

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 19
van **ANNICK LAMBRECHT**
datum: 9 oktober 2019

aan **BEN WEYTS**

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN ONDERWIJS, SPORT, DIERENWELZIJN EN VLAAMSE RAND

E-sport - Erkenning

Enkele weken geleden werd het wereldkampioenschap Fortnite gespeeld in een stadion nabij New York. Gamers organiseren zich wereldwijd in teams en liga's en spelen virtuele wedstrijden en toernooien, waarbij handenvol geld kan worden gewonnen. Die virtuele wedstrijden worden door commentatoren en analisten becommentarieerd zoals bij echte sportwedstrijden.

De toenadering tussen virtuele realiteit en sport is al langer aan de gang. Grote traditionele sportbonden zoals de wielerbond UCI en de voetbalbond Fifa, verstevigen hun greep op de virtuele, elektronische versies van hun sport. Inmiddels wordt het Internationaal Olympisch Comité (IOC) bestookt met oproepen om e-sport als een olympische discipline op het programma te zetten.

Het IOC heeft al laten weten dat de competitieve e-sport als een sportactiviteit kan worden beschouwd. De spelers trainen en bereiden zich voor met een intensiteit die vergeleken kan worden met die van de atleten in de traditionele sporten. Om door het IOC als olympische sport erkend te worden, zal e-sport wel aan de olympische waarden moeten voldoen en moet een overkoepelend regelgevend orgaan komen dat erop toeziet dat ook de reglementen van de olympische beweging gevolgd worden.

Ook in België gaan er stemmen op om e-sport te erkennen als sportactiviteit en een wetgevend kader hierrond te maken.

1. Hoe staat de minister ten opzichte van e-sport?
2. In België vraagt het e-sportbedrijf 4Entertainment om het thema wetgevend te kaderen op het niveau van de Vlaamse Regering.

Is de minister van plan om op die vraag in te gaan?

BEN WEYTS

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING EN VLAAMS MINISTER VAN ONDERWIJS, SPORT, DIERENWELZIJN EN VLAAMSE RAND

ANTWOORD

op vraag nr. 19 van 9 oktober 2019

van **ANNICK LAMBRECHT**

Ik lees dat het IOC zou laten weten hebben de competitieve esport als sportactiviteit te beschouwen. Voor zover ik weet is dat niet zo. Wel is het zo dat er de voorbije twee jaar een intensieve dialoog heeft plaatsgevonden tussen beiden en deden er geruchten de ronde dat het IOC esports zou opnemen in het officiële Olympische programma tijdens de Olympische Spelen te Parijs in 2024. In de realiteit neemt het IOC esports niet op in het programma, zelfs niet als demosport. Om de fanbeleving te vergroten zullen in de marge van de Olympische Spelen wel nevenevenementen worden ingericht rond e-sports (de digitale varianten van feitelijke sporten), naast verschillende muziekoptredens en andere culturele evenementen in het randprogramma.

1. In het Vlaamse sportbeleid staat de doelstelling 'iedereen aan het sporten krijgen' centraal. Het aanbod uit de esportssector bestaat voornamelijk uit sedentaire activiteiten, die ingaan tegen de doelstelling van dat sportbeleid. Op dit ogenblik is er immers geen enkele aanwijzing dat esports zou bijdragen tot het tegengaan van sedentair gedrag, laat staan tot de bevordering van een actieve levensstijl. De beoefening van esports, met uitzondering van exergaming (computergames waarbij je zelf moet bewegen of sporten), staat door de sedentaire aard haaks op de finale doelstellingen van het sportbeleid, namelijk het vormen van een gezonde, fysiek actieve bevolking via bewegen en sporten.

Dit wil echter niet zeggen de esports geen enkele waarde kunnen hebben voor de sportsector. Een niche binnen de gaming- en de esportssector kan wel voordelen hebben voor het sportbeleid en de sportsector, namelijk die met een intrinsieke beweeg- of sportcomponent. Het klassieke voorbeeld daarvan is de Wii-fit. Deze niche in de gaming- en esportssector wordt exergaming genoemd. Vooral wanneer dit gecombineerd wordt met Virtual Reality technologie, biedt dit mogelijk potentieel tot het stimuleren van bewegen en sporten. Sport Vlaanderen is intussen actief aan het experimenteren met deze VR-exergames. In de Sportinnovatiecampus in Brugge is reeds een VR-sportscube operationeel waarin deze games kunnen uitgetest worden. Begin dit jaar schreef Sport Vlaanderen ook een oproep uit rond de ontwikkeling van VR-games die aanzetten tot sporten en bewegen. Deze zomer werden hiervoor subsidies toegekend aan de drie geselecteerde projecten.

2. Ik onderschrijf het belang van de ontwikkeling van een duidelijk regelgevend kader voor de sector door de Vlaamse Regering, maar echter niet als onderdeel van de sportsector. De esportssector (en daaraan gelinkt de ganse gamingsector) is een snelgroeiende sector met een grote impact, vooral op onze jongeren. Ik vind het daarom belangrijk dat er een breed, beleidsdomeinoverschrijdend debat wordt gevoerd binnen de Vlaamse overheid om de esportssector een correcte, eigen plaats te geven binnen het beleid van de Vlaamse overheid.