

BELGISCHE KAMER VAN
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

19 oktober 2026

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

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

Verslag

namens de commissie
voor Landsverdediging
uitgebracht door
de heren **Koen Metsu** en **Axel Weydts**

Inhoud	Blz.
I. Procedure	3
II. Inleidende uiteenzetting van de hoofdindieners van het voorstel van resolutie	3
III. Algemene bespreking.....	4
IV. Bespreking van de consideransen en het beschik- kend gedeelte en stemming	9

Zie:

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

Zie ook:
005: Tekst aangenomen door de commissie.

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS
DE BELGIQUE

19 octobre 2026

PROPOSITION DE RÉSOLUTION

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

Rapport

fait au nom de la commission
de la Défense nationale
par
MM. **Koen Metsu** et **Axel Weydts**

Sommaire	Pages
I. Procédure	3
II. Exposé introductif de l'auteur principal de la proposition de résolution.....	3
III. Discussion générale.....	4
IV. Discussion des considérants et du dispositif et votes	9

Voir:

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

Voir aussi:
005: Texte adopté par la commission.

**Samenstelling van de commissie op de datum van indiening van het verslag/
Composition de la commission à la date de dépôt du rapport**

Voorzitter/Président: Peter Buysrogge

A. — Vaste leden / Titulaires:

N-VA	Peter Buysrogge, Koen Metsu, Darya Safai
VB	Annick Ponthier, Kristien Verbelen
MR	Hervé Cornillie, Charlotte Deborsu
PS	Philippe Courard, Christophe Lacroix
PVDA-PTB	Nabil Boukili, Robin Tonniau
Les Engagés	Luc Frank, Stéphane Lasseaux
Vooruit	Axel Weydts
cd&v	Koen Van den Heuvel
Ecolo-Groen	Staf Aerts
Anders.	Kjell Vander Elst

B. — Plaatsvervangers / Suppléants:

Jeroen Bergers, Maaïke De Vreese, Michael Freilich, Steven Vandeput
Katleen Bury, Kurt Ravvys, Ellen Samyn
Denis Ducarme, Anthony Dufrane, Youssef Handichi
Hugues Bayet, Lydia Mutyebele Ngoi, Éric Thiébaud
Kemal Bilmez, Sofie Merckx, Peter Mertens
Jean-François Gatelier, Benoît Lutgen, Ismaël Nuino
Annick Lambrecht, Alain Yzermans
Steven Matheï, Phaedra Van Keymolen
Meyrem Almaci, Rajae Maouane
Steven Coenegrachts, Arthur Orlans

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

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

DAMES EN HEREN,

Uw commissie heeft dit voorstel van resolutie besproken tijdens haar vergaderingen van 11 februari en 7 oktober 2026.

I. — PROCEDURE

Tijdens haar vergadering van 11 februari 2026 heeft de commissie beslist om met toepassing van artikel 28.1 van het Kamerreglement schriftelijke adviezen in te winnen. De ontvangen schriftelijke adviezen werden ter beschikking gesteld van de leden.

II. — INLEIDENDE UITEENZETTING VAN DE HOOFDINDIENER VAN HET VOORSTEL VAN RESOLUTIE

De heer Koen Van den Heuvel, hoofdindieners van het voorstel, licht het voorstel van resolutie toe en verwijst hiertoe naar de algemene toelichting.

De huidige geopolitieke situatie en de snel veranderende veiligheidscontext stelt Defensie voor de grootste personeelsuitdaging uit haar recente geschiedenis. Geopolitieke spanningen, technologische versnelling en nieuwe vormen van conflict vergen een stevige, goed opgeleide en toekomstgerichte personeelsbasis. De uitdaging is zowel kwalitatief als kwantitatief. Er is in toenemende mate nood aan specifieke profielen met technische, digitale en analytische vaardigheden. De modernisering van het leger, de uitbouw van cybercapaciteiten en de inzet van hoogtechnologische systemen vragen om talenten die vlot omgaan met complexe technologie, snel kunnen schakelen en in teamverband functioneren onder hoge druk. Net deze profielen zijn vandaag bijzonder schaars op de arbeidsmarkt waardoor de klassieke wervingskanalen en traditionele communicatievormen steeds minder volstaan om jongeren en gespecialiseerde kandidaten te bereiken en te overtuigen.

Daarom is het noodzakelijk dat Defensie zich aantrekkelijk profileert als werkgever door af te stemmen op de hedendaagse digitale en interactieve leefwereld van jongeren. Online platformen, videogames en competitieve gaming nemen daar een centrale plaats in. Voor een steeds grotere groep vormen videogames en e-sports niet louter ontspanning, maar ook een omgeving waarin vaardigheden worden ontwikkeld die relevant zijn voor professionele contexten: strategisch inzicht,

MESDAMES, MESSIEURS,

Votre commission a examiné cette proposition de résolution au cours de ses réunions des 11 février et 7 octobre 2026.

I. — PROCÉDURE

Au cours de sa réunion du 11 février 2026, la commission a décidé, en application de l'article 28.1 du Règlement de la Chambre, de recueillir des avis écrits. Les avis écrits reçus ont été mis à la disposition des membres.

II. — EXPOSÉ INTRODUCTIF DE L'AUTEUR PRINCIPAL DE LA PROPOSITION DE RÉSOLUTION

M. Koen Van den Heuvel, auteur principal de la proposition de résolution, présente la proposition en renvoyant à ses développements.

En raison de la situation géopolitique actuelle et de l'évolution rapide du contexte sécuritaire, la Défense se trouve devant le plus grand défi en termes d'effectifs de son histoire récente. Les tensions géopolitiques, l'accélération technologique et les nouvelles formes de conflit exigent des effectifs solides, correctement formés et tournés vers l'avenir. Le défi est à la fois qualitatif et quantitatif et nécessite de plus en plus de profils spécifiques dotés de compétences techniques, numériques et analytiques. La modernisation de l'armée, le déploiement de capacités cyber et l'engagement de systèmes de haute technologie exigent des talents capables de manier aisément des technologies complexes, de réagir rapidement et de travailler en équipe en situation de grand stress. Or, ces profils sont aujourd'hui particulièrement rares sur le marché du travail, de sorte que les canaux de recrutement classiques et les formes de communication traditionnelles parviennent de moins en moins à atteindre et à convaincre les jeunes et les candidats spécialisés.

Il est donc indispensable que la Défense se positionne comme un employeur attractif, en s'adaptant à l'univers numérique et interactif dans lequel les jeunes évoluent aujourd'hui. Les plateformes en ligne, les jeux vidéo, compétitifs ou non, y occupent une place de choix. Pour de plus en plus de jeunes, les jeux vidéo et les e-sports ne relèvent pas seulement du divertissement, ils constituent aussi un environnement permettant de développer des compétences pertinentes dans des

probleemoplossend denken, samenwerking, leiderschap en stressbestendigheid. Het is dan ook geen toeval dat verschillende buitenlandse defensieorganisaties deze leefwereld reeds actief benaderen en dit inzetten als onderdeel van hun rekruterings- en communicatiestrategie.

Landen zoals de Verenigde Staten, het Verenigd Koninkrijk, Frankrijk, Duitsland en Nederland gebruiken videogames, livestreaming en e-sports doelbewust om potentiële rekruten te contacteren. In België daarentegen blijft het gebruik van e-sports en videogames binnen Defensie voorlopig fragmentarisch en beperkt. Het ontbreekt aan een duidelijke visie en aan een samenhangend beleid dat deze instrumenten strategisch inzet. Dit is een gemiste kans, zowel op het vlak van rekrutering als op het vlak van communicatie en maatschappelijke verankering.

Dergelijke innovatieve rekruteringsaanpak vereist een correcte ethische dimensie. Het gebruik van videogames en e-sports als communicatie- en wervingsinstrument vraagt om duidelijke grenzen, transparantie en respect voor leeftijdsgrenzen. Jongeren moeten correct en eerlijk geïnformeerd worden over wat een loopbaan bij Defensie inhoudt.

Deze resolutie wil een aanzet geven tot een moderne, innovatieve en toekomstgerichte rekruterings- en communicatiestrategie die Defensie wapent voor de uitdagingen van morgen.

III. — ALGEMENE BESPREKING

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient de amendementen nrs. 1 tot 38 (DOC 56 1113/002 en 56 1113/003) in, teneinde het voorstel van resolutie aan te passen overeenkomstig de ontvangen adviezen. De amendementen 9, 15, 20, 24, 25 en 28 (DOC 56 1113/002) worden vervolgens door de indieners ingetrokken.

De heer Koen Metsu (N-VA) spreekt zijn uitdrukkelijke steun uit voor het voorstel van resolutie. Ondanks aanvankelijke twijfels bij het idee om gaming en e-sports in te zetten voor Defensie, stelt hij vast dat technologische ontwikkelingen, onder meer op het vlak van drones en op afstand bestuurde systemen, het nut van specifieke digitale vaardigheden aantonen, zoals trouwens duidelijk bleek tijdens het bezoek van de commissie aan de luchtmachtbasis te Florennes.

contextes professionnels: vision stratégique, résolution de problèmes, collaboration, leadership et résistance au stress. Ce n'est donc pas un hasard si à l'étranger, plusieurs organisations de défense s'intéressent déjà activement à cet univers et l'intègrent dans leur stratégie de recrutement et de communication.

Des pays tels que les États-Unis, le Royaume-Uni, la France, l'Allemagne et les Pays-Bas utilisent délibérément les jeux vidéo, le streaming en direct et les e-sports pour entrer en contact avec des recrues potentielles. En Belgique, en revanche, l'utilisation des e-sports et des jeux vidéo au sein de la Défense reste encore fragmentaire et limitée, faute de vision claire et de politique cohérente permettant de déployer ces outils de manière stratégique. C'est une occasion manquée, tant en termes de recrutement que de communication et d'ancrage social.

Une approche aussi innovante en matière de recrutement appelle une dimension éthique adéquate. En effet, l'utilisation des jeux vidéo et des e-sports comme outils de communication et de recrutement exige des limites claires, de la transparence et le respect des limites d'âge. Il convient d'informer correctement et honnêtement les jeunes sur les implications d'une carrière au sein de la Défense.

La résolution à l'examen entend donner l'impulsion nécessaire à une stratégie de recrutement et de communication moderne, innovante et tournée vers l'avenir, à même d'armer la Défense pour relever les défis de demain.

III. — DISCUSSION GÉNÉRALE

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent les amendements n^{os} 1 à 38 (DOC 56 1113/002 et 56 1113/003) tendant à adapter la proposition de résolution aux avis reçus. Les amendements n^{os} 9, 15, 20, 24, 25 et 28 (DOC 56 1113/002) sont ensuite retirés par leurs auteurs.

M. Koen Metsu (N-VA) exprime son soutien explicite à la proposition de résolution. Malgré des doutes initiaux quant à l'idée de mettre les jeux vidéo et les e-sports au service de la Défense, il constate que les évolutions technologiques, notamment dans le domaine des drones et des systèmes pilotés à distance, démontrent l'utilité de disposer de compétences numériques spécifiques, qui est d'ailleurs clairement apparue lorsque la commission a visité la base aérienne de Florennes.

E-sports en gaming vormen inderdaad relevante aanvullende kanalen om jongeren te bereiken die via de klassieke rekrutering mogelijk niet met Defensie in aanraking zouden komen. Sommige gamers beschikken bovendien over vaardigheden die in een militaire context bruikbaar kunnen zijn. Buitenlandse voorbeelden, onder meer uit de Verenigde Staten, Frankrijk en Nederland, tonen aan dat dergelijke instrumenten kunnen bijdragen aan rekrutering en communicatie. Gamificatie mag evenwel nooit de klassieke rekrutering vervangen of kandidaten een vertekend beeld geven van de militaire werkelijkheid.

De spreker wijst erop dat Defensie zelf ook voordelen ziet, zoals een modernere *employer branding*, een grotere zichtbaarheid bij jongeren, een versterking van de interne cohesie en de detectie van technische profielen. Defensie wijst anderzijds ook op risico's, waaronder de verheerlijking van oorlog, ongecontroleerde online-interacties, reputatieschade en cyber- en veiligheidsrisico's. Daarom moeten ethische waarborgen en beschermingsmaatregelen voor jongeren, in het bijzonder minderjarigen, vanaf de aanvang in elk project worden ingebouwd. Deze aandachtspunten doen echter geenszins geen afbreuk aan de waarde van dit voorstel van resolutie.

Mevrouw Kristien Verbelen (VB) verklaart dat de oorspronkelijke tekst e-sports te veel als een doel op zich leek voor te stellen. Dankzij de ingediende amendementen ligt evenwel een aanzienlijk evenwichtiger voorstel voor waarbij gaming geen afzonderlijke oplossing vormt voor de rekruteringsproblemen, maar een aanvullend instrument binnen een ruimere rekruteringsstrategie.

Het is logisch dat Defensie aanwezig is in de digitale omgevingen waarin veel jongeren actief zijn. Het voorstel gaat volgens haar bovendien verder dan louter communicatie. Tijdens een bezoek aan Leopoldsborg heeft de commissie kunnen vaststellen hoe snel Defensie digitaliseert en hoe belangrijk drones, informatie-uitwisseling en digitale systemen zijn geworden. Daardoor heeft Defensie behoefte aan nieuwe profielen met andere vaardigheden, zoals snel beslissen, strategisch denken en complexe informatie verwerken.

Gaming mag uiteraard nooit een zelfstandig selectiecriteria worden, innovatieve methoden moeten de klassieke rekrutering aanvullen en niet vervangen. De amendementen besteden terecht meer aandacht aan ethische grenzen, transparantie, het onderscheid tussen de werkelijke militaire context en de wereld van

Les e-sports et les jeux vidéo constituent effectivement des canaux complémentaires pertinents pour atteindre des jeunes que les méthodes de recrutement classiques n'auraient peut-être pas mis en contact avec la Défense. Certains joueurs possèdent en outre des compétences qui peuvent s'avérer utiles dans un contexte militaire. Des exemples étrangers, notamment aux États-Unis, en France et aux Pays-Bas, montrent que ces outils peuvent contribuer au recrutement et à la communication. La gamification ne devra toutefois jamais se substituer au recrutement classique, ni donner aux candidats une image tronquée de la réalité militaire.

L'intervenant souligne que la Défense elle-même y voit des avantages, notamment la modernisation de son image en tant qu'employeur, une visibilité accrue auprès des jeunes, un renforcement de sa cohésion interne et le repérage de profils techniques. D'un autre côté, la Défense pointe également certains risques, notamment la glorification de la guerre, les interactions en ligne incontrôlées, l'atteinte à la réputation ainsi que les risques liés à la (cyber)sécurité. C'est pourquoi des garanties éthiques et des mesures de protection destinées aux jeunes, en particulier aux mineurs, devront figurer d'entrée de jeu dans chaque projet. Ces points d'attention ne remettent toutefois nullement en cause la valeur de la proposition de résolution à l'examen.

Mme Kristien Verbelen (VB) explique que le texte initial semblait présenter, à l'excès, les e-sports comme une fin en soi. Grâce aux amendements, la proposition apparaît désormais nettement plus équilibrée: le jeu vidéo n'y est plus évoqué comme une solution à part aux problèmes de recrutement, mais comme un outil complémentaire qui s'inscrit dans une stratégie de recrutement plus large.

Il est logique que la Défense soit présente dans les environnements numériques où les jeunes sont nombreux. L'intervenante estime d'ailleurs que la proposition va au-delà de la simple communication. Lors d'une visite à Bourg-Léopold, la commission a pu mesurer la vitesse avec laquelle la Défense se numérise et l'importance que représentent les drones, l'échange d'informations et les systèmes numériques. De ce fait, la Défense a besoin de nouveaux profils dotés de compétences différentes, telles que la capacité de prendre des décisions rapidement, de réfléchir en termes de stratégies et de traiter des informations complexes.

Il est évident que le jeu vidéo ne doit jamais devenir un critère de sélection qui se suffit à lui-même; les méthodes innovantes doivent compléter le recrutement classique et non le remplacer. Les amendements accordent, à juste titre, une attention accrue aux limites éthiques, à la transparence, à la distinction entre le contexte militaire

videogames, en de bescherming van minderjarigen. Het is ook verstandig om voort te bouwen op de ervaring die Defensie reeds heeft opgedaan met gamificatie bij selectie, opleiding en talentdetectie.

Dit voorstel alleen zal de rekruteringsproblematiek weliswaar niet oplossen; aantrekkelijke arbeidsvoorwaarden, degelijke opleidingen en een goede omkadering blijven noodzakelijk. Als onderdeel van een bredere personeelsstrategie kan gaming echter een nuttige aanvulling zijn. Om die reden steunt de Vlaams Belang fractie het geamendeerde voorstel.

De heer Christophe Lacroix (PS) staat zeer kritisch tegenover het voorstel van resolutie. Volgens hem sluit het niet aan bij de sociale context: op een moment dat de regering antisociale maatregelen neemt ten aanzien van het openbaar ambt en het leger, wordt het gebruik van virtual reality en videogames ten onrechte voorgesteld als een oplossing voor de rekruteringsmoeilijkheden.

Defensie moet inderdaad gelijke tred houden met de technologische ontwikkelingen en de veranderingen op de arbeidsmarkt, met name om gespecialiseerde profielen aan te trekken die niet altijd overeenstemmen met de traditionele en soms starre procedures van het federale openbaar ambt. De echte vraagstukken hebben echter betrekking op het ontbreken van een sociaal plan voor Defensie, de noodzakelijke investeringen binnen de FOD BOSA, alsook het vermogen om dergelijke profielen aan te trekken en vooral te behouden. Communicatie en videogames alleen zullen niet volstaan om de in de Strategische Visie 2025 geplande rekruteringen te realiseren.

De spreker heeft ook kritiek op de verlenging van de militaire loopbaan, de inzet van militairen op straat en het plan-Matz, dat zal leiden tot aanzienlijke bezuinigingen bij de overheid en met name de rekrutering van burgerpersoneel bij Defensie zal beperken. Die bezorgdheden worden overigens ook geuit in meerdere adviezen. De DG HR van Defensie waarschuwt met name voor de "glamourisering" van oorlog, de aantrekkingskracht op minderjarigen, de risico's voor het imago van Defensie en de bedreigingen op het gebied van cyberveiligheid.

Het VSOA-Defensie geeft prioriteit aan de ondersteuning van het personeel in dienst en aan de verbetering van de omkadering, de opleiding, de begeleiding en het behoud van personeel. De ACMP is van mening dat het voorstel van resolutie geen antwoord biedt op de toekomstige behoeften van het leger, noch op het gebrek aan demografische diversiteit bij de rekrutering, en pleit er veeleer voor om de samenwerking tussen Defensie,

r  el et l'univers des jeux vid  o, ainsi qu'   la protection des mineurs. Il est   galement judicieux de s'appuyer sur l'exp  rience d  j  e acquise par la D  fense en mati  re de gamification lors de la s  lection, de la formation et de la d  tection des talents.

La proposition    l'examen ne r  soudra certes pas,    elle seule, les probl  mes de recrutement; des conditions de travail attractives, des formations de qualit   et un encadrement ad  quat restent indispensables. Dans le cadre d'une strat  gie plus large en mati  re de personnel, le jeu vid  o peut n  anmoins constituer un compl  ment utile. C'est pourquoi le groupe Vlaams Belang soutiendra la proposition modifi  e.

M. Christophe Lacroix (PS) porte un regard tr  s critique sur la proposition, qu'il juge d  connect  e du contexte social: au moment o   le gouvernement prend des mesures antisociales envers la fonction publique et les militaires, le recours    la r  alit   virtuelle et aux jeux vid  o est pr  sent      tort comme une r  ponse aux difficult  s de recrutement.

La D  fense doit en effet suivre les   volutions technologiques et celles du march   du travail, notamment afin d'attirer des profils sp  cialis  s qui ne correspondent pas toujours aux proc  dures classiques et parfois rigides de la fonction publique f  d  rale. Toutefois, les v  ritables questions concernent l'absence d'un plan social pour la D  fense, les investissements n  cessaires au sein du SPF BOSA, ainsi que la capacit      attirer et surtout    fid  liser ces profils. La communication et les jeux vid  o ne suffiront pas    r  aliser les recrutements pr  vus dans la Vision strat  gique 2025.

L'intervenant critique   galement l'allongement des carri  res militaires, le d  ploiement de militaires dans les rues et le plan Matz, qui entra  nera d'importantes   conomies dans la fonction publique et limitera notamment le recrutement de personnel civil    la D  fense. D'ailleurs plusieurs avis rejoignent ces pr  occupations. La DG HR de la D  fense met notamment en garde contre la "glamourisation" de la guerre, l'attraction exerc  e sur les mineurs, les risques pour l'image de la D  fense et les menaces en mati  re de cybers  curit  .

Le SLFP D  fense donne la priorit   au soutien du personnel en service ainsi qu'au renforcement de l'encadrement, de la formation, de l'accompagnement et de la fid  lisation. La CGPM estime, pour sa part, que la proposition ne r  pond ni aux besoins futurs de l'arm  e ni au manque de diversit   d  mographique dans le recrutement, et invite plut  t    renforcer la coop  ration entre la D  fense, l'industrie de la d  fense et les instituts de

de defensie-industrie en de onderzoeksinstellingen op te drijven. Het ACOD Defensie wijst erop dat innovatieve methoden de structurele problemen op het gebied van aantrekkelijkheid en concurrentievermogen niet mogen verhullen.

Tot slot zijn er de vragen van de Vlaamse Jeugdraad over het ethische raamwerk, alsook het advies van de FOD BOSA, waarin wordt benadrukt dat er een onderscheid moet worden gemaakt tussen vermaak en de militaire realiteit. Beoordelingen op basis van spel moeten voldoen aan eisen op het gebied van validiteit, betrouwbaarheid, inclusie, ethiek en transparantie, en mogen nooit de enige basis vormen voor rekrutering. Gelet op al die bezwaren zal de PS-fractie tegen het voorstel stemmen.

De heer Kemal Bilmez (PVDA-PTB) verzet zich ertegen om videogames, e-sport en streaming structureel te gebruiken als wervingstools bij Defensie. Computerspellen zijn in de eerste plaats bedoeld als ontspanning en vrijetijdsbesteding en mogen geen rekruteringsinstrument worden van het leger.

Door dat soort spelomgevingen echter in te zetten om nieuw legerpersoneel aan te trekken, vervaagt de grens tussen ontspanning en militaire propaganda. In videogames wordt oorlog voorgesteld als een activiteit zonder blijvende gevolgen, terwijl het er in het echt heel anders aan toegaat, met doden, trauma's, verwoestingen en langdurige menselijke gevolgen. Door jongeren langs die weg te benaderen, dreigen ze een nog simplistischer en banaler beeld te krijgen van oorlog.

In de VS worden gaming- en livestreamingplatformen al gebruikt om jongeren te werven, denk bijvoorbeeld aan militaire influencers die opgeleid zijn om jongeren aan te trekken of aan wedstrijden waar zeged prijzen te winnen vallen, maar die in werkelijkheid doorverwijzen naar een rekruteringspagina van het Amerikaanse leger.

Het valt te betreuren dat het voorstel van resolutie net uitdrukkelijk verwijst naar dat soort buitenlandse praktijken. De heer Bilmez deelt tevens de bezorgdheid van de Vlaamse Jeugdraad, die stelt dat videogames, e-sport en streaming bovenal een vorm van vrijetijdsbesteding moeten blijven en niet mogen worden gebruikt om oorlog te simplificeren of banaliseren.

De heer Luc Frank (Les Engagés) dankt de indieners van het voorstel, alsook de verschillende organisaties die een advies hebben uitgebracht. Defensie moet met zijn tijd meegaan en dus ook nieuwe wervingskanalen aanboren; achter de pseudoniemen van gamers kunnen

recherche. La CGSP Défense souligne, de son côté, que les méthodes innovantes ne doivent pas masquer les problèmes structurels d'attractivité et de compétitivité.

Enfin, il y a les interrogations du Vlaamse Jeugdraad sur le cadre éthique ainsi que l'avis du SPF BOSA, qui insiste sur la distinction nécessaire entre divertissement et réalité militaire. Les évaluations fondées sur le jeu doivent respecter des exigences de validité, de fiabilité, d'inclusion, d'éthique et de transparence et ne peuvent jamais constituer l'unique base d'un recrutement. Compte tenu de l'ensemble de ces objections, le groupe PS votera contre la proposition.

M. Kemal Bilmez (PVDA-PTB) s'oppose à l'utilisation structurelle du gaming, de l'e-sport et du streaming comme instruments de recrutement pour la Défense. Les jeux vidéo sont avant tout des espaces de détente et de loisirs et ne doivent pas devenir le support de campagnes de recrutement militaire.

L'utilisation d'environnements ludiques à des fins de recrutement brouille la frontière entre divertissement et propagande militaire. Les jeux vidéo présentent la guerre comme une activité sans conséquences durables, alors que la réalité implique des morts, des traumatismes, des destructions et des conséquences humaines à long terme. Approcher des jeunes dans ces environnements risque dès lors de simplifier ou de banaliser davantage la représentation de la guerre.

Aux États-Unis, des plateformes de gaming et des diffusions en direct sont déjà utilisées pour recruter des jeunes, notamment des streamers militaires formés à des techniques destinées à attirer les jeunes, ainsi que des concours donnant prétendument accès à des prix mais renvoyant en réalité vers une page de recrutement de l'armée américaine.

Il est regrettable que la proposition fasse explicitement référence à des initiatives étrangères de ce type. M. Bilmez rejoint également les préoccupations du Vlaamse Jeugdraad, selon lequel le gaming, l'e-sport et le streaming doivent rester des espaces de loisirs et ne pas être utilisés pour simplifier ou banaliser la guerre.

M. Luc Frank (Les Engagés) remercie les auteurs du texte ainsi que les différentes organisations ayant rendu un avis. La Défense doit évoluer avec son temps et diversifier ses méthodes de recrutement; derrière les pseudonymes utilisés par les gamers peuvent se trouver

immers heuse talenten schuilgaan die bijzonder nuttig zijn voor het leger.

Videogames en e-sport zijn sterk ontwikkeld en ge-professionaliseerd, maar ook de gevechtstechnieken zijn geëvolueerd. Steeds meer systemen, zoals drones, worden van op afstand bestuurd. Er doet zich nu dus een kans voor om die twee evoluties te koppelen en zo gamefanaten en e-sportspecialisten warm te maken voor een carrière bij Defensie, gelet op de nieuwe technologische, technische en tactische uitdagingen.

Videogames kunnen ook een realistisch beeld geven van de dagelijkse realiteit van Defensie. Zo kunnen ze van nut zijn bij de rekrutering en helpen om het aantal afhakers tijdens de selectieprocedure terug te dringen. Ze mogen evenwel niet de enige wervingsbasis vormen; elke militaire functie vergt immers een profiel dat verder gaat dan louter het beheersen van een of ander computerspel.

Respect voor de ethische en pedagogische grenzen is onontbeerlijk: rekrutering via gaming moet worden gereguleerd, mag geen bedrieglijke of agressieve communicatie bevatten en geen kwetsbare doelgroepen targeten. Ze moet voldoen aan een ethische en operationele code. Videogames en e-sport kunnen niet alleen van pas komen voor de rekrutering, maar ook dienen als aanvullend opleidingsinstrument, met name voor simulaties en om de coördinatie en het beslissingsvermogen onder druk te trainen. Met het oog op een moderne Defensie die openstaat voor specifieke profielen, steunt de Les Engagésfractie dit voorstel van resolutie.

De heer Koen Van den Heuvel (cd&v) benadrukt, ten behoeve van de PS- en de PVDA-PTB-fractie, dat deze rekruteringsmethode ook in andere landen wordt toegepast. Defensie staat voor de uitdaging om in die nieuwe technieken mee te gaan en om daar ook voldoende gemotiveerde mensen voor te vinden. Dit betekent uiteraard niet – en dat staat ook vermeld in de resolutie – dat men oorlog mag banaliseren en men dient vanzelfsprekend steeds strikt over de ethische grenzen te waken.

de véritables talents susceptibles de trouver leur place au sein de la Défense.

Les jeux vidéo et l'e-sport se sont fortement développés et professionnalisés, tandis que les moyens de combat ont eux aussi évolué. De plus en plus de systèmes, notamment les drones, sont pilotés à distance. Il existe dès lors une occasion de rapprocher ces deux évolutions afin que des passionnés et des spécialistes de l'e-sport puissent renforcer la Défense face aux nouveaux défis technologiques, techniques et tactiques.

Les jeux vidéo pourraient également offrir une représentation proche de certaines réalités quotidiennes de la Défense. Ils pourraient ainsi constituer un outil utile pendant les phases de recrutement et contribuer à réduire les abandons au cours du processus de sélection. Toutefois ils ne peuvent jamais constituer l'unique fondement du recrutement, car chaque fonction militaire requiert un profil plus large que la seule maîtrise du gaming.

Le respect de limites éthiques et pédagogiques est indispensable: les initiatives de recrutement par le gaming doivent être encadrées, ne pas contenir de communication trompeuse ou agressive et ne pas cibler des publics vulnérables. Elles doivent être soumises à un code de conduite éthique et opérationnel. Au-delà du recrutement, les jeux vidéo et l'e-sport peuvent aussi servir d'outil secondaire de formation, notamment pour réaliser des simulations et développer la coordination ainsi que la prise de décision sous pression. Au nom d'une Défense moderne et ouverte à des profils techniques particuliers, le groupe Les Engagés soutient la proposition.

M. Koen Van den Heuvel (cd&v) signale, à l'attention des groupes PS et PVDA-PTB, que cette méthode de recrutement est également appliquée dans d'autres pays. Le défi qui se pose à la Défense est d'embrasser ces nouvelles techniques et de trouver également un personnel suffisamment motivé pour les utiliser. Cela ne veut bien évidemment pas dire – et la résolution le précise également – que l'on peut banaliser la guerre: il faut toujours veiller à respecter strictement les limites éthiques.

IV. — BESPREKING VAN DE CONSIDERANSSEN EN HET BESCHIKKEND GEDEELTE EN STEMMING

A. Consideransen

Considerans A

De heer Koen Vanden Heuvel c.s. dient amendement nr. 30 (DOC 56 1113/003) in, dat ertoe strekt considerans A te vervangen. De voorgestelde tekst verwijst naar de forse investeringen in de cybermacht, het toenemende belang van drones in de moderne oorlogsvoering en de constante nood aan talent.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 2 stemmen.

Considerans A/1 (nieuw)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 1 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans A/1 in te voegen. De voorgestelde considerans stelt dat innovatieve benaderingen de traditionele rekruteringskanalen kunnen aanvullen.

Het amendement wordt aangenomen met 10 stemmen en een onthouding.

Considerans B

Over deze considerans worden geen opmerkingen gemaakt.

Considerans B wordt aangenomen met 10 stemmen tegen een.

Considerans C

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 2 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt considerans C te vervangen. De voorgestelde tekst stelt dat gamificatie rekruteringsprocessen aantrekkelijker kan maken, het selectieproces kan bevorderen en bijkomende evaluatietools kan bieden.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 2 stemmen.

Considerans D

Over deze considerans worden geen opmerkingen gemaakt.

IV. — DISCUSSION DES CONSIDÉRANTS ET DU DISPOSITIF ET VOTES

A. Considérants

Considérant A

M. Koen Vanden Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 30 (DOC 56 1113/003), qui tend à remplacer le considérant A. Le texte proposé fait référence aux investissements considérables dans la cyberforce, à l'importance croissante des drones dans la guerre moderne et au besoin constant de talents.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 2.

Considérant A/1 (nouveau)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 1 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer un considérant A/1. Le considérant proposé indique que des approches innovantes peuvent compléter les canaux de recrutement traditionnels.

L'amendement est adopté par 10 voix et une abstention.

Considérant B

Ce considérant ne donne lieu à aucune observation.

Le considérant B est adopté par 10 voix contre une.

Considérant C

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 2 (DOC 56 1113/002), qui tend à remplacer le considérant C. Le texte proposé indique que la gamification peut rendre les processus de recrutement plus attrayants, favoriser le processus de sélection et offrir des outils d'évaluation supplémentaires.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 2.

Considérant D

Ce considérant ne donne lieu à aucune observation.

Considerans D wordt aangenomen met 10 stemmen en een onthouding.

Considerans E

De heer Koen Vanden Heuvel c.s. dient amendement nr. 31 (DOC 56 1113/003) in, dat ertoe strekt considerans E te vervangen. De voorgestelde tekst verwijst naar initiatieven in onder meer Nederland, Frankrijk, het Verenigd Koninkrijk en de Verenigde Staten.

Het amendement wordt aangenomen met 9 stemmen tegen een en een onthouding.

Considerans E/1 (nieuw)

*De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 3 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans E/1 in te voegen. De voorgestelde considerans verwijst naar de Nederlandse YouTube-serie *Gaming vs Reality*, waarin militairen het verschil toelichten tussen videogames en de realiteit bij Defensie.*

Het amendement wordt aangenomen met 9 stemmen tegen een en een onthouding.

Considerans E/2 (nieuw)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 4 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans E/2 in te voegen. De voorgestelde considerans vermeldt de NAVO E-sports Cup die de Nederlandse Defensie in juni 2025 organiseerde.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 2 stemmen.

Considerans E/3 (nieuw)

*De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 5 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans E/3 in te voegen. De voorgestelde considerans vestigt de aandacht op de eerste *International E-sports Defence Games* in 2026 in het Verenigd Koninkrijk, waaraan meer dan 40 landen zullen deelnemen.*

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 2 stemmen.

Le considérant D est adopté par 10 voix et une abstention.

Considérant E

M. Koen Vanden Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 31 (DOC 56 1113/003), qui tend à remplacer le considérant E. Le texte proposé fait référence à des initiatives menées notamment aux Pays-Bas, en France, au Royaume-Uni et aux États-Unis.

L'amendement est adopté par 9 voix contre une et une abstention.

Considérant E/1 (nouveau)

*M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 3 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer un considérant E/1. Le considérant proposé fait référence à la série YouTube néerlandaise *Gaming vs Reality*, dans laquelle des militaires expliquent la différence entre les jeux vidéo et la réalité au sein de la Défense.*

L'amendement est adopté par 9 voix contre une et une abstention.

Considérant E/2 (nouveau)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 4 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer un considérant E/2. Le considérant proposé mentionne la Coupe d'e-sport de l'OTAN organisée en juin 2025 par la Défense néerlandaise.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 2.

Considérant E/3 (nouveau)

*M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 5 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer un considérant E/3. Le considérant proposé attire l'attention sur les premiers *International E-sports Defence Games*, qui se tiendront en 2026 au Royaume-Uni et auxquels participeront plus de 40 pays.*

L'amendement est adopté par 9 voix contre 2.

Considerans F

*De heer Koen Vanden Heuvel c.s. dient amendement nr. 32 (DOC 56 1113/003) in, dat ertoe strekt considerans F te vervangen. De voorgestelde tekst verwijst naar bestaande evenementen binnen het Belgische leger, zoals de *Belgian Navy Drone Race* en de *Drone Hackathon*.*

Het amendement wordt aangenomen met 9 stemmen en 2 onthoudingen.

Considerans G

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 6 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt considerans G te vervangen. De voorgestelde tekst stelt dat videogames dicht aansluiten bij de leefwereld van jongeren en dat jongeren een doelpubliek van Defensie zijn.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 2 stemmen.

Considerans G/1 (*nieuw*)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 7 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans G/1 in te voegen. De voorgestelde considerans verwijst naar een studie volgens welke 20 % van de Belgische jongeren e-sports bekijkt op streamingplatformen.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 2 stemmen en een onthouding.

Considerans G/2 (*nieuw*)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 8 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans G/2 in te voegen. De voorgestelde considerans wijst op vaardigheden waarop gamers volgens verschillende analyses beter scoren en die aansluiten bij sommige noden van moderne operationele functies bij Defensie.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Considérant F

*M. Koen Vanden Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 32 (DOC 56 1113/003), qui tend à remplacer le considérant F. Le texte proposé fait référence à des événements qui existent déjà au sein de l'armée belge, tels que la *Belgian Navy Drone Race* et le *Drone Hackathon*.*

L'amendement est adopté par 9 voix et 2 abstentions.

Considérant G

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 6 (DOC 56 1113/002), qui tend à remplacer le considérant G. Le texte proposé indique que les jeux vidéo sont étroitement liés à l'univers des jeunes et que ceux-ci constituent un public cible de la Défense.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 2.

Considérant G/1 (*nouveau*)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 7 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer un considérant G/1. Le considérant proposé fait référence à une étude selon laquelle 20 % des jeunes Belges regardent des compétitions d'e-sport sur des plateformes de streaming.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 2 et une abstention.

Considérant G/2 (*nouveau*)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 8 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer un considérant G/2. Le considérant proposé met en évidence les aptitudes pour lesquelles, selon plusieurs analyses, les joueurs obtiennent de meilleurs résultats et qui correspondent à certains besoins des fonctions opérationnelles modernes de la Défense.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Considerans G/3 (*nieuw*)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 9 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans G/3 in te voegen. Het amendement wordt ingetrokken.

Considerans G/4 (*nieuw*)

De heer Koen Vanden Heuvel c.s. dient amendement nr. 33 (DOC 56 1113/003) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans G/4 in te voegen. De voorgestelde considerans stelt dat gamers zich vaak niet herkennen in de traditionele communicatie van Defensie, terwijl zij bepaalde vaardigheden hebben die kunnen aansluiten bij de behoeften van een moderne Defensie.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Considerans H

Over deze considerans worden geen opmerkingen gemaakt.

Considerans H wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Considerans I (*nieuw*)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 10 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans I in te voegen. De voorgestelde considerans wijst op de kansen die Defensie in haar schriftelijk advies ziet in deze aanpak, onder meer voor employer branding, zichtbaarheid bij jongeren, interne cohesie en de detectie van technische profielen.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Considerans J (*nieuw*)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 11 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans J in te voegen. De voorgestelde considerans vermeldt de risico's die Defensie in haar schriftelijk advies identificeert, waaronder de verheerlijking van oorlog, indirecte rekrutering van minderjarigen, ongecontroleerde interacties en cyber- en veiligheidsrisico's.

Considérant G/3 (*nouveau*)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 9 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer un considérant G/3. L'amendement est retiré.

Considérant G/4 (*nouveau*)

M. Koen Vanden Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 33 (DOC 56 1113/003), qui tend à insérer un considérant G/4. Le considérant proposé indique que les joueurs ne se reconnaissent souvent pas dans la communication traditionnelle de la Défense, alors qu'ils possèdent certaines aptitudes susceptibles de répondre aux besoins d'une défense moderne.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Considérant H

Ce considérant ne donne lieu à aucune observation.

Le considérant H est adopté par 9 voix contre 3.

Considérant I (*nouveau*)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 10 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer un considérant I. Le considérant proposé souligne les possibilités relevées par la Défense dans son avis écrit, notamment en matière de marque employeur, de visibilité auprès des jeunes, de cohésion interne et de détection de profils techniques.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Considérant J (*nouveau*)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 11 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer un considérant J. Le considérant proposé mentionne les risques identifiés par la Défense dans son avis écrit, parmi lesquels la glorification de la guerre, le recrutement indirect de mineurs, les interactions non contrôlées ainsi que les risques liés à la cybersécurité et à la sécurité.

Het amendement wordt aangenomen met 10 stemmen en 2 onthoudingen.

Considerans K (*nieuw*)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 12 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuwe considerans K in te voegen. De voorgestelde considerans verwijst naar drie gamificatieprojecten die de afdeling HRB – Rekrutering & Selectie bij Defensie reeds ontwikkelt.

Het amendement wordt aangenomen met 9 stemmen tegen een en 2 onthoudingen.

B. Beschikkend gedeelte

Verzoek 1

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 13 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt verzoek 1 te vervangen. Het voorgestelde verzoek beoogt de rekruteringsvijver expliciet open te stellen voor gamers door actief in te zetten op e-sports, videogames, livestreaming en bewerkte videocontent.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Verzoek 2

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 14 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt verzoek 2 te vervangen. Het voorgestelde verzoek vraagt Defensie werk te maken van een innovatieve rekruteringsaanpak als aanvulling op de klassieke rekruteringsmechanismen.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Verzoek 2.1 (*nieuw*)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 15 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 2.1 in te voegen. Het amendement wordt ingetrokken.

Verzoek 2.1.1 (*nieuw*)

De heer Koen Vanden Heuvel c.s. dient amendement nr. 34 (DOC 56 1113/003) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 2.1.1 in te voegen. Het voorgestelde

L'amendement est adopté par 10 voix et 2 abstentions.

Considérant K (*nouveau*)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 12 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer un considérant K. Le considérant proposé fait référence à trois projets de gamification déjà développés par la division HRB – Recrutement & Sélection de la Défense.

L'amendement est adopté par 9 voix contre une et 2 abstentions.

B. Dispositif

Demande 1

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 13 (DOC 56 1113/002), qui tend à remplacer la demande 1. La demande proposée vise à ouvrir explicitement le vivier de recrutement aux joueurs en misant activement sur l'e-sport, les jeux vidéo, la diffusion en direct et les contenus vidéo montés.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Demande 2

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 14 (DOC 56 1113/002), qui tend à remplacer la demande 2. La demande proposée invite la Défense à développer une approche innovante du recrutement en complément des mécanismes de recrutement classiques.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Demande 2.1 (*nouvelle*)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 15 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer une demande 2.1. L'amendement est retiré.

Demande 2.1.1 (*nouvelle*)

M. Koen Vanden Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 34 (DOC 56 1113/003), qui tend à insérer une demande 2.1.1. La demande proposée invite à examiner

verzoek vraagt te onderzoeken hoe games binnen de rekruteringsaanpak als startpunt kunnen dienen om het militaire beroep en de verschillen en gelijkenissen met games toe te lichten.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Verzoek 2.2 (nieuw)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 16 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 2.2 in te voegen. Het voorgestelde verzoek vraagt binnen deze aanpak rekening te houden met basisprincipes inzake validiteit, betrouwbaarheid, inclusiviteit, ethiek, hardwareneutraliteit en transparantie.

Het amendement wordt aangenomen met 9 stemmen tegen een en 2 onthoudingen.

Verzoek 3

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 17 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt verzoek 3 te vervangen. Het voorgestelde verzoek vraagt Defensie een innovatieve communicatiestrategie uit te werken die in het kader van employer branding gebruikmaakt van e-sports, videogames, livestreaming en bewerkte videocontent.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Verzoek 3.1 (nieuw)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 18 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 3.1 in te voegen. Het voorgestelde verzoek beoogt een authentieke benadering met gamers die reeds bij Defensie werken, met aandacht voor diversiteit en inclusie.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Verzoek 3.2 (nieuw)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 19 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 3.2 in te voegen. Het voorgestelde verzoek vraagt in te zetten op de aanwezigheid van Defensie op offlineactiviteiten en -evenementen.

comment les jeux peuvent, dans le cadre de l'approche de recrutement, servir de point de départ pour expliquer le métier militaire ainsi que ses différences et similitudes avec les jeux.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Demande 2.2 (nouvelle)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 16 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer une demande 2.2. La demande proposée invite à tenir compte, dans le cadre de cette approche, des principes fondamentaux de validité, de fiabilité, d'inclusivité, d'éthique, de neutralité matérielle et de transparence.

L'amendement est adopté par 9 voix contre une et 2 abstentions.

Demande 3

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 17 (DOC 56 1113/002), qui tend à remplacer la demande 3. La demande proposée invite la Défense à élaborer une stratégie de communication innovante qui, dans le cadre de la marque employeur, recourt à l'e-sport, aux jeux vidéo, à la diffusion en direct et aux contenus vidéo montés.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Demande 3.1 (nouvelle)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 18 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer une demande 3.1. La demande proposée vise une approche authentique faisant appel à des joueurs qui travaillent déjà à la Défense, en accordant une attention à la diversité et à l'inclusion.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Demande 3.2 (nouvelle)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 19 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer une demande 3.2. La demande proposée invite à renforcer la présence de la Défense lors d'activités et d'événements hors ligne.

Het amendement wordt aangenomen met 10 stemmen tegen een en een onthouding.

Verzoek 4

De heer Koen Vanden Heuvel c.s. dient amendement nr. 35 (DOC 56 1113/003) in, dat ertoe strekt verzoek 4 weg te laten.

Het amendement wordt eenparig aangenomen.

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 20 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt verzoek 4 te vervangen. Het amendement wordt ingetrokken.

Door de aanneming van amendement nr. 35 vervalt verzoek 4.

Verzoek 5

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 21 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt verzoek 5 weg te laten.

Het amendement wordt eenparig aangenomen.

Door de aanneming van amendement nr. 21 vervalt verzoek 5.

Verzoek 6

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 22 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt verzoek 6 weg te laten.

Het amendement wordt eenparig aangenomen.

Door de aanneming van amendement nr. 22 vervalt verzoek 6.

Verzoek 7

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 23 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt verzoek 7 te vervangen. Het voorgestelde verzoek vraagt de ethische en pedagogische grenzen streng te bewaken.

Het amendement wordt aangenomen met 9 stemmen tegen een en 2 onthoudingen.

L'amendement est adopté par 10 voix contre une et une abstention.

Demande 4

M. Koen Vanden Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 35 (DOC 56 1113/003), qui tend à supprimer la demande 4.

L'amendement est adopté à l'unanimité.

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 20 (DOC 56 1113/002), qui tend à remplacer la demande 4. L'amendement est retiré.

Par suite de l'adoption de l'amendement n° 35, la demande 4 devient sans objet.

Demande 5

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 21 (DOC 56 1113/002), qui tend à supprimer la demande 5.

L'amendement est adopté à l'unanimité.

Par suite de l'adoption de l'amendement n° 21, la demande 5 devient sans objet.

Demande 6

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 22 (DOC 56 1113/002), qui tend à supprimer la demande 6.

L'amendement est adopté à l'unanimité.

Par suite de l'adoption de l'amendement n° 22, la demande 6 devient sans objet.

Demande 7

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 23 (DOC 56 1113/002), qui tend à remplacer la demande 7. La demande proposée invite à veiller strictement au respect des limites éthiques et pédagogiques.

L'amendement est adopté par 9 voix contre une et 2 abstentions.

Verzoek 7.1 (nieuw)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 24 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 7.1 in te voegen. Het amendement wordt ingetrokken.

Verzoek 7.1.1 (nieuw)

De heer Koen Vanden Heuvel c.s. dient amendement nr. 36 (DOC 56 1113/003) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 7.1.1 in te voegen. Het voorgestelde verzoek vraagt rekruteringsinitiatieven via gaming uitsluitend te richten op personen van ten minste 16 jaar en een ethische en operationele gedragscode op te stellen.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Verzoek 7.2 (nieuw)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 25 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 7.2 in te voegen. Het amendement wordt ingetrokken.

Verzoek 7.2.2 (nieuw)

De heer Koen Vanden Heuvel c.s. dient amendement nr. 37 (DOC 56 1113/003) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 7.2.2 in te voegen. Het voorgestelde verzoek vraagt bij informatiecampagnes de focus te leggen op het informeren van jongeren en het verbreden van hun carrièremogelijkheden.

Het amendement wordt aangenomen met 10 tegen 2 stemmen.

Verzoek 7.3 (nieuw)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 26 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 7.3 in te voegen. Volgens het voorgestelde verzoek moet de communicatie een duidelijk onderscheid maken tussen entertainment en het militaire beroep, mag zij geweld of oorlog niet banaliseren en moet zij een getrouw beeld geven van de taken en verantwoordelijkheden van Defensie.

Het amendement wordt aangenomen met 10 stemmen tegen een en een onthouding.

Demande 7.1 (nouvelle)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 24 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer une demande 7.1. L'amendement est retiré.

Demande 7.1.1 (nouvelle)

M. Koen Vanden Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 36 (DOC 56 1113/003), qui tend à insérer une demande 7.1.1. La demande proposée invite à réserver les initiatives de recrutement par le jeu aux personnes âgées d'au moins 16 ans et à élaborer un code de conduite éthique et opérationnel.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Demande 7.2 (nouvelle)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 25 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer une demande 7.2. L'amendement est retiré.

Demande 7.2.2 (nouvelle)

M. Koen Vanden Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 37 (DOC 56 1113/003), qui tend à insérer une demande 7.2.2. La demande proposée invite à axer les campagnes sur l'information des jeunes et sur l'élargissement de leurs perspectives de carrière.

L'amendement est adopté par 10 voix contre 2.

Demande 7.3 (nouvelle)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 26 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer une demande 7.3. Selon la demande proposée, la communication doit établir une distinction claire entre le divertissement et le métier militaire, ne peut banaliser la violence ou la guerre et doit donner une image fidèle des missions et responsabilités de la Défense.

L'amendement est adopté par 10 voix contre une et une abstention.

Verzoek 8 (*nieuw*)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 27 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 8 in te voegen. Het voorgestelde verzoek vraagt te onderzoeken waar Defensie kan samenwerken met bedrijven uit het Belgische e-sportecosysteem wanneer dat wederzijds voordelig is.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Verzoek 9 (*nieuw*)

De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 28 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 9 in te voegen. Het amendement wordt ingetrokken.

Verzoek 9/1 (*nieuw*)

De heer Koen Vanden Heuvel c.s. dient amendement nr. 38 (DOC 56 1113/003) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 9/1 in te voegen. Het voorgestelde verzoek vraagt in de toekomst werk te maken van een interdisciplinaire werkgroep die de contouren en opportuniteiten van e-sports, gaming en gamificatie bij Defensie vormgeeft.

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

Verzoek 10 (*nieuw*)

*De heer Koen Van den Heuvel c.s. dient amendement nr. 29 (DOC 56 1113/002) in, dat ertoe strekt een nieuw verzoek 10 in te voegen. Het voorgestelde verzoek beoogt Defensie te ondersteunen bij de reeds aangevatte verkenning van serious gaming, waaronder de ontwikkeling van een gegamificeerde versie van de *Situational Judgement Test*.*

Demande 8 (*nouvelle*)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 27 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer une demande 8. La demande proposée invite à examiner dans quels domaines la Défense peut collaborer avec des entreprises de l'écosystème belge de l'e-sport lorsque cette collaboration présente un avantage mutuel.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Demande 9 (*nouvelle*)

M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 28 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer une demande 9. L'amendement est retiré.

Demande 9/1 (*nouvelle*)

M. Koen Vanden Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 38 (DOC 56 1113/003), qui tend à insérer une demande 9/1. La demande proposée invite à mettre sur pied un groupe de travail interdisciplinaire chargé de définir, pour l'avenir, les contours et les possibilités de l'e-sport, du jeu vidéo et de la gamification au sein de la Défense.

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

Demande 10 (*nouvelle*)

*M. Koen Van den Heuvel et consorts présentent l'amendement n° 29 (DOC 56 1113/002), qui tend à insérer une demande 10. La demande proposée vise à soutenir la Défense dans l'exploration déjà entamée des jeux sérieux, notamment en développant une version gamifiée du *Situational Judgement Test*.*

Het amendement wordt aangenomen met 9 tegen 3 stemmen.

*
* *

Het gehele aldus geamendeerde en verbeterde voorstel van resolutie wordt bij naamstemming aangenomen met 9 tegen 4 stemmen.

*
* *

De naamstemming is als volgt:

Hebben voorgestemd:

N-VA: Peter Buysrogge, Koen Metsu, Darya Safai;

MR: Mathieu Michel, Anthony Dufrane;

Les Engagés: Luc Frank, Jean-François Gatelier;

Vooruit: Axel Weydts;

cd&v: Koen Van den Heuvel.

Hebben tegengestemd:

PS: Philippe Courard, Christophe Lacroix;

PVDA-PTB: Kemal Bilmez;

Ecolo-Groen: Staf Aerts.

Hebben zich onthouden: nihil.

De rapporteurs,

Koen Metsu
Axel Weydts

De voorzitter,

Peter Buysrogge

L'amendement est adopté par 9 voix contre 3.

*
* *

L'ensemble de la proposition de résolution, telle qu'elle a été modifiée et corrigée, est adopté, par vote nominatif, par 9 voix contre 4.

*
* *

Résultat du vote nominatif:

Ont voté pour:

N-VA: Peter Buysrogge, Koen Metsu, Darya Safai;

MR: Mathieu Michel, Anthony Dufrane;

Les Engagés: Luc Frank, Jean-François Gatelier;

Vooruit: Axel Weydts;

cd&v: Koen Van den Heuvel.

Ont voté contre:

PS: Philippe Courard, Christophe Lacroix;

PVDA-PTB: Kemal Bilmez;

Ecolo-Groen: Staf Aerts.

Se sont abstenus: nihil.

Les rapporteurs,

Koen Metsu
Kjell Vander Elst

Le président

Peter Buysrogge