Séquence médias

L'e-sport, bientôt aux Jeux olympiques ?

Autrice : Sophie Lapy (rédactrice et journaliste)



À partir de l'article « La vie d'une e-sportive »
Philéas & Autobule n°82, pp. 22-23

Objectifs

- L'enfant sera capable d'interpréter un article sur l'e-sport et d'en comprendre les enjeux
- L'enfant sera capable de développer un avis sur le thème de l'e-sport
- L'enfant sera capable d'analyser et de produire un message médiatique

Durée
2 X 50 minutes

Âge
De 10 à 12 ans

Matériel
- Annexe 1 (1 par enfant) (p. 28)
- 1 projecteur
- 1 vidéo sur une clé USB ou connexion à internet (www.youtube.com/watch?v=9QeC1WAP3vs)

Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[1]

Compétences informationnelles en lecture

- Confronter les représentations et les sensibilités véhiculées par le contenu à sa propre perception du monde
- Tenir compte de la diversité des approches possibles d'un même message médiatique et de leurs effets sur sa perception de son contenu
- Lire un média en construisant du sens

Compétences sociales en lecture

- Repérer les enjeux éthiques et déontologiques liés au contexte de réception du média
- Échanger avec d'autres destinataires sur les effets du message, être attentif aux interprétations que certains d'entre eux partagent, savoir y reconnaître des jugements de valeur et être capable de défendre les siens de manière argumentée
- Reconnaitre la diversité des acteurs qui peuvent intervenir dans le dispositif médiatique, et la variété de leurs intentions
- Examiner la variété des effets possibles de la lecture du média sur d'autres destinataires

Compétences informationnelles en écriture

- Écrire un contenu en produisant du sens

Compétences sociales en écriture

- Adapter constamment, dans ses médias d'interlocution, son écriture à ce qu'il vient de lire ou d'entendre
- Se soucier d'autrui en adressant le message
- Adapter son écriture à l'évolution de l'interaction médiatique

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[2]

1. Élaborer un questionnement philosophique

➲ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)

- Comparer et confronter différentes alternatives (étape 3)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

➲ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler et organiser ses idées dans un discours cohérent (étape 3)

➲ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe… (2.3)

- Reconnaitre qu'un énoncé, qu'un jugement, qu'un principe, etc., n'est pas infaillible (étape 3)

3. Prendre position de manière argumentée

➲ Se positionner (3.2)

- Formuler une prise de position, notamment sur le plan éthique (étape 2)

5. Se décentrer par la discussion

➲ Élargir sa perspective (5.2)

- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (étape 3)

9. Participer au processus démocratique

➲ Débattre collectivement (9.2)

- Énoncer des arguments (étape 1)

1 Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2016, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

2 Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. S'INFORMER SUR L'E-SPORT

L'animateur parcourt les documents proposés dans la bibliographie pour mieux cerner les enjeux de la séquence.

2. ORGANISER LE LOCAL

Avant de commencer la séquence, l'animateur dispose le mobilier du local afin d'installer les enfants en cercle. Au cours des séances, il sera amené à installer les enfants en sous-groupes.

3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'animateur installe d'emblée un climat de confiance. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe et en sous-groupes.

DÉROULEMENT

1. DÉCOUVRIR LES ENJEUX DE L'E-SPORT (SÉANCE 1 - 50 MIN)

1.1. Comprendre le concept de l'e-sport (30 min)

Pour commencer, l'animateur interroge les enfants sur l'e-sport. « *Qu'est-ce que l'e-sport ? Lesquels connaissez-vous ? Avez-vous déjà pratiqué l'e-sport ? Avec vos amis, vos frères et sœurs, vos parents ? Que deviez-vous faire ? Le pratiquez-vous avec d'autres gens en ligne ? Avez-vous déjà regardé ou assisté à une compétition e-sportive ?* »

Ensuite, l'animateur et les enfants parcourent l'article « La vie d'une e-sportive » : « *Sur base de l'article de la revue, nous allons nous interroger sur la notion d'e-sport durant deux séances.* »



a. Lire l'article (15 min)

L'animateur demande aux enfants de lire l'article et vérifie la compréhension des mots et des idées. « *Avez-vous des questions sur l'article ? Est-ce que vous avez compris tous les mots ?* » S'il y a des questions, l'animateur demande d'abord aux enfants d'y répondre et, si nécessaire, aide l'ensemble du groupe à la compréhension des termes.

b. Analyser des idées clés (15 min)

L'animateur interroge les enfants sur les spécificités de l'e-sport. « *Donnez-moi 5 caractéristiques propres à l'e-sport. Attention, si la caractéristique correspond au sport en général, vous devez préciser votre réponse pour qu'elle corresponde uniquement à l'e-sport. Par exemple, une caractéristique du cyclisme est qu'on le pratique sur un vélo.* » Les enfants peuvent s'aider de l'article et de ses illustrations pour trouver des idées.

Ensuite, il demande aux enfants de réfléchir à l'e-sport en tant qu'activité professionnelle. Il propose aux enfants de comparer la vie d'un e-sportif amateur et celle d'un e-sportif professionnel. Il dessine au tableau deux colonnes et inscrit pour chacune des colonnes un titre : e-sportif amateur et e-sportif professionnel. Il propose des questions aux enfants pour les aider et indique au tableau leurs réponses. « *Quel est le quotidien d'un e-sportif professionnel ? Et celui d'un amateur ? Combien de temps s'entraînent-ils ? Pratiquent-ils des compétitions ? Est-ce que quelqu'un les aide à s'entraîner ? Si oui, qui ? Comment gagnent-ils leur vie ? Jouent-ils en équipe ? Quels sont leurs diplômes ? Leurs formations ? Peuvent-ils pratiquer cette activité toute leur vie ? Pourquoi jouent-ils ? Peuvent-ils jouer quand ils veulent ?* »

1.2. Débattre autour de l'e-sport (20 min)

L'animateur propose ensuite aux enfants de débattre sur l'enjeu de l'intégration de l'e-sport aux Jeux olympiques. Il interroge les enfants : « *Pensez-vous que l'e-sport devrait devenir une nouvelle discipline des Jeux olympiques ?* »

Pour répondre à cette question, il suggère un jeu de rôles : « *Nous allons diviser le groupe en deux. D'un côté, un groupe va défendre l'idée de l'intégration de l'e-sport aux JO et de l'autre côté, l'autre groupe, va défendre le fait de ne pas l'intégrer. Je précise que cet exercice est une mise en scène. Les arguments que vous allez énoncer ne sont donc pas forcément les vôtres. Vous vous mettez dans la peau d'une personne qui pense de cette manière-là.* »

Il divise le groupe en deux. « *Vous vous retrouvez devant le Comité international des Jeux olympiques. Aujourd'hui est un grand jour : ses membres doivent décider si oui ou non l'e-sport intégrera la prochaine compétition. C'est la dernière occasion de les convaincre avant le vote.* »

L'animateur lance le débat et encourage les enfants à développer leurs propres arguments. En cas de besoin, les enfants peuvent également s'aider des exemples (annexe 1, p. 28).

Pour terminer, l'animateur demande aux enfants de sortir de leur rôle et de voter en fonction de leur « vrai » point de vue. Les enfants votent à main levée. « *Levez la main uniquement si vous pensez que l'e-sport doit être intégré aux JO.* » L'animateur donne la parole à deux enfants qui ont des avis différents afin qu'ils expliquent leur choix.

L'animateur informe les enfants qu'il s'agit d'un débat en cours et les invite à mener une recherche pour savoir où les choses en sont.

2. DÉCOUVRIR L'E-SPORT LORS D'UNE COMPÉTITION (SÉANCE 2 - 50 MIN)

2.1. Rappel à propos de l'e-sport et de l'e-sportif (5 min)

En guise de rappel, l'animateur interroge les enfants sur l'e-sport et les e-sportifs. « *Sur base de ce qu'on a vu lors de la séance précédente, qui peut me rappeler ce que c'est l'e-sport ? Citez-moi des exemples d'e-sports. Qu'est-ce qu'un e-sportif professionnel ? Que fait-il au quotidien ?* »

Il écrit les réponses des enfants au tableau.



2.2. Analyser une compétition (20 min)

a. Décortiquer une compétition d'e-sport

Pour cette séance, l'animateur propose aux enfants de regarder la vidéo de la finale du Mondial de *League of Legends* à Paris en 2019. Il propose des premières questions d'analyse : « *Que pensez-vous de cette vidéo ? Qu'avez-vous ressenti ? Qu'avez-vous compris ? De quoi parle-t-elle ?* »

Il encourage la réflexion avec de nouvelles questions : « *Dans quel lieu se déroule la compétition ? Y a-t-il des caméras ? Des gradins ? Y a-t-il un public ? Des supporters ? Comment assistent-ils à la compétition ? Combien y a-t-il de joueurs ? Y a-t-il un trophée ? Est-ce que des marques sponsorisent la compétition ? Si oui, comment ? À quel autre genre d'évènement cela vous fait-il penser ?* »

b. Dégager les éléments attrayants d'une compétition

L'animateur leur demande ensuite d'analyser la compétition en dégageant quelques éléments marquants.

Il précise l'exercice. « *Sur base de la vidéo, vous allez tenter de dégager les 5 idées-clés d'une compétition d'e-sport que vous pourrez expliquer à votre grand-mère pour qu'elle comprenne de quoi il s'agit, peut-être même pour lui donner envie de vous y accompagner un jour. À la fin du temps imparti, vous partagerez vos explications.* »

Pour commencer, l'animateur répartit les enfants en groupes de 4 personnes.

L'animateur diffuse à nouveau la vidéo.

Au bout de 10 minutes, chaque groupe présente ses explications aux autres groupes.

2.3. Interviewer un e-sportif (15 min)

Toujours en groupe de 4, l'animateur demande aux enfants de réaliser une interview du vainqueur. « *Imaginez que vous êtes journaliste et que vous avez le droit de poser 7 questions au vainqueur, à la fin de la compétition. Quelles seraient vos questions ?* »

Après 10 minutes, les enfants présentent leurs questions aux autres groupes.

2.4. Conclure (5 min)

L'animateur conclut la séquence en invitant les enfants à synthétiser leurs réflexions. « *Qu'est-ce que vous retenez de ce que nous avons vu ? Qu'avez-vous appris ? Votre opinion a-t-elle changé sur un point ? Avez-vous des questions ? Est-ce que quelqu'un voudrait ajouter quelque chose ?* »

PROLONGEMENTS

1. RÉALISER UNE « VRAIE » INTERVIEW D'UN E-SPORTIF

Encadrés par l'animateur, les enfants cherchent sur internet un e-sportif francophone qui les inspire et le contactent pour fixer une interview (par téléconférence ou en direct). À partir de ce qu'ils ont fait pendant l'animation, les enfants préparent les questions et l'interviewent ensemble.

2. ORGANISER UNE COMPÉTITION E-SPORTIVE À L'ÉCOLE

Les enfants sélectionnent un jeu vidéo accessible à tous et organisent une compétition dans l'école.

Bibliographie

- L'e-sport : qu'est-ce que c'est ? : https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/jeux-video-e-sport-16445/
- Comprendre l'e-sport : https://www.pedagojeux.fr/comprendre-le-jeu-video/quest-ce-que-l-esport/
- L'e-sport, est-ce du sport ? : https://conseilsport.decathlon.fr/lesport-est-il-un-sport-tout-savoir-sur-un-sujet-qui-divise
- 1 jour, 1 actu : l'e-sport : https://www.1jour1actu.com/monde/cest-quoi-esport
- E-sport : marché en plein boom : https://mbamci.com/esport-definition-histoire-jeux-public-joueurs-business/#march%C3%A9
- Devenir coach d'e-sport : https://gamingcampus.fr/metiers/coach-esport.html#:~:text=La%20mission%20principale%20du%20coach,dans%20la%20strat%C3%A9gie%20%C3%A0%20mener.
- L'e-sport aux JO : https://www.slate.fr/story/151139/esport-aux-jo-quel-est-le-probleme, https://crossplay.blog/2021/09/28/le-e-sport-est-il-un-sport-depasser-un-debat-sterile/

La vidéo pour la deuxième séance
https://www.youtube.com/watch?v=9QeC1WAP3vs, visité le 7 septembre 2022.

ANNEXE 1
POUR OU CONTRE L'E-SPORT AUX JO ?

Tu as peut-être déjà un avis sur la question, mais, si tu veux, tu peux aussi t'inspirer de ces réflexions.

« *L'e-sport n'est pas une activité physique comme le foot ou la gym* », Lilia, 10 ans

« *Aucun sport ne se fait devant un écran* », Hélène, 12 ans

« *Depuis toujours, le sport incarne certaines valeurs, comme l'esprit d'équipe ou la coopération* », Valentina, 11 ans

« *Tout sport demande des heures d'entraînement* », Soline, 10 ans

« *À travers le sport, on développe de nombreux réflexes* », Adnan, 11 ans

« *Les compétitions sportives doivent attirer de nombreux spectateurs* », Sacha, 10 ans

« *De nombreuses ligues se sont constituées autour de l'e-sport. Un peu comme les clubs de foot ou la fédération de pétanque* », Ivanka, 11 ans

« *Le bridge, le tir à l'arc et le jeu d'échecs sont considérés comme du sport* », Yunes, 12 ans

« *Les Jeux olympiques, c'est avant tout des compétitions entre personnes* », Maël, 13 ans

« *Pour parler de sport, il faut des règles de jeu très précises* », Benjamin, 13 ans