

# Computer- und Videospielbranche

**Handout zur Zielmarktanalyse  
Geschäftsanbahnungsreise nach Paris  
27. - 30. Oktober 2025**



Durchführer



Deutsch-Französische  
Industrie- und Handelskammer  
Chambre Franco-Allemande  
de Commerce et d'Industrie

## IMPRESSUM

### Herausgeber

Deutsch-Französische Industrie- und Handelskammer (AHK Frankreich)  
18 Rue Balard  
75015 Frankreich

### Text und Redaktion

Deutsch-Französische Industrie- und Handelskammer (AHK Frankreich)

### Stand

Juli 2025

### Druck

Deutsch-Französische Industrie- und Handelskammer (AHK Frankreich)

### Gestaltung und Produktion

Deutsch-Französische Industrie- und Handelskammer (AHK Frankreich)

### Bildnachweis

Mit der Durchführung dieses Projekts im Rahmen des Bundesförderprogramms Mittelstand Global/Markterschließungsprogramm beauftragt:



Das Markterschließungsprogramm für kleine und mittlere Unternehmen ist ein Förderprogramm des:



Die Studie wurde im Rahmen des Markterschließungsprogramms für die Geschäftsanbahnungsreise, Frankreich, Computer- und Videospielbranche erstellt.

Das Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.

Die Zielmarktanalyse steht der Germany Trade & Invest GmbH sowie geeigneten Dritten zur unentgeltlichen Verwertung zur Verfügung.

Sämtliche Inhalte wurden mit größtmöglicher Sorgfalt und nach bestem Wissen erstellt. Der Herausgeber übernimmt keine Gewähr für die Aktualität, Richtigkeit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Für Schäden materieller oder immaterieller Art, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen unmittelbar oder mittelbar verursacht werden, haftet der Herausgeber nicht, sofern ihm nicht nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden zur Last gelegt werden kann.

# Inhalt

<b>Inhalt .....</b>	<b>1</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>1</b>
<b>Tabellenverzeichnis.....</b>	<b>1</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis.....</b>	<b>2</b>
<b>1 Abstract .....</b>	<b>3</b>
<b>2 Wirtschaftsdaten kompakt .....</b>	<b>5</b>
<b>3 Branchenspezifische Informationen.....</b>	<b>12</b>
3.1 Marktpotenziale und -chancen .....	12
3.1.1 Dynamik der französischen Computer- und Videospielbranche .....	12
3.1.2 Staatliche Innovationsimpulse, Technologiefokus und internationale Vernetzung .....	14
3.2 Aktuelle Vorhaben, Projekte und Ziele.....	16
3.3 Wettbewerbssituation in Frankreich .....	17
3.3.1 Indie Games.....	18
3.3.2 AA-Games.....	19
3.3.3 AAA-Games .....	20
3.3.4 Game Analysetools.....	21
3.4 Stärken und Schwächen des Marktes für die Branche Gaming .....	22
<b>4 Kontaktadressen.....</b>	<b>23</b>
<b>Quellenverzeichnis .....</b>	<b>24</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Entwicklung des Gesamtumsatzes seit 2019.....	13
Abbildung 2: Umsatzverteilung pro Segement im Jahr 2024 .....	13
Abbildung 3: Regionale Verteilung französischer Entwicklungsstudios 2023 .....	17
Abbildung 4: Verteilung der Spieltypen in der französischen Spieleentwicklung 2023 .....	18

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: SWOT-Analyse.....	21
------------------------------	----

# Abkürzungsverzeichnis

AR	Augmented Reality
CIJV	Crédit d'impôt jeu vidéo
CIR	Crédit d'impôt recherche
CNC	Centre national du cinéma et de l'image animée
CNIL	Commission nationale de l'informatique et des libertés
ECV	École de création visuelle
ESGI	École supérieure de génie informatique
FAJV	Fonds d'aide au jeu vidéo
FPJV	Fonds de prêts participatif en faveur du jeu vidéo
GDC	Game Developers Conference
GTAI	Germany Trade & Invest
ICAN	Institut de Création et Animation Numériques
IFCIC	Institut pour le financement du cinéma et des industries culturelles
KI	Künstliche Intelligenz
SELL	Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs
SNJV	Syndicat national du jeu vidéo
STJV	Syndicat des travailleuses du jeu vidéo
VR	Virtual Reality

# 1 Abstract

Frankreich zählt zu den bedeutendsten Gaming-Märkten Europas und erwirtschaftete 2024 einen Gesamtumsatz von 5,68 Milliarden Euro.<sup>1</sup> Die Branche ist nicht nur einer der wirtschaftlich stärksten Sektoren der französischen Kreativwirtschaft, sondern auch strukturell besonders gut gefördert. Ihren Erfolg verdankt sie einem ausgewogenen Zusammenspiel aus international bekannten Publishern wie Ubisoft, Focus Entertainment und Quantic Dream, einem innovativen und stetig wachsenden Indie-Sektor sowie einer engen Verzahnung mit Film-, Animations- und Technologieindustrie.<sup>2</sup> Zukunftsfelder wie Cloud-Gaming, Virtual Reality (VR) und Web3 bieten weiteres Wachstumspotenzial und tragen zur internationalen Sichtbarkeit bei, während staatliche Förderungen und Steueranreize langfristig günstige Rahmenbedingungen sichern.<sup>3</sup>

Der Branchenumsatz lag in den letzten fünf Jahre in Folge über 5,5 Milliarden Euro, 2023 erreichte er mit 6,1 Milliarden Euro einen historischen Höchstwert.<sup>4</sup> Damit belegt Frankreich im weltweiten Vergleich Platz sieben.<sup>5</sup> Kreativer und wirtschaftlicher Mittelpunkt ist die Region Île-de-France mit einer außergewöhnlich hohen Dichte an Studios und Produktionsfirmen.<sup>6</sup> Hinzu kommt ein Ausbildungsumfeld, das international Maßstäbe setzt: Hochschulen wie ISART Digital, Les Gobelins, der Gaming Campus Paris, ESGI oder ECV bieten praxisnahe Programme, die gezielt auf die Anforderungen der Spieleentwicklung ausgerichtet sind.<sup>7</sup> Branchencluster wie Cap Digital fördern die Vernetzung, während Events wie die Paris Games Week (bis zu 300.000 Besucher:innen) internationale Sichtbarkeit schaffen.<sup>8</sup>

Ein entscheidender Wachstumsmotor ist die staatliche Förderung der Gaming-Branche.<sup>9</sup> Der *Crédit d'Impôt Jeu Vidéo* (CIJV) deckt bis zu 30 Prozent der förderfähigen Kosten, bindet die Produktion an Frankreich oder die EU und wurde bis 2031 verlängert.<sup>10</sup> Der *Fonds d'aide au jeu vidéo* (FAJV) vergibt Zuschüsse für verschiedene Produktionsphasen und unterstützt vor allem Indie-Studios bei der Umsetzung kreativer Ideen. Daneben gibt es regionale Programme, spezielle Kreditfonds wie den *Fonds de prêts participatif en faveur du jeu vidéo* (FPJV) sowie branchenübergreifende Förderungen wie den *Crédit d'impôt recherche* (CIR) oder Bpifrance-Programme, die wesentlich zur Konkurrenzfähigkeit der französischen Gaming-Branche beitragen.<sup>11</sup>

Frankreich setzt strategisch auf internationale Vernetzung über das Label Game France und Business France, die Studios zu Leitmessen wie Gamescom, Game Developers Conference (GDC) und Tokyo Game Show begleiten.<sup>12</sup> Neben der Paris Games Week ist Game Connection Europe eine wichtige B2B-Plattform mit Teilnehmer:innen aus über 45 Ländern.<sup>13</sup> Branchenverbände wie das *Syndicat National du Jeu Vidéo* (SNJV) vertreten über 220 Unternehmen und sichern politisches Lobbying, während das *Syndicat des Travailleuses du Jeu Vidéo* (STJV) als Arbeitnehmerverband Arbeitsbedingungen thematisiert.<sup>14</sup>

Wichtige Zukunftsfelder sind E-Sport, immersive Medien und Künstliche Intelligenz.<sup>15</sup> Die nationale eSport-Strategie 2020–2025 zielt auf Marktführerschaft in Europa und umfasst u. a. den Bau der „La Scène Digitale“-Arena mit 2.500 Plätzen in Paris.<sup>16</sup> Frankreich investiert im Rahmen von „France 2030“ rund 1 Mrd. € in vertrauenswürdige, effiziente und generative KI, u. a. mit einem dedizierten Ubisoft–École-Polytechnique-Lehrstuhl für KI in Games.<sup>17</sup>

Die Wettbewerbssituation ist durch eine hohe Zahl an Entwicklern geprägt: 2022 gab es über 1.000 Gaming-Unternehmen, davon 580 Entwickler, mit 44,6 % in Île-de-France.<sup>18</sup> 39 % der Projekte sind Indie-Games, 18 %

---

<sup>1</sup> SELL, 2025.

<sup>2</sup> Choose Paris Region, 2025.

<sup>3</sup> Connexion Emploi, 2025.

<sup>4</sup> SELL, 2025.

<sup>5</sup> Allcorrect Group, 2025

<sup>6</sup> Choose Paris Region, 2025.

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> Business France, 2023.

<sup>9</sup> SNJV, 2024.

<sup>10</sup> Ministère de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique, 2024a.

<sup>11</sup> SNJV, 2024.

<sup>12</sup> Film France, 2025.

<sup>13</sup> Games Connection, 2025.

<sup>14</sup> Le Parisien, 2025.

<sup>15</sup> Ministère de l'Economie, 2024b.

<sup>16</sup> Ministère de l'Economie, 2024c.

<sup>17</sup> Ministère de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique, 2024b; Ecole Polytechnique, 2019.

<sup>18</sup> Gam3s, 2024.

mittelgroße AA-Titel und nur 4,4 % AAA-Produktionen, also blockbusterartige Großprojekte mit sehr hohem Budget und großen Teams.<sup>19</sup> Budgets liegen zu 67 % unter 1 Mio. €, nur 6,9 % übersteigen 10 Mio. €.<sup>20</sup>

Die Indie-Szene gilt als innovativ und exportstark, mit Erfolgen wie *Clair Obscur: Expedition 33*, das über 3,3 Mio. Mal verkauft wurde.<sup>21</sup> AA-Games, etwa von Asobo (*A Plague Tale*) oder DONT'T NOD (*Life Is Strange*), verbinden Kreativität, Qualität und wirtschaftliche Effizienz.<sup>22</sup> Im AAA-Bereich dominiert Ubisoft, dessen Marken wie *Assassin's Creed* jährlich über 30 Mio. aktive Spieler:innen erreichen.<sup>23</sup>

Insgesamt bietet Frankreichs Gaming-Markt ein stabiles, innovationsfreundliches und global vernetztes Ökosystem mit langfristigem Wachstumspotenzial, in dem staatliche Unterstützung, kreative Vielfalt und internationale Ausrichtung zentrale Erfolgsfaktoren darstellen.<sup>24</sup>

---

<sup>19</sup> GameDev Reports, 2023

<sup>20</sup> Ibid.

<sup>21</sup> CNC, 2025.

<sup>22</sup> GamesIndustry.biz, 2025

<sup>23</sup> Game Developer, 2025.

<sup>24</sup> Euro Start Entreprises, 2025.

## 2 Wirtschaftsdaten kompakt



WIRTSCHAFTSDATEN KOMPAKT • JUNI 2025

Frankreich

Alle wichtigen Kennzahlen zur Wirtschaft in rund 150 Ländern – übersichtlich, vergleichbar und von Germany Trade &amp; Invest geprüft.

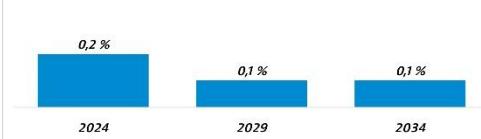
**GTAI** GERMANY  
TRADE & INVEST

### Bevölkerung & Ressourcen

#### Bevölkerung und Demografie

<b>Einwohnerzahl</b>	2024   66,5 Mio.	<b>Fertilitätsrate</b>	2023   1,7
	2029   67,0 Mio.	Durchschnittliche Anzahl der Geburten pro Frau	
	2034   67,5 Mio.		

#### Bevölkerungswachstum



#### Altersstruktur

2024



#### Analphabetenquote

Anteil an der Bevölkerung ab 15 Jahren in %

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

#### Fläche und Sprache

<b>Fläche</b>	2024   643.801 km <sup>2</sup>	<b>Geschäftssprache(n)</b>	Französisch
---------------	--------------------------------	----------------------------	-------------

#### Rohstoffe und Ressourcen

<b>Rohstoffe</b>	Kohle   Eisenerz   Bauxit   Zink   Uran   Antimon
Fossil und mineralisch	Arsen   Pottasche   Feldspat   Flussspat   Gips
	Gold   Erdöl   Kaolin   Niob   Tantal   Ton

#### Gas - Fördermenge

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

#### Erdöl - Fördermenge

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

#### Gas - Reserven

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

#### Erdöl - Reserven

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen

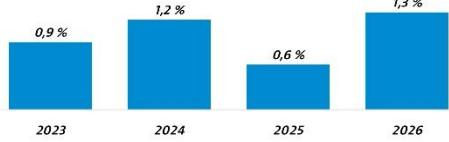
© Germany Trade &amp; Invest 2025 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

## Wirtschaftslage

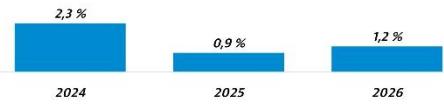
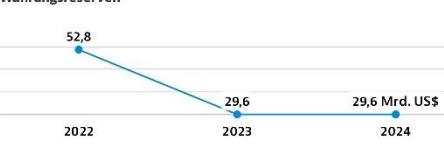
### Währung und Wechselkurse

Währung - Bezeichnung	Euro 1 Euro = 100 Cent	Wechselkurse im Jahresdurchschnitt
Währung - Kurs 04/2025	1 € = 1,13 US\$	2022      2023      2024 1 € =            1,05 US\$      1,08 US\$      1,08 US\$

### Wirtschaftliche Leistung

Wirtschaftswachstum	BIP
Bruttoinlandsprodukt (BIP), Veränderung zum Vorjahr, real	Nominal
	2024      2025      2026 US\$ (Mrd.)      3.162,0      3.211,3      3.317,9 Euro (Mrd.)      2.922,2      2.982,0      3.064,2
BIP/Kopf in Kaufkraftstandards	BIP/Kopf
Nominal	Nominal
2024   35.200 KKS	2024      2025      2026 US\$      46.204      46.792      48.211 Euro      42.700      43.451      44.524
2023   37.800 KKS	Ausgaben für F&E
2024   39.100 KKS	% des BIP
	2020   2,3 % 2021   2,2 % 2022   2,2 %
BIP-Entstehung	BIP-Verwendung
Anteil an nominaler Bruttowertschöpfung in %, 2023	Anteil an Bruttoinlandsprodukt in %, 2023
	Privatverbrauch      54,8% Staatsverbrauch      24,0% Bruttoanlageinvestitionen      23,1% Bestandsveränderungen      0 Außenbeitrag      -2,0%

### Makroökonomische Stabilität

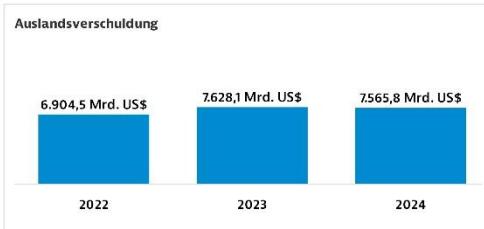
Inflationsrate	Währungsreserven
	
Leistungsbilanzsaldo	Arbeitslosenquote
% des BIP	2024   7,4 % 2025   7,9 % 2026   7,8 %
2024   -0,9 %	
2025   -0,6 %	
2026   -0,6 %	

Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen  
 © Germany Trade & Invest 2025 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

<b>Investitionsquote</b>	2024   23,7 %
% des BIP, brutto, öffentlich und privat	2025   20,4 %
	2026   20,1 %

### Öffentliche Finanzen & Verschuldung

<b>Haushaltssaldo</b>	2024   -5,8 %
% des BIP	2025   -5,6 %
	2026   -5,7 %
<b>Staatsverschuldungsquote</b>	2024   113,0 %
% des BIP, brutto	2025   116,0 %
	2026   118,4 %



### Ausländische Direktinvestitionen

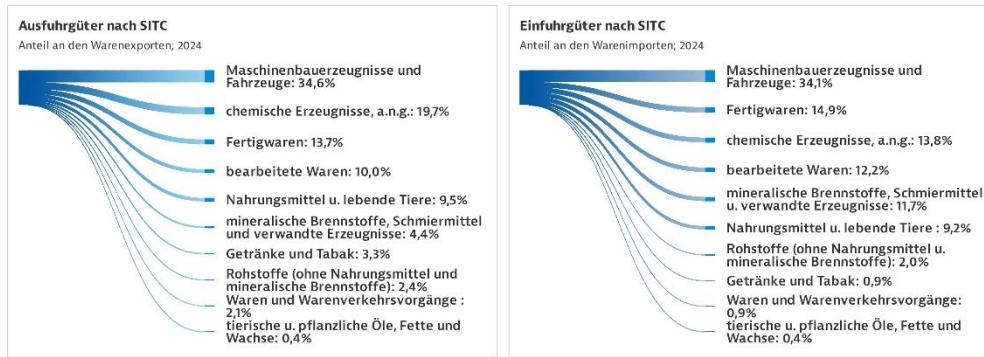
<b>FDI - Nettotransaktionen</b>	2021   34.109 Mio. US\$	<b>FDI - Bestand</b>	2021   944.582 Mio. US\$
	2022   75.979 Mio. US\$		2022   947.200 Mio. US\$
	2023   42.032 Mio. US\$		2023   1.012.705 Mio. US\$
<b>FDI - Hauptländer</b>		<b>FDI - Hauptbranchen</b>	
Anteil in %, Bestand; 2023		Anteil in %, Bestand; 2023	
Luxemburg: 20,8%   Niederlande: 13,0%		Verarb. Industrie: 34,3%   Immobilien: 19,1%	
Schweiz: 12,8%   Deutschland: 11,2%		Finanzen und Versicherungen: 13,6%	
Vereinigtes Königreich: 10,8%   Belgien: 8,0%		Handel/Kfz-Reparaturdienste: 9,8%	
USA: 6,8%   Spanien: 3,4%   Italien: 2,5%		Informations- u. Kommunikationsdienstl.: 5,4%   Erbringung v. freiberufl., wissenschaftl. und techn. Dienstl.: 3,6%   Erbringung von sonstigen wirtschaftlichen Dienstl.: 3,1%	
Sonstige: 10,7%		Transport: 2,4%   Bau: 2,3%	

## Außenwirtschaft

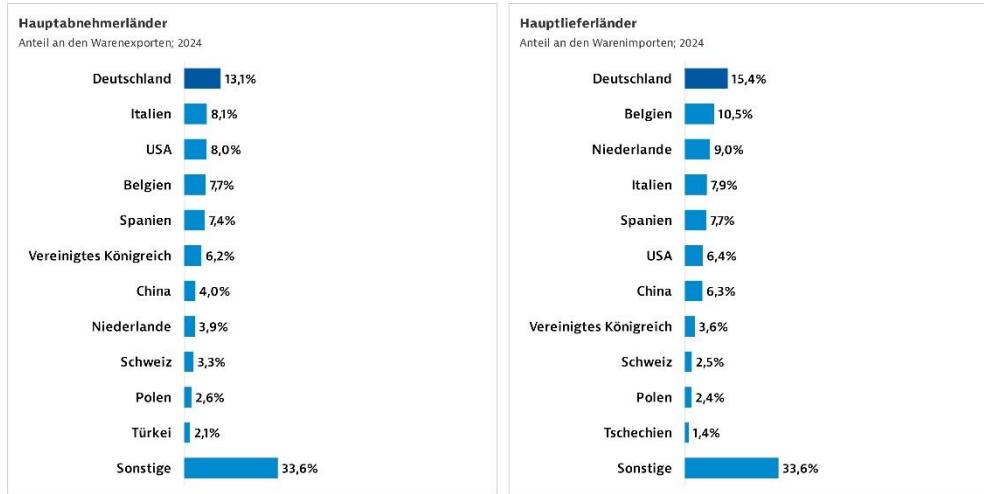
### Warenhandel

<b>Warenhandel</b>	Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen					
	2022	%	2023	%	2024	%
Exporte (Mrd. US\$)	608,7	5,6	637,7	3,5	626,8	-1,7
Importe (Mrd. US\$)	815,2	14,5	777,4	-5,2	740,4	-4,8
Saldo (Mrd. US\$)	-206,5		-139,7		-113,6	

<b>Exportquote</b>	2022   21,8 %
Exporte/BIP in %	2023   20,9 %
	2024   19,8 %



### Handelspartner



### Dienstleistungshandel

Dienstleistungshandel (mit dem Ausland)						
Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen						
	2022	%	2023	%	2024	%
DL-Exporte (Mrd. US\$)	360,3	14,1	370,1	2,7	392,3	6,0
DL-Importe (Mrd. US\$)	292,0	8,6	331,6	13,6	339,3	2,3
Saldo (Mrd. US\$)	68,3		38,5		52,9	

### Freihandelsabkommen

<b>Freihandelsabkommen mit Ländergruppen (ohne EU)</b>	Das Land profitiert im Rahmen seiner EU-Mitgliedschaft von den Freihandelsabkommen der EU. Derzeit bestehen Abkommen mit 78 Staaten; weitere Freihandelsabkommen werden zurzeit verhandelt.  Zu bilateralen Abkommen siehe <a href="http://www.wto.org">www.wto.org</a> -> Trade Topics, Regional Trade Agreements, RTA Database, By country/territory	<b>Mitgliedschaft in Zollunion</b>	EU, seit 01.01.1958 (EWG/EG)
--	---	------------------------------------	------------------------------

*Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen*  
© Germany Trade & Invest 2025 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

## Beziehungen zur EU & Deutschland

### Waren- und Dienstleistungshandel mit der EU

Warenhandel der EU-27 mit dem Land						Dienstleistungshandel der EU-27 mit dem Land							
Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen						Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen							
	2022	%	2023	%	2024			2021	%	2022	%	2023	%
Exporte (Mrd. Euro)	499,1	18,6	491,2	-1,6	471,4	-4,0	DL-Exporte (Mrd. Euro)	117,9	16,3	145,1	23,1	159,1	9,6
Importe (Mrd. Euro)	330,7	20,2	329,3	-0,4	317,2	-3,7	DL-Importe (Mrd. Euro)	95,1	17,9	120,4	26,7	129,0	7,2
Saldo (Mrd. Euro)	168,5		162,0		154,2		Saldo (Mrd. Euro)	22,8		24,8		30,0	

### Freihandelsabkommen mit der EU

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

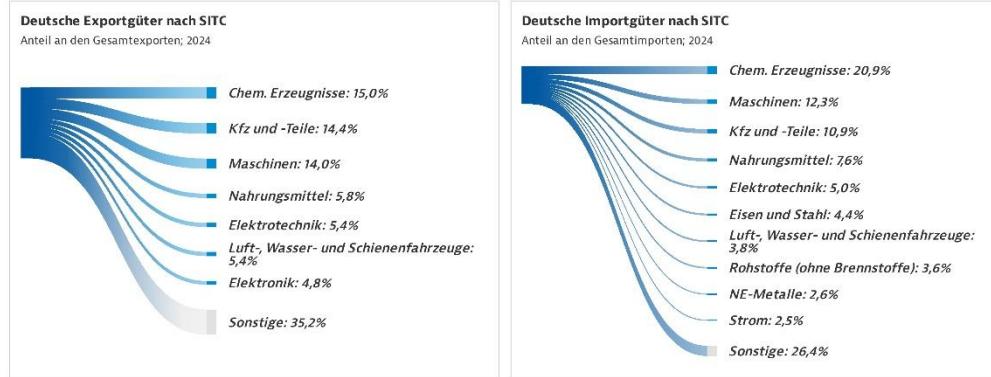
### Einseitige EU-Zollpräferenzen

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

### Warenhandel mit Deutschland

Warenhandel Deutschlands mit dem Land						Rangstelle bei deutschen Exporten							
Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen						Rang 2 von 238							
	2022	%	2023	%	2024			2024; 1 = beste Bewertung					
Dt. Exporte (Mrd. Euro)	118,2	15,1	119,8	1,4	115,4	-3,7	Rang 2 von 238	2024; 1 = beste Bewertung					
Dt. Importe (Mrd. Euro)	70,0	13,0	69,9	-0,2	67,0	-4,1	Rang 6 von 238	2024; 1 = beste Bewertung					
Saldo (Mrd. Euro)	48,2		50,0		48,4								

### Deutsche Aus- und Einfuhrgüter



### Bilateraler Dienstleistungshandel

Dienstleistungshandel Deutschlands mit dem Land							
Veränderung zum Vorjahr in %, Abweichungen durch Rundungen							
	2022	%	2023	%	2024		
DL-Exporte (Mrd. Euro)	28,2	17,0	29,6	5,1	29,9	1,0	
DL-Importe (Mrd. Euro)	26,7	29,5	29,9	12,3	32,2	7,6	
Saldo (Mrd. Euro)	1,5		-0,4		-2,3		

*Kursiv geschriebene Werte sind vorläufige Angaben, Schätzungen oder Prognosen*

© Germany Trade & Invest 2025 - Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

### Bilaterale Direktinvestitionen

<b>Deutsche Direktinvestitionen (Bestand)</b>	2021   56.762 Mio. Euro 2022   71.607 Mio. Euro 2023   73.335 Mio. Euro	<b>Direktinvestitionen des Landes in Deutschland (Bestand)</b>	2021   26.108 Mio. Euro 2022   26.504 Mio. Euro 2023   31.800 Mio. Euro
<b>Deutsche Direktinvestitionen (Nettotransaktionen)</b>	2022   +16.492 Mio. Euro 2023   +17.202 Mio. Euro 2024   +2.085 Mio. Euro	<b>Direktinvestitionen des Landes in Deutschland (Nettotransaktionen)</b>	2022   +13.660 Mio. Euro 2023   +12.237 Mio. Euro 2024   +1.127 Mio. Euro

### Bilaterale Kooperation

<b>Doppelbesteuerungsabkommen</b>	Abkommen vom 21.07.1959; in Kraft seit 04.11.1961	<b>Investitionsschutzabkommen</b>	Kein Abkommen
<b>Bilaterale öffentliche Entwicklungszusammenarbeit</b>			

Daten für diese Kennzahl nicht verfügbar oder nicht anwendbar.

### Anlaufstellen

<b>Deutsche Auslandsvertretung</b>	Paris; <a href="https://allemagneenfrance.diplo.de">https://allemagneenfrance.diplo.de</a>	<b>Auslandsvertretung des Landes in Deutschland</b>	Berlin; <a href="https://de.ambafrance.org">https://de.ambafrance.org</a>
<b>Auslandshandelskammer</b> Paris; <a href="https://www.francoallemand.com">https://www.francoallemand.com</a>			

## Nachhaltigkeit & Klimaschutz

### Emissionen

<b>Treibhausgasemissionen pro Kopf</b> In Tonnen CO2-Äquivalent	2012   6,1 tCO <sub>2</sub> e 2022   4,8 tCO <sub>2</sub> e	<b>Treibhausgasemissionen</b> Anteil weltweit in %	2012   0,9 % 2022   0,7 %
<b>Emissionsintensität pro Mio. US\$ BIP</b> In Tonnen CO2-Äquivalent	2012   167,8 tCO <sub>2</sub> e 2022   124,6 tCO <sub>2</sub> e	<b>Emissionsstärkste Sektoren</b> Anteil in %; 2022	Transport: 32,4% Landwirtschaft: 17,0% Elektrizität/Wärme: 14,2%

### Energie und Nachhaltigkeit

<b>Erneuerbare Energien</b> Anteil am Primärenergieangebot in %	2011   7,0 % 2021   11,6 %	<b>Stromverbrauch</b> In Kilowattstunden pro Kopf	2022   6.639 kWh pro Kopf
<b>Sustainable Development Goals Index</b> 2023; 1 = beste Bewertung			

**Rang 5** von 167

## Geschäftsumfeld

### Einschätzung des Geschäftsumfelds

<b>Länderkategorie für Exportkreditgarantien</b> Keine Risikoeinstufung 0 = niedrigste Risikokategorie, 7 = höchste	<b>Corruption Perceptions Index</b> Rang 25 von 180 2024; 1 = beste Bewertung
<b>Logistics-Performance-Index</b> Rang 13 von 139 2023; 1 = beste Bewertung	<b>Internetqualität</b> Rang 3 von 121 2024; 1 = beste Bewertung

# 3 Branchenspezifische Informationen

## 3.1 Marktpotenziale und -chancen

Frankreich zählt neben dem Vereinigten Königreich und Deutschland zu den führenden Märkten für Video- und Computerspiele in Europa<sup>25</sup>. Mit einem Gesamtumsatz von 5,68 Milliarden Euro im Jahr 2024 gehört die französische Branche nicht nur zu den wirtschaftlich stärksten in Europa, sondern auch zu den strukturpolitisch am besten geförderten Sektoren der digitalen Kreativwirtschaft.<sup>26</sup> Getragen wird das Wachstum durch eine Kombination aus starken Publishern wie Ubisoft, Focus Entertainment und Quantic Dream, einem florierenden Indie-Sektor und einer engen Verzahnung mit dem Film-, Animations- und Tech-Ökosystem.<sup>27</sup> Auch neue technologische Trends wie Cloud-Gaming, Virtual Reality (VR) und Web3 eröffnen zusätzliche Marktchancen.<sup>28</sup> Die französische Regierung fördert die Branche seit Jahren gezielt über Steueranreize und Fonds wie den *Fonds d'aide au jeu vidéo* (FAJV), der von dem *Centre National du Cinéma et de l'Image Animée* (CNC), der staatlichen Filmförderungsbehörde mit Sitz in Paris, verwaltet wird.<sup>29</sup> Mit dem nationalen Strategieplan „France 2030“ und den jüngsten Investitionen in digitale Technologien, insbesondere in KI und immersive Medien, sind auch langfristig günstige Rahmenbedingungen für Gaming-Start-ups und -Studios gegeben.<sup>30</sup>

### 3.1.1 Dynamik der französischen Computer- und Videospielbranche

Frankreich zählt zu den stabilsten und wirtschaftlich bedeutendsten Gaming-Märkten Europas, trotz weltweiter Massenentlassungen und makroökonomischer Unsicherheiten.<sup>31</sup> In den letzten fünf Jahren hat die französische Gaming-Branche jährlich mehr als 5,5 Milliarden Euro Umsatz erzielt - ein Beleg für ihre strukturelle Stärke und langfristige Marktdynamik.<sup>32</sup> Besonders herausragend ist das Jahr 2023, in dem ein Rekordumsatz von 6,02 Milliarden Euro verzeichnet wurde, was einem Wachstum von 9,2 % gegenüber dem Vorjahr entspricht (vgl. Abbildung 1).<sup>33</sup> Haupttreiber dieses Erfolgs war die außergewöhnlich starke Nachfrage im Konsolengeschoß, insbesondere nach Hardware (+72 %), die durch eine verbesserte Lieferlage nach der Pandemie und ein hochwertiges Software-Line-up gestützt wurde.<sup>34</sup>

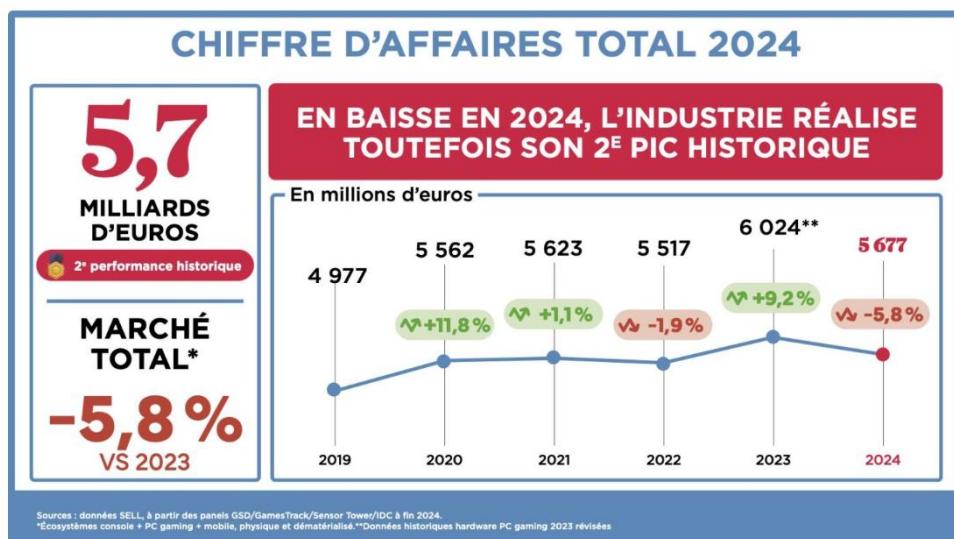


Abbildung 1: Entwicklung des Gesamtumsatzes seit 2019 - Quelle: Datenbank SELL

<sup>25</sup> SELL, 2025.

<sup>26</sup> SELL, 2025

<sup>27</sup> Choose Paris Region, 2025.

<sup>28</sup> Ibid.

<sup>29</sup> SNJV, 2024.

<sup>30</sup> Ministère de la Culture, 2023.

<sup>31</sup> Connexion Emploi, 2025.

<sup>32</sup> SELL, 2025

<sup>33</sup> Business France, 2024.

<sup>34</sup> Le Monde, 2024.

Im Jahr 2024 ging der Umsatz auf 5,68 Milliarden Euro zurück - ein Minus von 5,8 % im Vergleich zum Vorjahr.<sup>35</sup> Dennoch stellt dieses Ergebnis die zweitbeste Marktleistung aller Zeiten dar und liegt 14 % über dem präpandemischen Niveau von 2019<sup>36</sup>. Die Umsatzkorrektur ist im Lichte des Ausnahmejahres 2023 zu bewerten und spiegelt laut dem *Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs*, dem französischen Verband der Herausgeber von Unterhaltungssoftware, kurz SELL, keine strukturelle Schwäche, sondern eine Normalisierung des Marktes wider.<sup>37</sup>

Der französische Videospielmarkt ist in drei große Ökosysteme unterteilt: Konsolen-, PC- und Handyspiele. Das Konsolensegment bleibt mit 2,55 Milliarden Euro und einem Marktanteil von 45 % zwar führend, verzeichnete 2024 jedoch einen Rückgang um 18,9 % - eine Folge des außergewöhnlichen Hardware-Absatzes im Vorjahr.<sup>38</sup> Demgegenüber entwickelten sich die anderen beiden Bereiche besonders dynamisch: Das PC-Gaming wuchs um 9,1 %, getragen von einer verstärkten Nachfrage nach neuer Hardware (+12 %) und Zubehör (+27 %).<sup>39</sup> Der Mobile-Gaming-Markt verzeichnete mit einem Umsatz von 1,6 Milliarden Euro sogar ein neues Allzeithoch und wuchs um 8,2 %.<sup>40</sup>

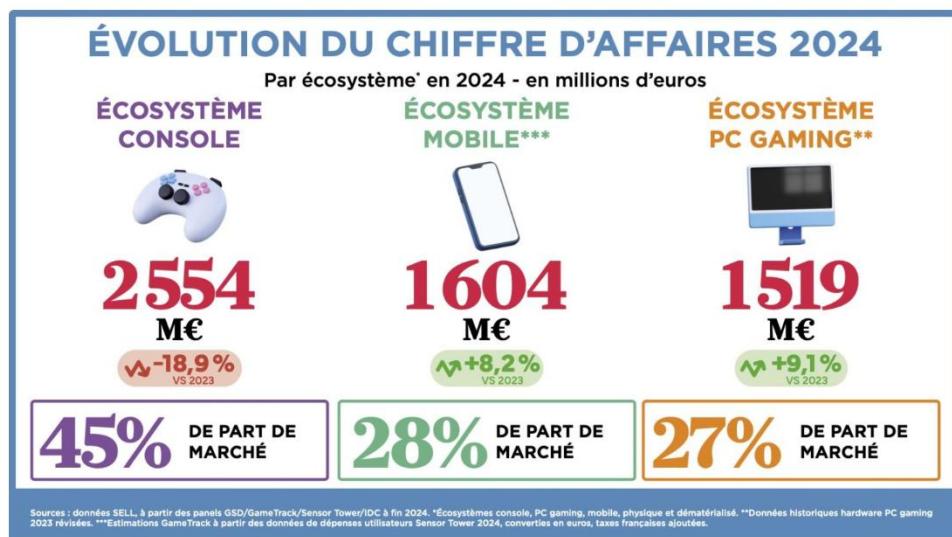


Abbildung 2: Umsatzverteilung pro Segment im Jahr 2024 - Quelle: Datenbank SELL

Die Region Île-de-France gilt als das wirtschaftliche und kreative Zentrum der französischen Gaming-Branche, mit der höchsten Konzentration von Studios und Produktionsfirmen in Frankreich.<sup>41</sup> Zu den in Paris und Umgebung ansässigen Schlüsselunternehmen zählen große und international renommierte Publisher und Entwickler, wie Ubisoft, bekannt z.B. für *Assassin's Creed*, *Just Dance* und *Prince of Persia*.<sup>42</sup> Quantic Dream, Schöpfer von *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* und *Detroit: Become Human*, Gameloft (*Dungeon Hunter*, *Asphalt Legends*) und DON'T NOD (*Life is Strange*, *Tell Me Why*), sowie das für mobile Gelegenheitsspiele bekannte Unternehmen Voodoo sind hier ebenfalls ansässig.<sup>43</sup>

Die hohe Dichte an Studios wird bereichert durch eine außergewöhnlich vielfältige und internationale renommierte Hochschullandschaft für Games, Animation und digitale Kreativberufe.<sup>44</sup> ISART Digital gilt laut GAMEducation 2024 als zweitbeste Spielehochschule weltweit und ist führend in Europa für Game Design, Animation und 3D-VFX.<sup>45</sup> Die Schule zeichnet sich durch ihren praxisnahen Ansatz mit regelmäßiger Wechsel zwischen Studium und realen Projekten aus, was Studierenden eine exzellente Vorbereitung auf die Branche garantiert.<sup>46</sup> Ergänzt wird das Spartenangebot durch ICAN, das auf Game Design, 3D-Animation und Web-Digital spezialisiert ist, mit modernen Labors und projektbasierter Lehre.<sup>47</sup> Der Gaming Campus Paris bietet eine einzigartige Verbindung von Gaming, E-Sport und Wirtschaftswissen,

<sup>35</sup> SELL, 2025.

<sup>36</sup> Ibid.

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> Ibid.

<sup>39</sup> Ibid.

<sup>40</sup> Ibid.

<sup>41</sup> Choose Paros Region, 2025.

<sup>42</sup> Ubisoft, 2025.

<sup>43</sup> Choose Paris Region, 2025.

<sup>44</sup> Ibid.

<sup>45</sup> Le Figaro, 2025.

<sup>46</sup> Ibid.

<sup>47</sup> Choose Paris Region, 2025.

unterstützt durch hochwertige Ausstattung und die Nähe zur Industrie.<sup>48</sup> Die ESGI überzeugt mit spezialisierten IT-Programmen wie Virtual Reality und Game Engineering, einer starken Praxisorientierung und enger Zusammenarbeit mit der Wirtschaft.<sup>49</sup> Die ECV lehrt neben Game Art auch Animation, UX/UI und Webdesign und ermöglicht durch ihren praktischen Ansatz und die enge Verknüpfung zur Kreativwirtschaft die Entwicklung berufsrelevanter Kompetenzen.<sup>50</sup> Les Gobelins ist weltweit führend im Bereich Animation und 3D-VFX, mit mehrfacher Auszeichnung als beste Animationsschule der Welt und Alumni, die regelmäßig an internationalen Blockbustern und preisgekrönten Produktionen beteiligt sind.<sup>51</sup> Gemeinsam prägen diese Institutionen maßgeblich das kreative Ökosystem der Metropolregion Paris und sind als Talentschmieden global anerkannt.<sup>52</sup>

Hinzu kommt ein starkes Förderumfeld durch regionale Cluster wie Cap Digital oder Capital Games, die Verbindungen zwischen Industrie, Bildung und Forschung fördern.<sup>53</sup> Auch Events spielen eine entscheidende Rolle für die Sichtbarkeit der Branche: Die jährlich in Paris stattfindende Paris Games Week zieht bis zu 300.000 Besucher:innen an und ist die größte Spielemesse Frankreichs.<sup>54</sup> Sie bietet nicht nur AAA-Publishern eine Bühne, sondern auch unabhängigen Entwicklerstudios, die dort ihre Projekte im Rahmen der Initiative „Made in France“ präsentieren können. Die Bedeutung der französischen Indie-Szene zeigt sich auch in der wachsenden Zahl preisgekrönter Titel – etwa bei den „Pégases“, den nationalen Videospelpreisen, die u. a. an Produktionen wie *Stray*, *Sifu* oder *A Plague Tale* vergeben wurden.<sup>55</sup>

Insgesamt zeigt sich die französische Games-Branche als ausgewogenes, zukunftsähiges und innovatives Ökosystem. Trotz temporärer Marktkorrekturen bleibt die Nachfrage hoch, technologische Innovationsfelder wie KI, Cloud-Gaming und XR schaffen weitere Potenziale.

### 3.1.2 Staatliche Innovationsimpulse, Technologiefokus und internationale Vernetzung

Ein zentrales Fundament der französischen Innovationspolitik für die Gaming-Branche ist das breit aufgestellte Fördersystem aus steuerlichen Anreizen und direkter Projektfinanzierung. Herzstück ist der *Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV)*, der 30 % der förderfähigen Entwicklungskosten bis zu 6 Millionen Euro pro Jahr und Studio deckt, unter der Voraussetzung, dass der Titel in Frankreich oder der EU entwickelt wird.<sup>56</sup> Laut einer von EY durchgeföhrten Studie im Auftrag des CNC trägt der CIJV messbar dazu bei, die Spieleproduktion in Frankreich zu halten, Beschäftigung zu sichern und die Wettbewerbsfähigkeit der Branche zu stärken.<sup>57</sup> So erfolgen die Ausgaben für Produktionen, die vom CIJV profitieren, zu rund 70% in Frankreich, was den heimischen Markt und die Wirtschaft nachhaltig stärkt.<sup>58</sup> Seit 2008 haben etwa 350 Spiele und 200 Studios von der Steuergutschrift profitiert.<sup>59</sup> Frankreich zählt damit zu den weltweit führenden Standorten, was steuerliche Anreize für Spieleentwicklung betrifft - ein entscheidender Wettbewerbsvorteil gegenüber anderen europäischen Ländern.

Darüber hinaus stellt der *Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV)* ein wichtiges Finanzierungs-Instrumentarium der französischen Games-Branche dar. Dieser Fonds wird exklusiv vom CNC verwaltet und richtet sich an Entwickler:innen und Creative Companies, und fördert die Phasen Schreiben, Konzeption und Produktion.<sup>60</sup> Die Unterstützung erfolgt in Form gezielter Zuschüsse und ist kumulativ, was Studios erlaubt, unterschiedliche Projektphasen finanziell abzusichern.<sup>61</sup> Durch die Bereitstellung sowohl nicht-rückzahlbarer Hilfen als auch vergünstigter Vorschüsse (*Avances*) stärkt der FAJV die Innovationskraft des französischen Gaming-Sektors, indem er insbesondere Indie-Studios ermöglicht, originelles und mit finanziellem Risiko besetzten Content zu entwickeln.<sup>62</sup>

Regionale Förderprogramme tragen überdies zur internationalen Attraktivität der französischen Gaming-Branche bei. In der Region Île-de-France unterstützt ein spezieller Förderfonds die Spieleentwicklung mit Zuschüssen ab einem

<sup>48</sup> Ibid.

<sup>49</sup> ESGI, 2025.

<sup>50</sup> ECV, 2025.

<sup>51</sup> Les Gobelins, 2025.

<sup>52</sup> Choose Paris Region, 2025.

<sup>53</sup> Ibid.

<sup>54</sup> 20 Minutes, 2024.

<sup>55</sup> Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo, 2023.

<sup>56</sup> Ministère de l'économie, 2024a.

<sup>57</sup> CNC, 2023.

<sup>58</sup> Ibid.

<sup>59</sup> Firm France, 2025.

<sup>60</sup>CNC, 2025a.

<sup>61</sup> Ibid.

<sup>62</sup> Ibid.

Entwicklungsbudget von 50.000 €, vorausgesetzt, ein Großteil der Ausgaben fällt in der Region an.<sup>63</sup> Gefördert werden kommerzielle Unternehmen mit Innovationsfokus und Vielfalt in der Projektgestaltung, jedoch keine PEGI-18-Titel oder öffentlich vorfinanzierte Spiele. In Auvergne-Rhône-Alpes können Studios Zuschüsse von bis zu 80.000 € (Prototyp) bzw. 150.000 € (Produktion) erhalten, sofern sie unabhängig, regional ansässig und nicht außereuropäisch kontrolliert sind.<sup>64</sup> Die Projekte müssen originell sein, dürfen noch nicht begonnen haben und sollen zur Strukturstärkung der Branche beitragen.<sup>65</sup> Auch die Region Nouvelle-Aquitaine gewährt Zuschüsse bis zu 150.000 € (max. 50 % der förderfähigen Ausgaben), insbesondere für unabhängige Studios mit innovativen, kulturellen oder gesellschaftlich relevanten Projekten.<sup>66</sup> Bewerben können sich auch Unternehmen außerhalb der Region, sofern sie die Rechte am Spiel halten.

Weitere wichtige öffentliche Fördermöglichkeiten, die auch für die Gaming-Industrie relevant sind, umfassen etwa den *Fonds de prêts participatif en faveur du jeu vidéo (FPJV)*, ein Kreditfonds mit Darlehen bis zu 2 Millionen Euro für Kulturbetriebe, der vom Institut für Film- und Kulturfinanzierung (IFCIC) verwaltet wird und Unternehmen bei Investitionen in Entwicklung, Produktion und Vermarktung von Spielen unterstützt.<sup>67</sup> Darüber hinaus können Spielentwickler branchenübergreifende Innovationsförderungen nutzen, darunter den Crédit d'impôt recherche (CIR), der bis zu 30 % der förderfähigen Forschungs- und Entwicklungskosten abdeckt, sowie den Crédit d'impôt innovation für Innovationsprojekte in kleinen und mittleren Unternehmen.<sup>68</sup> Zudem bieten diverse Förderungen von Bpifrance wie die *Aide pour le développement de l'innovation*, der Status der *Jeune entreprise innovante (JEI)* sowie der Innovationswettbewerb *French Tech Tremplin* gezielte Unterstützung für Forschung, Entwicklung und Start-ups.<sup>69</sup>

Ein weiterer Kernbereich der Innovationspolitik ist die internationale Vernetzung der französischen Gaming-Industrie, die über Exportförderung, Branchenportale und spezialisierte Events gesteuert wird. Game France, ein Label des CNC, dient dabei als Schnittstelle für internationale Unternehmen, IP-Besitzer und Investoren: Es bietet Informationen zu Förderinstrumenten, Talentpools, regionalen Clustern sowie Partnerschaften im intermedialen Sektor (z. B. Spiele-zu-Film oder VR-Adaptionen).<sup>70</sup> Business France begleitet darüber hinaus regelmäßig französische Studios zu internationalen Leitmessen wie der Gamescom, der GDC oder der Tokyo Game Show, fördert internationale Publishing-Partnerschaften und unterstützt bei Beratung, Markteintritt oder Exportfinanzierung.<sup>71</sup>

Mit bis zu 300.000 Besucher:innen und einem stark wachsenden „Made-in-France“-Bereich ist die Paris Games Week eines der größten Gaming-Events Europas - und ein wichtiges Schaufenster für nationale Entwicklungen und internationale Geschäfte.<sup>72</sup> Ergänzt wird dies vom Game Connection Europe, einer B2B-Veranstaltung in Paris, die jährlich Entwickler:innen, Publisher, Investoren und Dienstleister aus über 45 Ländern zusammenbringt und damit Co-Produktion, Lizzenzen und Finanzierungskontakte kreiert.<sup>73</sup>

Der SNJV (*Syndicat National du Jeu Vidéo*) umfasst mehr als 220 französische Videospielproduktions- und -verlagsunternehmen sowie Ausbildungseinrichtungen und organisiert als Dachverband der Branche politisches Lobbying auf regionaler, nationaler und europäischer Ebene und stärkt die internationale Sichtbarkeit der französischen Gaming-Branche.<sup>74</sup> Der STJV (*Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo*) ist hingegen ein Arbeitnehmerverband, der 2017 gegründet wurde und 2024 mit einer nationalen Streikwelle in mehreren Städten auf arbeitsrechtliche Probleme wie Entlassungswellen und die hohe Arbeitsbelastung in sogenannten Crunchzeiten aufmerksam machte - Entwicklungen, von denen auch die französische Gaming-Branche trotz ihrer Marktstärke nicht verschont blieb.<sup>75</sup>

---

<sup>63</sup> Choose Paris Region, 2025.

<sup>64</sup> AREAD, 2025.

<sup>65</sup> Ibid.

<sup>66</sup> Ibid.

<sup>67</sup> SNJV, 2024.

<sup>68</sup> Ibid.

<sup>69</sup> Ibid.

<sup>70</sup> Film France, 2025.

<sup>71</sup> CNC, 2023b.

<sup>72</sup> 20 Minutes, 2024.

<sup>73</sup> Games Connection, 2025.

<sup>74</sup> Business France, 2023.

<sup>75</sup> Le Parisien, 2025.

### 3.2 Aktuelle Vorhaben, Projekte und Ziele

Die in Kapitel 3.2 dargestellten prioritären Technologiefelder und Förderansätze manifestieren sich in einer Vielzahl konkreter Projekte, strategischer Initiativen und institutioneller Maßnahmen, die derzeit die französische Gaming-Branche prägen und strukturieren. Im Fokus stehen dabei insbesondere die Stärkung der eSport-Infrastruktur und -Professionalisierung, innovative Anwendungen von Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) sowie die Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in Spieleentwicklung und Services.

Das französische Ministerium für Wirtschaft, Finanzen und industrielle Souveränität setzt aktuell stark auf die *Stratégie esport 2020-2025*, die Frankreich als europäischen Marktführer im eSport etablieren soll. Diese nationale Strategie wurde ausführlich mit Akteuren der Branche, der Politik und Sportministerien erarbeitet und fokussiert sich auf vier Hauptachsen: die Förderung einer verantwortungsvollen und sozial wertgeschätzten eSport-Praxis, den Ausbau relevanter Ausbildungswege mit besonderem Fokus auf Hochleistungsspieler, die Unterstützung und Entwicklung französischer Akteure und Unternehmen im eSport sowie die Stärkung der internationalen Attraktivität Frankreichs und seiner Regionen für Investoren und Marktteilnehmer.<sup>76</sup> Im Rahmen dieser Strategie entstehen konkrete Maßnahmen, wie die Schaffung einer neuen nationalen Struktur zur Steuerung und Umsetzung der eSport-Entwicklung und die Förderung der regionalen Infrastruktur, etwa durch den Bau der neuen eSport-Arena „La Scène Digitale“ mit 2.500 Sitzplätzen in Paris, die 2025 eröffnet werden soll.<sup>77</sup> Diese Arena wird nicht nur Austragungsort für nationale und internationale eSport-Events sein, sondern durch modernste Infrastruktur, digitale Technologien und Networking-Angebote die Vernetzung von Start-ups, etablierten Unternehmen und Akteuren fördern. Dadurch wird „La Scène Digitale“ als zentraler Innovations- und Begegnungsort die Entwicklung und Professionalisierung der Gaming-Branche in Frankreich signifikant vorantreiben und die Position des Landes als eSport-Hub stärken.<sup>78</sup> Teams wie Team Vitality oder Karmine Corp sind populär, und große Arenen wie die Accor Arena dienen bereits als Austragungsorte für bedeutende Wettbewerbe.<sup>79</sup>

Weitere wichtige Wachstumsfelder der französischen Gaming-Branche für die nächsten Jahre umfassen vor allem Innovationen bei Technologien wie Virtual Reality, Augmented Reality und ganz allgemein künstliche Intelligenz, die zunehmend in Spiele und Services integriert werden, um immersive und personalisierte Erlebnisse zu schaffen.<sup>80</sup> Der Trend zu Mobile- und PC-Gaming setzt sich fort, wobei gerade Mobile Gaming ein stark wachsendes Segment mit hohen Umsatzzuwächsen ist, was sowohl durch den weitverbreiteten Smartphone-Einsatz als auch durch neue Monetarisierungsformen wie Free-to-Play getrieben wird.<sup>81</sup>

Im KI-Bereich verfolgt Frankreich eine strategisch ambitionierte Politik. Mit einem Budget von rund 1 Milliarde Euro für die zweite Phase der Strategie *France 2030* zwischen 2021 und 2025 werden Innovationen und Anwendungen in Schlüsselbereichen wie vertrauenswürdiger KI, sparsamer KI und generativer KI vorangetrieben.<sup>82</sup> Ab 2025 startet zudem ein mit 30 Millionen Euro ausgestattetes Forschungsprogramm zur Beschleunigung der Robotik und intelligenten Maschinen, um die Wettbewerbsfähigkeit im Bereich KI-gestützter Technologien weiter zu steigern.<sup>83</sup> Die französische KI-Strategie fördert gezielt die Synergien zwischen Wissenschaft und Industrie - exemplarisch ist die Kooperation zwischen der École Polytechnique und Ubisoft, die gemeinsam einen Lehrstuhl betreiben, um die Zusammenarbeit in den Bereichen KI, Spieleentwicklung und digitale Innovationen auszubauen. Diese Partnerschaft unterstützt Forschung in Motion Capture, Simulation und spielerisches Interaktionsdesign, was künftig Spiele realistischer und innovativer machen soll.<sup>84</sup>

Finanziell ist die Branche durch den bis 2031 bewilligten Crédit d’Impôt Jeu Vidéo (CIJV) stark gefördert. Dieses Steueranreizprogramm unterstützt Entwickler finanziell, indem es die Investitionsbereitschaft und Innovationskraft der Studios stärkt. Die Verlängerung des CIJV bis 2031 signalisiert eine nachhaltige und verlässliche Förderung des Sektors, die essenziell für die langfristige Wettbewerbsfähigkeit Frankreichs auf dem globalen Spieldemarkt ist.

<sup>76</sup> Ministère de l'économie, 2024b.

<sup>77</sup> Choose Paris Region, 2025.

<sup>78</sup> Ibid.

<sup>79</sup> CMA-Aube, 2025.

<sup>80</sup> Connexion Emploi, 2025.

<sup>81</sup> Choose Paris Region, 2025; Business Wire, 2025.

<sup>82</sup> Ministère de l'économie, 2024c.

<sup>83</sup> Ibid.

<sup>84</sup> Ecole Polytechnique, 2019.

### 3.3 Wettbewerbssituation in Frankreich

Laut Newzoo zählt Frankreich zu den weltweit führenden Standorten für die Videobranche, wobei der französische Markt aktuell Platz sieben im globalen Vergleich belegt.<sup>85</sup> Diese starke Position wird durch eine Vielzahl an Entwicklungsstudios untermauert: Bereits im Jahr 2022 waren über 1.000 Gaming-Unternehmen im Land aktiv, davon 580 als Spieleentwickler tätig. Ein besonders deutlicher geografischer Schwerpunkt liegt dabei in der Region Île-de-France rund um die Hauptstadt Paris. 44,6 % aller französischen Entwicklungsstudios sind dort ansässig – mit großem Abstand die höchste Konzentration im Land. Bemerkenswert ist dabei der Unterschied zur zweitgrößten Region: Auvergne-Rhône-Alpes im Südosten Frankreichs beherbergt lediglich 13,1 % der Studios. Diese starke regionale Ballung unterstreicht die Urbanisierung und Clusterbildung innerhalb der französischen Games-Branche – ein Faktor, der auch infrastrukturell und förderpolitisch von hoher Relevanz ist.<sup>86</sup>

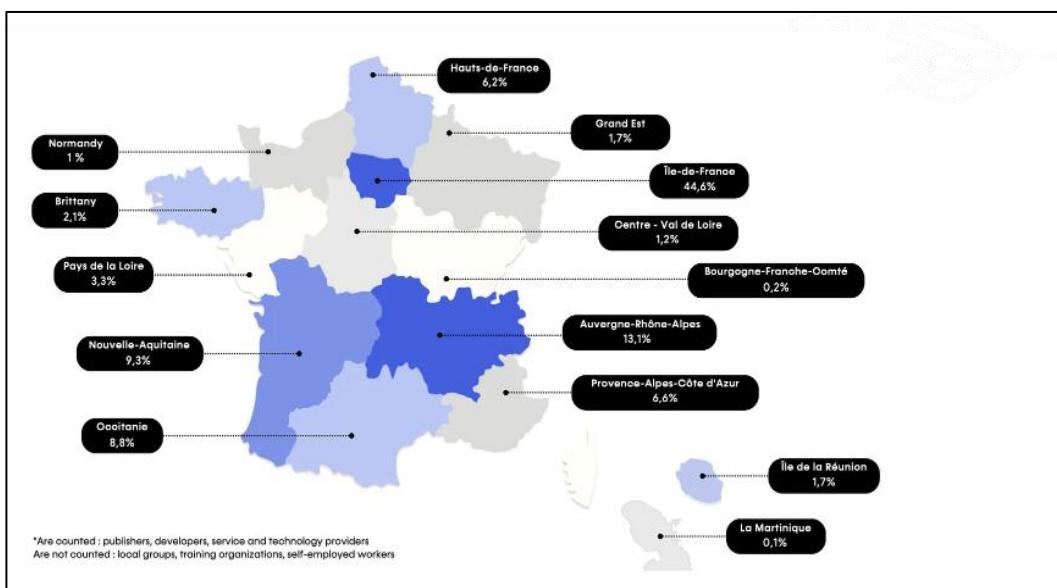


Abbildung 3: Regionale Verteilung französischer Entwicklungsstudios 2023 - Quelle: Newzoo

<sup>85</sup> Allcorrect Group, 2025.

<sup>86</sup> GameDev Reports, 2023.

Der französische Spielemarkt zeichnet sich durch eine bemerkenswerte Entwicklungsdynamik aus. Laut dem SNJV-Report 2023 befanden sich zu diesem Zeitpunkt 1.257 Spiele in Entwicklung. Davon entfallen 39 % auf Indie-Games und 4,4 % auf hochbudgetierte AAA-Produktionen. Die Budgetstruktur ist dabei breit gefächert: 67,2 % der Spiele entstehen mit einem Budget unter 1 Million Euro, während 6,9 % über 10 Millionen Euro hinausgehen. Diese Verteilung macht deutlich, dass der Markt vor allem von kleinen und mittelgroßen Projekten getragen wird. Auch hinsichtlich der Produktionszeiten herrscht Vielfalt: Während die Mehrheit der Studios (60,6 %) ihre Spiele innerhalb von ein bis drei Jahren fertigstellt, arbeiten 7 % der Entwickler über vier Jahre an einem Projekt. Gleichzeitig spiegelt sich das Wachstum auch in der Personalstruktur wider: 52 % der Studios planen Neueinstellungen, wobei 40 % parallel in Mitarbeiterbindung investieren.

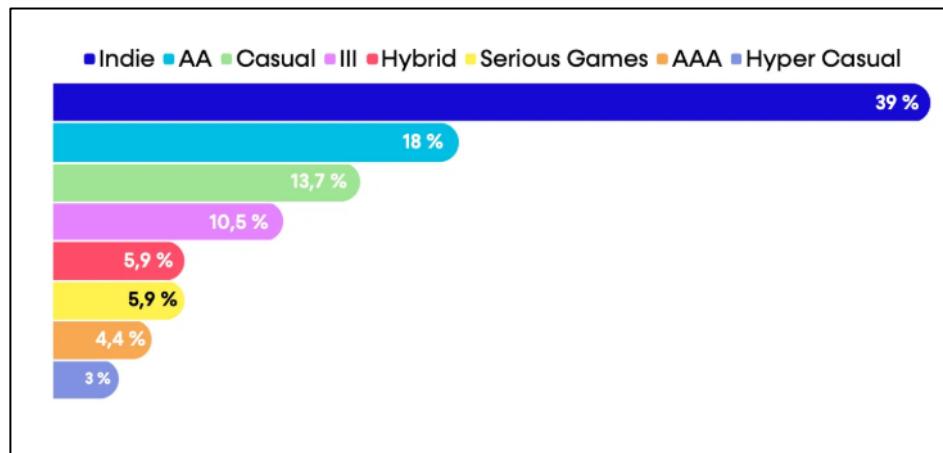


Abbildung 4: Verteilung der Spieltypen in der französischen Spieleentwicklung 2023 - Quelle: SNJV

Finanziell gesehen operieren 55 % der Studios mit einem Jahresumsatz unter 300.000 Euro, während gleichzeitig 8,3 % der Unternehmen Umsätze von über 20 Millionen Euro erzielen – ein klares Zeichen für eine breite Marktdiversifikation mit einzelnen hochskalierten Akteuren.<sup>87</sup> Angesichts dieser strukturellen Vielfalt und Marktbreite lohnt sich ein genauerer Blick auf die einzelnen Segmente der Spieleentwicklung in Frankreich - insbesondere auf die Entwicklungsschwerpunkte im Bereich der Indie- und AA-Spiele, die den Großteil der Marktaktivität ausmachen, sowie auf die Rolle großer AAA-Produktionen und unterstützender Technologien wie Game-Analysetools, die maßgeblich zur Wettbewerbsfähigkeit des Standorts beitragen.

### 3.3.1 Indie Games

Indie-Games machen in Frankreich einen besonders starken Anteil der Branche aus: 39 % aller aktuell in Entwicklung befindlichen Spiele stammen laut SNJV von unabhängigen Studios, häufig mit Budgets unter 1 Million Euro.<sup>88</sup> Diese Dominanz spiegelt nicht nur die kreative Kraft kleiner Entwicklerteams wider, sondern auch die wachsende Professionalisierung und wirtschaftliche Tragfähigkeit dieses Sektors. Trotz kleiner Teams entstehen hier regelmäßig hochkarätige Titel mit internationaler Strahlkraft. Ein Paradebeispiel ist das im Jahr 2025 veröffentlichte *Clair Obscur: Expedition 33*, das von einem Kernteam ehemaliger Ubisoft-Entwickler im Studio *Sandfall Interactive* gegründet wurde.<sup>89</sup> Innerhalb von nur 33 Tagen verkaufte sich das Spiel über 3,3 Millionen Mal, wurde mehrfach als *Game of the Year* nominiert und sogar vom französischen Präsidenten Emmanuel Macron öffentlich auf Instagram gelobt - eine symbolische Anerkennung des Erfolgs unabhängiger französischer Studios.<sup>90</sup>

Diese Erfolgsgeschichten markieren einen strukturellen Wandel der französischen Games-Branche: Dank moderner Tools, leistungsfähiger Game-Engines und digitaler Vertriebsplattformen können mittlerweile auch kleine französische Teams Spiele entwickeln, die optisch und spielmechanisch auf AAA-Niveau konkurrieren - jedoch mit einem Bruchteil des Budgets. Während klassische AAA-Produktionen enorme Teams und mehrjährige Budgets im dreistelligen Millionenbereich benötigen, setzen Indie-Studios auf schlanke, agile Produktionsstrukturen. Was *Clair Obscur* mit etwa

<sup>87</sup> GameDev Reports, 2023.

<sup>88</sup> GameDev Reports, 2023.

<sup>89</sup> CNC, 2025.

<sup>90</sup> Euro Start Entreprises, 2025.

30 internen Mitarbeitenden realisieren konnte, würde bei einem Konzern wie Ubisoft den Einsatz von über 2.800 Entwickler:innen erfordern.

Ein weiteres zentrales Merkmal des französischen Indie-Sektors ist seine inhaltliche und stilistische Diversität. Die hohe Zahl an Neuentwicklungen mit originären IPs (67,9 %) zeigt, dass Frankreichs Entwickler:innen nicht auf Franchise- oder Fortsetzungstitel setzen, sondern kreative Risiken eingehen, was sowohl Innovation als auch kulturelle Relevanz fördert. Erfolgreiche Studios wie Sloclap (*Sifu*), Game Atelier (*Monster Boy and the Cursed Kingdom*) oder Rundisc (*Chants of Sennaar*) zeigen eindrucksvoll, dass Indie-Spiele aus Frankreich zunehmend sowohl Kritiker als auch globale Spielerschaften überzeugen können. Dabei nutzen sie gezielt Vorab-Demos, Steam-Wishlist-Kampagnen, virale TikTok-Clips und Förderung durch CNC oder Creative Europe, um Reichweite und Marktchancen zu erhöhen.<sup>91</sup>

### 3.3.2 AA-Games

Ergänzend zur agilen Indie-Szene gewinnt in Frankreich zunehmend ein weiteres Marktsegment an Kontur: die sogenannten AA-Games. Diese Produktionen bewegen sich bewusst zwischen den Extremen; sie sind deutlich ambitionierter und professioneller als klassische Indie-Titel, ohne jedoch die massiven Budgets, Entwicklungszeiten und Risikostrukturen großer AAA-Produktionen zu übernehmen. Stattdessen verbinden sie narrative Tiefe, technische Qualität und wirtschaftliche Machbarkeit auf bemerkenswerte Weise und treffen damit den Nerv eines wachsenden, qualitätsbewussten Publikums.

Dass sich dieses Segment im französischen Markt etabliert hat, zeigt auch ein Blick auf die Verteilung aktuell entwickelter Spieltypen: 18 % aller Games in Entwicklung fallen in den AA-Bereich und positionieren sich damit deutlich hinter den Indie-Spielen (39 %), aber weit vor den AAA-Produktionen, die mit nur 4,4 % eine untergeordnete Rolle spielen (vgl. Abbildung 4). Das AA-Segment bildet somit nach Indie-Titeln die zweitgrößte Entwicklungsgruppe auf dem französischen Markt - ein Indikator für seine strategische Bedeutung im Wettbewerb.<sup>92</sup>

Besonders prägnant zeigt sich die Stärke dieses Segments am Beispiel des Studios Asobo aus Bordeaux, das mit der *A Plague Tale*-Reihe eindrucksvoll demonstrierte, wie atmosphärisch dichte Spiele mit emotionalem Storytelling und technischer Raffinesse weltweit Erfolge feiern können. *A Plague Tale: Innocence* (2019) und *Requiem* (2022) wurden von Kritik wie Spielerschaft gleichermaßen gefeiert und beweisen, dass hochwertige Produktionen auch ohne AAA-Budget internationale Strahlkraft entwickeln können.<sup>93</sup> Auch DON'T NOD Entertainment mit Sitz in Paris zählt zu den führenden französischen Akteuren im AA-Bereich. Spiele wie *Life Is Strange*, *Tell Me Why* oder *Banishers: Ghosts of New Eden* stehen exemplarisch für erzählerisch getriebene Produktionen, die gesellschaftlich relevante Themen aufgreifen und sich stilistisch deutlich von Genrekonventionen abheben – ein Alleinstellungsmerkmal, das zunehmend zum Markenkern französischer AA-Titel wird.<sup>94</sup>

Ein Grenzfall zwischen Indie und AA ist das bereits erwähnte und vielfach ausgezeichnete *Clair Obscur: Expedition 33* von *Sandfall Interactive*. Ursprünglich als Indie-Titel gestartet, entwickelte sich das Spiel rasch zum internationalen Überraschungserfolg und wird mittlerweile aufgrund seiner technischen und ästhetischen Qualität vielfach dem AA-Segment zugerechnet. Im Publishing-Bereich ist es vor allem Focus Entertainment (ehemals Focus Home Interactive), das sich gezielt auf AA-Titel spezialisiert hat. Mit Produktionen wie *GreedFall*, *Aliens: Dark Descent* oder der *Plague Tale*-Reihe besetzt Focus erfolgreich das Feld narrativer Spiele mit internationalem Potenzial. Die Gründung der Muttergesellschaft PulluP Entertainment im Jahr 2022 unterstreicht die strategische Absicht, dieses Segment weiter auszubauen und französische IPs global zu positionieren.

Das französische AA-Segment entwickelt sich zunehmend zu einem stabilisierenden Wettbewerbsfaktor innerhalb der nationalen und europäischen Spielelandschaft. Es bietet Studios die Möglichkeit, hochwertige, international anschlussfähige Titel zu entwickeln – jenseits des hohen Risikos der AAA-Welt. In einem Markt, der zunehmend zwischen Indie-Kreativität und Blockbuster-Kapitalisierung polarisiert, nimmt Frankreich mit seinen AA-Studios eine Schlüsselrolle als Innovationsmotor im mittleren Produktionssegment ein.

---

<sup>91</sup> Euro Start Entreprises, 2025.

<sup>92</sup> GameDev Reports, 2023

<sup>93</sup> GamesIndustry.biz, 2025.

<sup>94</sup> Gaming Campus, 2025.

### 3.3.3 AAA-Games

Frankreich ist nicht nur ein Zentrum kreativer Indie-Entwicklung und innovativer AA-Produktionen, sondern verfügt auch über ein starkes Fundament im Bereich der AAA-Games. Auch wenn dieses Segment laut Branchenverband SNJV nur 4,4 % aller in Frankreich entwickelten Spiele ausmacht, kommt ihm eine zentrale Bedeutung für die wirtschaftliche Stabilität, technologische Innovationskraft und internationale Sichtbarkeit des französischen Gaming-Sektors zu.<sup>95</sup>

Das Herzstück der französischen AAA-Landschaft ist Ubisoft, eines der weltweit größten Spieleunternehmen mit Hauptsitz im Pariser Vorort Montreuil. Im Geschäftsjahr 2024/25 erzielte das Unternehmen einen Jahresumsatz von rund 2,32 Mrd. € und ein Non-IFRS-Betriebsergebnis von 401 Mio. €.<sup>96</sup> Trotz eines Rückgangs der Net Bookings um 20,5 % im Folgejahr auf ca. 1,85 Mrd. €, bedingt durch verzögerte Veröffentlichungen und die unter den Erwartungen gebliebene Performance einiger Flaggschiff-Titel, bleibt Ubisoft der wichtigste Akteur im französischen AAA-Segment.<sup>97</sup> Die Stärke von Ubisoft liegt vor allem in seinen langjährig etablierten Marken: Reihen wie *Assassin's Creed* und *Rainbow Six* verzeichnen zusammen jährlich über 30 Millionen aktive Spieler:innen. Insbesondere der sogenannte Back-Catalog – ältere, weiterhin verkaufte Titel – generiert stabile Einnahmen in Höhe von rund 1,5 Mrd. €.<sup>98</sup> Diese wirtschaftliche Basis erlaubt es Ubisoft, langfristig zu investieren und strategisch neue Strukturen aufzubauen. Ein zentrales Beispiel dafür ist die Gründung einer neuen IP-Holding, an der der chinesische Tech-Gigant Tencent im Jahr 2025 für 1,16 Mrd. € eine wirtschaftliche Beteiligung von 25 % erwarb – bei einer Gesamtbewertung der Einheit von mindestens 5 Mrd. €.<sup>99</sup>

Neben Ubisoft existieren in Frankreich weitere AAA-nahe Studios, wenngleich deren Produktionsvolumen deutlich kleiner ausfällt. So gilt Quantic Dream mit Sitz in Paris als wichtiger Akteur im Bereich erzählerischer AAA-Erlebnisse. Bekannt durch *Detroit: Become Human*, *Beyond: Two Souls*, *Fahrenheit* und *Heavy Rain*, arbeitet das Studio derzeit am ambitionierten Sci-Fi-Projekt *Star Wars Eclipse* und wurde 2022 vom chinesischen Publisher NetEase übernommen. Auch Arkane Studios in Lyon, ein Tochterstudio von Bethesda, genießt internationalen Ruf – etwa durch Titel wie *Dishonored* oder *Deathloop*. Allerdings ist die Entwicklung neuer Projekte wie *Marvel's Blade* mittlerweile stärker in den US-Produktionsverbund von Microsoft eingebunden. Amplitude Studios (Paris), bekannt für *Endless Space* und *Humankind*, operiert an der Schwelle zwischen AA und AAA, mit Fokus auf komplexe Strategiespiele und hohem Produktionswert.<sup>100</sup>

Zugleich steht das AAA-Modell zunehmend unter Druck: Produktionen erfordern häufig Budgets im dreistelligen Millionenbereich, Entwicklungszyklen von vier bis sechs Jahren und Teams von mehreren Hundert bis Tausend Personen. Ein Flop – etwa durch technische Probleme, Release-Verschiebungen oder Marketingfehler – kann für ein Studio existenzbedrohend sein. Ubisoft selbst musste 2024 die wirtschaftlichen Auswirkungen solcher Risiken kompensieren, unter anderem durch Projektanpassungen und strukturelle Änderungen.<sup>101</sup> Trotz dieser Herausforderungen bleibt das AAA-Segment ein zentraler Wettbewerbsvorteil für Frankreich. Ubisoft setzt technologische Maßstäbe, fördert globale Markenwahrnehmung und schafft stabile Einnahmen durch starke Franchises. Diese Netzwerkdynamik ermöglicht Know-how-Transfer, technischen Austausch und stärkt Publisher-Partnerschaften – wovon auch kleinere Studios indirekt profitieren – etwa bei neuen IPs, Engine-Erfahrung oder Publishing-Zugängen. Zugleich liefern AAA-Games nationale Sichtbarkeit: Sie sind technologische Referenzprodukte, erhöhen die Investorenaufmerksamkeit und tragen zur Lobby-Stärke der Branche in Politik und EU-Förderprogrammen bei.<sup>102</sup> Wie zukunftsfähig dieser Bereich bleibt, hängt jedoch wesentlich davon ab, ob Frankreich in der Lage ist, neue AAA-fähige Strukturen aufzubauen oder ob sich das Marktgewicht noch stärker auf das innovationsgetriebene AA-Segment verlagert.

---

<sup>95</sup> Gam3S, 2024.

<sup>96</sup> Ubisoft, 2024.

<sup>97</sup> Ibid.

<sup>98</sup> Ibid.

<sup>99</sup> Game Developer, 2025.

<sup>100</sup> Polydin, 2025.

<sup>101</sup> Offset Sticks, 2024.

<sup>102</sup> European Commission, 2023.

### 3.3.4 Game Analysetools

Moderne Spielentwicklung basiert zunehmend auf datenfundiertem Vorgehen: Game-Analysetools sind heute weit mehr als technische Add-ons — sie sind entscheidend für Produktentscheidungen, Monetarisierungsstrategien und Live-Optimierungen. Tools wie GameAnalytics, Unity Analytics, Firebase oder Adjust sind auch in Frankreich fest etabliert – nicht nur bei AAA-Studios, sondern zunehmend auch bei Indie- und AA-Teams. Sie ermöglichen fundierte Analysen zu Nutzerverhalten, Retention, Monetarisierung und In-Game-Balance.<sup>103</sup>

Zunehmend wichtiger wird dabei Datenschutzkonformität, insbesondere im Rahmen der europäischen DSGVO und der französischen Datenschutzbehörde CNIL (*Comission nationale de l'informatique et des libertés*). Seit 2022 stuft die CNIL die Nutzung von Google Analytics als nicht DSGVO-konform ein – aufgrund der unrechtmäßigen Datenübertragung in die USA. Webseitenbetreiber in Frankreich wurden aufgefordert, entweder auf rechtskonforme Alternativen umzusteigen oder Google Analytics komplett abzuschalten.<sup>104</sup>

Während Tools wie GameAnalytics, Unity Analytics, Firebase oder Amplitude branchenweit genutzt werden,<sup>105</sup> gewinnt in Frankreich ein lokal entwickeltes, datenschutzkonformes Tool an Bedeutung: AT Internet (Analytics Suite). AT Internet mit Sitz in Mérignac bei Bordeaux hostet sämtliche Daten ausschließlich auf EU-Servern und gilt als vollständig konform mit den Anforderungen der französischen Datenschutzbehörde CNIL. In ihrer offiziellen Stellungnahme forderte die CNIL französische Webseitenbetreiber auf, entweder auf datenschutzkonforme Lösungen umzusteigen oder Google Analytics abzuschalten.<sup>106</sup>

Die zunehmende Nutzung solcher Tools, auch in Kombination mit Engines wie Unity oder Unreal, spiegelt einen generellen Professionalisierungstrend im französischen Markt wider. Ob bei der Retention-Analyse, A/B-Tests von UI-Elementen oder beim Balancing von Schwierigkeitsgraden: Analytics-Plattformen sind längst fester Bestandteil der Wertschöpfungskette und ein nicht zu unterschätzender Wettbewerbsfaktor. Gerade für kleinere Studios können solche datenbasierten Tools eine effizientere Ressourcenallokation und eine gezieltere Ansprache der Zielgruppe ermöglichen, was in einem zunehmend kompetitiven Umfeld zu einem entscheidenden Vorteil im Entwicklungs- und Publishingprozess wird.

---

<sup>103</sup> Keewano, 2024.

<sup>104</sup> Matomo, 2022.

<sup>105</sup> Keewano, 2024.

<sup>106</sup> CNIL, 2023.

### 3.4 Stärken und Schwächen des Marktes für die Branche Gaming

Tabelle 1: SWOT-Analyse

Strengths	Weaknesses
<ul style="list-style-type: none"> <li>Umfangreiche staatliche Förderung (z. B. CIJV, FAJV, Bpifrance)</li> <li>Hochqualifizierte Ausbildungseinrichtungen (ISART, ICAN, Les Gobelins)</li> <li>Starke Indie- und AA-Szene mit international erfolgreichen Titeln</li> <li>Infrastruktur für kreative Projekte &amp; kulturell relevante IPs</li> <li>Datenschutzkonforme Infrastruktur für Analytics und Tracking (z. B. AT Internet)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hohes Entwicklungsrisiko im AAA-Bereich (lange Zyklen, hohe Budgets, hohes Floprisiko)</li> <li>Geringer globaler Marktanteil (~1,9 % Anteil am weltweiten Gamesmarkt)</li> <li>Zentrale Ballung in Paris, geringe Verteilung in ländlichen Regionen (Clusterproblem)</li> <li>Begrenzte Sichtbarkeit französischer Marken außerhalb von Ubisoft</li> <li>Komplexe Regulierungen (z. B. DSGVO, CNIL-Vorgaben zu Tracking und Userdaten)</li> </ul>
Opportunities	Threats
<ul style="list-style-type: none"> <li>Wachstumsmärkte: Mobile Games, Cloud-Gaming, Live-Service-Modelle</li> <li>EU- und Exportförderung</li> <li>Trend zu „Mid-Budget-Games“: Chancen für AA-Produktionen mit internationalem Potenzial</li> <li>Ausbau französischer Publisher als Alternative zu Großkonzernen</li> <li>Stärkung des E-Sport-Marktes und öffentlicher Wahrnehmung von Games als Kulturgut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Internationale Konkurrenz (v. a. aus USA, China, Südkorea)</li> <li>Volatile Fördersituation und Förderabhängigkeit kleiner Studios</li> <li>Fachkräftemangel in High-Skill-Bereichen</li> <li>Technologische Disruption (z. B. durch KI-Tools, Plattformwechsel)</li> <li>Unsicherheiten durch internationale Steuer- und Plattformregulierungen</li> </ul>

## 4 Kontaktadressen

Institution	Kurzbeschreibung
<a href="#">Bpifrance</a>	Bpifrance ist die staatliche Förderbank für Unternehmen in Frankreich und einer der zentralen Akteure des Programms „France 2030“. Sie finanziert Start-ups, KMU und DeepTech-Projekte durch Kredite, Beteiligungen und Zuschüsse. Besonders interessant für technologieorientierte deutsche Start-ups mit Ansiedlungsplänen oder F&E-Projekten in Frankreich sind Programme wie „Deeptech“, „Première usine“ oder „French Tech Seed“.
<a href="#">Business France</a>	Business France ist die offizielle französische Agentur für Außenhandel und Ansiedlungsförderung. Sie unterstützt französische Start-ups bei der Internationalisierung und begleitet ausländische Unternehmen bei der Expansion nach Frankreich. Für deutsche Start-ups bietet Business France individuelle Beratung zu Standortwahl, Förderung, Netzwerkkontakten, sowie Unterstützung bei administrativen Fragen – besonders wertvoll im Vorfeld einer Gründung oder Expansion.
<a href="#">Cap Digital</a>	Cap Digital ist ein führendes europäisches Innovationscluster für digitale Technologien und ökologische Transformation in der Region Paris. Mit über 1.000 Mitgliedern aus KMU, Großunternehmen, Forschung und Politik fördert Cap Digital Innovationen unter anderem in den kulturellen und kreativen Industrien. Das Cluster unterstützt die Games-Industrie durch Vernetzung, Förderung von Forschung & Entwicklung sowie Veranstaltungen wie z.B. das FUTUR.E.S Festival.
<a href="#">Capital Games</a>	Capital Games ist ein bedeutendes Innovationscluster der Videospielbranche in der Île-de-France-Region rund um Paris. Es vereint zentrale Akteure der Spieleindustrie und fördert die Branchenstruktur durch Exportinitiativen, Förderprogramme und gemeinsame F&E-Projekte. Capital Games organisiert das jährliche B2B-Event Paris Game Biz, das führende Publisher und Investoren zusammenbringt.
<a href="#">Centre National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC)</a>	Das CNC ist die französische nationale Förderinstitution für Film und audiovisuelle Medien und unterstützt ebenfalls Videospielprojekte. Es fördert die kreative und technische Innovation in der Games-Industrie durch Zuschüsse und Beratung, wodurch es maßgeblich zur Entwicklung und Professionalisierung der Branche beiträgt.
<a href="#">Germany Trade &amp; Invest</a>	Germany Trade & Invest (GTAI) ist die Außenwirtschaftsagentur der Bundesrepublik Deutschland. Mit 60 Standorten weltweit und dem Partnernetzwerk unterstützt Germany Trade & Invest deutsche Unternehmen bei ihrem Weg ins Ausland, wirbt für den Standort Deutschland und begleitet ausländische Unternehmen bei der Ansiedlung in Deutschland.
<a href="#">Paris Games Week</a>	Die Paris Games Week ist eine der größten Gaming-Messen Europas, die jährlich in Paris stattfindet. Organisiert vom SELL, bietet sie ein Forum für Neuheiten, Wettbewerbe und Präsentationen und bringt somit sowohl Spieler als auch Entwickler und Publisher zusammen. Damit ist die Messe ein bedeutendes Event für die französische und internationale Games-Branche. 2025 findet sie vom 30. Oktober bis 2. November statt.
<a href="#">Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL)</a>	SELL ist der französische Verband der Publisher von Unterhaltungssoftware. Als Organisator der Paris Games Week vertritt er die Interessen der Spieleverleger in Frankreich und fördert zudem den Marktausbau und die kulturelle Entwicklung der Games-Industrie. Außerdem gilt er als Referenz für Marktinformationen.
<a href="#">Syndicat National du Jeu Vidéo</a>	Der SNDV ist die nationale Gewerkschaft der französischen Videospielbranche und fungiert als zentrale Interessenvertretung von Spieleentwicklern und Publishern. Zu seinen Kernaufgaben gehören die politische Lobbyarbeit auf nationaler und europäischer Ebene, die Förderung der Zusammenarbeit zwischen Unternehmen und Institutionen sowie die Unterstützung seiner Mitglieder bei Professionalisierung, Internationalisierung und Innovationsprojekten. Durch Studien, Netzwerkevents und Initiativen zur Talenterförderung trägt der SNDV maßgeblich zur Stärkung und Sichtbarkeit der französischen Games-Industrie bei.

# Quellenverzeichnis

Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo (2023): <https://academiejeufigo.org/edition-2023>, zuletzt geprüft am 08.08.2025.

Allcorrect Group (2025): The Gaming Market in France. Online verfügbar unter <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-france/>, zuletzt geprüft am 30.07.2025.

AREAD (2025): Aides publiques pour la création de jeux vidéos en France. Online verfügbar unter <https://www.aread.eu/2025/05/13/aides-publiques-pour-la-creation-de-jeux-video-en-france/>, zuletzt geprüft am 11.08.2025.

Business France (2023): Frankreichs Videospiel-Industrie auf der Gamescom 2023. Online verfügbar unter <https://world.businessfrance.fr/deutschland/frankreichs-videospiel-industrie-auf-der-gamescom-2023/>, zuletzt geprüft am 12.08.2025.

Business France (2024): Neues Rekordjahr für Frankreichs Videospielmarkt. Online verfügbar unter <https://world.businessfrance.fr/deutschland/neues-rekordjahr-fuer-frankreichs-videospielmarkt/>, zuletzt geprüft am 11.08.2025.

Business Wire (2025): Xsolla veröffentlicht Q1 2025 Bericht über die Zukunft des Global Gaming und die Entwicklung von Spielen. Online verfügbar unter <https://www.businesswire.com/news/home/20250311811662/de>, zuletzt geprüft am 05.08.2025.

Chambre de Métiers et de l'Artisanat Grand-Est Aube (2025): Le boom du gaming en France. Online verfügbar unter <https://cma-aube.fr/2025/08/05/le-boom-du-gaming-en-france-ce-que-les-français-jouent-en-2025-et-ce-qui-fait-tendance/>, zuletzt geprüft am 07.08.2025.

Choose Paris Region (2025): Gaming. Online verfügbar unter <https://www.chooseparisregion.org/industries/gaming>, zuletzt geprüft am 11.08.2025.

CNIL (2023): Cookies : solutions pour les outils de mesure d'audience. Online verfügbar unter <https://www.cnil.fr/fr/cookies-et-autres-traceurs/regles/cookies-solutions-pour-les-outils-de-mesure-daudience>, zuletzt geprüft am 30.07.2025.

CNC (2023a): Évaluation de l'impact des crédits d'impôt relevant du CNC de 2017 à 2021. Online verfügbar unter [https://www.cnc.fr/documents/36995/1872922/EY\\_CNC\\_Impact+cr%C3%A9dit+d%27impot\\_Rapport\\_Juillet+2023\\_.pdf/1b54eb3f-16d5-bdad-9c28-dedf71ec6e12?t=1700236638129](https://www.cnc.fr/documents/36995/1872922/EY_CNC_Impact+cr%C3%A9dit+d%27impot_Rapport_Juillet+2023_.pdf/1b54eb3f-16d5-bdad-9c28-dedf71ec6e12?t=1700236638129), zuletzt geprüft am 11.08.2025.

CNC (2023b): Come meet the CNC team at Gamescom! Online verfügbar unter [https://www.cnc.fr/web/en/news/come-meet-the-cnc-team-at-gamescom\\_2008266](https://www.cnc.fr/web/en/news/come-meet-the-cnc-team-at-gamescom_2008266), zuletzt geprüft am 11.08.2025.

CNC (2025): The story behind “Clair Obscur: Expedition 33”, the breakout video game from French studio Sandfall Interactive. Online verfügbar unter [https://www.cnc.fr/web/en/news/the-story-behind-clair-obscur-expedition-33-the-breakout-video-game-from-french-studio-sandfall-interactive\\_2419300](https://www.cnc.fr/web/en/news/the-story-behind-clair-obscur-expedition-33-the-breakout-video-game-from-french-studio-sandfall-interactive_2419300), zuletzt geprüft am 30.07.2025.

CNC (2025a): Video Game Support Fund (FAJV). Online verfügbar unter [https://www.cnc.fr/web/en/funds/support-fund-for-videogames\\_191823](https://www.cnc.fr/web/en/funds/support-fund-for-videogames_191823), zuletzt geprüft am 11.08.2025.

Connexion Emploi (2025): Arbeiten in der Games-Branche in Frankreich: Jobs & Karriere. Online verfügbar unter <https://www.connexion-emploi.com/de/a/die-franzosische-videospielindustrie-eine-erfolgreiche-branche-mit-zukunft>, zuletzt geprüft am 11.08.2025.

ECV (2025). Online verfügbar unter <https://www.ecv.fr/lecole/>, zuletzt geprüft am 11.08.2025.

Ecole Polytechnique (2019): L'École polytechnique et Ubisoft créent une chaire pour accroître les synergies entre sciences et jeu vidéo. Online verfügbar unter <https://www.polytechnique.edu/presse/communiques-et-dossiers-de-presse/lecole-polytechnique-et-ubisoft-creent'une-chaire-pour-accroitre-les-synergies-entre-sciences-et-jeu>, zuletzt geprüft am 11.08.2025.

ESGI (2025). Online verfügbar unter <https://etudiant.lefigaro.fr/annuaire/cole-d-art/34036-isart-digital/>, zuletzt geprüft am 11.08.2025.

Euro Start Entreprises (2025): Why France's video game industry is booming. Online verfügbar unter <https://www.eurostartentreprises.com/en/business-advice/why-frances-video-game-industry-is-booming>, zuletzt geprüft am 30.07.2025.

European Commission (2023): Understanding the Value of a European Video Games Society. Online verfügbar unter <https://www.europacreativa-media.it/documenti/allegati/2023/understanding-the-value-of-a-european-video-games-society.pdf>, zuletzt geprüft am 05.08.2025.

Film France (2025): Game France. Online verfügbar unter <https://www.filmfrance.net/en/about-us-2/video-game/>, zuletzt geprüft am 08.08.2025.

Game Developer (2025): Tencent is spending \$1.8 billion for 25 percent of Ubisoft's spinoff subsidiary. Online verfügbar unter [https://staticctf.ubisoft.com/8aefmxkpxwl/AwOkNohhzmR1qBmQ4Nj4h/096beaa470c05f39f77417742e4d25b8/Ubi soft\\_FY24\\_Earnings\\_PR\\_English\\_final.pdf](https://staticctf.ubisoft.com/8aefmxkpxwl/AwOkNohhzmR1qBmQ4Nj4h/096beaa470c05f39f77417742e4d25b8/Ubi soft_FY24_Earnings_PR_English_final.pdf), zuletzt geprüft am 05.08.2025.

GameDev Reports (2023): SNJV: The State of the French Gaming Industry. Online verfügbar unter <https://gamedevreports.substack.com/p/snjkv-the-state-of-the-french-gaming>, zuletzt geprüft am 30.07.2025.

Games Connection (2025): About Game Connection Europe. Online verfügbar unter <https://www.game-connection.com/about-game-connection-europe/>, zuletzt geprüft am 12.08.2025.

GamesIndustry.biz (2025): Asobo Studio. Online verfügbar unter <https://www.gamesindustry.biz/companies/asobo-studio>, zuletzt geprüft am 05.08.2025.

Gam3s (2024): SNJV Report: French Gaming Industry in 2023. Online verfügbar unter <https://gam3s.gg/news/snjkv-report-french-gaming-industry-2023/>, zuletzt geprüft am 05.08.2025.

Gaming Campus (2025): Qui est Don't Nod, l'autre fleuron du jeu vidéo français ? Online verfügbar unter <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/qui-est-dont-nod-lautre-fleuron-du-jeu-video-francais.html>, zuletzt geprüft am 05.08.2025.

Kewano (2024): The 8 Best Game Analytics Solutions in 2025. Online verfügbar unter <https://keewano.com/blog/best-game-analytics-solutions/>, zuletzt geprüft am 08.08.2025.

Le Figaro (2025): Annuaire : Ecoles d'Art. Online verfügbar unter <https://etudiant.lefigaro.fr/annuaire/ ecole-d-art/34036-isart-digital/>, zuletzt geprüft am 12.08.2025.

Le Monde (2024): « Zelda », « Hogwarts Legacy » et « EA Sports FC », champions des ventes de jeux vidéo en France en 2023. Online verfügbar unter [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2024/03/20/zelda-hogwarts-legacy-et-ea-sports-fc-champions-des-ventes-de-jeux-video-en-france-en-2023\\_6223136\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2024/03/20/zelda-hogwarts-legacy-et-ea-sports-fc-champions-des-ventes-de-jeux-video-en-france-en-2023_6223136_4408996.html), zuletzt geprüft am 08.08.2025.

Le Parisien (2025): « Une journée historique » : les salariés du secteur du jeu vidéo en grève ce jeudi. Online verfügbar unter <https://www.leparisien.fr/economie/greve-des-salaries-dans-un-secteur-du-jeu-video-en-crise-13-02-2025-3SO4B2WTFDPRMIJMRBLJTYNGY.php>, zuletzt geprüft am 11.08.2025.

Les Gobelins, <https://www.gobelins.fr/>, zuletzt geprüft am 08.08.2025.

Matomo (2022): France rules Google Analytics non-compliant with GDPR. Online verfügbar unter <https://matomo.org/blog/2022/02/france-google-analytics-gdpr-breach/>, zuletzt geprüft am 08/08/2025.

Ministère de l'Economie, des Finances et de la Souveraineté industrielle et numérique (2024a): Crédit d'impôt jeux vidéo. Online verfügbar unter <https://www.entreprises.gouv.fr/espace-entreprises/beneficier-d'une-aide-ou-d-un-credit-d-impot/credit-dimpot-jeux-video>, zuletzt geprüft am 08.08.2025.

Ministère de l'Economie, des Finances et de la Souveraineté industrielle et numérique (2024b): France 2030 : stratégie nationale pour l'intelligence artificielle. Online verfügbar unter <https://www.entreprises.gouv.fr/priorites-et-actions/autonomie-strategique/soutenir-linnovation-dans-les-secteurs-strategiques-de-6>, zuletzt geprüft am 05.08.2025.

Ministère de l'Economie, des Finances et de la Souveraineté industrielle et numérique l'économie (2024c): Stratégie esport 2020-2025. Online verfügbar unter <https://www.entreprises.gouv.fr/secteurs-dactivite/numerique/lesport/strategie-esport-2020-2025#:~:text=La%20feuille%20de%20route%20interminist%C3%A9rielle%2C%20fondatrice%20de%20la,Strat%C3%A9gie%20esport%202020-2025>

%A9gie%20Esport%202020-2025%20s%E2%80%99articule%20autour%20de%20quatre%20axes, zuletzt geprüft am 11.08.2025.

Ministère de la Culture (2023): France 2030 : La ministre de la Culture annonce les 68 projets lauréats de la Grande Fabrique de l'image – 11 projets pour l'Occitanie. Online verfügbar unter <https://www.culture.gouv.fr/fr/regions/drac-occitanie/actualites/actualite-a-la-une/france-2030-la-ministre-de-la-culture-annonce-les-68-projets-laureats-de-la-grande-fabrique-de-l-image-11-projets-pour-l-occitanie>, zuletzt geprüft am 12.08.2025.

Offset Sticks (2024): Biggest Gaming Financial Flops of 2024: Lessons and Insights. Online verfügbar unter <https://offsetsticks.com/2024/12/31/biggest-gaming-financial-flops-of-2024-lessons-and-insights/>, zuletzt geprüft am 05.08.2025.

Polydin (2025): Top Game Development Companies in France: Innovation, Storytelling, and Global Impact. Online verfügbar unter <https://polydin.com/game-development-companies-in-france/>, zuletzt geprüft am 05.08.2025.

SELL (2025): L'essentiel du jeu vidéo. Online verfügbar unter [https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/def\\_ejv\\_mars\\_2025.pdf](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/def_ejv_mars_2025.pdf), zuletzt geprüft am 12.08.2025.

SNJV (2024): Guide des aides publiques à destination des créateurs et créatrices de jeux vidéo. Online verfügbar unter <http://snjv.org/wp-content/uploads/2024/02/Guide-SNVF-2024.pdf>, zuletzt geprüft am 08.08.2025.

Tech Crunch (2022): France's data watchdog warns over illegal use of Google Analytics. Online verfügbar unter <https://techcrunch.com/2022/06/08/google-analytics-gdpr-breach-cnil/>, zuletzt geprüft am 05.08.2025.

Ubisoft (2024): Ubisoft FY24 earnings report. Online verfügbar unter [https://staticctf.ubisoft.com/8aefmxkpxwl/AwOkNohzmR1qBmQ4Nj4h/096beaa470c05f39f77417742e4d25b8/Ubi soft\\_FY24\\_Earnings\\_PR\\_English\\_final.pdf](https://staticctf.ubisoft.com/8aefmxkpxwl/AwOkNohzmR1qBmQ4Nj4h/096beaa470c05f39f77417742e4d25b8/Ubi soft_FY24_Earnings_PR_English_final.pdf), zuletzt geprüft am 05.08.2025.

Ubisoft (2025): About Us. Online verfügbar unter <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us>, zuletzt geprüft am 08.08.2025.

Vie Publique (2023): Le jeu vidéo en France : une industrie et une pratique en progression continue. Online verfügbar unter <https://www.vie-publique.fr/eclairage/284130-le-jeu-video-en-france-une-industrie-et-une-pratique-en-progression>, zuletzt geprüft am 08.08.2025.

20 Minutes (2024): Paris Games Week 2024 : 188.000 visiteurs se sont pressés au plus grand salon du jeu vidéo Français. Online verfügbar unter [https://www.20minutes.fr/high-tech/jeux\\_video/4118175-20241028-paris-games-week-2024-188-000-visiteurs-presses-plus-grand-salon-jeu-video-francais](https://www.20minutes.fr/high-tech/jeux_video/4118175-20241028-paris-games-week-2024-188-000-visiteurs-presses-plus-grand-salon-jeu-video-francais), zuletzt geprüft am 11.08.2025.

