

article

Propositions pour sécuriser le cadre juridique du jeu vidéo

Le jeudi 22 décembre 2011



Patrice Martin-Lalande avait été nommé le 30 mai dernier par le Premier ministre parlementaire en mission auprès du ministre de la Culture et de la Communication, pour « formuler des propositions permettant de sécuriser le cadre juridique du jeu vidéo ». Il a remis le 21 décembre ses propositions à François Fillon et Frédéric Mitterrand.

Rétablir le dialogue. Le travail de consultation et de concertation des différents acteurs concernés (organisations professionnelles représentatives, sociétés d'auteurs, entreprises de création et d'édition, créateurs) a constitué une part considérable de cette mission destinée à « formuler des propositions permettant de sécuriser le cadre juridique du jeu vidéo », en raison de la persistance de divergences multiples entre ces acteurs, depuis les travaux menés en 2005 par le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (CSPLA).

Frédéric Mitterrand s'est félicité le 21 décembre que le travail mené par Patrice Martin-Lalande ait permis de rétablir un dialogue où chacun a fait preuve d'un certain nombre d'ouvertures.

Des accords nécessaires. Convaincus que la France possède des atouts enviables et mondialement reconnus pour la création de jeu vidéo, Frédéric Mitterrand et Patrice Martin-Lalande souhaitent que le travail de concertation et de médiation mené au cours de cette mission puisse conduire aux accords nécessaires au sein de la communauté des professionnels du secteur, aussi bien qu'entre ces derniers et les sociétés d'auteurs, pour améliorer le cadre juridique existant.

Au niveau interprofessionnel. Les auditions que Patrice Martin-Lalande a menées à Paris, à Bruxelles auprès des instances communautaires et à Genève auprès de l'OMPI (Organisation mondiale de la propriété intellectuelle), montrent qu'on ne peut réduire les risques juridiques en recourant à la création d'un « statut juridique du jeu vidéo ». Il n'existe dans aucun pays producteur et n'est inscrit ni à l'agenda de l'Union européenne, ni à celui de l'OMPI. Il est donc indispensable, selon le député, d'organiser la concertation au niveau interprofessionnel afin de définir des normes communes et de proposer ainsi des aménagements du cadre juridique existant, justifiés par les spécificités de la création de jeu vidéo.

Un investissement d'avenir. L'auteur du rapport estime que, parallèlement à ces aspects juridiques, l'environnement économique et fiscal du jeu vidéo doit faire l'objet de toute l'attention des pouvoirs publics afin :

- d'accroître les mécanismes de soutien à cette industrie culturelle, éventuellement dans le cadre des « investissements d'avenir »,
- d'adapter si nécessaire le dispositif du « crédit d'impôt jeu vidéo »
- de redéfinir la formation aux métiers du jeu vidéo comme un atout supplémentaire pour certaines écoles de l'enseignement supérieur mondialement reconnues.