

algemeen

Vlaanderen haalt games uit taboesfeer

Tinne Rombouts (CD&V):

BRUSSEL | Alle meerderheidspartijen plus Groen! hebben een resolutie klaargestoomd die computergames uit de taboesfeer moeten halen.

'Wij willen de hele gamewereld, van ouders en onderwijzers tot makers, ondersteunen',

zegt Tinne Rombouts (CD&V), een van de auteurs.

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. Met hun resolutie komen de meerderheidspartijen en Groen! tegemoet aan de conclusies van die studie. "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 videogameindustrie en de afgelopen tien jaar werden er twee Vlaamse games (Divine Divinity en Outcast) een internationale hit.

Bij de resolutie hoort een Centrum Mediawijsheid, dat net zoals in Nederland en het Verenigd Koninkrijk, ouders en leerkrachten wegwijs moet maken in de wereld van videogames. "Nu komt de gewelddadige, negatieve, verslavende kant van games heel erg naar voren", zegt Rombouts. "Met deze resolutie willen we de positieve effecten van games tonen." Het centrum krijgt onderdak bij de Vlaamse Regulator voor de Media (VRM) en kan onderzoek doen naar de effecten van nieuwe media.

Een master 'gameontwikkeling' aan universiteiten en hogescholen moet studenten aanzetten om hun kansen te wagen in de game-industrie. Ook in de lerarenopleiding wordt er voortaan meer tijd besteed aan games, zodat leerkrachten niet langer afkerig staan tegenover games in hun lessen.

Voor de sector zelf komt er een contactpunt, de Game Association, waar gamesbedrijven kunnen aankloppen voor technologische of juridische kennis. Ook investeerders, consumenten en de beleidsmakers kunnen terecht bij de Game Association voor informatie of samenwerking.

Tegelijkertijd dringen de parlementsleden er wel op aan dat er geen enkel computerspelletje meer over de toonbank gaat zonder de internationale PEGI-rating. "De industrie en de handelaars moeten ook meewerken aan een grote sensibiliseringscampagne. Het gaat er immers niet om of een kind van 17 een spel speelt met een rating voor 18-jarigen. Dat kind moet vooral weten hoe het moet omgaan met een game", zegt Rombouts.

De resolutie krijgt steun vanuit het federaal parlement, met een wetsvoorstel voor een uitbreiding van de tax shelter voor audiovisuele producties naar games. (TP)

De gewelddadige kant van games komt erg naar voren. Wij



willen de positieve effecten tonen

© De Persgroep Publishing