



# ASSEMBLÉE NATIONALE

## 15ème législature

### Paris Game Week

Question au Gouvernement n° 272

#### Texte de la question

#### PARIS GAME WEEK

**M. le président.** La parole est à M. Denis Masségli, pour le groupe La République en marche.

**M. Denis Masségli.** Monsieur le Premier ministre, je voudrais tout d'abord saluer la performance de l'équipe de France d'Overwatch, compétition de jeux vidéo en ligne, qui est arrivée quatrième lors de la récente coupe du monde. *(Rires et exclamations sur divers bancs.)*

**M. Thibault Bazin.** On croit rêver !

**M. Denis Masségli.** Cette performance, accomplie devant plusieurs millions de personnes, contribue au rayonnement de la France et de ses talents à travers le monde. *(Mêmes mouvements.)*

**M. Thibault Bazin.** Vous êtes complètement déconnecté !

**M. Denis Masségli.** J'ai l'impression que de nombreuses personnes, ici, découvrent le monde du jeu vidéo : c'est bien dommage pour des représentants du peuple français ! *(Applaudissements sur quelques bancs du groupe REM.)*

L'écosystème du jeu vidéo n'est pas anecdotique : il représente aujourd'hui la deuxième industrie culturelle en France après celle du livre, avec un chiffre d'affaires cumulé de 3,5 milliards d'euros en 2016 et une croissance attendue de 10 % en 2017. Je tiens à souligner la présence de la ministre de la culture, Françoise Nyssen, ainsi que celle du secrétaire d'État auprès du ministre de l'économie et des finances, Benjamin Griveaux, et du secrétaire d'État chargé du numérique, Mounir Mahjoubi, à la Paris Game Week qui s'est achevée ce dimanche.

**M. Aurélien Pradié.** Un événement historique, d'une ampleur planétaire !

**M. Denis Masségli.** Cet événement a attiré plus de 300 000 visiteurs en cinq jours, de tous âges, venus entre amis ou en famille. Au-delà de l'aspect ludique, il convient aujourd'hui de s'intéresser à toutes les dimensions de ce secteur, pourvoyeur d'emplois qualifiés et générateur de croissance à l'international pour nos entreprises. Les développements sont nombreux dans les domaines de la santé, de l'éducation, des arts visuels et de la recherche.

**M. Fabien Di Filippo.** Et de la formation des députés de la majorité ! *(Sourires.)*

**M. Denis Masségli.** Monsieur le Premier ministre, dans le prolongement de la loi du 7 octobre 2016 pour une République numérique, qui ne consacre que deux articles à ce secteur, pouvez-vous nous présenter vos

ambitions pour favoriser le développement de l'industrie vidéoludique en France ? (*Applaudissements sur plusieurs bancs des groupes REM et MODEM. – « Allô ! Allô ! » sur les bancs du groupe LR.*)

**M. le président.** La parole est à M. le secrétaire d'État auprès du ministre de l'économie et des finances.

**Plusieurs députés .** Chargé des jeux vidéos ! (*Sourires.*)

**M. Benjamin Griveaux, secrétaire d'État auprès du ministre de l'économie et des finances.** Monsieur le député, merci de nous donner l'occasion de rappeler devant la représentation nationale que la France possède, avec son industrie des jeux vidéos, une pépite mondiale. Nous avons eu l'occasion de le constater lors de la Paris Game Week, organisée la semaine dernière au Parc des expositions de la porte de Versailles. Plusieurs membres du Gouvernement s'y sont rendus.

Ce salon fait désormais partie des cinq plus grands salons mondiaux des jeux vidéos ; il dépasse même son équivalent américain – ce dont nous devons nous réjouir.

**M. Thibault Bazin.** Ça c'est la culture française !

**M. Benjamin Griveaux, secrétaire d'État.** Nous avons, dans ce domaine, des atouts reconnus au niveau international et, je le répète, notre pays devrait s'en réjouir. Tout d'abord, nous avons une industrie intégrée avec un écosystème puissant : plus de 350 PME opèrent sur ce marché. Ensuite, les productions françaises sont reconnues partout sur la planète pour leur qualité et leur originalité. Il y a, là aussi, une exception française.

En voyant les visages rajeunis de cette assemblée, je pense bien qu'en évoquant le nom d'*Assassin's Creed*, je ne laisserai personne indifférent. (*Rires et exclamations sur divers bancs.*)

**M. Fabien Di Filippo.** Si, Jacques Mézard semble assez indifférent aux jeux vidéos...

**Plusieurs députés du groupe LR .** Tout le monde ici n'est pas assez jeune pour connaître !

**M. Benjamin Griveaux, secrétaire d'État.** Mais je pensais aussi à ceux qui, sur ces bancs, ont des petits-enfants : ils connaissent aussi ! (*Rires et applaudissements sur les bancs des groupes REM et MODEM.*)

Enfin, dernier élément : sur le plan technologique, nous sommes en pointe dans de nombreux domaines, notamment la réalité augmentée. L'État accompagne ce succès avec une politique ambitieuse de soutien à la production de jeux vidéos, par le crédit d'impôt jeux vidéos, par un fonds d'aide qui cible les studios indépendants, et par un fonds de prêt participatif de 20 millions d'euros, abondé par le programme des investissements d'avenir pour 15 millions et par le Centre national du cinéma pour 5 millions.

Vous le voyez, l'État mobilise ses moyens. Tout cela fait de l'industrie du jeu vidéo un véritable succès, avec 81 % de son chiffre d'affaires réalisé à l'exportation. C'est la preuve que lorsque la France invente, innove, l'État est au rendez-vous et investit. (*Applaudissements sur les bancs des groupes REM et MODEM.*)

## Données clés

**Auteur :** [M. Denis Masségli](#)

**Circonscription :** Maine-et-Loire (5<sup>e</sup> circonscription) - La République en Marche

**Type de question :** Question au Gouvernement

**Numéro de la question :** 272

**Rubrique :** Numérique

**Ministère interrogé :** Porte-parole du Gouvernement

**Ministère attributaire :** Porte-parole du Gouvernement

Date(s) clé(s)

**Question publiée au JO le :** [9 novembre 2017](#)

La question a été posée au Gouvernement en séance, parue dans le journal officiel le [9 novembre 2017](#)