

onderwerp:

Uitnodiging viWTA persconferentie bekendmaking resultaten 'Game On. We krijgen er niet genoeg van'

Donderdag 7 februari, 15.00u, Rode zaal, De Singel, Antwerpen

- *'Ethan, jou Manhunt zien spelen is net zoiets als toekijken hoe in Benihana een steak in stukken wordt gesneden.'*
- *'Het is maar nepbloed.'*
- *'Met personages die zo aangepast zijn dat ze op je collega's lijken?'*

Dialogo in *JPod*, Douglas Coupland

Games staan in de belangstelling, zoveel is duidelijk. Sinds hun ontstaan, ondertussen veertig jaar geleden, ontgroeiden ze de nerdy subcultuur vanwaar ze afkomstig zijn en evolueerden naar een mainstream cultuurproduct. De sector werd een heuse industrie die de vergelijking met de muziek- en filmbusiness kan doorstaan. Ondanks hun respectabele leeftijd, hun plaats in de (jeugd)cultuur en hun economische impact, kampen games met een ongenueanceerde, dubbelzinnige beeldvorming in de publieke opinie en in het politieke discours. Zegeberichten beweren dat de game-industrie groter is dan de filmindustrie of dat miljoenen mensen wereldwijd naar Second Life emigreren. In scherp contrast daarmee staan waarschuwendende berichten over verslaving of hoe ze aanzetten tot asociaal en zelfs gewelddadig gedrag.

In de jaren zeventig maakten ouders in de VS zich zorgen over het enthousiasme waarmee hun kinderen zich in speelhallen onledig hielden. Wetenschappers brachten dit in verband met het fenomeen van de morele paniek. Berichtgeving over het 'nieuwe' versterkt de publieke bezorgdheid buiten alle proporties en veroorzaakt een collectieve angstpsychose. In deze periode wordt al onderzoek gedaan naar verbanden met verslaving, vetzucht, zwakke schoolresultaten... De tweede angstgolf duikt op aan het begin van de jaren negentig, bij de release van Mortal Kombat en Doom. De vrees voor kopieergedrag is tot op heden niet verdwenen. Zo suggereerden kwaliteitskranten een causale link tussen Hans Van Themsches voorliefde voor geweldgames en zijn moordtocht. In de kerstperiode van 2005 veroorzaakten screenshots van het spel Bully een gelijkaardige deining. Zo zou het spel aanzetten tot pesten. Bezorgde leerkrachten organiseerden een petitie en drongen aan op een verbod. Het spel kwam later onder de naam Canis Canem Edit op de markt en werd een succes. De commotie bleek overtrokken.

In Vlaanderen zorgt een gebrek aan degelijke informatie over het fenomeen 'gaming' ervoor dat er weinig of geen plaats is voor een sereen, open debat over gamen. Vanuit die vaststelling gaf het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch

Aspectenonderzoek (viWTA), een autonoom instituut van het Vlaams Parlement, aan het Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid (KATHO-Ipsoc, Kortrijk), de Onderzoekscel Digital Arts & Entertainment (HOWEST-PIH Kortrijk) en de Onderzoeksgroep Cultuur & Educatie (UGent) de opdracht om een overzichtsstudie uit te voeren onder de titel "*Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming*".

De focus lag in deze opdracht op vier boeiende en uitdagende dimensies van gamen in Vlaanderen:

- (1) Is er in Vlaanderen plaats voor een game-industrie? Wat zijn kansen, mogelijkheden, beperkingen,...?
- (2) Wat zijn de effecten van 'gaming', positief en negatief, op korte, middellange en lange termijn?
- (3) Wat is de relatie tussen het spelen van games en de zogeheten nieuwe sociale netwerken?
- (4) Wat is het educatief potentieel van games? Kunnen games op een zinvolle manier gebruikt worden in klas- en leersituaties?.

Naar aanleiding van Gamezone#2, dat van 7 februari tot 10 februari doorgaat in deSingel in Antwerpen, stelt het viWTA Samenleving en Technologie de resultaten van bovengenoemde studie voor op een **persconferentie in de Rode Zaal van deSingel, Antwerpen om 15.00u**. De opbouw van de persconferentie is als volgt:

15.00u–15.05u: Verwelkoming, Marc Verstappen, organisator Gamezone

15.05u–15.20u: Toelichting resultaten, Stefaan Pleysier, onderzoeker Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid (KATHO-Ipsoc, Kortrijk)

15.20u-15.35u: Mogelijkheden voor een beleid rond games en gaming, Stef Steyaert, projectleider viWTA

15.35u-16.00u: Vragen en antwoorden

16.00u: drankje en gelegenheid tot aparte interviews

Gelieve vooraf uw aanwezigheid te bevestigen op viwta@vlaamsparlement.be , tel.:02 552 40 50 of fax.: 02 552 44 50