

"Games komen te eenzijdig in de media"

LEUVEN - Vlaams minister van Cultuur, Jeugd, Sport en Media Bert Anciaux werkt momenteel aan een beleidsvisie over games. Op een studiedag in Leuven werd een honderdtal vakmensen gepolst naar de rol die de overheid mogelijk kan spelen op dat vlak. Daarnaast heeft het Vlaamse parlement het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA) belast alle onderzoeken rond gaming in kaart te brengen.

Vlaanderen stelt in de wereldwijde gamesindustrie nagenoeg niets voor en daar wil Bert Anciaux wat aan doen. Zijn kabinetsmedewerker Pascal Ennaert stelde dat de beleidsvisie over games zich echter niet mag beperken tot cultuur. "Games vertegenwoordigen een aanzienlijk deel in de wereldeconomie, zijn drijvers van innovatie, onderzoek en ontwikkeling, en ze genereren een vraag naar opleiding. Games bereiken een steeds groter publiek".

Slecht imago

Algemene tendens op de studiedag was dat gaming onterecht een slecht imago heeft. "Games komen in de media en publieke opinie vaak zeer eenzijdig aan bod naar aanleiding van geweldplegingen, waarbij een verband met gewelddadige games wordt gesuggereerd. De games voor volwassenen (18+) vormen echter nauwelijks 4 procent van het marktaanbod. Het is niet correct om iets waar zoveel mensen plezier aan beleven, zo negatief te benaderen", zegt Stef Steyaert van het viWTA. Het instituut maakt eind januari 2008 de resultaten van haar onderzoek bekend.

Aanbevelingen

De aanwezigen op de studiedag stelden enkele aanbevelingen voor Anciaux' beleidsvisie voor. Zoals een imagocampagne om de positieve aspecten rond gaming in de kijker te plaatsen, financiële ondersteuning voor de Vlaamse gamesindustrie (vergelijkbaar met het Vlaams Audiovisueel Fonds), Vlaamse bedrijven met spits technologie warm maken om in de toekomst na te denken over gametoepassingen, de ondersteuning van de opleidingen gamedesign in Vlaanderen en een onderzoek naar de educatieve aspecten van games.

Geweld

Ook geweld in videogames blijft een discussiepunt. "Wat de verhuur en verkoop van het kleine percentage gewelddadige games betreft, heeft de actuele labeling van richtleeftijden geen effect op het gebruik ervan door jongeren. De vraag stelt zich echter of een verkoopverbod wel een efficiënte maatregel is. Jongeren zijn inventief en technisch creatief genoeg om een dergelijk verbod te omzeilen," zegt Ennaert. "Het lijkt ons prioritair noodzakelijk om opvoeders, leerkrachten en ouders kennis te laten maken met deze nieuwe interactieve cultuurvorm en het gesprek aan te gaan met alle betrokken partijen."

Belga/RD

© Concentra

