



SESSION ORDINAIRE 2020-2021

23 JUIN 2021

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

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

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

RAPPORT

fait au nom de la commission
des Affaires économiques et
de l'Emploi

par Mme Barbara de RADIGUÉS (F)

Ont participé aux travaux de la commission :

Membres effectifs : MM. Ridouane Chahid, Sevket Temiz, Mmes Barbara de Radigués, Farida Tahar, Clémentine Barzin, MM. David Leisterh, Emmanuel De Bock, Michaël Vossaert, Francis Dagrín, Luc Vancauwenberge.

Membres suppléants : Mmes Fadila Laanan, Anne-Charlotte d'Ursel, MM. Juan Benjumea Moreno, Mathias Vanden Borre.

Autres membres : M. David Weytsman.

Voir :

Documents du Parlement :

A-81/1 – 2019/2020 : Proposition de résolution.

GEWONE ZITTING 2020-2021

23 JUNI 2021

**BRUSSELS
HOOFDSTEDELIJK PARLEMENT**

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

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

VERSLAG

uitgebracht namens de commissie
voor de Economische Zaken en de
Tewerkstelling

door mevrouw Barbara de RADIGUÉS (F)

Aan de werkzaamheden van de commissie hebben deelgenomen :

Vaste leden : de heren Ridouane Chahid, Sevket Temiz, mevrouw Barbara de Radigués, mevrouw Farida Tahar, mevrouw Clémentine Barzin, de heren David Leisterh, Emmanuel De Bock, Michaël Vossaert, Francis Dagrín, Luc Vancauwenberge.

Plaatsvervangers : mevrouw Fadila Laanan, mevrouw Anne-Charlotte d'Ursel, de heren Juan Benjumea Moreno, Mathias Vanden Borre.

Andere leden : de heer David Weytsman.

Zie :

Stukken van het Parlement :

A-81/1 – 2019/2020 : Voorstel van resolutie.

I. Exposé introductif de M. David Weytsman, premier coauteur de la proposition de résolution

Cette proposition de résolution avait été élaborée fin 2018 avec des acteurs du gaming et de l'e-sport. Cependant, elle n'avait pas pu être discutée sous la législature précédente. La majorité à la Cocof s'était engagée à des avancées en la matière mais ces dernières ne se retrouvent nulle part. Le terme « e-sport » date de la fin des années 1990 et survient suite à l'émergence de jeux vidéo sur internet. L'e-sport peut être considéré comme une pratique sportive professionnelle et compétitive. Par ailleurs, l'e-sport commence à avoir une reconnaissance médiatique plus large. La Belgique est en retard par rapport au reste du monde que ce soit pour la professionnalisation ou la mise en place d'outils permettant de pratiquer la discipline au plus haut niveau. Cela a pour conséquence que d'excellents joueurs belges partent s'installer à l'étranger. La proposition discutée ce jour vise avant tout à mettre en lumière les retombées économiques de l'e-sport dont Bruxelles ne profite pas. Le potentiel autour de l'e-sport n'est pas suffisamment considéré. La France reconnaît d'ailleurs les compétitions de l'e-sport comme étant des manifestations sportives. L'Allemagne est un véritable ambassadeur de l'e-sport en Europe. Cologne peut être considéré comme la capitale de l'e-sport avec l'organisation de compétition internationale et cela a de nombreuses retombées économiques. Cette proposition vise aussi à encadrer l'e-sport pour permettre le développement dans de bonnes conditions. Cela permettra de protéger les joueurs, en particulier les mineurs et la question des revenus, de régler la question du régime fiscal ainsi que la sécurité des compétitions. Au vu des défis et opportunités qui s'annoncent, cette proposition demande au gouvernement de soutenir l'émergence de l'e-sport dans un cadre gagnant-gagnant grâce aux retombées économiques que cela aura. Les demandes précises au gouvernement sont au nombre de sept :

- 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 ;
- 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 ;
- intégrer dans les formations continuées, et plus spécifiquement dans les formations liées à la création d'entreprises, les notions d'e-sport ;
- 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 ;

I. Inleidende uiteenzetting van de heer David Weytsman, eerste mede-indiener van het voorstel van resolutie

Dit voorstel van resolutie werd eind 2018 opgesteld met actoren uit de gamingsector en e-sport. Het kon echter tijdens de vorige zittingsperiode niet worden besproken. De meerderheid in de Franse Gemeenschapscommissie had er zich toe verbonden vooruitgang te boeken op dat gebied, maar dat is niet het geval. De term « e-sport » dateert van het einde van de jaren negentig en werd bedacht naar aanleiding van de opkomst van videogames op internet. E-sport kan worden beschouwd als een professionele en competitieve sport. Voorts begint e-sport steeds meer aandacht te krijgen in de media. België loopt achter op de rest van de wereld op het vlak van de professionalisering of de invoering van tools om de discipline op het hoogste niveau te beoefenen met als gevolg dat uitstekende Belgische spelers vertrekken om zich in het buitenland te vestigen. Het thans besproken voorstel strekt er vooral toe de aandacht te vestigen op de economische voordelen van e-sport die Brussel misloopt. Het potentieel van e-sport wordt onvoldoende in aanmerking genomen. Frankrijk erkent trouwens e-sportcompetities als sportevenementen. Duitsland is een echte ambassadeur van de e-sport in Europa. Keulen kan worden beschouwd als de hoofdstad van de e-sport met de organisatie van internationale wedstrijden. Dat heeft een groot aantal economische gevolgen. Het voorstel strekt er tevens toe een kader voor e-sport op te zetten, opdat deze discipline zich onder de juiste omstandigheden kan ontwikkelen. Op die manier kunnen de spelers, in het bijzonder de minderjarigen, worden beschermd en kan de kwestie van de inkomsten, het belastingstelsel en de veiligheid van de wedstrijden worden geregeld. Gelet op de uitdagingen en kansen die in het verschiet liggen, wordt de regering in dit voorstel verzocht om de opkomst van e-sport te ondersteunen in een win-winsituatie dankzij de economische voordelen die dat met zich zal meebrengen. Er worden zeven specifieke verzoeken tot de regering gericht :

- de sociaaleconomische gevolgen van e-sport in Brussel te onderzoeken : rechtstreeks, op het vlak van belastingheffing, en indirect, 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, meer bepaald in de opleidingen inzake 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 dat gebied te begeleiden. Die rechtstreekse, echte en concrete begeleiding zou onder andere gebeuren door in verschillende Brusselse gemeenten bedrijfsincubatoren te vestigen die speciaal gericht zijn op e-sport ;

- 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 ;
- intégrer des objectifs d'e-sport dans les mesures du plan Next Tech ;
- 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 ;
- sensibiliser les communes au e-sport, comme outil dans le cadre des politiques de la jeunesse et de cohésion sociale.

II. Discussion générale

Mme Barbara de Radigués rappelle que l'e-sport n'est pas un sport reconnu. En outre, il n'est pas à confondre avec le gaming qui est le secteur d'activité économique de la conception, la production et la commercialisation de jeux vidéos. La proposition de résolution ne semble pas claire sur lequel de ces deux sujets elle traite. Ce secteur du jeu vidéo, et dans sa foulée l'e-sport, constitue indéniablement une industrie créative et culturelle en développement important. Les chiffres repris dans les développements de la résolution en attestent. Un travail au fédéral est en cours en vue d'envisager d'élargir le dispositif de Tax-Shelter à l'industrie du jeu vidéo. La députée précise que le secteur du jeu vidéo, en tant qu'industrie créative et culturelle, fait partie du périmètre d'action des dispositifs régionaux. Il y a dès lors un intérêt pour la question. Toutefois, il faut garder à l'esprit les risques et inconvénients qui accompagnent le secteur du jeu vidéo. La proposition de résolution ne mentionne en effet pas :

- le développement du jeu vidéo qui se fait presque exclusivement autour d'outils, produits et services sous licence, très onéreux. Cela contribue à créer une barrière d'accès pour les citoyens les moins favorisés et qui ne s'inscrivent pas dans une numérisation favorisant les modèles de logiciels libres.
- l'impact environnemental et climatique des jeux vidéo vu leur dimension numérique et leur consommation importante.
- les questions sanitaires et psycho-sociales que pose la pratique excessive des jeux vidéo.

La résolution met en avant le potentiel de croissance économique de l'e-sport dans la même veine que les compétitions sportives amateurs ou professionnelles bénéficiant d'une forte audience. C'est un modèle économique dont l'essentiel des revenus provient des sponsors, des droits de diffusion et du merchandising, subsidiairement des droits d'entrée des spectateurs, et de

- in samenwerking met de gemeenten een wettelijk en fiscaal kader in te voeren dat is aangepast aan videogamecompetities en LAN's voor e-sport (mini-tornooien) 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 beleid voor jongeren- en voor socialecohesie.

II. Algemene bespreking

Mevrouw Barbara de Radigués wijst erop dat e-sport geen erkende sport is. Bovendien mag de discipline niet worden verward met gaming, de economische sector die videogames ontwerpt, produceert en op de markt brengt. Het lijkt niet duidelijk over welk van die twee onderwerpen het voorstel van resolutie handelt. De videogamessector en in het kielzog daarvan e-sport zijn onbetwistbaar een sterk groeiende creatieve en culturele industrie. De cijfers die in de toelichting van de resolutie worden genoemd, getuigen daarvan. Op federaal niveau wordt overwogen om de regeling van de Tax-Shelter uit te breiden tot de videogamesindustrie. De volksvertegenwoordiger wijst erop dat de videogamessector als creatieve en culturele industrie binnen het toepassingsgebied van de gewestelijke bevoegdheden valt. Bijgevolg is er belangstelling voor deze kwestie. We moeten echter rekening houden met de risico's en nadelen die aan de videogamessector verbonden zijn. Het voorstel van resolutie spreekt immers niet van :

- de ontwikkeling van de videogames, die bijna uitsluitend gebeurt met zeer dure tools, producten en diensten onder licentie. Dat draagt bij tot het opwerpen van een toegangsbarrière voor de achtergestelde burgers die verstoken blijven van een digitalisering die het gebruik van vrije software aanmoedigt ;
- de impact van videogames op milieu en klimaat, gelet op hun digitale dimensie en het grote verbruik ;
- de gezondheids- en psychosociale problemen ten gevolge van het overdreven spelen van videogames.

In de resolutie wordt benadrukt dat e-sport een economisch groeipotentieel heeft dat vergelijkbaar is met de amateur- of beroepssportcompetities met een groot publiek. Het is een economisch model waarvan de belangrijkste inkomsten afkomstig zijn van de sponsors, de uitzendrechten en de merchandising, in de tweede plaats van de toegangsgelden van de toeschouwers, en bijna niet van de

manière quasi-nulle des participants eux-mêmes ». Cela traduit sans doute une vision limitée de l'e-sport, capitaliste et néolibérale mais les écologistes ne veulent pas le soutenir. Ce n'est pas ce type de développement économique qu'il faut déployer pour faire face aux défis du 21^{ème} siècle. Enfin, l'intervenante regrette le défaut de mention des questions de genre liées à l'expansion de l'e-sport. Les femmes sont largement sous-représentées sur la scène de l'e-sport. Entre clichés de genre, sexisme, machisme ou encore harcèlement, il leur est particulièrement difficile de se frayer une place en tant que joueuse professionnelle. Un texte qui soutiendrait cette pratique ne peut passer ces enjeux sous silence. Pour ces raisons le groupe Ecolo ne soutiendra pas cette proposition de résolution.

M. Matthias Vanden Borre souligne l'énorme potentiel que représente le secteur de l'e-sport et il est évident que la région ne peut pas rater le coche. Cependant le groupe NVA n'est pas vraiment pour la reconnaissance de l'e-sport comme étant un sport. Le terme « sport » prête à confusion. L'e-sport doit davantage être considéré comme une forme de compétition. En effet le sport requiert une activité physique. Le caractère sédentaire de la pratique de la plupart des jeux vidéo va à l'encontre de cette idée. En outre, il ne faut pas négliger les effets négatifs d'une telle pratique qui diminuent la mise en mouvement des jeunes. Il semble opportun de prendre des mesures autour de l'e-sport. Le député regrette cependant qu'il ne soit fait référence qu'à la communauté française. La communauté flamande pourrait apporter des éléments positifs qui seraient un véritable atout pour la proposition de résolution. En ce qui concerne les demandes faites au gouvernement, l'intervenant s'interroge sur les sortes de formation que la proposition entend introduire. En outre, se pose la question de l'implication des communes alors que l'intervention de la région avec les communautés serait suffisante. Enfin, l'orateur rappelle que l'aspect fiscal et l'encadrement des contrats de travail relève de la compétence du fédéral. Le député répète que le groupe NVA n'est pas en faveur de la reconnaissance de l'e-sport comme un sport et ne peut pas être envisagé comme tel. Même si la question de l'e-sport mérité un vrai débat et a un bel avenir, le groupe NVA s'abstiendra en raison de la difficulté de la mise en pratique d'une telle proposition.

Mme Fadila Laanan rappelle qu'une proposition de résolution allant dans un sens voisin avait déjà été introduite au Parlement Francophone Bruxellois, examinée et rejetée sous cette législature. Sur le fond, la députée s'interroge sur l'opportunité d'une reconnaissance par la Fédération Wallonie-Bruxelles de ce secteur et les raisons qui font que cet intérêt pour l'e-sport soit porté par voie de résolution du Parlement régional bruxellois par la MR et non au niveau du gouvernement de la FWB par la Ministre Valérie Glatigny. En outre, la députée s'interroge sur les raisons qui font qu'un secteur aussi florissant et populaire, capable de s'autoalimenter financièrement aurait besoin de soutien public pour se développer. L'e-sport est un secteur dont le modèle économique repose sur des licences de jeux, et qui – contrairement à la pratique de tout autre sport - n'est par définition pas ouvert à tous puisqu'il impose de s'équiper de produits exclusifs comme des consoles ou des jeux, sans

deelnemers zelf. Dit weerspiegelt ongetwijfeld een beperkte, kapitalistische en neoliberale kijk op e-sport, maar de milieuactivisten willen dit niet steunen. Dit is niet het soort economische ontwikkeling waarop ingezet moet worden om de uitdagingen van de 21e eeuw aan te gaan. Tot slot betreurt de spreker dat de genderkwesties in verband met de uitbreiding van de e-sport niet worden vermeld. Vrouwen zijn sterk ondervertegenwoordigd in de e-sportwereld. Zij hebben het bijzonder moeilijk om tussen de genderclichés, het seksisme, het machismo en zelfs de pesterijen hun plaats te veroveren als beroepsspeelsters. Een tekst die deze praktijk steunt, kan deze kwesties niet negeren. Om deze redenen zal de Ecolo-fractie dit voorstel van resolutie niet steunen.

De heer Matthias Vanden Borre onderstreept het enorme potentieel van de e-sportsector en het is evident dat het Gewest deze boot niet mag missen. De NVA-fractie is er echter geen voorstander van om e-sport als een sport te erkennen. De term « sport » is verwarrend. E-sport moet meer worden beschouwd als een vorm van competitie. Inderdaad, sport vereist lichamelijke activiteit terwijl de meeste videospelletjes al zittend beoefend worden en dit gaat in tegen dit idee. Bovendien mogen we de negatieve gevolgen van een dergelijke praktijk, die de bewegingsvrijheid van de jongeren vermindert, niet uit het oog verliezen. Het lijkt passend maatregelen te nemen rond de e-sport. De volksvertegenwoordiger betreurt het echter dat alleen naar de Franse gemeenschap wordt verwezen. De Vlaamse gemeenschap zou positieve elementen kunnen inbrengen die een echte aanwinst zouden zijn voor het voorstel van resolutie. Wat betreft de verzoeken aan de regering, stelt de spreker zich vragen bij het soort opleidingen die het voorstel beoogt in te voeren. Ook wordt de kwestie van de betrokkenheid van de gemeenten aan de orde gesteld, terwijl de betrokkenheid van het Gewest met de gemeenten zou volstaan. Tot slot herinnert de spreker eraan dat het fiscaal aspect en het kader van de arbeidsovereenkomsten, federale aangelegenheden zijn. De volksvertegenwoordiger herhaalt dat de NVA-fractie geen voorstander is van de erkenning van de e-sport als sport en dus niet als een sport kan worden beschouwd. Ook al verdient de kwestie van de e-sport een echt debat en heeft ze een mooie toekomst, toch zal de NVA-fractie zich van stemming onthouden omdat een dergelijk voorstel moeilijk in de praktijk te brengen is.

Mevrouw Fadila Laanan herinnert eraan dat een voorstel van resolutie die in dezelfde richting gaat, reeds in het Parlement van de Franstalige Brusselaars werd ingediend en tijdens deze zittingsperiode behandeld en verworpen werd. Wat de inhoud betreft, bevraagt de volksvertegenwoordigster zich over de mogelijkheid tot een erkenning van deze sector door de Federatie Wallonië-Brussel en waarom de interesse voor e-sport gedragen wordt door een resolutie van het Brussels gewestelijk parlement door de MR-fractie en niet op het niveau van de FWB-regering door minister Valérie Glatigny. Voorts vraagt de volksvertegenwoordigster zich af waarom zo'n bloeiende en populaire sector, die zichzelf financieel kan onderhouden, overheidssteun nodig zou hebben om zich te ontwikkelen. E-sport is een sector waarvan het economisch model gebaseerd is op spellicenties, en die - in tegenstelling tot de beoefening van om het even welke andere sport - per definitie niet voor iedereen toegankelijk is,

parler des ordinateurs et matériel informatique puissants et onéreux. Jusqu'à présent, les événements et tournois de l'e-sport sont avant tout des outils de promotion de produits sous licence et dont l'essentiel du sponsoring provient du secteur des paris en ligne qui est un autre secteur loin d'être en difficulté. Pour toutes ces raisons, le groupe socialiste ne soutiendra pas la proposition de résolution du groupe MR.

M. Michael Vossaert souligne qu'il ne faut pas confondre l'e-sport et le gaming. En outre, le député rappelle que la région reste attentive au développement de ce secteur. Cependant, à ce jour, il est plus important de faire avancer la numérique vie un soutien aux écoles et aux demandeurs d'emploi plutôt qu'au secteur de l'e-sport.

M. David Weytsman rappelle que la proposition de résolution a pour objectif de demander à la région de se soucier de la pratique de l'e-sport. Il faut pouvoir établir une stratégie et l'encadrer de différentes manières afin d'éviter les dérives et également de mieux comprendre les retombées économiques. En outre, l'auteur précise que les acteurs du domaine demandent pas forcément à ce que cela soit reconnu comme un sport mais à tout le moins de bénéficier d'un statut.

III. Vote sur l'ensemble de la proposition de résolution

L'ensemble de la proposition de résolution est rejeté par 7 voix contre 2 et 3 abstentions.

- *Confiance est faite à la rapporteuse pour la rédaction du rapport.*

La Rapporteuse

Barbara de RADIGUÉS

Le Président

Michaël VOSSAERT

aangezien daarvoor exclusieve producten aangeschaft moeten worden, zoals consoles of spelletjes, om nog maar te zwijgen van de computers en de krachtige en dure informatica-apparatuur. Tot dusver zijn e-sportwedstrijden en -toernooien in de eerste plaats instrumenten om producten onder licentie te promoten, waarbij de meeste sponsoring afkomstig is uit de sector van de online weddenschappen, een andere sector die allesbehalve in moeilijkheden verkeert. Om deze redenen zal de socialistische fractie het voorstel van resolutie van de MR-Fractie niet steunen.

De heer Michael Vossaert benadrukt dat e-sport niet mag worden verward met gamen. Voorts herinnert de volksvertegenwoordiger eraan dat het Gewest zich blijft inzetten voor de ontwikkeling van deze sector. Vandaag is het echter belangrijker is te zorgen voor de digitale vooruitgang door scholen en werkzoekenden te ondersteunen dan de e-sportsector te steunen.

De heer David Weytsman zegt dat het voorstel van resolutie tot doel heeft het Gewest te vragen aandacht te besteden aan e-sport. Het is noodzakelijk een strategie uit te stippelen en deze op verschillende manieren te regelen om misbruiken te voorkomen en ook om de economische voordelen beter te begrijpen. Bovendien preciseert de indiener dat de actoren van het veld niet noodzakelijk vragen dat e-sport als sport wordt erkend, maar op zijn minst dat de e-sport een status krijgt.

III. Stemming over het geheel van het voorstel van resolutie

Het geheel van het voorstel van resolutie wordt verworpen met 7 stemmen tegen 2, bij 3 onthoudingen.

- *Vertrouwen wordt geschonken aan de rapporteur voor het opstellen van het verslag.*

De Rapporteur

Barbara de RADIGUÉS

De Voorzitter

Michaël VOSSAERT