



## L'ouvrage de référence des professionnels et futurs professionnels en vente le 15 novembre

**Paris, le 12 novembre 2013 – Préfacée par la Ministre Fleur Pellerin, la 3<sup>e</sup> édition du *Guide Du Jeu Vidéo* – entièrement *made in France* – sera disponible ce vendredi. A destination des professionnels, mais aussi des lycéens et des étudiants, il s'agit de l'outil incontournable pour entrer en contact avec tous les acteurs du secteur.**

« Le jeu vidéo est un marché d'avenir à forte valeur ajoutée [...] qui aura sans cesse besoin de nouveaux talents » prédit **Fleur Pellerin**, Ministre déléguée chargée des PME, de l'innovation et de l'économie numérique. « Professionnel, créateur d'entreprise ou étudiant, ce guide pratique et utile contribuera à votre succès ! » souligne-t-elle.

Constitué de deux parties, **Marché** et **Annuaire**, « cet ouvrage a pour vocation de faciliter les démarches de toute personne désireuse de faire carrière dans le jeu vidéo : étudiant(e) en recherche de formation spécifique, d'emploi ou de stage, attaché(e) de presse, journaliste, consultant(e), chef de publicité, directeur du marketing... », explique son éditeur, **David Téné**, un vétéran de la presse grand public et spécialisée.

La partie **Marché** inclut de nombreux articles : analyses et entretiens, panorama des constructeurs et des nouvelles façons de jouer, répartition sectorielle et régionale des sociétés... Un lexique des métiers du jeu vidéo, accompagné de tableaux classant les établissements par discipline, par ville et par niveau d'entrée, s'adresse tout particulièrement aux lycéens et étudiants. « Cet état des lieux permet aux néophytes d'avoir une vision claire de l'industrie du jeu vidéo et aux professionnels de parfaire leur connaissance des tendances », précise **Pierre Gaultier**, responsable de la rédaction.

La partie **Annuaire** recense les sociétés et filiales françaises du secteur ainsi que les écoles et universités menant aux métiers du jeu vidéo. Constructeurs, éditeurs, studios, prestataires, distributeurs, enseignes spécialisées, agences, presseurs, formations, organismes professionnels, médias... tous sont référencés par une équipe de journalistes qui vérifie et met à jour chaque information.

Une bibliographie, une filmographie et une liste des salons nationaux et internationaux complètent ce guide.

**Illustration de couverture** : Gary J. Lucken, collaborateur du prestigieux magazine britannique **Edge**.

**Imprimé en France** sur papier PEFC, issu de forêts gérées durablement - **Format** : 13,2 cm x 21 cm broché  
**Nombre de pages** : 256 - **ISBN** : 978-2-9522-4126-7 - **Prix** : 29 €.

**Diffusion** : [guidedujeuvideo.com](http://guidedujeuvideo.com), FNAC (magasins et [site Web](#)), [Amazon](#), PriceMinister, Agence Française pour le Jeu Vidéo...

**Plus d'informations sur** : [guidedujeuvideo.com](http://guidedujeuvideo.com)

**Visuels de couverture** haute résolution disponibles à l'adresse suivante : [gdjv.com/presse](http://gdjv.com/presse)

**Contact presse** : Ak&Co Pr - Anne-Karine Denoble - [akdenoble@akandco.fr](mailto:akdenoble@akandco.fr) - 06 18 46 40 25

---

### David Téné

Après des débuts dans la presse spécialisée (Tilt, Player One), David Téné collabore à VSD dont il crée le 1<sup>er</sup> hors-série « jeux vidéo » pour lequel il habille Vanessa Demouy en Lara Croft. Depuis 2003, il enseigne l'histoire du jeu vidéo. En 2004, il fonde le Guide Du Jeu Vidéo.

### Pierre Gaultier

Pierre Gaultier a collaboré à Libération, Edge, Chronic'art, Mad Movies, Jeux Vidéo Magazine... Auteur de nombreux interviews et portraits de créateurs, il a également participé à des débats sur le jeu vidéo, notamment dans l'émission Ce soir (ou jamais !) sur France 3.