

SNJV : Le Livre Blanc du Jeu Vidéo.

Jeu Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 26/11/2013 15:00:00

A l'heure où les nouvelles consoles arrivent en France, le **document annuel produit par le Syndicat National du Jeu Vidéo** résume la synthèse des éléments sociologique des pratiques et de l'industrie mais également des tendances en matière de Jeu Vidéo.

L'arrivée des nouvelles consoles, le taux d'équipement des foyers en très forte hausse, la multiplication des supports, des publics et la diversité des pratiques annoncent plus qu'auparavant encore une période faste pour le Jeu Vidéo dans notre pays.

Avec trois fois plus de joueurs en France qu'il y a dix ans, les français sont désormais 31 millions à jouer aux jeux vidéo et le budget qu'ils consacrent au Jeu Vidéo reste important malgré la crise.



À

L'industrie du jeu vidéo enregistre depuis 40 ans une croissance soutenue. Le Jeu Vidéo "Made in France" avec plus de 80% de sa production vendue hors de nos frontières s'exporte bien, mais les entreprises restent fragiles et cherchent leurs modèles de rentabilité dans un contexte de forte concurrence internationale. 2013 est ainsi une année entre défaillances records et succès mondiaux pour les entreprises.

Les talents, la créativité et l'innovation demeurent au cœur de cette compétition et avec plus de 23 000 emplois directs et indirects, la France reste leader dans la formation des meilleures équipes de production. Tout enjeu est désormais de garder et pérenniser ces équipes compétitives mondialement.

Dans ce contexte, les nouvelles consoles cherchent à séduire le grand public et les joueurs occasionnels en misant sur la créativité. Les pratiques de jeux se démocratisent et s'inscrivent de plus en plus dans le nomadisme, le multi plateformes et la dématérialisation. Ce livre blanc permet de mieux comprendre les formidables dynamiques et opportunités que recèle notre filière et révèle les étonnantes et contradictoires réalités de cette industrie culturelle et numérique contemporaine.

« La situation actuelle de notre industrie nous procure des sentiments contrastés en France. La croissance prodigieuse des pratiques nous donne une confiance sereine dans l'avenir mais les freins structurels de notre pays pèsent aujourd'hui plus que jamais face à la violence de notre

marché. C'est la raison pour laquelle la réforme du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo que nous avons engagée avec les ministres Fleur Pellerin et Aurélie Filippetti doit aboutir sans plus attendre. » Souligne **Nicolas Gaume**, Président du [**Syndicat National du Jeu Vidéo**](#).