

ORGANISÉ PAR



22.09
2026

LA JOURNÉE DE CONFÉRENCES DÉDIÉE AUX
PROFESSIONNEL.LES DU JEU VIDÉO
EN RÉGION AUVERGNE-RHÔNE-ALPES.

GOODAY

PROGRAMME

SOUTENU PAR



SPONSORISÉ PAR



UNE JOURNÉE CLÉ POUR LES PROFESSIONNELS DU JEU VIDÉO EN AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

Le **Game Only Day** fait son retour pour une troisième édition, un moment incontournable pour les professionnel·les de l'industrie du jeu vidéo en Auvergne-Rhône-Alpes, permettant à la fois aux acteurs locaux et nationaux de se rassembler, d'échanger et de s'inspirer.

Cet événement, organisé par **Game Only**, est l'occasion de mettre en lumière les dernières tendances, innovations et défis auxquels l'industrie du jeu vidéo doit faire face.

Avec une programmation riche et diversifiée, le Game Only Day offre aux entreprises de la région, mais aussi de toute la France, une série de conférences, tables rondes et ateliers abordant les enjeux actuels de l'industrie.

L'événement favorise également le réseautage et les échanges entre professionnel·les, offrant un espace privilégié pour développer de futures collaborations et découvrir de nouvelles perspectives.



ANGLE ÉDITORIAL

La 3^e édition se concentre sur l'engagement des joueurs et la nature de la relation entre les studios et leurs communautés.

Trois angles complémentaires sont couverts au fil de la journée :

- Construire une communauté en amont de la sortie (pré-launch)
- Donner la parole aux relais de cette communauté (créateurs de contenu, streamers)
- Aller vers une relation de co-crédation (modding, UGC, early access)

La journée se conclut par une intervention de fond du président de Game Only sur les enjeux à venir de l'industrie, nourrie par les séances d'intelligence collective menées au sein de l'association.





Fourvière Hôtel, 23 Rue Roger
Radisson, Lyon, Auvergne-Rhône-
Alpes 69005



UN LIEU D'EXCEPTION

Situé sur la colline de Fourvière, surplombant le Vieux Lyon, le Fourvière Hôtel offre une vue imprenable sur la ville.

Installé dans un bâtiment historique, le Fourvière Hôtel allie patrimoine et équipements modernes et confortables, ce qui en fait un lieu idéal pour l'organisation de conférences et d'événements professionnels.



PROGRAMME DE LA JOURNÉE

ENGAGEMENT DES JOUEURS ET RELATION STUDIO-JOUEURS :
CONSTRUIRE, FÉDÉRER, DURER.

22.09
2026

PROGRAMME PRÉVISIONNEL – LES HORAIRES ET INTERVENANTS SONT SUSCEPTIBLES D'ÉVOLUER.



8H45 45min	OUVERTURE ET ACCUEIL CAFÉ	
9H30 10min	MOT D'ACCUEIL	
9H45 45 min	TALK 1 Fidéliser sans marchandiser — les leviers de monétisation qui renforcent (ou fragilisent) la confiance communautaire SPEAKER : À VENIR	
10H30 1h00	CONFERENCE 1 – CONSTRUIRE UNE COMMUNAUTÉ FIDÈLE AVANT LE LANCEMENT Quelles stratégies mettre en place avant la sortie ? Quels investissements, et à quel moment les faire ? SPEAKERS : QUENTIN VILLEVIEILLE, ROSAURA FONTAINE, EMILE ZHANG	
11H30 30mn	PAUSE CAFÉ	
12H00 45 min	TALK 2 Rétention et engagement : identifier, comprendre et activer sa base de joueurs SPEAKER : QUENTIN BETTON (UBISOFT IVORY TOWER)	
12H45 1h30mn	PAUSE DÉJEUNER	
14H15 1h00	CONFERENCE 2 – MODDING, UGC, EARLY ACCESS : Ces leviers peuvent-ils transformer la façon de concevoir et vendre un jeu vidéo ? quel modèle économique et quels risques (IP, support, réputation) pour son studio ? SPEAKERS : BRUNO LAVERNY – LÉO BROUARD – LOIC FONTAINE	
15H15 45 min	TALK 3 Retour d'expérience : L'Early Access de Species:Unknown SPEAKER : FRANÇOIS DELÉGLISE (WANADEVSTUDIO)	
16H00 30min	PAUSE CAFÉ	
16H30 1h00	CONFERENCE 3 – STREAMERS ET CRÉATEURS DE CONTENU : Comment collaborer avec ces nouveaux relais de communautés ? Quel retour sur investissement réel pour un studio ou un éditeur ? SPEAKERS : LAURANNE CAUDURO, REMY CHAPOT, MAHYAR	
17H30 45 min	RETEX Incarner sa communication – Levier de confiance ? SPEAKER : MARGAUX SALY (PASSTECH GAMES)	
18H30	COCKTAIL	

LES CONFÉRENCES

GAME ONLY DAY

22.09
2026



Quentin
VILLEVIEILLE



Rosaura
FONTAINE



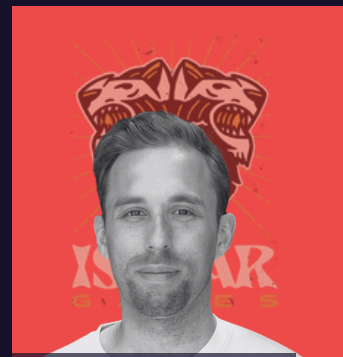
Emile
ZHANG



Eddy
CELESTINE

10h30 à 11h00

CONSTRUIRE UNE COMMUNAUTÉ FIDÈLE AVANT LE LANCEMENT D'UN JEU : QUELLES STRATÉGIES METTRE EN PLACE AVANT LA SORTIE ? QUELS INVESTISSEMENTS, ET À QUEL MOMENT LES FAIRE ?



Bruno
LAVERNY



Loïc
FONTAINE



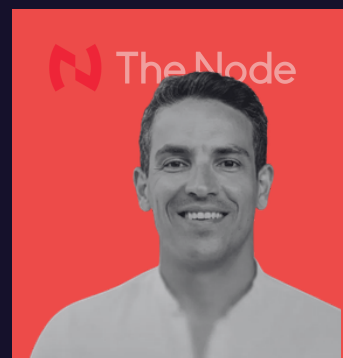
Léo
BROUARD



Mickael
BOUGIS

15h15 à 16h15

MODDING, UGC, EARLY ACCESS : CES LEVIERS PEUVENT-ILS TRANSFORMER LA FAÇON DE CONCEVOIR ET VENDRE UN JEU VIDÉO ? QUEL MODÈLE ÉCONOMIQUE ET QUELS RISQUES (IP, SUPPORT, RÉPUTATION) POUR SON STUDIO ?



Rémy
CHAPOT



Laurantte
CAUDURO



Mahyar



César
FERMAUT

16h30 à 17h30

STREAMERS ET CRÉATEURS DE CONTENU : COMMENT COLLABORER AVEC CES NOUVEAUX RELAIS DE COMMUNAUTÉS ? QUEL RETOUR SUR INVESTISSEMENT RÉEL POUR UN STUDIO OU UN ÉDITEUR ?

LES TALKS

GAME ONLY DAY

22.09
2026

9h45 à 10h30

A VENIR

12h00 à 12h45

RETOUR D'EXPÉRIENCE : RÉTENTION ET ENGAGEMENT : IDENTIFIER, COMPRENDRE ET ACTIVER SA BASE DE JOUEURS



Quentin **BETTON**

15h15 à 16h00

RETOUR D'EXPÉRIENCE :
L'EARLY ACCESS DE SPECIES:UNKNOWN



François
DELEGLISE

17h30 à 18h15

RETOUR D'EXPÉRIENCE : INCARNER SA COMMUNICATION - LEVIER DE CONFIANCE ?



Margaux **SALY**

 10h30 | 1h00

CONSTRUIRE UNE COMMUNAUTÉ FIDÈLE AVANT LE LANCEMENT D'UN JEU :

Quelles stratégies mettre en place avant la sortie ?
Quels investissements, et à quel moment les faire ?



QUENTIN VILLEVIEILLE

CPO | SAKUJO DATA



ROSAURO FONTAINE

SR MANAGER | UBISOFT



EMILE ZHANG

EX COMMUNITY LEAD |
TACTICAL ADVENTURES



ANIMÉE PAR :

EDDY CELESTINE
COUNTRY MANAGER (XSOLLA)

12h00 | 45mn

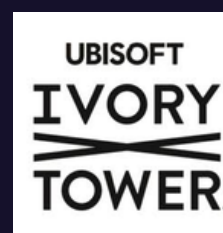
RETOUR D'EXPÉRIENCE

RÉTENTION ET ENGAGEMENT : IDENTIFIER, COMPRENDRE ET
ACTIVER SA BASE DE JOUEURS



QUENTIN BETTON

LIVE ASSOCIATE PRODUCER



L 14h15 | 1h00

MODDING, UGC, EARLY ACCESS :

Ces leviers peuvent-ils transformer la façon de concevoir et vendre un jeu vidéo ?
quel modèle économique et quels risques (IP, support, réputation) pour son studio ?



BRUNO LAVERNY

MARKETING DIRECTOR |
ISHTAR GAMES



LÉO BROUARD

CONSULTANT GAME UX
& STRATÉGIE AUDIENCE



LOÏC FONTAINE

HEAD OF COMMUNICATIONS
& MARKETING | MOD.IO



ANIMÉE PAR :

MICKAEL BOUGIS

UNREAL ENGINE BUSINESS DEVELOPMENT EUROPE
(EPIC GAMES)

 15H15 | 45mn

RETOUR D'EXPÉRIENCE

L'EARLY ACCESS DE SPECIES:UNKNOWN



FRANÇOIS DELÉGLISE
DIRECTEUR DE LA COMMUNICATION



L 16h30 | 1h00

STREAMERS ET CRÉATEURS DE CONTENU :

Comment collaborer avec ces nouveaux relais de communautés ?
Quel retour sur investissement réel pour un studio ou un éditeur ?



LAURANNE CAUDURO

MARKETING MANAGER |
THE GAME BAKERS



RÉMY CHAPOT

CEO | THE NODE



MAHYAR

STREAMER, ÉDITEUR |
RÉUSSITE CRITIQUE



ANIMÉE PAR :

CESAR FERMAUT
CEO (AWARECORP STUDIOS)

 17H30 | 45mn

RETOUR D'EXPÉRIENCE

INCARNER SA COMMUNICATION – LEVIER DE CONFIANCE ?



MARGAUX SALLY
COMMUNICATIONS DIRECTOR





GAME ONLY

LE **JEU VIDÉO** EN
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES