KU LEUVEN

FACULTEIT RECHTSGELEERDHEID

Academiejaar 2019 - 2020

Esports: Press X to Regulate

Een onderzoek naar de juridische kwalificatie van esports en esporters in België

Masterscriptie, ingediend door

Sébastien PIRONNET

bij het eindexamen voor de graad van

MASTER IN DE RECHTEN

Promotor: Professor Dr. F. HENDRICKX

Corrector: Professor Dr. B. ALLEMEERSCH

KU LEUVEN

FACULTEIT RECHTSGELEERDHEID

Academiejaar 2019 - 2020

Esports: Press X to Regulate

Een onderzoek naar de juridische kwalificatie van esports en esporters in België

Masterscriptie, ingediend door

Sébastien PIRONNET

Promotor: Professor Dr. F. HENDRICKX

Corrector: Professor Dr. B. ALLEMEERSCH

bij het eindexamen voor de graad van

MASTER IN DE RECHTEN

SAMENVATTING

In esports strijden spelers op hun computer of console tegen elkaar in opgestelde competities om prijzen te winnen. Internationale teams hebben grote naambekendheid en de beste spelers worden als wereldbekende beroemdheden gezien. Hoewel esports wereldwijd al uitgegroeid is tot een miljardenindustrie is een juridisch kader in België tot nog toe uitgebleven. Dit zorgt voor veel onzekerheid, wat deze masterproef tracht op te lossen door aan esports en esporters een mogelijke kwalificatie te geven.

Esports als sport beschouwen lijkt voor sommigen een evidente onmogelijkheid: uren aan een stuk achter een scherm spelen kan geen sport zijn. Nochtans toont dit onderzoek aan dat esports niet zomaar uitgesloten kan worden. Om als sport beschouwd te worden zou een activiteit recreatief moeten zijn, vaste regels hebben, competitief moeten zijn en voldoende fysieke inspanning moeten vergen. Volgens sommigen moet hier ook een zekere graad van institutionalisering aan toegevoegd worden. Het belangrijkste obstakel voor esports is de fysieke inspanning, die volgens velen als niet voldoende geacht wordt. De klein-motorische vereisten voor esports zouden echter wel in aanmerking kunnen komen voor een kwalificatie als sport, zoals andere autoriteiten al hebben geaccepteerd.

Esporters spelen voor teams en kunnen op deze manier grote sommen verdienen met het professioneel spelen van video games. Deze masterproef toont aan dat esporters naar Belgisch recht als werknemers aangenomen kunnen worden, en ook als zelfstandige kunnen optreden. Het regime van betaalde sportbeoefenaars past wel beter bij de specifieke positie waarin esporters zich bevinden. De toepasselijkheid van deze regels hangen echter eveneens af van de kwalificatie van esports als sport. In dat geval zou de mogelijkheid om als gewone werknemer of als zelfstandige te werken sterk ingeperkt zijn.

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING **1**

HOOFDSTUK I. WAT IS ESPORTS? **3**

AFDELING I. ONTSTAAN EN EVOLUTIE 3

AFDELING II. HUIDIGE SITUATIE 5
§1. Definitie esports *5*
§2. Actoren *9*

HOOFDSTUK II. KWALIFICATIE ALS SPORT? **10**

AFDELING I. REGELGEVING 10

AFDELING II. AMERIKAANSE RECHTSLEER 12
§1. Recreatie, regels en competitie *12*
§2. Fysieke activiteit *13*
§3. Institutionalisering *18*

AFDELING III. INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE 21

AFDELING IV. NABURIGE LANDEN 25
§1. Frankrijk *26*
§2. Duitsland *28*
§3. Andere *31*

AFDELING V. TUSSENCONCLUSIE 32

HOOFDSTUK III. STATUUT VAN DE ESPORTER IN BELGIË **33**

AFDELING I. VERHOUDING TUSSEN SPELER EN TEAM 34
§1. Arbeidsovereenkomst *35*
A. Overeenkomst 35
B. Loon 36
C. Arbeid 38
D. Gezag 39
E. Gevolgen 41
§2. Esporters als atleten? *43*
A. Wet betaalde sportbeoefenaars 43
B. Sociale zekerheid en fiscaliteit 47
§3. Zelfstandige *51*

AFDELING II. ANDERE VORMEN VAN ARBEID? 52

AFDELING III. TUSSENCONCLUSIE 54

BESLUIT **56**

BIBLIOGRAFIE **58**

WETGEVING 58
RECHTSPRAAK 59
RECHTSLEER 60
ANDERE 61

LIJST VAN BIJLAGEN

GAMER AGREEMENT 66

RATTLESNAKE GAMING INTERNATIONAL PLAYER CONTRACT 79

CONTRACT OF AGREEMENT 83

INLEIDING

De razende populariteit van video games is al lang een gevestigd gegeven. Wereldwijd sluiten miljoenen gamers maandelijks – velen zelfs dagelijks – hun computer of gaming console aan om op hun favoriete tijdverdrijf te spelen. Met de technologische groei in de informaticasector en mede dankzij de ontwikkelingen in het internet heeft deze populariteit in de recente jaren ook een nieuwe industrie tot leven gebracht: esports.

Video games zijn zo voor velen meer dan een hobby geworden: spelers spelen in professioneel opgestelde leagues competitief tegen elkaar om te grijpen naar prijzen bestaande uit gigantische geldsommen, organisaties stellen teams samen uit deze spelers met coaches en worden vaak gestuurd door managers, federaties stellen nationale en zelfs wereldkampioenschappen op etc. Maar ook voor andere actoren is deze sector interessant: door het grote aantal fans en online kijkers worden deze teams en evenementen vaak gesponsord en zijn ze een ideale opportuniteit voor advertenties. Zo is esports ondertussen kunnen uitgroeien tot een miljardenindustrie[1] en worden er in bepaalde landen zelfs al hogere opleidingen aan besteed.[2]

Door de complexiteit en de snelle ontwikkeling van deze jonge industrie is er in een aantal landen nog geen of weinig regulering opgesteld om de sector te kaderen. Zo heeft België vooralsnog geen initiatief genomen om esports wettelijk te regelen, hoewel jonge Belgen al enkele jaren meedoen aan internationale competities waar ze grote prijzenpotten kunnen winnen.[3] Door het gebrek aan een juridisch kader ontstaat veel onzekerheid omtrent de kwalificatie van en toepasselijke wetgeving op esports en esporters in België. Deze onzekerheid staat een deftige institutionalisering en professionalisering van de sector in de weg. Organisaties kunnen immers moeilijk professionele teams opstellen, waardoor talentvolle Belgen naar het buitenland verhuizen om voor grotere, buitenlandse teams te kunnen spelen. Een onderzoek naar de kwalificatie van esports en esporters in België is dus een noodzakelijke eerste stap om de esportsindustrie ook hier effectief te kunnen vestigen en stabiliteit te kunnen bieden aan teams en spelers.

---

[1] Newzoo Global Esports Market Report, https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/, geraadpleegd op 1 april 2020.

[2] Zie bijvoorbeeld https://www.kamk.fi/en/Applicants/International-Degrees/Bachelors-Degree-in-Esports-Business/c0b4b339-642a-43b5-a527-6fbbd7363de4 en https://www.isefac-bachelor.fr/bachelor/esport-et-gaming/, geraadpleegd op 3 augustus 2020.

[3] Zo won een vijftienjarige Belg vorig jaar bijna €50.000 op het wereldkampioenschap van Fortnite: X., "Belg 45e op WK Fortnite, kampioen wint 2,7 miljoen euro", https://www.demorgen.be/nieuws/belg-45e-op-wk-fortnite-kampioen-wint-2-7-miljoen-euro~be8614ab/, geraadpleegd op 3 augustus 2020.

De onderzoeksvraag voor deze masterscriptie wordt dus geformuleerd als "*Wat is de juridische kwalificatie van esports en esporters in België op basis van de bestaande wetgeving?*". Teneinde het onderzoek te kunnen situeren zal in het eerste hoofdstuk een beeld gegeven worden van wat de esportsindustrie juist is. In de eerste afdeling wordt zo het ontstaan en de groei van esports geschetst, gevolgd door een overzicht van de belangrijkste actoren in de tweede afdeling. Het tweede hoofdstuk spitst zich toe op de kwalificatie van de sector zelf. De eerste afdeling zal het belang van de kwalificatie aantonen, waarop in de tweede afdeling op basis van Amerikaanse rechtsleer wordt onderzocht of esports als sport beschouwd kan worden. In de overige afdelingen worden dan dankzij (rechts)vergelijkend onderzoek aanbevelingen gemaakt voor een Belgische kwalificatie. Het derde hoofdstuk handelt ten slotte specifiek over de kwalificatie van esporters in België. In de eerste afdeling wordt de mogelijke toepassing van een aantal professionele regimes onderzocht. In een tweede afdeling worden dan kort niet-professionele regimes bekeken. Tot slot wordt op basis van deze analyses geconcludeerd wat de mogelijke kwalificaties kunnen zijn.

HOOFDSTUK I. WAT IS ESPORTS?

AFDELING I. ONTSTAAN EN EVOLUTIE

1. **BAKERMAT VAN ESPORTS AL IN JAREN '70** – Hoewel de term 'esports' (*infra*) nog maar sinds het begin van deze eeuw gehanteerd wordt en het slechts enkele jaren geleden werkelijk geïnstitutionaliseerd werd, heeft het al een rijkere geschiedenis achter de rug dan initieel gedacht zou zijn. Video game competities kunnen immers terug herleid worden tot 1972, toen vermoedelijk het eerste openbare gamingevenement georganiseerd werd.[4] Uiteraard was er toen nog geen sprake van een carrière in video games of zelfs van professionele gamers, maar desondanks moet hier toch de bakermat van deze gigantische industrie gesitueerd worden. Om de omvang van de huidige esports – en daardoor ook de eventuele nood aan regulering – werkelijk te vatten is het belangrijk het ontstaan en de groei ervan in een eerste afdeling kort te schetsen. Volledigheidshalve dient echter vermeld te worden dat dit overzicht enkel betrekking zal hebben op de evolutie van competitief video gamen in het Westen, aangezien dit zich in de Aziatische cultuur anders ontwikkelde.[5]

2. **ONTSTAAN VAN VIDEO GAMES EN DE EERSTE COMPETITIE** – Het ontstaan van esports vloeit natuurlijkerwijze voort uit de geschiedenis van video games. De oorsprong hiervan ligt bij het spel *Spacewar!*, wat in 1962 werd geschreven door Steve RUSSELL voor een van de eerste computers in het Massachusetts Institute of Technology om de capaciteiten ervan aan te tonen. Dit spel werd dan de basis voor verschillende games, waaronder het eerste commerciële succes in de video gamewereld, dat pas een decennium later – in 1971 – uitgebracht werd: *Computer Space*.[6] Hiermee werd het tijdperk van video games werkelijk geopend. Het is daarom niet verbazend dat in 1972 Stanford University de eerste video gamecompetitie organiseerde, waar een handvol studenten aan participeerden en waarvan de winnaar een jaarabonnement op het *Rolling Stone* magazine zou bemachtigen.[7] Video games en bij uitstek de competities ervan

[4] O. GOOD, "Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament", https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371, geraadpleegd op 17 november 2019.
[5] Daar verspreidde het fenomeen zich sneller en werd het ingeburgerd met populaire cyber cafés (*PC Bangs*) die hier niet, of in veel mindere mate te vinden zijn.
[6] D. SCHWARTZ, "Research (in)complete: An Exploratory History of Competitive Video Gaming", *Gaming Law Review* 2017, vol. 21, (542) 544.
[7] O. GOOD, "Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament", https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371, geraadpleegd op 17 november 2019.

hadden toen nog maar zeer geringe populariteit, aangezien er nog geen markt voor computers bij het grote publiek was.[8]

3. **TOENAME AAN POPULARITEIT** – Slechts enkele weken na Stanford University's competitie zou Atari's albekende *Pong* uitkomen, wat samen met *Computer Space* geleid heeft tot het ontstaan van video arcades. Deze arcades vormen een belangrijke mijlpaal in de geschiedenis van video games. Ze brachten in de jaren '70 en '80 immers miljoenen mensen in contact met elektronische games en werden een miljardenindustrie op zich.[9] Deze toename aan populariteit maakte de baan vrij voor het eerste grootschalige gamingtornooi, het *Space Invaders Championship* dat in 1980 door Atari werd georganiseerd en zo'n 10.000 deelnemers aantrok. Dit zou volgens een aantal auteurs wellicht de eerste echte instantie van esports genoemd kunnen worden.[10] Hierna nam de populariteit van video games alleen maar meer toe met de intrede van de Atari 2600 en de Nintendo Entertainment System, waarop gamers zelf in huis konden spelen.[11]

4. **WERKELIJKE VORMGEVING ESPORTS** – De ontwikkeling van online communicatie en connectiviteit, alsook de technologische evolutie in computers en video game consoles die de jaren '90 met zich meebrachten, zorgden voor de werkelijke inburgering van het competitief gamen. Zo werden in dit decennium in toenemende mate competities gehouden waar spelers het – zelfs online – tegen elkaar konden opnemen.[12] Vervolgens worden in de jaren rond de millenniumoverschakeling drie mijlpalen erkend die esports zoals we het nu kennen vorm hebben gegeven. In 1997 vond het *Red Annihilation Tournament* plaats, wat resulteerde in de erkenning van de eerste professionele esporter, nadat deze als hoofdprijs een Ferrari won.[13] Verder werd esports als zodanig in het westen geïnstitutionaliseerd en kreeg het een internationaal aspect

[8] D. SCHWARTZ, "Research (in)complete: An Exploratory History of Competitive Video Gaming", *Gaming Law Review* 2017, vol. 21, (542) 550.
[9] D. SCHWARTZ, "Research (in)complete: An Exploratory History of Competitive Video Gaming", *Gaming Law Review* 2017, vol. 21, (542) 544.
[10] B. MARTINS, "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in S. STEVEN en G. HAHN (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, (461) 466; L. LAZZARI, "A Comprehensive History of eSports: The Good, The Bad, and The Atari 1976 Space Invaders Championship", https://www.linkedin.com/pulse/comprehensive-history-esports-good-bad-atari-1976-space-lazzari, geraadpleegd 17 november 2019.
[11] B. MARTINS, "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in S. STEVEN en G. HAHN (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, (461) 466; D. SCHWARTZ, "Research (in)complete: An Exploratory History of Competitive Video Gaming", *Gaming Law Review* 2017, vol. 21, (542) 544.
[12] B. MARTINS, "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in S. STEVEN en G. HAHN (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, (461) 466; L. LAZZARI, "A Comprehensive History of eSports: The Good, The Bad, and The Atari 1976 Space Invaders Championship", https://www.linkedin.com/pulse/comprehensive-history-esports-good-bad-atari-1976-space-lazzari, geraadpleegd 17 november 2019.
[13] B. MARTINS, "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in S. STEVEN en G. HAHN (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, (461) 467; M. WARD en A. HARMON, "ESports Superstars", DOI: 10.2139/ssrn.3154763.

dankzij de oprichting van de *Electronic Sports League* (hierna "ESL", zie *infra*, nr. 18) in 1997 en de organisatie van de eerste *World Cyber Games* in 2000, waar spelers van 17 verschillende landen aan deelnamen.[14] Deze laatste competitie hield een prijzenpot in van $200.000 met $25.000 als hoofdprijs voor de winnaar in vier verschillende games en werd vervolgens tot 2013 jaarlijks georganiseerd.[15]

5. **EXPLOSIEVE GROEI** – Na de "echte" geboorte van esports was de groei ervan niet te stoppen. De belangrijkste factor in deze ontwikkeling was de opkomst van verschillende streamingdiensten in het afgelopen decennium.[16] Dankzij deze websites, zoals Twitch en YouTube, konden esportsevenementen niet meer enkel ter plaatse bekeken worden, maar konden enthousiastelingen wereldwijd vanuit hun thuis meevolgen. Ook gaf dit de mogelijkheid aan getalenteerde spelers om hun dagelijkse gamen met de wereld te delen, waardoor gamers aanzienlijke *fanbases* konden verwerven en werkelijke supersterren worden. Dit had dan weer het effect dat meer mensen gepassioneerd werden in esports en video games in het algemeen. De streamingdiensten zorgden dus werkelijk voor een exponentiële groei in populariteit van esports, wat duidelijk te zien is in de toename van de frequentie waarop competities werden georganiseerd en de stijging van het prijzengeld,[17] alsook in de grootte van de evenementen. Dit resulteert tegenwoordig in de totale uitverkoop van het AccorHotels Arena in Parijs, met een maximum van 2.9 miljoen kijkers die via streamingdiensten volgen en een totale prijzenpot van $2.2 miljoen voor het *League of Legends World Championship* 2019.[18]

AFDELING II. HUIDIGE SITUATIE

§1. Definitie esports

6. **MOEILIJK TE DEFINIËREN** – Een deftige afbakening van wat men juist bedoelt als er over de esportsindustrie wordt gesproken is onontbeerlijk, zowel voor dit onderzoek als voor het opstellen

[14] B. MARTINS, "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in S. STEVEN en G. HAHN (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, (461) 467; D. SCHWARTZ, "Research (in)complete: An Exploratory History of Competitive Video Gaming", *Gaming Law Review* 2017, vol. 21, (542) 544.
[15] http://web.archive.org/web/20010827042022/http://www.worldcybergames.org/challenge/summary.asp.
[16] B. MARTINS, "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in S. STEVEN en G. HAHN (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, (461) 467; D. SCHWARTZ, "Research (in)complete: An Exploratory History of Competitive Video Gaming", *Gaming Law Review* 2017, vol. 21, (542) 544.
[17] Het totale prijzengeld is tussen 2000 en 2010 met ongeveer 840% gestegen en tussen 2010 en 2019 met bijna 3300%, terwijl het aantal evenementen in 2000 op 65 zat, in 2010 op 972 en in 2019 op 4360, zie https://www.esportsearnings.com/history, geraadpleegd 2 december 2019.
[18] https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/league-of-legends-worlds-2019-live-stream-today-latest-g2-esports-fpx-a9197111.html, geraadpleegd 2 december 2019; T. ESGUERRA, "Worlds 2019 had a 2.9 million peak concurrent viewer count", https://dotesports.com/league-of-legends/news/worlds-2019-finals-had-a-2-9-million-peak-concurrent-viewer-count.

van regulering in de praktijk. Dit is echter een moeilijke opgave omdat er enerzijds veel verschillende soorten video games bestaan en anderzijds omdat de videogamewereld constant en met grote snelheid evolueert. Het voorgestelde toepassingsgebied moet dus een zekere omvang hebben zonder daarbij ongewenste elektronische vormen van vermaak te omvatten, maar tegelijk soepel genoeg zijn om nieuwe soorten video games te kunnen inhouden.

7. **EIGEN DEFINITIE** – Een universele definitie van esports is dus ook ver zoek en was in de literatuur tot voor kort moeilijk aan te duiden. Tussen auteurs bestond immers relatief weinig eensgezindheid over de exacte draagwijdte: soms werd er verwezen naar een vorm van sport die via elektronische manier voortgebracht moest worden,[19] voor velen moest er een toeschouwerselement aanwezig zijn,[20] maar gemeenschappelijk aan alle beschrijvingen was dat esports over het competitief of professioneel spelen van video games gaat.[21] Op basis van deze voorbeelden en het huidige format van videogamecompetities wordt hier een eigen definitie voorgesteld om de industrie met de nodige precisie te kunnen bepalen. In deze masterproef zal esports daarom gedefinieerd worden als "een geheel van matchen van video games die competitief gespeeld worden in het kader van opgestelde leagues of tornooien".

8. **VIDEO GAMES** – Het belangrijkste element van esports is zonder twijfel de video game zelf, waardoor het met genoeg zekerheid bepaald moet zijn. Aangezien ook dit niet in Belgische wetgeving omschreven is, kan het nuttig zijn om te kijken naar de definitie die de Franse wetgever heeft opgesteld. Deze definitie bestaat immers uit een zeer nauwkeurige beschrijving en beschouwt video games als "*tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non*".[22] Video games zijn dus software die artistieke of technologische bouwelementen bevatten, die aan de

[19] J. HAMARI en M. SJÖBLOM, "What is eSports and why do people watch it?", *Internet research* 2015, vol. 27, 2, DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085. Hier vermeldden de auteurs als definitie "*a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interaces*".
[20] S. M. YUN, "A Comparative Overview on eSports Against Traditional Sports Focused in the Legal Realm of Monetary Exploitation, Cheating and Gambling", *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal* 2019, vol. 37, (513) 516; K. HOLLIST, "Time to be grown-ups about video gaming: the rising esports industry and the need for regulation", *Arizona Law Review* 2015, vol. 57, (823) 825. Hollist had het over "*professional video game matches where players compete against other players before an audience*".
[21] T. BAKER en J. HOLDEN, "College Esports: A Model For NCAA Reform", *South Carolina Law Review* 2019, vol. 70, (55) 60; D. SCHWARTZ, "Research (in)complete: an explanatory history of competitive video gaming", *Gaming Law Review* 2017, vol. 21, (542) 542;
[22] Art. 220 terdecies, II du Code général des impôts.

gebruiker(s) een reeks interacties voorleggen op basis van een verhaallijn of gesimuleerde situaties die zich in geanimeerde beelden vertalen. Deze definitie discrimineert dus niet tussen verschillende platforms en houdt bijgevolg ook mobiele en mini games in.

9. **IN KADER VAN OPGESTELDE LEAGUES** – Niet zomaar elk spelen van video games kan onder esports vallen. Zo zal er geen sprake van esports zijn wanneer iemand louter bij zijn of haar thuis als vrijetijdsbesteding speelt. Het spelen moet dus gebeuren in het kader van opgestelde leagues of tornooien die hun eigen reglementen opgesteld hebben. Dit houdt echter ook voorbereidingsmatchen – die als dusdanig training zijn – buiten de eigenlijke competities in.

10. **GESPEELD DOOR PROFESSIONELE SPELERS?** – In deze voorgestelde definitie is de hoedanigheid van de spelers als professionals geen vereiste. Dit is doelbewust weggelaten, enerzijds om de industrie *an sich* voor dit onderzoek correct af te bakenen, anderzijds om het juridische onderscheid met professionele spelers te kunnen maken. Zo kan immers een onderscheid gemaakt worden tussen regelgeving die van toepassing is op esports in het algemeen en de regelgeving die specifiek op het professionele landschap van toepassing is. Regels die bijvoorbeeld betrekking hebben op doping en *cheating* moeten immers ook op amateurspelers (al dan niet juridisch) afgedwongen kunnen worden. De scheidingslijn tussen professionele spelers en amateurs valt soms echter moeilijk te trekken door de veelvuldigheid aan soorten inkomsten die via esports en recreatief gamen gegenereerd kunnen worden. Hier zal in het derde hoofdstuk verder op ingegaan worden.

11. ***REAL-TIME* VOORWAARDE?** – Er wordt soms geopperd voor een *real-time* voorwaarde in esports.[23] Dit houdt in dat twee of meer spelers tegelijk en binnen dezelfde game tegen elkaar strijden voor de overwinning. Beide partijen bevinden zich dus *in* hetzelfde spel, wat games uitsluit waar om de beurt of in aparte spellen wordt gestreden om de hoogste score (zoals bijvoorbeeld het albekende *Pac-Man*). De reden voor deze voorwaarde is echter onduidelijk en het nut ervan kan mijns inziens in vraag gesteld worden. Het huidige esportslandschap bestaat immers inderdaad enkel uit games die in real-time worden gespeeld, maar niets garandeert deze consistentie. Zoals hoger aangegeven, is de video gamewereld in constante evolutie en moet een voorgestelde definitie ook toekomstige mogelijkheden kunnen omvatten. Elke video game die genoeg populariteit kan aantrekken om competitief gespeeld te worden moet dus in aanmerking

[23] A. LOVAAS, "Esports", *Nevada Law* 2018, vol. 26, (26) 26.

kunnen komen, ongeacht het type spel. Een real-time voorwaarde lijkt dus een ongewenste afbakening uit te maken die potentiële esports uit zou kunnen sluiten.

12. **VERSCHILLENDE SOORTEN** – De verschillende video games die onder de esportsindustrie vallen kunnen ingedeeld worden volgens het aantal spelers en het type van video game.[24] Deze categorisering zal van belang zijn voor de toepasselijkheid van bepaalde regulering, aangezien de professionele gevolgen zowel voor de spelers als voor andere actoren uiteenlopen naargelang welke game wordt gespeeld. Volledigheidshalve dient ook vermeld te worden dat video games nog verder opgedeeld kunnen worden in categorieën naargelang het soort spel waartoe ze behoren (*MOBA*,[25] *FPS*,[26] *card games*…). Deze indeling zou juridisch relevant kunnen zijn door het verschil in fysieke vaardigheid die noodzakelijk is om een professioneel niveau te behalen (zie *infra*, nr. 34) en kan daarnaast ook dienen om de verschillende "disciplines" van esports voor de spelers zelf of binnen de competitieregels af te bakenen. De technische aspecten van de verschillende subcategorieën zijn immers in principe zo verschillend dat het zeer moeilijk is om het professioneel niveau te kunnen behalen in fundamenteel verschillende games.

13. **EERSTE CATEGORISERING: SOLO OF MULTIPLAYER** – Een eerste splitsing vindt men tussen games die in team gespeeld moeten worden en die waar men alleen speelt. Bij de eerste categorie moeten spelers immers goed op elkaar afgestemd zijn en steeds samen kunnen oefenen. Vaak moeten de spelers daarom samenwonen in zogenaamde '*gaming houses*'.[27] Spelers van solo games daarentegen kunnen van meer vrijheid genieten aangezien ze dagelijks in principe enkel met een coach in contact moeten staan.

14. **TWEEDE CATEGORISERING: SPORTS GAMES OF ANDERE** – Een tweede categorisering die van belang kan zijn voor toepasselijkheid van regulering is de splitsing tussen sports games, waar traditionele sporten op een elektronisch platform getransponeerd worden,[28] en andere games. Deze splitsing is eerder het onderwerp van een morele discussie, waaruit echter ook juridische gevolgen zouden kunnen ontstaan. Volgens sommige autoriteiten zouden bepaalde video games immers niet als sport gezien moeten worden (zie *infra*, nr. 51).

[24] B. MARTINS, "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in S. STEVEN en G. HAHN (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, (461) 465.
[25] Multiplayer Online Battle Arena.
[26] First Person Shooter.
[27] X, "Inside a Berlin 'gaming house' – where eSports elite hone their skills", https://www.france24.com/en/20190228-inside-berlin-gaming-house-where-esports-elite-hone-skills, geraadpleegd op 29 februari 2020.
[28] Bijvoorbeeld het voetbalspel FIFA.

§2. Actoren

15. **VEELVULDIGHEID AAN ACTOREN** – De esportsindustrie bestaat uit interacties tussen verschillende actoren. De drie voornaamste actoren zijn de spelers, de teams waar ze voor spelen en de spelontwikkelaars of -uitgevers (*Game developers/publishers*). Daarnaast zijn de associaties (of in bepaalde landen federaties) die de professionele leagues tot stand brengen belangrijk. Ook andere actoren, zoals kijkers, sponsors en adverteerders spelen een noodzakelijke rol voor het succes van esports. Tot slot zal in het verdere verloop van deze masterproef onderzocht worden of er een rol vrijgelegd is voor de overheden, en zo ja, dewelke.

16. **SPELERS EN TEAMS** – Zonder spelers die deelnemen aan de competities kan er uiteraard geen sprake van esports zijn. De spelers lokken immers het publiek dankzij hun talent en zijn de meest prominente actor. Meestal sluiten ze zich aan bij een (professionele) organisatie dat ze vertegenwoordigen in hun matchen (bv. *Fnatic, FaZe Clan*…). Deze organisaties beschikken over een of meerdere teams in elk van de verschillende gamecompetities waar ze in meespelen. Elk team heeft in principe ook zijn eigen coach. Deze structuur is dus sterk gelijkend aan die dat in traditionele sporten te vinden is.

17. ***GAME DEVELOPERS*** – *Game developers* zoals *Riot* en *Blizzard Entertainment* spelen een belangrijke rol in esports omdat zij, als ontwikkelaar, directe impact hebben op de games die gespeeld worden. Doordat games tegenwoordig constant worden geüpdatet kunnen *developers* zorgen voor veel onzekerheid bij de teams en spelers. Zo kunnen ze – in principe naar goeddunken – elementen in het spel aanpassen, wat de speelstijl van de spelers kan beïnvloeden. Bovendien bevinden ze zich normaliter in een bijzondere positie omdat ze over de intellectuele rechten op hun games beschikken. De ontwikkelaar van het spel is immers in principe ook de uitgever ervan. Indien dit niet het geval is moet gekeken worden bij wie de eigendom over deze rechten zich bevindt.

18. **LEAGUES** – Vaak organiseren de ontwikkelaars daarom zelf of in samenwerking met een associatie de professionele league rond hun game. Dergelijke associaties of federaties zijn nodig om de verschillende leagues op te richten. De bekendste partner is ESL, die wereldwijd honderden competities organiseert[29] en zo ook de *Proximus Championships* in België.

[29] https://about.eslgaming.com/about-us/, geraadpleegd 4 maart 2020.

19. **OVERIGE ACTOREN** – Naast deze onontbeerlijke actoren zijn ook ondersteunende actoren nodig om de miljardenindustrie die esports is geworden in stand te houden. Met een verwacht aantal van net geen half miljard kijkers in 2020[30] is esports geëvolueerd tot een gigantische entertainmentindustrie waar veel mogelijkheden zijn om inkomen via advertenties en sponsoring te genereren. Omdat de demografie in esports vooral geconcentreerd is als mannen tussen de 17 en 30 jaar, is het zeer makkelijk voor partners om dit publiek doelgericht te bereiken.[31] Zo worden verschillende leagues (bv. *Proximus Championchips*), events, teams en soms zelfs individuele spelers gesponsord door multinationals. Streamingdiensten zoals YouTube en Twitch zijn in dit circuit ook nodig om matchen aan het grotere publiek te kunnen openbaren (zie *supra*).

20. **OVERHEID?** – De organisatoren van leagues stellen in principe zelf reglementen op voor hun specifieke competitie.[32] Deze regels hebben meestal echter enkel betrekking op organisatorische aspecten van de league zelf en vormen vaak geen oplossing voor de overkoepelende problemen in esports die in dit onderzoek geïdentificeerd zullen worden. De vraag die daarom rijst is of het aan overheden komt om regulerende initiatieven te nemen, of als deze problemen beter door andere actoren, zoals nationale federaties en dergelijke, aangepakt moeten worden.

HOOFDSTUK II. KWALIFICATIE ALS SPORT?

AFDELING I. REGELGEVING

21. **DISCUSSIE ZONDER UITKOMST** – De discussie omtrent of esports wel of niet een sport uitmaakt loopt wereldwijd al enkele jaren. Vooralsnog is er geen algemeen aanvaarde conclusie, met sterke voorstaanders aan beide uiteinden alsook enkele visies tussenin. Hoewel de discussie aanvankelijk enkel sociaalfilosofisch was, is er ondertussen ook in het juridisch discours veel aandacht aan besteed. De discussie gaat immers dan wel enkel over de maatschappelijke visie op het vraagstuk, de uitkomst ervan draagt echter juridische gevolgen met zich mee en zal daarom de toekomstige groei van esports beïnvloeden. Vaak werden immers wettelijke gunstregimes geïmplementeerd om de ontwikkeling en de integriteit van sporten te kunnen vrijwaren. Ook voor deze masterproef is het dus noodzakelijk om te bepalen of esports door de Belgische wetgever als

[30] R. RIETKERK, "The Global Esports Audience Will Be Just Shy of 500 Million This Year", https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-esports-sponsorship-alone-will-generate-revenues-of-more-than-600-million-this-year/, geraadpleegd 4 maart 2020.
[31] K. HOLLIST, "Time to be grown-ups about video gaming: the rising esports industry and the need for regulation", *Arizona Law Review* 2015, vol. 57, (823) 840.
[32] Bijvoorbeeld voor de Proximus Championship: http://esl.tv/fileadmin/user_upload/Benelux/ESL_Proximus_Championship_Rulebook_Season_2.pdf.

sport beschouwd moet (of kan) worden of niet, omdat dit van belang is voor zowel de toepasselijkheid van bepaalde bestaande juridische regels, als voor het onderzoek naar de nood aan (juridische) regulering en de totstandkoming ervan.

22. **TOEPASSELIJK RECHT ONDUIDELIJK** – Omdat er in België specifiek voor esports geen *lex specialis* bestaat, moet teruggevallen worden op het bestaande recht om te bepalen hoe deze sector geïnstitutionaliseerd moet worden. Het is momenteel echter onduidelijk welk recht van toepassing is omdat de kwalificatie van esports in België nog onbepaald is. Indien het als sport gezien wordt, zal de industrie een grote stap vooruit kunnen zetten naar institutionalisering dankzij de toepasselijkheid van bestaande sportregulering.

23. **BELANGRIJKSTE REGELGEVING** – Er zijn in België immers een heel aantal juridische regels die van toepassing zijn op sport of sportbeoefenaars. Op nationaal niveau kan bijvoorbeeld verwezen worden naar de Wet betaalde sportbeoefenaars, die het regime van de arbeidsovereenkomsten van professionele atleten regelt, en de Wet betreffende het fiscaal statuut van de bezoldigde sportbeoefenaar, die het belastingstelsel dat van toepassing is op atleten bepaalt (zie *infra*, hoofdstuk III). Ook op deelstatelijk niveau heeft de kwalificatie van esports juridische gevolgen. De gemeenschappen zijn immers bevoegd voor sport en kunnen zelf het statuut van niet-professionele sportbeoefenaars en de subsidiëring en tewerkstelling van de sportsector regelen.[33] Tenslotte is ook op EU niveau de kwalificatie als sport van belang, aangezien op basis van sociale en culturele waarden uitzonderingen worden gemaakt op de toepassing van EU recht op sportsectoren.[34] Om te kunnen bepalen of deze regels van toepassing zijn op esports dient dus onderzocht te worden of deze industrie als sport gekwalificeerd kan worden. In deze thesis wordt echter enkel het Belgisch niveau behandeld.

24. **VERLOOP** – Aangezien er geen vaste of universele uitkomst is, kan esports op verschillende manieren gekwalificeerd worden in verschillende landen of regio's, afhankelijk van de definitie of interpretatie gegeven aan 'sport', wat de zoektocht naar een adequate kwalificatie voor België moeilijker maakt. In dit hoofdstuk zullen alvast enkele mogelijke standpunten uiteengezet worden om verschillende hypotheses te kunnen staven. Deze zullen dus uiteraard slechts suggestieve of argumenterende beoordelingen zijn waar in België rekening mee gehouden kan worden.

[33] Art. 4, 9° BWHI. In Vlaanderen zijn zo het Decreet van 10 juni 2016 houdende de erkenning en subsidiëring van de georganiseerde sportsector en het Decreet van 8 november 2013 houdende het stimuleren, het coördineren en het subsidiëren van de tewerkstelling in de sportsector uitgevaardigd.

[34] B. MARTINS, "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in S. STEVEN en G. HAHN (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, (461) 468.

AFDELING II. AMERIKAANSE RECHTSLEER

25. **VERSCHILLENDE TESTS VOOR RECHTERS** – Een zeer uitgebreid onderzoek – vanuit een Noord-Amerikaans perspectief – naar de sportiviteit van esports werd gedaan door HOLDEN, KABURAKIS en RODENBERG. In hun artikel beschrijven ze een aantal bestaande tests die rechtbanken kunnen gebruiken om aan de hand van bepaalde criteria te besluiten in welke mate een activiteit gelijkend is aan traditionele sporten en of deze als dusdanig gekwalificeerd zou moeten worden.[35] Bij verzuim van de regulerende autoriteiten zullen immers de rechters uiteindelijk moeten beslissen hoe ze het statuut van esports interpreteren. Volgens de auteurs voldoet esports aan veel tests, maar de recentere, strengere tests zouden een obstakel kunnen vormen voor de kwalificatie ervan als sport.

26. **VAAK VOORKOMENDE CRITERIA** – De verschillende tests die worden voorgedragen bevatten elk hun eigen reeks criteria om een activiteit aan traditionele sport te toetsen. Uit dat brede spectrum zijn enkele criteria echter vaak voorkomend, waardoor deze als de belangrijkste aangemerkt kunnen worden. Volgens deze classificering moet esports een recreatieve functie, een geheel van spelregels en competitiegehalte hebben, alsook fysieke vaardigheid vergen en voldoende geïnstitutionaliseerd zijn om als een volwaardige sport beschouwd te kunnen worden.[36]

§1. Recreatie, regels en competitie

27. **RECREATIEVE FUNCTIE, SPELREGELS EN COMPETITIVITEIT** – De eerste drie criteria zouden in principe geen probleem voor esports mogen vormen. Volgens het eerste criterium moet een sportactiviteit eerder een recreatieve, en geen expressieve functie uitoefenen. Het primair doel mag dus niet educatief of politiek zijn, maar moet simpelweg het vermaak zijn.[37] Het tweede criterium stelt dat een geheel van opgestelde regels het spel objectief moet construeren en reguleren, terwijl voor het derde criterium een sport moet dienen om de vaardigheid tussen teams of individuele deelnemers te vergelijken.[38]

28. **VOLDAAN BIJ ESPORTS** – Wat esports betreft kan gezegd worden dat aan deze drie voorwaarden voldaan is. Het primair doel van video games spelen is en blijft immers het diverteren van de spelers en het publiek. Als daar educatieve elementen of politieke discours in voorkomen zijn

[35] J. HOLDEN, A. KABURAKIS en R. RODENBERG, "The Future is Now: eSports Policy Considerations and Potential Litigation", *Journal of Legal Aspects of Sports* 2017, vol. 27, (46) 51.
[36] *Ibid.*, 48.
[37] *Ibid.*, 53.
[38] *Ibid.*, 56.

deze in principe slechts bijkomstig aan het vermaak. Qua regels worden in esports, zoals reeds vermeld, niet enkel reglementen opgesteld voor specifieke leagues en matchen, maar wordt het spel zelf ook gedicteerd door de regels die de spelontwikkelaars coderen. Ten slotte is het competitief gehalte van esports moeilijk bediscussieerbaar aangezien er in elke match tussen tegenstanders gestreden wordt om de overwinning te halen, zie ook de definitie die werd voorgesteld (*supra*, nr. 7).

§2. Fysieke activiteit

29. **FYSIEKE VAARDIGHEID** – Het eerste probleempunt voor esports is het meest voor de hand liggende obstakel: de nood aan fysieke vaardigheid in een sport. Dit is ook de reden waarom de hele discussie in de eerste plaats ontstaan is: gamers die hele dagen in hun stoel achter hun computerspelletje zitten kunnen toch geen atleten zijn? Dit valt echter wel te beargumenteren, afhankelijk van hoe breed "fysieke vaardigheid" dient geïnterpreteerd te worden. Hoe ruimer de interpretatie, en dus hoe minder fysicaliteit nodig is, hoe meer kans esports heeft om als sport beschouwd te worden. De verschillende tests verwoorden dit criterium elk op hun manier, waardoor het huidige esports aan sommige eisen hoogstwaarschijnlijk niet zal voldoen. Zo wordt bijvoorbeeld door WASSERMANs test "*gross motor skills*" vereist.[39] Doch, als er wordt aanvaard dat esports fysieke vaardigheid vergt, zal het eerder klein-motorisch zijn. Andere tests eisen dan weer enkel gebruik van het lichaam of fysieke bekwaamheid.[40] De vraag rijst dus in hoeverre het fysieke criterium doorgetrokken moet worden.

30. **VAARDIGHEID NODIG VOOR ESPORTS** – Om het professioneel niveau te behalen in esports is voldoende vaardigheid essentieel. Voor de meeste games moeten spelers met een zekere bekwaamheid met hun muis en toetsenbord of controller kunnen omgaan, waar veel dexteriteit in de vingers en handen voor nodig is. Dit wordt gecomplementeerd door de sportieve intelligentie die nodig is om matchen te winnen op hoog niveau. Tactische kennis van het spel is immers – net zoals in traditionele sporten – vereist om strategisch de tegenstanders te kunnen uitschakelen. Door de combinatie van deze twee elementen zouden professionele *StarCraft* spelers tot 300 acties per minuut kunnen uitvoeren. Sinds enkele jaren benadrukken spelontwikkelaars dit aspect zelfs door games zo te uit te werken dat snelle reflexen, dexteriteit en goede oog-hand coördinatie beloond worden.[41] De games die voor esports worden gemaakt focussen dus steeds meer op

[39] *Ibid.*, 52.
[40] *Ibid.*, 53.
[41] S. JENNY, R. MANNING, M. KEIPER en T. OLRICH, "Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport"", *Quest -Illinois- National Association for Physical Education in Higher Education* 2016, vol. 69, 1, (1) 7.

vaardigheid en het competitief gehalte. Zo wordt esports uiteindelijk ook een "*fysiek uitputtende, door expertise gedreven activiteit, waar zowel prestaties in het fysieke als het digitale domein nodig zijn*".[42]

31. **BESTAANDE KLEIN-MOTORISCHE SPORTEN** – Om te bepalen of deze dexteriteit voldoende is voor esports om als sport in aanmerking te komen kan een vergelijking met andere aanvaarde sporten nuttig zijn. Er zijn immers al activiteiten als sport geaccepteerd, waar enkel klein-motorische vaardigheden nodig voor zijn. Het *International Olympic Committee* erkent zo bijvoorbeeld schieten, snooker en schaken als Olympische sportdisciplines. Dichter bij huis worden de Vlaamse SchietsportKoepel en de Vlaamse SnookerFederatie vzw door Sport Vlaanderen wel erkend, maar de Vlaamse Schaakfederatie niet meer sinds de Raad van State oordeelde dat de Franse gemeenschap niet kennelijk onredelijk was geweest toen het besloot dat schaken geen sport was.[43]

32. **SCHAKEN ALS VERGELIJKING** – Volgens de Franse gemeenschap was er immers wel een fysiek aspect aan schaken (het verplaatsen van de pionnen), maar, als hersenoefening zijnde, vergde dit geen enkele fysieke *inspanning*, waardoor het niet als sport beschouwd kon worden.[44] Hierdoor kon de *Fédération échiquéenne francophone de Belgique* niet voldoen aan het decreet van 8 december 2008 met betrekking tot de organisatie en subsidie van sport,[45] waardoor de Franse gemeenschap het niet moest erkennen als sportfederatie. In een artikel vergelijken JENNY et al. schaken ook aan (meer) traditionele sporten.[46] Zij komen tot dezelfde conclusie als de Franse gemeenschap omdat voor een sport volgens hen de succesvolle uitvoering van de fysieke beweging dankzij vaardigheid een rechtstreekse verhouding moet hebben met het succesvol uitvoeren van de activiteit. In schaken maakt het echter niet uit *hoe* de fysieke pionnen verschoven worden, enkel *waar* ze terechtkomen is van belang. Dit vergelijken JENNY et al. mijns inziens dan echter verkeerdelijk met het indrukken van knoppen bij esports. De manier waarop knoppen worden ingedrukt maakt inderdaad niet uit, maar gelet op de vaardigheden die nodig zijn voor esports (*supra*, nr. 30) is het wel belangrijk dat spelers heel snel kunnen drukken, dat ze op het juiste moment kunnen drukken, dat ze met veel nauwkeurigheid hun muis of joystick kunnen verplaatsen etc. In al deze bewegingen kan elke minieme misslag immers fataal zijn voor esports

[42] J. HOLDEN, A. KABURAKIS en R. RODENBERG, "The Future is Now: eSports Policy Considerations and Potential Litigation", *Journal of Legal Aspects of Sports* 2017, vol. 27, (46) 48.
[43] RvS 6 mei 2013, nr. 223.400.
[44] In het decreet wordt voor "sport" echter geen definitie gegeven.
[45] Décret du 8 décembre 2006 visant l'organisation et le subventionnement du sport en Communauté française.
[46] S. JENNY, R. MANNING, M. KEIPER en T. OLRICH, "Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport"", *Quest -Illinois- National Association for Physical Education in Higher Education* 2016, vol. 69, 1, (1) 9.

op hoog niveau. Dit verschil met schaken kan benadrukt worden door te zeggen dat een schaakspeler zijn pionnen door iemand anders zou kunnen laten bewegen via mondelinge aanwijzingen, terwijl dit in principe onmogelijk zou zijn voor een esporter. Mijns inziens besluiten JENNY et al. dan ook te overhaast dat esports wellicht op basis van dit criterium door het breder publiek niet als sport gezien zou worden.

33. **VOLDOENDE INSPANNING?** – Of esports voldoende fysieke inspanning vergt blijft echter onzeker, aangezien de Raad van State enkel naging of de Franse gemeenschap geen beoordelingsfout had gemaakt, zonder zelf verder in te gaan op hoeveel fysieke inspanning dan wel vereist is om als sport in aanmerking te komen.[47] Rekening houdend met de vaardigheden die nodig zijn voor esports en de erkenning van de andere vermelde klein-motorische sporten is het mijns inziens wel mogelijk om de sportiviteit van esports te beargumenteren. Esports heeft echter het nadeel dat video games maatschappelijk vaak als het tegenovergestelde van sport gezien worden. Onderzoek heeft immers al meermaals aangetoond dat sedentair achter een scherm zitten en obesitas een directe correlatie hebben.[48] Het is dan echter belangrijk om in het achterhoofd te houden dat esports niet hetzelfde is als simpelweg video games spelen.

34. **WAT MET BEURTSPELLEN?** – Zoals reeds vermeld, bestaat esports echter uit verschillende soorten games (*supra*, nr. 12). Dit vormt een bijkomende complicatie omdat niet voor elk van deze soorten de bovenvermelde vaardigheden nodig zijn. *Card games* zoals *Hearthstone* of *turn-based games* zoals *Pokémon* worden immers ook als esports beschouwd en hebben zo ook hun eigen wereldkampioenschappen en competities. Deze games worden echter gespeeld door om de beurt een actie te selecteren en zo een zet te maken. Hier is geen dexteriteit of nauwkeurigheid voor nodig om een hoog niveau te halen, maar enkel strategische kennis van het spel, wat de vergelijking met schaken dus aanzienlijk vergroot. Gelet op de rechtspraak van de Raad van State is de kans dus groot dat deze soorten games in België niet in aanmerking komen om als sport beschouwd te worden. In de veronderstelling dat esports als sport geaccepteerd wordt rijst de vraag dan hoe deze discrepantie juridisch uitwerking dient te krijgen. Hier lijken drie hypotheses zich voor te kunnen doen: (1) de beurtspellen worden toch als integraal deel van esports meegerekend, (2) de beurtspellen vallen buiten esports en worden dus ook niet als sport beschouwd, of (3) de beurtspellen worden niet als sport beschouwd, maar krijgen een

[47] RvS 6 mei 2013, nr. 223.400.
[48] *Ibid.*, 10.

gelijkgesteld statuut aan de rest van esports. Welke van deze drie hypotheses uiteindelijk rechtop zal blijven staan zal mede afhangen van het gelijkheids- en niet-discriminatiebeginsel.[49]

35. **BEURTSPELLEN WEL OF NIET ESPORTS** – In de hypothese dat esports gekwalificeerd wordt als sport zullen de Belgische staatsapparaten dus moeten beslissen of die kwalificatie ook van toepassing is op beurtspellen. Indien ze beslissen dat de hele esportsindustrie zoals *supra* beschreven (nr. 7), inclusief beurtspellen, sport is, hoeven we het gelijkheidsbeginsel hier niet toe te passen. Alle esporters zijn dan immers voldaan. Gelet op de afwezigheid van fysieke inspanning is de kans echter reëel dat de autoriteiten beslissen de beurtspellen uit de definitie van esports te laten. Het is immers net door de fysieke vaardigheid dat de andere games als sport beschouwd zouden worden en de beurtspellen zouden daar anders van profiteren om mee in de boot te springen. Dan wordt echter een situatie geconstrueerd waarin op sommige gamers een gunstregime van toepassing is en op anderen niet, afhankelijk van welk spel ze spelen. Bovendien zou de toestand vermoeilijkt worden indien een volwaardige Vlaamse esportsfederatie opgericht zou zijn die deze games wel betrekt. Deze situatie moet dus wel aan het gelijkheidsbeginsel getoetst worden.

36. **GELIJKHEIDSBEGINSEL: THEORIE** – Volgens dit beginsel mogen personen die zich in gelijke situaties bevinden in principe niet op een verschillende manier behandeld worden. Het beginsel geldt eveneens voor verschillende gevallen, die niet op dezelfde manier behandeld mogen worden. Hier mag enkel van afgeweken worden indien dit op een objectief criterium berust en het redelijk verantwoord is.[50] De toets die dan door de rechter(s) gemaakt moet worden verloopt *grosso modo* in vier stappen. Eerst moet nagegaan worden of de situaties voldoende vergelijkbaar/verschillend zijn (vergelijkbaarheidstoets).[51] Hierna wordt de geoorloofdheid van het doel onderzocht, gevolgd door de pertinentie en objectiviteit van het criterium van onderscheid. Tenslotte moet gekeken worden of de gevolgen van de beslissing evenredig zijn met het nagestreefde doel (evenredigheidstoets).[52]

37. **GELIJKHEIDSBEGINSEL: TOEGEPAST OP BEURTSPELLEN** – De vergelijkbaarheidstoets wordt in principe ruim beoordeeld en vormt meestal geen probleem.[53] *In casu* representeren de spelers van

[49] Art. 10 en 11 GW.
[50] J. VANDE LANOTTE, G. GOEDERTIER, Y. HAECK, J. GOOSSENS en T. DE PELSMAEKER, *Belgisch Publiekrecht*, I en II, Brugge, die Keure, 2015, 351, nr. 598.
[51] Deze toets wordt door het Grondwettelijk Hof ruim beoordeeld: slechts uitzonderlijk wordt onvoldoende gelijkheid/verschil geacht.
[52] A. ALEN en K. MUYLLE, *Handboek van het Belgisch Staatsrecht*, Mechelen, Wolters Kluwer, 2011, 503, nr. 453.
[53] *Ibid.*, 505, nr. 456

beurtspellen ook vaak hun team, hebben ze ook coaches, spenderen ze ook uren aan het oefenen in hun spel etc. Het voornamelijk verschil met overige esporters ligt dus in de afwezigheid van fysieke vaardigheid, die, gelet op de definitie van sport, wellicht zwaarder kan doorwegen voor deze toets. Er valt dus niet helemaal uit te sluiten dat de twee situaties als te verschillend beoordeeld zouden worden, wat de zaak zou afsluiten. Indien de vergelijkbaarheidstoets toch wordt doorstaan, zou de geoorloofdheid van het doel geen probleem moeten vormen. Het doel zou immers het promoten en ontwikkelen van een sport zijn, alsook de integriteit ervan vrijwaren. Het criterium van onderscheid – de aanwezigheid van fysieke inspanning – is gebaseerd op objectieve vaststellingen en zou waarschijnlijk ook als pertinent beschouwd worden om het doel te bereiken, aangezien het dient om een activiteit af te blokken die niet tot de sport zou behoren. De evenredigheidstoets zou echter het houvast kunnen vormen voor de beurtspellen. De beslissing om beurtspellen niet mee in esports te betrekken zou immers een impactvolle breuk vormen in de structurering van een reeds vrij sterk gevestigde industrie, terwijl de beurtspellen maar een relatief klein deel van esports vormen. Daarom zou de maatregel als te verregaand beoordeeld kunnen worden ten opzichte van de kleine proportie van esports die het zou afscheiden.

38. **GELIJKSTELLEND STATUUT ALS GEEN SPORT?** – De kwalificatie van beurtspellen kan dus – net als die van de rest van esports – beide kanten uitgaan, afhankelijk van de visie van de staatsapparaten op het vraagstuk. Indien wordt beoordeeld dat in de tweede hypothese het gelijkheidsbeginsel niet geschonden is, worden verschillende wettelijke regimes toegepast op professionele spelers van verschillende soorten games, hoewel het verschil tussen hen niet zo groot is. Het zou daarom opportuun kunnen zijn om aan de beurtspellen een gelijkaardig statuut toe te kennen zodat deze kloof gedicht wordt.

39. **VR GAMES** – Nog een ander soort spel waar JENNY et al. het ook over hebben zijn zogenaamde *Exergames*.[54] Dit zijn video games waarvoor het lichaam gebruikt moet worden om het spel te spelen. De bewegingen worden opgenomen door een sensor of camera, wat dan het personage in het spel bestuurt. Deze games, die wel duidelijk fysieke inspanning vereisen, hebben dus veel meer kans om te voldoen aan de voorwaarde van fysieke vaardigheid. Het probleem hier is echter dat deze games voorlopig slechts recreatief gespeeld worden, aangezien de populaire actiespellen van esports zich (nog) niet lenen tot exergaming.[55] Dit soort gaming is dus nog niet aan de orde wanneer over esports wordt gesproken, maar is wel noemenswaardig. Gelet op de continue

[54] Bijvoorbeeld *Just Dance*.
[55] S. JENNY, R. MANNING, M. KEIPER en T. OLRICH, "Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport"", *Quest -Illinois- National Association for Physical Education in Higher Education* 2016, vol. 69, 1, (1) 11.

evolutie van video games en de recente opkomst van *Virtual Reality* bestaat de kans immers dat gamers binnen enkele jaren ook deze actiespellen met hun hele lichaam zullen kunnen beleven.[56]

40. **CONCLUSIE** – Het criterium van fysieke vaardigheid kan zeker een gevaar vormen voor esports om erkend te worden. Hoewel de grote meerderheid van de populaire esportsgames wel een bepaalde fysieke vaardigheid vergen, blijft de inspanning klein-motorisch. Zoals vermeld, zijn er zowel pro- als contra-argumenten wat betreft de kwalificatie als sport van deze inspanning. Esports valt mijns inziens dus zeker niet op voorhand uit te sluiten op basis van dit criterium. Zekerheid zal er echter pas zijn nadat de nodige juridische stappen gezet zijn. De beurtspellen zijn echter problematischer, maar ook hier is een beslissing nodig alvorens ze met zekerheid gekwalificeerd kunnen worden.

§3. Institutionalisering

41. **NOOD AAN STRUCTUUR** – Het laatste criterium dat recenter in de Amerikaanse rechtsleer vermeld wordt – maar minder voorkomend is dan de andere criteria – is de nood aan institutionele stabiliteit. Dit betekent dat er een bepaalde structuur moet ontstaan waarbij de regels gestandaardiseerd zijn, de opleiding geformaliseerd is, expertise ontwikkeld wordt en er officiële institutionele organen ontstaan.[57] In de praktijk gebeurt dit meestal door de oprichting van federaties die de regels uniformiseren en zorgen voor de handhaving ervan, wat het bereik van de sport vergroot.

42. **OOK IN AMERIKAANSE RECHTSPRAAK** – Dit criterium is naast de rechtsleer ook terug te vinden in de Amerikaanse rechtspraak. In *Biediger v Quinnipiac University* bevestigde een *federal appeals court* in 2012 de beslissing van een *district court* die inhield dat competitief cheerleaden nog niet als universiteitssport kon gekwalificeerd worden, omdat het nog niet genoeg geïnstitutionaliseerd was. Het Hof oordeelde meer bepaald dat de activiteit beter georganiseerd en de regels meer gedefinieerd moesten worden. De wedstrijden waaraan het team had deelgenomen werden immers door verschillende puntensystemen beoordeeld, door verschillende regels bestuurd en de teams waartegen het universiteitsteam streed was een willekeurige

[56] Wat dit betreft, kan een interessante vergelijking wellicht gemerkt worden met de arcades beschreven in nr. 3, die ontstonden voordat mensen thuis video games konden spelen. Momenteel zijn immers verschillende Virtual Reality arcades te vinden omdat deze technologie nog niet erg toegankelijk is en nog niet helemaal op punt staat.

[57] J. HOLDEN, A. KABURAKIS en R. RODENBERG, "The Future is Now: eSports Policy Considerations and Potential Litigation", *Journal of Legal Aspects of Sports* 2017, vol. 27, (46) 55; S. JENNY, R. MANNING, M. KEIPER en T. OLRICH, "Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport"", *Quest -Illinois- National Association for Physical Education in Higher Education* 2016, vol. 69, 1, (1) 13.

groepering van teams waaronder sommigen *sideline* cheerleaden uitoefenden en anderen niet aan een universiteit waren aangesloten. Bovendien was de participatie aan het kampioenschap niet gebaseerd op de resultaten van het seizoen, maar louter op het accepteren van de uitnodiging, waardoor elk team eraan kon meedoen. Verder oordeelde het Hof echter expliciet dat competitief cheerleaden wel voldeed aan de overige kenmerken van sport en dat het in de toekomst wellicht ook zo gekwalificeerd zal kunnen worden. Zo werd cheerleaden op vlak van fysieke uitdaging, trainingsregiment, locatie, competitiegehalte en indeling van het sportseizoen op hetzelfde niveau als andere universiteitssporten geacht.[58]

43. **ESPORTS: NIET GEÏNSTITUTIONALISEERD** – Hoewel esports dankzij de connectiviteit aan het internet een inherent transnationaal element heeft, verloopt de institutionalisering ervan wereldwijd zeer moeizaam. Nochtans is dit in esports zeer belangrijk door de speciale positie van de spelontwikkelaars, aangezien zij met updates de gecodeerde regels van het spel kunnen aanpassen. De afgelopen jaren zijn een aantal nationale en internationale verenigingen opgericht geweest die zichzelf als federatie voor esports proclameerden, maar deze zijn niet altijd even succesvol geweest. Wat het internationaal niveau betreft bestaan enkele wereldwijde organisaties volledig naast elkaar, waarvan er tot op heden geen enkele van werkelijk in staat om als globale esportsfederatie in aanmerking te komen.[59] Op nationaal vlak werd in België de Belgian eSports Federation (hierna "BeSF") opgericht, met als doel het voorzien van een platform voor esportsinitiatieven en het ontwikkelen van esports.[60] De draagwijdte van deze organisatie is echter zeer beperkt, aangezien de samenwerking met teams en competitieorganisatoren minimaal tot niet bestaande blijft en de BeSF verder geen uniformerende of formaliserende initiatieven neemt wat de structurering of regulering van esports betreft. Bovendien is deze federatie door geen van de Belgische staatsapparaten erkend. Het gevolg van deze huidige structuur is dat elke competitieorganisator of league een eigen (wereld)kampioenschap organiseert en daarvoor specifieke reglementen moet uitvaardigen.[61] Van institutionalisering is dus zowel in België als op globaal niveau zeker geen sprake.

44. **EERDER GEVOLG DAN VOORWAARDE** – Esports voldoet dus niet aan het laatste criterium dat in Amerikaanse rechtsleer wordt opgegeven. Als dit ook in België toegepast wordt zou esports dus

[58] Second Circuit Court of Appeals (VS) 7 augustus 2012, https://www.justice.gov/sites/default/files/crt/legacy/2012/08/07/biedigeropinion.pdf.
[59] Zo bestaan bijvoorbeeld het World Esports Association en het International Esports Federation.
[60] https://www.besf.be/about-besf/, geraadpleegd op 31 maart 2020.
[61] Voorbeelden van WK's die door elkaar werden georganiseerd zijn de World Cyber Games, eSports World Championships, World e-Sports Masters, League of Legends World Championship…

eerst beter gestructureerd moeten worden dankzij institutionele organen, waarna het eventueel wel in aanmerking kan komen als sport. Dit criterium dient echter in vraag gesteld te worden. Een kwalificatie als sport zou mijns inziens gebaseerd moeten zijn op de uitoefening van de activiteit, niet op de mate waarin er structuur is gelegd in het landschap van de activiteit. Een lagere drempel lijkt echter wel gepast om te voorkomen dat eender welke fysieke activiteit als sport in aanmerking komt. Er wordt dan soms ook geopperd om een groot publiek of aantal beoefenaars te eisen.[62] Gelet op de gigantische populariteit van esports kan zonder twijfel gezegd worden dat aan deze drempel wel voldaan is. Voor 2020 wordt immers verwacht dat de esportsindustrie zal bestaan uit bijna 223 miljoen enthousiastelingen en 495 miljoen kijkers.[63] Institutionalisering blijft belangrijk maar wordt mijns inziens beter beschouwd als een indirect gevolg van de kwalificatie als sport, dan als een voorwaarde ervoor. Verder zal institutionalisering wel nodig zijn om de sport professioneel te organiseren. Zo zal het bijvoorbeeld wel van belang worden wanneer de sportfederatie in kwestie erkend wilt worden door de overheden.[64]

45. **ONDERSCHEID MET *BIEDIGER*** – De situatie van het Belgische esports moet ook onderscheiden worden van die van competitief cheerleaden in de *Biediger* zaak. Daar was de rechtsvraag immers of het competitief cheerleaden beschouwd moest worden als een sport volgens Title IX van de *Education Amendments* van 1972. Deze wetgeving verwijst niet naar enige definitie van sport, maar bepaalt enkel dat "*No person in the United States shall, on the basis of sex, be excluded from participation in, be denied the benefits of, or be subjected to discrimination under any education program or activity receiving Federal financial assistance*".[65] Dit artikel werd vervolgens echter door de *Department of Health, Education and Welfare* zo geïnterpreteerd dat de gefinancierde instituten voor beide geslachten gelijke kansen moeten aanbieden om aan sportieve activiteiten mee te kunnen doen.[66] In deze zaak werd er dus beoordeeld of competitief cheerleaden een *universiteits*sport was. Dit is dus een verschillende situatie dan die van esports, omdat het cheerleaden een sport moest kunnen uitmaken binnen een bestaande structuur, zijnde de *varsity sports*. De nood aan institutionalisering kan dus gezien worden als een extra criterium om een deel te kunnen uitmaken van dit groter geheel. Wat in deze masterproef onderzocht wordt is echter

[62] S. JENNY, R. MANNING, M. KEIPER en T. OLRICH, "Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport"", *Quest -Illinois- National Association for Physical Education in Higher Education* 2016, vol. 69, 1, (1) 12.
[63] Newzoo Global Esports Market Report, https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/, geraadpleegd op 1 april 2020.
[64] Zie voor Vlaanderen art. 4 decreet van 10 juni 2016 houdende de erkenning en subsidiëring van de georganiseerde sportsector.
[65] Art. 20 U.S.C. §1681(a).
[66] Second Circuit Court of Appeals (VS) 7 augustus 2012, https://www.justice.gov/sites/default/files/crt/legacy/2012/08/07/biedigeropinion.pdf.

enkel of esports een sport *an sich* is, en dus onder de toepassing kan vallen van bepaalde sportwetgeving. De bezwaren van het *Appeals Court* hadden in dezelfde lijn ook voornamelijk betrekking op het aspect van de studentencompetitie. Zo werd geoordeeld dat er niet voldoende wervingen buiten de campus werden uitgevoerd, dat competitief cheerleaden niet door de NCAA[67] erkend was als (opkomende) sport, dat er niet enkel tegen andere universiteitsploegen werd gespeeld en dat er niet voldoende uniformiteit in de regels en puntensystemen van de competitie was, zoals dit wel het geval is bij andere universiteitssporten.[68] De voornaamste argumenten zijn dan ook, eventueel op het laatste argument na, niet van toepassing op esports.

46. **GEEN SPORT IN AMERIKA** – Volgens de criteria die over het algemeen terug te vinden zijn in de Amerikaanse rechtsleer is esports dus (nog) geen sport. Ook al voldoet esports aan de nodige competitiviteit, oefent het een recreatieve functie uit en kan het spel objectief bepaald worden door een reeks regels, blijft het voorlopig een te prille industrie om als sport gekwalificeerd te worden. Hoewel esports leagues al beginnen te functioneren als andere sportcompetities zal esports – volgens deze rechtsleer – immers eerst geïnstitutionaliseerd moeten worden zodat officiële organen standaardnormen kunnen vastleggen en afdwingen op alle deelnemers alvorens het een kans maakt om als sport in aanmerking te komen. Zelfs dan zal het echter nog onzeker zijn of esports een sport zal zijn, gelet op de beperkte fysieke inspanning die momenteel nodig is om het te beoefenen. Dit zal in de toekomst echter kunnen veranderen dankzij *Virtual Reality* technologie. Zoals vermeld kan het institutionaliseringscriterium echter in vraag gesteld worden, en valt de fysieke inspanning van het huidige esports wel zeker te beargumenteren.

AFDELING III. INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE

47. **OLYMPISCHE BEWEGING** – Zoals vermeld, wordt de sportiviteit van esports wereldwijd hevig bediscussieerd en ook het *International Olympic Committee* (hierna "IOC") heeft zich al moeten uitspreken over het vraagstuk. Hoewel het IOC geen rechterlijke instantie is, en haar visie hierop dus nergens juridische autoriteit heeft, kan het wel een belangrijke invloed uitoefenen op de staatsapparaten die moeten beoordelen of esports een sport is. Het IOC is immers de hoogste autoriteit in de structuur van de wereldwijde Olympische Beweging, waardoor een zeker gewicht kan gegeven worden aan haar beslissingen om een sport wel of niet te erkennen.[69]

[67] *National Collegiate Athletic Association*.
[68] Second Circuit Court of Appeals (VS) 7 augustus 2012, https://www.justice.gov/sites/default/files/crt/legacy/2012/08/07/biedigeropinion.pdf.
[69] Art. 1.1 Olympic Charter.

48. **ESPORTS OP DE OLYMPISCHE SPELEN**? – Al enkele jaren is er sprake van de mogelijkheid om op de Olympische Spelen ook een categorie esports in te voeren. In 2016 werd voor het eerst een exhibitie naast de Zomerspelen in Rio geïntroduceerd. Deze showcase, genaamd *eGames*, bestond slechts uit één match van het spel *Smite* op 15 augustus, en een tornooi van *Super Smatch Bros.* de dag erna. Een belangrijk verschil met traditionele esportscompetities was dat de deelnemers geen geldprijzen konden winnen, maar enkel een medaille voor hun land. Omdat deze exhibitie echter losstond van de organisatie van de Olympische Spelen, golden deze medailles niet mee met de officiële telling. Hoewel dit evenement dus niet zeer uitgebreid en zonder de samenwerking van het IOC was georganiseerd, was het wel al een eerste stap in de richting van coöperatie.[70] Twee jaar later werden werkelijk grenzen verlegd toen enkele dagen voor de Winterse Spelen ook de *Intel Extreme Masters* plaatsvond in Pyeongchang, ditmaal in samenwerking met het IOC. Het IOC had immers verklaard dat esports een platform kon uitmaken dat voor betrokkenheid bij de Olymische Beweging kon zorgen en wou graag de relatie of samenwerkingsmogelijkheden met esports testen door middel van zo'n exhibitie. Verder verbleven de esporters in dezelfde hotels als de (andere) atleten en droegen zelfs vijf esporters de Olympische fakkel mee. Het bleef echter bij een exhibitie, aangezien esports niet mee gold als categorie in de Spelen zelf en er geen medailles, maar geldprijzen te winnen vielen.[71]

49. **ESPORTS OP TOKIO 2020** – Voor de eerstvolgende Zomerspelen in Tokio heeft het IOC weer samengewerkt met Intel en ESL om esports nogmaals op het programma te zetten, deze keer onder de naam *Intel World Open*. Ook hier zal het echter bij een aparte exhibitie blijven, waar het IOC uit hoopt te leren om esports verder te kunnen betrekken.[72] In tegenstelling tot de competitie die in 2018 plaatsvond, zullen op de *Intel World Open* geen oorlogsspellen gespeeld worden, maar games die meer gebaseerd zijn op traditionele sporten, namelijk *Rocket League* (voetbal) en *Street Fighter V* (gevechtssporten).[73] Deze games bevinden zich immers dichter bij de waarden waar de Olympische Beweging voor staat.

---

[70] J. ROUSSEAU, "A Look Inside the eGames at Rio's 2016 Olympics", https://www.gameskinny.com/aolwr/a-look-inside-the-egames-at-rios-2016-olympics, geraadpleegd op 3 april 2020; https://smash.gg/tournament/rio-de-janeiro-egames-showcase-2016/details, geraadpleegd op 3 april 2020.

[71] N. ZACCARDI, "Esports event in PyeonChang before Olympics supported by IOC", https://olympics.nbcsports.com/2017/11/03/esports-pyeongchang-olympics-extreme-masters/, geraadpleegd op 3 april 2020; X, "Esports Zerg-Rush the Olympics – But Can They Become Official Events?", https://www.wired.com/story/esports-pyeongchang-olympics/, geraadpleegd 3 april 2020.

[72] E. CHAN, "International Olympic Committee and Intel to host $500,000 esports tournament ahead of 2020 Tokyo Olympics", https://www.nbcsports.com/philadelphia/fusion/international-olympic-committee-and-intel-host-esports-tournament-ahead-2020-tokyo, geraadpleegd op 3 april 2020.

[73] Beide games hebben echter nog steeds veel "fantastische" elementen.

50. **PARIJS 2024: NOG EEN STAP DICHTERBIJ** – Voor de 2024 Zomerspelen in Parijs is lang sprake geweest over de mogelijkheid om nog een stap verder te gaan en esports als volwaardige sport in het programma te incorporeren. Het Frans Olympisch Comité stond immers open voor het idee en wou dit bespreken in samenspraak met prominente esportsactoren en het IOC. Volgens de president van het comité was het immers belangrijk om bij de jeugd een vernieuwde interesse voor de Olympische Spelen op te roepen, wat dankzij esports mogelijk zou zijn.[74] Ondertussen is echter al verklaard dat esports geen officiële discipline zal zijn, maar dat er hopelijk een "demonstratie" zal plaatsvinden.[75] Verder maakte het Frans Olympisch Comité in 2019 wel bekend dat het publiek op virtuele manier mee zal kunnen doen aan bepaalde sporten. Wat dit precies zal inhouden is nog niet verduidelijkt, maar sommigen beschouwen het alvast als een stap in de richting van integratie van esports op de Olympische Spelen.[76]

51. **STANDPUNT VAN HET IOC** – Al enkele jaren worden esports dus vertoond op de Olympische Spelen, maar voorlopig lijkt dit niet verder te reiken dan een samenwerking die uitmondt op exhibities, zonder werkelijke incorporatie van esports in de Spelen. Het IOC ziet immers veel potentieel in esports als Olympische sport maar weigert het vooralsnog te erkennen omdat het de industrie nog te ongereguleerd vindt. In 2016 werd het IOC voor het eerst met deze kwestie geconfronteerd, toen het *International Esports Federation* – een van de organisaties die zich tot globale esportsfederatie zou willen ontwikkelen – een aanvraag indiende om erkend te worden.[77] Het IOC antwoordde in een communiqué dat een vereiste voor de erkenning het bestaan was van een overkoepelende organisatie die de nakoming van de regels en reglementen van de Olympische Beweging garandeerde. Het IOC vermeldde hierbij expliciet dat esports als sportactiviteit beschouwd zou kunnen worden en dat esporters zich voorbereiden en trainen met een intensiteit die vergelijkend is aan die van atleten in traditionele sporten. Het IOC waarschuwde echter dat het enkel als sport beschouwd kon worden indien esports de Olympische waarden niet schendt.[78] In een nieuw communiqué heeft het IOC haar standpunt herhaald, met de verduidelijking dat het

[74] X, "Paris Olympic bid committee is open to esports on 2024 Olympic Program", https://www.espn.co.uk/olympics/story/_/id/20286757/paris-open-esports-competition-2024-summer-olympics, geraadpleegd op 3 april 2020.
[75] Of, en zo ja, in hoeverre, deze demonstratie zou verschillen van die in 2018 en 2020 is nog niet gecommuniceerd; J. TARRANT, "Esports in talks with Paris 2024 over demonstration event", https://www.reuters.com/article/us-olympics-2024-esports/esports-in-talks-with-paris-2024-over-demonstration-event-idUSKBN1HW10W, geraadpleegd op 3 april 2020.
[76] L. MORGAN, "esports is coming to the Olympics after all as Paris 2024 reveal ideas to improve fan engagement", https://www.insidethegames.biz/articles/1075990/liam-morgan-esports-is-coming-to-the-olympics-after-all-as-paris-2024-reveal-ideas-to-improve-fan-engagement, geraadpleegd op 3 april 2020.
[77] https://ie-sf.org/news/3688, geraadpleegd op 6 april 2020.
[78] https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit, geraadpleegd op 6 april 2020.

zich wilt focussen op games die traditionele sporten simuleren en dat veel van deze games dankzij *Virtual Reality* meer en meer fysiek (kunnen) worden.[79] Verder heeft het IOC meermaals geïtereerd dat het een duidelijke lijn trekt bij video games die draaien rond explosies, doden en geweld omdat deze ingaan tegen de non-discriminatie, vrede en geweldloosheid waarvoor de Spelen staan.[80]

52. **VOORWAARDEN VAN HET IOC** – Volgens het IOC zijn intensieve training, institutionalisering, en respect voor de Olympische waarden dus voorwaarden om een Olympische sport uit te maken. Het intensief trainen kan gezien worden als het equivalent van de nood aan fysieke vaardigheid en is volgens het IOC in het geval van esports voldaan. Wat de institutionaliseringsvoorwaarde betreft, moet deze mijns inziens net zoals in de *Biediger* zaak losgekoppeld kunnen worden van het sport *an sich* zijn, en eerder gezien worden als een voorwaarde om deel te kunnen maken van een groter geheel, in dit geval de Olympische Beweging. Het IOC noemt dit immers op om als *Olympische* sport in aanmerking te komen.

53. **IOC EN HET GELIJKHEIDSBEGINSEL** – Het IOC vermeldde echter dat de nood aan respect voor de Olympische waarden nodig is om door het IOC als sport erkend te worden. Dit is problematisch voor esports omdat de meerderheid van de populairste games juist oorlogs- en fantasiespellen zijn waarin de spelers de personages van hun tegenstanders moeten doden om te winnen.[81] Het IOC heeft niet verduidelijkt of een door haar erkende esportsfederatie wel beide soorten spellen zou mogen reguleren, maar enkel sportgames als Olympische discipline zou kunnen afvaardigen, of als er een afsplitsing van deze gewelddadige games wordt verwacht voordat esports erkend kan worden. Hoe dan ook zal deze voorwaarde hoogstwaarschijnlijk geen juridische vereiste in België kunnen uitmaken om sport af te bakenen, aangezien een schending van het gelijkheidsbeginsel evident lijkt. Er wordt dan immers een verschil in behandeling gecreëerd tussen spelers van sportgames en spelers van andere (of gewelddadige) games, op basis van een puur ideologisch standpunt. Bovendien kan het verschil niet verantwoord worden door argumenten gebaseerd op agressie, aangezien onderzoek naar stimulatie van geweld door video games allerminst beslissend is.[82] Ook hier zou de voorwaarde dus geabstraheerd moeten worden van een kwalificatie als sport

[79] https://www.olympic.org/news/declaration-of-the-8th-olympic-summit, geraadpleegd op 6 april 2020.
[80] S. LENG, "Violent video games have 'no place at the Olympics', but e-sports are still in the running", https://www.scmp.com/news/china/society/article/2108501/violent-video-games-have-no-place-olympics-e-sports-are-still, geraadpleegd op 6 april 2020.
[81] Zo bijvoorbeeld *League of Legends*, *Fortnite*, *DOTA 2*, *Call of Duty*, *Starcraft II*…
[82] Bijvoorbeeld S. WHITTEN, "No evidence that violent video games are causing mass shootings, despite politicians' claims", https://www.cnbc.com/2019/08/09/no-evidence-that-violent-video-games-are-causing-mass-shootings.html, geraadpleegd op 6 april 2020; A. FISHMAN, "Blame Game: Violent Video Games Do Not Cause Violence",

an sich en eerder gezien moeten worden als een vereiste om tot de Olympische Beweging toe te kunnen treden.

54. **CONCLUSIE** – Als we deze Olympische aspecten achterwege laten, valt op basis van de communiqués van het IOC wel te verdedigen dat ze esports als een sportactiviteit zou kunnen beschouwen. Dit is een beslissing waar de Belgische staatsapparaten zeker rekening mee kunnen houden, maar zoals vermeld worden de standpunten van het IOC niet altijd gevolgd (zie *supra*, nr. 31).

AFDELING IV. NABURIGE LANDEN

55. **STANDPUNT VAN ANDERE LANDEN** – Tenslotte kan het voor de ontwikkeling van doeltreffende regulering in België ook nuttig zijn om te kijken naar de opvattingen van enkele landen die al een standpunt in dit vraagstuk hebben genomen. Wereldwijd hebben verscheidene landen al bepaalde maatregelen genomen om de groeiende esportsindustrie op hun manier te reguleren en/of te erkennen. Omdat de opvatting van wat een sport uitmaakt echter deels cultuurgebonden is, is het voor België nuttiger om naar Europese landen te kijken dan naar de rest van de wereld.[83] In Azië, bijvoorbeeld, is esports immers een nog groter fenomeen dan hier, en werd het in bepaalde landen al in de beginjaren 2000 als officiële sport erkend, wat leidde tot de oprichting van volwaardige sportfederaties die steun van de overheid kregen. Zuid-Korea en China waren daarin voortrekkers, met de oprichting in 2000 van het *Korean e-Sports Association*, respectievelijk de erkenning van esports als officiële Chinese sport in 2003.[84] Deze initiatieven hebben echter lange tijd geen effect gehad op de Westerse visie op esports.

56. **EUROPESE LANDEN** – In Europa worden slechts sinds enkele jaren maatregelen genomen ter erkenning van esports. Al een heel aantal landen hebben stappen genomen om esports officieel te kunnen institutionaliseren, en hoewel de beslissingen van de verschillende overheden variëren van land tot land kan over het algemeen wel van een positieve vooruitgang gesproken worden voor de esportsindustrie.[85] In wat volgt zullen de situaties in bepaalde Europese landen kort

---

https://www.psychologytoday.com/us/blog/video-game-health/201907/blame-game-violent-video-games-do-not-cause-violence, geraadpleegd op 6 april 2020.

[83] J.-C. BUTTER, "Is schaken een sport? En Formule 1 dan?", https://www.trouw.nl/nieuws/is-schaken-een-sport-en-formule-1-dan~bb17a8fa/, geraadpleegd op 7 april 2020.

[84] L. ZHOUXIANG, "E-sports in China: History, Issues and Challenges", https://theasiadialogue.com/2016/11/10/e-sports-in-china-history-issues-and-challenges/, geraadpleegd op 7 april 2020.

[85] Zo hebben onder andere Duitsland, Denemarken, Finland, Frankrijk, Italië en het Verenigd Koninkrijk al maatregelen genomen.

besproken worden zodat een beeld gegeven kan worden van hoe esports in Europa wordt opgevat.[86]

§1. Frankrijk

57. **FRANKRIJK: WETGEVEND INITIATIEF** – Frankrijk was een van de eerste Europese landen om initiatief te nemen met betrekking tot de erkenning van esports. Reeds in 2016 trad de *loi pour une République numérique* immers in werking, wat een wettelijk statuut voorzag voor competities van video games en de gamers die er professioneel aan meedoen.[87] Art. 101 van deze wet voegt nieuwe artikelen toe aan de *Code de la sécurité intérieure*. Het definieert video games (zie *supra*, nr. 8) en bepaalt dat in een competitie ervan minstens twee spelers of teams moeten strijden voor een score of overwinning. Verder bakende het artikel het toepassingsgebied van verboden loterijen (nu geld- en kansspelen[88]) af, zodat videogamecompetities waarvoor de spelers minder dan een bepaald percentage van de prijzenpot moeten betalen om mee te doen erbuiten vallen. Het artikel stipuleert tenslotte nog enkele voorwaarden voor het organiseren van de competities inzake de bekendmaking ervan, zekerheid van uitbetaling en de toegang voor minderjarige gamers, ter bescherming van de spelers. Artikel 102 definieert de professionele speler dan als de persoon die betaald wordt om mee te doen aan videogamecompetities onder het gezag van een door de bevoegde minister goedgekeurde organisatie en kwalificeert de verhouding tussen de spelers en deze organisatie als een arbeidsovereenkomst van bepaalde duur. Op deze overeenkomsten worden echter enkele bepalingen met betrekking tot arbeidsovereenkomsten van bepaalde duur niet van toepassing geacht.[89] In de plaats daarvan bevat artikel 102 stipulaties over de verplichte termen die wel opgenomen moeten worden in deze arbeidsovereenkomsten, alsook de minimale en maximale duur ervan, dat in principe minstens een seizoen en maximum vijf jaar moet bedragen. Tenslotte worden nog specifieke strafbepalingen voorzien in geval van niet-nakoming. Hierdoor vallen esporters in Frankrijk onder een apart arbeidsrechtelijk regime dat op geen ander beroep van toepassing is.[90] De modaliteiten van de bepalingen in deze twee artikelen werden elk verder uitgewerkt door een decreet.[91]

[86] De keuze voor deze landen is gemaakt vanwege hun verschil in aanpak van de kwestie.
[87] Art. 101 en 102 loi pour une république numérique.
[88] Art. L321-9 code de la sécurité intérieure.
[89] Bepalingen met betrekking tot verboden, de duur, de compensatie, de vernieuwing, de herkwalificatie en de opzegging van arbeidsovereenkomsten van bepaalde duur, alsook strafbepalingen.
[90] J. GROFFE, "L'encadrement de l'e-sport par la loi pour une République numérique du 7 octobre 2016", *Dalloz IP/IT* 2019, n° 1, (35) 37.
[91] Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo; décret n°2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs.

58. **BEPERKING VAN TOEGANG TOT ESPORTS** – Frankrijk heeft dus vrij snel beslist om de Franse esportsindustrie zelf te reguleren en de toegang tot deze arbeidsmarkt te beperken. De minister die bevoegd is voor de numerieke zaken moet immers goedkeuring geven aan organisaties die als professioneel team gekwalificeerd willen worden. Zo zullen enkel organisaties die over voldoende materiële, financiële en professionele middelen beschikken en degelijke arbeidsomstandigheden kunnen garanderen in aanmerking komen.[92]

59. ***ASSOCIATION FRANCE ESPORTS*** – Zes maanden voor de bekendmaking van deze wetgeving kwamen enkele belangrijke esportsactoren in Frankrijk samen op uitnodiging van de staatssecretaris verantwoordelijk voor het Numerieke om een esportsfederatie op te richten: de *Association France Esports*.[93] Deze federatie werd met erkenning van de overheid opgericht en heeft als doel het structureren van esports in Frankrijk door de actoren te begeleiden in hun economische ontwikkeling, de oprichting van esportsorganisaties te promoten en aan de noden van de esporters tegemoet te komen zonder in conflict te raken met het intellectuele eigendom van de spelontwikkelaars.[94]

60. ***FRANCE ESPORTS*: BESTUUR VIA COLLEGES** – Om dit doel efficiënt te kunnen volbrengen heeft *France Esports* in 2017 een bijzonder bestuursmodel aangenomen dat verschillend is dan dat van andere esportsfederaties: een bestuur via colleges. De interne structuur van de federatie is verdeeld in drie colleges die elk de belangen van een verschillende soort actor behartigen: het College van Spelers, die de esporters vertegenwoordigen, het College van Promotors, waar competitieorganisatoren, clubs, media etc. zetelen en het College van Rechthebbenden, die de spelontwikkelaars verzamelt. De leden van de federatie worden bij hun toetreding verdeeld onder deze drie colleges, afhankelijk van welk type actor ze zijn, en tussen de colleges bestaat een onverenigbaarheid.[95] Op deze manier is er vertegenwoordiging van alle belangrijkste actoren in de federatie, wat de coördinatie tussen deze drie uiteinden bevordert. Gelet op de bijzonderheden van de esportsindustrie (zie *supra*, nr. 17) is dit een model om zeker in het oog te houden.

61. **TOCH GEEN SPORT IN FRANKRIJK** – Opmerkelijk is dat Frankrijk nergens in haar bovenvermelde wetten (of uitvoerende decreten) verwijst naar esports,[96] maar consequent spreekt over

[92] Art. 2 décret relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs; J. GROFFE, "L'encadrement de l'e-sport par la loi pour une République numérique du 7 octobre 2016", *Dalloz IP/IT* 2019, n° 1, (35) 36.
[93] https://www.france-esports.org/presentation/, geraadpleegd op 9 april 2020.
[94] J.-F. BROCARD, "L'urgence est d'abord de structurer" (interview), *Jurisport* 2018, n° 185, (30) 30.
[95] Art. 7.2 Statuts France Esports; J.-F. BROCARD, "L'urgence est d'abord de structurer" (interview), *Jurisport* 2018, n° 185, (30) 30.
[96] Of andere benamingen ervoor die naar sport verwijzen: e-sports, electronic sports, cybersports…

(competities van) video games. Ook is de bevoegde minister voor de goedkeuring van teams niet de minister van Sport, maar degene die Numerieke zaken behartigt.[97] Dit, omdat Frankrijk esports niet als een sport kwalificeert. Het Ministerie van Sport heeft immers duidelijk gemaakt dat het esports niet als een sport ziet door het gebrek aan fysieke activiteit. Het Ministerie erkende echter wel dat esporters met gelijkaardige problemen kampen aan die van traditionele atleten vroeger wat het arbeidsrecht betreft, en dat gelijkaardige arbeidsovereenkomsten nodig zouden zijn.[98] Ook *France Esports* meldt dat haar doel, in tegenstelling tot veel andere nationale federaties, niet is om esports als een sport te doen erkennen, maar enkel om esports zodanig te structureren dat het adequate faciliteiten zou kunnen ontvangen, zoals traditionele sporten.[99]

62. **FRANKRIJK: TUSSENWEG** – Frankrijk heeft dus geopteerd voor een tussenweg door esports (voorlopig) niet als sport te erkennen, maar het wel wettelijk te reguleren en er een apart regime voor op te stellen. Zo zijn esporters in Frankrijk geen sportbeoefenaars, maar vallen ze in de plaats daarvan onder een bijzonder arbeidsrechtelijk statuut. De esportswetten en -decreten zijn minder verregaand dan bepaalde actoren hadden gehoopt en lossen nog niet alle problemen van de industrie op, maar zijn al een goede stap om een kader voor esports te bieden en het te institutionaliseren.[100]

§2. Duitsland

63. **ERKENNING ALS DOEL VAN REGERING** – Een ander land waar ook al enige vooruitgang is geboekt in de erkenning en structurering van esports is Duitsland. In 2018 verklaarde de coalitie van Duitslands twee grootste partijen – de CDU/CSU en de SPD – esports wettelijk te willen definiëren als officiële sport nadat een regering gevormd zou zijn. In het regeerakkoord werd daarnaast vermeld dat Duitsland zelfs nog verder zou gaan door de esportsindustrie te steunen in haar doel om als Olympische sport aanvaard te worden.[101] De aanleiding van deze beslissing was een uitgebreide dialoog met het toen recent opgerichte *e-Sport-Bund Deutschland* (hierna "ESBD"), een organisatie bestaande uit Duitslands grootste esportsteams dat als nationale federatie voor esports wou fungeren. Dankzij deze juridische erkenning zouden de Duitse

[97] De twee esportsdecreten moeten ook uitgevoerd worden door de minister van Economie, de minister van Arbeid en de staatssecretaris verantwoordelijk voor het Numerieke, en niet door de Minister van Sport.
[98] A. AUXENT, "The French Ministry of Sport refuses to consider eSports as a sport", https://esportsobserver.com/the-french-ministry-of-sport-refuses-to-consider-esports-as-a-sport/, geraadpleegd op 9 april 2020.
[99] J.-F. BROCARD, "L'urgence est d'abord de structurer" (interview), *Jurisport* 2018, n° 185, (30) 31.
[100] J. GROFFE, "L'encadrement de l'e-sport par la loi pour une République numérique du 7 octobre 2016", *Dalloz IP/IT* 2019, n° 1, (35) 39.
[101] Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland. Ein neuer Zusammenhalt für unser Land. Koalitionsverdrag zwischen CDU, CSU und SPD, 48.

esportsfederatie en -clubs net als andere sportteams een *non-profit* statuut kunnen aannemen, als organisaties die een publiek nut (*Gemeinnützige Zwecke*) als doel behartigen. De *Abgabenordnung* bepaalt verder dat een gunstig fiscaal regime van toepassing kan zijn op organisaties die belangeloos materiële, spirituele of morele gebieden bij het grote publiek promoten en specifieert dat sportverenigingen hieronder vallen.[102] Zo worden organisaties die een publiek nut nastreven in principe vrijgesteld van vennootschapsbelasting,[103] commerciële belasting[104] en schenk- en erfbelasting,[105] wat volgens de ESBD noodzakelijk is om esports meer te kunnen promoten en zowel op professioneel als amateurniveau verder te kunnen ontwikkelen.[106] Gelet op de eerder vermelde discussie (zie *supra*, nr. 32), is het nuttig hier op te merken dat schaken in de *Abgabenordnung* expliciet als sport werd vermeld.

64. **PROTEST VANUIT SPORTWERELD** – Vanuit de sportwereld werd echter hevig geprotesteerd tegen deze doelen van de coalitie, voornamelijk door de *Deutscher Olympischer Sportbund* (hierna "DOSB"), die in 2017 al had gemeld dat esportsorganisaties geen lid van de DOSB konden worden door het toenmalige gebrek aan een overkoepelende *non-profit* federatie.[107] Hoewel de aanvaarding van esports door de sportwereld in principe geen noodzakelijkheid is om esports juridisch te erkennen, zal dit protest toch belangrijke gevolgen hebben. De federale regering meende immers dat het zelf niet de adequate instantie was om sport te definiëren, en besloot hiervoor te verwijzen naar het sportbegrip dat de DOSB zou hanteren. Daarop richtte de DOSB een werkgroep op, die in haar rapport een scheiding maakte tussen esports die geen sport simuleren – of *eGaming* zoals het in het rapport genoemd werd – en elektronische sporten. Uiteindelijk rapporteerde de werkgroep dat *eGaming* en sport twee compleet verschillende werelden zijn. Het traditionele, fysieke aspect ontbrak volgens de DOSB immers om van een sportieve activiteit te kunnen spreken. Belangrijker nog was dat het rapport vermeldde dat de DOSB zich sterk verzette tegen enige aanpassing van de *Abgabenordnung* die ervoor zou zorgen dat esportsclubs een *non-profit* statuut zouden kunnen verkrijgen. Wat de virtuele sportgames betreft, zag de DOSB wel mogelijkheden om deze in de toekomst nuttig te incorporeren in de

[102] Art. 52.(2).21 Abgabenordnung.
[103] Art. 5.(1).9 Körperschaftsteuergesetz.
[104] Art. 3.6 en 3.17 Gewerbesteuergesetz.
[105] Art. 13.(1).16 en 13.(1).17 en art. 29.(1).4 Erbschaftsteuer- und Schenkungsteuergesetz.
[106] J. SPEIGHT, "Germany to recognize eSports as an official sport", https://www.dw.com/en/germany-to-recognize-esports-as-an-official-sport/a-42509285, geraadpleegd op 10 april 2020.
[107] M. MAUCH, "Why eSports are not recognized as a sport in Germany", https://www.dw.com/en/why-esports-are-not-recognized-as-a-sport-in-germany/a-38188352, geraadpleegd op 10 april 2020.

bestaande sportfederaties.[108] Daarop besloot de regering om voorlopig terug te komen op haar voornemen en nog af te wachten voordat ze esports zou erkennen. De ESBD reageerde echter dat de DOSB het esportsfenomeen niet juist heeft begrepen. Vanuit de esportsindustrie werd dan ook aan de regering gevraagd om haar voornemen toch te volbrengen, aangezien ze geen goedkeuring van de DOSB nodig heeft om esports te erkennen.[109]

65. **VISUM VOOR ESPORTERS VAN DERDE LANDEN** – Tot op heden heeft de Duitse regering geen stappen meer ondernomen om esports toch als officiële sport te erkennen. Eind 2019 werd echter een eerste versie van de *Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung* door de regering voorgesteld, die onder andere een apart visum voor esporters afkomstig van landen buiten de EU toevoegt aan art. 22 van de *Beschäftigungsverordnung*.[110] De *Bundesrat* keurde het voorstel goed, waarna het bijzonder regime voor esports vanaf 1 april 2020 in werking trad.[111] Dankzij dit nieuwe regime zullen professionele esporters geen toestemming meer nodig hebben om een permanente verblijfsvergunning te bekomen indien ze als speler of coach tewerkgesteld worden door een Duits team. Om onder dit regime te vallen moeten esporters minstens 16 jaar zijn, een brutosalaris verdienen dat minstens de helft van de minimale pensioenverzekering bedraagt en door de overkoepelende esportsfederatie als professionele esporter in een nationale of internationale competitie bevestigd worden.[112] Deze laatste voorwaarde is van groot symbolisch belang omdat het een impliciete erkenning van een esportsfederatie lijkt in te houden. Ookal wordt er in de *Beschäftigungsverordnung* zelf niet naar een bepaalde organisatie verwezen, heeft de ESBD verklaard dat het hiertoe een vaste erkenningsprocedure zal opmaken. De ESBD heeft sinds haar oprichting immers gelobbyd voor een mildere toekenningsprocedure van visa voor esporters en ziet de nieuwe wet als een goede stap naar officiële internationale erkenning van esports.[113]

---

[108] https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/, geraadpleegd op 13 april 2020; G. ASHTON, "German Olympic Federation's Rejection of Esports Prompts Industry Backclash", https://esportsobserver.com/dosb-esports-rejection/, geraadpleegd op 13 april 2020.

[109] X, "Anerkennung von eSport: Bundesregierung rudert zurück", https://www.gameswirtschaft.de/politik/esport-anerkennung-bundesregierung-anfrage/, geraadpleegd op 13 april 2020; G. ASHTON, "German Olympic Federation's Rejection of Esports Prompts Industry Backclash", https://esportsobserver.com/dosb-esports-rejection/, geraadpleegd op 13 april 2020.

[110] Art. 8 Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung.

[111] https://www.bmas.de/DE/Service/Gesetze/mantelvo-zur-aenderung-der-beschv-und-der-aufenthv.html, geraadpleegd op 13 april 2020.

[112] Art. 22.5 Beschäftigungsverordnung.

[113] X, "Germany introduces a dedicated esports visa in 2020 – ESBD: Big advantage for tournaments and leagues in Germany, https://esportbund.de/blog/2019/12/20/germany-introduces-a-dedicated-esports-visa-in-2020-esbd-big-advantage-for-tournaments-and-leagues-in-germany/, geraadpleegd op 13 april 2020; G. ASHTON, "Update: Germany Approves Dedicated Visa for Pro Esports Athletes", https://esportsobserver.com/german-esports-visa-law/, geraadpleegd op 13 april 2020.

66. **DUITSLAND: DUAAL SYSTEEM?** – Ondanks dit nieuwe regime erkent Duitsland esports voorlopig dus ook niet als sport. De visumregeling benadrukt dit zelfs impliciet door esports in een aparte paragraaf te behandelen, hoewel de voorwaarden voor esporters identiek zijn aan die van traditionele atleten.[114] Wellicht zal de sportwetgeving in Duitsland evolueren naar een duaal stelsel, waar atleten en esporters *grosso modo* dezelfde rechten hebben, maar niet onder dezelfde definitie vallen zolang er een gebrek aan fysieke inspanning bij esports geacht wordt.

§3. Andere

67. **DENEMARKEN: VOLWAARDIGE SPORT** – Andere Europese landen hebben voor verschillende aanpakken gekozen. Zo leek de Deense regering verder te willen gaan dan Frankrijk en Duitsland toen het vorig jaar bekend maakte dat het een aantal kansen en uitdagingen zag in esports en dat het tijd werd om aandacht aan deze industrie te besteden. De minister van Cultuur (die overigens ook voor Sport bevoegd is[115]) meldde dat Denemarken een strategie zou uitbouwen om esports te ondersteunen, structureren en ontwikkelen met een gerichtheid op een gezonde omgeving. Hierbij verwees ze expliciet naar de sportieve ontwikkeling die esports meemaakt en naar Deense atleten die eraan meedoen.[116] Ook in de brochure die het Ministerie opstelde werd verwezen naar esports als een sport.[117] Denemarken lijkt esports dus aanvaard te hebben als volwaardige sport, maar dit zal pas met zekerheid vaststaan wanneer de voorgenomen maatregelen effectief geïmplementeerd zullen worden.

68. **FINLAND: VROEGE ERKENNING** – Finland erkende esports al heel snel als volwaardige sport. In 2016 al accepteerde het Nationaal Olympisch Comité de esportsfederatie *Suomen elektronisen urheilun liitto* immers als lid.[118] Een jaar later werd door de Finse fiscale autoriteit beslist dat esporters onder hetzelfde fiscaal regime vallen als traditionele atleten omdat sport ruim geïnterpreteerd dient te worden, waardoor niet enkel fysieke, maar ook mentale inspanning als sport beschouwd moet worden. Bijgevolg waren de loon- en prijzengelden van de betreffende

[114] Art. 22.4 Beschäftigungsverordnung.
[115] https://english.kum.dk/policy-areas/sport/, geraadpleegd op 14 april 2020.
[116] https://kum.dk/nyheder-og-presse/pressemeddelelser/nyheder/danmark-faar-en-strategi-for-esport/1/1/, geraadpleegd op 14 april 2020.
[117] National Strategy for Esports, https://kum.dk/fileadmin/KUM/Documents/Publikationer/2019/National_strategy_for_esport.pdf, geraadpleegd op 14 april 2020.
[118] X, "Finnish Olympic Committee accepts SEUL as associate member", https://ie-sf.org/news/3647, geraadpleegd op 14 april 2020.

esporter sportinkomsten in de zin van de Finse inkomstenbelastingenwet.[119] In Finland valt esports in principe dus integraal onder sport.

69. **OOK LANDEN ZONDER INITIATIEVEN** – Uiteraard zijn er ook landen die, net zoals België, nog geen of weinig initiatieven tot erkenning of regulering van esports hebben genomen. In het Verenigd Koninkrijk werd bijvoorbeeld met de toestemming van de regering enkel de *British Esports Association* opgericht en hoewel deze organisatie al veel heeft volbracht is ze voornamelijk gefocust op het promoten van esports op amateurniveau en ziet ze zichzelf niet als regulerend orgaan.[120] Zelf zegt de associatie bovendien dat esports geen sport is, maar een activiteit op zichzelf.[121] Een ander voorbeeld is Spanje, waar door de partij van de burgers, *Ciudadanos*, in het parlement werd voorgesteld om een onderzoek te voeren naar het juridisch statuut van esportsactoren en afhankelijk van het resultaat de nodige regulerende maatregelen te nemen.[122] Tot op heden lijken hier echter nog geen gevolgen van te zijn gekomen. Hoewel steeds meer landen dus overgaan naar het reguleren van esports, blijven een aantal landen (voorlopig) nog stil.[123] Ook in de EU werd reeds aandacht besteed aan esports. In 2017 werd een panelgesprek voor het Europees Parlement gehouden om beleid en regulering te bespreken. Hieruit kwam voornamelijk de mening dat de esportsindustrie nog jong is, en dat het een kans op zelfregulering gegund moet worden. Verder kwam het Parlement niet tot een conclusie of esports wel of niet een sport zou zijn.[124]

AFDELING V. TUSSENCONCLUSIE

70. Uit dit onderzoek is duidelijk dat er veel verschillende visies mogelijk zijn op het vraagstuk 'is esports een sport?'. Wereldwijd hebben landen voor verschillende aanpakken gekozen en ook België zal vroeg of laat een standpunt moeten innemen. Met de explosie van esports in de afgelopen jaren heeft de industrie zich immers meer op de kaart gezet, wat ook bij staatsapparaten niet onopgemerkt kan blijven. Er valt in het Westen dan ook een tendens van erkenning, of minstens regulering te zien. Daar waar esports niet als sport wordt gekwalificeerd is het grote

[119] Art. 116a Tuloverolaki; KVL (Finland): 2017/16; J. MASSAAD, "Finland becomes next country to recognise esports", https://esportsinsider.com/2017/08/finland-recognises-esports/, geraadpleegd op 14 april 2020.
[120] https://britishesports.org/about-us/, geraadpleegd op 15 april 2020.
[121] X, "Esports is not a sport, but a beneficial activity that's here to stay – British Esports Association", https://britishesports.org/press-releases/esports-is-not-a-sport-but-a-beneficial-activity-thats-here-to-stay-british-esports-association/, geraadpleegd op 15 april 2020.
[122] X, "In favor of a specific eSports regulation in Spain", https://www.garrigues.com/en_GB/garrigues-digital/favor-specific-esports-regulation-spain, geraadpleegd op 15 april 2020.
[123] Zo bijvoorbeeld ook Nederland en Portugal.
[124] G. ASHTON, "Esports' First EU Parliamentary Discussion Puts Policy and Regulation At the Forefront", https://esportsobserver.com/esports-eu-parliament-discussion/, geraadpleegd op 15 april 2020.

probleem altijd een vermeend gebrek aan fysieke inspanning. Vanuit de esportsindustrie wordt daarop geantwoord dat esports is geëvolueerd voorbij het idee van een luie gamer die de hele dag achter zijn scherm zit. Net zoals traditionele atleten trainen esporters immers elke dag urenlang intensief en moeten ze bepaalde fysieke en voedingsregimes volgen om hun prestaties hoog te houden.[125] In bepaalde gevallen werd een zeker niveau aan institutionalisering ook vereist. Esports zoals het nu is in het Westen zit nog in een vrij jonge fase, waardoor dit niveau niet bereikt is. Hier werd echter geargumenteerd dat institutionalisering een voorwaarde was om in een bepaalde structuur te mogen treden en bijgevolg geen voorwaarde zou mogen zijn om te bepalen of esports in België een sport is, en dus onder de sportwetten en -decreten valt of niet.

Dit allemaal betekent dat rond de kwalificatie van esports en esporters in België momenteel zeer veel onzekerheid hangt die pas opgeklaard zal zijn wanneer de staatsapparaten de nodige maatregelen genomen zullen hebben. Indien België beslist om sport ruim te interpreteren, waardoor klein-motorische beweging genoeg is om onder sport te vallen, zal esports mogelijks een sport kunnen uitmaken. Uit de schaakkwestie valt echter wel af te leiden dat mentale inspanning niet genoeg is. Bovendien moet ook rekening gehouden worden met de constante evolutie die esports doormaakt, en de opkomst van meer fysieke games dankzij Virtual Reality.

Indien wordt besloten dat esports niet onder sport valt, zullen de autoriteiten wellicht een apart statuut moeten invoeren om eSport(er)s te reguleren. Het blijft momenteel immers een gigantische – groeiende – industrie met veel bijzonderheden die terug moet vallen op het gemeen recht.

HOOFDSTUK III. STATUUT VAN DE ESPORTER IN BELGIË

71. **BELANG VAN ONDERZOEK** – Door het gebrek aan specifieke regels omtrent esports in België is het momenteel onduidelijk onder welk statuut professionele esporters (kunnen) vallen. Nochtans is deze kennis noodzakelijk om te bepalen welk sociaal en fiscaal regime van toepassing is op deze vorm van inkomenswerving. Deze onzekerheid wegwerken is ongetwijfeld een belangrijke stap in de richting van institutionalisering van esports in België en het hier behouden van Belgisch talent. In de eerste afdeling zullen de prestaties van professionele esporters daarom getoetst worden aan verschillende arbeidsrechtelijke regimes om te bepalen welke van deze toepasselijk zijn op esports, en wat de gevolgen daarvan zijn. Omdat esporters veelal (als niet altijd) voor een professioneel team spelen, zal eerst de juridische relatie tussen deze twee gekwalificeerd worden,

[125] X, "Esports Zerg-Rush the Olympics – But Can They Become Official Events?", https://www.wired.com/story/esports-pyeongchang-olympics/, geraadpleegd 3 april 2020.

gevolgd door een onderzoek naar de mogelijkheid om onder andere – al dan niet arbeidsrechtelijke – regimes aan esports deel te nemen. Op basis van deze bevindingen zal ten slotte geconcludeerd worden of specifieke regels voor esporters nog nodig zijn.

72. **PROFESSIONELE ESPORTERS** – Belangrijk is dat voor de eerste afdeling enkel gekeken wordt naar *professionele* esporters. Dit zijn dus de spelers die het trainen voor en meedoen aan esportscompetities (zoals gedefinieerd in nr. 9) als beroep uitvoeren, en hier dan ook een bepaald minimumloon voor verdienen of zelfstandige zijn.[126] Een bijkomende moeilijkheid hiervoor is dat de scheidingslijn tussen professionals en amateurs soms moeilijk te maken is doordat deze laatsten ook inkomens kunnen genereren via streaming en advertenties (bijvoorbeeld op Twitch). Hier moet echter onthouden worden dat het louter streamen van video games (zelfs als hoofdberoep) door een gamer van hem geen professionele esporter maakt. Zo bestaan er bijvoorbeeld veel bekende YouTubers die wel dagelijks hun games streamen, maar nooit meedoen aan competities op hogere niveaus. Anderzijds bestaan er ook professionele esporters die in hun vrije tijd hun games streamen, losstaand van hun beroep als esporter (hierover meer *infra*, nr. 83).

AFDELING I. VERHOUDING TUSSEN SPELER EN TEAM

73. **NOODZAAK VAN TEAMS** – Op het hoogste niveau van esports komen praktisch alle spelers uit voor een professionele organisatie. Voor een groot deel van de esporters is dit een noodzakelijkheid aangezien de meeste games in teams gespeeld worden. Deze esporters moeten dagelijks met een vaste groep spelers kunnen oefenen om strategieën op te stellen en moeten zich als blok kunnen inschrijven voor competities. Voor een team spelen brengt verder echter veel voordelen met zich mee, waardoor ook spelers van solo games de aandacht van organisaties trachten te trekken in de hoop gerekruteerd te worden.[127] Teams hebben immers een georganiseerde structuur dankzij dewelke ze aan hun spelers inkomenszekerheid, betaling van bepaalde kosten,[128] infrastructuur, coaches, tegenspelers om mee te oefenen en meer kunnen bieden. Bovendien zorgt de reputatie van een groot team ook voor meer naambekendheid van de individuele spelers erin.

[126] Deze minimumloon zal verschillen naargelang het regime waaraan getoetst wordt.
[127] Van de 100 finalisten in de Fortnite World Cup Solo 2019 waren er bijvoorbeeld slechts 18 spelers die niet voor een team speelden, waarvan er maar 6 in de bovenste 50 waren: https://fortnite-esports.gamepedia.com/Fortnite_World_Cup_2019/Finals/Solo.
[128] Veel esportsteams betalen bijvoorbeeld de reis- en overnachtingskosten van hun spelers die bij internationale competities gemaakt moeten worden.

74. **DETERMINEREND: OVEREENKOMST, PRESTATIES EN GEZAGSVERHOUDING** – Om de mogelijke juridische verhoudingen tussen teams en de spelers te bepalen moet gekeken worden naar de gesloten overeenkomst, de te leveren prestaties van beide partijen en de gezagsverhouding tussen hen. De contractuele feitelijkheden die hier getoetst zullen worden zijn gebaseerd op bepaalde esportscontracten die online te vinden zijn (zie bijlagen), alsook op de gegevens die MARTINS beschreef in zijn analyse.[129] Omdat de arbeidsovereenkomst op het eerste zicht een duidelijke mogelijkheid lijkt om aan te gaan tussen speler en team, zal dit regime als eerste onderzocht worden.

§1. Arbeidsovereenkomst

75. **BESTANDDELEN ARBEIDSOVEREENKOMST** – De arbeidsovereenkomst is de overeenkomst waarbij een werknemer zich verbindt, tegen loon, onder gezag van een werkgever arbeid te verrichten.[130] Er zijn dus vier constitutieve bestanddelen waaraan tussen een team en haar spelers voldaan moet worden om esporters in België als werknemers te kunnen beschouwen: een overeenkomst, loon, gezag en arbeid.

A. Overeenkomst

76. **BEKWAAMHEID** – Tussen het team en de esporter moet vooreerst een geldige overeenkomst gesloten worden. Gelet op de jonge leeftijd waarop kinderen video games spelen moet de bekwaamheid van de esporter dus in acht genomen worden. Het is in principe immers verboden om kinderen arbeid te laten verrichten buiten het kader van hun opvoeding of vorming. Onder 'kinderen' wordt hier verstaan "minderjarigen beneden 15 jaar of die nog onderworpen zijn aan de voltijdse leerplicht".[131] Voorbeelden van toegelaten arbeid zijn bepaalde werkzaamheden in het eigen huishouden, in de jeugdbeweging, op school etc.[132] Een esportscontract zal dus hoogstwaarschijnlijk niet voldoen aan de uitzondering op het verbod.

77. **JEUGDIGE WERKNEMERS** – Voor minderjarigen vanaf 15 jaar (of ten laatste 16 jaar indien het tweede jaar secundair onderwijs nog niet is afgelegd) is het met de machtiging van de vader, moeder of voogd echter wel mogelijk om als jeugdige werknemer bovengrondse arbeid te

[129] Zie B. MARTINS, "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in S. STEVEN en G. HAHN (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, 480-485.
[130] Art. 2 en 3 Arbeidsovereenkomstenwet; F. HENDRICKX, *Inleiding tot het Belgische arbeidsrecht*, Brugge, die Keure, 2019, 15.
[131] Art. 6 *j*° 7.1.1 Arbeidswet.
[132] F. BLOMME, "De tewerkstelling van minderjarigen: arbeidsrechtelijke bepalingen voor jeugdige werknemers op de werkvloer", *Or*. 2018, afl. 4, (90) 91.

verrichten onder beperkende voorwaarden wat betreft de tijdsregeling.[133] Een speler zou dus in principe als jeugdige werknemer een overeenkomst kunnen sluiten met een esportsteam zolang rekening gehouden wordt met deze tijdsbeperkingen. Minderjarigen blijven echter onderworpen aan de deeltijdse leerplicht,[134] waardoor het risico bestaat dat ze 's avonds extra tewerkgesteld worden om de schooluren in te halen aangezien het maximum van de arbeidsduur voor jeugdige werknemers slechts op 40 uren per week ligt.[135] Esports valt immers niet onder de gevallen van arbeidsdeelname bij het werkplekleren[136] en het zal naast het voltijds secundair onderwijs moeilijk zijn om een professioneel niveau te behalen of te behouden.[137] Bovendien zouden esporters (zonder wijziging via KB) niet mogen deelnemen aan competities die op zondagen plaatsvinden, terwijl ze dit als amateurspelers wel zouden kunnen.[138] Zonder aanpassing van deze regelingen zal het dus moeilijk zijn voor minderjarigen om een deeltijdse arbeidsovereenkomst bij een esportsteam te tekenen.

78. **OVERIGE GELDIGHEIDSVOORWAARDEN** – Verder moet uiteraard rekening gehouden worden met de overige gemeenrechtelijke geldigheidsvoorwaarden van de overeenkomst,[139] maar deze zouden geen problemen specifiek aan de esportsindustrie moeten opwerpen.

B. Loon

79. **GEEN DEFINITIE IN ARBEIDSOVEREENKOMSTENWET** – Het tweede element waaraan voldaan moet worden is de toekenning van loon. Opmerkelijk is dat hoewel dit een constitutief bestanddeel van de arbeidsovereenkomst is, het loonbegrip in de Arbeidsovereenkomstenwet niet gedefinieerd is. In de Loonbeschermingswet wordt wel een definitie voor loon opgegeven (zie *infra*, nr. 100), maar deze geldt niet voor het toepassingsgebied van de Arbeidsovereenkomstenwet. Het Hof van Cassatie heeft echter al meermaals bepaald dat loon de tegenprestatie van de verrichte arbeid is en als dusdanig het noodzakelijk gevolg ervan is.[140] Loon moet hier dus geïnterpreteerd worden als ieder voordeel ten laste van de werkgever, die als tegenprestatie van arbeid wordt

[133] Art. 43 Arbeidsovereenkomstenwet en artt. 30 tot 34ter Arbeidswet.
[134] Art. 123 Codex Secundair Onderwijs.
[135] Art. 31 Arbeidswet.
[136] Art. 6, §2 Decreet betreffende het stelsel van leren en werken in de Vlaamse Gemeenschap.
[137] Art. 123/2 Codex Secundair Onderwijs.
[138] Art. 32, §1 Arbeidswet.
[139] Art. 1108 BW.
[140] Cass. 20 april 1977, *RW* 1977-78, 1871, concl. H. LENAERTS; F. HENDRICKX en C. ENGELS (eds.), *Arbeidsrecht*, II, Brugge, die Keure, 2020, 13, nr. 25.

toegekend.[141] Voor elk bedrag of sociaal voordeel dat aan de werknemer wordt toegekend geldt dus een weerlegbaar vermoeden dat het loon uitmaakt.[142]

80. **MINIMUMLOON** – In een esportscontract zal vrijwel altijd een vast maandloon gestipuleerd worden. In België geldt een gewaarborgd gemiddeld minimum maandinkomen (hierna: GGMMI), dat bij CAO wordt vastgelegd.[143] Dit minimum geldt als uiterste limiet voor de sectoren waar de paritaire comités geen hoger minimumloon hebben bedongen. Aangezien voor esports (nog) geen sectorale comités bestaan zal het GGMMI van toepassing zijn op het loon van esporters.

81. **BESTANDDELEN LOON ESPORTER** – Er dient hier echter in het bijzonder aandacht besteed te worden aan de veelvuldigheid van inkomens die esporters genieten. Naast een vast loon kunnen esporters immers ook geldsommen en prijzen in natura uit competities winnen, sponsoring verkrijgen, inkomsten via streaming genereren etc. Het is dus belangrijk om te bepalen welke van deze inkomens juist in rekening genomen moeten worden om na te gaan of de drempel van het minimumloon behaald is.

82. **COMPETITIEPRIJZEN** – Wat de gewonnen prijzen uit competities betreft, wordt vaak een verdeelsleutel gestipuleerd ten gunste van de speler (bijvoorbeeld 80% voor de speler - 20% voor het team).[144] Aangezien esporters hun team vertegenwoordigen (en het team dus de prijs wint), kan het afgestane gedeelte aan de speler als 'voordeel ten laste van de werkgever', en dus als loon, beschouwd worden. Een moeilijkheid is dat de prijswinsten afhankelijk van de resultaten van de esporter zijn en dus onmogelijk vooraf exact te bepalen zijn. Dit deel van het loon kan uiteindelijk immers even goed €0 als €100.000 of meer bedragen. Het Hof van Cassatie heeft in haar rechtspraak al verduidelijkt dat voor het bestaan van de arbeidsovereenkomst, het voldoende is dat het te betalen loon *bepaalbaar* is.[145] Deze ambiguïteit zou dus geen probleem moeten vormen voor de geldigheid van de arbeidsovereenkomst zolang er een duidelijke verdeling tussen speler

[141] F. HENDRICKX en C. ENGELS (eds.), *Arbeidsrecht*, II, Brugge, die Keure, 2020, 15, nr. 28.
[142] Arbh. Brussel 27 oktober 1982, *JTT* 1983, 56.
[143] Zie CAO nr. 43 van 2 mei 1988 betreffende de waarborg van een gemiddeld minimummaandinkomen, zoals gewijzigd door de collectieve arbeidsovereenkomsten nr. 43bis tot 43quaterdecies; CAO nr. 50 van 29 oktober 1991 betreffende de waarborg van een gemiddeld minimummaandinkomen voor werknemers onder de 21 jaar, zoals gewijzigd door de collectieve arbeidsovereenkomsten nr. 50bis en 50ter. Voor deeltijdse arbeid geldt CAO nr. 35 van 27 februari 1981 betreffende sommige bepalingen van het arbeidsrecht ten aanzien van de deeltijdse arbeid, zoals gewijzigd door collectieve arbeidsovereenkomst nr. 35bis.
[144] Zie contracten in bijlage.
[145] Cass. 22 november 2004, AR S.04.0090.N; F. HENDRICKX en C. ENGELS (eds.), *Arbeidsrecht*, II, Brugge, die Keure, 2020, 26, nr. 79; W. VAN EECKHOUTTE, *Handboek Belgisch Arbeidsrecht*, Mechelen, Kluwer, 2014, 232, nr. 415.

en team is. Dergelijke inkomens kunnen bovendien tot op zekere hoogte vergeleken worden aan de eindejaarspremie die in het bedrijfsleven wordt uitgedeeld. Deze wordt immers beschouwd als een vorm van uitgestelde loon, die pas later, bij het vervullen van bepaalde voorwaarden, uitbetaald wordt.[146] De esportscontracten zullen echter zo opgesteld moeten zijn dat de overige loonbestanddelen niet onder het GGMMI kunnen vallen indien de prijzenpot €0 bedraagt.

83. **INKOMEN UIT SPONSORING EN STREAMING** – Voor de overige inkomens zal het er mijns inziens van afhangen of er tussenkomst van het team is. Het esportscontract kan bijvoorbeeld stipuleren dat de speler een bepaald percentage zal verkrijgen uit de merchandise of geldsommen van sponsors of uit de inkomsten die voortvloeien uit de contractueel verplichte streaming van de speler. Deze inkomsten vallen logischerwijze ook onder 'voordelen ten laste van de werkgever'. Indien de esporter echter persoonlijk sponsoringcontracten aangaat met partners[147] of in zijn vrije tijd games streamt, kunnen de inkomsten hieruit mijns inziens niet gekwalificeerd worden als loon komende van het esportsteam.[148]

84. **GELIJKENIS MET SPORTBEOEFENAARS** – Er valt meteen op te merken dat dit inkomstenmodel – op de streamingsinkomsten na – sterk lijkt op dat van traditionele atleten. Het loonbegrip voor betaalde sportbeoefenaars wordt echter op een andere manier geïnterpreteerd, die wellicht beter past voor esports (zie *infra*, nr. 100).

C. Arbeid

85. **ARBEIDERS OF BEDIENDEN** – De soort arbeidsovereenkomst wordt bepaald door het type arbeid dat in hoofdzaak uitgevoerd wordt door de werknemer. Wanneer hoofdzakelijk handenarbeid verricht wordt, spreekt men van een arbeidsovereenkomst voor werklieden. Indien daarentegen voornamelijk hoofdarbeid verricht wordt, is de werknemer gebonden door een arbeidsovereenkomst voor bedienden.[149] Hoewel de wetgever heeft getracht deze statuten grotendeels te uniformiseren met de Wet eenheidsstatuut, en er aangenomen kan worden dat er in België geen esporters verbonden zijn door arbeidsovereenkomsten die dateren van voor 1 januari 2014,[150] blijft het toch belangrijk om te bepalen onder welke soort overeenkomst esporters

[146] Arbh. Gent (afd. Brugge) 20 oktober 1989, *TSR* 1990, 357; F. HENDRICKX en C. ENGELS (eds.), *Arbeidsrecht*, II, Brugge, die Keure, 2020, 19, nr. 48.
[147] Als dit toegelaten zou zijn door de arbeidsovereenkomst.
[148] Fiscaalrechtelijk kunnen deze echter wel nog als beroepsinkomen gekwalificeerd worden.
[149] Art. 2 en 3 Arbeidsovereenkomstenwet; F. HENDRICKX, *Inleiding tot het Belgische arbeidsrecht*, Brugge, die Keure, 2019, 29.
[150] Dit is de datum die van toepassing is voor de overgangsbepalingen in de Wet eenheidsstatuut.

ressorteren, aangezien het onderscheid van belang blijft onder andere voor de regeling van arbeidsongeschiktheid en in het collectief arbeidsoverleg.[151]

86. **ESPORTERS: BEDIENDEN?** – De scheidingslijn tussen bediende en arbeider is soms moeilijk te maken door de verschillende aspecten van de uit te voeren arbeid, en ook bij esports kan hier discussie over ontstaan. De belangrijkste prestaties die esporters moeten uitvoeren zijn het trainen voor en spelen van games en competities. Daarnaast kan een contract stipuleren dat de esporter aanwezig moet zijn op promotionele events, zich beschikbaar moet maken voor sponsors, een bepaald aantal uren zijn games moet streamen etc. Hoewel dit geen traditionele werkzaamheden zijn, vallen ze toch gemakkelijk onder 'arbeid', aangezien dit begrip zeer ruim is.[152] De voornaamste taak is dus het spelen van esports zelf. Zoals *supra* beschreven, is voor de meeste esports niet enkel strategische tactiek nodig, maar ook een zekere fysieke vaardigheid. Hoewel beide in combinatie noodzakelijk zijn om op hoog niveau de overwinning te kunnen behalen, lijkt het zwaartepunt hier toch te liggen bij de hoofdarbeid. De spelkeuzes vormen immers de drive van esports en zijn dus het belangrijkste aspect, terwijl het fysieke aspect "slechts" de uitvoering van deze mentale tactieken is. Esporters lijken dus het best onder bedienden te vallen.

D. Gezag

87. **ONDERSCHEID MET ZELFSTANDIGE DIENSTVERLENING** – Ten slotte is het voor het bestaan van een arbeidsovereenkomst ook vereist dat de werknemer in ondergeschikt verband werkt ten opzichte van de werkgever. Zonder de aanwezigheid van deze afhankelijkheid bevindt men zich immers in het regime van de zelfstandige dienstverlening. Gezag hoeft niet op werkelijke en permanente wijze uitgeoefend te worden, het volstaat dat de werkgever het recht heeft dit gezag uit te oefenen.[153] Het bestaan van gezag is dus een feitenkwestie, waarvoor geval per geval naar het esportscontract gekeken zal moeten worden.[154] Aangezien de verhouding tussen een zelfstandige en zijn opdrachtgever niet wordt beheerst door de dwingende bepalingen van het arbeidsrecht en op zelfstandigen een voor de opdrachtgever voordeliger sociaalrechtelijk regime toepasselijk is, kan het echter voorkomen dat de partijen de overeenkomst kwalificeren als een zelfstandige dienstverlening, terwijl er in werkelijkheid wel gezag wordt uitgeoefend.[155]

---

[151] F. HENDRICKX, *Inleiding tot het Belgische arbeidsrecht*, Brugge, die Keure, 2019, 30; zie ook W. RAUWS, "Het eenheidsstatuut voor arbeiders en bedienden", *RW* 2013-14, afl. 29, 1154-1159.
[152] F. HENDRICKX, *Inleiding tot het Belgische arbeidsrecht*, Brugge, die Keure, 2019, 15.
[153] Cass. 13 juni 1968, *Pas.* 1968, I, 1169; F. HENDRICKX, *Inleiding tot het Belgische arbeidsrecht*, Brugge, die Keure, 2019, 19.
[154] *Ibid*., 17.
[155] W. VAN EECKHOUTTE, *Handboek Belgisch Arbeidsrecht*, Mechelen, Kluwer, 2014, 236, nr. 419.

88. **HERKWALIFICATIE SCHIJNZELFSTANDIGHEID** – Oorspronkelijk moest dergelijke schijnzelfstandigheid geherkwalificeerd worden op basis van de feitelijke elementen van de overeenkomst.[156] Tegenwoordig moet deze beoordeling echter gemaakt worden in het licht van de Arbeidsrelatiewet, die wettelijke basis gaf aan eerdere rechtspraak van het Hof van Cassatie.[157] Volgens deze wet kunnen de partijen de aard van hun arbeidsrelatie vrij kiezen,[158] tenzij de feitelijkheden bij de eigenlijke uitvoering de gekozen aard uitsluiten of hiermee onverenigbaar zijn.[159] In dat geval moeten de overeenkomst en het sociale zekerheidsstelsel geherkwalificeerd worden. De Arbeidsrelatiewet voorziet vier algemene criteria waaruit deze onverenigbaarheid kan blijken: de wil der partijen, de vrijheid van organisatie van de werktijd en van het werk en de mogelijkheid tot uitoefening van hiërarchische controle.[160] Daarnaast is herkwalificatie ook mogelijk wanneer de gekozen aard niet overeenstemt met het vermoeden uit de artt. 337/1 en 337/2, maar aangezien dit vermoeden enkel geldt in specifieke sectoren, waar esports niet toebehoort, wordt hier niet verder op ingegaan.

89. **ESPORTERS: SCHIJNZELFSTANDIGEN?** – De aanwezigheid van gezag zal dus afhangen van de overeenkomst tussen een team en haar esporter. In de meeste van de geraadpleegde esportscontracten werd gestipuleerd dat de partijen de overeenkomst aangingen als '*independent contractors'*, en dus een zelfstandige dienstverlening op ogen hadden.[161] Bepaalde elementen uit deze contracten lijken echter te wijzen op een gezagsverhouding bij de uitvoering van de taken. In sommige contracten mogen de esporters bijvoorbeeld geen sponsoringcontracten aangaan zonder voorafgaande toestemming van het team en moeten persoonlijke *posts* op sociale media eerst door haar goedgekeurd worden. Ook de organisatie van het werk wordt soms geregeld, voornamelijk wanneer esporters van teamspelen samen moeten wonen in zogenaamde '*gaming houses'*. De werkuren, daarentegen, blijven in de contracten wel bijna altijd onbepaald en laten dus meer vrijheid over aan de esporters. Hoewel er niet *a priori* gezegd kan worden dat het statuut van zelfstandigen onverzoenbaar is met esports, zal op basis van de concrete elementen uit de overeenkomst een afweging gemaakt moeten worden, die in sommige gevallen waarschijnlijk wel tot een herkwalificatie zal leiden.

---

[156] Cass. 16 januari 1978, *RW* 1977-78, 2596.
[157] Cass. 23 december 2002, AR S.01.0169.F; F. HENDRICKX, *Inleiding tot het Belgische arbeidsrecht*, Brugge, die Keure, 2019, 22.
[158] Rekening houdend met de openbare orde, goede zeden en dwingende wetten.
[159] Art. 331 en 332, lid 1 Programmawet van 27 december 2006.
[160] Art. 333, §1 Programmawet van 27 december 2006.
[161] Slechts in twee van de acht contracten werd geopteerd voor een arbeidsovereenkomst: zie bijlagen en B. MARTINS, "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in S. STEVEN en G. HAHN (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, 480.

90. **TUCHTSANCTIES** – Belangrijk is dat veel contracten ook sancties stipuleren in het geval de esporter zijn verplichtingen of (interne en externe) reglementen niet nakomt.[162] Dit zou wel eens doorslaggevend kunnen zijn om de overeenkomst te herkwalificeren tot arbeidsovereenkomst, aangezien het Hof van Cassatie in het verleden heeft geoordeeld dat tuchtsancties in principe zelfstandigheid uitsluiten indien ze niet inherent aan de uitoefening van het beroep of wettelijk opgelegd zijn.[163] Bepaalde sancties uit de esportscontracten, zoals schorsing bij het gebruik van doping, kunnen inherent aan esports beschouwd worden. Sancties die opgelegd worden voor het niet-naleven van sommige instructies – zoals de interne sociale mediaregels – vallen echter buiten deze beschouwing en wijzen dus eerder naar een gezagsverhouding.

E. Gevolgen

91. **TOEPASSELIJKHEID ARBEIDSRECHT** – De vier constitutieve bestanddelen van een arbeidsovereenkomst kunnen dus aanwezig zijn in een contract tussen een esporter en een esportsteam, waardoor de esporter als werknemer aangenomen kan worden. Dit heeft tot gevolg dat het dwingende arbeidsrecht van toepassing is op die verhoudingen tussen een team en haar esporters die met een arbeidsovereenkomst gebonden zijn.[164] Omdat esporters zich echter in een zeer specifieke situatie bevinden, zal in wat volgt geanalyseerd worden of bepaalde aspecten van het arbeidsovereenkomstenregime wel opportuun zijn om toegepast te worden op deze sector.

92. **ARBEIDSOVEREENKOMSTEN VAN BEPAALDE DUUR** – Door de strenge regels omtrent continuïteit in de samenstelling van teams die de meeste competities opleggen, worden contracten in esports doorgaans gesloten voor een bepaalde tijd, die meestal samenvalt met de spelseizoenen.[165] Een eerste gevaar voor esporters is dat er in de Arbeidsovereenkomstenwet geen maximale duur bepaald wordt, waardoor teams jonge, talentvolle esporters aan zich zouden kunnen binden voor meerdere jaren, wat problematisch kan zijn gezien de korte loopbaan van professionele esports.[166] Voor overeenkomsten van bepaalde duur bevat de Arbeidsovereenkomstenwet wel enkele andere bijzondere bepalingen waar rekening mee gehouden moet worden. Ten eerste worden enkele vormvereisten opgelegd, maar deze worden in esports in principe al sowieso nageleefd door

---

[162] *Ibid.*, 482.
[163] Cass. 10 oktober 2016, AR S.14.0074.N; F. HENDRICKX, *Inleiding tot het Belgische arbeidsrecht*, Brugge, die Keure, 2019, 25.
[164] W. VAN EECKHOUTTE, *Handboek Belgisch Arbeidsrecht*, Mechelen, Kluwer, 2014, 235, nr. 418.
[165] Zie bijvoorbeeld 3.2 LEC Rulebook 2020, https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/cdn.eu.lolesports.com/LEC+Rulebook+2020.pdf en 3.14.1 ESL Proximus Championship Rulebook, http://esl.tv/fileadmin/user_upload/Benelux/ESL_Proximus_Championship_Rulebook_Season_2.pdf.
[166] J. KOOT, "Esports Governance and its Failures", https://medium.com/@heyimJoost/esports-governance-and-its-failures-9ac7b3ec37ea, geraadpleegd op 14 juli 2020.

professionele teams.[167] Belangrijker zijn de bepalingen betreffende de hernieuwing en beëindiging van de overeenkomst.

93. **HERNIEUWING OVEREENKOMST** – Volgens art. 10 van de Arbeidsovereenkomstenwet worden verschillende opeenvolgende overeenkomsten van bepaalde duur zonder onderbreking vanwege de werknemer verondersteld een overeenkomst van onbepaalde duur uit te maken, tenzij de werkgever bewijst dat deze overeenkomsten gerechtvaardigd zijn wegens de aard van het werk of andere wettige redenen. In afwijking hiervan is het wel mogelijk om tot vier overeenkomsten voor bepaalde tijd aan te gaan, die elk minstens drie maanden duren en waarvan de totale duur maximum twee jaar mag bedragen.[168] Deze regeling is problematisch voor esports aangezien het aannemelijk is dat een esporter zijn contract bij een team na verschillende seizoenen telkens zou willen verlengen, waardoor zelfs de soepelere voorwaarden na toestemming van de inspecteur-districtshoofd van de Inspectie van de sociale wetten in bepaalde gevallen de verlenging zouden blokkeren.[169] Het zou dus noodzakelijk zijn dat esports gezien wordt als een sector waar de aard van het werk dergelijke opeenvolgende overeenkomsten van bepaalde duur rechtvaardigt, wat nu nog onzeker is.

94. **BEËINDIGING OVEREENKOMST** – Naast de opzegging in geval van dringende reden[170] is het sinds enkele jaren mogelijk om een arbeidsovereenkomst voor onbepaalde duur voortijdig te beëindigen op twee manieren. Indien de overeenkomst wordt opgezegd in de eerste helft van de duurtijd, zonder dat deze opzeggingsperiode langer dan zes maanden kan duren, moeten de gewoonlijke opzeggingstermijnen in acht genomen worden.[171] Indien de beëindiging pas na die periode wordt gedaan moet een vergoeding uitbetaald worden die gelijk is aan het resterende loon, zonder dat dit het dubbel mag overtreffen van het loon dat overeenstemt met de opzeggingstermijn die had gegolden indien de overeenkomst van onbepaalde duur was.[172] Voor esports kunnen de opzeggingstermijnen een lastige situatie vormen, aangezien een esporter met minstens drie maanden anciënniteit in geval van opzegging door het team nog enkele weken verder zou moeten trainen met een team waar hij toch niet meer mee zal spelen. Anderzijds is de regeling voor teams nadelig indien esporters tijdens de eerste helft van de bepaalde tijd hun overeenkomst opzeggen, aangezien ze dan geen recht op vergoeding hebben. Ook de vergoeding kan voor een esporter

[167] Art. 9 Arbeidsovereenkomstenwet.
[168] Art. 10 en 10bis, §§1 en 2 Arbeidsovereenkomstenwet.
[169] Art. 10bis, §3 Arbeidsovereenkomstenwet; F. HENDRICKX, *Inleiding tot het Belgische arbeidsrecht*, Brugge, die Keure, 2019, 50.
[170] Art. 35 Arbeidsovereenkomstenwet.
[171] Art. 40, §2 Arbeidsovereenkomstenwet.
[172] Art. 40, §1 Arbeidsovereenkomstenwet.

financieel zwaar wegen, hoewel deze eventueel gedragen zou kunnen worden door het team waar de esporter een nieuwe overeenkomst aangaat.

95. **SOCIALE EN FISCALE GEVOLGEN** – Om binnen de perken van deze masterproef te blijven worden hier enkel de arbeidsrechtelijke gevolgen van het werknemersstatuut voor esporters besproken. Hieronder zullen evenwel de regimes die voor sportbeoefenaars gelden uiteengezet worden om de voordelen die esporters eruit zouden kunnen halen aan te tonen. Zoals zal blijken is het overigens ook mogelijk dat een esporter onder het gewone werknemersstatuut valt, maar voor sociale en fiscale regelingen wel als sportbeoefenaar beschouwd wordt (zie *infra*, nrs. 107-111).

§2. Esporters als atleten?

A. Wet betaalde sportbeoefenaars

96. **TOEPASSINGSGEBIED** – Voor professionele atleten die via een arbeidsovereenkomst tewerkgesteld zijn werd in 1978 een apart statuut ingevoerd met de Wet betaalde sportbeoefenaars.[173] Ook dit statuut dient onderzocht te worden om de potentiële toepasselijkheid ervan op esporters te bepalen, gelet op de mogelijke kwalificatie van esports als 'sport'. De wet, die als *lex specialis* geldt ten opzichte van de Arbeidsovereenkomstenwet, definieert betaalde sportbeoefenaars als "*personen die de verplichting aangaan zich voor te bereiden op of deel te nemen aan een sportcompetitie of -exhibitie onder het gezag van een ander persoon tegen een loon dat een bepaald bedrag overschrijdt*".[174] Voor dit toepassingsgebied moet dus – naast de overeenkomst – aan drie bestanddelen voldaan zijn: de voorbereiding of deelname aan een sportcompetitie of -exhibitie, gezag en een bepaald minimumloon.

97. **SPORTCOMPETITIE OF -EXHIBITIE** – Zoals in het tweede hoofdstuk aangetoond, is de kwalificatie van esports als sport een mogelijkheid waar onzekerheid over zal blijven tot een bevoegde instantie hier een beslissing over heeft genomen. In de Wet betaalde sportbeoefenaars wordt geen definitie gegeven voor 'sportcompetitie of -exhibitie', maar er kan aangenomen worden dat indien esports als sport beschouwd wordt, de sector dan ook onder deze wet zou ressorteren. Het competitie-element is *supra* immers al aangetoond en valt voor esports moeilijk te ontkennen.

98. **VERMOEDEN GEZAGSELEMENT** – De aanwezigheid van gezag van de werkgever wordt hier, integendeel tot de regeling bij de gewone arbeidsovereenkomst, niet gebaseerd op de elementen

[173] Wet van 24 februari 1978 betreffende de arbeidsovereenkomst voor betaalde sportbeoefenaars.
[174] Art. 2 Wet betaalde sportbeoefenaars.

van de overeenkomst. Voor de toepassing van deze wet moet het arbeidsrechtelijke gezag immers niet aangetoond worden. Er geldt namelijk een onweerlegbaar vermoeden dat de overeenkomst met een betaalde sportbeoefenaar een arbeidsovereenkomst is, die bovendien voor bedienden wordt gesloten.[175] Indien esporters als betaalde sportbeoefenaars worden beschouwd zullen ze dus sowieso als bedienden gekwalificeerd worden, wat samenvalt met de eerder besproken bevindingen (zie *supra*, nr. 86). Ze zouden dan echter geen mogelijkheid meer hebben om als zelfstandigen in dienst genomen te worden.

99. **MINIMUMLOON** – De loondrempel die overschreden moet zijn om als professionele sportbeoefenaar gekwalificeerd te worden wordt jaarlijks bij Koninklijk Besluit bepaald, na advies van het Nationaal Paritair Comité voor de Sport en bedraagt sinds 1 juli 2019 €10.612.[176] Het werkelijke loon zal echter meer moeten bedragen, aangezien er ook een gewaarborgd minimuminkomen voor sportbeoefenaars geldt, dat het dubbel van deze drempel bedraagt.[177] Indien het loon van een sportbeoefenaar echter minder dan de minimumdrempel bedraagt, blijft deze desalniettemin gebonden door een arbeidsovereenkomst indien de overige bestanddelen bewezen worden.[178] In dat geval geldt het vermoeden van gezag dus niet.[179] Het statuut van deze sportbeoefenaars wordt dan op deelstatelijk niveau geregeld.[180]

100. **LOONBEGRIP UIT LOONBESCHERMINGSWET** – Voor de berekening van het loon van een sportbeoefenaar wordt verwezen naar het begrip zoals bepaald in de Loonbeschermingswet.[181] Hier wordt loon in art. 2 gedefinieerd als "*1° het loon in geld waarop de werknemer ingevolge zijn dienstbetrekking recht heeft ten laste van de werkgever; 2° de fooien of het bedieningsgeld waarop de werknemer recht heeft ingevolge zijn dienstbetrekking of krachtens het gebruik; 3° de in geld waardeerbare voordelen waarop de werknemer ingevolge zijn dienstbetrekking recht heeft ten laste van de werkgever*".[182] Deze definitie omvat dus ook de *voordelen* die *ingevolge* de

[175] Art. 3 Wet betaalde sportbeoefenaars; Cass. (3e k.) 26 januari 2015, AR S.14.0001.N; Arbh. Gent (5e k.) 28 juni 2013, *RW* 2015-16, afl. 35, 1387. Rond dit vermoeden bestond voor deze rechtspraak veel onduidelijkheid, zie J. MOERMAN, "Het vermoeden van artikel 3 van de wet betaalde sportbeoefenaars: Het enigma ontcijferd?", *Or.* 2012, afl. 1, 28-34.
[176] Koninklijk besluit van 5 april 2019 tot vaststelling van het minimumbedrag van het loon dat men moet genieten om als een betaalde sportbeoefenaar te worden beschouwd; Koninklijk besluit van 16 april 2020 tot vaststelling van het minimumbedrag van het loon dat men moet genieten om als een betaalde sportbeoefenaar te worden beschouwd; D. DEDECKER, G. MATTENS, K. LEFEVER en P. DE RANTER, *Handboek Sportrecht*, Gent, Story Publishers, 2013, 126.
[177] Art. 2 CAO van 28 maart 2011 betreffende het gewaarborgd gemiddeld minimuminkomen.
[178] Arbh. Gent (1e k.) 11 oktober 2007, *T.Verz.* 2008, afl. 3, 287, noot A. VAN VYNCKT.
[179] GwH 5 juli 2018, nr. 89/2018.
[180] In Vlaanderen geldt het Decreet van 24 juli 1996 tot vaststelling van het statuut van de niet-professionele sportbeoefenaar.
[181] Art. 2, §1, lid 2 Wet betaalde sportbeoefenaars; W. VAN EECKHOUTTE (ed.), *Sociaal Compendium. Arbeidsrecht met fiscale notities*, Mechelen, Kluwer, 2019, 3019, nr. 5197.
[182] Art. 2, lid 1, 1° en 3° wet van 12 april 1965 betreffende de bescherming van het loon der werknemers.

dienstbetrekking, maar niet noodzakelijk een tegenprestatie van arbeid, zijn, en is bijgevolg ruimer dan de definitie die het Hof van Cassatie voor de Arbeidsovereenkomstenwet heeft opgegeven.[183] Zo worden onder andere de vergoedingen ingevolge de beëindiging of schorsing van de dienstbetrekking onder de Loonbeschermingswet ook als loon gekwalificeerd.[184] Een concreet voorbeeld van dit ruimere loonbegrip voor esports zou bijvoorbeeld de huisvesting van de atleet in een '*gaming house*' van het team zijn. Het Arbeidshof van Brussel oordeelde ook dat rekening gehouden moest worden met de 'te behalen' premies, wat lijkt te insinueren dat niet enkel gekeken moet worden naar de effectief uitbetaalde premies uit competitieprijzen.[185]

101. **ESPORTERS ALS BETAALDE SPORTBEOEFENAARS?** – De mogelijkheid van een esporter in België om onder het toepassingsgebied van de Wet betaalde sportbeoefenaars te vallen zal dus eveneens afhangen van de kwalificering van esports als sport, of in dit geval als 'sportcompetitie of -exhibitie'. Ook hier blijft dus onzekerheid bestaan tot een beslissing genomen wordt. Het statuut van betaalde sportbeoefenaars zal hier verder beschreven worden in de hypothese dat esporters eronder vallen, om de geschiktheid ervan te analyseren. Indien het tegenovergestelde beslist wordt, kunnen ze wel nog steeds onder het werknemersstatuut ressorteren.

102. **DUUR OVEREENKOMST** – Zoals *supra* vermeld, worden esportscontracten in de praktijk voor bepaalde duur gesloten. De korte opzegtermijnen die gelden bij onbepaalde duur zouden immers te nadelig zijn voor in de esportsindustrie. Indien esporters als betaalde sportbeoefenaars beschouwd worden, zal de maximale duur van deze overeenkomsten herleid worden naar vijf jaar.[186] Dit zou al een zekere bescherming bieden tegen te lange contracten, maar gelet op de korte loopbaan van professionele esporters zou een afwijking op deze maximumduur wenselijk zijn. De prestaties van esporters worden immers al aangetast door de achteruitgang van cognitieve vermogens vanaf de leeftijd van 24 jaar, waardoor een professionele carrière hierna moeilijk te behouden is.[187]

103. **BEËINDIGING OVEREENKOMST** – De regeling bij het opzeggen zonder dringende reden van de overeenkomst van bepaalde duur lijkt sterk op de regeling voor de tweede helft van de periode van dit soort overeenkomsten in de Arbeidsovereenkomstenwet (zie *supra*, nr. 94). Er moet immers een vergoeding betaald worden die overeenkomt met het resterende loon, maar niet hoger

[183] F. HENDRICKX en C. ENGELS (eds.), *Arbeidsrecht*, II, Brugge, die Keure, 2020, 26, nr. 80.
[184] *Ibid.*, 27, nr. 83.
[185] Arbh. Brussel (3e k.) 8 november 2016, *JTT* 2017, afl. 1268, 61.
[186] Art. 4, lid 3 Wet betaalde sportbeoefenaars.
[187] K. HOLLIST, "Time to be grown-ups about video gaming: the rising esports industry and the need for regulation", *Arizona Law Review* 2015, vol. 57, (823) 832.

mag zijn dan het dubbel van een bedrag dat door de Koning wordt bepaald. Dit bedrag werd bepaald op een aantal maanden loon, afhankelijk van de hoogte van het jaarlijkse loon, met een maximum van 18 maanden.[188] Deze vergoeding kan dus veel hoger oplopen (maximum 36 maanden) dan die voor 'gewone' bedienden, die voor esporters in principe slechts een aantal weken loon zou bedragen als ze geen sportbeoefenaars zijn.

104. **MINIMUMLEEFTIJD** – Als betaalde sportbeoefenaars is het in principe al mogelijk om een arbeidsovereenkomst te sluiten vanaf het einde van de voltijdse leerplicht. Esportsteams zouden minderjarigen dus vanaf hun 15 (of in bepaalde gevallen 16) jaar kunnen aannemen, tenzij deze minimumleeftijd voor esports wordt verhoogd.[189] Dergelijke verhoging werd al ingevoerd voor de sporttakken van basketbal, volleybal en wielrennen. In deze gevallen kan een minderjarige die minstens 16 jaar is voor slechts 80 uren per maand ter beschikking van de werkgever staan.[190] Zoals vermeld (zie *supra*, nr. 77), zou een bescherming van minderjarige esporters wenselijk zijn om te voorkomen dat ze een te hoog aantal uren worden tewerkgesteld tijdens hun deeltijdse leerplicht. Het zou dus raadzaam zijn om de beperking tot 80 uren per maand ook toe te passen op esports. De bepalingen inzake de leerplicht en de tewerkstelling van jeugdige werknemers blijven wel van toepassing op deze overeenkomsten, waardoor een uitzondering op het verbod op zondagsarbeid voor de esportssector ook hier gunstig zou zijn.[191]

105. **CONCURRENTIEBEDINGEN VERBODEN** – De Wet betaalde sportbeoefenaars verbiedt concurrentiebedingen, waardoor esporters hier meer bescherming genieten dan onder de regeling van concurrentiebedingen in de Arbeidsovereenkomstenwet, waar de geldigheid van dergelijke bedingen afhangt van de functie van de werknemer en de hoogte van het loon.[192] Indien echter een einde wordt gemaakt aan de overeenkomst, hetzij door het team met dringende reden, hetzij door de esporter zonder dringende reden, dan zal de esporter tijdens het lopende seizoen niet meer kunnen spelen voor een ander team binnen dezelfde reeks.[193] De esporter zou dus wel nog een ander spel kunnen spelen voor een andere esportsorganisatie.

[188] Art. 1 KB van 13 juli 2004 tot vaststelling van het bedrag van de vergoeding bedoeld in artikel 5, tweede lid, van de wet van 24 februari 1978 betreffende de arbeidsovereenkomst voor betaalde sportbeoefenaars.
[189] Art. 6 Wet betaalde sportbeoefenaars.
[190] Art. 1 KB van 18 juli 2001 tot vaststelling, voor de uitoefening van bepaalde sporttakken, van de minimumleeftijd die vereist is om een arbeidsovereenkomst voor betaalde sportbeoefenaars te kunnen aangaan.
[191] Art. 32, §2 Arbeidswet.
[192] Art. 8 Wet betaalde sportbeoefenaars en art. 65 Arbeidsovereenkomstenwet.
[193] Art. 8, lid 2 Wet betaalde sportbeoefenaars.

B. Sociale zekerheid en fiscaliteit

106. **OPZET: GELIJKHEIDSBEGINSEL** – Bij het kwalificeren van esporters als (niet-)sportbeoefenaars moet rekening gehouden worden met het gelijkheidsbeginsel. De kwalificatie zal niet enkel arbeidsrechtelijke, maar ook sociaal- en fiscaalrechtelijke gevolgen hebben voor esporters, die dus ook in rekening gebracht moeten worden. De volledige fiscale en sociale zekerheidsregimes onderzoeken die van toepassing zijn op sportbeoefenaars en hun verschillende inkomsten zou de perken van deze masterproef te buiten gaan. Om toch aan het gelijkheidsbeginsel te kunnen toetsen, wordt hier echter wel een kort overzicht gegeven van de regels die afwijken van het regime voor 'gewone' werknemers.

107. **BIJZONDER SOCIALE ZEKERHEIDSREGIME** – Wat de sociale zekerheid betreft, voorziet de Wet betaalde sportbeoefenaars in de mogelijkheid voor de Koning om bijzondere toepassingsregelen te treffen voor betaalde sportbeoefenaars.[194] In het RSZ-besluit werd zo een beperking toegevoegd voor sportbeoefenaars op het toepassingsgebied van de RSZ-wet tot de regelingen inzake ziekte en invaliditeit, werkloosheid en rust- en overlevingspensioen. Deze beperking geldt ook voor de sportbeoefenaar wiens loon niet hoog genoeg is om onder de Wet betaalde sportbeoefenaars te vallen, maar die wel gebonden is door een arbeidsovereenkomst.[195] De sociale bijdragen bedragen voor sportbeoefenaars net als 'gewone' werknemers 13,07%, maar deze worden hier berekend op een forfaitair bedrag van €2.399,15[196] indien het brutoloon dit bedrag overschrijdt. Zo niet, worden de bijdragen berekend op het brutoloon.[197] In een sector zoals esports, waar gigantische geldsommen te winnen zijn, kan deze sociale zekerheidsregeling dus zeer voordelig uitkomen.

108. **ARBEIDSONGEVALLEN** – De Arbeidsongevallenwet blijft ondanks het gebrek aan sociale bijdrage voor arbeidsongevallen van de sportbeoefenaars toch van toepassing op hen, zij het met een afwijkende regeling inzake vergoeding van tijdelijke arbeidsongeschiktheid en het vaststellen van de basisloon,[198] daar deze wet van toepassing is op werknemers die geheel of gedeeltelijk onder de RSZ-wet vallen.[199]

---

[194] Art. 10 Wet betaalde sportbeoefenaars.
[195] Art. 6 KB van 28 november 1969 tot uitvoering van de wet van 27 juni 1969 tot herziening van de besluitwet van 28 december 1944 betreffende de maatschappelijke zekerheid der arbeiders.
[196] Geïndexeerd bedrag.
[197] Art. 31 KB van 28 november 1969 tot uitvoering van de wet van 27 juni 1969 tot herziening van de besluitwet van 28 december 1944 betreffende de maatschappelijke zekerheid der arbeiders; J. KERREMANS en B. AMEYE, *Sociaal en fiscaal statuut van de sportbeoefenaar*, Kluwer, Mechelen, 2016, 61.
[198] Art. 3 KB van 10 augustus 1987 houdende vaststelling van de bijzondere regelen in verband met de toepassing van de arbeidsongevallenwet van 10 april 1971 op de sportbeoefenaars.
[199] Art. 1, 1° Arbeidsongevallenwet.

109. **FISCAAL: RUIM BEGRIP SPORTBEOEFENAARS** – Fiscaalrechtelijk vallen sportbeoefenaars over het algemeen onder het gewone regime van de personenbelastingen.[200] Er zijn echter een aantal gevallen waarvoor een apart – gunstig – stelsel werd ingevoerd voor inwonende sportbeoefenaars met de wet van 24 juli 2007 betreffende het fiscaal statuut van de bezoldigde sportbeoefenaars.[201] Een belangrijke opmerking is dat het begrip 'sportbeoefenaar' in het fiscaal recht ruimer is dan in het arbeidsrecht. Bij gebrek aan een wettelijke definitie heeft de fiscus sportbeoefenaars immers geïnterpreteerd als "*sportlui die materiële voordelen nastreven uit hun sportprestaties en hun sport (lichamelijke of denksport) dus niet als loutere vrijetijdsbesteding beoefenen*".[202] In tegenstelling tot in het arbeidsrecht zijn denksporten zoals schaken hier dus expliciet inbegrepen. Indien esports dus niet als traditionele sport beschouwd zou worden, kunnen esporters misschien wel nog onder dit fiscaal regime vallen als atleten van een denksport zijnde. Zoals hoger beschreven, is het bezwaar tegen de sportkwalificatie van esports immers vaak het gering gehalte van de fysieke inspanning. In dat geval zouden esporters gebonden door een arbeidsovereenkomst niet onder het arbeidsrechtelijk regime van de betaalde sportbeoefenaars vallen, maar wel onder het fiscaalrechtelijk regime van de bezoldigde sportbeoefenaar. Deze definitie omvat verder ook sportbeoefenaars die, hoewel ze niet professioneel zijn, toch materiële voordelen nastreven.

110. **BELASTINGSTELSEL BEZOLDIGDE SPORTBEOEFENAAR** – In de wet van 24 juli 2007 wordt een onderscheid gemaakt tussen 'jonge' en 'oudere' sportbeoefenaars. Voor degenen die op 1 januari van het aanslagjaar de leeftijd van 16 jaar hebben bereikt, maar wel nog jonger dan 26 jaar zijn, wordt een eerste inkomstschijf van bezoldigingen van €12.300[203] slechts aan 16,5% belast. Het resterende saldo wordt dan belast aan het progressieve tarief dat gewoonlijk van toepassing is op de bezoldigingen.[204] Sportbeoefenaars die op 1 januari van het aanslagjaar wel al de leeftijd van 26 jaar hebben bereikt, worden op de eerste schijf van €12.300[205] van hun beroepsinkomsten aan 33% belast indien ze een hoger bruto belastbaar beroepsinkomen ontvangen uit een andere beroepsactiviteit.[206] Indien een sportbeoefenaar verschillende soorten inkomsten verdient (zoals bij esports wel mogelijk is) en deze samen meer bedragen dan de eerste inkomstschijf, worden ze

[200] J. KERREMANS en B. AMEYE, *Sociaal en fiscaal statuut van de sportbeoefenaar*, Kluwer, Mechelen, 2016, 79.
[201] Niet-inwoners die meer dan 30 dagen presteren in België worden gelijkgesteld aan inwonende sportbeoefenaars: Art. 232, lid 1, 2° WIB92.
[202] D. DEDECKER, G. MATTENS, K. LEFEVER en P. DE RANTER, *Handboek Sportrecht*, Gent, Story Publishers, 2013, 239.
[203] Niet-geïndexeerd bedrag.
[204] Art. 171, 4°, j) WIB92; J. KERREMANS en B. AMEYE, *Sociaal en fiscaal statuut van de sportbeoefenaar*, Kluwer, Mechelen, 2016, 84; D. DEDECKER, G. MATTENS, K. LEFEVER en P. DE RANTER, *Handboek Sportrecht*, Gent, Story Publishers, 2013, 241.
[205] Niet-geïndexeerd bedrag.
[206] Art. 171, 1°, i) WIB92

pro rata op dit bedrag berekend. Ook hier worden de resterende saldo's dan belast aan de tarieven die gewoonlijk van toepassing zijn op deze inkomsten. Voor oudere sportbeoefenaars worden dus naast de bezoldigingen ook de baten en baten uit een vorige beroepswerkzaamheid in aanmerking genomen.[207] Deze regelingen zijn echter niet van toepassing indien globalisering van alle bezoldigingen aan het progressieve tarief voordeliger is voor de sportbeoefenaar.[208]

111. **DUBBELBELASTING VERMIJDEN** – Sportbeoefenaars kunnen bovendien dankzij de internationale competities waar ze aan meedoen ook beroepsinkomsten in het buitenland verkrijgen. Om te vermijden dat inwoners zowel in België als in het land waar de prestatie verricht werd belast worden, heeft België met een aantal landen verdragen gesloten die de heffingsbevoegdheid toewijzen.[209] Deze volgen meestal het OECD-modelverdrag, waarin wordt bepaald dat inkomens van sportbeoefenaars uit persoonlijke prestaties, uitgevoerd in de andere contracterende staat, in die staat kunnen worden belast.[210] België heeft bovendien geopteerd om deze inkomsten volledig vrij te stellen,[211] in sommige verdragen zelfs ongeacht of de inkomsten effectief belast werden in de werkstaat.[212] De buitenlandse inkomsten blijven echter wel gelden voor het berekenen van het belastingtarief op de inkomsten in België verdiend.[213] De definiëring van 'sportbeoefenaar' werd in het OECD-modelverdrag achterwege gelaten, maar de commentaren verklaren dat ook beoefenaars van entertainmentsporten, zoals bijvoorbeeld schaken, onder het toepassingsgebied vallen.[214] Of de door België gesloten verdragen deze interpretatie hebben overgenomen is echter onduidelijk en kan wellicht van verdrag tot verdrag verschillen, afhankelijk van de contracterende staat. Het is dus niet duidelijk of deze gunstige regels van toepassing zijn op esporters, maar de commentaren van het OECD-modelverdrag zullen wel als een interpretatiemogelijkheid kunnen dienen ten gunste van esports.

112. **GELIJKHEIDSBEGINSEL TOEGEPAST OP ESPORTERS** – Uit het voorafgaande is duidelijk dat verschillende gunstregimes van toepassing zouden kunnen zijn op esporters, zowel in het arbeids- en het bijhorende sociale zekerheidsrecht als in het fiscaal recht. Ook hier zullen de

[207] D. DEDECKER, G. MATTENS, K. LEFEVER en P. DE RANTER, *Handboek Sportrecht*, Gent, Story Publishers, 2013, 242.
[208] Art. 171, lid 1 WIB92.
[209] D. DEDECKER, G. MATTENS, K. LEFEVER en P. DE RANTER, *Handboek Sportrecht*, Gent, Story Publishers, 2013, 250.
[210] Art. 17 OECD Model Tax Convention.
[211] P. VERSWEYVELD, "België – Een belastingparadijs voor Belgische artiesten en sportbeoefenaars?", *TFR* 2004, afl. 271, (1011) 1019.
[212] D. DEDECKER, G. MATTENS, K. LEFEVER en P. DE RANTER, *Handboek Sportrecht*, Gent, Story Publishers, 2013, 252.
[213] Art. 155 WIB92.
[214] Commentary on Article 17 OECD Model Tax Convention.

staatsapparaten het gelijkheidsbeginsel in acht moeten nemen bij het beslissen over de kwalificatie van esporters als betaalde of bezoldigde sportbeoefenaars om geen verschil in behandeling te begaan.[215] De theorie van dit beginsel werd *supra* al gegeven (zie nr. 36). Er moet eerst nagegaan worden of esporters en andere sportbeoefenaars zich in een voldoende vergelijkbare situatie bevinden om onder dezelfde regels te vallen. Zoals vermeld zijn er op verschillende vlakken gelijkenissen: het competitiegehalte, de jonge leeftijd waarop wordt begonnen, de korte loopbaan, het inkomstenmodel, het internationaal aspect… Gelet op de ruime marge die voor vergelijkbaarheid gehanteerd wordt kan aangenomen worden dat esporters en sportbeoefenaars voldoende gelijk zijn.[216] De geoorloofdheid van het doel van deze afwijkende regimes zal *in casu* ook geen probleem vormen. Het criterium van onderscheid met esporters als gewone werknemers is in het arbeidsrecht hetzelfde criterium als dat in de eerder vermelde test: de aanwezigheid van fysieke inspanning. Zoals uit hoofdstuk I blijkt, kan de pertinentie hiervan betwijfeld worden. In het fiscaal recht is het echter moeilijker een criterium van onderscheid te vinden, aangezien beoefenaars van denksporten ook meegerekend worden. Indien toch een pertinent criterium wordt bepaald, moeten de gevolgen van de beslissing evenredig zijn met het nagestreefde doel. *In casu* zou dit betekenen dat esporters niet onder de gunstigere regimes zouden vallen, terwijl het doel daarvan juist is om toe te komen aan de noden van de bijzondere situatie waarin sportbeoefenaars zich bevinden en deze beroepen in België te promoten. Het is nochtans duidelijk dat esporters zich ook in een dergelijke bijzondere situatie bevinden en deze regimes dus ook voor hen nuttig zouden zijn. Mijns inziens zou een verschil in behandeling het gelijkheidsbeginsel dus wellicht niet doorstaan.

113. **NOOD AAN STATUUT** – Idealiter worden esporters dus als sportbeoefenaars beschouwd zodat het wettelijk kader voor sportbeoefenaars een eerste stap kan vormen naar het van de baan vegen van de obstakels die de professionalisering van esports in België in de weg staan. Indien toch wordt geoordeeld dat esporters geen sportbeoefenaars zijn, zou de wetgeving alsnog van toepassing verklaard kunnen worden op esporters, naar beeld van Duitse wetgeving (zie *supra*, nr 66). Als alternatief zou het in dat geval ook mogelijk zijn om zoals in Frankrijk een apart statuut voor esporters in te voeren, dat rekening houdt met bovenvermelde moeilijkheden uit de sector.

[215] De vergelijkbaarheid van esports met traditionele sport werd *supra* al besproken. In dit hoofdstuk gaat het enkel over de vergelijkbaarheid van esporters en sportbeoefenaars.
[216] A. ALEN en K. MUYLLE, *Handboek van het Belgisch Staatsrecht*, Mechelen, Wolters Kluwer, 2011, 505, 456.

§3. Zelfstandige

114. **ONDERZOEK MOGELIJKHEID KWALIFICATIE** – Naast een arbeidsrechtelijke kwalificatie dient ook onderzocht te worden of esporters onder het zelfstandig regime door een team tewerkgesteld zouden kunnen worden. Het is immers niet ondenkbaar dat een team de overeenkomst als een zelfstandige dienstlevering wil kwalificeren om dwingende bepalingen van het arbeidsrecht te vermijden en minder sociale bijdragen te moeten betalen (zie *supra*, nr. 87).

115. **AFWEZIGHEID GEZAG MOGELIJK** – Zoals eerder vermeld, hangt het kwalificatievraagstuk af van de aan- of afwezigheid van gezag van de opdrachtgever. Om van een zelfstandig statuut te kunnen spreken mag de opdrachtgever immers geen recht hebben om gezag uit te oefenen op de zelfstandige. Sinds de inwerkingtreding van de Arbeidsrelatiewet moet hiervoor gekeken worden naar de gekozen aard van de overeenkomst, hoewel deze op basis van feitelijkheden wel geherkwalificeerd kan worden (zie *supra*, nr. 88). Er werd eerder al bevonden dat het zelfstandige statuut mogelijk zou zijn voor een esporter, indien de elementen van zijn overeenkomst niet onverenigbaar zouden zijn met dit statuut.

116. **ZELFSTANDIGE SPORTBEOEFENAARS** – Deze redenering moet echter genuanceerd worden nu dat is opgeklaard dat esporters misschien als sportbeoefenaars beschouwd kunnen worden. Indien dit het geval zou zijn en ze onder de Wet betaalde sportbeoefenaars zouden vallen, geldt immers het onweerlegbaar vermoeden dat een arbeidsovereenkomst voor bedienden is gesloten.[217] In dat geval is het zelfstandige statuut dus uitgesloten. Het zou echter wel nog van toepassing kunnen zijn op esporters die niet onder de Wet betaalde sportbeoefenaars vallen, en die dus de loondrempel van €10.612 niet behalen of op esporters van solo games die beslissen om niet voor een team uit te komen. Gelet op de eerder vermelde aspecten van loon en voordelen die teams bieden in de esportsindustrie is het echter duidelijk dat dit in het huidige esportslandschap slechts zelden het geval zal zijn. Het statuut van zelfstandigen is dus niet uitgesloten voor esporters, maar zal in de praktijk slechts uitzonderlijk aangenomen worden indien esporters als sportbeoefenaars beschouwd worden. Met verdere institutionalisering van esports is het echter wel mogelijk dat verschillende competitieniveaus opgesteld worden, waarbij voor lagere categorieën wel zelfstandigen in bijberoep aangenomen worden.

117. **TOEPASSELIJKE WETGEVING** – Kiest een esporter toch om onder het statuut van de zelfstandige in dienst genomen te worden, dan zal de verhouding met de opdrachtgever beheerst worden door

[217] Art. 3 Wet betaalde sportbeoefenaars.

de regels in de artt. 1787-1799 BW en zal de esporter als onderneming beschouwd worden.[218] De regels van het arbeidsrecht zullen dan niet van toepassing zijn, wat meer vrijheid aan de partijen (of de esporter) overlaat om de werkomstandigheden te regelen, maar minder bescherming biedt aan de esporter.

AFDELING II. ANDERE VORMEN VAN ARBEID?

118. **NIET-PROFESSIONELE ESPORTERS** – Nadat de verschillende regimes waar professionele esporters mogelijks onder kunnen vallen zijn onderzocht, wordt in deze afdeling gekeken of niet- of semiprofessionele esporters onder de regeling voor het onbelast bijverdienen of die voor vrijetijdsarbeid kunnen spelen.

119. **ONBELAST BIJVERDIENEN** – Sinds de wet van 18 juli 2018 betreffende de economische relance en de versterking van de sociale cohesie is het in bepaalde omstandigheden mogelijk om tot een bepaald bedrag loon te verdienen die vrij blijft van belastingen en sociale bijdragen.[219] Deze mogelijkheid om onbelast bij te verdienen is enkel van toepassing op personen die al een andere hoofdzakelijke beroepsactiviteit uitoefenen.[220] Bovendien is de regeling beperkt tot het verrichten van verenigingswerk, occasionele diensten aan andere burgers en werken in het kader van een deeleconomie.[221] De werkzaamheden die vallen onder de twee eerste categorieën worden limitatief in de wet opgesomd.[222] De activiteiten van esporters vallen echter niet onder deze opsommingen en gebeuren ook niet in het kader van een deeleconomie. Het is dus niet mogelijk om naast een andere beroepsactiviteit ook onbelast voor een esportsteam te spelen. Bovendien werd deze wet recentelijk ongrondwettelijk verklaard door het Grondwettelijk Hof, met een handhaving van de gevolgen tot 1 januari 2021.[223] Het Hof oordeelde immers onder andere dat de wet het gelijkheidsbeginsel schendt omdat verenigingswerkers in het kader van deze wet onttrokken worden aan de arbeidswetgeving, sociale zekerheid en fiscale plichten die wel gelden voor werknemers die dezelfde taak uitvoeren onder een arbeidsovereenkomst.[224] Het is mogelijk

[218] Art. I.1, 1°, (a) WER.
[219] F. HENDRICKX en C. ENGELS (eds.), *Arbeidsrecht*, I, Brugge, die Keure, 2020, 393, nr. 64.
[220] Art. 4 en 21 Wet betreffende de economische relance en de versterking van de sociale cohesie.
[221] F. HENDRICKX en C. ENGELS (eds.), *Arbeidsrecht*, I, Brugge, die Keure, 2020, 394-401, nrs. 67-84.
[222] Art. 3 en 20 Wet betreffende de economische relance en de versterking van de sociale cohesie.
[223] GwH 23 april 2020, nr. 53/2020; A. GEELEN, L. VAN DEN EYNDE en F. VAN PRAET, "Deeleconomie ongrondwettig verklaard – "back to the drawing board"", *Expat News* 2020, afl. 6, (10) 10.
[224] I. VAN HIEL, "Wet op onbelast bijverdienen is ongrondwettig", *Juristenkrant* 2020, afl. 409, 2.

dat na de overgangsperiode terug wordt gevallen op de originele regeling die enkel op deeleconomieën van toepassing was,[225] maar esporters zullen hier dus niet van kunnen genieten.

120. **VRIJETIJDSARBEID** – De vraag dient ook gesteld te worden of esporters als vrijwilligers arbeid kunnen leveren. In dit geval moet de arbeidsprestatie gratis uitgevoerd worden, maar kunnen kosten van de vrijwilliger tot een bepaalde grens vergoed worden.[226] Het huidige esportslandschap functioneert echter op basis van economische en commerciële factoren, die zich onder andere uiten in het spelen voor grote prijzen(gelden). Zoals gezien, moet de uitbetaling aan de spelers van deze prijzen ook als loon beschouwd worden, wat het vrijwilligerskarakter van esporters nagenoeg uitsluit. Het Hof van Cassatie heeft immers al geoordeeld dat wanneer arbeid wordt verricht tegen een (beperkt) loon onder het gezag van een werkgever, de verhouding als een arbeidsovereenkomst is gekwalificeerd, ongeacht of de arbeid wordt uitgevoerd als vrijetijdsbesteding en zonder oogmerk om een inkomen te verwerven.[227] Voordat esporters als vrijwilligers voor teams kunnen werken zullen dus competities opgesteld moeten worden waar niet gespeeld wordt voor prijzen, maar bijvoorbeeld enkel voor een klassement.

121. **VLAAMSE SPORTBEOEFENAARS** – Esporters die niet- of semi-professioneel voor een team zouden spelen, kunnen dus niet onder deze regimes vallen. Indien ze als sportbeoefenaars beschouwd worden is voor de Vlaamse gemeenschap het decreet van 24 juli 1996[228] wel van toepassing, dat voorziet in de jaarlijkse mogelijkheid om de overeenkomst te beëindigen zonder vergoeding te moeten betalen.[229] Dit zou een bijkomende bescherming voor esporters zijn. Deze mogelijkheid geldt echter niet indien de arbeidsovereenkomst van bepaalde duur waarmee de speler met het team verbonden is slechts vervalt na het lidmaatschap. Dit decreet beschermt de sportbeoefenaars verder ook door concurrentiebedingen te verbieden en vormvereisten voor de overeenkomst te voorzien, alsook tucht- en strafmaatregelen in te voeren.[230]

[225] A. GEELEN, L. VAN DEN EYNDE en F. VAN PRAET, "Deeleconomie ongrondwettig verklaard – "back to the drawing board"", *Expat News* 2020, afl. 6, (10) 11.
[226] Art. 10 Wet betreffende de rechten van de vrijwilligers.
[227] Cass. 10 maart 2014, AR S.12.0103.N; F. HENDRICKX, *Inleiding tot het Belgische arbeidsrecht*, Brugge, die Keure, 2019, 16.
[228] Decreet van 24 juli 1996 tot vaststelling van het statuut van de niet-professionele sportbeoefenaar.
[229] Art. 3 Decreet van 24 juli 1996 tot vaststelling van het statuut van de niet-professionele sportbeoefenaar.
[230] Voor de Franse gemeenschap geldt het Décret du 8 decembre 2006 visant l'organisation et le subventionnement du sport en Communauté Française, die een gelijkaardige regeling inhoudt.

AFDELING III. TUSSENCONCLUSIE

122. Esporters in België kunnen dus onder een aantal regimes vallen, maar tot nadere verduidelijking zal ook hier onzekerheid over de toepasselijkheid van de regimes heersen. De arbeidsovereenkomst is de zekerste optie, aangezien aan alle voorwaarden voldaan kan worden. In een esportscontract kan immers loon, gezag en arbeid aanwezig zijn. Een esporter zou in dat geval een bediende zijn. De geschiktheid van dit regime voor esporters is echter niet optimaal. Zo kunnen jeugdige werkers na school nog een groot aantal uren tewerkgesteld worden en zouden teams hen kunnen 'vastzetten' in lange contracten. De hernieuwing van overeenkomsten zou ook tot de herkwalificatie in overeenkomsten van onbepaalde tijd kunnen leiden als geacht wordt dat de aard van het werk in esports geen uitzonderingsgrond levert. Ten slotte zijn de opzegtermijnen en het feit dat esporters niet aan competities op zondag zouden mogen meedoen problematisch.

Het regime van de sportbeoefenaar zou al een gedeeltelijke oplossing kunnen bieden voor deze problemen, maar zou slechts een eerste stap moeten zijn. De maximumduur van vijf jaar is bijvoorbeeld al een goede eerste beperking, maar voor esports zou een nog kortere maximumduur wenselijk zijn, gelet op de zeer korte loopbaan van professionele esporters. Ook de limiet van 80 uren per maand die van toepassing is op volleybal, basketbal en wielrennen zou een goede bescherming voor jonge esporters uitmaken. Verder zou dit de herkwalificatie bij veelvuldige hernieuwingen en de opzegtermijnen oplossen en bovendien past de ruimere interpretatie van loon beter bij het inkomstenmodel van de esporter. Of dit regime van toepassing kan zijn op esporters zal er echter van afhangen of de Belgische autoriteiten esports als een sportcompetitie beschouwen. Zo niet, dan lijkt het wenselijk om een gelijkaardig regime voor esporters op te stellen. Fiscaalrechtelijk is de kwalificatie van esporters als sportbeoefenaars al zekerder, aangezien beoefenaars van denksporten expliciet vermeld werden.

De mogelijkheid om als zelfstandige op te treden zal eveneens afhangen van de kwalificatie van esports als sport. Indien esporters immers als sportbeoefenaars beschouwd worden, zal een gezagsverhouding onweerlegbaar vermoed worden zodra de loondrempel behaald wordt. *De facto* zal dit regime in dat geval dus slechts zeer uitzonderlijk gekozen worden. Als esporters niet als sportbeoefenaars beschouwd worden, kan hiervoor geopteerd worden, maar zal de overeenkomst geherkwalificeerd kunnen worden indien blijkt dat deze *in concreto* onverenigbaar is met een afwezigheid van gezag.

Tenslotte kunnen esporters in het huidige esportslandschap niet onbelast bijverdienen en zal het ook uiterst moeilijk zijn om als vrijwilliger beschouwd te worden, gelet op de prijzenpotten waarvoor wordt gespeeld.

BESLUIT

123. De kwalificatie van esports en esporters naar Belgisch recht blijft zelfs na onderzoek getekend met onzekerheid. De reden hiervoor is dat de fysieke inspanning die esports vergt in de weg zou kunnen staan van een kwalificatie van de activiteit als sport. Esports vergt immers in het beste geval slechts klein-motorische vaardigheden, wat volgens sommigen niet zou stroken met de definitie van sport. Om aan deze onzekerheid te remediëren is een verduidelijking over de interpretatie van 'sport' naar Belgisch recht nodig. Uit de rechtspraak van het Hof van Cassatie blijkt al dat denksporten niet noodzakelijk inbegrepen moeten worden, wat de zaak voor esports vermoeilijkt. Dit betekent echter niet dat een kwalificatie van esports als sport uit den boze zou zijn. De klein-motorische vaardigheden zijn in de meeste gevallen immers absoluut noodzakelijk en zouden, gelet op andere erkende sporten in België, wellicht voldoende geacht kunnen worden. Verder wordt de lage graad van institutionalisering van de esportsindustrie soms als obstakel aangehaald. Het IOC vermeldt dit bijvoorbeeld in haar communiqués. Dit zou echter geen voorwaarde van sport in het algemeen moeten uitmaken, aangezien het eerder een voorwaarde lijkt te zijn om tot een grotere structuur toe te kunnen treden, zoals de Olympische Beweging.

België kan voor deze beslissing inspiratie halen uit beslissingen van andere autoriteiten. Hoewel het IOC oordeelde dat esports niet voldoende geïnstitutionaliseerd is en bepaalde spellen de Olympische waarden niet vertegenwoordigen, meende het wel dat esporters zich met een zekere intensiteit trainen die vergelijkbaar is met die van traditionele atleten en het dus ook als sport beschouwd zou kunnen worden. Ook een aantal Europese landen hebben verschillende keuzes gemaakt bij deze beslissing, waarbij Frankrijk een eigen statuut voor esports opstelde, Duitsland bepaalde sportwetgeving identiek overnam voor esports en sommige landen esports volledig als sport kwalificeerden.

Ook de kwalificatie van esporters hangt van ditzelfde vraagstuk af. Indien esports als sportcompetitie wordt geaccepteerd vallen de spelers onder het regime van de betaalde sportbeoefenaars, wat voor hun bijzondere positie gunstiger zou uitkomen dan het regime van de gewone werknemers. Dit zou de mogelijkheid om de overeenkomst met hun team als zelfstandige dienstverlening te benoemen ook aanzienlijk beperken, wat bijkomende bescherming voor esporters zou opleveren. Het regime van de betaalde sportbeoefenaars zou echter niet alle problemen van esporters oplossen en zou dus slechts een eerste stap in de goede richting kunnen vormen. Momenteel kan wel al gezegd worden dat esporters als werknemers of zelfstandigen

aangenomen kunnen worden door esportsorganisaties, maar niet als vrijwilligers. Ook het regime van het onbelast bijverdienen is niet toepasselijk op esporters.

Indien in België toch wordt geopperd voor een strengere interpretatie van sport zou het opportuun zijn om specifieke regelgeving op te stellen die tegemoetkomt aan de problemen waarmee esports en esporters geconfronteerd worden. Deze industrie heeft immers veel (economisch) potentieel, waarvan de groei momenteel belemmerd wordt door het gebrek aan een juridisch kader.

BIBLIOGRAFIE

WETGEVING

Gecöordineerde Grondwet België.

Wet van 18 juli 2018 betreffende de economische relance en de versterking van de sociale cohesie.

Wetboek Economisch Recht van 28 februari 2013.

Wet van 24 juli 2007 betreffende het fiscaal statuut van de bezoldigde sportbeoefenaars.

Programmawet van 27 december 2006.

Wet van 3 juli 2005 betreffende de rechten van de vrijwilligers.

Bijzondere wet tot hervorming der instellingen van 8 augustus 1980.

Wetboek van de inkomstenbelastingen van 10 april 1992.

Arbeidsovereenkomstenwet van 3 juli 1978.

Wet betaalde sportbeoefenaars van 24 februari 1978.

Arbeidsongevallenwet van 10 april 1971.

Arbeidswet van 16 maart 1971.

Wet van 12 april 1965 betreffende de bescherming van het loon der werknemers.

Burgerlijk Wetboek.

Decreet van 10 juni 2016 houdende de erkenning en subsidiëring van de georganiseerde sportsector.

Codex Secundair Onderwijs.

Decreet van 10 juli 2008 betreffende het stelsel van leren en werken in de Vlaamse Gemeenschap.

Décret du 8 décembre 2006 visant l'organisation et le subventionnement du sport en Communauté française.

Decreet van 24 juli 1996 tot vaststelling van het statuut van de niet-professionele sportbeoefenaar.

KB van 16 april 2020 tot vaststelling van het minimumbedrag van het loon dat men moet genieten om als een betaalde sportbeoefenaar te worden beschouwd.

KB van 5 april 2019 tot vaststelling van het minimumbedrag van het loon dat men moet genieten om als een betaalde sportbeoefenaar te worden beschouwd.

KB van 13 juli 2004 tot vaststelling van het bedrag van de vergoeding bedoeld in artikel 5, tweede lid, van de wet van 24 februari 1978 betreffende de arbeidsovereenkomst voor betaalde sportbeoefenaars.

KB van 18 juli 2001 tot vaststelling, voor de uitoefening van bepaalde sporttakken, van de minimumleeftijd die vereist is om een arbeidsovereenkomst voor betaalde sportbeoefenaars te kunnen aangaan.

KB van 10 augustus 1987 houdende vaststelling van de bijzondere regelen in verband met de toepassing van de arbeidsongevallenwet van 10 april 1971 op de sportbeoefenaars.

KB van 28 november 1969 tot uitvoering van de wet van 27 juni 1969 tot herziening van de besluitwet van 28 december 1944 betreffende de maatschappelijke zekerheid der arbeiders.

CAO van 28 maart 2011 gesloten in het Nationaal Paritair Comité voor de sport, betreffende het gewaarborgd gemiddeld minimuminkomen.

CAO nr. 50 van 29 oktober 1991 betreffende de waarborg van een gemiddeld minimummaandinkomen voor werknemers onder de 21 jaar, zoals gewijzigd door de collectieve arbeidsovereenkomsten nr. 50bis en 50ter.

CAO nr. 43 van 2 mei 1988 betreffende de waarborg van een gemiddeld minimummaandinkomen, zoals gewijzigd door de collectieve arbeidsovereenkomsten nr. 43bis tot 43quaterdecies.

CAO nr. 35 van 27 februari 1981 betreffende sommige bepalingen van het arbeidsrecht ten aanzien van de deeltijdse arbeid, zoals gewijzigd door collectieve arbeidsovereenkomst nr. 35bis.

Code général des impôts (Frankrijk).

Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique (Frankrijk).

Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo (Frankrijk).

Décret n°2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs (Frankrijk).

Abgabenordnung (Duitsland).

Erbschaftsteuer- und Schenkungsteuergesetz (Duitsland).

Gewerbesteuergesetz (Duitsland).

Beschäftigungsverordnung (Duitsland).

Verordnung zur Änderung der Beschäftigungsverordnung und der Aufenthaltsverordnung (Duitsland).

Tuloverolaki (Finland).

United States Code (VS).

RECHTSPRAAK

GwH 23 april 2020, nr. 53/2020.

GwH 5 juli 2018, nr. 89/2018.

Cass. 10 oktober 2016, AR S.14.0074.N.

Cass. (3e k.) 26 januari 2015, AR S.14.0001.N.

Cass. 10 maart 2014, AR S.12.0103.N.

Cass. 22 november 2004, AR S.04.0090.N.

Cass. 23 december 2002, AR S.01.0169.F.

Cass. 16 januari 1978, *RW* 1977-78, 2596-2597.

Cass. 20 april 1977, *RW* 1977-78, 1871-1886, concl. LENAERTS, H.

Cass. 13 juni 1968, *Pas.* 1968, I, 1169-1172.

RvS 6 mei 2013, nr. 223.400.

Arbh. Brussel (3e k.) 8 november 2016, *JTT* 2017, afl. 1268, 61-63.

Arbh. Gent (5e k.) 28 juni 2013, *RW* 2015-16, afl. 35, 1387-1395.

Arbh. Gent (1e k.) 11 oktober 2007, *T.Verz.* 2008, afl. 3, 287-291, noot VAN VYNCKT, A.

Arbh. Gent (afd. Brugge) 20 oktober 1989, *TSR* 1990, 357-361.

Arbh. Brussel 27 oktober 1982, *JTT* 1983, 56-57.

KVL (Finland): 2017/16.

Second Circuit Court of Appeals (VS) 7 augustus 2012, https://www.justice.gov/sites/default/files/crt/legacy/2012/08/07/biedigeropinion.pdf.

RECHTSLEER

ALEN, A. en MUYLLE, K., *Handboek van het Belgisch Staatsrecht*, Mechelen, Wolters Kluwer, 2011, xxxvii + 1055 p.

BAKER, T. en HOLDEN, J., "College Esports: A Model For NCAA Reform", *South Carolina Law Review* 2019, vol. 70, 55-84.

BLOMME, F., "De tewerkstelling van minderjarigen: arbeidsrechtelijke bepalingen voor jeugdige werknemers op de werkvloer", *Or*. 2018, afl. 4, 90-111.

BROCARD, J.-F., "L'urgence est d'abord de structurer" (interview), *Jurisport* 2018, n° 185, 30-32.

DEDECKER, D., MATTENS, G., LEFEVER, K. en DE RANTER, P., *Handboek Sportrecht*, Gent, Story Publishers, 2013, 400 p.

GROFFE, J., "L'encadrement de l'e-sport par la loi pour une République numérique du 7 octobre 2016", *Dalloz IP/IT* 2019, n° 1, 35-39.

GEELEN, A., VAN DEN EYNDE, L. en VAN PRAET, F., "Deeleconomie ongrondwettig verklaard – "back to the drawing board"", *Expat News* 2020, afl. 6, 10-11.

HENDRICKX, F., *Inleiding tot het Belgische arbeidsrecht*, Brugge, die Keure, 2019, xv + 319 p.

HENDRICKX, F. en ENGELS, C. (eds.), *Arbeidsrecht*, I, Brugge, die Keure, 2020, xviii + 424 p.

HENDRICKX, F. en ENGELS, C. (eds.), *Arbeidsrecht*, II, Brugge, die Keure, 2020, xxviii + 720 p.

HOLDEN, J., KABURAKIS, A. en RODENBERG, R., "The Future is Now: eSports Policy Considerations and Potential Litigation", *Journal of Legal Aspects of Sports* 2017, vol. 27, 46-68.

HOLLIST, K., "Time to be grown-ups about video gaming: the rising esports industry and the need for regulation", *Arizona Law Review* 2015, vol. 57, 823-847.

KERREMANS, J. en AMEYE, B., *Sociaal en fiscaal statuut van de sportbeoefenaar*, Kluwer, Mechelen, 2016, 179 p.

LOVAAS, A., "Esports", *Nevada Law* 2018, vol. 26, 26-28.

MARTINS, B., "Esports: noodzaak tot een betere regulering" in STEVEN, S. en HAHN, G. (eds.), *Capita Sportrecht*, Oud-Turnhout, Gompel&Svacina, 2018, 461-499.

MOERMAN, J., "Het vermoeden van artikel 3 van de wet betaalde sportbeoefenaars: Het enigma ontcijferd?", *Or.* 2012, afl. 1, 28-34.

RAUWS, W., "Het eenheidsstatuut voor arbeiders en bedienden", *RW* 2013-14, afl. 29, 1154-1159.

SCHWARTZ, D., "Research (in)complete: An Exploratory History of Competitive Video Gaming", *Gaming Law Review* 2017, vol. 21, 542-556.

VAN EECKHOUTTE, W. (ed.), *Sociaal Compendium. Arbeidsrecht met fiscale notities*, Mechelen, Kluwer, 2019, 3428 p.

VAN EECKHOUTTE, W., *Handboek Belgisch Arbeidsrecht*, Mechelen, Kluwer, 2014, xxxvii + 643 p.

VAN HIEL, I., "Wet op onbelast bijverdienen is ongrondwettig", *Juristenkrant* 2020, afl. 409, 2.

VANDE LANOTTE, J., GOEDERTIER, G., HAECK, Y., GOOSSENS, J. en DE PELSMAEKER, T., *Belgisch Publiekrecht*, I en II, Brugge, die Keure, 2015, xlviii + 1625 p.

VERSWEYVELD, P., "België – Een belastingparadijs voor Belgische artiesten en sportbeoefenaars?", *TFR* 2004, afl. 271, 1011-1027.

YUN, S. M., "A Comparative Overview on eSports Against Traditional Sports Focused in the Legal Realm of Monetary Exploitation, Cheating and Gambling", *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal* 2019, vol. 37, 513-550.

ANDERE

ARTIKELS

ASHTON, G., "Esports' First EU Parliamentary Discussion Puts Policy and Regulation At the Forefront", https://esportsobserver.com/esports-eu-parliament-discussion/, geraadpleegd op 15 april 2020.

ASHTON, G., “German Olympic Federation’s Rejection of Esports Prompts Industry Backclash”, https://esportsobserver.com/dosb-esports-rejection/, geraadpleegd op 13 april 2020.

ASHTON, G., “Update: Germany Approves Dedicated Visa for Pro Esports Athletes”, https://esportsobserver.com/german-esports-visa-law/, geraadpleegd op 13 april 2020.

AUXENT, A., “The French Ministry of Sport refuses to consider eSports as a sport”, https://esportsobserver.com/the-french-ministry-of-sport-refuses-to-consider-esports-as-a-sport/, geraadpleegd op 9 april 2020.

BUTTER, J.-C., “Is schaken een sport? En Formule 1 dan?”, https://www.trouw.nl/nieuws/is-schaken-een-sport-en-formule-1-dan~bb17a8fa/, geraadpleegd op 7 april 2020.

CHAN, E., “International Olympic Committee and Intel to host $500,000 esports tournament ahead of 2020 Tokyo Olympics”, https://www.nbcsports.com/philadelphia/fusion/international-olympic-committee-and-intel-host-esports-tournament-ahead-2020-tokyo, geraadpleegd op 3 april 2020.

ESGUERRA, T., “Worlds 2019 had a 2.9 million peak concurrent viewer count”, https://dotesports.com/league-of-legends/news/worlds-2019-finals-had-a-2-9-million-peak-concurrent-viewer-count, geraadpleegd 2 december.

GOOD, O., “Today is the 40th Anniversary of the World’s First Known Video Game Tournament”, https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371, geraadpleegd op 17 november 2019.

HAMARI, J. en SJÖBLOM, M., “What is eSports and why do people watch it?”, *Internet research* 2015, vol. 27, 2, DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.

JENNY, S., MANNING, R., KEIPER, M. en OLRICH, T., “Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport””, *Quest -Illinois- National Association for Physical Education in Higher Education* 2016, vol. 69, 1, 1-18, DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517.

KOOT, J., “Esports Governance and its Failures”, https://medium.com/@heyimJoost/esports-governance-and-its-failures-9ac7b3ec37ea, geraadpleegd op 14 juli 2020.

LAZZARI, L., “A Comprehensive History of eSports: The Good, The Bad and The Atari 1976 Space Invaders Tournament”, https://www.linkedin.com/pulse/comprehensive-history-esports-good-bad-atari-1976-space-lazzari, geraadpleegd op 17 november 2019.

LENG, S., “Violent video games have ‘no place at the Olympics’, but e-sports are still in the running”, https://www.scmp.com/news/china/society/article/2108501/violent-video-games-have-no-place-olympics-e-sports-are-still, geraadpleegd op 6 april 2020.

MASSAAD, J., "Finland becomes next country to recognise esports", https://esportsinsider.com/2017/08/finland-recognises-esports/, geraadpleegd op 14 april 2020.

MAUCH, M., "Why eSports are not recognized as a sport in Germany", https://www.dw.com/en/why-esports-are-not-recognized-as-a-sport-in-germany/a-38188352, geraadpleegd op 10 april 2020.

MORGAN, L., "esports is coming to the Olympics after all as Paris 2024 reveal ideas to improve fan engagement", https://www.insidethegames.biz/articles/1075990/liam-morgan-esports-is-coming-to-the-olympics-after-all-as-paris-2024-reveal-ideas-to-improve-fan-engagement, geraadpleegd op 3 april 2020.

RIETKERK, K., "The Global Esports Audience Will Be Just Shy of 500 Million This Year", https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-esports-sponsorship-alone-will-generate-revenues-of-more-than-600-million-this-year/, geraadpleegd op 4 maart 2020.

ROUSSEAU, J., "A Look Inside the eGames at Rio's 2016 Olympics", https://www.gameskinny.com/aolwr/a-look-inside-the-egames-at-rios-2016-olympics, geraadpleegd op 3 april 2020.

SPEIGHT, J., "Germany to recognize eSports as an official sport", https://www.dw.com/en/germany-to-recognize-esports-as-an-official-sport/a-42509285, geraadpleegd op 10 april 2020.

TARRANT, J., "Esports in talks with Paris 2024 over demonstration event", https://www.reuters.com/article/us-olympics-2024-esports/esports-in-talks-with-paris-2024-over-demonstration-event-idUSKBN1HW10W, geraadpleegd op 3 april 2020.

TOMMY, D., "Full Explanation by DeMoN Regarding Team Admiral", https://flurrysports.org/full-explanation-by-demon-regarding-team-admiral/, geraadpleegd op 13 juli 2020.

WARD, M. en HARMON, A., "ESports Superstars", DOI: 10.2139/ssrn.3154763.

X, "Anerkennung von eSport: Bundesregierung rudert zurück", https://www.gameswirtschaft.de/politik/esport-anerkennung-bundesregierung-anfrage/, geraadpleegd op 13 april 2020.

X, "Belg 45e op WK Fortnite, kampioen wint 2,7 miljoen euro", https://www.demorgen.be/nieuws/belg-45e-op-wk-fortnite-kampioen-wint-2-7-miljoen-euro~be8614ab/, geraadpleegd op 3 augustus 2020.

X, "Esports is not a sport, but a beneficial activity that's here to stay – British Esports Association", https://britishesports.org/press-releases/esports-is-not-a-sport-but-a-beneficial-activity-thats-here-to-stay-british-esports-association/, geraadpleegd op 15 april 2020.

X, “ESports Zerg-Rush the Olympics – But Can They Become Official Events?”, https://www.wired.com/story/esports-pyeongchang-olympics/, geraadpleegd op 3 april 2020.

X, “Finnish Olympic Committee accepts SEUL as associate member”, https://ie-sf.org/news/3647, geraadpleegd op 14 april 2020.

X, “Germany introduces a dedicated esports visa in 2020 – ESBD: Big advantage for tournaments and leagues in Germany, https://esportbund.de/blog/2019/12/20/germany-introduces-a-dedicated-esports-visa-in-2020-esbd-big-advantage-for-tournaments-and-leagues-in-germany/, geraadpleegd op 13 april 2020.

X, “In favor of a specific eSports regulation in Spain”, https://www.garrigues.com/en_GB/garrigues-digital/favor-specific-esports-regulation-spain, geraadpleegd op 15 april 2020.

X, “Inside a Berlin ‘gaming house’ – where eSports elite hone their skills”, https://www.france24.com/en/20190228-inside-berlin-gaming-house-where-esports-elite-hone-skills, geraadpleegd op 29 februari 2020.

X, “Paris Olympic bid committee is open to esports on 2024 Olympic Program”, https://www.espn.co.uk/olympics/story/_/id/20286757/paris-open-esports-competition-2024-summer-olympics, geraadpleegd op 3 april 2020.

ZACCARDI, N., “Esports event in PyeonChang before Olympics supported by IOC”, https://olympics.nbcsports.com/2017/11/03/esports-pyeongchang-olympics-extreme-masters/, geraadpleegd op 3 april 2020.

ZHOUXIANG, L., “E-sports in China: History, Issues and Challenges”, https://theasiadialogue.com/2016/11/10/e-sports-in-china-history-issues-and-challenges/, geraadpleegd op 7 april 2020.

DOCUMENTEN

Commentaries on the Articles of the Model Tax Convention.

ESL Proximus Championship Rulebook, http://esl.tv/fileadmin/user_upload/Benelux/ESL_Proximus_Championship_Rulebook_Season_2.pdf, geraadpleegd op 13 juni 2020.

Koalitionsverdrag zwischen CDU, CSU und SPD. Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland. Ein neuer Zusammenhalt für unser Land.

LEC 2020 Season Official Rules, https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/cdn.eu.lolesports.com/LEC+Rulebook+2020.pdf, geraadpleegd op13 juni 2020.

National Strategy for Esports, https://kum.dk/fileadmin/KUM/Documents/Publikationer/2019/National_strategy_for_esport.pdf, geraadpleegd op 14 april 2020.

Newzoo Global Esports Market Report, https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report/, geraadpleegd op 1 april 2020.

OECD Model Tax Convention.

Olympic Charter.

Statuts France Esports.

WEBSITES

https://about.eslgaming.com/about-us/, geraadpleegd 4 maart 2020.

https://britishesports.org/about-us/, geraadpleegd op 15 april 2020.

https://english.kum.dk/policy-areas/sport/, geraadpleegd op 14 april 2020.

https://fortnite-esports.gamepedia.com/Fortnite_World_Cup_2019/Finals/Solo, geraadpleegd op 6 juli 2020.

https://kum.dk/nyheder-og-presse/pressemeddelelser/nyheder/danmark-faar-en-strategi-for-esport/1/1/, geraadpleegd op 14 april 2020.

https://smash.gg/tournament/rio-de-janeiro-egames-showcase-2016/details, geraadpleegd op 3 april 2020.

https://www.besf.be/, geraadpleegd op 31 maart 2020.

https://www.bmas.de/DE/Service/Gesetze/mantelvo-zur-aenderung-der-beschv-und-der-aufenthv.html, geraadpleegd op 13 april 2020.

https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/, geraadpleegd op 13 april 2020.

https://www.esportsearnings.com/history, geraadpleegd op 2 december 2019.

https://www.france-esports.org/presentation/, geraadpleegd op 9 april 2020.

https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/league-of-legends-worlds-2019-live-stream-today-latest-g2-esports-fpx-a9197111.html, geraadpleegd 2 december 2019.

https://www.isefac-bachelor.fr/bachelor/esport-et-gaming/, geraadpleegd op 3 augustus 2020.

https://www.kamk.fi/en/Applicants/International-Degrees/Bachelors-Degree-in-Esports-Business/c0b4b339-642a-43b5-a527-6fbbd7363de4, geraadpleegd op 3 augustus 2020.

https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit, geraadpleegd op 6 april 2020.

https://www.olympic.org/news/declaration-of-the-8th-olympic-summit, geraadpleegd op 6 april 2020.

BIJLAGEN

BIJLAGE 1: GAMER AGREEMENT

Bron: https://theblast.com/esports-gamer-tfue-faze-clan-contract-revealed/, geraadpleegd op 7 juli 2020.

GAMER AGREEMENT

This Gamer Agreement (this "Agreement"), dated as of April 27, 2018 ("Effective Date"), is entered into by and between Company (as defined below) and Gamer (as defined below). For the purposes of this Agreement, each of Company and Gamer may be individually referred to herein as a "Party" and collectively as the "Parties". This Agreement shall be subject to the terms and conditions attached hereto as Exhibit A, which are hereby incorporated by reference herein (the "T&Cs"). Capitalized terms used herein but not otherwise defined shall have the respective meanings assigned to such terms in the T&Cs.

Company	Faze Clan Inc. a Delaware co oration with its principal place of business at [redacted] ("**Company**") with a mission to be one of the top three professional gaming teams at any time in the video series, "Fortnite".
Gamer	Turner Tenney ("Tfue"), an individual with an address at [redacted] ("**Gamer**")
Game	Fortnite
Team	Company's competitive, online, e-sport video gaming team for the Game, which, as of the Effective Date, consists of four (4) Gamers: Turner Tenney, Thang Thanh Phan, Dennis Leopore and Brendan Martin O'Brien. Notwithstanding the foregoing or any term contained herein, Company, in its sole discretion, may increase or decrease the number of Gamers on the Team from time to time.
Term[; Right of First Refusal]	Unless earlier terminated by the Parties pursuant to the terms of the T&Cs attached hereto and incorporated by reference herein, the initial Term of this Agreement shall be six (6) months from the Effective Date ("Term"). At the end of the Term, and notwithstanding anything to the contrary set forth in this Agreement (including the T&Cs), this Agreement shall be automatically extended for an additional thirty-six (36) months, provided the following conditions have been met ("Extended Term"): (i) throughout the Term, Gamer has received the Monthly Fee (as defined below) from Company on a timely basis, (ii) throughout the Term, Gamer has appeared in one (1) Company-created content published once per month on either Company's YouTube or Twitter platform, (iii) a FaZe Clan member has appeared in Gamer-created content published on one of Gamer's personal, social media platforms, (iv) Company has supplied Gamer with gaming set-up, including commercially standard quality gaming headsets, monitors, computer, computer equipment and, upon Gamer and Company's mutual agreement, a gaming chair to be used for the purposes of this Agreement, and (v) Company has provided Gamer with FaZe Clan Player Kit and FaZe Clan Merchandise. [At the end of the Extended Term, Gamer and Company shall enter into a thirty (30) day negotiation period (the "Negotiation Period") regarding the renewal terms for this Agreement; provided, however, if an agreement is not reached during the Negotiation Period, Gamer shall be entitled to seek an offer from third party organizations during the thirty (30) day period following the Negotiation Period (the "Free Agent Period"). In the event a third party organization makes an offer to Gamer that Gamer desires to accept, Gamer must provide Company a copy of the offer and Company shall have five (5) business days from receipt of the offer to match the terms of such offer ("Matching Offer"). In the event a Matching Offer is made, Gamer hereby affirms that Gamer will accept Company's Matching Offer; provided, however, in the event a new agreement is not executed during the Negotiation Period or Company does not provide Gamer with a Matching Offer, this Agreement will be terminated.

Gamer Services	In exchange for the Compensation, Gamer shall render the following Services: • Play on the Team, which includes participating in tournaments and training sessions with the Team and representing the Team, including at events arranged by Company or where Company decides to participate, and provide publicity and promotional services as required by Company including, but not limited to, content creation but no more than three (3) days per month for a total of 24 hours in any month;
	• Participate in marketing activities, including for or on behalf of Company, sponsors and brands, as requested by Company from time to time; • Represent Company's sponsors and partners in accordance with the terms and guidelines provided by the Company to Gamer, and use and wear Company's and sponsors' merchandise, in addition to any obligations Gamer may have in accordance with brand agreements, in public places, in social media and as otherwise reasonably requested by Company. Company will provide Gamer with such merchandise as needed; • Represent the Company in social media as instructed by Company from time to time and in accordance with the Social Media Policy; • Participate in all the Team's training sessions and the training program as determined by the Company. The Team's Gamers will agree upon a training session schedule together with the Team's manager at least three (3) months in advance, to be provided to Company; and • Participate in all LAN (Local Area Network) Tournaments, Major Tournaments, League Matches and Online Tournaments as requested by Company (collectively, "**Tournaments and/or Matches**").

Compensation	As full and complete consideration for the Services to be provided, and all rights granted, by Gamer hereunder, and provided Gamer is not in breach or default of the terms of this Agreement (including, without limitation, the T&Cs attached hereto and incorporated by reference herein), Company shall pay Gamer the following compensation: o USD $2, 000 per month ("**Monthly Fee**"). Notwithstanding the foregoing, such Compensation shall be subjected to a review at the end of each six (6) month period of the Term, as of the Effective Date. As the result of such reviews, Gamer's Compensation may, at Company's sole discretion, increase by up to twenty-five (25%) percent or decrease by up to twenty-five (25%) percent. o All income generated by Gamer from cash prizes (each, a "**Prize**" and collectively, "**Prizes**") won in any Tournaments and/or Matches shall be split (after any payments to the Team coach) as follows: 80% to the Gamer, and 20% to the Company. o All other income (including, but not limited to, salaries, earnings, fees, royalties, bonuses, share of profits, and gifts, etc.) generated in connection with Gamer's Services (whether individually or as part of the Team) from the following sources shall be split as follows: o in-game/sticker ("**In-Game Merchandise**"): 50% to Gamer and 50% to Company; o merchandise and apparel exclusively featuring Gamer's personal brand and manufactured by or in conjunction or consultation with Company (after deducting all costs in connection with such merchandise and apparel) will be negotiated separately. o brand deals featuring the Gamer that exist on Gamer or Company's content creation platforms (e.g. Twitch/YouTube) or social media sites, if the deal is brought to Company by Gamer: 50% to Gamer and 50% to Company; o brand deals featuring the Gamer that exist on Gamer or Company's content creation platforms (e.g. Twitch/YouTube) or social media sites, if the deal is brought to Gamer by Company: 20% to Gamer and 80% to Company; o Team merchandise and apparel (featuring Gamer or Gamer's likeness), unrelated to FaZe Clan merchandise and apparel, manufactured by or in conjunction or consultation with Company (after deducting all costs in connection with such merchandise and apparel): 20% to Gamer and 80% to Company; and o appearances, touring, sign-up bonuses and similar activities and sources: 50% to Gamer and 50% to Company.

Payment Terms	• The Monthly Fee shall be payable by Company on the 30th of each month during the Term for the Services provided during the prior month. • All Prizes and other income generated in connection with this Agreement shall be payable to, and collected by, Company, and Company shall account and pay Gamer his/her share of such income on a monthly basis, within thirty (30) days after the end of each month; provided, however that any Prizes received from Tournaments and/or Matches over $5 ,000 will be paid to Gamer within thirty (30) days of receipt thereof by Company. Gamer acknowledges and agrees that Company shall have the right to include a direction of payment clause in all contracts entered into by Gamer, directing all income to be paid directly to Company. In the event that any person or entity pays any income directly to Gamer, Gamer agrees that he/she shall promptly transfer all such income to Company for collection and accounting. • With respect to the calculation of income payable to Gamer in connection with any Prizes or In-game Merchandise only, Gamer acknowledges and agrees that Company shall have the right to deduct two percent (2%) of all such Prizes and In-game Merchandise revenue shares as a bonus payable to the Team's Company-designated coach. • Payment of Compensation hereunder is contingent upon mutual execution of this Agreement and Gamer's completion of and delivery to Company of a W-9 form, which form shall be provided to Gamer by Company.
Expenses	Company shall not be responsible for the payment and/or reimbursement of any costs or expenses incurred by Gamer in connection with this Agreement unless such costs and expenses have been pre-approved by Company in writing. Gamer shall invoice Company for all pre-approved costs and expenses as and when incurred, along with a copy of all receipts detailing such costs and expenses, and Company shall pay such invoices within thirty (30) days of the invoice date.
Relationship of Parties;	Each Party is an independent contractor and is solely responsible for all of its own employees, subcontractors, labor costs and, except as otherwise provided herein, expenses
Insurance	(including without limitation timely payment of all income taxes, payroll taxes and related withholdings) arising in connection therewith. Gamer agrees that Company is not responsible for any insurance coverage(s) for Gamer and accordingly, Gamer shall assume responsibility for obtaining all required insurance coverage(s) for Gamer, which may include, but is not limited to, worker's compensation, health insurance and/or automobile insurance.

Miscellaneous	This Agreement shall be governed and construed in accordance with the laws of the State of New York without regard to its conflict of laws principles. The Parties submit exclusively to the state or federal courts located in New York, NY for any claim hereunder and each Party consents to the jurisdiction thereof. This Agreement, together with the T&Cs and all other exhibits, schedules and attachments referenced herein or therein, contains the entire agreement and understanding between the Parties with respect to the subject matter hereof and supersedes and cancels all previous negotiations, agreements, commitments, and writings in respect thereto. This Agreement (including, all terms and conditions referenced herein) may be supplemented or amended, and the observance of any provisions hereof may be waived (either generally or any particular instance, and either retroactively or prospectively) only with the written consent of both Parties; provided, that in the event that there are changes to the rules and regulations of any League Match, Major Online Tournament, a LAN Tournament or any the leagues or new leagues for which the Company and/or the Team is or become a member, the Company shall have the right to amend this Agreement in order to comply with such rules and regulations and the Gamer acknowledges and agrees that he will be bound by such amendments. Failure of a Party to enforce its rights hereunder will not be construed as a waiver of such rights. All remedies, whether at law, in equity, or pursuant to this Agreement will be cumulative. Gamer's Services are personal and unique in nature and Gamer may not assign any of its rights or obligations under this Agreement without Company's prior written consent. Company may freely assign any and all rights and obligations under this Agreement in whole or in part to any other Party. All notices sent shall be in writing and delivered by personal delivery; first class certified or registered mail, return receipt requested; U.S. Express mail, or an express overnight service (such as Federal Express); or by email, using the addresses set forth above or such other address designated by a Party in writing. Notice is deemed to have been given when actually received. This Agreement may be executed in two or more counterparts (including by facsimile or e-mailed PDF), each of which shall be deemed an original, but which together shall constitute one and the same instrument and will become effective when one or more such counterparts have been signed by each Party and delivered to the other

[Signature Page Follows]

IN WITNESS WHEREOF, the Parties have caused this Agreement to be duly executed and delivered as of the Effective Date.

"COMPANY"

DocuSigned by:
Erik Anderson
Name: Erik Anderson
Name:Er7 [redacted] By:
Title: presi dent of Esports

"GAMER"

DocuSigned by:
Turner Tenney [redacted]

EXHIBIT A
TERMS & CONDITIONS

1. Definitions. Capitalized terms used in these T&Cs but not otherwise defined shall have the respective meanings assigned to such terms in the Agreement.

2. Gamer Rights and Responsibilities.

a. Gamer shall render all Services in a first-class, professional manner and shall be subject to the instructions and direction of Company and its designated representatives.

b. Gamer shall render all Services in compliance with Company's Social Media Policy attached hereto as Schedule I and incorporated by reference herein, which may be updated from time to time during the Term of the Agreement (the "**Social Media Policy**").

c. Gamer shall not engage in any activities that interfere with or delay the rendering of Gamer's Services hereunder. Company's determination in all manners respecting the performance of Gamer's Services will be final and controlling.

d. Gamer, along with the other Gamers on the Team, can elect a Team captain (the "**Captain**") who will be the person responsible for communicating directly with the Company's management team. The Captain will also be responsible for (i) working with the Team to agree upon, and maintain and oversee, a practice/training schedule that is shared with, and agreed upon by, the Company at least three (3) months in advance, and (ii) ensuring the Gamers attend all Tournaments and/or Matches.

e. Gamer will perform the Services at location(s) to be determined in Company's sole discretion. Company will book and pay for the reasonable costs in connection with any travel related to the Services (including, without limitation, flight and hotel expenses to any Tournaments and/or Matches in which such expenses are not otherwise covered by any league related to Fortnite).

f. Gamer shall comply with Company' s traveling routines, reporting requirements and safety policies as instructed by Company from time to time.

g. Gamer shall actively participate in finding new business opportunities and shall bring all such new opportunities promptly to Company's attention.

h. Gamer will not accept any money, services or other valuable consideration, other than the Compensation payable by Company hereunder, for the inclusion of any matter in connection with the Services or for the endorsement of any company, product or service in connection with the Services. Further, Gamer shall not visibly wear any product name or logo during the provision of Gamer's Services hereunder, without Company's prior written consent. If Company approves the inclusion of any logo or trademark, which logo or trademark is proprietary to Gamer, then Gamer hereby grants Company the right to include such logo or trademark in the exhibition, promotion, advertising, merchandising and other exploitation of the Services.

i. Gamer shall be afforded three (3) weeks of paid time off during each calendar year of the Term; provided, such time off shall be subject to Company's prior written approval, not to be unreasonably withheld.

3. Fines for Failure to Provide Services.

a. In the event that Gamer fails to participate in training sessions and/or Tournaments and/or Matches, other than with a Valid Absence (as defined below), then without limiting Company's other rights and remedies hereunder, Company shall have the right to impose the following fines, per occurrence, represented below as a percentage of Gamer's Monthly Fee, which will be subtracted from the Compensation payable to Gamer in the pay period directly after the imposition of any fine (unless such fines exceeds the amount of the Compensation, in which case Gamer shall pay such amount exceeding such Compensation to Company): (i) failure to show at a training session, or showing up late or not fully prepared: twenty-five (25%) percent of Monthly Fee; or (ii) failure to meet at a League Match or Major Online Tournament, the use of any controlled substances prohibited under federal or state law] or the gambling at any gaming facility or operation (including any electronic or internet-based gaming facility or operation) in connection with the Game: fifty (50%) percent of Monthly Fee. In addition to the foregoing, in the event Gamer fails to meet at a LAN Tournament or breaches Gamer's confidentiality obligations under the confidentiality provisions of this Agreement, Gamer hereby agrees to pay Company a cash amount equal to one hundred and twenty-five (125%) percent of monthly compensation, plus all travel costs incurred by Company.

b. For purposes of the Agreement a "**Valid Absence**" means Gamer's failure to participate with Company's written approval obtained no less than twenty four (24) hours prior to a training session or a League Match, or no less than seven (7) days prior to a Major Online Tournament or a LAN Tournament. In the event that Gamer is unable to obtain such written approval within the foregoing time limits due to sickness or an emergency situation, and Gamer provides documentation to Company's satisfaction, then such absence shall also be considered a Valid Absence.

4. Intellectual Property.

a. Results and Proceeds. Gamer's Services hereunder shall be performed on a "work-made-for-hire" basis, and as such, all right, title and interest in and to all results and proceeds from the Services, including, but not limited to, all work product, deliverables and content, and all intellectual property rights therein and related thereto (collectively, "**Results and Proceeds**") shall be owned exclusively by Company in perpetuity, throughout the universe, and in all media now known or hereafter devised. If any Results and Proceeds are not deemed to be a "work-made-for-hire," Gamer hereby assigns in frill to Company all right, title and interest in and to any and all intellectual property rights (together with all goodwill) in and to the Results and Proceeds without any right of revocation. As the rightful owner, Company has the unlimited right to cut, edit, add to, subtract from, arrange, rearrange, or otherwise modify the Results and Proceeds. Notwithstanding anything to the contrary contained in the Agreement, Company shall be under no obligation to actually use Gamer's Services, any of the Results and Proceeds, or to otherwise exercise any of the rights granted to Company hereunder. Any termination of the Agreement under any of the terms or provisions hereunder, or by reason of any legal right on the part of either party hereto, will not diminish, impair or otherwise affect any of the rights granted to Company herein or in the Results and Proceeds created up through the date of termination.

b. Third Party Materials. Gamer shall not use or incorporate any materials, content, copyrights, trademarks, designs, logos, insignia, or any other intellectual property (including, without limitation, any rights of publicity/privacy) of any third party ("**Third Party Materials**") in connection with the Services or any Results and Proceeds without Company's prior written consent, and shall be responsible for obtaining all rights for, and

making all related payments with respect to any clearances, permissions or consents necessary to use, any such pre-approved Third Party Materials.

c. Gamer Name and Likeness. Commencing upon the earlier of (i) the start of the Services hereunder or (ii) Gamer's execution of the Agreement, and continuing for the period up to and including the expiration of the Exclusivity Period (defined below), Gamer hereby grants to Company an exclusive, transferrable, assignable, sublicenseable, royalty free, fully paid, universal right and license, but not the obligation, to use and authorize others to use Gamer's name(s), voice, image, photograph, personal characteristics, signature, actual or simulated likeness, expressions, performance, attributes, personal experiences and biographical information (collectively "**Name and Likeness**") in connection with (i) the advertising, publicity, promotion, merchandising, exhibition, and other exploitation of the Services, and (ii) all versions and formats and the businesses, services, programs and/or products of Company, and their licensees, sublicensees, assigns, advertisers and sponsors (including all advertising, publicity, promotion and materials associated therewith), in any manner, in any and all media and by any means now known or hereafter devised (including, but not limited to, use in and in connection with publishing, by-products, tie-ins, merchandise, commodities and services of every kind). Without limiting the generality of the foregoing, Company may include photographs or other images or depictions of the Name and Likeness of Gamer in or in relation to any exploitation of the Services, including any promotional films and videos in any manner and by any means throughout the universe in all media now known or hereafter devised.

5. Exclusivity and Matching Right.

a. Throughout the Term (the "**Exclusivity Period**"), unless Gamer has obtained Company's prior written consent, Gamer shall not: (i) provide services or otherwise work for or be employed by a gaming company or other gaming brands or any companies that already have an agreement with Company; (ii) appear in, sponsor or be sponsored by, or otherwise promote or endorse, directly or indirectly, any brands, products or services other than the brands, products and services approved in writing by Company; (iii) promote, sponsor, endorse (using Gamer's Name and Likeness or otherwise) or render services for or on behalf of any companies with products or services competitive with a product or service of Company or a sponsor or advertiser of Company. The parties acknowledge and agree that with respect to Company's prior approval over any sponsorship and/or endorsement opportunity, that Company shall be entitled to negotiate the terms and conditions of any such opportunities presented to Gamer with the goal of increasing the value of such opportunities to Gamer and Company, and that throughout the Exclusivity Period Company will also work to source sponsorship and/or endorsement opportunities on behalf of Gamer.

b. In addition to the foregoing, during the Exclusivity Period, Company shall have approval over any and all third-party requests for Gamer's services. Accordingly, Gamer shall notify Company immediately after Gamer's receipt of the third party request. Nothing in this paragraph shall in any way (i) obligate Company to approve any third-party request or (ii) be deemed to limit the exclusivity provisions set forth in the Agreement. Gamer shall also be prohibited from entering into any agreements, which require any third party to exploit any merchandising in connection with Gamer's business or businesses to the exclusion of Company's ability to exploit any merchandising with such third party.

c. If at any time prior to the end of the Exclusivity Period, or within three (3) months thereafter, Gamer receives an offer from another Fortnite team to join such team upon lawful termination of the Agreement by Gamer ("**Offer**"), Gamer shall be obligated to provide

the Offer to Company and the identity of the party providing the Offer, and Company shall have the right to match such Offer during a period of fifteen (15) business days following Company's actual receipt of the Offer (the "**Matching Right**"). If Company elects to exercise the Matching Right, Company shall inform Gamer within said fifteen (15) business day period, and Company shall, automatically have exclusive rights to Gamer's services on the same terms as the Offer, as supplemented by all of the terms and conditions of the Agreement not inconsistent therewith, if Company elects to move forward with the Matching Right (provided that Company shall not be required to match any term which may not be as easily met by one person as another and/or any term which is not readily reducible to a determinable sum of money). Provided that Company decides not to go forward with the Matching Right, and provided that Gamer is not in breach of the Agreement, Gamer shall be free to enter into an agreement based on the Offer. If Gamer does not accept the Offer, then Company's Matching Right shall revive and shall apply to any future Offer.

6. Gamer Incapacity: Termination.

a. Gamer Incapacity. An event of Gamer incapacity shall be deemed to occur if Gamer is unable to fully render the Services in accordance with the terms of the Agreement as the result of any physical, mental or other impairment (e.g. Gamer's illness causing mental disability, or impairment of Gamer's voice, appearance and/or mobility) ("**Gamer Incapacity**"). Without limiting any other rights of Company under the Agreement, in the event of Gamer Incapacity, (i) Company shall not be obligated to pay or credit Gamer with any compensation during such Gamer Incapacity and (ii) Company shall have the right to suspend the Agreement during such period of Gamer Incapacity and shall have the right, but not the obligation, to extend the Agreement by the length of any such suspension. If any Gamer Incapacity continues for at least seven (7) days in the aggregate, Company shall have the right to terminate the Agreement without any further obligation to Gamer except for payment of Compensation for all Services satisfactorily completed prior to the effective date of such termination.

b. Termination for Convenience. Company may terminate the Agreement at any time upon thirty (30) days' prior written notice to Gamer in the event that Company wishes, in its sole discretion, to replace Gamer with a new person on the Team; provided that Gamer shall be paid for all Services satisfactorily completed prior to the effective date of such termination.

c. Termination for Morals Breach. In the event that Gamer takes any action that: (i) constitutes an offense involving moral turpitude under federal, state or local laws or (ii) in Company' s sole discretion, (A) brings Company, Gamer, any sponsor, partner, or joint venturer of Company or Gamer, or any of their respective affiliates, employees, representatives, and agents (collectively, the "**Company Parties**"), into public disrepute, contempt, scandal, or ridicule, (B) insults or offends the community or any substantial organized group thereof, or (C) might tend to injure the success of any Company Party's products or services, then at the time of any such action or at any time after Company learns of any such action, Company shall have the right, at its sole and absolute discretion, to immediately terminate the Agreement by written notice to Gamer and Company shall have no further obligation or liability to Gamer with respect to payment of Compensation for any Services rendered following the date upon which such action occurred. Company's decision on all matters arising under this paragraph shall be conclusive.

d. Termination for Material Breach. Each party shall have the right to terminate the Agreement if the other party commits a material breach of its representations, warranties,

covenants or other obligations hereunder. If such breach is remediable and the breaching party fails to remedy such material breach within a period of thirty (30) days after being notified in writing to do so from the nonbreaching party, such termination shall be effective upon the expiration of such thirty (30) day period. Otherwise, termination shall be effective immediately upon notice thereof. In furtherance of the foregoing, Company will also have the right to terminate the Agreement for a "**Gamer Material Breach**," which for purposes of the Agreement includes, without limitation: (i) Gamer making disparaging remarks about the Team or any party involved with the Team, Company, any sponsor or other commercial partner, or any of their respective employees, agents or assigns; (ii) insubordination, dishonesty, resignation, or betting on e-sports leagues; (iii) failure, refusal, or neglecting to perform the Services at the fines and places and in the manner required or to fulfill Gamer's other obligations under the Agreement; (iv) Gamer's absence from training or any Tournaments and/or Matches without Valid Absence two (2) times or more during the Term; (v) Gamer's breach of the confidentiality provisions of the Agreement; (vi) Gamer's breach of the non-compete provisions of the Agreement; (vii) Gamer's noncompliance with any Tournaments and/or Matches rules and regulations; (viii) Gamer's express or implied promotion of other brands than those brands approved by Company; and (ix) Gamer appearing visibly intoxicated and/or under the influence of any illegal substance in public (including online content). Upon termination for a Gamer Material Breach or otherwise pursuant to this subparagraph (e), Company shall have no further obligation to Gamer (including, but not limited to, any obligations to pay any further Compensation).

e. Obligations Upon Termination. Upon termination of the Agreement for any reason, Gamer shall promptly provide Company all Results and Proceeds (in any stage of completion through the date of termination), all documents or other media containing Confidential Information, and all equipment Gamer has received from Company during the Term; provided, that, at Company's election, Gamer can pay for such equipment instead of returning it to Company. Unless termination is pursuant to a Gamer Material Breach, Company shall pay Gamer the applicable Compensation for Services rendered through the effective date of termination. Additionally, notwithstanding anything to the contrary contained in the Agreement, in the event of termination for a Gamer Material Breach, Gamer shall be prohibited from playing video games publically (on-line or in live tournaments) or professionally for a period of six (6) months from the effective date of such termination. Company's use of Gamer's Services after termination of the Agreement shall not be deemed a reinstatement or renewal of the Agreement without the written agreement of the parties hereto.

7. Representations and Warranties.

a. Gamer Representations and Warranties. Gamer hereby represents and wan-ants to Company that: (i) it has the full right and authority to enter into the Agreement and furnish the Services of Gamer as required hereunder and grant to Company the rights granted hereunder including, but not limited to, in the Name and Likeness and Results and Proceeds without the permission of, or obligation to, any third party; (ii) it has not entered into any agreement, oral or written, express or implied, which could conflict with the Agreement; (iii) all material furnished by, and all Services rendered by, Gamer hereunder shall comply with Company' s rules and policies and shall not violate the civil or proprietary rights of others; (iv) the Results and Proceeds and any Third Party Materials used or provided by Gamer under the Agreement will not violate the rights of any third party, including, without limitation, intellectual property rights; (v) to the extent required hereunder, it has obtained or will obtain all rights, clearances, permissions, consents and releases related to any Third Party Materials

used and/or incorporated into any Results and Proceeds hereunder; and (vi) it will at all fines be in compliance with all applicable state, federal and foreign anti-corruption and anti-bribery laws.

b. Company Representations and Warranties. Company hereby represents and wan-ants to Gamer that: (i) it has full right and authority to enter into the Agreement and written materials supplied by Company to Gamer shall not infringe upon the rights of any third party; and (ii) it will at all times be in compliance with all applicable state, federal and foreign corruptions and anti-bribery laws.

8. Indemnification: Limitation of Liability.

a. Indemnification. Each party shall at all times indemnify, defend and hold harmless the other party, its affiliated companies, partners and parent companies, and each of their respective officers, directors and employees, from and against any and all liabilities, claims, costs, damages, reasonable settlements and expenses (including without limitation reasonable attorneys' fees and court costs) brought by a third party, to the extent arising out of or attributable to any material breach or allegation which, if hue, would constitute a material breach of such party's obligations or representations and warranties hereunder. If it so elects, the indemnified party shall have the rights at its sole cost to engage its own counsel in connection with such claim or may assume defense on its own behalf in the event the indemnifying party fails to adequately defend or if the indemnified party's insurance carrier requires that such carrier defends any claim as a condition of coverage. The obligations under this subparagraph (b) shall survive the termination or expiration of the Agreement.

b. Company Liability Limitation: Injunctive Relief: Set-Off. Gamer agrees that the rights and remedies of Gamer in the event of a breach of the Agreement by Company shall be limited to the right to recover money damages, if any, in an action at law and in no event shall Gamer be entitled to enjoin or restrain the exploitation of the Services and/or any Results and Proceeds. The rights granted by Gamer under the Agreement shall not terminate by reason of any such breach hereof by Company. Gamer agrees that the Services provided by Gamer are of a special, unique, unusual, extraordinary and intellectual value and character, the loss of which would cause Company irreparable harm and could not be adequately compensated by money damages in an action at law. Company shall be entitled to seek injunctive and other equitable relief to restrain, enjoin or prevent any breach or threatened breach of any obligation herein by Gamer, in addition to any other rights that Company may have in equity or at law. In the event Company incurs any damages as a result of any breach of the Agreement by Gamer, Company shall have the right, in addition to any other remedies, to withhold and offset any payments due Gamer under this or any other agreement between the parties in an amount reasonably necessary to cover Gamer' s indemnity obligations under this paragraph or to cover any damages incurred by Company.

9. Confidentiality: Statements by Gamer.

a. Gamer acknowledges and agrees that Gamer will be provided with and/or gain access to and become acquainted with non-public, proprietary and/or confidential information concerning the finances, operations, sponsors, technology, sales and marketing techniques, customers, suppliers, knowhow, business plans, prospects of and other information related to: (i) the Company's business, operations and/or sponsors, (ii) the Company's business partners, including without limitation: (A) confidential personal and/or business information and business secrets of the Company; (B) trade secrets of the Company; (C) plans, prospects, policies, practices, and procedures of the Company; (D) licenses and agreements of any

nature; (E) the existence of the discussions between the parties related to the Agreement and (iii) all other proprietary and confidential information of every nature and source (collectively, "**Confidential Information**"). Gamer shall not disclose to any third party any information with respect to such Confidential Information or with respect to the terms and provisions of the Agreement, except: (i) where such information has already been released to the public by Company; (ii) to the extent necessary to comply with law or the valid order of a court of competent jurisdiction or government agency, provided Gamer notifies Company of said law or order; or (iii) on a must-know basis to Gamer's representatives upon the express condition that Gamer shall in such cases secure said representatives' agreement to comply with this confidentiality restriction. The terms of the Agreement shall be deemed Confidential Information of Company.

b. Other than as provided for in this subparagraph (b), Gamer and/or Gamer's representatives shall not issue any press releases nor make any other statements about Gamer's Services, the Team, Company, its affiliates, agents and/or employees, or any other party involved in the Services (e.g. the sponsors) in any media (including, without limitation, any online or print communications) without Company's prior written consent. Gamer and/or Gamer' s representatives may not disclose any Confidential Information relating to Gamer's Services or the Agreement. Further, Gamer and/or Gamer's representatives shall not use any name, logo, trademark or other proprietary mark of Company or their parents, subsidiaries, affiliates, licensees, sub licensees and/or assignees in any manner without Company's prior written approval. Notwithstanding the foregoing, Gamer shall have the right to make accurate, nonderogatory, non-disparaging, incidental statements or references about Gamer's Services and the Team, and as specifically permitted as part of the Services. Further, Gamer shall be permitted, after the termination of the Agreement, to make truthful statements or references about Gamer's Services, the Team or Company, without divulging any Confidential Information.

c. The confidentiality obligations set forth in the Agreement shall survive the Term and/or any termination of the Agreement for a period of three (3) years from such expiration or termination date.

[Remainder of Page Intentionally Left Blank]

SCHEDULE I
SOCIAL MEDIA POLICY

The following Social Media Policy shall apply to Gamer (referred to as "You" below) in connection with the Services and the Agreement. The Social Media Policy may be updated from time to time by Company:
You agree that when using any sites in connection with performing the Services, you will act in a manner consistent with the goals of the Site, and by way of example, and not as a limitation, you specifically agree that:

1. You will not bring Company (or any of its employees, agents, clients, talent, representatives or partners ("Affiliates")) into public disrepute, contempt, scandal, or ridicule.

2. You will not violate any applicable local, state, national or international law, including but not limited to any rule, regulation, decree or ordinance.

3. You will not post information on or download information from any site unless you have all rights and authority necessary to do so.

4. You will not post any inappropriate, defamatory, vulgar, obscene, sexually explicit, potentially libelous or slanderous, infringing, harmful, harassing, threatening, illegal, anything relating to death or other material or information that any site views as objectionable to such site, including but not limited to text, graphics, audio and video files.

5. You will not defame, abuse, harass, stalk, threaten, embarrass, cause distress, unwanted attention or discomfort or otherwise violate the legal rights (including without limitation rights of privacy and publicity) of any other user or representative of such site, or Company.

6. You may express your disagreement with someone' s point-of-view but personal attacks, or attacks based on another person's race, national origin, ethnicity, religion, gender, sexual orientation, disability or other such condition or circumstance, are strictly prohibited.

7. You will not impersonate another person or entity, including but not limited to a representative of Company, or communicate under a false name or a name that you are not entitled or authorized to use.

8. You will not post surveys, contests, chain letters, pyramid schemes, unnecessarily long messages, unnecessary or repetitive posts, multiple ratings for the same item, meaningless text, spamming, offensive declarations or other similarly disruptive content.

9. You will not falsify or delete any author attributions, legal or other proper notices or proprietary designations or labels of the origin or source of software or other material posted on any site.

10. You will not directly or indirectly disparage any other Team member, Company or any of its Affiliates.

BIJLAGE 2: RATTLESNAKE GAMING INTERNATIONAL PLAYER CONTRACT

Bron: https://www.dailyesports.gg/the-dangers-of-esports-contracts-dont-sign-before-you-read-this/, geraadpleegd op 7 juli 2020.

BattleSnake Gaming

网游竞赛选手合同

THIS CONTRACT is between _____**WehSing Yuen**_____, alias __**SingSing**____, hereinafter referred to as "Player" and Ru Gao Shi Rattlesnake Software Development Co., LTD ("RSnake"), registered at NO.3 Ru Gao Shi Ru Cheng Zhen Jie Fang Road, Jiang Su Province, China. Player hereby agrees to play for RSnake as a contracted player.

本合同由__**WehSing Yuen**____，网名__**SingSing**__，以下简称"选手"，同如皋市响尾蛇软件开发有限公司.，注册地址为江苏省如皋市如城镇解放路 3 号，以下简称"RSnake"，经友好协议共同签署。选手特此同意签约为 Rsnake 的合约选手。

1. **TERM.** This Contract runs for a period of three (3) months beginning on __9/18/2013__ and terminating on ____12/18/2013_____ or until the team arrives in China
   合同有效期。此合同有效期为三（3）个月，自__9/18/2013__ 起，截止到 ____12/18/2013_____ ，或直到站队抵达中国。

2. **RSnake'S OBLIGATIONS** Rsnake 方义务

2.1 RSnake agrees to provide support, agreed upon between Player, Player's Manager(s) and Officers of RSnake ("Officers"), for registration, travel, and lodging expenses for Player to events, including, but not limited to, tournaments and team houses, when financially able to provide for such.
RSnake 承诺在经济条件允许的情况下为选手提供经选手、选手经理和 RSnake 管理人员协商同意的各项支持，如为选手提供参家包括但不限于比赛、团队训练的报名、差旅、住宿费用等。

2.2 RSnake agrees to provide equipment, and gaming house when the team arrives in China, including, good living conditions, and monthly salaries.
RSnake 同意在团队抵达中国后为其提供装备和训练场地，包括良好的生活居住环境以及工资。

2.3 RSnake agrees to support Player in any manner possible upon request, if such request is deemed necessary by Manager(s) of Player's team and Officers.
若经团队经理、团队和 RSnake 一致同意选手所要求支持为必须，RSnak 承诺将尽一切可能为选手提供相应支持。

3. **PLAYER'S OBLIGATIONS.** 选手义务

3.1 Player agrees to play for RSnake as an independent contractor. Through their signature, Player confirms that they have no other legal binding to any other team or organization. Player shall not enter into another contractual relationship with any other team or organization in the field during the term of this Contract until arriving in China.

3.2 选手承诺为作为独立签约选手为 RSnake 打比赛。通过签署本合约，选手承诺不再同其他任何比赛队伍或组织发生或保持法律意义上关联。在到达中国之前，即本合同有效期限内，选手不得同任何电竞行业内其他队伍或网游组织建立任何合约关系。

3.3 Player agrees to play matches to the best of their ability, when selected, to participate in team and individual practice, and to maintain a healthy lifestyle.
若被选拔参与团队或个人比赛时，选手承诺将发挥自身最大潜力，并承诺保持健康的生活方式。

3.4 Player must wear official RSnake clothing at all times during events and competitions. 在活动或比赛中，选手必须始终穿着 RSnake 指定服装。

3.5 Player agrees to make themself available to Sponsors for promotional work as requested, unless previous notice is given of accepted unavailability by Player's Manager(s).
在未提前通知经理请假并获得其许可的情况下，选手必须按照要求出席赞助商的活动进行推广活动。

3.6 Player agrees to allow RSnake to utilize their relatedpersonal rights exclusively for the duration of the Contract, including, but not limited to, personal pictures, team pictures, for advertising usage.
选手承诺在 合同期限内独家许可 RSnake 将其各项相关权利，包括但不限于其个人照片、团队照片，用于商业推广目的。

3.7 Player understands that they represent RSnake, and shall not act with bad manners including, but not limited to, cheating, violence, abuse, racism, and unsportsmanlike conduct.
选手应意识到自己作为 RSnake 代表的角色，杜绝不良行为，包括但不限于欺骗、暴力、侮辱、种族歧视以及其他运动员不应该具有的行为。

4. REVENUE. 收益分配

4.1 Player shall receive one hundred percent (100%) of revenue derived from small tournaments, and a basic salary of one thousand dollars which will increase to two thousand dollars as soon as the team place top three in big tournaments such as: DSL - G1-wcg - Alienware - ACE - escl –Nexon. They will also get fifty percent (50%) of revenue

derived from the Streams 选手将获得小型比赛的全部奖金（100%）和每月一千美元（1,000$）的基本工资。

一旦团队在任何大型比赛，如 DSL - G1- wcg - Alienware - ACE - escl –Nexon 等，获得前三名的成绩，队员工资将立即上涨至每月两千美元（1,000$）。队员还将获得直播收益的 50%。

4.2 RSnake shall receive one hundred percent (100%) of revenue derived from promotion and advertising, unless previously agreed upon in writing.

4.3 除非活动前有其他书面协议，RSnake 将获得所有推广和商业活动的全部（100%）收益。

4.4 RSnake shall receive twenty percent (20%) derived from prize money winnings except small tournaments that total prize pool is less than 50,000 RMB and at the International 4 where the percentage (%) will depend on the placement of the team as follow:

除非比赛总奖金额少于五万人民币（50,000 RMB），RSnake 将获得比赛奖金收益的 20%。而在 International 4 上，RSnake 的收益将根据队伍排名进行如下分配：

If the team places at 1st or 2nd place RSnake shall receive ten percent (10%)

若团队取得第一获第二名，RSnake 将获得奖金额的 10%。

If the team places at 3rd or 4th place RSnake receive fifteen percent (15%)

若团队取得第三或第四名，RSnake 将获得奖金额的 15%。

If the team places at 5th to 8th place RSnake receive twenty percent (20%)

若团队取得第三或第四名，RSnake 将获得奖金额的 20%

5. **FINES/SUSPENSIONS.** Player shall receive fines and/or suspensions for minor violations agreed upon between Manager(s) and Officers. 罚款和停职。如对其同经理和 RSnake 管理人员达成的协议有轻微违反行为，选手将被罚款或停职。

6. **TERMINATION.** Contract renews for subsequent six to 8 (6/8) months unless either Player or Organization gives at least one (1) week notice, agreement between Player, Player's Manager(s), and Officers before arriving in China, or violation of any Sections. A new contract will be signed as soon as the team arrives in China with the same points explained above

解约。在抵达中国之前，或双方对本合约条款没有任何违约情况下，除非选手或组织未提前一周给出中止通知，并经选手、经理和 RSnake 三方同意，合同将自动更新，新合同有效期将涵盖下面的 6 到 8 个月。团队一抵达中国必须立即签署新合约，该合约将涵盖本合同上述相同内容。

7. **SEVERABILITY.** Player and RSnake agree that each provision of this Contract is severable and if any provision is determined by a court of competent jurisdiction or administrative agency to be illegal or invalid, the validity of the remaining provisions shall not be affected and the illegal or invalid provisions shall be deemed not to be a part of this Contract.
可分割性。选手和 RSnake 同意本合同的所有条款均可分割。若任何条款被相关法庭或行政机构认定违法或无效，合同的其他条款的效力不受影响，或上述无效条款将被视为被排除出本合同。

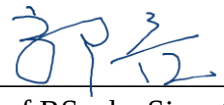
8. **LAW.** This Contract is entered into, made under, and shall be governed by the laws of the People's Republic of China (PRC) in which RSnake has its principle place of business, if Player is outside the People's Republic of China (PRC) , the laws of the People's Republic of China (PRC) shall govern.
法律。本合约受 RSnake 主要营业地点中国人民共和国法律管辖。即使选手身处中国人民共和国境外，将依然收到中国法律管辖。

9/19/2013

Player Signature（选手签名） Date（日期）

WehSing Yuen

Player Name（选手全名）



9/19/2013

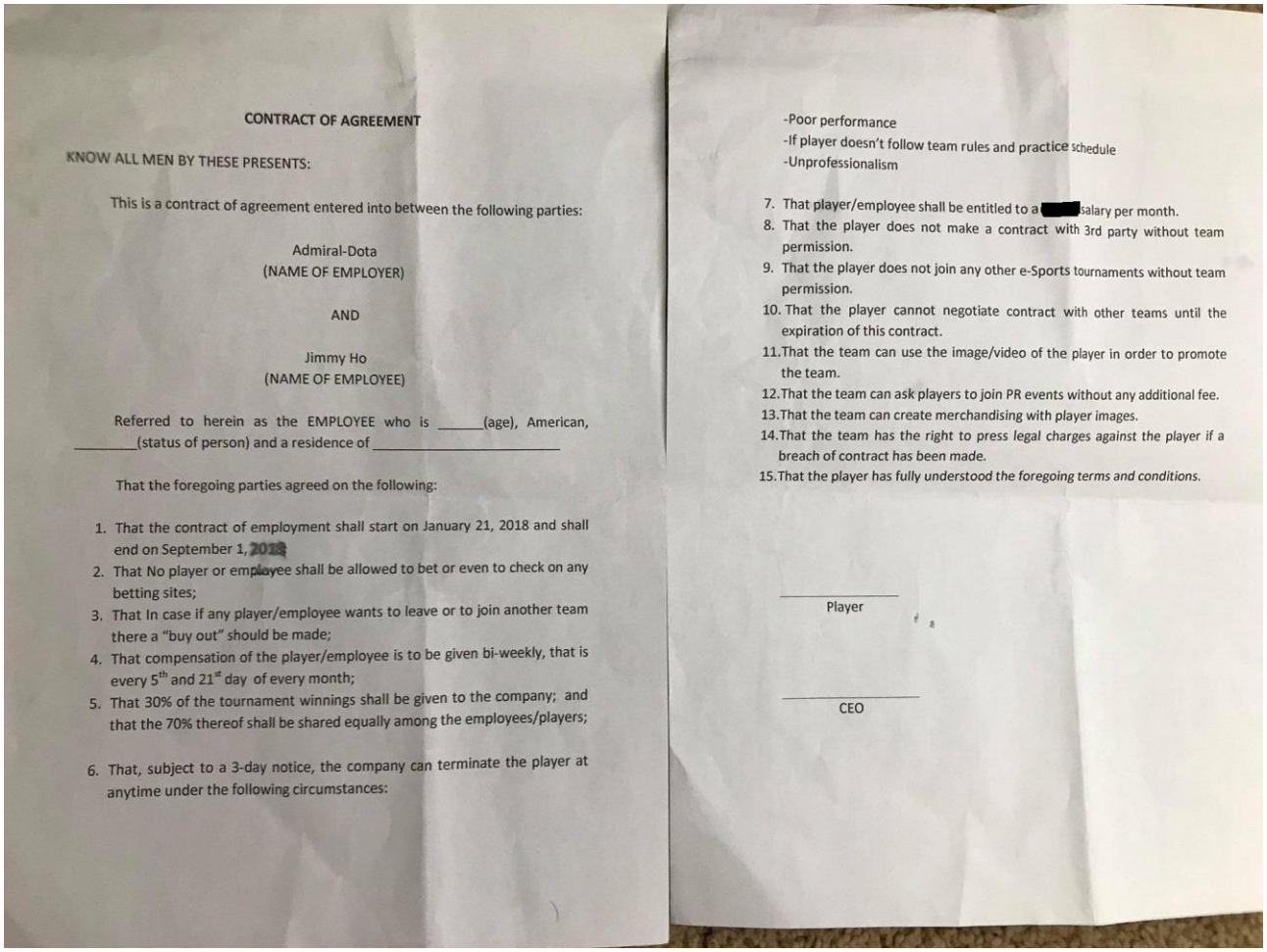
Owner of RSnake Signature（RSnake所有人签名） Date（日期）

Liang Guo (ID.: 320602198709242039)

Owner of RSnake Name（RSnake所有人全名）

BIJLAGE 3: CONTRACT OF AGREEMENT

Bron: https://flurrysports.org/full-explanation-by-demon-regarding-team-admiral/, geraadpleegd op 7 juli 2020.



CONTRACT OF AGREEMENT

KNOW ALL MEN BY THESE PRESENTS:

This is a contract of agreement entered into between the following parties:

Admiral-Dota
(NAME OF EMPLOYER)

AND

Jimmy Ho
(NAME OF EMPLOYEE)

Referred to herein as the EMPLOYEE who is _____(age), American, _____(status of person) and a residence of _____

That the foregoing parties agreed on the following:

1. That the contract of employment shall start on January 21, 2018 and shall end on September 1, 2018
2. That No player or employee shall be allowed to bet or even to check on any betting sites;
3. That In case if any player/employee wants to leave or to join another team there a "buy out" should be made;
4. That compensation of the player/employee is to be given bi-weekly, that is every 5th and 21st day of every month;
5. That 30% of the tournament winnings shall be given to the company; and that the 70% thereof shall be shared equally among the employees/players;
6. That, subject to a 3-day notice, the company can terminate the player at anytime under the following circumstances:

-Poor performance
-If player doesn't follow team rules and practice schedule
-Unprofessionalism

7. That player/employee shall be entitled to a [redacted] salary per month.
8. That the player does not make a contract with 3rd party without team permission.
9. That the player does not join any other e-Sports tournaments without team permission.
10. That the player cannot negotiate contract with other teams until the expiration of this contract.
11. That the team can use the image/video of the player in order to promote the team.
12. That the team can ask players to join PR events without any additional fee.
13. That the team can create merchandising with player images.
14. That the team has the right to press legal charges against the player if a breach of contract has been made.
15. That the player has fully understood the foregoing terms and conditions.

_____
Player

_____
CEO