

Projet : « Esport » en contexte scolaire

Numéro de la fiche : OPR-510

Sommaire

**DIRECTRICE/DIRECTEUR DE
RECHERCHE**

Félix Berrigan, Professeur - Département
de kinanthropologie

Renseignements

felix.berrigan@usherbrooke.ca

**CODIRECTRICE/CODIRECTEUR DE
RECHERCHE**

Sylvain Turcotte, Professeur - Département
de kinanthropologie

Renseignements

sylvain.turcotte@usherbrooke.ca

UNITÉ(S) ADMINISTRATIVE(S)

Faculté des sciences de l'activité physique
Département de kinanthropologie

CYCLE(S)

2e cycle
3e cycle
Stage postdoctoral

LIEU(X)

Campus de Sherbrooke

Description du projet

Introduction

Le sport électronique (en anglais : Esport ou E-sport) désigne la pratique sur Internet ou en LAN-party d'un jeu vidéo seul ou en équipe, par le biais d'un ordinateur ou d'une console de jeux vidéo. Les jeux électroniques font désormais partie du quotidien des enfants et des adolescents. Aujourd'hui, le débat n'est plus de savoir si les enfants doivent jouer à des jeux vidéo, mais plutôt comment maximiser les avantages potentiels et identifier ou minimiser les effets négatifs (Olson, 2010). Les sports électroniques sont encore largement considérés comme une activité malsaine, ce qui constitue un obstacle supplémentaire à son acceptation en tant que sport (Jonasson et Thiborg, 2010). Les jeux vidéo sont là pour rester, on ne nie pas qu'il y ait des bienfaits potentiels, mais la question est de savoir comment faire pour profiter des bienfaits. Malgré l'augmentation de la popularité des sports électroniques au cours de la dernière décennie, peu d'efforts ont été réalisés pour coordonner des recherches sur le sujet (Steinkuehler, 2019), particulièrement en milieu scolaire.

Le projet

Le projet vise à documenter la mise en œuvre et les effets sur les jeunes ainsi que sur leurs habitudes de vie des programmes de sports électroniques en contexte scolaire. Plus précisément, il s'agit de documenter et analyser les habitudes de vie des jeunes (activité physique, sommeil, alimentation, gestion du stress, entre autres) et les effets potentiels des sports électroniques (capacité d'attention, résultats scolaires, mémoire, phobie sociale, anxiété, dépendance, entre autres.). Également, il est question de documenter la mise en œuvre de ces programmes et voir comment peuvent s'élaborer des balises ou des outils visant à prévenir les effets potentiellement néfastes sur la santé et le mieux-être des jeunes. Ce projet vise à réaliser un suivi longitudinal des jeunes sur les années scolaires 2020-2021, 2021-2022 et 2022-2023.

Les retombées

Au cours des deux dernières décennies, la disponibilité et l'utilisation de la technologie informatique ont considérablement augmenté et changé le monde des activités de loisirs. L'utilisation d'Internet et des jeux sur ordinateur sont devenus des activités courantes pour les enfants et les adolescents, en plus des médias sociaux et traditionnels. La réalisation de ce projet très novateur permettra de mieux comprendre comment : 1) les sports électroniques s'implantent dans les écoles et 2) les sports électroniques influencent les comportements ainsi que les habitudes de vie des jeunes qui les pratiquent. Éventuellement, il sera également possible de développer des balises ou des recommandations concernant la mise en place de programme de sports électroniques en milieu scolaire pour s'assurer d'optimiser l'état de santé et de mieux-être des jeunes.

Envoyer votre CV au directeur de la recherche avant le 30 novembre 2020.

Discipline(s) par secteur

Sciences de la santé

Éducation physique

Financement offert

Oui

Partenaire(s)

Projet de recherche multipartenarial:
UdeS, Direction de la Santé publique et
autres.

La dernière mise à jour a été faite le 16 octobre 2020. L'Université se réserve le droit de modifier ses projets sans préavis.