



Les jeux vidéo: un enjeu pour l'Europe?

Matinée CNC, « Jeux vidéo, les défis européens »
9 avril 2025, Paris, France

Sophie Valais

Responsable adjointe du Département Informations Juridiques
Observatoire européen de l'audiovisuel



Observatoire européen de l'audiovisuel
European Audiovisual Observatory
Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Défis juridiques et dynamiques de marché dans le secteur des jeux vidéo

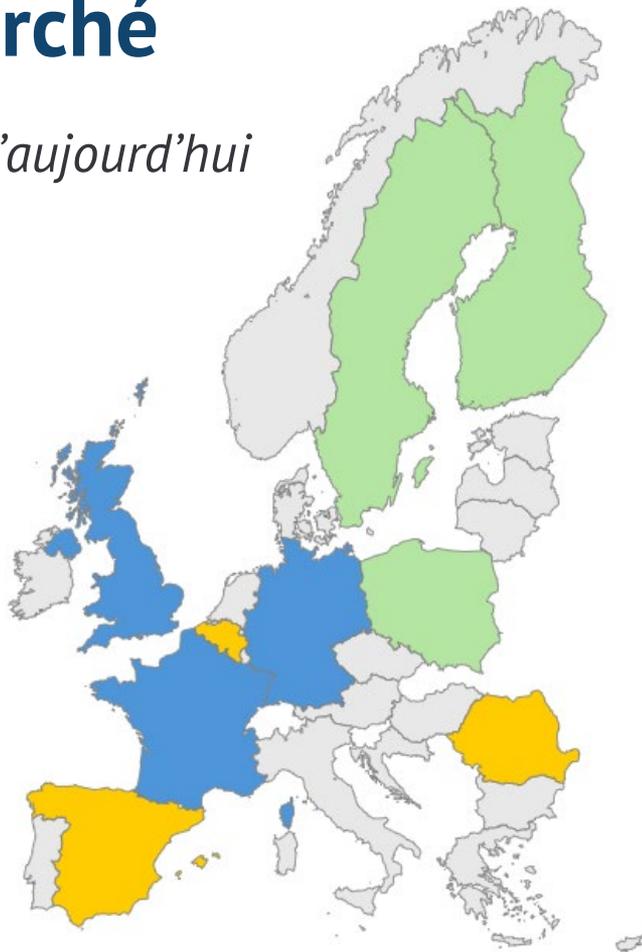
De quoi allons-nous parler ?

- **Les dynamiques de marché en Europe**
- **Les politiques publiques de soutien**

Dynamiques de marché

Les acteurs majeurs d'hier et d'aujourd'hui

- Puissances historiques
- Nouvelles puissances
- Pays émergents



Dynamiques de marché

Quels sont les principaux enjeux du secteur?



- **Accès aux talents**



- **Souveraineté économique**



- **Plateformisation**



- **Impact sociétal et environnemental**

Le soutien public

Les questions qui se posent...



- **Quels sont les bénéficiaires des aides ?**
- **Qui en assure l'attribution ?**
- **A quel moment intervenir ?**
- **Quels types de financement privilégier ?**

Le soutien public

Objectifs culturels et économiques

Objectifs culturels

- Les fonds culturels sont à l'origine de la grande majorité des financements publics des jeux vidéo
- Règle *de minimis*
- Exceptions au plafond
- Critères d'éligibilité: test culturel

Objectifs économiques

- Stimulation de la création d'emplois et la prospérité économique au niveau local
- Axé sur la technologie et l'innovation

Le soutien public

Différents types d'intervention publique

Dispositifs d'aides

- Subventions
- Prêts remboursables



Incitations fiscales

- Abris fiscaux
- Crédit ou rabais d'impôt

Le soutien public

Aperçu des aides en Europe

10

Étapes du financement Pays	Phase de conception	Phase de pré-production	Phase de production	Phase de post-production	Investissements en studio (ex : fonds propres, financement pour le développement...)	Incitations fiscales
Allemagne						
	<i>Commentaire: L'Allemagne dispose d'un réseau de fonds régionaux puissants. La question se pose toutefois de savoir si le fonds fédéral sera maintenu.</i>					
Autriche						
	<i>Commentaire : Les soutiens régionaux se situent principalement dans la région de Vienne. La section sur l'investissement en studio est un incubateur généraliste.</i>					
Belgique						
	<i>Commentaire : Le système de financement de la Belgique est divisé en deux grandes régions : la Wallonie et la Flandre.</i>					
Croatie						
	<i>Commentaire : Le soutien croate est assez récent, mais d'autres options sont actuellement en discussion.</i>					
Danemark						
Espagne						
Finlande						
	<i>Commentaire : La Finlande propose des sommes importantes pour des projets, par l'intermédiaire de Business Finland.</i>					
France						
	<i>Commentaire : La France offre une large gamme d'instruments de financement. Les possibilités peuvent varier d'une région à l'autre.</i>					
Grèce						
	<i>Commentaire : La Grèce ne propose que des incitations fiscales.</i>					
Irlande						
	<i>Commentaire : Ardán est le seul fonds régional d'Irlande à soutenir des projets de jeux vidéo ; seules les régions de l'ouest du pays ont accès à un financement public en plus des incitations fiscales.</i>					
Italie						
	<i>Commentaire : L'Italie finançait auparavant des projets via le « First Playable Fund ».</i>					
Norvège						
Pays-Bas						
Royaume-Uni						
	<i>Commentaire : Le Royaume-Uni offre une large gamme d'instruments de financement, tant au niveau national que régional.</i>					
Slovaquie						
Suisse						



 National

 Régional

 National et régional

Source IRIS, Observatoire européen de l'audiovisuel – SpielFabrique

Le soutien public

Initiatives de l'Union Européenne



UE

- **Programme Europe créative – MEDIA**
- **Horizon Europe**
- **Fonds européen d'investissement (EIF)**

Le soutien public

12

Défis et leviers d'amélioration pour des politiques publiques ambitieuses

- **Un soutien encore trop limité**
 - Peu de pays disposent de plus de 2 fonds publics pour le jeu vidéo.
→ inégalités d'accès selon les territoires.
- **Des contraintes structurelles fortes**
 - Des plafonds financiers limités
 - Des règles complexes (ex. : seuil "de minimis")
 - Des instabilités politiques
- **Un équilibre difficile à trouver**
 - Objectif culturel vs objectif commercial
- **Besoin de transparence**
 - Manque de données régulières, vérifiées et indépendantes



Rapport:

Défis juridiques et dynamiques de marché dans le secteur des jeux vidéo



<https://rm.coe.int/iris-2024-5-jeux-video/1680b25238>

Défis juridiques et dynamiques
de marché dans le secteur des
jeux vidéo

IRIS

Une publication
de l'Observatoire européen de l'audiovisuel



Workshop - Game on: Decoding the video games sector

<https://www.obs.coe.int/fr/web/observatoire/-/workshop-game-on-decoding-the-video-games-sector>



Merci pour votre attention !

sophie.valais@coe.int



Observatoire européen de l'audiovisuel
European Audiovisual Observatory
Europäische Audiovisuelle Informationsstelle

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE