

Industrie des jeux vidéo: en faire plus

Anouk Summermatter

Fondatrice, gVentures Consulting

L'industrie du jeu vidéo est, économiquement parlant, plus importante que les industries du cinéma et de la musique réunies. PriceWaterhouseCoopers estime que le marché suisse des jeux vidéo atteindra 852 millions de francs en 2021. Le marché mondial lui est estimé par l'expert du marché des jeux vidéo, Newzoo, à 170,5 milliards de francs en 2021 et réunira 2.8 milliards de joueurs.

D'après une étude de 2019 menée par la haute école zurichoise spécialisée en sciences appliquées Zhaw, 2,9 millions de Suisses sont joueurs et l'âge moyen serait de 34 ans. Au niveau fédéral Pro Helvetia soutient des projets et initiatives.

Mais sur le plan cantonal, les initiatives restent ponctuelles: Vaud et la ville d'Yverdon-les-Bains financent le festival Numerik Games, la ville de Neuchâtel soutient l'Epic Game Jam etc.

Le canton de Vaud a lancé son premier appel à projets destiné à soutenir la production de jeux vidéo en 2019. 50.000 francs sont partagés entre plusieurs projets. Genève propose depuis 2015 une bourse biennale d'aide aux écritures numériques de 20.000 francs. Il s'agit d'un bon début, mais des initiatives additionnelles sont nécessaires comme par exemple des crédits d'impôt aux studios qui satisfont un «test culturel Suisse», bénéficiant soit d'une réduction proportionnelle de leur impôt sur les sociétés, soit d'un crédit d'impôt remboursable.

Une aide financière peut être apportée au niveau cantonal pour le développement des

jeux vidéo de manière directe en créant une structure d'appel d'offre ou en offrant des bourses ou concours en association avec les hautes écoles cantonales; l'aide peut être aussi de manière indirecte en collaborant avec les cantons qui ont déjà mis en place une telle initiative avec succès.

Enfin les jeux vidéo peuvent être intégrées au secteur d'éducation dans le cadre de programmes encadrés scolaires et parascolaires sur l'univers des jeux et de la technologie. Des associations suisses telles que Noetic academy pourraient accompagner ces programmes.

Depuis 2021 Swisscom offre son soutien aux écoles avec un support pédagogique numérique gratuit «Gaming and e-sports».

Cette industrie est en pleine transformation, passant d'une industrie de produits à une industrie de services. Elle fait partie des activités de divertissement du grand public. En favorisant cette industrie, les cantons attireront les investissements, créeront des compétences et emplois locaux, et empêcheront que le développement des jeux vidéo Suisses se fasse à l'étranger, une tendance qui a déjà commencé. ■

