

Parlement francophone bruxellois
(Assemblée de la Commission communautaire française)



15 novembre 2019

SESSION ORDINAIRE 2019-2020

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

**visant à reconnaître l'e-sport comme un sport à part entière
et à soutenir son potentiel**

déposée par M. David WEYTSMAN,
Mme Dominique DUFOURNY et Mme Aurélie CZEKALSKI

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 d'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.

La pratique du e-sport est plus que récréative mais 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 conséquence. 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 à l'internationale se nomment l'Asie, les États-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 dis-

cipline olympique ⁽¹⁾; 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 dans les 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 même ».*

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 devrait être atteint d'ici 2021 avec une croissance annuelle moyenne de 27,4 %. 77 % de ces revenus seront générés par la publicité, le parrainage ainsi 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.

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

Chaque soir, il y a autour d'un million de spectateurs sur la plateforme Twitch, plateforme qui retransmet en Live 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'événements, etc. En développant ce secteur, on peut attirer de nouveaux touristes vers Bruxelles, la 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. Les e-sportifs professionnels bénéficient d'un CDD spécifique et d'une protection sociale. Les joueurs étrangers peuvent ob-

tenir 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.

Mais aussi l'encadrer 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 3^{ème} 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 à aussi encadrer l'obtention de gains en compétition à des mineurs de moins de 16 ans.

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 inexistant; 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 polices devrait être assurée. Des obligations d'assurances complémentaires des organisateurs de compétition pourraient alors également être nécessaires.

En complément à la proposition de résolution déposée au Parlement bruxellois et visant à soutenir le potentiel socio-économique du e-sport à Bruxelles, cette proposition vise notamment à sensibiliser à la pratique du e-sport, soutenir l'écosystème amateur, protéger les joueurs, rassurer les familles des plus jeunes joueurs et articuler l'e-sport avec les autres politiques communautaires en lien avec les jeunes.

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

visant à reconnaître l'e-sport comme un sport à part entière et soutenir son potentiel

Préambule

L'Assemblée de la Commission communautaire française,

- A. Considérant le nombre croissant de e-sportifs en Région de Bruxelles-Capitale;
- B. Considérant l'absence de politique e-sportive en Région de Bruxelles-Capitale;
- C. Considérant les compétences du Collège de la Commission communautaire française;
- D. Considérant 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 les court, moyen et long termes;
- E. Considérant 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;
- F. Considérant 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;
- G. Considérant le manque d'accompagnement politique auprès des sociétés qui sont actives ou souhaitent être actives dans le secteur de l'e-sport;
- H. Considérant la non-reconnaissance des tournois et des mini-tournois (LAN – Local area network party);
- I. Considérant l'absence de profils suffisants sur le marché de l'emploi bruxellois dans le secteur de l'e-sport;
- J. Considérant que, d'ici à 2020, 900.000 emplois seront pourvus au sein de l'Union européenne dans le secteur TIC;
- K. Considérant que le marché de l'e-sport devrait atteindre le milliard de dollars en 2019;
- L. Considérant le rôle essentiel que détient la Région bruxelloise dans la gestion et l'anticipation des re-

configurations économiques et sociales à venir et le rôle des autorités publiques dans l'accompagnement des entreprises face à cette évolution;

- M. Considérant les ambitions portées par les mesures entreprises dans le cadre de la mise en œuvre du Plan Next Tech du Gouvernement bruxellois;
- N. 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. »;

Dispositif

A. Demande au Collège de :

- introduire l'e-sport dans ses politiques sportives;
- sensibiliser à la pratique du e-sport;
- sensibiliser les communes au e-sport, comme outil dans le cadre des politiques sportives, culturelles, de la jeunesse et de cohésion sociale;
- soutenir l'écosystème amateur, notamment par le soutien aux structures locales ayant pour objet l'organisation de la pratique compétitive amateur;
- aménager un cursus scolaire, en permettant de faciliter la pratique du e-sport à haut niveau afin d'éviter les risques de déscolarisation tout comme dans le sport;

B. Demande au Collège de prendre contact avec le Gouvernement de la Fédération Wallonie-Bruxelles afin de :

- reconnaître l'e-sport comme un sport à part entière;
- assurer un statut légal d'e-sportif professionnel à rapprocher de celui du sportif professionnel, avec notamment un contrat de travail adapté;

- aménager un cursus scolaire permettant de faciliter la pratique du e-sport à haut niveau afin d'éviter les risques de déscolarisation tout comme dans le sport;
- soutenir la structuration de l'écosystème amateur, notamment par le soutien aux structures locales ayant pour objet l'organisation de la pratique compétitive amateur;
- soutenir la structuration de l'écosystème professionnel et de haut niveau, en aidant notamment à la stabilisation d'un calendrier de compétitions nationales et internationales du meilleur niveau.

David WEYTSMAN
Dominique DUFOURNY
Aurélie CZEKALSKI

