

**viWTA**  
AANBEVELINGEN

## GAMES IN VLAANDEREN



viWTA



SAMENLEVING  
&  
TECHNOLOGIE

## INHOUDSTAFEL

**VOORWOORD** p 3

**NAAR EEN VLAAMSE GAME-INDUSTRIE** p 4

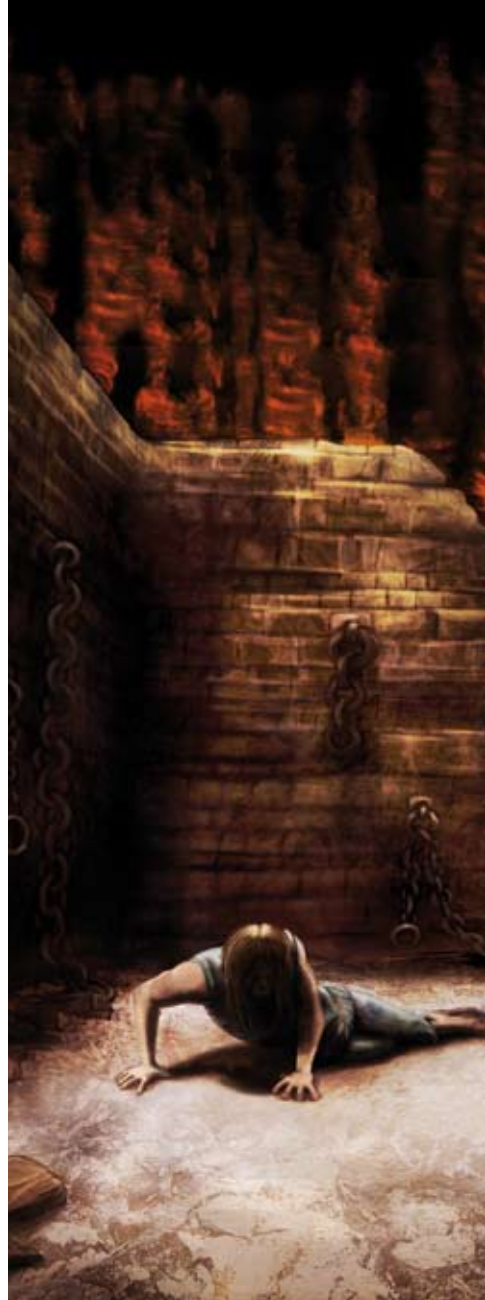
**EEN POSITIEVE BEELDVORMING ROND  
GAMES EN GAMING** p 5

**GAMES GEBRUIKEN IN ONDERWIJS  
EN OPLEIDING** p 6

*Meer informatie over het project*

*'Ze krijgen er niet genoeg van!*

*Jongeren en gaming'*



## VOORWOORD

Games staan in de belangstelling, zoveel is duidelijk. Sinds hun ontstaan, ondertussen veertig jaar geleden, ontgroeiende de nerdsubcultuur van waar ze afkomstig zijn en evolueerden ze naar een mainstream cultuurproduct. De sector werd een heuse industrie die de vergelijking met de muziek- en filmbusiness kan doorstaan. Ondanks hun respectabele leeftijd, hun plaats in de (jeugd)cultuur en hun economische impact, kampen games nog steeds met een ongenueanceerde, dubbelzinnige beeldvorming in de publieke opinie en in het politieke discours. Zegeberichten beweren dat de game-industrie groter is dan de filmindustrie of dat miljoenen mensen wereldwijd naar Second Life emigreren. In scherp contrast daarmee staan waarschuwendes berichten over verslaving of hoe games aanzetten tot asociaal en zelfs gewelddadig gedrag.

In Vlaanderen zorgt een gebrek aan genuanceerde informatie over het fenomeen 'gaming' (met pas de laatste jaren de eerste echte wetenschappelijke studies) ervoor dat er weinig of geen plaats is voor een serene, open debat over gamen. Vanuit die vaststelling gaf het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA), een autonoom

instituut van het Vlaams Parlement, aan het Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid (KATHO-Ipsoc, Kortrijk), de Onderzoekscel Digital Arts & Entertainment (HOWEST-PIH Kortrijk) en de Onderzoeksgroep Cultuur & Educatie (UGent) de opdracht om een overzichtsstudie uit te voeren onder de titel *"Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming"*.

De focus lag in deze opdracht op vier uitdagende dimensies van gamen in Vlaanderen:

- (1) Is er in Vlaanderen plaats voor een game-industrie? Wat zijn kansen, mogelijkheden, beperkingen,...
- (2) Wat zijn de effecten van 'gaming', positief en negatief, op korte, middellange en lange termijn?
- (3) Wat is de relatie tussen het spelen van games en de zogeheten nieuwe sociale netwerken?
- (4) Wat is het educatief potentieel van games? Kunnen games op een zinvolle manier gebruikt worden in klas- en leersituaties?

De hierna volgende aanbevelingen zijn geordend rond deze 4 domeinen, met samenvoeging van punt (2) en (3).

## 1. NAAR EEN VLAAMSE GAME-INDUSTRIE?

Games zijn 'big business': daar kan geen twijfel over bestaan. De sector is een heuse industrie geworden met wereldwijd een omzet van 23 miljard euro, in Vlaanderen 200 miljoen euro (cijfers 2006). De sector doorstaat probleemloos de vergelijking met de muziek- en filmbusiness.

Een succesvol spel ontwikkelen kost al snel 30 tot 50 miljoen euro. Om dit geld terug te verdienen moet je minstens een half miljoen exemplaren verkopen, wat een wereldwijde marketing en verkoop noodzakelijk maakt. Het zou echter fout zijn hieruit de conclusie te trekken dat Vlaanderen best zijn handen afhoudt van game-ontwikkeling. Vlaanderen heeft sterke troeven: een hoge breedbandpenetratie, een hoge scholingsgraad en – met haar animatie- en stripverleden – een sterke creatieve traditie. Dit collectief (strip-) onderbewustzijn kan vertaald worden naar het nieuwe medium 'games'. Het gaat trouwens niet alleen over de grote kaskrakers zoals Tomb Raider, World of Warcraft, Grand Theft Auto, ... Internetspelletjes, serious games, gsm-spellen, exercise games (met als gangmaker de Wii-console van Nintendo), ... er is een almaar groeiende markt met heel wat specifieke segmenten.

Gameontwikkeling kan investeringen naar Vlaanderen halen, creëert werkgelegenheid en past perfect in het streven naar een kennis-economie zoals de Lissabon doelstellingen voorop stellen. Vlaanderen heeft reeds een aantal opleidingen, heel wat talent (dat op dit ogenblik massaal naar het buitenland trekt) en enkele beloftevolle bedrijven. Zo ontwikkelde het Oost-Vlaamse bedrijf Larian, in samenwerking met de VRT, de voltrefter Ketnet Kick dat intussen ook door de BBC is aangekocht, en het game 'Divine Divinity' dat wereldwijd succes kende.

Maar Vlaanderen kan meer doen om een echte game-industrie uit te bouwen.

### AANBEVELINGEN

1. Investeer in een internationaal gerichte game-opleiding die mikt op managers en producers, toegepaste of universitaire informatici en kunstenaars. Het erkennen van een Master in Game Development is een noodzakelijk stap om onze talentvolle jongeren naar een opleiding op universitair niveau te leiden.
2. Richt een kenniscentrum voor games op dat kennis verzamelt rond het brede domein van games en gaming (sociologisch onderzoek, gecoördineerd toegepast onderzoek rond 'serious games', creatief technologisch onderzoek,...) en die kennis kan toespelen aan overheid en industrie maar ook aan ouders, onderwijzers, media, ...
3. Verbeter het investeringsklimaat voor games door bijvoorbeeld de 20% tax shelter<sup>1</sup> voor game-ontwikkelaars ook in Vlaanderen (België) toe te passen.
4. Richt een incubator op die expertise centraliseert, startende ondernemingen begeleidt, werkruimte en apparatuur aanbiedt en administratieve, juridische (eigendomsrechten) en technologische steun biedt. Dit kan gebeuren in samenwerking met iCUBES van IBBT. Voor het startkapitaal is Cultuurinvest een denkbare mogelijkheid (in lijn met de visie dat 'games' een cultuurproduct zijn).

<sup>1</sup> De tax-shelter is een belastingmaatregel voor de game-industrie die op 13 december 2007 werd goedgekeurd door de Europese Commissie met als argument dat videogames een cultuurproduct zijn en als dusdanig moeten ondersteund worden. Producenten van videogames kunnen tot 20% belastingvermindering krijgen op de loonkosten met een maximum van 3 miljoen euro. De Franse regering past deze maatregel reeds toe.

## 2. EEN POSITIEVE BEELDVORMING ROND GAMES EN GAMING

Maatregelen om de game-industrie te stimuleren vinden op politiek vlak uiteraard aansluiting bij het breder maatschappelijk debat over games. En je kan er niet onderuit: games blijven kampen met een negatief imago. Ze zouden aanzetten tot geweld en agressie en leiden tot verslaving en isolement. Wat betreft de band tussen het spelen van games en agressief of gewelddadig gedrag wijst het viWTA-onderzoek duidelijk uit dat er hiervoor geen wetenschappelijke bewijzen zijn. Recent onderzoek aan de KU Leuven (Malliet S., *The challenge of video games to media effect theory*. Proefschrift tot het verkrijgen van de graad van Doctor in de Sociale Wetenschappen, Leuven, 2007) toont wel aan dat in sommige gevallen niet zozeer het spel maar wel de (perceptie van de) speler het probleem vormt. Een kleine groep spelers die realiteit en fictie niet van elkaar kunnen onderscheiden, kunnen zich in de realiteit agressiever gedragen.

Wat betreft verslaving liggen de kaarten enigszins anders. Een goed spel moet in zekere zin 'verslavend' zijn om gespeeld te worden. Maar gamen kan inderdaad ook leiden tot fysieke klachten, slaaptkort of verslaving. Wel is de verslaving van een andere aard dan bijvoorbeeld bij drugs omdat het natuurlijke beloningssysteem niet geblokkeerd wordt. Bovendien gaat het wellicht om een zeer kleine minderheid, maar meer onderzoek is zeker aangewezen.

Games zijn dus niet zonder meer onschuldig. Omgekeerd worden in het maatschappelijke debat de positieve effecten van games niet of nauwelijks genoemd. Het aanscherpen van coördinatievaardigheden, het verbeteren van oog-hand-brein coördinatie, beter probleemoplossend denken, stimuleren van de creativiteit, leren beslissingen nemen, een versterkte ruimtelijke en visuele conceptualisatie, het bevorderen van talenkennis: het zijn allemaal effecten die zijn aangetoond in onderzoek rond games.

Tot slot vormen games – hoewel ze de naam hebben van tot isolement te leiden – in de meeste gevallen net een tegengif voor het tanend sociaal kapitaal. Zeker online games hebben een sociale functie in de netwerkmaatschappij. Uit onderzoek blijkt dat het sociale aspect bij het spelen van online games (World of Warcraft) of het bevolken van virtuele werelden (Second Life) een heel belangrijke rol speelt. Networkgames zijn een labo voor individuele experimenten met sociaal gedrag, relaties en persoonlijkheid. Het netwerkleven biedt jongeren fysieke (face-to-face), virtuele (screen-to-screen) en hybride (face-to-screen) identiteiten. Communicatie en netwerken via gsm, chat en games maken hoe dan ook deel uit van de leefwereld van jongeren. Toch moet men ook niet blind zijn voor de risico's: cyberhate en cyberpesten, virtueel (sexueel) geweld of diefstal, online gokspelen (6% van de jongeren tussen 10 en 17 jaar speelt wekelijks een kansspel op het internet) zijn risico's die niet zomaar van tafel geveegd kunnen of mogen worden.

Hoe moet men dan omgaan met games? Negeren en/of verbieden lijken op basis van de inzichten uit het onderzoek een weinig zinvolle piste. Een verbod – bijvoorbeeld op basis van een leeftijdsclassificatie – zal steeds vrij eenvoudig kunnen worden omzeild en negeert niet alleen de positieve effecten maar ook individuele verschillen tussen kinderen. Iets illegaal maken verhoogt wellicht de aantrekkingskracht. Tot slot kan men zich vragen stellen bij het verbod op gewelddadige games terwijl dit niet geldt voor

gelijkaardige media zoals dvd's of telefoonspellen. Meer aangewezen lijkt het om in de eerste plaats ouders, maar ook leerkrachten, jeugdwerkers,... in te schakelen om het spelgedrag op diverse wijzen te begeleiden. Informeren (bv. via het PEGI-reguleringsstelsel), evalueren, aanmoedigen en – waarom niet – samen spelen is wellicht de beste manier om de positieve effecten van gaming te versterken en de negatieve te verminderen.

## AANBEVELINGEN

1. Voer een informatie- en sensibiliseringscampagne rond het Pan-European Game Information (PEGI) reguleringsstelsel (reguleringsstelsel waarbij de sector zichzelf leeftijdsratings en waarschuwingen oplegt) dat ouders, jeugdwerkers, leerkrachten,... kunnen gebruiken om het spelgedrag van jongeren te begeleiden.
2. Breid PEGI uit naar alle audiovisuele media zoals films op video of dvd, telefoonspellen,... Dit bevordert de transparantie en creëert gelijkwaardigheid tussen de diverse media. Pleit – waar mogelijk – voor een gelijkenschakeling van dit stelsel op federaal en Europees niveau.
3. Geef het reeds voorgestelde kenniscentrum games een duidelijke opdracht wat betreft het informeren en sensibiliseren van ouders, leerkrachten en jeugdwerkers gericht op het zoeken naar een evenwicht tussen controleren en begeleiden.

## 3. GAMES GEBRUIKEN IN ONDERWIJS EN OPLEIDING

Het viWTA-onderzoek toont aan dat games een goede leeromgeving kunnen vormen. In de vorige paragraaf werd reeds gesteld dat het spelen van games heel wat vaardigheden verbetert of aanscherpt. Videogames stimuleren de intelligentie, ze trainen de hersenen en zorgen voor een stijging van het IQ.

Maar videogames doen meer. Net zoals literatuur bieden ze nieuwe perspectieven en maken ze taboeonderwerpen bespreekbaar. Ze roepen emoties op, leren technieken aan om hiermee om te gaan (coping) en leggen abstracte begrippen uit.

Tot slot verdienen games ook aandacht *an sich*. Heel wat games leren daadwerkelijk iets over de wereld rondom ons. Het spel *Civilization* laat spelers een regeringsvorm kiezen (anarchie, communisme, democratie, despotisme, monarchie,...) en een samenleving opbouwen. In de klas zou men kritisch kunnen reflecteren over deze regeringsvormen én uiteraard de verschillen tussen de echte wereld en de game. Zo kan een spel bijdragen in de opvoeding tot democratisch burgerschap, een centraal aandachtspunt voor het Vlaams Parlement (cfr. De kracht van je stem). En er zijn nog andere mogelijkheden: *The Sims* om over liefde en het gezin te praten, *Prospero's Island* (gebaseerd op *The Tempest*) als input voor een discussie over de wereld van Shakespeare, *RiverCity* als beeld van het 19de eeuwse stadsleven.

En – om de cirkel rond te maken – waarom zelf geen game creëren in de klas. Het ontwerpen van een spel door studenten leidt tot het nadenken over regels voor een wereld die ze zelf creëren, stimuleert creatieve en narratieve talenten en leert hen de vertaalslag van een verhaal naar de technische logica van een computerprogramma maken.

Dit alles betekent niet dat gamen in de klas een puur succesverhaal zou zijn. Uit de weinige – vooral buitenlandse – experimenten die er zijn, duiken ook beperkingen op. Zo moeten leerlingen het nut inzien om een spel te spelen. Games zijn ook niet geschikt voor kennisreproductie, eerder voor kritisch inzicht in complexe begrippen en situaties. De rol en de opstelling van de leerkracht zijn zeer belangrijk. De infrastructuur om games in een klas te gebruiken is uiteraard duur (schermen, spelconsoles, aankoop spelen,...). En het is uiteraard niet eenvoudig om games zo te ontwerpen of aan te passen dat ze in een les te gebruiken zijn.

## AANBEVELINGEN

1. Neem een vak zoals E-cultuur – waarin ook aandacht moet zijn voor games – op in het curriculum van pedagogische opleidingen.
2. Zet in het Vlaamse onderwijs experimenten op rond het gebruik van games in de klas (bv. binnen het concept van de proeftuinen). Evalueer deze projecten grondig vooraleer verdere stappen in de richting van een meer algemeen gebruik van games in de klas te zetten. Ook hier kan het kenniscentrum games een rol spelen.

## MEER INFORMATIE OVER HET PROJECT 'JONGEREN EN GAMING. ZE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN'

De overzichtsstudie *"Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming"* werd, in opdracht van het viWTA, uitgevoerd door drie partners: het Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid (KATHO-Ipsoc, Kortrijk), de Onderzoekscel Digital Arts & Entertainment (HOWEST-PIH Kortrijk) en de Onderzoeksgroep Cultuur & Educatie (UGent). De onderzoekscel Digital Arts & Entertainment van HOWEST werkte aan het luik over de Vlaamse industrie. In dit luik werden tientallen mensen uit de industrie, uit de wereld van het onderwijs en het onderzoek, van de openbare omroep en uit de culturele sector geïnterviewd. De focus lag hierbij op het belang van een Vlaamse game-industrie en hoe je die kan uitbreiden, op de behoeften van de sector en op mogelijke stimulerende overheidsinitiatieven. Het Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid stond in voor de effectenstudie en de studie rond nieuwe sociale netwerken. De onderzoekers baseerden zich niet alleen op literatuur. Ze namen enquêtes en interviews af en volgden aandachtig het publieke debat op de studiedagen *'Game over'* in Kortrijk en *'U Play 2'* in Leuven. De Onderzoeksgroep Cultuur en Educatie van de Universiteit Gent onderzocht ten slotte het educatieve aspect van gamen. Via een gedetailleerde internationale literatuurstudie en interviews met Vlaamse stakeholders verdiepten zij zich in mogelijke onderwijsoppassingen.

### VOOR MEER INFORMATIE

DE PAUW E., PLEYSIER S., VAN LOOY, J., BOURGONJON J., RUTTEN, K., VANHOOVEN, S. & SOETAERT R., *Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gamen, een overzichtstudie*. Onderzoek in opdracht van het viWTA, Vlaams Parlement, Brussel, 2008, 202 p.

viWTA Dossier nr. 14, *Game on. We krijgen er niet genoeg van*. Brussel, viWTA, 2008, 31 p.

## Het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek

Het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek is een onafhankelijke en autonome instelling verbonden aan het Vlaams Parlement, die de maatschappelijke aspecten van wetenschappelijke en technologische ontwikkelingen onderzoekt. Dit gebeurt op basis van studie, analyse en het structureren en stimuleren van het maatschappelijke debat. Het viWTA observeert wetenschappelijke en technologische ontwikkelingen in binnen- en buitenland en verricht prospectief onderzoek over deze ontwikkelingen. Op basis van deze activiteiten informeert het viWTA doelgroepen en verleent het advies aan het Vlaams Parlement. Op die manier wil het viWTA bijdragen tot het verhogen van de kwaliteit van het maatschappelijk debat en tot een beter onderbouwd besluitvormingsproces.

De heer Robert Voorhamme is voorzitter van de Raad van Bestuur van het viWTA. De heer Jean-Jacques Cassiman is de ondervoorzitter. De Raad van Bestuur van het viWTA bestaat uit:

*De heer Jaak Gabriels;*

*De heer Eloi Glorieux;*

*Mevrouw Kathleen Helsen;*

*De heer Jan Peumans;*

*De heer Erik Tack;*

*Mevrouw Monica Van Kerrebraeck;*

*Mevrouw Marleen Van den Eynde;*

*De heer Robert Voorhamme*

als Vlaams Volksvertegenwoordigers;

*De heer Paul Berckmans;*

*De heer Jean-Jacques Cassiman;*

*De heer Stefan Gijsseels;*

*Mevrouw Ilse Loots;*

*De heer Harry Martens;*

*De heer Freddy Mortier;*

*De heer Nicolas van Larebeke-Arschodt;*

*Mevrouw Irèna Veretennicoff*

als vertegenwoordigers van de Vlaamse wetenschappelijke en technologische wereld.

*Dank aan VRT, Gamezone-deSingel, Larian en HOWEST-PIH voor het gebruik van de illustraties.*

viWTA | VLAAMS PARLEMENT | 1011 BRUSSEL | TEL. 02 552 40 50 | FAX 02 552 44 50

EMAIL: VIWTA@VLAAMSPARLEMENT.BE | WWW.VIWTA.BE

v.u. Robby Berloznik, directeur viWTA, Vlaams Parlement, 1011 BRUSSEL