

ANALYSE

L'ESPORT EN BELGIQUE, QUELLES PERSPECTIVES ET QUELS ENJEUX ?





Une analyse réalisée par

DAVID WEYTSMAN, MAXIME DE VOS, ANTHONY LORIAUX & NICOLAS ROISIN

Novembre 2018

Richard Miller
Administrateur délégué du CJG
Corentin de Salle
Directeur du CJG

Avenue de la Toison d'Or 84-86
1060 Bruxelles
Tél. : 02.500.50.40
cjb@cjb.be

Mis en page : [Thomas Daems](#)

INTRODUCTION

Près de 1,1 million de Belges pratiquent des jeux vidéo. Plus de 4 millions si l'on inclut les différents jeux sur tablettes et smartphones. Et cela génère un revenu annuel de 270 millions €. Dans le monde, le secteur du gaming pèse actuellement 100 milliard de dollars, soit plus que les secteurs cinématographique et musical réunis. Il s'agit d'une formidable opportunité économique à côté de laquelle la Belgique risque de passer faute d'une reconnaissance d'un statut spécifique (statut eSportif). D'un point de vue économique, le fait de reconnaître ce

sport permettrait d'accroître la facilité du secteur à construire des infrastructures qui pourraient aussi profiter aux autres sports. En raison de la rentabilité du secteur, de l'engouement dans tous les pays du monde autour de ce dernier et de la croissance du marché, reconnaître officiellement un statut à l'eSport permettrait d'attirer des investisseurs et de développer une réelle économie dans ce domaine en Belgique. Il incombe aux pouvoirs publics de promouvoir et d'accompagner ce mouvement.



I. DÉFINITION ET SITUATION GLOBALE DE L'ESPORT

Le terme eSport ou sport électronique, date de la fin des années 1990 et de l'émergence des jeux vidéo sur Internet et 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 considéré comme des fans assidus, l'eSport commence à recevoir un peu de reconnaissance médiatique en Belgique à travers des articles, interviews et reportages.

Mais par rapport au reste du monde, nous sommes 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. C'est pourquoi on constate un exode des meilleurs joueurs belges vers les pays étrangers. Si l'on compte près de 150 professionnels belges qui vivent de l'eSport, seuls quelques-uns sont encore dans notre pays.

Pour les autres, les destinations à l'internationale

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

En Amérique, certaines universités octroient des bourses d'études aux meilleurs eSportifs 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'eSport adulés comme de réelles stars.

Mais, sans aller aussi loin, on remarque que l'eSport se développe également en Europe. Nos pays voisins ont décidé d'accélérer le pas. C'est pourquoi, en France, des décrets ont été adoptés en début d'année 2017 afin

de légaliser le statut de joueur eSport, qui est ainsi devenu un métier légal et un réel projet de vie pour des milliers de jeunes. Sans parler de l'Allemagne, véritable ambassadeur de l'eSport en Europe depuis de longues années. Ce n'est pas pour rien que Cologne est considérée officieusement comme la capitale de l'Europe en matière d'eSport. La majorité des tournois et compétitions européens se déroulent là-bas et la plupart des équipes ont domicilié leur siège dans cette ville de l'ouest de l'Allemagne.

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

ET EN BELGIQUE, QUELLE EST LA SITUATION ?

En Belgique, on compte près de 1,1 million de Belges qui jouent à des jeux vidéo (et ce chiffre monte jusqu'à 4 millions si l'on compte les différents jeux sur tablettes et smartphones) pour un total de 270 millions de revenus générés.

Dernièrement, de nombreux clubs de football se sont associés à l'eSport en choisissant un joueur pour représenter l'équipe sur le jeu FIFA (Anderlecht, Standard, Charleroi, Mouscron) et un partenariat avec l'union belge est en discussion pour créer la e-pro

league. Ce serait donc une compétition électronique, parallèle au championnat de football, mais sur le jeu FIFA.

Il y a un réel engouement en Belgique autour de l'eSport. Pour preuve, le seul tournoi majeur organisé à Bruxelles (c'était au Palais 12) a été sold-out (15.000 places) en seulement quelques heures.

QUELQUES CHIFFRES :

- Le secteur du gaming vaut actuellement 100 milliard de dollars, soit plus que les secteurs cinématographique et musical réunis.
- C'est actuellement la deuxième plus grande industrie après celle de livre.
- Chaque soir, il y a autour d'un million de spectateurs sur la plateforme Twitch, qui retransmet en Live les différentes compétitions d'eSport.
- Les plus grandes compétitions sont regardées par près de 50 millions de spectateurs.
- Les revenus de ces différents tournois sont colossaux. Le plus gros cashprize jusqu'ici est sur une compétition du jeu Dota 2 et s'élève à 20 million de dollars pour une seule compétition.
- Les meilleurs joueurs d'eSport gagnent plusieurs millions de dollars par an.

II. LES BIENFAITS DE L'ESPORT

On déplore beaucoup aujourd'hui à juste titre l'addiction aux jeux vidéo. L'addiction est une maladie mais elle ne concerne pas uniquement, loin de là, les jeux vidéos. Quoiqu'il en soit, on passe généralement sous silence tous les bienfaits des jeux vidéos. Ces derniers sont pourtant bien réels. Quels sont-ils ?

1. LES JEUX VIDÉO POURRAIENT RALENTIR LE DÉCLIN DES COMPÉTENCES LORS DU VIEILLISSEMENT :

Selon une étude menée par l'Université de l'Iowa, le fait de jouer deux heures par semaines à des jeux de stimulation est de nature à freiner le degré du déclin mental propre au vieillissement naturel. Cette étude, menée sur 681 individus âgés de 50 ans et plus, permet de constater que jouer intensivement à un jeu vidéo spécifiquement conçu pour augmenter la rapidité et la qualité de certains processus mentaux pouvait le déclin naturel de différentes compétences cognitives. L'expérience s'est déroulée durant cinq à huit semaines. Les personnes âgées ont été scindées en quatre groupes. L'un d'eux a pratiqué des mots croisés informatisés alors que les trois autres groupes ont pratiqué un jeu intitulé « *Road Tour* ». Comme les personnes âgées éprouvent

des difficultés à gérer la multitude d'informations dont ils sont bombardés lorsqu'ils arrivent à un carrefour, ce jeu essaye d'améliorer leurs aptitudes. Concrètement, il consiste à retrouver des photos de véhicules tout en se rappelant de la localisation d'un panneau de signalisation particulier. L'exercice devient plus difficile à mesure que le joueur progresse dans le jeu car les participants sont confrontés à des pièges.

2. BIEN ENCADRÉS, LES JEUX VIDÉO PEUVENT AMÉLIORER LES RÉSULTATS SCOLAIRES

Les jeux constituent une tentation pour les jeunes et les détournent parfois de leurs études. Cela dit, les choses sont plus nuancées. Selon une étude menée par un chercheur de Niort, un enfant disposant d'une console chez lui a 4 fois moins de chances de redoubler que les enfants qui ne jouent pas aux jeux vidéo.



Si le chercheur estime que, en fin de compte, les qualités développées par la pratique de ces jeux ne servent en réalité à rien d'autre qu'à jouer au jeu vidéo, il souligne que les ces derniers accroissent les capacités de concentration.

Mieux : les jeux vidéos stimuleraient le développement de régions du cerveau responsable de l'orientation spatiale, de la formation de la mémoire et de la planification stratégique ainsi que les compétences motrices. Cela a été démontré dans une nouvelle étude conduite par le Max Planck Institute for Human Development and Charité University Medicine St. Hedwig-Krankenhaus.¹ Des scientifiques berlinois ont demandé à des adultes de jouer au jeu vidéo Super Mario 64 sur une période de deux mois à raison de 30 minutes par jour. D'autres adultes appartenant à un groupe de contrôle ont été isolés de leur côté et n'ont pas pris part à ce jeu vidéo. Dans le premier groupe, on a observé une augmentation de la matière grise dans la région du cerveau responsable des aptitudes évoquées précédemment. Par ailleurs, ces changements étaient d'autant plus prononcés que le désir des participants pour les jeux vidéos était intense.

3. LES JEUX VIDÉOS AIDENT LES ENFANTS DYSLEXIQUES À AMÉLIORER LEURS COMPÉTENCES DE LECTURE

Une étude de l'université de Padoue a nuancé l'idée selon laquelle les jeux vidéo seraient mauvais pour le cerveau des jeunes enfants. En février dernier, des chercheurs italiens ont démontré que jouer à des jeux vidéo d'action peut améliorer les capacités de lecture d'enfants atteints de dyslexie.²

L'équipe a séparé en deux groupes des enfants âgés de 7 à 13 ans, l'un devant jouer à un jeu d'action appelé « *Rayman Raving Rabids* » tandis que l'autre jouait à un jeu au rythme moins soutenu. Quand on teste les capacités de lecture des enfants par la suite, on remarque que les joueurs pouvaient lire plus rapidement et avec plus d'exactitude que ceux qui n'avaient pas pratiqué ce jeu. Les auteurs de l'étude estiment que les jeux d'action aideraient les enfants à augmenter la portée de leur attention, un atout crucial pour la lecture.

4. LES JEUX VIDÉO POURRAIENT SOULAGER LA DOULEUR

Selon l'American Pain Society (Association américaine contre la douleur), les jeux vidéo, en particulier ceux qui se déploient dans la réalité virtuelle, seraient efficaces pour apaiser l'angoisse et soulager la douleur développée

lors de traitement médicaux ou en raison de maladies chroniques.³ Lorsque les gens sous chimiothérapie ou d'autres traitements lourds sont immergés dans un monde virtuel de jeu vidéo, elles disent ressentir beaucoup moins de stress et de peur. En outre, les grands brûlés estimaient que l'ampleur de leur douleur diminuait de 30 à 50 %.

Grâce à la technologie de capture de mouvement (de la Xbox Kinect ou de la Wii), Charles Friedman, rattaché aux Centres de soulagement de la douleur, affirme pouvoir apaiser la douleur de ses patients. En effet, les jeux vidéo permettraient de maintenir l'activité du cerveau en recourant à d'autres sens plutôt que de rester focalisé sur la douleur. Jouer aux jeux vidéo déclenche le relâchement des endorphines dans le cerveau, une composante chimique généralement associée au bonheur et à même de neutraliser la sensation d'inconfort.

5. LES JEUX VIDÉOS PEUVENT AIDER LES VICTIMES D'AVC À RECOURRER LEURS FACULTÉS

Pour les personnes ayant subi un AVC, la guérison est souvent un processus long, voire une quête impossible. Désireuse de trouver une approche moins coûteuse et plus efficace pour restaurer l'usage la

parole et la capacité de mouvement après un AVC, l'ergothérapeute Debbie Rand, de l'Université de Tel Aviv, s'est intéressée aux vertus thérapeutiques des jeux vidéo.

Des personnes victimes d'une attaque cérébrale ont été séparées en deux groupes. Le premier pratiquait des exercices de rééducation traditionnels alors que l'autre jouait à divers jeux vidéo sur diverses consoles. Selon Rand, l'utilisation des jeux vidéo pour la rééducation présente des avantages évidents. Tandis que les deux groupes ont montré une certaine amélioration dans certaines activités, c'est uniquement le groupe de joueurs qui a pu améliorer la force des mains après le traitement. Les personnes accoutumées aux jeux vidéo ont non seulement accompli deux fois plus de mouvements du bras à chaque séance, mais leurs mouvements «*étaient dirigés vers un but* » et pas simplement assignés à des exercices répétitifs.

« Lorsque des individus organisent leurs mouvements et bougent délibérément pour accomplir un objectif spécifique, il y a de grandes chances que cela ait un impact positif sur la plasticité neuronale » explique Debbie Rand. Comme les jeux vidéo sont souvent drôles et plaisants, les patients sont plus enclins à s'investir pleinement dans leur rééducation.

III. INCONVÉNIENTS ET DANGERS DE L'ESPORT

On le voit, l'eSport peut être bénéfique à de nombreux égards. Il ne faudrait cependant pas tomber dans l'angélisme. Une pratique excessive ou mal encadrée de l'eSport peut être source de soucis de santé ou de troubles psychologiques.

Véritable star mondiale, le Sud-Coréen «Faker» (alias Lee Sang-hyeok) indique s'entraîner entre 12 et 15 heures par jour au jeu qui l'a consacré, League of Legends. En interview, il admet volontiers qu'un tel rythme «ne peut pas être bon pour la santé».

Les pros s'entraînent jusqu'à 14h par jour contre 1 à 2h par jour pour 40% des 6-14 ans et 32% des 15 ans et plus. Un temps de jeu qui vient s'ajouter à une vie déjà bien connectée, en 2016, les 16-24 ans français passaient en moyenne 9h24 par jour devant un écran (tablette, ordi, smartphone, etc.), soit +1h30 par rapport à 2015. Les risques visuels liés à la surconsommation d'écrans sont réels.

En France, l'Académie nationale de Médecine considère qu'on ne peut pas

réellement parler d'addiction en ce qui concerne les jeux vidéos. Elle préfère la notion de « *pratique excessive* ». Cela dit, cet avis n'est pas partagé par tous les spécialistes. Le psychiatre Bruno Rocher est expert en addictologie et spécialiste de l'addiction aux jeux vidéo ou aux jeux d'argent et travaille dans au Centre de Référence sur le Jeu Excessif au CHH de Nantes. En France, ce centre est considéré comme le meilleur en la matière. Il estime que l'addiction aux jeux vidéos est une réalité. Il affirme :

« *On parlera plus d'addiction quand, éventuellement, [le joueur] est tombé dans l'addiction par [le biais de la pratique excessive] mais qu'il va faire perdurer cette situation pendant deux ou trois ans. Là, effectivement, on est dans une dépendance claire et nette. C'est loin d'être la majorité des cas des pratiques excessives, mais il y en a.* »⁴

En particulier, le jeu vidéo Fortnite est, de l'avis de beaucoup, considéré comme le plus addictif jamais inventé. Les concepteurs auraient même bénéficié du concours de

neurologues pour renforcer cette addiction. Aux Etats-Unis, il existe même des cures de désintoxication qui se sont mises en place pour soigner les adolescents en situation d'addiction en raison de ce jeu.⁵

NOTONS ÉGALEMENT :

- le risque d'un vieillissement prématuré de la rétine. L'insidieuse lumière bleue, celle qu'on ne voit pas mais qui émane de nos écrans et franchit tous les filtres naturels (cornée, cristallin, humeur aqueuse, etc.) pour atteindre rétine est source de tels risques de santé ;
- le risque de surpoids dû à un manque d'activités physiques ;

- le risque de troubles musculosquelettiques provoqués par la répétition de gestes frénétiques.
- le risque d'isolement si le gaming prédomine sur les autres loisirs ;
- le risque d'insomnies dans la foulée d'une première partie de nuit à jouer ultra concentré face à un écran scintillant ;
- le risque de perte de repères spatiotemporels sous le casque de réalité virtuelle.

Dès lors, pour le bien des enfants, il est recommandé que toute pratique de plus d'une heure par jour soit encadrée par les parents, et le cas échéant par un spécialiste.



IV. UN CADRE JURIDIQUE

Afin de mettre en place un cadre juridique approprié, encore faut-il être capable de **définir son objet**. La question centrale concernant l'eSport est la suivante : « **Peut-on considérer les jeux vidéo comme un sport** » ? Absurdité pour les uns, comparaison avisée pour les autres.

Certains sociologues dans le domaine du sport mettent au centre de la définition d'un sport le **recours à une expertise motrice**. Sur base de ce critère, les jeux vidéo pourraient être considérés comme un sport étant donné qu'ils font appel à des performances cérébrales (stratégie, précision, réflexes, habileté, etc) et mobilisent également les muscles de la main, le poignet, les coudes, et le pouce. S'il fallait comparer les compétences sportives mobilisées, on pourrait les assimiler aux jeux d'adresse.

Dans cette optique, le député **Alain Destexhe a déposé une proposition de résolution** en novembre 2016⁶ visant à encourager une interprétation moins restrictive de la notion d'épanouissement physique du décret⁷ permettant de reconnaître une activité

comme sportive en Fédération Wallonie-Bruxelles. L'objectif était d'élargir la portée du sport comme étant la simple expression, entre autres, d'un effort physique, afin que certains sports dits « *cérébraux* »⁸ comme les échecs ou les jeux vidéo puissent être inclus. Il s'agit en effet d'une condition préalable pour être à même de **recevoir un subventionnement et une reconnaissance de la part de la Communauté française et donc, d'être reconnu par les instances et fédérations internationales afin de participer aux différentes compétitions organisées**.

Une telle dynamique est encouragée au niveau européen qui, dans une déclaration écrite de 2011⁹, reconnaît les jeux d'échecs comme un sport en mettant en avant les compétences en matière de **concentration, patience, persévérance, mémoire, capacité d'analyse, compétences décisionnelles** qui peuvent être développées.

Un ensemble d'auditions ont été organisées au Parlement de la Fédération Wallonie-Bruxelles qui ont mis en exergue la nécessité d'encadrer l'eSport, sans pour autant le

reconnaître comme sport. En effet, travaillant à enveloppe fermée, le Ministre Madrane s'opposait au fait de dégager de nouveaux moyens, ayant peur d'un effet « *boule de neige* » venant d'autres sports dits « *de l'esprit* », au détriment des sports traditionnels. Pour autant, il aurait tout à fait été possible de créer un modèle parallèle, ad hoc, avec des fédérations reconnues sans allocation de subventions. En effet, au vu des recettes générées par le secteur des jeux vidéo, c'est surtout l'aspect de la reconnaissance qui importe. On peut regretter que l'aspect budgétaire ait pris le pas sur l'audace, même si des textes ont été timidement promis.

On constate ici, dans cette réticence à conférer le statut sportif à une activité qui le mérite, une sorte de réflexe socialiste à ne considérer le sport que comme une activité qui réclame des subsides. Or, ici, c'est exactement l'inverse. C'est l'eSport qui pourrait amener de l'argent au secteur du sport et à ses infrastructures.

Si une telle tentative a échoué, l'eSport est une réalité qui nécessite en tous les cas un cadre réglementaire. En effet, le vide juridique actuel crée une **insécurité pour tous les acteurs de l'eSport qui nuit à son développement.**

Parmi les questions en suspens, on trouve le **statut des joueurs**. Doit-on les considérer comme des indépendants ? Des employés ? Leur donner un statut similaire aux joueurs professionnels ?

La France s'est saisie de cette problématique dès 2016 dans son **projet de loi pour une République numérique**¹⁰ précisé ensuite par deux décrets d'application en 2017. Il est prévu que les contrats qui s'appliquent aux joueurs doivent être à durée déterminée, **pour au moins une saison de jeu vidéo compétitif de douze mois et au maximum cinq ans, et renouvelables indéfiniment sans délai de carence.** Ces dispositions sont complétées par l'instauration de **conditions d'obtention de l'agrément** requis pour employer des joueurs professionnels de jeu vidéo.

Par ailleurs, un certain nombre de joueurs sont mineurs et il est indispensable de leur octroyer une **protection adéquate** étant donnée leur vulnérabilité. En France, les mineurs ne peuvent assister ou prendre part à une compétition qu'après avoir obtenu l'accord formel de leurs parents. Les potentiels gains doivent être déposés à la Caisse des dépôts et consignation jusqu'à leur majorité.

Enfin, se pose la question de l'organisation des **compétitions de jeux vidéo et des gains octroyés**. Toujours suivant l'exemple français, les événements se déroulant intégralement ou partiellement en ligne doivent être déclarés auprès de l'autorité administrative compétente qui doit être informée de l'organisation des compétitions⁴¹. Par ailleurs, l'âge minimum de participation dans le cas de récompenses monétaires est fixé à 12 ans.

Si certaines évolutions mettent du temps à s'opérer et s'il existe encore des réticences à assimiler l'eSport à un sport en tant que tel,

il est indéniable **que l'eSport présente une opportunité économiques colossale**. S'il ne faudrait pas qu'un trop plein de régulation vienne freiner son développement, il est crucial de donner aux acteurs du secteur un cadre qui leur permette de **sécuriser et de structurer leurs activités** qui ne cessent de se professionnaliser. La Belgique doit, dans la droite lignée de ses voisins européens - comme la France et l'Allemagne - et de son rôle d'impulsion dans d'autres domaines de la construction européenne, jouer le rôle qui est le sien. Il est temps que la Belgique fixe les règles du jeu.



V. QUELLES PROPOSITIONS CONCRÈTES ?

A/ RECONNAÎTRE L'ESPORT

Afin de répondre aux besoins du secteur, plusieurs pistes de réflexion peuvent être menées.

La première est clairement la reconnaissance du statut d'eSportif. Un statut qui pourrait être comparable à celui des sportifs de haut niveau en Belgique. Cette première piste devrait permettre d'arrêter la fuite des meilleurs éléments belges dans le domaine qui n'ont aucune reconnaissance juridique dans notre pays et qui sont donc dans une situation sans aucune sécurité ni garantie. Une reconnaissance qui permettrait par ailleurs de développer des pôles d'attraction pour les eSportifs étrangers au cœur même de l'Europe.

D'un point de vue économique, le fait de reconnaître ce sport permettrait d'accroître la facilité du secteur à construire des infrastructures qui pourraient aussi profiter aux autres sports. Il semble par ailleurs qu'en raison de la rentabilité du secteur, de l'engouement dans tous les pays du monde

autour de ce dernier et de la croissance du marché, reconnaître officiellement un statut à l'eSport permettrait d'attirer des investisseurs et de développer une réelle économie dans ce domaine en Belgique. La reconnaissance d'un secteur n'est en rien, contrairement à ce que certains mettent toujours en avant, une promesse à le subsidier. Bien au contraire, il semble dans ce cas particulier que la communauté profiterait largement de ce développement.

Un autre aspect important d'un point de vue juridique est la régularisation des tournois et des LAN (mini-tournois). Ces derniers, avec les Prize Money, sont en effet juridiquement tout à fait illégaux. Si aujourd'hui il existe une certaine tolérance en la matière, il n'y a aucune garantie que celle-ci perdure. Les eSportifs et autres représentants du monde de l'eSport veulent que ce point soit également abordé le plus rapidement possible par les politiques en Belgique afin de pouvoir développer une activité prometteuse en toute transparence.

Nous plaçons à la fois pour la reconnaissance statutaire et pour la reconnaissance des tournois.

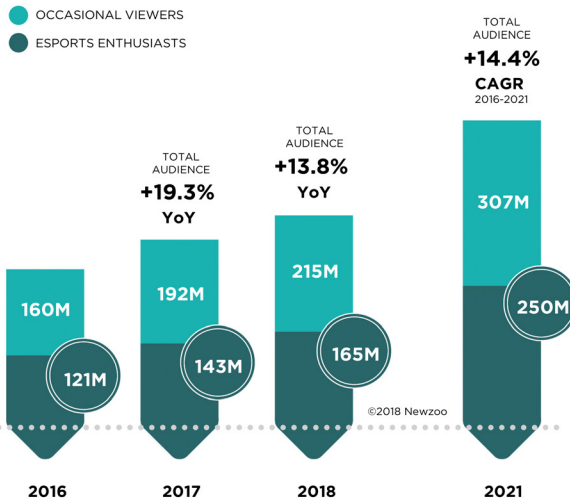
Les chiffres de l'eSport sont en effet extrêmement prometteurs. Ainsi, le marché mondial du eSport devrait atteindre 905,6 millions de dollars en 2018, soit une croissance de +38% d'après l'étude annuelle de Newzoo. 1,6 milliard de dollars devraient être atteints d'ici 2021 avec une croissance annuelle moyenne de +27,4%. 77% de ces revenus seront générés par la publicité, le

parrainage ainsi que dans les licences et les droits. Ces investissements représentent une augmentation de +48% par rapport à 2017. Les droits médias connaîtront la plus forte augmentation, en hausse de +72% par rapport à 2017. Le public mondial du eSport 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



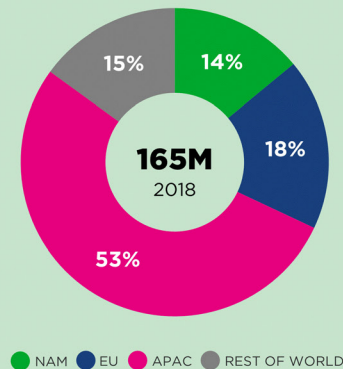
ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL | FOR 2016, 2017, 2018, 2021



©Newzoo | 2018 Global Esports Market Report

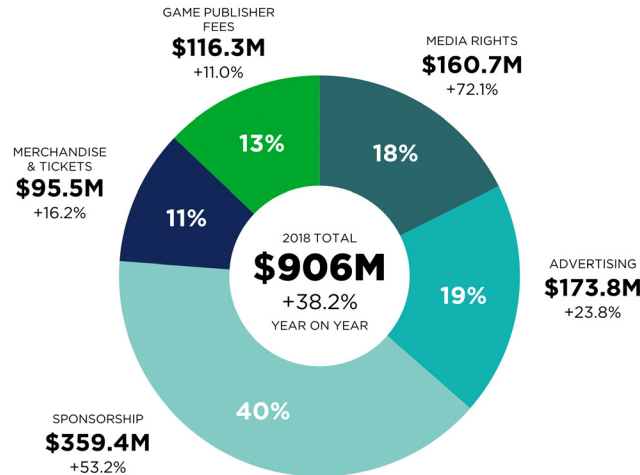
Asia-Pacific will account for **53%** of Esports Enthusiasts in 2018





2018 ESPORTS REVENUE STREAMS | GLOBAL

INCLUDING YEAR-ON-YEAR GROWTH



Newzoo's esports revenue figures always exclude revenues from betting, fantasy leagues, and similar cash-payout concepts, as well as revenues generated within games.

©Newzoo | 2018 Global Esports Market Report

Qui dit marché en pleine croissance dit besoin de « *savoirs* » et de « *faire-savoir* ». Ces échanges « *savoirs* » « *Faire-savoir* » trouvent leur place essentiellement dans la transmission de connaissances.

Il est donc important de développer des formations autour de l'eSport afin de permettre à plusieurs publics de cerner le potentiel énorme qui est en train de se

créer et à côté duquel la Belgique risque de passer. Et cela à destination de plusieurs publics :

- un public de « *novices* » : patrons d'entreprise, jeunes qui souhaitent lancer une activité, ...
- un public de « *travailleurs* » : il faut permettre à des jeunes de recevoir les formations qui leur permettront d'être

en phase avec les besoins réels d'un marché en pleine expansion.

Nous plaidons pour que les communes (via la promotion sociale par exemple) dispensent de telles formations.

Nous plaidons également pour que les

différentes Régions de Belgique intègrent dans les formations continuées (et plus spécifiquement dans les formations liées à la création d'entreprise) les notions d'eSport.

La conclusion est en effet évidente : il y a des carrières et des entreprises à créer en Belgique dans le domaine de l'eSport..

C/ UN ACCOMPAGNEMENT

Pour les rares sociétés qui existent en Belgique dans le domaine ou qui sont en passe d'être créées, nous plaidons pour un accompagnement direct, réel et concret. Par exemple, en installant dans diverses communes de Belgique des incubateurs d'entreprises spécialement orientés eSport. Comme dans les autres incubateurs

d'entreprises plus « classiques », ceux qui souhaitent lancer une activité directement liée à l'eSport recevraient un appui en termes d'hébergement, de conseil et de financement, lors des premières étapes de la vie de leur entreprise. A cet égard, notons qu'un lieu a été identifié à Bruxelles, dans la commune d'Anderlecht.

D/ ORGANISER DES TOURNOIS

La connaissance de l'existence de l'eSport n'est pas encore une évidence pour tout le monde. C'est la raison pour laquelle nous plaidons pour que les pouvoirs publics promeuvent et facilitent l'organisation des Events « eSportifs » aux quatre coins de Belgique.



SOURCES

1. Kühn, S., Gleich, T., Lorenz, R. C., Lindenberger, U., Gallinat, J., Playing Super Mario induces structural brain plasticity: Grey matter changes resulting from training with a commercial video game. *Molecular Psychiatry* advance online publication, 29 October 2013; doi: 10.1038/mp.2013.120 <https://www.nature.com/articles/mp2013120>
2. S. Franceschini, S. Gori, M. Ruffino, S. Viola, M. Molteni & A. Facoetti, Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better, *Current Biology*, Vol. 23, Issue 6, P462-466, March 18, 2013, [https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822\(13\)00079-1](https://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822(13)00079-1)
3. R. Georges, Video Games Prove Helpful As Pain Relievers In Children And Adults, *Medical News Today*, 9 May 2010, <https://www.medicalnewstoday.com/articles/188108.php>
4. S. Robic, L'addiction aux jeux vidéo : mythe ou réalité ?, *Numérama*, 11 mai 2002
5. MAD, Après des dizaines d'heures de jeu d'affilée sur Fortnite, des parents envoient leurs enfants en « cure de désintox », *La Libre Belgique*, 11 décembre 2018 <http://www.lalibre.be/economie/digital/apres-des-dizaines-d-heures-de-jeu-d-affilee-sur-fortnite-des-parents-envoient-leurs-enfants-en-cure-de-desintox-5c0f8b17cd70fdc91beac24f>
6. Proposition de résolution 370 (2016-2017) visant à encourager une interprétation moins restrictive de la notion « *d'épanouissement physique* » contenue dans le décret du 8 décembre 2006 permettant de reconnaître une activité comme sportive, <http://archive.pfwb.be/10000000204e0c7>
7. Décret visant l'organisation et le subventionnement du sport en Communauté française, 8 décembre 2006, http://www.ejustice.just.fgov.be/cgi_loi/change_lg.pl?language=fr&la=F&table_name=loi&cn=2006120866
8. Egalement appelés "sports de l'esprit".
9. http://echecs.asso.fr/Actus/5862/Chess_in_school_declaration.pdf, CD/882707FR
10. Loi n°2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique, JORF n°0235 du 8 octobre 2016, https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do;jsessionid=4490D9D9A82021F221F0D9814A4E0005.tplgfr29s_2?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id
11. Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo, <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/decret/2017/5/9/ECFI1709990D/jo/texte>

Avenue de la Toison d'Or 84-86
1060 Bruxelles

02.500.50.40
info@cjg.be

www.cjg.be

