

SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS



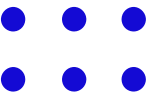
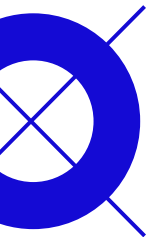
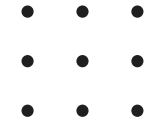
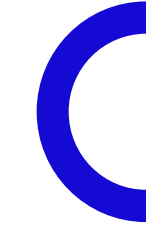
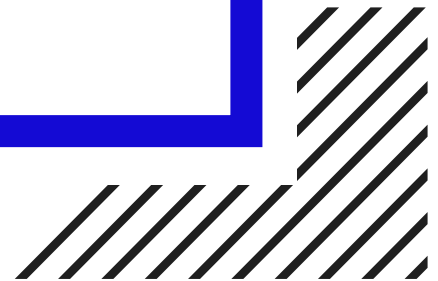
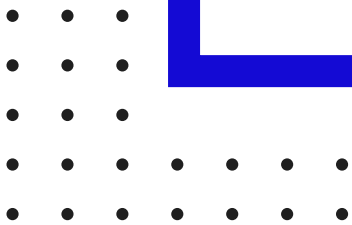
Syndicat National du Jeu Vidéo

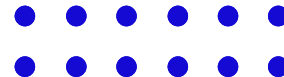
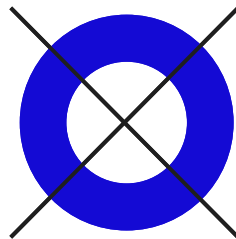


LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

#GameInFrance





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

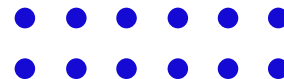
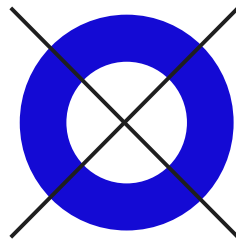
Pourquoi porter une telle ambition ?

L'industrie du jeu vidéo connaît une croissance continue depuis des décennies au niveau mondial, avec une nette accélération ces cinq dernières années. La France est aujourd'hui dans le top 10 mondial et se situe au 3^e rang européen en termes de chiffres d'affaires. Nous comptons dans nos rangs quelques-unes des meilleures entreprises du secteur tant dans le domaine de la création que de l'édition et attirons sur notre sol les grands acteurs internationaux.

Pour autant, au vu de la progression spectaculaire du secteur, et des atouts dont elle dispose déjà, la France pourrait se fixer une ambition bien plus haute encore, celle de devenir leader en Europe.

Ce serait un pari gagnant pour la France, tant cette industrie représente à la fois une extraordinaire opportunité de croissance et un vaste gisement d'emplois.

Mais pour ce faire, il nous faut un plan à 5 ans, rassemblant acteurs du jeu vidéo et pouvoirs publics. Telle est l'ambition de ce document qui formule 4 propositions pour nous permettre de devenir leaders en 5 ans. Elles n'épuisent pas le champ des possibles, mais fixent un cap clair pour le jeu vidéo français.



LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

État des lieux

1. Le jeu vidéo, de la croissance et de l'emploi assurés

Dans le monde

Un succès planétaire...

2,7 milliards de joueurs aujourd'hui, plus de 3 milliards fin 2023 (source: Étude *Gaming is The Next Super Platform*, Accenture 2021). 500 millions de joueurs gagnés ces 3 dernières années.

Une industrie de pointe...

... en avance sur les innovations d'usage, les modèles économiques et la R&D: IA, réalités augmentées, virtuelles et mixtes, streaming, Metaverse. Des innovations venues du jeu vidéo qui profitent ensuite aux autres industries et secteurs d'activité.

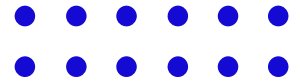
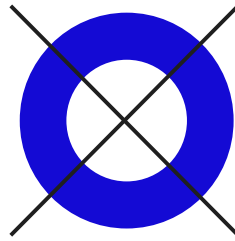
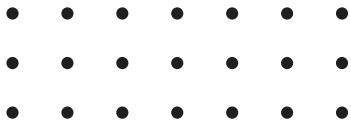
... dans laquelle la France joue sa place. Un grand plan Metaverse français pourrait s'appuyer sur les capacités des entreprises du jeu vidéo en France et les amplifier.

Un enjeu industriel et technologique.

Un axe stratégique pour de nombreux pays: États-Unis, Canada, Royaume-Uni, Allemagne et Suède.

Un enjeu de souveraineté. De grands groupes technologiques investissent massivement le secteur, comme Facebook, Amazon, Google, Apple, Microsoft ou Tencent.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

État des lieux

1. Le jeu vidéo, de la croissance et de l'emploi assurés

En France

Une croissance continue.

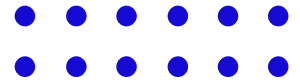
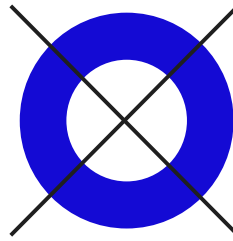
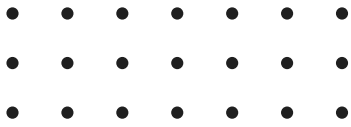
5,3 milliards d'euros de chiffres d'affaires en 2020, +11,3% en un an, un record absolu (Source: SELL, *Essentiel du Jeu Vidéo*, mars 2021). 10 à 15% par an de croissance en valeur depuis 10 ans.

La 1^{re} industrie créative et culturelle loin devant le cinéma ou la musique, comparable au chiffre d'affaires généré par l'ensemble des startups en France (7 milliards d'euros en 2021 selon le baromètre 2021 EY).

Un gisement d'emplois.

3000 emplois en 2010, 15000 en 2018, et même 25000 emplois en incluant les emplois indirects et induits. (Source: Étude DGE 2021), soit +92% en 10 ans.

Des emplois attractifs, hautement qualifiés, durables, partout en France. Chaque année, ce sont plus de 2000 nouvelles embauches dans le secteur. 80% sont des CDI.



LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

État des lieux

2. La France a des atouts

Les Français jouent beaucoup

Le jeu vidéo est le loisir numérique préféré des Français.

73% des Français jouent occasionnellement et 58% jouent régulièrement. La moyenne d'âge du joueur est de 39 ans. Les + de 60 ans représentent 18% des joueurs français! (Source: SELL, Étude *Les Français et le Jeu Vidéo*, l'Essentiel du Jeu vidéo, 2021)

Vitalité des entreprises, savoir-faire reconnu dans le monde entier

En 10 ans, le nombre d'entreprises a doublé.

1300 acteurs économiques présents partout en France (Étude PIPAME/DGE 2020). Plus de la moitié sont des studios de développement, qui concentrent les 2/3 des emplois.

Un savoir-faire français reconnu dans le monde entier.

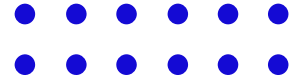
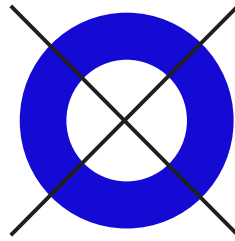
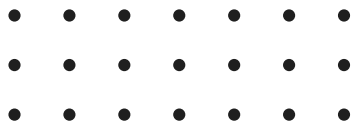
Des entreprises qui exportent:

Les studios français vendent 95% de leurs productions à l'étranger.

Une production de grande qualité :

90% de propriétés intellectuelles originales chaque année parmi 1200 jeux mis en production (Source: *Baromètre annuel sur le jeu Vidéo en France*, SNJV 2021).





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

État des lieux

2. La France a des atouts

Des productions françaises régulièrement primées:

Elles décrochent des récompenses et places dans les meilleurs classements des ventes internationales. On notera par exemple le succès mondial du jeu vidéo *Microsoft Flight Simulator* sorti par le studio bordelais Asobo Studio en 2021.

Les studios français possèdent les droits sur des licences internationales, un atout dans la compétition mondiale:

Quantic Dream avec *Star Wars Eclipse*, Ubisoft avec *Avatar* ou Shiro Games avec *Dune Spice Wars*.

Des champions nationaux.

En 10 ans, le nombre d'entreprises a doublé.

La France possède un atout de taille dans la concurrence internationale, avec Ubisoft, un des premiers éditeurs au monde, groupe international de 20 000 talents implantés dans 55 pays, détenteur de licences mondialement reconnues comme *Assassin's Creed*, *Les Lapins Crétins*, *Just Dance* ou *Far Cry*.

Des acteurs majeurs dans le domaine de l'édition.

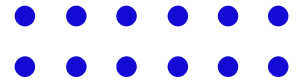
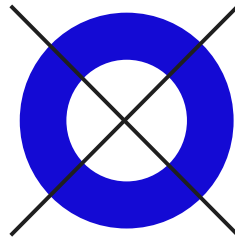
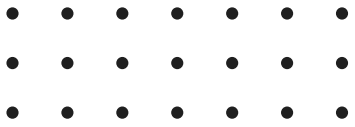
Comme Quantic Dream, Focus Entertainment, Nacon, Dontnod ou encore PlugInDigital, qui a marqué les esprits avec une levée de fonds de 70 millions d'euros en novembre 2021.

Des talents français très recherchés.

Un très haut niveau de formation initiale.

De nombreux talents font leurs premières expériences dans des entreprises françaises, mais la France doit résister continuellement à un certain exode des compétences.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

État des lieux

2. La France a des atouts

Un soutien public qui a fait ses preuves...

Le CIJV, un soutien fort de l'État.

Le Crédit d'Impôt Jeux Vidéo (CIJV), créé en 2008, a permis de doubler la taille moyenne des productions et de stopper le déclin de la filière française.

Le CIJV, un effet de levier indéniable...

Sur l'emploi. Pour 1 million d'euros investis pour un jeu de taille moyenne, ce sont 8 emplois qui ont été créés (estimations du cabinet PwC en 2019).

...permettant aux studios de croître.

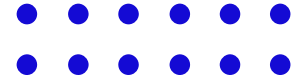
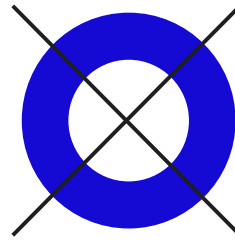
La France a retrouvé une forte attractivité,

grâce à la réforme de 2017 et au rehaussement du taux à 30% des dépenses de production éligibles.

Un soutien fort de la part du CNC,

qui a su créer une culture jeu vidéo au sein de ses équipes et accompagner le secteur.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

État des lieux

3. Le risque de déclassement face à la concurrence

Sans plan ambitieux, la France risque le déclassement...

Le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo et le CIJV doivent évoluer.

Ils ont un impact significatif, mais ils ne sont plus adaptés à la réalité des productions actuelles, plus longues et plus coûteuses.

Un surplace inquiétant depuis 5 ans.

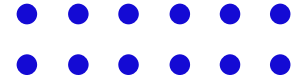
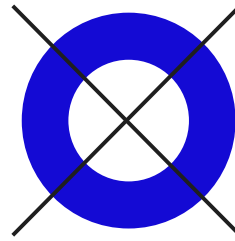
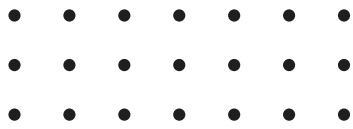
Après la période de reconquête du secteur en France dans les années 2000, celle de la croissance retrouvée des années 2010, les années 2020 ont plutôt été marquées par l'absence de réelle ambition industrielle pour le secteur au profit de la gestion prudente des acquis.

...dans un contexte de concurrence accrue.

Des plans industriels massifs de soutien au jeu vidéo chez certains de nos concurrents directs

comme le Royaume-Uni et l'Allemagne. En 2020, le gouvernement allemand a décidé de mettre en place un fonds de soutien au financement des studios locaux de 50 millions d'euros, et le Royaume-Uni a annoncé, en 2022, un plan de soutien de 50 millions d'euros de soutien aux industries créatives (même si 21 millions sont destinés à la promotion internationale du cinéma).

Un très fort développement de l'industrie de la production de jeux vidéo est constaté dans certains pays européens ayant une population plus faible (Finlande et Suède) ou un PIB par habitant moins important (Pologne).



LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

Propositions

Nous proposons 4 actions clés pour faire de la France le leader en Europe :

1.

**Le jeu vidéo
doit devenir
une priorité
industrielle**

2.

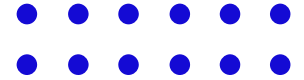
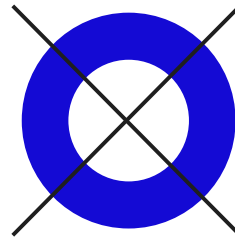
**Faire de la France
le pays le plus
attractif au niveau
mondial pour la
création de jeux vidéo**

3.

**S'appuyer
sur le plan
France 2030
pour soutenir
le secteur**

4.

**Créer un parcours
de formation au jeu
vidéo, accessible
à toutes et tous**



LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

Propositions

1. Le jeu vidéo doit devenir une priorité industrielle

Le jeu vidéo est une industrie hybride, mélange de création artistique et d'innovations technologiques. Les interlocuteurs institutionnels réguliers sont donc à deux niveaux :

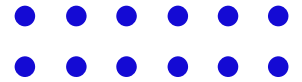
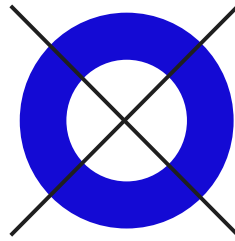
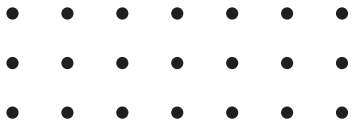
- Le ministère de la Culture en tant qu'industrie culturelle et créative,
- Le ministère de l'Économie à travers le secrétariat d'État chargé du Numérique, en tant que filière technologique,

avec, au cœur de ces ministères, deux administrations clés, le Centre National du Cinéma et de l'Image Animée d'une part et la Direction générale des Entreprises de l'autre.

L'État dialogue en permanence avec les acteurs du jeu vidéo. Un groupe de travail mensuel DGE/CNC/SNJV/SELL/Ubisoft a même été mis en place en 2020 pour fluidifier les échanges. Toutefois, ce dialogue n'a pas débouché sur le déploiement d'une réelle ambition. Trop culturel pour le numérique, trop numérique pour la culture, le jeu vidéo pâtit depuis quelques années de ce « no man's land institutionnel » au moment des grands arbitrages interministériels et d'un déficit de considération.

Pourtant le jeu vidéo est l'industrie numérique clé du 21^e siècle, en matière de création de richesses, comme d'emplois durables sur le territoire.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

Propositions

1. Le jeu vidéo doit devenir une priorité industrielle

Nous appelons donc à un dialogue repensé avec l'État et à une plus grande considération pour les acteurs de cette industrie. Cela pourrait se concrétiser ainsi :

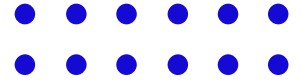
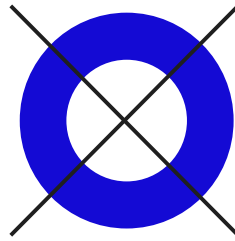
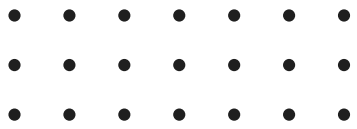
- Un lead clair de Bercy. Conserver le double suivi opérationnel CNC/DGE, mais avec un interlocuteur renforcé côté ministère de l'Économie, à travers un grand ministère de l'Industrie ou un ministère du Numérique de plein exercice.

Il est important de refaire enfin du jeu vidéo une priorité pour la DGE (ce qu'il n'est pas aujourd'hui).

- Mieux intégrer le jeu vidéo à la French Tech. L'efficacité du dispositif French Tech n'est plus à démontrer.

La mise en place d'un programme dédié aux entreprises du jeu vidéo, qui portera l'ambition de la France en matière d'attractivité et de fiscalité, doté d'outils inspirés de la French Tech, permettrait de renforcer sa visibilité/attractivité à l'international.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

Propositions

2. Faire de la France le pays le plus attractif au niveau mondial pour la création de jeux vidéo

2.1

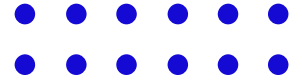
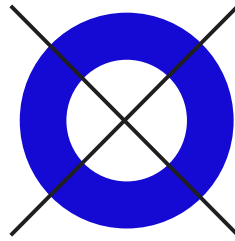
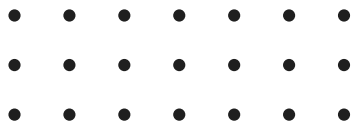
Conforter le Crédit d'Impôt Jeux Vidéo pour donner aux acteurs l'envie de croître et d'investir en France.

À la fin des années 90 et au début des années 2000, dans un contexte de très forte attractivité du Crédit d'Impôt Jeux Vidéo québécois, le Crédit d'Impôt Jeux Vidéo en France a permis de freiner la fuite des talents, de les faire revenir et enfin d'accompagner la structuration de l'écosystème en seulement deux décennies. Les productions internationales pouvaient ainsi se relocaliser en France avec un atout compétitif de premier rang face à des pays dépourvus de dispositifs d'attractivité fiscale, voire face aux pays les mieux dotés comme le Canada.

Ce dispositif a donc eu un impact significatif et vertueux depuis sa création. Mais les nombreuses incertitudes ou remises en cause de ce dispositif depuis quelques mois ne permettent plus de garantir des investissements à long terme en France par des entreprises de production.

Désormais très nombreux sont les pays à disposer de subventions ou de dispositifs de soutien fiscal, y compris en Europe (UK, Allemagne, Italie, Espagne). Dans ce contexte de concurrence accrue, l'attractivité de la France est aujourd'hui questionnée.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

Propositions

2. Faire de la France le pays le plus attractif au niveau mondial pour la création de jeux vidéo

Il est désormais urgent de faire évoluer et de renforcer cet atout formidable dont dispose le territoire français, en tenant compte des récentes évolutions du marché et des productions. Aujourd'hui, produire un jeu vidéo peut prendre plus de 5 ans et suppose une prise de risque financière élevée.

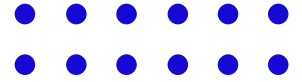
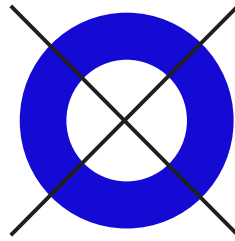
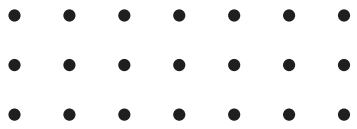
La prévisibilité et la stabilité du dispositif de crédit d'impôt sont absolument essentielles et un argument fort d'attractivité du territoire pour les grands groupes internationaux de création comme d'édition. C'est l'ensemble de la politique fiscale et réglementaire qui doit gagner en visibilité et stabilité, si nous voulons attirer les grands acteurs internationaux.

2.2

Créer un environnement favorable en France.

Les entreprises internationales se déterminent en matière d'implantation en fonction de plusieurs paramètres: le vivier des talents, l'écosystème fiscal, le droit du travail et la présence d'autres entreprises majeures situées en France.

La quasi-totalité des sociétés installées en France le sont du fait de leurs fondateurs, français, attachés à leur pays et aux compétences présentes en France.



LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

Propositions

2. Faire de la France le pays le plus attractif au niveau mondial pour la création de jeux vidéo

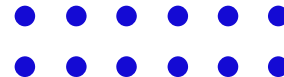
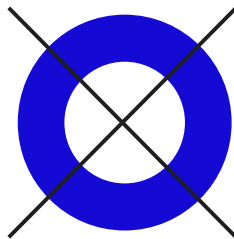
La France est clairement à la traîne en matière d'implantations d'entreprises étrangères qui développent les jeux vidéo les plus ambitieux. Il est donc indispensable de créer les conditions de l'implantation de ces acteurs qui dopent la compétitivité de l'écosystème et son attractivité: attractivité fiscale, aides à l'implantation, politique d'immigration favorable pour les salariés étrangers, etc.

La création d'un service de l'attractivité internationale dans le jeu vidéo permettra non seulement de répondre aux demandes des entreprises concernées, mais également de mener une véritable politique de prospection vers les groupes internationaux.

Il est indispensable de doter ce service de moyens ambitieux humains, mais aussi en matière de communication. La campagne « Jointhegame » lancée en 2019 par la DGE et Business France mériterait d'être relancée, avec des moyens conséquents.

Nous avons les atouts pour faire venir ces entreprises, mais nous ne le faisons pas savoir. Et si les productions internationales se font sur notre territoire, les meilleurs talents seront naturellement attirés en France.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

Propositions

3. S'appuyer sur le plan France 2030 pour soutenir le secteur

3.1

En créant « Future of Gaming », le grand lab pour accompagner la R&D des studios et éditeurs présents en France.

Le jeu vidéo a été à l'origine des plus grandes évolutions technologiques récentes : DVD, écran tactile, réalité virtuelle, réalité augmentée, intelligence artificielle, holographie, retour haptique, etc.

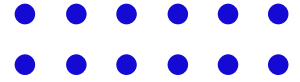
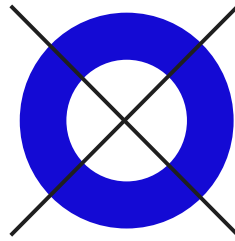
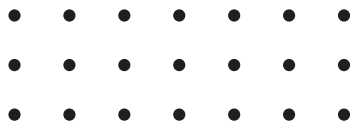
On parle aujourd'hui de Metaverse, mais il s'agit d'une innovation présente dans les jeux vidéo depuis plusieurs années. Il en va de même pour les technologies immersives. Elles sont nées dans le jeu vidéo, ce qui a permis leur adoption par de nombreuses autres industries. Investir dans le jeu vidéo est donc essentiel pour inventer les technologies de pointe que nous utiliserons demain. Cela passerait par deux actions emblématiques :

- Reconnaître et faire connaître la puissance innovatrice du jeu vidéo. Souvent écartées des dispositifs de R&D, les entreprises de production de jeux vidéo doivent bénéficier d'un cadre propice à l'émergence de technologies et d'innovations. Elles doivent pouvoir bénéficier des financements publics de droit commun (CIR, CII, etc.).
- Le Lab reposerait sur 3 piliers : Innovation, Metaverse, Talents.

Innovation

Accompagner, faciliter, valider les projets R&D des entreprises du jeu vidéo présentes en France. Présence de la French Tech « Jeu vidéo ». Faire se rencontrer entreprises du gaming et d'autres secteurs innovants afin d'accélérer les synergies.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

Propositions

3. S'appuyer sur le plan France 2030 pour soutenir le secteur

Metaverse

Penser et déployer le «France Metaverse», financé par France 2030.

Talents

Accueillir les étudiants de la Grande École Française du Jeu Vidéo autour de projets de recherche et permettre leur mise en relation avec les studios et éditeurs France, afin de conserver l'intelligence sur le territoire.

3.2

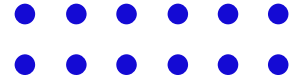
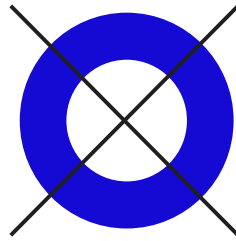
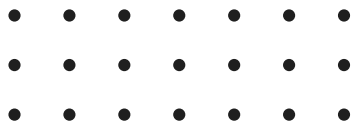
En attirant les grandes productions internationales.

En matière d'infrastructures, la France doit disposer d'installations et de studios pour permettre d'attirer les tournages et développements des plus grandes créations mondiales. Attirer ces superproductions internationales du jeu vidéo nécessite des infrastructures spécifiques, dans lesquelles il est impératif d'investir pour faire face à la concurrence.

Il conviendrait de créer des pôles de création, centrés sur les studios et éditeurs présents sur le territoire, qui proposeraient les équipements nécessaires au développement de superproductions internationales.

En s'appuyant sur France 2030, une réflexion pourrait être menée sur les infrastructures afin de rendre notre territoire plus attractif encore par rapport à nos concurrents. France 2030 pourrait venir en appui de projets de grande envergure lorsque la France est en compétition avec d'autres sites internationaux.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

3. S'appuyer sur le plan France 2030 pour soutenir le secteur

Propositions

La France pourrait ainsi se fixer l'objectif d'attirer 10 super-productions mondiales (jeux vidéo AAA) du jeu vidéo d'ici 5 ans sur le territoire français.

3.3

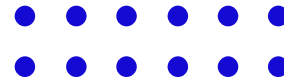
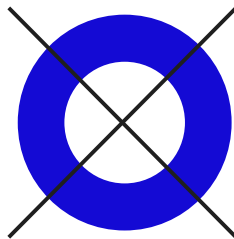
En investissant dans les studios français.

Les studios de jeux vidéo n'ont jamais été autant convoités, et la concurrence entre investisseurs est mondiale. Les acquisitions comme les levées de fonds atteignent désormais des montants très élevés, à la hauteur des valorisations de ces studios.

BPI France, qui joue un rôle majeur dans les opérations d'acquisitions et de levées de fonds en France dans le jeu vidéo, dispose aujourd'hui de moyens encore trop limités au regard du montant des opérations réalisées dans le secteur. Nous appelons à un changement d'échelle.

La BPI et l'IFCIC pourraient s'appuyer sur le plan France 2030 pour trouver de nouveaux moyens d'investir dans les projets emblématiques français et contribuer au dynamisme de l'industrie du jeu vidéo en France, à côté des investisseurs venus du monde entier.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

Propositions

4. Créer un parcours de formation au jeu vidéo, accessible à toutes et tous

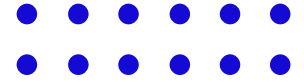
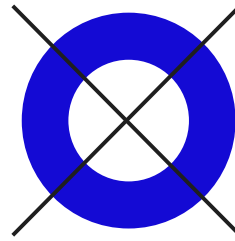
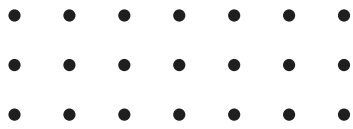
4.1

Favoriser l'émergence de formations publiques aux métiers du jeu vidéo ouvertes à toutes et à tous.

Sur la base d'un cahier des charges partagé avec l'État, et en s'appuyant sur les masters ou formations de 3^e cycle déjà existants, nous souhaiterions voir créer des formations publiques, gratuites, accessibles à toutes et à tous, afin de répondre aux forts besoins de recrutements de notre industrie. Cette démarche pourrait permettre de créer les conditions d'un label commun afin de viser l'excellence des formations proposées et de favoriser une plus grande diversité sociale. En matière de formation, la France peut aujourd'hui se targuer d'avoir plusieurs formations d'excellence, de renommée internationale, qui préparent chaque année des talents que le monde entier nous envie. On en dénombre en France plus de 50.

Mais les entreprises recherchent des profils de plus en plus spécialisés. Certains métiers sont en tension et d'autres sont en évolution constante du fait de l'évolution même des technologies et des techniques. Les besoins en matière de recrutement ne cessent de croître de façon exponentielle notamment dans les métiers technologiques, avec des tensions pour recruter sur des métiers bien spécifiques comme celui de « game designer ».

Avec seulement 3 formations publiques sur l'ensemble des formations proposées, les métiers du jeu vidéo se privent actuellement d'un vivier de talents et d'une diversité sociale indispensables aux entreprises du secteur.



LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

Propositions

4. Créer un parcours de formation au jeu vidéo, accessible à toutes et tous

L'enjeu de formation est donc prioritaire pour satisfaire ces besoins; il s'agit d'ouvrir à toutes et à tous nos métiers d'avenir.

4.2

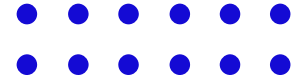
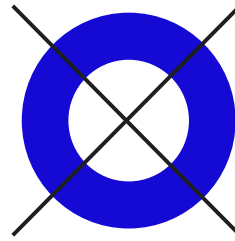
Créer un label d'excellence commun aux formations et aux professionnels.

Nous souhaitons voir créer un label commun permettant de monter en exigence et de créer une « École française du jeu vidéo » à la hauteur de sa réputation dans le monde. Ce label comprendrait des objectifs, des moyens et des actions communes, auxquels pourraient prétendre les organismes d'enseignement public et d'enseignement privé actuels et futurs souhaitant s'inscrire dans un chemin d'excellence, d'accessibilité et d'ouverture au plus grand nombre.

Le label permettrait d'ajuster le contenu des formations et de coller au plus près du besoin des entreprises du secteur. Ces formations devront permettre de former les étudiants à des compétences variées mêlant graphisme, développement, gestion d'équipe, narration, etc. Ces formations devront aussi mettre l'accent sur les enjeux de demain, au premier rang desquels se trouve le Metaverse.

C'est seulement avec cette vision transverse, complétée par des spécialisations fortes, que l'on pourra répondre aux attentes des éditeurs internationaux et rendre la France toujours plus attractive.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR

4. Créer un parcours de formation au jeu vidéo, accessible à toutes et tous

Propositions

Ce label pourrait permettre, grâce à l'harmonisation des formations, de mettre en place un véritable système de bourses publiques et de travailler sur la reconnaissance internationale des diplômes délivrés par les organismes d'enseignements membres.

4.3 Promouvoir l'égalité femmes-hommes dans l'industrie du jeu vidéo.

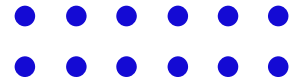
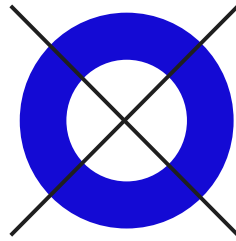
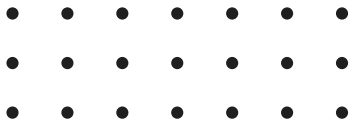
La Grande École du Jeu vidéo comme le label d'excellence comprendraient de larges incitations et obligations en matière d'égalité femmes-hommes. C'est dès la formation, et même avant celle-ci, au moment de l'orientation au collège, que se joue le combat pour l'égalité.

La Grande École et le label d'excellence seraient clairement conditionnés aux efforts déployés et résultats obtenus en matière d'égalité femmes-hommes.

Nous souhaitons également que le gouvernement soutienne plus fortement la promotion de l'égalité femmes-hommes dans le jeu vidéo, afin de rendre notre filière attractive aux jeunes filles et femmes.

Cette promotion doit se faire auprès du grand public en améliorant la communication vers les jeunes et les familles sur l'attractivité de nos métiers et de notre industrie, et au sein de l'industrie en continuant les formations à l'égalité au sein des organismes d'enseignement aux métiers du jeu vidéo et dans les entreprises.





LA FRANCE, LEADER DU JEU VIDÉO EUROPÉEN EN 5 ANS

4 PROPOSITIONS POUR RÉUSSIR



SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS



Syndicat National du Jeu Vidéo

