Idate

Le lieu pour comprendre

L'Idate (Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe) a 30 ans. Un âge respectable pour un organisme qui a pour vocation d'observer les marchés des télécommunications, de la télévision et de l'Internet. Chaque année, l'Idate organise à Montpellier le Digiworld Summit pendant deux jours, un forum qui rassemble des intervenants des mondes digitaux. Le JDLI a interviewé Yves Gassot, son Directeur général. par Sébastien Anxolabéhère

JDLI : Quel est l'enjeu de cette rencontre annuelle ?
Yves Gassot : La particularité de ces journées est de constituer une véritable plate-forme internationale. Nous veillons à ce que les intervenants représentent une vraie diversité géographique et qu'ils soient tous d'un haut niveau de responsabilité. Evidemment, nous tentons année après année de capter l'air du temps, de percevoir quels sont les grands sujets du moment mais nous tenons aussi à conserver une double approche, rétrospective et perspective. Le Digital World Summit est un lieu unique pour les acteurs des télécoms, des médias et de l'Internet.

C'est aussi une vitrine pour l'Idate…
Evidemment. C'est l'occasion de rassembler une partie de nos membres et de présenter nos travaux de l'année. Nous publions une quarantaine d'études par an en plus des études ad hoc que nous commandent les industriels. L'Idate a développé des équipes de haut niveau et nous sommes très engagés sur le marché des études dans les secteurs que nous couvrons.

Quelle est la place du jeu vidéo ?
Le jeu vidéo a longtemps été mis à part par les acteurs de ce monde digital. Or, non seulement c'est un secteur à l'importance croissante mais aussi de plus en plus central. L'Idate suit ces marchés depuis longtemps. Le jeu vidéo est présent sur les mobiles, il est très lié à l'Internet haut débit et il intervient aussi dans le monde de la publicité avec les publicités « in-game ». Je crois que l'on peut également regarder le Web 2.0 et tout ce qui se passe aujourd'hui dans les réseaux de social networking comme étant assez parent avec le jeu vidéo. La personnalisation à l'extrême des personnages n'est-elle pas une des facettes de certains jeux ? Depuis quelques années, nous avons donc décidé de consacrer un séminaire d'une demi-journée aux jeux vidéo. Cette année seront abordés notamment la nouvelle génération de MMO sous les angles du gameplay, des contenus et de l'audience, mais aussi les jeux gratuits ou les nouveaux modes de distribution online. Ces sujets peuvent intéresser tous nos visiteurs.

En tant qu'expert, quel regard portez-vous sur les enjeux de l'avenir ?
Maintenant qu'Internet est devenu banal et totalement pérenne, on doit envisager et anticiper ses changements à venir. Le trafic va aller croissant, notamment du fait des sites de vidéo tels que YouTube, Google Video ou Dailymotion, mais aussi toutes autres sortes d'applications. Au départ le Web était plutôt un média envisagé comme unidirectionnel, l'internaute allait chercher l'information sur un serveur, désormais, il est multidirectionnel et les objets qui y circulent tels que la vidéo pèsent lourds. Il faut poser la question de l'implosion des réseaux à terme. Parmi les autres grands sujets à venir, il y aura la monétisation du Web 2.0. Une société comme Facebook ne fait que 300 millions d'euros de CA, ce qui est faible par rapport à son importance sur le Web et sa notoriété. Cela montre que pour l'heure le business model n'est pas mûr. La question de la protection des données personnelles sera également au centre des problèmes de ces prochaines années. Le « graphe social » qui se dessine dans les relations entre internautes et la protection des informations personnelles vont être au centre des débats à venir.

Quel sera l'avenir de l'Internet mobile ?
On en est vraiment aux prémices. Pour les opérateurs, cela implique une transformation radicale de leurs structures d'amortissement. Certains cherchent à détenir du contenu, même si on a vu pour l'Internet fixe que la logique des portails des fournisseurs d'accès ne fonctionnait pas bien. L'internaute a ses sites favoris, il ne passe que rarement par ceux que son FAI lui suggère.

DigiWorld Summit

- Le Digiworldsummit se tiendra les 19 et 20 septembre à Montpellier

Conférences et séminaires
Le futur du mobile
L'avenir des technologies
L'avenir des infrastructures
« G@me on ! Video Games and the Online Revolution »
Au-delà du Web 2.0 : le social graph et les communautés virtuelles
Au-delà de la voix : les nouvelles formes de communication
Au-delà du divertissement et de la communication : l'Internet invisible des objets

Le programme détaillé est consultable sur http://www.digiworldsummit.com