

# Les ICC en Allemagne

## secteur du cinéma et du jeu vidéo

### I - Ressources

#### 1. Présentation de l'industrie audiovisuelle et cinéma

L'Allemagne est un gros producteur de contenus audiovisuels et de longs métrages de cinéma.

Le pays compte environ 900 producteurs, dont un tiers producteurs de films et deux tiers producteurs d'œuvres audiovisuelles. 270 sociétés de production sont d'actifs membres de la ProduzentenAllianz, le plus grand syndicat de producteurs d'Allemagne.

Côté financement, en 2019, le budget total des aides fédérales et régionales en Allemagne (argent public) atteignait 445,55 M€, la majeure partie allouée à la production.

Hors soutiens publics, les chaînes allemandes sont massivement impliquées dans la production audiovisuelle et cinéma : au total la participation du réseau des chaînes régionales et de la première chaîne publique ARD s'élève à 770 M€, suivi par ZDF (deuxième chaîne publique fédérale) et le groupe RTL avec 600 M€ et le groupe ProSiebenSat1 à 400 M€.

Une différence notable avec la France est la répartition de l'industrie sur plusieurs pôles, tous aussi importants les uns que les autres, dans les grandes villes que sont Berlin, Munich, Cologne, Hambourg. Berlin a tendance à concentrer un peu plus de producteurs indépendants de cinéma, tandis que les villes de Cologne et de Hambourg sont surtout connues pour leur importante production audiovisuelle.

#### Le cinéma :

En nombre de **films produits** chaque année, l'Allemagne se situe juste derrière la France en Europe, avec environ **247 films par an**. Comme en France, les projets peuvent solliciter des aides fédérales (administrées par le centre national, équivalent local du CNC : la FFA - Filmförderung Anstalt) qui sont moins importantes qu'en France mais fonctionnent de manière assez similaire, avec des aides automatiques, des aides sélectives et l'équivalent d'un crédit d'impôt à 20% pour les productions qui dépensent sur le territoire. Les aides régionales des Länder (régions administratives allemandes) sont au total bien plus importantes que les aides régionales françaises et compensent en quelque sorte les moindres montants de la FFA.

**Le budget moyen** d'un film allemand est de 2,8 M€.

L'Allemagne est de plus, un pays important pour les **coproductions cinéma**, il y en a chaque année environ 75, c'est le deuxième pays plus gros signataire de traités de coproduction après la France. Depuis 2001, 238 coproductions avec la France, dont 169

films (69 à majorité allemande et 100 à majorité française) ont bénéficié du mini-traité, un fonds d'aide franco-allemand de plusieurs millions d'euros en soutien aux productions franco-allemandes, créé en 2001. Les montants d'aides accordées peuvent varier entre 50.000€ et 250.000€.

Au total en 2019, 641 films sont sortis en salles, dont 488 de fiction, dont 153 allemands et 140 américains. Le nombre de sorties de films français varie entre 42 et 71 (part de marché entre 3 et 8%).

En 2019, l'ensemble du marché allemand de la VOD, incluant SVOD, TVOD, AVOD et l'EST (Electronic-Sell-Through = achat de contenus) a généré un chiffre d'affaires total de 3,6 Mds€, qui devrait s'élever à 6,5 Mds€ en 2024 (taux de croissance annuel moyen de 13%). La part de marché des films français en France est 10% plus élevée que celle des films allemands en Allemagne qui plafonne bon an mal an à 24%. La France fait d'ailleurs figure d'exception en Europe de l'ouest avec une part de marché aussi élevée pour sa production locale.

On est bien moins cinéophile en Allemagne qu'en France, avec un nombre d'entrées en salles moitié moins important (autour de 113 millions de billets vendus par an) et la fréquentation moyenne par habitant est seulement de 1,27, alors qu'elle est à plus de 3 en France.

Les distributeurs de films sont bien répartis sur le territoire, de même que les vendeurs internationaux, ces derniers étant tout de même bien moins nombreux qu'en France.

### L'audiovisuel :

Le marché allemand de la télévision est l'un des plus importants au monde en termes d'offre, d'utilisation et de revenus, et il est même l'un des premiers au monde en termes de variété et de qualité.

La télévision reste le média le plus plébiscité en Allemagne. Une étude récente affirme que, par jour, on y retrouve 67,2% de la population totale (à partir de 3 ans) et que sur une période de deux semaines, 91,5% de la population y est sujette.

Il y a en Allemagne, un ensemble de 21 chaînes publiques, 12 chaînes généralistes privées gratuites, 80 chaînes spécialisées privées gratuites et 108 chaînes payantes qui constituent donc un marché très dynamique.

Il est intéressant de noter que de ce côté du Rhin, ce sont les chaînes publiques qui sont systématiquement au sommet des parts d'audience (ARD et ZDF au niveau fédéral, mais aussi le réseau régional de l'ARD et ses 9 chaînes locales) : les Allemands y sont très attachés et de nombreux sondages démontrent la confiance que les téléspectateurs ont en leurs chaînes publiques et leurs journaux télévisés. La représentation régionale du réseau ARD est un facteur très important de cette réussite, les chaînes publiques régionales diffusant toutes des reportages avec l'accent local par exemple, qui sont ensuite repris sur la chaîne ARD fédérale.

En 2019, c'est le **réseau ARD Dritte**, constitué des neuf chaînes régionales, qui détenait la plus **grande part d'audience avec 13,3%**, suivi par **ZDF à 13%** et **ARD, avec sa chaîne fédérale Das Erste, à 11,3%**. Parmi les chaînes de télévision privées, c'est RTL qui détenait

la plus grande part avec 8,4%, suivie de loin par Sat.1 avec 6%. La première chaîne payante en Allemagne est Sky, avec un bouquet de 37 chaînes et 1,6% de part d'audience (NB : Sky possède les droits de tous les matchs de la Bundesliga).

De nombreux acteurs internationaux se sont implantés en Allemagne et, comme partout en Europe, le marché a considérablement évolué ces dernières années avec l'arrivée des grandes plateformes américaines qui se sont très vite imposées.

**Amazon Prime**, arrivé en 2014, est leader du marché avec 48% de tous les abonnés SVOD (hors sport). Ceci s'explique surtout du fait que les Allemands sont de gros utilisateurs du service de vente en ligne proposé par Amazon. **Netflix**, arrivé aussi en 2014, réunit 31,2% des abonnés (hors abonnement sportif) – mais toucherait en réalité un peu plus de la moitié de tous les utilisateurs, car on partage davantage cet abonnement que les autres – suivi de Sky Go (2011) et Sky Ticket (2016) et depuis le 24 mars 2020, de **Disney Plus**.

Avec l'arrivée de ces géants américains, l'attitude du Conseil de la concurrence allemand (Bundeskartellamt) a évolué aussi. Cette autorité de régulation qui avait refusé en 2010 le montage de deux gros projets allemands (celui d'ARD et ZDF de création d'une plateforme de streaming commune et celui des deux principaux groupes allemands de chaînes privées RTL et ProSiebenSat1), a validé ces deux dernières années de nouveaux rapprochements, la fusion notamment entre l'ancien champion SVOD allemand **Maxdome** et la plateforme de replay **Joyn** du groupe ProSiebenSat1. Depuis le 2 septembre 2020, l'offre de **Joyn PLUS+** a officiellement remplacé celle de Maxdome. Très prochainement, l'offre de TVOD de Maxdome Store sera également reprise sur Joyn.

Il sera aussi intéressant de suivre ces prochains mois et années, les évolutions de toutes les autres plateformes et initiatives allemandes, comme celle du groupe RTL avec **TVNOW** et son abonnement premium, l'IPTV/OTT de **Magenta TV** (partenaire particulier de Disney Plus), et à une moindre échelle, la plateforme qui naîtra des catalogues de Realez et Universcine.de, ainsi que **Sooner** (ContentScope).

Une étude allemande publiée début 2020 annonçait pour le marché VOD une augmentation moyenne des recettes de 13% par an jusqu'en 2024. Concernant le nombre d'abonnés à un ou plusieurs services SVOD en Allemagne, il a été estimé à 22,8 millions en 2020 et devrait atteindre 24 millions dans 4 ans. Parmi les foyers d'abonnés, la moyenne était déjà en 2018 de deux abonnements en parallèle, avec une tendance au multi abonnement qui devrait s'accroître ces prochaines années.

A la télévision, ce sont incontestablement les **séries policières** locales produites par les chaînes publiques du réseau ARD qui rencontrent le plus de succès. Tout en haut des listes d'audience chaque année, on retrouve la série *Tatort*, qui a fêté en 2020 ses 50 ans, et qui est de loin le programme préféré des Allemands (3 épisodes avec l'équipe de la ville de Münster étaient au sommet des listes de 2019). Cette série réunit en moyenne 8 à 10 millions de téléspectateurs le dimanche soir ! Chaque grande ville allemande a son équipe de commissaires et les chaînes du réseau ARD produisent cette série avec des acteurs locaux, ce qui donne une couleur très réaliste à la série. D'autres séries policières locales comme *Polizei 110* (ARD, à l'origine concurrent est-allemand de *Tatort*) et *Nord Nord Nord* (ZDF, tournée sur l'île de Sylt), sont également très populaires.

Les **téléfilms** et **mini-séries** mettant en scène des histoires d'amour à l'eau de rose plaisent aussi beaucoup. Un exemple typique en est la centaine d'adaptations tirées des romans sentimentaux de la Britannique Rosamunde Pilcher sur ZDF, dont chaque film réunit en moyenne 7 millions de téléspectateurs et qui a fait augmenter le nombre de touristes germanophones en Angleterre ! La France est souvent présente dans les téléfilms, mini-

séries ou séries, tournés dans des régions particulièrement appréciées des Allemands, comme la Bretagne avec la série policière *Kommissar Dupin*, produite par la ZDF – dont le dernier épisode diffusé mi-mai a réuni plus de 6 millions de téléspectateurs, la Camargue (le téléfilm sentimental en deux parties *Ein Tisch in der Provence*, diffusée en mars sur ZDF, dont le deuxième épisode a réuni plus de 5 millions de téléspectateurs pour 13,7% de part d'audience), *Das Boot* (une coproduction Sky Deutschland – ZDF) tourné en partie à La Rochelle...

Autres programmes très populaires : les **compétitions sportives** (coupes du monde de handball par exemple et matchs de la Bundesliga, le championnat de foot allemand), les “grandes messes” autour d'événements spécifiques sur ARD et ZDF et, comme partout, les **émissions formatées de divertissement**, qui, elles, sont pour la plupart sur les chaînes privées : *Wer wird Millionär* sur RTL qui réunit entre 4,5 et 5 millions de téléspectateurs, *The Voice of Germany* sur Sat.1, très plébiscitée par un public plus jeune, les 14-49 ans, et qui atteint chez eux une part d'audience autour de 20%, en attirant en moyenne 4 millions de téléspectateurs, tous publics confondus. Cette émission a obtenu en 2018 le prix du meilleur show de divertissement au Deutscher Fernsehpreis.

L'Allemagne reste le pays **le plus important pour l'achat de programmes français !**

De nombreux documentaires et reportages français sont achetés et diffusés (comme *Faites entrer l'accusé / Täterjagd* diffusé actuellement sur **ZDFInfo**), l'animation française y est également très présente sur les chaînes spécialisées jeunesse **KiKa** (du service public) et la fenêtre Toggo de la chaîne **Super RTL**, mais aussi sur **Nickelodeon** (*La Famille Blaireau-Renard, Molang, Belle et Sébastien, Mouk, T'choupi, Le Petit Nicolas, Les grandes grandes vacances*, etc)... C'est un peu plus difficile pour les séries de fiction, mais il y en a quelques-unes qui sont à l'antenne, comme en 2019 et l'an dernier *Dix pour cent, Le Chalet, La Dernière Vague*, etc...

L'Allemagne offre d'importantes **possibilités aussi pour les coproductions audiovisuelles**, en animation bien sûr, mais également pour les séries en prises de vues réelles, notamment depuis quelques années avec l'aide du **fonds franco-allemand pour les séries**, financé côté français par le CNC et la région Grand Est et côté allemand par trois fonds régionaux qui se sont alliés : la Bavière (FilmFernsehFonds Bayern), la Rhénanie du Nord-Westphalie (Medienstiftung NRW) et le Bade-Wurtemberg (MFG Baden-Württemberg). Un exemple de série soutenue via ce fonds est la coproduction franco-belgo-allemande *Les Rivières pourpres* (produite par EuropaCorp, Maze Production pour la ZDF et Umédia). Le dernier appel à candidatures du fonds a eu lieu jusqu'au 8 octobre 2020, et une commission s'est réunie pendant les 18ème Rendez-vous franco-allemands du cinéma (17 au 19 novembre 2020 en numérique).

Les sociétés de production allemandes fabriquent, indépendamment des commandes, un volume annuel de l'ordre de **15000 heures de programmes**.

## Industrie du jeux vidéo

Le marché du games, comme on l'appelle ici, croît de manière significative depuis des années : les recettes provenant de la vente de matériels et des logiciels de jeux atteignent environ 6,2 Mds€. Au cours des premiers mois de l'année 2020, non seulement le nombre de joueurs sur de nombreuses plateformes a atteint un niveau record en raison des effets de la pandémie, mais le marché des jeux a également connu une croissance significative au cours de cette période : au total, 3,7 Mds€ ont été générés par les jeux et le matériel de jeux en Allemagne, au cours du premier semestre. Par rapport à la même période de l'année dernière, il s'agit d'une augmentation de 27 %, comme l'a annoncé en septembre 2020 l'Association de l'industrie allemande des jeux, la game, sur la base de données fournies par GfK et App Annie. Le chiffre d'affaires réalisé avec les achats dans le jeu a connu une croissance particulièrement forte. Alors qu'au cours du premier semestre 2019, environ 1,1 Md€ a été versé à ce titre, au cours des six premiers mois de cette année, ils s'élevaient déjà à près de 1,5 Md€, soit une hausse de 35 %. Les achats en jeux comprennent à la fois de petites sommes d'argent - par exemple, pour mieux équiper votre propre personnage de jeu - ainsi que des contenus plus coûteux comme des campagnes supplémentaires entières ou des abonnements de saison.

Malheureusement, bien que l'Allemagne soit un pays de joueurs et de consommateurs de jeux vidéo très nombreux avec quelques studios très importants, comme *Ubisoft Blue Byte*, *Calypso Media*, *Koch Media*... trop peu de développeurs de studios allemands créent des jeux vidéo. En effet, les jeux allemands représentant moins de 5% du marché allemand et le nombre de personnes travaillant dans la branche du jeu vidéo reste faible. On peut espérer qu'avec l'arrivée de financements publics, la «Games- Förderung » votée en 2019 par le gouvernement fédéral à hauteur de 250 M€ et sanctuarisée jusqu'en 2026, permette aux développeurs des jeux vidéo d'accroître la création des jeux vidéo made in Germany. A l'origine, ce soutien était prévu jusqu'en 2023 avec 50 M€ par an. En novembre 2020, ce financement a été prolongé jusqu'en 2026, pour permettre à des jeux vidéo de grande envergure de pouvoir voir le jour, puisqu'ils peuvent être soutenus sur plusieurs années, jusqu'en 2026. La masse budgétaire reste la même, à savoir 250 M€, mais sa période d'utilisation prolongée permet ainsi à davantage de studios de jeux vidéo importants de profiter de ce soutien.

Avec 614 éditeurs, producteurs, et développeurs de jeux vidéo, le secteur représentait en 2018, 27854 emplois dont 11014 directement liés au développement de jeux et 16840 autour de l'activité commerciale seulement (promotion, distribution...).

La proportion de femmes salariées est de 25 %. Un secteur qui n'apporte pas encore les fruits espérés mais dont le dynamisme et la jeunesse alliés au nouveau soutien fédéral, rendent optimistes. Pour finir, quelques chiffres : La forte proportion de salariés sans nationalité allemande est positive ; alors qu'elle est de 17 % dans les autres secteurs de l'industrie culturelle et créative, elle est de 27 % dans l'industrie des jeux. Cela s'explique notamment par le fait que la demande de spécialistes hautement spécialisés doit être couverte en partie par des experts étrangers. L'orientation particulièrement internationale des sociétés de jeux joue également un rôle dans ce domaine : avec 47 %, le taux d'exportation est nettement supérieur aux 7 % de l'industrie de la production cinématographique et télévisuelle, aux 9 % du marché du livre et aux 10 % de l'industrie musicale. 50 % des sociétés de jeux vidéo ont moins de 5 ans, 8 salariés sur 10 sont employés à titre permanent et soumis aux cotisations de sécurité sociale. Particularité par



rapport aux autres pays, les sociétés de jeux sont réparties sur un grand nombre de sites dans toute l'Allemagne

## 2. Cartographie

### Opérateurs

- tableau "Associations professionnelles"
- tableau "Les dispositifs de soutien à la création"
- tableau "Aide au jeu vidéo en Allemagne"

## 3. Analyse écosystème local

### A) Principaux événements professionnels allemands

Nous n'avons pas rapporté, ici, les chiffres concernant l'année 2020, peu représentative en raison de la pandémie.

### Festivals généralistes:

#### **Berlinale (février) – cinéma / série / VR**

<https://www.berlinale.de/en/home.html>

Créée en 1951 par les occupants américains. Classée sur la fameuse liste des festivals de classe A par l'association internationale des producteurs de film, la FIAPF, la Berlinale est l'un des festivals les plus importants du monde pour l'industrie du cinéma, avec plus de 450000 billets vendus, plus de 350 films projetés, environ 9500 professionnels et 4000 journalistes venus du monde entier.

Plusieurs sections présentent films de fiction, documentaires et films expérimentaux, courts-métrages mais aussi séries et VR/XR. Important programme de formation pour jeunes talents dans tous les métiers : Berlinale Talents.

Edition 2020 : en salles. Edition 2021 : hybride

#### **Filmfest München (juin) – cinéma / VR**

<https://www.filmfest-muenchen.de/en/>

Le festival du film de Munich, fondé en 1983, est le deuxième festival d'Allemagne pour l'industrie allemande, avec 80000 spectateurs, 2000 professionnels du monde entier et 500 journalistes. Il présente 180 films de 62 pays dans 13 sections, dont une dédiée à la réalité virtuelle : Virtual World, section compétitive depuis 2019).

Edition 2020 : annulée.

#### **Filmfest Hamburg (septembre) / Michel (jeunesse)**

<https://www.filmfesthamburg.de/en/>

<https://www.michel-kinderfilmfest.de/de/>

Le festival du film de Hambourg, fondé en 1992, présente le meilleur des productions actuelles du monde entier (en moyenne 140 films) dans 12 sections, dont une française (Voilà). Il attire 45000 spectateurs. Depuis 2003, il organise également un festival pour la jeunesse, le Michel.

Edition 2020 : en salles.

## Festival du jeune cinéma germanophone :

### **Saarbrücken Filmfestival Max Ophüls Preis, Sarrebruck (janvier)**

<https://ffmop.de/en>

Depuis 1980, le festival est le plus important rendez-vous des nouveaux cinéastes germanophones : Allemagne, Autriche, Luxembourg, Belgique et Suisse. Le festival délivre de nombreux prix (total 110000 euros), dont celui de la meilleure réalisation et du meilleur scénario doté de 36000 euros, parmi les 60 films des diverses catégories. Il a accueilli 43500 spectateurs en 2018.

Edition 2021 : en ligne, sur sa propre plateforme

## Festival du cinéma est-européen :

### **Filmfestival Cottbus (novembre)**

<https://www.filmfestivalcottbus.de/en/>

Fondé en 1991, le festival est devenu un des plus importants festivals pour le cinéma d'Europe de l'Est. Chaque année, environ 22000 spectateurs viennent voir plus de 200 films de 45 pays, 4 prix sont remis : meilleur film, meilleur réalisateur, meilleur-e comédien-ne pour un total de 80.750€.

Edition 2020 : en ligne, sur sa propre plateforme

## Festival du film francophone:

### **Französische Filmtage Tübingen-Stuttgart (fin oct)**

<https://franzoesische.filmtage-tuebingen.de>

Le festival du film francophone existe depuis 1984. C'est le festival de films francophones le plus important en dehors des pays francophones et un festival public d'envergure de la région de Stuttgart (15000 personnes). Le festival présente 90 films dans diverses sections et remet plusieurs prix, dont le fameux prix d'aide à la distribution avec une récompense dotée de 21.000 € allouée par le fonds de soutien de la région (Medien- und Filmgesellschaft Filmförderung Baden-Württemberg, le MFG), l'OFAJ et UniFrance.

Edition 2020 : hybride (premiers jours en salles, puis sur la plateforme Festival Scope)

### **Französische Filmwoche / Semaine du film français, Berlin - Munich (fin nov - début déc)**

<https://www.franzoesische-filmwoche.de>

Organisée par le Bureau du cinéma, des médias et du jeu vidéo de l'Institut français d'Allemagne depuis 2001, en partenariat avec UniFrance et des cinémas du groupe Yorck de Berlin, le festival propose une quarantaine de films pour tous les âges, en première avec les distributeurs allemands ou inédits, présentés par une vingtaine de talents invités. En 2019, le nombre de spectateurs s'est élevé à 10000.

Edition 2020 : en ligne, sur Sooner

## Festival international du film pour enfants :

### **LUCAS, internationale Festival für junge Filmfans, Francfort (fin septembre)**

<https://lucas-filmfestival.de/en/>

Le festival international du film pour enfants, le Lucas, existe depuis 1975 et se déroule à Francfort-sur-le-Main, Offenbach et Wiesbaden. Il propose plus de 60 films (fictions, longs ou courts, documentaires, films d'animation et expérimentaux) pour différentes tranches d'âges (4 ans, 8 ans, 13 ans, 16 ans). Les enfants peuvent participer à l'élaboration du programme. Plusieurs prix y sont décernés, dont le plus généreux pour les films en compétition (21000 euros). L'édition 2019 a accueilli 10716 visiteurs.  
Edition 2020 : hybride (salles et sur sa propre plateforme)

### Festivals transdisciplinaires :

#### **Luminale, Francfort (mi-mars)**

<https://www.luminale.de/en>

Festival culturel biennal mettant en avant des œuvres artistiques et médiatiques et des installations mises en lumière. Il a lieu tous les deux ans depuis 2002 à **Francfort-sur-le-Main** et à **Offenbach**. Fondée à l'origine par la foire de Francfort en tant qu'événement parallèle à Light + Building, le plus grand salon mondial de l'éclairage et des techniques du bâtiment, la Luminale est aujourd'hui l'un des plus grands événements culturels de Francfort et de la région Rhin-Main avec environ 200000 visiteurs et 170 lieux.

Edition 2020 : annulée

#### **Rencontres internationales Paris-Berlin, nouveau cinéma et art contemporain**

*(mars à Paris, fin août à Berlin)*

<https://www.art-action.org/site/en/index.php>

Les manifestations des Rencontres, qui existent depuis 1997, ont la volonté de créer des circulations entre différentes pratiques artistiques liées à l'image en mouvement, explorant ainsi les formes artistiques émergentes. Chaque année, un public nombreux et des professionnels du monde entier se retrouvent pour y découvrir la programmation qui réunit séances de projection, expositions et performances – des œuvres d'artistes et réalisateurs reconnus sur la scène internationale, aux côtés de jeunes artistes et de réalisateurs diffusés pour la première fois. La dernière édition berlinoise a accueilli 4323 visiteurs.

Edition 2020 : en ligne, sur sa propre plateforme

### Festivals documentaires :

#### **DOK Leipzig (fin octobre)**

<https://www.dok-leipzig.de/en>

Le plus ancien festival de film documentaire en Allemagne, fondé en 1955, présente chaque année plus de 300 films venus de plus de 60 pays à plus de 48000 spectateurs. Il a un programme de formation Discovery Campus et une partie professionnelle importante, le DOK Industry, accueillant quelques 2000 professionnels.

Edition 2020 : hybride (salles et sur sa propre plateforme)

#### **DOK.fest München (mai)**

<https://www.dokfest-muenchen.de/?lang=en>

Le festival international du film documentaire de Munich se tient chaque année depuis 1985. Avec 45000 spectateurs, le DOK.fest est l'un des plus grands festivals européens de longs métrages documentaires.

Edition 2020 : en ligne, sur sa propre plateforme



## Festival dédié à l'animation / aux effets visuels numériques (VFX) :

### **TrickFilm Stuttgart / FMX (début mai)**

<https://www.itfs.de/en/>

<https://fmx.de/home>

Le festival international du film d'animation de Stuttgart existe depuis 1982 et est le seul de cette ampleur en Allemagne, proposant également un volet professionnel avec le FMX (Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media) sur les effets visuels numériques. 90000 euros de prix sont décernés dans les 12 catégories. Il accueille chaque année plus de 100000 spectateurs du monde entier, et le FMX quelques 6000 professionnels.

Edition 2020 : annulée

## Festival de court-métrages :

### **International Short Film Festival Oberhausen (mi mai)**

<https://www.kurzfilmtage.de/en/blog-festival-2020-en/>

C'est le plus ancien festival de court-métrage du monde. Fondé en 1954, il est réputé pour ses avancées esthétiques et politiques (manifeste d'Oberhausen). Il sélectionne environ 500 films parmi les 7000 qu'il reçoit et accrédite chaque année 1100 professionnels.. C'est avec la Berlinale, le seul autre festival en Allemagne sur la liste de l'association internationale de producteurs de films la FIAPF.

Edition 2020 : en ligne, sur sa propre plateforme

## Festival de films d'écoles :

### **Sehsüchte, Potsdam (avril)**

<https://sehsuechte.de/en/>

International Student Film Festival de la Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf, organisé depuis 1972. Il y présente plusieurs sections, dont un focus sur le scénario, un autre sur la production, et depuis 2019 la section 360° dédiée aux expériences immersives.

Edition 2020 : hybride (en salles et sur la plateforme VoD FestHome)

## Festivals jeu vidéo :

### **Gamescom, Cologne (août)**

<https://www.gamescom.de>

La Gamescom de Cologne est l'un des plus grands salons de jeux vidéo au monde. Les premières éditions, sous le nom de Games Convention, ont eu lieu à Leipzig dès 2002, avant de s'installer à Cologne en 2009 grâce à un solide soutien financier du Land et de la ville. La Gamescom accueille annuellement environ 373000 visiteurs. Elle est organisée par game-Verband der deutschen Games-Branche e.V., l'association professionnelle du secteur.

Edition 2020 : en ligne

**Gamesweekberlin / A MAZE / Womenize (avril)**

<https://www.gamesweekberlin.com/>

La gamesweekberlin (née en 2014 sous le nom de deutschegamestage) est la principale plateforme de communication et de mise en réseau pour le commerce, le développement et la culture des jeux vidéo en Europe. En parallèle, de multiples événements attirent quelques 27000 représentants de l'industrie et amateurs de jeux vidéo du monde entier : conférence sur le développement et le commerce des jeux QUO VADIS, festival indépendant de jeux vidéo A MAZE./Berlin, événement de jeu public, la Gamefest, dîner VIP matchmakedinner et, en particulier, programme d'action pour une plus grande diversité des genres dans les jeux : Womenize ! Games and Tech. En raison de la crise Corona, elle aura lieu du 28 au 30 octobre et A MAZE. du 22 au 25 juillet.

Edition 2020 : en ligne

**Festivals média innovation :****re:publica, Berlin (mars)**

<https://re-publica.com/en>

Conférence créée en 2006 devenue par la suite un festival de débats et de présentations sur l'internet et la société numérique. Les dernières éditions de re:publica ont enregistré un total de 25000 visites - Media Convention Berlin comprise.

**VRHAM! Virtual Reality & Arts Festival** Hambourg (juin)

Festival dédié à la réalité virtuelle et aux arts et performance AR, VR, Films 360... La quatrième édition se présentera sous format hybride.

**media convention Berlin (MCB) (août)**

<https://20.mediaconventionberlin.com/en>

C'est l'un des congrès sur les médias les plus innovants en Europe. Les tendances et les développements actuels du marché dans la société des médias numériques, ainsi que les questions qui en découlent pour la politique des médias et des réseaux y sont abordés. Des experts, des créateurs de médias et des natifs du numérique s'y réunissent : fondateurs, acteurs établis, joueurs, activistes du net, scientifiques, directeurs et gestionnaires de sociétés de radiodiffusion et de médias, snapchaters, YouTuber, politiciens, influenceurs et développeurs...

MCB et re:publica réunies pour une septième présentation commune du 10 au 12 août 2020 à la STATION de Berlin.

Edition 2020 : hybride

**Prix****Lola, deutscher Filmpreis, Berlin (fin avril)**

<https://www.deutscher-filmpreis.de>

C'est l'équivalent des Césars, le Prix du film allemand, décerné fin avril à Berlin par l'Académie allemande du film et le FFA (équivalent du CNC) depuis 1951. Doté de 2,9 millions d'euros, c'est la cérémonie la plus riche du pays. Les prix sont attribués par les quelques 2000 membres de l'Académie allemande du film.

**Deutscher Computerspielpreis, Berlin ou Munich (avril)**

<https://deutscher-computerspielpreis.de/>

Le prix allemand du jeu vidéo, le Deutscher Computerspielpreis (DCP), est un ensemble de prix décernés par le ministère fédéral des transports et des infrastructures numériques (BMVI) et l'association professionnelle de l'industrie des jeux vidéo, la "game", avec le soutien de la Fondation pour la culture du jeu numérique (Stiftung Digitale Spielkultur). Avec un montant total de 590000 euros (DCP 2019), dont la moitié est prise en charge par le BMVI et l'autre moitié par game-Verband der deutschen Games Branche e.V., le DCP est le plus prestigieux et le plus richement doté du secteur. Le prix est décerné chaque année, alternativement à Berlin et à Munich. L'accent est mis sur la promotion de jeux vidéo innovants, avec un fort potentiel culturel ou pédagogique, produits principalement en Allemagne. Un autre critère important pour le prix est le caractère ludique du jeu. Un jury d'experts indépendants attribue les prix dans un total de 14 catégories, dont trois sont internationales. En outre, un prix du public est décerné. A noter que jusqu'en 2019, et la mise en place du fonds d'aide fédéral de 50 millions d'euros, le DCP était la seule aide publique et fédérale existante au secteur !

## B) Acteurs français en Allemagne

Les principales entreprises françaises implantées en Allemagne sont des filiales de sociétés françaises :

### **Webedia Allemagne (Berlin, Munich, Hamburg)**

<https://webedia-group.de/>

Webedia est le premier groupe média pour le divertissement en ligne, fondé en 2007 à Levallois-Perret et présent dans 13 pays, touchant 226 millions d'utilisateurs. Avec un maillage de 20 marques, il accompagne les talents et les chaînes YouTube. Webedia Deutschland, filiale du groupe français spécialisée dans la promotion de contenu en ligne, gère, depuis ses bureaux à Munich, Berlin et Hambourg comptant 220 employés, divers sites dans les domaines du cinéma et des jeux vidéo (Filmstarts (version allemande d'Allociné), Moviepilot, Flimmer, Gamestar, Gamepro, IGN Deutschland, Mein MMO ou encore le réseau de chaînes YouTube Allyance Network. En 2018, le groupe auquel elle appartient a réalisé un chiffre d'affaires estimé à 400 millions d'euros.

### **Ubisoft Allemagne (Düsseldorf, Mayence, Berlin)**

<https://www.ubisoft.com/en-US/office/germany.aspx>

Cette multinationale, implantée à Montreuil depuis 1986, développe, produit et publie des jeux vidéo. Elle compte parmi les sociétés de production les plus importantes au monde. Elle est présente dans 20 pays, embauchant plus de 14000 personnes.

Ubisoft Germany, connue depuis 2018 sous le nom de la société Ubisoft Blue Byte (Ubisoft a racheté le studio Blue Byte en 2001), est un studio de jeux vidéo allemand présent dans trois villes allemandes et employant près de 620 salariés. Il est connu pour avoir développé les séries *Anno* et *The Settlers* et s'engage également pour l'éducation. En 2018-2019, le groupe a réalisé un chiffre d'affaires de 1,8 milliard d'euros.

## Producteurs de films :

### **Gaumont (implantée depuis 2018 à Cologne et depuis 2020 à Berlin)**

<https://www.gaumont.de>

Ambition de développer et produire depuis l'Allemagne des séries et films locaux.

**The Coproduction office** (*Berlin*)  
<https://coproductionoffice.eu/about>

**Distributeurs de films:**

**Studio Canal Germany** (*Berlin, Munich*)  
<https://www.studiocanal.de>

**Wild Bunch Germany** (*Munich, Berlin*)  
<https://www.wildbunch-germany.de>