Les appels à projets européens dans le *jeu vidéo :* quels soutiens pour mon projet ?

→ *Les appels* ***Europe Créative*** du volet MEDIA

relais culture europe
EUROPE CREATIVE BUREAU FRANCE

Les programmes de financements culturels européens

→ *Europe Créative*

Cinéma, jeu vidéo, musique, littérature...

Cliquez ou scannez

QU'EST-CE QUE EUROPE CRÉATIVE ?

Europe Créative est le **programme dédié aux secteurs culturels et créatifs, tous domaines confondus** : spectacle vivant, patrimoine, arts visuels, musique, littérature, design, culture numérique, etc. Il vise à soutenir la coopération culturelle transnationale, la circulation des oeuvres et des artistes, la création, l'innovation et la diversité culturelle.

QU'EST-CE QUE LE RELAIS CULTURE EUROPE ?

Bureau d'Europe Créative en France, nous avons pour mission d'**accompagner les acteurs culturels et créatifs dans le développement de leurs projets européens.**

QUELS TYPES DE PROJETS PEUVENT ÊTRE FINANCÉS ?

Le programme soutient principalement des projets en lien aux :

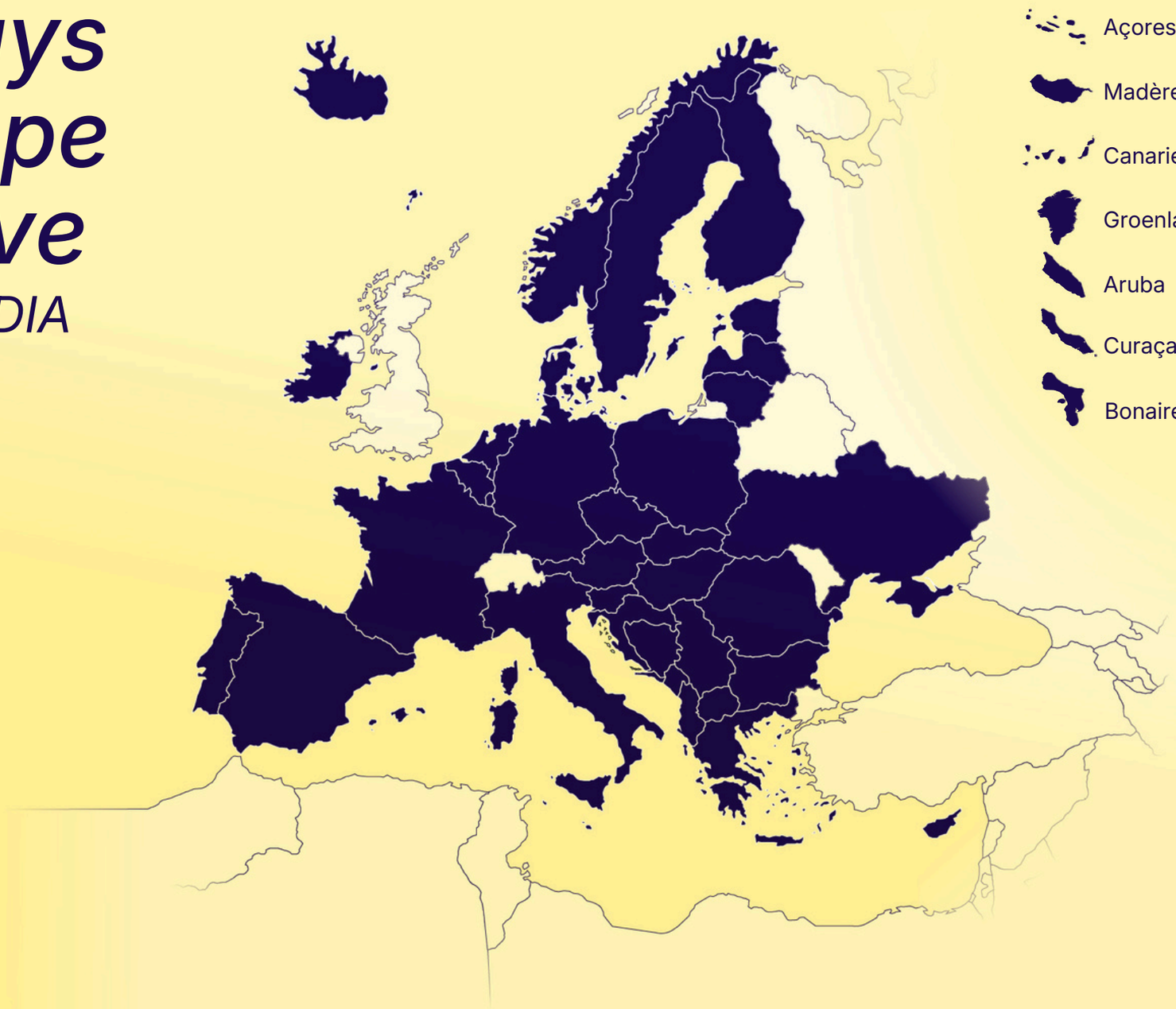
- Coopérations internationales entre organisations culturelles
- Réseaux, plateformes, mobilité des artistes
- Traduction littéraire, circulation des oeuvres
- Actions de développement des publics
- Innovations numériques ou écologiques dans le secteur culturel

QU'EST-CE QUI FAIT LA SPÉCIFICITÉ DU PROGRAMME ?

C'est le p**rogramme de référence pour tout ce qui touche la culture,** la création, et les échanges artistiques européens. Si un projet repose sur des contenus artistiques, des partenariats culturels, ou la circulation d'oeuvres, contactez-nous !

Les pays d'Europe Créative

du *volet MEDIA*



Açores
Madère
Canaries
Groenland
Aruba
Curaçao
Bonaire
Saba
Sint Eustatius
Sint Maarten
Martinique
Mayotte
Guadeloupe
Réunion
Guyane
Saint-Martin
Nouvelle-Calédonie
Polynésie française
Saint-Pierre-et-Miquelon
Saint-Barthélemy
Wallis-et-Futuna

Terres australes et antarctiques françaises (TAAF)

Focus sur le jeu vidéo au sein de Europe Creative

Video games
and immersive content
development

Skills and Talent
Development

Innovative tools
and business models

L'éclairage du Relais Culture Europe

Ces trois appels présentent des **exigences communes :**

Durée des projets

Généralement comprise entre **10 et 36 mois.**

Critères transversaux

Stratégies adéquates pour :

- garantir une industrie plus durable et respectueuse de l'environnement.
- assurer l'équilibre entre les genres, l'inclusion et la diversité.
- démontrer une bonne connaissance de votre marché : n'hésitez pas à appuyer votre dossier sur des KPI, une étude de marché ou un benchmark solide.

L'innovation, un critère central

Au-delà de la nouveauté technologique, la Commission européenne attend une réelle proposition originale dans votre candidature :

- plan de financement.
- stratégie de transition numérique.
- ou approche marketing.

Langue de soumission

L'utilisation de l'anglais est fortement recommandée pour l'efficacité de l'évaluation, même si les propositions peuvent être soumises dans n'importe quelle langue officielle de l'UE.

Consulter les projets déjà soutenus

Ils sont recensés sur le portail européen ***Funding & Tenders :*** idéal pour vous inspirer et mieux calibrer votre propre candidature.

Vous développez un jeu vidéo ou un contenu immersif narratif ?

Video games *and immersive content development*

C'est le principal appel du volet MEDIA dédié à la création dans le secteur du jeu vidéo et des contenus immersifs narratifs. Il soutient le développement (pré-production) de concepts et de prototypes narratifs et interactifs avec un contenu original ou un gameplay de qualité, destinés à une exploitation commerciale internationale.

QUELS PROJETS AIDÉS ?

Périmètre :

Seules les activités liées à la **phase allant de la première idée à la livraison du premier prototype.** Les projets en work-for-hire ne sont pas éligibles.

Critère de narration :

L'œuvre doit être **narrative**, donc **l'histoire doit être racontée ou montrée tout au long du jeu** (storytelling in-game), pas seulement en introduction ou en conclusion.

Projets exclus :

Jeux de puzzle, de mémoire, de sport, de course, de rythme/danse, jeux sociaux, de quiz, plateformes de jeux, services purement transactionnels.

QUI EST ÉLIGIBLE ?

Les sociétés européennes indépendantes de production de jeux vidéo, les studios XR ou les sociétés de production audiovisuelle, **établies dans un pays du volet MEDIA.**

⚠ **Les éditeurs de jeux vidéo ne sont pas éligibles.**

⚠ **Les projets soutenus doivent avoir :**

- **Un niveau élevé d'originalité et de valeur innovante et créative.**
- **Un niveau élevé d'ambition commerciale.**

Vous développez un jeu vidéo ou un contenu immersif narratif ?

Video games *and immersive content development*

QUEL PARTENAIRE ?

QUELLE EXPÉRIENCE REQUISE ?

- **Démontrer une expérience récente :** avoir produit ou développé un jeu vidéo ou une expérience immersive ayant eu **une diffusion commercialisé(e) entre le 1er janvier 2024 et la date limite de dépôt.**
- La société candidate **doit détenir la majorité des droits sur l'œuvre** au moment de la demande.
- L'aide n'étant pas automatique, **contactez-nous en amont pour valider la pertinence de votre projet.**

QUELS MONTANTS FINANCÉS ?

Subvention forfaitaire (lump sum) :

60 % des coûts éligibles estimés

Plafond :

200 000 €

par projet.

QUEL CALENDRIER ?

Publication de l'appel

30 septembre 2026

Date limite de dépôt

2 février 2027

Résultat 5 mois plus tard (environ juillet 2027)

Minimum 10 mois de développement à partir de la date limite de dépôt (2/27), **maximum 36 mois**

Vous souhaitez combler un déficit de compétences chez les professionnels européens de l'audiovisuel ?

Skills and Talent *Development*

Cet appel finance des formations pour les professionnels de l'audiovisuel. Pour le jeu vidéo, il soutient spécifiquement celles visant à les doter d'outils numériques de pointe et de technologies basées sur l'IA pour la création, le développement, la production, la distribution et le marketing des jeux vidéo.

QUELS PROJETS AIDÉS ?



Formations **physiques**



en ligne



ou **hybrides**

NB : privilégiez les formats en ligne ou hybrides afin de limiter les déplacements

QUI EST ÉLIGIBLE ?

Structures européennes organisant des formations, **établies dans un pays du volet MEDIA,** répondant à un déficit de compétences identifié.

QUEL PARTENAIRE ?

70 % des participants



doivent être issus de **pays participant au volet MEDIA d'Europe Créative.**

QUELLES CONDITIONS DE PARTICIPANTS ?

Au moins **50 %**



doivent **résider dans un pays différent** de celui du/des porteur(s) de projet.

Au moins **20 %**



doivent **bénéficier de frais réduits,** notamment ceux **venant de pays à faible capacité audiovisuelle.**

QUELS MONTANTS FINANCÉS ?

Cofinancement :



jusqu'à **80 % des coûts éligibles.**

Budget total de l'appel :

11 millions €

QUEL CALENDRIER ?

Les **dates 2027** restent **à confirmer.** À titre indicatif, l'édition précédente a été ouverte le 09/12/2025 avec une clôture au 16/04/2026.

Vous développez un outil ou un modèle économique innovant au service de l'industrie audiovisuelle et du jeu vidéo ?

Innovative tools *and business models*

Cet appel est tourné vers les nouvelles technologies appliquées à des outils innovants au service du secteur audiovisuel. Il soutient le développement et/ou le déploiement d'outils et de modèles économiques innovants visant à améliorer la visibilité, la disponibilité et l'accès aux œuvres européennes, à élargir leurs publics et à renforcer la diversité de l'offre à l'ère numérique, et à accroître la compétitivité et/ou à favoriser la transition écologique de l'industrie audiovisuelle européenne.

QUELS PROJETS AIDÉS ?

Développement et/ou diffusion d'outils ou de modèles commerciaux innovants, à condition de **démontrer un fort potentiel de reproductibilité et d'impact à long terme pour l'industrie.**

QUI EST ÉLIGIBLE ?

- Organisations publiques ou privées des secteurs audiovisuel, culturel et créatif,
- entreprises technologiques,
- start-ups,
- établies dans un pays participant à Europe Créative.

Candidature

mono-bénéficiaire ou **en consortium**

QUELS MONTANTS FINANCÉS ?

Cofinancement :

jusqu'à **80 % des coûts éligibles.**

Budget total de l'appel :

environ

14 millions €

pour soutenir **une dizaine de projets**

QUEL CALENDRIER ?

Publication de l'appel	**Date limite de dépôt**
30 septembre 2026	14 janvier 2027

Les autres programmes de financement européens

→ ***Erasmus +***

→ ***CERV***
(Citoyens, égalité, droits et valeurs)

relais culture europe
EUROPE CREATIVE BUREAU FRANCE

Les autres programmes de financements culturels européens

→ *Erasmus+*
Éducation, formation, jeunesse, sport

Cliquez ou scannez

QU'EST-CE QUE ERASMUS+ ?

Erasmus+ finance des projets liés à l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport.
Il encourage l'apprentissage, le développement des compétences, l'innovation pédagogique et la mobilité internationale.

QUELS TYPES DE PROJETS PEUVENT ÊTRE FINANCÉS ?

- Mobilité d'apprenants, de formateurs, d'enseignants, de personnels éducatifs
- Partenariats éducatifs ou de coopération transnationale
- Projets d'innovation pédagogique
- Échanges de jeunes, volontariat, initiatives citoyennes jeunesse
- Projets sportifs ou d'inclusion via le sport

POUR QUI ?

- Écoles, universités, centres de formation, associations, collectivités
- Organisations de jeunesse
- Consortia éducatifs transnationaux
- Groupes de jeunes (selon les actions)

QU'EST-CE QUI FAIT LA SPÉCIFICITÉ DU PROGRAMME ?

C'est le programme de l'apprentissage et du développement des compétences. Si votre projet implique des formations, de l'éducation, des mobilités pédagogiques ou des jeunes, Erasmus+ est le programme recommandé.

Les autres programmes de financements culturels européens

→ *CERV*
Citoyens, égalité, droits et valeurs

Cliquez ou scannez

QU'EST-CE QUE CERV ?

CERV soutient les projets liés à la citoyenneté, la démocratie, les droits fondamentaux et l'égalité en Europe. Il encourage la participation citoyenne, la mémoire européenne et la protection des droits.

QUELS TYPES DE PROJETS PEUVENT ÊTRE FINANCÉS ?

- Projets sur l'égalité de genre, les droits des enfants, la lutte contre les discriminations
- Participation citoyenne, délibération, démocratie locale
- Projets mémoire sur l'histoire européenne, commémorations
- Protection des valeurs fondamentales (état de droit, droits civiques)

POUR QUI ?

- Collectivités locales
- Associations citoyennes et ONG
- Établissements éducatifs ou culturels engagés sur ces thématiques
- Réseaux d'acteurs européens

QU'EST-CE QUI FAIT LA SPÉCIFICITÉ DU PROGRAMME ?

C'est le programme du civique, du démocratique et du sociétal. Si le projet porte sur des valeurs européennes, la participation citoyenne, l'égalité, la mémoire, c'est le programme recommandé.

Pour aller *plus loin*

→ *Les contacts*

Europe Créative

Relais Culture Europe
(bureau national)

relais-culture-europe.eu

Erasmus+

Agence Erasmus+ France /
Éducation & Formation

agence.erasmusplus.fr

CERV

Le CIDEM

cervfr.org

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter directement :
infos@relais-culture-europe.eu

Comment le Relais Culture Europe *peut vous aider ?*

CONTACTEZ-NOUS

https://www.relais-culture-europe.eu/contact

INSCRIVEZ-VOUS

aux sessions d'informations en ligne gratuites :

https://www.relais-culture-europe.eu/actions/nos-sessions-dinformation-en-ligne

ABONNEZ-VOUS

à nos newsletters et soyez informés des nouveaux appels à projets :

https://mailchi.mp/relais-culture-europe/landing-page-2026

Toutes les informations sur :
https://www.relais-culture-europe.eu/