

*PRESENTATION DU RAPPORT D'ALAIN ET FREDERIC LE DIBERDER  
SUR LA CREATION DE JEUX VIDEOS EN FRANCE*

M. LE DIBERDER attire l'attention des membres du Conseil supérieur sur le fait que le secteur de la création de jeux vidéos, malgré son importance, est mal traité et en difficulté. Mal traité : la loi de 1985 reste muette sur les jeux vidéos, de sorte que ceux-ci n'ont pas de statut. L'absence de définition de ce statut a des conséquences sur l'activité des entreprises et sur la vitalité de la création française. La cause de ce silence vient du fait qu'en 1985 les jeux vidéos constituaient un marché naissant ; le secteur était réputé petit et technique. L'étude menée démontre, sur la base d'exemples concrets, qu'il s'agit non pas de travaux techniques de logiciels mais, pour 50 %, de la valeur ajoutée des personnels employés pour des tâches de création tout à fait classiques. Plus d'un emploi sur deux est composé de graphistes, de musiciens et de scénaristes. Or leur propriété littéraire et artistique n'est ni protégée, ni définie. Il n'y a pas de consensus, ni d'encadrement sur le détenteur des droits, sur leur nature, sur la manière de les transmettre et de les copier et, enfin, sur la façon dont les créateurs sont défendus devant leurs employeurs.

Le secteur est important par le montant de son marché (1 milliards d'euros en France) qui ne cesse de croître malgré les crises. Il est également important en termes de compétences stratégiques car les talents développés par les créateurs sont vitaux pour la France et l'Europe.

La situation est mauvaise en France et en Europe. Ce secteur se concentre entre les mains d'entreprises américaine ou japonaises et la situation des industries européennes est très délicate. Aujourd'hui, les 2/3 des emplois dans ce secteur ont été supprimés. M. LE DIBERDER juge donc nécessaire de donner sans tarder un cadre juridique à ce secteur et un soutien financier permettant de le maintenir en France et en Europe.

Le président remercie M. LE DIBERDER et demande s'il y a des questions sur cette intervention.

M. DUVILLIER (SCAM) souligne l'intérêt du rapport en ce qu'il met en évidence la crise que traverse cette forme de création en France. Le problème est certes juridique, mais il est aussi économique et il se demande si l'Etat est prêt à soutenir cette forme de création.

M. ROGARD (CSPEFF) remercie également M. LE DIBERDER de son rapport. Il met l'accent sur l'intérêt de la création française des jeux vidéos. Le problème découle certes de l'absence de cadre juridique adapté, mais une autre difficulté naît du fait des rapports tendus entre les producteurs de jeux et les éditeurs-distributeurs, ce qui se répercute sur la production.

Il demande aux pouvoirs publics de s'intéresser à cette forme de création où des talents extraordinaires s'expatrient outre-Atlantique.

M. LE DIBERDER précise que les jeux en ligne sont également visés par le rapport. L'économie des jeux *en ligne* ne présente pas de différence fondamentale avec l'économie *hors ligne*, sur les problèmes posés et notamment les problèmes de définition des auteurs. En revanche, l'économie du *en ligne* en général n'est pas traitée dans le rapport. Le modèle économique est en effet différent et les problèmes posés le sont aussi ; il y a également une crise de l'économie des services en ligne, et notamment des contenus ; cette crise n'est pas cyclique mais durable. Par ailleurs, lesdits contenus *en ligne* sont beaucoup moins spécifiques. Le droit de l'audiovisuel, de la musique, de l'écrit s'y applique fort bien et les personnes travaillant sur les contenu en ligne parviennent plus facilement à se recycler dans d'autres secteurs de la création. En revanche, dans la construction de l'univers en 3-D, il y a un risque de perte d'une génération de créateurs. L'économie en ligne est plus spectaculairement naufragée. Pour le multimédia culturel, il y a eu une production extrêmement brillante en France et qui faiblit fortement aujourd'hui. Sur ce point, le seul secteur restant vivaces est celui des encyclopédies et des programmes éducatifs mais, là encore, ils ne sont pas spécifiques.

M. PASGRIMAUD remercie M. LE DIBERDER et souligne le fait que toutes les sociétés françaises sont obligées de faire du " dégraissage ". Sur la problématique juridique, il souhaite apporter une précision : il y a des qualifications juridiques qui sont faites par la pratique contractuelle, confirmées ou infirmées par la jurisprudence, qui tournent autour de la qualification juridique de logiciel ou d'œuvre collective. La situation n'est pas sécurisante car elle est régulièrement remise en cause. La question se pose donc de savoir s'il ne faut pas inventer une nouvelle qualification qui serait celle d'œuvre multimédia pour ne pas traiter les jeux vidéos comme de simples logiciels. Il y a d'autres qualités artistiques qui sont mises en jeu à cette occasion. Sur la partie économique, la grande différence entre les jeux vidéos et la création multimédia tient aux investissements. Une œuvre multimédia, à l'époque où elle ce secteur était florissant, pouvait coûter 1,5 million de francs. Un jeu vidéo coûtait 5 millions de francs à développer il y a six ans mais aujourd'hui ce même jeu coûte 30 millions de francs, pour peu qu'il réponde à une ambition de vente internationale. L'économie du jeu en ligne est particulier dans la mesure où il y a très peu de titres qui font l'actualité du jeu en ligne et il ont une durée d'utilisation plus élevée que sur le hors ligne. Le modèle économique n'est pas vraiment trouvé : c'est aujourd'hui un accessoire de la vente de jeu hors ligne. Ce jeu ouvre des champs d'utilisation totalement différents : il y a en France environ deux mille salles d'utilisation de jeux en ligne et ce sont surtout des adultes qui jouent avec ces jeux. Cela

implique un ensemble de comportements différents vis-à-vis du copiage et du respect des droit d'auteurs. Il faut noter également les compétitions de jeux vidéos en ligne qui durent plusieurs jours.

Olivier JAPIOT remercie M. LE DIBERDER et indique qu'un rapport complémentaire, de nature juridique, sera remis par le CERDI (Centre d'étude et de recherche en droit immatériel) dans les prochains mois sur le caractère juridique des oeuvres multimédias. L'Etat est conscient des difficultés du secteur et il n'est pas resté inactif notamment à travers le programme PRIAM, et les réseaux RIAM qui ont pris le relai. Le CNC a la charge de prendre en compte les spécificités de ce secteur. Le ministère de la culture sera d'autant plus enclin à aider ce secteur que la dimension culturelle française sera apparente dans les productions. Des réflexions sont en cours sur les moyens d'aider ce secteur.

Le président adresse ses remerciements à M. LE DIBERDER et propose de passer au point suivant de l'ordre du jour.