

algemeen

'Meer investeren in Vlaamse videogames'

BRUSSEL | De Vlaamse overheid moet investeren in een eigen gamesindustrie en moet ook het gebruik van videogames als leermiddel aanmoedigen in het onderwijs, zegt de parlementaire denktank viWTA. Een aantal Vlaamse ministers is van plan om op basis van de aanbevelingen een beleid uit te bouwen.

Door Ronald Meeus

Op dit moment zijn er een vijftal bedrijven in Vlaanderen die werken in de videogamesindustrie en de afgelopen tien jaar werden er twee Vlaamse games gemaakt (Divine Divinity en Outcast) die internationaal een - zij het relatieve - commerciële hit werden. Dat zijn er veel te weinig, denkt het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA), dat gisteren samen met drie universiteiten en hogescholen de resultaten van een studie over het onderwerp voorstelde.

"De Vlaamse overheid moet een videogamesindustrie in ons land stimuleren", zegt coördinator Stef Steyaert van viWTA. "Ze heeft daar culturele, sociale en economische redenen voor. De ontwikkeling van videogames stimuleren past naadloos in het hele Lissabondenken (de zogeheten 'Lissabonnormen' stellen dat Europese regio's hun innovatie moeten aanscherpen, RMe): het gaat hier over producten met een duidelijke meerwaarde. Ook de culturele meerwaarde is duidelijk: Vlaanderen heeft een rijke culturele traditie in strips en animatiefilms, die we via videogames verder zouden uitbouwen."

Ministers Bert Anciaux (cultuur, Spirit), Frank Vandenbroucke (onderwijs en werk, sp.a) en Patricia Ceysens (economie, VLD) gaven alle drie aan dat ze de resultaten van het onderzoek afwachtten voor het uitzetten van een eventueel beleid over videogames. Het viWTA-onderzoek levert hen een hoop pistes voor een toekomstig beleid.

Een idee is bijvoorbeeld om te investeren in een universitaire opleiding voor gamesontwikkeling. Ook kan een door de Europese Commissie goedgekeurde 'tax-shelter'-regeling worden uitgewerkt, waardoor bedrijven die videogames maken, een belastingkorting tot 20 procent krijgen. Er wordt ook gedacht aan een technologisch centrum waar startende gamesbedrijven kunnen aankloppen voor technologische en juridische kennis.

Het onderzoek stelde ook voor dat er in het Vlaamse onderwijs wordt geïnvesteerd in videogames als leermiddel. De Gentse onderwijsprofessor Ronald Soetaert, die het onderwijsluik van de studie aanvoerde, stelt bijvoorbeeld strategiegames als Civilization voor in lessen over politieke geschiedenis, of de landing in Normandië uit Medal of Honor bij een geschiedenisles.

"We suggereren niet dat alle scholen ineens een console in de klas moeten plaatsen", zegt Steyaert. "Maar sporadisch gebruik van games verhoogt ook de digitale geletterdheid van de leerlingen. Wie ermee bezig is, heeft een voetje voor."

De drie ministers in kwestie hebben nog geen concrete beleidsplannen voor ogen, al zegt Anciaux al langer dat hij bereid is om verder te gaan dan de steunmaatregelen die momenteel al voorhanden zijn voor de ontluikende videogamesindustrie.

n De Vlaamse game Outcast werd een relatief internationaal succes.