



COMMUNIQUE DE PRESSE – Paris le 15 septembre 2009
pour diffusion immédiate

**Appel à projet « Serious Gaming » du
gouvernement:**

**Les professionnels du jeu vidéo se félicitent du
nombre important de leurs projets dans les
dossiers retenus et proposent la suite**

L'annonce aujourd'hui, par Nathalie Kosciusko-Morizet, des projets retenus dans le cadre de l'appel à projets "Serious Gaming" lancé au début de l'été, sonne comme une bonne nouvelle pour le secteur des jeux vidéo en France. Les professionnels du jeu vidéo saluent pleinement l'initiative de la Ministre qui a su éclairer un des marchés du jeu vidéo. Les professionnels du secteur s'étaient largement mobilisés pour déposer, en nombre, des projets de qualité. Et les résultats sont là avec près de la moitié des projets obtenus sur les 48 labellisés par le gouvernement, les compétences et savoir-faire des studios de développement de jeux vidéo ont été largement reconnus. Mais les développeurs de jeux vidéo, confrontés à une crise majeure de leur industrie en appellent au gouvernement pour que cette initiative ne reste pas comme un « coup isolé » et proposent qu'un soutien rapide et adapté soit élaboré, notamment sous la forme d'un appel à projets « jeux vidéo » pour accompagner la production de nouveaux contenus dématérialisés.

**La consécration des savoir-faire et des compétences des
professionnels du jeu vidéo en matière de réalisation de serious
games :**

Les professionnels du secteur réunis au sein du Syndicat National du Jeu Vidéo l'avaient annoncé, ce dispositif devait viser à renforcer la filière jeu vidéo en France et à confirmer le développement des multiples usages du jeu vidéo. Car les jeux vidéo, à vocation sérieuse ou non, sont réalisés par des équipes réunies au sein de sociétés qui maîtrisent les outils et technologies spécifiques. *« Le secrétariat d'Etat au Numérique a semble-t-il entendu notre crainte que, dans le contexte actuel de crise économique, cette mesure ne se transforme pas en effet d'aubaine pour des entreprises qui ne maîtrisent pas ces sujets »* indique Nicolas Gaume, Président du Syndicat National du Jeu Vidéo.

« Avec plus de 50 projets déposés par des entreprises du secteur sur les 160 reçus, la filière s'était plutôt bien mobilisée » reconnaît pour sa part Julien Villedieu, le Délégué Général du SNJV. *Et de poursuivre « Sur 48 projets labellisés par le gouvernement, près de la moitié sont portés par des entreprises du secteur du jeu vidéo, et d'autres projets font également appel aux sociétés du secteur à différents niveaux. C'est la reconnaissance que réaliser un serious games ne s'improvise pas et que maîtriser la dimension ludique dans ce type de projets est essentielle. »*

Pour que cette initiative ne soit pas un « coup isolé », les professionnels proposent un appel à projets « jeux vidéo »

Cette bonne nouvelle ne doit pas faire oublier les réalités auxquelles sont confrontés les studios de développement de jeux vidéo français. Subissant les effets de la crise économique, de la mutation de leur industrie vers la dématérialisation, ils doivent aussi composer avec un contexte légal et économique européen désavantageux face aux politiques publiques du Canada et de la Corée, aux effets dévastateurs. Leurs incitations fiscales et sociales ont fait perdre à la filière plus de 60% de ses effectifs en 10 ans. Avec un chiffre d'affaires de 3,4 milliards d'euros, l'industrie du jeu vidéo reste le moteur de l'économie numérique en France. Elle emploie directement plus de 10 000 salariés hautement qualifiés et produit des contenus pour des marchés très divers.

Le SNJV qui réunit les entreprises de production de jeux vidéo souhaite donc que cette mesure efficace ne soit pas un « coup isolé ».

« La filière a attendu 7 ans pour obtenir un crédit d'impôt jeux vidéo aux critères contraignants et qui bénéficie actuellement à moins de 30% de nos entreprises. Des réponses pragmatiques doivent être élaborées rapidement si nous souhaitons que la France reste un des pays leaders dans la production de contenus vidéoludiques dans les 5 prochaines années et plus longtemps » souligne le Président du SNJV. *« Nous proposons donc pour la suite que le gouvernement joue à plein son rôle d'impulsion en lançant un appel à projets « Jeux vidéo » qui permettra aux acteurs français de prendre des positions notamment sur les marchés des contenus dématérialisés. A l'heure où le gouvernement recherche les meilleurs leviers pour mobiliser son emprunt national, le secteur du jeu vidéo présente de belles opportunités. Dans le*

même temps il nous semble urgent d'assouplir les critères d'éligibilité du crédit d'impôt. Nous avons fait de nombreuses propositions en ce sens qui restent à ce jour sans réponse. » conclue Nicolas Gaume.

Fin du communiqué

A propos du SNJV :

Créé en 2008, dans la continuité de l'Association des Producteurs d'Œuvres Multimédia (APOM), le SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDEO (SNJV) rassemble les professionnels de la production de jeux vidéo et de programmes multimédias ludiques ainsi que les institutions et les organisations œuvrant au développement de la filière jeu vidéo en France;

Le SNJV est un des membres fondateurs de l'EGDF (European Games Developer Federation).

Pour plus d'informations : www.snjv.org

Président : Nicolas Gaume
(Également Président Directeur Général de la société MIMESIS REPUBLIC)

Délégué Général : Julien Villedieu dg(at)snjv.org