



## 15ème législature

<b>Question N° :</b> <b>44766</b>	De <b>Mme Sonia Krimi</b> ( La République en Marche - Manche )	<b>Question écrite</b>
<b>Ministère interrogé</b> > Culture		<b>Ministère attributaire</b> > Culture
<b>Rubrique</b> >tourisme et loisirs	<b>Tête d'analyse</b> >La reconnaissance du jeu de société comme produit culturel	<b>Analyse</b> > La reconnaissance du jeu de société comme produit culturel.
Question publiée au JO le : <b>08/03/2022</b> Date de changement d'attribution : <b>21/05/2022</b> Question retirée le : <b>21/06/2022</b> (fin de mandat)		

### Texte de la question

Mme Sonia Krimi attire l'attention de Mme la ministre de la culture sur la reconnaissance du jeu de société comme produit culturel. Les jeux de société enrichissent les connaissances et les compétences cognitives des utilisateurs, constituant un moyen de socialisation important. Ces derniers temps, les jeux de société ont été d'une grande aide, notamment pour les parents à destination des enfants, notamment durant les confinements que le pays a connus depuis l'apparition du covid-19. En témoigne une forte hausse enregistrée dans la vente de ces jeux pendant ces périodes, à l'instar des livres ou des films. Les jeux de société appartiennent tout autant au monde de la culture car il s'agit d'une expérience conceptuelle et humaine, d'une œuvre de l'esprit. Pourtant, ils ne bénéficient actuellement pas d'une véritable reconnaissance en tant que « produit culturel ». Elle lui demande, en conséquence, si le Gouvernement entend reconnaître les jeux de société comme des produits culturels.