

## DOSSIER DE PRESSE

---

**MOOC**

*Comprendre l'esport et ses enjeux*

# LE PROJET ECSI

Le projet « **Pour une pratique éthique et inclusive de l'esport** » (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'esport. L'esport correspond à la pratique compétitive du jeu vidéo. Il suscite un engouement extraordinaire à l'échelle Internationale et européenne.

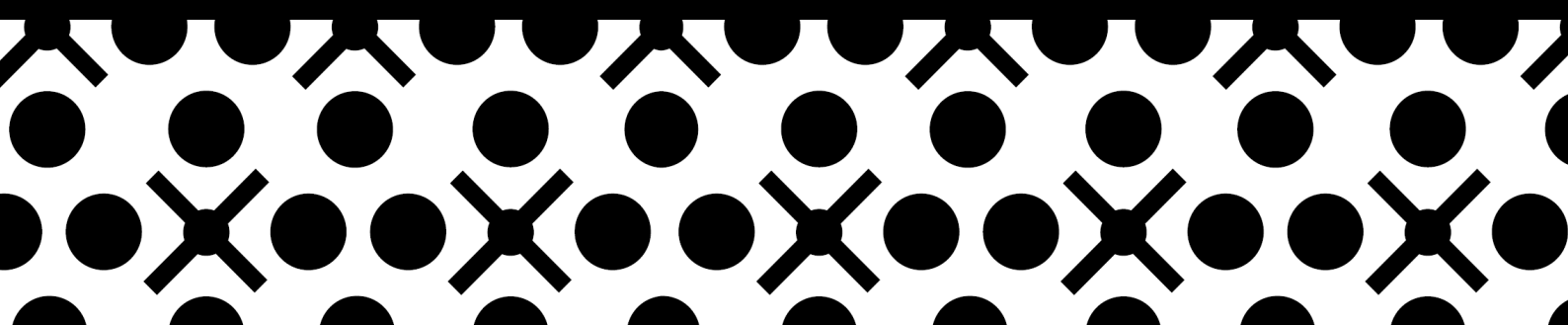
Dans de nombreux pays européens, l'esport constitue l'une des deux activités les plus pratiquées en compétition et dépasse déjà les enjeux financiers du tennis. Venu de Corée du Sud, l'esport est une filière dynamique qui interroge autant qu'elle stimule les sociétés européennes au niveau culturel, sportif, éducatif et économique. 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'esport
2. Créer des supports pédagogiques dans le champ de l'esport et valoriser les compétences à travers un MOOC de sensibilisation à l'esport, une pédagogie et un référentiel des gameskills
3. Créer un réseau universitaire européen de recherche pluridisciplinaire sur l'esport



eSports Centers & Social Inclusion



# UNE COLLABORATION EUROPÉENNE

Initié en 2018 par l'université de Caen Normandie et soutenu financièrement par l'Union Européenne, le projet a pour objectif de faire connaître la pratique par la recherche universitaire, en mettant à disposition des outils pour une pratique éthique et inclusive de l'esport : la production d'un MOOC à destination des personnes qui souhaitent changer leur perception sur la pratique esportive, la rédaction d'une charte éthique ou encore l'organisation du Caen International Forum of esports les 3 et 4 juin 2021 à Caen.

## Cette collaboration européenne repose sur la collaboration de quatre universités :

- **L'Université de Caen Normandie** apportera un regard pluridisciplinaire sur l'esport, en rendant compte des nombreuses expérimentations menées sur son territoire.
- **L'Université de Murcia** en Espagne par son département des sciences du sport contribuera à établir le lien entre la pratique sportive et les pratiques vidéoludiques.
- **L'Université finlandaise de Kajaani** est l'un des rares établissements européens à offrir un diplôme universitaire centré sur l'économie de l'esport. Ce partenaire pourra tout naturellement éclairer sur ces questions.
- **L'Université Glyndŵr** à Wrexham au Pays de Galles amènera au projet une expertise précieuse dans les champs du design d'espace et de l'ergonomie.

Ce MOOC a été produit dans le cadre du projet ECSI-Esports centers and social inclusion. Ce projet consiste en un partenariat stratégique européen de coopération et de recherche financé par les **fonds Erasmus+** de l'Union Européenne. Le partenariat vise à comprendre le domaine émergent de l'esport dans les sociétés européennes et à promouvoir une pratique inclusive et éthique de ces activités vidéoludiques. Il associe de nombreux enseignants, chercheurs, étudiants, collectivités territoriales et professionnels du secteur que l'équipe de projet tient à remercier vivement pour son soutien et ses contributions.



UNIVERSITÉ  
CAEN  
NORMANDIE



KAMK - University  
of Applied Sciences



UNIVERSIDAD DE  
MURCIA



PRIFYSGOL  
Glyndŵr  
Wrecsam | Wrexham  
Glyndŵr  
UNIVERSITY



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# LE MOOC “UNDERSTANDING ESPORTS”

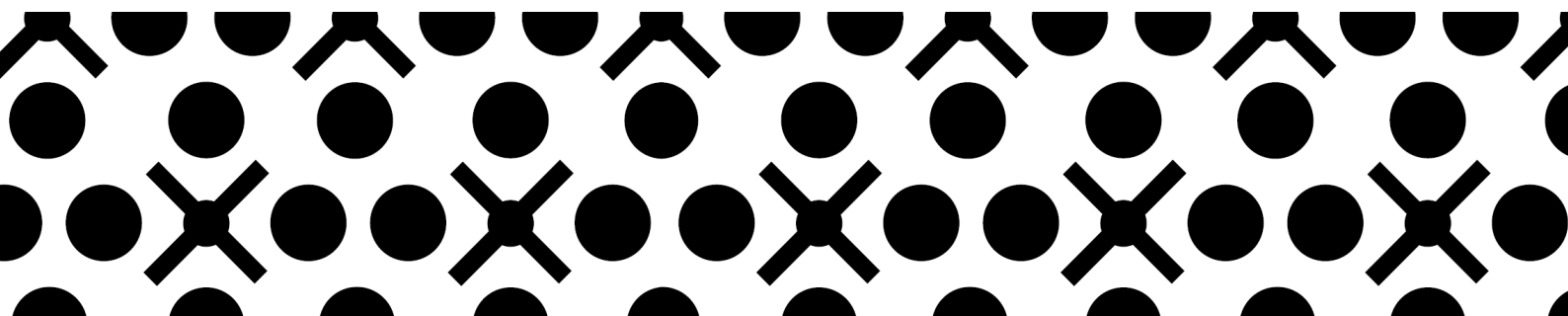
L'esport correspond à la pratique compétitive d'un jeu vidéo. Cette pratique interroge et soulève de nombreuses questions : est-ce possible de la qualifier de sport ? Comment protéger les joueuses et joueurs ? Comment reconnaître leurs compétences et les développer ? L'esport est-il un levier d'inclusion ou d'exclusion ? Le modèle économique de l'esport est-il durable ? Quel est son ancrage territorial ou son lien avec les collectivités ? Et enfin, question renforcée par la crise sanitaire de 2020 : l'esport va-t-il renouveler notre rapport à la pratique sportive ou à la consommation de spectacle sportif ?

Du 29 mars au 3 mai 2021, le MOOC « Understanding esports » vise à présenter l'état de la recherche universitaire sur toutes ces questions. Ce parcours de formation propose les regards d'expertes et d'experts ou de témoignages d'acteurs du secteur, ainsi que des activités permettant de tester les connaissances des participants mais aussi de les mettre dans la peau d'un joueur (découverte des mécaniques et pratique du jeu de leur choix). Le contenu du MOOC est partagé via de multiples supports, parfois de manière participative (vidéo, live, test de personnalité ou encore forum...), avec notamment la découverte d'un jeu compétitif afin de lier la théorie à la pratique.

UNDERSTANDING

ESPO<sup>RTS</sup>

eSports Centers & Social Inclusion



# LE PROGRAMME DU MOOC

Le MOOC est divisé en cinq thèmes, qui feront chacun l'objet d'une semaine d'enseignement :

## SEMAINE 1 : DÉFINIR L'ESPORT (DU 29 MARS AU 4 AVRIL 2021)

- Découvrir l'esport, son histoire et son écosystème
- Distinguer l'esport du sport
- Déconstruire les stéréotypes et présenter la variété des enjeux de l'esport
- A votre tour de jouer ! Initiation à la pratique esportive

## SEMAINE 2 : ESPORT ET INCLUSION (DU 5 AU 11 AVRIL 2021)

- Découvrir les aspects sociaux et humains qui entourent l'esport
- Appréhender la variété des pratiques
- Comprendre les enjeux liés au genre, au handicap ou encore à l'âge
- Proposer des solutions et des outils pour que l'esport évolue vers une "safe place", une industrie inclusive et éthique

## SEMAINE 3 : ENVIRONNEMENT PHYSIQUE ET NUMÉRIQUE DE LA PRATIQUE (12 AVRIL AU 18 AVRIL 2021)

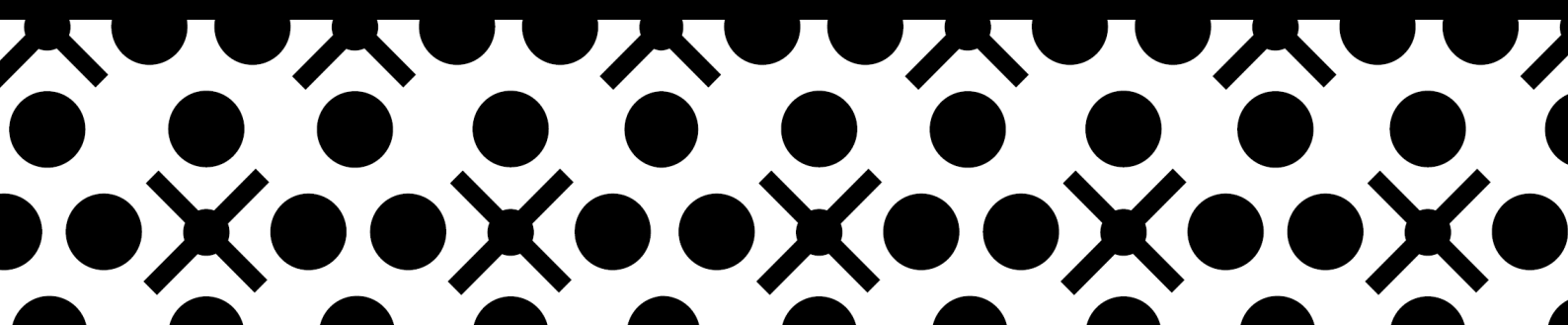
- Découvrir la diversité des plateformes numériques de jeu, d'apprentissage et d'échanges sociaux
- Créer ou adapter un espace physique spécialisé ou dédié à la pratique esportive
- Optimiser la performance des joueuses et des joueurs
- Cadrer une activité par une démarche éthique
- Connaître et reconnaître les compétences physiques et cognitives esportives

## SEMAINE 4 : ESPORT & BUSINESS (DU 19 AU 25 AVRIL 2021)

- Comprendre le fonctionnement de l'économie de l'esport (acteurs directs et indirects)
- Saisir les relations entre acteurs (coopétition, co-destinée, convergence)
- Panorama des questions d'actualité et des recherches récentes

## SEMAINE 5 : DÉBRIEFING ET ÉVALUATION (DU 26 AVRIL AU 3 MAI 2021)

- Partager ensemble sur l'évolution de vos perceptions sur l'esport
- Identifier les risques et les opportunités pour le milieu esportif
- Evaluation finale



# LES INTERVENANTS

**Jérôme Legrix-Pagès** : Coordinateur du partenariat européen Erasmus+ "esports centers & social inclusion". Enseignant en Histoire des idées spécialisé sur la relation jeu-apprentissage et vice-président en charge de l'accompagnement pédagogique à l'université de Caen Normandie. Jeux préférés : Hearthstone, chess.com, magic:TG et Scrabble Go.

**Janus Pitkänen** : Responsable du programme "Esports Business" et enseignant en Sciences économiques et de gestion à l'Université des Sciences appliquées de Kajaani. Ancien joueur semi-professionnel de CS:GO. Jeux préférés : CS:GO, League of Legends, Valorant.

**Colin Stuhlfelder** : Responsable du programme "Architectural Design Technology" et maître de conférences en Aménagement du territoire à l'Université Wrexham Glyndŵr. Auteur d'une thèse en philosophie sur la question de l'inclusion ethnique et genrée dans le domaine de la santé et de la représentation. Jeux préférés : Sid Meier's Civilization et Tennis sur wii.

**Alfonso Valero Valenzuela** : Professeur des universités en Sciences des sports à l'Université de Murcia. Précurseur du modèle d'enseignement ludotechnique basé sur le modèle de responsabilité personnelle et sociale pour la promotion des valeurs et des comportements prosociaux. Jeux préférés : Clash Royale et Clash of Clans.

**Nicolas Besombes** : Maître de conférences en Sociologie du sport à l'Université de Paris. Conseiller esports auprès de la Global Association of International Sports Federations (GAISF). Co-fondateur de l'Association pour la Recherche et les Études Francophones sur l'Esport (AREFE). Membre fondateur de l'Esports Research Network (ERN). Vice-président de France Esports. Jeux préférés : League of Legends, StarCraft II, CS:GO et FGC (Street Fighter, Smash Bros Ultimate, Dragon Ball FighterZ, Mortal Kombat, etc.)

**Mais aussi plus de 25 intervenants internationaux, chercheurs et professionnels de l'esport :**

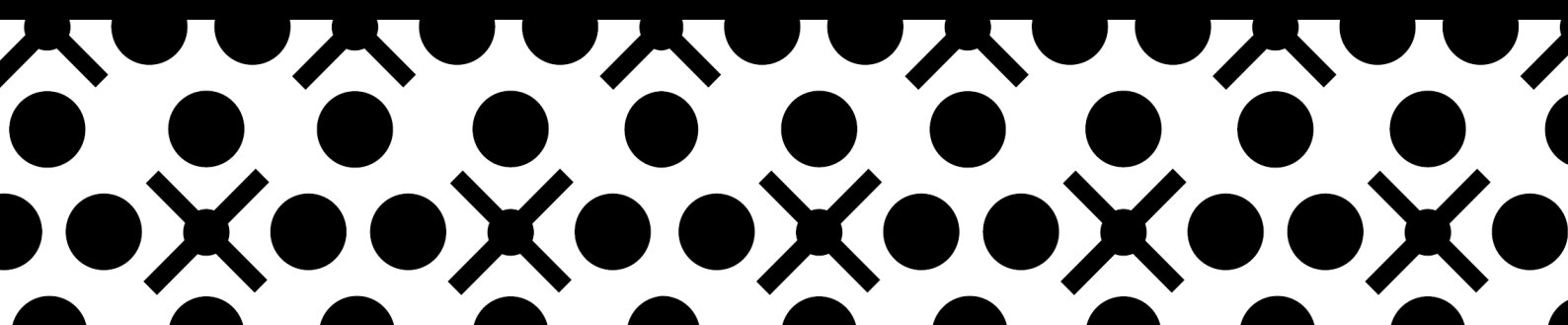
**Boris Helleu** / Maître de conférence en Management du sport à l'Université de Caen

**Servane Fischer** / de Women In Games Esports

**Amelitha** / Joueuse française de Versus Fighting

**Théo Jordan** / Joueur et président de Rebird Esport

**Vincent Blanchard** / Président de Silvergeek



# ***FOIRE AUX QUESTIONS***

## **Comment s'inscrire au MOOC ?**

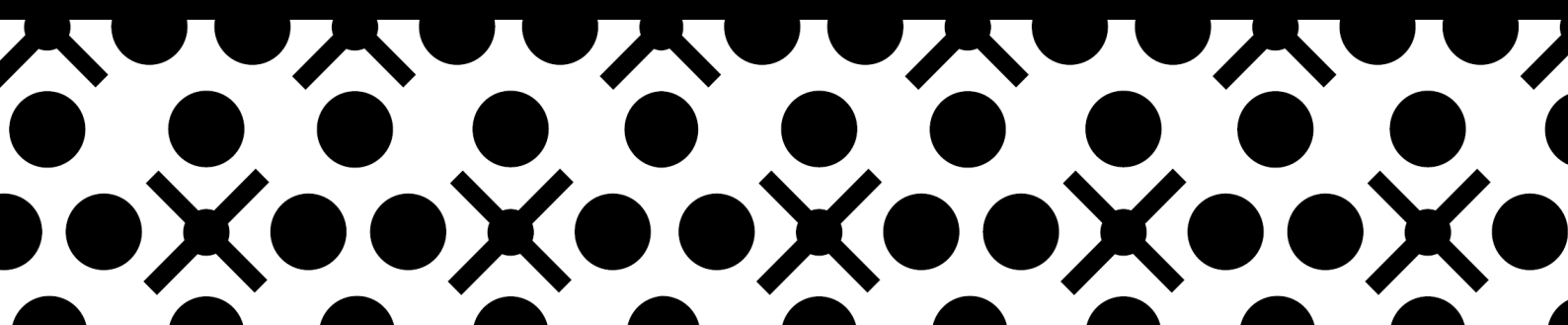
Vous pouvez vous inscrire via la plateforme FUN MOOC : <https://www.fun-mooc.fr/>  
Direction le MOOC "Understanding esports". Et c'est gratuit !

## **Quand débute et se termine le MOOC ?**

Le MOOC sera lancé le 29 mars jusqu'au 3 mai 2021.  
Durant cette période, vous aurez accès gratuitement et progressivement à l'ensemble des modules et unités de cours.

## **Quelle quantité de travail sera nécessaire ?**

Environ 3 heures par semaine



# ***OU NOUS RETROUVER ?***

## **RÉSEAUX SOCIAUX**

**TWITTER : @ecsiproject**

**TWITCH : twitch.tv/ecsiproject**

**SITE WEB : [ecsi-project.com](http://ecsi-project.com)**

## **CONTACT**

### **JEROME LEGRIX-PAGES**

*Coordinateur du partenariat européen Erasmus+ Esports Centers & Social Inclusion*

| [jerome.legrix-pages@unicaen.fr](mailto:jerome.legrix-pages@unicaen.fr)  
| 07.72.35.10.85

### **LOU MARCHAIS**

*Cheffe de projet événementiel pour le partenariat Erasmus + ECSI*

| [lou.marchais@unicaen.fr](mailto:lou.marchais@unicaen.fr)  
| 06.85.26.87.56

[ecsi@unicaen.fr](mailto:ecsi@unicaen.fr)

