

Onderzoekers willen geen verbod op games

Vlaamse onderzoekers schieten een wetsvoorstel af dat pleit voor een leeftijdsgrens op games.

'Games worden te vaak negatief afgeschilderd'

GAMES

Van onze redacteur Kristof Hoefkens Antwerpen Moeten gewelddadige games verboden worden voor jongeren onder een bepaalde leeftijd? Ja, zegt Mia De Schampheleere (CD&V). Zij diende op 30 april 2007 een wetsvoorstel in om de verkoop van games met een 16+ rating te verbieden aan jongeren onder de zestien. Neen, zegt het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (het viWTA). Dat deed in samenwerking met academici onderzoek naar gamen. De resultaten werden gepresenteerd op de eerste dag van het gaming-festival Gamezone in Antwerpen. Stef Steyaert: 'Het verbieden van een game is niet verstandig. Het voorstel vergeet dat er grote verschillen zijn tussen jongeren. De ene jongen van zestien is de andere niet. Door een spel te verbieden maak je het bovendien tot een "verboden vrucht": daardoor is het extra aantrekkelijk. Bovendien worden games gediscrimineerd ten opzichte van andere media. En dan hebben we het nog niet over het politieke kluwen: het raten van games is een Vlaamse bevoegdheid, maar het verbod zou ingesteld worden op federaal niveau.' De belangrijkste vaststelling van de onderzoekers is dat games al te vaak in een negatief daglicht worden gesteld. 'Het publieke debat gaat altijd over gewelddadige games en mogelijke verslaving. Nochtans is het effect van gewelddadige spellen niet bewezen. De positieve effecten van games worden al te vaak vergeten', luidt het. 'Games zorgen ervoor dat jongeren opnieuw sociaal worden, ze verbeteren de oog-handcoördinatie, ze bevorderen het oplossen van problemen, en ga zo maar door.' De onderzoekers herhaalden dat games ook een toegevoegde waarde kunnen zijn in het klaslokaal (DS 15/11). 'Al blijft het een belangrijke opdracht voor leerkrachten om jongeren te leren hoe ze kritisch met games moeten omgaan', aldus Steyaert. In Vlaanderen worden niet enkel games gespeeld, er worden ook videospelletjes ontwikkeld. Het viWTA vindt dat de overheid te weinig doet voor de gaming-industrie in Vlaanderen. 'Op dit ogenblik hinkt Vlaanderen achterop ten opzichte van het buitenland', zegt Steyaert. 'Nochtans kan een sterke gaming-industrie economisch, cultureel en sociaal een positief effect hebben op Vlaanderen. De instapkosten zijn te hoog voor beginnende spelontwikkelaars. Een tax shelter kan een oplossing zijn, maar ook een incubator kan helpen. Dat is een centrum waar kennis, materiaal en geld worden verzameld. Beginnende gameontwikkelaars kunnen een beroep doen op de knowhow van die incubator.'

© Corelio

