



FAUT-IL CONSACRER UN STATUT À L'ESPORT ?

résumé

Cette étude a été portée par [Charles Dieux](#), [Guillaume Balsat](#), [Jean-François Bairiot](#), [Antoine Cox](#) et [Hélène Schamps](#) et a été dirigée, coordonnée et supervisée par [Corentin de Salle](#), directeur scientifique du Centre Jean Gol.

Nous vous souhaitons une excellente lecture de ce numéro des Études du Centre Jean Gol.

La présente étude explique ce qu'est la discipline de l'eSport, quels en sont les acteurs et quel poids il occupe dans le monde et dans notre pays. Elle se base aussi sur un travail empirique : 4 acteurs importants ont été interrogés.

Dans un second temps, l'étude analyse l'opportunité de créer un statut spécifique pour l'eSport en Belgique. Evidemment, la question est de savoir ce qui doit venir en premier : un nombre suffisant de joueurs justifiant la création d'un statut ou un statut qui incite à devenir joueur ? Il semble quand même qu'avant de créer quoi que ce soit, il faut une masse critique. Actuellement, le secteur de l'eSport en Belgique n'est pas suffisamment développé et il a décliné fortement ces dernières années pour des raisons examinées dans l'étude. Notamment en raison de l'ignorance de cette pratique par le monde politique et l'image trop négative qu'on lui colle trop facilement dans la presse et l'opinion publique.

Faute d'avoir atteint une taille critique en termes de joueurs (on parle aujourd'hui d'une dizaine de personnes tout au plus en mesure de vivre de cette discipline), il ne semble pas souhaitable, aujourd'hui, de consacrer un statut spécifique. Cependant, cela ne préjuge pas du futur. Mieux vaut pour le moment utiliser la législation et le cadre existants. Il est donc essentiel de promouvoir cette activité pour atteindre une masse critique de joueurs. Des facilités fiscales existent déjà.

Les Études du Centre Jean Gol sont le fruit de réflexions entre collaborateurs du CJG, des membres de son comité scientifique, des spécialistes, des mandataires et des représentants de la société civile. Accessibles à tous, elles sont publiées sous version électronique et sous version papier.

RESPONSABLES SCIENTIFIQUES

[Georges-Louis Bouchez](#), Président du CJG
[Corentin de Salle](#), Directeur scientifique du CJG

Une étude réalisée par

**CHARLES DIEUX,
GUILLAUME BALSAT,
JEAN-FRANÇOIS BAIRIOT,
ANTOINE COX
et HÉLÈNE SCHAMPS**



INTRODUCTION

L'eSport existe depuis plusieurs décennies et a connu une croissance importante durant la crise Covid-19. En effet, étant facilement organisable de manière dématérialisée et à distance, elle n'a pas souffert du confinement au contraire d'autres pratiques.

Les compétitions organisées durant ces mois marqués par les confinements successifs ont été visionnées par plus de dix millions de spectateurs en direct et ont permis la distribution de centaines de millions d'euros de prix.

Le centre Jean Gol a déjà publié une analyse sur le sujet en novembre 2018, soulignant les enjeux et éventuelles perspectives à donner à l'eSport. Dans cette étude, on soulignait la popularité de la discipline puisque 1,1 millions de Belges pratiquaient alors déjà cette discipline d'une manière ou une autre (soit près de 10 pourcents de la population). Si les statistiques ne permettent malheureusement pas encore de quantifier les évolutions de cette pratique, la crise du Covid-19 ainsi que l'intérêt croissant pour la discipline nous laissent envisager une augmentation du nombre de

pratiquants dans notre pays.

Dans notre analyse de 2018, on parlait des revenus générés par le secteur de l'eSport soit 270 millions € annuellement. Comme pour le nombre de pratiquants, les revenus sont là encore très certainement en augmentation.

Témoins du développement de la discipline dans notre pays ces dernières années, des compétitions majeures comme le « PGL Major Antwerp 2022 » ont été organisées chez nous, comme la compétition « Counter Strike » avec un prix de 500.000€ pour les gagnants. Cet événement a attiré 40.000 spectateurs et 170 millions de spectateurs internet dans le monde.

Malgré ces éléments encourageants, la Belgique est encore en retard sur ce sujet. En effet, il n'existe aucune infrastructure spécifique capable d'accueillir des compétitions ou évènements de diverses natures propres à cette discipline. De plus, il n'y a, à l'heure actuelle, encore aucun statut ou définition pour les e-sportifs. Dès lors, ce flou juridique

entraîne une fuite des talents conséquente vers des pays mieux organisés et aptes à les accueillir, tels que l'Allemagne ou la France.

Or, l'eSport, au vu des chiffres évoqués, est une discipline qui, au contraire de la plupart des autres, ne demanderait pas ou peu de subsides de la part de l'État. Elle pourrait en plus avoir un réel impact, une fois reconnue en tant que sport, sur la collectivité en raison du nombre de ses adeptes.

Depuis notre analyse sur le sujet en 2018, force est de constater que le secteur a fortement décliné en Belgique. Est-il, dès lors, encore opportun de lui consacrer un statut ? C'est l'objet de la présente étude.

Glossaire

Cash prize : gains des joueurs à l'issue des compétitions.

Casual gamer : joueur amateur professionnel.

Gaming house : lieu d'entraînement qui permet aux joueurs de se côtoyer.

Gameplay : expérience de jeu.

Ladder : Système de classement des joueurs qui engrangent des points au fur et à mesure qu'ils pratiquent un jeu.

Patch : mise à jour ou extension d'un jeu.

Playmaker : joueur qui peut faire la différence sur une partie grâce à sa maîtrise du jeu.

Pro gamer : joueur de haut niveau pouvant vivre de la pratique du jeu vidéo.

Pro gaming : pratique du jeu vidéo à un niveau professionnel.

Skill : capacité d'un joueur à maîtriser un jeu.

Skillgap : différence de niveau de jeu entre joueurs.

LE MONDE DE L'ESPORT

Définition

Il existe une pluralité de définitions de l'eSport comme le rappellent Rémy Chanson et Arnaud Rogerie dans leurs livres respectifs.¹ On pourrait de prime abord définir l'eSport comme étant la pratique compétitive de jeux vidéo. Cependant, comme le rappelle Rémy Chanson, cette définition apparaît assez vague.

Le gouvernement français définit quant à lui la pratique dans sa loi sur la république numérique². En son article 101, elle présente l'eSport comme « *la compétition de jeux vidéo confrontant au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire* ».³ Si cette définition est déjà plus étayée elle n'apparaît pas comme contenant toute la substance de ce qu'est en réalité l'eSport. En effet, cette dernière fait l'impasse sur les jeux vidéo n'impliquant par exemple pas de confrontations directes entre des joueurs mais une bataille durant un temps imposé ou contre le monde offert par le jeu vidéo en question. Il ne semble pas plus adresser le cas des confrontations de joueurs certes en ligne mais qui pourraient aussi avoir lieu dans la « réalité ».⁴

C'est pourquoi Rémy Chanson propose une définition plus détaillée : l'eSport est « *la pratique compétitive de jeux vidéo dans laquelle des joueurs s'affrontent directement par écrans interposés, en excluant toutefois la transposition de jeux physiques existants* »⁵. Par le biais de cette définition, on comprend donc bien que tous les jeux compétitifs ne soient pas forcément des jeux eSport : ce n'est pas le cas, par exemple, le poker ou les échecs en ligne.

Historique

Plusieurs dates marquantes dessinent les contours de l'histoire de l'eSport. L'eSport existe en fait depuis le lancement du premier jeu qui a permis à plusieurs joueurs de s'affronter. Au fur et à mesure du temps, les joueurs ont commencé à concourir dans des compétitions amateurs appelées LAN-parties (Local area network), compétitions ayant lieu dans un emplacement physique (généralement un hangar hébergeant plusieurs ordinateurs reliés entre eux).

Les premières compétitions documentées datent du début des années 70. En 1972, des étudiants de l'université de

Stanford ont organisé l'Olympic Spacewar Intergalactic. Une compétition mettant aux prises des joueurs s'affrontant sur le jeu-vidéo Spacewar. En 1980, cette fois, et toujours aux États-Unis, une nouvelle compétition a été organisé. Le Space Invader Championship avait alors réuni, en présentiel, environ 10.000 personnes.

Le développement d'Internet a alors permis aux joueurs de s'affronter en ligne et non plus seulement dans les fameuses LAN-parties. Nintendo, célèbre éditeur de jeux vidéo nippon avait alors organisé les Nintendo World Championships et le Nintendo PowerFest au milieu des années 90.

Il a fallu attendre 1997 pour assister à un basculement de ces concours amateurs vers des compétitions plus professionnelles. En effet, c'est alors que deux ligues mettant en place des circuits de jeux vidéo (à l'instar de ce que l'on peut voir au tennis avec le circuit ATP), la CPL (Cyberathlete Professional League) et la DeCL (Deutsche Clanliga) ont vu le jour. Les experts s'accordent à dire que la sortie du jeu StarCraft en 1998 couplée à l'établissement de l'internet de masse fut un évènement majeur et a permis l'avènement d'une véritable scène de l'eSport par la création d'un véritable classement entre joueurs.⁶

En 2001 cette fois-ci, la création des Word Cyber games, sorte de jeux olympiques de l'eSport a fait rentrer l'eSport dans une autre dimension par le biais de la création d'un eSport de très haut niveau pratiqué par des joueurs entraînés de manière que l'on pouvait déjà qualifier de professionnelle.

L'avènement de l'eSport a même fini par pousser les éditeurs de jeux vidéo à changer leurs modèles de production comme on le verra un peu plus tard. Jusqu'alors, les éditeurs créaient un jeu vidéo et, après un certain temps de communication, passaient au jeu suivant. La communauté eSport qui elle se concentre pendant un temps beaucoup plus long sur un seul jeu vidéo (en raison du temps d'apprentissage des techniques, mécaniques du jeu et astuces), a une vision diamétralement opposée.

Vu l'explosion de la taille de leurs compétitions et donc des revenus générés, plusieurs éditeurs ont ainsi décidé de s'adapter dès la fin des années 2000 pour pérenniser leurs jeux vidéo phares. La gratuité de certains jeux gratuits permet de fidéliser plus facilement le joueur qui ne doit dépenser que son temps. On pense ainsi à Riot Games ou Blizzard, spécialistes en la matière.

D'autres éditeurs tels qu'Activision ou Electronic Arts ont, quant à eux, adopté une approche quelque peu différente en continuant à sortir de nouveaux jeux tout en prenant garde à ne pas trop les faire évoluer. Dès lors, les joueurs pouvaient rester performants même en jouant au dernier jeu en date de ces deux éditeurs. Ces deux modèles de production sont la raison de l'explosion de l'eSport dans les années 2010.

Les acteurs

Les Éditeurs

Il est important de comprendre que, sans les éditeurs de jeux vidéo, l'eSport ne pourrait exister. En effet, ce sont eux qui fournissent la matière, le support matériel permettant aux e-sportif d'exercer leur activité. Sans les jeux vidéo, on comprend bien évidemment que les e-sportifs auraient du mal à jouer.

Ce sont aussi ces éditeurs qui assurent la distribution de jeux vidéo et toute la communication autour de ces derniers mais qui aussi, assurent le contrôle du circuit principal des jeux qu'ils produisent.⁷ Comme nous l'avons vu précédemment, les éditeurs fonctionnent parfois de manière différente les uns des autres. Ainsi, alors que certains assurent la production complète du circuit, d'autres se contentent de financer des compétitions qu'ils auront au préalable homologué. D'autres encore adoptent une approche hybride en cofinançant la multitude de tournois se déroulant tout au long de la saison mais aussi en organisant eux eux-mêmes la compétition finale (donc la plus relevée) de la saison.

Les éditeurs exercent une autre fonction importante puisqu'ils récoltent une masse considérable de données afin d'améliorer leurs jeux, leur offrant dès lors une durée de vie plus longue. Or, nous avons bien vu que les e-sportifs préfèrent changer de jeu le moins possible. Les éditeurs font alors évoluer leurs jeux au fur et à mesure.

Les Clubs

Autres acteurs majeurs qui doivent leur existence à la croissance et à la professionnalisation grandissante de l'eSport, les clubs peuvent être comparés à leurs comparses des sport plus traditionnels (football, rugby, hockey, ...). A l'instar de ces derniers, les clubs d'eSport gèrent les joueurs et les sponsors associés à l'équipe et prennent généralement en charge l'image de leurs joueurs.

Comme les clubs sportifs classiques, ils sont en recherche constante de sponsors et partenaires prêts à les financer tout en bénéficiant de leur image auprès du public. Bien évidemment, les clubs les plus connus sont alors de véritables « machines à cash » et ne peinent pas à attirer les meilleurs joueurs. Ces clubs connus bâtissent leur réputation tant sur

leurs résultats en compétition que par leur communication. Ainsi, le club d'eSport récemment créé par Squeezie, de son vrai nom Lucas Hauchard (le premier youtubeur de France en termes de vues), parvenait déjà à attirer des marques françaises bien connues avant même d'avoir participé à son premier tournoi. Les « gentles mates » (nom de l'équipe) sont ainsi sponsorisés par des marques telles qu'Aldi, Deezer, Alpine et la marque Razer (spécialiste de l'équipement informatique).

Ces clubs assurent leur financement par d'autres moyens tels que le merchandising. Cette activité consiste tout simplement à commercialiser des produits à l'effigie du club : maillots, vêtements, tapis de souris ou casques. Les gentles mates vendent sur le site des t-shirts, joggings, pulls, casquettes, maillots de type football américain ou manchettes tous siglés de leur nom.

Les Organismes

Les organisateurs de tournois et compétitions travaillent en fonction de différents modèles. Certains ouvrent leurs compétitions à tous les joueurs moyennant le paiement de frais de participation tandis que d'autres préfèrent restreindre l'accès par le biais de phases de qualification. Les participants se qualifiant accèdent alors au tournoi sans avoir à payer d'argent. Les organisateurs compensent la perte d'argent suite à l'absence de frais de participation par une plus grande participation des sponsors en raison de la plus grande visibilité qu'apportent ces phases de qualification.⁸

Si la compétition ou le tournoi a lieu en physique, les organisateurs tirent alors aussi des revenus de la vente de places au public pour assister au tournoi. Les organisateurs commencent aussi, depuis plusieurs années, à se concentrer sur la vente des droits de diffusion de leurs évènements. Les organisateurs se contentent de vendre les droits à des médias déjà établis ou peuvent aller jusqu'à créer leur propre web tv ou média pour les besoins de la diffusion de leur compétition. Notons cependant que Rémy Chanson considère que la grande majorité des organisateurs ont tendance à faire appel à un média externe établi, pareille solution offrant l'avantage de ne pas engendrer de coûts supplémentaires et de soulager l'organisateur de tous les potentiels problèmes qu'impose la gestion d'une web tv. L'organisateur accepte cependant alors de sacrifier le contrôle du contenu diffusé.⁹

Les Ligues et compétitions

Vu le grand nombre de jeux différents, de nombreuses ligues différentes ont été créées. Cependant, pour beaucoup, une ligue semble se détacher au vu de sa qualité et de son organisation. La League of Legends Championship Series (LCS) produite par l'éditeur Riot Games existe depuis 2013 et a été perçue, au moment de sa création, comme un électrochoc dans le monde de l'eSport. Cette dernière a apporté nombreuses nouveautés.

1 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p.33 et R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 9.

2 LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique

3 LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique art. 101 et R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 9.

4 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 10.

5 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 11.

6 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 14.

7 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 20.

8 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 116.

9 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 116.

Les participantes à cette ligue, peu importe leur niveau ou notoriété, ont droit à une indemnité mensuelle de 2000 dollars tout au long de la compétition.¹⁰ On voit donc que les joueurs peuvent se concentrer à 100 pourcents sur leur préparation sans devoir chercher un revenu complémentaire. Riot Games offre aussi les frais de déplacement et de logement liés à la participation, tous les matchs se jouant en physique et non en ligne. En contrepartie, les joueurs doivent alors se soumettre à une charte imposée par Riot Games impliquant de nombreux devoirs et obligations tels que la ponctualité, le respect entre joueurs, le fair-play et le plus important, l'exclusivité. Les joueurs s'engagent à ne participer qu'à la LCS et à aucune autre ligue.

Bien évidemment, d'autres ligues existent. On peut citer à titre d'exemples, la BlizzCon de Blizzard, The International de l'éditeur Valve ou encore la CWL de Activision. The International, compétition se déroulant sur le jeu Dota 2 est d'ailleurs connue pour le prix élevé promis aux gagnants. Les participants se sont partagé la somme de 40 millions de dollars en 2021.¹¹ A titre de comparaison, la même année, le cash prize total de l'édition 2021 de Roland Garros était aussi d'environ 40 millions de dollars.¹²

Certaines compétitions sont aussi organisées non par les éditeurs mais par des organisateurs externes. C'est d'ailleurs ces derniers qui ont commencé à organiser des compétitions bien avant que les éditeurs aient eux-mêmes commencé à organiser les leurs.¹³ La plupart des compétitions d'organisateurs sont passées au second plan suite à l'arrivée des éditeurs, mais certaines continuent à tirer leur épingle du jeu comme les compétitions de la DreamHack, les IEM, ESL One ou la Major League Gaming. On peut même citer la ESWC qui, si elle n'existe plus aujourd'hui, peut être considérée comme la première coupe du monde de l'eSport.¹⁴

Les eSportifs

À l'instar des éditeurs mais dans une autre dimension, l'eSport ne pourrait exister sans les e-sportifs puisque ce sont ces derniers qui en sont les acteurs principaux et les figures qui attirent le public et les financements. Ces sportifs peuvent être des joueurs professionnels vivant alors à 100 pourcents de la pratique de l'eSport ou semi-professionnels, combinant alors cette activité avec, par exemple, le fait d'être étudiant ou en exerçant une autre activité professionnelle.

Si, à une époque plus lointaine, les e-sportifs étaient très jeunes (18-22 ans), il n'est pas rare aujourd'hui que des e-sportifs dépassent la trentaine tout en conservant leur qualités et niveau de jeu. En effet, la professionnalisation du secteur durant les dernières années a permis aux joueurs d'accéder à un nombre grandissant de professionnels de la santé des sportifs : nutritionnistes, kinés, médecins du sport, ...

Il n'est pas rare que ces sportifs, après avoir pris leur retraite, se reconvertissent en commentateurs,¹⁵ en entraîneurs ou même en patrons de clubs. On pense ainsi aux joueurs Gotaga et Brawks, de leurs vrais noms Corentin Houssein et Kevin Georges, tous les deux co-fondateurs de la structure gentles mates avec Squeezie ou à Ex6TenZ (Kevin Droolans) ancien e-sportif belge qui est depuis devenu le coach chez gentles mates.

Comme l'explique Arnaud Rogerie, les joueurs prometteurs font cependant face à un choix cornélien au moment de prendre la décision de se professionnaliser ou de suivre un parcours plus classique (travail « normal » ou études).¹⁶ En raison de l'insécurité liée à l'absence d'un statut reconnu, peu sont prêts à sauter le pas et commencer leur carrière sans aucune certitude. Beaucoup préférèrent alors suivre le choix de la raison et abandonnent leur rêve.

Les eSportives

Représentant une partie non négligeable de l'eSport amateur, les joueuses féminines constituent, près ou plus de la moitié des joueurs selon les pays.¹⁷ Pourtant, la proportion de femmes présentes dans l'eSport professionnel chute drastiquement à 5 ou 6 % selon les études.¹⁸ Cette différence de présence s'explique par le fait que l'eSport professionnel ou compétitif se concentre sur quelques jeux, contenant généralement de la violence, lesquels sont en réalité moins prisés par les femmes. Ainsi, la communauté féminine du jeu compétitif League of Legends représente à peines 10 à 15 % et non la moitié de la communauté totale.¹⁹ Mais il y a quantité d'autres jeux qui, à un niveau amateur, attirent les deux sexes.

Si les compétitions d'eSport sont mixtes, ces dernières sont en grande majorité jouées par des hommes. D'après certaines joueuses, ce manque de représentation ne les pousse pas à sauter le pas et à s'enrôler dans ces compétitions.²⁰

Seuls quelques joueurs masculins se détachent des millions de ceux qui souhaitent atteindre le plus haut niveau. Si les filles sont moins nombreuses, la compétition entre-elles pour atteindre ce haut niveau est forcément moins féroce et les joueuses sortant du lot doivent faire face aux joueurs masculins.²¹ Certaines joueuses, comme Laura Déjou, évoquent aussi la différence d'investissement entre les hommes et femmes.²² Le niveau ne peut donc pas être le même si l'intensité de l'entraînement est différente.

Certains plaident pour la création d'un circuit séparant hommes et femmes comme c'est le cas dans la plupart des sports. D'aucuns leurs répondent que cette solution aurait pour conséquence d'isoler les e-sportives et d'empêcher la scène féminine de grandir.²³ De plus, certains avancent que consacrer un circuit exclusivement féminin distinct d'un circuit qui deviendrait alors masculin, reviendrait à exclure de facto les femmes de la possibilité pouvoir participer aux mêmes compétitions que leurs comparses masculins et, en outre, ce serait « *l'assurance de les laisser dans la durée dans un milieu sans réels moyens* »²⁴. Pour Arnaud Rogerie, il n'y a aucune raison valide de mettre un système de ce genre en place.

Les sponsors

Comme expliqué précédemment, l'eSport bénéficie de nombreux sponsors anciens ou plus récents. Historiquement, ce sont bien évidemment les marques du monde de l'informatique (composants électroniques et périphériques) qui ont soutenu les différents acteurs de ce secteur.²⁵ Reprenons l'exemple de l'entreprise Razer qui sponsorise gentle mates. Le sponsoring fut d'ailleurs la seule source de revenus de clubs et joueurs pendant une période assez longue.²⁶ Le sponsoring peut bien sûr consister en une somme d'argent plus ou moins conséquente mais peut aussi se matérialiser via le prêt ou le don de matériel pour permettre aux clubs et joueurs d'opérer.²⁷

Suite à la croissance exponentielle de l'eSport auprès du grand public, des marques étrangères au milieu ont alors aussi décidé d'investir dans l'eSport. Ainsi, les premiers sponsors « étrangers » ont été les opérateurs téléphoniques et la marque de boissons énergisante Red Bull qui, en France, est le sponsor de longue date de Gotaga. Des médias plus traditionnels ont alors voulu sponsoriser certaines structures. Toujours en France, Canal + est sponsor de l'équipe Vitality.

Plus récemment encore, ce sont des banques, constructeurs automobiles ou assurances qui se lancés dans l'eSport. Nissan et American Express sponsorisent une équipe d'eSport néerlandaise.²⁸ On peut aussi citer Coca-Cola, arrivée importante dans le milieu de l'eSport étant donnée sa renommée mondiale.²⁹

Les Médias

Différents médias ont leur importance dans l'eSport. Ainsi, la plupart des nouvelles sont simplement diffusées à travers les réseaux sociaux tels que Twitter, Instagram ou Facebook ou sur sites internet spécialisés.³⁰

Les férus d's-sport peuvent aussi regarder les rediffusions des matches de leurs équipes ou joueurs favoris via des plateformes VOD telles que Youtube et, dans une moindre mesure, Dailymotion.³¹ Il arrive aussi que des matches soient diffusés et commentés en direct sur le site de streaming Twitch (Amazon).

Les médias emblématiques de l'eSport sont les webTV, chaines de télévision à la sauce internet, qui appartiennent soit aux organisateurs soit à des diffuseurs tiers, généralement sites web spécialisés.³² Pour certains, dont Arnaud Rogerie, les webTV sont amenées à disparaître face aux géants du streaming tels que Twitch qui permettent la diffusion en direct des événements à moindre coût.³³

10 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 60.

11 Les 20 plus gros cash prizes de l'histoire de l'esport | LoL, Dota2..., Dexerto, 27 juin 2023.

12 All You Need to Know About the Prize Money Details for the French Open 2023, Essentially Sports, 17 mai 2023.

13 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 67.

14 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 72.

15 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 22.

16 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p. 33 et R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 68.

17 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p. 85 et hilarious.be, l'e-sport au niveau mondial et en Belgique.

18 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p. 86 et Contrepoints, Quand l'Etat s'immisce dans l'e-sport français au nom de la patrie, 3 novembre 2023.

19 Contrepoints, *Quand l'Etat s'immisce dans l'e-sport français au nom de la patrie*, 3 novembre 2023.

20 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p. 91.

21 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p. 89.

22 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p 90

23 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p. 102.

24 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p. 95.

25 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 119.

26 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p.33 et R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 115.

27 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p.33 et R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 115.

28 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 120.

29 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p.33 et R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 118.

30 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 121.

31 R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 122.

32 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p.33 et R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 123.

33 A. ROGERIE, *In esport we trust*, p.33 et R. CHANSON, *Le guide de l'esport*, Hors collection, France, 2017, p. 124 à 126.

II. L'ESPORT EN BELGIQUE

Etat des lieux

Quelle est la situation en Belgique ?

Bien qu'en développement croissant, la discipline esportive professionnelle et semi-professionnelle ne concerne actuellement qu'une cinquantaine de joueurs sur notre territoire. Celle-ci est toutefois relativement élitiste et seuls les joueurs de « première division » parviennent à vivre de leur passion. En Belgique, cette élite ne concerne qu'une dizaine de joueurs, là ou en France, ces chiffres tournent autour des 250 à 350 joueurs et joueuses. Soit, en Belgique, quelques joueurs de très haut niveau évoluant au sein d'un écosystème, voire d'une industrie relativement peu structurée et en phase de professionnalisation.

« En Belgique, on n'a pas plus qu'une cinquantaine de joueurs professionnels et semi-professionnels ; les semi-professionnels, c'est comme si c'était des joueurs qui sont en 3^e ou 4^e division de football », estime **Samy Bessi**, vice-Président de la Fédération belge d'eSport.

Aujourd'hui, le paysage esportif belge est cependant vieillissant et majoritairement composé de joueurs âgés de la trentaine, nos jeunes joueurs ayant plutôt tendance, depuis quelques années, à partir rapidement pour des clubs situés dans des pays voisins tels que la France, les Pays-Bas ou encore au Luxembourg. Selon **Maxime De Vos**, ancien organisateur de tournois d'esport professionnels et semi-professionnels, il n'existe d'ailleurs plus aujourd'hui d'écosystème suffisamment développé permettant aux jeunes joueurs de se faire repérer et participer lors de tournois LAN (*Local Area Network*), des tournois événements dans lesquels les joueurs compétitifs se réunissent physiquement dans un même lieu pour s'affronter au travers de leurs jeux vidéo. Ce faisant, les jeunes joueurs se font désormais directement repérer dans leurs jeux vidéo en ligne et partent ensuite rapidement à l'étranger pour de plus grosses structures.

Dans certaines disciplines sportives, la prise en considération de l'eSport peut toutefois également rajouter une nouvelle dimension compétitive, à l'instar du football par exemple, où les clubs belges prenant part à la Jupiler Pro League disposent d'une obligation légale de disposer d'un joueur esportif afin de les représenter dans le championnat « Proximus ePro League » se déroulant au travers du jeu FIFA, même s'il est toutefois important de préciser que ce jeu revêt une dimension relativement marginale dans le monde de l'eSport, comparativement à des jeux comme League of Legends, Valorant ou Counter-Strike, même si cette liste n'est évidemment pas exhaustive. Parmi tous ces joueurs, la plupart ne sont pas rémunérés même si certains clubs tels que le Standard ou Anderlecht disposent de contractuels. Toutefois, gagner permet notamment à la meilleure équipe

(ou au meilleur joueur) de décrocher son ticket d'entrée pour la phase de groupe de l'eChampions League, ainsi qu'aux Plays-offs de la EA FC World Cup.

C'est le cas de **Quentin Vande Wattyne**, alias Shadoow, 27 ans et joueur professionnel de FIFA depuis 2015 et qui s'est lancé dans la compétition à 20 ans. Joueur du Standard de Liège pendant quelques années, il évolue aujourd'hui au sein du FC Progrès Niederkorn au Luxembourg et pratique le jeu de manière intensive selon les périodes de l'année, avec des pics de préparation entre septembre et novembre, puis de nouveau entre mars et mai, en vue des phases finales. Il explique que les contrats des joueurs eSport en Belgique varient : certains sont bénévoles (faute de moyens financiers suffisants des clubs de foot), d'autres sont salariés ou indépendants. Les revenus oscillent entre 800 et 3.000 euros par mois, auxquels peuvent s'ajouter des cash-prizes de tournois : il a lui-même gagné 15 000 € lors de sa qualification à la Coupe du Monde e-Nation en 2021. Selon lui, « le développement de l'eSport est vraiment à plusieurs années de retard par rapport à d'autres pays, même comme le Luxembourg ». Pour cause : un manque d'infrastructures ainsi qu'une fiscalité trop importante, entraînant la fuite de nos talents vers l'étranger.

Quels sont les différents statuts possibles pour un eSportif belge ?

Contrairement à la France, où un statut de joueur professionnel d'eSport a été reconnu par l'article 102 de la « Loi pour une république numérique » d'avril 2016, il n'existe aujourd'hui en Belgique aucun statut spécifique pour les esportifs professionnels. Les joueurs, ainsi que les clubs, doivent travailler dans le cadre légal classique, et disposent à cette fin de plusieurs possibilités :

- s'installer à leur compte en tant qu'indépendants, avec la possibilité de facturer des prestations s'ils réalisent des prestations supplémentaires pour des clubs d'eSport,
- travailler en tant que salarié pour les clubs d'eSport,
- ou encore jouer en étant jobiste ou étudiant-entrepreneur pour les plus jeunes.

Du côté de la fédération belge de l'eSport, on prône plutôt le côté sportif de l'eSport, en marchant dans les pas du comité international olympique qui a récemment reconnu l'eSport en tant que discipline sportive, en prévoyant notamment le lancement d'une compétition distincte des JO traditionnels en 2027, après deux premières initiatives en 2021 et 2023, avec la création des Olympic Virtual Series et de la Semaine Olympique de l'eSport.

Toutefois, il est important de rappeler que, si la France a pris la décision de placer l'eSport sous la tutelle de la culture et du numérique, c'est principalement du fait de la présence de grands éditeurs tels que Ubisoft ou Gameloft sur son territoire, contrairement à la Belgique comme le rappelait Samy Bessi dans l'interview qu'il nous a donnée :

« En Belgique, on n'aura jamais de publisheurs qui lanceront des jeux qui seront eSportifs ».

Quel est le régime juridique applicable aux cash-prizes ?

Les salaires ou revenus issus de prestations ne représentent pas l'unique source de revenus des eSportifs professionnels : la plupart des organisateurs de tournois proposent des cash-prizes pour les vainqueurs et meilleurs compétiteurs.

Un régime spécifique a été développé lors de la législature précédente afin que les joueurs liés à la fédération belge bénéficient du même régime fiscal que les sportifs professionnels.

Avons-nous atteint la taille critique en Belgique nécessitant la création d'un statut pour les eSportifs ?

Selon le vice-président de la fédération belge, l'écosystème eSportif demeure fragile et marginalisé sur notre territoire, même s'il a bénéficié d'un boost pendant la Covid-19. Cependant, le pic nécessitant la création d'un statut juridique spécifique n'a probablement encore jamais été atteint.

Le Parlement européen préconise d'ailleurs de ne pas reconnaître l'eSport comme un sport, mais de le placer plutôt sous la tutelle du numérique, chaque pays disposant d'une structuration sportive différente qui ne permettrait pas une standardisation à l'échelle européenne. De plus, les jeux vidéo sont des biens privés, régis par le droit de la propriété intellectuelle : il n'existe donc pas aujourd'hui d'autres régulateurs que les éditeurs de jeux vidéo.

Samy Bessi, Vice-Président de la fédération belge tient toutefois à rappeler qu'au sein des différentes fédérations internationales comptant parmi 180 pays dans le monde et dont fait partie la fédération belge, 2/3 des pays membres reconnaissent déjà l'eSport comme un sport. D'après lui, la discipline tendra à se standardiser au fur et à mesure du temps, d'autant plus avec le développement par le CIO d'un tournoi dédié.

La proportion de joueurs belges étant relativement faible, la pertinence de dégager quantité de moyens et ressources tant humains que financiers ne justifie pas – aujourd'hui du moins – la création d'un statut spécifique aux eSportifs. Il conviendrait donc avant tout d'orienter et d'informer les joueurs belges des différentes possibilités s'offrant à eux lors de leur carrière.

Comparaison entre la Belgique et le reste du monde

La Belgique possède de nombreuses organisations qui s'occupent de mettre en place des compétitions. Cependant, ces organisations restent relativement petites face à celles présentes dans d'autres pays et particulièrement face à celles des pays principaux de l'eSport (USA, France, Japon & Corée du sud).

Pour l'instant, la majeure partie des organisations et des pays organisent des compétitions d'eSport dans des salles ou stades de sport qui sont adaptés temporairement pour l'occasion. Le seul pays à avoir construit un stade spécifique à l'eSport sont les États-Unis.

Autre exemple du retard de la Belgique, cette dernière n'est pas présente dans le top 10 des pays ayant le plus de revenus liés à l'eSport ni dans le top 10 des pays ayant le plus de joueurs. Les pays qui se détachent en termes de revenus générés par l'eSport sont les États-Unis, la Chine, la Corée du Sud, la France, la Finlande et le Danemark. Dans le peloton de tête des pays ayant le plus de joueurs par habitant, il faut mentionner le Danemark (7,1 joueurs par 100.000 habitants contre 1,5 en France et 1,6 aux États-Unis).³⁴

Impact des compétitions sur le tourisme

Bien qu'il n'existe pas encore, à notre connaissance, d'études traitant de la corrélation entre eSport et tourisme, il est important de préciser que toutes les compétitions sont internationales et sont en général ouvertes aux joueurs du monde entier.

Comme précisé précédemment, les joueurs doivent participer à un maximum de compétitions à travers le monde pour se qualifier aux tournois les plus intéressants. Cette obligation entraîne un marché du voyage pour ces e-sportifs, et donc du tourisme autour des centres de compétitions.

Qui plus est, certains spectateurs préfèrent assister aux compétitions en direct, pratique courante aux États-Unis et en Corée du Sud qui ont aménagé des stades spécifiquement pour l'eSport voire créé un stade dédié à l'eSport.

34 SGN, Quels sont les plus grands pays de l'eSport ?, Stuffgaming, 29 octobre 2024, https://stuffgaming.fr/quels-sont-les-plus-grands-pays-desport/?utm_source=perplexity

III. TÉMOIGNAGES D'ACTEURS DE L'ESPORT

Quentin Vande Wattyne, alias Shadoow, est un e-sportif belge professionnel sur FIFA. Ancien e-sportif du Standard de Liège dans le cadre la ePro League, il travaille actuellement pour le FC Progrès Niederkorn au Grand-Duché du Luxembourg

Pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?

Je m'appelle Quentin Vande Wattyne, j'ai 27 ans, je suis joueur professionnel FIFA depuis 2015.

Est-ce que vous êtes encore aux études, ou est-ce que vous avez fait des études avant de devenir sportif professionnel ?

Oui, j'ai fini mon CESS, et ensuite j'ai vraiment commencé la compétition à 20 ans.

A quel âge avez-vous débuté les jeux vidéo, et à quel âge avez-vous décidé de vous professionnaliser ?

Je joue aux jeux vidéo depuis que je suis petit. Je ne sais pas exactement à partir de quel âge mais j'ai commencé les compétitions en 2015, et j'ai rejoint mon premier club de foot professionnel en 2017.

Combien d'heures pratiquez-vous par semaine ? Avez-vous mis en place une routine de vie spécifique ?

En fait, cela dépend du moment de l'année. On a des périodes plus intenses. Par exemple, pour nous, notre jeu sur FIFA, c'est septembre, octobre, novembre : là, on joue énormément.

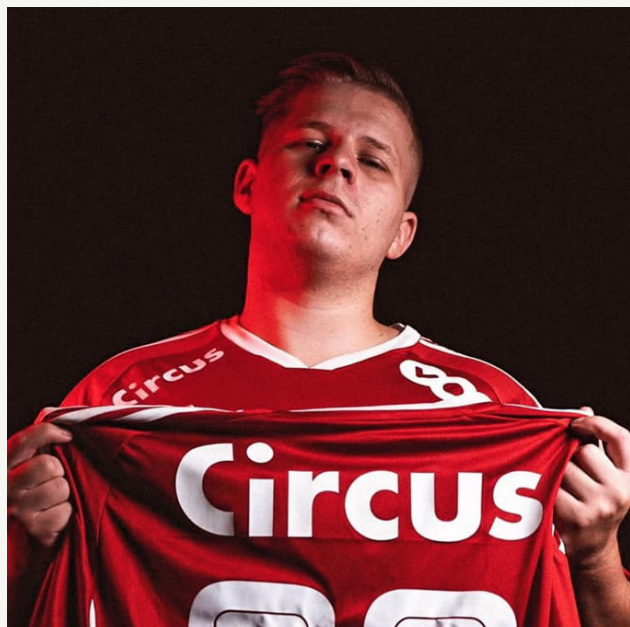
Ensuite, on peut diminuer le rythme et reprendre vers mars, avril, mai lors des phases finales de championnats de nos régions, donc en Belgique, ou pour les joueurs qui jouent à l'étranger. Donc là, à ce moment-là, on joue de nouveau un peu plus que d'habitude.

Est-ce qu'en Belgique, selon le schéma actuel, l'emploi de contractuels par des clubs de foot ça se fait encore régulièrement ?

Oui, oui. Après, de nouveau, cela dépend des clubs.

Il y a trois sortes de contrats de joueurs en club. On a le premier qui est bénévole, on va dire. C'est souvent les clubs qui n'ont pas de budget.

En Belgique, chaque club est obligé d'avoir un joueur eSport qui doit le représenter lors du championnat de Belgique. Il y a énormément de clubs qui sont en contrat bénévole par manque de finance, de sponsors, qui ne s'intéressent pas à l'eSport et



qui prennent juste un e-sportif afin de le représenter lors du championnat, vu qu'ils sont obligés par la Pro League.

Ensuite, on a des joueurs qui ont des contrats directement avec des clubs, qui peuvent être soit rémunérés normalement, cela se négocie, mais c'est souvent un contrat d'employé. Ou alors, on a des contrats avec un club : nous sommes indépendants et nous facturons les prestations.

Quel est le montant de la rémunération de joueurs dans votre secteur ? Disposez-vous d'un contrat spécifique ?

Cela dépend des clubs, du joueur et des performances. On a des joueurs qui peuvent en vivre. De 1.500 à 3.000 euros. On a des joueurs qui touchent entre 800 et 1.000 euros. On a des joueurs qui touchent plus.

Est-ce que par rapport à ces montants, dans le cas où vous gagneriez des matchs ou des compétitions, vous obtenez des primes ?

Oui. Pas des primes par rapport au club, mais plutôt des cash-prizes venant de l'organisateur de tournoi, que ce soit le jeu qui est ou par des organisateurs tiers.

Par exemple, si Manchester City organise un tournoi FIFA, le prix vient plutôt du club de Manchester City.

Quel est le maximum d'argent que vous avez gagné ?

La qualification à la Coupe du Monde : la e-Nation. Là, c'était en représentant la Belgique. Pour la qualification, c'était 15.000 euros. Le tournoi a été aussi étendu avec le Covid, mais c'était 15 000 euros.

Avez-vous déménagé / ou envisagé de déménager pour pratiquer votre sport ?

Je n'ai pas déménagé, j'habite toujours en Belgique mais je travaille au Luxembourg pour le FC Progrès Niederkorn.

Quelles sont les raisons vous ayant conduit à travailler là-bas ?

Déjà le fait qu'en Belgique, le développement de l'eSport est vraiment à plusieurs années de retard par rapport à d'autres pays, même par rapport à un pays comme le Luxembourg. En Belgique, on n'a pas de statut. Souvent, on est obligés de se mettre indépendant. Donc, on doit payer encore des taxes. Comment je peux dire ? Quand on est indépendant, on paie des charges sociales, alors que les montants ne sont souvent pas très élevés en rémunération déjà. Donc, disons qu'en Belgique, l'eSport... malheureusement, en Belgique, c'est un peu comme pour tout.

L'eSport n'est pas assez développé. Je pense que ce n'est pas intéressant, à part pour certaines personnes, de le développer au niveau juridique vu le peu de personnes qui en vivent.

Selon vous, quelles structures devraient être mise en place en Belgique ?

Déjà, un statut. Ensuite, organiser plus d'événements. Malheureusement, en Belgique, tous les plus gros événements se font souvent à l'étranger, alors qu'on a quand même pas mal de joueurs aussi en Belgique. Afin de participer aux compétitions, je trouve cela triste qu'ils vont obligatoirement aller jouer à l'étranger.

Même pour gagner un tournoi conséquent sur notre année, il faudrait un statut officiel où on n'est peut-être pas obligé d'être indépendant et d'être rémunéré par rapport aux prestations, ou d'avoir un contrat de sportif et pas forcément un contrat d'employé.

Que pensez-vous du rôle de la Fédération belge, et de la situation en Belgique ?

Je pense qu'on n'a pas vraiment de relation avec eux, déjà. Je pense que malheureusement, le problème qu'il y a, c'est que souvent, les personnes qui s'occupent de cela n'ont pas été joueurs. Ils ne savent pas non plus ce que c'est pour un joueur d'avoir certaines attentes lors d'une compétition.

Il faut dire que l'eSport, c'est un truc qui se développe à grande échelle dans d'autres pays. Mais je pense que, malheureusement, en Belgique, on n'a pas une personne qui a eu plusieurs années en tant que joueur pro ou d'organisation afin de pouvoir vraiment développer cela.

Dans le passé, par exemple, on avait la Proximus League ou des médias comme la RTBF qui ont tenté d'organiser des événements, notamment sur leurs chaînes. Est-ce que ça se fait encore aujourd'hui ? Est-ce que cela a encore une résonance dans votre secteur ?

À l'heure actuelle, on a Proximus, donc c'est DAZN maintenant qui s'occupe, qui retransmet encore des compétitions d'eSport, que ce soit sur FIFA ou sur UFC ou sur d'autres jeux comme Counter-Strike. Je pense que c'est Tipik qui avait retransmis les phases finales de la Coupe du Monde de League of Legends.

Je pense que ça fonctionne encore, mais à l'heure actuelle, les jeunes ne regardent plus trop la télé. C'est comme le championnat de Belgique, malheureusement, ils retransmettent cela sur la télé. Je ne pense pas que c'est une mauvaise idée, mais afin de toucher un plus large public, c'est souvent sur les réseaux sociaux que les plus jeunes sont, sur les plateformes comme Twitch, TikTok et Youtube, je pense.

Quel serait le pays idéal pour signer en tant que e-sportif ?

En vrai, un peu partout. Je ne vais pas vous mentir. J'ai été aux Etats-Unis l'année passée.

On peut même aller en France ou même en Arabie Saoudite. Le développement de l'eSport est bien plus avancé là-bas. Que ce soit en termes de reconnaissance, de contrat ou même en termes d'infrastructures.

Je pense vraiment qu'en Belgique, vu le noyau de talents qu'il y a, la meilleure option quand on est Belge et qu'on est bon, c'est de partir à l'étranger. Et pas forcément loin, on peut juste aller en France. Il y a plein d'exemples, que ce soit sur plein de jeux, des joueurs belges qui sont partis dans des équipes, que ce soit en France, aux Pays-Bas ou même carrément aux Etats-Unis.

C'est juste une question que le développement là-bas et d'infrastructures. Par ailleurs, contractuellement, c'est bien plus intéressant de jouer à l'étranger que malheureusement en Belgique.

Samy Bessi est le Vice-Président de la Fédération belge d'esport. Il a co-fondé le club d'esport Esports Engaged et est secrétaire-général de la Global Esports Federation

Pourriez-vous dresser un état des lieux de la situation en Belgique concernant l'eSport ?

En Belgique, on n'a pas plus qu'une cinquantaine de joueurs professionnels et semi-professionnels. Les semi-professionnels, c'est comparable à des joueurs de division 3 ou 4 du football. Quant à ceux qui peuvent vivre entièrement de leur profession sportive en Belgique et qui résident encore en Belgique, on parle d'une dizaine de joueurs.

Pourriez-vous parcourir les différents statuts possibles pour les eSportifs ? Qu'est-ce qui ne vous convient pas dans la situation actuelle ?

C'est un travail qu'on fait depuis plusieurs années avec la fédération. En fait, on a essayé de voir, pas seulement les partis politiques, mais aussi les différents ministres aux différents échelons afin de comprendre comment ces derniers voient l'eSport. C'est une discipline qui peut relever de la compétence de divers ministres. Nous, on prône le côté sportif de l'eSport. Et d'ailleurs, le Comité International Olympique a reconnu l'eSport et a lancé aussi les Jeux Olympiques de l'eSport.

Donc là, on privilégie le côté sportif de l'eSport. Mais cela, c'est une question où nous, on voudrait une discussion à différents niveaux belges entre le monde sportif, le monde culturel, le monde économique également, pour savoir comment est-ce qu'en Belgique, nos politiques classifient l'eSport.

Est-ce qu'il faudrait un régime fiscal spécifique concernant les cash-prizes ?

Concernant les cash-prize, il y a déjà un régime spécifique. La fédération a travaillé avec le commissaire Michel Maus, qui est le commissaire en charge de toutes les affaires fiscales et légales. C'est une figure emblématique belge, néerlandophone, professeur à la VUB. Concernant les cash prize, il a réussi à poser des questions au ministre des Finances précédent. Et on a réussi, pour ça, à obtenir que la fédération belge et que les événements qui sont liés à la fédération belge ou aux membres de la fédération belge profitent du même package de taxation que l'eSport.

Cela fait deux ans que notre Fédération belge travaille sur ce dossier. Cela a été rendu public par un arrêté royal aussi lors de la législature du gouvernement précédent.

Selon-vous, pourquoi existe-t-il des réticences à accepter un statut spécifique à l'eSport en Belgique ?

La Belgique fait partie de différentes fédérations internationales qui comptent plus de 180 membres. Dans le monde, l'eSport est déjà reconnu en tant que sport. C'est simplement qu'en Belgique, à nos différents niveaux de pouvoir et nos différents intervenants, chacun voit l'eSport



d'une manière différente. Et le problème, c'est qu'on ne va pas tous dans la même direction. Je pense qu'avec l'annonce du comité international olympique, les différents ministres du sport seront plus friands à catégoriser l'eSport en partie comme un sport.

Pourquoi serait-ce plus pertinent de considérer l'eSport comme un sport plutôt que de le placer sous un régime lié au numérique comme en France par exemple ? Est-ce qu'il y a vraiment un enjeu de reconnaissance ?

La France a décidé de le classer plutôt dans la case « économie numérique » et « culturelle » pour une raison. La raison, c'est qu'en France, il existe de très grands publisheurs, tels que Ubisoft.

En Belgique, ce n'est pas le cas. On n'aura jamais de publisheurs qui lanceront des Jeux qui seront e-sportifs. On a des développeurs de jeux qui font des Jeux qui sont connus à travers le monde.

On n'aura jamais - car c'est trop difficile pour un développeur de jeux belge - un jeu e-sportif. Du coup, si on parle d'un jeu e-sportif, on parle de compétition. Et si on parle de compétition, on parle de joueurs. Du coup, la question est, où est-ce qu'on peut mettre l'eSport en Belgique, reconnu par le Secrétaire d'État au digital ou par le ministre de la Digitalisation, si l'eSport, en tant que tel, c'est une interaction entre êtres humains, physiques, et en tant que joueurs ? Donc miser sur la dimension « joueur » est stratégique pour nous car des joueurs, on en a en Belgique.

Concernant le statut de joueur e-sportif en Belgique, le nombre de personnes qui vivent de l'eSport, ou bien qui sont considérées comme e-sportifs semi-professionnels, est très bas parce qu'il n'y a pas d'encadrement. Il n'y a aucun cadre favorable aujourd'hui pour une société ou à un club souhaitant ouvrir une section eSport, ou bien carrément une société étrangère souhaitant venir s'installer en Belgique pour ouvrir sa section eSport, parce qu'il n'est en aucun cas protégé.

Dans les pays voisins - et pas la France, malheureusement car la France n'est pas le bon exemple - il y a beaucoup de pays en Europe qui attirent les investissements où les équipes viennent s'établir, tout simplement parce qu'il y a un volet légal et fiscal favorable à l'eSport.

En Belgique, on est loin de l'avoir, et donc, cela ne pousse même pas les petites structures à dégager une rentabilité voire d'être viables. Tant qu'on n'aura pas de statut qui permettra à un e-sportif d'être reconnu dans une catégorie, et de pouvoir signer un contrat avec une équipe qui sera dans ce cas-ci établie en Belgique par exemple.

Selon-vous, est-ce que nous avons atteint la taille critique en Belgique nécessitant la starisation de l'eSport ? Le cas échéant, quelle serait cette taille critique ?

Oui, donc en Belgique en fait, aujourd'hui, avec la fédération on fait beaucoup de campagnes d'awareness, de stabilisation, pour faire connaître l'eSport et les bienfaits de l'eSport, sous ses différentes facettes. Mais aujourd'hui, l'eSport en Belgique reste très marginalisé, et c'est un écosystème très très fragile. Il a eu un petit boost pendant le Covid, parce que tout se faisait d'une manière digitale. Pourtant, on n'a jamais atteint en Belgique un pic, vu qu'en Belgique le problème c'est qu'il y a déjà deux langues.

Si, en Belgique, on arrive à avoir un statut favorable pour l'eSport, mais pas seulement pour les organisateurs de tournois, mais aussi pour les e-sportifs, pour les équipes, etc., on pourra être un modèle au point de vue européen. Donc il y a une place à prendre, parce que les différents autres modèles qui ont été faits ne fonctionnent pas forcément. Si on prend le cas français et qu'on parle par exemple aux équipes, très peu d'équipes professionnelles en France bénéficient ou veulent bénéficier du statut qui a été donné sans une concertation avec le monde de l'eSport et surtout le monde associatif des équipes de l'eSport. Il y a un vrai travail de réflexion à faire. Nous, la BESF, on est prêts à prendre notre part de responsabilité et à répondre ouvertement à toutes les questions.

Et encore une fois, ce qu'on veut, c'est une réflexion politique, sur les différentes facettes de l'eSport. Cette discipline est à la fois sportive, culturelle et économique. Donc il y a peut-être une recette typiquement belge, comme on a l'habitude de faire. C'est possible en Belgique. Pour cela, il faut une réflexion : il faut se mettre autour de la table.

Nicolas Besombes est membre fondateur de l'Association Francophone pour la Recherche et les Études Esportives (AREFE) et siège au conseil d'administration de l'Esports Research Network (ERN). Ces organisations sont les deux principaux réseaux académiques dédiés à la structuration de la recherche esports dans le monde francophone et à l'international. Par ailleurs, il dirige le premier Diplôme Universitaire en France dédié à la performance esports (DIU Esports Performance Manager).

Pourriez-vous dresser un état des lieux de la situation en France concernant l'eSport ?

Aujourd'hui, en France, selon la dernière étude qu'on a menée en 2023, il y a à peu près 11,5 millions de personnes qui s'intéressent à l'eSport, c'est-à-dire soit qui ont une pratique compétitive de loisirs, soit une pratique compétitive amateur, soit qui consomment des compétitions de jeux vidéo. Et, sur ces 11,5 millions de personnes, on estime qu'il y a 2,3 millions de personnes qui se sont inscrites à au moins une compétition de jeux vidéo en ligne ou en présentiel au cours des douze derniers mois. Sur ces 2,3 millions de personnes, bien évidemment, il y a une grande disparité entre ceux qui ne se sont inscrits qu'à une compétition et ceux qui ont une pratique régulière, mais cela donne quand même une bonne idée de ce que représente la pratique compétitive du jeu vidéo en France.

On estime aussi en 2023 qu'il y a 10,5 millions de consommateurs d'eSport, c'est-à-dire des gens qui ont regardé au moins une compétition, donc qui ont seulement regardé au moins une compétition au cours des douze derniers mois. Et sur ces 10,5 millions, il y en a 4,5 millions qui regardent de l'eSport au moins une fois par semaine, c'est-à-dire qui suivent les championnats, soit de League of Legends, soit de Fortnite, de Rocket League ou encore de Valorant, sachant que nous en France, c'est principalement League of Legends et Valorant qui sont les plus suivis de manière régulière.

Il existe également pour le jeu FIFA en Belgique un système encadré par la Pro League qui oblige les clubs à disposer d'un représentant. Existe-t-il en France un système similaire ?

Oui, tout à fait. Par contre, c'est très marginal. L'eSport sur FIFA, c'est un tout petit eSport. Si je le compare dans le sport, ce serait comme si vous me parliez du biathlon ou du pentathlon moderne. C'est vraiment à la marge. Mais oui, on a effectivement, sur tous nos clubs de Ligue 1, je ne peux pas dire de bêtises, mais je crois qu'on a à peu près 80% des clubs de Ligue 1 qui participent à la E-League 1 et qui ont donc des représentants sur le jeu FIFA. Mais si on parle d'eSport, il ne faut pas spécialement parler de FIFA, c'est beaucoup trop marginal.

Au sein de cette population de personnes qui s'intéressent à l'eSport, combien peuvent en vivre en France à l'heure actuelle ? Est-ce que vous avez des chiffres par rapport à ça



Oui, on estime aujourd'hui, sur le territoire français, que les joueurs qui peuvent en vivre – mais qui ne sont pas forcément français- cela à peu près entre 250 et 350 joueurs et joueuses.

En fait, on parle d'une élite, on parle de joueurs et de joueuses qui sont de très très haut niveau, et on parle d'un écosystème et d'une industrie qui est très peu structurée et en phase de professionnalisation. En gros, pour le dire simplement, on ne peut vivre de l'eSport en tant que joueur ou en tant que joueuse que lorsqu'on évolue au plus haut niveau. Dès qu'on descend dans les niveaux inférieurs, c'est déjà plus compliqué, on ne peut plus vraiment en vivre. Contrairement au football, par exemple, où vous pouvez vivre de votre activité de joueur de football jusqu'en troisième, quatrième, voire peut-être même cinquième division nationale dans l'eSport, soit vous êtes dans la première division nationale et vous pouvez en vivre. Dès que vous descendez en deuxième division, vous ne pouvez déjà presque plus en vivre.

Pourriez-vous parcourir les différents statuts possibles pour les eSportifs ? Qu'est-ce qui ne vous convient pas au travers de la situation actuelle ?

En fait, nous, on a reconnu par l'intermédiaire de la « Loi pour une république numérique » d'avril 2016 un statut de joueur professionnel d'eSport, de joueur compétitif professionnel. Donc cela, c'est l'article 102 de la loi, lequel reconnaît le statut de « compétiteur » ou de « compétitrice professionnelle », ce qui permet de déclarer ses gains, de déclarer son métier auprès de l'État, ce qui facilite la fiscalité parce que l'État est au courant du métier. C'est le statut principal aujourd'hui pour les joueurs.

Est-ce qu'il faudrait un régime fiscal spécifique concernant les cash-prizes ?

En France, la fiscalité, c'est celle des travailleurs. Donc, il n'y a pas une fiscalité spécifique pour les joueurs de jeux vidéo, que ce soit pour leurs gains financiers ou pour leurs revenus réguliers.

La difficulté, c'est qu'on est face à des populations de joueurs et de joueuses qui sont assez jeunes, qui, généralement, à cet âge-là sont plutôt en bonne santé et qui ont plutôt envie d'amasser des gains très rapidement. La question du salariat et des cotisations, c'est une chose dont ils se sentent peu concernés. Donc, ils préfèrent finalement une fiscalité allégée parce qu'ils estiment que les cotisations ne leur sont pas utiles.

C'est un peu cela qui revient régulièrement sur le tapis. Mais quand ces mêmes joueurs se sont faits « bencher », c'est-à-dire quand leur club leur dit « si tu ne joues plus, je ne te paye plus », là, tout à coup, ils se retrouvent sans revenus. Et quand ils veulent toucher leur chômage, on leur dit « en fait, vous n'avez pas cotisé pour votre chômage, donc vous n'aurez pas de chômage ». Dans ces situations-là, à 22 ans, quand vous avez arrêté vos études à 16 ans et que vous n'avez pas cotisé pour votre chômage, votre santé ou quoi que ce soit, et que vous vous retrouvez, sans diplôme et sans revenus, à chercher un boulot, cela devient un peu plus compliqué.

Les joueurs, dans ces moments-là, se rendent compte qu'effectivement, ce n'était peut-être pas idiot de cotiser. Donc voilà, la fiscalité, oui, elle est élevée pour les joueurs, mais c'est juste qu'ils sont mal accompagnés et qu'on ne leur explique pas à quoi cela sert, en réalité. Ce que je peux comprendre, à 18 ou 20 ans, je me sentais assez peu concerné par les cotisations aussi : cela ne me parlait pas beaucoup.

Quelles étaient les réticences à accepter un statut spécifique à l'eSport en France ?

Il n'y en avait pas. Très honnêtement, il n'y avait pas de réticence. La plus grosse réticence qu'il y a eu à l'époque, c'était de savoir si l'eSport devait rentrer au sein de la gouvernance du sport.

En gros, est-ce que l'eSport devait être reconnu comme un sport et devait être sous tutelle du ministère des Sports ? Cela, c'était la principale réticence. Par contre, la reconnaissance du statut de joueur professionnel d'eSport, au contraire, j'ai envie de dire, l'État et le gouvernement étaient plutôt favorables à cela parce que c'est une manière de récupérer de l'argent.

C'est-à-dire que là où avant, les joueurs n'avaient pas de statut et donc ne déclaraient pas leurs gains, ne déclaraient pas leurs activités, c'étaient des cotisations ou en tout cas des impôts qui passaient sous les radars du gouvernement. Même si on parle de sommes qui ne sont pas énormes, parce qu'on parle de 300 joueurs, tout d'un coup, en mettant en place ce statut, cela fait que chez nous, l'URSSAF pouvait aller toquer à la porte des joueurs et leur dire : « Ah, on a vu que vous avez gagné 500.000 euros cette année sur des compétitions. Il y a une fiscalité de 20% : il faut que vous nous reversiez 20% de cette fiscalité ». Donc l'État avait tout à y gagner à reconnaître ce statut de joueur professionnel.

Selon-vous, est-ce que nous avons atteint la taille critique en Belgique nécessitant la statutarisation de l'eSport, ? Le cas échéant, quelle serait cette taille critique ?

En fait, cela dépend de la stratégie du gouvernement, de ce que vous voulez faire de l'eSport, j'imagine, au niveau national. Est-ce que c'est une priorité, ou en tout cas un vrai sujet pour le gouvernement belge de faire en sorte d'avoir une filière de formation, une filière structurée autour de l'eSport sur le territoire et donc de faire rayonner la Belgique à travers l'eSport ? En réalité, c'est un choix social et politique.

Si vous estimez que c'est une priorité, oui, je pense que c'est nécessaire de mettre en place un statut qui soit spécifique et qui permette à vos joueurs et joueuses de se développer dans un écosystème qui soit le plus bénéfique pour eux. Après, si vous avez d'autres priorités et que vous estimez que ce n'est pas forcément nécessaire et que cela concerne une population bien trop petite pour y mettre autant d'énergie, autant de ressources, qu'elles soient temporelles, économiques ou humaines, à ce moment-là, appuyez-vous sur un statut déjà existant. Très honnêtement, nous en France, on a créé ce statut de joueur professionnel, mais après, pour le reste, pour nos associations e-sportives, on s'appuie simplement sur le droit des associations.

Si c'est pour nos clubs d'eSport pro, c'est le droit privé que l'on connaît déjà pour les entreprises. En fait, on s'appuie sur de l'existant parce que c'est lourd pour un Etat de créer des régimes spécifiques à chaque fois. Il y a eu des raisons pour lesquelles c'était justifié de créer quelque chose de spécifique à l'eSport, mais sinon, la plupart du temps, on essaie surtout de voir l'existant et comment l'eSport peut se glisser dans l'existant.

La préconisation de l'Union européenne, du Parlement européen, n'est pas de reconnaître l'eSport comme un sport mais d'être sous tutelle du numérique.

Et quelle était la raison de cette décision ?

Parce qu'en fait, chaque pays a une structuration sportive très différente. Donc, cela ne permet pas de standardiser à l'échelle européenne le modèle de structuration. Vu qu'en réalité, nous, en France, on a un droit spécifique du sport très particulier, différent de celui de la Belgique, de l'Allemagne, de l'Espagne, etc.

Donc, si tout le monde reconnaît l'eSport comme un sport, en fait, cela ne va rien standardiser du tout. Cela va, au contraire, tout éparpiller et éclater. Cela, c'est la première raison.

Et la deuxième raison, beaucoup plus pragmatique, c'est qu'encore une fois, l'eSport se pratique sur des jeux vidéo qui sont des biens privés. Ces biens privés, ce sont des propriétés intellectuelles qui appartiennent à des éditeurs. Et donc, cela, c'est du ressort du droit de la propriété intellectuelle. Tout simplement. Donc, il y a déjà un droit spécifique. Et aujourd'hui, les seuls régulateurs de l'eSport, ce sont en réalité les éditeurs de jeux. C'est-à-dire qu'aujourd'hui, le ministère des Sports n'a aucune compétence et aucune prévalence sur des propriétés intellectuelles. Tout simplement.

Maxime De Vos est un ancien organisateur de tournois d'esport professionnels/semi-professionnels voire amateurs en Belgique, au travers de la société Imperium Esport qu'il avait à l'époque co-fondée.

Pourriez-vous dresser un état des lieux de la situation en Belgique concernant l'eSport ?

Je sais que la situation s'est beaucoup détériorée ces dernières années. En fait, il y a 3-4 ans, il y avait beaucoup plus de monde qui arrivait à en vivre en Belgique. Je sais que la plupart des gros joueurs sont partis vivre en France pour le côté francophone et aux Pays-Bas et au UK pour les joueurs néerlandophones. Il me semble qu'on doit parler d'e-sportifs purs d'une vingtaine de joueurs, pas beaucoup plus.

Quelle est la répartition en termes de tranches d'âge des e-sportifs professionnels ?

En fait, sur le secteur belge, on a beaucoup plus de joueurs vieux (NDLR : la trentaine) qui travaillent sur le côté et qui ont un peu leur petit historique ici en Belgique. Mais sinon, quand ils sont jeunes, quand ils ont 15-16 ans, comme sur League of Legends, en fait, ils se font très vite repérer et ils partent très vite à l'étranger à ce niveau-là.

En fait, comme ici en Belgique, il n'y a plus tout cet écosystème de « sous-top » avec tous les joueurs qui participaient tous à des « LAN » (Local Area Network) ou des choses équivalentes dans le cadre desquelles ils pouvaient participer et, donc, se faire repérer. Comme tout cela n'existe plus, les jeunes joueurs ne savent plus se faire repérer et donc ils se consacrent aux jeux et se font repérer directement dans le cadre de ces jeux. Ils partent ensuite très vite à l'étranger pour entrer dans de grosses structures.

Pourriez-vous parcourir les différents statuts possibles pour les eSportifs ? Qu'est-ce qui ne vous convient pas au travers de la situation actuelle ?

Le problème, c'est qu'en Belgique il n'existe rien du tout. Ce qui se passe, c'est que souvent, ils trouvent un peu bizarres les solutions s'inscrivant dans le cadre légal. Tant qu'ils sont jeunes, c'est un contrat étudiant où ils prestent des heures pour certains. Sinon, ils doivent s'installer comme indépendants. Les clubs essaient de trouver des solutions avec le cadre légal qu'il y a aujourd'hui, mais qui ne correspondent pas du tout à ce qu'ils font. Donc, c'est très compliqué à ce moment-là pour engager ou pour faire des choses avec ces jeunes joueurs.



Quelle serait la raison de cette fuite de talent vers les pays étrangers ?

Une première chose, c'est l'absence de statut légal. Du coup, c'est très compliqué d'avoir des rémunérations. Deuxièmement, comme ils sont sur des mauvais statuts, souvent, ils se font très fort taxer. Troisièmement, la fuite s'explique surtout par le fait que les équipes se retrouvent à l'étranger. Parce que, dans notre secteur en Belgique, on a eu très peu d'investissements au niveau des marques belges qui finalement n'investissent pas dans les équipes belges. Et donc, les équipes étrangères se retrouvent, elles, avec du financement mais pas en Belgique où très peu d'argent circule dans ce secteur.

Est-ce qu'il faudrait un régime fiscal spécifique concernant les cash-prizes ?

Pour développer le secteur et surtout récupérer les talents et surtout les organisateurs d'événements, il faudrait un régime fiscal qui soit plus léger pour qu'il y ait moins de coûts et permettre finalement de réinvestir des capitaux ici en Belgique. En France, les événements de jeux vidéo sont considérés comme de la culture et donc, ils bénéficient d'une TVA de 6%. Mais bon, entre 6% et 21%, cela fait quand même 15% pour l'organisateur d'événements, ce qui fait que ça lui fait une belle marge qui lui permet de réorganiser des événements. Alors que nous, en Belgique, on doit payer 21% de TVA sur les tickets. Et donc, ce sont tous des capitaux qui vont à l'État, qui ne se retrouvent pas dans nos boîtes, qui ne permettent pas de redévelopper des événements ou de construire des événements solides.

Finalement, ce n'est pas très rentable comme secteur. Il y a un deuxième élément : pour les organisateurs d'événements ce qui est problématique, c'est que les responsables marketing sont très vieillissants et ne connaissent pas bien le secteur. Contrairement à la France, où devoir développer l'eSport est devenu un must-have pour créer une image, intéresser de gros influenceurs. Les marques belges investissent peu. Ici, en Belgique, nous pâtissons d'une image très négative quant au jeu vidéo. On entend constamment que c'est mauvais pour les jeunes, que ce n'est pas bien, que cela véhicule des mauvaises valeurs, etc. Au final, les joueurs et l'argent, tout part en fait à l'étranger.

Selon-vous, pourquoi existe-t-il des réticences à accepter un statut spécifique à l'eSport en Belgique ?

Je pense que c'est d'abord un point de vue politique. Je sais que le MR s'y intéresse beaucoup, mais il me semble que les autres partis sont assez contre, quand on voit le comportement du PS de Paul Magnette ou autres.

Quand on organisait nos événements, on avait invité les politiques, on avait invité plusieurs politiques à venir. Et en fait, on s'est retrouvés avec, par exemple, des gens du PS qui ont préféré aller voir un tournoi de pétanque que de venir voir un événement eSport, tournoi de pétanque où il y avait 20 personnes, et nous, on avait 450 joueurs. Et donc, c'est ce qui fait qu'au fur et à mesure, on a une image très diabolisée. Les médias, vu que le politique s'y intéresse très peu, s'y intéressent encore moins. Et alors, du coup, le marketing et les entreprises s'y intéressent encore moins. Et donc, ce qui fait que c'est un manque d'investissement. Donc, je pense que pour relancer le secteur, il faudrait des subsides et une fiscalité allégée, ce qui permettrait à pas mal de structures d'événements de lancer des événements, de recréer justement tout ce secteur, recréer des joueurs, recréer tout un écosystème qui derrière se développerait naturellement et qu'on pourrait d'ici, à mon avis, 5 ans ou 7 ans, retaxer correctement.

Que pensez-vous du rôle de la fédération belge actuellement ?

C'est une fédération qui est peu professionnelle, qui n'a aucune vision stratégique et qui ne vise aucun développement belge. Cette fédération a reçu de l'argent et elle n'a fait aucune étude de marché. En fait, elle n'a rien fait.

Et donc, c'est cela aussi qui est un peu bizarre. On se retrouve avec cette fédération qui a reçu de l'argent pour développer le secteur et nous n'avons vu aucune retombée. On a vu très peu de conférences, très peu d'événements qui visent à développer l'eSport belge.

Je dirais même qu'ils confondent déjà, dans cette fédération, le jeu vidéo et l'eSport qui sont quand même deux disciplines séparées : le jeu vidéo relève de la culture avec tout ce qui est création du jeu vidéo et de nombreux studios. Et puis, de l'autre côté, il y a la partie compétitive qui est plus la partie sportive du jeu vidéo et qui, en fait, a d'autres codes et d'autres façons de fonctionner. Il faut essayer de différencier les deux ; un jeu eSport n'est pas forcément un jeu culturel et vice-versa.

Selon-vous, est-ce que nous avons atteint la taille critique en Belgique nécessitant la statutarisation de l'eSport ? Le cas échéant, quelle serait cette taille critique ?

Pour moi, un statut est nécessaire pour premièrement protéger les joueurs. Deuxièmement, il faut un statut aussi pour montrer qu'il s'agit de quelque chose de sérieux. Cela permettrait de développer tout un écosystème autour. Je pense que la taille critique n'est pas encore atteinte, mais en fait pour atteindre cette taille critique, on a besoin d'ailleurs d'avoir toute une professionnalisation qui se fait notamment par la reconnaissance du politique.



IV. L'ESPORT EST-IL UN SPORT ?

On entend souvent qu'il n'y a pas de sport sans transpiration. En clair, qu'il faut une dépense physique très intense pour parler de sport. Est-ce vraiment le cas ? La question sous-jacente est alors : si c'est un sport, mérite-t-il la consécration d'un statut pour ceux qui le pratiquent.

L'eSport se rapproche dans sa pratique et son organisation des sports plus « classiques » de compétition. Il y existe des coaches, des clubs, des tournois, des compétitions, des arbitres, etc. Il y a des retransmissions, des rediffusions. Une hypertechnologisation des équipements, une starification, une médiatisation. Des reconversions professionnelles en fin de carrière. C'est devenu une pratique sportive aussi bien dans sa rigueur et ses valeurs que dans sa démesure et ses excès (cash prize importants, tricheries, dopages, etc.). Il y a aussi une institutionnalisation de la pratique (fédérations, etc.). Encore partielle en Belgique mais réelle. Beaucoup plus aboutie dans d'autres pays.

Il existe aussi une dimension physique dans les compétitions. Il y a tellement de joueurs potentiels que seuls quelques-uns peuvent percer. Beaucoup d'appelés, peu d'élus. Ce sont donc des athlètes qui percent. Ils ont des entraînements quotidiens encadrés par des coaches, des prescriptions diététiques, une hygiène de vie, la nécessité de traiter des blessures physiques, un encadrement paramédical, etc. « L'expertise gestuelle » ou dextérité du joueur est déterminante pour l'emporter contre son adversaire. A contrario, le jeu d'échec est purement intellectuel. On peut demander à un aide de déplacer les pions à sa place. Par contre, un e-sportif ne pourra pas demander à quelqu'un d'effectuer physiquement une activité à sa place. Les joueurs doivent faire preuve d'une agilité mentale et physique peu commune, bien au-delà de la moyenne. L'approche traditionnelle exigeant qu'un sport exige la mise en marche de tous les muscles du corps est dépassée.

L'eSport est une discipline sportive difficile. Les joueurs pros n'ont d'ailleurs pas une carrière très longue comme dans le tennis ou le football (entre 20 et 40 ans). En réalité, cette carrière ne dure en moyenne que 5 ans. Pourquoi ? Pour plusieurs raisons. En raison du stress d'abord. Les attentes des clubs sont très hautes dans ce sport qui ne cesse d'augmenter en popularité. Les joueurs sont aussi, seconde raison, plus susceptibles d'avoir des blessures : mouse elbow, rupture du tendon d'Achille, du canal carpien, etc. Par ailleurs, les jeux évoluent constamment. Il faut continuellement s'adapter pour rester au top voire passer d'un jeu qui périclité à un jeu nouveau.

Enfin, il y a une dimension économique qui permet de qualifier l'eSport comme un sport. Dans les endroits où il performe bien, ce sport génère des revenus florissants, parfois bien plus élevés que dans les sports traditionnels.

On dit souvent que le sport est une pratique saine. L'eSport est-il bénéfique pour la santé ? Sans doute s'il est pratiqué de manière professionnelle avec des accompagnateurs qui veillent à un suivi. Mais, dans la pratique amateur, ce n'est pas nécessairement le cas. Un enfant qui va jouer au foot deux heures ressentira infiniment plus les aspects positifs de cette pratique sur son corps qu'un autre qui joue à Clash Royal pendant 10 heures.

Cela dit, les experts sont divisés car il n'y a pas de critère clair pour délimiter ceux des jeux vidéo qui font partie de l'eSport et ceux qui n'en font pas partie. Le jeu Heartstone, jeu de cartes à collectionner en ligne se rapproche plutôt du jeu du poker, lequel est exclu des sports. Heartstone ne fait donc bien évidemment pas partie de l'eSport. Mais, pour d'autres, la frontière est plus floue.

Admettons que l'eSport soit un sport. Sous quel statut le pratiquer ? Et mérite-t-il un statut spécifique ?

V. UN STATUT ? SI OUI, LEQUEL ?

Pour l’instant, il n’y a pas de statut spécifique pour les e-sportifs. Ils sont soit indépendants (étudiant, complémentaire ou principal) ou même employés. Cette dernière hypothèse est extrêmement rare. C’est le cas, on l’a vu, de quelques personnes employées dans un club de foot pour concourir à des compétitions de foot virtuel entre clubs (FIFA).

En raison d’un manque de prise en charge et de statut spécifique, d’une fiscalité intéressante, d’organisations reconnues et de compétitions de haut niveau en Belgique, les meilleurs joueurs ont tendance à émigrer vers des pays plus intéressants.

Notons qu’en raison de la nature des compétitions internationales, ces joueurs seront amenés à voyager dans le monde et seront invités à rester dans des pays qui les accueilleront pour leurs talents. Beaucoup de joueurs pros rejoignent des équipes étrangères car ils ne sont pas reconnus comme des sportifs en Belgique. Faute d’un statut, la Belgique se prive malheureusement de la possibilité de développer son écosystème économique e-sportif faute d’une reconnaissance officielle de ses joueurs. Elle se prive aussi de beaucoup de rentrées touristiques faute de pouvoir organiser de grands évènements. Beaucoup d’argent dans les petits tournois - qui sont légion - n’est pas déclaré.

Plusieurs pays ont pris la décision d’octroyer un statut spécifique à leurs e-sportifs. La Corée du Sud, la France et la Russie leur ont octroyé le statut de sportif. Notons toutefois que les États-Unis ou le Danemark n’ont pas encore avancé en la matière.

Les Français sont beaucoup plus avancés que nous car cela fait plus de 20 ans qu’ils organisent des compétitions. Pourtant, initialement, ils étaient opposés à la reconnaissance d’un statut. Les montants gagnés étaient de plus en plus importants et les autorités françaises ont été tentées de classer cette pratique dans les jeux de hasard. C’est finalement Manuel Valls qui, en 2015, s’est déclaré favorable au développement des compétitions e-sportives en France :

- Loi sur la République numérique 2016. Les articles 101 et 102 traitent des compétitions de jeux vidéo et des statuts des e-sportifs qui a donné naissance à deux décrets l’année d’après.
- Contrat CDD qui permet que les joueurs soient employés comme des sportifs professionnels. Avant, ils étaient soit autoentrepreneurs soit sous un contrat de sponsoring/représentation dans les tournois. C’était un statut précaire pour les joueurs. Par ailleurs, cela hypothéquait la fiabilité de leurs joueurs pour les clubs.

Quel type de statut est-il envisageable d’adopter quand on est eSportif en Belgique ?

Le statut social des indépendants

L’article 3, §1 de l’AR n° 38 du 27 juillet 1967 organisant le statut social des travailleurs indépendants définit le travailleur indépendant comme : « toute personne physique, qui exerce en Belgique une activité professionnelle en raison de laquelle elle n’est pas engagée dans les liens d’un contrat de louage de travail ou d’un statut.

Cette disposition reprend plusieurs éléments visant à définir l’activité indépendante :

- une activité professionnelle ;
- l’absence d’un contrat de travail ou d’un statut ;
- une activité s’exerçant en Belgique.

L’activité professionnelle est définie par la doctrine et la jurisprudence par une activité qui est exercée de manière habituelle, régulière et avec un but de lucre.

L’activité indépendante doit impliquer une absence de lien de subordination en son sein. De fait, il ne peut y avoir d’activités exercées sous contrat de travail ou sous statut.

Cela implique que les activités pour lesquels il existe une présomption d’assujettissement au régime des travailleurs salariés sont aussi exclues du champ d’application du statut social des travailleurs indépendants

Il existe également une présomption d’assujettissement sur base d’un critère fiscal. Si l’INASTI reçoit des revenus qualifiés de revenus, profits professionnels de travailleur indépendant ou de dirigeant d’entreprise par l’administration fiscale, la personne sera présumée être dans les conditions d’assujettissement au statut.

Par ailleurs, la loi prévoit que les mandataires sont présumés de manière réfragable exercer une activité professionnelle de travailleur indépendant.

Mais devenir indépendant c’est aussi assumer une double responsabilité :

- exercer sa profession dans les règles de l’art ;
- garantir le respect des obligations légales en matière fiscale et sociale.

Si l’eSport est assimilé au sport

En droit du travail belge, les relations de travail entre un sportif rémunéré et son employeur sont réglées par une loi spécifique, la loi sur les sportifs rémunérés (parfois également dénommée « loi de 1978 »).

Pour rentrer dans le champ d’application de ladite loi, plusieurs éléments doivent être remplis :

- se préparer et/ou participer à une compétition ou à une exhibition sportive contre paiement d’une rémunération ;
- et sous l’autorité d’une autre personne ;
- le salaire que l’on reçoit doit dépasser un certain seuil. En l’espèce, le montant qui doit être atteint est de 11.040 euros annuel (montants 2024-2025). Toutefois, si le salaire du sportif est inférieur au seuil minimal, il reste lié par un contrat de travail pour autant que les autres conditions sont remplies.

Le contrat entre un employeur et un sportif rémunéré est présumé être un contrat de travail d’employé, indépendamment des termes ou de l’intitulé du contrat et sans qu’un lien de subordination ne doive être démontré.

La présomption légale de statut d’employé vaut également pour les catégories de personnes à qui la loi sur les sportifs rémunérés est applicable par extension, à savoir, par exemple, les entraîneurs de football, basketball, volleyball et cyclisme.

Lorsque cette présomption s’applique, il n’est plus possible d’exécuter l’activité en tant que travailleur indépendant.

Ainsi, plusieurs des règles afférentes au statut du sportif rémunéré dérogent aux dispositions du contrat de travail ordinaire :

- présomption légale qu’il s’agit d’un contrat de travail salarié ;
- conditions d’âge spécifiques ;
- interdiction de clause de non-concurrence générale ;
- durée et fin du contrat : le contrat à durée déterminée de sportif rémunéré ne peut pas dépasser 5 ans et les parties ne peuvent pas y déroger. Il est également possible de conclure un contrat à durée indéterminée et ce, sans conditions.

En ce qui concerne la sécurité sociale, les sportifs rémunérés ont l’obligation d’être assujettis à l’ONSS. Une nouvelle réglementation est applicable depuis le 1^{er} janvier 2022. Doivent être assujettis à l’ONSS les sportifs rémunérés :

- dont la rémunération annuelle dépasse le seuil de 11.040 € (montant du 1er juillet 2023 au 30 juin 2024) ;
- dont la rémunération annuelle n’atteint pas ce seuil mais qui relèvent d’un contrat de travail.

Ainsi, depuis 2022, les cotisations applicables le sont sur base de la rémunération réelle et ils bénéficient d’une couverture sociale complète : ce qui signifie que leur est applicable le régime de vacances ordinaire, la réduction structurelle selon les règles ordinaires et la cotisation de modération salariale.

Une nouvelle réduction groupe-cible pour les cotisations patronales a également été introduites ainsi qu’un « bonus sport » consistant en une réduction des cotisations sociales personnelles du sportif rémunéré.

Si l’eSport n’est pas assimilé au sport

Il n’existe aucun obstacle actuellement à ce que l’e-sportif soit un travailleur indépendant (à titre principal ou à titre complémentaire) pour autant qu’ils répondent aux conditions.

L’e-sportif qui souhaite devenir travailleur indépendant devra répondre aux obligations afférentes au statut : l’affiliation à une caisse d’assurances sociales, le paiement des cotisations sociales, l’affiliation à une mutualité, etc. Il pourra ainsi bénéficier des droits inhérents au régime : prestations familiales, assurance soins de santé, assurance indemnité, etc.

L’indépendant à titre principal qui démarre son activité peut bénéficier d’une cotisation sociale de primo starters pour les quatre premiers trimestres. Celle-ci est réduite par rapport à la cotisation sociale minimale demandée aux autres travailleurs indépendants. Ainsi, l’indépendant paie moins de cotisations sociales pour les quatre premiers trimestres si son revenu est limité. Avec des revenus plus élevés, il paiera les mêmes cotisations que les autres travailleurs indépendants à titre principal. L’e-sportif pourra également bénéficier de cette mesure au démarrage de son activité. Par contre, il n’y a pas de volonté de créer un « sous-statut » de travailleur indépendant pour les e-sportifs.

Le statut d’étudiant entrepreneur

Jusqu’à la mise en place du statut d’étudiant-entrepreneur en 2017, aucun régime spécifique n’était prévu pour les étudiants qui souhaitaient se lancer comme indépendants. L’étudiant qui décidait de devenir indépendant était alors tenu par les mêmes obligations que tout indépendant à titre principal ou complémentaire.

C’est pour cela qu’il a été décidé de créer un statut spécifique : le statut d’étudiant-indépendant

Le statut d’étudiant-entrepreneur permet de donner aux étudiants de 18 à 25 ans qui suivent un enseignement de plein exercice l’opportunité de faire leurs premiers pas dans le domaine de l’entrepreneuriat. Mais aussi contribuer à faire sauter le fossé, qui est encore trop important, entre le monde de l’enseignement supérieur et le monde du travail.

Pour bénéficier de ce statut, il faut réunir les conditions suivantes :

- l'étudiant doit avoir 18 ans au moins et 25 ans au plus. Pourquoi ces limites ? 18 ans correspond à l'âge de la majorité en Belgique et il a été décidé de limiter à 25 ans car cela correspond à l'âge limite notamment pour le remboursement des soins de santé en tant qu'enfant à charge et pour l'octroi d'allocations familiales.
- Ensuite, le bénéficiaire doit être, pour l'année scolaire ou académique considérée, inscrit à titre principal, dans un établissement en Belgique, ou à l'étranger, pour suivre régulièrement des cours, en vue d'obtenir un diplôme reconnu par une autorité compétente en Belgique
- L'étudiant doit exercer une activité indépendante. Il est important que l'étudiant ne soit pas un lien de subordination dans son travail sinon il s'agit d'un contrat d'occupation étudiante (salarié). Les cotisations sociales dues sont réduites en fonction de la tranche de revenus :

Depuis 2017 le nombre de jeunes indépendants âgés de 25ans et moins augmente beaucoup plus fortement que le nombre d'indépendants dans les autres catégories d'âge. Si cela est une bonne chose, il semble encore prématuré à ce stade-ci de tirer des conclusions sur l'effet incitatif éventuel de la mesure sur l'activité indépendante des jeunes actifs de 25-29 ans.

Un statut eSportif sous couvert d'économie collaborative ?

Un régime spécifique s'applique pour l'économie collaborative : les revenus issus de l'économie collaborative sont en principe considérés comme des revenus divers et sont imposables au taux de 20% après déduction de 50% des charges forfaitaires. La charge fiscale réelle est donc de 10% du revenu brut.

Depuis le 1er février 2021, les plates-formes reconnues doivent à nouveau prélever le précompte professionnel sur les revenus de l'économie collaborative. Ce précompte professionnel s'élève à 10,70 p.c. du montant brut des revenus. Le plafond annuel à respecter est de 6.540 euros bruts par an (montant à l'exercice d'imposition 2023). Si cette limite est respectée, aucune cotisation à la sécurité sociale ou à la tva n'est due.

Les activités de sportifs ou e-sportifs ne sont toutefois pas concernées. Nous mentionnons ce point ici car c'est une piste qui est parfois avancée. Cela dit, cette piste doit être écartée car il ne s'agit pas ici d'une activité constitutive d'économie collaborative.

VI. FISCALITÉ DE L'ESPORT

La Belgique est le pays avec le plus de taxes³⁵ au monde avec un taux marginal le plus élevé de 79,5%, sans compter la TVA ou notre pays se positionne 16^{ème} mondial.

De ce fait, même si les infrastructures et le soutien étaient parfaits, il n'en reste pas moins que la Belgique n'est pas intéressante fiscalement.

De plus, là où d'autres milieux n'ont pas ce problème, l'eSport étant par définition international, il est aisé pour les e-sportifs de voir les différences avec d'autres pays et de vouloir s'expatrier pour des raisons fiscales. Malheureusement, il n'est pas possible dans la situation actuelle de proposer une alternative. Ce problème de taxation est transversal à tous les domaines et nécessite une réflexion plus profonde sur la gestion des budgets de l'Etat et de l'imposition de ses citoyens.

Cependant, il pourrait être utile de prévoir, à l'instar de ce qui est fait dans le monde du cinéma, un tax-shelter pour permettre la production et le développement de jeux vidéo en Belgique. Pareille proposition aurait sans doute des retombées positives indirectes dans tout le secteur de l'eSport.

Notons aussi que le statut de sportif qui pourrait être octroyé aux e-sportifs si l'eSport est considéré comme un sport, offre un avantage fiscal considérable et très attractif. En effet, de manière générale, les sports rémunérés sont soumis au régime ordinaire de l'impôt des personnes physiques. Il existe toutefois certaines règles favorables en faveur des sportifs.

Par exemple, les jeunes sportifs (âgés de 16 à 23 ans au 1^{er} janvier de l'exercice d'imposition) bénéficieront d'un taux d'imposition de 16,5%.

Les sportifs âgés de moins de 23 ans ont un taux de 33% à condition que les revenus en tant que sportif soient inférieurs aux revenus issus d'autres activités professionnelles et pour la tranche de revenus ne dépassant pas 20.520 euros bruts par an (montants indexés). Il existe également des mesures transitoires spécifiques pour les sportifs qui au 1^{er} janvier 2022, sont âgés de 23, 24 ou 25 ans.

Point d'attention : le 3 février 2021, en Commission des Finances et du Budget, le Ministre Vincent Van Peteghem, a été interpellé sur la question de la fiscalité des e-sportifs professionnels belges engagés à l'intérieur de nos frontières. Le Ministre a indiqué que la loi relative à la dispense de 80% du versement du précompte professionnel s'applique également aux e-sportifs belges employés par des sociétés belges. Il n'y a donc, fiscalement parlant, pas de différence entre les sportifs professionnels et les e-sportifs.

³⁵ https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_pays_par_taux_d%27imposition





CONCLUSIONS

Le monde du jeu vidéo, est, au fil des dernières décennies, passé d'un loisir pour enfants et adolescents dont les produits étaient développés de manière quasiment artisanale à une industrie économique et culturelle majeure au retentissement transversal : de tout sexe et de tout âge, les joueurs ne peuvent plus être précisément catégorisés, et l'industrie des jeux vidéo, autrefois niche, est aujourd'hui un acteur économique incontournable dont les revenus ont augmenté de façon exponentielle.

De 131 milliards de dollars en 2017, les revenus générés par le secteur sont passés à 221 milliards en 2024 (prévisionnel). Les estimations tablent sur un revenu de 266 milliards à l'horizon 2028.³⁶

Nous l'avons vu, ce développement exponentiel s'est également accompagné de l'apparition d'un écosystème mettant en compétition les meilleurs joueurs entre eux lors d'événements physiques ou en ligne qui ont progressivement pris une dimension professionnelle tant dans leur organisation *stricto sensu* que dans la possibilité, pour leurs participants, d'en tirer des revenus parfois substantiels.

L'éclosion du jeu vidéo comme industrie et comme pratique potentiellement rémunérée n'a cependant pas été pris en compte de manière fondamentale par le législateur belge. Malgré une adaptation du cadre fiscal régulant les gains issus des compétitions (*prize money*) pour la rendre comparable à celle dont bénéficient les sportifs « classiques », les e-sportifs ne jouissent pas d'un statut qui leur est propre.

Par sa taille modeste, la Belgique ne dispose pas d'un nombre de joueurs professionnel important sur son territoire. Le nombre d'habitants –et donc de pratiquants– relativement peu élevé n'explique cependant pas tout. Joueurs vieillissants, absence de structures d'envergure et attrait exercé par certains pays étrangers au niveau plus relevé et aux compétitions plus nombreuses expliquent également l'atonie de la scène professionnelle du jeu vidéo en Belgique.

A ces raisons, l'absence de statut propre est parfois pointée du doigt pour expliquer le nombre peu élevé de joueurs professionnels en Belgique. Nous l'avons vu avec l'exemple de la France, la création d'un statut peut permettre sinon l'éclosion, à tout le moins l'accompagnement de joueurs vers la professionnalisation.

Les possibilités offertes en Belgique par les différents statuts disponibles permettent à tout le moins à un joueur de pouvoir se professionnaliser. Salarié, indépendant, indépendant à titre complémentaire ou étudiant indépendant, ces multiples solutions sont aujourd'hui utilisées par celles et ceux qui tirent des revenus de leur activité de joueur.

L'évolution du paysage actuel implique comme prérequis une réelle prise en considération du jeu vidéo à la fois comme levier de développement économique (ce qui est heureusement déjà souvent le cas) mais aussi comme acteur culturel et sportif d'importance. Cela passe par une valorisation du secteur et de ses débouchés –y compris ceux relevant des compétitions entre joueurs– de la part des acteurs politiques. Le jeu vidéo ne doit plus être considéré comme un loisir parmi d'autres mais bien bénéficier d'une place à part entière dans les politiques économiques, culturelles et sportives portées dans notre pays, ses régions et communautés.

Cette nécessité doit être également prise en compte par la communauté du jeu vidéo en général, à l'aune d'un manque de structures représentant à la fois l'industrie mais aussi les joueurs et pratiquants professionnels en Belgique.

Se pose ensuite la question du statut du joueur professionnel. Nous l'avons vu, l'activité de joueur professionnel peut être couverte par les statuts existants, qu'ils soient d'indépendant, d'indépendant à titre complémentaire, d'étudiant-indépendant ou de salarié.

La création d'un statut social particulier pour les e-sportifs se heurte au nombre restreint de pratiquants professionnels dans notre pays, quelques dizaines tout au plus. Il est donc difficile de recommander à cet instant la mise en place d'un mécanisme propre, accompagné d'un suivi administratif spécifique, pour un nombre limité de personnes en bénéficiant. Ici encore, l'importance pour le législateur d'avoir comme interlocutrice une communauté structurée capable de mettre en avant chiffres et besoins spécifiques doit être soulignée. L'évolution du nombre de joueurs professionnels sera un critère déterminant la mise en place éventuelle d'un statut spécifique.

Enfin, se pose la question du statut fiscal des gains issus des compétitions de jeu vidéo. Cette question a déjà fait l'objet de décisions de l'administration fiscale. Si le statut fiscal ne doit pas bénéficier d'exceptions spécifiques, il apparaît nécessaire que le législateur et l'administration appliquent *de facto* la législation en vigueur sur les gains sportifs « classiques » à ceux générés par les compétitions de jeu vidéo. Toute évolution en la matière doit donc être appliquée tant sur le plan des compétitions sportives « classiques » que sur celui des compétitions vidéoludiques.

La croissance de l'industrie du jeu vidéo ainsi que celle du nombre de joueurs ne sont pas un épiphénomène. L'ignorance ou la condescendance face à des disciplines dont la pratique professionnelle relève d'un bon nombre de qualités identiques à celle d'un sport « classique » doivent laisser place à une réelle considération de la part du législateur ainsi que d'un *level playing field*, à minima au niveau fiscal. Cette considération doit cependant aussi passer par une prise de conscience de la part des pratiquants de la nécessité d'une structuration de leur discipline qui puisse déboucher sur un corpus de demandes claires ainsi qu'un suivi statistique indispensable à la prise en compte des évolutions du secteur par les pouvoirs publics.

³⁶ « *Leveling Up for the New Reality: The Gaming Report* », Boston Consulting Group, 2025: <https://www.bcg.com/publications/2024/leveling-up-new-reality>

04 /	INTRODUCTION
06 /	LE MONDE DE L'ESPORT
13 /	L'ESPORT EN BELGIQUE
16 /	L'ESPORT EST-IL UN SPORT ?
18 /	TÉMOIGNAGES D'ACTEURS DE L'ESPORT
22 /	UN STATUT ? SI OUI, LEQUEL ?
32 /	FISCALITÉ
36 /	CONCLUSIONS

CENTRE JEAN GOL CENTRUM

Avenue de la Toison d'Or 84-86
1060 Bruxelles
02.500.50.40 • info@cjg.be

www.cjg.be

f X @ in d



Retrouvez toutes nos études sur *cjg.be*
ou demandez-nous gratuitement un exemplaire
par téléphone ou par mail