

V L A A M S P A R L E M E N T



Zitting 2007-2008

5 juni 2008

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

**– van de dames Tinne Rombouts en Els Robeyns en de heren Jos Stassen,
Joris Vandenbroucke, Piet De Bruyn en Hans Schoofs –**

betreffende de ondersteuning van de gamesector in Vlaanderen

TOELICHTING

DAMES EN HEREN,

Games en computerspellen zijn geen rare hobby meer, maar zijn een integraal onderdeel van onze media-cultuur geworden. Niet enkel jongeren leven zich uit met games, ook voor oudere generaties worden deze spellen steeds meer een volwaardig massamedium en nemen ze een plaats in naast televisie of film. Uit een recent onderzoek in Nederland blijkt dat de Nederlanders gemiddeld vier uur per week besteden aan computergames. Bijna driekwart (72 percent) van de Nederlandse bevolking van acht jaar en ouder speelt dergelijke spelletjes. Niets wijst er op dat de situatie in Vlaanderen erg zou verschillen. De onderzoeksmedewerkers noemen het trouwens opvallend dat mensen die geregeld een museum, theater of filmhuis bezoeken, evenveel, en soms meer, gamen dan diegenen die dat niet doen.

Gaming nestelt zich qua mediaconsumptie dus tussen andere grote mediatypen als tv, radio en internet (gemiddeld meer dan vier uur per week). Dagbladen en tijdschriften worden gemiddeld minder dan vier uur per week geraadpleegd. Puzzelgames blijken het populairst, gevolgd door adventure-/strategiegames en braintraininggames. Pas op de vierde plaats komen de pure vecht- en schietgames.

Games zijn dan ook big business geworden, met een wereldwijde omzet van 23 miljard euro en een jaarlijkse groei van 10 tot 15 percent. In 2006 werd in België voor meer dan 150 miljoen euro games verkocht. Deze gamemarkt wordt uiteraard gedomineerd door de grote multinationals uit Japan en de Verenigde Staten. Maar ook in Europa worden games gemaakt, vooral in Engeland, en landen als Nederland en Frankrijk zijn – door een ondersteuningsbeleid vanuit de overheid – aan een inhaalbeweging bezig. België hinkt voorlopig achterop.

Ook in Vlaanderen zijn een aantal, veelal kleinere, gamestudio's gevestigd. Het ontwikkelen van een spel vereist evenwel de inzet van hooggespecialiseerde ontwikkelaars en de benodigde budgetten zijn erg hoog. Het is in Vlaanderen dus niet eenvoudig om als gameontwikkelaar een plaats op de markt te veroveren. We hebben in Vlaanderen een bloeiende en creatieve filmindustrie, die terecht wordt ondersteund door de Vlaamse overheid, maar een bloeiende game-industrie is nog niet tot ontwikkeling gekomen.

Misschien heeft de terughoudendheid ten opzichte van de game-industrie te maken met het gebrek

aan kennis over de sector en het soms wat negatieve imago van de sector. Deze spellen komen vooral in het nieuws naar aanleiding van het verschijnen van een nieuw gewelddadig spel of als een jonge pleger van gewelddelicten erg vertrouwd blijkt te zijn met dit soort spellen. Er is wetenschappelijk nochtans geen causaal verband aangetoond tussen gewelddadige computerspellen en gewelddadig gedrag. Wat niet betekent dat mediavaardigheid van jongeren – en mediawijsheid¹ om evenwichtig om te leren gaan met alle media – belangrijk is. Daarnaast is meer communicatie over en de strikte toepassing van PEGI (Pan European Game Information), het leeftijdsaanduidingssysteem van de gamesector, belangrijk. De indieners pleiten dus voor een integratie van PEGI in de Vlaamse kijkwijzer, met andere woorden een automatische erkenning van PEGI voor de Vlaamse labeling. Hierdoor moet men na een 'PEGI-rating' geen nieuwe rating aanvragen bij de Vlaamse kijkwijzer. Indien er geen PEGI-rating is voor een game, dan is dit uiteraard wel verplicht. De indieners willen enkel de verkoop verbieden aan consumenten van games zonder PEGI-rating. De verkoop van van zogenaamde 'serious games' die onder andere gebruikt worden voor simulatie- en trainingsoefeningen in de industrie mogen wel zonder PEGI-rating verkocht worden, want op deze games is PEGI niet van toepassing.

De indieners zijn van oordeel dat een kenniscentrum Mediawijsheid, naar het voorbeeld van Nederland en Groot-Brittannië, een belangrijke bijdrage kan leveren om ouders en kinderen beter toe te rusten om verantwoord en bewust met games, internet en andere media om te gaan.

Geweldgames vertegenwoordigen slechts een marginaal aandeel van de spellen die jaarlijks op de markt komen en bovendien rolt in Vlaanderen geen enkel geweldspel van de band. Games kunnen ook helpen om een aantal vaardigheden te ontwikkelen: reactiesnelheid, oog-handcoördinatie, ruimtelijke voorstellingskracht, redeneren, tactisch inzicht bijbrengen en problemen leren oplossen.

Naast spellen voor entertainment, worden ook spellen voor training en simulatie (serious games) ont-

¹ De term mediawijsheid is in 2005 gelanceerd door de raad voor cultuur in Nederland. Het is het geheel van kennis, vaardigheden en mentaliteit waarmee burgers zich bewust, kritisch, veilig en actief kunnen bewegen in een complexe, veranderlijke en fundamenteel gemediatiseerde samenleving.

wikkeld. Dezelfde ontwikkelaars zorgen dus ook voor toepassingen in bijvoorbeeld de medische sector of het onderwijs. Een eigen Vlaamse gamesector is bovendien nodig om het Vlaamse onderwijs educatieve games te bezorgen die aangepast zijn aan onze specifieke Vlaamse leerprogramma's en eindtermen. De indieners pleiten ook voor een verhoging van de theoretische en praktische aandacht voor games als leermiddel in het onderwijs via navorming én in de lerarenopleiding.

De gamesector is een uitermate creatieve sector en kan een bijdrage leveren om van Vlaanderen een sterkere kennis-economie te maken. Naast het strikte programmeren, zijn er creatieve inputs op vlak van beeldvorming, muziek, verhaallijnen en dergelijke.

Er zijn onderwijsinstellingen die een opleiding aanbieden die afgestemd is op de game-industrie. Een betere afstemming van het onderwijs op de beschikbare jobs is echter ook hier nuttig, met een specifieke, kwaliteitsvolle masteropleiding gameontwikkeling als orgelpunt.

De Europese Commissie heeft computergames erkend als cultuurproducten. In onze buurlanden is dan ook overheidsondersteuning tot stand gekomen om de ontwikkeling van games te vergemakkelijken. Een gamesector in ontwikkeling trekt ook buitenlandse investeringen aan. Door het ontbreken van ondersteuning in ons land, dreigen steeds meer ontwikkelaars en afgestudeerden naar het buitenland te trekken en verliest Vlaanderen een creatieve en innovatieve sector.

Vlaanderen heeft een creatieve traditie met strips en animatiefilms. De filmsector bloeit als nooit tevoren, dankzij gericht investeren door de Vlaamse overheid. Door ook de gamesector te ondersteunen, kunnen we deze creatieve traditie in een hedendaagse vorm voortzetten.

Tinne ROMBOUTS

Els ROBEYNS

Jos STASSEN

Joris VANDENBROUCKE

Piet DE BRUYN

Hans SCHOOFS

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

Het Vlaams Parlement,

– gelet op:

1° het onderzoeksrapport ‘Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming, een overzichtstudie, studie in opdracht van het viWTA, Brussel, 2008’ van Evelien De Pauw, Stefaan Pleysier, Jan Van Looy, Jeroen Bourgonjon, Kris Rutten, Steven Vanhooven en Ronald Soetaert;

2° het advies van de Vlaamse Jeugdraad van 9 april 2008 over jongeren en gaming;

3° het verslag van de hoorzitting over de effecten van gaming op jongeren (*Parl. St.* VI. Parl. 2007-08, nr. 1684);

4° de vragen om uitleg die recent gesteld werden aan de Vlaamse ministers bevoegd voor Jeugd, Media, Onderwijs en Economie;

– overwegende dat:

1° computerspellen en games een blijvend en verrijkend onderdeel van onze mediacultuur zijn;

2° de creatieve en innovatieve gamesector aansluit bij de kenniseconomie die we in Vlaanderen willen versterken;

3° een gerichte en gespecialiseerde opleiding de gameontwikkeling in Vlaanderen kan bevorderen;

4° het menselijk kapitaal in deze sector (bedrijven en ontwikkelaars) dreigt weg te trekken uit Vlaanderen;

5° het belangrijk is om deze hooggespecialiseerde en creatieve sector in Vlaanderen meer ontwikkelingskansen te geven;

6° de negatieve aandacht voor games de positieve sociale en educatieve mogelijkheden overschaadwt;

7° het kennen en toepassen van het Pan European Game Information labelingsysteem van de sector (PEGI) belangrijk is voor het correct omgaan met games;

8° de Vlaamse Gemeenschap nog niet bevoegd is voor de keuring en labeling van films en andere culturele gegevensdragers zoals games;

9° het effect van games op de psyche van de gamer zeer sterk afhankelijk is van persoonlijkheidskenmerken en het daarom belangrijk is de gamer te leren correct om te gaan met games en andere media, bijvoorbeeld door voldoende onderscheid te leren maken tussen realiteit en fictie;

– vraagt de Vlaamse Regering:

1° alle media-actoren te stimuleren om via zelfregulatie een labeling uit te werken voor alle mediaproducten (kijkwijzer) in de lijn met de Europese aanbevelingen aanvullend op PEGI;

2° een informatiecampagne op te starten in samenwerking met de distributiesector om een genuanceerder beeld over games te creëren, het kijkwijzersysteem en het classificatiesysteem PEGI beter bekend te maken en de toepassing ervan te benadrukken;

3° toezicht te organiseren op een dergelijk zelfregulerend kijkwijzersysteem alsook een klachtenprocedure op te stellen;

4° een kenniscentrum Mediawijsheid op te richten bij de Vlaamse Regulator voor de Media dat kennis verzamelt over de technologische ontwikkelingen, dat wetenschappelijk onderzoek uitvoert of laat uitvoeren naar de effecten en de educatieve mogelijkheden van nieuwe media zoals internet, games en interactieve software, en dat sensibiliseringscampagnes opzet voor jongeren, ouders, leerkrachten en opvoeders, onder andere in samenwerking met de Gezinsbond, het onderwijstijdschrift Klasse, de sociaal-culturele vormingsorganisaties voor jongeren en volwassenen enzovoort;

5° in de lerarenopleiding en de navorming van leerkrachten meer aandacht te besteden aan de educatieve waarde van games en interactieve software als leermiddel en onderwijsinstrument, alsook voldoende technieken aan te reiken om te werken rond mediawijsheid;

6° de inrichting van een reguliere en interdisciplinaire masteropleiding gameontwikkeling mogelijk te maken;

- 7° een investeringsklimaat te scheppen dat de ontwikkeling van de game-industrie als cultuurproduct in Vlaanderen stimuleert en hiervoor instrumenten in te zetten op het vlak van innovatie, kenniseconomie en cultuurontwikkeling;
- 8° de gamesector te informeren en te begeleiden bij het oprichten van een incubator waar kleine startende bedrijven logistieke, administratieve en financiële begeleiding kunnen krijgen. Daarbij wordt afstemming gezocht met bestaande instrumenten en actoren zoals CultuurInvest, het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF), het Kunstendecreet, het Instituut voor de aanmoediging van Innovatie door Wetenschap en Technologie in Vlaanderen (IWT) en het Interdisciplinair Instituut voor BreedBand Technologie (IBBT);
- 9° de gamesector te informeren en begeleiden bij het oprichten van een overkoepelende Game Association. Met als doel één centraal contactpunt te vormen voor consumenten, investeerders, overheid en andere industrieën met voornamelijk een structurerend en stimulerend platform voor samenwerking en kennisuitwisseling in de industrie;
- 10° bij de federale regering aan te dringen om:
- a) ook in de gamesector een prioriteit te maken van de bestrijding van de aanmaak, verkoop en verspreiding van illegale producten;
 - b) de tax shelter- en tax creditregeling naar het voorbeeld van Frankrijk uit te breiden tot games;
 - c) de bijzondere wet van 8 augustus 1980 tot hervorming der instellingen te wijzigen zodat mediakeuring een gemeenschapsbevoegdheid wordt en filmkeuring wordt verbreed naar andere culturele gegevensdragers;
 - d) de verkoop van games aan consumenten zonder PEGI-rating te verbieden in België;

- e) de btw op digitale leermiddelen te verlagen naar 6% zoals voor de klassieke leermiddelen van toepassing is.

Tinne ROMBOUTS

Els ROBEYNS

Jos STASSEN

Joris VANDENBROUCKE

Piet DE BRUYN

Hans SCHOOFs
