



ASSEMBLÉE NATIONALE

17ème législature

Avenir de l'industrie du jeu vidéo en France

Question écrite n° 15818

Texte de la question

Mme Danielle Simonnet attire l'attention de M. le ministre de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle, énergétique et numérique sur l'avenir de l'industrie du jeu vidéo en France. L'industrie du jeu vidéo en France connaît sa pire crise sociale depuis plus de 20 ans. Sur les dernières années, de nombreux licenciements et liquidation ont eu lieu, notamment Mi-Clos studio en 2024 (40 emplois supprimés), Starbreeze Paris en 2025 (23 emplois supprimés), Microïds Studio Paris en 2025 (50 emplois supprimés), Don't Nod en 2025 (58 emplois supprimés), Spiders (71 emplois supprimés). Par ailleurs, il faut ajouter la politique d'« attrition naturelle » à Ubisoft qui a supprimé 4 000 emplois dans le monde en quelques années et un plan de suppression de 200 emplois à venir au siège du groupe. Cela représente plus de 1 000 emplois supprimés ou menacés à très court terme, pour une industrie comptant entre 10 000 et 12 000 travailleurs tous statuts confondus. Cela a également des conséquences directes sur les prestataires, travailleurs indépendants et entreprises spécialisées difficilement évaluables à l'heure actuelle. Ces emplois ne sont pas recréés ailleurs, puisque le nombre d'offres d'emploi a baissé de 71 % entre 2022 et 2025. Ces suppressions d'emplois ont par ailleurs un impact particulièrement fort sur les minorités, notamment de genre. La part de femmes dans l'industrie est passée de 24 % en 2022 à 20 % en 2024. Les syndicats de travailleurs du secteur constatent systématiquement que les licenciements et suppressions de postes impactent les minorités de genre de manière disproportionnée. En 2003, l'éclatement de la bulle internet avait supprimé deux tiers des emplois du jeu vidéo en France. Les pouvoirs publics avaient réagi en créant le crédit d'impôt jeux vidéo (CIJV) qui a permis de soutenir la production culturelle française, mais qui a aussi eu pour effet de rendre les entreprises dépendantes de ce mode de financement sans qu'elles n'aient su pérenniser le financement des productions françaises. Ce crédit d'impôt entraîne également des dérives en raison du manque de contrôle quant au respect de la législation. S'il est théoriquement soumis au respect du droit, ce n'est aucunement le cas en pratique et les entreprises exploitent cette faille. Les actions judiciaires, menées par les syndicats de travailleurs depuis plusieurs années, démontrent bien que les entreprises sont des zones de non-droit. Les risques à court et moyen termes sont nombreux : la disparition d'entreprises historiques, la destruction de milliers d'emplois, une perte générale de compétences. Sur le temps long, la France risque la disparition de techniques et technologies indépendantes, une « fuite des cerveaux » de grande ampleur, le rachat d'entreprises par des groupes étrangers peu scrupuleux voire hostiles, etc. Il est aussi à craindre que les employeurs profitent de la crise en cours pour affaiblir le droit du travail. L'industrie du jeu vidéo a besoin d'une approche structurelle globale, incluant et protégeant directement les travailleurs, pour empêcher la catastrophe à venir, assainir durablement le secteur et continuer à faire rayonner la France dans le jeu vidéo. Elle lui demande s'il compte mettre en place des processus sérieux d'attribution et de contrôle des aides publiques en impliquant directement les syndicats de travailleurs et quelles politiques publiques sont prévues pour aider le secteur du jeu vidéo.

Données clés

Auteur : [Mme Danielle Simonnet](#)

Circonscription : Paris (15^e circonscription) - Écologiste et Social

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 15818

Rubrique : Numérique

Ministère interrogé : [Économie, finances, souveraineté industrielle, énergétique et numérique](#)

Ministère attributaire : [Industrie](#)

Date(s) clé(e)s

Question publiée au JO le : [9 juin 2026](#), page 5062