

Lettre d'informations n°8 - JUIN 2009

Edito de Nicolas Gaume

Nous sommes les primitifs d'une culture inconnue... la nature juridique du jeu vidéo en question

Sujet d'experts, souvent méconnu de beaucoup de nos studios, la question du régime juridique du jeu vidéo est pourtant centrale. Elle constitue un enjeu majeur de nos entreprises parce qu'elle touche au cœur du contrat social avec nos collaborateurs et parce qu'elle est déterminante dans nos relations avec nos éditeurs et nos éventuels actionnaires tiers. La question abordée ici est celle de la chaîne de valeur de nos métiers. Et en conséquence celles des répartitions des recettes de nos jeux & services, autant que des prises de risques liées à notre activité.

Historiquement issu du monde du logiciel, et en toute logique juridiquement considéré comme tel pendant 30 ans, le jeu vidéo intègre depuis le milieu des années 90 une proportion grandissante d'images et de musiques, agrégées dans ce creuset interactif si particulier qu'est un jeu vidéo. Alors que le succès des jeux vidéo va grandissant depuis dix ans, attendant de ce fait beaucoup d'appétits, cette intégration « multimédia » a entraîné la rencontre de deux mondes : celui de l'audiovisuel et de la narration, à la culture de création linéaire, parfois plurielle mais rarement collective et celui du jeu vidéo fait d'échanges collectifs synchrones. Un choc de cultures de travail, de méthodes et d'appréciations donc, mais surtout un choc entre cortex juridiques. Balloté entre jurisprudences contradictoires et textes complexes, notre secteur subit donc un cadre juridique précaire mettant en danger nos entreprises déjà fragiles.

Comment faire face à la crise ?

Il existe un certain nombre de dispositifs pour faire face à cette période difficile, le SNJV peut vous orienter dans vos démarches

Un temps épargnés par la crise, les studios de développement et certains éditeurs établis sur notre territoire doivent dès à présent gérer cette période délicate au mieux. Dans ce contexte les chiffres récents des ventes de jeux vidéo aux Etats-Unis, publiés par NPD font froid dans le dos.

Et entre les banquiers peu compréhensifs et les fournisseurs aux délais de paiements de plus en plus élastiques, les studios semblent condamnés à "faire la banque" et à puiser dans leurs ressources et donc affaiblir leurs trésoreries déjà fragiles. Les studios seront-ils les victimes de cette nouvelle crise qui touche notre secteur ? Pour tenter d'apporter un soutien aux entreprises du secteur, le Syndicat National du Jeu Vidéo n'a pas de recette miracle mais un réseau de partenaires que nous pouvons mobiliser pour que, si les dossiers sont acceptés, la pérennité des entreprises de création françaises soit assurée malgré la tempête.

De plus un certain nombre de dispositifs existent actuellement pour permettre de faire face à cette situation.

Focus sur notre rencontre avec le cabinet de Luc Chatel

Le ministre de l'industrie a lancé une "mission jeu vidéo" qui devrait aboutir à des mesures concrètes pour le secteur d'ici la fin d'année. C'est à l'invitation du secrétaire d'état à l'industrie que le SNJV s'est rendu à Bercy au cabinet de Luc Chatel pour rencontrer les personnes en charge de la mission jeu vidéo commandée par le ministre.

Les objectifs de cette étude sont clairs: faire le point sur l'industrie du jeu vidéo à travers les questions de formation et de besoins de main d'œuvre, de processus industriels, d'utilisation des technologies du jeu vidéo dans les domaines industriels traditionnels et enfin du point de vue de la politique de soutien industriel mobilisable en France pour accompagner la filière.

Luc Chatel souhaite proposer d'ici la fin d'année 2009 des pistes d'actions concrètes pour accompagner le développement et la structuration de la filière en France.

Le SNJV a avancé quelques propositions clés en réponse à la crise actuelle que traverse notre industrie.

Réunion des organismes de formations et des professionnels du jeu vidéo le 30 juin prochain

Dans le cadre de notre plan d'actions sur la formation initiale, nous réunissons les écoles.

Dans le cadre de notre plan d'action sur l'emploi et la formation, le SNJV a lancé le mois dernier une enquête auprès des développeurs français de jeux vidéo.

Cette enquête réalisée sous la forme d'un questionnaire est destinée à dresser un état des lieux des usages en matière de recrutement et de répertorier les cursus privilégiés au sein des entreprises françaises. Nous souhaitons également recueillir l'avis des professionnels sur les formations aux métiers du jeu vidéo, proposées en France. Nous avons obtenu à ce stade une cinquantaine de réponses. Les résultats de cette enquête seront présentés aux organismes de formation, le 30 juin prochain, dans le cadre de la première réunion de rencontre professionnels / écoles, que nous organisons.

Cette réunion a également pour objectif de créer des liens étroits entre les organismes et les écoles dans le but d'améliorer la construction des cursus d'enseignement.

In fine nous présenterons aux écoles présentes ce jour là notre démarche de labellisation basée sur la mise en place d'une charte de l'enseignement aux métiers du jeu vidéo dont nous finalisons actuellement la rédaction. Ainsi à compter de la prochaine rentrée universitaire, certaines formations pourraient recevoir l'aval des professionnels et ainsi construire des cursus en prise directe avec nos besoins.

Si cette démarche vous intéresse et que vous souhaitez vous impliquer, contactez Julien Villedieu
Si vous n'avez pas encore répondu à notre enquête, merci de consacrer 2 minutes de votre temps pour y répondre.
Ce rendez-vous se tiendra au moins 2 fois dans l'année.

Point sur l'appel à projets "Serious Games" lancé par le gouvernement

A la suite de l'annonce des modalités concrètes de cet AAP, le SNJV se mobilise pour défendre les intérêts des développeurs de jeu vidéo

C'est le 27 mai dernier que les détails de l'appel à projets ont été communiqués aux entreprises (<http://www.telecom.gouv.fr/rubriques-menu/soutiens-financements/programmes-nationaux/volet-numerique-du-plan-relance/utilisation-professionnelle-du-jeu-video-serious-gaming/395.html>) par la voie du site internet du secrétariat à l'économie numérique.

Le SNJV a communiqué (<http://www.snjv.org/fr/espace-presse/communiques-presse/appel-projet-serious-gaming-gouvernement-opportunit%C3%A9-pour-professionnels-jeu-video,64.html>) sa position dans la foulée de cette annonce.

Nous saluons l'opportunité que représente cette mesure pour le secteur du jeu vidéo, mais dans le même temps nous avons attiré l'attention des observateurs sur l'effet d'aubaine que pourrait permettre cette mesure si elle était détournée de son intention première.

Dès lors notre démarche est de surveiller en temps réel le positionnement des différents acteurs et de s'assurer que les retombées économiques seront réelles pour nos entreprises.

Dans ce cadre nous avons réalisé un certain nombre d'entretiens, adressé des courriers aux pôles de compétitivité concernés pour faire la lumière sur les méthodes d'analyse des projets et l'interprétation des critères de sélection mais aussi connaître de la constitution des comités de labellisation qui seront mis en place.

Enfin nous organisons une réunion le 17 juin de 10H00 à 11H30 (réunion complète) pour permettre une rencontre entre les administrations concernées et nos adhérents mais aussi obtenir des réponses à nos interrogations sur les véritables retombées économiques, pour la filière jeu vidéo, de ce dispositif.

Nous serons extrêmement vigilants à ce que les soutiens aillent bien aux entreprises et non aux structures parapubliques. C'est une exigence fondamentale dans la période incertaine que traverse notre secteur.