

BRUSSEL - Alle Vlaamse meerderheidspartijen plus Groen! hebben een resolutie klaargestoomd die computergames uit de taboesfeer moeten halen. In februari bleek uit een onderzoek van het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (VIWTA) en enkele universiteiten dat de Vlaamse overheid er beter aan zou doen om meer te investeren in videogames van eigen bodem. "Vlaanderen heeft een rijke traditie aan strips en animatiefilms, die we via games levendig kunnen houden", zo luidt de redenering van de parlementsleden. De auteurs van de resolutie willen er ook alles aan doen om de bescheiden game-industrie in Vlaanderen te houden. Op dit moment werkt er een vijftal bedrijven in de videogame-industrie en de afgelopen tien jaar werden er twee Vlaamse games (Divine Divinity en Outcast) een internationale hit. Een master 'gameontwikkeling' aan universiteiten en hogescholen moet studenten aanzetten om hun kansen te wagen in de game-industrie. Voor de sector zelf komt er een contactpunt, de Game Association, waar gamesbedrijven kunnen aankloppen voor technologische of juridische kennis. Belga

© Concentra

