



Lettre d'informations n°5 – MARS 2009

Ils viennent d'adhérer au SNJV

CCCP (Valenciennes) : <http://www.le-cccp.com>

Agharta studio (Lyon) : <http://www.1112game.com>

Ouat Entertainment (Angoulême) : <http://www.ouat-e.com>

Spiders (Paris) : <http://www.spiders-games.com>

Focus Home Interactive (Paris) : <http://www.focus-home.com>

Le SNJV compte actuellement plus de 70 adhérents.

Le nouveau site Internet du SNJV est désormais en ligne

Vous pouvez désormais retrouver les actualités du secteur, les communiqués de presse et autres informations sur le SNJV sur le site Internet www.snjv.org

Si vous ne souhaitez pas figurer dans l'annuaire en ligne, merci de le signaler à Julien Villedieu.

Une rubrique « positions, réactions » est également à votre disposition si vous souhaitez exprimer une opinion sur un sujet donné. Pour cela rien de plus simple, adressez un email à Julien Villedieu dg@snjv.org

Le SNJV obtient le retrait de l'amendement qui prévoyait l'apposition d'un message à caractère sanitaire pour les jeux vidéo

Déposé il y a un mois dans le cadre du projet de loi portant réforme de l'hôpital, l'amendement 183 a finalement été retiré, à la demande de la ministre de la Santé, ce dont le SNJV se félicite.

Contesté par le Syndicat National du Jeu Vidéo, cet amendement avait suscité de vives réactions en raison des contre-vérités sur lesquelles il se fondait.

Le SNJV avait notamment envoyé une lettre ouverte à Madame Roselyne Bachelot dans laquelle le syndicat rappelait qu'aucune étude scientifique ne permettait de faire un lien entre le jeu vidéo et l'addiction.

Dans sa lettre datée du 18 février, le SNJV appelait la Ministre de la santé à engager rapidement une réflexion de fond sur le jeu vidéo et la santé, en concertation avec les associations de parents, les professionnels de la santé ainsi que les professionnels du jeu vidéo.

Le SNJV crée un comité de vigilance contre la diabolisation du Jeu vidéo dans les médias :

Dans un communiqué adressé le vendredi 13 mars à la presse, le SNJV dénonce fermement la mise en cause des jeux vidéo dans les affaires récentes et annonce la création d'un comité national de vigilance.

Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) tient à interpeler solennellement tous les medias ayant rapporté qu'une fillette avait été poignardée le 2 mars 2009 à la suite d'une dispute dont la cause était une console de jeux vidéo. Certains ont par ailleurs expliqué que son petit frère était l'auteur de cet acte et qu'il avait reproduit des gestes d'un jeu vidéo impliquant des couteaux...

Depuis la publication de ces informations, l'enquête judiciaire a démontré que ce petit garçon était totalement hors de cause, et que c'était la mère de la fillette qui avait porté le coup de couteau.... Et qu'aucun jeu vidéo n'est évidemment « impliqué » dans cette affaire, ni de près, ni de loin.

Si ces informations initiales ont parfois été « mises à jour », précisant le fait que la mère était en définitive la criminelle, ce sont comme toujours en pareil cas les premières informations qu'ont retenues les français : les jeux vidéo sont violents, un petit garçon a joué à un jeu avec des couteaux et a « donc » poignardé sa sœur.

Cette affaire illustre tristement l'amalgame dont sont systématiquement victimes les jeux vidéo.

En revanche, rares sont les medias publiant les études scientifiques sérieuses réalisées aux quatre coins du monde concluant, à intervalle régulier, au caractère inoffensif des jeux vidéo. Très peu de journalistes expliquent en particulier comment les jeux vidéo, même dits « violents », permettent aux joueurs d'évacuer leurs frustrations et de se construire en tant qu'individu ou, rappellent les vertus pédagogiques et éducatives des jeux vidéo, permettant particulièrement aux plus jeunes de développer leur relation avec l'espace tridimensionnel, leur coordination motrice ou leur aptitude à gérer plusieurs tâches à la fois.

Nous souhaitons aussi attirer l'attention sur les outils d'information mis en place depuis de nombreuses années par l'industrie du jeu vidéo, permettant par exemple de connaître nos recommandations en matière de classification par âge des jeux vidéo comme le système PEGI (www.pegi.info) ou d'informer les parents sur tous les sujets ayant trait aux jeux vidéo (www.pedagojeux.fr).

Nous espérons que cet exemple permettra une prise de conscience collective du préjudice considérable que subissent, sans raison, les professionnels responsables du secteur.

Afin que ces contre-vérités simplistes soient dorénavant systématiquement dénoncées, le Syndicat National du Jeu Vidéo annonce aussi dès aujourd'hui la création d'un Comité de Vigilance. Le Comité analysera dès la semaine prochaine les réponses à apporter à la mise en cause des jeux vidéo dans la dramatique tuerie intervenue dans un collège allemand le 11 mars 2009, les jeux vidéo « violents » ayant été à nouveau stigmatisés par un grand nombre de médias pour « expliquer » le geste d'un déséquilibré.

Une mise en cause ridicule et à nouveau sans fondement, que nous dénonçons d'ores et déjà avec la plus grande fermeté.

Le SNJV publie le premier Guide pratique sur le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo

Rédigé à l'issue de nombreux échanges avec les professionnels du secteur et de rendez-vous réguliers avec le CNC et le Ministère de l'économie, ce dossier est une synthèse des points de vigilance auxquels les producteurs de jeux vidéo, qui prétendent au bénéfice de ce dispositif, doivent veiller.

Ce guide pratique est le premier d'une série de dossiers pratiques sur les sujets d'importance pour la filière.

Le guide est dans un premier temps réservé aux adhérents, il sera ensuite adressé à la presse et disponible en téléchargement sur le site Internet du SNJV.

Le Ministère de la culture publie une synthèse de l'étude « La création dans l'industrie du jeu vidéo »

La filière du jeu vidéo a atteint une maturité dont témoignent une troisième génération de créateurs et l'apparition de nombreux studios de développement. La création joue un rôle essentiel dans cette filière pour permettre un renouvellement de la production de jeux qui tire parti de potentialités techniques en constant développement et de formes renouvelées de jouabilité. Or la création, par ses formes collectives d'organisation au sein des studios et du fait de ses coûts et de ses risques, peine à être reconnue au sein d'une industrie mondialisée où le poids des consoliers et des éditeurs est particulièrement important.

Ce sont donc les formes de reconnaissance de cette création (statut, rémunération, organisation sociale, etc.) qui sont explorées dans la perspective de rendre pérenne sa vitalité et, partant, celle du secteur vidéo-ludique en France.

L'étude est disponible en téléchargement sur le site Internet du SNJV.

L'école Nationale des Jeux et Media Interactifs (ENJMIN, www.enjmin.fr) recherche des stages pour ses étudiants de seconde année de Master

Ayant une licence dans leurs domaines de formation initiale, ils ont suivi un enseignement théorique et pratique de deux ans sur la réalisation des jeux vidéo. Cet enseignement ce termine fin mars par la réalisation d'une pre-production de jeu en équipe de neuf à dix élèves.

Ces étudiants sont répartis entre les spécialités :

- Chef de Projet
- Game Design
- Conception Graphique
- Conception Sonore
- Développement informatique
- Ergonomie

Le stage peut commencer en avril et durer jusqu'à la fin septembre. La durée totale du stage doit être d'au moins quatre mois. Merci d'adresser vos opportunités de stage à Stéphane Natkin

Participez à la Gamescom à Cologne du 19 au 22 août 2009 :

UBIFRANCE vous propose d'être présent sur le pavillon français pour la première édition de la GAMES COM de Cologne.

Plusieurs solutions pour être présent sur cet événement :

Option n°1 stand ouvert : 1 400 € HT

Option n°2 Stand ouvert partagé à deux: 1 050 € HT par entreprise

Option n°3 Stand fermé: 1 700 € HT

Option n°4 Stand fermé partagé à deux : 1 250 € HT par entreprise

Pour connaître le détail des offres et les modalités d'inscription, contactez Nicolas Legoff nicolas.legoff@ubifrance.fr

Rencontrez les professionnels japonais du jeu vidéo du 13 au 18 juin 2009 :

Ubifrance et la Mission Economique de Tokyo vous proposent de participer à des rencontres professionnelles dans le secteur du jeu vidéo au Japon. Les frais d'inscription s'élèvent à 1000 € HT auxquels s'ajouteront vos frais d'avion et d'hôtel.

Pour vous inscrire, contactez Nicolas Legoff : 01 40 73 32 00 ou nicolas.legoff@ubifrance.fr

La Cité des sciences et de l'industrie veut monter un grand projet d'exposition sur le jeu vidéo avec les professionnels de l'industrie

Les professionnels du jeu vidéo sont conviés le jeudi 16 avril de 9h30 à 12h30 à la Cité des sciences et de l'industrie (30 avenue Corentin Cariou 75019 - Paris / métro Porte de la Villette)

L'objet de cette rencontre est d'imaginer des coopérations et de passer en revue les opportunités d'événements et d'expositions sur le jeu vidéo programmées en 2009 et 2010. À l'ordre du jour de cette rencontre, présentation générale de la Cité et du lien avec le jeu vidéo, visite rapide de plusieurs expositions ayant un lien avec notre industrie et appel à contribution des studios de production sur un grand projet d'exposition sur le jeu vidéo en 2010.

Une présence importante des studios est indispensable afin d'inscrire durablement le jeu vidéo dans l'enceinte de cette institution culturelle. Merci de confirmer votre participation à Julien Villedieu : dq@snjv.org

Actualités des associations régionales du Jeu Vidéo :

Chaque mois retrouvez les actualités des associations régionales :

L'association PixLR est née en Languedoc-Roussillon :

Issue de la volonté des professionnels du jeu vidéo et du multimédia, la petite sœur des associations régionales est née début février.

Plus d'infos : www.pixlr.fr

Les professionnels du jeu vidéo de la région Nord Pas de Calais se fédèrent :

Un certain nombre de professionnels du jeu vidéo réfléchissent actuellement à la création d'une association qui les réunirait avec un certain nombre d'objectifs communs.

Plus d'infos sur cette démarche : Benoît Clerc :

Fondation de l'Association Pan-Européenne du Jeu en ligne (PEOGA)

Les membres fondateurs ont défini 3 missions majeures à accomplir au sein de PEOGA :

- **Networking** : PEOGA doit devenir le point d'entrée des sociétés Européennes de l'industrie du Jeu en ligne.
- **Pédagogique** : PEOGA se doit d'améliorer, d'expliquer et de développer l'image du Jeu en Ligne en diffusant des informations réelles au grand public.
- **Régulation du périmètre d'activité** : L'industrie du jeu en ligne se doit d'être responsable face à ses utilisateurs. PEOGA aidera à définir une charte et des règles pour l'industrie.

Carsten van Husen, Président de PEOGA : "Nous invitons l'ensemble des sociétés du secteur à nous rejoindre. Nous avons une mission claire et précise et un budget raisonnable et adapté. Nous éviterons aussi les tentations bureaucratiques !"

Pour un complément d'information : <http://www.peoga.eu>

Revue de presse sur une sélection d'articles marquants :

Jeux vidéo : des enfants de plus en plus autonomes, les parents ont du mal à dialoguer

<http://www.ipsos.fr/CanalIpsos/articles/2708.asp>

<http://www.ipsos.fr/CanalIpsos/articles/images/2708/diaporama.htm>

Etude Nielsen, qui joue à quoi :

http://www.overgame.com/items/20655_nielsen-qui-joue-a-quoi-.html

Marché des loisirs par GFK :

http://www.afjv.com/press0902/090212_gfk_marche_entertainment.htm

Retour sur la publication de la lettre ouverte du SNJV à l'attention de Roselyne bachelot :

<http://www.clubic.com/actualite-259638-addiction-stigmatiser-jeu-video.html>

http://www.gameblog.fr/news_8109_lettre-ouverte-a-madame-roselyne-bachelot

<http://www.pockett.net/news.php?id=4328>

<http://www.jeuxvideo.com/news/2009/00032208-le-syndicat-national-du-jeu-video-ecrit-a-roselyne-bachelot.htm>

<http://www.gamesociety.com/post/2009/02/24/Le-systeme-PEGGY>

<http://www.jdli.com/news.php?id=535>

<http://playtime.blog.lemonde.fr/2009/03/>

http://www.lepost.fr/article/2009/03/03/1442955_l-ump-les-jeux-videos-et-la-reforme-de-l-hopital-canteloup-delarue-et-fogiel.html

<http://www.jeuxvideo.com/news/2009/00032566-pas-d-avertissements-sanitaires-sur-les-boites-de-jeux.htm>

TIGA et les professionnels du jeu vidéo se mobilisent contre la campagne de sensibilisation du gouvernement britannique :

<http://www.gamesindustry.biz/articles/tiga-slams-absurd-and-insulting-change4life-campaign>

Qui veut la peau du jeu vidéo ?:

<http://www.rue89.com/jeux-video/2009/03/15/qui-veut-la-peau-du-jeu-video>

Le online en plein développement :

<http://www.gamesindustry.biz/articles/capcom-retail-is-falling-away>

<http://www.physorg.com/news155537837.html>