SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS

# LE JEU VIDÉO À L'AGENDA DE LA PRÉSIDENTIELLE

## FAISONS DU JEU VIDÉO UNE OPPORTUNITÉ DE CROISSANCE ET D'EMPLOIS POUR LA FRANCE !

# LE JEU VIDÉO À L'AGENDA DE LA PRÉSIDENTIELLE

**Le regard doit changer. Le jeu vidéo n'est pas un risque, c'est une opportunité pour notre pays.** Une opportunité culturelle, sociale et même démocratique. Le président allemand Frank-Walter Steinmeier a visité pour la première fois la Gamescom, le plus grand salon du monde, fin août, à Cologne et a insisté sur « le rôle significatif du jeu vidéo pour notre démocratie ». Pourquoi ? Car le jeu vidéo est, en 2026, un espace de collaboration, de coopération, un média d'apprentissage des langues, des cultures, de la géographie, de l'histoire, un objet culturel qui véhicule et façonne les imaginaires. Il est un média très différent de la consommation passive d'images (scrolling) car il suppose une vraie interactivité et de l'engagement. Malgré cela, en France, le regard sur le jeu vidéo tarde à évoluer.

Depuis 10 ans, il nous manque une véritable ambition industrielle, une ambition réellement coordonnée pour le jeu vidéo. Le CNC, la DGE, BPI France, Business France assurent un soutien au secteur, mais les interlocuteurs sont multiples et les aides parfois mal connues. Il est grand temps en France comme en Europe de penser une stratégie jeu vidéo autonome des secteurs cinéma et audiovisuel.

**Tout est là pourtant.** Le jeu vidéo est une passion française : 40 millions de Français pratiquent le jeu vidéo chaque année, 30 millions jouent même chaque semaine. Les femmes et les hommes sont à égalité dans cette pratique, et l'âge moyen est désormais de 40 ans ! Sur le plan de la production, même si le secteur rencontre des difficultés en ce moment, nous avons un vivier de 12 000 emplois, des studios magnifiques et des entreprises majeures à l'international comme Ubisoft, PULLUP Entertainment, Voodoo ou Gameloft.

**Pendant ce temps, la concurrence internationale accélère, en misant très fortement sur le jeu vidéo comme un levier de croissance et d'emplois pour la jeunesse.** La Chine, la Corée du Sud, le Canada et, plus proche de nous, la Suède, la Pologne, le Royaume-Uni et l'Allemagne l'ont parfaitement compris, ces pays choisissant d'investir massivement dans cette industrie créative et culturelle, afin d'en faire un levier de leur stratégie de soft power. Qui dirige le jeu vidéo mondial et ses imaginaires s'adresse aussi à la jeunesse du monde !

**Le jeu vidéo est aujourd'hui un secteur totalement stratégique, la première industrie créative et culturelle au monde.** Il pèse plus de 200 milliards de dollars dans le monde et 6 milliards d'euros rien qu'en France (c'est deux fois et demie les revenus de la musique et du cinéma réunis). Il est au cœur de la bataille pour notre souveraineté numérique, un levier incontournable pour notre croissance économique et notre attractivité internationale. À l'heure où l'intelligence artificielle, les technologies immersives et les industries créatives redessinent les rapports d'influence, la France dispose de tous les atouts pour devenir le leader européen du jeu vidéo. Cette ambition suppose une stratégie publique cohérente articulée autour de priorités claires, avec quelques mesures immédiates et un plan à 5 ans très lisibles, dont nous présentons ici quelques-unes des mesures qui nous sembleraient aller dans la bonne direction. Un Comité stratégique de filière dédié au jeu vidéo et à l'esport pourrait en assurer le pilotage.

# 4 MESURES IMMÉDIATES DÈS 2027

## 1 Un Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) renforcé

Passer le CIJV de 30 à 40 %, abaisser le seuil d'accès (de 100 000 à 50 000 euros), revoir le plafonnement à 6 millions d'euros, intégrer le prototypage, la sous-traitance et la commercialisation/marketing. Nous répondrions ainsi à la concurrence internationale, aux évolutions du marché et des productions. Le surcoût pour le budget de l'État sera compensé à 100 %, comme c'est déjà largement le cas, via les recettes fiscales et sociales générées. Au-delà de ces améliorations, il conviendrait d'envoyer un message de simplification et de lisibilité à tout le secteur ; d'une part, en corrigeant la lourdeur des dossiers administratifs à soumettre, d'autre part en sanctuarisant le CIJV pour 5 ans dès le début du quinquennat. **Ce serait un signal fort de confiance envoyé au secteur et aux investisseurs internationaux.**

## 2 La création d'un Comité stratégique de filière

Il faut faire travailler ensemble les ministères de l'Économie (DGE), des Affaires étrangères (Direction de la diplomatie économique) et de la Culture (Centre national du cinéma - CNC), les deux organisations nationales (SELL, SNJV), nos champions nationaux et le groupe d'étude Jeu vidéo de l'Assemblée nationale. Un pilotage interministériel est urgent et pourrait permettre une approche plus ambitieuse des enjeux du secteur (IA, attractivité, soft power). Compte tenu de son poids économique et de son caractère pionnier en matière de technologies immersives et d'usage de l'IA, le jeu vidéo devrait être dans le portefeuille ministériel du ministre de l'Industrie ou du Numérique, rattaché au ministère de l'Économie, ou au sein d'un nouveau pôle ministériel rassemblant les industries créatives. La création d'un comité stratégique de filière « jeu vidéo et esport » incluant les deux grandes organisations professionnelles, l'association France Esports, et placé sous l'égide du Conseil national de l'industrie devrait être réfléchie.

## 3 Game France 40 : un programme d'accélération pour les champions français du jeu vidéo

La France compte des studios et éditeurs de premier plan, mais ils restent moins structurés et moins visibles que les entreprises soutenues par la French Tech. Nous proposons la création du Game France 40, un programme calqué sur le Next 40 et dédié aux quarante studios et éditeurs français les plus prometteurs, sélectionnés chaque année par un jury indépendant selon leur croissance, leur création d'emplois, leur rayonnement international et la solidité de leurs propriétés intellectuelles. Les entreprises labellisées bénéficieraient d'un accès facilité aux dispositifs publics, via un guichet coordonné entre Bpifrance, la DGE et le CNC. Cela passerait notamment par une instruction accélérée de leurs dossiers de Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV), source de visibilité et de sécurité pour leurs financements et leurs recrutements. Le Game France 40 serait aussi une vitrine internationale, avec une promotion collective lors des grands salons et un accompagnement à l'export. Il serait un repère clair, un levier de compétitivité face aux grands pôles concurrents (Canada, Royaume-Uni, Suède, Corée du Sud). Ce Game France 40 pourrait être complété par le FrenchGame120, à l'image du FT120 de la French Tech.

## 4 Un salon mondial, la Paris Games Week

Nous avons, en France, le deuxième plus grand salon en Europe, le cinquième plus grand au monde (160 000 visiteurs). Plutôt qu'un hypothétique Festival international, il nous faudrait capitaliser sur cet évènement connu dans le monde entier. Au Japon, en Corée, au Brésil, en Allemagne, les plus grands évènements du monde s'appuient sur un soutien fort de leurs gouvernements. Notre politique d'attractivité passe par un soutien au plus haut niveau de l'État autour de la PGW (financements, portage politique, etc.).

# UN PLAN QUINQUENNAL *2027-2032*

## I. Faire du jeu vidéo une priorité nationale avec des engagements forts lors du prochain quinquennat

**Pilier 1**
Une industrie de souveraineté, d'innovation et de croissance

**Piller 2**
Faire de la France le territoire le plus attractif pour créer, produire et investir dans les jeux vidéo

**Pilier 3**
Le développement des talents, avec le jeu vidéo comme un moteur de compétences

**Pilier 4**
Un secteur au cœur des transitions numériques et culturelles

## II. Quatre actions pour accompagner la construction d'une stratégie jeux vidéo européenne

**Action 1**
Promouvoir une régulation proportionnée fondée sur l'innovation et le dialogue

**Action 2**
Reconnaître l'efficacité des mécanismes de corégulation et d'autorégulation, notamment le système PEGI

**Action 3**
Garantir un niveau élevé de protection des mineurs et des consommateurs

**Action 4**
Faire de l'Europe le territoire le plus compétitif pour créer et investir

# I. FAIRE DU JEU VIDÉO UNE PRIORITÉ NATIONALE ET FAIRE DE LA FRANCE LE LEADER EUROPÉEN DU JEU VIDÉO

**Pilier 1**
**Une industrie de souveraineté, d'innovation et de croissance**

## Notre ambition

Faire reconnaître le jeu vidéo comme une industrie stratégique, à la croisée des politiques industrielles, culturelles, technologiques et de souveraineté numérique. Parce qu'il développe des technologies utilisées bien au-delà du secteur (intelligence artificielle, moteurs 3D, réalité virtuelle et augmentée, cloud computing, simulation, cybersécurité…), le jeu vidéo doit devenir un pilier des politiques françaises d'innovation et de réindustrialisation.

Cette ambition implique de reconnaître le jeu vidéo comme une filière stratégique de la souveraineté numérique et culturelle, pleinement intégrée aux politiques publiques d'industrie, d'innovation et de recherche.

## Nos propositions

- Un pilotage interministériel, impliquant ministère des Affaires étrangères, ministère de l'Économie et ministère de la Culture. La création d'un comité stratégique de filière pourrait être étudiée, assurant ce suivi interministériel.
- Créer une initiative « French Tech Jeu Vidéo » afin d'identifier le secteur comme une filière stratégique, renforcer sa visibilité internationale et favoriser son accès aux dispositifs d'accompagnement de la French Tech.
- Créer un GameTech Lab national, structuré autour de trois axes – innovation, intelligence artificielle et talents – afin d'accompagner les projets de R&D, favoriser les synergies avec les autres industries, renforcer la souveraineté européenne et accélérer le transfert technologique. Le lancement d'un programme de recherche Polytechnique/Inria pourrait être intéressant à une piste de réflexion à envisager.
- Renforcer les leviers de protection de la propriété intellectuelle, afin de sécuriser les investissements dans la création et préserver la compétitivité des éditeurs et studios français.
- Investir durablement dans l'innovation, l'intelligence artificielle et les technologies immersives, en rendant le jeu vidéo pleinement éligible aux politiques nationales de recherche et de développement et aux différents appels à projets lancés dans ce domaine. Nous serions également pleinement motivés à l'idée de créer une politique de recherche nationale dédiée au jeu vidéo.

**Pilier 2**
**Faire de la France le territoire le plus attractif pour créer, produire et investir dans les jeux vidéo**

### Notre ambition

Faire de la France la première destination européenne pour créer, produire et investir dans le jeu vidéo. Face à une concurrence mondiale féroce et qui ne cesse de s'accroître, notre pays doit offrir un environnement fiscal, réglementaire et économique stable et lisible.

Cette ambition suppose de renforcer durablement la compétitivité et l'attractivité de la France, afin d'attirer les studios, les investisseurs, les talents et les productions internationales.

### Nos propositions

- **Un nouveau Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV).** Passer le CIJV de 30 à 40 %, abaisser le seuil d'accès (de 100 000 à 50 000 euros), revoir le plafonnement à 6 millions d'euros, intégrer le prototypage, la sous-traitance et la commercialisation/marketing. Plus globalement, il faut adapter le CIJV aux nouvelles réalités du marché et aux façons de faire des studios de toute taille. Le surcoût de cette modernisation du CIJV sera compensé à 100 %, comme c'est déjà largement le cas, via les recettes fiscales et sociales générées, et sera donc neutre voire positif pour les finances publiques. A minima, il faudrait pérenniser sur une décennie le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo, afin de garantir aux investisseurs une visibilité de long terme et d'adapter le dispositif aux évolutions du marché.

### UN MEILLEUR FINANCEMENT DU SECTEUR NE VEUT PAS DIRE TAXE

**Le SELL s'opposera à toute taxe ou redevance spécifique sur la vente ou plateformes de distribution de jeux vidéo, ou toute taxe sur les consoles susceptible de freiner l'investissement et détruire in fine l'attractivité de la France et de ses entreprises. Cette taxe serait une taxe sur les joueurs de jeu vidéo, alors même que les jeux vidéo sont déjà taxés à 20 % de TVA, contrairement à tous les autres biens culturels relevant de l'exception culturelle.**

Une telle taxe signerait la fin du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo qui nous est envié dans le monde entier, et qui a démontré son efficience depuis tant d'années. Enfin, en cas de mesure de rétorsion et de taxe créée sur les jeux français, cette mesure reviendrait à pénaliser directement nos champions nationaux. Sur un plan juridique, une telle taxe, qui toucherait de manière totalement disproportionnée des acteurs étrangers sur l'aval de la chaîne de valeur (plateforme de vente) ou le hardware, et épargnerait totalement les acteurs français, serait contraire au droit communautaire (liberté de prestation de service).

Cette mesure n'a pas aujourd'hui l'assentiment d'une majorité d'acteurs du secteur qui lui préfère des mesures comme un travail sur l'accès au financement bancaire (aujourd'hui totalement verrouillé), l'élargissement des sociétés pour le financement de l'industrie cinématographique et audiovisuelle (Sofica), l'intervention de fonds de la BPI ou le renforcement du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo. Autant de propositions sur lesquelles le SELL est prêt à travailler avec l'ensemble des organisations représentatives du secteur.

**Pilier 2**
**Faire de la France le territoire le plus attractif pour créer, produire et investir dans les jeux vidéo**

- Créer le « Game France 40 », un programme d'accélération pour les champions français du jeu vidéo. La France compte des studios et éditeurs de premier plan, mais ils restent moins structurés et moins visibles que les entreprises soutenues par la French Tech. Nous proposons la création du Game France 40, un programme calqué sur le Next 40 et dédié aux quarante studios et éditeurs français les plus prometteurs, sélectionnés chaque année par un jury indépendant selon leur croissance, leur création d'emplois, leur rayonnement international et la solidité de leurs propriétés intellectuelles. Les entreprises labellisées bénéficieraient d'un accès facilité aux dispositifs publics, via un guichet coordonné entre Bpifrance, la DGE et le CNC.
    - Cela passerait notamment par une instruction accélérée de leurs dossiers de Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV), source de visibilité et de sécurité pour leurs financements et leurs recrutements.
    - Le Game France 40 serait aussi une vitrine internationale, avec une promotion collective lors des grands salons et un accompagnement à l'export, via Business France. Il serait un repère clair, un levier de compétitivité face aux grands pôles concurrents (Canada, Royaume-Uni, Suède, Corée du Sud).
    - Ce Game France 40 pourrait être complété par le FrenchGame120, à l'image du FT120 de la French Tech.
- Créer un guichet unique dédié à l'attractivité internationale du jeu vidéo, chargé d'accompagner l'implantation de studios étrangers et de promouvoir la France auprès des investisseurs internationaux.
- Relancer une stratégie de promotion internationale, en partenariat avec le ministère de l'Économie et en lien avec Business France, le ministère de la Culture et le ministère des Affaires étrangères, pour valoriser l'écosystème français auprès des grands acteurs mondiaux. Il semble important de compléter l'axe de la diplomatie culturelle portée par la marque Game France du CNC par les expertises du Quai d'Orsay et de Bercy.
- Développer des pôles d'excellence régionaux capables d'accueillir les productions internationales les plus ambitieuses, avec un objectif d'attirer plusieurs productions AAA en France d'ici 2035.
- Renforcer les capacités d'accompagnement des entreprises françaises, notamment grâce aux outils d'investissement publics et privés (intégrer pleinement un éventuel plan Tibi 4).
- Attirer les grandes compétitions esports en développant une offre claire et simple d'accueil et en structurant l'écosystème. L'accueil des grandes compétitions d'esport en France, comme cela a été le cas à l'occasion de la récente Esports World Cup à Paris, pourrait être encore accéléré, en simplifiant les démarches administratives.

## Pilier 3

**Former et attirer les talents de demain, un secteur-clé de la compétition mondiale**

### Notre ambition

Faire de la France la référence européenne en matière de formation, d'excellence et de diversité dans les métiers du jeu vidéo. Les compétences sont le premier facteur de compétitivité de la filière et doivent être au cœur de la stratégie nationale.

Former mieux et plus aux jeux vidéo n'est pas seulement un investissement pour le secteur, il peut avoir un effet positif bien plus large. Les talents du jeu vidéo d'aujourd'hui peuvent être les talents de l'IA ou d'autres secteurs tech de demain. Les compétences en codage, design ou graphisme peuvent irriguer ensuite d'autres secteurs.

### Nos propositions

- Créer un label reconnaissant les grandes écoles françaises du jeu vidéo, fédérant les meilleures formations publiques et privées autour d'une ambition commune d'excellence. Ce réseau devrait être suivi et piloté par une instance publique-privée associant représentants de la filière et pouvoirs publics.
- Développer une offre publique de formation, accessible sur l'ensemble du territoire afin de démocratiser l'accès aux métiers du jeu vidéo.
- Adapter les formations aux métiers émergents, notamment dans les domaines de l'intelligence artificielle, des technologies immersives, l'analyse de données, de la cybersécurité et du cloud.
- Renforcer les liens entre établissements d'enseignement, laboratoires de recherche et entreprises, afin d'accélérer l'innovation et l'insertion professionnelle.

### En résumé

Définir une liste claire d'écoles de formation dûment labellisées en lien avec le ministère de l'Enseignement supérieur et le SNJV, afin de mettre fin à la dispersion des moyens et aux formations aux rabais qui poussent dans le mur des milliers d'étudiants chaque année et ternissent l'image de notre secteur. Cette labellisation pourrait également permettre d'accélérer la nécessaire féminisation de notre industrie en conditionnant ce label à une politique volontariste en la matière. Par ailleurs, une vraie politique nationale de formation continue devrait être lancée, s'adressant à l'ensemble des salariés de notre industrie (sur le modèle du projet Bertie), permettant aux salariés du jeu vidéo de garder leur employabilité et de créer des passerelles entre jeu vidéo et d'autres entreprises du secteur numérique ou créatif.

## Pilier 4

**Un secteur au cœur des transitions numériques et culturelles**

### Notre ambition

Dans un contexte marqué par l'essor de l'intelligence artificielle, des technologies immersives et de l'économie créative digitalisée, la France doit s'appuyer sur son écosystème vidéoludique pour renforcer sa compétitivité, développer les compétences numériques de ses citoyens et accompagner les mutations des industries culturelles et créatives.

Cette ambition doit reposer sur un modèle d'accompagnement de l'évolution des pratiques culturelles numériques tout en garantissant la protection des joueurs, notamment des publics les plus jeunes.

### Nos propositions

- Garantir un cadre de confiance pour les joueurs et les familles, fondé sur l'information, la protection notamment des jeunes joueurs, l'éducation au numérique, la corégulation et des dispositifs éprouvés comme PEGI ou les dispositifs de contrôle parental déployés par l'industrie.
    - À l'image de ces dernières années, le SELL souhaiterait qu'une grande campagne de sensibilisation soit menée chaque année, mais avec le soutien fort des pouvoirs publics. Les grandes campagnes de sensibilisation et d'information devraient être portées conjointement avec les ministères chargés de ces sujets de protection, alors qu'elles reposent aujourd'hui sur le seul financement de l'industrie.
    - Relancer PédaGoJeux. Créé en 2008, ce collectif permet d'informer et de sensibiliser les parents sur le jeu vidéo. Il est une expérience originale qui mêle public et privé autour du sujet « protection et information sur le jeu vidéo » : pouvoirs publics, acteurs économiques, médias, joueurs et leurs familles. Les membres fondateurs sont l'Union nationale des associations familiales (UNAF) qui anime le Collectif, le ministère chargé de la Famille, Internet Sans Crainte, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) et JeuxOnline ainsi que l'Association nationale pour l'amélioration de la Vue (AsnaV) et Action Innocence Monaco (AIMC). Aujourd'hui, l'action de PédaGoJeux se décline surtout autour d'un site Internet, pedagojeux.fr, pionnier des sites d'information et de sensibilisation à l'univers du jeu vidéo dédié aux parents et aux médiateurs éducatifs et d'actions de terrain en propre ou via ses partenaires.
        - Nous appelons à une relance du soutien par les pouvoirs publics du projet PédaGoJeux, qui compte depuis des années sur le soutien du SELL. Le travail des Ambassadeurs PédaGoJeux sur le terrain pourrait être mieux et plus soutenu par les pouvoirs publics.

**Pilier 4**
**Un secteur au cœur des transitions numériques et culturelles**

- Amplifier la lutte contre toutes les formes de discriminations en favorisant le partage de bonnes pratiques et la coopération public-privé. La mise en place d'un baromètre des différents médias numériques semble pertinente afin d'avoir des indicateurs de suivi.
- Promouvoir l'égalité entre les femmes et les hommes dans les métiers du jeu vidéo, et lutter pour l'inclusion en conditionnant certains dispositifs de soutien (comme le fonds d'aide au jeu vidéo) ou de projection internationale (comme le dispositif Game France du CNC ou le Pavillon France de Business France) à des engagements concrets en faveur de la diversité et de la lutte contre les violences sexistes et sexuelles.
- Encourager les coopérations entre le jeu vidéo et les autres filières culturelles, audiovisuelles, technologiques et scientifiques afin de renforcer l'innovation, la diffusion des savoir-faire, l'enrichissement mutuel et le rayonnement de la création française.

# II. QUATRE ACTIONS POUR ACCOMPAGNER LA CONSTRUCTION D'UNE STRATÉGIE JEUX VIDÉO EUROPÉENNE

Le leadership français doit s'inscrire dans une ambition européenne visant à renforcer la compétitivité et l'attractivité de la filière, préserver le marché unique et promouvoir un cadre réglementaire favorable à l'innovation.

De ce point de vue, nous appelons de nos vœux un soutien fort de la France à la Stratégie européenne jeu vidéo annoncée par la Commission européenne, et dont la présentation devrait avoir lieu en 2027, qui garantira une approche globale du jeu vidéo, indépendante des enjeux de l'audiovisuel ou du cinéma.

**Action 1**

**Promouvoir une régulation proportionnée, fondée sur l'innovation et le dialogue**

Privilégier des politiques publiques adaptées aux spécificités du jeu vidéo, en concertation avec les acteurs du secteur, afin d'accompagner l'innovation sans créer de contraintes disproportionnées :

- Reconnaître officiellement le jeu vidéo comme une industrie stratégique dans les politiques industrielles européennes ;
- Mieux prendre en compte les spécificités du jeu vidéo dans l'élaboration des futures réglementations européennes et renforcer la reconnaissance des mécanismes de corégulation.

**Action 2**

**Reconnaître l'efficacité des mécanismes de corégulation et d'autorégulation, notamment le système PEGI**

S'appuyer sur les dispositifs existants, qui ont démontré leur efficacité pour protéger les consommateurs, les familles et les mineurs, tout en préservant la capacité d'innovation des entreprises :

- Reconnaître le système de classification d'âge PEGI comme la référence européenne en matière d'information et de protection des joueurs en l'intégrant dans le droit communautaire ;
- Soutenir des programmes pan-européens de sensibilisation au numérique destinés aux familles afin de promouvoir l'utilisation des outils de contrôle parental.

## II. QUATRE ACTIONS POUR ACCOMPAGNER LA CONSTRUCTION D'UNE STRATÉGIE JEUX VIDÉO EUROPÉENNE

### Action 3
**Garantir un niveau élevé de protection des mineurs et des consommateurs**

Renforcer l'information, les outils de contrôle parental et l'application des règles de droit existantes afin de garantir un environnement numérique sûr et responsable :

- Soutenir une application cohérente et harmonisée des règles existantes, en particulier en matière de contrôle parental, afin d'assurer une protection élevée des joueurs tout en évitant la fragmentation du marché européen ;
- Poursuivre les échanges avec la Commission européenne et les autres institutions européennes pour avancer sur une intégration basée sur le risque de certains services de jeux vidéo en ligne au sein du Kids Act ;
- Encourager le dialogue entre pouvoirs publics, industrie et associations, afin d'adapter en permanence les dispositifs de protection aux évolutions des usages et des technologies ;
- Développer l'éducation au numérique, en accompagnant les jeunes et leurs familles dans une pratique responsable, éclairée et sécurisée du jeu vidéo.

### Action 4
**Faire de l'Europe le territoire le plus compétitif pour créer et investir**

Face aux États-Unis et à l'Asie, l'Europe doit renforcer son attractivité pour les créateurs, les studios et les investisseurs :

- Adapter les programmes européens de financement (Creative Europe, Horizon Europe, AgoraEU, InvestEU…) aux besoins du secteur et les rendre plus accessibles et utilisables par les entreprises de jeu vidéo ;
- Étendre pleinement les dispositifs européens d'aides d'État au jeu vidéo, notamment dans le cadre du règlement général d'exemption par catégorie (RGEC) ;
- S'opposer à toute taxe ou redevance spécifique sur la vente ou la distribution des jeux vidéo susceptible de fragmenter le marché intérieur.

## CONCLUSION

# FAIRE DE LA FRANCE LE LEADER EUROPÉEN DU JEU VIDÉO D'ICI 2035

D'ici 2035, la France peut et doit s'imposer comme le leader européen du jeu vidéo. Cette ambition n'est pas un vœu pieux : elle repose sur des atouts bien réels (notamment le CIJV) – des talents reconnus dans le monde entier, des studios et éditeurs innovants, une créativité qui fait la fierté de notre pays – et sur une feuille de route claire, articulée autour de quatre piliers nationaux et de quatre actions européennes. Faire de cette industrie une priorité stratégique du prochain quinquennat, c'est affirmer une vision : celle d'une France qui investit dans sa souveraineté numérique, qui attire les créateurs et les investisseurs sur son territoire, qui forme la jeunesse aux métiers d'avenir, qui anticipe et accompagne les transitions technologiques et culturelles plutôt que de les redouter. C'est aussi porter, à l'échelle européenne, l'idée d'une régulation intelligente, fondée sur le dialogue et l'innovation, qui s'appuie sur des mécanismes déjà efficaces comme le PEGI, garantit une protection élevée des mineurs et des consommateurs, et fait de l'Europe un territoire compétitif pour créer et investir. Le jeu vidéo sera l'une des industries culturelles et technologiques majeures du XXIe siècle : à la France de choisir d'en être un acteur de premier plan. C'est un choix de politique industrielle, un choix de politique culturelle et un choix d'avenir pour notre jeunesse. Le prochain quinquennat doit être celui de cette ambition assumée.

SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS

VIDEO
GAMES
EUROPE

**À propos du SELL :** Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL) est une association professionnelle créée en 1995 et composée des entreprises du secteur du jeu vidéo spécialisées dans l'édition. Avec vingt-cinq adhérents français et internationaux, dont vingt-deux éditeurs et trois membres associés, le SELL est le porte-parole des acteurs du jeu vidéo auprès des institutions, des médias, des familles, des joueuses et des joueurs.

Les éditeurs sont les spécialistes de la promotion d'un jeu vidéo. Ils repèrent et soutiennent des studios talentueux et assurent la distribution, le marketing et la communication autour de leurs créations. En tant que porte-parole de l'industrie, le SELL a pour mission principale de défendre les intérêts de ses adhérents et, plus largement, de l'ensemble du secteur du jeu vidéo. Il est l'interlocuteur de référence des pouvoirs publics, des acteurs de la vie politique et des écosystèmes culturels et innovants. Ainsi, ses principales missions sont la promotion du jeu vidéo et la sensibilisation des joueuses, des joueurs et des familles aux bonnes pratiques pour en profiter sereinement. Le SELL est par ailleurs membre d'une fédération européenne Video Games Europe. https://www.sell.fr/

**À propos de Video Games Europe :** Depuis 1998, Video Games Europe veille à ce que la voix d'un écosystème responsable des jeux vidéo soit entendue et comprise. Sa mission consiste à soutenir et à mettre en valeur le potentiel créatif et économique du secteur, ainsi qu'à garantir que les joueurs du monde entier puissent profiter des avantages offerts par des expériences de jeu exceptionnelles. Le secteur européen du jeu vidéo représente 26,8 milliards d'euros et emploie 116 419 personnes. 54 % des Européens jouent aux jeux vidéo. Nous publions chaque année un rapport intitulé « Key Facts » contenant les dernières données sur le secteur européen du jeu vidéo.
www.videogameseurope.eu