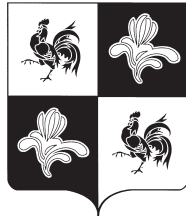


Parlement francophone bruxellois
(Assemblée de la Commission communautaire française)



30 mars 2021

SESSION ORDINAIRE 2020-2021

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

RAPPORT

fait au nom de la commission des Affaires générales et résiduelles,
de la Cohésion sociale et des Infrastructures sportives

par Mme Barbara de RADIGUES

SOMMAIRE

1. Désignation de la rapporteuse	3
2. Exposé des auteurs de la proposition de résolution.....	3
3. Discussion générale	5
4. Examen des points du préambule et du dispositif.....	10
5. Vote de l'ensemble de la proposition de résolution	10
6. Approbation du rapport.....	10

Ont participé aux travaux : Mme Aurélie Czekalski, M. Emmanuel De Bock, Mme Barbara de Radiguès, Mme Nadia El Yousfi, Mme Elisa Groppi, M. Jamal Ikazban, M. Hasan Koyuncu, M. Pierre-Yves Lux, M. Petya Obolensky, Mme Magali Plovie (présidente), M. Gaëtan Van Goidsenhoven et M. Michael Vossaert.

Assistaient également à la réunion : M. Calvin Soiresse Njall, Mme Farida Tahar et M. David Weytsman (députés).

Secrétaire administratif : M. Gaël Watteeuw.

Mesdames,
Messieurs,

La commission des Affaires générales et résiduelles, de la Cohésion sociale et des Infrastructures sportives a examiné, en sa réunion du 30 mars 2021, la 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.

1. Désignation de la rapporteuse

Sur proposition de M. Pierre-Yves Lux, Mme Barbara de Radiguès est désignée en qualité de rapporteuse à l'unanimité des membres présents.

2. Exposé du premier auteur de la proposition de résolution

M. David Weytsman (premier auteur) rappelle qu'il s'agit d'un texte déposé en 2018 qui a été examiné en mai 2019. À l'époque, la majorité ne souhaitait pas voter ce texte espérant qu'il puisse être rediscuté en début de cette législature. Le député l'a donc redéposé directement en espérant voir quelques lignes dans l'accord de majorité sur l'e-sport. Il regrette de n'y avoir rien trouvé.

Cette proposition de résolution vise à sensibiliser à la pratique de l'e-sport, à soutenir l'écosystème amateur, à avoir une réflexion sur la protection des joueurs, rassurer les familles des plus jeunes et articuler l'e-sport avec les politiques communautaires en lien avec les jeunes.

D'emblée, le député rappelle que ce texte a été déposé initialement au Parlement de la Région de Bruxelles-Capitale et à la Commission communautaire française. Ce texte a d'abord été déposé à la Commission communautaire française et ce sont les services qui l'ont dispatché entre les deux Parlements, de telle sorte que l'introduction est similaire pour les deux. Les demandes adressées au Collège de la Commission communautaire française et au Gouvernement bruxellois sont bien entendu différentes.

On parle de près d'un million cent mille Belges qui pratiquent des jeux vidéo. Selon différents rapports, on pourrait parler de quatre millions si l'on inclut les différents jeux sur tablettes et smartphones disponibles sur le marché.

Le terme « e-sport » date de la fin des années 1990 et de l'émergence des jeux vidéo sur internet. Il est souvent considéré comme la pratique compétitive 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 huit cents millions de spectateurs sur l'année 2020, 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 d'ailleurs à recevoir un peu de reconnaissance médiatique en Belgique à travers des articles, interviews et reportages.

Cependant, par rapport au reste du monde, il faut reconnaître que la Belgique est encore relativement en retard, que ce soit au niveau de la professionnalisation dont on parlera moins ce jour, du développement ou de la mise en place d'outils permettant aux joueurs de pratiquer leur discipline au niveau amateur ou au plus haut niveau, voire au niveau professionnel.

Cela n'est pas sans conséquence. On a d'excellents joueurs en Belgique qui sont reconnus à travers le monde et s'exportent vers des pays étrangers, plus connus que la Belgique, pour y pratiquer leur discipline. On connaît les pays d'Asie, les États-Unis, le Brésil, l'Inde, la Chine. Le député déclare qu'il reviendra plus tard sur les pays concernés au niveau européen.

Dans la plupart de ces pays, l'e-sport est officiellement considéré comme étant un sport. Les gouvernements respectifs sont mobilisés afin de développer des systèmes dits amateurs et professionnels.

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 et des filières liées.

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, à côté des Federer, Ronaldo et autre Messi, on retrouve des e-sportifs qui sont adulés comme de réelles stars.

Le secteur du « gaming » vaut actuellement cent cinquante milliards d'euros, soit plus que les secteurs cinématographique et musical réunis. C'est la deuxième plus grande industrie au monde après celle du livre.

Le secteur de l'e-sport utilise le même modèle économique que les compétitions sportives amatrices ou professionnelles bénéficiant d'une forte audience, c'est-à-dire que l'essentiel des revenus provient des sponsors, des droits de diffusion et du merchandising, subsidiairement des droits d'entrée des specta-

teurs, et de manière quasi nulle des participants eux-mêmes.

Chaque soir, il y a autour d'un million de spectateurs sur la plateforme Twitch, plateforme qui retransmet en live les différentes compétitions de l'e-sport. Les plus grandes compétitions sont regardées par près de cinquante 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.

En Belgique, beaucoup reste à faire. Comme repris dans la proposition, 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 dans le jeu FIFA (dont le club bruxellois d'Anderlecht, le Standard, Charleroi ou encore Mouscron) et un partenariat avec l'Union belge a permis de créer l'e-proleague. 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 (quinze mille 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 de l'e-sport pour la Région bruxelloise. Le député dit interpellier régulièrement le Gouvernement à ce sujet, en particulier M. Bernard Clerfayt.

Il y a une cinquantaine de nouvelles professions qui tournent autour de l'e-sport : formateurs, journalistes et maquetteurs spécialisés, éditeurs, codeurs, joueurs, logisticiens, organisateurs d'événements, etc. En développant ce secteur, on peut attirer de nouveaux touristes vers la capitale. De grands tournois auraient, sans aucun doute, des retombées économiques importantes sur le commerce et l'Horeca bruxellois, en dehors du contexte actuel.

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

L'orateur cite la France où le rapport intitulé « Loi pour une République numérique », de fin 2016, à l'initiative du Président Emmanuel Macron, a permis de structurer le marché de l'e-sport. La France est une référence pour l'e-sport en Belgique.

L'Allemagne, véritable ambassadeur de l'e-sport en Europe depuis de longues années, est également très active. D'autres pays comme la Grande-Bretagne, la Suède et l'Espagne, sont régulièrement cités comme des pionniers de l'e-sport en Europe.

Le député plaide pour que l'on soutienne l'e-sport mais il pense également que les pouvoirs publics peuvent et doivent soutenir l'e-sport, mais peuvent également l'encadrer en protégeant les joueurs et en particulier les mineurs.

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

Autre encadrement possible, qui sera plus abordé au niveau régional, c'est celui de la fiscalité communale, régionale et/ou fédérale applicable. Il faut mener une réflexion à ce sujet.

Enfin, les compétitions physiques sportives 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 inexistantes.

Le député en vient aux points qui concernent la Commission communautaire française.

Chacun sait qu'il y a eu un nombre croissant des e-sportifs en Région bruxelloise. Il y a une absence de politique e-sportive car cela ne figure pas dans l'accord de majorité du Gouvernement francophone bruxellois.

Il y a des compétences pour lesquelles on peut croiser les avantages de l'e-sport et les compétences du Collège de la Commission communautaire française, en particulier les politiques sportives, les politiques culturelles, la cohésion sociale, le tourisme, la promotion sociale et la formation professionnelle.

Le député se dit surpris de la réponse donnée par la ministre Nawal Ben Hamou à une question orale sur ce sujet en lien avec la cohésion sociale.

Le député invite ses collègues à lire 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. » lequel inspire le secteur e-sportif belge francophone pour le moment.

Son point de vue est d'introduire l'e-sport dans les politiques sportives de la Commission communautaire française par des appels à projets ou par une ouverture ou par une volonté de travailler davantage avec l'e-sport. Il a cru comprendre des propos de

Mme Nawal Ben Hamou qu'il y avait déjà eu un soutien d'une activité e-sportive et c'est une avancée.

Il lui semble qu'il faut sensibiliser à la pratique de l'e-sport au niveau communautaire, régional, mais aussi au niveau communal, car c'est un outil qui est intéressant pour amener les jeunes vers des politiques plus culturelles, de la jeunesse ou de cohésion sociale.

Le député répète avoir été surpris de la réponse de la ministre à son interpellation sur la question de la cohésion et de l'e-sport. Il a été répondu que ce n'était pas sa priorité, ce que le député peut comprendre, et que la ministre ne voyait pas l'impact de l'e-sport sur la cohésion sociale. Il suffit de remplacer le mot « e-sport » par le mot « sport » afin que tout le monde comprenne à quel point les politiques sportives sont des politiques de ville et peuvent aider pour l'insertion, être ancrée dans tous les quartiers en touchant des jeunes qui sont aujourd'hui plus intéressés par l'e-sport que par le sport.

Dans quelques années, on comprendra les vertus de l'e-sport, peut-être à travers des voyages car il y a des villes françaises qui utilisent l'e-sport dans les politiques de cohésion sociale.

Le député encourage la Commission communautaire française à soutenir l'écosystème amateur, notamment par le soutien aux structures locales ayant pour objet l'organisation de la pratique compétitive amatrice. Il faut les rencontrer.

Cela vaudrait peut-être la peine d'avoir des auditions car ce sont de petites asbl qui travaillent avec des jeunes dans les quartiers et qui ont peu de moyens contrairement aux e-sportifs professionnels.

L'orateur signale qu'on est dans la même situation qu'au début du football. Certaines personnes gagnaient beaucoup d'argent. On n'avait pas perçu dès le début que le football ou les politiques sportives pouvaient être vecteurs de beaucoup de choses positives dans les quartiers.

Plus ambitieux, dans certaines villes ou pays, il y a des aménagements du cursus scolaire qui permettent de faciliter la pratique de l'e-sportif à haut niveau afin d'éviter les risques de déscolarisation, tout comme dans le sport. Le député estime qu'il serait intéressant que la Commission communautaire française puisse étudier éventuellement ce point.

Dans sa proposition, il y a également des demandes davantage liées à la Fédération Wallonie-Bruxelles, comme celle de reconnaître l'e-sport comme un sport à part entière, en tout cas de dégager des pistes de réflexion.

Une demande de la proposition de résolution est d'assurer un statut légal de l'e-sportif professionnel à rapprocher de celui du sportif professionnel, avec notamment un contrat de travail adapté. Cela se situe entre les compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles et les compétences fédérales. Le MR plaide au niveau fédéral afin de susciter cette réflexion.

D'autres demandes ont trait à la nécessité d'aménager un cursus scolaire permettant de faciliter la pratique de l'e-sportif à haut niveau, afin d'éviter les risques de déscolarisation, tout comme dans le sport.

3. Discussion générale

Mme Nadia El Yousfi (PS) déclare comprendre toute l'importance que chacun donne à tel ou tel type de sport.

Elle souhaite revenir sur quelques points du texte en rappelant les moyens limités dont dispose le Collège de la Commission communautaire française pour soutenir le sport amateur, à savoir 1,340 million, soit deux cents fois moins que le secteur du jeu vidéo.

Il faut tenir compte de la santé florissante du secteur du jeu vidéo au niveau financier. C'est un secteur qui n'a pas spécialement besoin de moyens et qui fait appel à pas mal de sponsors.

Il faut également tenir compte de la situation financière particulièrement difficile que rencontrent les clubs sportifs amateurs bruxellois, en lien avec la crise sanitaire actuelle et qui est loin d'être finie. Cela s'ajoute à des moyens fortement contraints.

Il faut avoir à l'esprit le caractère sportif des événements qui relèvent davantage de la mise en scène des parties de jeu, au profit de la promotion de produits sous licence et des paris en ligne souvent associés au titre de sponsors principaux.

À sa connaissance, aucune demande d'agrément et d'encadrement à ce type de tournoi n'a été introduite auprès des diverses fédérations par les acteurs du jeu en ligne.

Certaines demandes reprises dans la proposition et relatives au droit du travail ou au droit fiscal ne relèvent pas des compétences de la Commission communautaire française.

Le groupe PS ne voit pas l'intérêt de réorienter les moyens financiers disponibles actuellement et alloués aux clubs sportifs amateurs bruxellois au profit d'éditeurs de jeux vidéo ou de la visibilité de leurs sponsors provenant essentiellement du pari en ligne.

Pour la députée, quand on parle de choix politique, choisir c'est quelque part renoncer.

En ces temps de Covid-19, la députée pense que ce sont les clubs dépendant de la Commission communautaire française qui ont vraiment besoin de son aide. Ce sera également le cas après la crise sanitaire car l'impact de celle-ci arrivera bien après encore.

Par rapport à d'autres thématiques, comme le décrochage scolaire et l'addiction aux jeux, il y a aussi une réflexion à avoir.

La députée suppose que les auteurs du texte feront une demande auprès de la Fédération Wallonie-Bruxelles et elle suivra le dossier à ce niveau.

Forte de ces considérations, la députée conclut que son groupe ne pourra pas soutenir la proposition de résolution.

M. Pierre-Yves Lux (Ecolo) tient d'ores et déjà à remercier les auteures et auteurs de ce texte qui met en lumière et porte en débat un enjeu de société non négligeable, soit celui de l'expansion du gaming et en tout cas de l'industrie du jeu vidéo, et dans une moindre mesure de l'e-sport.

Le groupe Ecolo a traité ce texte avec tout le sérieux qui s'impose. Le député rappelle le titre de cette proposition qui vise à « reconnaître l'e-sport comme un sport à part entière et à soutenir son potentiel ».

D'abord, concernant l'expansion du gaming et, dans sa foulée, celle de l'e-sport, les jeux vidéo constituent indéniablement une industrie créative et culturelle (ICC) en développement important. Les chiffres repris dans les développements de la résolution en attestent et ce constat n'est pas contestable et n'est pas contesté par les écologistes.

À cet égard, il tient à rappeler qu'un travail est en cours au Fédéral en vue d'envisager d'élargir le dispositif de Tax shelter à l'industrie du jeu vidéo mais aussi que le jeu vidéo, en tant qu'ICC, fait partie du périmètre d'actions des dispositifs régionaux, tels que le Fond Screen.fund mais aussi de la politique en matière d'ICC de la secrétaire d'État à la transition économique qui a prévu de développer un volet spécifique de son action consacré aux ICC.

L'industrie du jeu vidéo est donc bien un secteur émergeant qu'il faut avoir à l'œil et qui doit être intégré dans une stratégie régionale plus large. Néanmoins, et le député profite de ce passage pour le souligner, tout dans l'industrie du jeu vidéo ne semble pas dénué de risques et d'inconvénients qu'il faut avoir à l'esprit.

Ainsi, il pointe l'enjeu du développement presque exclusif du jeu vidéo autour d'outils, produits et services sous licences, très onéreux et qui, de facto, contribuent à créer une barrière d'accès pour les citoyens les moins favorisés.

Le deuxième élément qu'il souhaite pointer est l'enjeu environnemental et climatique des jeux vidéo, compte tenu de leur dimension numérique et donc de consommation énergétique importante, qui tend à s'accroître avec l'orientation de plus en plus forte vers la dématérialisation. C'est un constat que l'on peut dresser.

Le troisième élément consiste en ce que les jeux vidéo, dans leur pratique excessive, posent clairement des questions sanitaires et sociales qu'il convient d'avoir à l'esprit. Le député dit savoir, à cet égard, que les développements proposés sont plutôt rassurants mais il y a des positions opposées à ces assurances exprimées par les auteurs.

Mais qu'en est-il de l'e-sport ? Et c'est ici, de son point de vue, que la proposition de résolution commence à être plus floue et à mélanger les choses, les niveaux de pouvoir et les enjeux.

En effet, le gaming n'est pas l'e-sport. Alors que le premier est un secteur économique et plus largement une dimension sociétale et culturelle nouvelle, soit celle de la pratique de plus en plus importante du jeu vidéo, l'e-sport est bien défini comme étant la pratique professionnelle du jeu vidéo.

On est donc bien sur des enjeux très différents et cela signifie donc que l'essor du gaming n'est pas celui de l'e-sport (même si, dans une certaine mesure, ils sont liés), et que les retombées de l'un ne sont pas forcément les retombées de l'autre.

Or, les développements proposés dans cette proposition de résolution ne sont pas clairs à cet égard et amènent un flou et un risque de confusion entre les deux secteurs.

Par ailleurs, les développements proposés sont orientés presque exclusivement sous l'angle économique de l'e-sport, avec son potentiel en millions de dollars ou sa croissance phénoménale en pourcentage à deux chiffres. Or, cela lui semble être insuffisant mais également particulièrement contre-productif si l'objectif est bien d'amener le débat de la reconnaissance de l'e-sport comme sport à part entière.

À titre d'exemple, pointer le potentiel de construction de stades de 40.000 personnes réservés à l'e-sport, faire l'apologie des prize money colossaux et l'apparition de stars de l'e-sport surrémunérés et alimentant l'industrie de la publicité, ou encore vanter le

modèle économique sur lequel sont basées les compétitions sportives en pointant le poids des sponsors, du merchandising, des droits de diffusion ou encore des paris sportifs, sont autant d'éléments qui traduisent une vision limitée de l'e-sport, capitaliste et néolibérale.

En tant qu'écologiste, le député conclut qu'il ne s'agit pas de sa vision de la société et qu'il ne peut pas partager cette vision quant à la manière dont l'économie doit se déployer pour faire face aux défis du siècle, et encore moins du sport.

Parallèlement, les développements n'abordent pratiquement aucun élément non-économique permettant de convaincre que l'e-sport est bien un sport. Ce qui ne pose évidemment pas vraiment de souci si le débat est de savoir comment l'e-sport, et plus largement le gaming, constitue des secteurs à soutenir d'un point de vue économique ou touristique.

Mais ce n'est pas l'objet de la proposition qui vise à inviter le Collège à considérer que l'e-sport est bien un sport et à l'intégrer dans sa politique sportive. Les développements et les considérants ne sont donc pas adaptés, voire déforcent largement le propos.

D'abord, même s'il faut admettre que, dans la proposition, il y a une référence faite au sujet de la considération de l'e-sport comme sport dans différents pays et de son arrivée dans différentes compétitions internationales, elle est évidemment intéressante et mérite d'être prise en compte. Mais, elle est clairement insuffisante comme argument pour considérer que l'e-sport est un sport.

Par ailleurs, à ce sujet, la situation est moins claire que ce que les développements entendent faire croire au sujet d'une large reconnaissance internationale de l'e-sport et de son caractère olympique. En effet, si certains pays le reconnaissent comme sport, ce n'est pas encore le cas de la majorité des pays. La Belgique et la Commission communautaire française ne sont donc pas « à la traîne » en la matière. Même si cela devait être le cas, le député doute qu'il s'agit d'un vrai argument.

Par ailleurs, si l'e-sport a été intégré en 2019 aux jeux d'Asie du Sud-Est, il faut noter que ceux-ci ne sont pas les Jeux olympiques et que le Comité international olympique n'a pas encore validé, à la connaissance du député, l'intégration de l'e-sport aux prochains Jeux olympiques.

La différence est de taille et, à cet égard, le député tient à pointer une position du CIO qui consistait à estimer que « Le jeu électronique de compétition comporte une certaine activité physique pouvant être comparée à celle de sports plus traditionnels, mais

que l'utilisation du terme « sport » pour l'e-sport doit faire l'objet d'un dialogue et d'une étude plus approfondie.

En outre, certains jeux électroniques ne sont pas compatibles avec les valeurs olympiques et, par conséquent, toute coopération avec ceux-ci est exclue. En effet, il faut convenir que l'utilisation d'armes, même virtuelles, est à mille lieues de l'idéal olympique ».

Bref, le député estime qu'il lui semble compliqué de penser qu'il y a aujourd'hui une considération large de l'e-sport comme sport, partout sur la planète.

Ensuite, les développements ne comportent aucune référence sur les liens entre l'activité sportive classique et l'e-sport et, en particulier, sur leurs bienfaits tant individuels que collectifs.

Si certains arguments favorables sont à relever en ce qui concerne l'e-sport (notamment en ce qui concerne l'enjeu de la concentration ou de la dextérité manuelle), une série de risques qui lui sont liés existent et sont relevés par divers experts. Il s'agit de risques sur la santé (baisse de la vue, troubles digestifs ou articulaires, risque de dépendance, dopage, ...) mais aussi d'impacts sociaux qu'il s'agit d'avoir à l'esprit, notamment si l'idée est d'en faire la promotion par les pouvoirs publics.

Ces éléments ont notamment été rappelés il y a quelques mois par la ministre des Sports en Fédération Wallonie-Bruxelles, la libérale Valérie Glatigny. Et cette dernière s'est également montrée très prudente quant au fait de considérer l'e-sport comme un sport, à la lumière de la définition du sport qui se trouve dans le décret de 2019 portant sur le mouvement sportif organisé en Fédération Wallonie-Bruxelles.

Enfin, le député se questionne réellement sur la pertinence de porter ce dossier en Commission communautaire française et au Parlement francophone bruxellois.

D'abord parce que la reconnaissance d'un sport dépend des Communautés et qu'il lui semble assez inadéquat que la Commission communautaire française, seule, décide de son initiative propre que l'e-sport est un sport.

Ensuite, parce que si la Commission communautaire française a bien des compétences en matière de politique sportive, il s'agit essentiellement, comme la commissaire précédente l'a rappelé, de soutenir la pratique d'activités physiques et sportives à Bruxelles dans le but de participer au bien-être de chacune et de chacun, et à celui de la société dans son ensemble.

Pour ce faire, la Commission communautaire française soutient essentiellement les associations et clubs sportifs amateurs avec une visée spécifique de réduire les inégalités dans l'accès au sport.

Or, l'e-sport qui, pour rappel, est la pratique professionnelle de jeux vidéo, lui semble par définition assez éloigné du sport dans sa dimension d'universalité, de sport pour toutes et tous.

De ce fait, l'idée même de considérer qu'il s'agit d'orienter une partie des subventions publiques de la Commission communautaire française dédiées à apporter une réponse aux énormes besoins de sports traditionnels dans les quartiers de Bruxelles lui semble inadéquate.

En conclusion, il est évident que le gaming et l'e-sport sont des évolutions économiques, sociales et culturelles qu'il convient de suivre, d'accompagner et d'encadrer. Et cela tombe bien car les choses sont en cours, tant au Fédéral qu'au niveau régional.

La proposition qui est faite lui semble donc inadéquate, de par la confusion des genres entre gaming et e-sport d'abord, de par la confusion qui est faite entre entités et rôle de chacune des entités ensuite, et enfin dans le projet de société qui est relayé par les développements qu'il ne peut soutenir en tant qu'écologiste.

M. Michael Vossaert (DéFI) partage, dans les grandes lignes, l'analyse du commissaire précédent.

Il faut effectivement distinguer la discussion sur l'e-sport de celle du gaming. Il y a évidemment des mesures incitatives aux mécanismes de Tax shelter. Au Parlement de la Région de Bruxelles-Capitale, une discussion a eu lieu pour savoir comment intégrer l'intelligence artificielle dans les nouvelles politiques. Cela fait partie du débat.

À côté de cela, la discussion porte sur la reconnaissance de l'e-sport comme sport. C'est le titre-même de la proposition de résolution.

Le député se pose la question de la légitimité de la Fédération Wallonie-Bruxelles quant à cette reconnaissance.

Il y a des impacts positifs et négatifs dans cette pratique de l'e-sport qu'il faut pouvoir baliser. Le niveau institutionnel le plus adéquat n'est pas la Commission communautaire française pour en discuter.

Faisant référence à la crise sanitaire, le député demande de faire attention à ne pas créer de précédent. Il y a beaucoup de clubs sportifs qui sont dans de grandes difficultés aujourd'hui, qui ne sont parfois pas

dans un circuit de reconnaissance et qui ne bénéficient pas d'aide car ils ne sont pas repris comme tels au sens du décret.

Cela pourrait créer un appel d'air ou un précédent si on va un pas plus loin.

La proposition propose la reconnaissance de l'e-sport comme une activité sportive. Le député pense que là on va un pas trop loin. La Commission communautaire française n'est pas le niveau de compétences le plus approprié pour en débattre. Le commissaire serait cependant ravi d'avoir ce même débat au niveau de la Fédération Wallonie-Bruxelles ou au niveau fédéral.

M. Petya Obolensky (PTB) remercie l'auteur de la proposition pour le débat car il éclaire un phénomène social massif. Il y a de plus en plus d'adolescents qui pratiquent l'e-sport.

Le député avoue ne connaître que très peu cette pratique. Il y a beaucoup de conséquences, bonnes ou moins bonnes, à ces pratiques. Il dit ne pas avoir de position sur la question. Il juge intéressant d'entendre les différents points de vue.

Il estime qu'on est encore très loin d'aides suffisantes aux pratiques sportives physiques. En commission des Affaires intérieures du Parlement de la Région de Bruxelles-Capitale, certains collègues ont discuté du fait que l'on abandonne le financement d'infrastructures communales. Tout l'enjeu de savoir comment rendre le sport accessible à toutes et tous dans la métropole multiculturelle qu'est Bruxelles n'est pas du tout accompli à ce jour.

La majeure partie des moyens financiers est versée dans des projets précis pour le sport de très haut niveau, comme le football, alors que le sport amateur est à l'abandon.

Le député rappelle que des clubs de sport ont manifesté au pied de l'Atomium, il y a une dizaine de jours, pour tirer la sonnette d'alarme par rapport à la situation sur le terrain.

À la Commission communautaire française, il y a déjà beaucoup de choses à faire pour investir dans le sport à l'école avec tout l'enjeu de subsidier structurellement les clubs de sport et le statut des animateurs. On n'arrive pas du tout à combler cela aujourd'hui.

Le député dit avoir appris beaucoup de choses. Cela oblige à réfléchir au sein de son groupe pour avoir une position sur ce sujet, ce qui n'est pas encore le cas de façon arrêtée.

Considérant que l'aspect sportif « tout court » n'est pas abouti, son groupe ne pourra soutenir la proposition.

M. David Weystman (premier auteur) remercie ses collègues pour leurs interventions.

Le député souhaite répondre à Mme El Yousfi en lui donnant raison quant aux moyens financiers. Le soutien ne signifie pas que donner de l'argent. Le secteur dans son ensemble n'a pas de besoins financiers.

Il y a quelques asbl qui font un gros travail de cohésion sociale. Elles auraient pu être aidées.

Les clubs amateurs de football ne font pas que du sport mais aussi de la cohésion sociale.

À la question d'obtenir des moyens financiers, la réponse est négative.

Quand le député dit soutenir le système amateur, cela ne signifie pas seulement soutenir par des moyens financiers mais cela implique notamment une meilleure coordination des politiques menées.

À la question des demandes de reconnaissance, le député signale qu'il y en a beaucoup. Il suggère de voir les échanges parlementaires tenus sous l'ancienne législature dans le cadre desquels M. Uyttendaele se montrait favorable à entendre les reconnaissances du secteur.

Il y a également des demandes de reconnaissance quant au statut des joueurs, sur le rôle que pourrait avoir l'e-sport dans les politiques sportives de façon générale.

L'auteur signale à M. Lux qu'il a raison en ce qui concerne les considérants. Le député dit avoir travaillé sur une proposition de résolution qui a été déposée au Parlement de la Région de Bruxelles-Capitale tout en demandant des actions à la Commission communautaire française. Il a donc fallu diviser sa proposition de résolution en supprimant certains considérants tout en maintenant certaines demandes.

Le député rappelle que le vote n'a pas lieu sur les développements mais simplement sur les demandes adressées au Collège.

Il est vrai qu'il existe un flou entre le gaming et l'e-sport mais il existe également entre les sports amateur et professionnel. On sait que le football amateur peut être une politique de ville pour des questions de cohésion sociale et d'insertion tandis que le football professionnel s'en démarque quasi totalement. Le député n'entend parler que de la partie qui est du ressort des amateurs. Il juge également que les développe-

ments ne sont pas assez en lien avec le préambule et le dispositif.

En ce qui concerne les Jeux olympiques, il a été question en 2018 que l'e-sport devienne une discipline olympique. À l'époque, les Asiatiques l'avaient intégré dans leurs Jeux. Aujourd'hui, effectivement, le Comité olympique est moins favorable d'intégrer l'e-sport.

Le député rappelle qu'il souhaite incorporer les politiques de l'e-sport dans les politiques de cohésion sociale car cela peut répondre à des attentes de jeunes.

En ce qui concerne la reconnaissance de l'e-sport, la question ne consiste pas à demander au Collège de reconnaître l'e-sport comme une activité sportive en soi car il s'agit d'une compétence de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Néanmoins, cela consiste à savoir si le Collège peut intégrer l'e-sport dans ses politiques sur le sport en général.

Le député juge que M. Lux a bien déconstruit la proposition mais cela fait un moment que le groupe Ecolo dit examiner la question. Si ce que le groupe Ecolo souhaite, c'est accompagner et encadrer, c'est ce que propose l'auteur.

Il doit d'abord y avoir un soutien et il doit y avoir de l'accompagnement et de l'encadrement. La plupart des encadrements sont de la compétence fédérale ou régionale.

Le député dit avoir examiné les questions d'assuétudes ou d'impacts psychiatriques, positifs et négatifs. Il y a dans l'e-sport des sportifs qui ne souhaitent pas avoir une reconnaissance et qui souhaitent que ce soit une autre discipline.

La principale reconnaissance demandée par les fédérations est simplement d'être reçues par les autorités. Cela fait trois ans qu'elles n'ont pas été reçues. Ensuite, elles souhaitent expliquer ce qu'elles peuvent apporter, comment elles touchent des jeunes, par certaines compétitions. Ce sont parfois des jeunes de maisons de quartier qui viennent dans ces lieux parce qu'il y a des compétitions sportives.

Le député pense que l'e-sport, comme le sport, peut amener à des politiques de cohésion sociale et d'insertion.

Il signale qu'il y a de la place pour tout le monde et que l'e-sport n'a pas besoin de moyens financiers à grignoter sur le sport. Il a besoin d'être soutenu, encadré et régulé.

Le député espère que le débat pourra se poursuivre au Parlement de la Région de Bruxelles-Capitale.

Si certains députés le souhaitent, le député propose de ne pas voter le texte maintenant et d'auditionner l'une ou l'autre fédération à l'issue de la crise pour arriver à un texte commun sur l'e-sport et les politiques communautaires.

Mme Nadia El Yousfi (PS) déclare se souvenir, même si ce n'est pas elle qui a suivi le dossier à l'époque, que M. Uyttendaele n'avait pas défendu le texte comme le prétend l'auteur.

Il y avait une demande de soutien financier qui pouvait être envisagé à ce moment-là. Il faut remettre les choses à leur place et dans leur contexte.

M. David Weytsman (premier auteur) signale que le MR soutient l'e-sport de manière générale. Il note que le PS est contre aujourd'hui.

Il précise qu'il n'y a pas de demande financière reprise dans le texte, à part pour un soutien de l'écosystème amateur.

Mme Nadia El Yousfi (PS) signale que ce n'est pas parce qu'on est contre un texte tel que proposé qu'on est contre l'e-sport en tant que tel. Le groupe PS s'inscrit par rapport à ce que peut faire la Commission communautaire française et les secteurs qui ont vraiment besoin de son aide. Le débat se poursuivra à la Fédération Wallonie-Bruxelles et certainement au Fédéral.

4. Examen des points du préambule et du dispositif

Point A du préambule

Il ne suscite aucun commentaire et est rejeté par 8 voix contre, 2 voix pour et 2 abstentions.

Points B à N du préambule

Ils ne suscitent aucun commentaire et sont rejetés par 8 voix contre, 2 voix pour et 2 abstentions.

Point A du dispositif

Il ne suscite aucun commentaire et est rejeté par 8 voix contre, 2 voix pour et 2 abstentions.

Point B du dispositif

Il ne suscite aucun commentaire et est rejeté par 8 voix contre, 2 voix pour et 2 abstentions.

5. Vote de l'ensemble de la proposition de résolution

L'ensemble de la proposition de résolution est rejeté par 8 voix contre, 2 voix pour et 2 abstentions.

6. Approbation du rapport

Il est fait confiance à la présidente et à la rapporteuse pour l'élaboration du rapport.

La Rapporteuse,

Barbara de RADIGUES

La Présidente,

Magali PLOVIE

