

# 3<sup>rd</sup> International Video Game Forum

## Upcoming industrial shifts

## 3<sup>ème</sup> Forum International des Jeux Vidéo Prochains virages technologiques et industriels

For the third year running, IDATE, in partnership with Montpellier Agglomération, is organizing the International Video Game Forum, bringing together players from along the value chain and players from related sectors.

This Forum is conducted as a seminar geared to discussion and debate. It focuses on the issues facing the video game industry, as monitored daily by IDATE: network gaming on PC and console, massively multiplayer games, existing and new gaming devices, development tools, the markets, the industry's organization, industrial publishing and distribution strategies, electronic distribution, training, internationalisation of production, production support policies...

Pour la troisième année consécutive l'IDATE, en partenariat avec Montpellier Agglomération, organise le forum international du jeu vidéo, réunissant les acteurs de la chaîne de valeur et des acteurs de secteurs connexes.

Ce forum prend la forme d'un colloque axé sur la réflexion et le débat. Il porte sur les problématiques liées au jeu vidéo que l'IDATE suit quotidiennement : le jeu en réseau sur PC et consoles, les jeux massivement multijoueurs, les terminaux et nouveaux terminaux de jeu, les outils de développement, les marchés, l'organisation de l'industrie, les stratégies industrielles dans l'édition et la distribution, la dématérialisation de la distribution, la formation, l'internationalisation de la production, la politique de soutien à la production...

8:30

**Greeting, registration, coffee**

**Accueil, enregistrement, café**

9:00

**Introduction**

**Introduction**

9:45

**NextGen consoles are on the way!**

**Home consoles:** features extended to family entertainment and e-commerce. What place for home consoles in home networks? Prospects for online gaming via home console. What can we expect of future consoles? What future for hybrid home consoles? ...

**Handhelds:** tomorrow's devices. From communication features to multimedia features. Technologies & uses

**Vers les consoles nouvelle génération !**

**Consoles de salon :** les fonctionnalités étendues au loisir familial et au commerce. Quelle place pour les consoles et réseaux domestiques ? Les perspectives du jeu en ligne sur consoles. Que doit-on attendre des prochaines consoles ? Quel avenir pour les consoles de salons hybrides ? ...

**Consoles portables :** les terminaux de demain. Des fonctionnalités de communication aux fonctionnalités multimédias. Technologies et usages

11:15

**Prospective view: strategies & new opportunities**

**Industrial convergence:** players from the telecom industry & players from the gaming industry. Impact of the sector's concentration. Can a new publisher make it on today's market?

**Technology:** Voice over IP, EyeToys, what's next? How to take advantage of broadband? Streamed video games: distribution goes electronic?

**Publishing:** what place for licence holders on the video game value chain? Increasingly large investments required. Opportunities for medium size publishers. Is it still possible to create original video games?

**Prospective : stratégies et nouvelles opportunités**

**La convergence industrielle :** les acteurs des télécommunications et les acteurs des jeux. Les effets de la concentration continue du secteur. Un nouvel éditeur peut-il aujourd'hui voir le jour ?

**Technologie :** voix sur IP, EyeToys et demain...? Comment tirer parti du haut débit ? Les jeux vidéo « streamés » : la dématérialisation de la distribution ?

**Édition :** quelle place pour les détenteurs de licence dans la chaîne de valeur du jeu vidéo ? Des investissements de plus en plus importants. Les opportunités pour les éditeurs de taille moyenne. La création de jeux originaux est-elle aujourd'hui possible ?

13:00

**Lunch**

**Déjeuner**

14:00

**Support policies for Europe's video game industry**

Results of the FAEM (Multimedia publishing support fund) extension in France. Can we support development without supporting publishing? What initial and continued training exists for video game designers? Is a national policy possible? Will dedicated video game departments be created? Can Europe compete with American and Japanese dominance of the sector?

**Les mesures en faveur du jeu vidéo en Europe**

Les résultats de l'extension du FAEM en France. Peut-on soutenir le développement sans soutenir l'édition ? Quelles formations initiales et continues pour les créateurs de jeux vidéo ? Une politique territoriale est-elle envisageable ? Des pôles jeu vidéo peuvent-ils voir le jour ? L'Europe peut-elle lutter contre la domination américaine et japonaise ?

15:30

**Conditions for the development of TV gaming**

Gaming on iTV: loss leader or stand-alone programme? When will we see interactive gaming on TV? In future, will new set-top boxes be video game consoles, or vice-versa? Will the ubiquity of ADSL affect gaming on TV? Video games: are they ready for prime time?

**Les conditions du développement du jeu vidéo sur la télévision**

Le jeu sur TVi, produit d'appel ou programme à part entière ? A quand le jeu vidéo interactif sur la télévision ? Les nouveaux décodeurs seront-ils les futures consoles de salon ou inversement ? L'arrivée de l'ADSL va-t-elle changer la donne du jeu vidéo sur la TV ? Le jeu vidéo, spectacle de prime time ?

17:15

**Mobile gaming: Act II**

Industrial organization, the role of incumbent players vs. mobile gaming's new entrants. New entrants' positioning on the current value chain. Companies representative of the various levels of the value chain. Existing business models. What changes can we expect in the coming months?

**Jeux vidéo sur terminaux mobiles : Acte II...**

L'organisation industrielle, la place des acteurs historiques du jeu vidéo vs les acteurs du jeu vidéo sur mobile. La chaîne de valeur actuelle, quels nouveaux entrants ? Les entreprises représentant les étapes de la chaîne. Les modèles économiques en présence. Quels changements doit-on attendre dans les prochains mois ?

19:00

**Opening reception**

Hosted by le Conseil Général de l'Hérault

**Soirée d'ouverture des Journées Internationales de l'IDATE**

Offert par le Conseil Général de l'Hérault

### Speakers already confirmed / Principaux intervenants confirmés

• **Dag Asbjornsen,**

President of Advisory,  
PEGI Board

• **Susanne Boe,**

Principal Secretary in The Media Council for  
Children and Young People, Denmark

• **Eric Brouillat,**

Acting General Manager, Gameone

• **Pierre Carde,**

Coordinator, LyonGame

• **Mathieu Castelli,**

President, New Games

• **Gonzague De Vallois,**

Vice President  
Publishing, Gameloft

• **Roberto Genovesi,**

Consultant to the Ministry  
of Communication, Italy

• **Fred Hasson,**

CEO, TIGA

• **Marc Lefour,**

Vice President Marketing, InFusio

• **Laurent Michaud,**

Responsable du Pôle Jeux Vidéo, IDATE

• **Romain Poirot-Lellig,**

Directeur des Relations Internationales, APOM

• **Philippe Sauze,**

General Manager, Electronic Arts

• **Laurent Sorbier,**

Information Society Consultant,  
Prime Minister's Cabinet, France

• **Antoine Villette,**

CEO, Darkworks

• **Laurent Weil,**

Chairman of the Board of Visiware,  
Vice President of the AFDESI

• **Alan Welsman,**

Head of Game, Orange World

• ...

Organized with the support of / organisé avec le soutien de