

KINÉSITHÉRAPIE ET JEU VIDÉO INTENSIF

Par Mehdi Mahroug

Prérequis :

Les stagiaires doivent être titulaires d'un Diplôme d'Etat de Masso-kinésithérapie.

Moyens pédagogiques, techniques et d'encadrement :

La formation est organisée et animée par Mehdi Mahroug, masseur-kinésithérapeute. Elle se déroule dans une salle de formation équipée de tables, chaises, et d'un vidéo projecteur. Le local est au rez-de-chaussée et accessible aux personnes en situation de handicap, et est accessible en transports en communs. Un petit-déjeuner sera offert aux participants chaque jour. Une offre de restauration est disponible sur place.

Objectifs pédagogiques :

Cette formation vise à former les masseurs-kinésithérapeutes à la prise en charge de joueurs de jeux-vidéos intensifs, professionnels et amateurs. Elle leur permettra de mettre en place des stratégies de prévention, via l'ergonomie, et offrira des solutions de traitements aux affections les plus courantes. A l'issue de cette formation, le masseur-kinésithérapeute sera en mesure d'assurer toutes les étapes du traitement d'un joueur, au cabinet ou au sein d'une structure e-sportive.

Suivi de l'action, appréciation des résultats et évaluation :

Le suivi de l'exécution de l'action se fait à l'aide de feuilles de présence émargées par les stagiaires. Elles sont signées par demi-journée par les stagiaires et le formateur ; l'objectif étant de justifier la réalisation de la formation. C'est à partir de ces feuilles d'émargement que sont réalisées les attestations d'assiduité.

Les procédures de positionnement à l'entrée et d'évaluation à la sortie à partir d'un questionnaire administré auprès des stagiaires permettent au formateur d'évaluer si les compétences visées sont Acquisées, Non Acquisées ou En Cours d'Acquisition.

L'appréciation des résultats se déroule tout au long de la formation avec différents outils :

- Mise en situation
- Analyse de cas
- Feed-back

Les feedback du groupe, faisant partie intégrante de l'animation, permettent au formateur de faire une évaluation en continu sur des apprentissages en termes de savoir, savoir-être et savoir-faire.

Les résultats permettent de déterminer si le stagiaire a acquis les connaissances ou les savoirs-faire visés.

LE PROGRAMME

- Le jeu-vidéo, l'e-sport et leurs spécificités -

1^{er} jour
De 8h30 à 10h15

Accueil des stagiaires, présentation du formateur et de la formation

• LE JEU-VIDÉO

⇒ Histoire et ancrage sociétal

⇒ Définitions

Gaming - Casual Gaming - Hardcore Gaming - Pro Gaming - E-Sport

⇒ E-Sport : sport ou loisir ?

• LE JEU VIDÉO COMPÉTITIF

⇒ Les différents types de jeux pratiqués en compétition

MOBAs - FPSs - RTSs - Jeux de sport - Jeux de combat

⇒ Tournois et circuits

LANs et compétitions locales - Tournois nationaux - Compétitions internationales - Organisation et financement d'une compétition

10h15 : Pause de 10h30 à 12h30

⇒ Le joueur professionnel et les spécificités culturelles

Profil type du joueur professionnel européen - Spécificités culturelles - Mechanic Skills - Global Game Understanding - Average Gaming Level

⇒ Enjeux économiques

Economie générale de l'E-Sport - Financement et sponsoring - Positionnement de l'E-Sport par rapport au sport traditionnel

De 12h30 à 13h30 : Pause repas de 13h30 à 15h15

• L'ÉQUIPE PROFESSIONNELLE

⇒ La Gaming House

Plan type - Exemples de GHs européennes

⇒ Ressources humaines

Les joueurs - Le manager - Le coach - Les analystes - Les propriétaires - Intervenants extérieurs

15h15 : Pause de 15h30 à 17h00

⇒ Ressources matérielles

Postes de jeu - Environnement

⇒ Mode de vie et déplacements

AVQs - Activités annexes - Déplacements internationaux

Première mise en situation pratique.

- Pathologies, traitements et prévention -

2^{ème} jour
De 8h30 à 10h15

- L'ADDICTION AU JEU VIDÉO
- RAPPELS ANATOMIQUES
- RAPPELS SUR LES TROUBLES MUSCULOSQUELETTIQUES

10h15 : Pause de 10h30 à 12h30

- PATHOLOGIES PHYSIQUES LIÉES À LA PRATIQUE INTENSIVE DU JEU VIDÉO
Radiculalgies - Troubles musculosquelettiques - Troubles ophtalmiques - Troubles psychologiques - Carences, malnutrition et hypotonie

De 12h30 à 13h30 : Pause repas de 13h30 à 15h15

- PRÉVENTION
Intérêt d'une prévention efficace : enjeux économiques et diminution des risques
Ergonomie : Bonne utilisation et configuration du matériel informatique
Deuxième mise en pratique
Prévention spécifique au mode de vie

15h15 : Pause De 15h30 à 17h00

- TRAITEMENTS
Traitements traditionnels des casuels et hardcore gamers
Protocoles de soins pour les cinq pathologies majeures
Techniques de contentions adaptées au jeu
Spécificité de l'E-Sport : traitements en gaming house et compétition
Quantification des résultats sur logiciel
Troisième mise en situation pratique

3ème jour
De 8h30 à 12h30

Mise en situation pratique dans une gaming house parisienne
Rencontre avec les joueurs et réflexion sur l'optimisation ergonomique des postes de jeu

12h30 : Pause repas De 13h30 à 16h00

- Temps d'échange et de questions
- Quatrième et cinquième mises en situations pratiques

De 16h00 à 16h30

Questionnaires de satisfaction et contrôle des connaissances