



SOMMET INTERNATIONAL DU JEU DE MONTRÉAL 08

Communiqué

Pour diffusion immédiate

Le Sommet international du jeu de Montréal s'ouvre au grand public pour la première année

Au programme des activités ouvertes au public : une exposition d'arts visuels, la conférence de clôture de Jonathan Blow et le *party* Gamma.

Montréal, le 12 novembre 2008 – Pour sa cinquième édition, le Sommet international du jeu de Montréal (SIJM), un événement de développement des compétences destiné aux artistes, programmeurs, designers et producteurs du secteur du jeu vidéo, qui aura lieu les **18 et 19 novembre prochains** au Palais des congrès de Montréal, innove en proposant pour la première fois, une série d'activités pour le grand public.

Créé pour répondre aux besoins de l'industrie, le SIJM est le plus important rassemblement de créateurs de jeux vidéo au Canada et figure d'ores et déjà parmi les événements mondiaux d'envergure du secteur. Le SIJM souhaite désormais faire connaître et promouvoir plus largement l'industrie, ses réussites, ses défis et ses débouchés, en élargissant le spectre des activités offertes, en intégrant un volet consacré aux arts visuels et numériques, et en ouvrant ses portes au public.

Portes ouvertes le 19 novembre

Le SIJM ouvrira donc ses portes **gratuitement** au public le **mercredi 19 novembre, de 15 à 19 h**. Les passionnés de jeux vidéo auront ainsi la chance de parcourir la zone d'exposition et de rencontrer les représentants d'entreprises établies dans toute la province et de discuter des perspectives d'emplois au Québec. Ils pourront également assister à la très attendue conférence de clôture de **Jonathan Blow**, concepteur indépendant, dont le jeu *BRAID* a séduit critiques et joueurs au début de l'année.

Exposition d'arts visuels

Comme arts numériques et jeux vidéos ont plus en commun que ce que la majorité des gens peuvent croire, le Sommet souhaite faire connaître l'aspect artistique des jeux vidéo, qui relève souvent plus des beaux-arts que de la technique. Il propose donc une exposition consacrée à ce que l'industrie nomme les « concept arts », qui aura lieu dans la zone

d'exposition du Sommet. L'exposition permettra aux visiteurs de découvrir des ébauches des décors, objets et personnages qui prendront vie plus tard dans le processus d'animation. Cette exposition se veut une vitrine de la créativité et du savoir-faire québécois.

Party de clôture et compétition de jeux indépendants en stéréoscopie

Pour terminer les festivités en beauté, le public sera ensuite convié au *party* de clôture du Sommet pour la troisième édition de Gamma, un événement mettant au défi la force créative des développeurs indépendants par le biais d'une compétition. Les projets finalistes seront présentés au public qui sera invité à jouer et à tester les jeux. Le lauréat sera désigné au cours de la soirée

Des partenaires importants

Le SIJM, présenté en collaboration avec Téléfilm Canada, peut compter sur l'appui de Microsoft, comme partenaire Or, et 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 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 et de la technique, au design, en passant par la production, la programmation et le jeu sérieux.

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 –

Source :

Wendie Godbout - High Road Communication
514 908-0110, poste 311
wgodbout@highroad.com

Olivier Champion - Directeur des communications
Alliance numérique
514 848-7177, poste 226
ochampion@alliancenumerique.com