

## INTRODUCTION

A présent et en raison des avancées technologiques, de nouvelles pratiques de loisirs font leur apparition dans notre société. La communauté internationale est plongée dans un processus d'évolution dans lequel les limites physiques s'estompent grâce aux nouvelles technologies qui modifient la vie quotidienne de l'être humain.

L'un des domaines qui commencent à subir des changements à un rythme étourdissant est ce que l'on appelle « l'industrie des jeux vidéo ». À ses débuts, ce secteur était basé sur l'expérience individuelle du joueur comme une simple activité destinée à occuper son temps libre. Cependant, grâce au vertigineux développement d'internet au sein des foyers dans les années 1990, cette relation aux jeux vidéo a tellement changé que le concept de « joueur en réseau » est apparu (LaFrance, 2003) avec une liste d'avantages inconnus jusqu'alors, et qui ont mené à une évolution dans l'expérience du jeu. De nos jours, cette expérience est basée sur ce que l'on appelle le « mode multi-joueur » dans lequel la personne peut interagir avec les autres, partager des équipements, jouer et échanger des messages, entre autres, sans quitter son domicile.

En raison de ce changement profond dans le secteur du divertissement numérique, ce qui est désormais connu comme « l'esport » a commencé émerger, ajoutant un aspect compétitif aux jeux vidéo. La croissance de ce domaine a été tellement importante récemment que tout un monde souterrain s'est développé sous forme de ligues virtuelles, promotion d'événements et entreprises de marketing autour des jeux vidéo et des équipes professionnelles. En effet, l'expansion et l'impact économique ont été si importants qu'un débat s'est ouvert dans notre société pour savoir si l'esport pouvait être considéré comme un sport.

Traditionnellement, le terme de sport a été accordé à une activité motrice à caractère compétitif, assortie d'un règlement clair et établi, et encadrée par une association ou fédération. Cependant, suite à la proposition formulée par Wagner (2006), et considérant l'émergence des jeux vidéo et leur explosion économique, il est nécessaire de redéfinir la notion de « sport », en insistant sur l'élimination du côté moteur de l'activité. Ainsi le sport peut être compris comme :

*« Domaine ou activité culturelle dans laquelle il existe un échange volontaire avec une ou plusieurs autres personnes, avec l'intention consciente de développer et travailler sur des compétences d'une importance culturelle et de les comparer avec celles des autres selon un règlement et sans intention délibérée de faire du mal à la personne avec qui l'on interagit. »*



# CHARTRE ÉTHIQUE DE L'ESPORT

Selon cette définition, l'esport serait placé dans cette catégorie et pourrait donc être considéré comme un sport car, à part le simple fait que l'interaction soit virtuelle, il existe une série de facteurs qui l'engagent dans cette conception, tels que : l'interaction sociale et culturelle, le fait de suivre des règles établies par les développeurs de jeux vidéo et les organisateurs d'événements, les ligues ou les fédérations, le fait de nécessiter des compétences de nature principalement cognitive et des compétences motrices qui seront comparées avec celles des adversaires et sont pratiquées par une multitude de personnes.

Actuellement, il existe un manque général, à l'échelle mondiale, de fédérations ou associations qui préservent les valeurs et l'essence de l'esport. Par conséquent, et au vu de la demande sociale croissante et l'énorme influence des jeux vidéo, il apparaît nécessaire de définir un code de conduite éthique qui vise à la fois les joueurs de compétition et leurs responsables pour s'assurer du développement approprié des valeurs et objectifs de l'esport pour ces personnes, particulièrement les enfants et adolescents qui pratiquent cette activité pendant leur temps libre. Pour assurer l'inclusion de l'aspect social et éthique des jeux vidéo, il faudra suivre les consignes établies par les fédérations de sports traditionnels qui ont déjà des chartes éthiques au niveau institutionnel de manière à garantir la bonne pratique pendant le développement compétitif de leurs disciplines.

## OBJECTIFS

Les objectifs suivants sont issus de l'élaboration et la conformité avec cette charte éthique :

- Établir un cadre de conduite dans le domaine compétitif de l'esport centré sur les valeurs sportives, le fair play, la camaraderie et l'inclusion sociale.
- Servir de référence pour les futurs pratiquants en préservant les valeurs mentionnées ci-dessus à travers le temps.
- Catégoriser les types de jeux vidéo qui, en raison de leur structure et leur format centré sur la violence, le racisme, ou le comportement antisportif, entre autres, ne sont pas conformes aux valeurs originelles du sport.
- Catégoriser les types de jeux vidéo qui sont considérés comme convenables pour l'acquisition de valeurs appropriées.



# CHARTRE ÉTHIQUE DE L'ESPORT

## CHARTRE ÉTHIQUE

L'esport sera considéré comme éthiquement responsable en fonction de la possibilité de réaliser les différents aspects du code éthique suivant :

### L'ESPRIT SPORTIF DANS L'ESPORT

L'esprit sportif est entendu comme le principe de conduite positive basé sur le respect des règles établies et des autorités compétentes en charge de la modération des différentes pratiques sportives, ainsi que le respect et la compréhension des différences par rapport aux collègues et rivaux. Un comportement « sportif » est issu de l'esprit sportif. Par exemple, après avoir gagné un match, les gagnants encouragent leurs coéquipiers à serrer la main des membres de l'équipe adverse, ou savent comment supporter une défaite en respectant les membres de l'équipe adverse et l'équipe elle-même.

### L'INTÉGRITÉ DANS LES ACTIONS

Toutes les actions des personnes impliquées dans le sport doivent être caractérisées par le fait de maintenir un comportement basé sur la bonne foi et l'honnêteté. Dans le milieu sportif, le fair play est la base de la confiance dans le jeu, et toute forme d'altération du déroulement normal d'une compétition sportive peut constituer une fraude.

### REJET DU COMPORTEMENT AGRESSIF

Tout conduite ayant pour intention de nuire physiquement ou mentalement à un adversaire, un coéquipier, un coach, un arbitre ou des membres du public, que ce soit pendant ou hors de la compétition, sera rejetée et pénalisée par les règles internes.

### REJET DU COMPORTEMENT SEXISTE OU MARGINALISÉ

Dans une société plurielle et tolérante, les comportements qui visent une ségrégation basée sur le genre, l'appartenance à une ethnie, le handicap, l'idéologie ou la religion par l'utilisation de différents moyens de communication (verbale, écrite, en ligne, etc.) envers tout participant à l'activité de compétition seront rejetés et pénalisés par les règles et règlements ou l'organisme compétent au moyen de mesures stipulées.



# CHARTRE ÉTHIQUE DE L'ESPORT

## COOPÉRATION DANS LA RÉALISATION D'OBJECTIFS COMMUNS

Les jeux vidéo ont un grand potentiel en termes de travail coopératif et collaboratif en raison de la nature même des jeux de compétition (jeux avec des équipes stables, personnages avec des rôles, fonctions ou caractéristiques spécifiques dans les jeux, etc.). L'un des principaux objectifs des compétitions régulées en esports devrait être la promotion du travail d'équipe vers la concrétisation de la victoire. Cette compétitivité doit être travaillée au sein des équipes tout en cultivant le respect de l'adversaire.

## INCLUSION SOCIALE

Les jeux vidéos suppriment diverses limitations que le sport connaissent, telles que : la possibilité pour les joueurs physiquement handicapés de participer dans les mêmes conditions que ceux qui n'ont pas de limitations physiques, la possibilité de pouvoir concourir virtuellement en éliminant les restrictions frontalières ou les grands déplacements, l'inclusion des femmes dans les équipes pratiquant traditionnellement la compétition et ce, dans des conditions réglementaires égales, etc. L'esports doit promouvoir, dans la mesure du possible, l'inclusion des secteurs de la société présentant un plus grand risque d'exclusion sociale, en tirant parti des caractéristiques des jeux vidéo afin de parvenir à une plus grande inclusion et intégration de ces groupes sociaux, en utilisant la compétition comme un espace de reconnaissance.

## ÉGALITÉ DES RESSOURCES TECHNOLOGIQUES

L'équité dans la pratique sportive est une valeur de référence dans le sport. Dans le domaine des jeux vidéo, cette équité doit se construire autour d'une même expérience de jeu pour tous les membres de l'équipe. Ainsi, en tant que matériau principal, l'organisation des différents événements doit fournir aux membres les ressources technologiques nécessaires pour garantir une expérience de qualité au même niveau que le reste des membres de la même équipe et de l'équipe adverse.

D'autre part, en ce qui concerne les caractéristiques du jeu lui-même, il ne sera admis aucune modification des commandes du jeu qui aide ou facilite le travail du joueur en lui donnant un avantage sur ses adversaires au-delà de ce qui est prévu au niveau organisationnel et réglementaire.



# CHARTRE ÉTHIQUE DE L'ESPORT

## À PROPOS DES AUTORISATIONS LANGAGIÈRES DANS LES JEUX VIDÉO

Les différents jeux vidéo ont en commun un aspect fondamental qui est l'interaction entre les participants. Cette interaction peut se manifester de trois manières : sans langage, avec des phrases fixes ou prescrites, ou avec un langage ouvert.

Dans ce type de jeux, il faudra tenir compte des autorisations à utiliser tel ou tel langage. Dans le cas où l'utilisation d'un langage inapproprié est utilisé entre les participants (à l'oral ou à l'écrit), des sanctions pourront être imposées.

## VERS UNE PRATIQUE RESPONSABLE

De nos jours, un grand nombre d'enfants et d'adolescents s'adonnent à la pratique des jeux vidéo. Pour cette raison, les clubs doivent encourager une pratique responsable et raisonnable afin d'éviter tout comportement toxique. Les joueurs professionnels eux-mêmes doivent devenir des exemples et des références pour la société, afin que ces adolescents les prennent comme modèles et ajustent leur comportement.

## CLASSIFICATION DES JEUX ESPORT

Afin d'assurer la promotion de valeurs à travers l'esport, une catégorisation est proposée ci-dessous en fonction de la promotion et du potentiel éducatif qu'ils peuvent avoir sur les jeunes :

- Les jeux éducatifs. Il s'agit de jeux basés sur des valeurs telles que le dépassement de soi, le travail d'équipe, l'esprit sportif, la camaraderie, la solidarité et la tolérance. Dans ces jeux, la violence n'est pas prédominante, bien que certaines actions puissent être utilisées pour vaincre l'adversaire. Ces dernières n'impliquent cependant pas de verbalisation agressive ou la présence de pixels sous forme de sang. Certains de ces jeux sont : Hearthstone, Zelda ou Mario Kart.
- Les jeux destinés aux loisirs avec une orientation possible vers des valeurs éducatives. Il s'agit de jeux dont l'objectif premier n'est pas de promouvoir des valeurs éducatives, mais qui, par leur organisation même, permettraient d'atteindre ses valeurs éducatives en fonction de l'objectif du joueur. Certains jeux appartenant à cette catégorie sont : Clash Royale, League of Legend, Gifted, World of Warcraft ou Minecraft.



# CHARTRE ÉTHIQUE DE L'ESPORT

- Les jeux de loisirs avec transmission de valeurs négatives. Il s'agit de jeux dans lesquels la présence d'actes d'agression, de langage verbal ou d'actions ne sont pas considérés comme appropriés pour la transmission de valeurs éducatives. Certains de ces jeux peuvent être : Fortnite, Call of Duty ou Counter Strike.
- Les jeux sportifs. Il s'agit de jeux basés sur les sports traditionnels. Les principaux sont les suivants : Fifa, Pro Evolution Soccer, NBA, Formule 1, etc. Dans cette catégorie, il n'y aurait pas de place pour les sports de combat impliquant des actions explicites telles que effusion de sang, verbalisation d'insultes ou de langage inapproprié.

## CONCLUSION

L'esport peut être considéré comme un sport dès lors qu'il répond à une série de critères qui font principalement référence à la promotion de valeurs positives pouvant être incluses dans les activités sportives traditionnelles. Néanmoins, il est à noter que la composante physique reste faible par rapport à la plupart des activités sportives.

Le plus important dans toute activité sportive reste cependant que l'on y travaille tout ce qui peut contribuer au développement actuel et futur des personnes. Comme tout autre sport, l'esport peut participer à ce développement s'il est orienté vers les bonnes finalités. Pour cela, il est important de le classifier, de le comprendre, et de l'adapter à l'âge des participants. L'esport n'éduque pas par lui-même, mais bien utilisé, avec une méthodologie adéquate, il peut promouvoir des valeurs positives.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



UNIVERSITÉ  
CAEN  
NORMANDIE

Wrexham  
glyndŵr  
UNIVERSITY



KAMK - University  
of Applied Sciences

