

Patrick Devedjian soutient l'industrie du jeu vidéo

Jeudi 12 mai, Microsoft dévoilait sa nouvelle console de jeux Xbox 360. Et cette semaine, à l'occasion du salon E3 à Los Angeles, Sony et Nintendo présenteront les consoles de nouvelle génération qui arriveront sur le marché entre Noël et le début 2006.

Il y a donc urgence à ce que la compétitivité de la France soit remise en question, en effet le développement de jeux sur de telles consoles représentera un investissement de 10 à 20 milliards soit 2 à 3 fois plus qu'aujourd'hui. Notre pays est le troisième plus grand marché européen derrière le Royaume-Uni et l'Allemagne avec plus d'un milliard d'euros de chiffre d'affaires, en croissance de 15 % en rythme annuel, et 15 millions de joueurs. C'est aujourd'hui un marché plus important que celui du cinéma en salle ou celui des livres. Historiquement la France est un pays de création de jeux vidéo. Aujourd'hui encore trois des dix plus grands éditeurs mondiaux sont français : Ubisoft, Atari, et Vivendi Universal Games. Même chose pour les éditeurs de jeux vidéos sur mobiles, un secteur qui explose.. Près d'une soixantaine de studios de développement participent à la création de jeux sur le territoire, répartis principalement autour de deux pôles, la région parisienne et la région lyonnaise. Aujourd'hui on estime à 1.500 le nombre d'emplois directs liés à la création de jeux vidéo sur le sol français. Pour autant, il y a cinq ans, le pays comptait 5.000 employés dans ce secteur, mais la concurrence du Canada et de l'Asie est de plus en plus importante (effectifs en baisse de 50 % depuis 2000) . Dans le même temps, les éditeurs français deviennent des cibles pour les groupes étrangers. Ainsi, le leader mondial Electronic Arts est en entrée, par surprise, en décembre 2004 dans le capital d'Ubisoft, devenant son premier actionnaire (voir nos articles). Force est de constater que les studios traversent une terrible crise. Entre 2001 et 2004 plus d'une vingtaine de sociétés françaises du secteur ont cessé leurs activités. Le gouvernement n'a pas l'intention de laisser cet important potentiel créatif et industriel disparaître. Par conséquent, il faut réagir, et changer de braquet pour rester dans le peloton de tête du marché. **Face à ces enjeux les cinq engagements du ministre** Pour 2005, une enveloppe de 3 millions d'euros supplémentaires est réservée au fond d'aide à l'édition multimédia (FAEM) pour les appels spécifiques sur les jeux vidéo. Ce montant représente la possibilité de financer cette année une trentaine de nouvelles pré-productions. Le réseau de Recherche et d'innovation en audiovisuel et multimédia (RIAM) mais aussi le réseau RNTL sur les technologies logicielles seront soutenus par l'Agence nationale de la recherche (ANR), créée début 2005. Patrick Devedjian a demandé « *que le jeu vidéo et la réalité virtuelle fassent partie des thématiques prioritaires qui émergeront sur les quelque 35 millions d'euros de crédits consacrés dès cette année à ces deux réseaux de recherche* ». L'appel à projets 2005 est officiellement ouvert. Le gouvernement souhaite également accompagner le développement des pôles de compétitivité sur le secteur du jeu. Notamment les pôles » Image, Multimédia, et vie numérique » en Île de France et « Loisirs numériques » en région lyonnaise. Patrick Devedjian considère que » *c'est indiscutablement la bonne direction pour hisser nos savoir-faire au meilleur niveau européen et mondial* ». Le ministre délégué à l'Industrie, et le ministre de l'Économie Thierry Breton ont également décidé de créer des groupes sectoriels stratégiques de haut niveau. L'objectif de ces groupes étant de définir les stratégies gagnantes de différents secteurs industriels comme le jeu vidéo. Parmi les premières missions de ce groupe sectoriel, Patrick Devedjian a annoncé le

lancement d'une étude sur la R&D dans la création de jeu vidéo, la DGE fera l'enquête. Avant de conclure : « *Ce sont des emplois pour les jeunes, ils ont une vraie aptitude à ce nouveau métier, ils y viendront en apportant de l'innovation. Nous allons nouer un partenariat durable, et la France peut gagner la compétition.* » **Une compétition qui s'annonce ardue.**