

COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Paris, le 21 avril 2016

**L'IDEF, l'événement trade du jeu vidéo,
met le cap sur Juan-les-Pins du 27 au 29 juin 2016**



Pour sa 11^{ème} édition, l'IDEF qui est organisé par le SELL prend ses quartiers à Juan-Les-Pins. Durant 3 jours, la ville et son Palais des Congrès battront au rythme du jeu vidéo en accueillant le rendez-vous business de l'industrie.

Après Bordeaux en 2015, le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs retient Juan-les-Pins pour accueillir son événement trade, l'IDEF. Choisie pour son accessibilité et l'infrastructure avant-gardiste de son Palais des Congrès, Juan-les-Pins sera le rendez-vous des acteurs de l'industrie du jeu vidéo, rassemblés une semaine après l'E3, les 27, 28 et 29 juin 2016. L'ensemble des acheteurs de la distribution physique, issus des plus grandes enseignes françaises iront à la rencontre des constructeurs, éditeurs et accessoiristes.

En 10 ans, l'IDEF s'est toujours imposé comme l'événement des rendez-vous d'affaires entre les professionnels de l'industrie du jeu vidéo. Cette 11^{ème} édition accompagne l'évolution du secteur. Elle a ainsi été repensée pour s'adapter aux attentes du marché, en se recentrant sur le premier objectif de l'événement : permettre aux acheteurs de la distribution physique une rencontre avec les constructeurs, éditeurs et accessoiristes afin de structurer le marché de fin d'année tout en facilitant le networking.

Emmanuel Martin, Délégué Général du SELL explique : *« Cette édition sera à nouveau l'opportunité pour les acteurs de l'industrie de présenter leurs nouveautés et de permettre d'organiser la fin d'année, période cruciale pour notre secteur. Ce rendez-vous incontournable est donc placé sous le signe des rencontres d'affaires et des échanges, organisés au cours de trois jours d'immersion dans l'industrie du jeu vidéo. »*



L'ouverture de l'IDEF sera, comme chaque année, l'occasion de découvrir les tendances, perspectives et mutations du paysage de l'industrie vidéo-ludique. Le SELL et l'institut partenaire GfK animeront une conférence d'ouverture le lundi 27 juin afin de décrypter les annonces faites pendant l'E3 et de délivrer un point sur le marché et ses perspectives. La nouvelle édition de [l'Essentiel du Jeu Vidéo](#) orientée sur la compréhension des évolutions du marché et des comportements d'achat des français sera également révélée à cette occasion.

Lundi 27 juin 2016 :

11h, Conférence d'ouverture SELL / GfK

12h, Cocktail de bienvenue

13h – 19h, Rendez-vous d'affaires

20h, Soirée d'ouverture

Mardi 28 juin 2016 :

9h-20h, Rendez-vous d'affaires

Mercredi 29 juin 2016 :

9h – 15h, Rendez-vous d'affaires

Chaque année, les constructeurs et éditeurs de jeux vidéo révèlent à l'occasion de l'E3 les innovations et nouveautés qui rythmeront les prochains mois.

L'IDEF a été pensé pour accompagner ce calendrier propre à l'industrie, et permettre de faciliter les rencontres post-E3 entre les acteurs du jeu vidéo et les partenaires de la distribution. Le dynamisme du marché, confirmé par une croissance de +6% en 2015, devrait se confirmer d'ici la fin d'année, à l'aube du lancement de différentes propositions de casques de réalité virtuelle et réalité augmentée. L'offre de jeux proposée sur les consoles de génération 8, déjà très large, devrait également continuer à s'enrichir.



« Nous savons que le jeu vidéo a une capacité immense à se renouveler et à enrichir en continu l'expérience du joueur. Il est important de rappeler qu'en conjuguant créativité et innovation le jeu vidéo se place en acteur précurseur de nombreux univers connexes. Supports, contenus, technologies, pratiques et expériences de jeu ne cessent d'évoluer à un rythme soutenu, et continueront de se dévoiler à l'occasion de l'E3 pour voir leur futur en magasin programmé lors de l'IDEF », commente Jean-

Claude Ghinozzi, Président du SELL. « L'IDEF, s'il est un rendez-vous business, est aussi l'occasion de dresser un bilan du premier semestre et de préciser les performances attendues de notre industrie ».

www.idefexpo.com

Contacts Presse / Demande d'accréditation :

PROFILE : Nicolas Brodriez - 01 56 26 72 00 – nbrodriez@agence-profile.com

SELL : Anne Sophie Montadier - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - as.montadier@sell.fr / @SELL_JeuxVideo

A propos du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs – www.sell.fr

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs : les logiciels grand public qui ne sont pas destinés au travail de bureau dans les entreprises. Il compte vingt-cinq membres qui représentent, selon le panel GfK, plus de 95% du chiffre d'affaires du secteur. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concerne, et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, véritable système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie des loisirs numériques. Le Président du SELL est Jean-Claude Ghinozzi, et son Délégué Général, Emmanuel Martin.