

ASSEMBLÉE NATIONALE

29 octobre 2018

PLF POUR 2019 - (N° 1255)

Commission	
Gouvernement	

Rejeté

AMENDEMENT

N ° II-579

présenté par
M. Masséglià

ARTICLE 39**ÉTAT B****Mission « Recherche et enseignement supérieur »**

Modifier ainsi les crédits de paiement :

(en euros)

Programmes	+	-
Formations supérieures et recherche universitaire	0	0
Vie étudiante	0	0
Recherches scientifiques et technologiques pluridisciplinaires	0	0
Recherche spatiale	0	900 000
Recherche dans les domaines de l'énergie, du développement et de la mobilité durables	0	0
Recherche et enseignement supérieur en matière économique et industrielle	900 000	0
Recherche duale (civile et militaire)	0	0
Recherche culturelle et culture scientifique	0	0
Enseignement supérieur et recherche agricoles	0	0
TOTAUX	900 000	900 000
SOLDE	0	

EXPOSÉ SOMMAIRE

Dans une perspective de développement des start-up, TPE et PME dans les domaines touchant à l'innovation et au numérique, inscrire en gestion dite extinctive du Fond d'Aides au Jeu Vidéo (FAJV) ne semble pas pertinent.

Le FAJV est cofinancé depuis 2003 par le Ministère de l'Économie et des Finances via la Direction Générale des Entreprises et le Ministère de la Culture et de la Communication via le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC). Il a pour objectifs de soutenir la recherche et le développement, l'innovation et la création dans le secteur du jeu vidéo, à travers trois dispositifs :

- L'aide à la création de propriétés intellectuelles ;
- L'aide à la pré-production de jeux vidéo ;
- L'aide aux opérations à caractère collectif.

Le FAJV soutient 30 à 40 projets par an.

C'est une volonté commune des ministères de l'Économie et de la Culture que de cibler les petits studios proposant des projets originaux et créatifs, souvent très innovants, et qui rencontrent des fortes difficultés à obtenir des financements sur les circuits habituels (banques privées ou publiques,

investisseurs généralistes), en raison du risque inhérent au fonctionnement par « hit » des industries culturelles.

Le FAJV joue un rôle essentiel dans la structuration et la croissance du secteur et crée un effet de levier important sur le développement économique des entreprises (200 %) en répondant à 3 besoins :

- Conserver leur propriété intellectuelle face aux éditeurs
- Obtenir des financements pour la production de prototypes technologiquement innovants
- Développer leurs relations avec des partenaires essentiels pour la production de leurs jeux (éditeurs, fournisseurs de technologie, investisseurs, etc)

Le FAJV et le CIJV sont des dispositifs absolument complémentaires, qui dynamisent la filière et créent de l'emploi. Les objectifs du CIJV sont d'améliorer la compétitivité des studios plus grands et plus matures pour la production de projets technologiquement et culturellement ambitieux et réduire le déficit global de compétitivité de la France face à d'autres pays producteurs de jeux vidéo. Le FAJV, quant à lui, cible des petites et moyennes entreprises qui rencontrent des difficultés pour financer leurs projets dans un cadre traditionnel. La coexistence entre FAJV et CIJV répond à un besoin de disposer de systèmes d'aide adaptés à des segments de marchés différents et soumis à des contraintes humaines, économiques, industrielles et technologiques spécifiques. Le FAJV cible finement certains segments de l'industrie ou certaines phases de la production qui ont le plus besoin d'être soutenus.

De plus, la coexistence du FAJV et du CIJV rendue nécessaire par la réglementation européenne, qui ne permet pas de cibler de manière uniforme tous les types de projets de jeux vidéo. La complémentarité entre le FAJV et le CIJV est l'un des fondements de l'attractivité de la France pour les entreprises françaises et pour les investissements étrangers en France. Son maintien est essentiel pour garder une dynamique en France sur le secteur de la production indépendante (notamment vis-à-vis des éditeurs étrangers), une prise de risque éditoriale et technologique, et une créativité abondante sur le secteur des jeux à moindre budget. Les financements publics dédiés sont stratégiques car favorisent l'innovation, et permettent aux entreprises françaises aidées de gagner en compétitivité sur ce marché mondial éminemment concurrentiel. Une diminution de l'aide donc une diminution du nombre de projets soutenus engendrerait un risque de délocalisation dans des pays à plus faible coût de main d'oeuvre et renforcement de l'attractivité vers les pays qui ont mis en place des dispositifs similaires et pour certains qui sont leaders du jeu vidéo (Canada, Royaume-Uni...).

Pourquoi maintenir la co-tutelle Culture/Economie ?

Le jeu vidéo est reconnu comme une oeuvre logicielle et artistique dans son statut juridique. La double tutelle existe par la nature « duale » du jeu vidéo, secteur à la fois culturel et à composante logicielle, qui met en jeu des compétences extrêmement diverses, empruntées du secteur numérique (intelligence artificielle, design et production d'interfaces homme-machine, simulation, Big Data) et du secteur culturel (arts graphiques et sonores, animation), voire parfois spécifiques au secteur (game design). Le jeu vidéo irrigue d'autres secteurs (éducation, formation, santé...) – d'où la nécessité d'une connaissance transverse dont dispose la DGE.

Afin d'abonder l'action numéro 3 « Soutien de la recherche industrielle stratégique » du programme 192 « Recherche et Enseignement supérieur en matière économique et industrielle », permettant le maintien du financement de la DGE au FAJV (action dans laquelle il est référencé), il convient donc de soustraire les crédits correspondants à l'action numéro 1 « Développement de la technologie spatiale au service de la science » du programme 193 « Recherche spatiale ».