

Waarnemend voorzitter: mevrouw Danielle Godderis-T'Jonck**Vraag om uitleg van de heer Wim Wienen tot de heer Pascal Smet, Vlaams minister van Onderwijs, Jeugd, Gelijke Kansen en Brussel, over het sensibiliseren van ouders voor de gevaren van gewelddadige games - 2328 (2012-2013)**

De voorzitter: De heer Wienen heeft het woord.

De heer Wim Wienen: Voorzitter, minister, collega's, mijn vraag handelt over gewelddadige games. Wij behoren tot een generatie die nog het ontstaan van games en spelletjes op beeldscherm heeft meegemaakt. Toen wij jong waren, beperkte zich dat nog tot een spel waarbij een blokje van de ene speler naar de andere werd gekeerd. Het was allemaal redelijk onschuldig. Inmiddels zijn er spelletjes gekomen die technische hoogstandjes zijn, maar ook het aantal gewelddadige spelletjes is toegenomen. Kijkend naar mijn eigen kinderen moet ik erkennen dat vooral die gewelddadige spelletjes goed in de markt liggen.

Onlangs was er veel heisa over het spelletje 'Grand Theft Auto V'. Het is een gigantisch succes. Op de eerste dag dat het werd verkocht, gingen er al voor 800 miljoen euro van over de toonbank. Het is geen onschuldig spel. Het is de bedoeling dat men auto's carjact en tegenstanders tot moes slaat. Men kan zelfs urineren op tegenstanders. Onlangs was ik in een elektrozaak. Men zei me daar dat in het spel, in vergelijking met de vorige versie, men zijn avatar seksuele handelingen met een hond kan laten stellen. Ik heb daarbij bedenkingen. De Romeinen zeiden het al: de gustibus et coloribus non est disputandum. Maar echt opvoedend en pedagogisch verantwoord is dat niet, zo zeggen veel deskundigen.

Dat spel is slechts de aanleiding voor mijn vraag. Dit soort van spelletjes krijgt de leeftijdsrating '+18'. Dat is terecht. Maar wij kunnen ons niet van de indruk ontdoen dat heel veel kinderen dat spel wél aankopen en spelen. Deskundigen zeggen dat dit soort spelletjes schadelijk is voor hun ontwikkeling. Ik pleit er niet voor dat creatieve bedenkers van games aan banden worden gelegd en dat dit soort van spelletjes wordt verboden. Dat zou trouwens een averechts effect hebben.

Ik heb evenwel de indruk dat heel veel ouders niet weten welke spelletjes hun kinderen spelen. Er worden logo's gebruikt die aangeven of een spel gewelddadig of seksueel getint is. Een commissie beoordeelt die spelletjes en geeft die dan een code mee. Toch blijft de indruk bestaan dat ouders zich te weinig bewust zijn van wat die spelletjes precies inhouden. In de loop der tijden is al veel ondernomen om ouders mogelijkheden te geven om kinderen te beschermen. Eentje zijn de Parent Control Settings. Dat vereist evenwel een ingreep op de spelconsoles. Veel ouders weten zelfs niet dat dit bestaat. Eigenlijk vraag ik me af hoe wij ouders kunnen sensibiliseren en ouders ertoe kunnen aanzetten om inzicht te verwerven in wat die spelletjes nu precies inhouden. Zij kunnen dan zelf, met kennis van zaken, beslissen of hun kind rijp genoeg is om een bepaald spelletje te spelen of niet.

Ik wil u daarover enkele vragen voorleggen. Welke mogelijkheden ziet u om kinderen weg te houden van dergelijke gewelddadige 'spelletjes'? Deskundigen hebben immers al meermaals aangetoond dat die spelletjes niet bijdragen tot de ontwikkeling van kinderen. In sommige landen is de verkoop van dat soort spelletjes aan banden gelegd. Ik pleit er echter niet voor om een verbod in te voeren, maar kinderen moeten wel beschermd worden. Worden ouders voldoende gesensibiliseerd hieromtrent? Dienen er ter zake extra maatregelen te worden genomen? Die spelletjes zijn enorm populair. Veel ouders staan ook toe dat hun kinderen die spelletjes spelen. Mijn zoon is 12 jaar. Hij kent het spelletje heel goed, want zijn vriend speelt het. Ik heb daar vragen bij. Zijn de ouders voldoende gesensibiliseerd, of moeten er extra maatregelen worden genomen?

Welke rol ziet u in het kader van het sensibiliseren van de ouders voor het Vlaams Kenniscentrum voor Mediawijsheid weggelegd? Toen daarover in de commissie Media is gesproken, is daar gezegd dat het kenniscentrum ten dienste van iedereen moest staan – niet

enkel voor de opvoeding van jongeren, maar evenzeer voor de rol van ouders en de opvoeding.

De voorzitter: Mevrouw Rombouts heeft het woord.

Mevrouw Tinne Rombouts: Ik wil graag aansluiten bij de vraag om uitleg. Enkele jaren geleden hebben we heel wat discussies gevoerd over de hele gamesector. De eerste aanleiding daarvan was een onderzoek vanuit het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA). Daarin werd onder meer een antwoord gegeven op de vragen of en hoe gevaarlijk spelen zijn, of ze al dan niet ook een positieve invloed kunnen hebben en hoe we daarmee moeten omgaan in Vlaanderen. We zijn tot een aantal conclusies gekomen en hebben een resolutie goedgekeurd.

De omgeving – zeker van jongeren – speelt een belangrijke rol. In de resolutie hebben wij gevraagd om een kenniscentrum op te richten. Het Vlaams Kenniscentrum voor Mediawijsheid werd zo opgericht, om ondersteuning te bieden in sensibiliserende acties.

Minister, welke sensibiliserende acties heeft het Vlaams Kenniscentrum voor Mediawijsheid op dat vlak reeds genomen om het effect van een aantal spelen onder de aandacht te brengen bij de omgeving van de jongeren?

Er is in Vlaanderen heel wat kennis over de gamesector. Er zijn ook heel wat creatieve mensen. We hebben in die resolutie gevraagd om ruimte te creëren voor een opleiding rond games. Die opleiding is er inmiddels. Het is een goede opleiding. Rond het spel dat daarnet werd genoemd, is er ook wel enige fierheid, omdat Vlamingen eraan hebben meegewerkt.

Enerzijds is het mooi om te zien dat mensen die bij ons worden opgeleid op wereldniveau kunnen meewerken aan de ontwikkeling van bepaalde spelen. Anderzijds kunnen we ons de vraag stellen hoe we moeten omgaan met die spelen.

Vlaanderen is een van de vele spelers. We draaien nu mee in een wereldsector. Wat kan Vlaanderen doen en wat moeten we doen op Europees niveau of op wereldniveau? Is er in de opleiding ook oog voor de ethische kant van zulke gewelddadige spelen? Hoe houdt je rekening met zulke elementen bij de ontwikkeling van zo'n spel? Wordt daarover nagedacht in de opleiding? Leeft dat in de sector bij de ontwikkelaars zelf? Is het eventueel bespreekbaar met de opleidingssector?

De voorzitter: Minister Smet heeft het woord.

Minister Pascal Smet: Er werd reeds heel wat onderzoek gevoerd naar de rol van 'parental mediation' in het game-gedrag van kinderen en jongeren, ook in Vlaanderen. Uit heel wat onderzoek blijkt dat autonomie-ondersteunend opvoeden beter werkt dan restrictief opvoeden. Een te restrictieve houding van ouders leidt doorgaans tot een tegenreactie van hun kinderen: ofwel verzetten ze zich tegen de regels die hen worden opgelegd, ofwel houden ze dingen achter voor hun ouders.

Uit onderzoek blijkt ook dat ouders vooral op inhoud mediëren wanneer het om jonge kinderen gaat. Wanneer het gaat om gamende tieners, controleren ouders veeleer de tijd die gespendeerd wordt aan het gamen dan de inhoud. Veel jongeren spelen bijvoorbeeld 18+-games, terwijl ze nog geen 18 zijn.

De mogelijkheid van 'parental controls' bestaat, maar wordt zelden gebruikt. PEGI-ratings (Pan European Game Information) zijn niet gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek, ze zijn het resultaat van een maatschappelijke consensus. Men kan dus niet zeggen dat een 18+-game gevaarlijk is voor een 16-jarige. Het is enkel een indicatie van geschiktheid. Eventuele negatieve effecten zijn niet bewezen.

Het is niet zo evident om daar als ouder iets aan te doen. Er bestaat een ratingsysteem. Het werd reeds bekendgemaakt onder andere via de PING-campagne (Poverty Is Not a Game) die ik met minister Lieten heb gevoerd in onderwijs. Het is nogal vanzelfsprekend dat de

verantwoordelijkheid hiervoor bij de ouders zelf ligt. Is er bijkomende regelgeving nodig? Voor alle duidelijkheid, ik ben zelf geen voorstander van zulke games met geweld. De vraag is echter of je dat kunt verbieden en zo ja, hoe. Het zal dan eerder op Europees vlak moeten gebeuren. Het is allemaal niet zo evident.

Onderwijs kan vooral de ouders sensibiliseren. Ik denk niet dat het zoveel uitmaakt om dat op te nemen in de opleidingen zelf. Als het na de opleiding commercieel interessant is om zo'n game te ontwikkelen, zullen ze het toch doen. Ik heb geen idee in welke mate ze daarmee omgaan. Het is natuurlijk wel belangrijk om te sensibiliseren. Dat zal ik zeker niet ontkennen. Het effect daarvan zal afhangen van hoe de markt zich positioneert. Hoeveel aandacht je er ook aan besteedt in de opleiding, het zal een versterking zijn van een moreel besef dat aanwezig is of niet.

Nogmaals, ik plaats zelf ook vraagtekens bij al dat geweld. Geweld wordt daardoor gebanaliseerd en realistisch voorgesteld. De vraag is of dat wel nodig is.

In samenwerking met Child Focus, de Gezinsbond en ouderverenigingen organiseerden we tijdens het schooljaar 2012-2013 een sensibiliseringscampagne over omgaan met media als ouder. De focus lag op de rol als ouder/opvoeder. De campagne bevatte tips en tricks. We hebben 139 vormingsavonden georganiseerd, veilig online, door of in samenwerking met scholen. Daarbij werden 221 scholen bereikt. De ouders werden erover geïnformeerd wat het internet kan bieden, in de ruime zin van het woord. Ook de problematiek van gaming kwam uitgebreid aan bod.

Er werd ook een speciaal pakket en vormingsprogramma voor scholen ontwikkeld om de thematiek aan te brengen bij kwetsbare doelgroepen: 'Scherm uit!'. Het pakket gaat over gamen en online communiceren bij kinderen. Het bestaat uit een werkmap en twee presentaties. Het lopende schooljaar zullen er hierover vormingen worden aangeboden.

De ouderavonden vinden overigens nog steeds plaats.

Het Vlaams Kenniscentrum voor Mediawijsheid heeft in de subsidieovereenkomst een expliciete opdracht gekregen om te werken rond de thematiek van gaming. Mediawijs.be onderschrijft eveneens een genuanceerd standpunt met betrekking tot gaming. Het Vlaams Kenniscentrum voor Mediawijsheid focust zowel op het potentieel van gaming op leren, participatie en inclusie als op de mogelijke negatieve gevolgen, waaronder verslaving en de mogelijke effecten van het spelen van gewelddadige games. Vanuit het kenniscentrum wordt ingezet op het mediawijzer maken en sensibiliseren van ouders, onder andere door de ontwikkeling van een praktijkgids gaming gericht op ouders.

De praktijkgids gaming richt zich tot ouders, leerkrachten en jeugdwerkers om meer kennis en inzicht te kunnen geven. De nadruk ligt op de concrete kenmerken en voordelen van gaming, maar de gids besteedt ook aandacht aan de commerciële strategieën die in games gehanteerd worden en risico's zoals verslaving. Daarna wordt ingegaan op de mogelijkheden om games te gebruiken of zelf te ontwikkelen binnen het jeugdwerk en het onderwijs. Deze praktijkgids wordt opgeleverd eind 2013.

Er wordt ook gewerkt aan een online dossier over gaming op het kennisplatform van Mediawijs.be. Daar zal de focus liggen op voor- en nadelen van gaming en de rol die ouders kunnen spelen in het gamegedrag van hun kinderen. Hiervoor worden vaststellingen vanuit wetenschappelijk onderzoek vertaald naar de rol die begeleiders van jongeren, waaronder hun ouders, kunnen spelen. In het voorjaar van 2014 komt dat online.

Er zijn ook overlegplatformen rond specifieke thema's. Mediawijs.be betreft daarbij de stakeholders in het kader van de coördinatieopdracht van het kenniscentrum. Ook rond het topic gaming heeft er een plaatsgevonden, op 10 september. De bedoeling is dat er informatie en kennis wordt samengebracht en dat praktijken en methodieken besproken worden.

U merkt dat we wel degelijk een ondersteunende rol proberen te spelen voor de ouders. Maar uiteindelijk liggen de beslissing en de opvoeding bij de ouders.

De voorzitter: De heer Wienen heeft het woord.

De heer Wim Wienen: Minister, ik dank u voor uw antwoord.

Men zegt dat restrictief opvoeden slecht is voor de kinderen. Als ik tegen mijn kinderen ‘neen’ zeg, blijft dat over het algemeen ‘neen’. Ik ben wel in die zin geëvolueerd ten opzichte van mijn ouders, dat als ik aan mijn vader ‘waarom niet’ vroeg, hij ‘daarom’ antwoordde, terwijl ik toch probeer te argumenteren waarom ik iets geen goed idee vind. Maar het blijft ‘neen’. Dat blijft dus restrictief opvoeden. Ik denk dat opvoeden niet kan zonder restricties te stellen. Dat is essentieel aan opvoeding, al kun je je kinderen natuurlijk wel een argumentatie meegeven waarom je tot die beslissing komt. Dat wou ik even kwijt.

Ik zie dat er van alles gebeurt. Het is terecht dat het Kenniscentrum Media ook richting de ouders werkt. Zij kunnen immers beter dan een klein kind of een jonge adolescent inschatten of iets goed of slecht is voor de opvoeding. De ouders hebben daar een cruciale rol te spelen. U kent mijn standpunt daarover: het is niet aan het onderwijs om kinderen op te voeden. Onderwijs moet kennis overdragen. Het is aan ouders om kinderen op te voeden.

Daarom ben ik blij dat er van alles gebeurt. Maar ik betuig wel mijn spijt over het feit dat het Kenniscentrum Media er zo laat in de legislatuur gekomen is. U hebt aangekondigd dat er in het voorjaar van 2014 een stuk over gaming online komt. De oprichting van een kenniscentrum was een belangrijk punt in de regeerverklaring. Dat had mijns inziens dus toch iets sneller gekund. Maar ik ben toch gematigd tevreden over het feit dat het effectief gebeurt.

De voorzitter: Mevrouw Rombouts heeft het woord.

Minister Tinne Rombouts: Ik dank de minister voor het antwoord. Het kenniscentrum doet al activiteiten, maar heeft natuurlijk ook een zekere opbouw nodig. Ik ga ervan uit dat dit nog een zeer sterk vervolg zal krijgen. Sensibilisering is iets waar je permanent aandacht voor moet blijven hebben. Het houdt niet op met een aantal jaren te investeren. Er komen nieuwe ouders, dus we zullen permanent moeten blijven sensibiliseren.

Ik begrijp de reactie ten aanzien van de opleiding. De markt heeft in dezen een heel belangrijke rol te spelen. De vraag is in hoeverre je een markt kunt bijsturen. Enerzijds moet je sensibiliseren bij de vragende partij, zijnde de consument, maar anderzijds denk ik dat de producent ook wel een belangrijke rol kan spelen. Ik wil vragen, minister, om in de contacten met de gamesector en de ontwikkelaars zelf ook die ethische vraag permanent op tafel te leggen. Op een bepaald moment overschrijd je een grens, en dan krijg je een verbod. Daar bewijst de sector zichzelf ook geen dienst mee. Dat vraagstuk zou bij hen ook een permanent vraagstuk moeten zijn. Daarom wil ik u vragen om dat steeds onder de aandacht te blijven brengen.

De voorzitter: De vraag om uitleg is afgehandeld.

– *De heer Chris Janssens treedt als waarnemend voorzitter op.*

