

## Défis et opportunités dans l'industrie des jeux vidéo

- 

26 avril 2022

La Société européenne des jeux vidéo a organisé un deuxième atelier qui se concentrera sur les principaux défis et opportunités qui touchent l'industrie européenne des services d'assurance maladie, leur incidence potentielle sur le développement du secteur et leurs principaux effets socio-économiques.

De mars à décembre 2022, le projet European Video Games Society réunira un **réseau d'experts**,

**de penseurs et de dirigeants du monde universitaire et de l'industrie du jeu — y compris des développeurs de jeux**, des studios, des créateurs et des experts des entreprises — de secteurs clés et de groupes d'influence dans des domaines tels que le développement et la création de jeux, la politique des entreprises, la finance, le droit, l'éducation, la culture, la science et la santé. La série d'ateliers est destinée à façonner un agenda européen pour les jeux.

Le deuxième atelier aura lieu le **26 avril 2022, de 10.00 heures à 12.30 heures** (heure de Bruxelles).

Les participants seront en mesure de contribuer à leur avis sur plusieurs aspects du secteur des jeux vidéo, en mettant l'accent sur les principaux défis et opportunités qui touchent l'industrie européenne des services d'assurance maladie, leur incidence potentielle sur le développement du secteur et leurs principaux effets socio-économiques. Ce deuxième atelier vise à démarrer la plongée dans les thèmes essentiels du projet:

1. marché et financement,
2. l'environnement et le cadre réglementaires,
3. les besoins en matière d'éducation, de recherche et de compétences,
4. la dimension sociétale et culturelle des jeux vidéo et contribuer à définir les priorités des futurs ateliers

### **Ordre du jour de la manifestation:**

- 10:00-10:10: Accueil et chauffage
- 10:10-10:30: Présentation de l'atelier
- 10.30-10.40: Mise en place du Scene: Présentation du projet de société européenne des jeux et présentation des principaux défis et opportunités pour le secteur des services d'assurance maladie déjà recensés dans le cadre de la recherche documentaire pour les rapports de marché
- 10.40-11.40: Séance de réflexion sur les défis et les possibilités
- 11.40-12.10: Présentation et discussion en plénière des résultats
- 12.10-12.30: Session finale de Q &A et conclusion

Veillez noter que cet événement est uniquement invité:

- Si vous avez reçu la lettre d'invitation par courrier électronique, veuillez à confirmer votre participation en vous inscrivant, vous serez contacté (e) pour en savoir plus!
- Si vous n'avez pas reçu de lettre d'invitation mais souhaitez y participer, veuillez envoyer un courriel à l'adresse [EUvideogames@ecorys.com](mailto:EUvideogames@ecorys.com)

### **Thèmes associés**

Media

---

#### **Source URL:**

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/events/challenges-and-opportunities-video-games-industry>