

Esports Centers & Social Inclusion

**Pour une pratique
éthique et inclusive
de l'e-sport**

2 0 1 8 - 2 0 2 1

PRÉSENTATION

Le projet « Pour une pratique éthique et inclusive de l'e-sport » (eSports Centers & Social Inclusion - eCSI) consiste en une collaboration européenne soutenant le développement, l'expérimentation et la diffusion d'un concept territorial novateur dans le domaine émergent de l'e-sport.

L'e-sport correspond à la pratique compétitive du jeu vidéo. Il suscite un engouement extraordinaire à l'échelle internationale et européenne.

Quelques chiffres-clés permettent d'appréhender l'ampleur du phénomène en Europe :

77 millions de téléspectateurs réguliers, 24 millions de compétiteurs, chiffre d'affaires de 209 M€/an, taux de croissance du marché de 35 %, les 10 plus grands tournois européens ont rassemblé 784.000 spectateurs en 2017 et environ 22.000 joueurs européens sont professionnels.

Dans de nombreux pays européens, l'e-sport constitue l'une des deux activités les plus pratiquées en compétition et dépasse déjà les enjeux financiers du tennis. Venu de Corée du Sud, l'e-sport est une filière dynamique qui interroge autant qu'elle stimule les sociétés européennes au niveau culturel, sportif, éducatif et économique.

Pour autant, en dehors d'initiatives nationales isolées, il n'existe ni approche universitaire exhaustive sur cette question pluridisciplinaire ni tentative coordonnée visant l'encadrement éthique et inclusif de l'e-sport.

Le projet eCSI va explorer ces enjeux à travers des recherches croisées, des expérimentations locales et des échanges avec les socioprofessionnels.

LE PROJET REPOSE SUR TROIS ENGAGEMENTS

1. Rédiger une charte européenne encadrant des structures amateurs ou professionnelles (associations, clubs, établissements éducatifs...) en vue d'une pratique éthique, inclusive et durable de l'e-sport ;
2. Créer des supports pédagogiques dans le champ de l'e-sport et valoriser les compétences à travers un MOOC de sensibilisation à l'e-sport, une pédagogie et un référentiel des gameskills ;
3. Créer un réseau universitaire européen de recherche pluridisciplinaire sur l'e-sport.

Sur 36 mois, le projet va mobiliser une soixantaine de participants - enseignants, chercheurs, étudiants, ingénieurs pédagogiques ou professionnels du secteur public ou privé en relation avec le milieu de l'e-sport - représentant la variété des dynamiques et des usages de cette pratique en Europe (Espagne, Finlande, France, Royaume-Uni). Ce groupe de travail rendra visible tout au long du projet de son activité par un système d'e-portfolios.

Les participants vont bénéficier d'une formation collaborative et pluridisciplinaire en quatre workshops thématiques afin d'appréhender le projet dans sa complexité.

Les quatre thèmes sont :

- ✕ Comment construire du lien social dans l'espace européen ?
- ✕ Qu'est-ce que l'e-sport en Europe ?
- ✕ L'e-sport face aux valeurs éducatives du sport traditionnel et la question des compétences.
- ✕ Quels lieux pour une pratique inclusive et éthique de l'e-sport ?

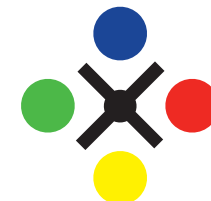
Cet enrichissement par workshop en apprentissage par les pairs, études de cas, jeux sérieux et classe inversée permettra la mise en place d'une connaissance inédite sur le sujet - qui posera les bases d'une première communauté scientifique à l'échelle européenne sur la question, et de façon complémentaire, la production et le déploiement d'un corpus de ressources pédagogiques et techniques à destination des joueurs, de leur famille, des clubs, des collectivités, des établissements d'enseignement mais aussi des professionnels du secteur. La promotion des bonnes pratiques ainsi que la sensibilisation aux risques s'accompagnera d'un système de certification des e-sports centers et de reconnaissance des compétences par le système des Open Badges.

À travers la production et diffusion de ressources libres, de haut niveau universitaire, multilingues et pédagogiquement scénarisées sur les questions posées par l'e-sport, l'ambition du projet vise donc à contribuer activement à faire de l'Europe pour ces

pratiques émergentes, un espace de référence en matière d'éducation critique, d'inclusion, de régulation par promotion des pratiques exemplaires ou encore de gestion durable des équipements.

MÉTHODOLOGIE

En vue de fournir les livrables identifiés et d'atteindre plus généralement les engagements du projet, le travail va être organisé de façon structurée autour de combinaisons collaboratives entre des activités et des lots de rendus, en bénéficiant de l'animation continue du chef de projet ainsi que par la supervision active et constructive des comités de pilotage et scientifique.



- 1 Des activités d'apprentissage pour construire une connaissance pluridisciplinaire de l'e-sport. Chaque établissement partenaire entre dans le projet avec un ou plusieurs angles thématiques de spécialité. Cela reflète de manière générale l'état fragmentaire des connaissances sur la question en Europe. La première brique du projet va consister en une acculturation positive où les établissements vont partager entre eux leurs ressources et expertises. À travers quatre ateliers d'apprentissage intensif qui vont être organisés sous la forme de workshop de cinq jours, les participants vont acquérir des bases qu'ils ne possédaient pas forcément et, surtout, ils vont être mis en situation concrète de produire de façon pluridisciplinaire.

- ✕ Les quatre semaines de travail sont construites en escalier avec un premier temps pour explorer la question du lien social en Europe. En se basant sur l'expérience de l'Université de Caen Normandie et sur celles de chaque partenaire, le premier objectif sera de comprendre comment dans un contexte donné, il est possible de transformer une potentialité (négative ou positive) en élément fédérateur. Il est naturel d'ouvrir par cet atelier dès novembre 2018 en vue d'orienter l'ensemble des productions avec en tête cette volonté d'inclusion sociale, de responsabilité dans l'éducation ou d'équité

spatiale. La particularité de ce premier atelier sera également d'apprendre à identifier des enjeux et des actions à l'échelle européenne et non pas seulement aux échelles locales et nationales. La question des addictions sera également abordée.

- ✕ Le deuxième atelier permettra en avril 2019 de définir collectivement le concept d'e-sport. Chaque participant viendra avec une vue normative de l'e-sport, et l'idée est ici de bénéficier notamment de l'expertise du KAMK (Université de Jyväskylä en Finlande) sur la question pour construire un espace cognitif stable qui délimite les attributs, les enjeux et les positionnements idéologiques autour de ce concept. Cet atelier aura la particularité de plonger les participants dans la réalité socioprofessionnelle, ludique et économique de l'e-sport.

- ✕ Un troisième atelier à l'UMU (Université de Murcia en Espagne) en octobre 2019 intitulé « L'e-sport face aux valeurs éducatives du sport traditionnel et la question des compétences » permettra de faire monter en connaissances les participants sur les enjeux croisés du sport et de l'e-sport dans l'optique spécifique de l'éducation. Le workshop explorera comment

le sport traditionnel en Europe structure des territoires locaux d'intégration et également, L'articulation avec les établissements d'enseignement.

- ✕ La dernière activité d'apprentissage se tiendra à la WGU (Université de Glyndwr au Pays de Galles) en mai 2020 pour réfléchir dans une perspective architecturale et ergonomique aux lieux physiques où se pratique l'e-sport. Les participants apprendront à diagnostiquer un espace et à rédiger un cahier des charges adapté.

2 Des lots de travail vont s'intercaler entre les quatre workshops en vue de produire les différents livrables attendus. Les workshops sont bien en lien avec les livrables car ils permettent de monter en compétences les participants et leur donner une culture commune en vue d'une collaboration originale.

Les lots sont de différents types :

- ✕ Le travail préparatoire à l'innovation (enquêtes de terrain, expérimentations, documents de synthèse, veille documentaire...);
- ✕ Les publications scientifiques soutenant la légitimité de l'innovation (rapports « Enquête de terrain sur les conditions d'encadrement de l'e-sport » ; « Étude d'impact des expérimentations »);
- ✕ Les supports de diffusion de l'innovation (rapport « Aménagement optimisé d'un e-sport center » ; Charte éthique de l'e-sport ; MOOC « pour une pratique éthique et inclusive de l'e-sport »);
- ✕ Les événements de diffusion de l'innovation et autres résultats intangibles (colloque international à Caen les 2 et 3 juin 2021, création du réseau de recherche).

FINANCEMENT

Le projet est soutenu sur 36 mois par l'Union Européenne.

Ces fonds vont servir à prendre partiellement en charge les frais de voyage et de séjour des participants aux workshop, à financer les productions intellectuelles en particulier le MOOC, à soutenir le colloque de 2021 et à couvrir les frais de mise en oeuvre et gestion du projet.



CONTACT

Jérôme Legrix-Pagès, chef de projet eCSI, Université de Caen Normandie

esci@unicaen.fr

PORTEURS DU PROJET

