**1380** (2021-2022) – Nr. 1
ingediend op 22 juli 2022 (2021-2022)

# Verslag van de hoorzitting

namens de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media
uitgebracht door Katia Segers en Tinne Rombouts

## over Level Up Vlaanderen, de visienota Vlaams Gamebeleid 2022-2025 van de Vlaamse Regering

verzendcode: CUL

Vlaams Parlement

*Samenstelling van de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media:*

*Voorzitter:* Elisabeth Meuleman.

*Vaste leden:*
Cathy Coudyser, Marius Meremans, Freya Perdaens, Wilfried Vandaele, Manuela Van Werde;
Filip Brusselmans, Johan Deckmyn, Klaas Slootmans;
Karin Brouwers, Orry Van de Wauwer;
Steven Coenegrachts, Stephanie D'Hose;
Elisabeth Meuleman, Jeremie Vaneeckhout;
Hannes Anaf.

*Plaatsvervangers:*
Andries Gryffroy, Kathleen Krekels, Philippe Muyters, Kris Van Dijck, Karl Vanlouwe;
Immanuel De Reuse, Jan Laeremans, Ilse Malfroot;
Maaike De Rudder, Tinne Rombouts;
Els Ampe, Bart Tommelein;
Björn Rzoska, Tine Van den Brande;
Katia Segers.

*Toegevoegde leden:*
Tom De Meester.

INHOUD

I. Gamefonds, FLEGA en Howest ..... 4
1. Toelichting ..... 4
1.1. VAF/Gamefonds ..... 4
1.2. Flemish Games Association ..... 6
1.3. Howest/DAE ..... 8
2. Bespreking ..... 9
2.1. Katia Segers ..... 9
2.2. Tinne Rombouts ..... 10
2.3. Manuela Van Werde ..... 11
2.4. Antwoordenronde ..... 12
II. Mediawijs en VAD ..... 15
1. Toelichting ..... 15
1.1. Vlaamse expertisecentrum Alcohol en andere Drugs ..... 15
1.2. Kenniscentrum Mediawijsheid ..... 18
2. Bespreking ..... 22
2.1. Katia Segers ..... 22
2.2. Tinne Rombouts ..... 22
2.3. Karin Brouwers ..... 22
2.4. Antwoordenronde ..... 22
Gebruikte afkortingen ..... 26
Bijlagen: zie de dossierpagina van dit document op www.vlaamsparlement.be

Op donderdag 19 mei 2022 hield de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media een hoorzitting over Level Up Vlaanderen, de visienota Vlaams Gamebeleid 2022-2025 van de Vlaamse Regering.

De presentaties bij de toelichting en de visienota zijn te vinden op de dossierpagina van dit verslag op www.vlaamsparlement.be.

# I. Gamefonds, FLEGA en Howest

## 1. Toelichting

### 1.1. VAF/Gamefonds

*Youri Loedts*, hoofd van VAF/Gamefonds, deelt mee dat de nieuwe beheersovereenkomst met het Gamefonds heel wat overeenstemming vertoont met de visienota Level Up Vlaanderen van minister Benjamin Dalle. De beheersovereenkomst zal in de tweede helft van 2022 in werking treden. Ze bevat heel wat nieuwigheden, zowel op aangeven van het kabinet-Dalle als op basis van overleg met de sector, die daarin door FLEGA wordt vertegenwoordigd.

Nieuw voor het Gamefonds is de talentontwikkeling, die meebrengt dat het fonds een volwaardige derde poot van het VAF wordt. Directeur Koen Van Bockstal heeft de intentie om het Gamefonds op termijn op gelijke hoogte te stellen met het Filmfonds en het Mediafonds.

Het Gamefonds wil met zijn talentontwikkeling ontluikend en al wat ervarener Vlaams talent ontdekken, begeleiden, vormen en doorgroeikansen aanreiken. Het beoogt dit vooral in eigen land om zoveel mogelijk een eigen ecosysteem uit te bouwen.

Het fonds wil innovatie stimuleren, onder andere in crossmediale producties. Het VAF is daarvoor met zijn drie fondsen goed geplaatst. Het zet hiervoor onder meer het innovatieatelier in. Het organiseert tevens het tweejaarlijkse crosssectorale evenement Storycon.

Op zijn presentatie toont Youri Loedts enkele voorbeelden van crossmediale projecten die zijn voortgevloeid uit het innovatieatelier. Dat atelier is ontstaan tijdens de coronacrisis. Daardoor waren heel wat mensen uit de media- en filmsectoren technisch werkloos. VAF/Mediafonds polste bij hen naar interesse om een ander medium te verkennen. Games vormden daarbij een mogelijkheid. Daardoor werken nu tv-scenaristen en animators aan games.

Storycon, dat recent heeft plaatsgevonden in Bozar, had als hoofdthema innovatie binnen media, en meer bepaald binnen storytelling: hoe nieuwe technologieën omarmen om nog sterkere verhalen te vertellen waarmee mensen zich kunnen identificeren.

Financiële steun bieden vormt de corebusiness van het Gamefonds. De nieuwe beheersovereenkomst zal het mogelijk maken om per project meer budget aan te reiken. Tot dusver was het budget begrensd tot 250.000 euro creatiesteun en 50.000 euro promotiesteun. Die maxima zullen worden opgetrokken tot 400.000 euro creatie- en 75.000 euro promotiesteun.

Het fonds zal meer de nadruk leggen op ‘seed funding’ of zaaigeld, de vroege investering in een game-idee. Hierna volgt de ontwikkeling van een ‘vertical slice’, één gamelevel dat audiovisueel representatief is voor het eindproduct. Daarmee

kan het Gamefonds naar een investeerder stappen. De vraag naar games is immers groot.

Voorts biedt het VAF extra steun aan, waaronder steun na release. Die helpt de levenscyclus van een game in de markt verlengen. Fortnite werkt bijvoorbeeld met 'seasons', een abonnementsformule die recurrente inkomsten mogelijk maakt. Op die manier worden investeringen niet alleen op korte termijn, maar ook langdurig terugverdiend.

In de toekomst zullen er geen aparte steunmaxima zijn voor vertical slices, gewone productie of productie na release. Het Gamefonds wil de makers de nodige flexibiliteit bieden met betrekking tot de duurtijd van bepaalde fases. Sommige games zijn erg complex en benutten op de achtergrond een groot aantal systemen, zoals RTS-, strategie- of roll-playing games. In dat geval is het soms aangewezen om langer in preproductie te blijven.

Naast de bedragen verhoogt het Gamefonds de steunintensiteit: het aandeel van de overheidssteun in het totale budget. Die verhoging wil het fonds vooral toepassen voor starters en pas afgestudeerden, die immers over nagenoeg geen kapitaal beschikken. Ook voor educatieve steun kan de steunintensiteit hoog liggen. Het VAF krijgt daarvoor middelen van het Departement Onderwijs en Vorming.

Naast de financiële steun die het biedt, treedt het Gamefonds ook op als draaischijf voor andere maatregelen. Zijn website brengt een overzicht van alle beschikbare instrumenten en maatregelen, bijvoorbeeld FLEGA, het startersaanbod van VLAIO, de intussen weggevallen steun vanwege Flanders DC enzovoort. Vanaf augustus 2022 krijgt het fonds er een extra medewerker bij. Deze zal de starters wegwijs maken door het hele kluwen aan beschikbare maatregelen. Subsidiemechanismen zijn immers complex en voor een starter niet eenvoudig te doorgronden.

Vervolgens komt Youri Loedts tot de extra initiatieven: de financiële of communicatieve ondersteuning van initiatieven uit de sector, de zogenaamde grassroots movements. VAF/Gamefonds helpt ze mogelijk maken met financiële en communicatiesteun. Voorbeelden zijn al langer bestaande initiatieven als Belgian Game Awards en BIG Brotaru, en nieuwere initiatieven als Different Perspectives, Gamestorm en ten slotte UNWRAP, dat de sectoren film, media en games verenigt. Youri Loedts toont enkele sfeerbeelden van deze evenementen.

Het Gamefonds beschikt over een diversiteits- en inclusiviteitstraject. Het zal aanvragers vragen of ze over inclusiviteit hebben nagedacht en hoe ze die dan in hun project hebben verwerkt. Tijdens de hearing, waarop elke aanvrager recht heeft, komt het onderwerp eveneens ter sprake. Komen er dan verontrustende of net interessante antwoorden, dan zal het fonds er dieper op ingaan.

Het inclusiviteitstraject matcht teams met de juiste consultants of medewerkers, bijvoorbeeld mensen van andere origine als er ook personages met een dergelijke origine zijn. Wie hen wil schetsen, moet hen erbij betrekken. Het Gamefonds steunt het project Game for Thoughts, tegelijk een podcast en een twitchstream, gerealiseerd door een DAE-medewerker.

Ter illustratie van het traject toont Youri Loedts de nieuwe game 'All I ever wanted', een zogenaamde walking simulator. Gamescenariste Dagmar Blommaert zal samenwerken met zwarte Canadezen, Amerikanen en Vlamingen om de representatie van de zwarte personages respectvol en diepgaand te maken.

## 1.2. Flemish Games Association

*David Verbruggen*, algemeen directeur van FLEGA, wijst erop dat zijn Vlaamse sectorfederatie onder de noemer Belgian Games nauw samenwerkt met WALGA en Games Brussels, respectievelijk de Waalse en Brusselse tegenhangers. Op zijn presentatie toont de spreker de grotere Belgische bedrijven, met de Vlaamse Larian Studios en de Waalse Fishing Cactus en Appeal Studios als grootsten. Het merendeel van de bedrijven is echter klein. Voorts is in Belgian Games ook de VGFB, de federatie van de internationale uitgevers en consoleplatforms vertegenwoordigd.

FLEGA zal op de Keulse beurs Gamescom in augustus 2022 de cijfers van 2021 bekendmaken. Vandaag geeft David Verbruggen cijfers uit 2020. De rekenmethodologie is gealigneerd met die van de Europese sectorfederatie, wat het voordeel van internationaal vergelijkbare gegevens oplevert. FLEGA telt naast de makers ook de bedrijven mee die services voor makers aanleveren, net als incubatoren/acceleratoren en lokale uitgevers. Die telling levert 84 bedrijven op. Door de gewijzigde methodiek lijkt dat een daling tegenover het jaar voordien, maar in feite heeft zich een stijging voorgedaan.

De meerderheid van de gamebedrijven bevindt zich in Vlaanderen. Wallonië en Brussel zijn intussen wel achterstand aan het wegwerken. Mede dankzij het VAF telt Vlaanderen al heel wat nieuwe studio's en projecten. Het aantal vte's, dat een tijdlang tussen de 1000 en de 1100 heeft gelegen, is door de nieuwe rekenwijze wel wat gedaald, maar zal naar verwachting weer zijn gestegen in 2021.

In de omzetcijfers weegt Larian heel zwaar door. In 2019 heeft Larian geen nieuwe game gereleased, wat dan ook onmiddellijk aan de cijfers te merken was. Het ecosysteem is op dat vlak nog onstabiel, betreurt David Verbruggen. Er is nood aan meer hits en meer grote bedrijven.

De volledige economische waardeketen van alle in België verkochte videogames bedroeg in 2021 600 miljoen euro, of 4 procent meer dan in het vorige recordjaar 2020. Corona heeft de sector geen windeieren gelegd. Hoewel de lokale gamesector bepaalde moeilijkheden heeft ondervonden, waren die van een veel mindere orde dan in de film- en cultuursector. Ter vergelijking geeft de spreker mee dat de Belgische muzieksector voor 90 miljoen euro staat. Anderzijds halen landen als Frankrijk en het Verenigd Koninkrijk een veel grotere gamesomzet. Ons land laat dus nog een enorm potentieel liggen. Er kunnen nog veel Belgische games worden gemaakt om het cijfer op te trekken.

Het vermelde cijfer van 600 miljoen euro omvat de fysieke verkoop van games en de downloads, maar ook de verkoop van consoles. Dit laatste verklaart ook wel het verschil met de muzieksector, waar de audioapparatuur niet wordt meegerekend. Ook de 82 miljoen euro omzet die het lokale ecosysteem van gameontwikkeling heeft gerealiseerd, is in die 600 miljoen euro verwerkt om het economische plaatje te vervolledigen.

David Verbruggen vindt Level Up een goed plan, dat transparant en vlot tot stand is gekomen, in een goede samenwerking tussen kabinet, departement en keypartners. Het draagvlak voor het plan is stevig. Bovendien borduurt het plan goed voort op het bestaande plan van vorig minister Sven Gatz. Het staat ook niet in steen gebeiteld maar kan worden aangepast aan een voortdurend veranderende sector en wereld.

De sector streeft naar complementariteit en wil overlappingen en versnippering vermeden zien. De beschikbare budgetten moeten zo efficiënt mogelijk worden ingezet, zoals het plan ook mogelijk maakt.

Wat de taxshelter betreft, blijft het FLEGA verbazen hoe lang het duurt om een in 2019 aangenomen wet te bekrachtigen. Uiteraard zijn er voorwaarden, maar het duurt toch wel erg lang. FLEGA blijft de betrokken overheden hetzelfde vragen als steeds: geef dat laatste duwtje nog. Bepaalde privé-investeerders hebben er niet langer op gewacht en hebben zelf al geld bijeengebracht voor de sector. Maar de taxshelter blijft het ontbrekende stukje met het oog op de doorstart van de sector. In andere sectoren heeft het instrument zijn nut al bewezen.

Flanders DC komt niet nadrukkelijk aan bod in het actieplan. De gamesector was wel verrast door het plotse stopzetten van de steun voor videogames uit die hoek. Daarover is aangekondigd dat deze steun onder de nieuwe Flanders Gamehub een voortzetting kan krijgen. Flanders DC was erg verdienstelijk op het vlak van laagdrempelige coaching en ondernemersbegeleiding. Voor de vele erg kleine bedrijven vulde het daarmee een nood in waarvoor deze zelf geen geld hadden. Flanders DC was toegankelijk en bijna of helemaal gratis. De Gamehub zou deze leemte kunnen opvullen, maar alleen mits extra budget, dat momenteel niet voorhanden is. Bovendien steunde Flanders DC ook de Belgian Game Awards, wat David Verbruggen in de Gamehubcontext veel minder vanzelfsprekend acht. Hierover onderhoudt FLEGA goede gesprekken met VLAIO. De spreker kijkt uit naar een goed overleg met het kabinet van minister Hilde Crevits.

De Flanders Gamehub is een fysiek en onlinecentrum, dat startups van nabij begeleidt in hun doorgroei naar scale-ups, die met investeerders kunnen onderhandelen om op de eigen benen te staan. FLEGA probeert dat traject zo kort mogelijk te houden. Voor Larian heeft het zowat 25 jaar gekost om terecht te komen waar het nu staat. Zoals gezegd heeft de sector meer dergelijke grote bedrijven nodig, en kan ze geen twintig jaar meer wachten voor ze zover raken.

De Gamehub kan daarin helpen. De sector is er dan ook blij mee. Wel heeft het dossier enige vertraging opgelopen. Het gaat dan ook om een groot budget. De voorwaarde voor deze 2 miljoen euro aan relancemiddelen is dat de privésector er een even groot bedrag tegenover zet. Zo is dan, gespreid over een periode van vier jaar, een budget van 4 miljoen euro beschikbaar.

Het project maakt het bovendien noodzakelijk om het hele ecosysteem tegen het licht te houden. Zoiets vergt de nodige tijd. Er moet een antwoord komen op vragen als: wie wordt bij de Gamehub betrokken, hoe gebeurt dit en in welke rolverdeling? David Verbruggen hoopt dat dit dossier in het najaar van 2022 goedgekeurd raakt, opdat Flanders Gamehub in het begin van 2023 van start kan gaan. De fondsen moeten nog in 2022 worden opgehaald.

FLEGA is heel blij met zijn partnerschap met FIT voor de periode 2022-2026. Uiteraard ligt de focus daarvan op de export, met matchmaking, beurzen enzovoort.

In zijn presentatie heeft David Verbruggen ook enkele voorbeelden van het inclusie- en representatiebeleid opgenomen. Momenteel bestaat 20 procent van de personages in de wereldwijde videogames uit de niet-klassieke blanke man. Dat is nog altijd te weinig, beseft de sector ook zelf. In Europa is liefst 47 procent van de gamers vrouwelijk. Wat de werknemers betreft, haalt Engeland een behoorlijk aanvaardbare vertegenwoordiging van vrouwen en van mensen met een migratieachtergrond. Vergeleken met andere creatieve sectoren scoort de gamesector er voor dat aspect zelfs zeer goed. In eigen land was in 2019 amper 7 procent van de werknemers in de gamesindustrie vrouwelijk. Daar zal de sector zeker werk van maken. Cijfers van de universiteit van Surrey geven aan dat meisjes die regelmatig videogames spelen, sneller geneigd zullen zijn om een STEM-opleiding te volgen.

David Verbruggen komt dan tot het vragenlijstje van FLEGA op dit vlak. Ten eerste pleit het voor ambassadeurs in scholen, die meisjes en mensen van kleur kunnen

warm maken voor een carrière-uitbouw in de gamesector. Een nulmeting, zoals Engeland heeft verricht, kan heel wat zaken in kaart brengen. Het zou nuttige data opleveren, problemen blootleggen en een bewustzijn creëren.

Met foto's van zwarte personages toont de spreker hoe ze in sommige nieuwe games genuanceerd worden neergezet.

Wat de E-sport betreft, is FLEGA niet de vertegenwoordiger van de organisatoren ervan. Maar de makers en uitgevers van de games zijn wel de rechthebbenden. FLEGA is dan ook blij met het overleg tussen alle betrokken actoren over E-sport, dat het actieplan aankondigt. Het gaat dan over de wetgevingstoepassing en de organisatie daaromheen.

David Verbruggen wil heel duidelijk gezegd hebben dat de sector onder geen enkel beding gokken of wedden op E-sport toelaat of organiseert. Derde partijen doen dat helaas wel, maar daarop heeft de gamesector geen vat. Bovendien verbieden nagenoeg alle uitgevers gokreclame in E-sporttoernooien met hun videogames.

Het actieplan besteedt ook aandacht aan het problematische gamen. FLEGA steekt de kop niet in het zand en beseft terdege dat sommige mensen te veel gamen, en daardoor cruciale zaken nalaten. Het wil wel af van sensationele uitspraken als dat een kind verslaafd zou zijn wanneer het twee uur per dag gamet. Maar als iemand basisbehoeften als eten, slapen, sociaal contact, school of werk begint te verzuimen, heeft hij inderdaad een probleem. De sector vraagt om ook wel oog te hebben voor onderliggende redenen die iemand tot excessief gamen, tv-kijken of wat dan ook aanzetten.

De WHO gaat ervan uit dat 1 procent van de videogamers problematisch gedrag vertoont. Belgian Games vindt het moeilijk om zoiets te berekenen, maar is als sector bereid om zijn steentje bij te dragen. Grote game-uitgevers werken al mee aan onafhankelijk onderzoek en delen hun actuele spelersdata met het Oxford Internet Institute. De sector reikt ook tools aan voor ouders. Zo hebben alle gameconsoles ouderlijk toezicht, waarop ouders kunnen instellen hoelang het gamen mag duren. Ook voor aspecten als de uitgegeven bedragen kunnen ouders beperkingen opleggen. Sommige games hebben ter zake heel leuke features. Wie in Animal Crossing alle beschikbare appels geplukt heeft, moet een hele dag wachten voor hij dat opnieuw kan doen.

### 1.3. Howest/DAE

*Regis Le Roy*, stafmedewerker opleidingen aan Howest, wijst erop dat zijn hogeschool enkele keren wordt vermeld in Level Up Vlaanderen. Howest is in 2006 van start gegaan met een opleiding in Digital Arts en Entertainment, dus nog zes jaar voor het VAF zich met games is beginnen inlaten. In 2014 is dan de accreditatie gevolgd. Nog niet zo lang geleden werd iemand die een dergelijke opleiding wou opstarten, niet voor vol aanzien. Men had het smalend over de gamesopleiding. Intussen is de gamesector echter enorm geëvolueerd, en wil Howest daaraan zeker zijn steentje blijven bijdragen. In Vlaanderen groeit de sector almaar door.

In 2022 volgen in Kortrijk meer dan 1300 studenten de DAE-opleiding, waarvan 300 buitenlanders. De opleiding wordt volledig in het Nederlands en in het Engels aangeboden. Ze is goedgekeurd door de industrie, waarmee Howest vlot samenwerkt. Dat is ook gebleken uit de bekroning als beste gameopleiding ter wereld. In 2022 schiet de hogeschool in die awards al voor de derde keer op rij de hoofdvogel af. Vlaanderen hoeft daarin niet te bescheiden zijn en mag gerust beseffen dat het toptalent aflevert voor de sector. Daarmee laat het met zijn beperkte middelen grotere landen achter zich.

Statistische informatie geeft aan dat de honderden DAE-afgestudeerden overal werk vinden. Op zijn presentatie toont Regis Le Roy dat heel wat studenten naar het buitenland trekken, maar dat er toch ook heel wat een job hebben in Vlaanderen: in de gamesector of in aanverwante sectoren als augmented reality, virtual reality en metaverse. De gamesector blijft wel de hoofdmoot uitmaken.

Wat doen de alumni dan concreet? Sommigen hebben Fortnite-personages ontworpen. Anderen creëren racegames. Een dertigtal alumni hebben meegewerkt aan de Lariantitel Divinity.

Naast studentenopleidingen organiseren, verricht Howest net als elke andere hogeschool toegepast onderzoek. Dat vormt een belangrijk onderdeel van het gamesecosysteem. Het onderzoek heeft gezondheid, productvisualisatie, entertainment en onderwijs als speerpunten.

Youri Loedts heeft UNWRAP en Game for Thought al vermeld. UNWRAP is een meerdaags festival voor zowel de industrie als een breed publiek. Het toont dat er in Vlaanderen een en ander beweegt. Game for Thought maakt het voor Howest mogelijk om naast de technische zaken die de studenten er aanleren, oog te hebben voor zaken als toegankelijkheid, vrouwen in games en workbased culture.

Howest beschikt tevens over de DAE-studio's, waarbij ook Larian is betrokken. De studio's staan voor incubatie en acceleratie van startups. DAE heeft dit project ontwikkeld vanuit de noodzaak om studenten die kansen te geven. Voor een eenentwintigjarige is het immers niet zo evident om zelf een game op de markt te brengen. In een dergelijk geval rekent Regis Le Roy ook op onder meer het VAF voor ondersteuning.

Voorts heeft de organisatie een investeringsfonds: ForsVC. Het heeft intussen 18 miljoen euro aan risicokapitaal opgehaald.

De spreker stelt dat het hier om trage processen gaat. Howest hoop dat het actieplan het nodige zal bijdragen.

Vervolgens gaat de spreker in op de uitdagingen voor de toekomst. DAE wil verder inzetten op het game-ecosysteem. Daarin is een drievoudige of viervoudige helix van belang tussen onderwijs, overheid en industrie, met als vierde pijler het publiek. De Flanders Gamehub zal daar zeker in passen. Op dat vlak hoopt de spreker dat er geen versnippering optreedt en dat de hub een heel degelijk Vlaams beleid impliceert, dat een acceleratie mogelijk maakt voor de sector.

Ten slotte is de hogeschool nog steeds vragende partij voor een masteropleiding, die aansluit op haar huidige bacheloropleiding. Die zou bepaalde studenten de kans geven om hun kennis nog verder uit te diepen en de Vlaamse gamesector te ondersteunen.

Indien dit alles wordt vervuld, wordt het een mooie wereld, illustreert Regis Le Roy aan de hand van een ontwerp van studente Maria Martinez.

## 2. Bespreking

### 2.1. Katia Segers

*Katia Segers* dankt de drie sprekers voor hun heldere en prikkelende uiteenzettingen. Ze tonen aan hoe belangrijk de gamesector zowel cultureel-creatief als economisch is. Wereldwijd en in Vlaanderen is het een van de snelste groeiers onder de creatieve sectoren, hoewel heel wat mensen zich daarvan nog niet bewust zijn.

Het VAF wil inzetten op zaaigeld en dus op vertical slices. Een wetmatigheid van de creatieve industrie is echter een falingsgraad van 80 tot 90 procent voor nieuwe projecten. Het businessmodel veronderstelt overproductie aan de basis. Alleen zijn games heel duur. Dreigt de inzet op zaaigeld dan niet ten koste gaan van de ontwikkelingssteun, die nodig is om volwaardige producten op de markt te zetten?

Het commissielid is tevreden over de aandacht voor diversiteit en inclusiviteit. Als maar 20 procent van de personages wereldwijd geen blanke mannen zijn, en in België zelfs maar 7 procent, is het belang daarvan wel heel duidelijk, a fortiori aangezien 47 procent van de gamers vrouwelijk zijn. Wat is intussen de verhouding tussen jongens en meisjes in de DAE-studenten aan Howest? Eigenlijk begint alles al met de ondervertegenwoordiging van meisjes in STEM, initiatieven als Wiskundige Wiske ten spijt.

In de gameontwikkeling is niet alleen het pure programmeren een aspect. Heel wat jobs vergen creativiteit en artistieke skills. Welke banden smeedt Howest met kunsthogescholen? Zo creëert zangeres en Ultimawinnares Liselot De Wilde ook gameachtergronden. In het hoger kunstonderwijs bekleden de meisjesstudenten wel een groter aandeel. Er mag dus niet alleen aandacht zijn voor de STEM-achtergrond.

Niet alleen in de beeldvorming, maar ook in de plotwending en de verhaallijnen moeten meisjes zich gerepresenteerd voelen. Een louter mannelijke invalshoek is uit den boze.

Katia Segers deelt de analyse over het belang van de taxshelter. Dat Flanders DC niets meer doet voor games, heeft haar verrast. Vanwaar die beslissing, die gelet op het grote economische belang van games moeilijk te vatten is?

Flanders Gamehub is met zijn 2 miljoen euro aan relancemiddelen een belangrijk initiatief. Hoe zien de sprekers zelf de mapping die nog moet opgesteld, met de rolverdeling tussen bedenkers, makers, distributeurs, uitgevers, VLAIO, FIT, opleidingen en zo meer?

Dat heel wat Howest-alumni de weg naar het buitenland vinden, is op zich een goede zaak. Hollywood is destijds groot geworden door de instroom van buitenlands talent. Maar ook Vlaanderen zelf moet groot kunnen worden in games. Wat is er nodig om talent hier te houden?

ForsVC is een indrukwekkend investeringsfonds. Maar als een dergelijk initiatief in staat is om 18 miljoen euro bijeen te krijgen, vanwaar dan de nood aan een taxshelter? De taxshelter is inderdaad een prachtig instrument dat de Vlaamse creatieve sector een enorme boost heeft gegeven. De podiumkunsten maken er nu gretig gebruik van. Maar de toenmalige opening naar podiumkunsten had ook wel een kannibaliserend effect, in het nadeel van de audiovisuele industrie. De toevoeging van gaming zou de totale pot niet vergroten, verwacht Katia Segers. Of ziet de sector dat anders?

Als Howest een academische masteropleiding wil, waarom organiseert het die dan niet gewoon? Het conservatorium van Brussel is er, weliswaar met enige moeite, recent ook in geslaagd een nieuwe academische master Musical op te starten. Werkt Howest nu al aan die master? Wat is zijn timing?

### 2.2. Tinne Rombouts

*Tinne Rombouts* dankt de sprekers voor de toelichting en drukt haar appreciatie voor de gamesector uit. Vijftien jaar geleden heeft het Vlaams Parlement hierover zijn eerste resolutie aangenomen (*Parl.St.* Vl.Parl. 2007-08, nr. 1735/3). Op dat

moment was de sector heel pril en ontbrak het aan elk regelgevend kader. Het commissielid wenst de sector voor de komende vijftien jaar een even steile opgang toe. Hij mag trots zijn op zijn realisaties. Ook de voorliggende visienota vervult Tinne Rombouts met enige trots, aangezien deze een duidelijke lijn aangeeft voor een verder groeipad.

Het commissielid wil even stilstaan bij de uitspraak over het zaaigeld. Wat heeft de sector de jongste jaren als trends vastgesteld bij de ingediende projecten? Houdt de beheersovereenkomst er voldoende rekening mee?

Wat verwachten de sprekers na de verhoging van de maximumsteun per project? Zullen er meer projecten worden goedgekeurd, of zal er veeleer intensievere steun komen voor een beperkt aantal kwaliteitsvolle projecten?

Crosssectorale samenwerking vormt een belangrijk thema in de visienota. Samenwerken is op zich een goede zaak, maar des te meer als ze van onderuit groeit. Hoe ervaart de sector dit? Werkt men er alleen samen omdat het moet, of gebeurt dat ook spontaan? Is de opgelegde samenwerking een pluspunt?

De gamesector werkt samen met allerlei sectoren, bijvoorbeeld sport, welzijn en onderwijs. Gaan gamebedrijven die samenwerking spontaan aan? Gebeurt het ook omgekeerd? Hoe verloopt die kruisbestuiving in de praktijk? Wat zijn de toekomstverwachtingen daarbij? Zijn er obstakels?

Hoe zit het met de onderlinge uitwisseling tussen over heel Vlaanderen verspreide gamebedrijven?

In sectoren als onderwijs en welzijn sluimert echter ook een zekere kwalijke reputatie van gaming, wegens overmatig of schadelijk gebruik. Wellicht zijn daardoor niet alle ouders, leerkrachten of scholen doordrongen van het nut van games in klasverband. Hoe zou de sector gamestoepassingen voor hen aanvaardbaarder kunnen maken?

De gamesector stelt erg creatieve mensen te werk maar is tegelijk ook een business. Het businessmodel moet kloppen. De opleiding legt terecht een grote klemtoon op het creatieve aspect, maar hoe zit het met de begeleiding op businessvlak? Wat zijn de ervaringen? Zijn er extra uitdagingen? Kan het onderwijs daarop inspelen? Of Gamehub Flanders?

### 2.3. Manuela Van Werde

*Manuela Van Werde* herinnert de commissie aan het grote enthousiasme bij het Actieplan Gaming en is dan ook blij met de opvolger. Wel vindt de N-VA de visienota nogal vrijblijvend. Ze bevat goede voornemens en beantwoordt een aantal hangende vragen. Maar nergens vermeldt ze waar de gamesector in 2025 zou moeten staan. Ligt dat aan de timing halfweg een legislatuur? Of aan de postcoronasituatie? De sprekers willen stappen vooruit zetten, maar welk budget heeft de sector daarbij voor ogen?

Een werkgroep rond professor Michel Maus kreeg de opdracht om de wetgeving in verband met games te optimaliseren. Hebben de sprekers voorbeelden van – misschien wel kafkaiaanse – toestanden waar de sector mee kampt?

Het relanceplan Vlaamse Veerkracht is ter sprake gekomen. Het gaat dan specifiek over de projectoproep betreffende de digitale transformatie. Een aantal projectoproepen liggen intussen al achter de rug, zoals desinformatie en TETRA Media. Hebben ook daarop gamebedrijven ingetekend?

De visienota beoogt specifieke steun voor artistieke games en serious games uit het Gamefonds. Zal dit de markt niet verstoren? Dreigt dit in verhouding geen te grote focus teweeg te brengen van jong talent op een niet zo lucratief segment?

2.4. Antwoordenronde

*Youri Loedts* antwoordt eerst over de verhouding tussen zaaigeld en productiesteun, vanuit de optiek dat heel wat projecten zullen falen. Het Gamefonds huldigt het principe van 'fail quickly'. Het is beter om snel te falen, opdat men zich ook snel kan herpakken. Games vergen een heel iteratieve aanpak en moeten dus heel snel plezier opwekken. Wat niet leukt blijkt te zijn, is misschien ook niet leuk te maken. Vanaf dat besef kan men beter in iets anders investeren. Het fonds probeert geen geld te verspillen aan ideeën die het niet zullen halen. Dat is de filosofie achter seed funding.

Het Gamefonds kan onmogelijk even snel groeien als de sector waarvoor het staat. De 2 miljoen euro die het intussen kan toekennen, is daar nog altijd een peulschil. Privé-investeerders uit binnen- en buitenland kloppen steeds vaker aan bij het Gamefonds met de vraag wat het in de aanbieding heeft en hoe ze in Vlaams talent kunnen investeren. Het kan gaan om streamers zoals Netflix, dat nu met het oog op een verhoogde omzet ook games wil aanbieden.

Het Gamefonds wil vooral jonge makers kansen bieden. In hun beginperiode zijn investeerders tegenover hen nog terughoudend. Het fonds ziet zijn rol dan ook vooral als een springplank naar meer kansen en middelen.

Manuela Van Werde polste naar eventuele marktverstoring door een focus op artistieke en serious games. In de nieuwe beheersovereenkomst met het VAF zijn de percentages echter meer op dezelfde hoogte gebracht, aangezien ze anders de keuze voor bepaalde segmenten al te zeer kunnen beïnvloeden. In de toekomst zal de steunintensiteit voor artistieke games nog 70 in plaats van 85 procent kunnen bedragen, en voor serious games 70 in plaats van 75 procent. Entertainmentgames kunnen onder bepaalde Europees ingestelde voorwaarden ook boven de 50 procent steunintensiteit uitkomen. Een voorwaarde is onder meer dat het om een van de eerste drie uitgebrachte games van de betrokkene moet gaan. Ook 'moeilijke werken', games met een vooral culturele en minder commerciële waarde, komen daarvoor in aanmerking. Daarmee beoordeelt Youri Loedts het nieuwe systeem als rechtvaardiger en evenwichtiger.

Aan Tinne Rombouts antwoordt Youri Loedts dat het VAF wel degelijk evoluties in de aanvragen sinds 2012 heeft waargenomen. In 2012 ging het er nog vrij hobbyistisch aan toe. Maar de aanvragers van toen staan nu bijzonder ver op professioneel vlak. Voorbeelden zijn LuGus Studios en Triangle Factory, die intussen grote buitenlandse successen op hun palmares hebben. Het Limburgse LuGus gaat bijvoorbeeld een samenwerking aan met NASA. Zoiets betreft geen kleine projectjes. Waarom de media daar niet over hebben bericht, ontgaat Youri Loedts.

Steeds meer DAE-alumni verkiezen intussen om in België te blijven gezien de kansen en begeleiding die ze er vinden. In dat laatste heeft het VAF een grotere rol gespeeld. Het Gamefonds speurt voortdurend naar talent en zal het spontaan benaderen met de boodschap dat het als non-profitorganisatie zelf niet op enige winst uit is, maar alleen het succes van de betrokkene voor ogen heeft met zijn inzet.

De crosssectorale samenwerking is geen verhaal van moeten maar van willen. Zo zijn de filmregisseurs Douglas Boswell en Hans Van Nuffel, bekend van respectievelijk Zeppos en Adem, momenteel aan games aan het werken. Door het innovatieatelier en het crossoverlab van het VAF zijn ze bij games terechtgekomen. Naar eigen zeggen ontbrak het in hun opleidingsjaren nog aan een kans om voor games

te kiezen. Ze zijn absoluut geïnteresseerd in de overstap, mits de juiste begeleiding, waarvoor het VAF, FLEGA en DAE dan de juiste partners aanreiken. Er zullen nog heel grote namen volgen, die Youri Loedts op dit moment echter nog niet kan onthullen. Niet alleen voor de creatieve inbreng geldt het groeiende belang van crosssectoraliteit. Zo worden game-engines ook ingezet in de film- en tv-industrie. Het wordt een boomend succes voor dergelijke veelgevraagde technische profielen.

Tinne Rombouts polste ook naar de verwachte effecten van de verhoogde maximumbedragen. Wereldwijd is de trend dat games almaar duurder worden en dat de concurrentie toeneemt. Om een voldoende opvallende productiewaarde mogelijk te maken, zijn aanzienlijk meer middelen nodig. De 400.000 euro die het VAF maximaal mag inzetten, zijn dan eigenlijk peanuts. De duurste projecten die het Gamefonds momenteel ondersteunt, hebben een budget van 1,3 tot 1,5 miljoen euro. Het aandeel van het VAF is dus niet erg groot. De sector is duurzaam en zelfbedruipend. Het VAF wil dat behouden zien, en ziet zijn rol vooral in het faciliteren van een snelle en goede start door middel van zijn subsidies.

*David Verbruggen* is vertrouwd met de opmerkingen over de taxshelter. In vergelijking met de film zou het voor games echter nog om beperkte bedragen gaan. De spreker verwacht daarin niet meteen een rush naar zijn sector. Het algemene plafond verhogen zou wellicht niet zo evident zijn, maar bepaalde investeerders wachten wel de beschikbaarheid van een taxshelter voor games af voor ze willen instappen.

FLEGA ziet echter in de eerste plaats synergie: mogelijkheden op het vlak van nieuwe businessmodellen, aangezien de audiovisuele en de gamesector naar elkaar aan het toegroeien zijn. Tools om videogames te ontwikkelen zijn ook inzetbaar voor bepaalde filmscènes. Series en films als The Mandalorian en Blade Runner maken uitvoerig gebruik van voor games ontwikkelde technologie. De profielen die voor games worden opgeleid, zouden net zo goed kunnen doorstromen naar de filmproductie. FLEGA ziet in de taxshelter een opportuniteit om dergelijke samenwerking te faciliteren. Het gevolg zou een win-winsituatie zijn.

Voor zover de spreker bekend, is uit de onderhandelingen over een nieuwe beheersovereenkomst van Flanders DC voortgekomen dat de budgetten omlaag moesten, waardoor er geen geld meer zou zijn voor games. Dat heeft men onder meer verantwoord met de beschikbaarheid van relancemiddelen voor de gamesector en van Flanders Gamehub. De sector was eigenlijk nooit echt betrokken bij de beslissing om geen game-ondersteuning meer te bieden vanuit Flanders DC. Die ondersteuning kan ook niet op alle vlakken zomaar worden overgenomen door Flanders Gamehub, waar dan ook extra budget voor nodig zou zijn. De opdracht van de Gamehub is immers heel specifiek.

Met de mapping en precieze rolverdeling is sector nog niet helemaal klaar. Het moet hoe dan ook steeds gaan om een stappenplan, met de kleine startup telkens als eerste stap. FLEGA wil de goesting van ondernemers stimuleren en capteren door middel van netwerkevents met partners. Vanuit een vaste uitvalsbasis zou de sector in heel Vlaanderen rondes organiseren om de mogelijkheden van de Gamehub bekend te maken. Kortrijk is de meest genoemde locatie voor Flanders Gamehub, wat ook logisch is gezien de aanwezigheid van Howest, Hangar K, DAE-studio’s enzovoort. Maar de hub moet wel gedragen zijn in heel Vlaanderen. Een Limburgse studio moet er net zo goed op kunnen intekenen. Flanders Gamehub onderzoekt de mogelijkheden van toepassingen op afstand, zoals remote coaching.

Het moet alleszins een systeem worden waarin heel Vlaanderen betrokken wordt. Mogelijke partners zijn regio’s, steden en scholen. De onderwijsinstellingen hoeven uiteraard niet beperkt blijven tot die in Kortrijk. Ook LUCA School of Arts zou een logische partner zijn en is bijvoorbeeld heel actief op het vlak van ondernemer-

schap. Het VAF heeft uiteraard ook zijn rol te spelen, met name met zijn zaaigeld. Aan het einde van de tunnel staan dan spelers als ForsGC. Als een bedrijf er echt klaar voor is en een goede vertical slice heeft ontwikkeld, is het moment aangebroken om een investeerder in te schakelen en heeft het de Gamehub niet langer nodig. Daar komt dan weer plaats vrij voor een nieuwe startup. In een economische sector als gameproductie is het de bedoeling om op eigen benen te staan, niet om op subsidies te blijven draaien. Uiteindelijk moet er een ecosysteem worden getekend met voor alle actoren een plekje.

De spreker kan Manuela Van Werde enigszins volgen als ze de visienota vrijblijvend noemt. De nota is een aanzet, waarop nog een concretisering moet volgen. De sector bereidt momenteel in het kader van het FIT-actieplan een antwoord voor op de vraag waar hij in 2025 wil staan. In die context komt er een internationaliseringsstrategie. De gamesector is voor 99 procent exportgericht. De internationaliseringsstrategie zal KPI's definiëren over wat de sector in elk van de volgende jaren moet hebben bereikt. Die zullen alleszins de omzet betreffen maar ook het aantal bedrijven. Het wordt een moeilijke oefening, die richtlijnen en ambities concreter zal uitdrukken.

David Verbruggen heeft geen weet van gamingbedrijven die hebben ingetekend op de vermelde projectoproepen in het kader van Vlaamse Veerkracht, maar is ook niet op de hoogte van alle calls waarvoor Vlaamse gamingbedrijven hebben gekandideerd.

Op de vraag van Tinne Rombouts over de kruisbestuivingen tussen sectoren en binnen de sector, antwoordt David Verbruggen dat de samenwerking tussen sectoren tot de opdrachten van Flanders DC behoort. De Gamehub biedt ter zake mogelijkheden. Naast haar gameafdeling zal ze ook een XR/AR/VR-afdeling hebben, met bij uitstek technologie die ook voor andere sectoren nuttig is, bijvoorbeeld in de sportwereld. Overigens heeft ook Sport Vlaanderen een projectoproep gelanceerd, met drie of vier heel concrete projecten met gamebedrijven voor gevolg. Voor sommige bedrijven is het nog te vroeg om in te gaan op calls, terwijl andere er al gretig gebruik van maken. Met betrekking tot projectoproepen verwacht FLEGA vooral goede communicatie met de sector.

Binnen de sector bieden events heel wat mogelijkheden op het vlak van kruisbestuiving. Voor FLEGA is dit een prioriteit. In de denkoefening over zijn kerntaken ziet FLEGA het samenbrengen van mensen binnen de sector als een hoofddoel.

De organisatie is een groot voorstander van games in de klas. Ze kunnen lespakketten niet vervangen maar ze wel mooi aanvullen. Dat kan de sector stimuleren met ambassadeurs. Hij brengt op www.speelhetslim.be getuigenissen van leerkrachten en directeurs die het engagement, de motivatie en het visuele voorstellingsvermogen van de leerlingen hebben zien toenemen door games in te zetten. De leerstof gaat er gemakkelijker in, op voorwaarde dat men niet zomaar met een game aan de slag gaat. Ook commerciële games kunnen hierin een rol spelen, zelfs al zijn ze niet ontwikkeld voor klassikaal gebruik. Een game die zich in de Romeinse of Spartaanse oudheid afspeelt, kan leerlingen helpen beleven hoe het er toen aan toeging. Vaak zijn die games historisch erg correct.

David Verbruggen hecht groot belang aan de werkgroep rond E-sport. Een uitdaging is de vraag of E-sport sport is. Zelf is de spreker geneigd om ontkennend te antwoorden. De sector vindt de term niet erg goed gekozen. Mocht het toch een sport worden, zullen heel wat wetgeving, beschikbare subsidies en rechtenkwesties een rol gaan spelen. Het wedden op E-sport vertoont heel wat overeenkomsten met het klassieke wedden op sport, maar heeft ook heel specifieke kenmerken. FLEGA kijkt erg uit naar het geplande overleg.

*Regis Le Roy* gaat eerst in op de vraag over talent in eigen land houden. Alumni van 21 jaar hebben hard gewerkt voor hun diploma, zijn ambitieus en willen de hele wereld ontdekken. Ze zoeken inhoudelijk interessante jobs. In eigen land kunnen ze daarvoor het best terecht bij Larian, maar landgrenzen zullen hen niet tegenhouden. Er zijn dus meer studio's als Larian nodig. Howest signaleert daarom regelmatig dat het vooralsnog niet snel genoeg gaat in Vlaanderen om het grote potentieel onder zijn studenten in eigen land de nodige kansen te geven.

Katia Segers vroeg waarom Howest niet gewoon met een masteropleiding start. Het is daarvoor echter niet bevoegd.

De verhoudingen in de gendervertegenwoordiging bij DAE zijn aan het verschuiven in de richting van meer vrouwen. Aanvankelijk ging het om maar 10 procent. Zeker in de artistieke kant – animatie, achtergronden en dergelijke – is een groot aantal vrouwelijke studenten zich goed aan het bekwamen. Hun aandeel bedraagt nu al meer dan een kwart en groeit nog. Ook in de sector zelf zijn vrouwen steeds beter vertegenwoordigd in de artistieke en ondersteunende functies. Tot grote tevredenheid van Howest is dit een organisch proces, waarvoor het zelf niets heeft hoeven te forceren.

Wat de taxshelter betreft, sluit Regis Le Roy zich aan bij het antwoord van David Verbruggen. Games zijn duur om te produceren en vergen een intensieve inzet van creatief talent. Investeringen als de 2,5 miljoen euro voor het Antwerpse Cyborn klinken als veel geld, maar zijn gauw opgebruikt. De sector kan best een duwtje gebruiken om interessant te blijven voor investeerders.

Howest heeft een Amerikaanse 'ethics coordinator' in dienst, die de studenten het nodige bijbrengt op het vlak van ethisch bewustzijn.

De opleiding besteedt ook grote aandacht aan het businessaspect, aangezien de alumni in een industrie terechtkomen. Een moeilijkheid is dat de hogeschool binnen de lokale regelgevingscontext moet kunnen inspelen op wat er wereldwijd gebeurt. Ze haalt soms ook expertise uit het buitenland, wat zeker nuttig is voor alumni die zelf willen ondernemen. Die expertise moet dan een specifieke vertaling krijgen naar de lokale context.

Howest past zijn curriculum om de twee of drie jaar aan aan de evoluties in de sector. Alumni moeten meteen in het systeem kunnen meedraaien. Vandaar ook de deelname aan internationale wedstrijden, om zichzelf scherp te houden.

Heel wat bedrijven doen een beroep op de expertise van Howest/DAE als kennisinstelling voor gametechnologie. De technologie kan inzetbaar zijn voor toepassingen als virtual productions, maar bijvoorbeeld ook om tapijten te visualiseren. Ze is zeker niet exclusief voor de gamesindustrie inzetbaar. Sommige studenten vinden een beroep in medische visualisaties.

# II. Mediawijs en VAD

## 1. Toelichting

### 1.1. Vlaamse expertisecentrum Alcohol en andere Drugs

*Katleen Peleman*, directeur van het VAD, is blij dat ook haar organisatie in deze context het woord krijgt. Haar toon zal anders zijn dan die van de vorige sprekers, wat niet wegneemt dat ook zij onder de indruk is van het dynamisme van de gamesector. Dankzij haar studerende kinderen is ze vertrouwd met gaming. Hoe dan ook zal Katleen Peleman de visienota bekijken vanuit de invalshoek preventie.

Het VAD verstaat onder 'andere drugs' zowel psychoactieve medicatie als gedragsverslavingen aan gamen en gokken. Zijn aanpak is preventief en gebeurt vanuit een wetenschappelijk onderbouwd gezondheids- en welzijnsperspectief. Het VAD werkt met intermediairs en brengt dus andere organisaties de nodige deskundigheid bij. Met de Druglijn heeft het VAD ook zelf een publiekservice in zijn werking. Mensen kunnen op die lijn ook terecht met vragen over gamen en gokken. Voor de genoemde thema's is het VAD de partnerorganisatie van de Vlaamse overheid in haar preventiebeleid.

Uit de cijfers van 2020 van de Druglijn blijkt dat mensen het VAD wel degelijk weten te vinden met betrekking tot gamingproblemen. 6 procent van de vragen die de Druglijn ontving, gingen specifiek daarover. Ze komen van ouders of van de gamers zelf. In absolute cijfers kreeg de Druglijn in 2020 ongeveer 7600 vragen, vooral over alcohol en cannabis. Er waren meer vragen over gaming dan over xtc of gokken. Katleen Peleman gaat ervan uit dat de drempel om de Druglijn te contacteren, vrij hoog ligt voor vragen over gaming. Duidelijk is alvast dat de samenleving heel wat vragen heeft over het gamen en zijn impact.

De insteek van Level Up Vlaanderen is expliciet economisch. De nota is erop gericht de sector alle nodige groeikansen te geven. Gamen is een onderdeel van de vrijetijdsbesteding van heel wat kinderen, jongeren en volwassenen. Het heeft heel wat positieve effecten en toepassingen. Dat zal het VAD ook telkens meegeven in zijn opvoedingsadviezen. Het zal ouders vaak geruststellen en verzekeren dat het gamegedrag van hun kind niet zo problematisch is als ze denken.

Het VAD-motto ter zake is: "gamen is niet slecht, maar alleen maar gamen is dat wel". Sinds 2018 is 'gaming disorder' opgenomen in de International Classification of Diseases (ICD).

De meeste jongeren hebben naast het gamen ook andere vrijetijdsbestedingen. Ze hebben voldoende sociale contacten, doen aan sport of bedrijven andere hobby's. Bij een kleinere groep is het gamen risicovol. Ze zijn zo verslingerd aan hun games dat die soms ten koste gaan van andere dingen. Ze verwaarlozen bijvoorbeeld hun vrienden of hun schoolwerk, of stoppen met hun sport. Een jaar moeten overdoen op school kan dan een gevolg zijn. Maar ook dan gaat het nog niet per se om een gameverslaving. Gaming disorder is pas van toepassing wanneer effecten zich voordoen op meerdere levensdomeinen voor meer dan een jaar. Het VAD zal de term gameverslaving niet lichtzinnig gebruiken. Het gaat dan om een aandoening in de hersenen, die een behandeling vergt.

Op haar presentatie toont de VAD-directeur het mens-middel-milieumodel. Drie factoren bepalen of iemand ergens aan verslaafd geraakt: de mens die hij is, het milieu waarin hij opgroeit en het middel zelf. De mens heeft te maken met persoonlijkheid, aanleg, gemoedstoestand en dergelijke. Het milieu wordt beïnvloed door hoe goed men omringd is, de stabiliteit van de opvoedingssituatie en de vrienden. Het middel is dus het product zelf. Voor alcohol is de vraag dan bijvoorbeeld of iemand vooral bier of vooral sterke drank gebruikt. Bij games hangt het af van het soort games dat iemand speelt. Voor verslaafden zal het steevast om commerciële en entertainment games gaan, die vaak zelf aanzetten tot alsmaar meer gebruik en die de gebruiker eraan verslingerd doen raken.

De voorliggende visienota is ambitieus, maar juist daarom had ook de bescherming van de gamer er meer aan bod mogen komen. Het welzijns- en gezondheidsperspectief ontbreekt, terwijl de klemtoon op het economische belang ligt. Welzijn en gezondheid zijn niet identiek aan consumentenbescherming, die meer specifiek gericht is op 'waar voor zijn geld'. De nota gaat voorbij aan de terechte bezorgdheden van een groot aantal ouders, opvoeders, scholen en hulpverleners over overmatig gamen.

Het VAD waarschuwt er ook voor om het problematische gamen niet te verengen tot de pure gameverslaving. Daarbij wijst men dan op de kleine omvang van de groep die zijn gedrag niet in de hand heeft, met de conclusie dat het overgrote deel van de gamers op een gezonde manier speelt. Dit gaat voorbij aan het bestaan van een middengroep: niet-verslaafden die desalniettemin het noorden wat kwijt zijn door de aard van de games.

Vaak gaat het dan nog om jongeren, van wie de hersenen nog niet vol ontwikkeld zijn. Bij tieners loopt de emotionele hersenontwikkeling voor op de rationele. Hun prefrontale cortex, die het gedrag controleert, is nog niet genoeg ontwikkeld. Daardoor reageren ze heel sterk op impulsen en plezier, waarin het aanzien dat 'peer bevestiging' oplevert, sterk doorweegt. Verstandig handelen en op lange termijn denken is moeilijk voor een tiener. Entertainmentgames spelen daar heel sterk op in, door afhankelijk van de speler voortdurend bevestiging en prestige te geven. De reflectie waarmee een volwassene daarvan afstand neemt wegens andere prioriteiten, is moeilijk voor een tiener. Daarvoor zal hij eventueel afhangen van zijn ouders, zijn omgeving, of de aard van het spel, dat bijvoorbeeld zelf overdaad ontmoedigt.

Dat soort inzichten en de wenselijke samenwerking met preventie zijn niet in de visienota terug te vinden. Die inzichten zouden tot stand moeten komen in een dialoog tussen onafhankelijke partijen. Het gaat dan enerzijds om de ontwikkelaars van de game zelf – met daarvoor hun eigen agenda en drijfveren – en anderzijds de welzijns- en gezondheidsactoren die de bescherming van de speler voor ogen hebben. Vanuit die verschillende posities moeten de partijen elkaar dan kunnen vinden. De manier waarop de actoren nu voortdurend met elkaar verweven zijn, vindt het VAD niet de ideale weg.

Het VAD is wel blij dat het toch al in de nota vermeld is, maar hoopt op meer mogelijkheden en een verhoogde aandacht voor preventie. Een voorbeeld zijn de beloftevolle rebootkampen, georganiseerd in samenwerking met het preventiewerk. Daar werden overmatig gamende kinderen, die zich al in de risicozone bevinden en dus de nodige beleidsfocus verdienen, op een andere weg geholpen. Het project is helaas niet verlengd, terwijl het net in de evaluatie- en bijsturingsfase was geraakt.

Het VAD creëert zelf ook preventie-instrumenten, zoals het gloednieuwe en prachtig ontwikkelde Game(L)over. Naar zoiets zou een visienota over gamen toch wel mogen verwijzen, oordeelt Katleen Peleman, die oppert dat er ter zake ook voorwaarden kunnen worden gekoppeld aan subsidies of een taxshelter. Dat zou zeker het geval mogen zijn voor commerciële games. Pop-ups bij een overdreven lange speeltijd zijn een ander voorbeeld van mogelijk preventiebeleid, net als een verbod op de gokelementen in een game. Het is erg moeilijk om daarop te controleren, aangezien de speurtocht ernaar veronderstelt dat iemand de game helemaal doorloopt. Doordat toeval inherent is aan games, is het onderscheid met gokken ook niet zo duidelijk. Nog andere preventie-elementen behelzen transparantie over de kosten en gezond gamegedrag.

De spreker toont een screenshot van de preventietool Game(L)over, die elementen voor de gamers zelf bevat, maar ook voor de ouders. Ouders leren er in dialoog te treden met hun gamend kind, en zijn leefwereld zo te begrijpen. Maar ze worden zo ook bewust van de manier waarop een game inspeelt op de kwetsbaarheid van de tiener, die weerloos wordt meegesleurd in een drang om telkens een nieuw level uit te spelen. Voor de jongere zelf bevat de tool onder meer zelftests en -scans waarmee ze achterhalen hoe problematisch ze gamen.

Katleen Peleman staat ten volle achter de analyse in de nota dat er meer academisch onderzoek nodig zal zijn. De beschikbare cijfers zijn te beperkt en te oud.

Ze coveren niet het hele veld. Ze moeten alleszins onafhankelijk worden vergaard, opdat het wetenschappelijke onderzoek eveneens onafhankelijk zou gebeuren, zonder beïnvloeding door de sector zelf. Sinds de erkenning van de stoornis door de WHO moet duidelijk worden welke effectiviteit de verschillende preventieve en curatieve aanpakken hebben. Het veld moet vrij zijn opdat de academische wereld het hele spectrum kan onderzoeken. Het VAD dient zich aan als partner en hecht vooral groot belang aan de link met het gokken en het wedden op E-sport.

E-sporters kunnen een voorbeeldfunctie bekleden, aangezien ze vaak heel bewust omgaan met gamen en daarin worden getraind en gecoacht.

Het VAD zou graag betrokken worden bij een herformulering van de passussen over preventie en zijn eigen rol in de visienota. Er zou een verhoogde aandacht moeten gaan naar de preventieaspecten en genoeg moeten worden ingespeeld op de vele vragen van ouders en opvoeders. Het aantal gameverslaafden is procentueel misschien beperkt maar ook dan een grote groep mensen. Daarnaast staat dan een nog veel grotere groep die er niet op de juiste manier mee kan omgaan in een cruciale ontwikkelingsfase.

Voorkomen en vroeg opmerken moeten een grote prioriteit krijgen. Opvoedingsondersteuning moet uitdrukkelijk aanwezig zijn in een visienota over gamen en preventie. Doorverwijzen naar hulp en ondersteuning is eveneens belangrijk, maar vormt niet de eerste stap.

Het VAD bevindt zich helaas niet in de mogelijkheid om het gamegedrag van jongeren te monitoren. Vandaar nogmaals zijn vraag om meer wetenschappelijk onderzoek. Ten slotte herhaalt Katleen Peleman hoe belangrijk de onafhankelijkheid van de posities in een dergelijke onderzoek is.

### 1.2. Kenniscentrum Mediawijsheid

*Andy Demeulenaere*, algemeen coördinator van Mediawijs.be, wijst erop dat op het moment van de hoorzitting in Gent een studiedag aan de gang is over de resultaten van de Apenstaartjarenonderzoek. Hij presenteert vers van de pers enkele cijfers uit dat onderzoek.

Voor 70 procent van de kinderen van acht tot twaalf jaar is gamen de vaakst beoefende media-activiteit. Bij jongeren daalt dat enigszins, aangezien ze ook aan andere mediavormen aandacht schenken. Het is wel moeilijk uit te maken of het hogere percentage van de jongste categorie een evolutie in de tijd is, of gewoon leeftijdsgebonden. Andy Demeulenaere vermoedt dat laatste.

In zijn presentatie toont de spreker de meest gespeelde games, met daarbij hun PEGI-rating. Roblox heeft bij de Vlaamse min-twaalfjarigen de toppositie veroverd, nadat het in de vorige versies van de studie steeds hoger in de rankings was terechtgekomen. Europese internetmiddens contesteren dit spel nogal, aangezien de 'user generated content' soms absoluut niet geschikt is voor kinderen.

Fortnite is vooral populair in de eerste en tweede graad van het middelbare onderwijs populair, maar toch ook al bij jongere kinderen. Ondanks de PEGI 12 speelt al een kwart van de kinderen tussen zes en acht jaar het spel. Bij de veertien- tot zestienjarigen is Call of Duty erg populair, terwijl het PEGI 18 heeft meegekregen. Hetzelfde geldt voor Grand Theft Auto.

Voor Andy Demeulenaere hoeft het niet per se een probleem te zijn dat de jeugd op jongere leeftijd games speelt dan de PEGI aangeeft. Het zou er wel kunnen op wijzen dat Vlaamse ouders weinig rekening houden met die rating. Dat kan een aandachtspunt zijn voor de toekomst.

Het gaat allang niet meer op om gamen asociaal te noemen, aangezien het heel vaak in een sociale context gebeurt, en er daaromtrent heel veel wordt uitgewisseld. Voor de nu wat oudere generaties was De Mol een verbindend element op de speelplaats. Nu vormen games daar de gespreksonderwerpen bij uitstek. Ze hebben de rol van televisie helemaal overgenomen.

De spreker vindt de tijd die kinderen aan games besteden, nogal meevallen. Voor de min-twaalfjarigen gaat het om maximum een uur per schooldag. Het aantal uren dat volwassenen doorgaans doorbrengen op de schermen van bijvoorbeeld hun sociale media, ligt hoger. De algemene cijfers zijn daarmee niet problematisch en beantwoorden aan de norm voor een veelgebruikt cultuurproduct.

Voor het eerst heeft het kenniscentrum een aantal kinderen en jongeren uit het buitengewoon onderwijs bevraagd. Voor deze categorie is een opsplitsing op basis van leeftijd minder relevant. Alleszins blijkt dat ze veel intensiever gamen dan andere kinderen. Bovendien praten ze daar in hun school of gezin veel minder over, en gelden ter zake minder regels. Dat verdient de nodige beleidsaandacht.

De meeste afspraken binnen een gezin betreffen de hoeveelheid schermtijd. Op zich vindt Mediawijs die minder significant, tenzij het kind daarvoor cruciale dingen zou nalaten. Belangrijker is echter wat het kind op dat scherm doet. Daarvoor bestaan heel wat minder regels. Slechts een derde van de bevraagde jongeren geeft aan dat hun ouders regels opleggen over het soort games. Dat lijkt hen amper bezig te houden.

Op de vraag hoe vaak de school aandacht besteedt aan bepaalde onderwerpen, antwoordt de meerderheid 'nooit' in verband met lessen over games. Het onderzoek ging ook over de digitale puberteit. De leeftijd waarop kinderen hun eerste smartphone bezitten, is nog verder afgenomen. Het gaat nu om gemiddeld acht jaar en vier maanden. Andy Demeulenaere relativeert dit door te stellen dat kinderen niet noodzakelijk een smartphone gebruiken op dezelfde manier als adolescenten en volwassenen. Wat sociale media betreft, lijkt het gedrag van kinderen in de hoogste leerjaren al erg op dat van jongeren in het middelbaar.

Meer dan de helft van de lagereschoolkinderen hoort in klasverband nooit iets over games, hun omgang daarmee, de juiste leeftijd enzovoort. Ook aan zaken als sexting, reclame en influencers besteden lagere scholen heel weinig aandacht.

Net als Katleen Peleman beschouwt Andy Demeulenaere de visienota van minister Dalle vooral als een nota over het economische beleid en de sectorontwikkeling. Op dat vlak zit de logica goed in elkaar. Het kenniscentrum zal dergelijke dingen niet in vraag stellen.

Wel hadden sommige zaken nog wat radicaler mogen worden verwoord. De nota gaat nog erg uit van de situatie zoals ze nu is, met een sector die games ontwikkelt. In feite gaat het nu allerlei richtingen uit. Net zoals webdesign is gamedesign aan voortdurende evoluties onderworpen. In de wereld van de convergerende media is het eigenlijk compleet achterhaald om uit te gaan van categorieën als de audiovisuele mediaproductie, zoals de AVMD nog steeds doet. DPG Media is intussen een 360 digital first mediabedrijf. De VRT zou dezelfde weg moeten opgaan. Netflix, Google en dergelijke leggen zich toe op een gameaanbod, hoewel het nog niet zeker is dat Netflix zoiets zal waarmaken. VRT NU zou voor educatieve games een provider kunnen zijn. De markt voor leerplichtgerichte games is nu nog klein en ondervindt bepaalde moeilijkheden. De openbare omroep beschikt alvast over mogelijkheden op het vlak van infrastructuur, distributie en contentcreatie.

Ook internetprotocollen en de inbreng van andere mediaspelers kunnen een grote rol spelen, zodat de vraag bij een dergelijk actieplan uiteindelijk is of het nog aparte gamebedrijven moet stimuleren, of mediabedrijven die ook games ontwikkelen.
Wat de innovatie betreft, is er een zekere hype rond metaverse, waaronder ook bepaalde gametechnologie valt. Woestijnvis en de VRT scheren in de internationale waardering niet noodzakelijk de hoge toppen die men hen in Vlaanderen toedicht, maar Barco doet dit traditioneel wel. Daarmee bedoelt Andy Demeulenaere dat een land ook in de ondersteunende technologieën wereldklasse kan zijn. Zoiets valt op dat domein vaak nog vlotter te bewerkstelligen dan met een cultuurproduct. De Kortrijkse opleiding heeft ook daarvoor aandacht, en mag de innovatiekansen in dat segment zeker niet laten liggen.

In het secundaire onderwijs houden heel wat scholen vast aan de klassieke indeling waarbij de slimsten meer Latijn en wiskunde krijgen, en de anderen wat minder. Op stedelijk niveau spreken ze onderling af om ongeveer hetzelfde te blijven aanbieden. Andy Demeulenaere betreurt dat er geen scholen vanaf het eerste jaar sterke wiskunde en gerichte digitalisering aanbieden, waarbij sterke leerlingen dan niet noodzakelijk ook nog eens vijf uur Latijn hoeven te krijgen.

Het Kenniscentrum Mediawijsheid heeft intussen samen met partners verschillende initiatieven lopen. Op de vernieuwde website staat een dossier over games. De Arteveldehogeschool heeft in die context een box ontwikkeld voor het gebruik van games in de klas. Ook Andy Demeulenaere vermeldt Game(L)Over. Mediawijs werkt samen met Speel het Slim. Het doet dit vooralsnog niet met Gamekunde, maar deze mooie, door leerkrachten ontwikkelde toepassing is zeker een mogelijke partner voor de toekomst.

Voor het lager onderwijs breidt Mediawijs de Schaal van M almaar verder uit. Er zijn een jaarlijkse campagneweek voor het vijfde en zesde leerjaar, en allerlei extra lessen die voortkomen uit de samenwerking tussen Ketnet en het kenniscentrum. De spreker toont voorts de werkboekjes voor de lagere graden. Kortom, Mediawijs breidt stelselmatig zijn aanbod uit. Het bereikt met zijn campagneweek ongeveer 25 procent van de leerlingen in het vijfde en zesde leerjaar. Uiteraard is er nog enige groeimarge, zeker vanuit de vaststelling dat ruim de helft van de kinderen het over die dingen nog nooit met zijn leerkrachten heeft gehad. Mediawijs zal die werking zeker niet laten rusten.

Het kenniscentrum werkt samen met onder andere het VAD en FLEGA aan Medianest, de website voor ouders, met ook daar een groot dossier over gaming. Overigens zal een website met pedagogische tips nooit alle ouders bereiken. Vandaar dat Mediawijs samen met Basiseducatie recent ook een lessenpakket specifiek op kwetsbare en anderstalige ouders heeft afgestemd. Samen met Kind en Gezin heeft het een nieuwe folder ontwikkeld, die Kind en Gezin dan kan meegeven op contactmomenten. Mediawijs wil niet alleen de doelgroepen zelf bereiken, maar ook de intermediairen inschakelen. Het start een nieuwe mediacoachopleiding voor jeugdwerkers. Er komt een digitale inclusiecoach voor ambtenaren die op dat terrein actief zijn.

Overigens heeft Mediawijs in zijn aanbod voor het secundaire onderwijs niets specifieks over gaming, wel over digitale balans. Daar ligt de nadruk vooral op de sociale media. Op die leeftijd is er ook wel een shift in die richting. De artikelen op WATWAT over games zouden ook nog mogen worden uitgebreid en meer aspecten kunnen behelzen.

Vervolgens vermeldt Andy Demeulenaere Gam(E)(A)ble, een vier jaar durend onderzoeksproject van verschillende universiteiten en hogescholen. Ze onderzoeken onder andere de grenzen tussen gamen en gokken, en de daarmee gepaard gaande technieken. Hun onderzoek dijt ook uit in de richting van influencers en dergelijke

aspecten. Het project loopt af in oktober 2024. Mediawijs kan in het laatste jaar dan mee de vruchten plukken en materiaal ontwikkelen dat inspeelt op de resultaten.

Het verheugt Andy Demeulenaere dat de nota het een en ander bevat met betrekking tot onderzoek. Hopelijk wordt het dan geen puur economisch onderzoek. De rol van reclame en productplacement in games verdient bijvoorbeeld ook nader onderzoek, net als het datagebruik in games. Wat met de privacy? Daarover is in Vlaanderen erg weinig bekend.

Voor tv is er een kijkwijzer. Voor games is er zeker enige advisering aan ouders nodig over welke spellen voor kinderen van een bepaalde leeftijd geschikt zijn. De ouders kunnen zelf het beste inschatten in welke mate hun kinderen bestand zijn tegen bepaalde beelden of sferen. Overigens heeft onderzoek uitgewezen dat de Vlaamse ouders bijna geen gebruik maken van de beperkende tools die bijvoorbeeld digi- of tv-boxen aanreiken. Als ze ze al gebruiken, geven ze dat na aandringen van de kinderen vaak snel op, of slagen die er zelf in om die maatregelen te omzeilen. Dergelijke oplossingen zullen dus geen silver bullet opleveren, analyseert Andy Demeulenaere. De PEGI is een basis om het gesprek aan te gaan en mag dan ook wat meer worden gepromoot, liefst voor de drie soorten inhoud samen.

In de nota mist Mediawijs aandacht voor mogelijke andere activiteiten rond gamen, zoals in het jeugdwerk. De spreker vermeldt als voorbeeld een bootcamp waaraan iemand dankzij zijn gameclub heeft deelgenomen. Door te gamen heeft hij dus onrechtstreeks zijn sociale skills verhoogd. Als games inderdaad als cultuurproduct worden gepromoot, moeten ze ook bruikbaar zijn in jeugdwerk, bibliotheken, naschoolse gameclubs enzovoort. Misschien kunnen de projectoproepen van het JKP daar wel op inspelen. In die context betreurt de spreker dat de VAF-publiekswerking zo aan films vasthangt.

E-sports zijn erg competitief en gericht op het bereiken van de top. Andy Demeulenaere zou het betreuren als het georganiseerde gamen alleen in die sfeer zou gebeuren.

Voorts mist hij in de nota een opening naar de cultuursector. Het VAF-staat er enkel als mediaspeler in vermeld. Waar zitten games bijvoorbeeld in de bibliotheekvisie? Games delen en samen gamen kunnen zeker een rol hebben in de sociale deelcentra die de bibliotheken nu geworden zijn.

Ten slotte vindt ook Andy Demeulenaere de rebootcampen een heel waardevol inititatief, waaraan echter geen financieel vervolgtraject is verbonden.

Hij wijst er nog op dat niet Nickelodeon, maar ook de gamesector de Buitenspeeldag zou kunnen promoten. Hij toont een buitenspeeltuin die is ingericht met Angry Birds als thema. Het moederbedrijf heeft daartoe een commerciële deal met een fabrikant van speeltoestellen. Dergelijke speelpleinen worden nu in heel Europa ingericht. Zo kan de interesse van kinderen voor games hen ook wel over de streep trekken om actief buiten te spelen.

*Youri Loedts* wijst er in deze context op dat het Gamefonds in Lebbeke met een testcase van de Gameclub werkt. Het gaat nog om een onderzoeksfase. Er zijn nog geen middelen voor. Het fonds werkt daarover ook samen met Cultuurconnect. Het veld is nu erg versnipperd, met bibliotheken die hun eigen ding doen. Het Gamefonds zou graag een beleid ontwikkeld zien.

Uit Cultuur gaan er geen middelen naar games. *Youri Loedts* doet een warme oproep om dit wel mogelijk te maken.

## 2. Bespreking

### 2.1. Katia Segers

*Katia Segers* dankt de sprekers voor de boeiende inzichten. De commissie heeft er goed aan gedaan om ook dit aspect, naast het economische, aan bod te laten komen in de hoorzitting. Ze vindt het een heel goede suggestie om aan de taxshelter voorwaarden in die zin te verbinden.

De spreker is blij met Gam(E)(A)ble, aangezien de grenzen van gokken, lootboxes en dergelijke heel moeilijk af te bakenen zijn. Het kan de regelgever aanzienlijk helpen.

Mediawijs en anderen werken allang rond gamen. Maar er is nog veel werk aan de winkel om de PEGI en de educatieve tools bekend te maken bij het onderwijs.

### 2.2. Tinne Rombouts

*Tinne Rombouts* noemt het verantwoorde gamegebruik en de veiligheid twee belangrijke issues, die cruciaal zullen zijn als de sector duurzaam wil groeien. De spreker pleit om dit op alle mogelijke manieren te sturen, waarbij iedereen zijn rol te spelen heeft. De overheid, Mediawijs en het onderwijs kunnen sensibiliseren, maar ook de sector zelf heeft een enorme opdracht op dat vlak.

Daarvoor zal een mentale switch nodig zijn, veronderstelt Tinne Rombouts. Al vanaf de opleiding moeten aspiranten er zich heel goed van bewust worden dat ze de sector zullen stukmaken wanneer ze geen aandacht hebben voor veiligheidsgaranties. Dat net zal helemaal moeten worden gedicht. Hoe zien de verschillende sprekers hun rol op dat vlak? Hoe kunnen ze elkaar daarin versterken? Wat doen ze al? Wat zou beter kunnen, zowel aan de samenwerking als op hun eigen terrein? Wat verwachten ze van de overheid? De cijfers liegen er alvast niet om, en maken duidelijk hoezeer die mentale switch nodig zal zijn.

Hoe valt te verklaren dat kinderen meer gamen dan tv en film kijken? Hierin moet altijd de ontwikkeling van kinderen en jongeren de eerste invalshoek zijn, analyseert Tinne Rombouts.

### 2.3. Karin Brouwers

*Karin Brouwers* pikt in op de uitspraak dat het niet mogelijk blijkt om overheidssteun te krijgen voor de oprichting van een gameclub in Lebbeke. Kunnen lokale overheden, bijvoorbeeld jeugddiensten, hierin een rol spelen? Waarom bijvoorbeeld geen gamekampen organiseren op lokaal niveau? Die kunnen dan tegelijk het spelelement aanbieden en waarschuwen voor de gevaren van overmatig gebruik. Gezien de mogelijk kwalijke gevolgen voor tienerhersenen is de nodige overheidsaandacht zeker aangewezen.

### 2.4. Antwoordenronde

Op de vraag naar meer bekendheid bij de scholen antwoordt *Andy Demeulenaere* dat de cijfers uit het onderzoek naar verwachting meer bewustzijn zullen teweegbrengen. Lagere scholen kunnen op basis daarvan de boodschap meekrijgen dat het ook aan hun is om hiermee iets te doen, en niet alleen aan het middelbaar onderwijs. Vaak hebben scholen geschermd met het argument dat ze technologisch niet genoeg zijn uitgerust voor de initiatieven van Mediawijs. Hopelijk zal de digisprong dat probleem oplossen. Maar ook dan blijft het een werk van lange adem om hen te overtuigen. Heel wat leerkrachten zien in games geen prioriteit.

In feite is het nu al onverantwoord geworden om leerlingen in het kader van Nieuws in de Klas nog een krant in de handen te duwen, aangezien dit niet het nieuwsmedium is dat ze in hun latere leven nog zullen gebruiken. Maar leerkrachten vragen juist wel kranten, wegens 'hoogstaand' en 'nog echt nieuws'. Daarin botst Mediawijs soms op de culturele patronen van verschillende generaties. Het mag de commissieleden misschien verwonderen, maar kinderen kijken inderdaad bijna geen tv meer. De vorige generatie keek meer tv, maar bezocht minder de bioscoop en las minder dan haar ouders. Dat jongeren nu vooral gamen, hoeft geen probleem of abnormaal te zijn, blijkt uit de analyse van de tijd die de jeugd eraan besteedt. In sommige gevallen loopt het wel de spuigaten uit. Vooral kwetsbare jongeren zijn extra vatbaar voor problematisch gebruik.

Een goede zaak is alvast dat de jeugdhulp, en binnenkort hopelijk ook de VAPH, met dit probleem aan de slag gaat. Op een recent congres over sociaal werk hoorde Andy Demeulenaere nog maar eens dat de samenleving warm hoort te zijn en dus niet digitaal. Het bewustzijn moet dus nog altijd groeien.

Op de PEGI heeft het kenniscentrum weinig nadruk gelegd. Ze staat wel vermeld op Speel het Slim. De spreker acht de tijd rijp om er meer mee te gaan doen. Het systeem is wel degelijk hanteerbaar gebleken.

Men kan altijd extra geld toekennen aan bepaalde initiatieven en meer regels creeren, maar de middelen zijn niet onuitputtelijk. Men zal goed moeten onderzoeken hoe zaken verder verspreid kunnen raken, hoe werkingen kunnen worden versterkt en hoe men elkaar ook onderling kan versterken. Misschien valt inderdaad te overwegen hoe ethische kaders in de opleidingen kunnen worden geïntegreerd. Er zal altijd een afweging nodig zijn tussen de commerciële belangen en ethische aspecten. De VAF-subsidies en de taxshelter daaraan koppelen zou ook wel commercieel nadelig kunnen uitvallen en de keuze voor de financier kunnen doen overhellen naar de privé-investeerders.

Daarbij komt nog dat de meeste games hoe dan ook nog steeds van buitenlandse origine zullen zijn en dat Vlaamse ethische regels voor makers maar een heel klein effect zullen sorteren.

Lokale besturen en hun jeugd- en vrijetijdsdiensten organiseren nu al gamekampen of boeken gameweken bij bijvoorbeeld Mediaraven. Er bestaan ook al jeugdkampen voor gameontwikkeling. Daarin zou het pedagogische aspect nog wel sterker naar voren mogen komen. Zelfs een gamejeugdbeweging zou een mogelijkheid zijn. Andy Demeulenaere acht een centralere structuur aangewezen om het beleid ter zake vorm te geven. Het jeugdbeleid zou hiervoor met experimenten de basis kunnen leggen.

*Karen Vanmarcke,* stafmedewerker Preventie, Ouderen en Gamen van het VAD, vindt het belangrijk dat onder meer het onderwijs kinderen en jongeren gamewijs helpt maken. Het zal echter niet volstaan om jongeren alleen maar te informeren over een goede omgang met games. Kennis alleen verandert niet noodzakelijk gedrag. De spreker pleit overigens ook weer niet voor een gameverbod. Het komt er wel op aan om in te zetten op vaardigheden van jongeren, waarbij omgevingsinterventies de keuze voor gezond gedrag kunnen vergemakkelijken. Dit algemene preventiekader van het VAD is ook op games toepasbaar. Informeren in onderwijscontext is een belangrijk element, maar zeker niet het enige dat de nodige inzet behoeft.

Tinne Rombouts polste waarom kinderen meer gamen dan muziek luisteren. De zelfdeterminatietheorie verklaart de aantrekkingskracht van games. Ze vervullen drie zaken:
- de verbondenheid, door de sociale online-interactie;
- de autonomie, aangezien men het verloop van het spel zelf bepaalt;

- de competitie, waarbij de game zich aanpast aan de competentie en de speler aanzet om zich steeds te verbeteren, waardoor hij ook blijft gamen.

Preventiebeleid veronderstelt neutrale en onafhankelijke beslissingen over de beste strategieën om problemen met gamegedrag te voorkomen. De game-industrie oefent een heel grote invloed uit aangezien zij uiteindelijk bepaalt hoe de games werken en eruitzien. Haar keuzes worden uiteraard in eerste instantie bepaald door commerciële belangen. Ze moet hoe dan ook worden geraadpleegd met betrekking tot de strategieën.

De rebootkampen waren een voorbeeld van een lokaal-regionaal initiatief. Het oogpunt was geen universele preventie, die overigens maar één aspect van het hele spectrum aan mogelijke maatregelen vormt. De methodiek van de rebootkampen heeft veel enthousiasme geoogst bij zowel de deelnemers als de begeleiders. Bij gebrek aan financiële middelen loopt dit project nu op zijn laatste benen. Dat betreurt Karen Vanmarcke, zeker gezien de budgetten die de overheid veil heeft voor de economische belangen van de gamesector. Voor het welzijnsaspect is de overheidsinzet dus veel beperkter.

*David Verbruggen* deelt in verband met een eventuele koppeling van voorwaarden aan een taxshelter mee dat geen enkele Belgische gameontwikkelaar een betalende lootbox in een game heeft verwerkt. Anderzijds zou een dergelijke aanpak meteen ook vragen doen rijzen over de omgang met NFT's, 'play to earn games' enzovoort. Maar vooral: moeten er dan ook ethische regels worden vastgelegd voor de sectoren die nu al een taxshelter genieten, zoals film en podiumkunsten? Moeten naakt op het podium, of seks in een film dan ook maar deontologisch worden geregeld? Het introduceren van dergelijke voorwaarden zou wel eens heel wat zaken op een gevaarlijke helling kunnen doen belanden.

Het voorstel om na een te lange speelduur pop-ups te tonen, is ooit uitgeprobeerd in Final Fantasy, met echter erg negatieve feedback van de spelers voor gevolg. Er zijn originelere formules denkbaar. World of Warcraft beschikt over een herberg. Wie daar wil uitrusten, blijft punten verdienen door net niet verder te spelen.

Voorts verwijst de sector steeds naar de instrumenten voor 'parental control', die helaas nog steeds niet genoeg worden gebruikt. Het heeft daar zelf onderzoek over verricht, maar vindt het eigenlijk nog altijd beter als ouders met hun kinderen afspraken kunnen maken. Dan is de parental control een laatste toevluchtsoord, maar ze biedt alleszins een goede stok achter de deur voor tijdsbeperkingen.

Wat de gokelementen betreft, is de Belgische wetgeving de enige in Europa die lootboxes als een vorm van gokken beschouwt. Door bepaalde criteria in onze wetgeving vallen ook Pokemonpakketten en zelfs Kinder Surprise onder de lootboxes. Strikt genomen zijn zelfs schooltombola's in ons land niet toegelaten volgens de Belgische gokwetgeving. De politie voert wel een gedoogbeleid. Zweden, Noorwegen, Nederland en de EU hebben recent op basis van een onderzoek geconcludeerd dat lootboxes geen vorm van gokken zijn. De gamesector heeft het wat moeilijk met de andere visie daarop in de Belgische wetgeving.

De sector geeft graag tips mee voor gezond gamen op Speel het Slim. Speel het Slim verwijst ook naar de Drugslijn. De sector laat ook onafhankelijk onderzoek uitvoeren. Het gaat niet om eigen onderzoek, maar onafhankelijk onderzoek dat in open source wordt vrijgegeven.

Ook over de PEGI zal de sector cijfers bekendmaken. De vraag is of ouders rekening houden met de leeftijdswijzers voor de verschillende mediavormen. Ouders doen er absoluut goed aan om hun kinderen eraan te houden, aangezien een game als Call of Duty niet zomaar een 18+ heeft meegekregen. De sector staat absoluut

open voor verdere samenwerking en om de nodige ruchtbaarheid te verlenen aan dit soort initiatieven.

*Regis Le Roy* vult aan dat Howest wel degelijk de aandacht van de studenten op de ethische aspecten vestigt. Zo zal hijzelf de studenten steeds confronteren met de vraag of ze over twintig jaar nog trots zouden zijn op hun creatie. Dan blijken ze wel degelijk keuzes te maken. De meer problematische aspecten van games worden vaak ontwikkeld in het buitenland, op plaatsen waar de regelgeving dit gemakkelijker toelaat aan de gehaaide personen die ervan gebruik willen maken.

*Katleen Peleman* erkent dat het geen eenvoudige zaak is en dat een gamebedrijf bijvoorbeeld liever geen pop-ups laat verschijnen als die alleen maar kritiek oogsten. Vandaar dat beide kanten van het verhaal bij de aanpak betrokken moet worden.

Een gamer zal niet gediend zijn met een waarschuwend vingertje. Juist daarom zijn zaken als opvoedingsondersteuning en omgevingsvariabelen zo cruciaal. Aangezien games door hun aard bijzonder aantrekkelijk zijn, komt het erop aan dat andere zaken als lichaamsbeweging en contact met vrienden voldoende worden bevorderd.

Een visienota zou ook moeten ingaan op de rol van het gamen in de samenleving. De intenties rond bijvoorbeeld serious games zijn mooi, maar de internationale sector is keihard. Daar kan Vlaanderen niet tegenop. Intussen mag de visie op de samenleving er niet op neerkomen dat iedereen maar zoveel mogelijk moet gamen op school, in de jeugdbeweging enzovoort. Dat evenwicht is niet te bereiken met toepassingen binnen de games zelf. Daarvoor zullen andere actoren het nodige moeten doen.

Elisabeth MEULEMAN,
voorzitter

Katia SEGERS
Tinne ROMBOUTS,
verslaggevers

**Gebruikte afkortingen**

| | |
|---|---|
| AR | augmented reality |
| AVDM | Audio Video Data Management |
| DAE | Digital Arts & Entertainment |
| DC | District of Creativity |
| DPG | historisch: De Persgroep |
| E-sport | electronic sport |
| FIT | Flanders Investment & Trade (= Vlaams Agentschap voor Internationaal Ondernemen) |
| FLEGA | Flemish Games Association |
| Howest | Hogeschool West-Vlaanderen |
| JKP | jeugd- en kinderrechtenbeleidsplan |
| KPI | key performance indicator, kritieke prestatie-indicator |
| NASA | National Aeronautics and Space Administration |
| NFT | non-fungible token |
| PEGI | Pan European Game Information |
| RTS | Real-Time Strategy |
| STEM | Science, Technology, Engineering and Mathematics |
| TETRA | Technologietransfer door Instellingen voor Hoger Onderwijs |
| VAD | Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs |
| VAF | Vlaams Audiovisueel Fonds |
| VAPH | Vlaams Agentschap voor Personen met een Handicap |
| VC | Venture Capital |
| VGFB | Video Games Federation Belgium |
| VLAIO | Agentschap Innoveren en Ondernemen |
| VR | virtual reality |
| VRT | Vlaamse Radio- en Televisieomroeporganisatie |
| vte | voltijdsequivalent/voltijdequivalent |
| WALGA | Wallonia Games Association |
| WHO | World Health Organization (= WGO: Wereldgezondheidsorganisatie) |
| XR | extended reality |