



Conseil régional

Groupe FRONT DE GAUCHE

Parti communiste Français
et République & Socialisme

MOTION DE RENVOI

N° 000001

Conseil régional
Séance du 15 mars 2018

Rapport n° CR 2018-004

Fonds d'aide à la création de jeu vidéo

MOTION DE RENVOI EN COMMISSIONS

Le rapport CR 2018-004 est renvoyé en commissions « culture », « sport », « développement économique », « éducation » et « formation professionnelle ».

Exposé des motifs

Le groupe Front de gauche considère que l'élaboration du présent rapport n'a pas bénéficié de l'attention dont il aurait du faire l'objet. Il est d'autant plus important de prendre le temps de la discussion pour la création de ce dispositif qu'il développe une politique publique nouvelle au niveau régional et que la mise en place d'un fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) par le Centre National du Cinéma et de l'image animée a divisé les professionnels.

Un fonds d'aide à la création de jeu vidéo doit nécessairement prendre en compte la multiple nature - industrielle, artistique, sportive et éducative - des jeux vidéos. Afin que l'ensemble des acteur.rice.s de ce secteur soit associé à la constitution de ce nouveau dispositif, que la spécificité de ce secteur soit respecté et d'apaiser une polémique qui aurait pu être évitée dans le e.sport français, un temps de discussions et d'auditions doit être organisé dans le cadre des commissions thématiques concernées par ce sujet à savoir les commissions « culture », « sport », « développement économique », « éducation » et « formation professionnelle ».

Notre groupe considère que ce temps de concertation pourra, par ailleurs, permettre de contribuer, en lien avec les directions et les commissions thématiques des lycées et de la formation professionnelle, à développer les aspects éducatifs et formatifs des *jeux sérieux (serious games)* qui peuvent devenir de précieux supports pédagogiques.

Ainsi, après avoir auditionné les acteur.rice.s clés de ce secteur (Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), Women in Games France (WIG), Syndicat des éditeurs de jeu vidéo, Fédération française de e.sport...), ces commissions pourront établir un règlement d'intervention prenant en compte la spécificité des modèles économiques du secteur, les plafonds d'aide maximum, des taux de soutien à la hauteur des enjeux, le calibrage de l'aide afin de déterminer si elle est destinée aux majors des jeux vidéos ou plus aux petites entreprises, le pourcentage de l'aide remboursable en cas de non-commercialisation et d'autres points indispensables à l'équilibre économique de ce domaine. Les questions sont multiples et si elles ne sont pas éclaircies, l'attribution de fonds publics pourra prêter à de nombreuses interrogations.

Céline MALAISE



Conseil régional

Groupe FRONT DE GAUCHE

Parti communiste Français
et République & Socialisme

AMENDEMENT
N° 000001

Conseil régional
Séance du 15 mars 2018

Rapport n° CR 2018-004

Fonds d'aide à la création de jeu vidéo

Amendement

A l'annexe à la délibération, le règlement « Fonds d'aide à la création de Jeu vidéo », il est rajouté un point dans « 1 - Projets éligibles » :

- « *Ne pas comporter des représentations sexistes des femmes et de leurs corps.* »

Exposé des motifs

Le groupe Front de gauche considère que la classification PEGI n'est pas assez explicite à propos de la représentation des femmes et de leurs corps dans les jeux vidéo. Si une collectivité publique telle que la Région souhaite soutenir la création de jeu vidéo, elle doit intégrer dans ses critères un refus de soutenir les jeux qui offre une image dégradante des femmes.

Dans la mesure où les femmes représentent quasiment la moitié (47%) des consommateurs de jeux vidéo en France, la puissance publique doit agir et mettre en œuvre la Recommandation du Comité des Ministres du Conseil de l'Europe du 27 septembre 2017 sur l'égalité entre les femmes et les hommes dans le secteur audiovisuel. Ce secteur qui comprend les jeux vidéo a un rôle particulier à jouer dans la réalisation de l'égalité entre les sexes. Façonnant et influençant les représentations, le contenu d'un jeu vidéo peut entraver ou accélérer les changements structurels pour l'égalité femmes-hommes. La Région Ile-de-France, étant engagée dans la lutte contre le cybersexisme, doit user de tous les leviers d'action en conditionnant son soutien à une représentation égalitaire des femmes et des hommes dans les jeux vidéo.

Céline MALAISE



Conseil régional

Groupe FRONT DE GAUCHE

Parti communiste Français
et République & Socialisme

AMENDEMENT

N° 000002

Conseil régional
Séance du 15 mars 2018

Rapport n° CR 2018-004

Fonds d'aide à la création de jeu vidéo

Amendement

A l'annexe à la délibération, le règlement « Fonds d'aide à la création de Jeu vidéo », il est supprimé le point suivant dans le « 4.2 Critères de sélection des projets » :

- « *Le potentiel commercial du projet.* »

Exposé des motifs

Pour le groupe Front de gauche, la région Île-de-France n'a pas à juger de l'opportunité commerciale du projet de jeu vidéo présenté et soutenu.

Ces projets qui allient des caractéristiques à la fois culturelles, sportives et économiques, ne peuvent se réduire, du point de vue de l'institution régionale, à ce seul critère. Notre institution n'est pas une banque ou une entreprise qui chercheraient un bon placement ou « un retour sur investissement ». Le but de la subvention publique est avant tout de subventionner un projet de qualité tant au niveau graphique et sonore qu'en terme de *Game design* et *Game player*.

C'est là le seul objectif qui doit intéresser notre institution publique.

Céline MALAISE

Rapport n° CR 2018-004

Fonds d'aide à la création de jeu vidéo

Amendement

A l'annexe à la délibération, le règlement « Fonds d'aide à la création de Jeu vidéo », le « 4. Modalités de sélection des projets » est ainsi rédigé :

« 4 – MODALITES DE SELECTION DES PROJETS

Un Comité de sélection est chargé d'examiner les projets candidats. Il est composé :

- de 8 membres élu.e.s régionaux.ales titulaires et de 8 élu.e.s suppléant.e.s représentant chaque groupe politique.
- de 8 membres professionnels titulaires et de 8 suppléant.e.s (journalistes spécialisés, professionnels de la filière, représentant d'une école spécialisée, expert, auteur/scénariste...) désignés par arrêté de la Présidente après avoir écarté les candidat.e.s faisant l'objet d'un potentiel conflit d'intérêt dans le secteur des jeux vidéos.

Le.la président.e du comité sera désigné.e par l'Exécutif régional parmi les conseiller.ère.s régionaux.ales titulaires. »

Exposé des motifs

Le groupe Front de gauche constate deux écueils dans la constitution du comité tel que proposé.

D'abord parce qu'il ne permet pas la prise en compte de la diversité politique de l'hémicycle. C'est pourquoi nous proposons de reprendre le modèle du Jury PM'up pour que l'ensemble des groupes politiques soit représenté au sein de ce comité de sélection.

Ensuite, afin d'éviter tout conflit d'intérêts et toute polémique comme ce fut le cas autour du comité de sélection du CNC en lien avec le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV) il y a quelques années, nous proposons que le parcours et les intérêts financiers des « professionnels » qui auront été choisis fassent l'objet d'une étude fine et d'une présentation, par la commission Culture, avant d'intégrer le jury.

Cette commission se doit de rester indépendante. Tout doit être mis en œuvre pour éviter les critiques concernant le manque de transparence sur les processus de choix des experts et plus tard des projets.

Tel est le sens de cet amendement.

Céline MALAISÉ

