

Jeu vidéo, musique... 400 millions d'euros d'aides pour créer "des champions"

En plein projet de loi finances, le gouvernement français multiplie les annonces auprès du monde économique. Après les indépendants, des aides seront octroyées aux entreprises de la culture, dont celles du secteur du jeu vidéo.

Temps de lecture : minute

28 septembre 2021

Le gouvernement va "*mobiliser 400 millions d'euros*" pour le développement des industries culturelles, filière durement touchée par la crise sanitaire et confrontée aux nouveaux usages, numériques notamment, a annoncé mardi le ministère de la Culture. Cette enveloppe, relevant du quatrième programme d'investissements d'avenir (PIA4), sera mise au service d'une "*stratégie nationale d'accélération des industries culturelles et créatives*" sur la période 2021-2025.

Elle sera destinée à la filière dans son ensemble, "*l'audiovisuel, le cinéma, le spectacle vivant dans toutes ses disciplines, la musique dans toutes ses composantes, les musées et le patrimoine, les arts visuels, le design, l'architecture, les métiers d'art, la mode, la communication, le jeu vidéo, le livre et la presse*" , indique le ministère dans un communiqué.

Les actions s'organiseront autour de "cinq axes":

- "renforcer la solidité et la compétitivité des entreprises" (146 millions);
- "accélérer la transformation numérique" (150 millions);
- soutenir le développement à l'international et mobiliser le secteur

pour les "dynamiques de transformation territoriale" (86 millions pour les deux);

- et enfin "responsabilité sociale et environnementale (18 millions).

Les actions seront déployées via divers canaux - appels d'offres, concours, fonds... - dont certains prennent effet immédiatement, comme un renforcement à hauteur de 25 million du "Fonds de prêt à l'Innovation des Industries Culturelles et Créatives".

"En favorisant l'émergence de nouvelles offres culturelles et de nouvelles solutions technologiques, notre objectif est de transformer l'ensemble de la filière et de créer les champions culturels de demain" , a déclaré la ministre Roselyne Bachelot, citée dans le communiqué.

Le secteur culturel représente 2,3% du PIB français pour un chiffre d'affaires de 91,4 milliards d'euros et 640 000 emplois directs, rappelle le ministère. Il a été percuté de plein fouet par la crise sanitaire, qui a mis à l'arrêt des pans entiers de la filière, comme le spectacle vivant ou les musées, et doit également s'adapter face aux nouveaux usages et à la transformation numériques.



À lire aussi

Pourquoi Montréal attire les talents français du jeu video

Article écrit par Maddyness avec AFP