



DOSSIER DE PRESSE

—
LE MINISTÈRE DE LA CULTURE
LANCE LE JEU VIDÉO

—
18 MARS 2019

The word "ROMANICA" is rendered in large, 3D block letters. The letters are filled with a vibrant landscape scene featuring rolling green hills, a winding river, and a small village with white buildings. The letters have a glowing effect. To the right of the word, several yellow stars of varying sizes are scattered, resembling a starry night sky. The background is a dark blue gradient with large, faint letters "R", "O", "M", "A", "N", "I", "C", "A" visible behind the main title.

SOMMAIRE

Éditorial de Franck Riester , ministre de la Culture	6
I. ROMANICA : un jeu innovant pour mieux appréhender les langues	8
<ul style="list-style-type: none">• <i>Romanica</i> : le premier jeu vidéo du ministère de la culture• Plongez au cœur de l'action• De nombreuses évolutions prévues• Un jeu entièrement gratuit	
II. ROMANICA : au carrefour de multiples enjeux	10
<ul style="list-style-type: none">• <i>Romanica</i> : la diversité linguistique en jeu• Le point de vue de Adama Ouane, Administrateur de l'Organisation Internationale de la Francophonie• Le point de vue de Luca Niculescu, Ambassadeur de Roumanie en France• Un jeu dans le cadre de la saison France / Roumanie	
III. La Politique de soutien du ministère de la Culture en faveur du secteur du jeu vidéo	14
<ul style="list-style-type: none">• Le Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV)• Le Crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV)• Les aides de l'Institut pour le financement du cinéma et des industries culturelles (IFCIC)• <i>Romanica</i> présent dans le Pass Culture• Les chiffres clés du secteur du jeu vidéo en France	

Jeu vidéo présenté par



Réalisé par



En partenariat avec



RO

MIANNI

CA



Franck Riester,
ministre de la Culture

Chaque langue par sa singularité offre une vision particulière du monde ; un visage vers une autre culture et une porte d'entrée pour partager l'universel.

L'envie de découvrir les langues peut se transmettre de différentes façons : l'enseignement, bien sûr, mais aussi la traduction, les outils numériques, les échanges, les voyages... Parmi ces moyens, le ministère de la Culture, a choisi d'en retenir un à première vue inattendu : le jeu vidéo.

Très prisé du jeune public, le jeu vidéo est aussi un vecteur de croissance et d'emplois pour notre économie. Le Centre national du Cinéma et de l'image animée soutient fortement cette industrie, dans laquelle notre pays excelle.

Aussi, je suis heureux d'annoncer le lancement de *Romanica*, premier jeu vidéo pour appareils mobiles, accessible gratuitement.

Pourquoi *Romanica* ? Parce que ce jeu vidéo, somme toute un peu sérieux, invite à découvrir et à appréhender la diversité des langues romanes, dans leurs spécificités et, surtout, leurs similarités.

Imaginé dans le cadre de la Saison culturelle croisée France-Roumanie, qui coïncide avec la Présidence roumaine du Conseil de l'Union européenne, ce jeu permet de cheminer à travers huit langues romanes, dont deux langues régionales de France, l'occitan et le corse.

Développer la capacité à se comprendre entre locuteurs de langues romanes, en s'appuyant sur les racines communes de ces langues, sur les acquis linguistiques des joueurs et sur leur faculté de déduction : tel est l'objectif de *Romanica*, qui procure à chacun le plaisir et la satisfaction de s'essayer au plurilinguisme au fil des étapes du jeu.

Au-delà de ses bénéfiques linguistiques pour les joueurs, *Romanica* s'inscrit dans une démarche à laquelle je suis très attaché : mettre les langues au cœur des politiques culturelles, en France, mais aussi en Europe et dans l'espace francophone. C'est le sens de la politique que je souhaite conduire en matière de diversité culturelle et linguistique.

J'adresse mes remerciements les plus vifs à la Délégation générale à la langue française et aux langues de France et au Secrétariat général du ministère de la Culture, qui ont uni leurs savoir-faire pour permettre à ce jeu innovant de voir le jour.

Je me réjouis à ce sujet de l'implication de l'Organisation internationale de la Francophonie dans ce projet : le français et le roumain, langues de l'Europe, sont aussi des langues de la Francophonie. Et je partage la conviction que « *la langue qu'on écrit fréquente toutes les autres* », selon le mot d'Édouard Glissant.

Chacun en prendra conscience en jouant à *Romanica* !

LE GAMEPLAY EST SÉPARÉ EN DEUX MANCHES

MANCHE 1 :
Placez les mots
dans la bonne thématique



Une direction artistique
originale et marquée



De nombreuses mises à jour
à venir, avec de nouveaux
mondes et un mode arcade
pour les plus acharnés !



Jusqu'à 5 mondes
à explorer



75 niveaux répartis
en 5 mondes



Un gameplay accessible
et addictif : essayez
d'obtenir les 3 étoiles
dans tous les niveaux !



... Et c'est gratuit !
Pas de microtransactions
ou de publicités intégrées



66 fiches culturelles



2500 termes



8 langues

BUDGET

200 000 €



20 personnes impliquées



CCCP a développé de nombreux
jeux vidéo depuis plus de 13 ans,
notamment le jeu de gestion/
survie *Dead In Vinland* en 2018 et
la plateforme de serious game
médicaux *Ludomedic*



Le 1^{er} projet de jeu vidéo
porté par l'Etat !

I. ROMANICA

UN JEU INNOVANT POUR MIEUX APPRÉHENDER LES LANGUES



Affrontez les ténèbres à travers 30 niveaux épiques pour ramener la vie, la Culture et la lumière dans le monde plurilingue de *Romanica* !

ROMANICA : LE PREMIER JEU VIDÉO DU MINISTÈRE DE LA CULTURE

Le monde de *Romanica* se meurt. Depuis que l'on n'y parle plus qu'une seule langue, tous les habitants s'ennuient, se renferment sur eux-mêmes, fuient et abandonnent leurs cités, en passe de disparaître à jamais sous un épais manteau de nuages.

Vous seuls pouvez ramener la vie et la lumière dans le monde de *Romanica* ! Laissez de côté vos préjugés et vos doutes et faites renaître la diversité des langues de *Romanica* pour y ramener la joie et la vie avec tous ses habitants !

Pour cela, vous devrez les aider à retrouver la signification des mots qu'ils emploient au quotidien et à reconnaître dans quelles langues ceux-ci sont utilisés. Attention, au fur et à mesure que vous ramenez la vie dans le monde de *Romanica*, les mots seront de plus en plus nombreux !

Au cours de votre progression, vous débloquerez des informations culturelles précieuses pour poursuivre votre quête dans *Romanica*, ainsi que des badges récompensant vos talents de polyglotte en langues romanes.

PLONGEZ AU CŒUR DE L'ACTION

Deux mondes comportant chacun 15 niveaux d'action et des contenus culturels inédits s'offrent à vous pour le lancement du jeu :

- le monde des salutations, pour commencer en douceur avec les vocabulaires élémentaires utilisés dans les langues romanes ;
- le monde du temps, pour cheminer plus loin dans l'univers du jeu, avec des obstacles supplémentaires tels que murs et « bumpers » pour pimenter un peu l'action.





DE NOMBREUSES ÉVOLUTIONS PRÉVUES

De nouveaux mondes et de nouvelles fonctionnalités inédites viendront progressivement s'ajouter :

- Le troisième monde, consacré à la nourriture et aux boissons, proposera en outre un nouveau mode de jeu. Il sera proposé au téléchargement 3 semaines après le lancement de *Romanica* ;
- Le quatrième monde sera quant à lui basé sur le thème du voyage et introduira de nouveaux obstacles tels que les flammes, qui compliqueront un peu plus les choses pour les joueurs ;
- Le cinquième monde proposera enfin une immersion dans le domaine de l'art, sous toutes ses formes
- Un mode arcade sera également ajouté prochainement pour permettre aux joueurs de se mesurer à une expérience de jeu illimitée et à la difficulté progressive, reprenant des éléments des cinq mondes de *Romanica*, ainsi que des éléments bonus supplémentaires.

Les mises à jour du jeu seront proposées sur les boutiques d'applications toutes les 2 à 3 semaines environ, du mois de février au mois d'avril 2019.

UN JEU ENTIÈREMENT GRATUIT

Romanica est le premier jeu vidéo produit par le ministère de la Culture français. Le ministère de la Culture a souhaité expérimenter et développer à travers ce média de nouvelles formes d'interaction et de sensibilisation avec les publics, sur les questions du langage, de la diversité linguistique et de la francophonie.

Romanica est entièrement gratuit, sans achats intégrés. C'est aussi le premier jeu qui vous permette de jouer avec huit langues romanes (français, roumain, italien, espagnol, portugais, catalan, occitan et corse) sans qu'il soit nécessaire de les apprendre, tout en activant le potentiel plurilingue insoupçonné qui sommeille en vous !

Ce jeu a été imaginé à l'occasion de la saison culturelle croisée France-Roumanie, qui s'étend jusqu'en 2019, et il est disponible en français et en roumain. Il est néanmoins déjà prévu de prolonger l'aventure *Romanica* au-delà de la saison croisée !

Romanica est développé par le studio CCCP, qui œuvre aussi bien dans le jeu indépendant que dans la gamification, et dont le point fort est de mettre le gameplay et le game design au centre de toutes les productions. Le studio CCCP a travaillé en collaboration étroite avec les équipes du ministère de la Culture et en partenariat avec l'Organisation internationale de la francophonie (OIF), l'association internationale pour la promotion de l'intercompréhension (Apicad), la société ATOS et l'Union des groupements d'achat public (UGAP).



II. ROMANICA

AU CARREFOUR DE MULTIPLES ENJEUX

ROMANICA : LA DIVERSITÉ LINGUISTIQUE EN JEU

Le jeu vidéo *Romanica* est au cœur de multiples enjeux, politiques, culturels et francophones.

Sa réalisation s'inscrit dans le cadre de la Saison croisée France-Roumanie (1er décembre 2018 au 14 juillet 2019), qui coïncide avec la présidence roumaine de l'Union européenne (UE) au premier semestre 2019.

Plus largement, le contexte est celui de la mise en œuvre du Plan du Président de la République « Une ambition pour la langue française et le plurilinguisme » lancé le 20 mars 2018. La France s'est engagée à promouvoir la diversité culturelle et linguistique, le plurilinguisme et la traduction, sur son territoire, en Europe et dans le monde, et à mettre les langues au centre des politiques culturelles. Par ailleurs, les technologies du langage et, plus généralement, les outils et ressources numériques sont reconnus comme déterminants pour la vitalité des langues.

Dans cette dynamique, et à l'initiative de la France, les négociations sur le cadre budgétaire pluriannuel et sur les politiques et programmes de l'UE 2021-2027, en particulier le programme Europe Créative, ont permis des avancées significatives pour une meilleure prise en compte de ces enjeux. Par ailleurs, le Plan de travail du Conseil des ministres de la culture de l'UE (2019-2022) comporte pour la première fois **une priorité sur la diversité linguistique, le plurilinguisme et la traduction à l'ère du numérique : le ministère de la Culture est fortement mobilisé sur ces questions.**

A l'international, le dialogue entre les langues et les cultures constitue une autre priorité de ce ministère. Quant à la Francophonie, elle entend développer ce dialogue entre les grandes aires linguistiques (lusophonie, hispanophonie...).

Assurément, *Romanica* affirme l'objectif de valoriser le plurilinguisme, en jouant avec les langues romanes, à travers une approche originale, celle de l'intercompréhension.

L'intercompréhension est un mode de communication plurilingue où chacun comprend la ou les langues des autres et s'exprime dans la ou les langues qu'il maîtrise, en instaurant une équité dans le dialogue et en évitant le recours à une langue tierce. Dans *Romanica*, ce mode de communication est particulièrement adapté entre locuteurs du roumain et du français mais aussi de l'espagnol, de l'italien, du catalan, du portugais et de deux langues régionales de France, l'occitan et le corse, d'autres langues pouvant être intégrées par la suite.

Ce jeu a été conçu et réalisé par le ministère de la Culture, en partenariat avec l'Organisation internationale de la Francophonie (OIF) et l'Association internationale pour la promotion de l'intercompréhension (Apicad), qui ont mobilisé l'expertise d'universitaires-chercheurs.

Avec *Romanica*, le ministère de la Culture et ses partenaires ont souhaité s'adresser avant tout au grand public, notamment aux adolescents et aux jeunes, en tenant compte de leurs usages numériques. Ainsi, le format jeu vidéo pour téléphones portables et tablettes a été naturellement privilégié, d'autant que près des trois quarts des Français déclarent jouer occasionnellement. Pour le développement, le ministère a fait appel au studio CCCP, en lien avec la société ATOS et l'Union des groupements d'achat public (UGAP).

L'application est à la hauteur des meilleures productions de l'industrie du jeu vidéo en France, renommée mondialement pour sa créativité et sa capacité d'innovation.



Adama Ouane,
Administrateur de l'Organisation
Internationale de la Francophonie

LE POINT DE VUE DE ADAMA OUANE, ADMINISTRATEUR DE L'ORGANISATION INTERNATIONALE DE LA FRANCOPHONIE

Le projet *Romanica*

Plus qu'un outil de communication, le numérique est un extraordinaire levier d'accès à l'information et au savoir.

Fruit d'une collaboration institutionnelle étroite avec des linguistes francophones et des techniciens de haut niveau, *Romanica* est avant tout l'illustration parfaite d'une belle créativité francophone qui a essaimé harmonieusement sur le terrain fertile de la latinité. Explorée de manière originale à travers un jeu sérieux, l'intercompréhension, espace unique de rencontres des langues et des cultures, est un concept riche, complexe et aux multiples dimensions, avec, comme clé de voûte la connaissance et le respect de l'autre dans sa diversité.

L'OIF et L'intercompréhension

Engagée depuis 2001 dans le programme de coopération des Trois espaces linguistiques, regroupant francophones, hispanophones et lusophones, l'OIF a favorisé l'émergence et la diffusion de cette approche innovante du plurilinguisme, dans une logique de promotion de la diversité linguistique et de l'exploration des relations entre le français et les autres langues présentes dans l'espace francophone.

Suite à l'adoption en 2012 de la Stratégie de la Francophonie numérique à l'horizon 2020, la Francophonie s'est lancée un nouveau défi, avec des expériences très réussies, notamment dans l'élaboration du cours en ligne ouvert et massif (CLOM), récemment déroulé et entièrement consacré à l'intercompréhension des langues romanes.

La labellisation de la Saison culturelle et la Roumanie

La labellisation de ce jeu sérieux par la Saison culturelle croisée France-Roumanie 2019 représente une marque de reconnaissance aussi bien symbolique que concrète. La Roumanie, espace emblématique de rayonnement de la Francophonie en Europe centrale et orientale, dont l'engagement francophone soutenu est une réalité tangible, constitue également un pilier de notre francophonie plurielle, riche de ses diversités.

RO

MA



Luca Niculescu,
Ambassadeur Extraordinaire
et Plénipotentiaire de Roumanie
en République française

LE POINT DE VUE DE LUCA NICULESCU, AMBASSADEUR DE ROUMANIE EN FRANCE

Je suis très heureux que ce jeu voie le jour en pleine Saison France-Roumanie 2019. Inspiré par la Saison, dont l'articulation repose largement sur la latinité commune et la francophonie partagée par nos pays, il s'inscrit parfaitement dans son esprit. Car son but, comme celui de la Saison, est d'encourager la (re)découverte, la connaissance réciproque, la diversité et la richesse culturelles. Je salue également son ambition de se poursuivre et de se développer au-delà de la Saison qui a mené à sa parution.

Je me réjouis également du fait que dans la programmation de la Saison France-Roumanie figure un projet dédié non seulement au roumain et au français, mais à la plus large famille des langues romanes. La langue est un outil de communication, d'interaction et de découverte. Elle est un pont qui lie des gens et des âmes, un trésor qui invite à être cherché pour notre plus grande richesse culturelle et spirituelle !

Assorti d'informations consistantes, le jeu nous porte dans l'univers fascinant de l'apprentissage des notions propres à huit langues et de leurs cultures. Il s'agit d'un voyage passionnant à l'issue duquel on se retrouve les heureux possesseurs d'un bagage linguistique et d'une expérience culturelle vaste qui nous ouvrent davantage vers nous-mêmes et vers d'autres horizons. Je tiens à féliciter toutes les équipes qui ont travaillé à cet outil, auquel je souhaite une longue vie et de nombreux joueurs !



SAISONSEZONUL
FRANCE ROMÂNIA
ROUMANIEFRANȚA
2019

UN JEU DANS LE CADRE DE LA SAISON FRANCE / ROUMANIE

ROMANICA, le jeu vidéo au service de la promotion des langues et de l'intercompréhension, est labélisé dans le cadre de la Saison France-Roumanie. La Saison France-Roumanie 2019, réserve en effet une place importante à la francophonie, à la langue française, du fait des liens linguistiques qui unissent historiquement la France à la Roumanie.

Née d'une volonté politique commune, la Saison France-Roumanie 2019 coïncide avec la Présidence roumaine du Conseil de l'Union européenne et les célébrations des centennaires de la création de la Roumanie moderne (1er décembre 1918) et de la fin de la Première Guerre mondiale.

Une Saison qui a pour vocation de renouveler l'image et la perception que nos deux pays ont l'un de l'autre, et de renforcer les liens économiques, scientifiques et culturels qui nous unissent historiquement.

Miroir de nos sociétés, ancrées dans le XXI^e siècle mais qui puisent leurs racines dans une francophonie partagée, la Saison France-Roumanie témoigne également du dynamisme et de l'imagination de nos créateurs et de nos entreprises. Elle réaffirme notre attachement à une Europe de la paix, des idées et de la coopération.

Les deux Commissaires généraux, Jean-Jacques Garnier et Andrei Țârnea, ont ainsi souhaité bâtir une Saison où il est question de rencontres insolites et de découvertes, et qui invite à dépasser, voire oublier nos clichés sur la France et sur la Roumanie.

MANIFESTATION ORGANISÉE DANS LE CADRE DE LA SAISON FRANCE-ROUMANIE 2019



AMBASSADE DE ROUMANIE
en République française



INSTITUT
CULTUREL
ROUMAIN



III. LA POLITIQUE DE SOUTIEN DU MINISTÈRE DE LA CULTURE EN FAVEUR DU SECTEUR DU JEU VIDÉO

La politique du ministère de la Culture en faveur du secteur du jeu vidéo se concentre sur le soutien à la création artistique du jeu vidéo à travers les mécanismes de financement gérés par le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et de l'Institut pour le financement du cinéma et des industries culturelles (IFCIC). Ainsi, le Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) et le Crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV) permettent d'accompagner un secteur qui se distingue par sa forte dimension industrielle (le marché français est évalué à 4,3 Mds € en 2017*) et par sa vitalité artistique portée par l'essor du jeu indépendant (80 % des jeux en développement sont des nouvelles propriétés intellectuelles).

I. LE FONDS D'AIDE AU JEU VIDÉO (FAJV)

Le fonds d'aide au jeu vidéo octroie des aides sélectives destinées à soutenir la création et l'innovation.

Il est principalement composé de deux dispositifs de soutien destinés à accompagner les entreprises de création soit au stade de la pré-production (dépenses de fabrication d'un prototype) soit en phase de production (aide à la création de propriété intellectuelle). Le fonds peut également soutenir des manifestations professionnelles.

Le fonds d'aide au jeu vidéo accompagne une grande diversité de jeux, de tous genres et destinés à tous types de plateformes (mobiles, PC, consoles, VR). Aux côtés des genres traditionnels (jeux d'aventure, d'action, de gestion, jeux stratégiques et historiques et simulations sportive, etc.), de nouvelles tendances éditoriales apparaissent et ouvrent des perspectives artistiques intéressantes. Ainsi, les jeux narratifs sont de plus en plus élaborés sur le plan scénaristique, les jeux du réel croisent expérience ludique et écriture documentaire, le «jouet vidéo» combine expérience digitale et objet physique, la réalité virtuelle développe de nouvelles mécaniques de jeux basées sur l'expérience sensorielle.

En 2018, 42 projets ont été soutenus pour un investissement total de 3.3 M€. Trente projets ont bénéficié de l'aide à la création de propriété intellectuelle (aide la production) représentant **un montant global de 2.7M€**. Cette aide est la plus dynamique et signale que les studios indépendants, prêts à conserver les droits de propriété intellectuelle sur leurs projets, sont les premiers bénéficiaires du FAJV. La moitié des projets sont portés par des structures jeunes, ayant moins de deux années d'existence. Le budget de production moyen s'élève à 370 000 €. L'aide moyenne atteint 90 000 € et est versée sous forme de subvention. Trois projets ont bénéficié de l'aide à la pré-production pour un montant total de 316 000 €. Cette aide, non cumulable avec l'aide à la production, est destinée à accompagner les dépenses de fabrication d'un prototype, sans condition de détention de droits. Elle est versée sous forme d'avance remboursable pour moitié.

Enfin, l'aide aux opérations à caractère collectif a permis de soutenir, neuf projets, parmi lesquels des manifestations majeures pour la structuration et la maturation de l'industrie française comme le « Game Camp », les marchés « Game Connection Europe et America », le pavillon des « Jeux Made in France » présenté à la Paris Games Week, ou encore les actions de l'association Women in Games en faveur de la parité et de la diversité dans le secteur du jeu vidéo.

*Source : SELL

II. LE CRÉDIT D'IMPÔT JEU VIDÉO (CIJV)

En vigueur depuis 2008, le crédit d'impôt jeu vidéo est un dispositif d'incitation fiscale qui permet aux entreprises de création de déduire de leur impôt une part des dépenses de production d'un jeu.

Le dispositif a connu une revalorisation très significative au 1^{er} janvier 2017:

- relèvement du **taux de 20 à 30 %** des dépenses de production ;
- doublement du plafond de crédit d'impôt par entreprise et par an (de 3 à 6 M€) ;
- augmentation des dépenses de sous-traitance européenne prises en compte dans le calcul du crédit d'impôt (de 1 à 2 M€).

Cette réforme renforce et complète l'autorisation d'éligibilité intervenue en 2015 des jeux « adultes » (qualifiés 18+ par la classification PEGI pour leur violence), qui sont généralement des jeux AAA (jeux dotés d'un budget de développement et de promotion >10 M€).

Ce crédit d'impôt revalorisé à 30 % est l'un des dispositifs de soutien au jeu vidéo les plus compétitifs du monde. L'année 2018 a permis de faire la démonstration de son efficacité, en parvenant à attirer des productions aux budgets de plus en plus élevés, favorisant l'emploi, la structuration du secteur et le succès mondial des créations originales développées en France.

En 2018, 40 projets ont reçu un agrément provisoire pour un montant total de dépenses éligibles de 142 M€.

Depuis sa mise en place en 2008, ce dispositif a bénéficié à plus d'une centaine de studios de développement de jeux vidéo qui composent un tissu vivant et pluriel d'entreprises au service de la création.

III. LES AIDES DE L'INSTITUT POUR LE FINANCEMENT DU CINÉMA ET DES INDUSTRIES CULTURELLES (IFCIC)

L'IFCIC, établissement de crédit créé en 1983 accompagne pour faciliter l'accès au crédit des entreprises culturelles, garantit des crédits bancaires à court ou moyen terme octroyés aux producteurs d'œuvres cinématographiques ou audiovisuelles, aux industries techniques et aux exploitants de salles ainsi qu'aux entreprises exerçant une activité dans le domaine des arts et de la culture.

En matière de jeu vidéo, l'IFCIC propose deux dispositifs : **la garantie financière** offerte aux établissements de crédit qui octroient des crédits en faveur des entreprises du jeu vidéo et le **fonds de prêts participatifs** en faveur du jeu vidéo (FPJV).

1. Activité de garantie

En 2011, l'IFCIC a créé un fonds de garantie pour le jeu vidéo, dont l'activité reste limitée, même après le lancement de nouvelles consoles de jeu. Avec seulement une opération garantie en 2011 et 2013, et aucune en 2012 et 2015, l'activité du fonds a seulement progressé en 2014 avec 3 entreprises aidées et 0,2 M€ de production de risque.

2. Fonds d'avances participatives en faveur du jeu vidéo (FPJV)

En complément des garanties de crédits, l'IFCIC a travaillé à la création d'un fonds d'octroi de « prêts participatifs » (quasi-fonds propres) doté de 20 M€ et cofinancé par l'IFCIC et la Caisse des Dépôts. Dans l'attente de la finalisation de l'engagement de la CDC, l'IFCIC a avancé en 2015 dans la création d'un fonds d'avances remboursables à caractère participatif de 17 M€ issu de la dotation du CNC et constitué de deux enveloppes distinctes, pour le jeu vidéo et pour la V&D.

Le sous-fonds jeu vidéo, dit « Fonds d'avances participatives en faveur du jeu vidéo », doté initialement de 5 M€, est complété jusqu'à 20 M€ par la dotation du Fonds pour la Société Numérique de la CDC (convention signée en décembre 2016).

Cette aide peut prêter jusqu'à **2 M€ d'avances participatives** par entreprise, pour une durée de 12 à 84 mois. Ce fonds est consacré à l'accompagnement des entreprises de production et/ou d'édition de jeux vidéo dont une part significative du chiffre d'affaires est réalisée par l'exploitation de jeux éligibles aux dispositifs d'aides gérés par le CNC. Les entreprises doivent répondre aux critères de la PME européenne et avoir été créées depuis plus de deux ans. En priorité, ce sous-fonds a vocation à soutenir les projets de développement des entreprises au niveau international, sur de nouveaux usages et de nouveaux modèles économiques, et, plus généralement, à accompagner les entreprises de jeu vidéo pour qu'elles atteignent la taille critique suffisante pour être un acteur à l'échelle internationale.

RO
MANI
CANI



ROMANICA PRÉSENT DANS LE PASS CULTURE !

Le pass Culture en quelques mots

Nouvelle forme de service public, à portée de main et à l'image de nos usages contemporains, le pass Culture complète et prolonge le parcours d'éducation artistique et culturelle scolaire et des milliers d'actions de médiation culturelle menées au niveau local par les acteurs de la culture et de l'enseignement auprès des publics jeunes. Le pass Culture a vocation à accompagner le jeune citoyen de 18 ans pour qu'il affirme ses goûts et développe sa curiosité culturelle de manière autonome et émancipée, en le dotant d'un instrument favorisant l'accomplissement de ses choix. Pour lever toutes les barrières y compris financières, chaque pass sera doté d'un pouvoir d'achat de 500 euros, à utiliser pour des achats d'oeuvres et de services culturels places de cinéma, de spectacle, d'exposition, livres, instruments de musique, oeuvres d'art, abonnements à des services de vidéo à la demande, rencontres, pratique artistique, découverte de métiers, jeux vidéo ...

Les jeux vidéo présents dans le pass Culture doivent avoir un caractère artistique, créatif, pédagogique ou culturel.

À savoir :

- les jeux vidéo doivent répondre aux critères d'éligibilité établis par le CNC
- 200 euros de plafond de dépense pour les offres en ligne du pass Culture (musique en streaming, vidéo à la demande, presse en ligne, jeux vidéo en ligne)

Quelques exemples de jeux vidéos intégrés dans le pass Culture : *Soldats inconnus*, *Mémoire de la Grande guerre* (Ubisoft), *Birdy Party* (Advenwork), *Code de la route* (Anuman Interactive), *Homo machina* (ARTE), *Romanica*...

Plus de 10 000 jeunes de 18 ans testent le pass Culture depuis le mois de février 2019, dans 5 départements pilotes : le Bas-Rhin, le Finistère, l'Hérault, la Seine-Saint-Denis et la Guyane.

Retrouvez toutes les informations sur le pass Culture : pass.culture.fr

CHIFFRES CLÉS

SECTEUR DU JEU VIDEO



19 MILLIONS
DE JEUX VIDÉO PHYSIQUES
VENDUS EN 2017



52 % DES FOYERS
SONT ÉQUIPÉS EN CONSOLES
DE JEUX EN 2017



69 % DES VENTES DE
JEUX VIDÉO PHYSIQUES
CONCERNENT LES JEUX
SUR CONSOLES DE SALON

Source : CNC - GFK



1200 JEUX
EN COURS DE PRODUCTION EN 2018 SOIT
UNE AUGMENTATION DE 45% PAR RAPPORT À 2017

Source : Baromètre du jeu vidéo en France 2018



22 % DES FRANÇAIS
ONT ACHETÉ DES JEUX VIDÉO
AU COURS DE L'ANNÉE ÉCOULÉE



68% DES FRANÇAIS JOUENT AUX JEUX VIDÉO,
AUTANT DE FEMMES QUE D'HOMMES



TEMPS MOYEN PAR SESSION :
27 MINUTES



62 % D'ENTRE EUX
Y JOUENT AVEC UNE AUTRE PERSONNE

Source Ifop, 2018





Service de presse

Ministère de la Culture
Délégation à l'information
et à la communication
T : 01 40 15 83 31
service-presse@culture.gouv.fr