RAPPORT D'ACTIVITES 2009 - 2010

Edito

Chers adhérents,

Les mutations qui marquent notre secteur sont une chance pour le développement de jeux vidéo en France. Nouvelles expériences, nouvelles interfaces, nouveaux modes de distributions et nouvelles relations avec les joueurs. Nos développeurs ont beaucoup à offrir à un public vaste et varié.

Pour autant, notre pays souffre de nombreuses contraintes qui lui sont propres. C'est le rôle du SNJV que de travailler avec nos différentes institutions pour alléger ces contraintes et rendre notre pays compétitif face aux nombreux territoires de par le monde, si engagés pour le développement de jeux vidéo.

Nous avons les talents, les idées et l'énergie pour créer ou participer à la création des jeux vidéo que demande un vaste public toujours plus exigeant, pour défricher les territoires nouveaux du jeu vidéo. Nous continuerons donc à nous mobiliser sans relâche pour développer de nouveaux outils de financement, clarifier les contraintes juridiques qui nous frappent, former les talents dont nous avons besoin, ouvrir de nouveaux espaces de commercialisation pour nos jeux dans le monde et faire connaître notre secteur.

Cela exigera un travail collectif, un engagement de tous. Le SNJV ne vit que par et pour vous. Vos idées, votre temps, votre financement.

Ce rapport d'activités rend compte du travail effectué depuis notre dernière Assemblée Générale en septembre 2009.

Tant reste encore à faire ! Rejoignez nous, impliquez vous !

Bien amicalement,

Nicolas Gaume - Président

1e Partie :

Présentation du Syndicat National du Jeu Vidéo

Créé en 2008, dans la continuité de l'Association des Producteurs d'œuvres Multimédia (APOM), le SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDEO (SNJV), syndicat professionnel, rassemble :

- les entreprises de production de jeux vidéo et de programmes multimédia ludiques ;
- les personnes morales et physiques qui leur apportent un concours régulier, et notamment les créateurs indépendants, les éditeurs, les distributeurs, les organismes de formation publics ou privés ainsi que les laboratoires de recherche, publics et privés, réalisant des recherches en matière de jeux vidéo ou de technologies et techniques s'y afférant ;
- les associations professionnelles régionales œuvrant au développement de la filière jeu vidéo ;

En vue d'une meilleure connaissance, d'un meilleur développement, d'une meilleure représentation, et d'une meilleure défense de la profession et des métiers du jeu vidéo.

Le SNJV est un des membres fondateurs de l'EGDF (European Games Developers Federation) qui représente les développeurs de jeux vidéo indépendants en Europe.

1. Monographie du Syndicat National du Jeu Vidéo

Syndicat professionnel enregistré à la préfecture de Paris, le 15 novembre 2008 sous le numéro 20583.

<u>120 membres actifs au 1er juin 2010</u> :

+27% par rapport à septembre 2009

- ✓ 90 studios de développement
- ✓ 8 éditeurs de jeux vidéo
- ✓ 7 entreprises de middleware
- ✓ 7 entreprises prestataires de services
- ✓ 5 associations régionales d'entreprises représentants une centaine d'entreprises
- ✓ 2 organismes d'enseignement
- ✓ 1 agence de développement économique

La liste complète des adhérents est accessible en permanence sur le site internet du syndicat : http://www.snjv.org

Un logo distinctif (disponible sur demande) permet de distinguer les membres du syndicat et de se prévaloir de cette appartenance :

Le financement de l'organisation est entièrement assuré par les cotisations des membres actifs, associés et sympathisants.

Composition du Conseil d'administration :

Le Syndicat National du Jeu Vidéo est administré par un Conseil d'administration composé de membres élus pour deux ans par l'Assemblée Générale des adhérents.
Siègent également aux réunions du Conseil les représentants des associations professionnelles régionales qui œuvrent au développement de la filière jeu vidéo.

Collège Membres Actifs:

* KYLOTONN (Roman Vincent)
* MIMESIS REPUBLIC (Nicolas Gaume)
* LOAD INC (Denis Bourdain)
* MEKENSLEEP (Olivier Lejade)
* QUANTIC DREAM (Guillaume de Fondaumière)
* EUGEN SYSTEM (Cédric Ledressay)
* PHOENIX INTERACTIVE (Pierre Mousson)

Collège Membres Associés:

* ANUMAN INTERACTIVE (Alain Milly)
* FOCUS HOME INTERACTIVE (Cédric Lagarrigue)

Collège Sympathisants:

* CONNECTION EVENTS (Pierre Carde)

Associations Régionales :

* BORDEAUX GAMES (Fabrice Carré)
* CAPITAL GAMES (Patrick Pligersdorffer)
* GAMESUD (Thierry Platon)
* GAME IN (Benoît Clerc)
* LYONGAME / IMAGINOVE (Laurent Bénadiba)

Président du Conseil d'Administration:

* Nicolas GAUME – Président MIMESIS REPUBLIC (president@snjv.org)

Trésorier:

* Denis Bourdain – Gérant LOAD INC (tresorier@snjv.org)

Délégué Général:

* Julien Villedieu (dg@snjv.org)

Le Conseil d'administration du Snjv se réunit une fois par mois au siège du syndicat, mais aussi en province pour permettre un échange dans la continuité avec nos adhérents.

2. Dates clés (depuis sept 2009) :

Septembre 2009 : Publication des 2 mémentos pratiques sur la gestion des difficultés financières des entreprises : « les procédures collectives » et « le recouvrement de créances ». Création de l'observatoire du jeu vidéo avec le CNC. Plus de la moitié des projets retenus dans le cadre de l'appel à projets Serious Games sont finalement portés par des studios de développement de jeux vidéo.

Octobre 2009 : Publication d'un livre blanc sur les conditions du développement de l'industrie du jeu vidéo en France. Livre blanc remis à la commission chargée de réfléchir à l'utilisation du Grand Emprunt.

Novembre 2009 : Réunion des acteurs français du middleware afin de mettre en commun les problématiques de développement. Partenariat du Snjv avec le Digiworld Summit (Montpellier) et la Game Connection (Lyon). Intervention auprès du programme MEDIA concernant les nouvelles modalités d'éligibilité des productions.

Janvier 2010 : Dépôt des amendements CIJV à l'Assemblée Nationale. Lobbying auprès des membres de la commission des finances de l'Assemblée Nationale et du Sénat. Rejet des amendements.

Février 2010 : Rencontres à l'Elysée et à Matignon afin de soutenir nos démarches. Rejet des amendements pour la seconde fois au Sénat.

Mars 2010 : Proposition de rescrit fiscal pour le CIJV. Propositions d'évolution du Fonds d'aide au Jeu Vidéo. Publication du guide sur le régime juridique de l'entreprise de jeux vidéo. Début du tour de France des adhérents.

Avril 2010 : Tentative de médiation dans le cadre du Musée du Jeu Vidéo. 2e commission nationale du Snjv avec les organismes d'enseignement aux métiers du jeu vidéo. Lancement de la labellisation des formations. Publication du rescrit fiscal sur le CIJV. Audition par la commission des affaires culturelles du Sénat. Déplacement avec le Ministre de la Culture dans le Nord-Pas-de-Calais.

Mai 2010 : Rendez-vous avec Oséo et le Commissariat général à l'investissement dans le cadre des travaux sur le projet de mise en place de prêts participatifs pour les entreprises du jeu vidéo. Finalisation du dossier Bureau Export du Jeu Vidéo. Rendez-vous avec Nadine Morano.

Juin 2010 : Rendez-vous parlementaires majorité et opposition. Publication des résultats de l'observatoire français du jeu vidéo.

3. Actions actuellement en cours :

- Publication des résultats de l'observatoire français du jeu vidéo
- Lobbying actif auprès du gouvernement pour la mise en place des prêts participatifs
- Mise en place des rendez-vous parlementaires du jeu vidéo
- Labellisations de formations
- Rédaction du guide sur le financement de la production et des entreprises de jeu vidéo
- Finalisation du dossier de présentation du Bureau Export du Jeu Vidéo en vu d'obtenir un financement publique pour sa création
- Elaboration du site internet « parents aux manettes » afin de sensibiliser les parents et grands parents sur les pratiques du jeu vidéo
- Préparation de la mission économique au Brésil en novembre 2010
- Lobbying autour de la mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo
- Préparation des actions de communication du 2e semestre 2010
- Intensification des contacts parlementaires avec l'opposition en vu des échéances électorales
- Auditions dans le cadre de commissions parlementaires (culture, ré industrialisations, fiscalité)

4. Communication & relations presse :

Le Syndicat National du Jeu Vidéo a poursuivi cette année les actions de basée sur les propositions et recommandations des professionnels du jeu vidéo dans les différents domaines d'activités travaillés.

La communication du SNJV s'articule autour d'opportunités rédactionnelles, d'interviews, de relations presse mais également de l'animation des différents canaux de communication sur Internet : site web, compte Twitter et page Facebook.

Les relations presse :

Le SNJV communique essentiellement à travers ses communiqués de presse et les réponses aux interviews des journalistes.

Ainsi, ce sont 6 communiqués de presse qui ont été diffusés depuis septembre 2009, en fonction des actualités du syndicat. Ils ont généré de très nombreuses retombées dans la presse spécialisée française et internationale mais aussi dans la presse économique généraliste et ont permis d'augmenter sensiblement la notoriété de nos actions et de notre organisation auprès des médias en général.

L'intégralité des retombées presse est consultable en ligne sur le site Internet du syndicat : http://www.snjv.org/fr/espace-presse/revue-presse.html

Liste des communiqués de presse diffusés cette année :

« Le SNJV réagit aux résultats de l'appel à projets serious gaming du gouvernement et appelle à un soutien du secteur du jeu vidéo » - sept 2009

« Grand Emprunt National : Le SNJV présente les 5 mesures clés pour relever les défis industriels du jeu vidéo » – oct 2009

« Les professionnels du jeu vidéo créent un label pour promouvoir les formations initiales qui répondent aux exigences du secteur » – Novembre 2009

« Indignation des professionnels du jeu vidéo après les propos tenus par Nadine Morano » – décembre 2009

« La production française de Jeux vidéo de nouveau sanctionnée au Sénat, le SNJV reste mobilisé » – février 2010

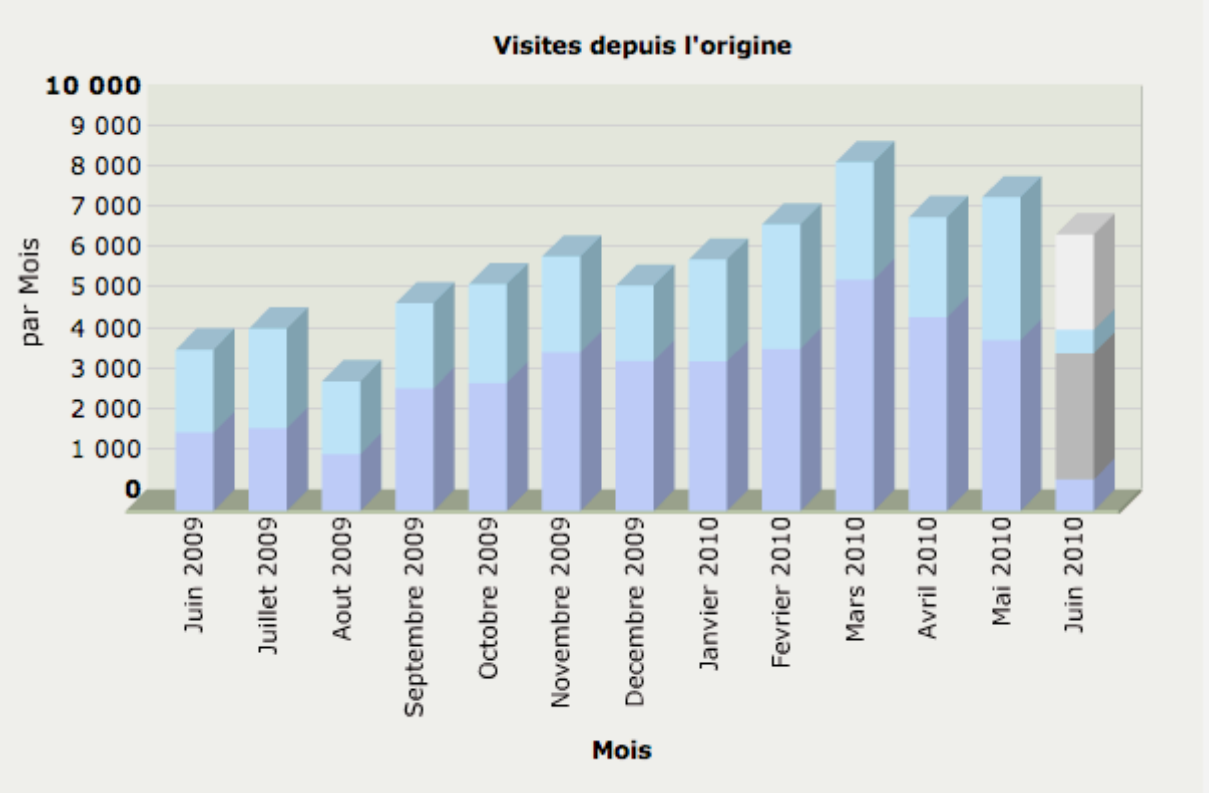
« Le Syndicat National du Jeu Vidéo se félicite de l'élan impulsé par le Ministre de la Culture sur le secteur du Jeu vidéo » – Avril 2010

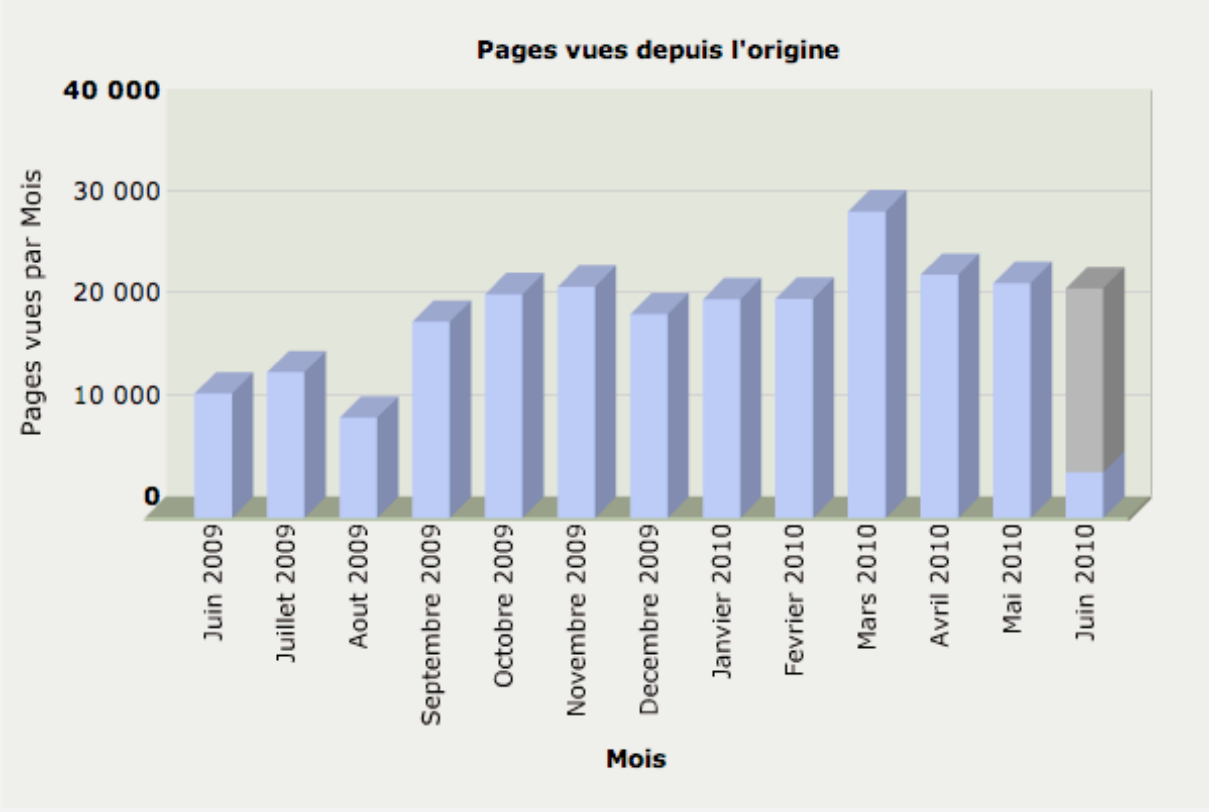
La communication sur Internet :

Le site Internet www.snjv.org:

Le site Internet du SNJV, conçu début 2009 comme une vitrine sur la filière et sur les entreprises mais aussi de façon à permettre la mise en avant rapide des communications du syndicat connaît une augmentation constante de sa fréquentation.

Ainsi, en moyenne depuis 3 mois le site comptabilise plus de 8 000 visites par mois pour environ 4 000 visiteurs uniques chaque mois, ce qui représente plus de 30 000 pages vues chaque mois.


Visites depuis l'origine
10 000
9 000
8 000
7 000
6 000
5 000
4 000
3 000
2 000
1 000
0
par Mois
Juin 2009
Juillet 2009
Aout 2009
Septembre 2009
Octobre 2009
Novembre 2009
Decembre 2009
Janvier 2010
Fevrier 2010
Mars 2010
Avril 2010
Mai 2010
Juin 2010
Mois


Pages vues depuis l'origine
40 000
30 000
20 000
10 000
0
Pages vues par Mois
Juin 2009
Juillet 2009
Aout 2009
Septembre 2009
Octobre 2009
Novembre 2009
Decembre 2009
Janvier 2010
Fevrier 2010
Mars 2010
Avril 2010
Mai 2010
Juin 2010
Mois

En un an, le site internet rassemble désormais chaque mois deux fois plus de visiteurs, qui restent en moyenne 2min 39sec sur le site.

Le site est mis à jour quotidiennement et possède de nouvelles rubriques depuis septembre 2009 :

- informations sur les sorties de jeux des adhérents du Snjv
- espace labellisation des formations à destination des écoles et des étudiants
- nouvel annuaire des adhérents permettant une recherche multicritères

Twitter :

Le compte Twitter **Julv_Snjv**, créé en août 2009 permet au Snjv de diffuser régulièrement des informations sur le secteur et des réactions à l'actualité.

Il comprend plus de 210 followers et est référencé dans de nombreuses listes de diffusion.

Les internautes peuvent donc régulièrement suivre les activités du SNJV.

Facebook :

En novembre 2009, le Snjv a créé un compte Facebook pour mettre en réseau les adhérents et amis du syndicat. Complémentaire du site internet et du compte Twitter, la page Facebook permet une interactivité permanente avec le réseau du Snjv.

La communication interne :

Le Conseil d'administration qui se réunit une fois par mois, informe régulièrement ses membres des décisions prises et des sujets traités au sein de l'organisation. Cette communication s'effectue par le biais des lettres d'information mensuelles et des informations spéciales adressées aux membres au gré des actualités.

SNJV
SYNDICAT NATIONAL du JEU VIDÉO

Lettre d'informations n°6 - AVRIL 2009

Publication de l'instruction fiscale sur le Crédit d'Impôt Jeux vidéo

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

l'instruction fiscale relative au Crédit d'Impôt Jeux vidéo vient de paraître.

Téléchargez-là ici

Ce document rédigé par la Direction Générale des Finances Publiques commente les modalités d'application du crédit d'impôt pour les sociétés éligibles.

Si vous bénéficiez d'un agrément provisoire au titre du CIJV, je vous invite à vous reporter à ce document dans le cadre de vos démarches de demande de remboursement du crédit d'impôt.

Je vous rappelle également que le SNJV a publié le mois

Le SNJV crée le comité de vigilance

Pour en finir avec les contre-vérités sur notre industrie

Victime régulière d'attaques injustifiées, notamment dans les médias nationaux, notre industrie a décidé de réagir par la voix du syndicat national du jeu vidéo.

Lors du dernier Conseil d'administration, le SNJV a donc décidé la création d'un groupe d'experts et de personnalités de divers horizons (juristes, medecins, psy, journalistes, sportifs, joueurs, personnalités des médias) dont les missions seront :

- réagir systématiquement et de façon argumentée aux attaques dont est victime notre industrie

- mener une action de pédagogie et d'information sur l'industrie du jeu vidéo et les contenus auprès de tous les publics concernés (médias, grand public, associations de parents,...)

La composition du comité de vigilance est en cours.

Plus d'une dizaine de lettres et d'informations spéciales ont été adressées en exclusivité aux membres du SNJV depuis septembre 2009.

5. Les services aux adhérents :

Le SNJV a mis en place des services concrets à destination des ses membres.

Rappel des services mis en place début 2009 :

✓ **<u>L'assurance chômage pour les dirigeants d'entreprise dans le secteur du jeu vidéo :</u>**

(Voir fiche descriptive en annexe)

Cette garantie permet de couvrir les risques de perte d'emploi pour les mandataires sociaux et dirigeants.

A l'heure actuelle, les dispositifs classiques proposés par les différentes compagnies d'assurances ne garantissent pas une couverture suffisante et adaptée pour nos membres. Sur la base d'un cahier des charges élaboré par le SNJV, plusieurs spécialistes de l'assurance ont été consultés afin d'obtenir l'offre la mieux adaptée aux contraintes et spécificités de nos entreprises. La Garantie chômage pour les dirigeants adhérents du SNJV est donc disponible depuis quelques mois.

<u>Cette garantie est intéressante pour plusieurs raisons</u> :

- elle offre des montants de garantie et des durées d'indemnisations optimales au regard du montant des primes,
- Normalement accessible qu'aux adhérents des organismes patronaux Medef et Cgpme (donc sous condition de cotisations) elle est désormais ouverte aux adhérents du SNJV,
- Elle est proposée par la GSC, organisme paritaire qui garantit, lors du traitement des demandes d'indemnisations, une bonne prise en compte des statuts de dirigeants d'entreprises.

Notre partenaire d'assurances, le cabinet CFR, a mandaté un interlocuteur dédié pour nos membres, intéressés par cette garantie.

A ce jour (juin 2010) 5 entreprises bénéficient d'un contrat GSC proposé par le Snjv et 5 autres sont actuellement à l'étude.

✓ **<u>Plateforme d'échanges du SNJV destinée aux adhérents</u> :**

Un système de petites annonces et de bourse d'échanges pour les adhérents afin d'échanger, vendre et acheter des prestations ou du matériel.

- ✓ **Négociations d'avantages tarifaires pour les adhérents sur des événements du secteur :**

Game connection, Games2TV2Games Summit (Mipcom), Assises du Numérique, Digiworld Summit, etc…

Pour tous ces événements, et en relation avec les associations régionales, nous négocions des conditions tarifaires préférentielles avec les organisateurs afin de permettre une présence en nombre de nos adhérents.

Depuis septembre 2009, le Snjv a mis en place un service supplémentaire :

- ✓ **Responsabilité Civile Professionnelle pour les entreprises du secteur du jeu vidéo :**

Le Snjv a mis en place en Avril 2010 une Garantie Responsabilité Civile Professionnelle dédiée aux activités de développement et d'édition de jeux vidéo.

Fruit de plusieurs mois de travail avec la compagnie d'assurances Hiscox et le cabinet de courtage CRF, cette garantie a été créée sur mesure pour les adhérents et couvre le monde entier pour des risque allant de 150 k€ à 15M€.

A titre d'exemple, la garantie couvre notamment :

- Les fautes professionnelles : erreurs, omissions, imprudence
- La non-conformité, le défaut de performance ou de fonctionnement
- La violation des droits de propriété intellectuelle y compris du fait du préposé et même lorsque la direction de celui-ci est au courant
- Les retards dans la prestation
- Les conflits d'intérêts entre un ancien salarié et la société assurée, sur le fondement de la paternité d'un jeu
- etc...

Nous avons négocié et obtenu pour nos adhérents un tarif de -20% sur le prix public ainsi que la mise en place d'une grille de primes forfaitaires pour toute activité comprenant jusqu'à 40% du Chiffre d'affaires aux USA/Canada et au-delà avec une cotation spécifique. Cette garantie est aujourd'hui la plus compétitive avec un tel niveau obtenu de garanties spécifiques. A ce jour (Juin 2010), 5 entreprises adhérentes du Snjv bénéficient déjà de cette nouvelle garantie et 8 autres sont en cours de réflexion pour la mise en place de ce nouveau contrat.

6. Les Publications du Syndicat :

Le Syndicat National du Jeu Vidéo publie régulièrement des ouvrages didactiques à l'attention des adhérents sur des sujets précis touchant au développement des entreprises.

Ainsi, outre la mise à jour du guide sur le Crédit d'impôt jeux vidéo réalisé en Mars 2010 (1ere édition en mars 2009), le Snjv a publié depuis septembre 2009 plusieurs documents :

- **Guide pratique sur le régime juridique de l'entreprise de jeux vidéo** (Mars 2010)
- **Livre blanc sur les 5 mesures clés pour relever les défis industriels du jeu vidéo en France** (Novembre 2009)
- **2 mémentos juridiques pratiques** (Octobre 2009)

Le Snjv s'apprête, par ailleurs, à publier avec le CNC les résultats de l'observatoire français du jeu vidéo et travaille aussi à l'écriture d'un guide pratique sur le financement des entreprises et de la production de jeux vidéo.
Ces publications et études du Syndicat, proposées durant l'année écoulée ont également permis de nombreuses mises en relations fructueuses.

- ✓ **<u>Mémento pratique sur le recouvrement de créances</u>**

Quoi de plus naturel que de réclamer le paiement d'une facture due ? L'exercice peut pourtant se révéler pénible, voire impossible, si l'on ne prend pas quelques précautions élémentaires. Il ne faut pas oublier en effet que notre système judiciaire privilégie les droits de la défense, donc ceux du débiteur, et ce … aux dépens du créancier.
De plus dans notre secteur, il est souvent difficile de négocier de façon équilibrée les contrats de prestations car les rapports de force sont souvent dictés par la réalité du marché et la capacité de financement des parties engagées en pourparlers.
Le recouvrement en tant que tel ne représente que le dernier tiers d'un processus qui sera définitivement compromis si les deux premières étapes ont été négligées. Le SNJV a rédigé avec la collaboration active de Me Poupat, avocat spécialiste du règlement des différends commerciaux, un mémento pratique relatif aux éléments indispensables que sont le contrat, les pièces intelligibles et la procédure judiciaire.

- ✓ **Mémento pratique sur le règlement des difficultés des entreprises**

Partant du constat que nombreuses sont les entreprises démunies sur les solution de règlement de leurs difficultés, le SNJV a élaboré avec le concours actif de Me Manseau, spécialiste des procédures collectives, un mémento pratique visant à faire la lumière sur toutes les solutions offertes aux entreprises qui se retrouvent dans ces situations délicates.

- ✓ **Guide pratique sur le régime juridique du Jeu Vidéo**

En réponse à l'insécurité juridique qui pèse sur le secteur du jeu vidéo à l'heure actuelle, le SNJV a élaboré un ouvrage complet qui fait un état du droit actuellement en vigueur, de la position de la jurisprudence et qui ébauche les usages de la profession en matière d'oeuvre collective sur ce sujet.

Des solutions concrètes sont également proposées aux entreprises pour gérer la relation contractuelle avec les salariés des studios de développement.

2e Partie

Bilan des actions réalisées depuis septembre 2009

Le SNJV a défini dès sa création 4 grandes thématiques d'actions :

- le financement des entreprises et de la production de jeux vidéo
- la question du régime juridique du jeu vidéo et ses dérivés : convention collective notamment
- l'emploi et la formation
- la communication sur le secteur, les métiers et les créateurs

Toutes les opérations du Snjv sont réalisées dans le cadre d'un plan d'actions voté par le Conseil d'administration et dont le suivi opérationnel est assuré par les commissions thématiques Financement, Juridique et Emploi et Formation.

1. Financer son entreprise, ses productions

La question de l'accès aux financements est double. Elle concerne le financement des entreprises pour améliorer notamment les fonds propres, mais aussi le financement de la production. Si les mécanismes privés tels que le crédit bancaire ou publics à travers les financements Oseo, Fonds d'aide au Jeu Vidéo, Crédit d'impôt Jeu Vidéo, CIR, JEI, sont nombreux, la spécificité de la chaine de valeur du jeu vidéo, les contraintes de marchés ou encore l'évolution des métiers obligent également à penser des mécanismes spécifiques.

La commission financement a entrepris plusieurs actions avec pour objectif d'optimiser les dispositifs actuels mais aussi d'élaborer de nouveaux mécanismes.

✓ ***Adaptation du Crédit d'impôt Jeux Vidéo en considération des évolutions structurelles de notre industrie***

Le dispositif du Crédit d'impôt jeu vidéo, adopté en France en mai 2008 permet aux entreprises françaises, répondant à certains critères culturels relatifs à leurs productions, de bénéficier d'une économie de 20% de leurs dépenses de productions. **Mais ce dispositif, pensé à l'origine pour un mode de conception et de vente de boîtes de jeux, est**

aujourd'hui inadapté à ce qui fait et fera demain la majorité de la production de jeux vidéo.

C'est pour cette raison que sur proposition du SNJV, le député Patrice Martin-Lalande, organisateur des « rencontres parlementaires du jeu vidéo » avait déposé, une première fois dans le cadre du **projet de loi de finances rectificative 2009**, 3 amendements permettant d'adapter ce dispositif fiscal aux évolutions de nos marchés.

Le premier amendement avait pour objet de redéfinir le montant minimum des budgets de production requis pour l'éligibilité des projets au CIJV, afin de tenir compte de l'évolution structurelle du marché du jeu vidéo vers le jeu en ligne et de rétablir une égalité de traitement entre la forme ancienne du jeu vidéo sur support physique et cette nouvelle forme du jeu vidéo. Ainsi il était proposé de réduire le seuil plancher de 150k€ à 100k€ de budget de production.

Le deuxième amendement avait quant à lui pour objet de rendre éligibles au CIJV les dépenses de production réalisées, dans le cas spécifique d'un jeu en ligne, après la mise à disposition effective au public, afin de tenir compte de l'évolution structurelle du marché du jeu vidéo vers le jeu en ligne et de rétablir une égalité de traitement entre la forme ancienne du jeu vidéo sur support physique et cette nouvelle forme.

Le troisième amendement avait pour objectif de permettre une mobilisation anticipée du CIJV auprès des services fiscaux, avant délivrance de l'agrément définitif et la clôture de l'exercice fiscal concerné.

Ces amendements avaient été adoptés par l'assemblée nationale, mais le Sénat a finalement rejeté les 2 premiers.

Le SNJV et le Député Patrice Martin-Lalande ont souhaité redéposer les 2 amendements rejetés dans le cadre du projet de Loi de finance rectificative 2010 débattu en février 2010.

Malheureusement, alors que ces amendements étaient soutenus par les sénateurs Adnot, Thiollière et la commission des affaires culturelles du sénat, le rapporteur général du budget au sénat, le Sénateur Philippe Marini, s'est opposé à leur adoption, allant jusqu'à remettre en cause la légitimité du Crédit d'Impôt Jeux vidéo ce qui a eu pour effet d'entraîner un rejet des amendements.

- Les évolutions obtenues :

La disposition permettant la mobilisation anticipée du CIJV auprès des services fiscaux a été adoptée et est entrée en vigueur début 2010. **Désormais, les studios de développement qui bénéficient du CIJV peuvent demander à l'Etat le versement des sommes dues au titre de l'agrément provisoire.**

L'importante communication autour du rejet des amendements nous a permis de rencontrer le conseiller fiscalité du Premier Ministre et le conseiller numérique du Président de la République ainsi que de sensibiliser les membres des cabinets du Ministre de la Culture et de la Secrétaire d'état au numérique sur l'importance de trouver un moyen d'adapter ce crédit d'impôt jeux vidéo pour ne pas rater le virage de la dématérialisation.
C'est de cette façon, après un intense lobbying, que le Snjv a finalement obtenu en avril 2010, la publication d'un rescrit fiscal précisant la période prise en compte pour les dépenses de productions au titre du CIJV.

Désormais, toutes les dépenses de production éligibles au CIJV sont celles engagées par les studios pendant une durée de 36 mois à compter du dépôt du dossier et cela sans que la date de commercialisation du jeu vidéo (offline ou online) n'entre en ligne de compte. Cette modification importante concerne toutes les productions qui font actuellement l'objet d'un agrément provisoire et tous les dépôts de futures productions. Ainsi à titre d'exemple un jeu vidéo « retail » et ses extensions réalisées dans le délai de 36 mois bénéficieront du crédit d'impôt de 20% sur les dépenses de production éligibles. Au même titre un jeu online pourra désormais bénéficier du crédit d'impôt sur les dépenses de production réalisées après la mise en ligne du jeu vidéo, pendant une durée de 36 mois à compter de la date de dépôt du dossier.
Le texte intégral du rescrit : http://tiny.cc/3v6fb

✓ ***Evolution du Fonds d'aide aux jeux vidéo***

Concernant le FAJV, le Snjv travaille continuellement avec les services du CNC et de la DGCIS pour faire évoluer le dispositif en considération des évolutions du secteur. Outre la pérennisation de la 3e commission du FAJV (septembre 2010), le SNjv a proposé des évolutions majeures du dispositif dont certaines entreront en vigueur dès septembre 2010.

Il a ainsi été proposé que le FAJV puisse renforcer le soutien aux productions originales pour lesquelles les studios conserveront la titularité des droits de propriété intellectuelle. L'aide à la maquette sera ainsi remplacée dès la commission FAJV de septembre 2010 par une aide au développement de propriétés intellectuelles, qui pourra attribuer en subvention jusqu'à 50% des dépenses de production dans la limite du plafond européen des subventions de 200 000 euros par entreprise sur 3 ans (règle européenne des « minimis »)

L'avance remboursable, quant à elle, continuera à soutenir toutes les autres productions mais avec une amélioration sensible puisque 50% de l'aide sera désormais attribuée sous la forme d'une subvention. Ainsi les studios bénéficieront jusqu'à 34% du montant total de la pré-production dont 50% en subvention. Il n'y aura plus d'exonération de remboursement possible dans ce cas là et le studio n'aura plus que 17,5% du budget total de production à rembourser.

Cette dernière modification doit encore faire l'objet d'une notification et d'un accord de la Commission Européenne pour entrer en vigueur. Celle-ci n'est pas attendue avant la fin de l'année 2010.

Dans le contexte difficile de 2009 et de ce début 2010, le SNJV a fait du sujet du financement une de ses priorités pour vos entreprises. Nous sommes donc très heureux que nos actions aient portées leurs fruits de façon concrète pour les entreprises de la filière.

- ✓ **Intervention auprès des instances du programme MEDIA pour un retour à l'état antérieur des critères d'éligibilité des productions**.

L'appel à propositions EACEA 21/2009 pour le soutien à la réalisation d'œuvres interactives a été publié au début du mois d'octobre 2009. Pensé dans l'objectif de promouvoir, en apportant un soutien financier, le développement de projets de productions interactives destinés aux marchés européen et international présentés par des sociétés européennes indépendantes, ce dispositif constitue une formidable opportunité pour les entreprises de la filière jeu vidéo.

Ainsi depuis l'origine de cette mesure, nombreuses sont les entreprises françaises à avoir sollicité un soutien financier dans le cadre de cet appel à propositions.

Or, il est apparu à la lecture des documents rendus publics par la commission européenne que les critères d'éligibilités ont été modifiés, ne rendant désormais éligibles que les productions interactives spécifiquement développées pour accompagner et compléter une œuvre audiovisuelle (animation, documentaire de création, fiction).

Cette nouvelle condition constitue non seulement une régression dans l'approche européenne de la définition de ce que doit être une œuvre interactive – qui ne peut selon ce texte que consister dans une production « dérivée d'une œuvre audiovisuelle » - en complète opposition avec le développement actuel du divertissement et de la culture numérique qui se veut crossmedia. Mais, et c'est là que réside le problème le plus important, cette nouvelle formulation prive les studios de développement de jeux vidéo du bénéfice de cette mesure, la confisquant aux mains des seuls détenteurs de propriétés intellectuelles audiovisuelles, limitant ainsi le champ d'exploitation des œuvres interactives.

Le Syndicat National du Jeu Vidéo, a donc interpelé les instances du programme MEDIA sur les conséquences de cette nouvelle exigence au sein de la filière française.

Nous leur avons demandé de considérer l'urgente nécessité, qui plus est dans la période de crise économique que connaît notre secteur, d'un retour à l'état antérieur des critères d'éligibilité au titre du soutien au développement d'œuvres interactives.

Cette action appuyée par une requête auprès des représentants français du programme MEDIA et par une intervention de l'EGDF auprès de la commissaire Européenne en charge de ces questions est actuellement toujours à l'étude. Nous espérons une décision favorable d'ici le mois de septembre 2010.

- ✓ ***Des prêts participatifs pour la filière jeux vidéo***

Dans le contexte actuel de la mise en place d'un emprunt national, la filière numérique a été identifiée comme prioritaire par le gouvernement et dotée d'un investissement d'environ 4,5 milliards d'euros.
Le Snjv a très tôt émis des proposition pour la filière jeux vidéo française, résumées dans le livre blanc remis fin novembre, à la commission Rocard-Juppé chargée de réfléchir à l'affectation des sommes du grand emprunt.

Parmi nos propositions, nous avons souhaité que le gouvernement s'engage à mettre en place une enveloppe de 50 à 100M d'euros destinée à financer un mécanisme de prêts participatifs pour la filière.
Ce mécanisme basé sur une part de mutualisation des risques par un % des prêts octroyés à un fonds mutualisé a reçu un écho favorable de nos différents interlocuteurs ministériels, de l'Elysée et de Matignon.

Dernièrement, nous avons défendu notre dossier directement auprès du Commissariat Général à l'investissement, organisme chargé de réaliser les affectations des sommes du Grand Emprunt.
Nous sommes donc actuellement dans une phase d'argumentation et de justification du mécanisme de prêts et de l'impact sur la filière et nous devrions d'ici le mois de septembre 2010 obtenir une position définitive du gouvernement sur le mécanisme original que nous proposons.

- ✓ ***Travaux sur la mise en place d'un compte de soutien automatique à la production***

Rappelons–le le CIJV ne bénéfice qu'à 30% de l'industrie. Cela reste très insuffisant au regard des besoins en financement de la production des studios français. Le SNJV s'est employé durant cette année à réfléchir aux meilleures solutions de financement de la production et des entreprises. La question du compte de soutien, mécanisme de financement automatique de la production, inspiré du COSIP dans l'industrie du Cinéma, a bien évidemment fait l'objet d'études approfondies et des solutions relatives à la taxation et aux modalités de taxation

des produits ont été élaborées en interne. Mais l'engagement de discussions avec les pouvoirs publics est actuellement conditionné à la clarification du régime juridique du jeu vidéo. Celui-ci devrait intervenir début 2011.

✓ ***Mise en place d'un partenariat avec Oséo***

Oséo est un interlocuteur régulier des entreprises de la filière jeux vidéo en matière de financement de l'innovation. Malheureusement dans de nombreux cas, les chargés d'affaires manquent d'éléments pour analyser en connaissance de cause les dossiers qui leurs sont soumis.

Avec pour objectifs d'apporter des réponses à la méconnaissance de notre secteur au sein de l'organisation, le Snjv a proposé à la direction d'Oséo de mettre en place une série d'actions :

- Création d'un référentiel d'instruction financière des dossiers "jeux vidéo" pour les chargés d'affaires
- Diffusion de données sur les marchés et le contexte économique, mises à jour de façon semestrielle
- Création d'une grille de cotation des risques projets, adaptée aux spécificités des entreprises et des marchés visés
- Mise en place d'outils d'analyse pédagogique des projets présentés pour les chargés d'affaires
- Organisation d'une table ronde Oséo / Snjv avec nos membres, éditeurs de middleware, sur la question du financement de l'innovation dans ces entreprises.

2. Sécuriser notre environnement juridique

✓ ***Publication du guide juridique sur l'entreprise de jeux vidéo et tour de France des adhérents***

Le SNJV s'est fixé dès l'origine de sa création un objectif majeur consistant dans l'établissement d'un régime juridique adapté au secteur du jeu vidéo. L'intention claire du gouvernement, affirmée à travers le plan France Numérique 2012, de réfléchir à cette question afin d'aboutir à un environnement juridique sécurisé a aussi encouragé nos travaux dans cette direction.

Dans le même temps, les dernières décisions jurisprudentielles rendues sur ce sujet (Arrêt Cryo de la Cour de Cassation du 25 juin 2009) consacrent une approche complexe ne tenant pas compte des spécificités économiques de notre secteur. En prenant en considération les recommandations du CSPLA, formulées en 2005, le SNJV a élaboré un guide pratique sur ce sujet à l'attention de ses adhérents.

Ce guide complet et didactique a été diffusé à l'ensemble de nos adhérents au mois de mars 2010.

S'en est suivi un tour de France de nos adhérents à Paris, Lyon, Bordeaux et prochainement Lille et Marseille afin d'échanger avec les membres et de consacrer la notion d'œuvre collective. A ce jour ce sont plus de 70 entreprises qui ont été rencontrées autour de cette question.

Ce guide constitue la 1ere étape d'une démarche visant à la création d'un régime juridique ad hoc pour le secteur du jeu vidéo en France.

Notre démarche se poursuit actuellement par des rencontres avec les membres de la Commission Juridique du Snjv et un certain nombre d'experts du sujet.

Elle trouvera son point d'orgue avec le lancement de la mission d'information parlementaire sur le statut juridique du jeu vidéo demandée par le Ministre de la Culture.

3. La qualité de nos équipes

Le SNJV a lancé en 2009, une enquête sur la formation initiale dans le secteur du jeu vidéo. Les résultats de cette enquête ont permis de dresser un état des lieux des usages en matière de recrutement et de répertorier les cursus privilégiés au sein des entreprises françaises. Il est en effet apparu que 75% des salariés du secteur ont une formation supérieure (post-bac). Pour 63% des recruteurs, le niveau d'étude est un paramètre important, voire très important pour 13% d'entre eux. L'expérience est, quant à elle, un paramètre jugé très important par 58% des personnes interrogées et important pour 35% d'entre elles.

Pour résumer, les professionnels du secteur du jeu vidéo rappellent qu'il est fondamental de faire mieux connaître les formations spécialisées aux entreprises en créant plus de liens entre les formations et les entreprises à tous les niveaux (cursus, pédagogie, jurys, enseignement), que les diplômés soient plus spécialisés et plus proche du monde de l'entreprise et que les cursus puissent être adaptés aux évolutions technologiques et de marché. Mais le SNJV rappelle également que les étudiants doivent être mieux orientés et il faut leur permettre de pouvoir choisir leurs formations en fonction de critères objectifs.

C'est dans cet objectif que la commission emploi et formation SNJV a définit sa feuille de route. Après deux réunions avec les organismes de formation qui auront permis d'engager les échanges sur ce sujet fondamental, le SNJV a présenté la démarche de labellisation des formations qui a été lancée au printemps 2010.

Les organismes de formation peuvent donc désormais demander l'agrément de leurs formations par les professionnels du jeu vidéo. Les formations devront répondre à un certain nombre de pré requis, d'objectifs et respecter un cahier des charges. Si l'agrément est attribué, les organismes d'enseignement signent avec le Snjv une charte comportant des obligations réciproques qui garantissent une collaboration efficace entre eux à différents niveaux : enseignement, jurys, stages etc…
C'est grâce à cela que les professionnels garantiront leur constante implication dans les formations mais aussi le respect des engagements pris dans le cadre de cet agrément.

A ce jour plusieurs formations ont demandé leur labellisation et la commission emploi et formation du Snjv doit rendre ses décisions fin juin.
Les formations labellisées pourront se prévaloir de cet agrément, quant aux formations dont le dossier aura été jugé inadéquat pour recevoir la labellisation elles disposeront de 2 ans pour revoir les points faibles et resoumettre un dossier.

4. Communiquer sur notre secteur

- ✓ ***Communiquer sur le média jeu vidéo pour informer & rassurer*** :

Face aux attaques régulières dont est victime notre secteur, le SNJV a décidé de mener plusieurs actions.
Dans un premier temps, durant le début de l'année 2009 notre action s'est concentrée sur les attaques de certains responsables politiques à l'égard du jeu vidéo.

Dans un second temps, nous avons décidé de mettre en place un véritable plan de communication à l'égard du grand public sur 2 axes.
Le premier consiste à promouvoir les talents, l'innovation et la création d'emplois et de valeur dans notre secteur.
Le second consiste à rappeler la valeur culturelle du jeu vidéo comme média de masse en France et dans le monde.
Nous sommes en effet conscient que la plupart de nos actions vis à vis des pouvoirs publics se trouvent souvent confrontées à la problématique de perception de notre industrie. Il est donc nécessaire de conduire une action de communication au plan national afin de toucher différentes cibles.
Cette action déclinée selon une série d'opérations est détaillée au sein d'un plan de communication votée par le Conseil d'administration en Mai dernier et qui sera décliné dès la rentrée de septembre.
Ce plan d'actions est disponible sur demande auprès de Julien Villedieu.

- ✓ ***Communiquer sur les entreprises, les emplois et l'innovation :***

Dès 2008, le Snjv a fait le constat que a plupart des indicateurs proposés aux différents observateurs n'étaient pas suffisamment pertinents et surtout pas régulièrement mis à jour.
Ainsi nous avons souhaité que chaque année les données factuelles sur le secteur puissent être communiquées au grand public, aux observateurs économiques et aux médias. Ainsi, avec le concours du CNC a été créé l'observatoire français du jeu vidéo qui proposera dès le 1er juillet 2010 les informations sur le marché du jeu vidéo en France, les pratiques des français mais aussi les données sur les entreprises et l'emploi dans le secteur du jeu vidéo.

5. Le SNJV dans son environnement :

Le SNJV évolue au sein d'une industrie mouvante et d'un environnement changeant.
De nombreuses structures évoluent à ses côtés pour accompagner et structurer le développement de la filière jeu vidéo en France.
Et le SNJV travaille en collaboration permanente avec les différents partenaires identifiés. Ainsi, les associations régionales se réunissent plusieurs fois par an sous l'égide du SNJV afin de permettre un partage d'informations et des retours d'expériences.
3 réunions se sont déroulées depuis septembre 2009 avec les associations Capital Games, Lyon Game, Gamesud, Game In et Bordeaux Games et les pôles de compétitivité Imaginove et Cap Digital.

****

Annexes :

L'assurance chômage dédiée aux dirigeants membres du SNJV

SNJV
SYNDICAT NATIONAL du JEU VIDÉO

L' Assurance Chômage dédiée aux Dirigeants membres du SNJV

De nombreux facteurs peuvent entraîner la perte d'emploi d'un dirigeant. Le SNJV présente par l'intermédiaire de CRF, courtier d'assurances spécialisé, une offre dédiée à ses adhérents, négociée à des conditions avantageuses et des critères de souscription plus souples .

QUI PEUT ADHÉRER ?

> Les sociétés y compris celles cotées

QUI PEUT ÊTRE ASSURÉ ?

> Tout Dirigeant ou Mandataire social exclu du Régime de l'UNEDIC
> Jusqu'à 58 ans, parfois 60 au cas où le nombre de trimestres nécessaires pour partir à la retraite n'est pas acquis.

DANS QUELS CAS ?

> Révocation : sans condition d'ancienneté du dirigeant, ni détention de parts dans l'entreprise
> Tous les cas de perte involontaire de mandat social : dépôt de bilan, fusion, absorption, restructuration, dissolution amiable ou cession sous contrainte économique, révocation du dirigeant ou non renouvellement du mandat social

QUELLES SONT LES INDEMNITES GARANTIES?

> Jusqu'à 70% du salaire annuel net fiscal
> Pendant 12 , 18 ou 24 mois + 3 mois de bonus après 5 ans d'adhésion
> Jusqu'à 274.464 € de revenu assurable
> Après une carence de 12 mois d'adhésion et une franchise de 30 jours

QUELS SONT LES AVANTAGES ET COMBIEN ÇA COUTE ?

> Une cotisation moins coûteuse que le régime des Assedics et payée par votre société.
> Des indemnités NON IMPOSABLES et pouvant aller jusqu'à 70% du dernier revenu net.
> Un organisme paritaire (Assureur/ Patronat) pour une défense plus juste de vos intérêts.

SIMULATION SUR NET ANNUEL
50K€ Cotisation annuelle : 2.236 € Indemnités (12 mois) : 34.308 €
70K€ Cotisation annuelle : 3.226 € Indemnités (12 mois) : 48.032 €

POUR UNE ÉTUDE PERSONNALISÉE
Sylvie Ménashé : **sylvie.menashe@risquesfinanciers.com**
Roger Bissor : **roger.bissor@risquesfinanciers.com**
Conseils & Risques Financiers - 76 rue Jules Guesde - 92 300 Levallois-Perret
Tel : **01 55 46 80 60** - Fax : **01 55 46 96 60**

La Garantie Responsabilité Civile Professionnelle du SNJV

SNJV
SYNDICAT NATIONAL du JEU VIDÉO

L'assurance Responsabilité Civile Professionnelle des membres du SNJV

Dans un contexte de plus en plus procédurier, où les problématiques de propriété intellectuelle deviennent des enjeux importants pour les acteurs du jeu vidéo, les mises en cause dans notre industrie sont de plus en plus fréquentes et les sinistres importants. Une simple mise en cause peut paralyser le développement de votre société et la procédure, souvent très longue, s'avérera toujours coûteuse.
Pour permettre à nos adhérents de se développer avec sérénité et responsabilité, Le SNJV présente, par l'intermédiaire de CRF, courtier d'assurances spécialisé, une offre RC PROFESSIONNELLE dédiée, négociée à des conditions exclusives auprès d'un des assureurs leaders sur ce secteur, la Compagnie Hiscox.

QU'EST-CE QUE LA RC PROFESSIONNELLE ?

C'est la responsabilité civile de votre société à l'égard des tiers. Le contrat RC Professionnelle protégera votre entreprise dans vos accords professionnels et commerciaux en cas de mise en cause pour faute professionnelle. On entend ici par tiers vos clients, cocontractants, partenaires, sous-traitants, concurrents...

LES AVANTAGES :

Une approche spécifique, dédiée aux entreprises du Jeu Vidéo, fruit d'une étroite collaboration entre le SNJV et ses partenaires :

1. Des garanties parfaitement adaptées :
Le choix du contrat le plus large et le plus performant du marché, mis en place après un appel d'offres lancé auprès de 5 compagnies d'assurances
Des couvertures spécifiques pour répondre à vos risques particuliers
Couverture automatique pour les sociétés réalisant jusqu'à 40% de CA aux US (à l'export)
Extension possible au-delà de 40% de CA aux US avec tarif préférentiel
Programme international y compris aux USA/CAN (polices locales)
Sur demande

2. Un courtier spécialisé qui connaît vos métiers et suivra vos risques tout au long de votre développement
Le cabinet CRF opère également la garantie chômage des dirigeants proposée depuis 2009 à nos adhérents

3. Un assureur expert :
Une souscription simplifiée et rapide sous 48H, réalisée par des souscripteurs attitrés aux adhérents SNJV
Un suivi technique : fiches thématiques + gestion des sinistres spécialisée et rapide

QUI PEUT BÉNÉFICIER DE CE PROGRAMME ?

Tout adhérent au SNJV à jour de sa cotisation, qu'il soit Editeur, Studio de Production ou Editeur de Middleware
Les activités connexes et spécialisées dans l'industrie du jeu vidéo peuvent également faire l'objet d'une étude : distributeurs, associations, communication (marketing, relations presse), conseils / études, événementiel, recrutement, régie publicitaire, agence multimédia

DANS QUELS CAS ?

Dans l'exercice de votre activité pour les litiges déclenchés par :
- Vos fautes professionnelles, erreurs ou omissions
- Un défaut de performance
- La violation des droits de propriété intellectuelle (droits d'auteur, logos, marques, images)
- Les retards accidentels dans votre prestation
- La perte et la destruction de données

COMBIEN ÇA COUTE ?

Des primes mutualisées soit une économie systématique de 20% par rapport à une étude RCPRO réalisée par la même compagnie pour une entreprise non adhérente du SNJV

POUR UNE ÉTUDE PERSONNALISÉE
Sylvie Ménashé : **sylvie.menashe@risquesfinanciers.com**
Roger Bissor : **roger.bissor@risquesfinanciers.com**
Conseils & Risques Financiers - 76 rue Jules Guesde - 92 300 Levallois-Perret
Tel : **01 55 46 80 60** - Fax : **01 55 46 96 60**

Bilan du dispositif Crédit d'Impôt Jeux vidéo :

(Source CNC - Attention ces chiffres ne concernent qu'une part de la production, celle relative aux jeux vidéo qui ont reçu l'agrément du CNC dans le cadre du dispositif CIJV)
L'analyse des dossiers déposés auprès du CNC dans le cadre du Crédit d'impôt Jeu vidéo permet de donner **quelques informations intéressantes sur la production française depuis 2008.**

Sur 2009 :

Sur l'année 2009, ce sont 43 dossiers qui ont été déposés et 23 agréés **pour un montant de dépense fiscale cumulé de 7,8 M €**
La console DS représente 50% des dossiers déposés pour un montant moyen des productions de 240k€ (en baisse de 20% par rapport à 2008).
Xbox : 14%
PS3 : 18%
Wii : 11% (montant moyen des productions de 2 millions d'euros en baisse de 25% par rapport à 2008).
Le jeu en ligne représente 1/3 du total des dossiers déposés (+100% par rapport à 2008) dont 18% pour les jeux sur PC online et 2% pour les jeux sur Iphone.
Psn : 2%
Xbla : 5%
Wii ware : 2%
Dsiware : 2%

Sur 2008 :

Sur l'année 2008, ce sont 120 dossiers qui ont été déposés et 37% d'entre eux ont été agréés pour un montant total de budget de production de 170M**€ soit 34M€ de dépense fiscale cumulée** au titre du dispositif pour les entreprises de la filière concernées.

Typologies de dossiers présentés :
Les jeux sont fréquemment développés simultanément sur plusieurs supports.
- La console DS est prévue dans 45% des dossiers reçus, pour un devis moyen de 281K€ ;
- Les jeux pour Wii représentent 20% des demandes, pour un coût de développement moyen annoncé de 2,7Millions d'€ ;
- 15% des projets sont destinés aux consoles PS3 et Xbox 360 (dont un seul exclusivement pour l'une d'entre elles). Leurs budgets prévisionnels s'élèvent en moyenne à 11,2M€ ;
- Les jeux en ligne comptent pour 16% des projets déposés, pour un coût moyen de 2,5M€.

Budgets des dossiers présentés :
- 60% des demandes portent sur des projets de jeux dont le budget de production n'excède pas 500k€. Il s'agit en grande majorité de jeux destinés à la console DS. Ces projets représentent 9% de la totalité des devis présentés ;
- Les jeux à budget supérieur à 10M€ sont rares ; ils représentent 4% des demandes d'agrément.

Bilan du dispositif Fonds d'Aide aux Jeux Vidéo :

(Source CNC- attention une seule commission en 2008)

Dossiers aidés au FAJV
Aides à la maquette en 2007 : 32; 2008 : 17; 2009 : 31 pour 548 k€ d'aide
Aides à la Pré production en 2007: 42 ; 2008: 31 ; 2009: 35 pour 3 458 k€ d'aide

Total des aides accordées (FAEM et FAJV) :
2007 : 3,5 M€; 2008 : 2, 7 M€, 2009 : 4,2M€ (incluant les aides aux opérations à caractère collectif)

Montant moyen accordé par dossier de pré-prod : 150 000 €
En 2009 ce sont 133 dossiers qui ont été déposés et 74 aidés.

****

26, Rue du Faubourg st Antoine - 75012 Paris
www.snjv.org - dg@snjv.org - +33 (0)970 460 611