

EEN PRIK VOOR HET LEVEN



Nieuw dossier en middagdebat 12 februari

Met de doorbraak van een aantal recent ontwikkelde vaccins zal de overheid steeds vaker een keuze moeten maken welke vaccins het al dan niet opneemt in het pakket van de terugbetaalde geneesmiddelen en welke vaccins een plaats krijgen in het basisvaccinatieschema. Ook zal ze in toenemende mate moeten specificeren welke doelgroep het meest baat heeft. Het huidige maatschappelijk debat toont ook aan dat het tijd is om de vraag te stellen op welke manier voorlichtingscampagnes best georganiseerd worden. Hoe moeten de prioriteiten verdeeld worden tussen vaccinatie en screening? En hoe kan de Vlaamse situatie in een mondiaal perspectief geplaatst worden?

Het viWTA wil vanuit haar informatiefunctie naar het Vlaams Parlement inspelen op de huidige maatschappelijke discussies rond het thema vaccinatie. Op 12 februari 2008 stelt het viWTA het informatieve dossier "Een prik voor het leven" voor, met ruime achtergrondinformatie en interviews met verschillende deskundigen ter zake. Na deze voorstelling worden vragen en discussiepunten voorgelegd aan het expertpanel met prof. Pierre Van Damme (Universiteit Antwerpen), prof. Stuart Blume (Universiteit Amsterdam), Dr. Chris De Laet, (Federaal kenniscentrum voor de gezondheidszorg) en Dr. Vincent Janssens (Artsen zonder Grenzen).

Het middagdebat vindt plaats in het Vlaams Parlement op dinsdag 12 februari 2008 tussen 12u en 14. Inschrijven is mogelijk tot 5 februari via de website www.viwta.be , via fax naar het viWTA fax nr 02 552 44 50 of telefonisch op het nr 02 552 40 50

[*lees meer*](#)

ICT, BRUG NAAR BETERE DIENSTVERLENING



Studiedag 26 februari

ICT is niet enkel een onderwerp voor techneuten. Het is een onmisbaar instrument geworden om productieprocessen efficiënter te maken, om onze klantenbinding te vergemakkelijken, om vlot te communiceren, om gericht informatie op te zoeken,... Het is een zaak die iedereen aanbelangt.

De studiedag 'ICT, brug naar betere dienstverlening' op dinsdag 26 februari 2008 geeft een overzicht van recente Vlaamse onderzoeken over de stand van zaken over het gebruik van ICT door de burgers en door bedrijven: wie niet, wie wel en waarom? Er worden voorbeelden getoond van instrumenten die meten hoe sterk ICT geïntegreerd is in de organisatie. Het viWTA zal op deze studiedag haar resultaten van de studie 'E-democratie in Vlaanderen' toelichten.

Ook komen er een aantal praktijkvoorbeelden aan bod van hoe toepassingen van e-government de dienstverlening voor meerdere groepen kunnen verbeteren.

De ICT studiedag richt zich naar beleidsmakers zowel op het centrale als lokale

overheidsniveau, naar het management, ICT- en P&O verantwoordelijkheden bij bedrijven en organisaties en naar onderzoekers.

Inschrijven via: <http://events.ibbt.be/ictstudiedag/>

 [lees meer](#)

GAME ON. WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN



Nieuw dossier

Games staan in de belangstelling, zoveel is duidelijk. Sinds hun ontstaan, ondertussen veertig jaar geleden, ontgroeiden ze de nerdy subcultuur vanwaar ze afkomstig zijn en evolueerden 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 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 waarschuwendende berichten over verslaving of hoe ze aanzetten tot asociaal en zelfs gewelddadig gedrag.

Een gebrek aan degelijke informatie zorgt ervoor dat in Vlaanderen (en erbuiten) tot voor kort geen plaats was voor een sereen, open debat over gamen. Vanuit die vaststelling gaf het viWTA Samenleving & Technologie 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 op vier boeiende en uitdagende dimensies van gamen in Vlaanderen: (1) mogelijkheden voor een game-industrie in Vlaanderen, (2) de effecten van 'gaming', (3) games en nieuwe sociale netwerken en (4) het educatieve potentieel van games. De voornaamste resultaten van het onderzoek zijn opgenomen in het 14de viWTA dossier 'Game On. We krijgen er niet genoeg van'.

Op donderdag 7 februari zullen de resultaten ook voorgesteld worden aan de pers, naar aanleiding van de opening van Gamezone in De Singel in Antwerpen.