

Jeux-vidéo: nouvelles mesures de soutien

Soumis à une concurrence de plus en plus féroce, les éditeurs français de jeux-vidéo ont du mal à résister. Plus de 1.500 emplois ont été perdus en deux ans et dans le même temps les investissements nécessaires au développement d'un produit se sont considérablement alourdis (5 à 8 millions d'euros). Afin de protéger ce secteur qui s'accroche désormais à deux ou trois grands acteurs, le gouvernement a annoncé une nouvelle série de mesures de soutien.

Annoncées par la ministre déléguée à l'Industrie, Nicole Fontaine, lors de la visite des studios de jeux vidéo Cocktel (Vivendi) à Meudon (Hauts-de-Seine), ces nouvelles mesures comprennent notamment la création, l'an prochain, d'un Fonds d'aide à la production, doté de 30 millions d'euros. Il devrait pouvoir financer au moins six jeux par an, en co-production avec les maisons d'édition. Par ailleurs, le Fonds d'Aide à la Production multimédia (4 millions d'euros) sera prolongé.

Ecole européenne Le ministère prévoit de « lancer deux appels à projets de 1,5 million d'euros chacun », a précisé Nicole Fontaine. Elle a assuré également qu'elle tenterait d'obtenir de Bruxelles « une définition moins restrictive du crédit impôt-recherche », de façon à permettre aux créateurs de jeux vidéo d'en bénéficier pour les logiciels de production. « 20 à 25% des investissements du secteur devraient pouvoir devenir éligibles », a-t-elle assuré. Enfin, la création d'une école européenne du jeu vidéo à Angoulême, demandée par les éditeurs français, devrait être officielle début 2004, après la remise d'un rapport sur ce secteur rédigé par Fabrice Fries, conseiller référendaire à la Cour des Comptes.