



# ASSEMBLÉE NATIONALE

13ème législature

## jeux vidéo

Question écrite n° 120380

### Texte de la question

M. Patrice Martin-Lalande attire l'attention de M. le ministre auprès du ministre de l'économie, des finances et de l'industrie, chargé de l'industrie, de l'énergie et de l'économie numérique, sur la nécessité et l'opportunité de faire bénéficier les sociétés françaises du jeu vidéo des crédits publics du volet numérique des « investissements d'avenir ». Dans le cadre des investissements d'avenir, le gouvernement français a proposé qu'un budget de 4,5 milliards d'euros soit consacré au développement du numérique, secteur qui est à l'origine de plus de 20 % de la croissance de notre pays et très fortement créateur d'emplois qualifiés. Dans le cadre de ce dispositif, il est prévu que le développement des nouveaux services, usages et contenus numériques bénéficie d'un soutien de l'État à hauteur 2,5 milliards d'euros. Le Gouvernement a pour ce faire identifié des filières stratégiques d'investissement. À ce titre, les sociétés françaises qui évoluent dans le secteur du jeu vidéo peuvent prétendre à bénéficier du co-investissement avisé de l'État dans leurs projets de développement. Dans le contexte de crise que nous vivons, ce secteur recèle, et tout particulièrement cette année, de vrais ressorts de croissance, notamment portés par les jeux en ligne et les jeux pour téléphones mobiles. Ainsi des TPE et PME de 2011, de quelques centaines de milliers ou quelques millions d'euros de CA, pourraient devenir d'ici à 2017 à 2021, avec ces financements, les PME largement exportatrices de 500 millions à 1 milliard d'euros de chiffre d'affaires dont notre pays a tant besoin. Les cycles de ce secteur ont prouvé que tous les 10 à 15 ans de telles croissances sont possibles. De très grandes entreprises du jeu vidéo, comme Ubisoft ou Vivendi, puisent leurs succès actuels dans des financements et développements clefs obtenus dans la première moitié des années 1990. Or, malgré cette opportunité clairement identifiée par les pouvoirs publics, force est de constater que, depuis l'entrée en vigueur du dispositif, aucune des quelques deux dizaines d'entreprises du secteur intéressées n'a déposé de dossier auprès de la Caisse des dépôts, opérateur de ce financement choisi par l'État. Le décalage entre les intentions, claires, du Gouvernement et la réalité des investissements est sans nul doute à trouver dans les modalités du dispositif choisies par l'opérateur. En s'imposant un dispositif trop contraignant d'investissement en fonds propre, la Caisse des dépôts, qui n'a pas d'expérience d'actionnaire direct d'entreprises du jeu vidéo en forte croissance, risque de décourager les professionnels du secteur qui pourtant pourraient offrir les retours sur investissement recherchés par le CGI. Il existe une solution, parfaitement respectueuse du cahier des charges du Commissariat général à l'investissement en matière de risques et de co-investissements et plébiscitée par les professionnels. Il s'agit du dispositif élaboré par l'IFCIC, établissement bancaire spécialisé dont Oséo est le principal actionnaire, et le CNC, dispositif qui pourrait être rapidement opérant. Sous la forme d'un Fonds d'avances participatives, cette solution se propose d'accompagner la croissance des PME françaises de l'industrie du jeu vidéo à travers des investissements en quasi fonds propres, en considération des spécificités du secteur en matière de risque, et sans exigence d'antériorité des activités sur les développements économiques proposés. Ce dispositif compléterait utilement les mécanismes déjà opérant dans le secteur du jeu vidéo en proposant d'accompagner le financement des outils de production. En effet, actuellement, le fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) finance le développement de productions originales, le crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV) soutien la compétitivité des PME du jeu vidéo à l'international, et le fonds de garantie jeu vidéo (déjà géré par l'IFCIC) permet de garantir les besoins en fonds de roulement contractés auprès des établissements bancaires par les entreprises du secteur. Le dispositif de fonds d'avance participative proposé a reçu un accueil favorable du ministère de la culture, du ministère de l'économie numérique et de la présidence de la République, mais ne

trouve malheureusement toujours pas de concrétisation opérationnelle. L'opportunité de marché pour les entreprises du jeu vidéo ne durera pas et si rien n'est fait d'ici au printemps 2012, nous condamnerons notre pays à laisser échapper sa place dans la compétition mondiale. Il lui demande comment mettre en place à très court terme ce dispositif de l'IFCIC, dispositif adapté à l'un des secteurs d'excellence français et élaboré dans le cadre des investissements d'avenir.

## Texte de la réponse

Le programme « développement de l'économie numérique » des investissements d'avenir a explicitement identifié les « nouveaux services, usages et contenus numériques » et les entreprises parmi les objectifs privilégiés de soutien de l'Etat. Afin de traiter au mieux les spécificités des projets portés par les petites et moyennes entreprises (PME), un Fonds commun de placement à risques, doté de 400 M€, a été mis en place dans le cadre du Fonds national pour la société numérique (FSN). Géré par CDC Entreprises, il prend des participations directes minoritaires, plafonnées à 10 M€, dans le capital de PME innovantes du secteur numérique (numérisation de contenus, informatique en nuage, nanoélectronique, logiciel embarqué, e-santé, sécurité des réseaux, systèmes de transports intelligents, ville numérique et e-éducation), pour les accompagner dans leurs projets de développement. Par ailleurs, le potentiel de croissance du secteur du jeu vidéo, qui connaît une véritable mutation avec l'essor de la dématérialisation et des modèles économiques associés, a été pleinement intégré dans les autres actions du FSN. Le cahier des charges de l'appel à manifestation d'intérêt lancé en mars 2011 pour préciser les orientations du FSN cite celui du jeu vidéo parmi les secteurs couverts par cet appel. Les thématiques technologiques de ce secteur ont été explicitement prises en compte dans les appels à projets de recherche et développement liés aux « technologies des contenus numériques », lancés en décembre 2010 et novembre 2011. En revanche, la mise en place, grâce aux investissements d'avenir, d'un Fonds d'avances participatives pour le secteur du jeu vidéo, dont la gestion serait confiée à l'Institut pour le financement du cinéma et des industries culturelles, en partenariat notamment avec le Centre national du cinéma et de l'image animée s'inscrit difficilement dans le cadre fixé par les investissements d'avenir dont la mise en oeuvre repose sur un nombre restreint d'opérateurs, dans le cadre d'une gouvernance stratégique assurée par le Premier ministre via le Commissaire général à l'investissement.

## Données clés

**Auteur :** [M. Patrice Martin-Lalande](#)

**Circonscription :** Loir-et-Cher (2<sup>e</sup> circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

**Type de question :** Question écrite

**Numéro de la question :** 120380

**Rubrique :** Audiovisuel et communication

**Ministère interrogé :** Industrie, énergie et économie numérique

**Ministère attributaire :** Industrie, énergie et économie numérique

## Date(s) clé(s)

**Question publiée le :** 25 octobre 2011, page 11252

**Réponse publiée le :** 14 février 2012, page 1375