MINISTÈRE
DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

CYCLE DES HAUTES ÉTUDES DE LA CULTURE

Session 22-23 : « Les temps de la culture »

Synthèse du Rapport du Groupe 8

Culture du jeu : quelle prise en compte par les politiques publiques ?

RÉFÉRENT : STEVEN HEARN, président fondateur de Scintillo, incubateur culturel

Membres du groupe :

- **Abla BENMILOUD-FAUCHER**, cheffe de mission stratégie, prospective et numérique au Centre des monuments nationaux
- **Guillaume COMBE**, sous-directeur infrastructure et services aux agents, service du numérique, Secrétariat Général, ministère de la Culture
- **Julie D'ENFERT**, responsable du développement, Sécutix
- **Armelle PASCO**, cheffe du service des éditions multimédias, Bibliothèque Nationale de France
- **Pierre-Olivier ROUSSET**, directeur régional adjoint délégué, chef du pôle création, industries et actions culturelles, DRAC Bourgogne Franche-Comté
- **Marc-Olivier SEBBAG**, délégué général de la Fédération nationale des cinémas français (FNCF)

Avec la participation d'**Elisa Morand**, étudiante à SciencesPo Paris

Les rapports du CHEC sont le fruit de la réflexion collective de leurs auteurs sans engager, dans leurs constats et propositions, le ministère de la Culture.

Synthèses et principaux points du rapport

Les révolutions technologiques sont en elles-mêmes porteuses de révolutions sociales et culturelles. L'apparition des médias électroniques a été un moteur puissant de diffusion dans le monde depuis les années 60 et cette révolution numérique a également favorisé l'accès au jeu vidéo. L'industrie du jeu vidéo est ainsi devenue aujourd'hui la première industrie culturelle et créative mondiale.

Pour autant, il s'agit de la dernière industrie culturelle à avoir fait l'objet d'une politique culturelle alors même que les pratiques vidéoludiques (permises par l'expansion sociale du jeu vidéo) structurent l'accès du plus grand nombre à la connaissance et sont un media indispensable pour renforcer ou recréer le lien entre les structures culturelles et leur public.

Le rapport s'interroge donc sur la capacité de la France à mieux saisir les enjeux du développement massif de cette industrie culturelle sous tous ses aspects : économiques, sociaux, culturels.

Le rapport s'articule autour des deux questions suivantes :

- *Une politique publique articulée en faveur du jeu vidéo est-elle possible et peut-elle garantir des enjeux aussi différents que la souveraineté ou la protection de la jeunesse ?*
- *Comment assurer en France une régulation positive d'une industrie mondialisée dont les ressorts relèvent souvent des cultures réglementaires d'autres pays ?*

I – Jeu vidéo : première industrie culturelle v. dernière politique culturelle ?

Depuis 70 ans, la société connaît une véritable mutation numérique qui a conduit notamment à l'essor du jeu vidéo et à la ludification de l'informatique initialement très austère. L'expérience utilisateur est au centre des usages, tout comme pour le jeu vidéo.

Toutefois, la soudaineté de ces diverses mutations liées à la révolution numérique est à l'origine d'un certain nombre de risques tels que l'accès à des contenus inappropriés, la fracture numérique, la moindre protection des données privées, la dépendance au numérique ou encore la surcharge d'information.

Déjà importante dans les années 1980 (revenu mondial de 59 milliards de dollars), l'industrie culturelle du jeu vidéo est aujourd'hui de loin la première (184 milliards de dollars en 2022, toutes plateformes confondues, avec plus de 50% des revenus issus des jeux sur mobile). Et le marché français, quant à lui, représente la même année un montant de 5,5 milliards d'euros de revenus.

Au-delà d'être la première économie du divertissement, le jeu vidéo est une pratique culturelle reconnue qui se développe à part entière et se diffuse elle-même dans d'autres sphères culturelles : on la retrouve dans l'évènementiel, le patrimonial, l'édition.

Cette hégémonie économique et culturelle du marché du jeu vidéo démontre l'importance de ce médium en tant que ressource économique, bien culturel de masse et possible instrument de politiques culturelles. Le jeu vidéo fait partie intégrante du patrimoine culturel européen qu'il convient de protéger et promouvoir avec des politiques publiques fortes et engagées.

Cependant les politiques publiques en matière de jeu vidéo restent encore à développer et la principale approche s'avère particulièrement importante au plan économique (ex : les différents dispositifs d'aides financières et économiques, pilotés par le CNC). L'industrie du jeu vidéo reste donc en attente d'une politique publique culturelle encore plus engagée et dynamique, et le groupe estime souhaitable un renforcement du premier niveau de soutien.

II – Un enjeu de leadership et de politique culturelle

Le secteur du jeu vidéo représente dans sa globalité **près de 100 000 emplois** au sein de l'Union européenne et réunit des compétences multiples : créatives, numériques, technologiques.

Même si le secteur possède un vivier très dynamique d'entreprises françaises et européennes leader à l'échelle internationale, il convient cependant de noter l'extrême disparité de la situation des acteurs du jeu vidéo. Ces dernières années ont notamment confirmé la domination de l'Amérique du Nord et de la Chine dont les acteurs entrent au capital de certaines pépites européennes, mettant ainsi en péril la souveraineté nationale et européenne sur ce champ. Afin de contrer ce phénomène, le CNC agit en soutien de la filière nationale du jeu vidéo pour la conservation des droits de vote majoritaires en France mais le contexte demeure tout de même un facteur majeur de fragilité du secteur.

Par ailleurs, la place prépondérante d'Ubisoft sur le marché donne une vision déformée du secteur en France qui est en réalité très fragmenté, avec une majorité de studios de taille moyenne qui peinent à changer d'échelle. Les dispositifs d'aides, essentiels à la souveraineté, sont aujourd'hui conçus essentiellement au niveau national et restent encore trop peu dimensionnés au regard des enjeux, malgré les efforts importants réalisés dans la période récente.

La valeur, la qualité des productions françaises sont toujours reconnues à l'international, notamment en termes de direction artistique et d'expertise technique. Ce niveau d'excellence s'explique par un écosystème de formation reconnu internationalement, avec 133 organismes dont 53 spécialisés uniquement dans le jeu vidéo. Néanmoins la filière reste sous tension car le nombre de formations publiques est encore trop limité au regard de la demande et du potentiel cependant que la faible diversité des étudiants génère un effet de standardisation de la production.

Au-delà de la domination sur la production, les acteurs américains et asiatiques se sont imposés sur l'ensemble de la chaîne de valeur : hardware, logiciels de production, jusqu'à la distribution. La dématérialisation des jeux vidéo a lancé de nouveaux modèles (nouvelles formes de distribution, nouveaux modèles économiques, modalités de jeux, eSport, nouveaux hardware), terrains sur lesquels aucun acteur européen n'a réussi à émerger jusqu'à présent.

La réussite des géants du jeu vidéo s'explique par les facteurs suivants : la taille de leurs marchés domestiques, un soutien considérable des pouvoirs publics avec une ambition de développer l'ensemble de la chaîne de valeur (ou l'émergence de clusters territoriaux associant acteurs privés, université et fonds d'investissement)**.La souveraineté européenne ne pourra être atteinte qu'en prenant en compte les enjeux du secteur suivants :**

- Il doit favoriser une diversité culturelle face aux jeux « mainstream » internationaux.
- Pour rester attractifs et éviter une « fuite des talents » à l'international, les studios français doivent continuer à s'adapter (salaires, perspectives d'évolution, cadre de travail, etc.)
- Il doit remédier à l'hybridité du jeu vidéo qui n'est pas considéré comme une œuvre de l'esprit et qui n'est donc pas protégé par le droit d'auteur.
- Il lui faut adapter une régulation à l'échelle européenne pour lutter contre les violences sexistes et sexuelles, l'empreinte environnementale.
- Il aurait intérêt à favoriser la diffusion une « culture du jeu » dans les autres secteurs culturels (généralisation des propositions pour les plus jeunes, multiplication des escapes games, ludification de la visite grâce à l'immersion, l'acquisition de jeux dans les collections d'un musée, co-production de jeux entre studio et institutions).

SYNTHESE DES PROPOSITIONS DU GROUPE 8

TRADUIRE INSTITUTIONELLEMENT LA LEGITIMITE DU JEU VIDEO

- Forger à l'échelle européenne une stratégie à long terme pour soutenir et financer le secteur.
- Mieux prendre en compte de l'ampleur du sujet au sein du ministère de la Culture afin de soutenir ce secteur culturel d'avenir. Même si l'importance stratégique du sujet a été affirmée par le ministère et qu'un service pilote ce sujet au CNC, les auteurs du rapport estiment que ces moyens doivent être renforcés pour rendre l'organisation plus structurante à l'échelle du secteur.
- Construire de façon plus lisible le pilotage interministériel du jeu-vidéo entre les ministères de l'Économie, de la Culture et de l'Éducation Nationale
- Créer un espace de dialogue permanent entre pouvoirs publics et acteurs du secteur, passant par un diagnostic partagé avec un rapport de référence (comme pour l'Union Européenne) et un temps fort de type Assises nationales. (Il existe déjà deux espaces de dialogue : le groupe de travail interministériel jeu vidéo et le groupe de travail attractivité jeu vidéo)
- Articuler l'organisation des initiatives entre la France et l'Union Européenne.

RENFORCEMENT DES DISPOSITIFS DE SOUTIEN AU DEVELOPPEMENT ECONOMIQUE

- Assouplir les conditions d'accès au crédit d'impôt et son plafond (actuellement 30% des dépenses éligibles et plafonnés à des coûts de développement supérieurs à 100 000 euros).
- Investir dans les infrastructures, les moteurs de jeu et soutenir directement les studios français (sous la forme par exemple de subventions de fonctionnement, en complément de la nouvelle aide lancée en mars 2022 par le CNC pour accompagner les plateformes françaises).
- Au delà de la seule formation publique Enjmin-Cnam, davantage encourager l'émergence de formations publiques aux métiers du jeu vidéo (en complément de la quinzaine d'écoles privées qui existent déjà).

VALORISER LA CREATION ET LES PROPOSITIONS INTERDISCIPLINAIRES

- Créer un prix doté d'une récompense pour les projets de création artistique au sein des jeux vidéo pour récompenser les œuvres de l'esprit les plus remarquables.
- Créer un prix au niveau national doté d'une récompense pour des créations artistiques inspirées par le jeu vidéo (qui pourrait concerner par exemple le champ du spectacle vivant).

- Développer la fertilisation croisée, favoriser le décloisonnement sectoriel et l'émergence de nouveaux projets de jeux vidéo (à l'instar de la résidence dédiée à la conception de jeux vidéo lancée par le CNC ou via la mise en œuvre d'appels à projets créatifs venant d'institutions culturelles classiques).

- Soutenir les initiatives liant jeu vidéo et acteurs culturels : penser le jeu vidéo comme support pertinent de l'éducation artistique et culturelle, penser le jeu vidéo comme un outil d'inclusion dans la création et la diffusion.

REGULER UNE DIFFUSION QUI SE « PLATEFORMISE »

- Analyser le commerce du jeu vidéo pour mieux comprendre les nouveaux revenus et vérifier que cette logique de plateformisation ne se développe au détriment des acteurs français et des ressources fiscales nationales.

- Valoriser encore davantage les acteurs nationaux et européens (potentiellement développer un label de « jeu vidéo français/européen ».

- Soutenir les éditeurs indépendants et les plateformes les plus favorables à la diversité.

- Rendre visible l'impact polluant de la diffusion du jeu vidéo grâce à un ranking (évaluation écologique) de chaque plateforme pour alerter l'utilisateur (en s'inspirant par exemple du CNC qui conditionne l'attribution de ses aides en fonction du bilan carbone du projet).

RENFORCER LES POLITIQUES DE PREVENTION

- Renforcer la sensibilisation et les formations dans le cadre scolaire pour permettre l'auto-régulation des utilisateurs.

- Poser clairement les possibilités de voies de recours auprès d'une autorité de régulation comme l'ARCOM concernant les limitations d'âge et leur respect.

REMUNERATION DES CREATEURS ET DES ARTISTES ET LEURS DROITS

- Clarifier le régime de droit d'auteur applicable dans le cadre national comme européen.

- Définir le statut de tous les collaborateurs de la création d'un jeu vidéo en fonction de la définition de l'œuvre elle-même et en tirer les conséquences en termes de cadre social et de rémunération.