



SOMMET INTERNATIONAL DU JEU DE MONTRÉAL 08

Des chefs de file novateurs prendront la parole lors du 5^e Sommet international du jeu de Montréal

Montréal, le mardi 9 septembre 2008 – Le Sommet international du jeu de Montréal (SIJM), organisé par Alliance numérique, le réseau de l'industrie numérique du Québec, dévoile aujourd'hui l'ensemble des conférenciers principaux qui s'adresseront aux 1 500 participants attendus lors de sa cinquième édition, les 18 et 19 novembre 2008 au Palais des congrès de Montréal. **Warren Spector** de Disney-Junction Point Studios, **Laura Fryer** de Microsoft Games Studio ainsi que **Cheryl Olson** et **Lawrence Kutner**, auteurs du livre à succès *Grand Theft Childhood*, s'ajoutent à **David Braben** de Frontier Developments à titre de conférenciers principaux.

Quatre conférences qui ont du mordant!

- **Warren Spector** oeuvre dans le domaine du jeu depuis 25 ans et est connu comme créateur principal du titre primé *Deus Ex* (Ion Storm). Aujourd'hui vice-président et directeur créatif de Disney-Junction Point Studios, il travaille sur des concepts encore secrets, mais qui selon lui, lorsqu'ils seront présentés, feront dire à la moitié des gens qu'ils sont fous et à l'autre moitié qu'il s'agit de la chose la plus rafraîchissante depuis l'invention du pain tranché.

« J'ai beaucoup apprécié ma première expérience comme conférencier au Sommet international du jeu de Montréal il y a quelques années. Les gens que j'ai eu l'occasion de rencontrer, la qualité et la variété des conférences auxquelles j'ai assisté, la ville elle-même et la communauté dynamique de développeurs que j'y ai découverte, ont contribué à faire de ma participation quelque chose de spécial. Je suis donc impatient de revenir à Montréal cette année à titre de conférencier principal », souligne Warren Spector.

- **Laura Fryer**, productrice exécutive chez Microsoft Games Studios, est reconnue comme l'une des femmes les plus influentes de l'industrie du jeu. Elle a notamment participé à la création de jeux célèbres dont *Crimson Skies*, *Fighter Ace* et *Gears of War*, dont elle prépare actuellement la suite. Elle se penchera lors de sa conférence ***Production for people*** sur les besoins fondamentaux de l'être humain de produire des résultats et abordera les méthodes permettant d'atteindre ses buts sans brimer le plaisir fondamental de la création.

- **Cheryl Olson** et **Lawrence Kutner** sont co-directeurs du *Center for Mental Health and Media* au *Massachusetts General Hospital* et auteurs du livre à succès ***Grand Theft Childhood***. Ils présenteront les résultats de leurs recherches portant sur la façon dont les adolescents et leurs parents perçoivent, réagissent et répondent aux jeux vidéo. Leur conférence, intitulée ***Grand Theft Childhood? Real Data on Video Games and Violence***, se penchera sur les perceptions et préoccupations que suscitent les jeux vidéo. Des données qui se doivent d'être nuancées et vont parfois à l'encontre des idées reçues.

« Nous sommes très heureux de présenter au Sommet. Notre présentation est fondée sur une recherche de plus de 1,5 million de dollars étalée sur plus de deux ans, que nous avons menée au *Massachusetts General Hospital and Harvard Medical School*. Les résultats sont parfois en contradiction avec ce que les politiciens et les experts laissent souvent entendre au public », de dire Mme Olson et M. Kutner.

- Militant actif de l'industrie du jeu vidéo en Grande-Bretagne et reconnu pour son franc parler, **David Braben** de Frontier Developments analysera les récents et les futurs changements technologiques, l'implantation de nouveaux modèles d'affaires et présentera ses prédictions sur la sixième génération de console lors d'une conférence intitulée *Planning for the future?*.

Afin de permettre aux professionnels issus de secteurs connexes au jeu vidéo d'entendre ces quatre sommités, l'organisation du SIJM offre cette année un tarif unique et abordable qui permet d'assister aux conférences principales, en partie ou au complet. Ce tarif donne également accès à la zone exposition où les entreprises québécoises et internationales présenteront leurs produits et assureront une animation des plus captivante.

Des partenaires importants

Le SIJM peut, à nouveau, compter sur l'appui de ses partenaires du secteur public que sont Développement économique Canada, Patrimoine Canada, le ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation (MDEIE), et le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine du Québec ainsi que sur la société High Road Communications pour ses relations publiques.

À propos du SIJM

Le SIJM a été créé en 2004 afin de répondre aux besoins de l'industrie du jeu vidéo qui représente présentement plus de 6 200 travailleurs au Québec. Il vise à développer le transfert des connaissances et des expertises, à accroître le rayonnement de l'industrie québécoise à l'étranger, et à favoriser les échanges et la communication entre l'ensemble des intervenants du secteur. Spécialisé et de haut niveau, le SIJM touche de nombreux domaines allant de la création artistique, au design, en passant par la production et la programmation.

Pour tout savoir, s'inscrire ou recevoir le bulletin du SIJM, consultez le site Internet : www.sijm.ca.

À propos d'Alliance numérique

Alliance numérique, le réseau de l'industrie numérique du Québec, vise à soutenir et à accélérer la croissance et la compétitivité de son industrie. Tournée notamment vers les entreprises privées et les PME, elle compte près de 200 membres provenant des secteurs du jeu, du eLearning, de l'éducation et des services et applications Internet. Elle est la porte d'entrée pour quiconque désire travailler avec les professionnels du milieu des contenus numériques interactifs.

- 30 -

Pour plus de renseignements, veuillez communiquer avec :

Wendie Godbout
High Road Communications
Tél. : 514 908-0110, poste 311 ou wgodbout@highroad.com

Olivier Champion
Directeur des communications
Alliance numérique
Tél. : 514 848-7177, poste 226, ou 514 402-2754 ou ochampion@alliancenumerique.com