



# PARIS GAMING SCHOOL

École de formation aux métiers de l'Esport



# PARIS GAMING SCHOOL

## En quelques mots...

Paris Gaming School est un centre de formation spécialisé dans les métiers de l'e-sport.

Nos coachs, ex-joueurs professionnels et membres d'associations e-Sportive, encadrent une promotion d'une trentaine d'élèves. Leurs objectifs, former de futurs coachs, managers, cyber-athlètes, streamers, analystes, observeurs, commentateurs, organisateurs d'événement ou journalistes spécialisés.

Nous sommes une société de création, diffusion et promotion de contenu digital. PGS organise et diffuse des tournois de jeu vidéo via différentes plateformes de streaming (youtube, twitch.tv, dailymotion). Nous analysons et échangeons sur l'actualité du monde e-sportif avec le soutien de nombreux intervenants extérieurs. Nous gérons aussi la promotion des avatars digitaux des cyber-athlètes sur différents canaux de distributions propres à notre marché comme Reddit ou Twitter et Facebook pour la visibilité.

Une partie importante de notre activité est basée sur le conseil en performance tant au niveau technique que psychologique. Nous fournissons aux élèves un programme pédagogique sur-mesure adapté à leurs projets associés à un encadrement professionnel.



# LA «GAMING HOUSE PGS»

## Liste des principaux jeux proposés

Paris Gaming School proposera essentiellement ses formations Esport autour des jeux les plus joués au monde et qui par définition sont mis en avant lors d'évènements E-sportifs :

\* Salle de jeu et d'entraînement





# PRODUITS ET SERVICES

## Un lieu exceptionnel

PGS accueille les élèves dans ses locaux de 300 m<sup>2</sup> du 216 rue de Rosny, 93100, Montreuil.

Pédagogie :

- Modules d'apprentissages théoriques : 720h / 9 mois
- Modules d'entrainements (pratiques) : 840h / 9 mois

Le bureau comporte :

- Une caster-room
- Des salles d'entrainements
- Une salle de projection et analyse
- Une salle à manger
- Une salle de repos

Matériel Informatique et ressources mis à disposition :

- 30 postes de hautes performances
- Une connexion fibre optique professionnelle
- Matériel pédagogique divers :  
Rétroprojecteur, périphériques ...



# PARIS GAMING SCHOOL

## En photos (travaux en cours)



Paris Gaming School  
L'Esport a enfin son école





# LE MARCHÉ

## L'Esport un secteur d'avenir

### Analyse Environnementale

#### Les principaux chiffres :

Le revenu généré par l'Esport en France est estimé en 2016 à 22,4 millions de dollars américains.

Le taux de croissance lié aux activités du Esport est de 14%.

Selon Paypal et le Cabinet Superdata: l'Esport représentera en 2017 plus de 26 millions de dollars et 28,8 millions de dollars en 2018.

L'industrie du jeu vidéo est, depuis 2014, la seconde industrie culturelle derrière celle du livre.

Selon le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs plus “d'un français sur trois” nourrit un intérêt pour l'E-sport. Selon Rudy Salles et Jérôme Durain pour la secrétaire d'état au Numérique Axelle Lemaire, les spectateurs de compétition d' E-sport en France représenteraient 4,5 millions (3 fois plus que Superdata).

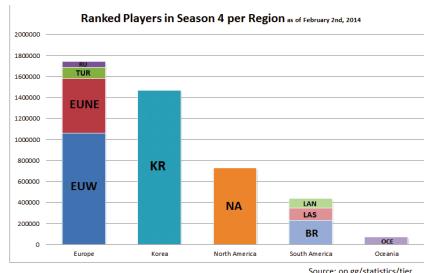
Les auteurs du rapport précisent qu'il y aurait environ 850 000 joueurs occasionnels de jeux vidéo compétitifs en France. Ce qui représenterait tout de même 2,45 % des 34,6 millions de français ayant une pratique vidéoludique. Parmi ces 850 000 joueurs, 46,8 % d'entre eux, soit 398 000 joueurs ont une pratique régulière des jeux vidéo compétitifs.



# QUELQUES CHIFFRES

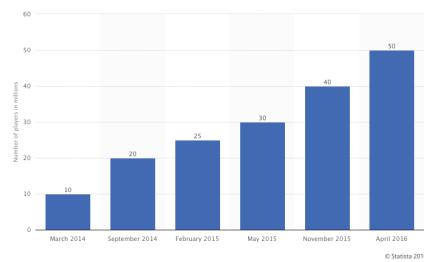
## L'Esport dans le monde

League of Legends : 70 millions de joueurs dans 145 pays.

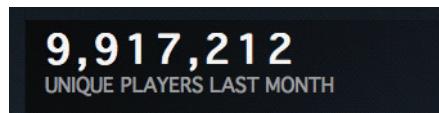


Overwatch : 15 millions de joueurs dans le monde.

Hearthstone : 50 millions de joueurs dans le monde.



Counter-Strike : Environ 10 millions de joueurs par mois.



DOTA 2 : Environ 13 millions de joueurs par mois.



# PARIS GAMING SCHOOL

## Une valeur ajoutée

Proposition d'une formation sur 10 mois composée de cours théoriques (matin) et pratiques (après-midi).

Un accompagnement personnalisé avec un référent pour 5 élèves présent pendant toute la formation.

Des locaux spécialement conçus pour la pratique des sports numériques proche de Paris et très bien desservis.

Un programme de mise en forme.

Un Suivi psychologique afin d'adapter la pédagogie.

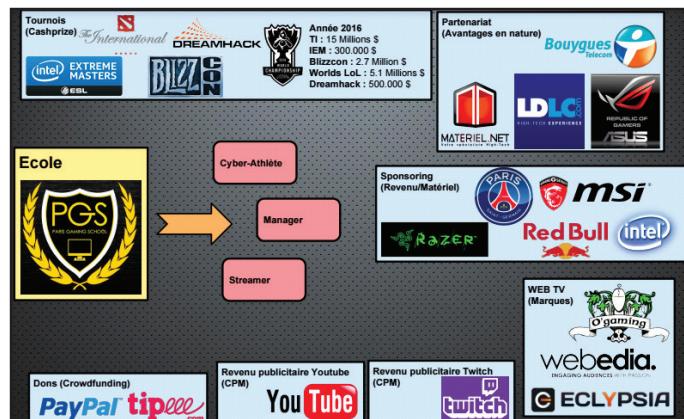
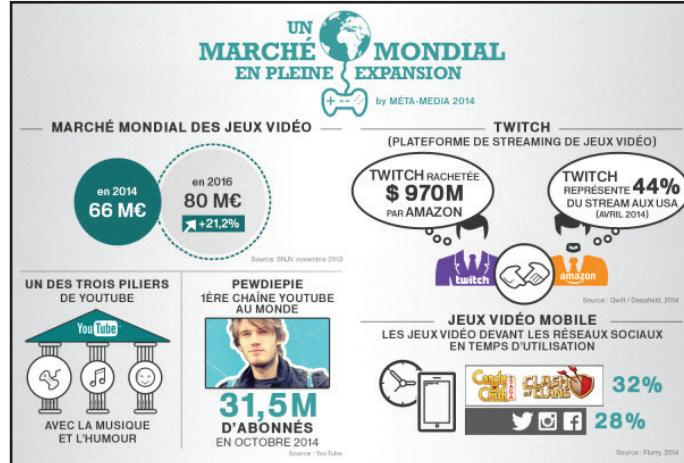
Une trentaine d'ordinateurs pro-gaming sont mis à la disposition des élèves, un encadrement psychologique et managérial permet aux élèves de progresser de manière constante.

Grâce aux réseaux développés par l'équipe PGS, la gaming-house fait appel à des intervenants extérieurs renommés dans le monde de l'e-Sport (joueurs professionnels ; figures du streaming ; acteurs de la scène Esport).



# PARIS GAMING SCHOOL

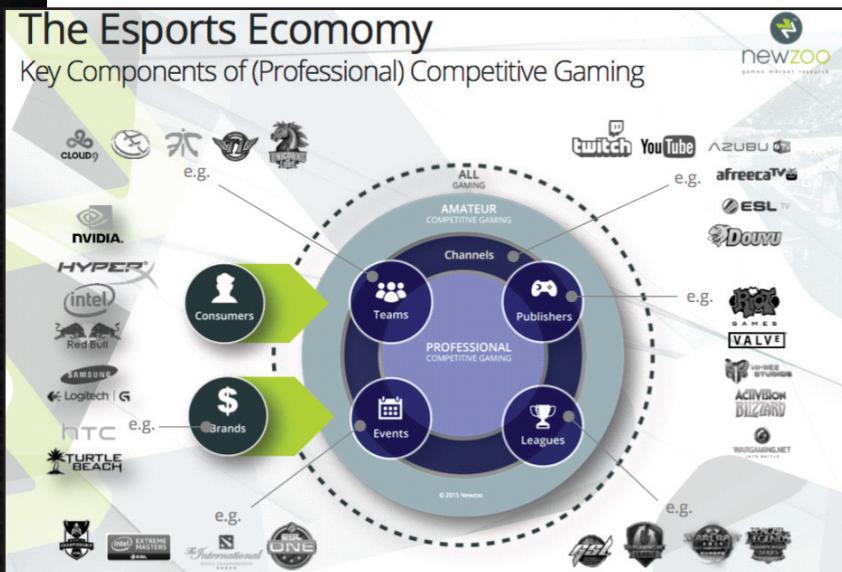
## Annexes





# PARIS GAMING SCHOOL

## Annexes



## PARIS GAMING SCHOOL

### Réseaux sociaux

 @ParisGamingSchool

 @PGSchool75

 [www.paris-gaming-school.com](http://www.paris-gaming-school.com)



# Loi : République numérique

L'Assemblée nationale a voté le 20 juillet 2016 le projet de loi «République Numérique» dont l'article 42 concerne les compétitions de jeux vidéo, le E-sport.

Extrait :

## ‘Compétitions de jeux vidéo

« Art. L. 321-8. – Pour l'application du présent chapitre, est entendu comme jeu vidéo tout jeu relevant du II de l'article 220 terdecies du code général des impôts.

« Une compétition de jeux vidéo confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire.

« L'organisation de la compétition de jeux vidéo au sens du présent chapitre n'inclut pas l'organisation d'une prise de paris.

« Art. L. 321-9. – N'entrent pas dans le champ d'application des articles L. 322-1, L. 322-2 et L. 322-2-1 les compétitions de jeux vidéo organisées en la présence physique des participants, pour lesquelles le montant total des droits d'inscription ou des autres sacrifices financiers consentis par les joueurs n'excède pas une fraction, dont le taux est fixé par décret en Conseil d'État, du coût total d'organisation de la manifestation incluant le montant total des gains et lots proposés. Ce taux peut varier en fonction du montant total des recettes collectées en lien avec la manifestation.

« Lorsque le montant total des gains ou lots excède un montant fixé par décret en Conseil d'État, les organisateurs de ces compétitions justifient de l'existence d'un instrument ou mécanisme, pris au sein d'une liste fixée par ce même décret, garantissant le versement de la totalité des gains ou lots mis en jeu.

« Les organisateurs déclarent à l'autorité administrative, dans des conditions fixées par décret en Conseil d'État, la tenue de telles compétitions. Cette déclaration comporte les éléments permettant à l'autorité administrative d'apprécier le respect des conditions prévues aux deux premiers alinéas.

« Art. L. 321-10. – La participation d'un mineur aux compétitions de jeux vidéo peut être autorisée dans des conditions définies par décret en Conseil d'État. Elle est conditionnée au recueil de l'autorisation du représentant légal de ce mineur. Le représentant légal est informé des enjeux financiers de la compétition et des jeux utilisés comme support de celle-ci. Cette information comprend notamment la référence à la signalétique prévue à l'article 32 de la loi n° 98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs.

« L'article L. 7124-9 du code du travail s'applique aux rémunérations de toute nature perçues pour l'exercice d'une pratique en compétition du jeu vidéo par des mineurs de moins de seize ans soumis à l'obligation scolaire.

« Art. L. 321-11. – Pour les compétitions de jeux vidéo se déroulant en ligne et pour les phases qualificatives se déroulant en ligne des compétitions de jeux vidéo, les frais d'accès à internet et le coût éventuel d'acquisition du jeu vidéo servant de support à la compétition ne constituent pas un sacrifice financier au sens de l'article L. 322-2. »

II. – L'article L. 7124-1 du code du travail est complété par un 4<sup>o</sup> ainsi rédigé :

« 4<sup>o</sup> Dans une entreprise ou association ayant pour objet la participation à des compétitions de jeux vidéo au sens de l'article L. 321-8 du code de la sécurité intérieure. »

Les députés ont également adopté un article 42bisA sur le statut social des joueurs avec la création d'un CDD spécifique .

# PARIS GAMING SCHOOL

## École de formation aux métiers de l'Esport

[contact@paris-gaming-school.com](mailto:contact@paris-gaming-school.com)



[paris-gaming-school.com](http://paris-gaming-school.com)