



Montpellier
Agglomération

dossier de presse

| Cabinet du Président | Service presse |

Montpellier Agglomération



VENDREDI 9 NOVEMBRE 2012

Montpellier Agglomération

présente la 3^e édition du

miq
Montpellier
In Game



édito

Cette année, Montpellier Agglomération présente la 3^e édition du Montpellier In Game pour laquelle nous attendons 50 000 visiteurs. Un pari fou à l'époque que nous avons su relever et qui rencontre aujourd'hui un succès incontestable.

Le MIG, Salon international du Jeu vidéo, pensé, organisé et financé par Montpellier Agglomération devient ainsi une formidable vitrine pour mettre en valeur et exposer le savoir-faire de nos entreprises de ce secteur du jeu vidéo, incroyablement dynamique sur notre territoire. Parmi la dizaine de jeux vidéo français qui ont dépassé le million d'unités vendues, quatre d'entre eux ont été fabriqués à Montpellier ! Ici, sur le seul territoire de l'Agglomération, près de 60 entreprises à fort potentiel créatif génèrent plus de 600 emplois. Parce que nous vivons dans un environnement touché par la crise, chaque emploi compte. Nous devons soutenir, encourager et favoriser les conditions de croissance pour nos entreprises. L'économie a été - et sera toujours - la pièce maîtresse de notre attractivité et de notre compétitivité. Montpellier Unlimited, la nouvelle marque économique de Montpellier Agglomération, impulse un souffle nouveau pour construire, avec les entreprises et les acteurs économiques engagés, les conditions de la réussite économique de demain. Le MIG participe sans conteste à cet élan.

Jean-Pierre MOURE,
Président de Montpellier Agglomération

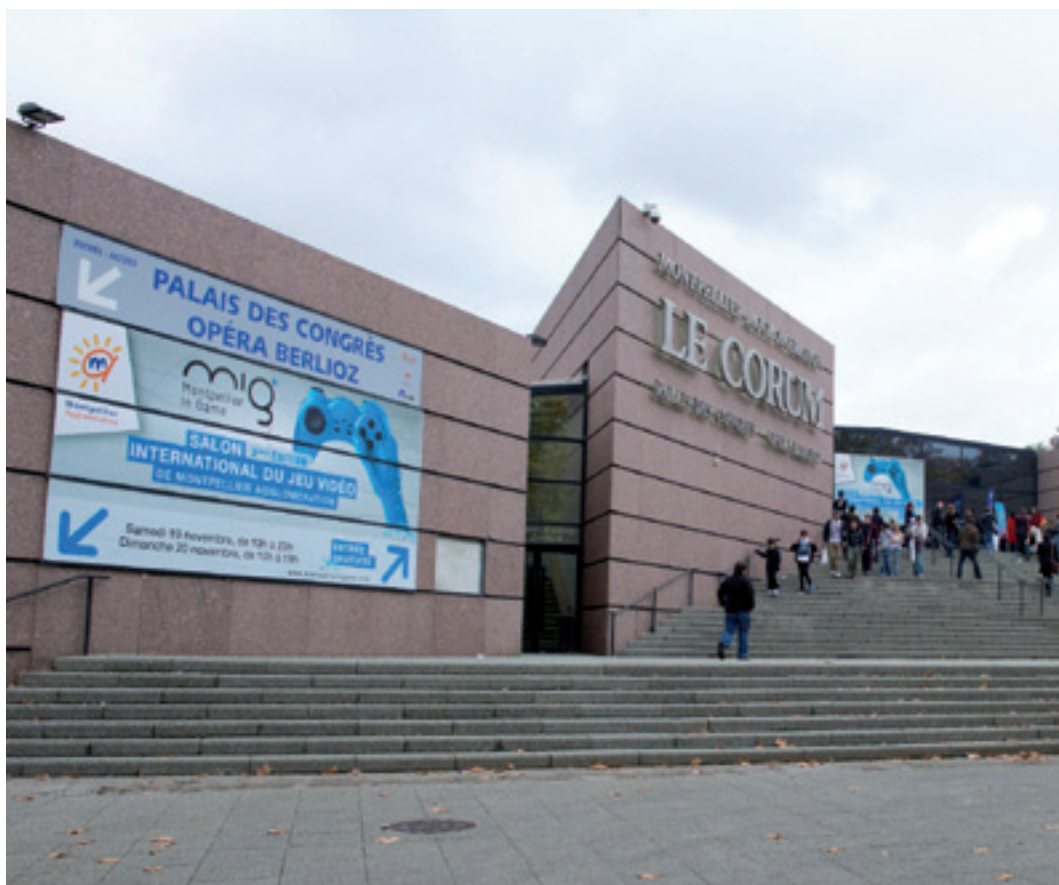
sommaire

I. Les Professionnels se donnent rendez-vous au MIG	p 4
II. Concours et prix : Montpellier Agglomération met les écoles à l'honneur	p 8
III. Un week-end d'animations, de rencontres, de performances, de nouveautés... pour le grand public	p 10
IV. Montpellier Agglomération, un soutien de poids pour la filière des jeux vidéo	p 14
V. Le programme en un coup d'œil	p 15
VI. Les partenaires	p 16

Montpellier Agglomération présente la 3^e édition du MIG

mig
Montpellier
In Game

Cette année encore durant 4 jours, l'impressionnant vaisseau futuriste du Corum prend le large avec à son bord l'ensemble des acteurs du jeu vidéo et des loisirs numériques. Pour sa troisième édition, du 15 au 18 novembre, et suite à l'immense succès populaire de l'an dernier avec une affluence de près de 35 000 visiteurs, le Montpellier in Game (MIG) s'étoffe encore et investit cette fois les 4 niveaux du Palais des Congrès, soit plus de 5 000 m² d'espaces, au cœur de Montpellier. L'événement couple donc toujours au volet grand public le week-end, qui reste gratuit, un salon professionnel en semaine. L'ensemble des écoles locales, qui font le lien entre les deux mondes et sont l'avenir du jeu vidéo, seront présentes avec, en prime cette année, le prix du meilleur projet étudiant MIG 2012 qui sera remis lors du salon. Sites Internet, page Facebook, Montpellier Agglomération utilise et valorise les technologies numériques à travers le MIG, avec pour ambition de devenir une étape incontournable dans le circuit mondial des grands salons du secteur. Plus d'animations, plus de jeux, plus de stands, plus de conférences, plus de personnalités et une surface plus que doublée, le MIG 2012 tape toujours plus fort... et toujours gratuitement pour le grand public.



I. Les professionnels se donnent rendez-vous au MIG

JOURNÉES PROFESSIONNELLES : 15-16 NOVEMBRE

Les jeudi 15 et vendredi 16 novembre, la première partie du MIG, exclusivement réservée aux professionnels, accueillera notamment des acteurs de domaines du jeu vidéo en émergence ou en forte croissance : téléphonie mobile, TV ou web. Comme l'an dernier lors de ces 2 premiers jours, le MIG se rapproche d'un événement fort, existant depuis 34 ans, le Digiworld Summit de l'Idate, qui attire entre 1 200 et 1 500 décideurs des TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) à chaque édition. Les jeux vidéo y sont représentés au travers d'un séminaire dédié, qui a réuni près de 300 personnes en 2011.

Jeudi 15 : 9h-19h

1.1 Les experts du jeu vidéo au « DigiWorld Game Summit »

La 11^e édition du séminaire des jeux vidéo « DigiWorld Game Summit », en partenariat avec le DigiWorld Summit de l'Idate, propose de nombreux rendez-vous : "Cloud Gaming", « R&D », "Nomad ou Online Gaming", "design" "innovation"... et un plateau impressionnant d'invités prestigieux :



- **Guy DE BEER**
(Playcast media)
- **John NESKY**
(TheGameCompany)
- **Davy CHADWICK**
(EA Mobile)
- **Jean ZEID**
(France Info)
- **Franck ABIHSSIRA**
(Bouygues Telecom)
- **Franck DIARD** (NVIDIA)
- **Bruce GROVE** (OnLive)
- **Dino DINI** (NHTV University)
- **Bill FLETCHER**
(Valve Software)
- **Keith GUERRETTE**
(Naughty Dog)
- **Wyeth JOHNSON**
(Epic Games)
- **Paha SCHULZ** (Crytek)
- **Robert COGBURN**
(Naughty Dog)
- **Patrice DESILETS**
(THQ Montréal)
- **Jurie HORNEMAN**
(Mi'pu'mi Games)
- **Alexis JOLIS DESAUTEL**
(Ubisoft Montréal)
- **Vincent DONDAINE**
(Bulkypix)
- **Will LUTON** (Mobile Pie)
- **Jean-François RODRIGUEZ**
(Orange)

Le marché du jeu vidéo : Un secteur en pleine expansion

72 milliards d'euros. C'est le poids du marché mondial du jeu vidéo prévu en 2015 (3,7 milliards en France). Aujourd'hui, ce secteur pèse déjà **56 milliards d'euros** au niveau international (matériel + logiciels), et **2,8 milliards d'euros** en France. (Source : Idate)



I. Les professionnels se donnent rendez-vous au MIG

Ce séminaire sera l'occasion de faire le point sur les enjeux industriels, technico-économiques et de création dans le secteur des jeux vidéo. Les problématiques qui se sont ainsi avérées ou révélées majeures en 2012 prennent principalement comme support le Web :

- Organisation industrielle : le crowdfunding comme nouveau mode de financement de la production, le développement du SaaS, ou PaaS et ses impacts sur l'économie des studios,
- Distribution dématérialisée : généralisation des appstores sur les plates-formes fixes et mobiles, développement de l'HTML5, déploiement des offres de Cloud Gaming sur ordinateurs, tablettes, smartphones et TV connectées,
- Pratiques de jeux : affirmation du jeu multi écran, multiplication des stratégies cross média et des applications transmédia mobiles, nomades et multijoueurs,
- Exploitation des communautés : l'acte 2 du jeu social, les enjeux éditoriaux et économiques liés à la gestion des communautés, les enjeux liés à l'exploitation des « metrics »...

C'est dans ce contexte que la nouvelle génération de consoles de salon va être commercialisée. Outre la nécessité de reconsidérer leur positionnement éditorial au regard des évolutions d'usages, les consolistes devront également relever à nouveau le défi de l'innovation technologique disruptive pour reconquérir des joueurs aussi versatiles que variés dans leur goût.

Un secteur au potentiel exponentiel

Le MIG a pour objectif de promouvoir au niveau national et international l'industrie des jeux vidéo sur l'Agglomération de Montpellier auprès des professionnels et du grand public. Avec une croissance exponentielle, aujourd'hui le chiffre d'affaire mondial de jeux vidéo dépasse celui du cinéma, ce secteur est également extrêmement porteur localement. En effet, sur le seul territoire de l'Agglomération, plus de **60 entreprises à fort potentiel créatif génèrent près de 1 000 emplois**. Avec ce salon annuel, Montpellier Agglomération entend ainsi se positionner dans les premiers rangs du secteur des jeux vidéo au niveau national et international, dans le domaine des loisirs avec des sociétés comme Ubisoft, 3^e éditeur mondial de jeux vidéo, ou Féérik, mais aussi des Serious Games, ludiques et médicaux à la fois avec, notamment, Genious Interactive ou Kheotek.



I. Les professionnels se donnent rendez-vous au MIG

Vendredi 16 : 9h-19h

1.2 Une journée pour comprendre l'impact des jeux vidéo dans la société

La deuxième journée professionnelle du MIG sera riche en contenu avec trois cycles de conférences, des rencontres B2B et un large programme pour les étudiants et les jeunes professionnels.

Ces événements thématiques sont organisés en collaboration avec les organisations de référence du secteur et proposent un panel d'intervenants composé à la fois d'internationaux très renommés porteurs d'un message et d'une expertise forte, et de représentants d'entreprises nationales ou locales dont le MIG souhaite mettre en valeur la compétence et le savoir faire.

À partir de 9h, les conférences débiteront simultanément pour permettre aux professionnels présents de se constituer un programme à la carte en choisissant parmi les 3 cycles de conférences mais aussi dans les masterclasses pour les étudiants. En début d'après-midi, tous les publics se réunissent pour deux grandes interventions en salle Pasteur, par des personnalités phares dans leur domaine sur le thème des interactions entre jeu vidéo et les autres industries. **Dominique DELPORT**, CEO d'HAVAS Media viendra exprimer la vision d'un grand expert de la publicité et du marketing. En retour, **Stéphane KURGAN**, CEO de King.com, société leader du jeu « casual », viendra évoquer la diffusion du jeu vidéo dans toute la société. La fin de journée sera dédiée aux rencontres business et au networking entre les différents publics présents, grâce aux rendez-vous pris sur la plateforme online ou sur place lors des animations prévues.

Trois cycles de conférences rythmeront la journée pour appréhender l'impact économique du marché exponentiel des jeux vidéo :

Game In Marketing

Après le succès de la conférence organisée avec l'ADETEM en 2011, le MIG pérennise l'évènement et proposera désormais un rendez-vous annuel pour permettre aux professionnels de la communication et du marketing de rencontrer les acteurs du jeu vidéo. Gamification, Advergaming, serious game, social games, autant de tendances qui démontrent la capacité du jeu vidéo à innover les secteurs traditionnels de l'économie. Les conférences auront pour objectif principal de mettre en lumière les enjeux de cette convergence irréversible.

Les conférences réuniront des experts renommés de la communication et de l'utilisation du jeu dans le marketing tels que **Aïda GOCHGARIAN** (KTM Advance), **Gerardo TALAVERA FARIAS** (Renault), **Alexandre REYMONET** (DigiWorks), **Stéphane AULON** (Nelis), **Julian ALVAREZ** (CCI Grand Hainaut), **Carole FAURE** (Global Game Jam), **Frédérique DOUMIC** (Quat Entertainment).



I. Les professionnels se donnent rendez-vous au MIG

Game In Economics

L'économie du jeu vidéo connaît de perpétuelles évolutions quant à ses modèles économiques et ses modes de financement. Organisée avec le SNJV, cette conférence proposera aux professionnels un large tour d'horizon des nouvelles opportunités de financement et de monétisation de leurs productions, avec cette année un accent tout particulier mis sur le phénomène du crowdfunding.

Les conférences réuniront à la fois des experts reconnus tels que **Michael GOLDMAN** (MyMajorCompany), **Jean BARET** (Lyonnet Bigot Baret & Associés), **Julien VILLEDIEU** (SNJV), **Pierre FOREST** (Metaboli), **Pierre-Alain LAUR** (Feerik), **Baptiste MERCIER** (Hi-Media Payments), ainsi que des start-up qui montent venues présenter leurs activités et leurs business models innovants.

Game In Research & Development

En partenariat avec les Universités Montpellier 2 et 3 et notamment le LIRMM, le MIG proposera un espace de rencontres, d'échanges et de conférences pour les enseignants chercheurs et chercheurs prenant comme objet le jeu vidéo ou travaillant sur les technologies utilisées ou utilisables par le jeu vidéo.

Situé au carrefour des sciences informatiques, des arts plastiques et de la communication, le jeu vidéo suscite les discussions sur l'apport croisé par cette pluridisciplinarité dans la réalisation de jeu vidéo. Vendredi 16 novembre, de 9h30 à 13h, les étudiants échangeront lors d'une table ouverte avec les invités et un chercheurs sur deux thèmes : d'abord « L'adaptation et la difficulté », ensuite « Les tensions contemporaines dans les jeux vidéos ».

Les rencontres B2B, passerelles entre communication, marketing et recherche

Le Montpellier In Game se veut être un lieu d'échange et de rencontre efficace et souhaite poser des passerelles fortes entre les différents mondes du jeu vidéo, les acteurs de la communication et du marketing et également ceux de la recherche.

Le salon invite ainsi à se rencontrer des professionnels issus de secteurs à la fois très différents mais aussi potentiellement très complémentaires. Avec les rencontres B2B, ils auront accès à une plateforme de prise de rendez-vous qui leur permettra de programmer des rencontres avec tous les professionnels présents. Le MIG proposera ainsi, le vendredi après-midi, une large session dédiée aux rendez-vous et au networking dans les espaces aménagés à cet effet.



II. Concours et prix : Montpellier Agglomération met les écoles à l'honneur

L'ensemble des écoles locales du jeu vidéo seront présentes au MIG et mises en valeur par le biais de stands où elles pourront rencontrer les futurs étudiants, présenter leurs activités et leurs réalisations. Ces écoles font ainsi le lien entre salon pro et grand public puisque le MIG offrira aux étudiants et jeunes professionnels une opportunité unique de faire expertiser leurs projets par un jury de professionnels renommés avec, à la clé, le prix du « meilleur projet étudiants MIG 2012 ».

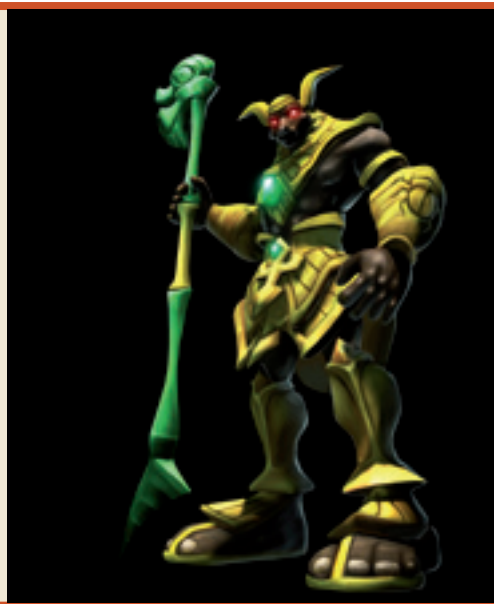
Les événements destinés aux étudiants sont organisés avec le concours du collectif « AcadémIG », créé par l'Idate, qui regroupe le médialab Kawenga et des structures de recherche et de formation aux métiers du jeu (Créajoux, Objectif 3D, Epitech, ACFA Multimédia, Master Jeu Vidéo Université Montpellier 3, Le Laboratoire Informatique, Robotique, Microélectronique Université Montpellier 2).

NOUVEAUTÉ 2012

Les Métiers du Jeu Vidéo : Les jeunes préparent leur avenir au MIG

Sur le seul territoire de Montpellier Agglomération, plus de 60 entreprises à fort potentiel créatif génèrent près de 1 000 emplois. En partenariat avec les écoles, le MIG proposera au public de découvrir les métiers du jeu vidéo à travers un cycle de conférences dynamiques. Les principaux métiers seront présentés par un professionnel, venu expliquer clairement son quotidien et partager son expérience.

Les conférences métiers auront lieu le samedi 17 novembre de 10h30 à 14h dans la grande salle Pasteur.



2.1 Game Jam : 48 H chrono pour créer un jeu vidéo

Pour la deuxième année consécutive, l'association Kawenga et l'Université de Montpellier 3 organisent une « Game Jam » (concours de création de jeux vidéo) qui se déroulera entre mardi 13 et jeudi 15 novembre au soir. Une performance de 48 heures donc réunissant des équipes d'étudiants, de professionnels, d'indépendants et d'amateurs, avec pour consigne d'inventer et prototyper un jeu vidéo, répondant à une thématique tirée au sort et à certaines contraintes, sous le regard attentif de professionnels. Et quel jury de professionnels ! Les étudiants pourront rencontrer et échanger avec **Susan GOLD** (Global Game Jam), **Philippe ULRICH** (Créateur de Cryo Interactive), **Thierry PLATON** (Bip média), **William DAVID** (Swing Swing Submarine), **Christophe HERAL** (Erable) et **Emeric THOA** (The Gamebakers).

NOUVEAUTÉ 2012 La remise des prix aura lieu lors du MIG, le vendredi à 18h30.

II. Concours et prix : Montpellier Agglomération met les écoles à l'honneur

2.2 L'ESBAMA détourne le MIG les 17 et 18 novembre

Pendant le MIG, 50 étudiants de 2^{ème} année de l'ESBAMA (EPCC École Supérieure des Beaux-Arts de Montpellier Agglomération) exposeront leurs projets artistiques, préparés depuis la rentrée. Les jeux vidéo sont en effet des éléments de notre culture contemporaine et une source d'inspiration récurrente pour nombre d'artistes. À partir de l'observation des jeux vidéo qu'ils auront choisis, les étudiants en groupe de deux à quatre seront amenés à construire des projets singuliers selon des principes de détournement de ces jeux. Les travaux plastiques pourront prendre la forme de dessins, volumes, photos, animations, vidéos ou programmes interactifs. Les étudiants seront cette année au niveau 0 du Corum, espace « Expositions » pour présenter, en direct, leurs différentes réalisations.

2.3 Concours Game Critics : prix du meilleur projet étudiant MIG 2012

Le MIG offrira aux étudiants une opportunité unique de faire expertiser leurs projets par un jury de professionnels renommés. Après une sélection des dossiers inscrits sur le site officiel (www.montpellieringame.com), les auditions se feront en public de 8h30 à 11h30.

Cette année, le jury composé de :

- **Frédéric RAYNAL**, l'une des figures du jeu vidéo français qui a notamment donné naissance aux séries Alone in the Dark, et Little Big Adventure, très grands succès des années 1990. Il travaille aujourd'hui en collaboration avec Ubisoft2 ;
- **Eric CHAHI**, graphiste, programmeur et concepteur de jeux vidéo. Il impose son style sur Atari ST et Amiga avec des hits comme Jeanne d'Arc et Voyage au Centre de la Terre. En 2010, avec Ubisoft Montpellier, il lance le jeu From Dust, où le joueur intervient sur l'environnement (notamment les volcans) pour protéger une tribu (From Dust est disponible en téléchargement sur Xbox Live et PC et sur le PSN depuis 14 septembre) ;
- **Vincent DONDAINE** co-fonde en 2008 Bulkypix, désormais l'un des éditeurs internationaux à la plus forte croissance dans le jeu vidéo mobile avec plus de 120 titres publiés sur iOS et Android ;
- et **John NESKY** qui a rejoint Thatgamecompagny début 2011 au poste d'ingénieur des sensations. En tant qu'ingénieur caméra en chef sur Journey, véritable succès du Playstation Network, il a relevé le défi de concevoir une caméra dynamique et fluide. Membre actif de la communauté des créateurs de jeux indépendants, il crée des jeux iPhone, Facebook et Flash lors de ses temps libres.

NOUVEAUTÉ 2012 Ce jury décernera le prix du « meilleur projet étudiants MIG 2012 »
le vendredi 16 novembre à 18h30 en salle Pasteur.

2.4 Masterclasses

Après **Greg MITCHELL** (Epic Games) et **Boyd MULTERER** (Microsoft) en 2011, le MIG 2012 proposera également aux étudiants de rencontrer **Noah FALSTEIN**, **Emeric THOA**, **Susan GOLD** et **Ernest ADAMS**, des experts réputés pour des cours illustrés et vivants sur des sujets techniques et artistiques, dans la prestigieuse salle Pasteur du Corum.

NOUVEAUTÉ 2012

Montpellier Agglomération soutient l'innovation étudiante

Afin d'encourager l'innovation et de donner toutes les chances aux jeunes créateurs de voir leurs projets se réaliser, Montpellier Agglomération offre une année d'accompagnement et d'hébergement temporaire dans les locaux de la pépinière d'entreprises Cap Oméga pour les lauréats des concours Game Jam et Game Critics.

III. Un week-end d'animations, de rencontres, de performances, de nouveautés... pour le grand public

JOURNÉES PUBLIQUES : 17-18 NOVEMBRE

Samedi et dimanche, une multitude d'animations sont programmées, depuis les conférences sur les métiers du jeu vidéo notamment, jusqu'à la pratique conviviale des jeux les plus en vogue. Avec un espace plus que doublé, le MIG investit les quatre niveaux du Corum et propose ainsi de nombreuses nouveautés.

3.1 MIG 2012, le plein de nouveautés

Tournoi eSport, l'événement phare

Le jeu vidéo de compétition est un phénomène en plein essor dans le monde, avec de grands événements halletants pour les joueurs et spectaculaire pour le public. Le MIG souhaite cette année mettre l'eSport à l'honneur en dédiant un niveau complet aux tournois : League of Legends, Counter Strike Global Offensive, Call of Duty... Les grands jeux qui animent la communauté eSport seront là pour 24 heures de jeu non-stop pour plus de 600 joueurs et près de 20 000 € de gains. Avec des dotations très élevées autant en « cashprice » qu'en matériel et des équipes de très haut niveau, le MIG se hisse dès cette année dans le top des événements du genre en France et en Europe. Le succès est déjà très important puisque les places pour certains tournois se sont arrachées en quelques minutes dès le lancement des inscriptions sur le site Internet du MIG. Quelques places sont encore disponibles (avec frais d'inscriptions), pour se confronter aux meilleurs. Le MIG sera également à nouveau cette année une des étapes majeures de la PES League, le jeu de foot de Konami, avec les meilleurs joueurs français au rendez-vous et une occasion unique pour tous de les affronter.



Le meilleur du jeu vidéo

Le MIG 2012 sera le salon du jeu vidéo sous toutes ses formes, des super productions qui font la une en passant par les jeux sur mobile et les jeux grand public dit « casual games ».

Côté hits, les joueurs pourront retrouver sur les stands exposants, ou dans les zones d'animations, les derniers titres des grands éditeurs : Microsoft, Playstation, Nintendo, Ubisoft, Namco-Bandai, Konami, Activision-Blizzard, Square-Enix, Bigben, Bethesda... Les grands succès de Noël seront au rendez-vous autant pour les gamers, avec des stars comme Black Ops 2, ou pour toute la famille grâce au très populaire Just Dance.



III. Un week-end d'animations, de rencontres, de performances, de nouveautés... pour le grand public

Les performances « superplay »

Le public du Montpellier In Game pourra découvrir une animation spectaculaire et originale : Le super-playing. Le super-playing, c'est la pratique du jeu poussé à son plus haut niveau avec pour objectif de réaliser des performances impressionnantes : terminer un jeu en quelques minutes quand il faut plusieurs heures aux joueurs lambda (« speedrun »), atteindre des scores incroyables (« scoring »), maîtriser à la perfection les niveaux de jeu les plus difficiles. Le collectif Toudin, référence en la matière en France, animera la scène dédiée et proposera tout le week-end des performances suprenantes. L'occasion de voir par exemple certains des meilleurs joueurs du monde de Tetris, Metroid, Portal, ou Pop'n Music, le tout avec les commentaires délirants de Bob Lennon, animateur bien connu des fans de jeux vidéo.

Le festival des webséries

Phénomène incontournable de la nouvelle culture du Web, les webséries sont le vivier des futurs talents du cinéma et de la télévision de demain, avec des pépites laissant libre court à leur créativité et leur imagination. Pour mettre en valeur le talent de ces auteurs et acteurs amateurs, le Montpellier In Game crée cette année son premier festival des webséries et a sélectionné et invité le meilleur de la scène des mini-séries indépendantes sur Internet. Le public pourra rencontrer les grandes stars du genre, comme Noob ou Flander's Company mais aussi celles qui montent comme Worcruft Apocalym ou les montpelliérains de Another Hero. Une large zone leur sera dédiée tout le week end, pour des rencontres avec les auteurs et les acteurs, des projections sur grand écran et, pour la première fois l'élection, par le public, du 1^{er} prix du public « Websérie MIG 2012 ».

3.2 Des « stars » du jeu vidéo à la rencontre du grand public

Comme chaque année, le Montpellier In Game proposera à ses visiteurs une occasion unique de rencontrer de grands créateurs qui font et ont fait l'histoire du jeu vidéo. Et en 2012, le plateau sera assez exceptionnel. En effet, dans la lignée de conférences professionnelles de haut niveau, le MIG grand public accueillera des têtes d'affiches des plus grands studios :



Samedi 17 : 3 conférences

- de 14h à 15h : Naughty Dog avec Robert Coghurn, Lead designer et Keith Guerrette, Lead Visual Effect Artist,
- de 15h à 16h30 : L'aube des jeux vidéo, avec Jordan Mechner,
- de 17h à 18h30 : Pixar

III. Un week-end d'animations, de rencontres, de performances, de nouveautés... pour le grand public

Dimanche 18 : Jeux Vidéo et Société

Pédagogique, violent, dangereux, le jeu vidéo fait souvent débat. Le MIG 2012 proposera au public d'aborder clairement le sujet à l'occasion d'une rencontre-discussion sur la parentalité et les jeux vidéo, le dimanche 18 novembre de 14h à 15h30. Intitulée « Que font nos enfants avec les jeux vidéos ? Accompagner les parents face à cette nouvelle activité », cette conférence / débat sera animée par Emmanuel Mayoud, médiateur numérique et spécialiste des usages socioculturels des jeux vidéo et Guillaume Gillet, psychologue clinicien, qui s'est spécialisé dans l'étude du numérique (Internet, jeux vidéo, réseaux sociaux) autant sous l'angle de la psychopathologie que dans une perspective d'utilisation thérapeutique.



Samedi 17 et dimanche 18 : Rencontres et dédicaces

En partenariat avec Sauramps, le MIG proposera au public de rencontrer de nombreuses figures de la « culture geek » :

Davy Mourier, acteur, scénariste et animateur, véritable star du web et des gamers avec notamment « Karate Boy » chez Ankama. Présence le samedi et dimanche de 11h à 18h.

Boulet, dessinateur plebiscité et Blogueur pour ses « Notes » chez Delcourt (BD tirées de son blog). Présence du samedi 12h au dimanche 18h.

Gaston, auteur de la BD « Gamer'z ». Présence le samedi uniquement de 10h30 à 18h.

Mig, illustrateur de Dofus Monster chez Ankama. Présence du samedi 12h au dimanche 18h.

Sassine, illustrateur de Wakfu chez Ankama. Présence du samedi 11h au dimanche 17h30.

Bob Lennon, animateur et chroniqueur à l'humour ravageur.



Un musée du jeu vidéo

De Pong à Avatar, du jeu d'arcade à la réalité virtuelle, que de chemin parcouru par le jeu vidéo ! Tout au long de ses 40 ans d'histoire, le jeu vidéo s'est implacablement imposé comme le loisir de référence pour toute la famille. Devenu plus important que le cinéma en chiffre d'affaires, il n'en finit pas d'évoluer. Multiforme, il a désormais pris place désormais tout autant dans les salons, sur les réseaux sociaux que dans les galeries d'art et les salles obscures.



III. Un week-end d'animations, de rencontres, de performances, de nouveautés... pour le grand public

3.3 Les principaux exposants

Bigben

Présentera ses nouveautés comme WRC3, le top du jeu de rally et Handball Challenge 13, la référence du genre.

Konami

Outre PES 2013 et la PES League, Konami présentera ses nouveautés de fin d'année.

Nintendo

La Nintendo League, viendra présenter au public les dernières nouveautés du géant nippon du jeu vidéo.

Éditions Volumiques

Présentera ses jeux et applications téléphone et tablettes, tous basés sur des interactions suprenantes entre la réalité et le virtuel.

Peoleo

Présentera Drakerz, son jeu de carte très novateur à base de réalité augmentée.

Feerik

Proposera au public de rencontrer les artistes des jeux Eredan et OhMydollz et lancera sur le MIG le nouvel Artbook Eredan.

Epitech

L'école d'ingénieur fera sensation avec Nao son robot super intelligent qui s'amusera à piloter tout seul une voiture au milieu du public du MIG !

Stealth Gamer

Viendra présenter ses produits spécialement étudiés pour les gamers : casques, souris, claviers.

I Love My Console

Le spécialiste de la réparation de consoles proposera de nombreuses animations et tournois sur son stand.

Loc'Karting

Proposera de redécouvrir Mario Kart avec un pilotage dans un vrai karting.

Askew

Le spécialiste de la mode pour gamers et geeks présentera ses dernières collections.

Gamewedge

Le nouveau réseau social des gamers vous proposera des rencontres avec de fameux ambassadeurs (dont Kayane, vice-championne du monde de Street Fighter) ainsi que des animations communautaires et des « speed dating pour geek ».

Zone Nouveautés

En partenariat avec les éditeurs, le MIG présentera les toutes les grandes nouveautés dont :

Activision-Blizzard (Call of Duty: Black Ops 2)

Bethesda (Dishonored)

Electronic Arts (Fifa 13, Medal of Honor Warfighter)

Microsoft (Halo 4, Forza Horizon...)

Namco Bandai (Dragon Ball Z pour Kinect)

Playstation (Little Big Planet Karting,

Wonderbook: Book of Spells)

Ubisoft (Assassin's Creed 3, Just Dance 4,...)

NCsoft (Guild Wars 2)

Sega (Sonic All Star Racing)

Square-Enix (Hitman: Absolution)

IV. Montpellier Agglomération, un soutien de poids pour la filière des jeux vidéo

Parmi la dizaine de jeux vidéo français ayant dépassé le million d'unité vendues, quatre d'entre eux ont été fabriqués à Montpellier. L'Agglomération de Montpellier est ainsi devenu un territoire d'exception pour les jeux vidéo et la création numérique. La collectivité a très vite appréhendé le potentiel de développement de cette filière et son dynamisme. Elle mène depuis près de quinze ans une politique d'aide et de soutien actif à ce secteur des jeux vidéo.

Des atouts exceptionnels et le soutien de Montpellier Agglomération

Montpellier Agglomération possède des atouts exceptionnels : un cadre de vie particulièrement attractif pour les entreprises, françaises et étrangères, des universités et des écoles reconnues pour la qualité de leur enseignement, une main d'œuvre qualifiée et de la matière grise, une évolution démographique forte, des coûts d'implantation compétitifs, la présence d'un leader mondial, la fibre optique... Le rôle de la collectivité est donc de valoriser et d'encourager le développement de cette filière, créatrice de richesses et d'emplois, en menant une politique volontariste qui favorise son rayonnement et sa compétitivité.

Montpellier Agglomération mène depuis des années une politique de soutien au secteur : organisation de rencontres entre entrepreneurs et chercheurs, soutien au séminaire Jeu Vidéos du Digiworld Summit depuis sa création, accompagnement au jeunes entreprises par le Business and Innovation Centre (BIC) de Montpellier Agglomération, élu meilleur incubateur mondial en 2007, aide à la création puis accompagnement de l'association professionnelle locale Pix'LR, etc.

De multiples débouchés

Si cette filière des jeux vidéo est en fort développement, cela implique nécessairement des débouchés en terme d'emplois. Il existe ainsi une quinzaine de métiers autour de l'infographie 3D. Des techniciens, des ingénieurs, des informaticiens, des programmeurs, des graphistes, des directeurs artistiques, des scénaristes, des professionnels du son, mais aussi des postes autour de l'entreprise elle-même, dans les secteurs du marketing, de la logistique et de la communication...

V. Le programme en un coup d'œil du 15 au 18 novembre 2012 au Corum - Montpellier

Volet professionnel et formation (sur inscriptions) - niveau 1

Jeudi 15 : 9h-19h

- Digiworld Game Summit - conférence internationale sur les tendances du marché du jeu vidéo.
Salle Einstein

Vendredi 16 : 9h-19h

- Rencontres d'affaires des professionnels du secteur et entre acteurs du Jeu Vidéo et de la communication.
- Conférences « Game in economics », en partenariat avec le Syndicat National du Jeu Vidéo.
- Conférences « Game in Marketing », en partenariat avec l'ADETEM.
- Conférences « Game in R&D », en partenariat avec le LIRMM et l'Université de Montpellier 3.
- Journée étudiante avec Gamecritics et Masterclasses animées par des invités prestigieux pour les étudiants des écoles du jeu vidéo.

Volet grand public - sur les 4 niveaux du Corum

Samedi 17 : 10h-20h

- Conférences grand public en salle Pasteur (niveau 0), avec des invités prestigieux : « Les jeunes préparent leur avenir au MIG » à 10h30, conférences des « stars » du secteur de 14h à 18h30.
- Street Fighter IV : finales de 18h à 19h et show de matchs de 19h à 20h en salle Pasteur (niveau 0).
- Rencontres et dédicaces, toute la journée au niveau 0.
- Mini-tournois pour tous, avec notamment des jeux de danse et de musique (niveau 3).
- Projection de webséries et vote du public pour ses préférés (niveau 1).
- Salon grand public pendant la journée (niveaux 0,1 et 3) : démonstrations, stands, consoles en libre accès, qualification des tournois, etc.

Dimanche 18 : 10h-18h

- Conférence « Que font nos enfants avec les jeux vidéos » de 14h à 15h30 en salle Pasteur (niveau 0).
- Diffusion de courts-métrages et de webséries en salle Pasteur (niveau 0). Remise des prix du Festival des webséries à 17h30.
- Finales eSport à 15h30 et 18h en salle Pasteur (niveau 0).
- Mini-tournois pour tous (niveau 3).
- Rencontres et dédicaces au niveau 0.
- Salon grand public pendant la journée (niveaux 0,1 et 3) : démonstrations, stands, consoles en libre accès, etc.
- Mini-tournois pour tous.
- Rencontres et dédicaces.
- Salon grand public pendant la journée : démonstrations, stands, consoles en libre accès, etc.

VI. Les partenaires

Idate : Le Digiworld Summit

Depuis 1977, l'IDATE s'est imposé comme l'un des premiers centres d'études et de conseil en Europe dont la mission est d'accompagner les décisions stratégiques de ses clients sur les secteurs Télécoms, Internet, Médias, à travers deux domaines d'activités : Consulting & Research (un conseil indépendant et la publication d'un catalogue d'études de marché) et DigiWorld Programme (un programme annuel supporté par ses membres : DigiWorld Club, DigiWorld Summit, DigiWorld Yearbook, Communications & Strategies, ...). Inscrit dans le cadre du DigiWorld Programme, le DigiWorld Summit est l'événement annuel de l'IDATE, qui a pour but de réunir pour deux jours les acteurs les plus importants et influents dans le domaine des TIC, afin de débattre des enjeux du monde numérique.

PIX'LR : mutualiser les énergies

PIX'LR fédère les entreprises et acteurs privés de la filière des jeux vidéo et de la création numérique en région Languedoc-Roussillon. Depuis 2009, le cluster se positionne comme une entité regroupant près de 600 collaborateurs et présentant un ensemble de services, pour répondre aux besoins marketing et industriels de grands comptes de la filière. Plus qu'une simple association d'entreprises, PIX'LR est un regroupement d'expertises et de compétences dont les objectifs sont d'accompagner les entreprises dans leurs différentes phases de développement. L'association facilite et accompagne également les projets collaboratifs ainsi que le partage de ressources entre les entreprises régionales de la filière. Au niveau local et régional, l'association assure la visibilité et la promotion des compétences et expertises, participe au renforcement de l'attractivité du territoire sur la filière et promeut et développe l'emploi. Enfin le cluster participe à la mise en relation et au montage de projets collaboratifs d'innovation associant entreprises et centres de recherche.

Contact presse
Montpellier Agglomération
Frédérique Touraine : 04 67 13 60 20 / 06 75 92 55 25
f.touraine@montpellier-agglo.com

Montpellier Agglomération

50 place Zeus - CS 39556 - 34961 Montpellier cedex 2
Stations Tramway ligne 1 : Léon Blum et ligne 4 : Placé de l'Europe

www.montpellier-agglo.com



Montpellier
Agglomération