

JOUER RESPONSABLE



ESPACE FAMILLE
#PGW
JUNIOR

DOSSIER DE PRESSE



#PGW 23 > 27
OCTOBRE 2024

PARIS EXPO - PORTE DE VERSAILLES



COMEXPOSIUM

france.tv



GAME ONE



l'Étudiant





INFORMATIONS PRATIQUES

DATES

DU 23 AU 27 OCTOBRE 2024
AVANT-PREMIÈRE LE MARDI 22 OCTOBRE
DE 18H À 23H

ADRESSE

PARIS EXPO
PORTE DE VERSAILLES
1 PLACE DE LA PORTE DE VERSAILLES,
75015 PARIS
HALLS 1, 2.2 ET 3

HORAIRES D'OUVERTURE

DE 9H À 19H TOUS LES JOURS

ORGANISATION

SELL, Syndicat des Éditeurs de
Logiciels de Loisirs - www.sell.fr

ACCÈS PRESSE

ENTRÉE PRINCIPALE DU HALL 2.2

Accueil presse pour les journalistes
non équipés d'accréditation à proximité
du Hall 2.2

SERVICE DE PRESSE

Avant-première médias le mardi 22 octobre
2024, de 18 h à 23 h.

Le service de presse est situé dans le Hall
2.2 (suivre les marquages).

Équipement disponible : ordinateurs et Wi-Fi.
Informations presse (vidéos, photos, communiqués)
disponibles sur www.parisgamesweek.com, rubrique
« Espace Presse ».

CONTACT PRESSE

Nicolas Brodiez
nbrodiez@beyond-pr.com
06 15 93 52 10

Retrouvez tous vos contacts presse en dernière page.

SOMMAIRE

04

ÉDITO

05

LES FRANÇAIS
ET LE JEU VIDÉO

05

MARCHÉ DU JEU
VIDÉO 2023

06

LES TEMPS
FORTS

18

LA SCÈNE PGW
AVEC MGG

20

LE VILLAGE
«ESPORT & SPORT»

22

LA SCÈNE «FUTURE
OF GAMING BY CMS»

26

FORMATION ET
EDUCATION

28

PLAN
DU SALON

30

EXPOSANTS

42

PARTENAIRES

46

CONTACTS



PAR JAMES REBOURS PRÉSIDENT DU SELL

En 2024, le jeu vidéo est fermement ancré dans le quotidien des Français, avec 70 % d'entre eux qui jouent au moins occasionnellement. Plus impressionnant encore, 52 % des Français sont des joueurs réguliers, dont 75 % jouent au moins une fois par semaine, témoignant d'un niveau d'engagement exceptionnel. Dans ce contexte, la Paris Games Week s'affirme comme le reflet vibrant de cette passion collective.

Cette 13^e édition incarne l'évolution d'un support devenu bien plus qu'un simple divertissement : une véritable culture, un art, et un vecteur de lien social puissant. Cette année, l'attachement des Français au jeu vidéo se renforce, tant pour son aspect économique créatif et innovant que pour le plaisir simple qu'il procure en tant que loisir numérique majeur.

Sur 60 000 m² au cœur de Paris, la PGW 2024 offre une expérience inédite, devenant un festival de l'entertainment à 360°, fusionnant le meilleur du gaming, de l'esport, du cosplay, du manga, et même du sport. Cette diversité reflète la richesse des intérêts de des joueurs réguliers français, dont 71 % sont aussi des lecteurs et 76 % des sportifs. En effet, contrairement aux idées reçues, les joueurs les plus assidus sont plus ouverts que la moyenne des Français aux activités culturelles et sportives.

Au cœur de notre événement, une scène esport de 2 000 places accueille des compétitions d'envergure, célébrant l'esprit de communauté qui anime nos joueurs. Ce sentiment d'appartenance à une communauté est particulièrement fort chez les jeunes, avec 53 % des 10-14 ans et 45 % des 15-24 ans qui le ressentent. Le nouveau Village Manga IO et le Village Cosplay réinventé témoignent de notre volonté d'explorer

ÉDITO

les connexions entre le jeu vidéo et d'autres formes d'expression culturelle. Enfin, la PGW se veut aussi un lieu d'échange et d'éducation, notamment à travers notre espace PGW Junior, enrichi de nouvelles activités.

Nous sommes particulièrement fiers d'accueillir à nouveau PlayStation, Xbox et Nintendo, faisant de la PGW le seul salon mondial à réunir les trois constructeurs de consoles pendant cinq jours consécutifs. Cette présence, combinée à notre espace Jeux Made in France qui fête ses 10 ans, offre un panorama unique de l'industrie, des jeux AAA aux pépites indépendantes, des acteurs nationaux aux éditeurs internationaux. Cette diversité reflète la complémentarité croissante entre les types de supports de jeu, avec les Français jouant en moyenne sur plus de deux supports différents.

L'aspect business n'est pas en reste. La PGW entend créer et renforcer les liens entre tous les acteurs du secteur : école, studios, éditeurs et investisseurs, avec une scène de conférences « Future of Gaming » (en partenariat avec CMS) réunissant les meilleurs experts du secteur et un espace « Business » dédié aux rendez-vous d'affaires et points d'information. Une journée intitulée « Investment Summit », dédiée à l'investissement dans le jeu vidéo, marquera jeudi 24 octobre le véritable point d'orgue de cette semaine de rencontres professionnelles.

De fait, la force de la PGW réside dans sa capacité à rassembler. Rassembler les communautés de joueurs, bien sûr, mais aussi les professionnels, les créateurs, et les curieux. Alors que plus de la moitié des joueurs pratique le jeu vidéo à plusieurs, et que 31 % d'entre eux ressentent un sentiment d'appartenance à une communauté, notre événement offre un espace unique de rencontre, de partage et de découverte.

La Paris Games Week 2024 incarne notre vision d'un support culturel mature, responsable et fédérateur. Elle est une célébration de l'industrie vidéoludique dans toute sa richesse, son innovation et son impact social, capable de rassembler toutes les générations autour d'une passion commune, et de transcender les barrières de son support pour toucher toutes les autres formes de culture.

**Bienvenue dans cette nouvelle ère du divertissement.
Bienvenue à la Paris Games Week 2024 !**



LES FRANÇAIS ET LE JEU VIDÉO

38,3 millions de joueurs en France

70 % des Français jouent aux jeux vidéo, au moins occasionnellement

Le temps moyen de jeu par semaine est de **5H52** pour l'ensemble des joueurs

52 % des Français jouent régulièrement (au moins une fois par semaine)

39 ans est l'âge moyen des joueurs

84 % des joueurs sont des adultes (32,1 millions) et **16 %** sont des enfants (6,2 millions)

51 % des joueurs sont des hommes, **49 %** sont des femmes

95 % des enfants (10-17 ans) jouent aux jeux vidéo

66 % des adultes (18-80 ans) jouent aux jeux vidéo

43 % des seniors (60 ans et plus) jouent aux jeux vidéo



MARCHÉ DU JEU VIDÉO 2023

CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL

- Chiffre d'affaires record : **6,1 milliards €**
- Croissance globale vs 2023 : **+10 %** (+9 % depuis 2020)

RÉPARTITION PAR ÉCOSYSTÈME

- Console : plus de **3 milliards €** – 52 % du marché total (+24,1 % vs 2023)
- Mobile : **1,483 milliards €** – 24 % du marché total
- PC Gaming : **1,432 milliards €** – 24 % du marché total

HARDWARE

- Ventes de hardware : **1,7 milliards €** de CA (+16 % vs 2023)
- Ventes d'accessoires : **559 millions €** de CA (+20 % vs 2023)
- Total hardware + accessoires : **2,332 milliards €** (+17 % vs 2022)

SOFTWARE

- Ventes de jeux PC : **+6 %**
- Ventes de jeux consoles : **+7 %**
 - dont jeux dématérialisés PC : **+55 %**
 - dont jeux dématérialisés console : **+46 %**
- Total ventes de jeux PC et consoles : **2,1 milliards €** (+1 % vs 2023)
- Total software (incluant mobile) : **3,7 milliards €** (record historique)

LES TEMPS FORTS



LE LINE-UP DES JEUX : UN SALON À VIVRE MANETTES EN MAIN

PLAYSTATION, XBOX ET NINTENDO : LES TROIS CONSTRUCTEURS RÉPONDENT PRÉSENTS

La Paris Games Week est aujourd'hui le seul salon mondial à réunir les trois constructeurs de consoles, PlayStation, Xbox et Nintendo, pendant 5 jours.

La Paris Games Week confirme ainsi son rang de salon incontournable dans le monde. La PGW s'installe année après année comme un rendez-vous clé du calendrier international ; une rencontre unique entre les communautés de fans et leurs licences de jeux vidéo préférées.

Sur leurs espaces respectifs, PlayStation, Xbox et Nintendo créeront un lien direct avec les visiteurs du salon. Juste avant la période des fêtes, Nintendo et Xbox auront l'opportunité exceptionnelle de faire découvrir et tester leurs dernières nouveautés, et PlayStation proposera une expérience immersive totalement inédite à la Paris Games Week.

Nicolas Vignolles, directeur général de la Paris Games Week, déclare : « La présence de PlayStation, Xbox et Nintendo à la Paris Games Week 2024 est un signal fort, qui confirme la place de la France comme acteur majeur du jeu vidéo, et consolide la PGW comme un rendez-vous

mondial incontournable. Cette édition célébrera plus que jamais la force du lien qui unit les fans de jeux vidéo à leurs jeux préférés. Elle devient aussi un événement clé pour l'ensemble des professionnels du secteur grâce à sa scène de conférences et son espace de rencontres professionnelles. »

PLAYSTATION

PlayStation proposera, à la Paris Games Week, une expérience totalement inédite. *Astro Bot* sera jouable sur de nombreux postes de jeu sur le stand Fnac. Cette nouvelle aventure du petit robot, développée par Team Asobi et publiée par Sony Interactive Entertainment, promet d'être l'attraction phare. Avec son charme universel, Astro saura séduire les joueurs de tous âges, qu'ils soient déjà fans de la série ou qu'ils découvrent pour la première fois ce personnage attachant, véritable mascotte des consoles et univers PlayStation.



XBOX

Xbox présentera une sélection variée de jeux Xbox Game Studios, Activision Blizzard et Bethesda, ainsi que des titres d'éditeurs tiers. L'un des points forts de la présence Xbox cette année sera la présentation de plusieurs exclusivités et avant-premières exceptionnelles.

- **Call of Duty Black Ops 6** : le dernier opus de la célèbre franchise sera jouable pour la première fois en Europe, en exclusivité sur le stand Xbox, avant sa sortie officielle le 25 octobre.
- **Dragon Age : The Veilguard** : plongez dans cette nouvelle aventure épique, avec le premier *hands-on* public européen avant sa sortie le 30 octobre.
- **First Berserker : Khazan** : faites l'expérience en avant-première de ce nouveau titre d'action prometteur, jouable en amont de sa sortie prévue en 2025.
- **Life is Strange : Double Exposure** : découvrez en avant-première cette nouvelle histoire émouvante et captivante, avant sa sortie le 29 octobre.

Les jeux jouables sur le stand Xbox incluront également d'autres titres phares :

- **Forza Motorsport** : la simulation de course ultime, offrant des graphismes époustouffants et une expérience de conduite réaliste.
- **Space Marine 2** : combattez les forces du Chaos dans ce jeu d'action intense se déroulant dans l'univers de *Warhammer 40,000*.
- **Marvel Rivals** : affrontez d'autres joueurs dans ce jeu de combat mettant en scène vos super-héros Marvel préférés.
- **EA Sports FC 25** : vivez l'expérience ultime du football virtuel avec le successeur de la série *FIFA*.

Les visiteurs pourront également profiter d'une animation scénique dynamique tout au long de la semaine, avec une programmation riche en démos, talks et cosplay, mettant en avant la diversité des jeux disponibles sur le Xbox Game Pass.



NINTENDO

Les jeux jouables sur le stand Nintendo mêleront à la fois des nouveautés Nintendo Switch très attendues, et des titres phares de la console, pour le plaisir des petits comme des grands.

- **Super Mario Party Jamboree** : le plus grand jeu *Mario Party* à ce jour, avec 7 plateaux, 22 personnages jouables et plus de 110 mini-jeux pour des parties endiablées entre amis ou en famille.
- **The Legend of Zelda : Echoes of Wisdom** : une nouvelle aventure où vous incarnez Zelda, utilisant ses nouveaux pouvoirs pour explorer Hyrule, combattre des monstres et résoudre le mystère des failles apparues dans le royaume.
- **Luigi's Mansion 2 HD** : Plongez dans un manoir hanté et aidez Luigi à surmonter ses peurs tout en chassant les fantômes dans cette version remastérisée.
- **Mario vs. Donkey Kong** : un jeu de réflexion avec plus de 130 niveaux de casse-têtes, où vous devrez récupérer les jouets mini-Mario volés par Donkey Kong.
- **Super Mario Bros. Wonder** : explorez un tout nouveau royaume dans cette nouvelle aventure de plateforme en 2D de la célèbre franchise Mario.
- **Paper Mario : La Porte Millénaire** : un RPG au style unique où Mario affronte des ennemis en papier dans des combats épiques et humoristiques.
- **Princess Peach : Showtime!** : une aventure centrée sur la Princesse Peach, où celle-ci doit sauver le Théâtre de l'Étincelle en endossant différents rôles.



LES TEMPS FORTS

UBISOFT



LES PLUS GRANDS ÉDITEURS ET DERNIÈRES NOUVEAUTÉS SONT PRÉSENTES À LA PGW

Notre public le sait bien, il n'y a qu'à la PGW qu'il pourra tester autant de nouveautés, dont certaines en totale exclusivité ! Ainsi, tous les passionné.e.s pourront à nouveau explorer les titres les plus attendus sur consoles et PC en cette fin d'année. Les familles comme les « *hardcore gamers* » trouveront leur bonheur, avec une sélection de jeux adaptés à chaque âge et chaque niveau d'engagement.

ARC SYSTEM WORKS

- Les démos de *Double Dragon Revive* et *Hunter X Hunter Nen Impact* seront jouables en avant-première.
- *Guilty Gear -Strive- Nintendo Switch Edition* sera également disponible en démo sur le stand
- Des événements autour du jeu auront lieu sur la scène ASUS avec des invités de marque.

BANDAI NAMCO

- Les visiteurs pourront découvrir *DRAGON BALL ! Sparking ! ZERO* fraîchement sorti avant le salon.
- Les plus téméraires pourront affronter leurs peurs d'enfant dans le monde envoûtant de *Little Nightmares III*.
- Ce sera également l'occasion de s'affronter entre amis sur le dernier opus de la saga mythique *TEKKEN*.
- Les joueurs découvriront enfin *Unknown9 : Awakening* et son héroïne Haroona, une jeune femme née avec la capacité de plonger dans une dimension parallèle appelée le Revers. Cette aventure épique est incarnée par Anya Chalotra, l'interprète plébiscitée de Yennefer dans la série télévisée *The Witcher*.
- Enfin, des animations rythmeront la scène tout au long de la journée.

CAPCOM

- Des versions jouables de *Monster Hunter Wilds*, le titre événement attendu pour 2025, seront disponibles en solo et en coopération. Des présentations du jeu seront aussi proposées sur scène, dont certaines en présence du producteur, Ryoza Tsujimoto.
- *Dead Rising Deluxe Remaster*, une version modernisée du premier épisode de la saga de jeux d'action et de survie loufoques, bénéficiant d'un doublage français inédit et de nombreuses améliorations.

- **Street Fighter 6**, la dernière évolution de la saga référence de jeux de combat, proposant trois modes de jeu inédits et des contrôles adaptés aux joueurs de tous niveaux. Tout le long du salon, une Capcom Academy sera proposée à tous les nouveaux venus qui voudraient se lancer dans le combat et faire le plein de conseils pour bien débiter.
- **MARVEL vs. CAPCOM Fighting Collection** : Arcade Classics, une collection de sept jeux d'action et de combat incontournables faisant s'affronter les personnages les plus iconiques de Capcom et les super-héros Marvel.
- **Kunitsu-Gami : Path of the Goddess**, un mélange unique de stratégie et d'action dans un univers fantastique d'inspiration japonaise.
- **Ace Attorney Investigations Collection**, une collection regroupant deux titres particulièrement appréciés de la série de jeux d'aventure, pour la première fois intégralement localisés en français.



PLAION

- Jouable pour la première fois par le public français, **Farming Simulator 25** fera le plus grand bonheur des fans de la célèbre licence de simulation agricole.
- Les visiteurs pourront également se défier sur l'incontournable **Let's Sing 2025**, testable avant sa sortie le 5 novembre.
- Du côté de SEGA, les titres **SONIC X SHADOW GENERATIONS** et **Two Point Museum** s'illustreront également.
- Deux autres titres particulièrement attendus seront jouables sur le salon : **Kingdom Come: Deliverance II**, la suite très attendue du RPG médiéval, dont la sortie est annoncée pour le 11 février 2025 ; et **Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii**, édité par SEGA, une nouvelle aventure épique dans l'univers de *Yakuza*, prévue en février 2025, sera jouable pour la première fois en Europe.



RIOT GAMES

Les fans de **League of Legends** et **VALORANT** (licences phares de l'esport mondial) pourront se retrouver sur un espace inédit pour partager leur passion et célébrer l'année 2024 à travers plusieurs activités et challenges. Au programme :

- une fan zone immersive, où les visiteurs pourront exprimer leur passion pour *League of Legends* à travers des séances de maquillage et de tatouages temporaires ;
- un jeu de pronostics pour les Worlds de *League of Legends* ;
- une exposition de fan arts mettant en lumière la créativité de la communauté ;
- un social wall interactif pour partager l'effervescence de l'événement ;
- des challenges en 1 contre 1 sur *League of Legends* ;
- et de nombreuses autres surprises liées aux Worlds, à *League of Legends* et à l'univers d'Arcane.

UBISOFT

- Des titres vedettes tels que **Assassin's Creed Shadows** ou **Star Wars Outlaws** seront mis à l'honneur.
- Les joueuses et joueurs pourront faire l'expérience d'un Escape Game immersif inspiré d'*Assassin's Creed Shadows*.
- Sur la scène centrale d'Ubisoft, Dina sera de retour pour enflammer le dancefloor sur **Just Dance 2025**. Enfin, le dimanche 27 octobre, se déroulera la grande finale du tournoi *Rainbow Six* « Esix Rivals ».

LES TEMPS FORTS

POUR SES 10 ANS, L'ESPACE JEUX MADE IN FRANCE CÉLÈBRE LA CRÉATIVITÉ ET L'INNOVATION HEXAGONALES

UNE VITRINE EXCEPTIONNELLE POUR LES TALENTS ET JEUX VIDÉO FRANÇAIS

À l'occasion de la Paris Games Week 2024, l'espace Jeux Made in France fêtera son 10ème anniversaire. Cet espace emblématique du salon témoigne de la vitalité et de la créativité de l'industrie vidéoludique française, réunissant cette année pas moins de 30 studios et éditeurs tricolores.

L'espace Jeux Made in France offrira aux visiteurs de la PGW 2024 l'opportunité de découvrir et de tester une sélection impressionnante de titres développés par des studios français. Voici le line-up complet des jeux qui seront présentés sur cet espace :

- **30Birds** (Ram Ram Games, Business Goose Studios / ARTE) ;
- **Beast** (OhBibi) ;
- **Big Helmet Heroes** (Exalted Studio / Plug In Digital) ;
- **Crown Gambit** (Wild Wits / Playdigious Originals) ;
- **Cryptical Path** (Old Skull Games / Old Skull Games, Game Seer) ;
- **Exographer** (SciFunGames / Abylight Studios) ;
- **Flint : Treasure of Oblivion** (Savage Level / Microids) ;

- **Gloomy Eyes: The Game** (Atlas V, 3Dar, Sishing Cactus, Be Revolution / ARTE) ;
- **GT MANAGER** (The Tiny Digital Factory, IMV Studio / The Tiny Digital Factory) ;
- **HyperCore : Rhythm Bullet Hell** (Gameinaframe) ;
- **Kosmocean, The Endless Sea** (Warp Zone Corporation) ;
- **Les Fourmis** (Tower Five / Microids) ;
- **Les Schtroumpfs : L'épopée des Rêves** (Ocellus Studio / Microids) ;
- **Looking for Fael** (Swing Swing Submarine / ARTE) ;
- **Los Pingheros** (Hectiq) ;
- **Machinika Atlas** (Littlefield Studio / Dear Villagers) ;
- **Maliki : Poison of the Past** (Blue Banshee / Ankama) ;
- **Memoriapolis** (5PM Studio / ALP) ;
- **Orbital Dance** (World Game Studios) ;
- **Otherskin** (Game Atelier / FDG Entertainment) ;
- **Project Tower** (Yummy Games) ;
- **Quadricolor : Ultra Sentai Color Ranger** (Quadri Team) ;
- **Randomice** (Videoludid) ;
- **Space Adventure Cobra - The Awakening** (Magic Pockets / Microids) ;
- **Symphonia** (Sunny Peak / Headup) ;
- **Toads of the Bayou** (La Grange / Fireshine Games) ;
- **TRYP FPV : The Drone Race Simulator** (Undead Battery) ;
- **Vestiges: Fallen Tribes** (WanadevStudio) ;
- **Warhammer 40 000 : Space Marine II** (Saber Interactive / Focus Entertainment).

UNE SCÈNE DYNAMIQUE, DES DÉBATS ET DES CONFÉRENCES, POUR CÉLÉBRER LES 10 ANS DE « JEUX MADE IN FRANCE »



Au cœur de cet espace, une scène animée par Hiuuugs, journaliste et streamer, accueillera des table-rondes et des activités tout au long de l'événement.

Parmi les temps forts, une émission spéciale du média Origami sera enregistrée en direct, avec la participation de LaLinosse, Gautoz et Hoppy. Le public pourra également partager un moment plus intimiste avec la streameuse et présentatrice MamaPaprika lors de sa matinale « C'est pas trop tôt ».

La scène sera également le théâtre de débats et conférences sur des thématiques variées :

- « La musique des mondes ouverts », présentée par la Bibliothèque nationale de France, avec Fanny Rebillard (doctorante musicologue) et William Besserer (doctorant spécialiste de l'expérience sonore) ;
- « Les œuvres d'art dans les jeux vidéo », par Jean Jouberton (vidéaste, créateur de la chaîne Homo Ludens et du site Everygameamuseum.com) ;
- « La Game jam comme espace d'expression et découverte du jeu vidéo » avec notamment Studio Traversée et la Bourse Jeux vidéo.

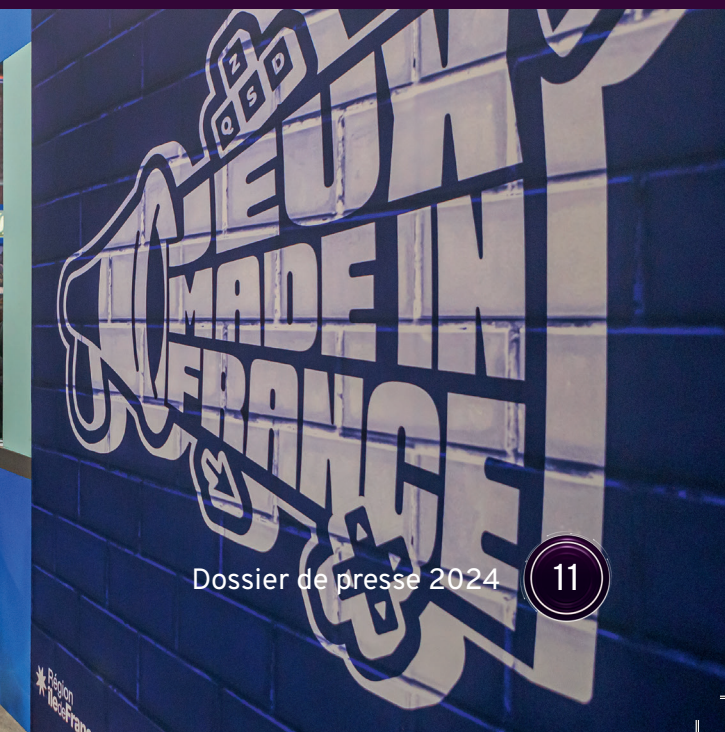
Pour ses 10 ans, l'espace Jeux Made in France démontrera plus que jamais la maturité et le dynamisme de l'écosystème français du jeu vidéo. Cet espace proposera une vitrine exceptionnelle aux talents français, et permettra aux visiteurs de découvrir la richesse de la création vidéoludique hexagonale.

UN ESPACE ENGAGÉ POUR LA DIVERSITÉ ET L'INCLUSION

L'espace Jeux Made in France accueillera les stands d'associations œuvrant pour la diversité et l'inclusion dans l'industrie du gaming, parmi lesquels Women In Games, qui promeut l'égalité femmes/hommes dans le jeu vidéo, et Respect Zone, qui lutte contre les discriminations et le harcèlement en ligne.

Des prises de parole associatives seront aussi au programme de la scène, avec la participation des structures Afrogameuses, Silver Geek, Women in Games et Respect Zone.

Pour la première fois, Jeux Made in France accueillera la finale de la CapGame Arena, une compétition inclusive et accessible à toutes et à tous organisée chaque année par CapGame depuis plusieurs années.



LES TEMPS FORTS

L'UNIVERS PC ET ACCESSOIRES, AU CŒUR DE L'INNOVATION

La PCW 2024 fait la part belle aux dernières avancées technologiques en matière de matériel gaming. Plusieurs zones dédiées aux configurations PC et aux accessoires de pointe permettront aux visiteurs de tester les équipements qui façonnent l'avenir du jeu vidéo. Plusieurs acteurs majeurs de l'écosystème PC et accessoires seront présents.

ASUS ROG REPUBLIC OF GAMERS

Le constructeur présentera sur sa zone expérientielle dédiée aux joueurs, sa nouvelle gamme de produits gaming innovants, incluant la console portable ROG Ally X, les ordinateurs portables ROG Zephyrus G16, Strix Scar 17 X3D, l'ASUS TUF A15, ainsi que le smartphone ROG Phone 8 Pro et ne manquera pas de les faire vibrer avec la venue sur scène de plusieurs ambassadeurs de la marque.

GIGABYTE AORUS

Le fabricant invite les visiteurs à découvrir ses derniers produits de pointe, notamment le PC IA GIGABYTE, des moniteurs OLED 4K immersifs, et des configurations PC équipées des nouvelles cartes mères compatibles avec les CPU Intel de prochaine génération, dont le lancement est prévu mi-octobre.

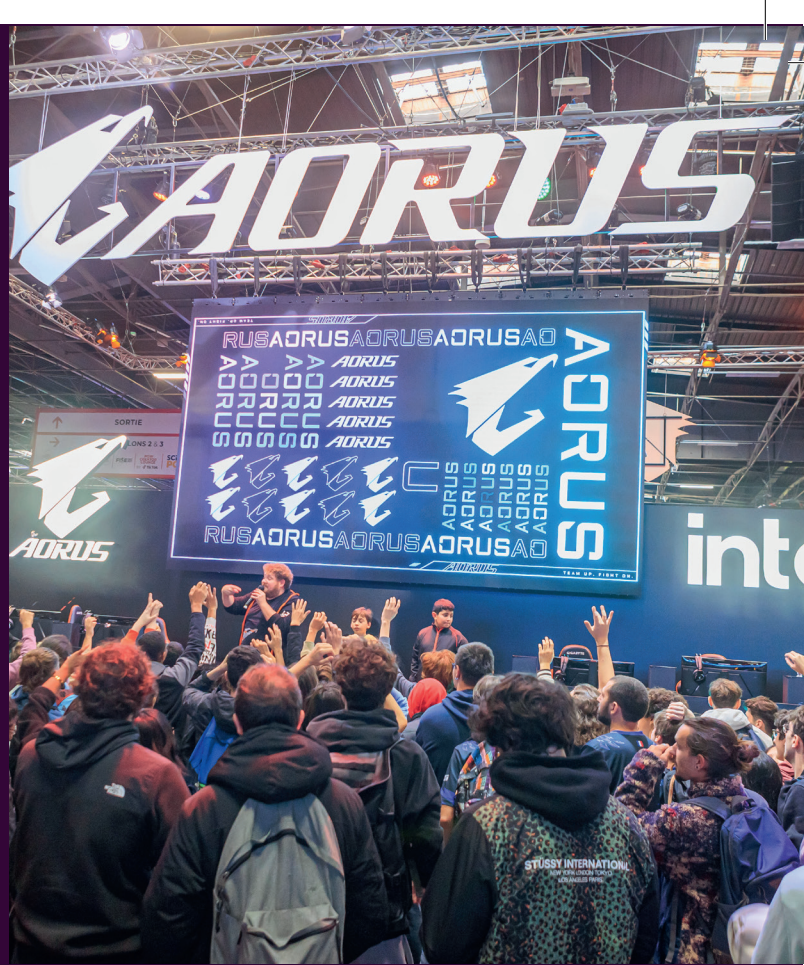
JBL

JBL proposera des tests de ses nouveaux casques gaming JBL Quantum, avec des animations sur scène incluant des joueurs de la Team Vitality et l'ambassadeur Domingo, ainsi que des offres promotionnelles sur ses produits.



SAMSUNG

Le spécialiste de l'électronique proposera une grande liberté dans l'expérience gaming rendue possible grâce à son écosystème boosté à l'IA : écrans gaming, téléviseurs, smartphones, tablettes, ordinateurs portables. La dernière génération de SSD améliorera la fluidité de jeu.



SHURE

La légende de l'audio présentera ses microphones plébiscités par les streamers, autour d'animations sur différents jeux, de démos produits et de lives en direct du studio créé sur le stand pour l'occasion.



LES TEMPS FORTS

LA PARIS GAMES WEEK 2024, SORTIE FAMILIALE INCONTOURNABLE DE LA TOUSSAINT

La Paris Games Week 2024 s'annonce comme l'événement familial par excellence pour les vacances de la Toussaint. Le salon offrira une expérience qui contentera petits et grands, en proposant de retrouver le meilleur des jeux vidéo des années 80, aussi bien que l'offre la plus actuelle. Une sortie à partager en famille donc, qui s'adresse à tous les âges et tous les goûts.

LA PGW JUNIOR : UN ESPACE DÉDIÉ AUX FAMILLES DE 600M² COMPLÈTEMENT REVISITÉ

L'espace PGW Junior fait peau neuve cette année, en offrant en plus d'une sélection variée de jeux vidéo adaptés aux plus jeunes, un large choix d'activités ludiques et pédagogiques qui rassemble parents et enfants.

- Des initiations à la programmation : les jeunes visiteurs pourront s'initier aux bases du code de manière ludique grâce à des outils comme gdevelop ou des robots programmables.

- Des activités physiques : un parcours d'obstacles chronométré mettra à l'épreuve l'agilité des jeunes participants.
- Des jeux éducatifs : un espace de jeux éducatifs sera proposé, en collaboration avec V Tech.
- Des photocalls : des décors spéciaux et des déguisements, dont certains aux couleurs de la série *Totally Spies*, permettront aux familles d'immortaliser leur visite.
- Des espaces créatifs : coloriage et maquillage seront à la disposition des visiteurs, pour laisser libre cours à leur imagination.
- Une scène animée : quiz, tournois, conférences et projections de dessins animés rythmeront la journée.
- Un coin lecture : en partenariat avec Omaké Books, un espace sera dédié aux amateurs de lecture.
- Une galerie d'art : Artitude proposera des œuvres d'art et des séances de personnalisation en direct avec des artistes.

Les associations Respect Zone, E-enfance et Pédagojeux seront présentes pour aborder de manière pédagogique la pratique du jeu vidéo.

Petits et grands trouveront leur bonheur parmi la sélection de jeux vidéo sur Nintendo Switch, PS5 et Xbox Series proposée :

- **Star Wars Outlaws** (PEGI 12) - Ubisoft
- **Monopoly** (PEGI 3) - Ubisoft
- **Les Tortues Ninja : Les Mutants se Déchaînent** (PEGI 7) - Maximum Entertainment
- **Barbie Projet Amitié** (PEGI 3) - Maximum Entertainment
- **Patrick l'étoile de Mer** (PEGI 3) - Bandai Namco
- **Spy x Anya** (PEGI 12) - Bandai Namco
- **Hot Wheels** (PEGI 3) - PLAION
- **Monster Jam** (PEGI 3) - PLAION
- **Street Fighter 6** (PEGI 12) - Capcom
- **Super Mario Party Jamboree** (PEGI 3) - Nintendo
- **Luigi's Mansion 2 HD** (PEGI 7) - Nintendo
- **Astro Bot** (PEGI 7) - PlayStation
- **Totally Spies! Cyber Mission** (PEGI 7) - Microïds
- **Les Schtroumpfs - L'épopée des rêves** (PEGI 7) - Microïds
- **Minecraft Dungeons** (PEGI 7) - Microsoft



LE RÉTROGAMING À L'HONNEUR : UN VOYAGE DANS LE TEMPS (ET LES PIXELS)

Le rétrogaming, un phénomène à la popularité toujours croissante, sera à l'honneur lors de la PGW 2024, en collaboration avec l'association MO5.

Un vaste espace dédié permettra aux parents de partager leurs souvenirs d'enfance, et aux plus jeunes de (re)découvrir les classiques qui ont façonné l'industrie vidéoludique.

Cette année, le stand célébrera le 30e anniversaire des consoles PlayStation et Saturn ainsi que les 20 ans de la licence *Monster Hunter* de Capcom.



DES EXPÉRIENCES IMMERSIVES INÉDITES

La Paris Games Week 2024 repousse encore les frontières de l'immersion avec deux expériences uniques qui promettent de captiver les visiteurs de tous les âges.

En premier lieu, la PGW accueille une animation totalement inédite : le FCC (Fast Close Combat). Créé par Théo Griezmann, ce sport de tir émergent offre une expérience sportive et visuelle époustouflante, fusionnant le réel et le virtuel. Le Fast Close Combat propose aux visiteurs de s'affronter en duel 1 contre 1, soit équipés d'une réplique à air comprimé, soit munis d'un casque gaming.

DETECTIVE BOX révolutionne quant à lui le jeu d'enquête en proposant des affaires criminelles immersives et réalistes, à vivre à la maison. Sur le stand de la PGW, les visiteurs auront l'opportunité de se glisser dans la peau d'un détective fraîchement recruté par l'agence DB, spécialisée dans la résolution de crimes complexes. Leur mission : intercepter un assassin de haut vol avant qu'il ne quitte le pays.

La Paris Games Week 2024 promet ainsi une expérience ouverte à tous et toutes, où chaque membre de la famille trouvera son bonheur. Que ce soit à travers la découverte de l'histoire du jeu vidéo, la participation à des activités éducatives et ludiques, ou l'immersion dans des expériences innovantes, la PGW 2024 s'impose comme la sortie incontournable des vacances de la Toussaint, pour petits et grands passionnés de jeux vidéo et de pop culture.

LES TEMPS FORTS

LA POP CULTURE À L'HONNEUR, AVEC POUR LA 1^{ÈRE} FOIS UN QUARTIER MANGA

La Paris Games Week 2024 élargit ses horizons au-delà des frontières du jeu vidéo, véritable carrefour de la *pop culture*, sous toutes ses facettes. Cette année, l'événement franchit une nouvelle étape en accueillant pour la première fois un grand espace manga, dans le décor dépaysant d'un Shōtengai japonais.

UNE IMMERSION DANS LA CULTURE JAPONAISE, À PARIS

Ce nouvel espace, baptisé « Quartier Manga by Mangas. IO », s'étend sur près de 400 m², offrant aux passionnés un véritable voyage au Japon – sans quitter Paris ! Il reconstituera l'atmosphère unique d'un Shōtengai, ces rues commerçantes typiques du Japon, pour un dépaysement total.

UN RENDEZ-VOUS INDISPENSABLE POUR LES FANS DE MANGAS

Le géant de l'édition manga Glénat sera présent, aux côtés d'autres maisons d'édition renommées telles que Mahō Éditions, Shiba Edition, et Nazca Éditions. Cette concentration d'éditeurs prestigieux promet aux visiteurs un accès privilégié aux dernières nouveautés et aux rééditions de classiques du genre – mais aussi à des produits dérivés en édition limitée, ainsi qu'à des jeux-concours exclusifs.

UN PHOTOCALL UNIQUE EN SON GENRE

Enfin, l'une des expériences incontournables du Quartier Manga sera l'opportunité exceptionnelle de prendre une photo-souvenir aux côtés d'une statue géante de Luffy, le légendaire héros de *One Piece*.

Avec l'introduction de ce nouveau Quartier Manga, la Paris Games Week 2024 affirme sa position de rendez-vous incontournable de la pop culture en France. Plus que jamais, le salon entend créer des ponts entre différentes formes d'expression culturelle, offrant aux visiteurs une expérience enrichissante qui va au-delà du seul univers du jeu vidéo.





UNE IMMERSION TOTALE DANS L'UNIVERS DU COSPLAY

La Paris Games Week 2024 sera plus que jamais le terrain de jeu du cosplay, et proposera à ses visiteurs une expérience immersive et captivante. Le salon mettra particulièrement à l'honneur cet art, qui fait le pont entre le jeu vidéo et l'expression créative des fans.

UN VILLAGE COSPLAY RÉINVENTÉ : UNE FRESQUE POSTAPOCALYPTIQUE CAPTIVANTE

Les univers du jeu vidéo et de la pop culture offrent à leurs adeptes une expérience de divertissement unique, permettant de s'évader et de s'immerger dans des mondes fascinants. Parmi ces univers, le thème post-apocalyptique, souvent représenté dans les jeux vidéo, captive l'imagination des joueurs.

Pour célébrer cette richesse créative, le Village Cosplay de la PGW 2024 se transforme en une fresque post-apocalyptique saisissante. Conçu par Lovecraft et EPIC, le Village Cosplay invite les visiteurs à plonger dans un monde dystopique à la rencontre des Cosplayeurs Rebelles.

Dans cet univers post-apocalyptique, les visiteurs pourront :

- explorer une exposition de costumes uniques, inspirés par les mondes « post-apo » ;
- s'immerger dans un Photocall « Cyberpunk », où cosplayers et visiteurs se rencontrent dans un décor dystopique ;
- assister à des démonstrations de techniques cosplay, des plus classiques aux plus insolites, tout au long de la journée ;
- participer à des ateliers pratiques pour s'initier aux techniques secrètes des « rebelles » cosplayeurs ;
- échanger avec les « rebelles » en mission, prêts à dévoiler les secrets du cosplay et à partager leur passion.

DES RENCONTRES PRIVILÉGIÉES AVEC DES COSPLAYEURS DE RENOM

Les allées du salon deviendront en effet le théâtre de défilés spontanés, où visiteurs et cosplayers partageront leur passion commune. Tout au long de la semaine, des cosplayers de renom seront présents pour rencontrer les visiteurs, partager leurs expériences et animer le Village Cosplay :

- Libs
- Edes
- Akisa
- Piiks
- LeelookKris
- Altaya
- Aldarion
- Milou
- Katchiina
- Spartan_cos

La Paris Games Week 2024 s'impose ainsi comme un événement incontournable pour la communauté cosplay, offrant une plateforme unique pour célébrer la créativité et la passion des cosplayers. Ce Village repensé promet de créer des moments mémorables pour les participants comme pour les visiteurs, renforçant les liens au sein des communautés, et inspirant la prochaine génération de passionné.e.s.



Dossier de presse 2024

17

LA SCÈNE PGW AVEC MGG

LE PROGRAMME DE LA SCÈNE PGW - UN ESPACE POUR FÉDÉRER TOUS LES PASSIONNÉS

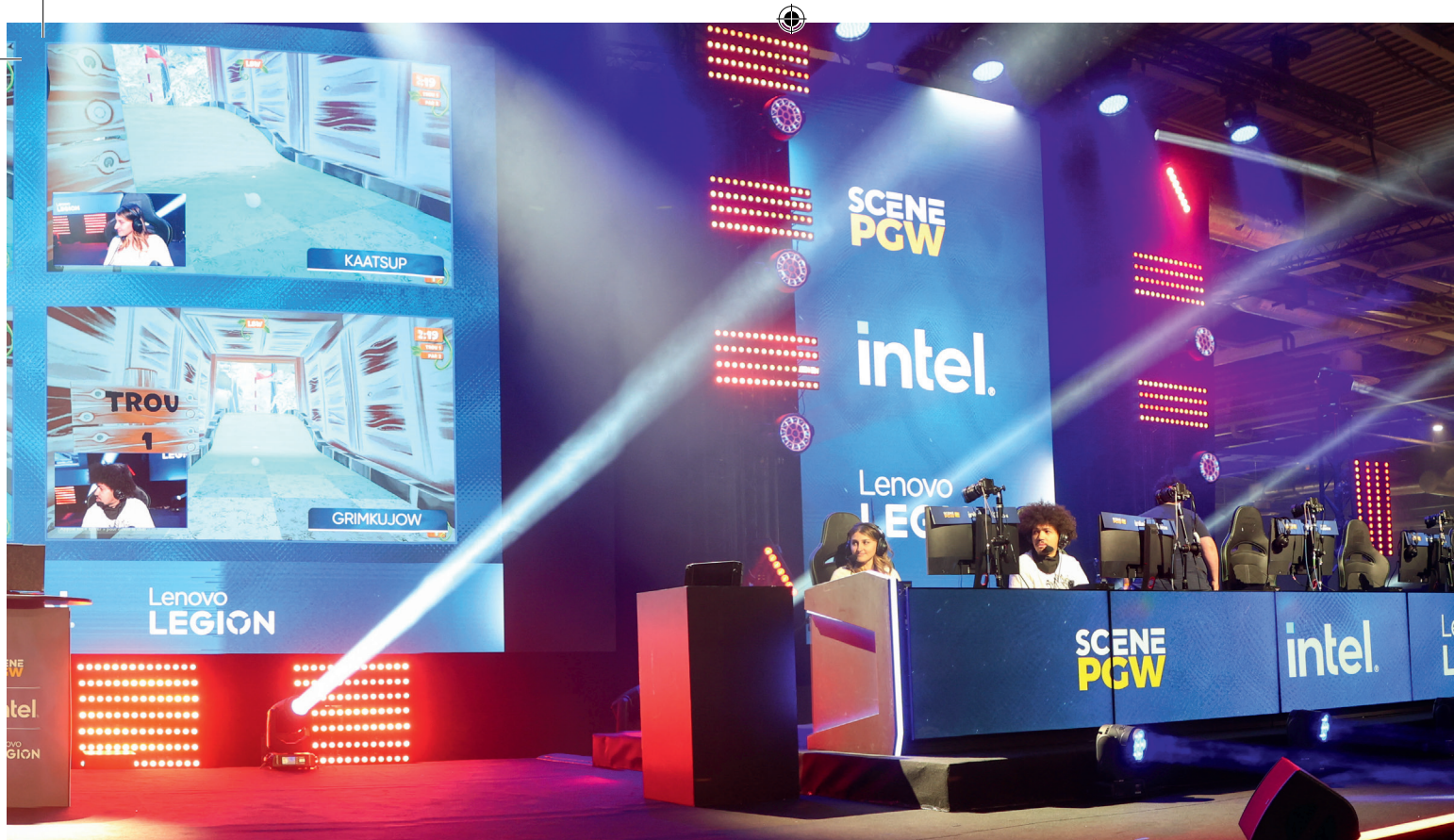
UNE SEMAINE SOUS LE SIGNE DE LA COMPÉTITION

Une scène sport de 2 000 places, opérée par Webedia, accueillera des compétitions nationales et internationales d'envergure.

- La grande finale de la **Coupe des Étoiles** se jouera sur la scène de la PGW lors de l'avant-première, **le mardi 22** de 19 h à 22 h 30 : la compétition féminine de *League of Legends*, est de retour pour une deuxième édition, organisée par Webedia et Riot Games et retransmis sur Otp_Lol.
- À l'issue de plusieurs semaines de compétition de **Blind Test**, les meilleurs concurrents de la France entière viendront se départager sur scène **le mercredi 23** de 12 h à 12 h 30, pour devenir Champion de France.
- La 3^e édition de la **Banque Postale Coupe de France** s'achèvera sur la scène de la PGW, **le mercredi 23** de 14 h à 19 h : les équipes de LFL, DIV2 et Nexus Tour s'affronteront pour la dernière compétition de la saison de *League of Legends* en France.
- La finale nationale du **Trophée des Séniors**, **le jeudi 24** de 11 h à 12 h, réunira les meilleures équipes issues des qualifications, qui s'affronteront sur l'épreuve phare d'e-bowling.
- La finale du **VALORANT Game Changers EMEA Spotlight Series**, tournoi inédit, se tiendra **le jeudi 24** de 14 h à 19 h ; elle mettra en avant des équipes mixtes professionnelles mixant les VCT, VCT Game Changers et VCL.

- La **TrackMania World Cup** sera l'apothéose du Trackmania World Tour 2024, **le vendredi 25** de 12h30 à 14h30 et verra les 8 meilleurs joueurs de la saison s'affronter pour devenir Champion du Monde. La Karmine Corp défendra son titre avec Otaaaq.
- **Le Flip & Spin** est de retour pour une 2^e édition à la PGW, **le vendredi 25** de 15 h à 19 h : pour animer la fin de la saison *Rocket League*, sont attendues les meilleures équipes françaises et européennes.
- La finale de la 2^e édition de la **compétition transgénérationnelle multi-gaming MACIF**, qui se tiendra **le samedi 26** de 13 h 15 à 15 h 15, sera animée par le streamer Domingo.





DEMI-FINALE DES WORLDS DE LEAGUE OF LEGENDS : LA PGW 2024 DEVIENT VIEWING PARTY OFFICIELLE !

La Paris Games Week fera également vibrer la communauté française et mondiale de l'esport en hébergeant la viewing party officielle de la demi-finale des Worlds de *League of Legends* !

Cet événement exceptionnel, prévu **le dimanche 27 octobre à partir de 14h**, transformera la grande scène de la Paris Games Week en véritable arène virtuelle. Avec ses 2 000 places assises, elle réunira les fans

dans une ambiance électrique. Ensemble, ils vivront les exploits des meilleures équipes au monde de *League of Legends*, qui se disputeront la dernière place pour la finale à Londres.

Pour rappel, les Worlds de *League of Legends* 2024 se déroulent du 25 septembre au 2 novembre : les 20 meilleures équipes internationales s'affrontent pour le titre suprême de Champions du monde.

Alors que les quarts de finale se tiendront à l'Adidas Arena de Paris du 17 au 20 octobre, suivis des demi-finales les 26 et 27 octobre, la PGW 2024 deviendra viewing party officielle de la dernière demi-finale des Worlds 2024. Cet événement majeur en France, sera retransmis en direct sur la grande scène de la PGW, offrant une expérience esport incomparable aux visiteurs du salon. La Paris Games Week s'affirme ainsi plus que jamais comme l'un des epicentres de l'esport en France.



LE VILLAGE «ESPORT & SPORT»

UN VILLAGE « ESPOUT & SPORT » DE 3 000 M² UNIQUE EN EUROPE, GRÂCE AU SOUTIEN DE LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE, PARTENAIRE OFFICIEL

Dans la dynamique des Jeux olympiques et paralympiques de Paris, la Région Île-de-France et la Paris Games Week s'associent pour créer un village « Esport & sport » unique en Europe, autour des valeurs communes de ces deux univers : esprit d'équipe, de compétition, d'entraide, d'adrénaline, dépassement de soi et enthousiasme des fans...

La Région Île-de-France s'engage activement dans le soutien et la promotion du sport et de l'esport. Cette année, elle confirme son statut de leader européen dans le domaine esportif, en devenant partenaire premium de la PGW, et sponsor officiel de son Village « Esport & Sport ».

Cette dernière y valorisera les actions menées sur son territoire, dont le soutien à des équipes (Karmine Corp) et projets (Educ Sport d'ArmaTeam) d'envergure nationale. La Région profitera de cet espace pour présenter son application LABAZ, qui propose des bons plans aux jeunes de 15 à 25 ans à travers des animations ludiques sport et gaming. De nombreuses associations sportives présentes lors du salon permettront de mieux connaître l'offre sportive en Ile-de-France.



COMPÉTITIONS, INITIATIONS, DÉMONSTRATIONS : UN PROGRAMME COMPLET ET VARIÉ

Dans ce Village de plus de 3 000 m², les visiteurs pourront vivre une expérience unique, rythmée par les performances d'athlètes professionnels internationaux, par des initiations sportives ouvertes au public, et par une animation musicale assurée par un DJ.

Le Festival international des Sports extrêmes (FISE) a fait le choix fort de clôturer sa tournée européenne « FISE Xperience Series 2024 » au cœur du Village « Esport & Sport » de la PGW. L'occasion de mettre à l'honneur les sports urbains les plus populaires du moment, avec des compétitions de skate, mais aussi de trottinette, une nouveauté pour cette édition.

Beaucoup d'autres activités seront proposées :

- **La Fédération Française de Basket Ball (FFBB)** revient avec le basket 3x3, discipline en pleine expansion et occupera une place de choix, offrant aux visiteurs la possibilité de s'initier à ce sport dynamique.
- **La Fédération Française de Tennis de Table (FFTT)** fera découvrir le PingVR à la PGW avec des animations immersives et des défis interactifs.
- **La Fédération française des Clubs Omnisports (FFCO)** présentera NeoXperiences, un concept innovant alliant sport et jeu vidéo, et sollicitant à la fois les compétences sportives et ludiques des visiteurs.
- **L'ASPTT Fédération Omnisport** proposera une multitude d'activités sportives, à travers des démonstrations et un mur interactifs, visant à promouvoir la pratique sportive auprès des jeunes et des familles.
- **La Fédération Française de Vol Planneur (FFVP)** revient cette année, après le succès de son animation l'an dernier, permettant de découvrir le vol planneur grâce à la réalité virtuelle.
- **La Fédération Française de Football (FFF)**, présentera deux terrains de Futnet, la fusion de deux disciplines : le football et le tennis.
- **France Esport**, acteur incontournable de la promotion et du développement des sports électroniques, sera au cœur du Village durant 5 jours pour faire découvrir la discipline esportive aux visiteurs. L'association animera des démonstrations et shows expliquant l'esport au grand public.
- **Red Bull**, acteur incontournable de l'esport et du sport, animera le hall dédié à ces univers avec le jeu d'arcade « Red Bull League of Its Own Final Quest ». Les participants y incarneront Caliste, jeune talent de la Karmine Corp. Le meilleur joueur quotidien remportera des places pour l'événement « Red Bull League of Its Own » du 15 décembre à l'Accor Arena. L'espace proposera également des duels 2vs2 sur *League of Legends*, des simulations de course sur Playseats.
- Enfin, toujours dans ce hall dédié au sport et à l'esport, **la Fédération française de Sport automobile (FFSA)** profitera de la PGW pour célébrer le 30e anniversaire de l'opération Rallye Jeunes Yacco FFSA, qui vise à repérer et accompagner de jeunes talents vers l'élite du sport automobile.

Pendant le salon, une sélection virtuelle inédite verra s'affronter différents candidats sur des simulateurs automobiles. Ils tenteront de décrocher l'une des 5 places pour la Grande Finale nationale, qui se déroulera en décembre sur le circuit de Lédenon. Les visiteurs intéressés peuvent s'inscrire et réserver leur créneau sur le site www.rallyejeunes.com.



LA SCÈNE «FUTURE OF GAMING BY CMS»

LA PGW S’AFFIRME COMME UN RENDEZ-VOUS INCONTOURNABLE POUR LES PROFESSIONNELS DU SECTEUR, AVEC UN ESPACE INÉDIT

La Paris Games Week devient une date-clé dans l’agenda des professionnels du jeu vidéo français et européen, ainsi qu’un lieu de débat et d’échanges business de tout premier ordre, en proposant une grande scène de conférences avec son partenaire CMS, et un espace « Business » dédié aux professionnels.

« FUTURE OF GAMING BY CMS » : UNE GRANDE SCÈNE DE DÉBATS RASSEMBLANT LES MEILLEURS TALENTS DU SECTEUR

En partenariat avec le cabinet d’avocats **CMS Francis Lefebvre**, membre du réseau CMS, et avec le soutien du Syndicat national du jeu vidéo, la PGW propose une scène inédite de conférences sur les enjeux de l’industrie vidéoludique.

« Future of Gaming », c’est à la fois une scène et un espace de rencontres business, qui réunira les meilleur(e)s expert(e)s et professionnel(le)s de l’industrie : créateurs de jeux, éditeurs, investisseurs, avocats, associatifs, politiques, administrations.



Durant 5 jours de tables-rondes, interviews et keynotes, couvrant à la fois des sujets tech, juridiques et fiscaux, sociétaux et business, un panel exceptionnel d’experts animera les grands débats du secteur, tout en dessinant l’avenir du jeu vidéo.

Chaque journée sera consacrée à l’un des enjeux cruciaux qui façonnent l’industrie du gaming :

- « Les défis du moment »
- « Investir dans le jeu vidéo »
- « Jeu vidéo et pop culture »
- « L’explosion de l’esport »
- « Les talents, les formations et les métiers »

La programmation complète de « Future Of Gaming » est disponible dans les pages suivantes.

LE JEU VIDÉO : LES DEFIS DU SECTEUR

MERCREDI 23 OCTOBRE



9H15-9H25 OUVERTURE	
9H30-10H30	"The legal challenges of 2024: new regulations and changing practices" with Anne-Sophie Jammes, Bandai Namco Europe, Brice Quantin, Ubisoft, Tim Stok, Tencent and Mûre Maestrati, CMS France
INTERLUDE (15MIN)	
10H45-11H	"The new roadmap of the european video games industry 2024-2030" by Nicholas Elles, Video Games Europe
11H-11H15	"Protection des mineurs, un temps d'avance dans l'industrie du jeu vidéo" avec Gabriel Femenias d'E-enfance et Jean-Pierre Panzani de Médiamétrie
INTERLUDE (15MIN)	
11H30-11H45	"PEGI : 20 years of protection and parental support" by Jennifer Wacrenier, PEGI
11H45-12H45	"20 years of protection and parental support in video games industry" with Anna-Sophie Harling, Epic Games, Richard Sheridan, Nintendo of Europe, Stephen Turner, Sony Playstation and Florentin Sanson, CMS France
14H-15H	"AI : Which perspective for video games?" with Manuel Mendes, Video Games Europe and Carter Rich, CMS United Kingdom
15H-15H30	"IA : des perspectives prometteuses pour le jeu vidéo" avec Emmanuel Freund, Powerz
INTERLUDE (30MIN)	
16H-16H30	"NFT et blockchain dans les jeux vidéo : quelles frontières entre jeu vidéo et gambling ?" avec Mathieu Certy, The Sandbox et Jérôme Sutour, CMS France
16H30-17H15	"Égalité des genres : les recents progrès et les défis de l'industrie" avec Morgane Falaize, WIG et Alain Herrmann, CMS France
INTERLUDE (15MIN)	
17H30-18H15	"Accessibilité : toujours un challenge pour notre industrie ?" avec Jérôme Dupire, CapGame et Julie Viet, CMS France
18H20-19H15	"Le jeu vidéo au défi de l'environnement" avec Mathilde Yagoubi, JYROS - Games Only, Anne Plisson et Chiara Corrasco, CMS France, Sandrine Elmi Hersi, ARCEP

LÉGENDE

TECH & BUSINESS

LEGAL & SOCIETY

TABLE RONDE



FIRESIDE CHAT



KEYNOTE



INVESTIR DANS LE JEU VIDÉO

JEUDI 24 OCTOBRE



9H30-9H40 OUVERTURE PAR VANESSA KAPLAN & NICOLAS VIGNOLLES	
9H35-10H05	"La France, le meilleur pays pour investir dans le jeu vidéo" avec Pauline Augrain, CNC, Nicolas Parpex, BPI et Nicolas Godement, SNJV
INTERLUDE (15MIN)	
10H20-10H50	"Deal flow since 2019: how can the video game be included in today's investor perspective?" by Julien Bares, Tencent
10H50-11H35	"Invest in France: Success story" by Maxime Demeure, Mad Box Games
11H35 DISCOURS DE RACHIDA DATI, MINISTRE DE LA CULTURE (TBC)	
11H50-12H30	"Les différents types d'investissement dans le secteur du jeu vidéo" avec Grégory Benteux, CMS France, Julien Lemarchand, Neufilze, Florent Simon VC Gaming et Geoffroy Sardin, Pull-up Entertainment. Modération par Nicolas Godement.
12H30 COCKTAIL DÉJEUNATOIRE - FRENCH GAME LUNCH	
14H-15H	"Boosting private investment in gaming" with James Rebours, Plaion/SELL, Stéphane Villard, Deloitte, Sébastien Carbon, Business France and Armand Thievet, Coficine Natixis
15H15-15H30	"Trends and perspectives of the gaming european market" by Eduardo Mena, IPSOS
15H30-15H45	"Point of view from Arc System Works" by Minoru Kidooka
INTERLUDE (15MIN)	
16H-17H	"Le soutien public aux jeux vidéo" avec Nicolas Parpex BPI, François De Charette, DGE, Pierre Carcelero et Christophe Leclère, CMS France
17H-17H30	"Stagnation of post-pandemic revenue growth in the video game industry and new ways of investing/monetizing in the gaming sector" with Thibaud Morin, Level Up, Dirk Spacek, CMS Switzerland
INTERLUDE (15MIN)	
17H45-18H30	"Protecting IPs, video game creation, protecting creativity" with Stuart Brooks, CMS United Kingdom and Dirk Spacek, CMS Switzerland
18H30-19H	"Les perspectives de développement de l'industrie du jeu video" avec James Rebours, Plaion/SELL et Anne Devouassoux Spiders/SNVJ

LÉGENDE

TECH & BUSINESS

LEGAL & SOCIETY

TABLE RONDE



FIRESIDE CHAT



KEYNOTE



L'EXPLOSION DE L'ESPORTS

VENREDI 25 OCTOBRE



9H15-9H25 OUVERTURE		15H15-15H30	Les enjeux de la féminisation et de la diversité dans l'Esports avec Christine Kev, WIG/France Esport
9H30-10H30	"Esports Worldcup : opportunities and challenges" with Vincent Pereira, former IOC, Samy Ouerfelli, France Esports and Patrick Ehinger, CMS Germany	15H30-16h	"Le développement de l'Esports en France" par Arthur Perticoz, Karmine Corp
INTERLUDE (15MN)		INTERLUDE (15MN)	
10H45-11H	"Etude économique sur l'Esports : Observatoire économique" par Arthur Roudaut, CDES	16H15-16H45	"Esports : le rôle des organisateurs de tournois" par Frédéric Gau, Gozulting
11H-11H30	"Esports et influence : la France un des marchés les plus dynamiques du monde" par Bertrand Amar, Webedia et Dior Buranov, BUMP	16H45-17H15	"Social media, influence et Esport" par Dior Buranov et Fayed Hanafi, Gentlemates
11H30-12H30	"Olympic Esports Games : discussion on the project" with James Jinho Yang, Tencent, David Neichel, ESL Faceit Group and Désiré Koussawo, France Esports	INTERLUDE (15MN)	
PAUSE		17H30-18H30	"Le développement de l'Esports en France : le rôle essentiel des éditeurs de jeu vidéo" avec Emmanuel Martin, Ubisoft, Sergi Mesonero, Video Games Europe et Paul Letartre, CMS France
14H-15H	"Esports : key legal issues" with Graham Ahston, RIOT Games, Virginie Gringarten, Ubisoft, Sergi Mesonero, Video Games Europe, Patrick Ehinger and Sam Oustayiannis, CMS United Kingdom	18H30-19H	"France Esports : quelles sont les actions de l'association 10 ans après sa création ?" par Désiré Koussawo et Nicolas Besombes, France Esports

LÉGENDE

TECH & BUSINESS ■ LEGAL & SOCIETY ■ TABLE RONDE FIRESIDE CHAT KEYNOTE

TALENTS, FORMATIONS ET MÉTIERS

SAMEDI 26 OCTOBRE



9H15-9H25 OUVERTURE		15H15-15H30	"Apprendre l'histoire par le jeu vidéo" par William Brou (Chaîne Youtube Histoire en Jeux)
10H-10H30	"Le jeu vidéo : des métiers en constante évolution" par Nicolas Verastegui, Gaming Campus	15H30-15H45	"Le jeu vidéo comme objet de recherche académique" par Catherine Rolland, Chaire Polytechnique
INTERLUDE (15MN)		INTERLUDE (15MN)	
10H45-11H15	"Future of work, future of gaming" by Julien Maldonato, Deloitte	16H-16H30	"L'apprentissage par la création de jeu vidéo" par Chloé Vigneau, CNAM/ENJMIN
INTERLUDE (15MN)		16H45-17H15	"Les métiers du marketing" par Olivier Reocreux, Bandai Namco
11H30-12H30	"Les écoles de jeux vidéo : quelle formation, quel débouché ?" avec Catherine Rolland et Coralie Brandy, CNAM/ENJMIN et Azad Lusbaronian, ISART digital	INTERLUDE (15MN)	
PAUSE		17H30-18H30	"Les nouveaux métiers de l'influence" avec Raoul Lebiel, Webedia, Antoine Gourlay, BLRK (Sportfive)
14H-15H	"Les entrepreneuses du secteur" avec Anna Bressan, Women In Game et Charlotte Gailliedreau, Sunny Lab	18H30-19H	"Jeu vidéo, Esports et influence" par Gilles Broise, RevolutionR

LÉGENDE

TALENT FORMATION MÉTIER ■ TABLE RONDE FIRESIDE CHAT KEYNOTE

POP CULTURE ET JEU VIDÉO

DIMANCHE 27 OCTOBRE



9H15-9H25 | OUVERTURE

10H30-11H	TECH & BUSINESS	“Jeu vidéo : les licences les plus populaires au monde ?” par Florence Ayem, Licensing International France
11H-11H30	TECH & BUSINESS	“Les licences transmédiâs et le jeu vidéo : exemple de Bandai Namco” par Olivier Reocreux, Bandai Namco
11H30-12H	TECH & BUSINESS	“Les licences transmédiâs et le jeu vidéo : exemple de Microïds” par Yves Bléhaut, Microïds

INTERLUDE (15MIN)

14H-14h30	TECH & BUSINESS	Jeu vidéo, esports et lifestyle par Alexandre Malsch, Fulllife
14h30-15h30	TABLE RONDE	“La folie “Cosplay” en France” avec “LelookKris”, “Edes”, Lovecraft et “Luna”, Epic Cosplay

PAUSE

15h45-16h45	TABLE RONDE	“Jeu vidéo et sports avec Stéphane Lelong, Fédération française de tennis de table, Sébastien Pessoa, Fédération française de football et Nicolas Besombes France Esports
16h45-17h30	TABLE RONDE	“Jeu vidéo et sports urbains” avec Mathieu Chamiot, Fédération française de basket, François Guichardot, FISE et Nicolas Besombes, France Esports

LÉGENDE

TECH & BUSINESS

TABLE RONDE



FIRESIDE CHAT



KEYNOTE



UN NOUVEL ESPACE « BUSINESS VIP » : POUR FÉDÉRER PROFESSIONNELS DU JEU VIDÉO, INVESTISSEURS ET GRANDES MARQUES PARTENAIRES

Attendant à la scène, le tout nouvel espace « Business VIP », pensé pour le networking, permettra de favoriser les échanges entre studios, éditeurs, institutionnels, investisseurs et grandes marques partenaires de la PGW dont les avocats de CMS, basés en France et à l'international.

« INVEST IN FRANCE » : UNE JOURNÉE POUR ACCÉLÉRER L'INVESTISSEMENT DANS LE JEU VIDÉO FRANÇAIS 24 OCTOBRE

En partenariat avec le Syndicat national du jeu vidéo, une grande journée « Invest in France » sera organisée sur scène et dans l'espace « Business VIP ». L'événement réunira le meilleur des entreprises présentes en France, d'une part, et des investisseurs français et internationaux (VCs, fonds généralistes, banques), d'autre part. L'ambition : débloquer l'investissement privé dans le jeu vidéo hexagonal.

« PARIS GAME BIZ » : UN ÉVÉNEMENT B2B HORS LES MURS DE LA PGW 23 OCTOBRE

Organisé par Capital Games, « Paris Game Biz » est un rendez-vous inédit de rencontres premium et d'ateliers business pour les professionnels de l'industrie. 60 studios et 30 éditeurs et bailleurs de fonds, français et internationaux, échangeront pendant toute une journée.

Se tenant hors les murs de la PGW, et en parallèle du salon, cette première édition permettra de favoriser les synergies, ainsi que la concrétisation de projets entre créateurs et financeurs de l'écosystème jeu vidéo.

Avec le concours du CNC, de la Direction générale des Entreprises, de Business France et de CMS, la Paris Games Week s'affirme, avec une ambition renouvelée, comme le rendez-vous business incontournable de l'industrie du jeu vidéo en France et en Europe.



Dossier de presse 2024

25

FORMATION & EDUCATION

LA PGW, LE CARREFOUR DES CRÉATEURS ACTUELS ET FUTURS DU JEU VIDÉO

Cette édition de la PGW s'annonce comme un point de convergence unique entre les institutions de formation et les jeunes amateurs de jeux vidéo envisageant d'y faire carrière, reflétant l'engouement toujours croissant pour ce support culturel incontournable.

L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO : UN AVENIR PROMETTEUR POUR LA JEUNESSE FRANÇAISE

Le secteur du jeu vidéo continue de séduire les jeunes générations, non seulement en tant que loisir, mais aussi comme perspective de carrière.

Les chiffres parlent d'eux-mêmes : 38 % des 18-24 ans et 32 % des 25-34 ans envisagent sérieusement une activité professionnelle dans cette industrie dynamique.

26

Dossier de presse 2024



LA PGW 2024 : VITRINE DES FORMATIONS D'EXCELLENCE

Pour répondre à cet enthousiasme, la PGW 2024 mettra en avant plusieurs institutions de formation renommées. Le salon offrira un aperçu complet des cursus disponibles dans le domaine vidéoludique.

Pendant toute la durée de l'événement, des professionnels, étudiants et enseignants seront présents pour guider et informer les visiteurs sur les multiples facettes des métiers du jeu vidéo, de la conception à la distribution.

Les visiteurs pourront découvrir les programmes proposés par les écoles suivantes.

- **QUEST EDUCATION GROUP - GAMING CAMPUS** : le 1er campus étudiant dédié à l'industrie du jeu vidéo présentera ses 3 écoles et ses 19 formations aux métiers de l'industrie vidéoludique.
- **INSTITUT LÉONARD DE VINCI (IIM Digital School)** : l'institut détaillera ses formations aux métiers du management et du digital : communication, création, design, développement web, animation 3D et jeux vidéo.

- **ISART DIGITAL** : classée 2e meilleure école au monde du jeu vidéo par l'organisme GAMEducation, elle fera découvrir ses différents cursus aux visiteurs du salon.
- **NEW 3D GENERAL EDUCATION (New3dge)** : l'école des arts numériques, 1ère école mondiale au classement The Rookies, présentera ses formations aux métiers du jeu vidéo, du cinéma d'animation et du concept art.
- **RÉSEAU GES** : cet ensemble d'établissements d'enseignement supérieur présentera ses écoles partenaires spécialisées dans le jeu vidéo aux visiteurs de la Paris Games Week.
- **XP SCHOOL (XP, The Esport & Gaming School)** : l'école présentera ses cursus professionnalisants aux futurs talents des secteurs du jeu vidéo et de l'esport.
- **IP FORMATION - IPSSI PARIS** : cette école informatique, spécialisée notamment en cybersécurité, forme des professionnels de la tech depuis 1998. Elle présentera ses cursus aux futurs talents du secteur.

Ces établissements présenteront une gamme variée de formations, englobant tous les aspects de l'industrie, du game design à la gestion de projet, en passant par l'animation 3D et le développement.



PLAN DU SALON - 159 EXPOSANTS

PARIS
GAMES
WEEK

#PGW 23 > 27
OCTOBRE 2024
PARIS EXPO - PORTE DE VERSAILLES

PAV.
2.2

PAV.
3



ANIMATIONS / EVENTS

JEUX MADE IN FRANCE

ÉCOLES & FORMATIONS
SCHOOLS & PROFESSIONAL TRAINING

ESPACE MERCHANDISING

RESTAURATION
RESTAURANTS

CREATOR LOUNGE

VILLAGE ESPORT & SPORT
x LA REGION ILE-DE-FRANCE

BUSINESS PGW

POINT INFORMATION
INFORMATION POINT

VESTIAIRES
CLOAKROOM

EXPOSANTS / EXHIBITORS

ACER	1F92
A.L.P.	1C114
AGASKIN	2.2A01
AIMCONTROLLERS	1A101
AORUS (GIGABYTE)	1F70
ARC SYSTEM WORKS	1E75
ARENA GAMING	1E55
ARTE STUDIO	1C114
ASKEW GAMING	1J92
ASUS ROG	1C48
AWESOME ARTS	1L10
BANDAI NAMCO	1E68
BENQ FRANCE	1H86
BONA FIDE STUDIO CO., LTD.	1H22
BONOMO ENTERTAINMENT	1A04
BURN CONTROLLERS	1C29
CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE	1C92
CITEO	3C100
CONTINENTAL	3C94
CORSAIR	1L91
COUGAR GAMING FRANCE	1H36
DETECTIVE BOX	1C68
EA	1E32
E-ENFANCE	2.2B56
EMI SPHERE	1L091
EMOTION	1C128
ERAZER	1J32
EXALTED STUDIO	1C114

FAST CLOSE COMBAT	1J56
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL	3C62
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL	3A116
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS DE TABLE	3C66
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE VOL PLANEUR	3C35
FÉDÉRATION FRANÇAISE DES CLUBS OMNISPORTS	3C49
FÉDÉRATION SPORTIVE DES ASPTT	3C25
FISE XPERIENCE SERIES	3B19
FNAC DARTY	1F92
FOCUS ENTERTAINMENT	1C114
FOCUS ENTERTAINMENT	1E32
FRANCE E-SPORT	3C10
FRENCH BEE	1C76
FULLLIFE GAMESWEAR	1F32
GAME ATELIER	1C114
GAME ONE	1C22
GAMEINAFRAME	1C114
GAMING CAMPUS	1B107
GENDARMERIE NATIONALE	1H72
GRIM ARTIST	1J22
HAPPY TRADING	1C129
HECTIQ	1C114
HONKAI: STAR RAIL	1A92
HP	1F92
ICAN	1A112
IIM DIGITAL SCHOOL	1A108
INTEL	1L91
IPSSI	1A106
ISART DIGITAL	1B109

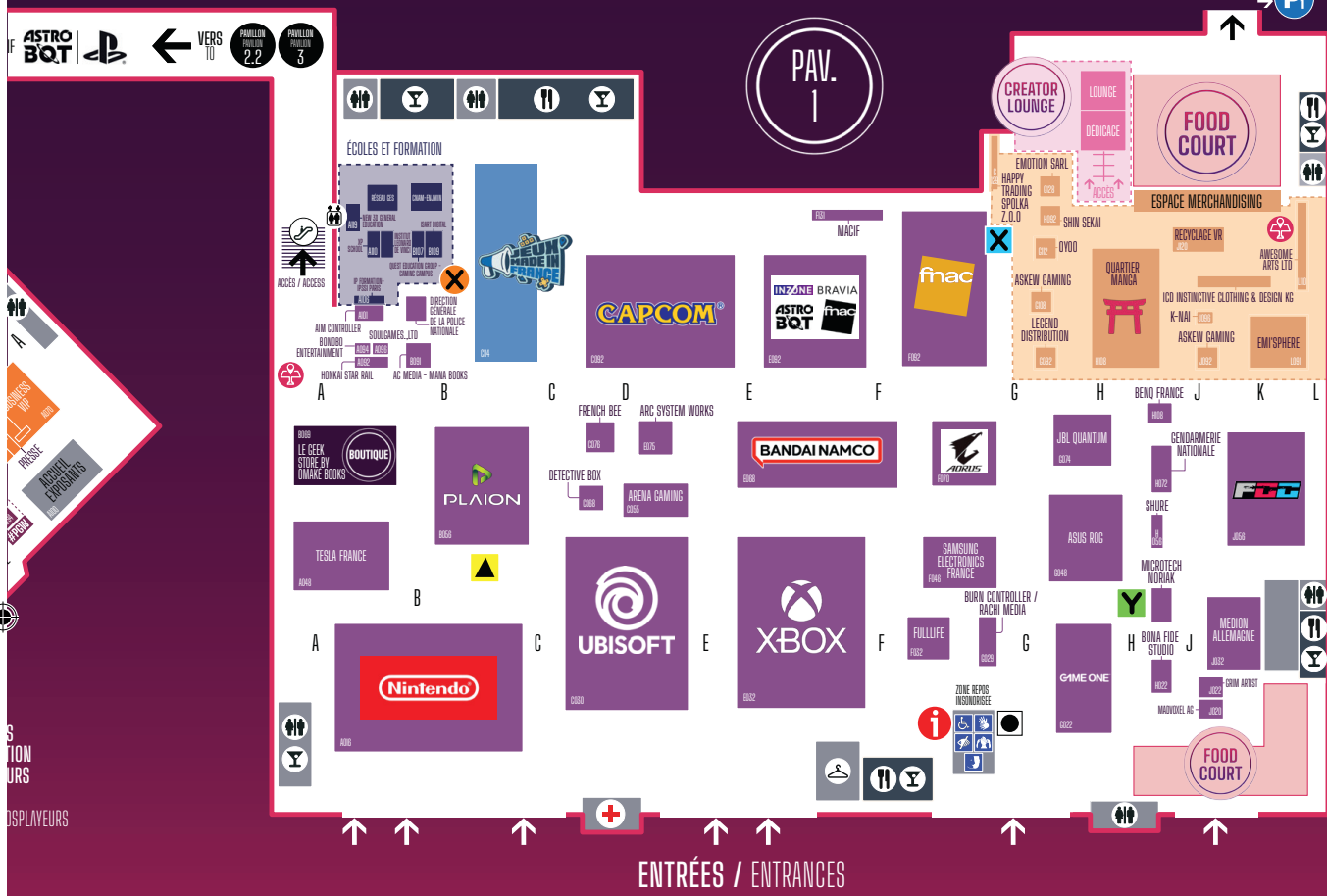
IYAMAA	1E55
JBL QUANTUM	1G74
JEUX MADE IN FRANCE	1C114
JUST FOR GAMES	2.2B56
K-NAI	1J96
LA GRANGE STUDIO	1C114
LE GEEK STORE BY OMAKE BOOKS	1B69
LEGEND ICON	1C92
LENOVO	1F92
LITTLEFIELD STUDIO	1C114
MACIF	1F131
MADVOXEL	1J20
MANA BOOKS	1B91
MCFLY ARCADE	1E55
META	1F92
MICROIDS	1C114
MICROIDS	2.2B056
MOBILIZE	3C86
NETFASE	1E32
NEWDGE	1A119
NEXON	1E32
NINTENDO	1A16
OH BIBI	1C114
OLD SKULL GAMES	1C114
OYOO	1C112
PLAION	1B56
PLAYSTATION	1E92
QUADRI TEAM	1C114
QUARTIER MANGA	1H124
RACHI MEDIA	1C29

RALLYE JEUNES YACCO FFSA	3F34
RECYCLAGE VR	1J20
REDBULL	3B62
REGION ILE DE FRANCE	3C15
RESPECT ZONE	2.2B56
RIOT GAMES	3B94
SAMSUNG	1F46
SCIFUNGAMES	1C114
SHIN SEKAI	1H92
SHURE	1H56
SONY INZONE	1E092
SOUL GAMES	1A96
SQUARE ENIX	1E32
SUNNY PEAK	1C114
TCL	1F92
TESLA FRANCE	1A48
THE TINY DIGITAL FACTORY	1C114
UBISOFT	1C30
UCPA	3A101
UNDEAD BATTERY	1C114
VIDEOLUDID	1C114
VTECH	2.2B56
WANAEVSTUDIO	1C114
WARP ZONE CORP	1C114
WILD WITS	1C114
WORLD GAME	1C114
XBOX	1E32
XP SCHOOL	1A110
YUMMY GAMES	1C114

JEUX MADE IN FRANCE

A.L.P.	1C114
ARTE STUDIO	1C114
EXALTED STUDIO	1C114
FOCUS ENTERTAINMENT	1C114
GAME ATELIER	1C114
GAMEINAFRAME	1C114
HECTIQ	1C114
JEUX MADE IN FRANCE	1C114
LA GRANGE STUDIO	1C114
LITTLEFIELD STUDIO	1C114
MICROIDS	1C114
OH BIBI	1C114
OLD SKULL GAMES	1C114
QUADRI TEAM	1C114
SCIFUNGAMES	1C114
SUNNY PEAK	1C114
THE TINY DIGITAL FACTORY	1C114
UNDEAD BATTERY	1C114
VIDEOLUDID	1C114
WANAEVSTUDIO	1C114
WARP ZONE CORP	1C114
WILD WITS	1C114
WORLD GAME	1C114
YUMMY GAMES	1C114

JOUER RESPONSABLE



ENTRÉES / ENTRANCES

<p> BORNE INTERACTIVE INTERACTIVE KIOSK</p> <p> ZONE DE REPOS REST AREA</p>	<p> RESTAURANT</p> <p> BAR</p> <p> CAISSES</p>	<p> TOILETTES RESTROOMS</p> <p> POSTE DE SECOURS FIRST AID STATION</p>	<p> RAMPE D'ACCÈS PMR DISABLED ACCESS RAMP</p> <p> ASCENSEUR PMR ELEVATOR</p>	<p>REPÈRES VISUELS AÉRIENS</p> <p></p>
---	--	--	---	--

ANIMATIONS / EVENTS	
1C114	ART TITUDE 2.2B56
1C114	BOUTIQUE OFFICIELLE PGW 1B69
1C114	CREATOR LOUNGE PGW 1C150
1C114	E-ENFANCE 2.2B56
1C114	EMI SPHERE 1L091
1C114	EPIC 2.2B26
1C114	ESPACE DÉDICACES 1J152
1C114	FAST CLOSE COMBAT 1J56
1C114	FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL 3C62
1C114	FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL 3A116
1C114	FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS DE TABLE 3C66
1C114	FÉDÉRATION FRANÇAISE DE VOL PLANEUR 3C35
1C114	FÉDÉRATION FRANÇAISE DES CLUBS OMNISPORTS 3C49
1C114	FÉDÉRATION SPORTIVE DES ASPPT 3C25
1C114	FISE XPERIENCE SERIES 3B19
1C114	FRANCE ESPORT 3C10
1C114	GENDARMERIE NATIONALE 1H72
1C114	GRIM ARTIST 1J22
1C114	LE GEEK STORE BY OMAKE BOOKS 1B69
1C114	LOVECRAFT 2.2B26
1C114	MOS.COM ASSOCIATION 2.2A22
1C114	MOBILIZE 3C86
1C114	PARIS GAMES WEEK JUNIOR 2.2B56
1C114	RECYCLAGE VR 1J10
1C114	RED BULL 3B62
1C114	RÉGION ÎLE DE FRANCE 3C15
1C114	RESPECT ZONE 2.2B56

VILLAGE ESPORT & SPORT X REGION ILE-DE-FRANCE	
3C62	FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL
3A116	FÉDÉRATION FRANÇAISE DE FOOTBALL
3C66	FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS DE TABLE
3C35	FÉDÉRATION FRANÇAISE DE VOL PLANEUR
3C49	FÉDÉRATION FRANÇAISE DES CLUBS OMNISPORTS
3C25	FÉDÉRATION SPORTIVE DES ASPPT
3B19	FISE XPERIENCE SERIES
3C10	FRANCE ESPORTS
3F34	RALLYE JEUNES YACCO FFSA
3C15	RÉGION ÎLE DE FRANCE
3A101	UCPA

BUSINESS PGW	
2.2B69	FUTURE OF GAMING BY CMS
2.2A70	BUSINESS VIP PGW

ESPACE MERCHANDISING / MERCHANDISING AREA	
1E55	ARENA GAMING
1L10	AWESOME ARTS
1H22	BONA FIDE STUDIO CO., LTD.
1C129	HAPPY TRADING
1A92	HONKAI: STAR RAIL
1C92	LEGEND ICON
1G12	OYOO
1H92	SHIN SEKAI

ÉCOLES ET FORMATIONS / SCHOOLS & PROFESSIONAL TRAINING	
1B107	GAMING CAMPUS
1A112	ICAN
1A108	IIM DIGITAL SCHOOL
1A106	IPSSI
1B109	ISART DIGITAL
1A119	NEW3DGE
1A110	XP SCHOOL

RESTAURATION / RESTAURANTS	
1J8, 1C86	FOOD COURT PGW
2.2 & 3	FOOD TRUCKS

GUIDE DE VISITE / VISIT GUIDE

PLAN DU SALON / SHOW MAP

PLAN ARRÊTÉ À LA DATE DU 10/03/2024. DES MODIFICATIONS ONT PU AVOIR LIEU DEPUIS CETTE DATE.

EXPOSANTS



AC MEDIA – MANA BOOKS

Produits dérivés du jeu vidéo (merchandising, cosplay, figurines, textile)

Rémi PONCET - remi@ac-media.fr - +33 1 48 01 96 13 - +33 6 70 45 98 26



ADVAYA CULTURE COMMUNICATION CO., LTD

Produits dérivés du jeu vidéo (merchandising, cosplay, figurines, textile)

Tianqing CAI - tianqing.cai@sreurope.fr - +33 7 82 60 80 09



AFROGAMEUSES

Associations, Institutionnels, Syndicats

presse@afrogameuses.com



AGASKIN

Produits dérivés du jeu vidéo (merchandising, cosplay, figurines, textile)

Mouhamadou NDIAYE - mouhamadou@agaskinbeauty.com

- +33 6 20 77 01 88



AIMCONTROLLERS.COM

AIM CONTROLLER

Accessoires

Martyna LIPNICKA - partnership@aimcontrollers.com - +48 504 423 182



AORUS

Antoine Sapin Guilbard - antoine.sg@gigabyte.com - 06 77 74 20 46



ARC SYSTEM WORKS

Editeurs de jeux vidéo

Kanako RINAUDO - kanako.rinaudo@arcsystemworks.fr

- +33 6 37 43 23 92



ARTE STUDIO

Editeurs de jeux vidéo

d-stoica@artefrance.fr



ASKEW GAMING

Accessoires

Jérémy GROSS - jeremy@askew.fr - +33 6 59 41 58 38



ASPTT FÉDÉRATION OMNISPORTS

Sport (réel, virtuel, esport...)

Alexandre LEROUX - aleroux@fsasptt.com - +33 6 23 93 10 63



ASUS ROG

Informatique (Hardware)

Chislain Gresse - ghislain_gresse@asus.com - 06 29 88 66 09



BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT

Editeurs de jeux vidéo

Agence LU61 - Cécile Caminades - cecile@lu61.fr - 06 47 01 60 74

Audrey de la Rocque - audrey@lu61.fr - 06 20 05 65 18

Bandai Namco Entertainment France

Christelle Carteron - ccarteron@bandainamcoent.eu - 06 85 41 98 15



BONA FIDE STUDIO CO., LTD.

Produits dérivés du jeu vidéo (merchandising, cosplay, figurines, textile)

Gaoming YUAN - qq505641722@hotmail.com - +86 195 31 42 57 82



BONOBO ENTERTAINMENT

Editeurs de jeux vidéo

Christian MOKUBA - christian@studiobonobo.net - +243 826 85 85 56



BURN CONTROLLERS

Accessoires

Sylvain VACHIER - sylvainvachier@gmail.com - +33 6 61 10 14 37



CAPCOM

Editeurs de jeux vidéo

Cyril Berrebi - cyril.berrebi@capcom.com - 06 86 37 89 23



CAPGAME

Associations, Institutionnels

Jérôme DUPIRE - jerome@capgame.fr

EXPOSANTS



CAPITAL GAMES – JEUX MADE IN FRANCE

Associations, Institutionnels, Syndicats

Eva BAHBOUCHE - eva.bahbouche@capital-games.org - +33 6 69 94 71 46



CCPIT – CHINA COUNCIL FOR THE PROMOTION OF INTERNATIONAL TRADE

Associations, Institutionnels, Syndicat

Andrea CHU - zhushu@ccpitecc.com - +86 10 68 20 06 21



COUGAR GAMING FRANCE

Informatique (Hardware)

Mathieu CROCQ - mathieu.crocq@noriak-distri.com

- +33 2 99 04 32 50 - +33 6 46 43 65 86



DETECTIVE BOX

Kathleen JACQUELIN - kathleen@detectivebox.fr - 06 67 54 49 90

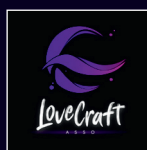


EMOTION SARL

Accessoires

Romain BISMUTH - emotionpresrige75@gmail.com

- +33 6 47 72 82 11



EPIC & LOVECRAFT

Associations, Institutionnels, Syndicats

contact@lovecraftasso.fr - contact@epic-asso.com



ERAZER

Informatique (Hardware)

Paul JANSSEN - paul@masterxp.com - +33 6 43 69 48 27



FAST CLOSE COMBAT

Sport (réel, virtuel, esport...)

Instagram : [@fastclosecombat](https://www.instagram.com/fastclosecombat) / Tiktok : [@fastclosecombat](https://www.tiktok.com/@fastclosecombat)

/ X : [@fastclosecombat](https://twitter.com/fastclosecombat)

Théo GRIEZMANN : Instagram : [@theogriezmann](https://www.instagram.com/theogriezmann) / X : [@TheoGriezmann](https://twitter.com/TheoGriezmann)



FEDERATION FRANÇAISE DU SPORT AUTOMOBILE

Sport (réel, virtuel, esport...)

Barbara CONNEN - bconnen@ffsa.org - +33 1 44 30 24 20



FEDERATION FRANÇAISE DU TENNIS DE TABLE

Sport (réel, virtuel, esport...)

Corentin LOCHON - communication@fftt.email

Baptistin REYNAUD - baptistin.reynaud@fftt.org - +33 1 53 94 50 35



FISE FRANCE

Sport (réel, virtuel, esport...)

Margaux ARRANGER - margaux.a@hurcn.com - +33 6 31 58 77 44

Anne-Cécile AMIRAULT - anne-cecile.a@hurcn.com - +33 6 19 59 07 15

Francis GUICHARDOT - francis.g@hurcen.com - +33 6 31 78 11 75



FIRE SHINE STUDIO

Editeurs de jeux vidéo

Joe GODDARD - joe.goddard@fireshinegames.co.uk



FNAC DARTY

Distribution

Raphael HERNANDEZ - raphael.hernandez@fnacdarty.com

- +33 1 55 21 57 93



FOCUS ENTERTAINMENT PUBLISHING

Editeurs de jeux vidéo

Clémence Bigeon - Clemence.BIGEON@focusent.com



FRENCH BEE

Entertainment (animé, cinéma, musique...)

Pauline DE BONA BIRO - pdebonabiro@frenchbee.com

- +33 7 88 47 76 94



FULLLIFE GAMESWEAR

Produits dérivés du jeu vidéo (merchandising, cosplay, figurines, textile)

Maxime BAZIADOLY - maxime@full.life - +33 6 78 67 66 00



GAME ONE

Marion Senechal : marion.senechal@paramount.com - +33 6 20 07 37 78

Camille Marcerou : Camille.Marcerou@paramount.com

EXPOSANTS



GAMING CAMPUS

Educatif et Formations

Jonas MALBRANCHE - jmalbranche@questeducation.fr
- +33 6 40 79 21 04



GENDARMERIE NATIONALE

Associations, Institutionnels, Syndicats

Mohamed BENZAZZEDINE - mohamed.benazzedine@gendarmerie.interieur.gouv.fr - +33 1 84 22 03 18

GIGABYTE™

GIGABYTE TECHNOLOGY LTD.

Informatique (Hardware)

Jamie CHOU - jamie.chou@gigabyte.com - +886 2 8912 4000 #1571



GRIM ARTIST / THIBAUT GEORGE

Art

Thibault GEORGE - grimartist.contact@gmail.com - +33 6 89 28 51 54



HAPPY TRADING SPOLKA Z.O.O

Produits dérivés du jeu vidéo (merchandising, cosplay, figurines, textile)

Mengyu HU - happytrading.llc@outlook.com - +33 7 67 72 50 09

JBL

HARMAN FRANCE SNC – JBL

Accessoires

Romain LUBIERE - romain.lubiere@harman.com
- +33 1 55 78 54 00 - +33 7 87 91 34 73



HONKAI: STAR RAIL

Produits dérivés du jeu vidéo (merchandising, cosplay, figurines, textile)

Charlotte ZHANG - charlotte.zhang@sreurope.fr - +33 7 77 73 62 78 -
Tianqing CAI - tianqing.cai@sreurope.fr - +33 7 82 60 80 09



ICAN

Educatif et Formations

Elena PARADA - eparada@reseau-ges.fr - +33 6 03 23 80 90



IMPACT GAMING

Accessoires

Sylvain VACHIER - sylvainvachier@gmail.com - +33 6 61 10 14 37



IIM DIGITAL SCHOOL – INSTITUT LEONARD DE VINCI

Educatif et Formations

Jonathan CORDIER - jonathan.cordier@devinci.fr
- +33 1 81 00 31 02 - +33 6 71 25 52 66



IP FORMATION – IPSSI PARIS

Educatif et Formations

Damien JORDAN - d.jordan@ecole-ipssi.com



ISART DIGITAL

Educatif et Formations

Julie LAUBIES - j.laubies@isartdigital.com - +33 6 61 35 05 73



K-NAI

Accessoires

Kim KWANG YOUL - youlprunier@gmail.com - +33 6 34 55 17 59



LA GRANGE STUDIO

Editeurs de jeux vidéo

Joe GODDARD - joe.goddard@fireshinegames.co.uk



LEGEND ICON

Produits dérivés du jeu vidéo (merchandising, cosplay, figurines, textile)

Quentin SEBAOUN - quentin@cottondivision.com
- +33 1 57 42 98 25 - +33 6 64 27 36 55



MACIF

Services en ligne (réseaux sociaux, messagerie, cloud gaming, streaming)

Fredérique BADMINGTON - fbadmington@macif.fr - +33 6 11 02 29 49



MADVOXEL AG

Studios de développement de jeux vidéo / créateurs

Simona HRISCU - simona.hriscu@madvoxel.com - +33 7 65 27 19 37

EXPOSANTS

MANGAS.IO

MANGAS.IO

Entertainment (animé, cinéma, musique...)

FLIEG Solène - solene@mangas.io - +33 7 81 12 68 14

medion

MEDION ALLEMAGNE

Informatique (Hardware)

Paul JANSSEN - paul@masterxp.com - +33 6 43 69 48 27



MICROIDS

MICROIDS

Editeurs de jeux vidéo

Maxime Geraci - MGeraci@microids.com - 06 11 46 68 32



MICROTECH NORIAK

Informatique (Hardware)

Mathieu CROCQ - mathieu.crocq@noriak-distri.com
- +33 2 99 04 32 50 - +33 6 46 43 65 86



MO5

Associations, Institutionnels, Syndicats

Vanessa LAMBERT - lambert@mo5.com - +33 6 76 71 56 40
David SOUMET - association@mo5.com - +33 6 02 71 90 88



MOBILIZE

Entertainment (animé, cinéma, musique...)

Marie-Anne DESBROSSES - marie-anne.desbrosses@zmirov.com
- +33 6 86 52 91 24



NEW 3D GENERAL EDUCATION

Educatif et Formations

Timothé HOVAKIMIAN - t.hovakimian@new3dge.fr
- +33 1 83 81 22 41 - +33 6 98 67 27 83

Nintendo

NINTENDO

Constructeur de consoles

Raphaël Ghrenassisa - rg@laboitecom.com - 06 27 92 43 15
Karine Mestrejean - km@laboitecom.com - 06 16 45 20 13



OYOO

Produits dérivés du jeu vidéo (merchandising, cosplay, figurines, textile)

Stéphane VAZELLE - contact@oyoo.fr - +33 1 60 02 77 55
- +33 6 12 78 82 93



PÉDAGOJEUX

Associations, Institutionnels, Syndicats

Olivier GÉRARD - ogerard@unaf.fr



PLAION – SEGA

Editeurs de jeux vidéo

Marianne PECH - m.pech@plaion.com - +33 6 45 50 95 74
Ambre KUMMER - a.kummer@plaion.com - +33 6 74 75 19 95



PLAYSTATION

Constructeur de consoles

Jérôme Benzadon - jerome.benzadon@sony.com - 06 26 10 71 83
Guillaume Deschamps - guillaume.deschamps@sony.com - 06 08 54 36 63
Emmanuelle Renon (via RESET PR) - er@resetpr.com - 06 70 52 66 99
Mélissa Gazziero (via RESET PR) - mg@resetpr.com - 06 08 35 95 83
Julien Roig (via RESET PR) - jr@resetpr.com - 06 20 80 08 21



RALLYE JEUNES YACCO FFSA

Sport (réel, virtuel, esport.....)

Barbara CONNEN - bconnen@ffsa.org - +33 1 44 30 24 20



RED BULL

Organisateurs de compétitions (eSport, Lan Party)

Nicolas SARRABAY - +33 6 78 14 73 96 - nicolas.sarrabay@redbull.com



RÉGION ÎLE DE FRANCE

Associations, Institutionnels, Syndicats

Amélie Ghersinick - Amelie.GHERSINICK@iledefrance.fr - +33 6 75 89 44 50



RÉSEAU GES

Educatif et Formations

Elena PARADA - eparada@reseau-ges.fr - +33 6 03 23 80 90

EXPOSANTS



RESPECT ZONE

Associations, Institutionnels, Syndicats

Philippe COEN - philippe.coen@respectzone.org

Laura-Blu MAUSS - laura-blu.mauss@respectzone.org - +33 6 50 00 41 86



RIOT GAMES SERVICES SAS

Éditeurs de jeux vidéo

Alexandra VALENTE - avalente@riotgames.com - +33 6 89 22 05 06

SAMSUNG

SAMSUNG ELECTRONICS FRANCE

Informatique (Hardware)

Emmanuelle MARQUES - emmanuelle.m@samsung.com

- +33 6 98 57 70 51



SHIN SEKAI

Produits dérivés du jeu vidéo (merchandising, cosplay, figurines, textile)

Aurélie COMBARMOND - shin-sekai@outlook.com - +33 7 77 60 01 05



SHURE FRANCE

Informatique (Hardware)

Christophe BOUILLOT - bouillc@shure.com - +33 7 87 73 95 02



SILVER GEEK

Associations, Institutionnels, Syndicats

Hugo MAROLLEAU - hugo.marolleau@silver-geek.org - +33 6 02 28 71 10



SOULGAMES.,LTD

Mobile (éditeur de jeu vidéo, studio, constructeurs)

Taedoo UM - yejrain@soulgames.co.kr - +82 10 91 21 16 81



TESLA FRANCE

Informatique (Hardware)

Colin SEIDLINGER - cseidlinger@tesla.com

Marie LAFRECHOUX - mlafrechoux@tesla.com



UBISOFT

Editeurs de jeux vidéo

Emmanuel Carré - Senior Communications Manager - Presse Généraliste & Corporate - emmanuel.carre@ubisoft.com - 06 73 98 24 48

Pascal Lecointe - Senior Communications Manager - Presse Spécialisée - pascal.lecointe@ubisoft.com - 06 30 32 97 29



WEBEDIA

Organisateurs de compétitions (esports)

Xavier Williamson - xavier.williamson@webedia-group.com

REVOLUTIONR - Isciane Fellouse - ifellouse@revolutionr.com



WOMEN IN GAMES

Associations, Institutionnels, Syndicats

presse@womeningamesfrance.org



XBOX

Constructeur de consoles

Marc ISSALY - maissaly@microsoft.com - +33 6 99 54 69 77



XP SCHOOL

Educatif et Formations

Sophie LEYBROS - sophie.leybros@xp-school.com - +33 1 47 70 85 03

PARTENAIRES



NRJ

NRJ, 1ère radio de France sur les auditeurs de moins de 60 ans² est fière de s'associer, pour la 5ème année consécutive, à l'un des plus grands événements gaming de France : la Paris Games Week.

Avec 4.4 millions d'auditeurs quotidiens² NRJ propose une programmation musicale diversifiée en France et à l'international qui fédère tous les publics grâce à un message clair : « Hit music only ! » et à son émission « Manu dans le 6/10 sur NRJ » le rendez-vous incontournable du matin.

Source : Médiamétrie, EAR National, janvier-mars 2024, NRJ, LàV, 5h-24h, AC (1) 13-59 ans, (2) 13+

[Plus d'informations sur www.nrj.fr](http://www.nrj.fr)



FRANCE TÉLÉVISIONS

Avec 5 chaînes de télévision à vocation nationale, 24 antennes régionales, 9 médias globaux ultramarins, sa plateforme france.tv et une gamme complète d'offres numériques, France Télévisions est le premier groupe audiovisuel français.

En 2022, le 1er média des Français a une part d'audience moyenne de 29,4% et 4 Français sur 5 sont en contact chaque semaine avec ses offres numériques dont plus de 25 millions de visiteurs, chaque mois, sur france.tv en 2023.

Sur les antennes de France Télévisions, un Français sur deux vient chaque jour s'informer, apprendre et comprendre, se connecter au monde et vibrer. En réunissant jusqu'à la nation entière, la télévision publique rassemble les citoyens, les opinions et les territoires. Par son audace et sa créativité, elle est une fenêtre grande ouverte pour représenter et projeter l'avenir. En étant un compagnon de vie, elle brise des solitudes.

Chaque semaine, 82 % des Français regardent les programmes de France Télévisions.

[Plus d'informations sur www.francetelevisions.fr](http://www.francetelevisions.fr)

GAME ONE® GAME ONE

GAME ONE est la marque pionnière de la Culture Geek française qui rayonne encore aujourd'hui partout sur l'ensemble de son public tant en TV que sur les réseaux sociaux ou lors d'événements comme la Paris Games Week. Forte d'une équipe d'experts de la geek culture menée par Julien Tellouck et Marcus, la chaîne propose toute l'année du gaming avec ses talk-shows EN DIRECT #TEAMG1 et Level One, mais aussi des films avec #CINEG1 (Terminator, La Famille Addams...), des séries TV et le meilleur des animés japonais en VF (One Piece, Boruto, Spy x Family...). La chaîne est diffusée chez tous les opérateurs et accessible auprès de plus de 16 millions de foyers, en exclusivité câble/sat/ADSL et sur mobile/tablette.

[Plus d'informations sur www.gameone.net](http://www.gameone.net)



JV

LA MARQUE MÉDIA QUI RASSEMBLE ET ENGAGE TOUS LES GAMERS DE FRANCE !

Depuis plus de 20 ans, JV est le premier écosystème gaming de France. Avec plus de 7.6 millions de visiteurs uniques et 33 millions de vidéos vues par mois, le site s'adresse à tous les joueurs, qu'ils soient occasionnels au invétérés. JV traite également de toute la culture geek, incluant de nombreux contenus premiums divers tels que : news, tests, exclus, reportages et bien d'autres encore...

Plus d'informations sur www.jeuxvideo.com/



MGG

LE MÉDIA ESPORT 360 DE RÉFÉRENCE DANS LE MONDE !

MGG est le média esport francophone qui fait état de tout ce qui se passe derrière chaque champion, joueur et équipe ! Créé en 2002 sous le nom Millenium, MGG a permis la démocratisation et la professionnalisation de l'Esport en France. Avec 2 millions de visiteurs uniques en France et 8.1 millions de vidéos vues chaque mois, MGG dispose également d'un réseau et d'une communauté mondiale. MGG c'est aussi le lieu de rendez-vous pour retrouver toute l'actualité brûlante du jeu compétitif !

Plus d'informations sur www.millenium.org



RATP

La RATP aime la culture !

La RATP est heureuse d'être à nouveau partenaire de l'édition 2024 de la Paris Games Week.

En accompagnant les grands événements culturels, la RATP réaffirme son engagement pour la promotion des arts et de la culture, afin de satisfaire au mieux à sa mission d'opérateur des transports publics d'une métropole multiculturelle. Patrimoine, musique, photographie, poésie, street art... Chaque jour, la RATP soutient la culture et enrichit le trajet de milliers de Franciliens sur le réseau opéré pour Île-de-France Mobilités.

Plus d'informations sur www.ratp.fr/culture



20 MINUTES

Éditeur d'information depuis 2002 20 Minutes est devenu une plateforme média 360 incontournable dans le paysage média en France (16 millions de VU, 100 millions de vidéos vues par mois). Accessible sur tous les écrans et sur tous les canaux : web, mobile, TV, ... 20 Minutes s'est donné pour mission de rendre accessible gratuitement et au plus grand nombre l'information et la culture. Connectée, populaire et urbaine, la marque 20 Minutes est très heureuse d'être partenaire de l'édition 2024 la Paris Games Week.

Plus d'informations sur www.20minutes.fr

PARTENAIRES



RMC SPORT SUR TWITCH

Avec plus de 428 000 followers, la chaîne Twitch RMC SPORT est la première chaîne française de la plateforme dédiée au sport et a fait son entrée dans le top 100 des plus suivies du pays. Chaque mois, les plus de 180 heures de streaming permettent à près de 500 000 spectateurs uniques de profiter d'une offre sportive gratuite et exclusive ! Toute l'année, le Twitch RMC SPORT offre une présence garantie sur les plus grands événements et des invités exceptionnels du monde sportif.

Plus d'informations sur www.twitch.tv/rmc sport

L'Étudiant L'ÉTUDIANT

Depuis 50 ans, L'Étudiant, média historique de référence, s'engage avec optimisme dans l'orientation, l'éducation et la formation des jeunes de 12 à 25 ans.

Nos salons, événements annuels majeurs dans le paysage éducatif, offrent aux jeunes des informations fiables et des conseils d'experts, leur permettant ainsi d'envisager leur avenir en toute confiance.

Plus d'informations sur www.letudiant.fr

arte ARTE

Chaîne publique culturelle européenne, ARTE a pour mission de rapprocher les Européens grâce à la culture. Pleinement ancrées dans son époque, la chaîne, sa plateforme arte.tv et ses chaînes sociales donnent la priorité à la création, l'innovation et l'investigation avec une offre éditoriale riche et diverse et des formats originaux toujours plus innovants.

ARTE est heureuse de s'associer à la Paris Games Week pour fêter ses 10 ans de soutien au jeu vidéo indépendant en tant que coproducteur et éditeur et vous donne rendez-vous sur son stand pour jouer, tester ses meilleurs jeux et découvrir ses dernières créations en exclusivité.

Plus d'informations sur www.arte.tv/fr/



JEUX VIDÉO MAGAZINE

Depuis plus de vingt ans, Jeux Vidéo Magazine traite de l'actualité des jeux vidéo sur toutes les machines, pour tous les passionnés. Dossiers exclusifs sur les jeux à venir, tests des nouveautés, interviews des développeurs, dossiers sur l'industrie ou l'histoire du média, tous les aspects du jeu vidéo sont abordés dans le magazine disponible en librairie tous les mois. Mais Jeux Vidéo Magazine, c'est aussi de l'information au quotidien sur YouTube et TikTok pour ne rien rater des dernières actualités du jeu vidéo.

Plus d'informations sur www.jeuxvideomagazine.com



MULTIMÉDIA À LA UNE

MultiMédia à la Une est LE magazine professionnel mensuel de la distribution des produits culturels, Pop Culture et IT en France depuis près de 30 ans. Chaque mois, la publication aborde les principales évolutions des marchés du jeu vidéo, de la vidéo, de la Pop Culture et High Tech afin de donner des outils de réflexion à l'ensemble des acteurs de la distribution et de l'écosystème. MultiMédia à la Une est un outil particulièrement utile à destination des centrales et des magasins des grandes enseignes nationales de la distribution en France ainsi que l'ensemble des acteurs de ces secteurs (éditeurs, constructeurs, prestataires et institutionnels). MultiMédia à la Une est diffusé en print à 10 000 exemplaires auprès des professionnels de la distribution, via une newsletter mensuelle avec plus de 13 000 abonnés (avec 40% de taux d'ouverture en moyenne), mais aussi son compte LinkedIn.

Plus d'informations sur www.multimedialaune.com



RÉGION ÎLE-DE-FRANCE

La Région Île-de-France est un acteur majeur du développement économique, culturel et sportif de son territoire et de ses 12 millions d'habitants. Sa participation à la Paris Games Week reflète son engagement en faveur de la jeunesse, utilisant l'e-sport pour promouvoir un mode de vie plus actif, en phase avec les valeurs du sport comme le dépassement de soi et la coopération. Cet engagement prolonge ses initiatives lors des Jeux olympiques et paralympiques de 2024. La Région soutient également l'insertion professionnelle des jeunes via Oriane Île-de-France. Enfin, elle a lancé une application dédiée aux 15-25 ans, LABAZ, qui offre aides et bons plans sport, culture et e-sport, pour favoriser l'épanouissement des jeunes.

Plus d'informations sur <https://www.iledefrance.fr/>



CMS FRANCIS LEFEBVRE

Avec 450 avocats dont 114 associés, CMS Francis Lefebvre est l'un des premiers cabinets d'avocats d'affaires français pluridisciplinaire et international.

Notre offre est unique, elle allie conseil, transactionnel et contentieux. Notre cabinet est reconnu pour la qualité et la fidélité de sa clientèle - représentant tous les acteurs de l'économie - et son aptitude à délivrer des conseils à forte valeur ajoutée.

Future Facing est la vision de notre rôle auprès de nos clients. À la pointe de l'innovation et des développements technologiques, notre cabinet cherche constamment des moyens d'optimiser l'efficacité et la qualité de ses services.

Nous sommes aussi pleinement engagés dans une démarche sociétale et environnementale évaluée tous les ans et attachés avec nos collaborateurs à faire vivre nos valeurs.

Plus d'informations sur <https://cms.law/fr/fra/>



PARIS GAMES WEEK

CONTACTS PRESSE

LE SERVICE DE PRESSE
EST À VOTRE DISPOSITION

Nicolas Brodiez

06 15 93 52 10

nbrodiez@beyond-pr.com

Franklin Saint-Yves

06 26 95 52 26

fsaintyves@beyond-pr.com

Éléa Colpart

06 62 93 48 53

e.colpart@sell.fr