L'engouement pour le E-sport n'est plus à prouver. Le secteur du gaming en Belgique c'est au moins 1,1 million de joueurs et un revenu total avoisinant les 270 millions d'euros.

Au niveau mondial, la structuration de l'E-Sport atteint une certaine maturité, 2008 a vu naître la Fédération internationale d'E-Sport avec 7 fédérations nationales fondatrices dont la Belgian Electronic Sport Federation.

Depuis 2017, L'IeSF compte plus de 46 nations membres et le selon Newzoo (cabinet d'analyse) les revenus du secteur ne cessent de faire des bonds incroyables chaque année.

Nous ne voulons pas manquer le coche, c'est pourquoi il nous semble impératif de définir un cadre législatif et réglementaire favorisant le développement des compétitions d'E-Sport en Belgique.

Étant donné que depuis une dizaine d'années, le marché économique et l'engouement pour le E-sport ne cesse de se développer, que le Conseil Olympique d'Asie a reconnu officiellement l'E-sport comme un sport à part entière et que contrairement au reste du monde, la Belgique engrange un certain retard en matière d'encadrement du E-Sport. Nous proposons de mettre fin au vide juridique qui entoure l'E-Sport, la définition et la reconnaissance du E-Sport, la reconnaissance du statut d'e-sportif, la reconnaissance et la régulation des e-tournois ainsi que la mise en place d'un cadre spécifique pour les mineurs d'âge.