C34 – CUL6

VLAAMS PARLEMENT



Zitting 2006-2007

30 november 2006

HANDELINGEN

COMMISSIEVERGADERING

COMMISSIE VOOR CULTUUR, JEUGD, SPORT EN MEDIA

INHOUD

Interpellatie van de heer Filip Dewinter tot de heer Bert Anciaux, Vlaams minister van Cultuur, Jeugd, Sport en Brussel, over de stand van zaken met betrekking tot de mediakeuring in Vlaanderen naar aanleiding van videogames rond pesterijen en wangedrag 1

Vraag om uitleg van de heer Kris Van Dijck tot de heer Bert Anciaux, Vlaams minister van Cultuur, Jeugd, Sport en Brussel, over de organisatie in België van het EK voetbal voor min-17-jarigen 8

Waarnemend Voorzitter: de heer Werner Marginet, ondervoorzitter

Interpellatie van de heer Filip Dewinter tot de heer Bert Anciaux, Vlaams minister van Cultuur, Jeugd, Sport en Brussel, over de stand van zaken met betrekking tot de mediakeuring in Vlaanderen naar aanleiding van videogames rond pesterijen en wangedrag

De voorzitter: De heer Dewinter heeft het woord.

De heer Filip Dewinter: Mijnheer de voorzitter, mijnheer de minister, geachte collega's, het is van 17 maart 2005 geleden dat ik over dit onderwerp heb geïnterpelleerd. Toen was de aanleiding een reeks van gruwelijke mooorden in Engeland en Duitsland die in verband werden gebracht met het spelen van gewelddadige spelletjes als Manhunt, Counterstrike en Hooligans en dergelijke. De minister heeft toen in zijn antwoord verwezen naar de bestaande wetgeving.

Ook de interpellatie van vandaag heeft een aanleiding. Eind oktober werd het PS2-videogame met de enigszins verbloemende titel 'Bullworth Academy - Canis Canem Edit', beter bekend onder de explicietere naam 'Bully', in de Benelux gelanceerd. Dat heeft discussies doen ontstaan over de invloed van games op jongeren. Het spelletje kreeg van het zelfreguleringsorgaan van de gamesindustrie PEGI een 16+-label. Dat wil wat zeggen, want uiteraard verkoopt men zo veel mogelijk, ook aan min-16-jarigen.

We weten allemaal dat dit classificatiesysteem met leeftijdscategorieën en icoontjes op de verpakking van de games louter informatief is voor de koper, en dus erg vrijblijvend. Het is op geen enkel moment afdwingbaar. Bovendien lijkt de PEGI-classificatie op de eerste plaats ervan uit te gaan dat de verantwoordelijkheid bij de ouders ligt. Ik vind evenwel niet dat dit een vrijgeleide mag zijn voor de sector om de meest gewelddadige spelletjes op de markt te brengen. We zouden met de commissie het spelletje Bully eens kunnen spelen. Iedereen kan dan vaststellen hoe ver dat gaat.

Bully wordt soms omschreven als 'dé ultieme handleiding tot pesten'. Het gaat over het leven op een kostschool waarbij de vijftienjarige Jimmy moet proberen te overleven en moet proberen zich van zijn pesters te ontdoen door zelf hardhandig op te treden. De onderliggende boodschap is de 'survival of the fittest', een boodschap van geweld als antwoord op pestgedrag. Onder andere Dreamland, de speelgoeddochter van Colruyt, zal het videospel niet aanbieden in zijn 22 Belgische vestigingen. Dreamland wil een uitdrukkelijk statement maken door als familiewinkel pestgedrag niet als spelelement te willen goedkeuren. Volgens de directie van Dreamland "is er een verschil tussen games die zich ver van de dagelijkse realiteit van kinderen afspelen en waarin geweld min of meer aanvaardbaar is en een spel zoals 'Bully' dat de reële leefwereld van kinderen volledig benadert."

Intussen is ook bekend dat de FUN-speelgoedwinkels en de Carrefourwinkels het spel niet zullen verkopen.

'Bully' zorgt al maandenlang voor heisa. Dat is wellicht de beste reclame voor dat spel. Dat perverse effect moeten we erbij nemen. In België werd een petitie opgestart met 35.000 handtekeningen met de vraag om het spel te verbieden. Ook Vlaams minister van Onderwijs, Frank Vandenbroucke, heeft de petitie ondertekend. U niet, maar misschien komt dat nog. We weten allemaal dat pesten op school een thema is dat de minister van Onderwijs bezighoudt. Er zijn verschillende antipestplannen geweest van de Vlaamse Regering. Pesten op school is een bespreekbaar thema geworden.

Eind maart 2006 zijn de initiatiefnemers naar minister van Justitie Onkelinx gestapt met de vraag om op te treden en het spel uit de winkels te halen. Minister Onkelinx verklaarde dat het spel alleen zou kunnen worden verboden indien bewezen is dat het de aanleiding zou vormen tot een misdrijf. De Gezinsbond hoopte op zijn beurt dat federaal minister van Consumentenzaken Van den Bossche maatregelen zou kunnen nemen om het spel van de markt te weren.

Mijnheer de minister, er zijn heel wat initiatieven geweest maar uiteindelijk komen we bij u terecht. In het voorjaar van 2005 gaf u als antwoord op een interpellatie van mij dat een veralgemening van de bestaande labeling wel mogelijk is maar een verkoopsverbod op basis van deze labeling niet werkbaar en ook niet wenselijk is. In uw beleidsnota Jeugd 2004-2009 gaf u echter aan dat u het Nederlandse Kijkwijzersysteem als zelfreguleringssysteem voor de audiovisuele industrie ook in Vlaanderen de nodige rechtsgrond wilt geven. Dit betekent dat er een klachtenprocedure voor de eindgebruiker moet worden ingesteld voor het geval de zelfregulering niet zou werken. U was ook bereid te onderzoeken of het Kijkwijzersysteem kan worden verruimd naar andere gegevensdragers zoals games. U wilde hier zelfs het bestaande zelfreguleringssysteem van de game-industrie, het PEGI-systeem bij betrekken.

Het probleem is natuurlijk dat Vlaanderen nog steeds niet de expliciete verantwoordelijkheid over de mediakeuring draagt waardoor ook een verbreed Kijkwijzersysteem in Vlaanderen vooralsnog geen rechtsgrond kan krijgen. Op het Overlegcomité was er nochtans eenparigheid over het feit dat filmkeuring een gemeenschapsbevoegdheid is. Men was bereid om de Bijzondere Wet daartoe te wijzigen. In dit geval zou de bevoegdheidsverantwoordelijkheid verbreed moeten worden van films tot alle gegevensdragers, dus ook videospelletjes.

Mijnheer de minister, in het voorjaar 2005 hebt u uw administratie al de opdracht gegeven om te onderzoeken welke stappen nodig zijn om na de expliciete bevoegdheidsoverdracht het Kijkwijzersysteem in Vlaanderen rechtsgrond te geven.

Mijn vragen liggen dan ook voor de hand. Welke stappen hebt u sinds het voorjaar van 2005 ondernomen met betrekking tot de expliciete bevoegdheidsoverdracht van de mediakeuring? Hebt u reeds beleidsdaden gesteld naar aanleiding van het onderzoek door de administratie om het Kijkwijzersysteem als zelfreguleringssyteem voor de audiovisuele industrie ook in Vlaanderen rechtsgrond te geven? Dat is belangrijk in het kader van de afdwingbaarheid. Blijft u erbij dat een verkoopsverbod via een afdwingbaar labelingssysteem niet aangewezen is zodat bepaalde spelletjes zoals ‘Bully’ in ons land niet meer zouden kunnen worden aangeboden? Welke initiatieven neemt u om kinderen en ouders te wijzen op de risico’s van het spelen van het videospel ‘Bully’ en om jongeren en handelszaken te ontraden om het spel aan te bieden?

De voorzitter: Mevrouw Merckx heeft het woord.

Mevrouw Trees Merckx-Van Goey: Mijnheer de voorzitter, mijnheer de minister, collega’s, ik sluit me graag aan bij deze vraag. De lancering van ‘Bully’ zorgt voor nogal wat protest. Tijdens een petitie werden 35.000 handtekeningen verzameld. Zoals de heer Dewinter heeft gezegd, hebben de grootste speelgoedverkopers besloten om het spel niet aan te bieden. De centrale vraag is dan ook of het verkoopverbod wel het gewenste effect heeft. Ook moeten we ons afvragen waar we de grens trekken. Bepaalde spelletjes zijn niet of minder geschikt voor kinderen jonger dan 12 jaar. Voor zestienjarigen of volwassenen stellen die dan weer geen probleem. Hoe staat het dan met het verbod? Mijnheer de minister, ik zou dan ook willen wijzen op de verantwoordelijkheid van ouders en opvoeders.

Naar aanleiding van vroegere gesprekken in deze commissie hebben we kunnen vaststellen dat er voor de video’s een gedeelde verantwoordelijkheid is tussen ouders, opvoeders en de jongeren zelf. Ik verwijs naar het Pan European Game Informationsysteem. Ook in het Kijkwijzersysteem ligt de eindverantwoordelijkheid nog steeds bij hen. Ik heb vragen bij het sanctioneren, de uitvoerbaarheid en de wenselijkheid ervan.

Een verkoopweigering door de verschillende ketens is een positieve evolutie in de zelfregulering. Het sanctioneren van ouders die, ondanks waarschuwingen, kinderen toch dergelijke games laten spelen kan niet echt worden gecontroleerd. De hele hetze rond ‘Bully’ is het beste bewijs dat de communicatie wel echt werkt. De reactie van potentiële kopers heeft er voor gezorgd dat de ketens het spelletje niet meer verkopen. De samenwerking met de gameproducerende sector in combinatie met een duidelijke communicatiestrategie over wat wel en niet kan, zal meer effect hebben dan een verbod en het opleggen van sancties.

Mijnheer de minister, mijn vragen liggen in de lijn van die van de heer Dewinter. U verklaarde al eerder dat de codering zou worden ingevoerd voor alle audiovisuele media. U zei dat u voorstander bent van het Kijkwijzersysteem. U zou het ook bij ons willen invoeren. Hoe ver staat het daarmee? Hoe ver staan de onderhandelingen met de televisiezenders, met de sector? Waarom laat de invoering zo lang op zich wachten? Hoe ver staat het met het overleg over de invoering van het Kijkwijzersysteem? Is er al enig idee van het tijdstip van uitvoering?

Voert u hierover overleg met minister Bourgeois? Ik denk daarbij aan de mediaraad en de filmindustrie. Het Nederlandse Kijkwijzersysteem voor de audiovisuele media houdt zowel rekening met de minimumleeftijd als de informatie over het programma. Het zou aangewezen zijn eenzelfde soort van richtlijnen te hebben. Hoe ver staat het met de Europese regelgeving? Het is absurd om hierover alleen voor Vlaanderen een regelgeving en een sactioneringsbeleid op te stellen. Eerder werd al gesproken over het eventueel inschrijven van mediaopvoeding in de eindtermen. Hoe staat het daarmee?

Ten slotte heb ik nog een vraag over de filmkeuringscommissie, een dossier dat al zo lang aansleept. Is er al een oplossing voor de bevoegdheidsverdeling? Wat is de houding van de filmindustrie?

De heer Werner Marginet: Zoals mevrouw Merckx daarnet heeft gezegd, ligt de eindverantwoordelijkheid inderdaad bij de ouders. Ze moeten echter ook goed geïnformeerd worden. Vaak is dat een probleem. Dikwijls hebben ze niet eens de kennis of het inzicht in de aard van die spelletjes.

De voorzitter: De heer Schueremans heeft het woord.

De heer Schueremans: Mijnheer de minister, wat zou u doen indien het hoofd van Filip Dewinter op het spel

'Bully' zou staan? Zou u het dan wel verbieden? Ik vraag dat maar bij wijze van grap. *(Gelach)*

De voorzitter: Minister Anciaux heeft het woord.

Minister Bert Anciaux: Mijnheer de voorzitter, vooraf-gaandelijk wil ik wel zeggen dat dit een belangrijk onderwerp is. Ik neem de vragen daarover heel ernstig. Ik waardeer dat hier in deze commissie opnieuw aandacht aan wordt besteed.

Vooraleer een meer concreet antwoord te geven, wil ik heel duidelijk en helder beklemtonen dat ik een diepe afkeer koester tegenover alle vormen van geweld, zowel fysiek, psychologisch als verbaal. Dat is meer dan een slogan. Het is een levenshouding en het vormt een fundament voor mijn maatschappelijk project. Dat wil ik ook heel uitdrukkelijk verwezenlijken via het Vlaams Jeugdbeleid. Kinderen en jongeren zijn volop groeiende en snel evoluerende mensen. Het grote onderscheid tussen de jeugd en de rest van de mensheid is immers heel simpel te verwoorden: jonge mensen hebben minder jaren op hun teller staan. Dat betekent meteen dat ze ook over minder levenservaring beschikken en daarom vatbaarder zijn voor beïnvloeding allerlei.

Daarmee bestempel ik hen helemaal niet als weerloze, schattige wezentjes, maar toch weet ik als vader en als beleidsmens dat jonge mensen een bijzondere aandacht nodig hebben. Dit komt tot uiting in de opvoeding door ouders, leerkrachten, jeugdleiders en anderen. Maar gelukkig ook door het jeugdbeleid van de overheid.

Zulke opvoedingsprocessen en een jeugdbeleid moeten een pedagogische ruimte creëren waarin we steeds meer samen met jonge mensen kunnen discussiëren, twijfelen, kiezen voor waarden en normen. Zo bouwen jonge mensen in dialoog met hun omgeving aan een mens- en maatschappijbeeld, drijvend en gedreven door eigen waarden en normen.

Daarvoor vinden ze hun inspiratie bij elkaar en bij ons, als mensen, maar ook als overheid. Het is in het vormgeven van deze pedagogische ruimte dat ik het antwoord op de interpellatie van de heer Dewinter wil kaderen. Daarin staat mijn afkeer voor alle vormen van geweld buiten kijf.

Beste collega's, de publieke commotie omtrent het videogame 'Bully' in Vlaanderen en Europa – op de markt gebracht onder de inderdaad enigszins verhullende naam 'Bullworth Academy – Canis canem edit', de Latijnse vertaling van de Engelse vertaling 'dog eat dog', oftewel 'eten of gegeten worden – houdt reeds aan sinds in 2005 de eerste screenshots of voorfilmpjes werden verspreid. Nochtans kwam het spel pas op 27 oktober jongstleden in de winkelrekken.

Al in 2005 zorgde een actie van leerkrachten voor de eerste publieke ophef. Het spel zou een pestsimulator of een handleiding voor pesten zijn. Op het internet circuleerden algauw petities, zowel voor als tegen het spel. Ik heb dat zelf niet gelezen, anders had ik het misschien wel ondertekend. Nu, een beleidsvoerder hoeft geen petities te tekenen, hij moet het beleid zelf uitvoeren, als hij het kan.

Ook de lancering van het spel op de Beneluxmarkt gaf aanleiding tot maatschappelijke discussie en ettelijke bijdragen op radio, televisie en in de geschreven pers. De voorstanders stelden dat zowat alle gamers wel het onderscheid kunnen maken tussen de echte wereld en de virtuele wereld. De tegenstanders verketterden het als demonisch, aanzettend tot woest geweld en normenloosheid.

De maatschappelijke commotie rond het spel heeft er waarschijnlijk toe bijgedragen dat het spel, toen het uiteindelijk in de winkelrekken lag, onmiddellijk een kaskraker is geworden. Maar dat is dan het perfide van de hele zaak. Daarmee wil ik uiteraard niet zeggen dat er geen verontwaardiging mag zijn.

Het heeft er alles van weg dat de producent Rockstar, een dochter van het Amerikaanse Take 2, bewust een aantal screenshots vrijgaf, om zo de commotie in de media te veroorzaken. Dat is zeker niet de meest politiek correcte, maar in elk geval wel een heel efficiënte marketingstrategie. Door de commotie is het spel voor een pak mensen, en in het bijzonder jonge mensen die voor zulke sfeerschepping extra gevoelig zijn, een heerlijk hebbedingetje geworden.

Ondertussen is de verkoop van het spel gelukkig alweer serieus afgenomen en staat het – voor zover ik weet – al niet meer in de top twintig, wat een relatief snelle daling is. Dat neemt niet weg dat er toch heel veel exemplaren verkocht zijn en dat er ook nog eens gekopieerd wordt.

Sinds het effectieve verschijnen van het spel hebben zowel voor- als tegenstanders hun mening herzien. Alhoewel het spel volgens PEGI, het zelfreguleringssysteem van de Europese game-industrie, ontegensprekelijk het +16-label verdient, aangevuld met de labels die verwijzen naar fysiek en verbaal geweld, hebben de tegenstanders moeten toegeven dat een en ander niet zo brutaal is als eerst was aangekondigd. Dit is een vaststelling, en hoegenaamd geen waardeoordeel.

Mijnheer Dewinter, sta mij toe een aantal kranten te citeren, u doet dat ook vaak. Het Nieuwsblad schreef: "De leerkrachten die indertijd de petitie startten, lieten vorige week al weten dat voor hen de kous af is." De Standaard citeert mevrouw Katelijn Vanzegbroeck van de Gezinsbond: "Na de eerste berichten vorig jaar had

ik me het spel een flink stuk erger voorgesteld, maar dat neemt niet weg dat er nog altijd veel geweld in zit."

Collega's, ik heb het spel zelf niet gezien of gespeeld. Ik baseer mijn mening in deze zaak op wat de kranten er vooralsnog over schrijven. Zowat alle kranten onderschrijven de stelling dat deze commotie, alles in ogenschouw genomen, sterk mediageniek en opgeklopt zou zijn. Ik zeg dat met de nodige voorzichtigheid, maar dat is wel wat ik lees in de kranten. Dat wil niet zeggen dat het geen negatieve gevolgen zou kunnen hebben.

Zo schreef de Gazet van Antwerpen over het spel: "Nu de game eindelijk is voorgesteld, dringt een genuanceerdere conclusie zich op. 'Canis Canem Edit' is niet zo verderfelijk als de afgelopen maanden werd beweerd. (…) 'Canis Canem Edit' volgt een jaar lang de fratsen van 'enfant terrible' Jimmy Hopkins aan de strenge kostschool Bullworth Academy. Het principe 'oog om oog, tand om tand' blijkt de enige manier om het schooljaar door te komen. Jimmy komt in contact met nerds, pestkoppen, ellendige leerkrachten, knappe cheerleaders en vreemde personages die zich ophouden in en rond de campus. Hij wordt gepest maar vecht terug. Hopkins is overigens een pestkop met een gouden hart want in het begin van de game neemt hij het meteen op voor de kneusjes die door de bullebakken worden getreiterd. Dat hij af en toe zijn vuisten gebruikt, een katapult of het deksel van een vuilnisemmer, dat moet u er wel bijnemen. (…) Alle clichés die u kent uit films en boeken over het leven in een kostschool zitten verwerkt in de game. Voorts is de verhaallijn zoals gewoonlijk doorspekt met humoristische situaties en drijft de game op grappige dialogen. De humor zit ook in de missies. Zo moet Jimmy op slipjesjacht in de meisjespeda en betrapt hij de turnleraar als die een seksshop buitenstapt. U kunt ook 'birren' dat het een lieve lust is. Lees: de onderbroek van een collega-student tot onder zijn oksels trekken." Dat laatste werd een paar jaar geleden uitgebreid in het programma 'In de gloria' gedemonstreerd. "Verder worden er bananenschillen en knikkers gestrooid om leerkrachten te doen uitglijden. Pestgedrag? Ja, maar behoorlijk onschuldig. Dit is en blijft een game voor spelers vanaf zestien jaar, maar het geweld is cartoonesk, er komt geen bloed aan te pas en er zitten geen vuurwapens of messen in de game."

Tot daar dit citaat van de Gazet van Antwerpen. De Standaard stelt: "Jimmy pest niet zelf, integendeel, hij pakt de pestkoppen hardhandig aan en na een vechtpartij met de grootste pestkop spreekt hij die moraliserend toe." En het Nederlandse Elsevier schrijft: "…blijkt dat Rockstar een overdreven zedenschets heeft gemaakt. De makers citeren dankbaar uit clichématige highschoolfilms en door de vette knipoog is de grimmigheid ver te zoeken. Zo drinkt en rookt Jimmy niet en bestaan er in zijn wereld geen drugs. (…) Zijn streken blijven niet ongestraft. (…) Er volgt onherroepelijk strafcorvee. Verder is 'Canis Canem Edit' het eerste computerspel ter wereld waarin de held op tijd naar bed moet. Gaat Jimmy niet om acht uur slapen, dan vertroebelt het beeld door een slaaptekort." Elsevier vat als volgt samen: "Computerpestspel 'Bully' veroorzaakte op voorhand al commotie, maar het past in de belhameltraditie van Pietje Bell en Ciske de Rat."

Voor alle duidelijkheid: ik herhaal dat ik het spel heb gezien noch gespeeld. Maar die citaten zijn wat ze zijn en geven aan dat een en ander het alom bekende niveau van een harde Amerikaanse collegefilm of de teneur van een of andere schelmenroman niet lijkt te overstijgen, laat staan een gevaar zou vormen voor de samenleving. Het spel bevat gewelddadige fragmenten, maar die zijn zeker niet gewelddadiger dan een groot aantal andere kassuccessen.

Laat het duidelijk zijn dat ik hiermee het eigenlijke probleem niet van de baan wil schuiven. Ik baseer mij niet zo vaak op meningen van kranten, dus vind ik dat ik mij ook hier niet achter citaten moet verschuilen. Ik citeer echter wel nog Het Laatste Nieuws, dat professor Bruno Vanobbergen van de Universiteit Gent aan het woord laat naar aanleiding van het bericht dat na Dreamland ook Fun en Carrefour het spel weigeren te verkopen. "Pure hypocrisie. Spelletjes met veel meer geweld laten ze wel toe in hun rekken. Ze zijn enkel uit op publiciteit."

Ik heb wel al enkele van die spelletjes te zien gekregen. Het moet mij toch van het hart: als ik zie wat er allemaal in de winkelrekken ligt, blijf ik mij verbazen dat daarover amper of nooit bedenkingen worden geformuleerd. Door niemand: ik schiet niet op de pianist. De boodschapper heeft in deze een terechte bezorgdheid geuit. Ik stel publiek een selectieve verontwaardiging vast over dit spel, waarover op voorhand zoveel te doen is geweest. Bij andere spellen schrik ik van wat er allemaal te zien is.

Mogelijk zijn de verklaringen te vinden in wat vertegenwoordigers van de juist genoemde winkelketens, maar ook van de Gezinsbond, die ik toch wel als een bondgenoot zie, zeggen: een digitale school is herkenbaar in de dagelijkse leefomgeving en is blijkbaar not done, tenzij het een Harry Potterspel betreft. Een fullcontactring waarbinnen men op de computer elkaar verrot kan slaan tot het bloed letterlijk van het scherm druipt of een 'shoot'm up' waarbij in een simulatie van een of ander slagveld uit de Tweede Wereldoorlog honderden soldaten van de asmogendheden afgeschoten moeten worden, kunnen blijkbaar wel. En dan heb ik het nog niet over de beginscène van de film 'Saving Private Ryan', die al een paar keer op de televisieschermen in de Vlaamse huiskamers te zien was. Mag ik hier een soort selectieve verontwaardiging veronderstellen, want in een schoolse setting kan zoiets niet.

Maar vanuit een historische achtergrond kan het wel, zelfs in primetime op televisie. Op de pellicule kan veel, zo niet alles, op de spelconsole zou het verboden moeten worden. Daarin de juiste houding zoeken, is niet zo vanzelfsprekend.

Geachte collega's, net zoals in de filmindustrie zullen we moeten leren aanvaarden dat er gewelddadige spelletjes zijn. Maar, net zoals in de filmindustrie dienen deze gewelddadige spelletjes gelimiteerd te zijn op een voldoende hoge leeftijd. Deze voorwaarde was voor 'Canem Canis Edit' zeker ingevuld. Het spel is voor plus-16-jarigen, en ouders en opvoeders zouden erop moeten toezien dat het niet gespeeld wordt onder de 16 jaar.

Daarnaast geloof ik erin dat kinderen relatief vroeg het onderscheid kunnen maken tussen een computerspel en de realiteit, alhoewel daar tegengestelde rapporten over bestaan. De invloed van sommige spelen op de realiteit zou aangetoond zijn. Ik geef een voorbeeld: mijn oudste kinderen racen ook wel eens door een of ander druk stedelijk centrum met een computerwagen, ze zijn evenwel de eersten om er mij op te wijzen dat ik vijf kilometer te hard rijd.

De zojuist vernoemde spelen zijn de harde varianten van het computerspel. Wie deze dagen de sinterklaasspeelgoedgidsen bekijkt, ziet ook sudokuspelletjes, ludieke lesmodules voor het leren van een vreemde taal en allerlei knotsgekke interactieve spelletjes die veel minder onschuldig zijn. Uit een vergelijking tussen het Pan European Game Information-systeem en het Duitse staatssysteem Unterhaltungssoftware SelbstKontrolle blijkt trouwens dat nog geen 4 percent van de spelletjes een rating verdient van plus 18 jaar. Dit geeft duidelijk aan dat het fenomeen van extreem gewelddadige spelletjes niet mag worden overschat, maar waakzaamheid is geboden.

Toch moeten we oppassen dat we door die waakzaamheid niet overgaan tot een diabolisering van de gamesindustrie. De gamesindustrie heeft anno 2006 in ons land een grotere omzet dan de muziekindustrie. Niet dat dit mij ooit tot enige normbepaling zou laten leiden. Maar men heeft een diabolisering vroeger ook geprobeerd met boeken, muziekdragers en zelfs de televisie. Ondertussen liggen gewelddadige boeken en films als 'A Clockwork Orange' of 'American Psycho' nog altijd in de rekken van bibliotheken en videotheken, meestal zonder leeftijdsaanduiding. Het mocht niet, maar we keken wel naar die films. Ook deze cultproducten hebben er niet toe geleid dat in het verleden hele horden jongeren zijn ontspoord. Al ben ik het met u eens dat elke jongere die hierdoor inspiratie zou vinden voor crimineel gedrag, er een te veel is. Niet elke jongere staat even stevig in zijn schoenen; een aantal prikkels kunnen leiden tot waanzinnig gedrag.

Het lijkt me dan ook absoluut nodig om opvoeders, leerkrachten en ouders kennis te laten maken met deze nieuwe interactieve cultuurvorm. Ik plan tegen einde 2007 een themaproject dat de vele aspecten van gaming zal belichten. Ik geef een aantal voorbeelden van wat zoiets kan inhouden. Ten eerste, het elektronische spel als erfgoedelement. Iedereen herinnert zich nog het streepjestennis op het televisiescherm. Ten tweede, het artistieke karakter van games. Ik durf hierbij verwijzen naar het thematisch kunstenproject Gamezone in deSingel, dat in mei van dit jaar een ongelooflijk succes kende. Ten derde, een denkdag over de voorwaarden voor een succesvolle Vlaamse gamesindustrie, bijvoorbeeld in samenwerking met CultuurInvest. Ten vierde, een denkdag over de potentiële meerwaarde van educatieve games voor het onderwijs en over de potenties in games voor het aanleren van allerlei vaardigheden. Het Nederlandse ministerie voor Onderwijs heeft ettelijke miljoenen euro's vrijgemaakt om zogenaamde edu-games te ontwikkelen. Ten vijfde, de kansen voor nieuwe ontmoetingsvormen tussen de generaties. Ik verwijs daarvoor graag naar het door het 'Instituut voor de aanmoediging van Innovatie door Wetenschap en Technologie in Vlaanderen' ondersteunde onderzoeksproject e-Treasure. Ten zesde, een academische dag over de mogelijke bedreigingen, maar ook over de kansen die games met zich meebrengen. Ten zevende, infomomenten overal in Vlaanderen voor ouders, opvoeders en leerkrachten over de

gameswereld, de soorten games en de pedagogische kansen en bedreigingen.

Het behoort mijns inziens allemaal tot de mogelijkheden. We moeten de zaak met enige relativering bekijken, maar een nefast gevolg van zo'n gewelddadige game is natuurlijk onaanvaardbaar.

Ook op de concrete elementen uit de vraag van de heer Dewinter wil ik ingaan. Het arrest van de Raad van State in de zaak-'Tomas est amoureux' verhindert op dit ogenblik een Vlaamse rechtsgrond voor een zelfreguleringssysteem of andere decreetgevende initiatieven. Dit is een zeer lastige zaak. Een wijziging van de Bijzondere Wet dringt zich daarom op. Hierbij moet de filmkeuring en de keuring van andere culturele gegevensdragers voor de brede consument expliciet als bevoegdheid naar de gemeenschappen worden overgedragen.

– *De heer Dany Vandenbossche treedt als voorzitter op.*

Zoals u ongetwijfeld weet – dit is ook een antwoord op de vraag van mevrouw Merckx-Van Goey- inspireerden mijn medewerkers federaal parlementslid Koen T'Sijen tot een voorstel tot wijziging van de Bijzondere Wet. Tot mijn grote verbazing, aangezien zowat alle partijen het er over eens zijn dat mediakeuring eigen-

lijk een gemeenschapsbevoegdheid is, is er tot op heden geen enkel ander parlementslid uit geen enkele andere fractie die het wetsvoorstel mee wilde ondertekenen. Ik sprak met federaal parlementslid T'Sijen af dat ikzelf, vanuit mijn verantwoordelijkheid voor de Rechten van het Kind, aan alle partijvoorzitters een brief zou richten ter ondersteuning van het voorstel. De brief is ondertussen verstuurd. Gezien de resterende maanden voor de huidige federale regering koester ik geen illusies dat, ondanks de eensgezindheid, ook op het Overlegcomité, een en ander via het federaal wetsontwerp zal geregeld worden. Niettemin gaf ik mijn administratie op 4 oktober jongstleden nog eens de opdracht om een tweede agendering voor het Overlegcomité voor te bereiden. Deze input is ondertussen op mijn kabinet aangekomen en wanneer ik hierover binnen de Vlaamse Regering de goedkeuring verkrijg zal ik het nog voor het eind van dit jaar als agendapunt op het Overlegcomité brengen.

Ondertussen overlegt de administratie ook met haar collega's aan de andere kant van de taalgrens om het huidige mandaat van de Intergemeenschapscommissie voor de Filmkeuring met een jaar te verlengen. De verlenging van dit mandaat wil ik eveneens agenderen op het Overlegcomité.

Ook is het duidelijk dat, indien het, zoals verwacht, deze federale legislatuur niet meer tot een wetgevend initiatief zou komen, ik erop zal toezien dat bij de federale onderhandelingen het gegeven wordt meegenomen. Ik reken daarbij op alle partijen die aan de onderhandelingstafel zullen zitten.

Op de vraag naar het verkoopsverbod via een afdwingbaar labelingsysteem en naar initiatieven om gewelddadige videogames te ontraden, kan ik enkel hetzelfde antwoorden als wat ik op een eerdere interpellatie van de heer Dewinter aanbracht. Buitenlandse voorbeelden van extreme geweldpleging door jongeren hebben vooral bewezen dat vooral andere oorzaken – zoals het afwezig zijn van duidelijke rolpatronen, vervreemding van ouders en omgeving, het slachtoffer zijn van hardnekkig pestgedrag, psychische stoornissen en vooral de onmiddellijke beschikbaarheid van wapens – er de oorzaak van zijn dat jongeren extreme misdaden plegen. Ik had dan ook liever gezien dat men in dit huis het verbod op wapenbezit als oplossing voor extreme misdaad onder jongeren suggereerde, eerder dan een verbod op allerlei computerspelletjes. Zolang de Vlaamse overheid niet bevoegd is, wil ik mij ook niet uitspreken over wel of geen verkoopsverbod. Op het eerste zicht lijkt mij een verkoopsverbod op basis van labeling niet onmiddellijk efficiënt. Strikte controle op zo'n verbod is niet alleen onmogelijk, jongeren zijn bovendien inventief en technisch creatief genoeg om een dergelijk verbod te omzeilen. Wat verboden is, wordt aantrekkelijk, zeker voor jongeren. Ze kopiëren dergelijke spelletjes of downloaden een illegale kopie op het internet. De overheid moet zich toeleggen op wat ze wel kan doen. Labels moeten mijn inziens dan ook tot doel hebben ouders en opvoeders te wijzen op de inhoud van de gegevensdragers en moeten het opvoedkundige gesprek hierover aanmoedigen.

Anderzijds, stel ik vast dat het PEGI-systeem wel functioneert. Zij voorziet in een correcte labeling naar leeftijd en naar inhoud. Dat heeft het spel 'Canis Canem Edit' nog maar eens bewezen. Zowel het PEGI-systeem als het Duitse staatssysteem USK en het Engelse staatssysteem Britisch Board of Film Classification, hebben gelabeld op +16. Het PEGI-systeem werkt dus correct. Bovendien voorziet PEGI voor alle retailers de lay-out van de nodige productinformatie, folders en rekkenetiketten, die de consument meer info moeten geven over het classificatiesysteem. Deze informatie is bijvoorbeeld duidelijk aanwezig in de rekken van verdelers als Dreamland.

Onlangs adverteerde PEGI in de lokale huis-aan-huisbladen. Op de advertenties werd een nogal uitdagend geklede en geknipte sloeber afgebeeld, volop genietend van een copieuze fastfoodmaaltijd. De bijhorende slogans waren 'Kevin kiest zelf zijn kapsel', 'Kevin kiest zelf zijn eten' en 'Kevin kiest zelf zijn kleren'. Een daaropvolgende advertentie gaf dan het beeld van een normale Kevin met de slogan 'Kevin kan soms wat advies gebruiken, games kiezen is geen kleuterspel' als kennismakingscampagne voor het PEGI-systeem.

In aansluiting op het succes van netwerkplaying – de nieuwste hype in de gameswereld, waarbij spelers met meerderen op het internet spelen – ontwikkelt PEGI momenteel de nodige software waarbij bij een internetconnectie onmiddellijk een link naar de informatieve site van PEGI wordt gelegd. Voor spelen die door de consument zelf kunnen worden gemoduleerd, zal dan weer op speciale gamessites de labeling worden aangepast mocht dat nodig zijn. Deze digitale softwareopties zullen waarschijnlijk in april 2007 operationeel zijn.

Ik verwees reeds naar het thematische project dat vermoedelijk eind volgend jaar zal uitgevoerd worden. Dat project zal worden voorbereid met de betrokken sectoren, deskundige organisaties, professoren en culturele actoren.

Ik denk dat we vanuit de Vlaamse overheid weinig meer kunnen doen dan gepland. Zoals gezegd, moeten we waakzaam zijn en moet de labeling en de productinformatie correct gebeuren. Pas als we voor deze materie bevoegd zijn, kunnen we overwegen om, zoals in een beperkt aantal andere landen, in een klachtenprocedure in samenwerking met de overheid te voorzien, of eventueel verkoopsbepalingen voor 18+-gelabelde games invoeren.

Zoals al gezegd, heb ik mijn twijfels bij de zinvolheid van zo'n verbod. Ik denk dat we al een opvoedende rol kunnen spelen door over deze zaken onze bezorgdheid te uiten. Ik vrees evenwel dat de overheid in onze technologisch snel evoluerende samenleving voor technische maatregelen steeds op de samenwerking met de gamesindustrie zal zijn aangewezen. Enkel zo kunnen we correcte informatie en bescherming waarborgen. Zoals steeds sta ik open voor eventueel bijkomende suggesties.

Ik vind dat dit een belangrijke zaak is. Spijtig genoeg is het niet glashelder hoe we het best optreden. Er zijn precedenten die aantonen dat een zeer strenge labeling en veel aandacht in de media de verkoop de hoogte injagen. Ik ben ook jong geweest, en ik weet dat een verbod een en ander soms aantrekkelijk maakt. Dat betekent evenwel niet dat ik mijn verantwoordelijkheid niet wil nemen. Ik ben bereid om veel mensen tegen mij in het harnas te jagen door een spel uit de rekken te laten halen als over het nut daarvan tenminste een consensus onder deskundigen bestaat.

Men moet evenwel goed beseffen dat een spel dat uit de rekken verdwijnt, massaal zal worden verspreid. Ik ken auteurs van boeken die alles in het werk stellen om processen uit te lokken, want dat levert gegarandeerd hoge verkoopscijfers op. Zelfs als de boeken uit de rekken worden gehaald, levert dat de uitgevers en de auteurs veel geld op. Het is dus allemaal niet eenvoudig. Ten slotte overleg ik daarover voortdurend met mijn collega bevoegd voor de media. We overleggen met de filmindustrie die de PEGI-classificatie aanvaardt.

De voorzitter: De heer Dewinter heeft het woord.

De heer Filip Dewinter: Ik dank de minister voor zijn omstandig antwoord. Ik heb twee inleidende opmerkingen; nadien formuleer ik conclusies. Een: ik wil waarschuwen voor het op een hoopje gooien van films zoals 'Clockwork Orange', 'American Psycho', 'Saving Private Ryan' met videogames.

Minister Bert Anciaux: Ik had het over bepaalde scènes uit die films.

De heer Filip Dewinter: Er is een verschil. Een film bekijkt men eerder afstandelijk, maar bij een videogame is men echt betrokken. Men noemt dat het systeem van de 'First Person Shooter': de speler moet zich vereenzelvigen met de persoon die moordt, pest, geweld en andere gruweldaden pleegt. Die vereenzelviging kan leiden tot gewelddadig gedrag en een aantasting van de persoonlijkheidsstructuur. Zeker bij labiele personen is dat in bepaalde situaties zo. Buitenlands onderzoek heeft al aangetoond dat zeer gewelddadige videogames verreikende gevolgen kunnen hebben. Gelukkig geldt dat enkel voor een zeer kleine groep personen, maar dat moet toch in het oog worden gehouden.

Twee: het spel 'Canis Canem Edit', het vroegere 'Bully', is maar de aanleiding om hier te interpelleren. Dat het spel minder agressief en gewelddadig zou zijn dan was aangekondigd, maakt wellicht deel uit van de marketingstrategie van de makers. Er zijn evenwel extreem gewelddadige games die aan duidelijkheid niets te wensen overlaten: Counterstrike, Doom, Grand Theft Auto, Postal 2, Hooligans: Storm Over Europe, Generals and Conquerors en nog vele andere. Ik heb in 2002 ten behoeve van een persconferentie eens de meest tot de verbeelding sprekende scènes uit een reeks van die videogames laten verzamelen, zoals een scène waarin men punten scoort als men een moeder met kind op het voetpad doodrijdt of plast op het lijk van een vermoorde tegenstander. Dat soort zaken kan niemand goedkeuren.

Dat is nu de kern van de zaak: het PEGI-systeem bestrijkt niet alle videogames, maar slechts ongeveer 80 percent van de markt. De resterende 20 percent, die meestal niet door de grote verdelers wordt aangeboden, is de niche van de extreem gewelddadige videogames. Bovendien is het PEGI-systeem niet afdwingbaar; noch voor de ouders, noch voor de winkeluitbaters. Ik ken tamelijk goed enkele uitbaters van videogamewinkels. Ze zeggen dat het systeem goed is, maar dat het slechts indicatief is. Als een veertienjarige bij hen in de winkel komt en per se dat spel wil, dan hebben ze geen enkel andere middel dan hun overredingskracht om de jongere te overhalen het niet te kopen.

Er is dus een decretaal initiatief nodig. Er is niet direct een verbod van bepaalde spelletjes nodig, hoewel ik in de rand kan opmerken dat in Duitsland sinds 1985 380 spelletjes zijn verboden. Het gaat van spelletjes met neonazi-inslag zoals Conquerors and Generals, tot zeer gewelddadige spelletjes. Die laatste vormen de grote meerderheid van de verboden lijst. Een ervan is Hooligans: Storm Over Europe. Het is een game waarvan de Voetbalbond heeft gevraagd het te verbieden, en dat heeft inderdaad tot een piek in de verkoop geleid. Ik vraag geen verbod, zoals in Duitsland bestaat. Ik vraag alleen dat het PEGI-systeem afdwingbaar wordt.

Al besef ik dat dit nu nog niet kan omdat de overdracht van de bevoegdheid voor mediakeuring nog altijd niet is gebeurd, en wellicht ook niet meer zal gebeuren. Hopelijk kunnen de partijen die in de Vlaamse en de federale meerderheid zitten er toch werk van maken, in het kader van de staatshervorming die na de verkiezingen aan de orde zal zijn? Eens Vlaanderen verantwoordelijk is, kunnen we het PEGI-systeem op alle games toepassen en ook – voor ouders én verkopers – afdwingbaar maken.

Tot slot nog een persoonlijke ervaring. Er zijn nogal wat winkels die het spel verkopen zoals Free Record Shop, Fnac en Game Mania. Vorige week liet ik in een

van die drie winkels mijn dertienjarige dochter dit spel aanbieden aan de kassa, samen met een aantal andere zaken. Er kwam geen enkel verzet van de betrokken verkoopster. Zij besteedde geen enkele aandacht aan de labeling en liet het spel gewoon mee passeren met de rest. Dat is de realiteit. We kunnen dus veel theoretische beschouwingen maken over labelingsystemen, in de praktijk blijkt dat spel in dat soort groteoppervlaktewinkels, want dat zijn de meeste intussen geworden, een product te zijn als een ander. En dan heb ik het nog niet gehad over de Carrefour en aanverwante winkels waar een game nog veel meer dan in de gespecialiseerde winkels een product is zoals vele duizenden andere.

Mijnheer de minister, afdwingbaarheid lijkt me dan ook het allerbelangrijkste. Ik hoop dat u daar na de federale verkiezingen en na de federalisering van de filmkeuringsbevoegdheid, prioritair werk zult van maken.

De voorzitter: Mevrouw Merckx heeft het woord.

Mevrouw Trees Merckx-Van Goey: Mijnheer de minister, ik dank u voor uw antwoord. U relativeert, maar u hebt ook oog voor het noodzakelijke evenwicht tussen de waarborg voor een evenwichtig emotioneel leven van de jeugd en de vrijheid van informatie en verantwoordelijkheid van de media om juiste berichtgeving te brengen.

De heer Dewinter dringt erop aan dat het PEGI-systeem afdwingbaar wordt gemaakt, maar dan gaat het vooral over de games. Ik pleit voor een systeem met eenvormige criteria voor alle audiovisuele media. Ik verwijs naar het Nederlandse Kijkwijzersysteem. Ik dring erop aan dat dit systeem wordt ingevoerd zodra dat mogelijk is.

Mijnheer de minister, u zoekt hiervoor een draagvlak binnen de Vlaamse Regering, niet alleen bij de ministers van Media en Onderwijs maar ook bij de minister van Welzijn. Het is belangrijk dat dit bespreekbaar wordt. Ouders moeten met hun vragen ook ergens terecht kunnen. Mijn fractie verwacht dan ook meer van een globaal beleid dan van een punctuele diabolisering van een of ander agressief spelletje. Ik hoop dat u bij de voorbereiding van het thematisch project gaming het Kinderrechtencommissariaat en het middenveld zult betrekken. Dat lijkt me de beste manier om het draagvlak te vergroten.

Minister Bert Anciaux: Games vereisen inderdaad vaak nog meer inlevingsvermogen. Sommigen zijn daar beter in: als ze een film bekijken, voelen ze het aan alsof ze erin zitten. Ik heb dat zelf ook wel.

Ik ben het ermee eens dat er een decretale basis moet zijn voor het Kijkwijzersysteem en de gevolgen daarvan. Ik blijf er echter bij dat games niet in hun totaliteit mogen worden gediaboliseerd. Dat zou niet correct zijn. Er zijn echter uitzonderingen, en games hebben inderdaad negatieve aspecten.

Wat labels betreft, mijnheer Dewinter, die zijn niet in eerste instantie bedoeld voor de winkeljuffrouw, maar voor de ouders. Ik besef wel dat, mocht u er niet bij zijn geweest, uw dochter mogelijk niet zou zijn tegengehouden. Maar u hebt gelijk: dit is nog niet afdwingbaar. Ik hoop dat we daar snel bevoegd voor worden. Dan zullen we ter zake een aantal decretale beslissingen kunnen nemen.

De voorzitter: Het incident is gesloten.

Vraag om uitleg van de heer Kris Van Dijck tot de heer Bert Anciaux, Vlaams minister van Cultuur, Jeugd, Sport en Brussel, over de organisatie in België van het EK voetbal voor min-17- jarigen

De voorzitter: De heer Van Dijck heeft het woord.

De heer Kris Van Dijck: Mijnheer de voorzitter, mijnheer de minister, deze vraag zal niet zo lang duren. Ondertussen heb ik immers al wat meer informatie gekregen via de pers.

Het is natuurlijk zo dat sportfederaties autonoom beslissen over hun organisatie.

Begin deze maand vernam ik dat het EK Voetbal voor min-17-jarigen in België zou worden georganiseerd, van 2 tot 13 mei. Dit is geen gewoon internationaal toernooitje, zoals het door sommigen wordt bestempeld. Neen, het gaat over de beloften van minder dan zeventien jaar. Als ik me niet vergis, betonen een aantal televisiezenders hiervoor interesse. Een aantal wedstrijden zouden worden uitgezonden op het Europese continent. Dit is dus een niet onaanzienlijk internationaal voetbaltoernooi.

We waren verrast toen we hoorden waar deze wedstrijden zouden worden gespeeld. Ik ben niet iemand die verhoudingen gaat afwegen met een weegschaaltje. Als ik echter hoor dat het zou gaan over de steden Verviers, Wezet, Eupen, Doornik, Ronse en Tubeke, dan breekt mijn klomp. De stadions in kwestie zijn ook niet echt de perfecte locaties voor het organiseren van internationale toernooien.

Van de zes stadions ligt er een op de taalgrens maar wel degelijk in Vlaanderen. De vijf andere liggen in Wallonië. Hoe is men tot deze verdeling gekomen? Zijn er andere elementen die meespelen? Hebben andere – ook Vlaamse – steden hierover voorstellen gekregen? Wat wordt van die steden gevraagd? Is er iets aan

de clubs gevraagd? Mijnheer de minister, op al die vragen heb ik geen antwoord. Weet u daar meer over?

Misschien ligt het aan mijn slecht karakter. Ik vraag me af of het zou kunnen gaan om pesterijen van de KBVB. *(Opmerkingen van minister Bert Anciaux)*

We kunnen ons in ieder geval vragen stellen over de redenen waarom die stadions zijn gekozen.

Mijnheer de minister, zoals ik daarnet in de inleiding heb gezegd, ben ik me goed bewust van de autonomie van de voetbalbond om dergelijke initiatieven te organiseren. Heeft de KBVB u gecontacteerd om te praten over de organisatie van dit tornooi? Ik kan me inbeelden dat een dergelijk tornooi niet 'stoemelings' wordt georganiseerd, zonder dat de lokale, gewestelijke en gemeenschapsbesturen of zelfs federale overheden daarbij betrokken worden. De veiligheid is immers ook een van de aspecten die aan bod komt. Is de Vlaamse overheid gehoord over deze zaak?

Kunt u zeggen of de KBVB contact heeft opgenomen met de federale of de Waalse overheid? Wat is de kostprijs voor de federale overheid om de veiligheid te garanderen? Moeten er ook kosten worden gemaakt om stadions te renoveren? Een aantal stadions hoort toe aan ploegen die in tweede klasse spelen. Ik heb er een paar van bezocht. Ze zijn niet bepaald een toonbeeld om een internationaal tornooi te laten plaatsvinden.

Omdat we nu toch bezig zijn over de voetbalbond, zou ik willen weten wat de stand van zaken is met betrekking tot de splitsing van de bond. Ik heb nog niet zo lang geleden een vraag gesteld over de evolutie in verband met de rondvraag bij de clubs. Hoe staat het daarmee?

De voorzitter: Minister Anciaux heeft het woord.

Minister Bert Anciaux: Mijnheer de voorzitter, collega's, ik werd op geen enkele manier door de voetbalbond gecontacteerd of geconsulteerd over de organisatie van dit Europees kampioenschap. Ik heb zelf navraag gedaan bij de KBVB, ook over de keuze van de stadions waarin de wedstrijden van dit tornooi worden gespeeld. Ik lees u het antwoord voor dat ik gekregen heb: "Eindronde EK min 17 jaar in België. Bij de aanwijzing van de stadions voor de eindronde van het EK-17 werd nooit bewust gekozen om een groot deel van de wedstrijden in Wallonië te laten plaatsvinden. Het was aanvankelijk zelfs de bedoeling om een ideale spreiding te hanteren. Het ging om twee stadions in Vlaanderen (Denderleeuw en Tongeren), één stadion in het Duitstalige landsgedeelte (Eupen) en drie stadions in Wallonië (Tubize, Wezet en Doornik). Denderleeuw haakte af wegens gebrek aan interesse en Tongeren kon niet verzekeren dat het stadioncomplex tijdig klaar zou zijn. Ronse verving uiteindelijk Denderleeuw en Tongeren werd vervangen door Verviers, de enige club met de gepaste stadioninfrastructuur in de regio. De KBVB past een strikt systeem toe van evenwichtige toekenning van wedstrijd- en tornooi-organisaties aan geïnteresseerde clubs. Er wordt een beurtrol toegepast per provincie, zodat elke gemeenschap aan bod komt. Bovendien organiseert de KBVB het enige jaarlijks weerkerende internationale jeugdtoernooi in Vlaanderen. Dat is een vierlandentoernooi voor -16-jarigen. Dit jaar waren Polen, Servië en Ierland van de partij. Die wedstrijden werden gespeeld in West-Vlaanderen (Torhout, Oostduinkerke en Veurne)." Tot daar het antwoord dat ik kreeg van de voetbalbond.

Mijnheer Van Dijck, uw twee volgende vragen zal ik samen beantwoorden. Ik heb over deze punten nog verduidelijking gevraagd aan de voetbalbond. Daarop is mij mondeling geantwoord dat aan geen enkele hogere overheid steun is gevraagd. Er is, zo stelt de bond, alleen medewerking van de plaatselijke overheden, als de gemeente bijvoorbeeld eigenaar is van het stadion. Maar ook dat minimaliseert de KBVB. De enige aanpassing die er volgens de bond op een aantal plaatsen nodig was, ging over het tijdelijk inhuren van een televisieplatform. De voetbalbond zegt wel subsidies te krijgen van de UEFA voor de organisatie van dit EK-17.

We mogen trouwens de organisatie van een dergelijk tornooi ook niet overschatten. Het gaat hier over wedstrijden voor wat we gemeenzaam kennen als de categorie 'scholieren' in het voetbal. Ik denk niet dat hiervoor zo'n grote volkstoeloop te verwachten valt waardoor renovatiewerken of extra veiligheidsvoorzieningen vereist zouden zijn. Dit neemt natuurlijk niet weg dat het een belangrijk tornooi zou zijn. Integendeel, na de povere resultaten op internationaal niveau zowel van de nationale ploeg als meestal ook van de clubelftallen, gaan er in voetbal steeds meer stemmen op om in de toekomst alles op de jeugd te zetten. Dat is ook mijn visie. Ik heb al gezegd dat ik mijn verantwoordelijkheid daarin wil opnemen, desnoods los van of ondanks de voetbalbond. Mijn eerdere communicatie hierover heeft duidelijk wat op gang gebracht in Vlaanderen. Ik kreeg talloze reacties, heel wat met concrete voorstellen. Momenteel ligt op mijn bureau een plan dat we nog verder moeten bespreken, maar dat al gerealiseerd kan worden in 2007. Daarbij trekken we resoluut de kaart van de jeugd, met de ambitie om jongeren een betere opleiding te geven. Op vraag van deze commissie moet ik ook rekening houden met de bekommernis dat een jeugdopleidingsfonds niet eenzijdig voor voetbal mag worden opgericht.

Op uw laatste vraag kan ik antwoorden dat de voetbalbond zijn deur enigszins terug lijkt open te zetten. Men is vragende partij om terug in gesprek te treden en we hebben geregeld contact. De afspraak is inderdaad dat

we toelichting gaan geven over mijn plannen, maar ook over de gevolgen voor de clubs van een eventuele splitsing van de voetbalbond. De KBVB biedt me aan om een tournee te organiseren om mijn plannen kenbaar te maken, wat niet totaal neutraal is voor de KBVB. Ik zal daar positief op ingaan.

Naast een aantal vragen van de bond zelf over de impact van zo'n reorganisatie voor zijn structuur, zoals voor personeel en patrimonium, leeft er blijkbaar nogal wat onduidelijkheid bij de clubs zelf over de consequenties van zo'n eventuele aanpassing aan het decreet. Ik wil uiteraard graag die toelichting geven omdat ik er inderdaad van overtuigd ben dat heel wat wantrouwen en schrik gebaseerd zijn op misverstanden. Maar nog eens, ik ga van de gelegenheid gebruik maken om ook mijn eigen plannen, los van de voetbalbond, toe te lichten. Want ik wil met die toelichting in de verschillende afdelingen geen tijd verliezen en klaar zijn om in 2007 gestalte te geven aan zowel het jeugdopleidingsfonds als de jeugdopleidingscentra. Ik laat onderzoeken hoe we kunnen komen tot een goed jeugdopleidingsfonds voor alle sporttakken.

De voorzitter: De heer Van Dijck heeft het woord.

De heer Kris Van Dijck: Mijnheer de minister, ik dank u voor uw antwoord. Ofwel gelooft men het antwoord van de KBVB, ofwel gelooft men het niet. Er wordt een uitleg gegeven waar ik sterk mijn twijfels bij heb. Verdere informatie deed uitschijnen dat men de locaties in twee poules wil verdelen, één in het oosten van het land en één meer in het centrum of westen van het land: één rond Wezet, Verviers, Eupen en één rond Tubeke, Ronse en Doornik. Ik denk dat er meer achter die keuze zit.

Naar aanleiding van dit dossier heb ik contact gehad met een aantal mensen van de voetbalbond. De denigrerende manier waarop over een splitsing wordt gesproken, tart alle verbeelding. Diegenen die de splitsing vragen doen aan politiek, terwijl zij aan sport doen. We zouden het echter ook kunnen omdraaien en zeggen dat diegenen die zogenaamd aan sport doen, net aan politiek doen door zich niet te confirmeren.

Mijnheer de minister, we blijven u steunen. U moet elke opportuniteit aangrijpen, maar de bereidheid is in de geesten van velen nog niet aanwezig.

De voorzitter: Het incident is gesloten.