



ASSEMBLÉE NATIONALE

12ème législature

jeux vidéo

Question écrite n° 22838

Texte de la question

M. Jean Charroppin attire l'attention de Mme la ministre déléguée à l'industrie au sujet du projet pour aider les entreprises qui créent et développent en France des jeux vidéo. Il lui demande de lui apporter toute précision sur ce projet.

Texte de la réponse

L'industrie des jeux vidéo, en croissance au niveau mondial, a atteint une dimension économique importante. Les entreprises françaises ont su parvenir à un rôle de premier plan, puisque trois d'entre elles comptent parmi les dix premières mondiales du secteur et exportent un savoir-faire reconnu en matière de conception et de réalisation de jeux. Une industrie dynamique s'est donc constituée, qui emploie en France de nombreux salariés, jeunes pour la plupart, chez de grands éditeurs qui produisent et commercialisent les jeux ainsi que dans de nombreuses PME, en particulier celles spécialisées dans la phase du développement. Depuis l'éclatement de la « bulle Internet », qui a tari l'accès à plusieurs sources de financement, ce secteur connaît des difficultés. A la suite de rencontres avec les représentants du secteur en novembre 2002 puis le 19 avril 2003 au Futuroscope de Poitiers, le Premier ministre a annoncé plusieurs mesures en faveur des entreprises de ce secteur. Il a ainsi été lancé le 18 juillet 2003 un appel à projets doté de 4 millions d'euros, destiné à soutenir une vingtaine de projets de préproduction de jeu vidéo en France, dans le cadre du fonds d'aide à l'édition multimédia. Le soutien à la préproduction permettra aux studios de développer des maquettes destinées à favoriser la signature d'un contrat d'édition, afin de stimuler la création française dans le secteur. L'aide sera accordée sous forme d'avance, dont le remboursement ne sera exigé qu'en cas de signature d'un contrat d'édition. La ministre a également confié à M. Fabrice Fries, conseiller référendaire à la Cour des comptes, une mission d'étude et de propositions en vue d'établir un système de financement adapté au secteur des jeux vidéo. Cette mission consistera notamment à évaluer, en concertation avec les organisations professionnelles du jeu vidéo et les administrations concernées, la faisabilité des dispositifs proposés aux pouvoirs publics et, le cas échéant, à formuler des propositions alternatives qui, naturellement, devront prendre en compte les dispositifs de soutien existant aux autres métiers de l'innovation et de l'image. Enfin, les sociétés de développement de jeu vidéo pourront être éligibles aux mesures décrites dans le plan innovation, notamment aux exonérations fiscales, dès lors qu'elles satisfont aux critères fixés par la loi. Elles pourront également bénéficier des financements apportés par l'Agence nationale de valorisation de la recherche (ANVAR) et le réseau de recherche et d'innovation en audiovisuel et multimédia (RIAM) qui ont déjà financé de nombreux projets dans ce domaine et seront attentifs à ce type de dossier.

Données clés

Auteur : [M. Jean Charroppin](#)

Circonscription : Jura (2^e circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 22838

Rubrique : Audiovisuel et communication

Ministère interrogé : industrie

Ministère attributaire : industrie

Date(s) clé(s)

Question publiée le : 28 juillet 2003, page 5939

Réponse publiée le : 8 décembre 2003, page 9443