

V L A A M S P A R L E M E N T



Zitting 2007-2008

9 juli 2008

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

**– van de dames Tinne Rombouts en Els Robeyns en de heren Jos Stassen,
Joris Vandenbroucke, Piet De Bruyn en Hans Schoofs –**

betreffende de ondersteuning van de gamesector in Vlaanderen

TEKST AANGENOMEN DOOR DE PLENAIRE VERGADERING

Zie:

1735 (2007-2008)

- Nr. 1: Voorstel van resolutie
- Nr. 2: Verslag

Het Vlaams Parlement,

– gelet op:

- 1° het onderzoeksrapport ‘Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming, een overzichtstudie, studie in opdracht van het viWTA, Brussel, 2008’ van Evelien De Pauw, Stefaan Pleysier, Jan Van Looy, Jeroen Bourgonjon, Kris Rutten, Steven Vanhooven en Ronald Soetaert;
- 2° het advies van de Vlaamse Jeugdraad van 9 april 2008 over jongeren en gaming;
- 3° het verslag van de hoorzitting over de effecten van gaming op jongeren (*Parl. St. VI. Parl. 2007-08, nr. 1684*);
- 4° de vragen om uitleg die recent gesteld werden aan de Vlaamse ministers bevoegd voor Jeugd, Media, Onderwijs en Economie;

– overwegende dat:

- 1° computerspellen en games een blijvend en verrijkend onderdeel van onze mediacultuur zijn;
- 2° de creatieve en innovatieve gamesector aansluit bij de kenniseconomie die we in Vlaanderen willen versterken;
- 3° een gerichte en gespecialiseerde opleiding de gameontwikkeling in Vlaanderen kan bevorderen;
- 4° het menselijk kapitaal in deze sector (bedrijven en ontwikkelaars) dreigt weg te trekken uit Vlaanderen;
- 5° het belangrijk is om deze hooggespecialiseerde en creatieve sector in Vlaanderen meer ontwikkelingskansen te geven;
- 6° de negatieve aandacht voor games de positieve sociale en educatieve mogelijkheden overschaduwet;
- 7° het kennen en toepassen van het Pan European Game Information labelingsysteem van

de sector (PEGI) belangrijk is voor het correct omgaan met games;

- 8° de Vlaamse Gemeenschap nog niet bevoegd is voor de keuring en labeling van films en andere culturele gegevensdragers zoals games;
- 9° het effect van games op de psyche van de gamer zeer sterk afhankelijk is van persoonlijkheidskenmerken en het daarom belangrijk is de gamer te leren correct om te gaan met games en andere media, bijvoorbeeld door voldoende onderscheid te leren maken tussen realiteit en fictie;

– vraagt de Vlaamse Regering:

- 1° alle media-actoren te stimuleren om via zelfregulatie een labeling uit te werken voor alle mediaproducten (kijkwijzer) in de lijn met de Europese aanbevelingen aanvullend op PEGI;
- 2° een informatiecampagne op te starten in samenwerking met de distributiesector om een genuanceerder beeld over games te creëren, het kijkwijzersysteem en het classificatiesysteem PEGI beter bekend te maken en de toepassing ervan te benadrukken;
- 3° toezicht te organiseren op een dergelijk zelfregulerend kijkwijzersysteem alsook een klachtenprocedure op te stellen;
- 4° een kenniscentrum Mediawijsheid op te richten bij de Vlaamse Regulator voor de Media dat kennis verzamelt over de technologische ontwikkelingen, dat wetenschappelijk onderzoek uitvoert of laat uitvoeren naar de effecten en de educatieve mogelijkheden van nieuwe media zoals internet, games en interactieve software, en dat sensibiliseringscampagnes opzet voor jongeren, ouders, leerkrachten en opvoeders, onder andere in samenwerking met de Gezinsbond, het onderwijstijdschrift Klasse, de sociaal-culturele vormingsorganisaties voor jongeren en volwassenen enzovoort;
- 5° in de lerarenopleiding en de navorming van leerkrachten meer aandacht te besteden aan

- de educatieve waarde van games en interactieve software als leermiddel en onderwijsinstrument, alsook voldoende technieken aan te reiken om te werken rond mediawijsheid;
- 6° de inrichting van een reguliere en interdisciplinaire masteropleiding gameontwikkeling mogelijk te maken;
- 7° een investeringsklimaat te scheppen dat de ontwikkeling van de game-industrie als cultuurproduct in Vlaanderen stimuleert en hiervoor instrumenten in te zetten op het vlak van innovatie, kenniseconomie en cultuurontwikkeling;
- 8° de gamesector te informeren en te begeleiden bij het oprichten van een incubator waar kleine startende bedrijven logistieke, administratieve en financiële begeleiding kunnen krijgen. Daarbij wordt afstemming gezocht met bestaande instrumenten en actoren zoals CultuurInvest, het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF), het Kunstendecreet, het Instituut voor de aanmoediging van Innovatie door Wetenschap en Technologie in Vlaanderen (IWT) en het Interdisciplinair Instituut voor BreedBand Technologie (IBBT);
- 9° de gamesector te informeren en begeleiden bij het oprichten van een overkoepelende Game Association. Met als doel één centraal contactpunt te vormen voor consumenten, investeerders, overheid en andere industrieën met voornamelijk een structurerend en stimulerend platform voor samenwerking en kennisuitwisseling in de industrie;
- 10° bij de federale regering aan te dringen om:
- a) ook in de gamesector een prioriteit te maken van de bestrijding van de aanmaak, verkoop en verspreiding van illegale producten;
- b) de tax shelter- en tax creditregeling naar het voorbeeld van Frankrijk uit te breiden tot games;
- c) de bijzondere wet van 8 augustus 1980 tot hervorming der instellingen te wijzigen zodat mediakeuring een gemeenschapsbevoegdheid wordt en filmkeuring wordt
- verbreed naar andere culturele gegevensdragers;
- d) de verkoop van games aan consumenten zonder PEGI-rating te verbieden in België;
- e) de btw op digitale leermiddelen te verlagen naar 6% zoals voor de klassieke leermiddelen van toepassing is.
-