



## JEUDI 22 OCTOBRE

## 2026: MARKET RESET

### MATIN • Production, financement, édition et distribution

| HORAIRE     | FORMAT / SESSION                                              | INTERVENANTS                                                                                                                                                                                 |
|-------------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 09:00-09:30 | <b>ACCUEIL</b><br><b>Accueil café</b>                         |                                                                                                                                                                                              |
| 09:30-09:35 | <b>INTRODUCTION</b><br><b>Ouverture</b>                       | <b>Bénédicte Germain</b><br>General Manager, Marketing Ubisoft<br><b>Nicolas Vignolles</b><br>Président du SELL                                                                              |
| 09:35-10:05 | <b>CONVERSATION</b><br><b>Repenser le modèle d'éditeur</b>    | <b>Müge Nallar Bouillon</b><br>Deputy CEO and Group CFO, Embracer Group<br><b>Marie-Sophie de Waubert de Genlis</b><br>Chief Studios & Portfolio Officer, Ubisoft                            |
| 10:05-10:25 | <b>CONVERSATION</b><br><b>Petits jeux, grands résultats</b>   | <b>Yiğit Doruk</b><br>Co-Founder & Game Maker, TENSTACK                                                                                                                                      |
| 10:25-11:05 | <b>CONVERSATION</b><br><b>Quel modèle de studio en 2026 ?</b> | <b>Julien Billard</b><br>Studio Manager, Gameloft Paris Studio<br><b>Audrey Leprince</b><br>CEO & Co-founder, The Game Bakers<br><b>Romain De Waubert</b><br>Founder & CEO, Amplitude Studio |



## JEUDI 22 OCTOBRE

## 2026: MARKET RESET

### MATIN · Production, financement, édition et distribution

| HORAIRE     | FORMAT / SESSION                                                                               | INTERVENANTS                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11:20-11:40 | <b>CONVERSATION</b><br><b>Jeu vidéo : que financent les investisseurs en 2026 ?</b>            | <b>Julie Momas</b><br>Directrice de Participations, French Touch Capital<br><b>Pierre Planche</b><br>Partner, Griffin Gaming Partners                                                                                                                             |
| 11:40-12:20 | <b>TABLE RONDE</b><br><b>Distribuer un jeu en 2026</b>                                         | <b>James Rebours</b><br>Managing Director France, PLAION<br><b>Shayan Sanyal</b><br>Global Games Industry BD Leader, AWS<br><b>Charlotte Massicault</b><br>Directrice Multimédia & Gaming, Fnac Darty<br><b>Anne-Laure Villedieu</b><br>Avocat Associé IP/IT, CMS |
| 12:20-12:50 | <b>TABLE RONDE</b><br><b>Réglementation européenne : nouvelles règles, nouveaux arbitrages</b> | <b>Dr. Patrick Ehinger</b><br>Counsel, CMS Germany<br><b>Kasia Colombani</b><br>Director of Public Policy, EMEA, Sony Interactive Entertainment (PlayStation)<br><b>Tim Stok</b><br>Director Public Affairs EMEA, Tencent                                         |
| 12:50-14:00 | <b>DÉJEUNER</b><br><b>Déjeuner et networking</b>                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                   |



## JEUDI 22 OCTOBRE

## BEYOND THE GAME (ENTERTAINMENT)

### APRÈS-MIDI · IP, création, musique et entertainment

| HORAIRE     | FORMAT / SESSION                                                                  | INTERVENANTS                                                                                                                                            |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14:00-14:30 | <b>CONVERSATION</b><br><b>Quand un jeu devient-il un monde ?</b>                  | <b>Stéphane Decroix</b><br>VP, GM, Overseas Studios, Tencent Games<br><b>Xavier Penin</b><br>Game Director, Tactical Adventures                         |
| 14:30-15:00 | <b>ÉTUDE DE CAS</b><br><b>Splinter Cell : du jeu vidéo à l'écran</b>              | <b>Hélène Juguet</b><br>Managing Director, Ubisoft Film & TV Paris<br><b>Charlotte de la Gournerie</b><br>CEO, Sun Creature France                      |
| 15:00-15:30 | <b>CONVERSATION</b><br><b>Quand les audiences deviennent créatrices</b>           | <b>Sofia Gkiousou</b><br>Director of Public Policy, EMEA, Roblox<br><b>Aurelien Jean Charles Reynard</b><br>International DET, French Community, Roblox |
| 15:45-16:15 | <b>CONVERSATION</b><br><b>Quand les communautés gaming deviennent des formats</b> | <b>Laurence Schwob</b><br>Directrice du Développement, France Télévisions<br><b>Nicolas Di Martino</b><br>President & Founder, ZQSD Productions         |



## JEUDI 22 OCTOBRE

## BEYOND THE GAME (ENTERTAINMENT)

APRÈS-MIDI • IP, création, musique et entertainment

| HORAIRE     | FORMAT / SESSION                                                                               | INTERVENANTS                                                                                                                                        |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16:15-16:45 | <b>ÉTUDE DE CAS</b><br><b>Musique : au-delà de la bande-son</b>                                | <b>Piotr Musial</b><br>Music Composer, 11 bit studios<br><b>Krzysztof Lipka</b><br>Expert Sound Designer                                            |
| 16:45-17:15 | <b>ÉTUDE DE CAS</b><br><b>Fortiche × Riot Games : quand une collaboration change d'échelle</b> | <b>Hervé Dupont</b><br>Deputy CEO, Fortiche Production<br><b>Aude Belhoste</b><br>Director, Marketing, Communication & Digital, Fortiche Production |

## VENDREDI 23 OCTOBRE

## FROM ATTENTION TO ACTION

### MATIN • Marques, créateurs, publicité et gaming

| HORAIRE     | FORMAT / SESSION                                                                             | INTERVENANTS                                                                                                                                                                                       |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 09:00-09:30 | <b>ACCUEIL</b><br><b>Accueil café</b>                                                        |                                                                                                                                                                                                    |
| 09:30-09:45 | <b>DATA SNAPSHOT</b><br><b>Publicité &amp; gaming : attention, émotion, impact</b>           | <b>Nicolas Schaffner</b><br>Associate Director, Project Management Office, WPP Media / Alliance Digitale<br><b>Hugues Ossart</b><br>Senior Global Marketing Director, Gameloft / Alliance Digitale |
| 09:45-10:15 | <b>CONVERSATION</b><br><b>Créateurs &amp; marques : du stream au jeu</b>                     | <b>Grégory Camacho</b><br>Local Go-To-Market Lead, EU, Twitch<br><b>Lutti</b>                                                                                                                      |
| 10:15-10:35 | <b>ÉTUDE DE CAS</b><br><b>Orange : le gaming comme terrain d'expression</b>                  | <b>Séverine Nubel</b><br>Directrice de l'identité de la Marque, Orange<br><b>Neal Robert</b><br>CEO, Bem                                                                                           |
| 10:35-10:55 | <b>ÉTUDE DE CAS</b><br><b>Caisse des Dépôts : parler aux jeunes avec les codes du gaming</b> | <b>Nicolas Eschwege</b><br>Chargé de communication, Caisse des Dépôts<br><b>Pierre Acuña</b><br>Head of gaming and esport, Havas Play                                                              |

## VENDREDI 23 OCTOBRE

## FROM ATTENTION TO ACTION

### MATIN · Marques, créateurs, publicité et gaming

| HORAIRE     | FORMAT / SESSION                                                                        | INTERVENANTS                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10:55-11:15 | <b>ÉTUDE DE CAS</b><br><b>Disney : la vidéo in-game pour toucher la Gen Z</b>           | <b>Maria Guerrero</b><br>Key account manager, Gameloft for Brands<br><b>Romain Devichi</b><br>Head of Western Europe, Gameloft for Brands                                                                                                                                         |
| 11:15-11:35 | <b>CONVERSATION</b><br><b>Carrefour : intégrer le gaming au mix média</b>               | <b>Mathieu Delcourt</b><br>Directeur international de la marque et des médias, Carrefour<br><b>Neal Robert</b><br>CEO, Bem · Intervieweur                                                                                                                                         |
| 11:35-12:15 | <b>TABLE RONDE</b><br><b>Publicité dans le jeu vidéo : un art, pas une interruption</b> | <b>Wilfried Brunet</b><br>Art Director, Gameloft<br><b>Lucas Devienne</b><br>Creative Strategist, StudioM (WPP Media)<br><b>Grégory Camacho</b><br>Local Go-To-Market Lead, EU, Twitch<br><b>Jean-Philippe Ferrier</b><br>Directeur Marketing & Communication, Fitness Park Group |
| 12:15-14:00 | <b>DÉJEUNER</b><br><b>Déjeuner et networking</b>                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |



## VENDREDI 23 OCTOBRE

## FAN ECONOMY & EXPERIENCES

### APRÈS-MIDI · Esport, compétitions, communautés et TCG

| HORAIRE     | FORMAT / SESSION                                                                        | INTERVENANTS                                                                                                                                                                                            |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14:00-14:20 | <b>KEYNOTE</b><br><b>From Passion to Competition: What Makes Esports Last?</b>          |                                                                                                                                                                                                         |
| 14:20-15:00 | <b>TABLE RONDE</b><br><b>Live gaming : qu'est-ce qui fait une grande destination ?</b>  | <b>Anne Banschbach</b><br>Programme Director Valve & Supercell, BLAST<br><b>Sébastien Ratto</b><br>Senior Director Esports R6, Ubisoft<br><b>Corinne Menegaux</b><br>Managing Director, Paris je t'aime |
| 15:00-15:20 | <b>CONVERSATION</b><br><b>Esports World Cup 2026 : au-delà de la compétition</b>        | <b>David Neichel</b><br>Senior Vice President, International and Public Affairs, ESL Faceit Group                                                                                                       |
| 15:30-15:50 | <b>Session à venir</b>                                                                  |                                                                                                                                                                                                         |
| 16:00-16:30 | <b>SESSION FRANCE ESPORT 1</b><br><b>How Clubs Turn Their Fans into a Growth Engine</b> | <b>Lison CERDAN</b><br>Gozulting<br><b>Xavier DESCHARMES</b><br>OG Esports                                                                                                                              |



## VENDREDI 23 OCTOBRE

## FAN ECONOMY & EXPERIENCES

### APRÈS-MIDI · Esport, compétitions, communautés et TCG

| HORAIRE     | FORMAT / SESSION                                                                                                | INTERVENANTS                                                                                               |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16:30-17:00 | <b>SESSION FRANCE ESPORT 2</b><br><b>Who Really Builds an Esports Scene? Clubs, Organizers, and Communities</b> | <b>Frederick GAU</b><br>Gozulting<br><b>Aimé KOMBO</b><br>SINJ Crew<br><b>Alexandre CAO</b><br>BMS Esports |



# PROGRAMME COMPLET

22 & 23 OCTOBRE 2026

PARIS EXPO PORTE DE VERSAILLES



## LOUNGE | CLINICS & MENTORING

Ateliers et rendez-vous en parallèle des conférences

**JEUDI 22 OCTOBRE | 12:00-13:00 | CLINIC**

### Deep Dive into the European Call “Video Games & Immersive Content”

Céline Lanfranco · Noémie Loiseau — Relais Culture Europe

**JEUDI 22 OCTOBRE | 12:00-13:00 | CLINIC**

### Aides et financements publics mobilisables

Thibault Licari — Bpifrance · Juliette Berthier — CNC

**JEUDI 22 OCTOBRE | 17:00-18:00 | MENTORING**

### Mentoring

SpielFabrique · Rémy Dahi — Kid Katana Records · Vincent Percevault — G4F · Solenne Mignot — CMS

**VENDREDI 23 OCTOBRE | 12:00-13:00 | CLINIC**

### Protection, contrefaçon, étendue de licence, responsabilités : comment éviter les pièges juridiques

Jean-Baptiste Thiénot — CMS

**VENDREDI 23 OCTOBRE | 12:00-13:00 | CLINIC**

### Votre cible est déjà dans le jeu vidéo. Et votre marque ?

Elisabeth Torre-Vincent — Tencent

**VENDREDI 23 OCTOBRE | 12:00-13:00 | MENTORING**

### Mentoring

Guillaume Monteux — Gadsme · Bastien Grenier — Dentsu

**VENDREDI 23 OCTOBRE | 17:00-18:00 | CLINIC**

### Esport et enjeux juridiques

Caroline Froger-Michon — CMS · Jean-Baptiste Thiénot — CMS