DOC 56 **1113/005**

BELGISCHE KAMER VAN VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

19 oktober 2026

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

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

Tekst aangenomen

door de commissie voor Landsverdediging

Zie:

Doc 56 **1113/ (2025/2026)**:
001: Voorstel van resolutie van de heer Van den Heuvel.
002 en 003: Amendementen.
004: Verslag.

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS DE BELGIQUE

19 octobre 2026

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

Texte adopté

par la commission de la Défense nationale

Voir:

Doc 56 **1113/ (2025/2026)**:
001: Proposition de résolution de M. Van den Heuvel.
002 et 003: Amendements.
004: Rapport.

04659

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*
Anders.	:	*Anders.*
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 56e zittingsperiode + basisnummer en volgnummer*	*DOC 56 0000/000*	*Document de la 56e 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 toespraken (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)*

De Kamer van volksvertegenwoordigers,

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

B. overwegende dat de traditionele rekruteringskanalen kunnen worden aangevuld met innovatieve benaderingen;

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

D. overwegende dat gamificatie de rekruteringsprocessen aantrekkelijker kan maken, het selectieproces van de kandidaten kan bevorderen en bijkomende evaluatietools kan bieden;

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

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

G. overwegende dat in de Nederlandse YouTube-serie *Gaming vs Reality* militairen de verschillen toelichten tussen videogames en de realiteit op het ministerie van Defensie, wat jongeren bewustmaakt van het onderscheid tussen fictie en realiteit;

H. overwegende dat de Nederlandse Defensie in juni 2025 een e-sportstoernooi, de NAVO E-sports Cup, heeft georganiseerd wat het maatschappelijk bewustzijn heeft verhoogd;

I. overwegende dat in 2026 de eerste *International E-sports Defence Games* zullen plaatsvinden in het Verenigd Koninkrijk, waar meer dan 40 landen aan zullen deelnemen;

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

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

L. overwegende dat volgens een studie (*Survey Newzoo 2024*) 20 % van de Belgische jongeren e-sports bekijkt op streamingplatformen zoals YouTube en Switch;

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 constant de talents;

B. considérant que les canaux de recrutement traditionnels peuvent être complétés par des approches innovantes;

C. 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;

D. considérant que la gamification peut améliorer l'attractivité des processus de recrutement, favoriser le processus de sélection des candidats et offrir des outils complémentaires d'évaluation;

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

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

G. vu l'existence, aux Pays-Bas, de la série YouTube *Gaming vs Reality*, dans laquelle des militaires expliquent les différences entre les jeux vidéo et la réalité des forces armées, favorisant ainsi une prise de conscience des jeunes quant à la frontière entre fiction et réalité;

H. considérant qu'en juin 2025, la Défense néerlandaise a organisé un tournoi d'e-sports, la *NAVO Esports Cup* (Coupe d'e-sports de l'OTAN), ce qui a renforcé la sensibilisation du public;

I. considérant qu'en 2026, les premiers *International Esports Defence Games* (tournoi international d'e-sports de la Défense) se tiendront au Royaume-Uni et réuniront plus de 40 pays;

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

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

L. considérant que, selon une étude (*Survey Newzoo 2024*), 20 % des jeunes belges regardent des e-sports sur des plateformes de streaming telles que YouTube et Switch;

M. overwegende dat verschillende analyses aantonen dat gamers beter scoren op vaardigheden zoals snelle besluitvorming, multitasking, teamcoördinatie, strategisch denken, reactiesnelheid en digitale vaardigheden en dat deze vaardigheden aansluiten bij sommige noden van moderne operationele functies bij Defensie;

N. overwegende dat gamers zich vaak niet herkennen in de traditionele communicatie van Defensie, terwijl zij net bepaalde vaardigheden hebben die in sommige gevallen aansluiten op de behoeftes van een moderne Defensie;

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

P. overwegende dat het schriftelijk advies van Defensie over dit voorstel van resolutie aangeeft kansen te zien in deze aanpak, zoals de modernisering van het "*Employer brand*", de vergroting van zichtbaarheid bij jongeren, de versterking van de interne cohesie via competities en interne teams en spontane detectie van technische profielen;

Q. overwegende dat Defensie in haar schriftelijk advies inzake dit voorstel van resolutie ook risico's identificeert, zoals de verheerlijking van oorlog, de indirecte rekrutering van minderjarigen, de ongecontroleerde interacties die tot incidenten kunnen leiden en reputatieschade kunnen opleveren en cyber- en veiligheidsrisico's;

R. overwegende dat de afdeling HRB – Rekrutering & Selectie bij Defensie momenteel reeds drie gamificatieprojecten ontwikkelt:

— SEGARES/*Space Evac*: een EU-project dat tot doel heeft een serieuze game te ontwikkelen die betrouwbaar kan evalueren hoe militairen en politieagenten omgaan met stress en onverwachte situaties;

— *do We Match*?: een game waarbij sollicitanten op interactieve wijze kunnen ervaren hoe de initiële opleiding eruitziet, waarbij de tool knelpuntprofielen wil aantrekken door een concreet, toegankelijk en overtuigend beeld te geven van de jobvereisten;

— adaptieve trainingsapplicatie: een app die fysieke en mentale voorbereiding personaliseert tussen inschrijving en de start van de opleiding op maat van de sollicitant;

M. considérant que plusieurs analyses montrent que les gamers obtiennent de meilleurs résultats dans des domaines tels que la prise de décisions rapide, le travail multitâche, la coordination d'équipe, la réflexion stratégique, la rapidité de réaction et les compétences numériques, et que ces compétences répondent à certains besoins des fonctions opérationnelles modernes de la Défense;

N. considérant que les gamers ne se reconnaissent souvent pas dans la communication traditionnelle de la Défense, alors qu'ils possèdent précisément certaines compétences qui, dans certains cas, répondent aux besoins d'une Défense moderne;

O. 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;

P. considérant que, dans son avis écrit sur cette proposition de résolution, la Défense indique que l'approche proposée pourrait notamment lui permettre de moderniser son image d'employeur (*employer brand*), d'améliorer sa visibilité auprès des jeunes, de renforcer la cohésion interne au travers de compétitions et d'équipes constituées en interne, et de détecter spontanément des profils techniques;

Q. considérant que, dans son avis écrit sur cette proposition de résolution, la Défense identifie également certains risques, tels que la glorification de la guerre, le recrutement indirect de mineurs, des interactions incontrôlées susceptibles d'entraîner des incidents et de nuire à la réputation, ainsi que des risques liés à la (cyber)sécurité;

R. considérant que la Division Gestion RH – Recrutement & Sélection de la Défense développe d'ores et déjà trois projets de gamification:

— SEGARES/*Space Evac*: un projet de l'Union européenne visant à développer un serious game permettant d'évaluer de manière fiable la manière dont les militaires et les policiers gèrent le stress et les situations imprévues;

— *do We Match*?: un jeu permettant aux candidats de découvrir de manière interactive la formation initiale. Cet outil vise à attirer les profils en pénurie en offrant une image concrète, accessible et convaincante des exigences de la fonction;

— application d'entraînement adaptatif: une application qui personnalise la préparation physique et mentale entre l'inscription et le début de la formation, en adaptant celle-ci au profil du candidat;

VERZOEKT DE FEDERALE REGERING:

1. de rekruteringsvijver expliciet open te stellen naar gamers door actief in te zetten op e-sports, videogames, livestreaming en bewerkte videocontent;

2. werk te maken van een innovatieve rekruteringsaanpak bij Defensie als aanvulling op de klassieke rekruteringsmechanismen, waarbij Defensie zich ook richt op innovatieve methoden zoals e-sports, videogames, livestreaming en bewerkte videocontent;

2.1. om binnen de rekruteringsaanpak bij Defensie te bekijken hoe het gebruik van games een startpunt kan zijn om uit te leggen wat het beroep van militair echt inhoudt en wat de gelijkenissen en verschillen zijn tussen games en Defensie, wat op het niveau van de preselectie van kandidaat-militairen de kwaliteit van de instroom kan verhogen en de "drop-out" tijdens het selectieproces kan verkleinen;

2.2. binnen deze aanpak rekening te houden met een aantal basisprincipes rond de validiteit, de betrouwbaarheid, de inclusiviteit, de ethiek, de hardware-neutraliteit en de transparantie, indachtig dat een game waardevolle inzichten kan bieden, maar nooit de enige basis kan vormen voor de rekrutering van personeel;

3. werk te maken van een innovatieve communicatiestrategie bij Defensie waarbij Defensie in het kader van *Employer branding* gebruikmaakt van innovatieve methoden zoals e-sports, videogames, livestreaming en bewerkte videocontent om zo Defensie dichter bij de leefwereld van jongeren te brengen en het draagvlak voor Defensie te verhogen;

3.1. bij deze aanpak in te zetten op een authentieke benadering door bijvoorbeeld te werken en te communiceren vanuit gamers die al werkzaam zijn bij Defensie die kunnen getuigen hoe e-sports hun carrière bij defensie beïnvloedt of heeft beïnvloed, waarbij er steeds aandacht moet zijn voor diversiteit en inclusie;

4. in te zetten op de aanwezigheid van Defensie op offline activiteiten en evenementen;

5. de ethische en pedagogische grenzen streng te bewaken, door:

5.1. ervoor te zorgen dat de rekruteringsinitiatieven via gaming uitsluitend gericht zijn op personen van ten minste 16 jaar en geen misleidende of agressieve

DEMANDE AU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL:

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

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, le *livestreaming* et les contenus vidéo édités;

2.1. d'examiner, dans le cadre de la stratégie de recrutement de la Défense, comment l'utilisation des jeux vidéo peut servir de point de départ pour expliquer en quoi consiste réellement le métier de militaire et quelles sont les similitudes et les différences entre les jeux vidéo et la Défense, ce qui, au stade de la présélection des candidats militaires, permettrait d'améliorer la qualité des profils sélectionnés et de réduire le taux d'abandon au cours du processus de sélection;

2.2. de tenir compte, dans le cadre de cette stratégie, d'un certain nombre de principes fondamentaux relatifs à la validité, à la fiabilité, à l'inclusivité, à l'éthique, à la neutralité à l'égard du matériel ainsi qu'à la transparence, étant entendu qu'un jeu est certes susceptible de fournir des éléments d'appréciation utiles, mais ne peut jamais constituer le seul critère de recrutement du personnel;

3. d'élaborer, pour la Défense, une stratégie de communication innovante prévoyant, dans le cadre de la stratégie d'image de l'employeur (*Employer branding*), le recours, par la Défense, à des méthodes innovantes telles que les e-sports, les jeux vidéo, le *livestreaming* et les contenus vidéo édités, afin de rapprocher la Défense de l'univers des jeunes et de consolider le soutien dont elle bénéficie;

3.1. de miser, dans ce cadre, sur une approche authentique, par exemple en s'appuyant, également pour la communication, sur des gamers déjà en fonction au sein de la Défense et pouvant expliquer, en tant que témoins, en quoi les e-sports influencent ou ont influencé leur carrière à la Défense, tout en accordant une attention constante à la diversité et à l'inclusion;

4. d'investir dans la présence de la Défense lors d'activités et d'événements hors ligne;

5. de veiller rigoureusement au respect des limites éthiques et pédagogiques en prévoyant:

5.1. de garantir que les initiatives de recrutement via le gaming soient strictement destinées aux personnes âgées de 16 ans et plus et que ces initiatives excluent

communicatie bevatten, noch gericht zijn op kwetsbare doelgroepen; een ethische en operationele gedragscode op te stellen die het geheel aan initiatieven reguleert (inhoud, partnerschappen, gegevensverzameling, streaming enzovoort), zoals aanbevolen door DG HR Defensie;

5.2. bij informatiecampagnes de focus te leggen op het informeren van jongeren en het verbreden van de horizon van hun carrièremogelijkheden;

5.3. ervoor te zorgen dat elke communicatie (i) een duidelijk onderscheid maakt tussen entertainment en de realiteit van het militaire beroep, (ii) elke banalisering van geweld of oorlog vermijdt, en (iii) een getrouw beeld geeft van de taken en verantwoordelijkheden van Defensie;

6. te onderzoeken waar Defensie kan samenwerken met bedrijven uit het Belgische e-sports ecosysteem daar waar er een win-win is;

7. in de toekomst te werken aan de oprichting van een interdisciplinaire werkgroep die de contouren en opportuniteiten van e-sports, gaming en gamificatie bij Defensie duidelijk kunnen vormgeven;

8. Defensie te ondersteunen bij de reeds aangevatte verkenning van serious gaming binnen haar verschillende diensten, met name de ontwikkeling van een “gegamificeerde” versie van de Situational Judgement Test van de Koninklijke Militaire School en de DG HR, teneinde de impact ervan op de verwerving van vaardigheden, de betrokkenheid van de deelnemers, de praktische toepassing en de algemene kwaliteit van het leerproces te evalueren.

toute communication trompeuse, agressive ou ciblant des publics vulnérables; de rédiger un code de conduite éthique et opérationnel encadrant l’ensemble des initiatives (contenus, partenariats, collecte de données, streaming, etc.), conformément aux recommandations de la DG HR Defence;

5.2. dans le cadre des campagnes d’information, de mettre l’accent sur l’information des jeunes et l’élargissement de l’horizon de leurs perspectives de carrière;

5.3. de veiller à ce que toute communication (i) distingue clairement divertissement et réalité du métier militaire, (ii) évite toute banalisation de la violence ou de la guerre, et (iii) reflète fidèlement les missions et responsabilités de la Défense;

6. d’examiner dans quels domaines la Défense peut entamer une coopération mutuellement avantageuse avec des entreprises de l’écosystème belge des e-sports;

7. d’œuvrer, à l’avenir, à la création d’un groupe de travail interdisciplinaire chargé de définir clairement les contours des e-sports, des jeux vidéo et de la gamification, ainsi que des opportunités qu’ils offrent au sein de la Défense;

8. de soutenir la Défense, dans ses démarches exploratoires en matière de serious gaming déjà engagées au sein de ses différents services, notamment le développement d’une version “gamifiée” du Situational Judgement Test de l’École royale militaire et de la DG HR, afin d’évaluer son impact sur l’acquisition des compétences, l’engagement des participants, la mise en situation pratique et la qualité globale des apprentissages.

Centrale drukkerij - Imprimerie centrale