

ORGANISÉ PAR



22.09  
2026

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

# GOODAY

PROGRAMME

FOURVIÈRE HÔTEL  
23 RUE ROGER RADISSON, LYON 69005

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<sup>e</sup> 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<br>45min   | OUVERTURE ET ACCUEIL CAFÉ                                                                                                                                                                                                                           |    |
| 9H30<br>10min   | MOT D'ACCUEIL                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                       |
| 9H45<br>45 min  | TALK 1<br>Fidéliser sans marchandiser — les leviers de monétisation qui renforcent (ou fragilisent) la confiance communautaire<br>SPEAKER :                                                                                                         |                                                                                       |
| 10H30<br>1h00   | CONFERENCE 1 – CONSTRUIRE UNE COMMUNAUTÉ FIDÈLE AVANT LE LANCEMENT<br>Quelles stratégies mettre en place avant la sortie ?<br>Quels investissements, et à quel moment les faire ?<br>SPEAKERS : QUENTIN VILLEVIEILLE, ROSAURA FONTAINE, EMILE ZHANG |                                                                                       |
| 11H30<br>30mn   | PAUSE CAFÉ                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                       |
| 12H00<br>45 min | TALK 2<br>Rétention et engagement : identifier, comprendre et activer sa base de joueurs<br>SPEAKER : QUENTIN BETTON (UBISOFT IVORY TOWER)                                                                                                          |                                                                                       |
| 12H45<br>1h30mn | PAUSE DÉJEUNER                                                                                                                                                                                                                                      |  |

|                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                       |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 14H15<br>1h00   | CONFERENCE 2 – MODDING, UGC, EARLY ACCESS :<br>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 ?<br>SPEAKERS : BRUNO LAVERNY – LÉO BROUARD – LOIC FONTAINE |                                                                                       |
| 15H15<br>45 min | TALK 3<br>Retour d'expérience : L'Early Access de Species:Unknown<br>SPEAKER : FRANÇOIS DELÉGLISE (WANADEVSTUDIO)                                                                                                                                                               |                                                                                       |
| 16H00<br>30min  | PAUSE CAFÉ                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
| 16H30<br>1h00   | CONFERENCE 3 – STREAMERS ET CRÉATEURS DE CONTENU :<br>Comment collaborer avec ces nouveaux relais de communautés ? Quel retour sur investissement réel pour un studio ou un éditeur ?<br>SPEAKERS : LAURANNE CAUDURO, REMY CHAPOT, MAHYAR                                       |                                                                                       |
| 17H30<br>45 min | RETEX<br>Incarner sa communication – Levier de confiance ?<br>SPEAKER : MARGAUX SALY (PASSTECH GAMES)                                                                                                                                                                           |                                                                                       |
| 18H30           | COCKTAIL                                                                                                                                                                                                                                                                        |  |



# LES CONFÉRENCES

## GAME ONLY DAY

22.09  
2026



Quentin  
VILLEVIEILLE



Rosaura  
FONTAINE



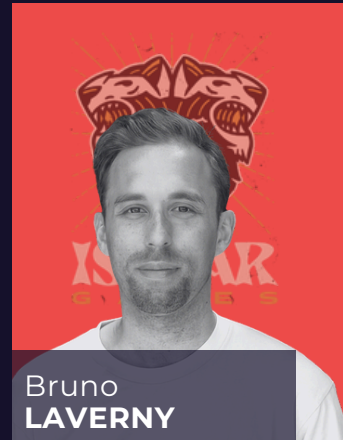
Emile  
ZHANG



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 ?



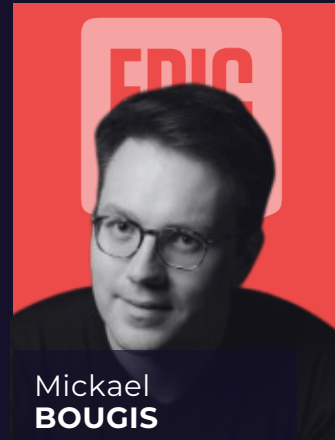
Bruno  
LAVERNY



Loïc  
FONTAINE



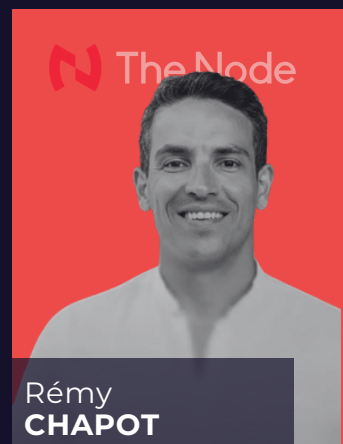
Léo  
BROUARD



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

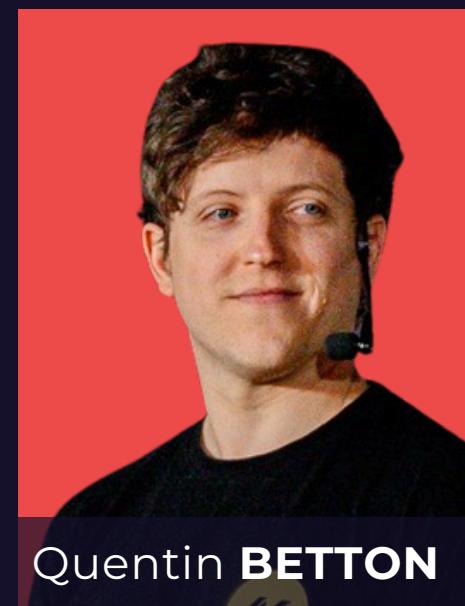
## GAME ONLY DAY

22.09  
2026



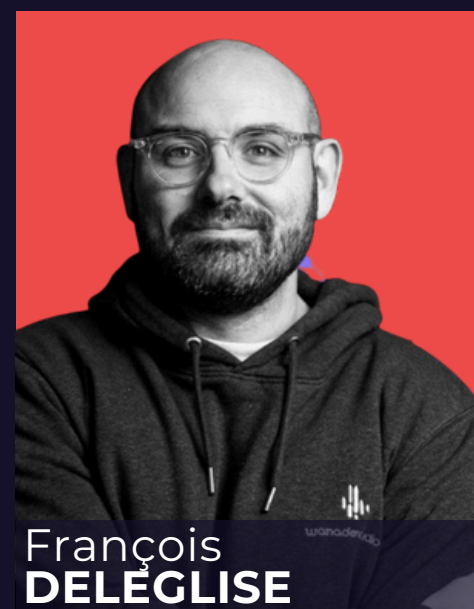
9h45 à 10h30

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



12h00 à 12h45

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



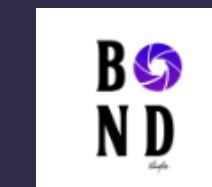
15h15 à 16h00

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



17h30 à 18h15

**ATELIER :** AGRANDIR VOTRE COMMUNAUTÉ GRÂCE À VOTRE RÉSEAU





 9h30 | 45mn

# RETOUR D'EXPÉRIENCE

## INCARNER SA COMMUNICATION – LEVIER DE CONFIANCE ?



**MARGAUX SALLY**  
COMMUNICATIONS DIRECTOR





 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

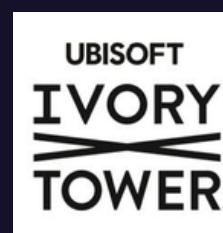
# RETOUR D'EXPÉRIENCE

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)

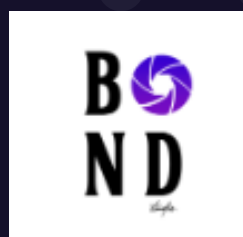
 17h30 | 45mn

## ATELIER

AGRANDIR VOTRE COMMUNAUTÉ GRÂCE À VOTRE RÉSEAU



**JAMES DA SILVA**  
CREATIVE STRATEGIST







# GAME ONLY

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