



ASSEMBLÉE NATIONALE

16ème législature

Soutien à l'industrie du jeu vidéo

Question écrite n° 3002

Texte de la question

Mme Anne-Sophie Frigout appelle l'attention de M. le ministre délégué auprès du ministre de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique, chargé de la transition numérique et des télécommunications sur la nécessité de mieux protéger les acteurs du jeu vidéo et studios français face à la concurrence des grands groupes mondiaux. En effet, dans un environnement ultra concurrentiel et en pleine consolidation, les opérations de fusion-acquisition se multiplient ces derniers mois. Pour preuve, le 31 août 2022, le chinois NetEase a annoncé racheter le studio de développement parisien Quantic Dream. Ainsi, l'ensemble des pépites sont exposées et aucune société française n'est à l'abri face aux velléités des géants mondiaux. Ubisoft, géant français, serait particulièrement courtisé. Cela est d'autant plus regrettable que dans ce domaine l'industrie française est à la pointe, que les productions françaises sont régulièrement primées, que les jeux français sont parfois connus dans le monde entier et que l'on dispose d'une formation de grande qualité. Aussi, ce marché est pourvoyeur de plus de 25 000 emplois et les embauches sont croissantes. C'est pourquoi au-delà du crédit d'impôt jeu vidéo récemment pérennisé, l'élue lui demande si le Gouvernement entend faire du jeu vidéo l'une des priorités industrielles du quinquennat. Elle suggère que, dans le cadre du plan France relance 2030, la partie édition puisse bénéficier des subventions qui concernent actuellement la partie conception et développement. De plus, estimant que c'est également un enjeu de souveraineté et de *soft power*, elle le questionne sur ce qu'il compte faire pour éviter que les fleurons français passent sous pavillon étranger notamment lorsqu'ils ont bénéficié de légitimes subventions. Enfin, d'une manière générale, elle souhaite savoir ce qu'il compte mettre en œuvre pour que le pays conserve durablement sa renommée dans la conception de jeux et puisse devenir le pays *leader* du jeu vidéo en Europe.

Données clés

Auteur : [Mme Anne-Sophie Frigout](#)

Circonscription : Marne (2^e circonscription) - Rassemblement National

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 3002

Rubrique : Numérique

Ministère interrogé : Transition numérique et télécommunications

Ministère attributaire : Transition numérique et télécommunications

Date(s) clé(s)

Question publiée au JO le : [8 novembre 2022](#), page 5209

Question retirée le : 6 décembre 2022 (Fin de mandat)