



emlyon business school s'investit de façon inédite dans l'esport

Accompagnée par le Gaming Campus, l'école internationale ouvre la pratique esportive à tous ses étudiants dans son Programme Sport, partie intégrante de l'obtention des diplômes.

Lyon, le 22 avril 2020 – Fidèle à sa constante volonté d'innovation, emlyon business school annonce une dynamique d'investissement ambitieuse autour de la pratique de l'esport pour tous ses étudiants. Elle est accompagnée dans cette démarche inédite par le Gaming Campus, 1^{er} campus européen qui forme à tous les métiers de l'industrie du jeu vidéo.

Comme pour l'ensemble de ses programmes sport, emlyon permet depuis 2 ans à ses étudiants de perfectionner leur pratique esportive avec un coach professionnel. Ils valident ainsi des crédits ECTS nécessaires à l'obtention de leur diplôme.

La discipline esport a progressivement été initiée et testée sur la pratique du jeu League of Legends (LoL). Cette première phase a permis de constituer une équipe qui représentera l'école lors de la prochaine Coupe de France des Écoles Supérieures de Commerce, le 26 avril 2020, sur la plateforme O'Gaming en partenariat avec RIOT GAMES.

Aujourd'hui, emlyon business school décide de généraliser et de professionnaliser l'encadrement de la pratique esport pour tous ses étudiants.

Une nouvelle discipline à part entière

emlyon business school, grande école reconnue pour ses enseignements en management, déclare l'esport comme discipline car, bien au-delà du divertissement, celui-ci développe des soft skills pleinement transposables dans le monde de l'entreprise : capacité d'analyse stratégique, esprit d'équipe, gestion du stress, prise de décision et pilotage de la performance...

Mickaël Romezy, Directeur des Sports à emlyon business school explique ce choix : *« L'esport incarne très bien notre état d'esprit early makers : il casse les codes avec la digitalisation et incarne une belle réussite de globalisation ! A l'instar d'un sport physique, l'esport demande énormément d'entraînement et requiert des compétences en calcul des risques ou leadership, dignes de celles de grands chefs d'entreprise. Nos étudiants, comme notre corps professoral, ont parfaitement compris ce que cette pratique encadrée pouvait leur apporter dans leur avenir professionnel. »*

Afin de garantir une évaluation fiable et juste des étudiants et avec l'aide du Gaming Campus, l'école a adapté sa grille de notation à la discipline de l'esport.

Collaboration étroite avec le Gaming Campus

Pour mener à bien ce projet précurseur, emlyon s'allie au Gaming Campus, qui abrite 4 écoles spécialisées dans le jeu vidéo (management, développement informatique, design et esport).

Depuis sa création, le campus a démontré son expertise pointue, par son approche pédagogique innovante et adaptée à la réalité du marché. Mais aussi par sa capacité à rassembler l'ensemble de l'écosystème gaming au service de ses étudiants (intervenants professionnels, entreprises partenaires, équipes professionnelles esport...).

Cette collaboration vise à répondre à 3 grands objectifs :

1. L'accès à l'esport pour tous les étudiants emlyon business school

Les étudiants qui choisissent l'esport ont accès à la plateforme d'apprentissage en ligne développée par le Gaming Campus. Ils bénéficient d'une multitude d'outils visant à les accompagner dans leur pratique : Coaching de groupe en live pour échanger en direct avec un professeur d'esport, des exercices corrigés pour mettre en pratique, des cours vidéo pour revoir les bases et des quiz enrichis pour valider les acquis.

Dans une première phase de test, 100 étudiants emlyon business school seront pris en charge dès la rentrée d'octobre 2020, sur 3 jeux (League of Legends, Fortnite et FIFA). L'accès à la plateforme sera par la suite étendu à tous les étudiants désireux de pratiquer l'esport.

2. La participation à des compétitions esport officielles

Les athlètes esport les plus prometteurs d'emlyon business school bénéficieront d'un entraînement intensif conduit par le Gaming Campus. Avec pour objectif d'améliorer les performances individuelles et collectives, ce stage proposera également une préparation physique et mentale, du media training et des exercices à la prise de parole en public. De quoi participer à de premières compétitions esport.

3. Accompagner la reconversion professionnelle des athlètes esport

emlyon business school est depuis longtemps engagé dans la reconversion des athlètes sportifs de haut niveau en leur proposant des programmes de formation tels que le Global Business Bachelor of Administration, le Programme Grande École ou encore le Programme Général de Management Online. Cette opportunité est étendue à l'ensemble des athlètes sportifs de haut niveau qui souhaitent anticiper leur reconversion. Gaming Campus assistera emlyon business school dans sa commercialisation.

« La démarche d'emlyon business school est un signe fort. Il s'agit de la première grande école internationale à engager un plan d'action global autour de l'esport. L'envergure et la réputation internationale de l'école confirme l'attrait de la pratique esportive pour les nouvelles générations mais aussi ses vertus physiques et mentales. Je me félicite que emlyon considère l'esport comme une discipline officielle dans le parcours d'obtention de ses diplômes. Cette décision en fait une école avant-gardiste et je suis certaine que d'autres suivront » déclare Valérie Dmitrovic, Directrice Générale de Gaming Campus.

L'esport en chiffres

- 3 milliards \$ de CA dans le monde prévu en 2022
- 445% de croissance sur les 5 dernières années
- En France, plus de 5 millions de personnes suivent les compétitions
- En France, plus de 2 millions de pratiquants
- 34 ans : l'âge moyen d'un pratiquant français
- 99,6 millions de spectateurs pour la finale des mondiaux de League of Legends

(Source : Boursorama - avril 2019)

A propos de Gaming Campus

Gaming Campus est le 1er campus étudiant en Europe exclusivement dédié à l'industrie du jeu vidéo. Sa mission est d'accompagner la croissance du premier marché de divertissement au monde (120Md\$ CA en 2018 - Super Data) en répondant aux besoins de recrutement des talents de demain. Il abrite l'école de management G. Business, l'école d'informatique G. Tech, l'école G. Design qui forme les « créatifs numériques » et le centre de formation G. Academy autour des nouveaux métiers de l'esport. Situé à Lyon sur 2000m2, Gaming Campus est co-fondé par Valérie Dmitrovic, ex-directrice nationale de l'ISEG Marketing & Communication School - Groupe IONIS, Thierry Debarnot, co-fondateur de digiSchool et Jean-Baptiste Racoupeau, expert des produits digitaux éducatifs.

www.gamingcampus.fr

Contact Presse - Agence Raoul : Alexandre Costes - alexandre@agenceraoul.com - 06.72.71.97.98

A propos d'emlyon business school

Fondée en 1872 par la CCI de Lyon, **emlyon business school** accueille cette année 8 600 étudiants de 110 nationalités et plus de 6 000 participants à des programmes de formation continue. L'École, qui compte 6 campus dans le monde (Lyon, Saint-Étienne, Casablanca, Shanghai, Paris, Bhubaneswar), s'appuie sur un réseau de 190 partenaires académiques internationaux et anime une communauté de 32 000 diplômés dans 120 pays. La mission d'**emlyon business school** est de révéler des « makers », des acteurs de la transformation qui anticipent, relient des mondes, construisent et positivent, privilégient le passage à l'acte, apprennent l'action, portent des valeurs, dans une démarche collaborative. Cette notion de « maker » reflète la vision de l'entrepreneur d'emlyon, qui essaie, expérimente, se trompe, recommence, apprend en marchant. **emlyon business school** propose de développer ces compétences dans le cadre d'un enseignement de nouvelle génération, qui associe la production et la diffusion d'une recherche académique d'excellence et l'élaboration de parcours d'apprentissage innovants.

www.em-lyon.com

www.sportinstitute.em-lyon.com

Contact presse : Julie Guillot - guillot@em-lyon.com – 06.45.23.23.04