

## Le jeu vidéo en Suisse Bilan du programme «GameCulture»

En septembre 2010, la Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia lançait son programme dédié aux jeux vidéo sous le titre de «GameCulture – du jeu à l’art». Il s’agissait pour la Fondation d’interroger les aspects artistiques, sociaux et économiques des productions vidéoludiques. «GameCulture» s’est fixé pour objectifs une meilleure reconnaissance du jeu vidéo en tant que forme artistique, une mise en réseau plus dense de la communauté des développeurs ainsi qu’un renforcement de la présence du jeu helvétique sur la scène internationale. Au terme de «GameCulture», le temps est venu de synthétiser les résultats du programme et de tirer un premier bilan de la situation helvétique.

### La place du jeu vidéo dans la société helvétique

En quelques années, le passe-temps jusque-là réservé aux adolescents s’est transformé en une activité universelle, et ce en grande partie grâce à la multiplication des Smartphones. La moyenne d’âge des joueurs a dépassé les 30 ans et les femmes ne sont plus en reste, représentant la moitié des usagers.

Les jeux vidéo ont également fait leur chemin jusque dans les musées comme au Grand Palais de Paris ou au Smithsonian American Art Museum de Washington, trouvant ainsi leur place au sein d’institutions culturelles établies. En Suisse, dans le cadre de «GameCulture», le Stapferhaus de Lenzburg a traité des questions sociales liées au monde numérique tandis que la Maison d’Ailleurs à Yverdon-les-Bains a présenté avec succès les univers créatifs des jeux vidéo.

Les activités de Pro Helvetia dans le domaine vidéoludique ont trouvé un écho très important auprès des médias, témoignant de l’intérêt du grand public pour cette thématique. Plus de 400 articles et reportages ont été publiés tant dans la presse quotidienne (Le Temps, NZZ, Le Courrier, TagesAnzeiger, RTS, etc.) que dans les revues culturelles, technologiques ou de design (Hochparterre, Du, Reflex, etc.), délaissant petit à petit l’habituel discours sur la violence et l’addiction pour souligner le potentiel créatif et innovant des jeux vidéo.

### La scène suisse du jeu vidéo

L’un des objectifs principaux du programme «GameCulture» était de mieux circonscrire la scène suisse du jeu vidéo et d’en soutenir le développement. La réactivation du volet suisse de l’IGDA (International Game Developers Association) en 2009 ainsi que la création du groupe LinkedIn «GameCulture (Switzerland)» sous l’impulsion du programme de Pro Helvetia se sont révélés deux facteurs importants pour le développement et la reconnaissance de la communauté des Game Designers. L’IGDA compte près de 300 membres tandis que la plateforme LinkedIn du programme facilite l’échange entre plus de 700 personnes intéressées par la question du jeu vidéo en Suisse: développeurs, programmeurs, chercheurs, pédagogues, journalistes, etc. Celle-ci connaît un flux d’informations et d’échanges quotidien en provenance de toute la Suisse et même de l’étranger.

Le programme «GameCulture» a également favorisé les échanges et rencontres lors de nombreuses manifestations (plus de 40 en deux ans), telles que festivals ou congrès, facilitant l'accès des développeurs helvétiques à des plateformes d'envergure internationale comme la Lift Conférence de Genève ou encore la rencontre ISMAR sur la réalité augmentée. Ces divers événements ont permis tant le renforcement du réseau suisse que l'émergence de talents et de nouvelles synergies entre les acteurs de la scène helvétique.

### **Encouragement à la création**

La production de jeux demande un fort investissement en temps et en argent. Les studios helvétiques étant majoritairement de petites tailles (1 à 10 personnes), un soutien à la création s'est avéré une priorité du programme. Grâce à une collaboration avec l'Office fédéral de la culture, le Festival international du film d'animation Fantoche à Baden et la FONDATION SUISA, un appel à projets a pu être mis sur pied en 2010-2011 pour encourager la réalisation de projets de qualité. Sur les 36 jeux inscrits en provenance de toute la Suisse, un jury international a sélectionné 7 projets qui se sont vu attribuer des sommes allant respectivement de CHF 5'000 à CHF 50'000. Outre l'enthousiasme du jury, ceux-ci ont éveillé l'intérêt de divers festivals internationaux.

Suite au succès de ce «Call for Projects: Swiss Games», deux nouvelles éditions sont prévues pour la période 2012-2015.

### **Une visibilité internationale**

Au cours de ces dernières années, une trentaine de développeurs suisses ont reçu au total près de 60 prix et nominations au niveau national et international. L'excellence du jeu vidéo helvétique a donc largement dépassé nos frontières. Afin de positionner la qualité du Game Design suisse, «GameCulture» s'est engagé dans la promotion des développeurs suisses à l'étranger. Grâce à diverses collaborations entre Pro Helvetia et des manifestations de renom (la Game Developers Conference de San Francisco – la plus importante rencontre mondiale dans le domaine, les Gamestage de Berlin, le A MAZE. Interact Festival à Johannesburg, E3 à Los Angeles, la Maison de la Suisse aux Jeux Olympiques de Londres 2012, etc.), ceux-ci ont pu renforcer leur présence sur la scène internationale.

Les musées les plus réputés ont également exposé les développeurs suisses en collaboration avec le programme. Exemples: le Centre Pompidou à Paris, le Smithsonian American Art Museum de Washington ou encore Computerspielmuseum de Berlin.

Afin de mieux faire connaître les développeurs suisses, «GameCulture» a mis sur pied un index rassemblant les données des différents studios. Disponible sur la page Web du programme [www.gameculture.ch](http://www.gameculture.ch), cet annuaire du jeu vidéo helvétique compte plus de 70 entrées.

## Next Level

Le bilan du programme «GameCulture» s'avère donc positif: le jeu vidéo a trouvé sa place au sein de la scène culturelle et la scène helvétique jouit d'une reconnaissance croissante au plan international. Ces objectifs ont pu être atteints grâce à la collaboration de plus de 30 partenaires, allant des institutions culturelles comme l'Office fédéral de la culture à des entités économiques comme Alp ICT en passant par les écoles et les associations spécialisées.

La tradition suisse en matière de design et de technologie laissait présager un fort potentiel dans le domaine du jeu vidéo en Suisse. Grâce aux différents acteurs impliqués dans le programme «GameCulture», ce savoir-faire s'est avéré indiscutable, voire même plus prometteur qu'espéré. La Suisse a d'importantes compétences à faire valoir dans le milieu vidéoludique. Pour permettre aux créations helvétiques un développement de qualité et leur offrir une chance de se faire une place hors de nos frontières, il est essentiel de mettre en place un système de soutien complémentaire, favorisant au mieux leur potentiel créatif, innovant et commercial.

En guise de clôture de son programme, Pro Helvetia ouvre donc la discussion sur le futur de l'encouragement aux jeux vidéo en Suisse. La Fondation propose de développer un système cohérent en marge de son nouveau programme sur la digitalisation qui débute en 2013. Elle en appelle pour ce faire à toutes les institutions concernées. Un soutien multilatéral et pluri-institutionnel permettra d'établir de manière durable les développeurs et le savoir-faire suisses en matière de jeu vidéo, un art en pleine expansion au sein d'un marché déjà largement établi.

Informations aux médias: Sabina Schwarzenbach, Cheffe Communication  
T +41 44 267 71 39, F +41 44 267 71 06, [sschwarzenbach@prohelvetia.ch](mailto:sschwarzenbach@prohelvetia.ch)