

# Le jeu vidéo : un secteur où la France est en pointe

Par Yves GUILLEMOT

Président-directeur général d'Ubisoft

Véritable phénomène de société, le jeu vidéo est aujourd'hui entré dans tous les foyers de France et touche des milliards de personnes sur la planète. Média hybride et inclusif, il crée des liens entre l'art et la technologie, et aussi entre les personnes.

Il peut ainsi réunir des joueurs à travers le monde, dans des expériences qui repoussent les limites de la créativité et de l'innovation pour enrichir leur vie, c'est-à-dire en faisant en sorte que le temps passé dans ces univers leur apporte de vrais bénéfices.

Ce secteur est créateur de valeur sur le long terme et la France dispose de nombreux atouts pour faire entendre sa voix sur la scène internationale. Il reste de nombreux défis technologiques et sociétaux à relever, ensemble, pour réaliser pleinement le potentiel de cette industrie au carrefour de l'*entertainment* et de la *tech*.

## Introduction

Parmi les industries culturelles et créatives, le jeu vidéo occupe une place particulière. Il est d'abord l'une des plus récentes, même s'il est en train de fêter ses cinquante ans d'existence. Il a ensuite une nature hybride, qui fait se rencontrer la culture et la technologie. Enfin, c'est un secteur qui pèse plus de 170 milliards d'euros en 2020 au niveau mondial, en croissance constante depuis des années et de 21 % par rapport à 2020<sup>(1)</sup>. Au-delà des chiffres et de la dynamique de cette industrie, c'est ce dialogue permanent entre la création et l'innovation qui en fait un secteur mondialisé à la croisée des enjeux technologiques, sociétaux et culturels.

Véritable phénomène de société, le jeu vidéo est aujourd'hui entré dans tous les foyers. Il est devenu en quelques années un loisir de masse : il y a un jeu vidéo pour chaque joueur. Il est aujourd'hui possible de jouer quelques minutes sur son *smartphone* dans les transports, comme de se plonger dans des mondes « vivants » et gigantesques. En offrant une diversité d'expériences sans égale, le jeu vidéo touche des milliards de joueurs à travers le monde. Le jeu vidéo est par essence un média inclusif : chaque joueur est reconnu pour son seul talent, sans jugement possible sur son origine, son genre ou son apparence physique.

Riche d'une longue histoire et de grands créateurs, la France a toujours été une place forte du jeu vidéo depuis l'invention de celui-ci au début des années 1970. Cette constante est encore vraie aujourd'hui, malgré un contexte de forte concurrence entre les pays, notamment d'Amérique du Nord et d'Asie. Notre pays dispose

de nombreux atouts pour faire entendre sa voix sur la scène internationale avec des formations de grande qualité, ainsi que des entreprises de toutes tailles riches de talents inspirants et d'une créativité sans borne.

Dans un monde en perpétuelle évolution, le jeu vidéo n'a pas encore atteint sa plénitude. Il reste encore des publics à rencontrer et des expériences à inventer. Le secteur offre de grandes capacités de développement industriel et une marge de croissance importante. Il faudra relever de nombreux défis technologiques et sociétaux pour concrétiser pleinement ce potentiel.

Quand mes frères et moi nous avons fondé Ubisoft en 1986, notre ambition était de divertir un maximum de joueurs à travers le monde. Trente-cinq ans après, le jeu vidéo nous offre plus que jamais des perspectives inédites qui vont continuer à révolutionner notre société et cette industrie.

## La France est bien positionnée sur la scène mondiale

Produire des jeux vidéo est devenu une véritable industrie, pour laquelle il est important de raisonner à l'échelle internationale. Le jeu vidéo est un marché mondialisé et les studios et éditeurs français réalisent leur chiffre d'affaires essentiellement à l'export. Les mondes proposés puisent dans l'imaginaire et les sources de création locales pour une diffusion large et universelle. Les joueurs sont partout sur la planète et l'on peut jouer aujourd'hui sur un PC, une console et, bien sûr, sur un *smartphone*. Plusieurs milliards de personnes ont aujourd'hui dans leur poche un support pour pouvoir jouer, et les nouvelles technolo-

<sup>(1)</sup> Accenture (2021), *Gaming: the next super platform*, [www.accenture.com](http://www.accenture.com)

gies permettent aujourd'hui le *cross-play*, c'est-à-dire la capacité de continuer à jouer à un jeu donné à partir de n'importe quelle machine.

La France avait de solides bases pour que s'y développent, avec succès, cette culture et cette industrie : une grande tradition d'ingénieurs de haut niveau (c'est d'autant plus facile à dire dans cette revue !) et des grands créateurs d'univers : graphistes, scénaristes, musiciens... Depuis l'invention de ce média, la France a toujours eu de grands créateurs, de grandes entreprises leaders et de grands jeux vidéo. Il s'est créé au fil des années une véritable culture du jeu vidéo dans notre pays.

Aujourd'hui, la scène française du jeu vidéo est plus dynamique que jamais, avec un écosystème qui comprend de jeunes pousses débordantes de vitalité et d'originalité, aux côtés de plusieurs champions confirmés ou en devenir qui tirent tout le secteur vers l'excellence.

On vient de parler de la dynamique économique du secteur, mais il faut aussi souligner l'action des pouvoirs publics qui, depuis plus de dix ans, investissent dans ce secteur au travers de plusieurs dispositifs, dont le crédit d'impôt Jeu vidéo (CIJV) et le Fonds d'aide Jeu vidéo (FAJV). Ces mécanismes ne viennent pas subventionner l'industrie du jeu vidéo, mais plutôt renforcer la compétitivité de notre pays face à la concurrence internationale. Loin de simplement permettre à ces jeux d'exister, la mise en place de ces dispositifs a eu des effets remarquables sur le développement de l'industrie du jeu vidéo, des effets mis en valeur dans l'étude sectorielle Pipame<sup>(2)</sup> réalisée en 2021.

Cette étude nous apprend qu'entre 2010 et 2018, le nombre des emplois du secteur a été multiplié par deux (12 000 emplois directs en 2018), tout comme le nombre des acteurs économiques (960 en 2018). Dans le même temps, le chiffre d'affaires des studios augmentait de 117 % (830 millions d'euros en 2018) et celui des éditeurs de 56 % (3,1 milliards d'euros en 2018). La création du CIJV en 2008 et plus tard celle du FAVJ ont bien eu les effets escomptés au-delà des 700 projets qu'ils ont soutenus. Ils ont permis aux entrepreneurs du jeu vidéo français de bénéficier des meilleures chances pour créer et développer leurs jeux et leurs entreprises sur notre territoire. Comme cité également dans l'étude, 97 % des studios interrogés jugent positif l'impact de ces deux dispositifs. Un véritable plébiscite !

Le crédit d'impôt Jeu vidéo est coadministré par le Centre national du cinéma et de l'image animée et par la direction générale des Entreprises. Nous retrouvons dans cette double tutelle la nature hybride du jeu vidéo qui fait de nous l'interlocuteur du ministère de la Culture et du ministère de l'Économie, des Finances et de la Relance, souvent plus directement avec le Secrétariat d'État à l'Économie numérique. Le soutien des pouvoirs publics s'est également manifesté à travers la prise en compte de notre identité particulière.

<sup>(2)</sup> Étude Pipame, « Étude sur l'industrie du jeu vidéo en France », mars 2021, [www.entreprises.gouv.fr](http://www.entreprises.gouv.fr)

Il faut comprendre que pour développer un jeu vidéo aujourd'hui, les investissements sont considérables. Pour les projets les plus ambitieux, que nous appelons des AAA (« triple A »), des centaines de personnes peuvent être mobilisées pendant 4 à 6 ans, voire plus, pour créer ces immenses mondes ouverts, où les joueurs ont une totale liberté d'action. Les budgets à plus de 100 millions d'euros ne sont pas rares, et ces chiffres n'ont pas fini d'augmenter tant les investissements et les enjeux sont importants. Les révolutions technologiques et les innovations demandent toujours plus de talents hautement formés, le jeu vidéo employant une très grande diversité de compétences, aussi bien technologiques qu'artistiques.

Avec des écoles réputées internationalement, un écosystème dynamique et des pouvoirs publics engagés dans le soutien du secteur, la France est redevenue, depuis quelques années, un territoire particulièrement attractif pour les créateurs de jeux vidéo. Preuve de ce dynamisme, les investissements des acteurs étrangers se multiplient dans les sociétés de l'hexagone.

## Un divertissement au cœur de la société

Le jeu vidéo rassemble une majorité de Françaises et de Français. Selon *L'Essentiel du jeu vidéo*<sup>(3)</sup>, publié chaque année par le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, 52 % de la population jouent régulièrement aux jeux vidéo. En 1999, c'était seulement 20 % ! On comprend mieux comment ce divertissement est devenu en quelques années un loisir grand public, en s'ouvrant à de nouveaux publics et en proposant toujours de nouvelles façons de jouer.

Mais le jeu vidéo est également une porte d'entrée vers les nouvelles technologies. Beaucoup d'innovations se sont diffusées dans le grand public grâce aux jeux vidéo : la 3D, la reconnaissance vocale, la détection du mouvement, les écrans tactiles, les réalités virtuelle et augmentée... et, demain, la *blockchain* ! C'est en jouant avec ces technologies que le grand public peut se les approprier et les comprendre.

Les épisodes de confinement que nous avons tous vécus récemment ont démontré que les ados passionnés de jeux vidéo ont su mobiliser toutes les ressources du *gaming* au service de leurs familles. Ils ont apporté la preuve que la technologie peut favoriser le vivre-ensemble et que les jeux vidéo sont aujourd'hui de véritables espaces sociaux qui rassemblent et créent du lien, en plus de divertir. Le jeu vidéo a démontré sa capacité à inclure des personnes isolées ou en situation de handicap en leur permettant d'accéder à de nouvelles formes d'échange social.

Toujours dans *L'Essentiel du jeu vidéo*, on note que l'âge moyen des joueurs et des joueuses de jeux vidéo est en France de 39 ans, et que le public du jeu vidéo est aujourd'hui quasiment paritaire entre les femmes et les hommes. Un des grands enjeux de notre secteur est de refléter la diversité de son public. Faire croître

<sup>(3)</sup> SELL (2021), *L'Essentiel du jeu vidéo*, [www.sell.fr](http://www.sell.fr)

la mixité dans les studios, développer toujours plus l'accessibilité des jeux, garantir un environnement de jeu sain et bienveillant..., ce sont là autant de responsabilités pour les acteurs du jeu vidéo. La formation est à ce niveau une clé essentielle ; l'objectif est double : former les joueurs et leurs parents aux réflexes et aux outils qui permettent une pratique sereine du jeu vidéo et former les talents aux métiers de demain.

Il y a chez les créateurs de jeux vidéo un esprit pionnier qui les conduit à défricher toutes les nouvelles tendances et les innovations aussi bien technologiques que sociétales. Le jeu vidéo ne cesse de se réinventer, proposant de nouveaux modèles économiques et offrant un large éventail d'expériences, allant du jeu mobile gratuit au *blockbuster* à la pointe des technologies. Cet esprit pionnier permet de former des milliers de personnes aux secteurs les plus en pointe de l'intelligence artificielle, de la *data*, de l'informatique et de bien d'autres encore. Le jeu vidéo ouvre des portes sur d'autres univers.

Pour avoir la capacité d'accueillir et de former ces jeunes, il faut pouvoir les recruter dans toute la diversité des strates de notre société. C'est un défi pour les années à venir que de pouvoir élargir à tous les talents l'accès aux formations qui mènent aux métiers du jeu vidéo. Cela ne sera possible qu'au travers d'une politique ambitieuse de création d'une offre publique de formation dans l'enseignement supérieur ; une offre aujourd'hui d'une grande qualité, mais extrêmement limitée en termes de places.

## Le jeu vidéo : une chance pour la France

Bien des industries culturelles et créatives se sont emparées de cette capacité du jeu vidéo à divertir et à créer des liens, comme le montre la multiplication des partenariats ces dernières années. Les expériences en réalités virtuelle ou augmentée menées dans les établissements culturels qui viennent enrichir les contenus, comme la possibilité d'assister à des expositions ou à des concerts au sein même des jeux vidéo sont autant d'exemples de ces dialogues féconds entre les différentes industries culturelles et créatives.

Le jeu vidéo parle aux plus jeunes. C'est une chance qu'il faut saisir pour permettre à ces nouveaux publics d'acquérir des savoirs, et susciter leur curiosité. C'est ce que nous faisons au travers d'initiatives comme le mode Discovery Tour de nos jeux Assassin's Creed ou le programme d'apprentissage du code Rabbid's Coding. Les partenariats entre l'industrie du jeu vidéo et les associations qui travaillent à l'inclusion des différentes catégories de public se multiplient. Le jeu vidéo rassemble et permet à tout un chacun de trouver sa place.

Parmi les industries du numérique, le jeu vidéo doit également créer les conditions d'un développement durable, et beaucoup est fait par cette industrie pour se confronter sincèrement à ces questions, notamment au

sein de l'alliance Playing For the Planet<sup>(4)</sup> placée sous l'égide des Nations unies. Là aussi, le jeu vidéo a une spécificité : il parle à l'imaginaire des joueurs, il peut donc les sensibiliser à de grands enjeux. On perçoit de plus en plus, aussi bien dans les productions indépendantes que dans les jeux des grands groupes internationaux, une volonté d'éveiller, de sensibiliser les joueurs à des causes telles que l'avenir de notre planète. Le jeu vidéo peut servir à l'éveil des consciences, et également à inciter les joueurs à trouver et à tester des solutions inédites. Le jeu vidéo est la seule industrie du monde où l'utilisateur peut co-construire le produit qu'il achète : les joueurs sont acteurs et créateurs de leur propre divertissement.

Le jeu vidéo est un produit culturel mondialisé qui parle à l'imaginaire de tous, y compris des plus jeunes. Il est en cela un secteur stratégique, un véritable *soft power*. Pour répondre aux défis d'un contexte traversé de crises multiples, la France doit proposer une vision industrielle pour le jeu vidéo, un horizon à dix ans, capable d'offrir aux entrepreneurs et aux investisseurs une stabilité fiscale et réglementaire propice à la prise de risque. Cette prévisibilité permettra à notre pays de rester compétitif dans ce marché mondialisé. Beaucoup de pays ont inscrit le jeu vidéo dans leurs plans de relance post-covid. Nous devons œuvrer pour préserver toutes les chances de concevoir en France les jeux vidéo de demain.

## Conclusion

Le jeu vidéo crée des liens entre l'art et la technologie, et aussi entre les personnes. Il peut ainsi réunir des joueurs à travers le monde, dans des expériences qui repoussent les limites de la créativité et de l'innovation pour enrichir leur vie, c'est-à-dire en faisant en sorte que le temps passé dans ces univers leur apporte de vrais bénéfices. Le jeu vidéo parle à l'imaginaire des joueurs et il ne cesse de se réinventer, constituant un formidable creuset de diversité, d'inventivité et de créativité.

L'entreprise que mes frères et moi avons fondée il y a trente-cinq ans est devenue, grâce au talent et à l'énergie des équipes qui composent Ubisoft, un champion mondial rassemblant plus de 20 000 talents et présent sur cinq continents. Ce réseau international de plus de 45 studios compte plus de 90 nationalités et 65 langues différentes. Pourtant, nous devons sans cesse prendre des risques. Notre environnement ne cesse d'évoluer, les ruptures technologiques se succèdent et nos jeux mobilisent des équipes et des budgets de plus en plus importants sur des périodes de plus en plus longues.

Toute l'industrie du jeu vidéo a ce goût pour la prise de risque et cet esprit pionnier qui repousse les limites et permet d'explorer de nouvelles voies. Plus que jamais, le jeu vidéo est une chance pour la France. À vous toutes et tous qui nous lisez dans cette prestigieuse revue des *Annales des Mines*, « Aidez-nous à aller toujours plus loin, nous nous chargeons d'imaginer le chemin ! »

<sup>(4)</sup> <https://playing4theplanet.org/>