

e-SPORT & PRO GAMING

La place du sport électronique et du métier de joueur professionnel en 2015



Institut Universitaire
de Technologie
Aix*Marseille Université
Département Informatique, Aix

e-sport :

désigne la pratique régulière, sur Internet ou en LAN-party, d'un jeu vidéo obligatoirement multijoueur via un ordinateur ou une console de jeu.

PGM (Professional Game Master) / *PG* (Pro Gamer) :

désigne une personne qui gagne sa vie en jouant aux jeux vidéo.



Support de présentation en ligne : goo.gl/k5SK5R

1- L'Esport peut-il être considéré comme un véritable sport?

Définition du sport : Ensemble des exercices physiques se présentant sous forme de jeux individuels ou collectifs, donnant généralement lieu à compétition, pratiqués en observant certaines règles précises

Définition de l'esport : désigne la pratique régulière, sur Internet ou en compétition, d'un jeu vidéo obligatoirement multi joueur via un ordinateur ou une console de jeu

3 points communs à ces 2 pratiques : l'engagement physique, la stratégie et des compétitions

1-a Présentation des types de jeux et du circuit international

Catégories & jeux emblématiques

- Sport : FIFA
- FPS (Tir) : Counter Strike & Call of duty
- Stratégie (MOBA & RTS): LOL, DOTA, Starcraft II
- Combat : Street Fighter & Tekken

Compétitions esport

- WCG, ESWC, EVO, Quakecon, Fifa world cup...

1-b L'esport sur la scène internationale : La Corée du Sud et les autres

La Corée du Sud: véritable patrie du jeu-vidéo en ligne

2000 : inauguration des premiers World Cyber Games (WCG)

2002 : starification des 2 joueurs dominants la scène starcraft : BoxeR et Yellow

Retransmissions des matchs sur plusieurs chaînes dédiées à L'esport

Gouvernement qui agit en faveur de L'esport avec notamment la construction d'un stade consacré aux compétitions e-sportives

Culture du jeu-vidéo : joueurs sous contrat encadrés de managers, gaming-house, merchandising autour des équipes

1-b L'esport sur la scène internationale : La Corée du Sud et les autres

Les autres...

C'est aux **Etats-Unis** et en **Europe** qu'ont été créés les premiers grands rassemblements

1997 : Premières compétitions esport organisées par la CPL aux USA

1997 : Fondation de l'ESL en Allemagne

2003 : Création de L'ESWC en France

Premier joueur pro non coréen : L'américain Jonathan « **Fatality** » Wendel qui a gagné près de 500 000\$ tout au long de sa carrière sur plusieurs jeux essentiellement du FPS

Li « **Sky** » Xiaofeng, joueur pro chinois de WOW 3 a porté la **flamme** olympique lors des derniers jeux de Pékin

1-c Les raisons de l'émergence de l'esport

Cash price de plus en plus élevé:

- Record sur le jeu DOTA 2 lors des international Dota 2 championships à Seattle avec une récompense de 17 millions \$ pour le vainqueur

Avènement de l'Internet haut débit

1-d Qualités communes requises dans le sport et l'esport

Engagement physique :

Le jeu vidéo à haut niveau n'est pas comparable en terme d'efforts physiques à des sports tels que le marathon ou le tennis mais ce n'est pas une pratique totalement sédentaire. L'esport requiert :

- Hygiène de vie proche d'un sportif de haut niveau (sommeil, alimentation, pratique d'un sport régulier...)
- Rapidité, dextérité, finesse tactique. Proche de sports cérébraux tels que les échecs

1-d Qualités communes requises dans le sport et l'esport

Qualités techniques & règles à suivre

- Comme dans le sport classique chaque jeu vidéo pratiqué en compétition = règles de jeu à suivre
- Entraînement régulier indispensable pour réaliser des prouesses techniques et les reproduire comme un sportif
- Réagir rapidement, avoir de bons réflexes, maîtriser parfaitement son personnage
- Dans le jeu vidéo : skill = toute forme de dextérité ou habileté nécessaire à la réalisation de gestes techniques

1-d Qualités communes requises dans le sport et l'esport

La stratégie

- Les RTS tels que Starcraft réclament une très grande maîtrise stratégique (300 à 400 actions par minute), il faut avoir un bon plan de bataille mais également contrer la stratégie adverse.
- FPS tels que Quake ou Counter Strike demandent de viser juste, se déplacer rapidement, anticiper
- Notion de collectif indispensable pour gagner

2- Comment devient-on joueur professionnel de jeu-vidéo?

Mon parcours:

Etudes de piano

Premiers contacts avec la communauté Tekken

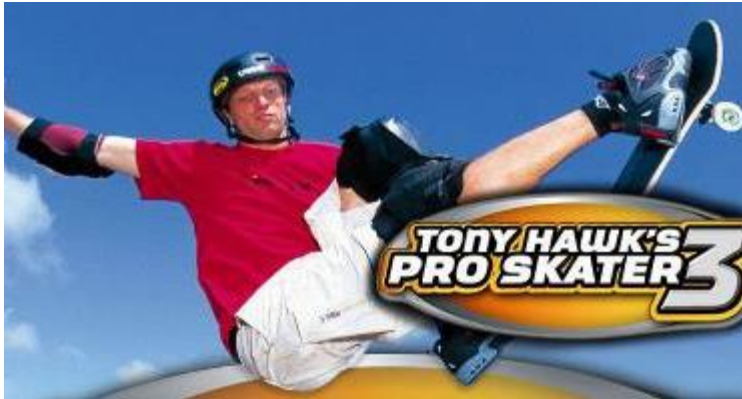
Challenges et premières compétitions

Premiers résultats et Premières victoires

Résultats nationaux, européens et mondiaux

Découverte de la Corée du Sud lors d'une invitation à Tekken Crash (télé nationale) et de la célèbre Green Arcade

Records mondiaux et palmarès



Record du monde à 15 ans sur Tony Hawk's 3



Vainqueur matchs exhibitions à la gamers assembly à la manette contre les joueurs souris/clavier



Meilleur joueur français
1VS1 Xbox 360



Meilleur joueur mondial FPS manette sur PC contre joueurs
souris/clavier



Records mondiaux et palmarès



14 fois champion de **France**

Champion **Europe**

Vice champion du **monde**

Meilleur joueur du perso Paul monde

Passage Tekken crash

https://www.youtube.com/watch?v=uL7_Iy46NTU



2- Ma reconversion après ma carrière de joueur professionnel

Animateur de télévision

Animateur d'événements (conventions, salons, soirée de lancement, tournois...)

Concepteur de logiciels et d'accessoires jeux

2- Ma reconversion après ma carrière de joueur professionnel

2-a: animateur de télévision: Game One et Endémol



2- Ma reconversion après ma carrière de joueur professionnel

- 2-b: animateurs d'événements jeux-vidéo



Conférence
Micromania
2015



ESWC
2014



Paris manga 2014



Japan expo 2013



Paris Games Week 2014

2- Ma reconversion après ma carrière de joueur professionnel

- 2-c: concepteur de logiciels et d'accessoires de jeux



Contact

Norman Gen1us Chatrier

Facebook :

[normangenius](#)

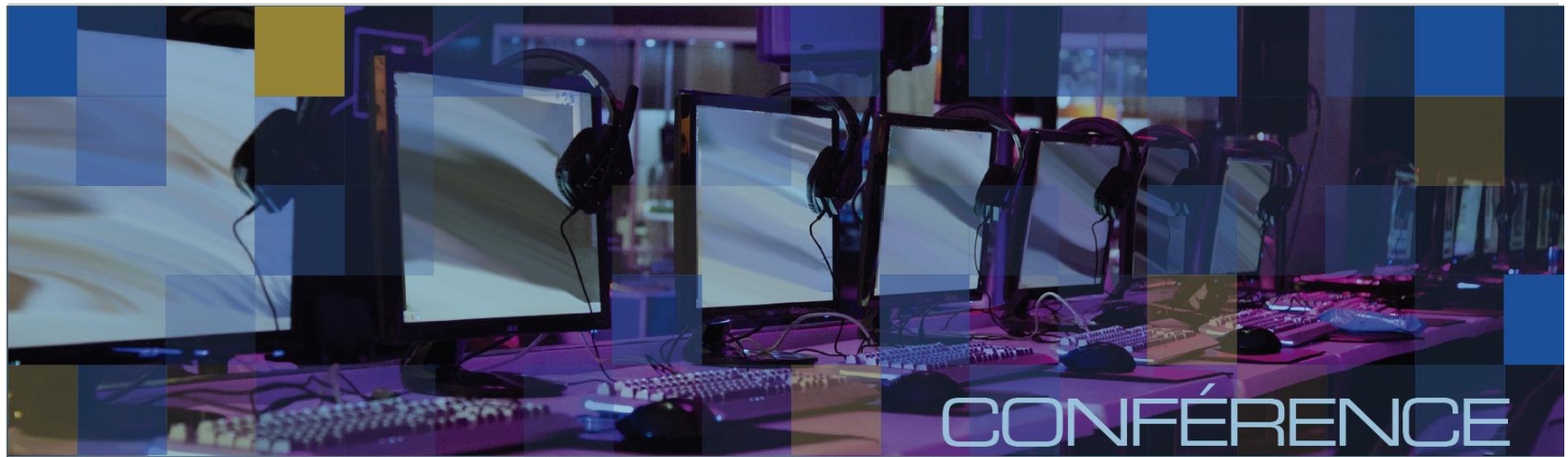
Twitter :

[normangenius](#)

Tumblr :

[normangenius.tumblr.com](#)





e-SPORT & PRO GAMING

La place du sport électronique et du métier de joueur professionnel en 2015



Institut Universitaire
de Technologie
Aix*Marseille Université
Département Informatique, Aix

e-sport :

désigne la pratique régulière, sur Internet ou en LAN-party, d'un jeu vidéo obligatoirement multijoueur via un ordinateur ou une console de jeu.

PGM (Professional Game Master) / *PG* (Pro Gamer) :

désigne une personne qui gagne sa vie en jouant aux jeux vidéo.



Support de présentation en ligne : goo.gl/k5SK5R