



Openingstoespraak van Bert Anciaux  
Vlaams minister van Cultuur, Jeugd, Sport en Brussel

Studiedag

**U PLAY 2 ?**  
**GAMING: UITDAGINGEN VOOR EEN BELEID VAN VANDAAG EN MORGEN**

14 november 2007 – Groep T Leuven

---

Geachte aanwezigen, dames en heren,

Midden oktober vond in Amsterdam het festival Cinekid plaats. Ik was aangenaam verrast te vernemen hoe dit evenement jaarlijks aan meer dan 35.000 kinderen de mogelijkheid biedt in contact te komen met alles wat er op mediavlak beweegt en te ontdekken valt: speelfilms, documentaires, maar ook interactieve installaties en games. Een zogenaamde digitale speelplaats biedt hen een plek waar ze hun eigen mediaproducties op computers kunnen maken, en kunnen spelen met de nieuwste games en online-tools. Begin deze maand had een beurs over gaming in Gent al een even overrompend succes.

Ook in Vlaanderen zijn games een actueel en levendig gegeven. Ik denk o.m. aan de film Ben X en aan het nieuwe 'Get Together Café' in Brussel waar Sony zich met games, die je met meerdere personen kunt spelen, richt naar de doelgroep 18-35-jarigen.

Ook scharen diverse cultuur- en jongerenorganisaties zich achter datgene wat vandaag meer en meer een feit is: een multimediale samenleving waar nieuwe technologieën ons doen en laten steeds sterker bepalen.

Ik moet toegeven dat ik deze evolutie soms met argusogen tegemoet kijk. De sectoren Cultuur, Jeugd en Sport zijn - ik ben me er terdege van bewust - veelzijdige sectoren. Steevast heb ik in mijn beleid het gemeenschapsvormende, het sociale, het participatieve en creatieve karakter binnen deze veelzijdigheid toegejuicht en gestimuleerd. Als minister van Jeugd en bevoegd voor Kinderrechten, denk ik dat u begrijpt dat ik me wel eens zorgen maak wanneer ik de berichtgeving lees over de inbreuken op privacy op het internet of de mogelijke effecten op het gedrag van jongeren door het spelen van games. Maar ik ben ook een kind van mijn tijd en ik besef dat digitale media ook tal van nieuwe en positieve mogelijkheden in zich dragen. Er zijn niet alleen bedreigingen, er zijn ook kansen. Games zijn een blijver, daar ga ik van uit. Het wordt nu kwestie van er mee te leren omgaan.

Dames en heren,

Laat ik duidelijk zijn. Ik ben op dit ogenblik niet geneigd de mening te delen van diegenen die stellen dat de overheid zich afzijdig moet houden in deze thematiek, integendeel. Ik acht het essentieel dat de overheid en alle betrokkenen gezamenlijk een visie ontwikkelen: hoe willen we de nieuwe maatschappelijke en technologische ontwikkelingen inzetten in culturele en

educatieve processen, hoe kunnen we er kwalitatief mee omgaan en mogelijk ongewenste effecten zoveel mogelijk vermijden, en waar liggen precies de artistieke en de culturele meerwaarden? Het samen werken aan een visie, dat is ook de inzet van deze studiedag.

Binnen mijn departement wordt er al een tijd ingezet op een beleidsvoorbereidend traject e-cultuur. E-cultuur lijkt een containerbegrip, maar staat eenvoudigweg voor de veranderingen die cultuur ondergaat onder invloed van de nieuwe technologieën en de netwerkcultuur. Immers, de manier waarop we cultuur maken, verspreiden, bewaren en eraan participeren, wijzigt door de mogelijkheden die nieuwe media bieden. Het is mijn overtuiging dat cultuur, mede dankzij de nieuwe technologische middelen, een belangrijke bijdrage zal leveren aan een inclusieve, duurzame en innovatieve samenleving. En ook games eisen een plaats op in dit verhaal.

Het is ook mijn overtuiging dat een beleid ter zake zich niet alleen richt op mijn eigen bevoegdheden, maar zich moet enten op de algemene Vlaamse beleidsvoering. De veelzijdigheid van games en gaming vragen om een brede aanpak. Games vertegenwoordigen een aanzienlijk deel in de wereldeconomie, naar verluidt nu al groter dan de muziek- of de filmindustrie, en zijn een onderdeel van de snel groeiende creatieve industrie. Ze zijn drijvers van innovatie, onderzoek en ontwikkeling en genereren een vraag naar opleiding en onderwijs. Games worden ook ingezet in leerprocessen en weten een steeds meer divers publiek te bekoren in hun vrije tijd, waaronder steeds meer meisjes en ook de oudere generaties.

Dames en heren,

Het mag duidelijk zijn dat ik rond games een genuanceerd debat wil voeren. En toch ... Sinds 2005 word ik geconfronteerd met mijn eigen geweten en de bezorgdheid van mijn collega's van de commissie Cultuur, Jeugd, Sport en Media in het Vlaamse Parlement. Eén vraag staat hierbij centraal. Moet de Vlaamse overheid dwingender optreden wanneer het aankomt op de verhuur en verkoop van extreem gewelddadige games?

Ik word hier met een dilemma geconfronteerd. Enerzijds wil ik geen heksenjacht tegenover de computerspelletjes ontketenen, maar anderzijds kan en mag ik niet blind zijn voor het brute en zinloze geweld dat dikwijls in de games de kop opsteekt en mogelijks ook door bepaalde jonge individuen wordt nageaapt. Het wetenschappelijk onderzoek is niet éénduidig. Het is niet vanzelfsprekendheid te stellen dat gewelddadige spelletjes automatisch aanzetten tot meer agressiviteit. En ik weet ook wel dat nog geen 4 procent van de spelletjes een rating krijgt van 'extreem gewelddadig' en 'plus 18 jaar'. Maar toch ... de ratio haalt het niet altijd van de emotie. Hoewel het fenomeen van extreem gewelddadige spelletjes niet mag worden overschat, ontslaat het ons evenmin van de nodige waakzaamheid.

De ervaring leert ondertussen dat de leeftijds aanduiding en de productinformatie, die in het overgrote deel van de gevallen zijn aangegeven op de verpakking, overeenstemmen met de inhoud ervan. Er zijn dan ook geen redenen om aan te nemen dat de PEGI-labeling - het zelfreguleringsysteem van de computerspelletjesindustrie - niet correct is. Ook de Nederlandse Kijkwijzer, een zelfreguleringsysteem voor films en televisie, heeft zijn kwaliteiten ondertussen bewezen.

Anderzijds stel ik ook vast dat de labeling geenszins een effect heeft op het al of niet verhuren of kopen of spelen van spelletjes. Het is eerder regel dan uitzondering dat kinderen en jongeren zich niet houden aan de leeftijdsindicaties. En ouders hebben duidelijk onvoldoende oog voor het goedbedoelde leeftijdsadvies. Als ze het al kennen.

Zolang niet de Vlaamse, maar de federale overheid bevoegd is voor filmkeuring, jeugdbescherming en bescherming van de consument, kan ik moeilijk beslissingen nemen over wel of geen verkoopverbod of al of niet verplichte medewerking van de detailhandel bij de productinformatie. Overigens stelt zich de vraag of zo'n verkoopverbod wel een efficiënte maatregel is. Jongeren zijn inventief en technisch creatief genoeg om een dergelijk verbod te omzeilen. Het lijkt me dan ook prioritair nodig om opvoeders, leerkrachten en ouders kennis te laten maken met deze nieuwe interactieve cultuurvorm en het gesprek aan te gaan met de betrokken partijen.

Vandaag wordt alvast de aanzet gegeven voor dit brede maatschappelijke debat.

De samenwerking tussen mijn kabinet, het departement CJSM en het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek van het Vlaams Parlement staan er mede garant voor dat uw inbreng niet verloren gaat.

Deze dag heeft voor mij een expliciet beleidvoorbereidende opdracht. Vandaag moet het gaan over wat de rol van de Vlaamse overheid kan of moet zijn. Niet enkel m.b.t. gewelddadige games maar ook m.b.t. de misschien nog onontgonnen kansen die de nieuwe media ons bieden. Bijvoorbeeld de populariteit van games inzetten om jongeren aan het bewegen of sporten te zetten, zoals dat nu al het geval is in de VS, Noorwegen en Nederland. Het fenomeen heeft zelfs een naam gekregen, 'exergames', als samentrekking van 'to exercise' en games'.

Het programma, samengesteld door Villanella vzw in overleg met de betrokken partners, wil alvast samen met u games in hun diversiteit verkennen en de rol van de overheid onderzoeken.

De Vlaamse overheid verleent reeds schoorvoetend steun aan de ontwikkeling van de sector via bijvoorbeeld CultuurInvest, het IWT en het IBBT, maar is deze afdoende en waarom zou er meer nodig zijn? Waar liggen juist de opportuniteiten voor het innovatiebeleid in Vlaanderen en hoe kan de overheid het groeiende economische belang van de game-industrie mee stimuleren en bijkomende kansen creëren voor creativiteit?

Steeds meer vormen games het voorwerp van onderzoek aan Vlaamse universiteiten en leiden hogescholen tal van jongeren op om binnen deze creatieve markt aan de slag te gaan. Maar zijn onze opleidingen wel voldoende afgestemd op de markt? Benutten we ten volle het creatieve potentieel?

De relatie met educatie en welzijn is eveneens aan de orde. Moet de overheid – zoals o.m. in Nederland – actief inzetten op onderzoek en ontwikkeling van games voor het onderwijs?

Hoe kunnen de nieuwe ICT-eindtermen een rol spelen in dit verhaal en welke zijn de opportuniteiten voor levenslang en levensbreed leren?

Is een juridisch afdwingbaar optreden van de overheid inzake labelling aan de orde of blijven we vooral kiezen voor sensibilisering?

U hoort het, tal van vragen over de meest brede aspecten van een vrij jong fenomeen. Ik reken op uw kritische stem zodat de Vlaamse overheid door een breed palet aan mogelijke antwoorden geïnspireerd wordt.

Ik wens u dan ook een zeer boeiende dag toe.

Bert Anciaux

Vlaams minister voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media