



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Flying Secoya lance une collaboration stratégique avec Game Only et l'outil Jyros pour accélérer la transition bas carbone et RSE de l'industrie du jeu vidéo à l'échelle européenne

Paris et Lyon, le 17 novembre 2025 —

Pionnier de la production responsable dans les industries du cinéma, de l'audiovisuel et de la publicité, Flying Secoya étend aujourd'hui son engagement à un nouveau segment des Industries Culturelles et Créatives (ICC) : le jeu vidéo.

L'entreprise annonce la signature d'une collaboration stratégique avec Game Only, l'association qui fédère la filière du jeu vidéo en région Auvergne-Rhône-Alpes et créatrice de Jyros, premier calculateur d'impact environnemental dédié au secteur, lancé en 2023 avec le Consortium National du Jeu Vidéo pour l'Environnement.

Cette alliance s'inscrit dans une volonté partagée d'accélérer la transition bas carbone et RSE du secteur à l'échelle européenne, sur un socle commun de valeurs et d'exigences méthodologiques.

Une infrastructure au service d'une production responsable

En s'appuyant sur la Plateforme Flying Secoya, les utilisateurs de l'outil Jyros bénéficieront d'une infrastructure technologique et méthodologique conçue pour orchestrer la transition environnementale, sociale et économique des filières culturelles. Ce partenariat vise à structurer un parcours complet de production responsable dans le jeu vidéo, fondé sur la mesure d'impact, la donnée carbone et le pilotage stratégique RSE.

Au-delà de la dimension technologique, cette collaboration ouvre une nouvelle voie : celle de la gestion des risques extra-financiers et de la prise en compte des attentes des investisseurs et des institutions. Elle incarne pour les deux organisations la conviction que la transition de la filière ne se décrète pas — elle se construit par la donnée, la méthode et la coopération entre acteurs économiques, institutionnels et créatifs.

Des ambitions partagées pour la filière

*« Ce partenariat marque une étape décisive pour l'industrie du jeu vidéo. Il va nous permettre d'accompagner nos studios et partenaires dans un passage à l'action concret pour décarboner le secteur, avec une méthodologie data-driven adaptée aux spécificités de nos métiers, tout en préparant la filière à répondre aux attentes des investisseurs et des institutions », déclare **Mathilde Yagoubi**, Directrice générale de Game Only et co-fondatrice de Jyros.*

« La force de notre alliance avec Game Only réside dans la capacité à articuler stratégie, données et accompagnement opérationnel. Ensemble, nous



*construisons un modèle de transition qui dépasse le seul cadre environnemental pour devenir un véritable cadre de gouvernance durable à l'échelle européenne », ajoute **Pauline Pezerat**, Directrice Générale de Flying Secoya.*

Une continuité des travaux sectoriels engagés

Ce partenariat s'inscrit dans la continuité des démarches menées par Flying Secoya aux côtés de la FICAM et d'autres organisations professionnelles, visant à structurer des trajectoires bas carbone et RSE sectorielles pour les filières du cinéma, de l'audiovisuel, de la publicité et désormais du jeu vidéo.

Grâce à la connexion de l'outil Jyros à la Plateforme Flying Secoya, les acteurs de la filière du jeu vidéo pourront :

- **Mesurer et piloter** leurs impacts environnementaux, sociaux et de gouvernance (ESG),
- **Définir** des trajectoires bas carbone et RSE adaptées à leurs modèles de production,
- **Anticiper** les exigences réglementaires et financières européennes,
- **Valoriser** leurs engagements auprès des institutions et des investisseurs,
- **Mutualiser** leurs ressources et partager des indicateurs communs à l'échelle du secteur.

Jyros restera accessible à l'ensemble des entreprises du jeu vidéo, notamment pour répondre au dispositif d'écoconditionnalité du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), qui conditionne l'accès aux financements publics à la mise en œuvre d'une démarche environnementale conforme aux exigences en vigueur.

À propos de Flying Secoya

Depuis 2018, Flying Secoya accompagne l'industrie du cinéma, de l'audiovisuel et de publicité dans sa transition RSE et bas carbone. Certifiée B Corp, l'entreprise a été distinguée à plusieurs reprises en France et à l'international pour son engagement en faveur d'une transformation durable du secteur. Elle déploie aujourd'hui la Plateforme Flying Secoya, une infrastructure technologique et collaborative au service de la transformation durable des filières culturelles à l'échelle européenne.

👉 www.flyingsecoya.com

À propos de Game Only

Game Only fédère les entreprises du jeu vidéo en région Auvergne-Rhône-Alpes. L'association œuvre à la structuration, la reconnaissance et la durabilité de la filière, en accompagnant studios, écoles et partenaires institutionnels dans le développement économique, créatif et responsable de leurs activités.



Game Only est chef de file du Consortium National du Jeu Vidéo pour l'Environnement et créateur de l'outil Jyros, calculateur d'impact environnemental lancé en 2023 et déjà adopté par plus de 500 entreprises en France et en Europe. Jyros est finaliste des Playing for the Planet Awards 2025.

👉 www.gameonly.org

Contact presse

contact@flyingsecoya.io

elodie@gameonly.org

Flying Secoya and Game Only launch Europe's first data-driven ESG transition infrastructure for the Video Game industry

Flying Secoya announces a strategic collaboration with Game Only and the Jyros tool to accelerate the low-carbon and ESG transition of the European Media & Entertainment and Video Game industries

Paris and Lyon – November 17, 2025

Recognised as a pioneer of responsible production within the global Media & Entertainment Industry, Flying Secoya is now expanding its action to a new Cultural and Creative Industries (CCI) vertical: Video Games.

The company announces a strategic collaboration with Game Only, the association representing the video game ecosystem in the Auvergne-Rhône-Alpes region, and creator of Jyros, the first environmental-impact assessment tool dedicated to the video game sector, launched in 2023 in partnership with the National Video Game Consortium for the Environment.

This alliance is driven by a shared ambition: to accelerate the low-carbon and ESG transition of the industry on a European scale, through aligned values, shared data, and methodological rigour.

A shared infrastructure to enable responsible production at scale

Through its connection to the Flying Secoya Platform, Jyros users will access an integrated technological and methodological infrastructure designed to orchestrate the environmental, social and economic transformation of cultural production value chains.

The collaboration aims to create the first end-to-end responsible production framework for the video game sector, combining impact measurement, carbon-data management, and strategic ESG steering.

Beyond the technology, this partnership also introduces a new governance paradigm based on extra-financial risk management and growing expectations from investors, public institutions and funding bodies.

Shared ambitions for an industry-wide transformation



"This partnership represents a decisive milestone for the Video Game industry. It will enable our studios and partners to take meaningful and measurable action toward decarbonisation, using a data-driven framework tailored to our production environments, while preparing the sector to meet institutional and investor-led requirements," says **Mathilde Yagoubi**, CEO of Game Only and co-founder of Jyros.

"Our combined strength with Game Only lies in the ability to align strategy, data and operational deployment. Together, we are building a European-level sustainable governance model that goes far beyond environmental performance," adds **Pauline Pezerat**, CEO of Flying Secoya.

Building on cross-sector foundations already underway

This partnership continues Flying Secoya's industry-transformation efforts, already implemented alongside FICAM and several professional organisations, targeting sector-based low-carbon and ESG roadmaps across film, television, advertising and now video games.

By connecting Jyros to the Flying Secoya Platform, video game companies will be able to:

- **Measure** and steer ESG performance • Build production-specific decarbonisation and ESG roadmaps
- **Anticipate** EU-level regulatory and financial requirements
- **Demonstrate** progress to institutions and investors
- **Share** common KPIs and mutualise resources across the sector

Jyros will remain accessible to all video game companies, notably to comply with the eco-conditionality framework introduced by the *Centre national du cinéma et de l'image animée* (CNC), which conditions access to public funding on the implementation of an eligible and compliant environmental approach.

About Flying Secoya

Founded in 2018, Flying Secoya supports the Media & Entertainment Industry's transition to low-carbon and ESG-aligned production. Certified B Corp, the organisation has received several French and international awards for its leadership in sustainable industry transformation. Today, Flying Secoya deploys the Flying Secoya Platform, a collaborative and technological infrastructure supporting the sustainable transition of cultural industries across Europe.

👉 www.flyingsecoya.com

About Game Only

Game Only brings together the organisations and professionals of the video game industry in the Auvergne-Rhône-Alpes region. The association promotes the development, recognition, and long-term resilience of the sector, supporting studios, schools and institutional partners in their creative, economic and responsible growth.



Game Only leads the National Video Game Consortium for the Environment and created Jyros, launched in 2023 and already adopted by more than 500 companies across Europe. Jyros is a finalist of the 2025 Playing for the Planet Awards.

👉 www.gameonly.org

Press Contacts

contact@flyingsecoya.io

elodie@gameonly.org