



AXELLE LEMAIRE  
SECRÉTAIRE D'ÉTAT AU NUMÉRIQUE,  
AUPRES DU MINISTRE DE L'ÉCONOMIE, DE L'INDUSTRIE ET DU NUMÉRIQUE

*Communiqué de presse*

*Communiqué de presse*

[www.economie.gouv.fr](http://www.economie.gouv.fr)

Paris, le 16 octobre 2014  
N° 117

## **Le jeu vidéo en France est une filière d'excellence et un puissant vecteur culturel**

**A l'occasion de la remise du Baromètre 2014 du Jeu Vidéo en France, Axelle LEMAIRE a souligné l'excellence de cette filière industrielle et annoncé la mise en œuvre de mesures de soutien par le gouvernement avant la fin de l'année 2014.**

Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) et l'Institut de l'Audiovisuel et des Télécommunications en Europe (Idate) ont remis, mercredi 15 octobre 2014, à la secrétaire d'Etat au Numérique le baromètre annuel de la filière Jeu Vidéo en France. Cette étude dresse un bilan de santé positif du secteur et de ses emplois. En revanche, il dessine des perspectives moins encourageantes concernant les possibilités de financement des productions et l'attractivité internationale des entreprises françaises.

A cette occasion, Axelle LEMAIRE a rappelé les atouts dont disposait la France dans ce secteur et les défis auxquels cette industrie est confrontée.

*« Le jeu vidéo en France est une industrie dynamique et agile qui s'appuie sur une forte présence dans les secteurs en forte croissance, un ancrage solide dans les territoires et un esprit entrepreneurial inégalé. Le baromètre confirme également que le jeu vidéo est un véritable ambassadeur du savoir-faire technologique et artistique français, avec 45% du chiffre d'affaires réalisé à l'export »* a indiqué la secrétaire d'Etat.

Axelle LEMAIRE a appelé à *« lutter contre les clichés qui restent attachés au jeu vidéo »* en encourageant les acteurs de la filière à mettre en valeur les potentialités de ce secteur en matière de pédagogie, de diffusion culturelle, d'inclusion sociale et de santé.

*« Je suis fière des jeux vidéo français ; fière des entreprises qui les produisent ; fière des créateurs, des designers, des développeurs qui leur donnent vie. Le jeu vidéo constitue un puissant vecteur culturel et social »* a déclaré Axelle LEMAIRE.



La secrétaire d'Etat au Numérique a également rappelé les actions concrètes du gouvernement pour cette industrie, en particulier la modification du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo demandée par la France à la Commission Européenne et la création, avant la fin de l'année 2014, d'un fonds de prêts participatifs, à l'initiative du Centre National de la Cinématographie et de la Caisse des Dépôts et Consignations.

*« Ces actions ont vocation à encourager la création, les usages, les technologies et les modèles économiques de cette industrie en pleine mutation, en particulier en soutenant les projets en croissance sur les nouvelles plateformes et les productions à forte visibilité internationale »* a souligné la secrétaire d'État.

Axelle LEMAIRE a enfin appelé de ses vœux une feuille de route partagée pour le jeu vidéo en France et annoncé, à cette fin, la mise en place d'un groupe de travail réunissant les industriels, les administrations, les collectivités territoriales et les parlementaires pour élaborer une stratégie nationale.

Contacts presse :

**Cabinet d'Axelle LEMAIRE** : Elisabeth LABORDE / Emile JOSSELIN : Tél. 01 53 18 44 50  
[sec.senum-presse@cabinets.finances.gouv.fr](mailto:sec.senum-presse@cabinets.finances.gouv.fr)