

Communiqué de presse

« Demain : tous gamers... »

Conférence Débat

Mardi 7 décembre 2010 de 18 heures à 20 heures
Institut International du Multimédia à la Défense

Paris, la Défense, le 25 novembre 2010,

L'Institut International du Multimédia (IIM), du Pôle Universitaire Léonard de Vinci organise en partenariat avec le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) et l'Association e-enfance, une table ronde avec un échange avec le public pour débattre sur le loisir préféré des français qui suscite le débat.

Selon l'enquête de juin 2010 de l'Observatoire du jeu vidéo, 63 % des français jouent aux jeux vidéo, dont 75% en ligne, c'est aujourd'hui une pratique récurrente avec plus de 30% de joueurs journaliers. Le jeu vidéo s'adresse désormais à toutes les personnes, sur de très nombreux supports. Le jeu vidéo est devenu une véritable culture populaire, pratiquée par plus de 28 millions de français, souvent décrié en ce qu'il susciterait la violence ou l'addiction chez les plus gros joueurs, il est en fait mal connu.

Le très fort engouement pour les jeux dématérialisés, notamment accessibles en ligne sur internet ou sur les réseaux sociaux, implique de mieux informer et responsabiliser les parents sur ces nouvelles pratiques mais également d'impliquer les professionnels dans ce domaine.

Quelles sont les réelles influences du jeu vidéo ? L'information du public est-elle suffisante ? Les professionnels ont-ils pris la mesure de leur responsabilité ? Les futurs jeunes professionnels formés à l'IIM sont-ils sensibilisés à ces enjeux ?

Le débat est actuellement controversé mais nous essaierons de répondre de façon constructive avec l'aide d'experts à ces interrogations.

Nos spécialistes viendront en débattre et répondre aux questions que vous vous posez sur ce sujet autour d'une table ronde, modérée par Carole Faure, responsable du MBA Video Game Management de l'IIM.

Les experts participants :

Mme Justine Atlan

Directrice de l'association E-enfance

Mr Olivier Issaly

PDG de la société Owlent, producteur de jeux vidéo en ligne

Mr Guillaume Portier

Ex champion d'Europe de Quake

Mr Michael Stora

Psychanalyste et co-fondateur de l'observatoire des mondes numériques

Mr Julien Villedieu

Délégué Général du Syndicat National du Jeu Vidéo

Date : Mardi 7 décembre 2010 à partir de 18 h jusqu'à 20 heures.

Lieu : Amphi Colloque de l'Institut International du Multimédia

Merci de confirmer votre présence par e-mail à : fabien.de_mullenheim@devinci.fr

Pour plus d'informations sur nos partenaires :

SNJV Syndicat National du jeu vidéo : www.snjv.org

Le SNJV représente l'industrie française du jeu vidéo et intervient dans tous les domaines permettant de préserver ou développer la compétitivité des entreprises de production de jeux vidéo implantées en France : politiques publiques permettant de garantir la compétitivité internationale des entreprises de création de jeux vidéo ; dispositifs réglementaires et législatifs adaptés au développement durable de la filière; formation professionnelle; promotion de l'industrie française du jeu vidéo en France et à l'international.

E-enfance : www.e-enfance.org

e-enfance, association reconnue d'utilité publique créée en 2005, se positionne clairement en faveur des nouvelles technologies, considérant qu'Internet tout comme le téléphone portable sont les outils d'une nouvelle forme de socialisation, d'échanges et d'accès au savoir indispensables pour les enfants d'aujourd'hui.

Owlient : www.owlient.eu

La société **Owlient** est productrice de jeux vidéo avec un véritable savoir faire développé dans la conception de jeux pour maximiser l'interaction entre les joueurs. Aujourd'hui, Owlient est présent sur la communauté des passionnés de l'équitation, de l'enfance et la mode, sur 6 langues (français, anglais, allemand, espagnol, russe et portugais). La société travaille désormais sur de nouveaux services et de nouveaux sujets de passions.

L'Institut International du Multimédia (IIM) www.iim.fr

L'institut International du Multimédia (IIM), première école multimédia en France fondée en 1996 et dirigée par Monika Siejka et Jean-Claude Heudin, forme des Chefs de Projets Multimédia (titre reconnu par l'Etat en Certification Professionnelle). La pédagogie orientée projet est l'un des axes majeurs de son développement et du succès de ses étudiants en entreprise.

Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Créé en 1995 à l'initiative du Conseil Général des Hauts-de-Seine, le Pôle Universitaire Léonard de Vinci est un établissement d'enseignement supérieur composé d'une école de management (EMLV), d'une école d'ingénieurs (ESILV), d'un Institut International du Multimédia (IIM), ainsi que d'un centre de formation des apprentis (CFA Léonard de Vinci), d'un institut de formation continue (ILV) et d'établissements associés ou partenaires. Basé au cœur du quartier d'affaires de Paris-La Défense, il accueille aujourd'hui plus de 7 000 étudiants. www.devinci.fr

Contacts : Sylvie Samuel - Relations publiques & relations extérieures

Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Tél. : 01 40 71 04 44 / 06 07 320 620 / sylvie.samuel@devinci.fr

Institut International du Multimédia

Carole Faure, Responsable du MBA Video Game Management

Tél : 01 41 16 72 41 / carole.faure@devinci.fr

IIM - Pôle Universitaire Léonard de Vinci

2, avenue Léonard de Vinci - Courbevoie - Hauts-de-Seine

Accueil : 01 41 16 70 00

www.iim.fr