

# Fiche médiation : Organiser un tournoi de jeu vidéo sur console

Actuellement considéré comme la 10ème forme d'art, le jeu vidéo est une pratique qui se développe de plus en plus. A l'instar des compétitions sportives, il existe maintenant des championnats de jeux vidéo (e-sport). L'organisation d'un tournoi de jeux vidéo de façon régulière est une façon ludique d'attirer un nouveau public et de faire découvrir de nouvelles pratiques à ses habitués.

## Objectifs

- Sensibilisation des parents aux pratiques de leurs enfants. La norme PEGI est déjà une bonne piste.
- Rendre plus accessible un média encore coûteux et permettre de découvrir de nouveaux jeux, sachant que les tops des ventes annuels sont souvent les éditions de FIFA (Simulation de Foot) et Call of Duty (Jeux de tir à la première personne dans un contexte militaire).
- Créer du lien entre les participants. Renforcer les liens intergénérationnels en déterminant des équipes enfant / parent.

## Fiche technique

- Public : adolescent et/ou adulte
- Activités : jeu vidéo
- Dépenses : Acquisition de consoles (Pour la Switch ne pas prendre la version LITE, pour la PS4, attendez plutôt la PS5 si vous avez le temps, sinon optez pour le modèle pro avec 1 TO de Stockage. Même chose pour Microsoft et sa Xbox, optez pour le modèle le plus performant avec un maximum de stockage, certains jeux dépassent déjà les 100 GO) et des jeux adéquats + Manettes officielles, (les manettes non officielles n'ont pas forcément toutes les options des versions officielles).
- Matériel nécessaire : Consoles de jeux + jeux vidéo (jouable en local) + Vidéoprojecteur + tableau papier si tournoi avec des éliminations + Nombre de manettes suffisantes.
- Outils existants : v. pièce jointe : ARALL\_JeuxVideo\_Tournoi\_Tableaux.xlsx (des tableaux tout prêt pour vos tournois.)
- Temps conseillé : 2h minimum.

## Déroulé type

- En amont : débloquer le maximum de contenu avant le tournoi (personnages jouables, niveaux, etc.). Cela permet d'offrir plus de choix aux participants et de connaître les différents niveaux ainsi que les éventuelles énigmes pour les jeux coopératifs.
- Installation en amont : les manettes doivent être chargées. (Une manette de PS4 a une autonomie assez réduite, environ 5h). Les manettes de la Switch (Joy-Con) ont une meilleure autonomie, mais peuvent souffrir du problème nommé [Joy-con-drift](#).
- Arrivée des participants. (Il peut y avoir des retards, donc prévoyez une organisation souple).
- Présentation du titre du jeu retenu et de la manière de jouer. (10 à 15m)
- Si le jeu est de type compétitif, il y a aura des éliminations et donc les joueurs les moins doués risquent de peu jouer, prévoir un peu de temps pour des revanches.

*Si le jeu est de type coopératif, il faut faire tourner les joueurs entre chaque manche/stage.*

*Le tournoi se termine quand un(e) équipe / joueur a remporté le tournoi et/ou quand le temps est écoulé.*

*Prévoir également le temps d'échange des manettes entre chaque « match ». Par exemple, il faut prévoir 15m par manche de Mario Kart 8 avec quatre participants. (Un match étant un ensemble de quatre circuits).*

- Clôture du tournoi. Rangement du matériel.

## Ressources complémentaires

- Pour savoir si il y a du multi local sur un jeu, combien de joueur et quel mode de jeu : <https://www.co-optimus.com/>
- Fichier complémentaire à télécharger : tableau Excel à plusieurs onglets pour faciliter l'organisation du tournoi (ARALL\_JeuxVideo\_Tournoi\_Tableaux.xlsx)
- Une autre fiche, proposée par Cyril Jaouan des médiathèque de Paris est disponible dans la ressource imprimée « médiation numérique en bibliothèques et ailleurs » publiée par Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture.

## Mentions et contact

Une fiche proposée par la Bibliothèque municipale de Lyon

Personne contact : Alexandre Guerard ([aguerard@bm-lyon.fr](mailto:aguerard@bm-lyon.fr) ou [ecm@bm-lyon.fr](mailto:ecm@bm-lyon.fr))

