



SOMMET INTERNATIONAL DU JEU DE MONTRÉAL 08

Communiqué

Pour diffusion immédiate

Édition record du Sommet international du jeu de Montréal

Montréal, vendredi 21 novembre 2008 – Le Sommet international du jeu de Montréal s'est clos sur une note record ce mercredi. Le rendez-vous annuel des professionnels de l'industrie du jeu vidéo, qui se tenait les 18 et 19 novembre au Palais des congrès, a attiré plus de 1500 participants – le double de l'édition 2005 - de tous les secteurs de l'industrie et de partout à travers le monde. L'événement, qui célébrait cette année son cinquième anniversaire, s'est ouvert pour la première fois au grand public afin de mieux faire connaître cette industrie en pleine croissance.

Alliance numérique, le réseau de l'industrie numérique du Québec, organisateur de l'événement, a également profité de cette occasion pour dévoiler les résultats d'une vaste étude de positionnement sur le jeu interactif au Québec, qui démontre que le Québec figure parmi les pôles d'excellence mondiaux du secteur, arrivant en 6^e place.

« Cette cinquième édition s'est avérée remarquable sur tous les plans. Le Sommet a continué à grandir en offrant près d'une centaine de conférences, tout en innovant puisqu'il proposait cette année des tables rondes et deux nouvelles thématiques : production et mobilité. L'événement est réellement devenu un incontournable dans l'industrie, attirant des sommités de partout sur la planète», a déclaré Alain Lachapelle, directeur du SIJM.

Parmi les faits saillants de cette édition, retenons les conférences de Warren Spector, vice-président et directeur de la création, Disney-Junction Point Studios, et celle donnée conjointement par Laurence Kutner et Cheryl Olson, codirecteur du Centre pour la santé mentale et les médias, de Hôpital général du Massachusetts, qui ont mis à mal un certain nombre d'idées reçus concernant la violence et les jeux vidéo et le rôle des médias sur ces a priori. L'Espace affaires, où près de 80 entreprises de jeu vidéo se sont rencontrées pour négocier et échanger, a également connu un grand succès.

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 les gouvernements du Canada et 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 –

Pour plus de renseignements:

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, ou 514 402-2754
ochampion@alliancenumerique.com