



Mardi 14 novembre  
Ateliers et séminaires



# Les nouvelles dynamiques de l'industrie du jeu vidéo

**8:45 Avant-propos par l'IDATE**  
Laurent MICHAUD IDATE

**9:00 Présentation d'entreprises par l'Agglomération**  
Patricia REEB CEEL de Montpellier Agglomération  
Matthieu KOPP Aquafadas  
Gregory MANGIN Gaena

**9:15 Introduction par le Président du SELL**  
Philippe SAUZE Electronic Arts France

**9:30 Keynote - Le marché chinois du jeu vidéo**  
Yu LI Shanda

**10:00 Table ronde - Nouvelle économie des jeux massivement multijoueurs**  
Les jeux massivement multijoueurs ont connu en 2005 trois faits marquants. Le succès confirmé de World of Warcraft de Vivendi Universal Game (6,6 millions d'abonnés). La diversification des genres du jeu occasionnel tant dans ses contenus que dans ses gameplay, Ex: Dofus (Ankama). L'innovation de nouveaux modèles économiques à l'image de Trackmania Nations (Nadeo/Focus Home Interactive), Entropia Universe (Mindark) ou Second Life (Linden Lab). *Modérateur: Alain LE DIBERDERE - CLVE*

Thomas BAHON Ankama  
Luc BOURCIER Codemasters  
Florent CASTELNERAC Nadeo  
Mickaël IVORRA Groupe France Télécom

**11:00 Pause - Offert par InvestInItaly**

**11:30 Speaker - Consoles & distribution dématérialisée de contenu**  
Intervention dans l'ordre suivant: Microsoft puis Allegorithmic  
François RUULT Microsoft  
Gilles FLEURY Allegorithmic

**11:50 Table ronde - Consoles & distribution dématérialisée de contenu**  
La connexion des consoles de salon est un fait désormais acquis tandis que les consoles portables sont sur la voie de la connexion. Si pour l'heure la distribution de contenus dématérialisés sur ces plates-formes concerne d'abord le jeu vidéo, elle converge progressivement vers d'autres contenus numériques de loisirs, musique, cinéma, vidéo, etc... *Modérateur: Philippe RENAUDIN - Lyon Game*

Guillaume DE FONDAUMIERE Qantic Dream  
Thibaut DE ROBIEN Metaboli  
Cédric LAGARRIGUE Focus Home Interactive  
François RUULT Microsoft

**12:40 Keynote - Présentation du marché indien du jeu vidéo**  
Nicolas GOLDSTEIN DQ Entertainment

**13:00 Déjeuner - Offert par le Conseil Général du Département de l'Hérault**

**14:30 Speaker - Les joueurs dans la mire des annonceurs**  
Joshua GRAFF Massive Inc.

**14:40 Table ronde - Les joueurs dans la mire des annonceurs**  
L'intégration de publicités dans les jeux vidéo constitue une ressource non négligeable pour les éditeurs. Pour les marques, c'est également un moyen efficace de récupérer une audience qui quitte progressivement les médias traditionnels. Le rachat par Microsoft de Massive Inc. démontre les promesses de ce segment de marché. *Modérateur: Emmanuel FORSANS - AFJV*

Abrial DA COSTA Elektrogames  
Joshua GRAFF Massive Inc.  
Bruno KAUFMANN KR Media  
Isabelle NELTNER Ubisoft

**15:30 Speaker - Serious Game: relais de croissance ou secteur à part entière?**  
Stéphane DE BUTTET Rhône Alpes Numérique

**15:40 Table ronde - Serious Game: relais de croissance ou secteur à part entière?**  
Les innovations technologiques imaginées par des développeurs et des laboratoires de recherche, et mises en œuvre pour le jeu vidéo, trouvent des débouchés dans d'autres secteurs comme l'armée, la santé, la formation... Le "serious game" est-il en train de devenir un marché à part entière? *Modérateur: Fred MOREAU - Veloce Interactive*

Sébastien BECK Daesign  
Philip BELHASSEN Stonetrip  
Stéphane DE BUTTET Rhône Alpes Numérique  
Frédéric PERLANT EADS DCS  
Olivier PERROT 3DVF

**16:30 Pause - Offert par InvestInItaly**

**17:00 Démonstration / Speakers - Les nouveaux formats de jeux**  
Intervention dans l'ordre suivant: Boonty, puis Visiware, puis Eversim  
Benoit MECHINEAU Boonty  
Colas OVERKOTT Visiware  
Louis-Marie ROQUES Eversim

**17:35 Table ronde - Les nouveaux formats de jeux**  
Pour attirer le joueur occasionnel, l'offre de jeux se modifie, tant au niveau du gameplay, que des modèles tarifaires ou économiques. Après plusieurs générations de terminaux et les progrès des réseaux de télécommunications, les contenus se renouvellent, et participent au développement de nouveaux formats de jeux. *Modérateur: Malte BEHRMANN - GAME*

Anne-Laure DESCLEVES Gameloft  
Stéphane LABRUNIE I-play  
Jérôme LE FEUVRE Orange mobile, Groupe France Télécom  
Benoit MECHINEAU Boonty  
Colas OVERKOTT Visiware  
Gilles RAYMOND In-Fusio

**18:30 Conclusion**  
Philippe SAUZE Electronic Arts France

**19:00 Soirée d'ouverture du DigiWorld Summit 2006 Offert par InvestInItaly**