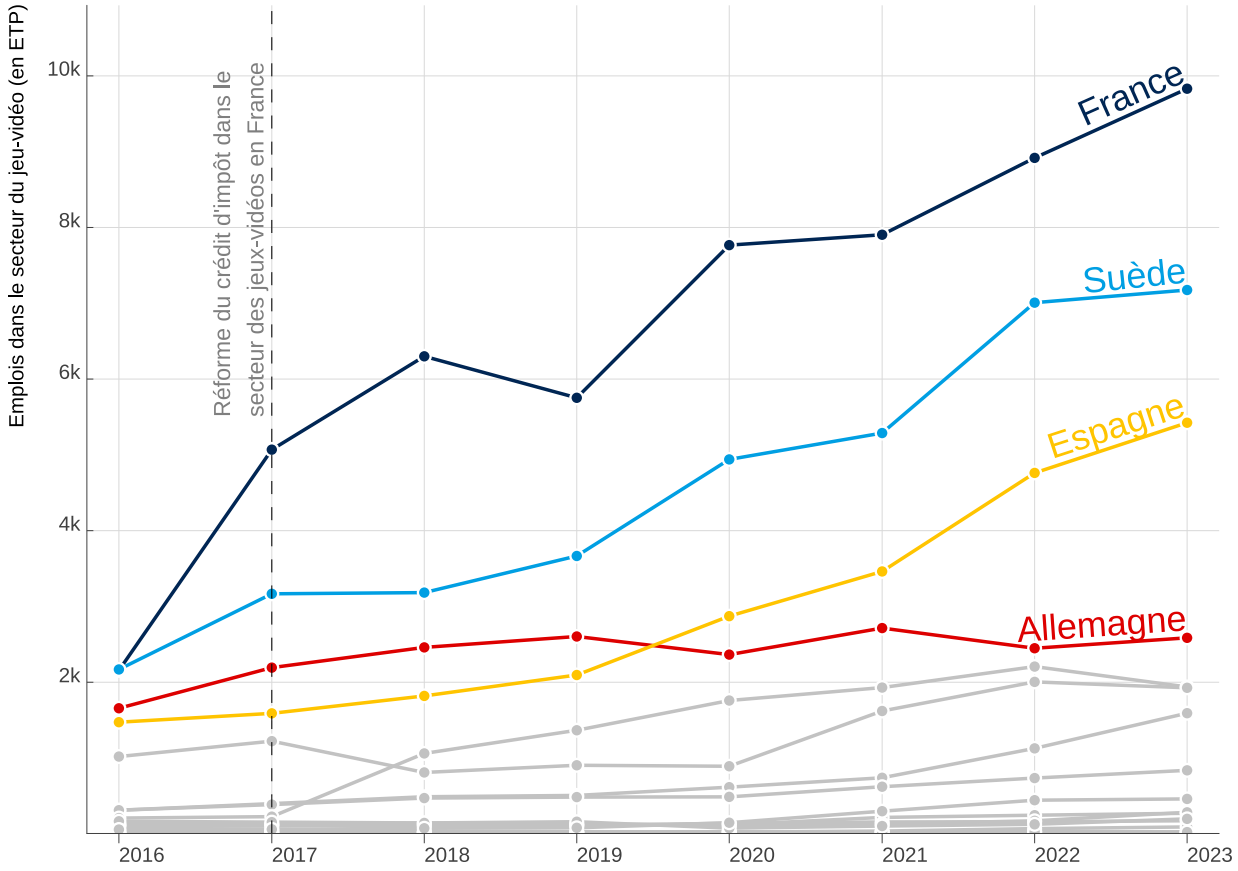
Institut Français d'Économie SciencesPo

EcoGraph 15 2026

La France tire son épingle du Jeu

Evens Salies, *OFCE, Sciences Po Paris*

Publié le 7 avril 2026



Lecture : Le graphique montre l'évolution du nombre de salariés dans le secteur du jeu vidéo en France (ligne bleue foncée) par rapport autres pays de l'UE. Les lignes grises représentent d'autres pays de l'UE. On observe que le nombre de salariés en France a augmenté de manière significative, dépassant systématiquement le maximum observé dans les autres pays.
Source : Eurostat. Données du secteur « édition de jeux électroniques » de la NACE Rév. 2.

L'emploi dans le secteur du jeu vidéo croit plus vite en France que dans les autres états-membres. Le TCAM du nombre d'employés (en ETP) est de 24,2 %. La réforme de 2017 du crédit d'impôt jeux vidéo, puis l'augmentation de la demande pour les jeux vidéo pendant les confinements, également forte en Suède et en Espagne, y sont peut-être pour quelque chose.

Lien vers le billet sur le site de l'OFCE : https://www.ofce.sciences-po.fr/blog2024/fr/2026/20260407_ES_gow

ofce