

Introduction de Patrice MARTIN-LALANDE

Député de Loir-et-Cher

Rapporteur spécial du budget des médias

Co-président du groupe d'études sur internet

5èmes Assises de la Convergence des Médias

Colloque de l'après-midi:

« Les nouveaux territoires de la création numérique »

Assemblée nationale

8/12/11

*

Cher(e)s collègues,

Mesdames et Messieurs,

En ouverture à nos travaux sur « *les nouveaux territoires de la création numérique* », je voudrais vous faire part de **mon sentiment à l'issue de la mission parlementaire qui m'avait été confiée** par le Premier ministre François FILLON.

Cette mission, accomplie auprès du Ministre de la culture et de la communication Frédéric MITTERRAND, avait pour objectif de « **formuler des propositions permettant de sécuriser le cadre juridique du jeu vidéo** ».

1/ Permettez-moi de vous rappeler que, **si chacun est conscient que le développement de la création du jeu vidéo en France constitue un enjeu important au plan économique comme au plan culturel, le secteur du jeu vidéo français est cependant dans une situation assez paradoxale**. En effet, s'il compte deux des très grands éditeurs mondiaux de jeu vidéo, l'un n'a aucun studio en France tandis que l'autre a une part de plus en plus minoritaire de sa création sur notre territoire.

La création de jeu vidéo en France est donc largement assumée par un grand nombre de petits studios. Les caractères très éclatés, par nature très récent et très évolutif, du tissu économique de la création de jeu vidéo en France rendent particulièrement nécessaire **la poursuite et le renforcement de l'organisation de la profession**, ainsi qu'en témoigne la création récente du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV).

2/ Contrairement à ce que j'imaginai, **la part la plus prenante de ma mission a consisté en un travail de consultation et de concertation des différents acteurs concernés**: organisations professionnelles représentatives, sociétés d'auteurs, entreprises de création et d'édition, créateurs. En effet, j'ai dû faire le constat de la quasi-absence de dialogue interne à ce secteur et de la persistance de blocages multiples malgré la qualité des travaux menés en 2005 par le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (CSPLA).

3/ Je crois pouvoir dire que **cette mission a permis de commencer à sortir de ces blocages et à établir un premier dialogue**. Cela s'est notamment manifesté par les quatre réunions de concertation que j'ai menées et par des prises de position manifestant un certain nombre d'ouvertures à préciser et à confirmer.

Je souhaite que ce travail de concertation et de médiation 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**.

4/ C'est pourquoi **les propositions que j'ai présentées au Premier ministre et au Ministre de la culture et de la communication sont axées sur la poursuite – notamment sous l'égide du CNC – et, si possible, l'aboutissement de cette concertation**.

À l'instar de ce qui s'est réalisé récemment pour le statut de la presse en ligne et antérieurement pour le cinéma et le film d'animation, le secteur du jeu vidéo doit se mettre d'accord sur un certain nombre de questions avant toute éventuelle intégration de dispositions législatives ou réglementaires nouvelles pour aménager le cadre juridique existant.

5/ Les auditions que j'ai menées à Paris, à Bruxelles et à Genève, montrent que les risques juridiques – qui ne se traduisent pas par un niveau élevé de contentieux – ne peuvent en effet être réduits en recourant à la solution d'un « statut juridique du jeu vidéo ». Ce statut n'existe en effet dans aucun pays producteur et n'est inscrit ni à l'agenda

de l'Union européenne, ni à celui de l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle. C'est pourquoi je crois vital d'**organiser au niveau de la profession la capacité à définir les normes de manière concertée. C'est la condition *sine qua non* pour réaliser les aménagements du cadre juridique existant justifiés par les spécificités de la création de jeu vidéo.**

6/ Mais je dois à nouveau souligner que le cadre juridique ne constitue probablement pas le défi principal à relever pour que la France reste un des grands pays créateurs de jeu vidéo. J'estime que **les conditions économiques et fiscales doivent rapidement faire l'objet de toute l'attention des pouvoirs publics** afin, notamment, de:

- mettre en place un fonds de soutien au jeu vidéo;
- faire bénéficier les studios de jeu vidéo des crédits d'« investissements d'avenir »;
- adapter le dispositif du crédit d'impôt jeu vidéo;
- redéfinir la formation aux métiers du jeu vidéo en complément de la réussite de certaines écoles de l'enseignement supérieur mondialement reconnues.

Il est d'ailleurs urgent que ces différentes questions soient traitées de manière à **permettre le développement en France d'un pôle mondial de synergies sur le divertissement (*entertainment*) numérique** qui couvre, notamment, le jeu vidéo, le film d'animation, le cinéma et l'audiovisuel.

*

**