

# Le jeu vidéo, est-ce un sport? Le MR veut dire... oui

**NATHALIE BAMPS**

**L**a Belgique est-elle trop fermée dans sa définition de ce qui est un sport? C'est ce que pensent les députés MR en fédération Wallonie-Bruxelles. Ils ont déposé une proposition de résolution pour «encourager une interprétation moins restrictive de la notion 'd'épanouissement physique'» dans le décret sur la reconnaissance des activités sportives. Jusque-là, rien de bien incongru. En France, les échecs sont reconnus comme sport.

Là où la proposition de résolution du MR devient nettement plus originale (incongrue?), c'est quand les signataires de la résolution, Jean-Luc Crucke et Alain Destexhe évoquent aussi l'«e-sport». En clair, les jeux vidéo. Ils se basent pour cela sur l'exemple de nos voisins français, qui comptent inclure la reconnaissance de l'e-sport comme sport au travers d'un projet de loi sur le numérique. Et la France est très claire. En parlant d'«e-sport», elle

entend bien les «jeux vidéo en ligne où deux équipes s'affrontent».

En Norvège, pointent les députés MR dans leur résolution, certaines écoles ont remplacé les cours de gym par des cours d'«e-sport». Amélioration des réflexes, concentration, endurance requise pour les tournois, seraient

aussi efficace pour la santé qu'une séance de gymnastique. Et donc finalement, jouer à World of Warcraft ou Clash of Clans devrait, aux yeux des députés MR, être aussi reconnu comme sport... Notons que derrière cette proposition, il y a aussi une question de... gros sous. La reconnaissance comme sport ou-

vre la porte aux subsides. Ouvrir la porte aux subsides, c'est doper le nombre de joueurs. Et donc d'utilisateurs et d'acheteurs de ces jeux... «L'e-sport a généré, en 2014, 75 milliards de chiffre d'affaires», signalent Crucke et Destexhe. Le potentiel économique est bel et bien évident. On y est... Le bénéfice santé, par contre, on peut encore en douter.