

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

15 oktober 2025

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

**betreffende het gebruik van e-sports,
videogames en livestreaming
als innovatieve communicatie- en
rekruteringsaanpak bij Defensie**

(ingediend door de heer Koen Van den Heuvel)

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

15 octobre 2025

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

**concernant le recours aux e-sports,
aux jeux vidéo et au streaming en direct
comme approche innovante
en matière de communication et
de recrutement à la Défense**

(déposée par M. Koen Van den Heuvel)

N-VA	: Nieuw-Vlaamse Alliantie
VB	: Vlaams Belang
MR	: Mouvement Réformateur
PS	: Parti Socialiste
PVDA-PTB	: Partij van de Arbeid van België – Parti du Travail de Belgique
Les Engagés	: Les Engagés
Vooruit	: Vooruit
cd&v	: Christen-Democratisch en Vlaams
Ecolo-Groen	: Ecologistes Confédérés pour l'organisation de luttes originales – Groen
Open Vld	: Open Vlaamse liberalen en democraten
DéFI	: Démocrate Fédéraliste Indépendant
ONAFH/INDÉP	: Onafhankelijk-Indépendant

Afkorting bij de nummering van de publicaties:		Abréviations dans la numérotation des publications:	
DOC 56 0000/000	Parlementair document van de 56 ^e zittingsperiode + basisnummer en volgnummer	DOC 56 0000/000	Document de la 56 ^e législature, suivi du numéro de base et numéro de suivi
QRVA	Schriftelijke Vragen en Antwoorden	QRVA	Questions et Réponses écrites
CRIV	Voorlopige versie van het Integraal Verslag	CRIV	Version provisoire du Compte Rendu Intégral
CRABV	Beknopt Verslag	CRABV	Compte Rendu Analytique
CRIV	Integraal Verslag, met links het definitieve integraal verslag en rechts het vertaalde beknopt verslag van de toezpraken (met de bijlagen)	CRIV	Compte Rendu Intégral, avec, à gauche, le compte rendu intégral et, à droite, le compte rendu analytique traduit des interventions (avec les annexes)
PLEN	Plenum	PLEN	Séance plénière
COM	Commissievergadering	COM	Réunion de commission
MOT	Moties tot besluit van interpellaties (beigekleurig papier)	MOT	Motions déposées en conclusion d'interpellations (papier beige)

TOELICHTING

DAMES EN HEREN,

Inleiding

Tijdens deze zittingsperiode zal Defensie ten minste 14.800 militairen van het actief kader, 6600 reservisten en 4800 burgers rekruteren. Tegen het einde van 2029 zou Defensie dan 29.400 voltijdse militairen, 6900 reservisten en 5200 burgers moeten tellen.¹

Dit wil zeggen dat Defensie jaarlijks gemiddeld 2960 militairen in het actief kader moet aanwerven. Een ambitieus streefdoel wanneer we kijken naar de inlijvingen van de afgelopen jaren. In de wervingsjaren 2020-2024 waren er gemiddeld 2509 nieuwe inlijvingen voor actieve militairen, een verschil van meer dan 400.²

De uitdaging is nog groter bij de reservisten. Als Defensie tegen 2029 minstens 6600 reservisten wil rekruteren, moeten er jaarlijks gemiddeld 1320 reservisten bijkomen. In de wervingsjaren 2020-2024 waren er gemiddeld 409 nieuwe reservisten. Het streefdoel ligt hier dus meer dan driedubbel zo hoog.³

War for talent

Defensie is niet de enige organisatie die op zoek is naar nieuw talent, wat maakt dat er vandaag onmiskenbaar sprake is van een *war for talent*. De krapte op de arbeidsmarkt is structureel en treft vrijwel alle sectoren. Organisaties worden geconfronteerd met een toenemende schaarste aan arbeidskrachten, terwijl de concurrentie om de juiste profielen steeds heviger wordt.

Deze strijd is bijzonder scherp voelbaar voor technische en gespecialiseerde profielen. Ingenieurs, IT-specialisten en technisch geschoolde vakmensen zijn schaars, terwijl de vraag naar hun competenties jaar na jaar toeneemt. Ook het leger ontsnapt niet aan deze dynamiek, want Defensie heeft nood aan hooggekwalificeerd technisch personeel voor het onderhoud van het materieel, de inzet van moderne systemen en de ondersteuning van digitale operaties. Net diezelfde profielen worden echter intensief gerekruteerd door private ondernemingen, vaak met meer middelen en directe voordelen. Het gevolg

¹ Strategische visie, A-1.

² B012 - Schriftelijke vraag en antwoord nr.: 0061 - Jaarlijkse defensie-instroom en attritie.

³ B012 - Schriftelijke vraag en antwoord nr.: 0061 - Jaarlijkse defensie-instroom en attritie.

DÉVELOPPEMENTS

MESDAMES, MESSIEURS,

Introduction

Sous l'actuelle législature, la Défense recrutera au minimum 14.800 militaires dans le cadre actif, 6600 réservistes et 4800 civils. À la fin de l'année 2029, la Défense devrait compter 29.400 militaires à temps plein, 6900 réservistes et 5200 civils.¹

La Défense devra donc recruter, en moyenne, 2960 militaires par an dans le cadre actif. Il s'agit d'un objectif ambitieux au regard des incorporations enregistrées au cours des années écoulées. En moyenne, entre 2020 et 2024, 2509 nouvelles incorporations ont eu lieu dans le cadre actif, soit une différence de plus de 400 recrues.²

Le défi sera encore plus grand pour les réservistes. Pour atteindre un effectif d'au moins 6600 réservistes en 2029, il faudra procéder chaque année à 1320 recrutements supplémentaires. Entre 2020 et 2024, seules 409 nouvelles incorporations ont eu lieu annuellement. L'objectif est donc plus de trois fois plus élevé que ce nombre.³

Guerre des talents

La Défense n'étant pas la seule organisation à rechercher de nouveaux talents, on assiste aujourd'hui à une véritable guerre des talents. La pénurie de main-d'œuvre sur le marché du travail est structurelle et elle touche presque tous les secteurs. Les organisations sont confrontées à une pénurie croissante de main-d'œuvre, tandis que la concurrence pour les profils qualifiés devient toujours plus intense.

Cette compétition se fait particulièrement sentir pour les profils techniques et spécialisés. Les ingénieurs, les spécialistes IT et les techniciens qualifiés sont rares, tandis que la demande pour leurs compétences augmente chaque année. L'armée n'échappe pas à cette dynamique. En effet, la Défense a besoin de personnel technique hautement qualifié pour l'entretien du matériel, l'utilisation de systèmes modernes et le soutien aux opérations numériques. Ces profils sont cependant fortement recherchés par le secteur privé, qui dispose souvent de plus de moyens et offre des avantages immédiats. Par

¹ Vision stratégique, A-1.

² B012 - Question écrite et réponse n° 0061 - Flux entrant et attrition annuels à la Défense.

³ B012 - Question écrite et réponse n°0061 - Flux entrant et attrition annuels à la Défense.

is dat Defensie niet alleen moet concurreren met de civiele arbeidsmarkt, maar daarbij ook het risico loopt om achterop te raken in de strijd om schaars talent.

Defensie staat dan ook voor een grote uitdaging om een gezonde instroom van nieuwe rekruten te voorzien. De klassieke wervingskanalen zijn niet langer voldoende om aan de vraag naar voldoende personeel te voldoen. Het is dan ook nodig om de bestaande wervingskanalen aan te vullen met innovatieve rekruteringsmethoden.

Defensie, videogames en e-sports

“I’m setting up a new direct route for Cyber Military recruits. Because if you’re a top gamer, or a coder, your country needs you.”, zei John Healey, de Britse minister van Defensie, tijdens het Labour Party-congres op 23 september 2024 in Liverpool. Hij lanceerde daarmee een versneld rekruteringskanaal voor cybermilitaire rekruten, gericht op gamers en *coders*⁴. Hij liet verstaan dat hun digitale vaardigheden cruciaal zijn voor het Britse leger, vanwege de steeds verdere digitalisering van de oorlogsvoering.

De militaire werving via games is niet nieuw en het Verenigd Koninkrijk is lang niet het enige land dat deze doelgroep expliciet benadert. De Verenigde Staten hebben met de *U.S. Army Esports* een eigen e-sportsteam, livestreamen via Twitch om in contact te komen met gamers en gebruikten lange tijd hun eigen videogame *“America’s Army”* om hun dalende rekruteringsaantallen omhoog te tillen. Ook Frankrijk, Duitsland en Nederland maken actief gebruik van e-sports, livestreaming en videogames om nieuwe talenten te rekruteren.

De motivatie is steeds dezelfde. Gamers ontwikkelen tijdens het spelen een reeks vaardigheden die rechtstreeks aansluiten bij wat Defensie nodig heeft. Zo leren ze snel en strategisch denken, complexe problemen oplossen en efficiënt omgaan met cijfers en informatie. Hun reactiesnelheid en vermogen om onder druk de juiste beslissingen te nemen zijn belangrijke troeven in de militaire context. Daarnaast versterken videogames de samenwerking en de communicatie, waardoor teamwork en leiderschap worden gestimuleerd.

Bovendien winnen digitale vaardigheden aan belang, aangezien drones een steeds grotere rol spelen in de oorlogsvoering en militairen tijdens hun training steeds meer werken met geavanceerde simulatoren en digitaal aangestuurd oefenmaterieel. Het is niet voor niets dat de

⁴ Een *coder* is iemand die computercodes schrijft of oplost. Zij maken software, mobiele apps en websites met behulp van verschillende programmeertalen.

conséquent, la Défense doit non seulement concurrencer le marché civil, mais court également le risque de prendre du retard dans la course aux talents rares.

La Défense est donc confrontée à un défi majeur pour assurer un flux adéquat de nouvelles recrues. Les canaux de recrutement classiques ne suffisent plus pour répondre à la demande de personnel. Il faut donc compléter ces canaux existants par des méthodes de recrutement innovantes.

Défense, jeux vidéo et e-sports

“I’m setting up a new direct route for Cyber Military recruits. Because if you’re a top gamer, or a coder, your country needs you”, a déclaré John Healey, ministre britannique de la Défense, lors du congrès du Labour Party le 23 septembre 2024 à Liverpool. Il a ainsi ouvert un canal de recrutement accéléré pour les recrues cybermilitaires qui cible les gamers et les codeurs⁴, soulignant que leurs compétences numériques sont cruciales pour l’armée britannique compte tenu de la numérisation croissante des opérations militaires.

Le recrutement militaire via les jeux vidéo n’est pas neuf, et le Royaume-Uni est loin d’être le seul pays à viser explicitement ce public. Les États-Unis ont leur propre équipe d’e-sports, la *U.S. Army Esports*, qui utilise la plateforme Twitch pour entrer en contact avec les gamers, et ils ont longtemps eu recours à leur propre jeu vidéo *“America’s Army”* pour faire remonter leur taux de recrutement. La France, l’Allemagne et les Pays-Bas utilisent aussi activement les e-sports, le *livestreaming* et les jeux vidéo pour recruter de nouveaux talents.

La motivation est toujours la même. Les *gamers* développent, en jouant, un ensemble de compétences directement utiles à la Défense. Ils apprennent à penser rapidement et de manière stratégique, à résoudre des problèmes complexes et à gérer efficacement des chiffres et des informations. Leur rapidité de réaction et leur capacité à prendre les bonnes décisions sous pression sont des atouts majeurs dans le contexte militaire. De plus, les jeux vidéo renforcent la coopération et la communication, ce qui favorise l’esprit d’équipe et le leadership.

De plus, les compétences numériques gagnent en importance, car les drones jouent un rôle de plus en plus important dans la guerre et les militaires travaillent de plus en plus avec des simulateurs avancés et du matériel d’entraînement à commande numérique pendant

⁴ Un codeur est une personne qui écrit ou déchiffre des codes informatiques. Les codeurs créent des logiciels, des applications mobiles et des sites web en utilisant différents langages de programmation.

eerste dronegeneraal van het land, Michel Van Strythem (58), benadrukte dat “gamers de nieuwe militairen zijn” en dat “gamen meer dan ooit een noodzakelijke vaardigheid is.”

Videogames als rekruteringsstrategie

Jongeren brengen vandaag een aanzienlijk deel van hun vrije tijd online door, waardoor dit een logische plaats wordt om hen te ontmoeten en te bereiken. Door de aanwezigheid van gamende militairen op streaming-platformen zoals Twitch en YouTube, komen gamers rechtstreeks in contact met de wereld van Defensie. Ze kunnen er niet alleen militairen aan het werk zien in hun vrije tijd, maar ook vragen stellen over het militaire beroep, de dagelijkse taken en de mogelijkheden binnen Defensie. Deze directe interactie verlaagt de drempel om informatie te zoeken en zorgt voor een meer authentiek beeld van het leven als militair.

Daarnaast zetten defensieorganisaties ook in op de aanwezigheid bij e-sportstoernooien en fysieke gamebeurzen. Deze evenementen trekken een groot en vaak jong publiek aan dat interesse heeft in technologie, competitie en teamwork. Ook hier kunnen gamers rechtstreeks in contact komen met de wereld van Defensie.

Videogames als communicatiestrategie

Naast het rekruteren van nieuwe talenten worden videogames ook gebruikt om een draagvlak voor Defensie te creëren bij gamers. Zo vond in Nederland recent het evenement “NAVO door Nederland” met een eigen “NAVO Esports Cup” plaats. Tussen de games door gingen Defensie-experts in gesprek over *cyberwarfare*, desinformatie en het belang van de NAVO.

Belgische situatie

In België blijven we achter bij het inzetten van e-sports en videogames als rekruteringsstrategie binnen Defensie. Hoewel er reeds enkele initiatieven zijn, zoals de *Belgian Navy Drone Race* en de aanwezigheid van het Belgisch leger op *Gameforce 2023*, is er nog geen centrale visie of beleid op dit vlak. Dit biedt ruimte voor groei en innovatie, maar bovenal kansen om e-sports, videogames en livestreaming effectiever in te zetten voor het bereiken van gamers en het versterken van de band met het leger.

Ethische dimensie

Het gebruik van videogames en e-sports als instrument voor de militaire rekrutering biedt een innovatieve en

leur formation. Ce n'est pas un hasard que le premier général drone du pays, Michel Van Strythem (58 ans), a souligné que “les gamers sont les nouveaux militaires” et que “le gaming est plus que jamais une compétence indispensable”.

Les jeux vidéo comme stratégie de recrutement

Aujourd'hui, les jeunes consacrent une part importante de leur temps libre à des activités en ligne, ce qui en fait un lieu logique pour les rencontrer et interagir avec eux. La présence de militaires gamers sur les plateformes de streaming comme Twitch et YouTube permet aux gamers de découvrir directement l'univers de la Défense. Ils peuvent y observer les militaires à l'œuvre pendant leur temps libre, poser des questions sur le métier, les tâches quotidiennes et les opportunités offertes par la Défense. Cette interaction facilite l'accès à l'information et donne une image plus authentique de la vie militaire.

Par ailleurs, les organisations de défense participent également à des tournois d'e-sports et à des salons de jeux vidéo. Ces événements attirent un large public, souvent jeune, passionné de technologie, de compétition et de travail d'équipe. Là aussi, les gamers peuvent entrer directement en contact avec l'univers de la Défense.

Jeux vidéo comme stratégie de communication

Outre leur utilité pour recruter de nouveaux talents, les jeux vidéo servent également à susciter l'intérêt des gamers pour la Défense. Par exemple, aux Pays-Bas, l'événement “NAVO door Nederland” a récemment accueilli sa propre “NAVO Esports Cup”. Entre deux parties, des experts de la Défense y ont échangé sur la cyberguerre (*cyberwarfare*), la désinformation et l'importance de l'OTAN.

Situation en Belgique

En Belgique, l'usage des e-sports et des jeux vidéo comme stratégie de recrutement à la Défense accuse un certain retard. Bien que certaines initiatives aient été prises, comme la *Belgian Navy Drone Race* ou la participation de l'armée belge à *Gameforce 2023*, ni vision centrale ni politique n'ont encore été définies. On peut y voir des possibilités de croissance et d'innovation, mais surtout des opportunités d'utiliser plus efficacement les e-sports, les jeux vidéo et le streaming en direct pour atteindre les gamers et renforcer les liens avec l'armée.

Dimension éthique

Le recours aux jeux vidéo et aux e-sports comme outil de recrutement militaire constitue un moyen innovant

laagdrempelige manier om jongeren te bereiken. Deze strategie kan de zichtbaarheid van Defensie vergroten en de directe interactie tussen de potentiële kandidaten en de militairen faciliteren. Tegelijkertijd dient men zich bewust te zijn van de ethische implicaties: videogames zijn primair entertainment en bevatten vaak competitieve of gewelddadige elementen, terwijl het doelpubliek ook jongeren kan omvatten die de volledige consequenties van de militaire dienst nog niet kunnen overzien. Bij de toepassing van deze rekruteringsmethode dient daarom rekening te worden gehouden met de transparantie, de duidelijke grenzen en het respect voor leeftijdsgrenzen, om een verantwoorde inzet van videogames als wervingsinstrument te waarborgen.

Koen Van den Heuvel (cd&v)

et accessible d'atteindre les jeunes. Cette stratégie permettra d'accroître la visibilité de la Défense et de faciliter les interactions directes entre les candidats potentiels et les militaires. Il convient cependant aussi d'être conscient de ses implications éthiques: les jeux vidéo sont avant tout un moyen de divertissement qui a souvent une dimension compétitive ou violente, et leur public cible peut également inclure des jeunes qui ne sont pas encore en mesure d'appréhender toutes les conséquences du service militaire. Lors de l'application de cette méthode de recrutement, il conviendra donc de veiller à prendre en compte la transparence, des limites claires et le respect des limites d'âge, afin de garantir une utilisation responsable des jeux vidéo comme outil de recrutement.

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

DE KAMER VAN VOLKSVERTEGENWOORDIGERS,

A. gelet op de forse investeringen in de cybermacht, het toenemende belang van drones in de moderne oorlogsvoering en de nood aan nieuw talent;

B. rekening houdend met de rekruteringsstreefdoelen van 14.800 militairen van het actief kader, 6600 reservisten en 4800 burgers zoals opgenomen in de strategische visie;

C. signalerend dat de inlijvingen in de wervingsjaren 2020-2024 sterk onder de rekruteringsstreefdoelen liggen;

D. gelet op het feit dat militairen tijdens hun training steeds meer werken met geavanceerde simulatoren en digitaal aangestuurd oefenmaterieel;

E. akte nemend van de initiatieven uit het buitenland in Nederland, Frankrijk, het Verenigd Koninkrijk en de Verenigde Staten;

F. rekening houdende met reeds bestaande evenementen binnen het Belgisch leger, zoals de *Belgian Navy Drone Race*;

G. gelet op het feit dat videogames dicht aansluiten bij de leefwereld van jongeren én dat zij het doelpubliek van Defensie zijn;

H. overtuigd van de meerwaarde die videogames en e-sports kunnen hebben om Defensie dicht bij haar doelpubliek van jongeren te brengen en daarmee de rekruteringscijfers te verhogen;

VERZOEKT DE FEDERALE REGERING:

1. de rekruteringsvijver uit te breiden naar gamers door actief in te zetten op e-sports, videogames en livestreaming;

2. werk te maken van een innovatieve rekruteringsaanpak bij Defensie waarbij Defensie zich niet enkel richt op de klassieke wervingskanalen, maar ook op innovatieve methoden zoals e-sports, videogames en livestreaming;

3. werk te maken van een innovatieve communicatiestrategie bij Defensie waarbij Defensie gebruikmaakt van innovatieve methoden zoals e-sports, videogames en livestreaming om zo Defensie dicht bij de leefwereld

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

LA CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS,

A. vu les investissements massifs dans la force cyber, l'importance croissante des drones dans la guerre moderne et le besoin de nouveaux talents;

B. vu les objectifs de recrutement de 14.800 militaires dans le cadre actif, de 6600 réservistes et de 4800 civils annoncés dans la vision stratégique;

C. considérant que les incorporations durant les années de recrutement 2020-2024 demeurent largement inférieures aux objectifs fixés;

D. considérant que les militaires utilisent de plus en plus des simulateurs sophistiqués et du matériel d'entraînement à commande numérique pendant leur formation;

E. vu les initiatives prises à l'étranger, soit aux Pays-Bas, en France, au Royaume-Uni et aux États-Unis;

F. vu les événements déjà organisés au sein de l'armée belge, comme la *Belgian Navy Drone Race*;

G. considérant que les jeux vidéo font partie intégrante de la vie des jeunes, qui constituent le public cible de la Défense;

H. considérant que les jeux vidéo et les e-sports peuvent être des atouts pour rapprocher la Défense des jeunes, qui constituent son public cible, et ainsi augmenter son taux de recrutement;

DEMANDE AU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL:

1. d'élargir le vivier de recrutement aux *gamers* en s'engageant activement dans les e-sports, les jeux vidéo et le *livestreaming*;

2. d'élaborer, pour la Défense, une stratégie de recrutement innovante fondée non seulement sur les canaux de recrutement classiques, mais aussi sur des méthodes innovantes telles que les e-sports, les jeux vidéo et le *livestreaming*;

3. d'élaborer, pour la Défense, une stratégie de communication innovante prévoyant le recours, par la Défense, à des méthodes innovantes telles que les e-sports, les jeux vidéo et le *livestreaming*, afin de rapprocher

van jongeren te brengen en het draagvlak voor Defensie te verhogen;

4. een e-sportsteam voor de Belgische Defensie op te richten;

5. een e-sportstoernooi te organiseren ter promotie van de Belgische Defensie;

6. de nodige middelen binnen het defensiebudget vrij te maken om deze plannen tot uitvoer te brengen;

7. rekening te houden met de ethische aspecten zoals de transparantie en het respect voor leeftijdsgrenzen.

6 oktober 2025

Koen Van den Heuvel (cd&v)

la Défense de l'univers des jeunes et de consolider le soutien dont elle bénéficie;

4. de créer une équipe d'e-sports pour la Défense belge;

5. d'organiser un tournoi d'e-sports afin de promouvoir la Défense belge;

6. de prévoir les moyens nécessaires pour la mise en œuvre de ces projets au sein du budget de la Défense;

7. de tenir compte de questions éthiques telles que celles de la transparence et du respect des limites d'âge.

6 octobre 2025