

Comment sortir du paradoxe inacceptable d'une France qui perd ses emplois malgré sa créativité dans les jeux vidéo ?

La France est considérée comme un des pays les plus créatifs au monde dans l'industrie du jeu vidéo. Et pourtant, elle a perdu plus de 5 000 emplois sur 10 000 dans cette industrie, ces dernières années ! Cette situation paradoxale est inacceptable : nous ne pouvons nous résigner à perdre massivement des emplois sur un marché en plein développement où nous avons une des meilleures créativités au monde !

Il nous faut réagir sans plus attendre face à la concurrence efficace d'un certain nombre de pays et au moment où les cartes de l'industrie du jeu vidéo sont redistribuées par la dématérialisation et la mobilité.

C'est pourquoi, après avoir été missionné par le Premier ministre a) pour réfléchir au régime juridique du jeu vidéo, je plaide pour b) une mise à niveau de la politique française et européenne de soutien au jeu vidéo, avec, notamment, c) une modernisation du crédit d'impôt « jeux vidéo ».

Par **Patrice MARTIN-LALANDE***

* Député du Loir-et-Cher, coprésident du groupe d'études « Internet et société numérique » à l'Assemblée nationale, auteur d'un rapport remis au Premier ministre sur le régime juridique du jeu vidéo.



LE RÉGIME JURIDIQUE DU JEU VIDÉO

L'ancien Premier ministre François Fillon m'a confié une mission d'étude parlementaire de juin à novembre 2011 sur le régime juridique du jeu vidéo. Cette mission, accomplie auprès du ministre de la Culture et de la Communication, Frédéric Mitterrand, avait pour objectif de « *formuler des propositions permettant de sécuriser le cadre juridique du jeu vidéo* ».

Si chacun est conscient du fait que le développement de la création du jeu vidéo en France constitue un enjeu important au plan économique comme au plan culturel, le secteur du jeu vidéo français est cependant dans une situation assez paradoxale. En effet, il compte deux des plus grands éditeurs mondiaux de jeux vidéo, mais l'un n'a aucun studio de création en France, tandis que l'autre réalise une part de plus en plus minoritaire de sa création sur notre territoire.

La création de jeux vidéo en France est donc largement assumée par un grand nombre de petits studios : près de 50 % des sociétés comptent moins de dix salariés. Le caractère très éclaté, et par nature très récent et très évolutif, du tissu économique de la création de jeux vidéo en France rend particulièrement nécessaire

la poursuite et le renforcement de l'organisation de la profession, ainsi qu'en témoigne la création récente du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV).

Contrairement à ce que j'imaginai, la partie la plus prenante de ma mission a consisté en un travail de consultation et de concertation avec les différents acteurs concernés : les organisations professionnelles représentatives, les sociétés d'auteurs, les entreprises de création et d'édition et les créateurs. En effet, j'ai dû me résoudre au constat de la quasi-absence de dialogue interne à ce secteur et de la persistance de blocages multiples, malgré la qualité des travaux menés en 2005 par le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (CSPLA).

Je crois pouvoir dire que cette mission a permis de commencer à sortir de ces blocages et d'établir un premier dialogue. Cela s'est notamment manifesté par les réunions de concertation que j'ai menées et par des prises de position manifestant un certain nombre d'ouvertures à préciser et à confirmer.

Je souhaite que ce travail de concertation et de médiation puisse conduire aux accords nécessaires au sein de la communauté des professionnels du secteur, aussi bien entre ces derniers qu'avec les sociétés d'auteurs, pour améliorer le cadre juridique existant, comme cela a été fait avec succès pour le cinéma, qui lui a un



© Gilles Rolle/REA

« *La France compte deux des plus grands éditeurs mondiaux de jeux vidéo, mais l'un n'a aucun studio de création en France, tandis que l'autre réalise une part de plus en plus minoritaire de sa création sur notre territoire.* », plateau de conception et de réalisation de jeux Ubisoft, Montreuil (France), septembre 2007.



siècle d'ancienneté ! C'est pourquoi les propositions que j'ai présentées au Premier ministre et au ministre de la Culture et de la Communication sont axées sur la poursuite de cette concertation (notamment sous l'égide du CNC) et, si possible, sur son aboutissement.

À l'instar de ce qui a été réalisé récemment pour le statut de la presse en ligne (et, antérieurement, pour le cinéma et pour le film d'animation), le secteur du jeu vidéo doit se mettre d'accord sur un certain nombre de points, avant toute éventuelle intégration de dispositions législatives ou réglementaires nouvelles pour aménager le cadre juridique existant.

Nous verrons bientôt sur quelles propositions en faveur d'un régime juridique du jeu vidéo en matière de droit d'auteur peut déboucher la mission de médiation menée par Philippe Chantepie sur *La propriété littéraire et artistique de la création de jeux vidéo*. Les auditions que j'ai pu mener à Paris, à Bruxelles et à Genève, ont montré que les risques juridiques – qui ne se traduisent pas par un niveau élevé de contentieux – peuvent être efficacement réduits en recourant à la solution d'un statut juridique du jeu vidéo. En effet, ce statut n'existe dans aucun pays producteur de jeux vidéo et n'est inscrit ni à l'agenda de l'Union européenne ni à celui de l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle. C'est pourquoi je crois vital d'organiser au niveau de la profession la capacité à définir des normes de manière concertée. C'est la condition *sine qua non* pour réaliser les aménagements du cadre juridique existant que justifient les spécificités de la création de jeux vidéo.

Mais je dois souligner que le cadre juridique ne constitue probablement pas le principal défi à relever pour que la France reste un des grands pays créateurs de jeux vidéo.

« METTRE À NIVEAU » LES AIDES PUBLIQUES FRANÇAISES ET EUROPÉENNES EN MATIÈRE DE SOUTIEN AUX JEUX VIDÉO

J'estime que les conditions économiques et fiscales de la production de jeux vidéo doivent très rapidement faire l'objet de toute l'attention des pouvoirs publics. J'ai entamé des démarches auprès du nouveau gouvernement pour l'inciter à instaurer, au niveau français et au niveau européen, des mécanismes de soutien aux jeux vidéo qui soient comparables avec ceux instaurés pour les pays qui nous concurrencent le plus efficacement, comme par exemple le Canada.

La France est mondialement reconnue comme un des pays les plus créatifs en matière de jeux vidéo. Malgré cet atout exceptionnel, elle subit une véritable « hémorragie » de ses activités et de ses emplois, au bénéfice notamment du Canada, qui a su instaurer chez lui un système de soutien particulièrement favo-

nable. Si la France et l'Union européenne – dont les dispositifs actuels sont donc insuffisants – ne prennent pas d'urgence des mesures de soutien de même niveau, elles risquent de perdre définitivement dans l'industrie du jeu vidéo la place de premier plan que leurs talents créatifs devraient pourtant leur assurer.

Cette « mise à niveau » des aides françaises et européennes est d'autant plus urgente et indispensable que les décisions des sociétés du jeu vidéo en matière de développement de nouveaux jeux en ligne et sur *smartphone* vont être prises dans les mois qui viennent et qu'elles fixeront pour un certain nombre d'années les pôles mondiaux de production des jeux vidéo de nouvelle génération. Ne pas procéder rapidement à cette mise à niveau reviendrait à renoncer à la localisation en Europe des emplois générés par la création de jeux vidéo au moment même où se profile l'arrivée d'une nouvelle génération de consoles de jeux vidéo et où se développent, dans des conditions économiques très différentes du passé, les jeux vidéo en ligne et sur mobile.

Pour mettre fin à l'hémorragie d'emplois, il faut créer, en France et en Europe, des conditions d'accueil comparables à celles du Canada et d'un certain nombre d'autres pays. Pour cela, il faut d'abord faire évoluer, dans le sens d'une « mise à niveau » internationale, le crédit d'impôt jeux vidéo, au plan français comme au plan européen, un crédit d'impôt qui a déjà donné des résultats encourageants.

ADAPTER, NOTAMMENT, LE DISPOSITIF DU CRÉDIT D'IMPÔT JEUX VIDÉO

En 2007, j'ai été à l'initiative de la création du crédit d'impôt pour les jeux vidéo (CIJV) dans le but de mettre fin, si possible, à l'hémorragie des emplois de production de jeux vidéo, qui désertaient la France au profit du Canada – notamment le Québec – et d'autres pays offrant des conditions très attrayantes pour nos entreprises (1). Depuis le 1^{er} janvier 2008, le CIJV consiste en un crédit d'impôt atteignant 20 % des dépenses éligibles, dans la limite de 3 millions d'euros par exercice fiscal.

Ce dispositif est efficace, mais pour lui garder toute son efficacité, il faut savoir le faire évoluer en parallèle des évolutions économiques et technologiques.

(1) Initiative fiscale française, actée par la loi audiovisuelle du 5 mars 2007 relative à la modernisation de la diffusion audiovisuelle et à la télévision du futur : cette mesure a pour finalité de préserver et d'accroître la productivité des entreprises réalisant et produisant des jeux vidéo. Ainsi, par autorisation de la Commission européenne du 12 décembre 2007, cette mesure contribue à permettre à l'industrie vidéo ludique européenne de retrouver une nouvelle dynamique sur un marché mondial très concurrentiel.

Aujourd'hui, outre le fait que les pays concurrents de la France (comme le Canada) accentuent leurs efforts pour attirer chez eux les entreprises de jeux vidéo, on constate que les technologies se diversifient à grande vitesse. À l'heure actuelle, les jeux vidéo ne sont plus seulement commercialisés sur support physique : ils sont aussi de plus en plus souvent disponibles en ligne. Aujourd'hui, les entreprises françaises du jeu vidéo ne sont plus que 7 % à produire exclusivement pour le marché physique, quand 52 % d'entre elles produisent à la fois pour les marchés dématérialisés et pour le marché physique, les 41 % restants produisant uniquement sur les plateformes dématérialisées (2).

À la différence des jeux vidéo sur support physique, les jeux vidéo en ligne se caractérisent par leur plus faible coût (en effet, ils ne supportent plus un certain nombre de coûts de production), et par le fait que leur contenu continue d'évoluer après leur mise en ligne effective, grâce, notamment, à la « co-production » permise par les joueurs. Cette nouvelle forme de création interactive et échelonnée de jeux en ligne les rend, pour l'instant, inéligibles à l'avantage fiscal du CIJV, du fait que leurs budgets sont inférieurs à ceux affectés à la création de jeux sur support physique, et aussi parce que leur phase de production est plus longue. Nous risquons donc de passer à côté de ce bon outil qu'est le CIJV, alors même que la concurrence entre la France, le Canada et d'autres pays qui ont consacré à ces jeux des moyens nouveaux, est considérable ! Il serait dommage que la France ne puisse pas accompagner ses entreprises, qui doivent être pré-

sentes sur les marchés émergents. En effet, on sait parfaitement que les premiers arrivés sur ces marchés sont ceux qui parviennent à se tailler le plus aisément la part du lion, au détriment de ceux qui arrivent deux ou trois ans plus tard ...

Il nous faut donc adapter sur plusieurs points le dispositif du CIJV afin qu'il s'applique aussi à la production en France de nouvelles formes de jeux vidéo dont la distribution s'est dématérialisée. C'est la raison pour laquelle j'ai régulièrement déposé des amendements visant à adapter le dispositif de notre CIJV en proposant, tout à la fois, de réduire à 100 000 € le montant minimum des budgets requis pour l'éligibilité des projets et d'allonger à 24 mois, après la mise en ligne effective du produit, la durée pendant laquelle les dépenses de production sont éligibles.

Pour le moment, je n'ai pas encore été entendu. Mais je continuerai, inlassablement, de plaider en ce sens auprès des pouvoirs publics français comme de leurs homologues européens.

Car j'ai la conviction qu'avec d'autres mesures (comme la mise en place d'un fonds de soutien au jeu vidéo et la redéfinition de la formation aux métiers du jeu vidéo, notamment), la modernisation du CIJV est de nature à permettre le développement en France d'un pôle mondial de synergies en matière de divertissement numérique, couvrant, notamment, le jeu vidéo, le film d'animation, le cinéma et l'audiovisuel.

(2) <http://www.snjv.org/jeu-video-france-2012-elements-cles,621.html>, 18 décembre 2012.