



LA PREMIÈRE CONFÉRENCE EN FRANCE
AUTOUR DES BROWSER GAMES ET SOCIAL GAMES
29 AVRIL 2010 À PARIS

COMMUNIQUE DE PRESSE – Paris le 17 Mars 2010 pour diffusion immédiate

Panel de leaders européens à la Web Game Conference à Paris le 29 avril prochain, plus de 200 professionnels attendus

Dans un contexte de forte croissance des jeux vidéo sur Internet, la première Web Game Conference qui se tiendra le 29 avril 2010 à Paris, annonce son programme et ses intervenants, parmi lesquels les leaders européens du secteur : Ankama, Travian et Bigpoint.

Initiée par **Owlient** et en partenariat avec **Hi-Media/Allopass**, **l'Institut International du Multimedia de l'Université De Vinci** et le **Syndicat National du Jeu Vidéo**, la Web Game Conference s'adresse aux leaders et innovateurs de l'industrie des jeux vidéo sur Internet ou sur les réseaux sociaux . Cette journée, orientée autour de la conception et de l'exploitation de ces jeux vidéo qui connaissent un très fort engouement auprès du public fera la part belle aux interventions de leaders du secteur.

L'objectif annoncé est de permettre aux professionnels d'échanger leurs expériences et d'optimiser leurs chances de réussite sur ces nouveaux marchés.

2 thématiques, 9 tables rondes plus de 30 intervenants européens et 200 visiteurs professionnels attendus à Paris.

- La conception et le développement d'un jeu vidéo :
 - o L'équilibre entre graphisme et game design, par Jan van der Crabben, Senior Game Designer chez **Travian Games** ;
 - o Quelles passerelles entre les jeux Web et les autres plateformes comme Facebook ou l'iPhone. ? avec l'intervention notamment de **Bulkypix**
 - o Comment recruter sur les nouveaux métiers ?
 - o Comment concilier les mécaniques de monétisation avec une audience jeune avec **E-enfance** et **Olivier Mauco**

- L'exploitation du jeu vidéo :
 - o Etendre son univers virtuel dans le réel ? Thomas Bahon, directeur produit d'**Ankama**, et Christophe Astorri, directeur produit d'**Owlient**, partageront leurs expériences du produit physique ;
 - o Les solutions de paiement, avec **Allopass** et **Wallie** ;

- o Les différentes approches en matière d'internationalisation, avec un retour d'expérience de Nils Holger Henning de **Bigpoint** ;
- o Le financement d'un jeu Web, avec les interventions de Nicolas Gaume, fondateur de **Mimesis Republic** et président du SNJV, Jérôme Lecoœur, General Partner à **Innovacom**, et Alexis Bonte, fondateur de **eRepublik**.

« Alors que l'industrie du jeu vidéo s'oriente plus que jamais vers la dématérialisation, et que les social media sur le Web tendent vers les modèles de vente de bien virtuels, la Web Game Conference est une occasion unique pour les professionnels intéressés par ces schémas alliant ludique, communautaire et biens virtuels de rencontrer et d'échanger avec les acteurs européens les plus actifs dans ce domaine », explique Olivier Issaly, PDG d'Owlient et organisateur.

Première conférence de ce genre en France, la Web Game Conference aura lieu le 29 avril 2010 au Pole Universitaire de Vinci à Paris - La Défense. Le programme complet est disponible sur le site en ligne de la conférence : <http://www.webgameconf.eu> de même que l'inscription en ligne.

A propos d'Owlient :

A l'origine du concept de « jeu-passion », Owlient fédère des communautés de passionnés autour de jeux Web. Fort du succès de ses jeux Equideow, Babydow et Fashiown, qui réunissent plus de 10 millions d'inscrits, Owlient a construit une forte expertise dans l'animation et la monétisation de communautés. La société, qui réalise désormais 75% de son activité à l'international, a réalisé en mai 2008 une première levée de fonds de 3 millions d'euros auprès d'Innovacom. Pour plus d'informations : www.owllient.eu

A propos de Hi-Media / Allopass :

Hi-media, groupe media on-line, figure parmi les plus grands éditeurs de sites Internet grand public au monde avec plus de 50 millions de visiteurs uniques. Hi-media est également leader européen sur le marché de la publicité interactive et celui des paiements électroniques. Son modèle économique s'appuie donc sur deux sources de revenus : la publicité en ligne via la régie Hi-media Network et la monétisation des contenus via la plateforme de micro-paiements Allopass. Pour plus d'information : <http://www.hi-media.fr>

À propos du Syndicat National du Jeu Vidéo :

Créé en 2008, dans la continuité de l'Association des Producteurs d'Œuvres Multimédia (APOM), le SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDEO (SNJV) rassemble les professionnels de la production de jeux vidéo et de programmes multimédias ludiques ainsi que les organisations œuvrant au développement de la filière jeu vidéo en France; Le SNJV compte plus d'une centaine d'entreprises membres est l'un des membres fondateurs de l'EGDF (European Games Developer Federation). Pour plus d'informations : www.snjv.org

À propos de l'Institut International du Multimedia :

Au croisement d'une école de création et d'une école de management, dès sa création en 1995 par Monika Siejka et Claude Vogel, l'IIM a été positionné sur ces deux axes afin de former de véritables chefs de projet multimédia. D'une première promotion de 20 étudiants en 1996, l'IIM compte à présent plus de 450 étudiants, ce qui fait d'elle la première école française de multimédia. Poursuivant son développement, l'IIM dispense aussi désormais un cursus de MBA Spécialisé Video Game Management. Pour plus d'informations : <http://www.iim.fr>

