



Bruxelles, le 29.4.2021

C(2021) 3019 final

VERSION PUBLIQUE

Ce document est publié uniquement pour information.

**Objet: Aide d'État SA.60845 (2021/N) – France
Fonds d'aides sélectives à la création de jeux vidéo**

Monsieur le Ministre,

1. PROCÉDURE

- (1) Le 31 Mars 2021, les autorités françaises ont notifié à la Commission le Fonds d'aides aux jeux vidéo (FAJV). Par email du 21 avril 2021, les autorités françaises ont apporté des informations complémentaires. Le Fonds d'aide au jeu vidéo (volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif) a été approuvé par la décision de la Commission du 21 août 2018 dans le cas SA.50512.¹ La présente décision remplace dans son entièreté la décision C(2018)5623 du 21 août 2018.

2. DESCRIPTION DE LA MESURE

2.1. Objectif de la mesure notifiée

- (2) La mesure notifiée vise à solliciter l'approbation de la Commission des quatre volets du Fonds d'aide aux jeux vidéo (la Mesure) : aide à l'écriture, aide à la préproduction, aide à la production et aide aux opérations à caractère collectif.
- (3) L'objectif du FAJV est de soutenir la réalisation de jeux vidéo culturels et artistiques. Il vise à soutenir la création et l'originalité dans le domaine du jeu vidéo et à accompagner la structuration des studios de jeu vidéo indépendants

¹ Decision de la Commission européenne du 21 août 2018, C(2018)5623, Aide d'Etat SA.50512 (2018/N) – France – Fonds d'aides aux jeux vidéo.

(conservant la valeur patrimoniale de leurs productions) dans un environnement international très concurrentiel. Le FAJV aide tous les ans environ 100 projets de jeux vidéo (aux étapes de préproduction et production) sur environ 1 200 jeux en production en France par an et plus de 15 000 nouveaux jeux disponibles chaque année sur le marché. Le chiffre global du secteur en France représentait en 2020 environ 5,3 milliards d'euros.²

2.2. Base juridique

- (4) Le FAJV tel que notifié a été introduit dans le Règlement général des aides financières par la délibération du CNC en date du 8 décembre 2020.³ L'article 39 de la délibération du 8 décembre 2020 dispose que la mesure d'aide entre en vigueur à partir de la date de notification de la présente décision aux autorités françaises.

2.3. Budget

- (5) Le régime est financé par le budget de l'État et administré par le Centre national du cinéma et de l'image animée. Le budget annuel pour l'ensemble des dispositifs du Fonds d'aides aux jeux vidéo s'élève à EUR 4,5 millions.

2.4. Durée

- (6) La Mesure est valide jusqu'au 31 décembre 2024.

2.5. Les aides à l'écriture

2.5.1. Bénéficiaires

- (7) Les personnes physiques qui pourront solliciter une aide doivent :
- (a) Être de nationalité (ou y être assimilées⁴) d'un État membre de l'Union européenne, d'un autre État partie à l'accord sur l'Espace économique européen, d'un État partie à la Convention européenne sur la télévision transfrontière ou à la Convention européenne sur la coproduction cinématographique du Conseil de l'Europe, ou d'un État tiers européen avec lequel l'Union européenne a conclu des accords ayant trait au secteur audiovisuel.
 - (b) Justifier d'une formation spécifique dans le domaine du jeu vidéo ou de sa participation à la création d'au moins un jeu vidéo mis à disposition du public à titre onéreux ou gratuit.

² SELL, L'essentiel du jeu vidéo, mars 2021, p.11 : <https://drive.google.com/file/d/1ouZdZQHRxI1wF5yOcywPzGSSwI30KsIN/view>

³ Délibération n° 2020/CA/28 du 8 décembre 2020 modifiant le règlement général des aides financières du Centre national du cinéma et de l'image animée.

⁴ Sont considérés assimilés aux personnes ayant la nationalité d'un État membre de l'Union européenne les étrangers autres que les ressortissants des États européens précités, titulaires de la carte de résident français ou d'un document équivalent délivré par un État membre de l'Union européenne ou un autre État partie à l'accord sur l'Espace économique européen, sont assimilés aux citoyens français.

2.5.2. Projets éligibles

- (8) Les aides visent à soutenir l'écriture de la bible de conception d'un projet de jeu vidéo présentant les caractéristiques artistiques et techniques du projet de jeu. Les projets doivent être écrits intégralement ou principalement en langue française ou dans une langue régionale en usage en France.
- (9) Les projets sont sélectionnés sur avis d'une commission de sélection⁵ en considération des critères suivants :
 - (a) L'originalité du projet et sa contribution à la diversité de la création ;
 - (b) La qualité de l'écriture du projet au regard notamment des mécaniques de jeu et de l'univers littéraire et graphique ;
 - (c) L'adéquation du projet aux supports de diffusion sur lesquels le jeu sera exploité et au public visé ;
 - (d) La faisabilité technique du projet.

2.5.3. Forme et intensité de l'aide

- (10) L'aide est attribuée sous forme de subvention. L'intensité de l'aide ne pourra pas dépasser 100 % des coûts éligibles.

2.6. Les aides à la préproduction

2.6.1. Bénéficiaires

- (11) Les aides à la préproduction de jeux vidéo sont attribuées aux entreprises de création de jeux vidéo agissant en qualité d'entreprises de production déléguées. Les aides peuvent être attribuées à plusieurs entreprises agissant conjointement dans le cadre d'une coproduction. Elles doivent prendre l'initiative et assurer la responsabilité financière, technique et artistique de la production et de la réalisation du jeu vidéo et en garantir la bonne fin.
- (12) L'aide est destinée aux entreprises de création de jeux vidéo disposant d'un établissement stable, succursale ou agence permanente sur le territoire français au moment du versement de l'aide.
- (13) En outre, les entreprises doivent avoir des présidents, directeurs ou gérants, ainsi que la majorité de leurs administrateurs, soit de nationalité française ou y être assimilés, soit ressortissants d'un État membre de l'Union européenne, d'un autre État partie à l'accord sur l'Espace économique européen, d'un État partie à la Convention européenne sur la télévision transfrontière ou d'un État tiers européen avec lequel la Communauté ou l'Union européenne a conclu des accords ayant trait au secteur audiovisuel.

⁵ La commission des aides au jeu vidéo est composée de douze membres, dont un président et un vice-président, nommés pour une durée de deux ans renouvelables. Elle est chargée d'évaluer la qualité artistique des projets (qualité esthétique, sujet du jeu vidéo, etc.) au regard des critères définis pour chaque dispositif. Les membres représentent les différents métiers du jeu vidéo (producteurs, éditeurs, *game designers*, scénaristes...) et peuvent être également issus d'autres univers créatifs (musique, arts plastiques, bande dessinée).

- (14) Les entreprises ne doivent pas être contrôlées par une ou plusieurs personnes physiques ou morales ressortissantes d'États autres que les États européens mentionnés au considérant (13).

2.6.2. Projets éligibles

- (15) Les aides visent à soutenir les travaux préparatoires à la création de jeux vidéo, notamment l'élaboration de prototypes.
- (16) Les aides à la préproduction de jeux vidéo sont attribuées sur avis d'une commission de sélection (note de bas de page 5) en considération des critères suivants :
- (a) La qualité artistique du projet : l'originalité du concept et sa contribution à la diversité de la création, la cohérence des mécaniques de jeu, la qualité de l'univers graphique et sonore, la qualité de l'approche scénaristique ;
 - (b) La maîtrise technique du projet : la cohérence des choix technologiques, la maîtrise des outils et la capacité technique de mener à bien le projet ;
 - (c) La viabilité économique du projet : l'analyse concurrentielle, le potentiel commercial, la cohérence du devis, la capacité financière de l'entreprise.

2.6.3. Dépenses éligibles

- (17) Sont éligibles les dépenses suivantes, dans la mesure où elles sont affectées directement au projet :
- (a) La rémunération des auteurs ;
 - (b) Les dépenses de personnel (équipe artistique, équipes de développement, de programmation et de production) ;
 - (c) Les dotations aux amortissements des immobilisations ;
 - (d) Les autres dépenses de fonctionnement ;
 - (e) Les dépenses de sous-traitance ;
 - (f) Les frais généraux et les imprévus (plafonnés à 10% du budget).

2.6.4. Forme et intensité de l'aide

- (18) L'aide est attribuée sous forme de subvention.
- (19) Le montant des aides à la préproduction de jeux vidéo ne peut excéder 50 % des dépenses éligibles ou, en cas de coproduction internationale, de la participation française.
- (20) Les aides attribuées à la préproduction seront comptabilisées dans le calcul de l'intensité de l'aide maximale pour les aides à la production. Ces aides ne pourront avoir pour effet de porter l'ensemble des aides publiques à plus de 50% du coût définitif de production du jeu vidéo, ou, en cas de coproduction internationale, à plus de 50% de la participation française.

2.7. Les aides à la production

2.7.1. Bénéficiaires

- (21) Les aides à la production de jeux vidéo sont attribuées aux entreprises de création de jeux vidéo. Les aides peuvent être attribuées à plusieurs entreprises agissant conjointement dans le cadre d'une coproduction. Elles doivent prendre l'initiative et assurer la responsabilité financière, technique et artistique de la réalisation du jeu vidéo et en garantir la bonne fin.
- (22) L'aide est destinée aux entreprises de création de jeux vidéo disposant d'un établissement stable, succursale ou agence permanente sur le territoire français au moment du versement de l'aide.
- (23) En outre, les entreprises doivent avoir des présidents, directeurs ou gérants, ainsi que la majorité de leurs administrateurs, soit de nationalité française ou y étant assimilés, soit ressortissants d'un État membre de l'Union européenne, d'un autre État partie à l'accord sur l'Espace économique européen, d'un État partie à la Convention européenne sur la télévision transfrontière ou d'un État tiers européen avec lequel l'Union européenne a conclu des accords ayant trait au secteur audiovisuel.
- (24) Les entreprises ne doivent pas être contrôlées par une ou plusieurs personnes physiques ou morales ressortissantes d'États autres que les États européens mentionnés au considérant (23).

2.7.2. Projets éligibles

- (25) Les aides à la production de jeux vidéo sont attribuées pour des projets répondant aux conditions suivantes :
 - (a) L'entreprise de création de jeux vidéo détient au moins 50 % des droits de propriété corporelle et incorporelle sur le jeu vidéo ou au moins 30 % de ces droits dans le cadre d'une coproduction internationale ;
 - (b) Le jeu vidéo fait l'objet d'une version en langue française lors de sa première exploitation commerciale.
- (26) Les aides à la production de jeux vidéo sont attribuées sur avis d'une commission de sélection (note de bas de page 5) en considération des critères suivants :
 - (a) La qualité artistique du projet : l'originalité du concept et sa contribution à la diversité de la création, la cohérence des mécaniques de jeu, la qualité de l'univers graphique et sonore, la qualité de l'approche scénaristique ;
 - (b) La maîtrise technique du projet : la cohérence des choix technologiques, la maîtrise des outils et la capacité technique de mener le projet à son terme ;
 - (c) La viabilité économique du projet : l'analyse concurrentielle, le potentiel commercial, la cohérence du devis, la capacité financière de l'entreprise

2.7.3. Dépenses éligibles

- (27) Sont éligibles les dépenses suivantes, dans la mesure où elles sont affectées directement au projet :
- (a) La rémunération des auteurs ;
 - (b) Les dépenses de personnels ;
 - (c) Les dotations aux amortissements des immobilisations ;
 - (d) Les autres dépenses de fonctionnement ;
 - (e) Les dépenses de sous-traitance ;
 - (f) Les frais généraux et les imprévus (plafonnés à 10% du budget de production).

2.7.4. Forme et intensité de l'aide

- (28) L'aide est attribuée sous forme de subvention.
- (29) Le montant des aides à la production de jeux vidéo ne peut excéder 50 % des dépenses éligibles ou, en cas de coproduction internationale, de la participation française. En outre, les aides attribuées ne peuvent avoir pour effet de porter l'ensemble des aides publiques à plus de 50 % du coût définitif de production du jeu vidéo ou, en cas de coproduction internationale, à plus de 50 % de la participation française.

2.8. Les aides aux opérations à caractère collectif

2.8.1. Bénéficiaires

- (30) Les aides aux opérations à caractère collectif sont attribuées aux personnes morales constituées sous forme de sociétés commerciales ou d'associations. Elles doivent avoir un établissement stable, une succursale ou une agence permanente sur le territoire français au moment du versement de l'aide.
- (31) En outre, les personnes morales doivent avoir des présidents, directeurs ou gérants, ainsi que la majorité de leurs administrateurs, soit de nationalité française ou y étant assimilés, soit ressortissants d'un État membre de l'Union européenne, d'un autre État partie à l'accord sur l'Espace économique européen, d'un État partie à la Convention européenne sur la télévision transfrontière ou d'un État tiers européen avec lequel l'Union européenne a conclu des accords ayant trait au secteur audiovisuel.
- (32) Les personnes morales ne doivent pas être contrôlées par une ou plusieurs personnes physiques ou morales ressortissantes d'États autres que les États européens mentionnés au considérant (31).

2.8.2. Projets éligibles

- (33) Les aides visent à favoriser des actions d'information et de promotion destinées aux professionnels du secteur du jeu vidéo.

- (34) Les aides aux opérations à caractère collectif sont attribuées sur avis d'une commission de sélection (note de bas de page 5) en considération des critères suivants :
- (a) La capacité de l'opération à contribuer à une mission d'intérêt général pour le secteur du jeu vidéo ;
 - (b) La pertinence du format et du thème ainsi que la qualité de la programmation ;
 - (c) La pertinence de la stratégie de communication au regard du public cible ;
 - (d) La capacité de financement et d'organisation de l'opération.

2.8.3. Dépenses éligibles

- (35) Sont éligibles les dépenses suivantes :
- (a) Les dépenses de personnel liées à l'organisation de l'opération ;
 - (b) Les coûts d'élaboration du programme de l'opération ;
 - (c) Les coûts des conférences et ateliers ;
 - (d) Les coûts de location d'espaces et d'équipements ;
 - (e) Les frais de communication et de réception.

2.8.4. Forme et intensité de l'aide

- (36) L'aide prend la forme d'une subvention.
- (37) Le montant des aides aux opérations à caractère collectif ne peut excéder 50 % des dépenses éligibles.

2.9. Transparence

- (38) Le texte du régime d'aide fera l'objet d'une publication sur le site national Europe en France.⁶ Les aides atteignant ou dépassant le seuil de 500 000€ feront également l'objet d'une publication sur le site de la Commission européenne.

3. APPRÉCIATION DE LA MESURE

3.1. Légalité de la mesure

- (39) La base juridique contient une clause en application de laquelle la Mesure n'est pas mise en œuvre avant la notification aux autorités françaises de la présente décision (considérant (4)). Les autorités françaises ont en conséquence respecté les obligations qui leur incombent en vertu de l'article 108, paragraphe 3 du TFUE.

⁶ <http://www.europe-en-france.gouv.fr/Centre-de-ressources/Aides-d-Etat/Regimes-d-aides>

3.2. Existence d'une aide d'État au sens de l'Article 107(1) TFUE

- (40) Le régime constitue une aide d'État au sens de l'article 107, paragraphe 1, du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (ci-après "TFUE"). L'article 107, paragraphe 1, du TFUE dispose: « *Sauf dérogations prévues par les traités, sont incompatibles avec le marché intérieur, dans la mesure où elles affectent les échanges entre États membres, les aides accordées par les États ou au moyen de ressources d'État sous quelque forme que ce soit qui faussent ou qui menacent de fausser la concurrence en favorisant certaines entreprises ou certaines productions.* »
- (41) *Ressources étatiques* : Les fonds utilisés dans le cadre de ce régime d'aide proviennent du budget de l'État et sont administrés par le Centre national du cinéma et de l'image animée (considérant (5)). Les aides sont donc accordées par l'État et au moyen de ressources d'État.
- (42) *Avantage* : Les aides visent à financer une partie des coûts qui sont normalement à la charge des personnes physiques ou morales mettant en œuvre les projets soutenus (considéranants (8), (15), (25), (33)). Le régime procure donc un avantage au profit de ses bénéficiaires.
- (43) *Sélectivité* : Seuls les porteurs de projets sélectionnés par la commission de sélection bénéficient des aides (considéranants (9), (16), (26), (34)). La mesure est donc sélective.
- (44) *Impact sur la concurrence et affectation des échanges entre États Membres* : Le marché des jeux vidéo est international et compétitif (considérant (3)) ; l'avantage financier octroyé aux bénéficiaires a donc un impact sur la concurrence et les échanges entre États membres.
- (45) En conclusion, la mesure constitue une aide d'État au sens de l'article 107, paragraphe 1, du TFUE.

3.3. Compatibilité de l'aide

3.3.1. Légalité générale

- (46) Les dispositifs prévus par la mesure notifiée n'imposent pas de condition relative à la nationalité française (considérant (7)(a), (13), (23), (31)) ou à l'établissement à titre principal sur le territoire français. Les bénéficiaires peuvent en effet être établis, c'est-à-dire avoir un siège, une filiale ou un établissement stable, une succursale ou agence permanente, dans un État membre de l'Union européenne ou de l'Espace économique européen, mais elles doivent disposer d'un établissement stable sur le territoire français au moment du versement de l'aide (considéranants (12), (22), (30)).
- (47) Aucune condition relative à la territorialisation des dépenses n'est imposée. Aucun critère de sélection n'est fondé sur la présence d'un opérateur sur le territoire français ou la participation d'un créateur de nationalité française.

3.3.2. *Promotion de la culture conformément à l'article 107, paragraphe 3, point d), du TFUE*

- (48) L'article 107, paragraphe 3, point d), du TFUE dispose que les aides destinées à promouvoir la culture et la conservation du patrimoine peuvent être considérées comme compatibles avec le marché intérieur quand elles n'altèrent pas les conditions des échanges et de la concurrence dans l'Union dans une mesure contraire à l'intérêt commun.
- (49) À défaut de lignes directrices applicables spécifiquement aux aides en faveur des jeux vidéo, la Commission analyse la compatibilité du dispositif directement sur la base de l'article 107, paragraphe 3, point d), du TFUE, conformément à la pratique de la Commission dans ce secteur.⁷
- (50) Le point 24 de la Communication cinéma⁸ indique que les aides destinées à favoriser les jeux sont traitées au cas par cas. Dans la mesure où il peut être démontré qu'un régime d'aide axé sur des jeux ayant des finalités culturelles ou éducatives est nécessaire, la Commission doit appliquer les critères d'intensité de l'aide définis dans ladite Communication Cinéma.⁹
- (51) Le FAJV a été mis en place afin de promouvoir des objectifs culturels et soutient des projets ambitieux sur le plan culturel et artistique (considérant (3)). Les autorités françaises ont mis en place un système de sélection par une commission composée d'experts du secteur (note de bas de page 5) au regard de critères clairs et transparents (considérants (9), (16), (26), (34)).
- (52) Par conséquent, la Commission considère que seuls les projets culturels sont soutenus et que les aides accordées ont pour objectif de promouvoir la culture, conformément à l'article 107, paragraphe 3, point d), du TFUE.¹⁰

3.3.3. *La mesure est appropriée, nécessaire et proportionnée*

- (53) *Caractère approprié* : Le processus de sélection et les critères d'admissibilité établis par les autorités françaises permettent de garantir que le soutien public n'est accordé qu'à des projets répondant aux objectifs culturels poursuivis par la France et de moduler le montant de l'aide en fonction des besoins réels et du potentiel commercial du projet, attribuée sur avis de la commission de sélection

⁷ Voir notamment la Décision C(2018)5623 final (OJ 1339, 21.9.2018), SA.50512 du 21.08.2018 - Fonds d'aides aux jeux vidéo - volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif; Décision C(2020) 7539 final (OJ C7, 8.1.2021), SA.58838 du 3.11.2020 – France Crédit d'impôt en faveur de la création de jeux vidéo – modification ; Décision C(2020) 879 final (OJ C125, 17.4.2020), SA SA.55709 du 18.2.2020 – Germany Support for video games in Baden-Württemberg – DE ; Décision C(2020) 494 final (OJ C59, 21.2.2020), SA.55046 du 24.1.2020 – Belgique Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage).

⁸ Communication de la Commission sur les aides d'État en faveur des œuvres cinématographiques et autres œuvres audiovisuelles (Texte présentant de l'intérêt pour l'EEE) (2013/C 332/01).

⁹ Voir par exemple Décision C(2020) 494 final (OJ C59, 21.2.2020), SA.55046 du 24.1.2020 – Belgique Soutien aux jeux vidéo culturels, artistiques et éducatifs (Wallimage), considérants (61) et (62).

¹⁰ Voir également les considérants (59)-(63) de la Décision C(2018)5623 final (OJ 1339, 21.9.2018), SA.50512 du 21.08.2018 - Fonds d'aides aux jeux vidéo - volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif.

en fonction notamment de la qualité artistique du projet (considérants (9)(a)-(9)(b), (16)(a), (26)(a), (34)(a)-(34)(b),). Le FAJV tel que décrit ci-dessus est donc approprié pour promouvoir les objectifs culturels définis par le Fonds (considérant (3)).

- (54) Par conséquent, la Commission considère que l'aide est une mesure appropriée pour atteindre les objectifs du régime.¹¹
- (55) *La mesure est nécessaire* : L'aide envisagée permet de diriger le soutien public vers des jeux à contenu culturel et créatifs et d'assurer une certaine diversité de l'offre de jeux vidéo. L'aide à l'écriture de concepts de jeux vidéo permet d'accompagner les nouveaux talents et de valoriser le rôle déterminant de leur contribution artistique. L'aide à la préproduction accompagne les studios de développement de jeux vidéo dans la phase de préproduction du jeu, en vue de la réalisation d'un prototype jouable, et permet de soutenir un travail d'études sur les composantes nécessaires à la mise en place d'un jeu vidéo. Cette aide permet au créateur de matérialiser ses intentions créatives à travers la fabrication d'un prototype. L'aide vise donc à soutenir une phase clé dans la réalisation des jeux vidéo (la phase de développement) et est donc nécessaire pour promouvoir les objectifs culturels reconnus par le FAJV. L'aide à la production est nécessaire face à un marché marqué par la dématérialisation de la distribution et permettant notamment un accès plus direct (sans éditeur) aux plateformes de vente sur PC et consoles. L'aide aux opérations à caractère collectif est nécessaire face à la maturation du secteur qui incite à travailler sur de nouvelles actions d'envergure européenne et/ou internationale.
- (56) A la lumière de ce qui précède, la Commission conclut que la nécessité de l'aide en vue d'encourager la production de jeux culturels ou éducatifs est démontrée.¹²

3.3.4. *La mesure est proportionnée*

- (57) Le FAJV a un budget relativement limité en comparaison au marché des jeux vidéo (considérant (3)).
- (58) Les intensités d'aide sont conformes aux dispositions de la Communication Cinéma (considérant (50)), qui peuvent être appliquées par analogie. En effet, la Communication prévoit, au point 52.2, que l'intensité de l'aide doit être limitée à 50% du budget de la production et au point 52.3 que l'aide à l'écriture n'est pas limitée, ce qui est le cas en l'espèce (considérants (10), (20), (29), (37)).
- (59) La mesure ne va donc pas au-delà de l'objectif poursuivi et respecte le critère de proportionnalité.¹³

¹¹ Voir également les considérants (64)-(65) de la Décision C(2018)5623 final (OJ 1339, 21.9.2018), SA.50512 du 21.08.2018 - Fonds d'aides aux jeux vidéo - volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif.

¹² Voir également les considérants (66)-(70) de la Décision C(2018)5623 final (OJ 1339, 21.9.2018), SA.50512 du 21.08.2018 - Fonds d'aides aux jeux vidéo - volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif.

¹³ Voir également les considérants (71)-(76) de la Décision C(2018)5623 final (OJ 1339, 21.9.2018), SA.50512 du 21.08.2018 - Fonds d'aides aux jeux vidéo - volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif.

3.3.5. Distorsions de concurrence et effets sur le commerce limités

- (60) Compte tenu du budget relativement limité (le budget annuel total des quatre mesures représente un montant de 4,5 millions d'euros) comparé au chiffre d'affaires global du secteur et le faible nombre de projets bénéficiant d'un soutien (considérant (3)), les effets de distorsion induits par l'aide peuvent être considérés comme limités.¹⁴

4. CONCLUSION

Eu égard aux éléments qui précèdent, la Commission a décidé de ne pas soulever d'objections au regard de l'aide d'État notifiée au motif qu'elle est compatible avec le marché intérieur en vertu de l'article 107, paragraphe 3, point d), du TFUE.

La Commission rappelle aux autorités françaises l'obligation qui leur incombe de présenter un rapport annuel sur la mise en œuvre du régime d'aides et de lui notifier en temps utile tout projet de modification de ce régime.

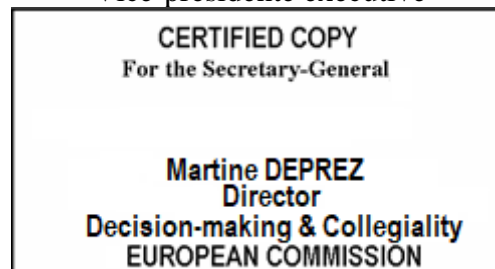
Dans le cas où la présente lettre contiendrait des éléments confidentiels qui ne doivent pas être divulgués à des tiers, vous êtes invité à en informer la Commission, dans un délai de quinze jours ouvrables à compter de la date de sa réception. Si la Commission ne reçoit pas de demande motivée à cet effet dans le délai prescrit, elle considérera que vous acceptez la publication du texte intégral de la lettre dans la langue faisant foi à l'adresse internet suivante: <http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/index.cfm>.

Cette demande devra être envoyée par courriel à l'adresse suivante:

Commission européenne
Direction générale de la concurrence
Greffes des aides d'État
1049 Bruxelles
Stateaidgreffe@ec.europa.eu

Veillez croire, Monsieur le Ministre, à l'assurance de ma haute considération.

Par la Commission
Margrethe VESTAGER
Vice-présidente exécutive



¹⁴ Voir également le considérant (77) de la Décision C(2018)5623 final (OJ 1339, 21.9.2018), SA.50512 du 21.08.2018 - Fonds d'aides aux jeux vidéo - volets écriture, création de propriétés intellectuelles et opérations à caractère collectif.