

Rapport d'activité

Capital Games

2009

Rapport d'activité 2009

Capital Games, le Cluster Francilien du Jeu Vidéo
C/O Cap Digital – 74 rue du Faubourg St. Antoine – 75012 Paris
Association loi 1901 n° SIRET : 479 252 694 00019



Sommaire

1. Le secteur du Jeu Vidéo.....	2
Historique et traits principaux de l'industrie du Jeu Vidéo.....	2
Structure du secteur et crise actuelle.....	3
Le secteur d'activité en Ile-de-France.....	4
Perspectives pour 2010.....	5
2. Capital Games.....	5
Mission.....	6
Organisation et missions.....	6
L'équipe de Capital Games.....	7
3. Actions de Capital Games sur 2009.....	9
Master Classes 2009.....	9
Festival du Jeu Vidéo – édition 2009.....	9
Dispositif d'Accompagnement face à la Crise.....	10
Mission de business development en Corée.....	10
Les Experts.....	10
Référentiel des métiers du Jeu Vidéo.....	11
4. Actions prévues pour 2010.....	12
Annexe.....	13

1. Le secteur du Jeu Vidéo

Historique et traits principaux de l'industrie du Jeu Vidéo

Rapport d'activité 2009

Le Jeu Vidéo est une jeune industrie créative que l'on compare souvent au cinéma. Il connaît ses prémices à la fin des années 50 mais il faudra attendre les **années 70** pour qu'apparaissent les premières consoles. Depuis, plusieurs générations de machines se sont succédées.

D'un marché réservé à un cercle d'initiés jouant principalement sur PC ou sur console, le Jeu Vidéo est devenu un produit culturel et technologique grand public. Il est aujourd'hui présent sur de multiples supports, il explore et décline les genres, séduisant chaque jour de nouveaux publics.

Enfin, le chiffre d'affaires du Jeu Vidéo dépasse celui du cinéma et de la musique. Il s'établit, en 2008, au niveau mondial, à **32 Milliards de dollars en 2008 (22 Milliards d'euros)**.¹ De même, le Jeu Vidéo est le produit culturel préféré des français, juste après le livre. Il a généré **3,2 Milliards d'euros en 2008** (hardware et software) et **2,7 Milliards d'euro en 2009**, subissant les effets de la crise².

Cette augmentation du chiffre d'affaires du secteur s'accompagne d'une forte diversification, tant au niveau des publics, des supports que des contenus eux-mêmes. Et ceci laisse présager de belles perspectives de croissance à venir.

Ainsi, le joueur se féminise et vieillit. Plus de **40% des joueurs sont des femmes** et **l'âge moyen des joueurs se situe aux alentours de 30 ans** en Europe comme aux Etats-Unis³.

Les progrès technologiques ont ouvert les frontières du Jeu Vidéo aux téléphones mobiles, aux réseaux sociaux et aux écrans en tous genres. On joue sur ordinateur, en ligne, sur son téléphone, sur console portables ou de salon. Le Jeu Vidéo est même proposé en divertissement par les principales compagnies aériennes, au même titre que la musique ou les films.

De même, si l'innovation graphique permet d'obtenir des rendus très réalistes, l'imagination débordante des créatifs a également permis d'explorer de **nouveaux genres**. Le Jeu Vidéo devient thriller interactif (Heavy Rain...), musical (Guitar Hero, Maestro...), coach sportif (Wii Sport, Just Dance...), support marketing (Toyota Auris Ice Experience...), outil de recrutement (Entre2 de l'OPCALIA...).

Si ces chiffres d'affaires et ces prévisions de croissance laissent à penser que le tissu industriel du Jeu Vidéo échappe à la crise, la réalité est autre. Car l'industrie du Jeu Vidéo est réellement **impactée par la crise économique mondiale** que nous traversons.

Structure du secteur et crise actuelle

La **chaîne de valeur du Jeu Vidéo** est similaire à celle d'autres **industries créatives**. On trouve en amont un studio de développement qui crée, et en aval, un distributeur et un détaillant, qui

¹ Chiffres GfK, 2008.

² Chiffres GfK, 2008 et 2009.

³ Eude ISFE 2008

vendent. L'éditeur sert d'interface entre la création et la distribution pour, d'une part, réaliser le marketing et le commercialiser, et, d'autre part, prendre en charge le risque financier lié à l'incertitude du succès.

Cependant, une différence notable est que le Jeu Vidéo est un **produit technologique**. Il nécessite un terminal pour pouvoir être utilisé. Les stratégies des développeurs, des éditeurs et des distributeurs sont donc fortement conditionnées par celles des constructeurs : Nintendo (Wii, DS...), Sony (Playstation, PSP...), Microsoft (Xbox) et maintenant Apple (Iphone, Ipod touch, Ipad...).

En particulier, le **cycle de vie des consoles** de jeu impacte directement la stratégie des éditeurs, et les commandes passées aux studios de développement. Ainsi, si 2008 a marqué l'apogée des consoles Nintendo, l'année 2009 aura connu une forte chute des commandes de jeu pour ces consoles⁴ ; simultanément de **nouveaux modes de distributions dématérialisés** et de **business models associés** sont apparus. Ce rebattage très rapide des cartes a demandé une forte réactivité de la part des acteurs du marché, qui sont principalement des PME.

La **crise économique globale**, et en particulier la crise du crédit, ont également pesé lourd dans la stratégie des acteurs. Les éditeurs ont adopté des comportements plus frileux, laissant moins de place à la créativité et à l'innovation. De même, ils n'ont pas toujours été en mesure de financer entièrement les productions, entraînant dans leur chute leurs studios prestataires.

Enfin, la baisse du taux du dollar a, comme sur les autres secteurs, fait diminuer les recettes sur les contrats en cours. En effet, la répartition mondiale est telle que la France, qui a développé un fort avantage compétitif dans les métiers créatifs et techniques, compte peu d'éditeurs et de distributeurs d'envergure mondiale (exception faite d'Ubisoft⁵). Ceux-ci se trouvent principalement au Royaume-Uni, en Amérique du Nord, et en Asie de l'Est (Japon et Corée).

Face à cette situation, rares sont les studios qui sont parvenus à pleinement conserver l'emploi. Certains ont même été contraints de déposer le bilan.

Si cette situation difficile est inquiétante, et réaffirme l'utilité des associations telles que Capital Games, elle ne doit cependant pas remettre sur le long terme la position de choix qu'occupent la France et l'Île de France sur le secteur.

Le secteur d'activité en Ile-de-France

La France dispose d'atouts et de compétences reconnues mondialement, elle est notamment l'un des seuls pays européens à posséder une industrie du Jeu Vidéo. La filière compte environ **5000**

⁴ On peut parler de « Bulle Wii et DS », en comparaison avec la « Bulle internet » du début des années 2000, qui a fortement touché le secteur et contribué à l'exode d'une partie des professionnels vers le Québec.

⁵ Précisons qu'Activision Blizzard, qui est détenu majoritairement par Vivendi, possède des studios internes situés principalement en Amérique du Nord, Activision étant historiquement américain.

salariés répartis dans **130 sociétés**. Ces entreprises sont majoritairement des **TPE (42% des sociétés) et des PME**. Elles sont souvent gérées par des chefs d'entreprise autodidactes et passionnés, issus de formations de haut niveau (Bac +5) techniques ou créatives (programmation, graphisme, game-design...).

Dans ce contexte, **l'Ile-de-France, avec 60% des emplois et 70% des studios de développement**, est une région prépondérante en France. En particulier, les studios sont essentiellement implantés dans la capitale, qui en compte une cinquantaine, soit les deux tiers du total en Ile-de-France (80).

Perspectives pour 2010

Les indicateurs du marché (fréquentation des salons, annonces d'emploi dans le secteur, retours oraux...) laissent à penser que les commandes sont reparties à la hausse pour 2010. Sans pour autant atteindre l'euphorie de 2008, 2010 s'annonce moins sombre que 2009. La prudence reste cependant de mise.

Si la crise a touché de nombreux acteurs, elle a également fait émerger de nouveaux segments porteurs. Trois d'entre eux seront particulièrement riches d'opportunités: le jeu en ligne et en particulier le jeu social, tiré par l'essor phénoménal de **Facebook**, le jeu sur **console next-gen** (Playstation 3 et XBOX 360 et leurs plateformes de téléchargement : Playstation Network et Xbox Live), porté par la saturation des marchés de Nintendo, le **Serious Game** ou le jeu utilisé à but professionnel, qui profite d'une forte mise en lumière médiatique et politique.

2010 sera également marquée par l'arrivée du **cloud gaming**. Ce service, développé par la société californienne Onlive, permettra à tout un chacun de jouer (« gaming »), sans console, à partir d'un simple téléviseur et du boîtier adéquat. La puissance de calcul sera fournie par des serveurs distants (« cloud »). Bien que ce service nécessite des infrastructures internet à Très Haut Débit, il a d'ores et déjà fait couler beaucoup d'encre et suscité l'attention des Grands Groupes (Orange, SFR...).

C'est parce que le marché du Jeu Vidéo bouge rapidement, que Capital Games a été créée par les professionnels du secteur. Ce cluster, réuni sous forme d'association, a pour vocation d'accompagner les sociétés qui constituent le cœur de cet écosystème, mais qui sont pourtant les plus fragiles : les PME.

2. Capital Games

Rapport d'activité 2009

Mission

Capital Games est le cluster (ou la **grappe d'entreprises**) du Jeu Vidéo de Paris et l'Île-de-France.

Constitué **en association 1901** depuis sa **création en 2003**, Capital Games fédère l'**ensemble des professionnels franciliens du Jeu Vidéo**, tout métier (développement, édition, middleware), toute plateforme (consoles de salon, consoles portables, jeu en ligne) et tout segment (AAA, Casual, Serious Game...) confondus. L'association compte aujourd'hui une quarantaine de membres, de 2 à 200 employés.

Capital Games agit **pour et avec les professionnels du Jeu Vidéo sur Paris et l'Île de France**. L'association accompagne ses adhérents sur leurs actions à court et moyen termes (mission d'export, rencontres de financement, accompagnement face à la crise, participations mutualisées lors de salons...). Elle aide également à la structuration de la filière dans le long terme (définition d'un référentiel métier, d'une convention collective, lobbying...).

Capital Games mène toutes ses actions en lien fort avec ses partenaires publics, parmi lesquels le Conseil **Régional Ile de France**, la **Mairie de Paris**, le Ministère de l'Industrie (**DRIRE**), le Ministère du Travail (**DRTEFP**) et le Secrétariat chargé du Commerce Extérieur (**DRCE**). Cet appui, preuve de l'engagement fort des pouvoirs publics, lui permet d'inscrire ces actions dans la durée.

Enfin, Capital Games travaille de concert avec les autres représentants du Jeu Vidéo et des contenus numériques : le **Syndicat National du Jeu Vidéo**, **Cap Digital** et les autres associations locales et internationales du Jeu Vidéo.

Cette présence de Capital Games à la croisée des sphères privée et publique, l'implication directe des professionnels du secteur et l'approche collaborative qu'elle défend garantissent le succès de l'objectif premier de Capital Games :

« Pérenniser et consolider l'industrie du Jeu Vidéo sur Paris et l'Île de France, faire rayonner la création francilienne, défendre la compétitivité locale et faire croître l'emploi dans la Région. »

Les valeurs défendues par Capital Games : collaboration, entrepreneuriat, échange et créativité.

Organisation et missions

Rapport d'activité 2009

Capital Games, le Cluster Francilien du Jeu Vidéo
C/O Cap Digital – 74 rue du Faubourg St. Antoine – 75012 Paris
Association loi 1901 n° SIRET : 479 252 694 00019

Pour mener à bien ses actions, Capital Games a structuré son activité autour de 5 axes. Ceux-ci correspondent à la réalité du secteur et au quotidien des PME. Ce sont :

- **La Recherche et Développement**
- **L'Export et l'International**
- **Les Ressources Humaines**
- **Le Financement**
- **Le Pôle de Compétitivité (Cap Digital)**

Pour réaliser ses missions et développer de nouveaux projets, Capital Games développe sur chacun de ces axes des conventions avec les pouvoirs publics appropriés.

Vis-à-vis de ses adhérents, Capital Games se définit à la fois comme un lieu d'échange et un partenaire qui accompagne, conseille et aide à la concrétisation des projets. Ainsi, Capital Games intervient tour à tour comme :

- **Un réseau**, qui favorise l'échange entre des professionnels qui ont des problématiques communes.
- **Un conseil**, qui oriente ses membres vers les interlocuteurs et les dispositifs pertinents pour mener à bien leurs différents projets.
- **Un partenaire**, qui met en place, des actions concrètes pour accompagner ses adhérents sur leurs projets.
- **Un centre de ressources** mutualisées, qui encourage la collaboration et permet la réalisation d'économies d'échelle.
- **Une voix**, qui porte au loin les attentes de ses membres et accentue la visibilité du secteur auprès des pouvoirs publics, du Grand Public et du marché professionnel.

L'équipe de Capital Games

L'actuel bureau dirigeant de Capital Games est composé d'un **Président bénévole**, en la personne de Patrick Pligersdorffer, PDG de la société Cyanide, et d'un **Trésorier bénévole**, en la personne de Franck de Visme, DG de Tétraedge.

Dès le 15 Juin 2009, ce bureau a été renforcé par la présence d'une **nouvelle Directrice Générale**, Lisa Hesse-Dréville, intervenant à plein temps, mais en qualité de consultante externe. Depuis février 2010 Lisa Hesse Dréville est devenue employée à temps complet et à durée indéterminée de Capital Games. Enfin, l'association a un **conseil d'administration composé de 10 dirigeants d'entreprises (1/4 des adhérents) qui se réunit tous les 3 mois.**

Rapport d'activité 2009

Les recrutements d'adhérents ont permis d'acquérir, sur 2009, 4 nouveaux adhérents :
Boostr, Bulkypix, ND Interactive et Persistant Studio.

Rapport d'activité 2009

Capital Games, le Cluster Francilien du Jeu Vidéo
C/O Cap Digital – 74 rue du Faubourg St. Antoine – 75012 Paris
Association loi 1901 n° SIRET : 479 252 694 00019

3. Actions de Capital Games sur 2009

Master Classes 2009

Les Master Classes, organisées par Connection Events, sont des formations d'excellence dédiées au secteur. En plus de l'accompagnement opérationnel (définition des sujets abordés, inscription et choix des classes...), Capital Games permet à ses adhérents d'y assister à des conditions tarifaires préférentielles, via notre partenariat avec l'Opcalia.

Festival du Jeu Vidéo – édition 2009

Capital Games a participé à l'élaboration de l'Édition 2009 du Festival du Jeu Vidéo, au travers des Conventions signées avec la DRIRE, la DRTEFP et la Région Ile de France. L'action a en particulier porté sur le Game Business Summit, le Forum de l'Emploi et de la Formation ainsi que la Cérémonie des Milthons. Voici un bref résumé des faits importants de cette édition.

66 000 visiteurs ont participé au Festival cette année, soit une hausse d'environ 50 % de la fréquentation par rapport à 2007. En termes de diffusion dans la presse, le Festival du Jeu Vidéo a bénéficié de la présence de près de 1 500 journalistes et de 1 200 parutions.

Le Forum du Financement et de l'Aide à la Production a permis à 63 sociétés candidates de déposer 75 dossiers. 27 projets avaient été présélectionnés. En termes de participation, 400 personnes étaient présentes dont 143 porteurs de projets, 107 investisseurs et 150 profils divers (médias, institutions, experts...). Dans la journée du 17 septembre, 250 rendez-vous avaient été programmés. Sept conférences et tables rondes ont été organisées en présence de Frédéric Mitterrand, le ministre de la Culture et Nathalie Kosciusko-Morizet, la secrétaire d'Etat à l'économie numérique qui a cette occasion a affirmé son soutien à l'industrie du Jeu Vidéo. Capital Games ainsi que Cap-Digital ont également animé une conférence sur le thème des mécanismes et dispositifs de la crise.

Le Forum de l'Emploi et de la Formation a pour vocation de soutenir l'emploi en accompagnant des sociétés en recrutement et en orientant les demandeurs d'emploi. 900 personnes étaient présentes lors de ce forum. Pour assurer la représentation des formations, plus d'une dizaine d'écoles étaient présentes lors du Forum dont Creajeux, ENJMIN, Epitech, Gamagora, In'Tech INFO, International Institute of Multimedia, Isart Digital, Objectif 3D, ESGI, Epita... Ainsi, 50 rendez-vous Formations-Entreprises ont été organisés. De même, 1 500 entretiens d'embauche ont été réalisés et 500 candidatures ont été traitées. Au final, près de 30 candidats ont été embauchés.

Rapport d'activité 2009

Dispositif d'Accompagnement face à la Crise

Le pôle de compétitivité Cap Digital a mis en œuvre, à l'initiative de Capital Games, un Dispositif d'Accompagnement face à la Crise (DAC) à l'automne 2009.

Ce "DAC" s'appuie sur de la mobilisation des moyens humains de Capital Games et de Cap Digital, sur un entretien diagnostic financé par la DRIRE (dispositif CESAAR), et sur des mesures de droit commun vers lesquelles les entreprises sont orientées : financement, chômage partiel et FNE-formation. Il se compose de 3 guichets : gestion de la trésorerie, gestion financière et ressources humaines.

6 entreprises du Jeu Vidéo ont bénéficié d'un entretien diagnostic et 2 d'entre elles ont été orientées vers le guichet RH en novembre 2009.

Mission de business development en Corée

La CCIP, Cap Digital et Capital Games ont organisé en Novembre une mission de business development sur la Corée du Sud. Elle a permis à 7 sociétés (dont 4 adhérents de Capital Games) de partir à la découverte du marché coréen pendant quelques jours. Des rencontres avec les principaux acteurs du marché ont notamment été organisées. La mission s'est organisée en 3 temps : une formation culturelle au marché coréen (en amont), un séminaire collectif, puis des visites personnalisées (sur place).

Les Experts

Parce qu'il est parfois difficile de développer toutes les compétences en interne, Capital Games a établi une liste d'experts exerçant dans divers domaines : Juridique, Finances, Communication, Management... Ces experts sont recommandés par les membres de l'association et sélectionnés par le Conseil d'Administration. En ayant recours à ces Experts, les adhérents de Capital Games profitent également d'un financement de la DRIRE, via la Convention d'Action Collective.

Ainsi, l'Action Collective de la DRIRE prévoit, par membre et dans la limite de l'enveloppe globale accordée, un montant de 10 K€ de dépenses éligibles pour une subvention à hauteur de 50%.

Sur 2009, le dispositif a permis d'accompagner 9 membres de Capital Games, pour un budget total de plus de 33 000€.

Rapport d'activité 2009

Référentiel des métiers du Jeu Vidéo

Le secteur du Jeu Vidéo ne possède pas encore de convention collective ni de code NAF (*Nomenclature d'Activités Françaises*). Pour le moment les studios doivent choisir entre « Programmation informatique », « Activités artistiques » ou encore « Édition de logiciels ». De plus, l'absence d'un référentiel métier oblige chaque studio à définir ses postes. De même, le secteur n'a aucune visibilité au niveau du Pôle Emploi.

C'est pour répondre à ce besoin que Capital Games et l'ARACT ont entrepris de réaliser un référentiel des métiers du Jeu Vidéo. Afin qu'il soit reconnu et validé par tous, la construction de ce référentiel a nécessité plusieurs années de travail. Ainsi, les derniers entretiens de l'ARACT ont été réalisés courant 2009. La version finale du référentiel devrait être proposée courant 2010.

A long terme, ce référentiel permettra au secteur de se doter d'une Convention Collective, véritable garantie sociale pour ses employés.

4. Actions prévues pour 2010

Pour 2010, Capital Games a prévu de nombreuses actions. Celles-ci permettront au Cluster de poursuivre sa mission, dans la logique de ses 5 axes : RH, R&D, Export, Financement et Pôle de compétitivité.

Ainsi, Capital Games va se doter de nouveaux outils de communication, et d'un nouveau site web, afin de mieux valoriser la création francilienne.

Concernant les ressources humaines, Capital Games participera une nouvelle fois à l'élaboration des Master Classes et d'un plan de formation collectif pour ses membres. Les actions liées au Dispositif d'Accompagnement face à la Crise seront également poursuivies.

L'export ne sera pas en reste avec un accompagnement des membres sur la GDC de San Francisco (Mars), le Casual Connect (Juillet) et la Game Connection Europe (Novembre). De même, une campagne de communication à l'international est prévue, en partenariat avec Cap Digital, sur les deux grands rendez-vous que sont l'E3 (Juin) et la GamesCom (Aout). Enfin, deux missions de business development organisées par UbiFrance concerneront particulièrement les membres de Capital Games. Elles auront lieu en Avril (Japon) et en Novembre (Corée).

L'été sera aussi, selon toute vraisemblance, marqué par les Appels à Projet du Grand Emprunt et des États Généraux de l'Industrie. C'est une formidable opportunité qui sera offerte aux adhérents. Capital Games les accompagnera sur ce sujet, en étroite collaboration avec ses partenaires clés que sont le SNJV et Cap Digital.

La rentrée de Capital Games se fera sous le signe de l'emploi, du financement et de la valorisation de la création francilienne, à travers le Festival du Jeu Vidéo, dont Capital Games co-organise la partie professionnelle avec Games Fed (Game Business Summit, Forum de l'Emploi et de la Formation, Cérémonie des Milthon, Pavillon des Studios, Stand de l'Île de France). Capital Games accompagnera également la première édition du Future Game On, co-organisé par Cap Digital et Imaginove.

Enfin, au fil de l'eau, Capital Games poursuivra également la constitution d'un centre de ressources mutualisées pour ses adhérents. Cette démarche vise à accompagner les sociétés membres qui, par leur petite taille, sont relativement fragiles et manquent de moyens. Elle se centre sur deux aspects : le partage d'information et l'efficacité budgétaire. Elle se concrétise au travers de 3 actions : l'animation du réseau Capital Games (ce qui renforce les échanges informels entre adhérents), les Experts (financés par la DRIRE) et les Contrats Cadres (signés avec des partenaires et permettant à tous les adhérents de profiter d'avantages commerciaux).

Rapport d'activité 2009

Annexe

Article des Echos du 23/11/09 :

A Montréal, l'industrie des jeux vidéo emploie désormais 7.000 personnes

La capitale du Québec emploie des milliers de salariés dans le secteur du jeu vidéo. Ubisoft, Electronic Arts, Eidos... les géants du secteur y ont implanté leurs studios de développement, attirés par une politique fiscale très incitative.



La crise ? A Montréal, le mot ne fait pas vraiment « tilt ». La capitale du Québec organisait cette semaine son sommet international du jeu vidéo. La manifestation a permis aux 1.500 participants de parler développement, design, technologie, création et nouvelles tendances. Elle a surtout mis en avant l'extraordinaire santé du secteur dans la ville et dans toute la province du Québec. Douze ans après l'installation du français Ubisoft, les chiffres sont éloquentes.

Aujourd'hui, le secteur du jeu vidéo emploie 7.000 salariés à Montréal, répartis dans un peu plus de 80 entreprises. Il y a les géants, comme Ubisoft, qui compte 2.000 salariés sur place (et 200 de plus dans la ville de Québec) et en vise 3.000 en 2013. Comme l'américain Electronic Arts et ses 700 employés (en comptant la division de jeux pour mobiles issue du rachat de Jamdat). Ou encore le britannique Eidos - racheté au printemps dernier par le japonais Square Enix -, qui a créé un studio de près de 300 salariés en moins de trois ans. Et il y a aussi tout un tissu de PME plus ou moins

Rapport d'activité 2009

importantes au service de ces studios de développement, actives dans le « middleware » ou les tests de jeux.

Ces entreprises misent sur le boom continu de l'industrie ludo-interactive à Montréal, dopée par une politique très active du gouvernement de la province du Québec. Ce dernier prend en effet en charge 37,5 % de certains salaires et a mis en place toute une politique fiscale très incitative à leur intention. « *Contrairement à San Francisco ou à d'autres villes, il est très facile à Montréal de bâtir une équipe à partir de rien* », estime Stéphane d'Astous, le patron local d'Eidos. Certaines entreprises françaises du secteur ont même transféré toutes leurs activités au Québec, comme Bugtracker, qui teste les jeux avant leur approbation finale par les fabricants de consoles. La société, qui emploie 140 salariés permanents et compte jusqu'à 250 employés au pic de son activité, n'a laissé qu'une petite équipe de 15 personnes à Paris et a implanté son siège social à Montréal. « *Il nous a fallu six semaines seulement pour créer notre structure ici et, aujourd'hui, nous doublons notre chiffre d'affaires tous les ans* », explique son président, Antoine Carre.

Aujourd'hui, le Québec revendique la place de cinquième pôle mondial du jeu vidéo, derrière le Japon, la Californie, la Corée et le Royaume-Uni, mais loin devant la France. Selon les autorités québécoises citant une étude de KPMG, il revient moins cher de produire un jeu de haute qualité à Montréal que n'importe où ailleurs. A l'heure où les budgets de développement atteignent parfois plusieurs dizaines de millions de dollars, l'argument ne laisse pas les studios insensibles. Ubisoft y a produit ses deux jeux les plus importants pour la fin de l'année : le deuxième opus d'« Assassin's Creed », qui sort ces jours-ci en Europe, et « Avatar », le jeu associé au film de James Cameron, qui sort le 16 décembre et a nécessité deux ans et demi de travail pour les équipes d'Ubisoft à Montréal.

Le secteur se rit de la crise

Surtout, la crise ne se fait pas sentir. Electronic Arts, qui a annoncé la semaine dernière la suppression de 1.500 postes dans le monde, soit 17 % de ses effectifs, devrait épargner Montréal. Alain Tascan, son dirigeant local, ne confirme pas, mais rappelle qu'il y a « *une place importante pour le développement d'EA à Montréal* »... « *Les pôles matures du jeu vidéo, comme les Etats-Unis, la Grande-Bretagne ou la France, sont en décroissance avec la crise, mais le Québec, au même titre que les pays émergents, n'est pas concerné par ce mouvement* », estime Mathieu Vidal, d'Investissement Québec, la structure publique chargée d'attirer les entreprises étrangères dans la Belle Province.

Les coûts expliquent cette résistance à la crise, mais la qualité du savoir-faire local est également mise en avant. Mais Québec sait qu'elle ne doit pas s'endormir sur ses lauriers. D'autres provinces du Canada, comme l'Ontario, se mettent aussi à attirer cette industrie. Avec succès, puisque Ubisoft prévoit d'ouvrir un studio à Toronto l'an prochain, profitant d'une politique d'aides aux salaires mise en place par le gouvernement local. Plus globalement, tout le défi pour le Québec est de penser au-delà du jeu vidéo. Prochaine étape connue, faire venir les studios d'animation, d'Hollywood et d'ailleurs.

Rapport d'activité 2009



Rapport d'activité 2009

Capital Games, le Cluster Francilien du Jeu Vidéo
C/O Cap Digital – 74 rue du Faubourg St. Antoine – 75012 Paris
Association loi 1901 n° SIRET : 479 252 694 00019