

Hem

Hem E-SPORT Academy

Le problème

La plupart des jeunes pratiquent le jeu vidéo chez eux, en ligne et sans réel contrôle.

Cette pratique mal encadrée peut être source de nombreux problèmes : isolement, addiction, mauvaise gestion du stress et de la colère, cyber harcèlement, ...

Le domaine de l'E-SPORT est en plein développement mais il manque encore de structure d'encadrement.

Votre solution innovante

La création d'une « gaming room », lieu dédié et équipé avec du matériel de haute technologie, permet aux jeunes hémois de s'exercer à la pratique de l'E-SPORT en équipe et en sécurité, encadrés par 2 coachs qualifiés.

Les objectifs

- Faire découvrir et sensibiliser à l'E-SPORT
- Créer des équipes de niveaux différents, sur plusieurs jeux compétitifs
- Développer la mixité sociale et de genre,
- Permettre la pratique de l'E-SPORT en physique dans un cadre sécurisé et rassurant
- Accompagner les jeunes dans leur espace numérique et virtuel
- Prévenir des comportements à risque

L'histoire de votre action innovante

- **Qui ?**

La ville de Hem en partenariat avec l'association Ordinat'Hem

- **Pour qui ?**

La Jeunesse hémoise de 11 à 25 ans

- **Quoi ?**

Création d'une école municipale de E-SPORT : Hem E-SPORTS Academy

L'académie propose des créneaux d'entraînement sur plusieurs jeux compétitifs du mardi au samedi. En plus de s'entraîner à la maîtrise du jeu, les joueurs développent d'autres compétences transversales avec l'encadrement des coachs : bonne communication, gestion du stress, de la colère, prise de décision rapide, ...

Le management des coachs permet aux adhérents qui le souhaitent d'entrer dans le monde compétitif de l'ESPORT dans les meilleures conditions.

Afin de répondre au mieux aux besoins du public, la structure ouvre des temps extrascolaires tout en respectant les limitations d'âge des licences de jeu proposé.

L'accompagnement au quotidien des joueurs permet de prévenir et de protéger des risques liés aux écrans et aux jeux en ligne.

L'académie est fréquentée par une trentaine de jeunes, avec une affluence d'une quinzaine de jeunes par jour en moyenne.

Les adhérents sont issus des différents quartiers de la ville, de différents milieux sociaux. Plusieurs filles fréquentent l'académie.

Travail en partenariat avec la ligue Hauts de France de football, participation à des forums autour du gaming, adhésion à France E-SPORT Fédération Française et FFJV (fédération

Française de Jeux Vidéo), participation au développement de la ligue des Hauts de France de E-SPORT.

- **Quand ?**

Ouverture de l'académie en novembre 2021

Les moyens humains et financiers

- **Internes et externes :**

Recrutement de deux alternants et affectation d'un coordinateur municipal, le tuteur des alternants.

- **Coût total, dont coût pour la collectivité :**

Aménagement du local (matériel, sécurisation) : 80 000€ ; 40 000€ pour les 2 alternants et 13 000€ pour le coordinateur

Frais de fonctionnement annuels : 2 150€/an

L'évaluation de l'innovation

- **Impact :**

Depuis deux années de fonctionnement, une cinquantaine d'adhérents différents.

Un retour positif des parents qui mesurent une réduction du temps de jeu à la maison.

Création de plusieurs équipes sur différents jeux en compétition.

- **Potentiel de diffusion et de répliation :**

Une des premières écoles municipales de E-SPORT en France.

Accueil de collectivités qui souhaitent développer cette action sur leur territoire.

- **Bilan, suivi, projet d'évolution :**

Il est important de proposer aux jeunes un lieu sécurisé et encadré pour qu'ils puissent s'épanouir en tant que joueurs.

Le projet est de continuer l'action, d'attirer plus de jeunes et notamment le public féminin, d'organiser un tournoi majeur à Hem.

Mots clés : E-Sport / Accompagnement / Prevention