



GEWONE ZITTING 2018-2019

18 DECEMBER 2018

**BRUSSELS
HOOFDSTEDELIJK PARLEMENT**

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

**ter ondersteuning en omkadering van het
sociaal-economisch potentieel van de e-
sportsector, in een win-winscenario**

(ingediend door de heren David WEYTSMAN (F), Alain
COURTOIS (F), mevrouw Dominique DUFOURNY (F),
de heren Abdallah KANFAOUI (F) en
Jacques BROTCHE (F))

Toelichting

*De gamingsector is een volwassen cultuurindustrie in
België. E-sport is in volle opgang*

Bijna 1,1 miljoen Belgen spelen videogames. Als de verschillende games op tablets en smartphones die beschikbaar zijn op de markt worden meegerekend, zijn het er zelfs meer dan 4 miljoen. Naar verwachting zal het Belgische publiek dat interesse heeft voor e-sport in de loop van de komende twee jaar met meer dan 50 % toenemen. Die activiteit genereert in België jaarlijks 270 miljoen euro aan inkomsten.

Het begrip e-sport of elektronische sport dateert van eind jaren 1990 met de opkomst van videogames op het internet. Het wordt beschouwd als het professioneel spelen van videogames. Het is dus het competitieve aspect dat zich onderscheidt in verschillende games, kampioenschappen of toernooien, waarbij de spelers alleen of in teams met elkaar wedijveren.

Met bijna 400 miljoen kijkers in 2017, waarvan de helft wordt beschouwd als trouwe fans, wordt e-sport elke dag meer verankerd in het dagelijkse leven van vele mensen wereldwijd. E-sport begint een beetje media-aandacht te krijgen in België via artikels, interviews en reportages.

SESSION ORDINAIRE 2018-2019

18 DÉCEMBRE 2018

**PARLEMENT DE LA RÉGION
DE BRUXELLES-CAPITALE**

PROPOSITION DE RÉOLUTION

**visant à soutenir et encadrer le potentiel
socio-économique du secteur e-sport,
dans un cadre gagnant-gagnant**

(déposée par MM. David WEYTSMAN (F), Alain
COURTOIS (F), Mme Dominique DUFOURNY (F),
MM. Abdallah KANFAOUI (F) et
Jacques BROTCHE (F))

Développements

*Le secteur du jeu vidéo est une industrie culturelle
mature en Belgique. Le e-sport est en plein essor*

Près de 1,1 million de Belges pratiquent des jeux vidéo. Et ils sont même plus de 4 millions si l'on inclut les différents jeux sur tablettes et smartphones disponibles sur le marché. Au cours des deux années à venir, on s'attend à ce que le public belge intéressé par les e-sports augmente de plus de 50 %. Cette activité génère, en Belgique, un revenu annuel de 270 millions euros.

Le terme e-sport ou sport électronique, date de la fin des années 1990 et de l'émergence des jeux vidéo sur Internet. Il est considéré comme la pratique professionnelle des jeux vidéo. C'est donc l'aspect compétitif qui se distingue en plusieurs jeux, championnats ou tournois et où les joueurs s'affrontent seuls ou en équipes.

Avec près de 400 millions de spectateurs sur l'année 2017, dont la moitié est considérée comme des fans assidus, l'e-sport s'ancre chaque jour davantage dans le quotidien de nombreuses personnes à travers le monde. Il commence à recevoir un peu de reconnaissance médiatique en Belgique à travers des articles, interviews et reportages.

*E-sport wordt niet alleen meer recreatief,
maar ook op hoog niveau beoefend*

Ten opzichte van de rest van de wereld, staat België echter nog ver achter, zowel op het vlak van professionalisering en ontwikkeling als bij het invoeren van instrumenten waardoor de spelers de discipline kunnen beoefenen op het hoogste niveau. Dat blijft niet zonder gevolgen. Reeds enige jaren vertrekken de beste Belgische spelers naar het buitenland om daar hun discipline te beoefenen. Van de bijna 150 Belgische beroepsspelers die van e-sport leven, wonen slechts enkele nog in ons land.

De anderen vertrekken naar internationale bestemmingen als Azië, de Verenigde Staten en de « BRIC »-landen (Brazilië, Rusland, India, China), nieuwe economische grootmachten die het belang van e-sport hebben ingezien en die zich sterk ontwikkelen in die discipline. In de meeste van die landen wordt e-sport officieel beschouwd als een sport en zetten de respectieve regeringen zich in om deze zeer recente olympische discipline te ontwikkelen¹. Dat gaat van de bouw van stadions die specifiek bestemd zijn voor e-sport en die tot 40.000 plaatsen kunnen tellen, tot het invoeren van onderwijssystemen om vanaf zeer jonge leeftijd de grondslagen van het vak te leren.

In Amerika kennen sommige universiteiten studiebeurzen toe aan de beste e-sporters, zoals reeds het geval is voor basketbal en andere sporten. In Azië wordt de rol van Federer, Ronaldo en Messi die te zien zijn in onze reclamespotjes overgenomen door e-sportatleten, die worden vereerd als echte sterren.

*De groeiende economische voordelen
van de e-sportmarkt, waarvan Brussel
niet voldoende gebruikmaakt*

De gamingsector is momenteel 100 miljard euro waard, d.w.z. meer dan de film- en musicalsector samen. Het is de tweede grootste industrie na de boekindustrie.

De e-sportsector gebruikt hetzelfde economische model als de amateur- of professionele sportcompetities met een groot publiek : de voornaamste inkomsten komen van sponsors, uitzendrechten en merchandising, in de tweede plaats van ticketverkoop en bijna niets van de deelnemers zelf.

De cijfers inzake e-sport zijn zeer veelbelovend. Zo zou de internationale e-sportmarkt 905,6 miljoen dollar moeten bereiken in 2019, d.w.z. een groei van + 38 % volgens een jaarlijks onderzoek van Newzoo. Tegen 2021 zou 1,6 miljard dollar moeten worden bereikt, met een gemiddelde jaarlijkse groei van + 27,4 %. 77 % van die inkomsten zullen voortkomen uit reclame, sponsoring en

¹ E-sport zal als olympische discipline worden opgenomen bij de volgende editie van de Zuidoost-Aziatische Spelen (SEA).

*La pratique du e-sport est plus que récréative,
elle est également de haut niveau*

Mais par rapport au reste du monde, la Belgique est encore largement en retard, que ce soit au niveau de la professionnalisation, du développement ou de la mise en place d'outils permettant aux joueurs de pratiquer la discipline au plus haut niveau. Cela n'est pas sans conséquences. Depuis quelques années, les meilleurs joueurs belges partent vers des pays étrangers pour y pratiquer leur discipline. Si l'on compte près de 150 professionnels belges qui vivent de l'e-sport, seuls quelques-uns sont encore dans notre pays.

Pour les autres, les destinations internationales se nomment l'Asie, les Etats-Unis et les pays du « BRIC » (Brésil, Russie, Inde, Chine), nouvelles grandes puissances économiques qui ont saisi les enjeux de l'e-sport et qui se développent considérablement dans cette discipline. Dans la plupart de ces pays, l'e-sport est officiellement considéré comme étant un sport et les gouvernements respectifs se mobilisent afin de développer cette très récente discipline olympique¹. Que ce soit par la création de stades, dédiés uniquement à l'e-sport et pouvant aller jusqu'à 40.000 places ou bien en créant des systèmes éducatifs pour apprendre dès le plus jeune âge les bases du métier.

En Amérique, certaines universités octroient des bourses d'études aux meilleurs e-sportifs comme c'est déjà le cas pour le basket et d'autres sports. En Asie, le rôle des Federer, Ronaldo et autre Messi que l'on retrouve sur nos spots publicitaires est tenu par des athlètes de l'e-sport adulés comme de réelles stars.

*Le marché du e-sport a des retombées
économiques grandissantes dont ne profite pas
suffisamment Bruxelles*

Le secteur du gaming vaut actuellement 100 milliards de dollars, soit plus que les secteurs cinématographique et musical réunis. C'est la deuxième plus grande industrie après celle du livre.

Le secteur du e-sport utilise le même modèle économique que les compétitions sportives amateurs ou professionnelles bénéficiant d'une forte audience : « l'essentiel des revenus provient des sponsors, des droits de diffusion et du merchandising, subsidiairement des droits d'entrée des spectateurs, et de manière quasi-nulle des participants eux-mêmes ».

Les chiffres de l'e-sport sont extrêmement prometteurs. Ainsi, le marché mondial du e-sport devrait atteindre 905,6 millions de dollars en 2019, soit une croissance de + 38 % d'après l'étude annuelle de Newzoo. 1,6 milliard de dollars devraient être atteints d'ici 2021 avec une croissance annuelle moyenne de + 27,4 %. 77 % de ces revenus seront générés par la publicité, le parrainage ainsi

¹ L'e-sport sera intégré en tant que discipline olympique lors de la prochaine édition des Jeux d'Asie du Sud-Est (SEA).

rechten en licenties. Die investeringen zijn toegenomen met + 48 % ten opzichte van 2017. De mediarechten zullen het sterkst toenemen, met + 72 % ten opzichte van 2017. Het wereldwijde publiek van e-sport wordt geschat op 380 miljoen kijkers dit jaar en bestaat uit 165 miljoen fervente aanhangers en 215 miljoen gelegenhedskijkers. Geen enkele andere markt vertoont zo'n groei op dit ogenblik.

Iedere avond zit ongeveer een miljoen kijkers op het platform Twitch, dat verschillende e sportwedstrijden live uitzendt. De grootste wedstrijden worden door bijna 50 miljoen kijkers gevolgd. Dat is een derde van het aantal personen dat naar de finale van de Champions League kijkt. De rechtstreekse en onrechtstreekse inkomsten van de verschillende georganiseerde toernooien zijn gigantisch. De grootste geldprijs staat tot nu toe op een wedstrijd van het spel Dota 2 en bedraagt 20 miljoen dollar voor één wedstrijd. Net als hun collega-sporters verdienen de beste e-sporters verscheidene miljoenen dollar per jaar.

In België is er nog veel werk aan de winkel. Slechts enkele initiatieven kunnen worden aangestipt. Onlangs hebben veel voetbalclubs zich bijvoorbeeld aangesloten bij de e-sport door een speler te kiezen om het team te vertegenwoordigen bij het FIFA-spel (waaronder de Brusselse club van Anderlecht, Standard, Charleroi en Moeskroen) en wordt een partnerschap besproken met de Belgische bond om de e-proleague op te richten. Dat zou dus een elektronische wedstrijd zijn, parallel met het voetbalkampioenschap, maar op het FIFA-spel.

In Brussel werd in 2018 een ander initiatief genomen in Paleis 12, waar een belangrijk toernooi werd georganiseerd. Het evenement was meteen uitverkocht (15.000 plaatsen) in enkele uren tijd.

In het algemeen kunnen de onrechtstreekse economische voordelen in de e-sportsector voor ons Gewest nog veel groter zijn op het vlak van werkgelegenheid. Deze markt omvat een vijftigtal verschillende beroepen : trainers, gespecialiseerde journalisten en marketeers, uitgevers, codeurs, spelers, logistieke medewerkers, organisatoren van evenementen enz. Door deze sector te ontwikkelen, kunnen nieuwe toeristen naar onze hoofdstad worden gelokt. Grote toernooien zouden zonder enige twijfel aanzienlijke economische voordelen hebben voor de Brusselse handel en horeca.

Veel landen en steden willen deze sector aantrekken

Veel landen en steden hebben dat goed begrepen ! Onze buurlanden hebben trouwens beslist om het tempo op te drijven.

In Frankrijk heeft de wet voor een digitale republiek van eind 2016 het mogelijk gemaakt om de e-sportmarkt te structureren. Aangezien gamecompetities worden erkend als echte sportevenementen, moet de Franse Hoge Raad voor de audiovisuele sector de uitzending ervan controleren.

que dans les licences et les droits. Ces investissements représentent une augmentation de + 48% par rapport à 2017. Les droits des médias connaîtront la plus forte augmentation, en hausse de + 72% par rapport à 2017. Le public mondial du e-sport est estimé à 380 millions de spectateurs cette année, composé de 165 millions de passionnés et de 215 millions de téléspectateurs occasionnels. Aucun autre marché ne peut se targuer d'une telle croissance à l'heure actuelle.

Chaque soir, il y a autour d'un million de spectateurs sur la plateforme Twitch, plateforme qui retransmet en direct les différentes compétitions d'e-sport. Les plus grandes compétitions sont regardées par près de 50 millions de téléspectateurs, c'est un tiers du nombre de personnes qui regardent la finale de la Champion's League. Les revenus directs et indirects des différents tournois organisés sont colossaux. Le plus gros cash-prize jusqu'ici est sur une compétition du jeu Dota 2 et s'élève à 20 millions de dollars pour une seule compétition. Tout comme leurs homologues sportifs, les meilleurs joueurs d'e-sport gagnent plusieurs millions de dollars par an.

En Belgique, beaucoup reste à faire. Seules quelques initiatives peuvent être soulignées. Dernièrement, de nombreux clubs de football se sont par exemple associés à l'e-sport en choisissant un joueur pour représenter l'équipe sur le jeu FIFA (dont le club bruxellois d'Anderlecht, le Standard, Charleroi ou encore Mouscron) et un partenariat avec l'Union belge est en discussion pour créer la e-proleague. Ce serait donc une compétition électronique, parallèle au championnat de football, mais sur le jeu FIFA.

Une autre initiative, à Bruxelles, a été celle prise en 2018 au Palais 12 où un tournoi majeur a été organisé. Un événement directement sold out (15.000 places) en seulement quelques heures.

De façon générale, les retombées économiques indirectes peuvent être bien plus importantes en termes de création d'emplois dans le secteur du e-sport pour notre Région. Ce marché comprend une cinquantaine de métiers différents : formateurs, journalistes et marqueteurs spécialisés, éditeurs, codeurs, joueurs, logisticiens, organisateurs d'évènements, etc... En développant ce secteur, on peut attirer de nouveaux touristes vers notre capitale ! De grands tournois auraient, sans aucun doute, des retombées économiques importantes sur le commerce et l'Horeca bruxellois.

De nombreux pays et villes veulent attirer ce secteur

De nombreux pays et villes ont bien compris cela ! Nos pays voisins ont d'ailleurs décidé d'accélérer le pas.

En France, la « loi pour une République numérique », de fin 2016, a permis de structurer le marché de l'e-sport. Les compétitions de jeux vidéo étant reconnues comme de véritables manifestations sportives, le Conseil supérieur de l'audiovisuel français doit contrôler leur retransmission.

Professionele e-sporters genieten een specifiek contract van bepaalde duur en sociale bescherming. Buitenlandse spelers kunnen « passeports talents » krijgen om bij een Franse e-sportploeg te gaan.

Ook Duitsland, dat reeds lang de echte ambassadeur van e-sport in Europa is, is zeer actief. Keulen wordt trouwens beschouwd als de hoofdstad van Europa op het vlak van e-sport. De meeste Europese toernooien en wedstrijden vinden daar plaats en de meeste teams hebben hun zetel in die stad gevestigd, waar de lokale overheid blij is met de economische voordelen.

Andere landen als Groot-Brittannië, Zweden en Spanje worden regelmatig als voorbeelden van pioniers van e-sport in Europa gegeven.

Omkaderen van de e-sport om de ontwikkeling ervan in goede banen te leiden

De spelers beschermen, in het bijzonder minderjarigen

Volgens « E-sport – La pratique compétitive du jeu vidéo, rapport intermédiaire à la loi pour une République numérique soumis par Rudy Salles et Jérôme Durain, mars 2016 », wordt overmatig gamen op internet door de Amerikaanse psychiatrische vereniging geassocieerd in de derde afdeling van de vijfde uitgave van haar handboek voor diagnose en statistiek van psychische aandoeningen. Daaronder worden de aandoeningen geassocieerd waarvoor onvoldoende klinisch bewijs bestaat dat het om echte psychische aandoeningen gaat, en waarvoor aanvullende onderzoeken nodig zijn. Ziekelijk gokken wordt daarentegen geassocieerd als een voldoende gedocumenteerde aandoening om een duidelijke diagnose te stellen.

Competitief gamen vereist over het algemeen een grote discipline van de deelnemers om een hoog niveau te halen. Het impliceert ook een sterke sociale band, binnen de teams, en ook met concurrenten tijdens fysieke evenementen.

Volgens hetzelfde Franse rapport is competitief gamen eerder een geruststellend element voor minderjarigen ten opzichte van gamen in het algemeen.

Frankrijk heeft overigens een toelating van de ouders opgelegd voor het spelen van wedstrijden door minderjarigen en heeft ook een kader voorzien voor het winnen van prijzengeld voor minderjarige jonger dan 16 jaar.

Les e-sportifs professionnels bénéficient d'un CDD spécifique et d'une protection sociale. Les joueurs étrangers peuvent obtenir des visas « passeports talents » pour rejoindre une équipe française d'e-sport.

L'Allemagne, véritable ambassadeur de l'e-sport en Europe depuis de longues années, est également très active. Cologne est d'ailleurs considérée comme la capitale de l'Europe en matière d'e-sport. La majorité des tournois et compétitions européens se déroulent là-bas et la plupart des équipes ont domicilié leur siège dans cette ville dont le gouvernement local se réjouit des retombées économiques.

D'autres pays comme la Grande-Bretagne, la Suède et l'Espagne sont régulièrement cités comme des pionniers de l'e-sport en Europe.

Encadrer l'e-sport pour permettre son développement dans de bonnes conditions

Protéger les joueurs, en particulier les mineurs

Selon « E-sport – La pratique compétitive du jeu vidéo », rapport intermédiaire à la loi pour une République numérique soumis par Rudy Salles et Jérôme Durain, mars 2016 », « le jeu vidéo excessif sur Internet fait l'objet d'une classification par l'association américaine de psychiatrie, dans la troisième section de la 5^{ème} édition de son manuel de diagnostic et de statistique des troubles psychiatriques. Y sont ainsi classifiés les troubles pour lesquels il n'existe pas de preuve clinique suffisante, qu'il s'agisse de véritables troubles psychiatriques, et pour lesquels des recherches complémentaires sont nécessaires (...). Par opposition, le jeu d'argent pathologique est classifié comme un trouble suffisamment documenté pour faire l'objet d'un diagnostic sans appel. ».

La pratique compétitive du jeu vidéo implique généralement une grande discipline de la part des participants, afin d'atteindre un niveau d'excellence. Elle implique également un lien social fort, au sein des équipes, et également avec les concurrents lors des événements physiques.

Selon ce même rapport français, « la pratique compétitive des jeux vidéo est plutôt un élément sécurisant pour les mineurs par rapport à la pratique des jeux vidéo en général ».

La France a d'ailleurs imposé une autorisation parentale à la pratique de compétitions par des mineurs et a aussi encadré l'obtention de gains en compétition pour des mineurs de moins de 16 ans.

Toepasselijke belastingregelingen voorzien

Net als elke sector die verband houdt met de digitale revolutie, roepen e-sportcompetities soms vragen op inzake de toepasselijke gemeentelijke, gewestelijke en/of federale fiscaliteit. De status van winsten uit wedstrijden zou verduidelijkt moeten worden. Ook moet er een kader komen voor weddenschappen op de uitkomst van de wedstrijden. De fiscaliteit van het prijzengeld voor de wedstrijden zou, zoals in Frankrijk, kunnen worden afgestemd op de fiscaliteit die van toepassing is op voorstellingen of sportevenementen.

De wedstrijden beveiligen

De fysieke wedstrijden blijven vandaag van redelijke omvang in België. De verschillende teams hebben een trouw maar gedisciplineerd publiek en conflicten tussen supporters zijn bijna onbestaand. De veiligheid van de wedstrijden is vandaag dus goed verzekerd in het gemene recht inzake voor het publiek opengestelde evenementen.

Die gunstige situatie zou echter kunnen evolueren in de toekomst en er moet coördinatie komen met de politiezones. Dan zouden verplichte bijkomende verzekeringen voor de wedstrijdorganisatoren ook nodig kunnen zijn.

Met het oog op de nakende uitdagingen en kansen, verzoekt dit voorstel van resolutie de Brusselse Regering het sociaal-economisch potentieel van de e-sport in Brussel te ondersteunen, in een win-winscenario, en de markt ervan te omkaderen. Zodoende wil dit ontwerp met name ook de spelers beschermen, de families van de jongste spelers geruïststellen, een duurzame ontwikkeling van de amateur- of professionele wedstrijden mogelijk maken, e-sport afstemmen op de andere gewestelijke en gemeentelijke beleidsmaatregelen in verband met jongeren. Dit voorstel van resolutie richt ook vragen tot de andere bevoegde regeringen voor de organisatie van de e-sportsector in België.

S'assurer des régimes fiscaux à appliquer

Comme tout secteur émergent lié à la révolution numérique, les compétitions d'e-sports posent parfois question quant à la fiscalité communale, régionale et/ou fédérale applicable. Le statut des gains de compétitions gagnerait à être précisé. L'organisation de paris sur l'issue des compétitions doit aussi être encadrée. La fiscalité des droits d'entrée aux compétitions pourrait être alignée, comme en France, avec celle pesant sur les spectacles ou manifestations sportives.

Sécuriser les compétitions

Les compétitions physiques demeurent d'une ampleur raisonnable aujourd'hui en Belgique. Les différentes équipes disposent d'un public fidèle mais discipliné, et les conflits entre supporters sont quasi-inexistants ; la sécurité des compétitions est donc aujourd'hui bien assurée dans le droit commun des événements accueillant du public !

Cette situation favorable pourrait néanmoins évoluer à l'avenir et une coordination avec les zones de police devrait être assurée. Des obligations d'assurances complémentaires des organisateurs de compétitions pourraient alors également être nécessaires.

Au vu des défis et des opportunités qui s'annoncent, la présente proposition de résolution demande au Gouvernement bruxellois de soutenir le potentiel socio-économique du e-sport à Bruxelles, dans un cadre gagnant-gagnant, tout en encadrant son marché. Ce faisant, ce projet vise notamment aussi à protéger les joueurs, à rassurer les familles des plus jeunes joueurs, à permettre un développement durable des compétitions amatrices ou professionnelle, et à articuler l'e-sport avec les autres politiques régionales et communales en lien avec les jeunes. La présente proposition de résolution adresse aussi des demandes aux autres gouvernements compétents pour l'organisation du secteur du e-sport en Belgique.

David WEYTSMAN (F)
Alain COURTOIS (F)
Dominique DUFOURNY (F)
Abdallah KANFAOUI (F)
Jacques BROTCHE (F)

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

ter ondersteuning en omkadering van het sociaal-economisch potentieel van de e-sportsector, in een win-winscenario

Het Brussels Hoofdstedelijk Parlement,

Gelet op het groeiend aantal e-sporters in ons Gewest ;

Gelet op de groeiende plaats en ontwikkeling van de digitalisering en de e-sport in de huidige economische sectoren en de verwachte weerslag op korte, middellange en lange termijn ;

Gelet op de achterstand die alle Belgische Gewesten, en in het bijzonder het Brussels Gewest, hebben opgelopen in vergelijking met hun Europese burens op het gebied van e-sport ;

Gelet op de noodzaak om te anticiperen op de weerslag van het fenomeen in termen van werkgelegenheid, herstructureringen van de bedrijfssectoren en niet te missen kansen voor de Brusselse arbeidsmarkt ;

Gelet op het gebrek aan politieke ondersteuning bij de bedrijven die actief zijn of actief wensen te zijn in de sector van de e-sport ;

Gelet op het niet erkennen van toernooien en LAN's (mini-toernooien) ;

Gelet op het tekort aan profielen in de e-sportsector op de Brusselse arbeidsmarkt ;

Gelet op het feit dat tegen 2020 in de Europese Unie 900.000 banen worden voorzien in de ICT-sector ;

Gelet op het feit dat de e-sportmarkt de kaap van de 1 miljard dollar zou moeten bereiken in 2019 ;

Gelet op de essentiële rol die het Brussels Gewest speelt in het beheer en de anticipatie van de toekomstige economische en sociale herstructureringen en de rol van de overheden in de begeleiding van de ondernemingen ten aanzien van die evolutie ;

Gelet op de ambities van de maatregelen die worden getroffen in het kader van de uitvoering van het Next Tech-plan van de Brusselse Regering ;

Gelet op de nieuwe Franse wetgeving ter zake en met name : « Loi pour une République numérique, 7 octobre 2016, articles 101 à 102 » en « Ministère de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique, « E-sport - La pratique compétitive du jeu vidéo », Rapport intermédiaire à la Loi pour une République numérique soumis par Rudy Salles et Jérôme Durain, mars 2016 » ;

PROPOSITION DE RÉOLUTION

visant à soutenir et encadrer le potentiel socio-économique du secteur e-sport, dans un cadre gagnant-gagnant

Le Parlement de la Région de Bruxelles-Capitale,

Vu le nombre croissant de e-sportifs dans notre Région ;

Vu la place et l'évolution grandissantes de la digitalisation, de la numérisation et de l'e-sport dans les secteurs économiques actuels et l'impact attendu sur le court, moyen et long terme ;

Vu les retards accumulés par l'ensemble des Régions de Belgique en comparaison avec leurs voisins européens et le retard particulier de la Région bruxelloise dans le domaine de l'e-sport ;

Vu la nécessité d'anticiper l'impact du phénomène en termes de création d'emplois, de reconfigurations des secteurs d'activités et d'opportunités à saisir au profit du marché de l'emploi bruxellois ;

Vu le manque d'accompagnement politique auprès des sociétés qui sont actives ou souhaitent être actives dans le secteur de l'e-sport ;

Vu la non-reconnaissance des tournois et des LAN (mini-tournois) ;

Vu l'absence de profils suffisants, sur le marché de l'emploi bruxellois, dans le secteur de l'e-sport ;

Vu que, d'ici à 2020, 900.000 emplois seront pourvus au sein de l'Union européenne dans le secteur TIC ;

Vu que le marché de l'e-sport devrait atteindre le milliard de dollars en 2019 ;

Vu le rôle essentiel que détient la Région bruxelloise dans la gestion et l'anticipation des reconfigurations économiques et sociales à venir et le rôle des autorités publiques dans l'accompagnement des entreprises face à cette évolution ;

Vu les ambitions portées par les mesures entreprises dans le cadre de la mise en œuvre du Plan Next Tech du Gouvernement bruxellois ;

Vu la nouvelle législation française en la matière et notamment : « Loi pour une République numérique, 7 octobre 2016, articles 101 à 102 » et « Ministère de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique, « E-sport - La pratique compétitive du jeu vidéo », rapport intermédiaire à la loi pour une République numérique soumis par Rudy Salles et Jérôme Durain, mars 2016 » ;

Verzoekt de Brusselse Hoofdstedelijke Regering :

- de sociaal-economische gevolgen van e-sport in Brussel te onderzoeken: rechtstreeks, op het vlak van belastingheffing en onrechtstreeks, op het vlak van jobcreatie, toeristische aantrekkingskracht ;
- opleidingen te ontwikkelen rond e-sport om verschillende publieken de mogelijkheid te bieden het enorme potentieel van e-sport op economisch en financieel vlak in te schatten: bij bedrijfsleiders, jongeren die een bedrijf willen oprichten ... ;
- in de voortgezette opleidingen, en meer bepaald in de opleidingen inzake de oprichting van bedrijven, de noties van e-sport op te nemen ;
- de weinige bestaande bedrijven in Brussel die actief zijn op het gebied van e-sport of de bedrijven die op het punt staan om opgericht te worden op dit gebied te begeleiden. Die rechtstreekse, echte en concrete begeleiding zou onder andere gebeuren door in verscheidene Brusselse gemeenten bedrijfsincubatoren te vestigen die speciaal gericht zijn op e-sport ;
- in samenwerking met de gemeenten een wettelijk en fiscaal kader in te voeren dat is aangepast aan videogamecompetities en LAN's (mini-toernooien) op het grondgebied van het Brussels Gewest ;
- doelstellingen inzake e-sport op te nemen in de maatregelen van het Next Tech-plan ;
- voor te stellen om een interministeriële bijeenkomst te organiseren met de ministers belast met economie, werkgelegenheid, beroepsopleiding, onderwijs, digitalisering en wetenschappelijk onderzoek, die bevoegd zijn op het grondgebied van het Brussels Gewest, met het oog op de uitwerking van een volledige strategie voor e-sport in Brussel ;
- de gemeenten bewust te maken van e-sport, als instrument in het kader van het jongeren- en socialecohesiebeleid ;

Verzoekt de Regering van de Franse Gemeenschap :

- e-sport te erkennen als een volwaardige sport ;
- te zorgen voor een wettelijke status van professionele e-sporter, die meer in overeenstemming is met die van professionele sporter, met name met een aangepast arbeidscontract ;
- een curriculum in te richten waarmee het beoefenen van e-sport op hoog niveau kan worden bevorderd om het risico op schoolverlaters te vermijden, net als bij andere sporten;

Demande au Gouvernement de la Région de Bruxelles-Capitale :

- d'étudier les retombées socio-économiques du e-sport à Bruxelles : directes, en termes de taxation, et indirectes, en termes de création d'emploi, d'attrait touristique ;
- de développer des formations autour de l'e-sport afin de permettre à différents publics de cerner le potentiel énorme de l'e-sport en termes économiques et financiers : auprès des patrons d'entreprises, de jeunes qui souhaitent lancer une activité ;
- d'intégrer dans les formations continuées, et plus spécifiquement dans les formations liées à la création d'entreprises, les notions d'e-sport ;
- d'accompagner les rares sociétés qui existent à Bruxelles et qui sont actives dans le domaine de l'e-sport ou les sociétés qui sont en passe d'être créés dans ce domaine. Cet accompagnement direct, réel et concret, se ferait, entre autres, en installant dans diverses communes bruxelloises des incubateurs d'entreprises spécialement orientés e-sport ;
- de mettre en place, en collaboration avec les communes, un cadre réglementaire et fiscal adapté aux compétitions de jeux vidéos e-sport et aux LAN e-sport (mini-tournois) sur le territoire de la Région bruxelloise ;
- d'intégrer des objectifs d'e-sport dans les mesures du plan Next Tech ;
- de proposer l'organisation d'une rencontre interministérielle regroupant les ministres en charge de l'Economie, de l'Emploi, de la Formation professionnelle, de l'Enseignement, de la Transition numérique et de la Recherche scientifique compétents pour le territoire de la Région bruxelloise en vue d'élaborer une stratégie complète sur l'e-sport à Bruxelles ;
- de sensibiliser les communes au e-sport, comme outil dans le cadre des politiques de la jeunesse et de cohésion sociale ;

Demande au Gouvernement de la Fédération Wallonie-Bruxelles :

- de reconnaître l'e-sport comme un sport à part entière ;
- d'assurer un statut légal d'e-sportif professionnel à rapprocher de celui du sportif professionnel, avec notamment un contrat de travail adapté ;
- d'aménager un cursus scolaire permettant de faciliter la pratique du e-sportif à haut niveau afin d'éviter les risques de déscolarisation tout comme dans le sport ;

- alles in het werk te stellen om minderjarigen te beschermen ;
- de structurering van het amateur-ecosysteem te ondersteunen, met name door de ondersteuning van lokale structuren die tot doel hebben amateurcompetities te organiseren ;
- de structurering van het professionele ecosysteem en dat van hoog niveau te ondersteunen, met name door een vaste planning van nationale en internationale wedstrijden van het hoogste niveau te bevorderen.

- de mettre tout en œuvre pour assurer la protection des mineurs ;
- de soutenir la structuration de l'écosystème amateur, notamment par le soutien aux structures locales ayant pour objet l'organisation de la pratique compétitive amateur ;
- de soutenir la structuration de l'écosystème professionnel et de haut niveau, en aidant notamment à la mise en place d'un calendrier de compétitions nationales et internationales du meilleur niveau.

David WEYTSMAN (F)
Alain COURTOIS (F)
Dominique DUFOURNY (F)
Abdallah KANFAOUI (F)
Jacques BROTCHE (F)