

V L A A M S   P A R L E M E N T



Zitting 2007-2008

2 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**

**VOORSTEL VAN RESOLUTIE**

**– van de heren Filip Dewinter en Erik Arckens en mevrouw Marijke Dillen –**

**betreffende de overheveling van de keuring van culturele gegevensdragers  
met het oog op de uitwerking door de Vlaamse Regering van een regelgevend kader  
met een afdwingbaar regulerings- en classificatiesysteem**

**VERSLAG**

**namens de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media  
uitgebracht door de heren Johan Verstreken en Werner Marginet**

*Samenstelling van de commissie:*

*Voorzitter:* de heer Dany Vandenbossche.

*Vaste leden:*

de heren Erik Arckens, Johan Deckmyn, Werner Marginet, mevrouw Marie-Rose Morel, de heer Wim Van Dijck;

de heren Carl Decaluwe, Dirk de Kort, Paul Delva, Johan Verstreken;

de dames Margriet Hermans, Laurence Libert, de heer Herman Schueremans;

mevrouw Els Robeyns, de heren Dany Vandenbossche, Jo Vermeulen.

*Plaatsvervangers:*

de dames Hilde De Lobel, Marijke Dillen, de heren Pieter Huybrechts, Stefaan Sintobin, Frans Wymeersch;

de dames Martine Fournier, Sabine Poleyn, Tinne Rombouts, de heer Johan Sauwens;

de heren Karlos Callens, Marnic De Meulemeester, Hans Schoofs;

de heren Bart Caron, Chokri Mahassine, André Van Nieuwkerke.

*Toegevoegde leden:*

de heer Piet De Bruyn;

de heer Jos Stassen.

---

*Zie:*

**1735** (2007-2008)

– Nr. 1: Voorstel van resolutie

**1614** (2007-2008)

– Nr. 1: Voorstel van resolutie

*Zie ook:*

**1684** (2007-2008)

– Nr. 1: Verslag over hoorzitting

DAMES EN HEREN,

De Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media behandelde op 26 juni 2008 het voorstel van resolutie betreffende de ondersteuning van de gamesector in Vlaanderen (*Parl. St. VI. Parl. 2007-08, nr. 1735/1*) en het voorstel van resolutie betreffende de overheveling van de keuring van culturele gegevensdragers met het oog op de uitwerking door de Vlaamse Regering van een regelgevend kader met een afdwingbaar regulerings- en classificatiesysteem (*Parl. St. VI. Parl. 2007-08, nr. 1614/1*).

Over de effecten van gaming op jongeren werd door de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media reeds op 22 april 2008 een hoorzitting georganiseerd (*Parl. St. VI. Parl. 2007-08, nr. 1684/1*). Dit gebeurde in samenwerking met het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA), naar aanleiding van de overzichtsstudie 'Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming', die door het viWTA in januari 2008 werd voorgesteld.

**1. Toelichting van het voorstel van resolutie betreffende de overheveling van de keuring van culturele gegevensdragers met het oog op de uitwerking door de Vlaamse Regering van een regelgevend kader met een afdwingbaar regulerings- en classificatiesysteem (*Parl. St. VI. Parl. 2007-08, nr. 1614/1*)**

De heer *Werner Marginet* wenst dat de juiste volgorde der dingen wordt gerespecteerd. In eerste instantie is er een bevoegdheidsherverdeling nodig om op het Vlaamse niveau homogeen en consistent te kunnen werken binnen een meer omvattend geheel van mediadomeinen. Daarna kunnen de juiste stappen worden gezet om die bevoegdheden in te vullen met een specifieke gamingregeling die voor Vlaanderen geschikt is.

Vlaams Belang is bezorgd over de impact van geweld in de media en in games – in het bijzonder omwille van de interactieve component – op het gedrag van jongeren, en wil deze impact zo minimaal mogelijk houden. Het feit dat games interactief zijn, bevordert immers gedragsidentificatie met de gewelddadige gedragsrespons. Ouders zijn te vaak onwetend over de aard en gevolgen van de games, maar kunnen een belangrijke rol spelen. Vlaams Belang acht de vrijblijvendheid van het bestaande classificatiesysteem te groot. Het doel van het Vlaams Parlement moet erin bestaan om specifiek het segment van de gewelddadige games bij te sturen, zonder de gamesector zelf te schaden.

Helaas behoren gewelddadige games tot de populairste soort, en bovendien zijn ze vrij verkrijgbaar voor

alle leeftijden, zelfs voor kinderen die eigenlijk te jong zijn. Ouders volgen vaak niet nauwgezet op waarmee hun kinderen spelen. Vooral bij jongeren worden gedragsresponsen via de interactiviteit niet alleen overgenomen, maar ook geëxtrapoleerd naar reële situaties van het eigen leven. De link met gewelddadige uitspattingen is dus niet denkbeeldig.

In het licht van het feit dat Vlaanderen vragende partij is om de bevoegdheid ter zake in eigen handen te krijgen, vraagt Vlaams Belang drie zaken: de timing aanhouden van 15 juli 2008 voor een regionalisering van de bevoegdheid, een regelgevend kader met een meer centraal karakter dan wat in het voorstel van resolutie van de meerderheid is aangegeven en ten slotte eenduidig onderzoek naar de gevolgen van gewelddadige games en methodes om die gevolgen dan ook op te vangen.

**2. Toelichting van het voorstel van resolutie betreffende de ondersteuning van de gamesector in Vlaanderen (*Parl. St. VI. Parl. 2007-08, nr. 1735/1*)**

Mevrouw *Tinne Rombouts* wijst erop dat het voorstel van resolutie van de meerderheid en Groen! betreffende de ondersteuning van de gamesector in Vlaanderen een uitloper is van de hoorzitting over de effecten van gaming op jongeren die op 22 april 2008 door de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media werd georganiseerd (*Parl. St. VI. Parl. 2007-08, nr. 1684/1*), en die zelf inspeelde op de overzichtsstudie van het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA) 'Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming'.

Met het voorstel van resolutie wordt ingegaan tegen de perceptie dat games alleen maar negatief zijn en de facto gewelddadig, zonder positieve effecten. De indieners formuleerden een tiental verzoeken aan de Vlaamse Regering, waarvan een aantal gaan over hoe om te gaan met games, andere over de gamesector en economische en andere ontwikkelingen die met games gepaard kunnen gaan.

Ten eerste gaat het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! in op het zogenaamde kijkwijzer- of een labellingsysteem dat voor alle mediadragers, en niet enkel games, duidelijk zou moeten aangeven wat de inhoud ervan is. Daarvoor is geen enkele bevoegdheidsherverdeling nodig, alleen een aanmoediging van alle media-actoren door de Vlaamse Regering. Zij moeten voor alle mediaproducten via zelfregulering een eigen systeem ontwikkelen dat stoelt op de Europese aanbevelingen, aanvullend op het bestaande PEGI-systeem (Pan European Game Information). Dat moet dus breder worden toegepast.

Naast het aanbrennen van een labelling, is het in tweede instantie belangrijk dat de potentiële koper de labels kent, begrijpt en vooral het belang ervan inziet. Daarom wordt aangedrongen op een informatiecampagne die niet alleen door de Vlaamse Regering wordt gedragen, maar wordt opgezet in samenwerking met de distributiesector. Zo moet een genuanceerd beeld worden opgebouwd van games, en moeten het bestaande kijkwijzersysteem en het classificatiesysteem PEGI beter bekend worden gemaakt.

Vervolgens moet het toezicht op het vooropgestelde zelfregulerend kijkwijzersysteem worden uitgebouwd en dient een klachtenprocedure te worden uitgewerkt.

Ten vierde is er het pleidooi voor een kenniscentrum Mediawijsheid. Dat gaat uit van het belang van hoe met games wordt omgesprongen. Games zijn zeker niet allemaal slecht en kunnen ook positieve effecten hebben. Ouders, opvoeders en de omgeving van jongeren hebben tot taak de jongere in die zin te begeleiden en te ondersteunen. Dat geldt ook voor alle andere mediadragers. Het voorgestelde orgaan zou moeten aansluiten bij de Vlaamse Regulator voor de Media (VRM) en niet op zichzelf staan. Dit garandeert voldoende structurele begeleiding naast een gelijklopende zorg, maar vraagt wel een herziening van het VRM-decreet.

Een vijfde punt spitst zich toe op de lerarenopleiding, omdat de focus zich al snel daarop richt als het gaat om begeleiding of opleiding inzake media. Leraren moeten zelf de mogelijkheden, kennis, instrumenten en technieken van games beheersen om jongeren er te leren mee omgaan. In de lerarenopleiding en de navorming moet meer aandacht worden besteed aan de educatieve waarde van games en interactieve software als leermiddel en onderwijsinstrument. Ze moeten voldoende technieken beheersen om te kunnen werken rond mediawijsheid.

Ten zesde zou een reguliere en interdisciplinaire masteropleiding gameontwikkeling moeten worden ingericht. Die vraag werd in de hoorzitting vaak gehoord. Vlaamse gamebedrijven hebben nood aan voldoende opgeleid personeel. Een gameontwikkelaar moet veelzijdige talenten leren ontwikkelen: kennis van de digitale en informaticawereld, artistiek, bedenken van scenario's enzovoort. De bestaande opleidingen combineren die factoren nog niet.

Een zevende punt behelst het scheppen van een investeringsklimaat dat de ontwikkeling van games als cultuurproduct in Vlaanderen stimuleert. Daartoe zouden instrumenten op het vlak van innovatie, kennis-economie en cultuurontwikkeling moeten worden ingezet. Vooral het cultuuraspect moet worden er-

kend. De vergelijking met de stripverhalen ligt voor de hand. Na de ondersteuning daarvan als cultuurproduct, kende de sector een sterke ontwikkeling.

Een achtste punt betreft het informeren en begeleiden van de gamesector bij het oprichten van een incubator waar kleine startende bedrijven terecht kunnen voor logistieke, administratieve en financiële begeleiding. Dit moet worden afgestemd met de bestaande instrumenten en actoren. Het betreft immers een kleine sector met veel ontwikkelingsmogelijkheden, die niet eenvoudig zijn weg zal vinden in de ondersteunende initiatieven. Dit maakt het ook niet evident om zich te organiseren.

Ten negende willen de indieners ook dat de gamesector geïnformeerd en begeleid wordt bij de oprichting van een overkoepelende gameassociatie. Het doel is één centraal contactpunt voor consument, investeerders, overheid en andere industrieën, met voornamelijk een structurerend en stimulerend platform voor samenwerking en kennisuitwisseling in de industrie. Dit voorstel is dus ruimer dan de incubator.

Ten slotte vallen een aantal aspecten niet binnen de bevoegdheid van de Vlaamse Regering. Daarom vragen de indieners dat deze er bij de federale regering zou op aandringen dat een prioriteit zou worden gemaakt van de bestrijding van aanmaak en verkoop van illegale producten in de gamesector, en dat de tax shelter- en tax creditregeling naar het voorbeeld van Frankrijk zou worden uitgebreid naar de gamesector. Er wordt ook aangedrongen op het wijzigen van de bijzondere wet van 8 augustus 1980 tot hervorming van de instellingen, zodat mediakeuring een gemeenschapsbevoegdheid wordt en dat inzake filmkeuring ook naar andere culturele gegevensdragers wordt verwezen.

Van de federale regering wordt tevens gevraagd de verkoop van games zonder PEGI-rating expliciet te verbieden. Bijna 100 procent van de games in verkoop heeft reeds een rating met het PEGI-systeem, maar er kunnen helaas nog steeds games zonder dergelijke rating in de rekken terecht komen.

Ook een verlaging van de btw op digitale leermiddelen naar 6 procent is als verzoek opgenomen, omdat dit ook geldt voor de klassieke leermiddelen.

Mevrouw *Els Robeyns* stelt dat games met een wereldwijde omzet van ongeveer 23 miljard euro en een sterke jaarlijkse groei 'big business' zijn geworden, ook in België. In 2007 werd voor 197 miljoen euro of ongeveer 20 euro per inwoner aan games besteed, werden 6,4 miljoen spelletjes verkocht en kwamen 1811 nieuwe titels uit. Dat toont aan hoezeer games

en computerspellen een onderdeel zijn gaan uitmaken van de eigen mediacultuur.

Daartegenover staat dat België in deze sector achterop hinkt. Het ondersteuningsbeleid van de overheid in onder meer Nederland en Frankrijk zorgde voor een forse inhaalbeweging. Om te voorkomen dat reeds in België gevestigde spelers op de gamemarkt, ontwikkelaars, studio's enzovoort, naar het buitenland verhuizen, is in Vlaanderen een brede ondersteuning noodzakelijk.

Het voorstel van resolutie betreffende de ondersteuning van de gamesector in Vlaanderen vormt in die zin een stap in de goede richting. Het voorstel van resolutie geeft ook het signaal van appreciatie voor de game-industrie als volwaardig element in een cultureel-creatieve sector met veel potentieel.

Het is ook de bedoeling dat het voorstel van resolutie komaf maakt met het eenzijdig negatieve beeld dat te gemakkelijk aan de gamesector wordt toegeschreven. De nadruk ligt op het positieve, creatieve en educatieve aspect van games, en dus op het potentiële ervan.

Onwetendheid en gebrek aan kennis over de sector roepen een zekere terughoudendheid op. Daarom is het noodzakelijk dat ouders, opvoeders en leerkrachten kennis maken met games als een nieuwe vorm van cultuur. Het voorstel van resolutie benadrukt het belang van imago en wetgevende initiatieven, maar ook de noodzaak dat ouderen, leerkrachten en jongeren met deze nieuwe media moeten leren omgaan. Het kenniscentrum Mediawijsheid vormt in dat verband een cruciale schakel.

De PEGI-rating legt een belangrijke verantwoordelijkheid bij de ouders. De industrie zelf bepaalt voor welke leeftijd het product geschikt zou zijn. De ouders moeten met die ratings rekening houden en opvolgen welke games geschikt zijn voor hun kinderen. Het systeem heeft daarom een ruimere bekendheid nodig bij het publiek. Het lijkt trouwens ook zinvol het kijkwijzersysteem naar Nederlands model in te voeren voor alle mediaproducten, met een geïntegreerd PEGI-systeem.

Mevrouw Robeyns onderstreept nogmaals het maatschappelijke belang van games, en ook het belang van wat in het voorstel van resolutie aan de federale overheid wordt gevraagd. Gaming is niet enkel een cultureel fenomeen, maar ook een economische groeiemarkt die hoogtechnologische werkgelegenheid genereert en dringend behoefte heeft aan investeringen vanuit de kenniseconomie. In drie decennia is gaming uitgegroeid tot een volwaardige media- en technologie-industrie. De spreker ziet ook voor ons land een rol in de snel groeiende Europese industrie.

Het voorstel van resolutie is in elk geval een stap in de goede richting om het investeringsklimaat aan te zwengelen.

### 3. Algemene bespreking

De heer *Werner Marginet* wijst erop dat het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! betreffende de ondersteuning van de gamesector in Vlaanderen (1735/1) de bevoegdheid van Vlaanderen overschrijdt want men doet een beroep op de federale overheid. Het industriële aspect wordt ook veel te centraal gesteld. Voor Vlaams Belang komt die centrale plaats toe aan het maatschappelijke aspect. Een jongere leert een set van gedragsresponsen achter de computer. Wat een jongere zo leert, kan verstrekkende gevolgen hebben. Bij moorddadige raids in scholen in de VS wordt vaak een duidelijke link gevonden naar gewelddadige games. Er lopen daar verscheidene processen waarbij producers en uitgevers van die games worden aangeklaagd.

Mevrouw *Tinne Rombouts* stipt de verschillen aan tussen beide voorstellen van resolutie. Het voorstel van resolutie van Vlaams Belang (1614/1) spitst zich volgens haar slechts toe op één segment, namelijk de gewelddadige games, terwijl het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! veel breder gaat. Uit de hoorzitting bleek trouwens duidelijk dat vooral belangrijk is dat jongeren weten wat het verschil is tussen fictie en realiteit.

Er is bovendien geen bevoegdheidsherverdeling nodig om nu reeds zelfregulerende maatregelen met de media-actoren te bespreken. Vlaanderen wil niet wachten op een bevoegdheidsherverdeling met betrekking tot een aspect dat zo actueel is.

Het verkoopverbod dat Vlaams Belang wil opleggen omdat ouders zagezegd het gamegedrag van hun kinderen niet zouden opvolgen, is in strijd met het principe dat in de samenleving eenieder zijn verantwoordelijkheid moet dragen: ouders, opvoeders en de hele omgeving van de jongeren. Het is niet de taak van de overheid om in hun plaats te treden, maar wel om ze te steunen. En dat is precies wat het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! poogt te doen.

De heer *Werner Marginet* benadrukt ten behoeve van mevrouw Rombouts dat het de bedoeling is van het voorstel van resolutie van Vlaams Belang om bij te sturen en niet om te verbieden. Het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! is daarentegen een hallucinante poging is om zoveel facetten bij de zaak te betrekken, dat een algemene leidraad en filosofie onvindbaar is geworden. Op zowat alle punten is zowel een pro als een contra-argumentatie mogelijk.

De heer Marginet vindt de ondertoon van het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! bovendien quasi geforceerd positief. De positieve sociale en educatieve mogelijkheden worden in de verf gezet, en gamen lijkt een educatief wondermiddel. Dat vindt de spreker een karikatuur, omdat hem dan een beeld voor ogen komt van een groep jongeren die haast autistisch achter de eigen kastjes zit, wat onmogelijk een sociale situatie kan worden genoemd. Aan de ongewenste invloeden op gedrag en attitude wordt gemakkelijks halve voorbijgefiets.

De heer Marginet heeft een aantal concrete bedenkingen bij het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! Wat is voor punt 1° de meerwaarde om naast het PEGI-systeem nog een zelfregulering op te zetten die bovendien versnipperd wordt over de diverse branches?

Is het voor punt 3° niet beter om vooraf zelf één overkoepelend systeem uit te werken waarbij enkele modi kunnen worden aangepast aan de specifieke branche, dan slechts toezicht te mogen houden op een systeem dat de actoren zelf uitwerken? Het kenniscentrum Mediawijsheid in punt 4° lijkt een middel om nog maar eens ettelijke partijvriendjes van de werklozensteun af te halen. Die vorm van jobcreatie vindt de spreker nodig, noch nuttig.

Punt 5° inzake lerarenopleiding en navorming is hilarisch want er is niet eens geld voor degelijke computers in de onderwijsinstellingen, laat staan dat er voldoende docenten zijn om de beoogde leerstof aan te leren. Elke maatschappelijke ballon die wordt opgelaten moet blijkbaar vertaald worden naar een vak in de lerarenopleiding. Een specifieke masteropleiding gameontwikkeling is trouwens belachelijk. Men kan van alles en nog wat een masteropleiding maken. Laat het diploma informatica zoals het is. Op deze wijze blijven gameprogrammeurs breed inzetbaar op de arbeidsmarkt als hun gamecarrière een negatieve wending neemt.

De heer Marginet meent dat het scheppen van een investeringsklimaat ter ontwikkeling van “de game-industrie als cultuurproduct in Vlaanderen” (punt 7°) weinig bijdraagt tot de internationale appreciatie, omdat games zo internationaal zijn dat een nationale referentie flinterdun wordt. Hij haalt Devine Devinity als Vlaams product aan en stelt dat niemand in het buitenland weet dat het Vlaams is.

In punt 8° wordt voorgesteld een incubator op te richten. Het lid oppert dat er op die manier overheidsgeld in puur kapitalistische structuren wordt gestopt.

Met betrekking tot punt 10°, c) en d), verwijst de

heer Marginet naar het eigen voorstel van resolutie van Vlaams Belang.

De heer *Jos Stassen* stelt vast dat er in de samenleving zelden zo is gefulmineerd op nieuwe cultuurdragers als op games. Hij wijst op de heel andere cultuurinvulling van deze nieuwe ontwikkelingen.

Sommige resoluties lijken de heer Stassen overbodig, terwijl andere voor jaren het beleid kunnen bepalen. Hij wijst in dit verband naar de tekst die in de periode 1991-1995 is voorgelegd over autisme. Het valt hem op dat het ook altijd de democratische fracties zijn die dergelijke zaken naar voren brengen. Autismen is op die manier op de kaart gezet en daaruit is een heel beleid gevolgd. Ook bijzondere jeugdzorg is zo uitgebouwd, en nog een zittingsperiode verder vond het compensatiebeleid natuurontwikkeling in het kader van grote infrastructuurwerken daarin zijn oorsprong.

Het voorstel van resolutie van de meerderheid en Groen! geeft de gamesector als cultuurproduct een plaats in het Vlaamse beleid. Bovendien zegt de tekst duidelijk wat er wordt verwacht van de federale overheid. Tegelijkertijd worden de Vlaamse overheid en de gamesector zelf geresponsabiliseerd, maar ook aan de federale overheid worden duidelijke vragen gesteld.

De sector krijgt de kans om heel wat te realiseren in Vlaanderen, en dat gaat soms verder dan wat een decreet op games zou kunnen bewerkstelligen. Gameontwikkelaars krijgen de kans om een echt performante industrie op te zetten. Het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! zou zo de komende vier of vijf jaar de basis kunnen vormen voor een integraal en globaal beleid.

De heer *Hans Schoofs* erkent dat gaming te lang in een negatief daglicht heeft gestaan. Hij is blij dat het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! ook de positieve kanten belicht. De studie van viW-TA vormde een stevige uitgangsbasis die enkele negatieve neveneffecten aanraakt, maar die ook in een juiste context plaatst. Hij betreurt daarentegen dat het voorstel van resolutie van Vlaams Belang uitgaat van een negatieve en betuttelende benadering en alleen die aspecten uitvergroot, die dan nog in minieme mate voorkomen bij gaming. Met het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! worden daarentegen de kansen meegenomen die gaming biedt, en wordt het ingrijpen op minder wenselijke neveneffecten mogelijk gemaakt.

Een van de zaken die met het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! geregeld moet worden, is het in gebruik nemen van de PEGI-code. Die heeft haar nut bewezen in andere sectoren. Een uitbreiding

is dringend aan de orde. Het kenniscentrum Media, onder te brengen bij de VRM, moet daarnaast zorgen voor een effectief toezicht op een specifieke sector, onder een bestaande instelling.

Met betrekking tot de lerarenopleiding wil de heer Schoofs nogmaals benadrukken dat het niet louter om een cultuurproduct gaat, maar ook en vooral om een didactisch instrument dat in het onderwijs nog veel te weinig wordt ingezet. Hij onderstreept ook het economische potentieel. Inzake onderwijs herinnert hij aan zijn opmerking tijdens de hoorzitting dat men niet kan verwachten dat leraren leren lopen vooraleer ze kunnen gaan. Hij hoopt dat het voorstel van resolutie van meerderheid en Groen! niet alleen gaming beter introduceert in het onderwijs als instrument, maar dat ze tevens de aandacht voor ICT in het onderwijs aanzwengelt. Dat moet onderwijs afstemmen op een snel veranderende maatschappij.

Het economische aspect is duidelijk opgenomen in het voorstel van resolutie van de meerderheid en Groen!. Het is de bedoeling om een gunstig investeringsklimaat, maar ook een gunstig klimaat voor gaming als industrieel cultuurproduct te creëren.

Mevrouw *Tinne Rombouts* stelt dat de sector een andere mening is toegedaan dan de heer Marginet, die meent dat de meerderheid en Groen! alles 'verdrinken' met hun voorstel van resolutie. Uit de reacties in de sector zelf, mag worden afgeleid dat een brede visie werd uitgewerkt met oog voor het hele gamelandschap. Vlaams Belang raakt daarentegen slechts één punt aan in het eigen voorstel van resolutie. Daarbij rijst de vraag of de jongeren van Vlaams Belang dezelfde mening zijn toegedaan als de parlementsleden.

Het voorstel van resolutie van de meerderheid en Groen! gaat terecht uit van de positieve ingesteldheid ten aanzien van de kracht van mensen en games. In de Vlaamse gamesindustrie ziet het lid ook alleen maar positieve en ernstige games: games die mensen laten bewegen en motorische vaardigheden bijbrengen. Groep T heeft bijvoorbeeld het project Tetra goedgekeurd, dat tot doel heeft een therapeutisch spel te ontwikkelen. Dat bevestigt het positieve aspect van de sector die ondersteuning verdient.

Over het PEGI-systeem wordt enkel gevraagd dat dit zou worden uitgebreid naar andere media-actoren. Mevrouw Rombouts snapt niet waarom de heer Marginet het heeft over versnippering. Ze verwijst naar het voorstel van resolutie van Vlaams Belang dat eerst een bevoegdheidsherverdeling vooropstelt om dan een nieuw classificatiesysteem op te zetten. Dat is pas versnippering, terwijl het voorstel van resolutie van de meerderheid en Groen! verder

bouwt op het Europees erkende en gebruikte PEGI-systeem dat voor andere mediadragers zou worden uitgebreid.

Voor het onderwijs lijkt de werking met games naast boeken, pc en internet haast evident, net als het aanreiken van kansen voor leerkrachten om deze kennis op een didactisch niveau te verwerven. Dat moet ook voorkomen dat jongeren en leerkrachten rond die kennis te ver uit elkaar groeien.

De heer *Erik Arckens* stelt geregeld na te denken over mens en maatschappij en kent de evoluties. Hij maakt een vergelijking met het succes van de telenovelle Sara en gaat graag dieper in op de inzichten ter zake tijdens de plenaire bespreking. De kern van de zaak is volgens hem dat het niet zo eenvoudig is als door sommigen zwart-wit wordt gesteld. Het is niet alleen een kwestie van een positief of negatief verhaal.

De heer *Piet De Bruyn* kwam nog niet zo lang geleden voor het eerst in contact met gaming, en stond versteld van de diversiteit die werd aangeboden en de technologische hoogstandjes. Hij is inmiddels volledig overtuigd van de gezonde aandacht die deze sector verdient en van de economische toekomstmogelijkheden.

Twee elementen raakt hij kort aan. Ten eerste moet de innovatieve kracht van de sector absoluut positief benaderd worden om de sector alle kansen tot ontplooiing te bieden. Een masteropleiding ziet hij helemaal zitten omdat dat een nauwgezette opvolging van de sector mogelijk maakt. Ten tweede merkt hij dat games haast onbegrensde educatieve mogelijkheden bieden, met in de toekomst een potentieel voor individuele leerlingenbegeleiding, aanleren van extra competenties enzovoort.

De heer *Dany Vandebossche* verwijst naar de tussenkomst van de heer Marginet waarin hij een masteropleiding gameontwikkeling belachelijk noemde. Dat is nochtans niet zo gek omdat vele afgestudeerden in de mediarijtingen naar Los Angeles trekken om er te werken in de animatiesector. De bedrijven eisen daar een masteropleiding. Voor de gamingsector geldt hetzelfde, maar er is in Vlaanderen alleen een bacheloropleiding beschikbaar, wat de studenten belet naar de VS te trekken om de nodige ervaring op te doen.

#### 4. Stemming over de voorstellen van resolutie

Het voorstel van resolutie betreffende de overheveling van de keuring van culturele gegevensdragers met het oog op de uitwerking door de Vlaamse Regering van een regelgevend kader met een afdwing-

baar regulerings- en classificatiesysteem (*Parl. St.* VI. Parl. 2007-08, nr. 1614/1) wordt verworpen met 7 stemmen tegen 4.

Het voorstel van resolutie betreffende de ondersteuning van de gamesector in Vlaanderen (*Parl. St.* VI. Parl. 2007-08, nr. 1735/1) wordt aangenomen met 7 stemmen bij 4 onthoudingen.

*De verslaggevers,*

*De voorzitter,*

Johan  
VERSTREKEN  
Werner MARGINET

Dany  
VANDENBOSSCHE

---