

Antwerpen, Limburg, Nationaal, Oost-Vlaanderen, Vlaams-Brabant/Brussel, West-Vlaanderen

Groen! wil braindrain in gamesector stoppen

Oppositiepartij Groen! wil de gamesector fiscaal stimuleren naar analogie van de tax shelter voor de filmsector.

'Aan topgames wordt drie jaar gewerkt met tweehonderd man'

Van onze redacteur Peter De Lobel BRUSSEL Dr. Soduko, Trivial Chicken, Chopper Rescue... Het is maar een greep uit de games die in ons land ontwikkeld zijn. Naar aanleiding van een studie over gamen door het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA), vindt vandaag een hoorzitting plaats in het Vlaams Parlement. Vlaams parlementslid Jos Stassen (Groen!) legde zijn oor te luister bij de gamesector en pleit voor overheidssteun. 'Games zijn een cultuurvorm. We moeten daarin investeren.' Hij legt de link met de filmindustrie. De overheid besloot daarvoor een tax shelter in te voeren, waarmee bedrijven tegen fiscaal gunstige voorwaarden konden investeren. In enkele jaren tijd werd dat de belangrijkste financieringsbron voor Belgische filmproducties. Maar eerst moet het negatieve imago van games worden bijgesteld. Tegenover het beeld van de computernerd die dagenlang voor het scherm zit, plaatst Stassen het sociale aspect van onlinegamen, waarbij spelers samen strategieën moeten bedenken. Ook het gewelddadige imago is vertekend, klinkt het. 'Er is maar een klein percentage gewelddadig, en bovendien zijn dat niet de spellen die hier gemaakt worden.' Gamestechnologie wordt bovendien gebruikt voor simulaties en toepassingen in de geneeskunde en de ruimtevaart. 'Elke Belgische game developer moet dergelijke 'serious games' ontwikkelen om het hoofd boven water te houden. Onze loonkosten zijn te hoog', zegt Sigurd De Keyser van gamesontwikkelaar Gabitasoft. De sector kan volgens hem heel wat banen genereren: 'Aan topgames wordt drie jaar lang gewerkt door teams van tweehonderd mensen.' Hij wijst erop dat Frankrijk al een tax shelter invoerde voor investeringen in de gamesindustrie. Als de gamesector als een cultuurvorm beschouwd wordt, kunnen overheidsinvesteringen verantwoord worden, zegt Stassen. Behalve aan een (federale) tax shelter, denkt hij aan het openstellen van bestaande structuren zoals Cultuurinvest, voor beginnende bedrijven. Ook een 'incubator', die de expertise centraliseert en juridische en technische steun levert, kan een rol spelen. De Keyser wijst ook op het belang van opleidingen. Groep T en de Hogeschool West-Vlaanderen bieden nu wel een opleiding 'Game Development' of 'Digital Arts' aan, maar voor een echte Materopleiding krijgen de hogescholen voorlopig geen erkenning.