

# GAMERS ASSEMBLY

DOSSIER DE PRESSE

26 - 27 - 28 MARS 2016

Parc des Expositions de Poitiers

11 rue Salvador Allende, 86000 Poitiers

#GA2016



Gamers Assembly



@GamersAssembly



Gamers\_Assembly

# LA PASSION DE L'ESPORT DEPUIS 2000

Depuis sa création en 2000, la **Gamers Assembly** est la **plus grande LAN Party de France**. A l'origine évènement **100% esports** dédié aux joueurs, c'est aujourd'hui un **rendez-vous unique** sur l'hexagone qui réunit petits et grands, **professionnels, amateurs** ou **familles** autour d'une même passion : le jeu vidéo. Historiquement basée à Poitiers, la **Gamers Assembly** rejoint le patrimoine culturel de l'agglomération **Grand Poitiers**, aux côtés des histoires chevaleresques et de ses nombreux clochers romans. Si pour sa première édition l'évènement avait réussi à réunir des centaines de joueurs et de visiteurs, ce sont **plus de 1 600 joueurs et 14 000 visiteurs** qui ont foulé le sol du **Parc des Expositions de Poitiers** en 2015. Avec **18 000 visiteurs attendus** pour cette 17ème édition, la **Gamers Assembly** promet un grand moment de **spectacle** et d'**émotions** mais également d'amusement grâce à des animations et activités variées.

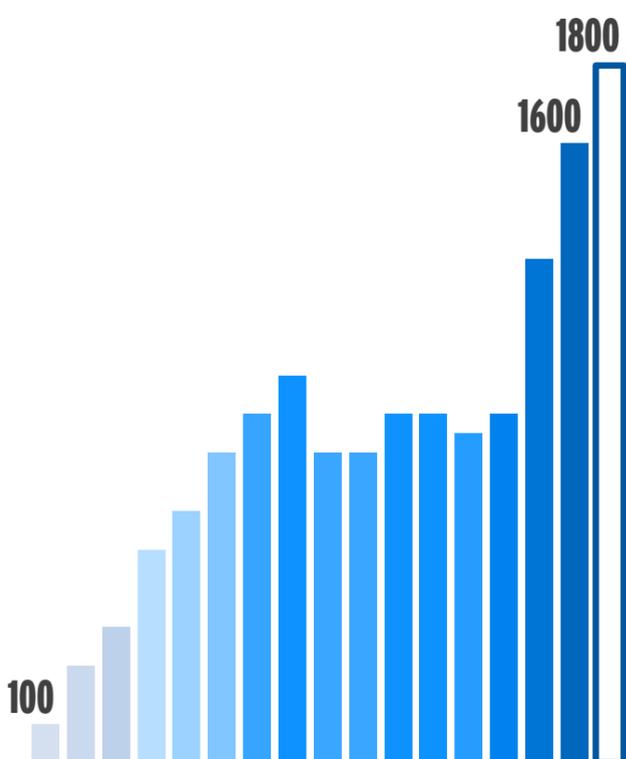


*La Gamers Assembly est une occasion unique pour les joueurs de démontrer leur talent et leurs compétences en matière d'esport. Au fil des ans, la Gamers Assembly s'est imposée comme un évènement incontournable de l'univers gaming avec à chaque fois son lot de nouveautés et de surprises. Nous sommes très fiers du chemin parcouru ! Aujourd'hui, la Gamers Assembly étire ses frontières et offre du spectacle, mais aussi des initiations et des réponses à un public très large grâce à des partenaires variés et fidèles.*

**Vincent Colas, Président de FuturoLAN**



## LA GAMERS ASSEMBLY EN CHIFFRES



Evolution du nombre de joueurs

**8 000m<sup>2</sup> d'espace de compétition**

**600m<sup>2</sup> d'espace « Familles Digitales »**

**2 scènes**

**18 000 visiteurs attendus**

**15 tournois professionnels**

**66 000€ de Cash Prize**

**30 partenaires**

# LES TOURNOIS, LE COEUR DE LA GA



## L'ESPORT, PLUS QU'UN PHENOMENE

La **Gamers Assembly** est le lieu de rendez-vous de nombreux **joueurs professionnels et amateurs** depuis des années, grâce aux tournois de qualité qui y sont proposés. Tout est mis en oeuvre pour faire de l'espace de compétition **une arène tout spécialement équipée** pour les joueurs. Soutenu par le **Premier Ministre Manuel Valls**, qui souhaite voir le nombre de ces compétitions augmenter, **l'esport** a su s'imposer en France comme **une véritable discipline à part entière**. Ces « sportifs du numérique » s'entraînent **plusieurs heures par jour** avec pour unique but de **devenir une référence** dans l'univers gaming.

## LA GAMERS ASSEMBLY, BERCEAU DE COMPÉTITEURS DE RENOM

Au fil des ans, la **Gamers Assembly** a accueilli une multitude de joueurs, dont beaucoup sont aujourd'hui bien connu dans le milieu de l'esport. Que l'on parle de **BestMarmotte, Luffy, Elky, FireCake, Gotaga, Broken** ou **Xpeke** en solo ou **Validity, LDLC, Melty, Millenium**, ou **Titan** en équipe, tous ont un jour foulé le sol de **cet évènement unique en France**.

## LES CASHPRIZES

### TOURNOIS PC

- € League of Legends - 10 000€
- € CS: Global Offensive - 10 000€
- € Hearthstone - 5 000€
- € Starcraft 2 - 2 000€
- € Heroes of the Storm - 1 750€
- € Rainbow Six Siege - 5 000€
- € Shootmania Elite - 1 050€
- € Shootmania Combo - 700€
- € Shootmania Obstacle - 350€

- € Trackmania Stadium 2 - 2 200€
- € Trackmania Dirt - 700€
- € Trackmania S2 Full Speed - 700€
- € Team Fortress 2 - 2 700€
- € Rocket League - 1 400€
- € Overwatch - 2 100€

### TOURNOIS CONSOLES

- € CoD 4: Modern Warfare - 1 750€
- € CoD: Black Ops 3 - 10 000€
- € Rainbow Six Siege - 5 000€
- € Street Fighter V - 1 500€
- € FIFA 2016 - 1 000€
- € PES 2016 - 1 200€

**66 000 €  
AU TOTAL !**

# LE VILLAGE EXPOSANTS

La **Gamers Assembly** propose également un **village exposants de 1 000m<sup>2</sup>** pour découvrir les acteurs du marché du jeu vidéo, mais également en apprendre plus sur cet univers ou encore **acquérir du matériel**. Chaque jour, les stands des exposants et partenaires offrent des **animations et jeux concours** pour ravir le public. Mais le **village exposants** permet aussi aux visiteurs et aux joueurs de s'offrir un moment de **détente et d'amusement** grâce à un espace de jeu avec des **consoles et PC en libre service**, des **simulateurs de courses automobile**, des **bornes de DDR** (Dance Dance Revolution), des espaces pour **danser et chanter** ...etc. Retrouvez **LDLC, Corsair, Thermaltake, Razer, Ouikos, Gunnar, Askew, Nacon, Achat-Mania, Konami, G2A, Asus, Roccat, MSI, Microsoft Xbox, CoolerMaster, Crucial** ou encore **Ubisoft** au cœur du **village exposants** à la **Gamers Assembly** !



## À PROPOS DE FUTUROLAN



Implantée à **Saint-Benoit (Vienne)**, l'association **FuturoLAN**, a pour objectif de **promouvoir la pratique du jeu vidéo** sous toutes ses formes et pour tous les publics. **Vincent Colas** a endossé le costume de président depuis fin 2014, en remplacement de **Désiré Koussawo**. Depuis 2000, **Futurolan** organise la **Gamers Assembly**. La manifestation nationale regroupe plusieurs centaines de joueurs sur PC et consoles, s'affrontant dans des **tournois sur des jeux vidéo**, durant **trois jours et trois nuits** non-stop. Depuis sa création, la manifestation a pris de l'ampleur, passant de 100 joueurs à 1600 en 2015 ! Aujourd'hui, l'association Futurolan compte près de **100 bénévoles** et est reconnue par tous les acteurs du monde des jeux vidéo.

**FuturoLAN** fait également partie des **membres fondateurs de l'association LanAlliance**, regroupement des plus grandes associations organisatrices d'évènements en France, ainsi que du **comité de gestion des Masters Français du Jeu Vidéo**. De nombreux partenaires font confiance à l'association depuis près de quinze ans. Citons le **Parc du Futuroscope**, l'**ESWC**, les **WCG**, **Disney** avec l'accompagnement de la sortie du jeu **Tron 2.0** en 2003, la **mairie de Talence** avec l'organisation d'une lan-party, le **Conseil Départemental de la Charente-Maritime** pour l'**Atlantic-Lan**...

# ESPACE FAMILLES DIGITALES

Cette année, la **Gamers Assembly** accueille pour la première fois l'espace « **Familles digitales** » : unique en son genre, cet espace de **600m<sup>2</sup>** à destination de tous les visiteurs et joueurs permet d'en apprendre plus sur l'univers du jeu vidéo. S'amuser grâce à un **parcours ludique**, découvrir des **initiations éducatives, culturelles et innovantes**, affronter les **meilleurs seniors** de la région, s'émerveiller devant les **cosplays**, ou encore participer à des **ateliers créatifs**, ce sont autant d'animations et activités que les familles sont invitées à expérimenter dans cet espace. Pensé et mis en place avec l'aide de professionnels du secteur mais également d'associations, d'écoles ou encore d'institutions publiques, l'espace « **Famille digitales** » s'adresse à toutes et à tous, **sans limite d'âge**, qu'ils soient simplement curieux ou véritables passionnés.

## PLACE AUX SENIORS !

Vous pensiez que les jeux vidéo étaient réservés aux adolescents ? Oubliez les idées reçues et assistez à la **finale de Wii Bowling des seniors** de la région Aquitaine-Limousin-Poitou-Charentes ! Grâce à l'association **Silver Geek**, des retraités s'affrontent pour remporter le titre de champion. Découvrez également le **jeu vidéo** de la **Clique des Mamies Connectées** de l'Espace Mendès France, « *la crème rajeunissante* », entièrement créé par ces dames de **72 à 96 ans**. Toutes les générations sont présentes pour la **Gamers Assembly** !



*L'espace « Familles digitales » de la Gamers Assembly est la grande nouveauté de cette édition 2016 et a pour vocation de permettre au public d'échanger, d'apprendre, de développer ses compétences, ou encore de mieux appréhender l'univers des jeux vidéo. Cet espace offre, aux petits comme aux grands, 600m<sup>2</sup> d'activités ludiques et pédagogiques pour explorer toutes les facettes du jeu vidéo, tout au long de la vie.*

**Vanessa Lalo, psychologue du numérique**



## S'INSTRUIRE GRÂCE AUX JEUX VIDEO

La **Gamers Assembly** propose à tous ces visiteurs de participer à des **conférences et tables rondes** organisées et présentées par des **acteurs spécialisés dans le digital**. Quelles sont les **nouvelles méthodes d'apprentissages** qu'offrent les jeux vidéo ? Comment **mieux éduquer** ses enfants à l'aide d'applications innovantes ? **Petits et grands** sont conviés au coeur de l'espace « **Familles Digitales** » **mieux appréhender les usages infinis** que propose notre **monde digital**. Des univers dédiés permettent également à **toute la famille** de découvrir de **nouvelles utilisations ludiques et pédagogiques** ou encore de s'essayer aux **nouveaux outils numériques** au service des apprentissages, comme par exemple le détournement de **Minecraft** en **milieu scolaire**. **Tralalère** de son côté encourage les enfants de tous âges à **s'initier au code** en abordant les notions de base de l'informatique, de la programmation et des data, avec son application **GameCode**.

## LES COSPLAYEURS TOUJOURS AU RENDEZ-VOUS !

Chaque année, la **Gamers Assembly** est également l'occasion pour tous de revêtir le costume de leur **héros et héroïnes préférés**. Que ce soit en tant que participant au **concours de cosplay** ou simplement pour le plaisir, tous sont conviés à **incarner leur personnage favori** et à **partager leur passion** et créativité. Le concours, organisé et soutenu par Futurolan et les associations **Craft Cosplay** et **JG-Kitsu Cosplay**, est ouvert aux cosplayers de **tous âges** et de **tous niveaux**. Et pour ceux qui souhaiteraient s'initier à cet art, la **Gamers Assembly** vous offre une occasion unique de fabriquer vous-même votre cosplay grâce à des ateliers artisanaux !



## DES ACTIVITES POUR TOUTE LA FAMILLE

L'espace « **Familles Digitales** » vous propose de découvrir toutes les facettes du jeu vidéo autour d'**animations et activités intergénérationnelles**. Amusez vous sur les **bornes d'arcades rétro** de l'association **MO5.COM** avant de vous rendre à la **brocante solidaire « Jeux Donne »**, ou encore d'admirer les projets de **jeux vidéo créatifs** des étudiants du **CNAM-ENJMIN**. L'espace **Makers ERDF** offre quant à lui une occasion de mettre la main à la pâte en **créant, soudant, manipulant, bidouillant** de multiples objets. Et pour les petits aventuriers en herbe, des **livrets ludiques** seront à disposition pour vivre la **Gamers Assembly** comme un vrai petit reporter.



## L'ÉTAPE EUROPÉENNE DU TOURNOI D'OVERCLOCKING

Assistez à la **finale Européenne d'Overclocking** ! Les compétiteurs s'affrontent pour faire de leur ordinateur une **véritable machine de guerre** en augmentant la vitesse de ses processeurs. Mis à rude épreuve, ces composants peuvent voir leur température augmenter aussi considérablement que leurs performances. Ventilation, circulation de liquide ou même **azote liquide**, tous les moyens sont bons pour refroidir sa machine au delà de ses limites et gagner la compétition. Et pour les curieux qui aimeraient s'essayer à cette discipline, des **ateliers découvertes et formation express** ainsi qu'un **tournoi amateur** seront proposés sur l'espace « **Familles digitales** » !

# LE PROGRAMME

## SAMEDI 26 MARS

### Dans les grandes arènes

- A partir de **10h** : accueil du public
- 10h-20h** : accès au village partenaire. Stands, animations, jeux en libre service
- 11h-12h** : cérémonie d'ouverture de la 17ème Gamers Assembly et inauguration
- 14h-19h30** : conférences sur le thème « jeux vidéo : de l'éducation à la culture »
- 14h-minuit** : matchs et animations sur les scènes de la Gamers Assembly

### Dans les espaces « tournois » (halls joueurs A & B)

- 14h-minuit** : ouverture des tournois PC et consoles et premières phases des qualifications
- A partir de **14h** : début de la compétition d'overclocking HWBot World Tour

## DIMANCHE 27 MARS

### Dans les grandes arènes

- A partir de **10h** : accueil du public
- 10h-20h** : accès au village partenaire. Stands, animations, jeux en libre service
- 10h-00h** : matchs, animations et débuts des phases finales sur les scènes de la Gamers Assembly
- 10h30 - 12h / 14h-19h30** : conférences sur le thème « jeux vidéo : de l'éducation à la culture »

### Dans les espaces « tournois » (halls joueurs A & B)

- A partir de **9h** : premières phases finales des tournois officiels PC et consoles
- A partir de **9h** : suite de la compétition d'overclocking HWBot World Tour
- A partir de **23h** : soirée spéciale «Gamers Night» à la «Grand Goule»\*

\*Entrée gratuite pour les joueurs, les accompagnateurs, et tous les visiteurs de la Gamers Assembly sur présentation d'un justificatif. A partir de 18 ans.

## LUNDI 28 MARS

### Dans les grandes arènes

- A partir de **10h** : accueil du public
- 10h-17h** : accès au village exposants. Stands, animations, jeux en libre service
- 10h-17h** : matchs, animations et fin des phases finales sur la grande scène de la Gamers Assembly

### Dans les espaces « tournois » (halls joueurs A & B)

- A partir de **9h** : dernières phases des tournois officiels
- A partir de **9h** : suite et fin de la compétition d'overclocking HWBot World Tour
- 17h** : fin de la Lan-party

# CONFÉRENCES & TABLES-RONDES LES JEUX VIDÉO : DE L'ÉDUCATION À LA CULTURE

Organisées par *Vanessa Lalo*, psychologue spécialiste des usages numériques

## « Les jeux vidéo : de l'éducation à la culture » Samedi 26 & Dimanche 27 mars 2016

#CONFGA2016

Familles digitales

Tous publics

$$E = mc^2$$

Réalisation Ghislain Balaender

### SAMEDI 26 MARS



#### 14h - "Enfants et tablettes : les imaginaires numériques"

*Laure Deschamps (la Souris Grise)*

Rêver, partager, créer, apprendre ou rire : l'écran de la tablette invite à une découverte du monde et de la culture. Des contenus merveilleux peuvent accompagner les apprentissages des enfants, aiguïser leur curiosité et révéler leur créativité.

#### 14h30 - TR : "Créations numériques pour les enfants : les dernières innovations"

*Animation par Laure Deschamps (la Souris Grise)*

*Participants : Jérôme Serre (Edupad), Antoine Vu (Potaterie) et Edith Furon (Poisson Rouge)*

Quelles sont les tendances en numérique jeunesse ? L'association du tangible et de l'écran, le numérique comme renfort du lien familial, le jeu indépendant : les contenus jeunesse font montre d'une créativité et d'une évolutivité permanente. Témoignages, parcours et dernières créations.



#### 16h - TR : "Le cosplay, ou l'art de fabriquer un costume"

*Animation par Fabien Munoz (JG-Kitsucosplay)*

*Participants : cosplayers de JG-Kitsucosplay et Julie Pytel (Craft Cosplay)*

Le cosplay : une discipline à part entière. Synthèse des différentes techniques & matières utilisées pour la fabrication des costumes, des différents rassemblement de cosplayers, et du respect des tenues des cosplayers.

#### 17h - TR : "Des jeux vidéo dans les bibliothèques ?"

*Animation par Nicolas Périsset (Médiathèques MO5.COM ; Jeuxvideotheque.com)*

*Participants : Jean-Louis Glénisson (Médiathèque François-Mitterrand - Poitiers), Simon Royer (Médiathèques Saint-Eloi - Poitiers ; membre de la commission JVbib de l'ABF)*

Le jeu vidéo est désormais considéré comme un objet culturel à part entière au même titre que la littérature, la musique ou le cinéma. Depuis plusieurs années, les bibliothèques s'en emparent et proposent des animations riches et variées autour des jeux vidéo. Petit tour d'horizon des initiatives françaises et plus particulièrement poitevines.



#### 18h - TR : "Les jeux vidéo et contenus numériques au service des apprentissages"

*Animation par Dominique Quéré (Académie de Poitiers, Education Nationale)*

*Participants : Jean-Michel Perron (Réseau Canopé), Catherine Rolland (Tralalère), entourés d'enseignants, des spécialistes de l'éducation numérique.*

La société s'est numérisée et nos actions quotidiennes se modifient peu à peu, à l'aune des possibilités offertes par les outils numériques. Qu'en est-il à l'école ? A quoi ressemblent les futurs manuels pour apprendre ? Et comment les ressources numériques sont-elles produites et évaluées sur leurs versants tant pédagogiques que ludiques ? Éclairages par des spécialistes du jeu et des apprentissages..

## DIMANCHE 27 MARS

### 10h30 - "L'Histoire des jeux vidéo"

Philippe Dubois (MO5.COM)

L'histoire des jeux vidéo illustrée par de nombreuses vidéos des machines historiques, depuis 1958 à nos jours.



### 14h - "La chasse aux MegaHertz: Comment les Overclockers ont transformés l'industrie de l'informatique"

Timothée Pineau (HWBOT) et Isaïe Simonnet (OCTV ; HWBOT)

Depuis 15 ans, les overclockers participent aux changements de l'industrie de l'informatique. Comment, ces passionnés de la performance, s'y prennent-ils pour pousser les limites des machines ? Et quels impacts ont-ils sur la qualité des composants (cartes mères...) ?



### 15h - TR : "Jeux vidéo plus qu'une passion, une multitude de métiers"

Animation par Eric Leguay (Université de Poitiers, CNAM- ENJMIN ; IPAG)

Participants : Quentin Guay (HUB Innovation d'Epitech), Vincent Percevault (Game Audio Factory ; CNAM-ENJMIN ; SPN), Frédéric Rolland-Porché (Equilibre Games), et les étudiants du CNAM-ENJMIN

Les métiers et compétences liés aux jeux vidéo se popularisent dans les tâches quotidiennes des entreprises. Aujourd'hui, le jeu vidéo devient même un véritable atout pour les étudiants et brise les tabous et barrières. Regards croisés sur les formations aux métiers du jeu vidéo, les différentes facettes du secteur et ses débouchés.

### 16h - "Newsgames : Jouez l'actualité !"

Bastien Kerspern (Casus Ludi)

Les jeux vidéo ne sont pas réservés qu'au divertissement ! Les newsgames en font la preuve en venant mêler les codes du journalisme avec ceux du jeu. Loin d'être rébarbatifs, ces jeux sérieux promettent de s'informer d'une manière ludique et innovante.



### 17h - "Croisière immersive à bord du Nøømuseum, une oeuvre d'art numérique, et un dispositif pédagogique innovant en 3d 360°"

Yann Minh (artiste chercheur, créateur du NøøMuseum)

Inspiré des très anciennes techniques de l'Art de la Mémoire (Ars Memorativa) ou Méthode des Lieux, le Nøømuseum est à la fois une oeuvre d'art immersive et un dispositif vidéoludique qui reproduit en virtuel les parcours mnémoniques, esthétiques et sensoriels des palais de la mémoire.

### 18h - "Les jeux vidéo en école en d'Art ?"

Animation par Hervé Jolly (EESI ; Sliders\_lab), Aurélien Bambagioni (EESI ; label abcreation ; Incandescence) et les étudiants de l'Atelier de Recherche et Création HOMOLUDENS (EESI)

En prenant comme appui les différentes expériences à l'EESI depuis 10 ans, une esquisse de ce qui rend le jeu vidéo pertinent en tant que matériau, élément pédagogique et objet artistique contemporain à part entière

# GRAND POITIERS, PARTENAIRE N°1 DE LA GA



“

*Grand Poitiers est un territoire jeune, résolument tourné vers les nouvelles technologies, le numérique et l'esport. Ces trois éléments sont les composantes de la **Gamers Assembly** et nous sommes ravis de soutenir chaque année cet évènement international, créé par les Poitevins de l'association FuturoLAN.*

**Alain CLAEYS, Député-Maire de Poitiers, Président de Grand Poitiers**



”

**Grand Poitiers** soutient la **Gamers Assembly**, une création **100 % poitevine** devenue l'une des fiertés locales par son **rayonnement international**. Résolument tourné vers les nouvelles technologies - avec entre autres le développement du très haut débit et Grand Poitiers Open Data - et encourageant tous les festivals qui participent, par nature, au bien vivre ensemble et à l'animation de l'agglomération, **Grand Poitiers** est un **partenaire inconditionnel** de cet évènement depuis de nombreuses années.

Mêlant **esport de haut niveau** avec 15 tournois professionnels, le **savoir-faire de 50 exposants**, des temps de **conférences**, etc... la **Gamers Assembly** prend une toute nouvelle dimension en 2016 et part à la **conquête d'un public** plus large avec un nouvel espace dédié aux enfants et aux familles.

D'autres temps forts occupent une place particulière aux yeux des Poitevins et de **Grand Poitiers**, comme les animations initiant les seniors aux jeux sur tablette et console. Accueillant **25 000 étudiants** chaque année, **Grand Poitiers** aspire aussi à ce que la **Gamers Assembly** soit un moment privilégié de **rencontres intergénérationnelles**, une manifestation pour tous.



# LES PARTENAIRES





**CONTACT PRESSE**

Mélanie Morgado

01.53.85.88.03

[m.morgado@warningup.com](mailto:m.morgado@warningup.com)

**ACCREDITATIONS PRESSE**



[www.gamers-assembly.net](http://www.gamers-assembly.net)