



ASSEMBLÉE NATIONALE

17ème législature

Impact des industries créatives et culturelles françaises

Question au Gouvernement n° 1117

Texte de la question

IMPACT DES INDUSTRIES CRÉATIVES ET CULTURELLES FRANÇAISES

Mme la présidente . La parole est à Mme Céline Calvez.

Mme Céline Calvez . Il y a des motifs de fierté qui méritent d'être évoqués dans cet hémicycle. Le prix du meilleur jeu vidéo au monde vient d'être décerné à *Clair Obscur : Expedition 33*. C'est le tout premier jeu vidéo du studio français Sandfall Interactive, bravo à eux. (Applaudissements sur de nombreux bancs.) En moins de six mois, ce jeu a conquis cinq millions de joueurs à travers le monde. Au-delà du nombre, ce prix récompense une direction artistique affirmée, une narration pleine de sensibilité mais aussi une création musicale originale qui cartonne sur les plateformes et remplit déjà les salles.

On note aussi le succès tout récent du film d'animation *Le Mal-Aimé* ; le loup d'Intermarché aura bientôt été vu plus d'un milliard de fois sur internet. Encore une production d'un studio français, lui aussi basé à Montpellier, qui dépasse les frontières – peut-être parce que le film a été réalisé sans aucune IA, peut-être parce qu'il tient un propos intéressant sur le vivre-ensemble, dont nous avons profondément besoin. (Applaudissements sur plusieurs bancs des groupes EPR et Dem.)

Ces deux succès révèlent ce que la France sait faire de mieux : transformer les créations en émotion, et l'art en langage universel. Ils sont loin d'être une exception, plutôt l'éclatant signal d'une réussite et d'un potentiel immense, celui des industries créatives et culturelles.

Les ICC représentent plus de 100 milliards d'euros de chiffre d'affaires par an et un million d'emplois directs et indirects dans notre pays. Elles s'exportent, mais pourraient le faire encore davantage, si on pense aux succès commerciaux des contenus culturels de la Corée, par exemple. Les ICC, c'est non seulement de l'investissement stratégique mais aussi des relais de croissance durable, de l'innovation et une manière d'influencer le monde.

Dès lors, que fait le gouvernement pour conforter et rendre encore plus conquérantes nos industries culturelles et créatives françaises à l'international ? (Applaudissements sur les bancs du groupe EPR et sur plusieurs bancs du groupe Dem.)

M. Théo Bernhardt . Que dalle !

Mme la présidente . La parole est à Mme la ministre déléguée chargée de l'intelligence artificielle et du numérique.

Mme Anne Le Hénanff, ministre déléguée chargée de l'intelligence artificielle et du numérique . La France dispose en effet d'une excellence reconnue en animation, en jeux vidéo et plus largement dans les industries créatives et culturelles. Vous l'avez rappelé avec des exemples très parlants : le film d'animation d'Intermarché

Le Mal-Aimé et le jeu Clair-Obscur : Expedition 33. J'ai d'ailleurs eu la chance de rencontrer les responsables du studio Sandfall Interactive à l'occasion de la Paris Games Week.

Ces succès s'inscrivent dans le cadre d'une filière solide, d'une filière d'excellence. Les chiffres du secteur du jeu vidéo en France sont impressionnants : 5,7 milliards d'euros de chiffre d'affaires, 600 studios répartis sur tout le territoire, plus de 12 000 emplois et des structures très diversifiées allant des TPE, fort nombreuses, aux géants tels qu'Ubisoft. C'est aussi une filière d'excellence en matière de formation : il existe plus de 550 formations dédiées et quatre écoles françaises font partie du *top ten* mondial.

Vous m'interrogez sur les priorités du gouvernement. Il s'agit d'abord d'accompagner la compétitivité de la filière, notamment à travers le crédit d'impôt jeux vidéo, dont 400 jeux et 200 studios ont déjà bénéficié. Ensuite, il faut soutenir l'innovation : la filière, qui a été la première à intégrer l'IA, joue un rôle crucial pour le développement de l'intelligence artificielle. Enfin, nous comptons former et accompagner la filière à l'export via France 2030, dans le cadre du programme Cultur'Export de BPI France. Ma collègue Rachida Dati et moi-même assumons une ambition politique claire : faire de l'exception culturelle française un facteur d'influence et de souveraineté. *(Applaudissements sur les bancs du groupe HOR et sur plusieurs bancs des groupes EPR et Dem.)*

Données clés

Auteur : [Mme Céline Calvez](#)

Circonscription : Hauts-de-Seine (5^e circonscription) - Ensemble pour la République

Type de question : Question au Gouvernement

Numéro de la question : 1117

Rubrique : Industrie

Ministère interrogé : Intelligence artificielle et numérique

Ministère attributaire : Intelligence artificielle et numérique

Date(s) clé(s)

Question publiée le : 18 décembre 2025

La question a été posée au Gouvernement en séance, parue au Journal officiel du 18 décembre 2025