

COMMUNIQUÉ

Paris, le 29 juin 2026

Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), qui fédère les entreprises du jeu vidéo en France, prend acte de la question écrite de Mme la députée Danielle Simonnet et souhaite apporter des éléments de contexte et de fond.

La crise que traverse l'industrie du jeu vidéo est réelle et mondiale. Ses causes sont documentées.

L'industrie du jeu vidéo traverse une profonde crise, qui est la conséquence de facteurs qui frappent l'ensemble des marchés : surinvestissement post-covid, retrait brutal des financements.

C'est une crise mondiale, et c'est d'abord une crise financière.

La France ne fait pas exception. Les Etats-Unis, le Royaume-Uni, l'Allemagne : tous nos voisins subissent une onde de choc similaire qui, à bien des égards, les touche plus durement encore.

Il est inexact de présenter cette crise comme le résultat d'un dispositif public défaillant ou de défaillances propres aux entreprises françaises.

Le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo : rétablissons les faits

Mme la Députée affirme que le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo, dispositif structurant de notre filière, entraîne des dérives, et que les entreprises du jeu vidéo sont des "zones de non-droit" qui "exploiteraient les failles" du CIJV.

Cette affirmation est grave et parfaitement fausse. Elle est donc particulièrement choquante et témoigne d'un argumentaire militant totalement déconnecté de la réalité.

Le CIJV est un dispositif soumis au droit commun, instruit par le CNC et par la DGE (Ministère de l'Economie et des Finances), et conditionné au respect de la législation en vigueur, y compris le droit du travail.

Il a été créé pour préserver la compétitivité des entreprises françaises face à une féroce concurrence internationale, et a permis de créer et de maintenir 2500 emplois sur notre territoire.

Nous n'acceptons pas les discours diffamatoires, et demandons respectueusement à Madame la députée de revenir sur ses déclarations. Notre pays a sans aucun doute besoin d'un débat public construit et concerté. Pas de boucs émissaires faciles.

Le dialogue social : une réalité

Les entreprises du jeu vidéo sont pleinement engagées dans le dialogue social, qui est pratiqué au sein des entreprises via les instances représentatives du personnel.

Conditionner l'attribution des aides publiques à l'implication de certains syndicats de salariés dans leur instruction reviendrait à confondre les rôles des acteurs et à fragiliser le dispositif du CIJV.

Notre industrie a besoin de lisibilité et de stabilité, pas de discours militants caricaturaux.

Ce dont le secteur a besoin

Les dirigeants et dirigeantes des studios de jeux vidéo français n'ont pas la prétention de dire qu'il est possible de régler tous les problèmes d'un coup de baguette magique. Mais ils ont des propositions concrètes et précises, issues de leur connaissance du terrain et de leur dialogue avec les salariés. Le SNJV les porte de façon constante.

Cela inclut notamment :

- la modernisation d'urgence du CIJV, qui n'a pas évolué depuis 10 ans, et qui n'est plus en adéquation avec les processus de production actuels
- une stabilité réglementaire et fiscale, indispensable pour que les dirigeants puissent se projeter et que la France puisse être attractive pour les investisseurs
- le soutien aux formations d'excellence aux métiers du jeu vidéo

Le SNJV est et restera un interlocuteur constructif pour celles et ceux qui veulent agir efficacement pour l'avenir de l'industrie française du jeu vidéo.