



Dark patterns, soutien au marketing et souveraineté numérique : l'Observatoire européen des jeux vidéo publie sa prise de position stratégique

À la suite de son audition le 11 juin 2026 par la mission interministérielle sur le jeu vidéo (IGAC, IGAS, CGE) initiée par le Président de la République, l'Observatoire européen des jeux vidéo (OEJV) rend publique sa contribution sous la forme d'un rapport d'analyse stratégique : "*Jeux vidéo : autorité et souveraineté dans l'économie de l'inattention*".

Alors que la Commission européenne prépare le Digital Fairness Act (DFA) et mène des réflexions avancées sur l'accompagnement de la filière, l'Observatoire invite les décideurs publics et économiques à dépasser la grille simpliste des "*paniques morales*" ou des seuls effets sanitaires. L'urgence de l'action publique réside dans la modernisation des aides publiques, la régulation industrielle des modèles captifs et la structuration de la souveraineté européenne.



1. Elargir la tutelle actuelle (Culture et Industrie) vers une gouvernance interministérielle globale

Le jeu vidéo bénéficie déjà d'un accompagnement solide à la croisée du ministère de la Culture (CNC) et du ministère de l'Economie et de l'Industrie (DGE). Pour répondre aux défis sociétaux et technologiques globaux, l'OEJV préconise d'amplifier cette dynamique transversale :

- **Une gouvernance élargie** : Structurer une gouvernance interministérielle permanente associant la Santé, l'Enseignement supérieur & Recherche, l'Education nationale et les Affaires étrangères aux côtés de la Culture et de l'Economie/Industrie.
- **Un plan "*Jeu vidéo 2035*"** : Lancer une prospective nationale et européenne stratégique pour aligner politique culturelle, compétitivité industrielle et rayonnement diplomatique.

2. Une avancée novatrice : autoriser le soutien au marketing, à la communication et à la distribution

Dans un marché mondial saturé où la découvrabilité est devenue le verrou principal des créateurs européens, le modèle traditionnel axé sur la seule aide à la production amont doit évoluer :

- **Financer la commercialisation et le marketing** : Autoriser l'éligibilité des dépenses de marketing, de communication et de distribution internationale dans les guichets d'aide publique - une mesure stratégique novatrice actuellement au coeur des réflexions européennes pour garantir la viabilité commerciale des studios.
- **Mesurer le retour sur investissement social (SROI)** : Evaluer la performance des financements publics par le retour sur investissement social et économique, mesuré notamment par le nombre de joueurs effectivement touchés par euro engagé.

3. Régulation des designs d'emprise et territorialisation réglementaire

Face à la mutation des oeuvres vers le Game as a Service et les modèles d'extraction d'attention (freemium, gacha) :

- **Réguler les dark patterns via le Digital Fairness Act** : Interdire les boucles d'interaction abusives, la rétention artificielle et l'opacité des algorithmes d'engagement.
- **Relocaliser la responsabilité juridique** : Imposer la présence de sièges d'affaires publiques et de représentants légaux au sein des Etats membres de l'UE pour garantir une conformité territoriale effective des géants extracommunautaires.

4. Bâtir la souveraineté numérique et académique européenne

Pour assurer l'indépendance de la filière face aux plateformes globales :

- **Soutenir des infrastructures souveraines** : Encourager l'émergence de middlewares de création européens, d'une plateforme de distribution souveraine et d'un Cloud Gaming européen adossé à nos réseaux informatiques et à notre mix énergétique.
- **Structurer la recherche (Plan ESR "*Humanités Numériques*")** : Déployer des chaires de recherche et départements interdisciplinaires (SHS, design, économie, informatique)

pour combler le retard scientifique et pérenniser les initiatives existantes (comme le PEPR ICCARE).

« Accompagner le jeu vidéo aujourd'hui, ce n'est pas seulement subventionner la création, c'est aussi donner aux studios européens les moyens de faire exister leurs oeuvres grâce à un soutien direct au marketing et à la distribution, tout en régulant les dérives de l'économie d'emprise."
Olivier Mauco, Président de l'Observatoire européen des jeux vidéo.

Le rapport est téléchargeable sur le [site de l'Observatoire européen des jeux vidéo](#) (OEJV).

Publié le 1 septembre 2026 par Emmanuel Forsans

Signaler une erreur

Commentaires des lecteurs

Soyez le premier à commenter cette information.

Poster un commentaire

Etudes et analyses sur les jeux vidéo et l'industrie multimédia

Les études par catégories

- Internet
- Mobiles
- Populations
- Piratage
- Hardware
- Industrie

Dernières publications pour la catégorie Industrie

31.08	Jeu vidéo et égalité femmes-hommes : une étude et 18 recommandations
31.08	La Sacem publie son premier panorama sur la musique et le jeu vidéo
30.06	L'industrie des jeux vidéo a franchi la barre des \$200 milliards en 2025
23.06	Deux Américains sur trois jouent aux jeux vidéo chaque semaine, selon l'ESA
16.06	Ascension et déclin de la promesse du métavers, par Nick Heer
14.06	IA, entre fascination et vigilance, le regard de François Guthertz
10.06	Qui fait quoi dans le jeu vidéo français ? Radiographie des professionnel·les
01.06	L'industrie française du jeu vidéo compte 14 762 professionnel·les
26.05	L'industrie du jeu vidéo en mutation selon VGIM
19.05	Pourquoi les coûts de développement de jeux vidéo ont augmenté ?
11.05	Steam : une part des ventes de jeux AAA échapperait à la plateforme
21.04	Les coûts de développement des jeux vidéo ont-ils vraiment explosé ?
15.04	Marché des jeux vidéo - Tendances de croissance et prévisions (2025-2030)
08.04	France : un marché du jeu vidéo en croissance, mais plus sélectif

Share

Follow