SNJV
SYNDICAT NATIONAL
du JEU VIDÉO

RAPPORT ANNUEL D'ACTIVITES

Juin 2010 - déc. 2011

Temps incertains!

Chers adhérents,
La crise frappe. Les joueurs changent et leur porte-monnaie est soumis à rude épreuve. Les banques sont timorées, les investisseurs sous pression et la concurrence internationale toujours aussi acharnée. La dématérialisation et la croissance des nouvelles plateformes en ligne, mobiles et sociales offrent tant d'opportunités mais les chemins de réussites peuvent être tortueux. Pourtant, il n'y a jamais eu autant d'appétit de jeux, de loisirs sous toutes ses formes, de nouvelles façons de jouer, de nouvelles façons de consommer et toujours plus de nouveaux joueurs.
Jouer plus souvent, partout où l'on veut, avec ses amis, le monde en a besoin!

Et la France dans tout ça?
Empêtrée comme les autres pays de l'Euro dans la rigueur, mais aussi et surtout, dans des carcans technocratiques qui lui sont propres.
Nos pouvoirs publics entendent les messages du SNJV sur l'intérêt des différentes facettes de notre secteur pour le dynamisme de notre économie, de nos innovations techniques ou encore de notre vitalité culturelle & sociale. Nos entreprises, industriels de l'immatériel, à la pointe de la technologie, se développent sur des marchés de croissance. Elles exportent fondamentalement plus que l'essentiel des autres PME, notamment dans les secteurs du logiciel, du mobile ou du web. Les expertises de nos collaborateurs, le savoir faire de nos équipes est compétitif et sait se mesurer à la concurrence mondiale. La vitalité de notre créativité et ses liens avec les autres secteurs des technologies, du web et de l'image représente en atout pour notre terreau d'innovations.

Pays de consommation du jeu, nous sommes aussi un pays de production. Mais avec 400 millions de CA de production et 5000 salariés nous sommes de trop peu de poids pour que les pouvoirs publics nous laissent pleinement faire notre travail et nous développer.

Les carcans propres à notre pays sont mal adaptés aux entreprises de croissance, encore plus à celles de l'économie de l'immatériel, qui plus est quand elle assume un mélange difficile à appréhender pour notre pays qui aime tant les cases bien définies entre industrie logicielle et créativité culturelle. Difficile donc de prendre en compte nos spécificités pour établir des règles adaptées, claires, stables... **Et si l'écoute politique est là, à droite comme à gauche, l'exécution opérationnelle par les services et institutions de l'Etat est trop souvent calamiteuse.**

Alors le SNJV évangélise, propose, organise les conciliations nécessaires pour vous permettre de vous développer. Et les combats ne manquent pas.
... pour que les règles du jeu ne changent pas en cours de route comme avec la réforme du statut JEI qui impacte très concrètement la trésorerie de la moitié de nos entreprises,
... pour que les financements utiles pour notre croissance, tels que les Investissements d'avenir, le financement de l'innovation & de la recherche ou encore les Crédits d'impôts ne se retrouvent noyés dans la technostructure en dossiers complexes frappés de critères obscurs, ou d'appel à projets chronophages,
... pour dépassionner la question sur la nature juridique du jeu vidéo et faire apprécier notre

double filiation logicielle et culturelle autant que la spécificité de la création collective du jeu. Cela aura mille implications: contrats avec nos talents, organismes percevant les charges liées à la rémunération de ces talents, gestion de la chaîne des droits, niveau de TVA applicable à nos produits et services, outils de financement, etc.
... pour que les talents dont nous avons tant besoin soient mieux formés et les sommes considérables de la formation professionnelle soient plus utiles à nos entreprises.
...
Inutile de souligner à quel point ces sujets peuvent impacter en bien... ou en mal nos équilibres économiques!

Là où nous devrions nous concentrer exclusivement sur la conquête de nos clients et la gestion de nos équipes, nous sommes trop souvent détournés par des contraintes administratives peu coordonnées avec la volonté politique. Pire, les appréciations qui nous frappent dans le traitement de nos projets ou de nos relations avec nos partenaires institutionnels sont trop souvent marquées par les préjugés les plus caricaturaux sur nos vices pour la morale et le porte-monnaie de nos joueurs.

Alors le SNJV œuvre sans relâche. Nous le pouvons grâce à la légitimité et aux moyens que vous nous donnez. C'est parce que près de 170 des quelques 230 entreprises de notre secteur sont adhérentes que nous sommes aujourd'hui légitimes et entendus.

Les chantiers ne manquent pas pour nous permettre de travailler le plus pragmatiquement possible dans le respect des valeurs de notre pays pour que nos entreprises et nos collaborateurs aient les outils de notre développement ici plutôt que dans des pays comme le Canada, l'Irlande, l'Australie qui ont fait le choix, clair et fort, d'investir massivement dans notre secteur. Nous sommes donc heureux de vous retrouver pour cette Assemblée Générale pour faire le point et décider de nos actions dans cette période particulière que sera l'année électorale prochaine.

Merci de tout cœur de votre engagement pour notre secteur!
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'améliorer la connaissance et la représentation des métiers, des entreprises et de l'industrie du jeu vidéo, d'assurer la promotion des productions et des entreprises de la filière et de favoriser le développement de la production de jeux vidéo en France.

Le SNJV est l'un des membres fondateurs de l'EGDF (European Games Developers Federation) qui fédère et 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.

160 membres actifs au 1er novembre 2011, répartis sur l'ensemble du territoire national
C'est **33% d'adhérents en plus, par rapport à juin 2010 et 50% par rapport à septembre 2009.**

La liste complète des adhérents est accessible et mise à jour 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 et depuis 2011, également par les revenus de la Web Game conférence.

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. Les prochaines élections des membres du Conseil seront organisées à l'été 2012.
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)
* BULKYPIX (Vincent Dondaine)
* QUANTIC DREAM (Guillaume de Fondaumière)
* EUGEN SYSTEM (Cédric Ledressay)
* KHEOPS STUDIO (Benoît Hozjan)
* NEKO ENTERTAINMENT (Cédric Bache)

Collège Membres Associés:

* FOCUS HOME INTERACTIVE (Cédric Lagarrigue)

Collège Sympathisants:

* CONNECTION EVENTS (Pierre Carde)

Associations Régionales :

* ATLANGAMES (Laurent Auneau)
* BORDEAUX GAMES (Fabrice Carré)
* CAPITAL GAMES (Patrick Pligersdorffer)
* GAMESUD (Thierry Platon)
* GAME IN (Benoît Clerc)
* IMAGINOVE (Olivier Masclef)
* PIXLR (Sébastien Guilbert)

Le Conseil d'administration du Snjv se réunit tous les deux mois au siège du syndicat ou en tout lieu et circonstance qui le justifient.

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 Snjv dispose également d'un bureau composé de 5 membres qui se réunissent régulièrement et qui, à chaque fois que cela est nécessaire, actent des décisions plus opérationnelles et immédiates.

Composition du bureau du SNJV

* Le Président
* Le Trésorier
* Le Délégué Général
* Les 2 vice-présidents: Cédric Lagarrigue - Focus Home Interactive & Thierry Platon - Bip Media.

Les administrateurs exercent leur mandat de façon bénévole et sur leur temps professionnel.

2. Dates clés (depuis Juin 2010) :

Juin 2010 : Publication des résultats de **l'Observatoire français du jeu vidéo** en partenariat avec le CNC.

Septembre 2010: Mise en place des **nouveaux dispositifs de soutien à la production** dans le cadre du Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) du CNC: Aide à la création et au développement d'IP et nouvelle aide à la pré-production.

Octobre 2010: Présence du SNJV, en qualité de membre permanent, au **Comité industriel sur la filière STIC** (Ministère de l'industrie) chargé de proposer des actions pour le développement et la structuration de l'économie numérique en France.

Novembre 2010: Dépôt **d'amendements sur le statut JEI** dans le cadre du débat sur le PLF2011 à l'Assemblée Nationale. Collaboration au **référentiel métiers** élaboré et publié par Capital Games. **Mission prospection au Brésil** avec 10 entreprises du SNJV.

Décembre 2010: Dépôt d'amendements sur le statut JEI dans le cadre du débat sur le PLF2011 au Sénat. Présence commune des associations régionales et du SNJV sur la **Game Connection Europe.**

Janvier 2011: 1ere réunion des adhérents sur la thématique **du jeu vidéo dématérialisé (social et mobile)**

Février 2011: Démarrage des réunions de la **Commission juridique du SNJV** en vu d'élaborer les positions des entreprises de production française, sur le sujet du statut juridique du jeu vidéo.

Mars 2011: Lancement du **portail du recrutement du Jeu Vidéo** sur le site internet du SNJV.

Avril 2011: Réunion des adhérents avec la Caisse des Dépôts et Consignation dans le cadre des **Investissements d'avenir**.

Mai 2011: 2e Web Game Conférence à Paris, organisée par le SNJV. Petit déjeuner parlementaire sur le jeu vidéo à l'Assemblée Nationale.

Juin 2011: Petit déjeuner parlementaire sur le Jeu Vidéo, organisé par le SNJV à l'Assemblée Nationale. Réalisation de **l'enquête sur les conséquences de la réforme JEI** sur les entreprises françaises de production de jeux vidéo.

Juillet 2011: Assemblée Générale Extraordinaire du SNJV sur la question du régime juridique du jeu vidéo. Réalisation de **l'enquête sur les entreprises de Jeu Vidéo**.

Août 2011: Premières auditions du SNJV dans le cadre de la **mission parlementaire sur le statut juridique du jeu vidéo**.

Septembre 2011: Réunions avec les sociétés de gestion collective dans le cadre de la mission parlementaire sur le statut juridique du jeu vidéo. Début des discussions avec le CNC sur le **Crédit d'Impôt Jeux vidéo** pour permettre une prise en compte de certaines productions 18+ et des productions AAAA destinées aux futures consoles.

Octobre 2011: Publication de la **1ere synthèse sur les éléments clés du jeu vidéo en France**: sociologie, pratiques, industrie, marchés.

Novembre 2011: Contribution au plan **France Numérique 2020** du Ministère de l'Industrie. Question parlementaire sur le projet de **Fonds d'avance participative jeu vidéo** du SNJV et nombreux échanges ministériels dans le cadre de la mise en œuvre de ce projet. **Matinée sur le financement du Jeu Vidéo** organisée par le SNJV dans le cadre du **Digiworld Game Summit**, à Montpellier.

Tout au long de l'année le Snjv siège et contribue au sein de plusieurs instances dont notamment:

- Le Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique (Ministère de la Culture)
- La Commission Chavane (Commission chargée de l'affectation des fonds issus du Compte de soutient Cinéma/ TV - le COSIP)
- Le Comité industriel de la filière STIC (Ministère de l'industrie)

Le Snjv a également été consulté à plusieurs reprises dans le cadre de nombreuses études ministérielles ou travaux de recherche universitaires dans lesquelles la question du jeu vidéo était abordée.

3. Actions actuellement en cours :

- Diffusion des chiffres clés du secteur du jeu vidéo en France
- Lobbying actif auprès du gouvernement pour la mise en place du Fonds d'avance participative pour le Jeu vidéo dans le cadre des investissements d'avenir
- Labellisations de formations
- Lobbying parlementaire sur le sujet de la réforme du statut de la Jeune Entreprise Innovante
- Rédaction du guide sur le financement de la production et des entreprises de jeu vidéo
- Lancement de la démarche de promotion et de représentation du jeu vidéo à l'international
- Participation aux travaux de la mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo
- Intensification des contacts politiques en vu des échéances électorales
- Préparation du plan d'actions et de communication 2012

4. Communication & relations presse :

Le Syndicat National du Jeu Vidéo a poursuivi cette année les actions de communication et de relations presse, 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 :

Depuis le début de l'année 2011, le SNJV s'est doté d'une agence de Relations presse. La société MINUIT DOUZE accompagne au quotidien le Syndicat dans sa relation avec les journalistes et la diffusion de ses communiqués et annonces presse.

Ainsi, ce sont 10 communiqués de presse qui ont été diffusés depuis la mise en place de notre collaboration avec l'agence Minuit Douze (13 si l'on compte depuis Juin 2010). Les communiqués de presse sont diffusés selon un planning annuel de relations presse, mais aussi en fonction de l'actualité et des opportunités.

En 2011, nous avons eu de très nombreuses retombées dans la presse spécialisée, mais aussi dans la presse économique généraliste et cela permet d'augmenter sensiblement la notoriété de nos actions et de notre organisation auprès des médias, des décideurs publiques et du grand public.

Les actions mises en œuvre :

*Envoi de 10 communiqués de presse

- Lancement du portail de recrutement (Avril 2011)
- Demande de suppression de la Taxe Google (Mai et Juin 2011)
- Demande de retour sur la réforme de la JEI (Mai 2011)
- Résultats de l'enquête sur l'impact du dispositif JEI (Mai 2011)
- Web Game Conférence (Avril et Mai 2011)
- Diffusion des chiffres clés sur le secteur du Jeu Vidéo en France (Octobre 2011)
- Matinée sur le financement du Jeu Vidéo à Montpellier (Novembre 2011)
- Tribune sur la JEI (Novembre 2011)

*Actions dédiées à la Web Game Conférence

Pour cet événement que nous organisions pour la première fois en 2011, nos actions ont consisté dans la mise en place d'une démarche globale de communication et de relation presse afin de donner le maximum d'écho à cet événement.

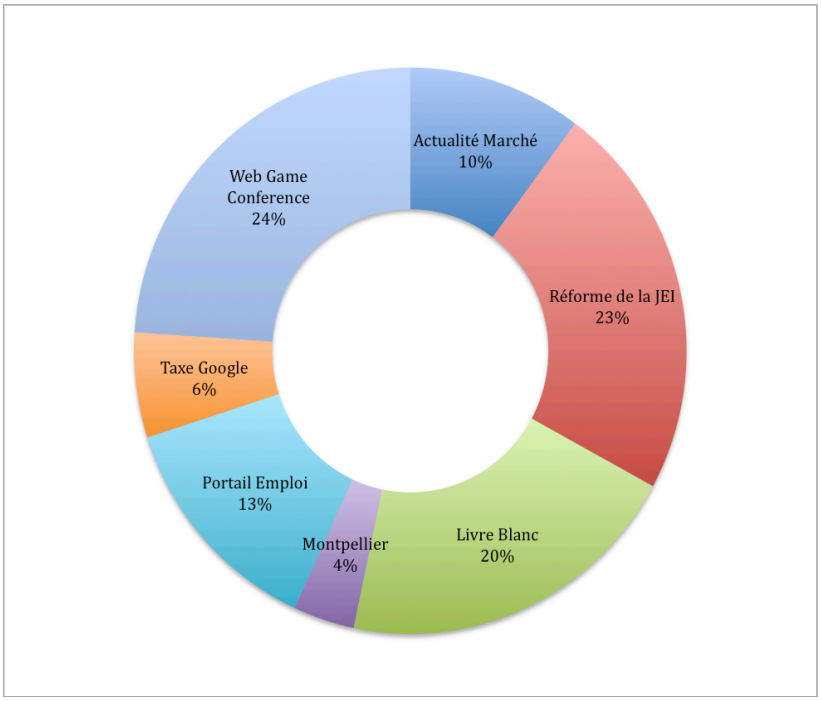
Une douzaine de journalistes étaient présents le jour de l'événement. La couverture presse et médias a été excellente, grâce notamment à la présence de l'AFP, de 20 Minutes mais aussi du reportage au 20H de TF1 la veille de l'événement.

Les retombées obtenues :

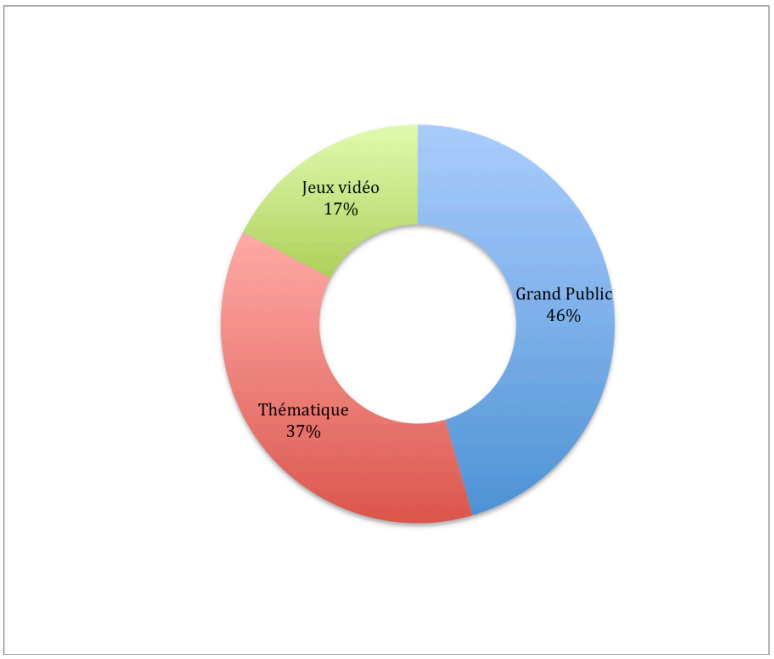
180 parutions média, soit une moyenne de 20 parutions par mois

EQUIVALENCE EN ACHAT D'ESPACE PUBLICITAIRE : 294.000€

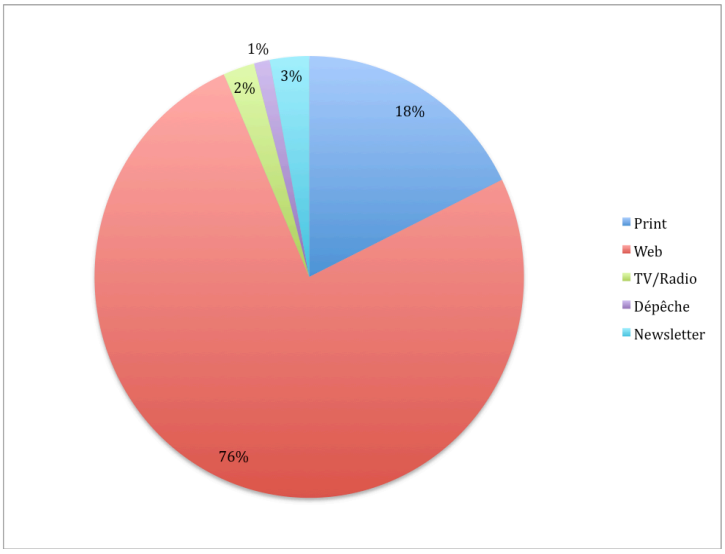
*Retombées par sujet



*Retombées par type de presse



*Retombées par famille de presse



*Bilan des actions de relations presse

- Reprise régulière des actualités SNJV dans la presse thématique/professionnelle
- La presse grand public reste largement représentée dans les parutions
- La presse jeux vidéo est la moins représentée car elle reste très centrée sur des tests de produits et ne manifeste pas un intérêt fort pour les tendances du marché et sujets transversaux
- Le SNJV est de plus en plus fréquemment cité dans des articles généralistes sur le jeu vidéo
- Le SNJV est de plus en plus cité/sollicité en période de forte actualité du Jeu Vidéo (E3, période des fêtes de fin d'année, événements grand public, exposition Game Story,…)

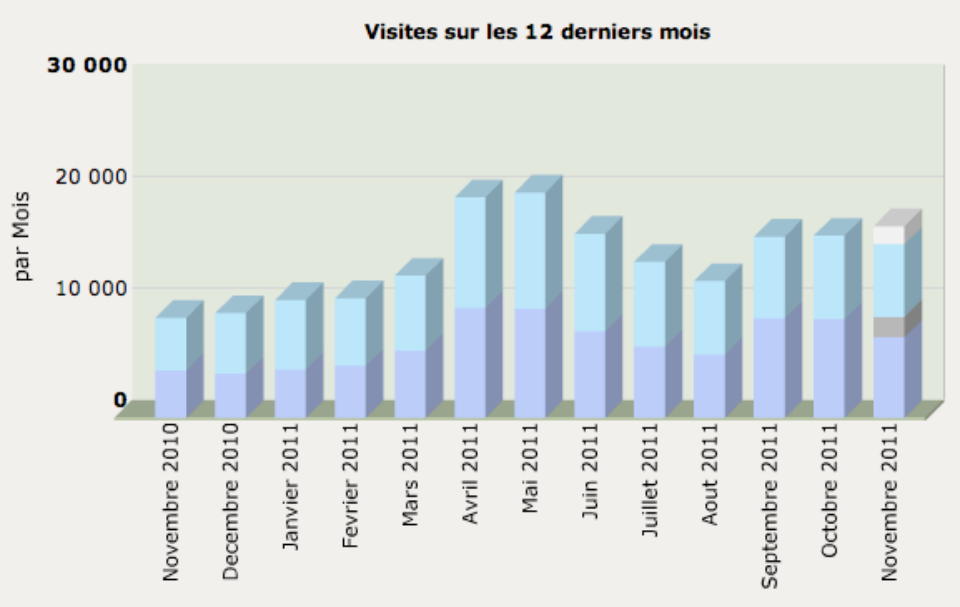
L'intégralité des retombées presse est disponible sous la forme d'une revue de presse imprimée et la majeure partie des retombées est consultable en ligne sur le site Internet du syndicat : http://www.snjv.org/fr/espace-presse/revue-presse.html

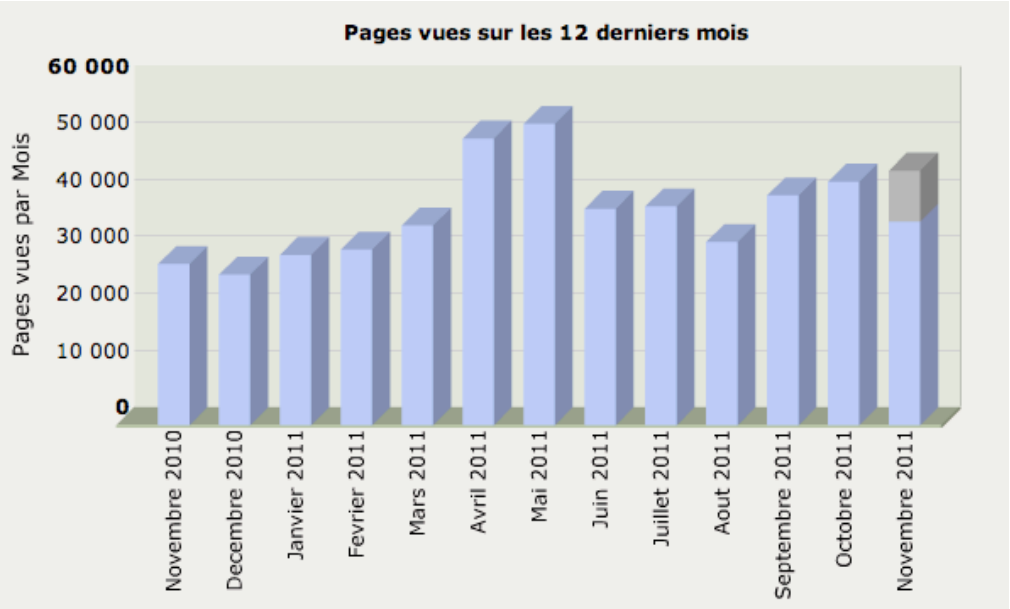
La communication sur Internet :

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 pour permettre la mise en avant des communications du syndicat, de ses adhérents et les actualités du secteur connaît une augmentation constante de sa fréquentation.

Ainsi, en moyenne le site comptabilise actuellement plus de 15 000 visites pour environ 6 000 visiteurs uniques mensuel, ce qui représente plus de 45 000 pages vues chaque mois.





Le site est mis à jour quotidiennement et s'enrichit également de nouvelles rubriques:

- Informations sur les sorties de jeux et les actualités des adhérents du Snjv
- Espace labellisation des formations à destination des écoles et des étudiants
- Nouvel annuaire des adhérents permettant une recherche multicritères
- Portail du recrutement

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 actuellement plus de 1 300 followers et est référencé dans de nombreuses listes de diffusion. Les internautes peuvent donc régulièrement y suivre les activités du SNJV.

Facebook :

En novembre 2009, le Snjv a également créé une page 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. Elle réunit actuellement environ 4 000 contacts.

La communication interne :

Le Conseil d'administration qui se réunit une fois par mois, informe régulièrement les adhérents 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.

Plus d'une quinzaine de lettres et d'informations spéciales ont été adressées en exclusivité aux membres du SNJV sur la période.

5. Les services aux adhérents :

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

- ✓ **L'assurance chômage pour les dirigeants d'entreprise dans le secteur du jeu vidéo :**

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 2009.

Cette garantie est intéressante pour plusieurs raisons :

- 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 (Nov 2011) 5 entreprises bénéficient d'un contrat GSC proposé par le Snjv et une dizaine d'autres sont actuellement à l'étude.

- ✓ **Plateforme d'échanges du SNJV destinée aux adhérents :**

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

- ✓ **Avantages tarifaires pour les adhérents sur les événements professionnels du secteur :**

Pour tous les événements importants de notre secteur, 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.

- ✓ **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 (Nov 2011), 22 entreprises adhérentes du Snjv bénéficient déjà de cette nouvelle garantie et d'autres sont en cours de réflexion pour la mise en place de ce nouveau contrat.

- ✓ **Diffusion d'actualités et de communiqués de nos adhérents**

Le Snjv met à disposition de ses adhérents ses outils de communication online, Site Internet, Twitter et Facebook pour diffuser l'ensemble des communications qui lui sont adressées.

Pour ce faire, il suffit d'adresser un email à Julien Villedieu.

Nouveau service depuis Mars 2011:

✓ **Portail du recrutement réservé aux adhérents**

L'emploi est au cœur du développement de nos entreprises. Dans le contexte actuel de forte croissance sur les marchés dématérialisés du jeu vidéo, notamment jeux web, réseaux sociaux et mobiles, vos entreprises peinent à recruter les talents et les profils techniques dont vous avez particulièrement besoin pour soutenir cette croissance.

De plus, la concurrence avec des secteurs mieux identifiés et à tort perçus comme plus accueillants, mobilise le Syndicat National du Jeu Vidéo qui donne la possibilité aux adhérents de diffuser gratuitement leurs annonces d'emplois et de stages pour favoriser la rencontre avec les futurs salariés.

Cette offre a été lancée en avril 2011 et est réservée aux adhérents du SNJV et complète ainsi les autres initiatives déjà existantes.

Depuis le lancement de ce service, plus de 50 entreprises adhérentes diffusent régulièrement leurs annonces sur cet espace.

6. Les Publications du Syndicat :

Le Syndicat National du Jeu Vidéo publie régulièrement des ouvrages didactiques à l'attention des adhérents ou de ses interlocuteurs, sur des sujets précis touchant au développement des entreprises de la filière.
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 plusieurs documents :

- **Le Jeu Vidéo en France en 2011, éléments clés : sociologie, pratiques, industrie et tendances** (Octobre 2011)
- **Enquête AFDEL et SNJV sur les conséquences de la réforme JEI** pour les entreprises françaises (Juin 2011)
- **Observatoire français du Jeu Vidéo** (Juin 2010)
- **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 travaille aussi à l'écriture d'un guide pratique sur le financement de la croissance, des entreprises et de la production de jeux vidéo dont la publication est prévue en 2012.
Ces publications et études du Syndicat, proposées durant l'année écoulée ont également permis de nombreuses mises en relations fructueuses.

2e Partie

Bilan des actions réalisées

Le SNJV œuvre dans 5 grands domaines touchant au développement du Jeu Vidéo :

- Le financement de la croissance, des innovations et de la production
- La réglementation juridique, fiscale et sociale
- L'emploi, les métiers et la formation
- La communication sur l'industrie, les entreprises et la création
- Le rayonnement international

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 et par le bureau et le Conseil d'administration du Syndicat.

1. Financement de la croissance, des innovations et de la production

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

La commission financement du Snjv a entreprit plusieurs actions avec pour objectif d'optimiser les dispositifs actuels mais aussi d'élaborer de nouveaux mécanismes.
Dans le contexte difficile que connaît notre secteur, 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, même s'il reste encore beaucoup à faire.

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

Cofinancé par le Ministère de l'économie, de l'industrie et de l'emploi et le Centre National du cinéma et de l'image animée, le fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) géré par le CNC a pour objectifs de soutenir la recherche et développement, l'innovation et la création dans le secteur du jeu vidéo, à travers trois dispositifs d'aides.

Grâce aux nombreuses remontées d'informations du SNJV sur les évolutions de marchés, les pratiques et les productions, auprès du CNC et du Ministère de l'économie, le fonds d'aide au jeu vidéo a fait évoluer ses modes d'intervention en prenant ainsi en compte la diversité des modes de production et de financement actuels dans le domaine du jeu vidéo.

Ainsi les dispositifs ont connu plusieurs aménagements mis en œuvre depuis septembre 2010:

L'aide à la création de propriétés intellectuelles s'est substituée à l'aide à la maquette. Il s'agit de favoriser des créations nouvelles, et d'inciter les entreprises à créer une valeur patrimoniale autour des jeux vidéo qu'elles produisent en les engageant à conserver les droits de propriété intellectuelle. Cette aide est versée sous forme de subvention: 50% du budget de production, limité à 200 000€ et dans le respect du plafond européen des "minimis".

L'aide à la pré-production de jeux vidéo vise à lever les verrous technologiques nécessaires à la réalisation d'un prototype de jeu non commercialisable. Elle est depuis les aménagements réalisés, versée pour moitié sous forme d'avance remboursable et pour une autre moitié sous forme de subvention. La société ne peut plus être exonérée du remboursement de l'avance en cas d'échec commercial du projet.

L'aide aux opérations à caractère collectif est destinée à l'accompagnement de colloques, journées d'études, journées professionnelles, festivals de portée nationale ou internationale qui relèvent de la promotion de l'ensemble de la profession. Cette dernière aide n'a pas connus d'évolution récente.

Le Snjv a également demandé à ce que les décisions d'attribution des aides par la Commission FAJV soient rendues publiques, ce qui est désormais le cas sur le site du CNC.

- ✓ ***Adaptation du Crédit d'impôt Jeux Vidéo aux 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. **Ce dispositif, pensé à l'origine pour un mode de conception et de vente de jeux vidéo sur supports physiques, a connu plusieurs évolutions grâce aux actions répétées du SNJV.**

- **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.**

- **Prise en compte des productions online (web, social et mobile) dans le cadre 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 évolution permet donc d'augmenter la période de prise en compte des dépenses éligibles pour les jeux en ligne avec des modèles de revenus sur la durée.
Le texte intégral du rescrit : http://tiny.cc/3v6fb

Nous travaillons depuis le début de l'année 2011 sur 2 nouvelles évolutions du Crédit d'impôt Jeux Vidéo:

- **La prise en compte de certaines productions 18+, lorsque celles-ci ne comportent pas de pornographie ou de scènes d'extrême violence.**
La Loi n°2007-1824 du 25 décembre 2007 fixe les conditions d'attribution du Crédit d'impôt jeu vidéo aux productions françaises. L'alinéa B *précise "N'ouvrent pas droit au bénéfice du crédit d'impôt, les jeux vidéo comportant des séquences à caractère pornographique ou de très grande violence, susceptibles de nuire gravement à l'épanouissement physique, mental ou moral des utilisateurs."*

S'il la non éligibilité au CIJV des productions citées dans cet alinéa n'est nullement remise en cause, la question de l'interprétation de ces dispositions, à la lumière de certaines productions, se pose.
En effet, la commission fonde aujourd'hui son analyse uniquement sur la référence à l'évaluation des jeux vidéo via un des systèmes de rating des jeux vidéo, le système PEGI et non en appréciant, in concreto, la nature des contenus des productions présentées au CIJV. Il n'y a donc pas de visionnage ou de contrôle des contenus par la commission chargée de l'examen de la recevabilité d'un jeu vidéo au Crédit d'Impôt Jeu Vidéo.

La commission opère donc une sélection des dossiers a priori. Or, ce système effectue une classification des jeux vidéo en 5 catégories selon la nature des contenus proposés au public. Elle est réputée extrêmement contraignante et sévère. Contraignante car elle est exigée par tous les éditeurs pour une diffusion sur les plateformes du marché et sévère car elle est alignée sur la classification audiovisuelle en vigueur en Islande, la plus exigeante en Europe.
Les professionnels considèrent donc que la classification d'un jeu en 18+ par le PEGI, le condamne alors a priori les jeux vidéo qui souhaiteraient bénéficier du CIJV.
Cette démarche est en complète contradiction avec les termes de l'alinéa B de l'article 220 terdecies de la loi, car le système PEGI ne saurait être considéré "a priori" comme le seul système de référence en ce qui concerne l'évaluation des jeux vidéo, qui plus est cette analyse entraîne un traitement inéquitable entre les productions soumises obligatoirement au système et les autres. Pour toutes ces raisons, l'interprétation de l'alinéa B par la Commission d'attribution du CIJV est inadaptée et trop restrictive.

- La prise en compte des productions AAAA pour les consoles de future génération.

La question est ici de tenir compte des délais que certaines productions nécessitent, notamment au regard des productions qui seront développées sur les prochaines générations de consoles.
Pour plusieurs de ces projets, il arrive que le délai de 36 mois aujourd'hui prévu par le CIJV soit trop court pour arriver à présenter une version commercialisable du jeu nécessaire à l'obtention de l'agrément définitif. Or ces projets, stratégiques pour les éditeurs et développeurs, le sont aussi pour l'industrie française et c'est pour ces raisons que le SNJV se

mobilise actuellement pour que le dispositif du Crédit d'Impôt Jeux Vidéo puisse prendre ces impératifs de production en considération.
Le SNJV travaille actuellement avec les services du Ministère de l'économie et avec le CNC pour œuvrer dans ce sens.

- ✓ ***Création du fonds de garantie Jeux Vidéo à l'IFCIC :***

Grâce au travail réalisé par le Snjv auprès du CNC et de l'IFCIC, un nouveau Fonds de Garantie réservé aux entreprises de jeu vidéo a été créé en Mai 2011. La capacité des entreprises de production de jeux vidéo à lever auprès des banques des crédits à moyen ou long terme peut grâce à ce mécanisme, se trouver accrue grâce au renforcement des moyens de l'Institut pour le Financement du Cinéma et des Industries Culturelles (IFCIC).

Au sein de son fonds de garantie « cinéma et audiovisuel », une ligne spécifiquement destinée à garantir les crédits aux entreprises de production de jeux vidéos a été créée.

Cette ligne, dotée par le Centre National du Cinéma et de l'Image animée **permet de garantir en 2011, au taux de 50%, environ 5 M€ de crédits** (production ou moyen terme) aux entreprises du secteur, étant entendu que la dotation de la ligne peut si nécessaire être augmentée en cours d'année. C'est donc une excellente nouvelle pour tous ceux qui souhaitent alléger le risque qui pèse sur leurs crédits d'investissements bancaires.

- ✓ **Création d'un fonds Jeu Vidéo dans le programme MEDIA ?**

L'appel à propositions EACEA 21/2009 pour le soutien à la réalisation d'œuvres interactives publié au début du mois d'octobre 2009 avait modifié les critères d'éligibilités des productions de Jeux Vidéo, ne rendant actuellement éligibles que les productions interactives spécifiquement développées pour accompagner et compléter une œuvre audiovisuelle (animation, documentaire de création, fiction).
Cette condition apparue fin 2009 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, et l'European Game Developer Federation (EGDF) avaient en son temps interpelé les instances du programme MEDIA sur les conséquences de cette nouvelle exigence au sein de la filière française.
Depuis le début de l'année 2011, les échos que nous avons nous laissent à penser qu'un fonds spécifique pour les production de jeux vidéo pourrait voire le jour dans la prochaine programmation MEDIA.

- ✓ ***Vers la création d'un Fonds d'avances participatives pour le jeu vidéo sur les investissements d'avenir***

***Rappel du contexte**

Dans sa contribution à la consultation publique sur le soutien aux usages, services et contenus numériques innovants réalisée en novembre 2009, le SNJV a exprimé son souhait de bénéficier de financements issus du « Grand Emprunt », destinés en priorité à **accompagner la mutation de la chaîne de production** (hommes, méthodes, outils) des studios de jeux vidéo, qui doivent investir dans de nouvelles productions adaptées au marché « dématérialisé » (internet, consoles, mobiles).

Ces mutations constituent en effet une opportunité unique pour les studios français de prendre, à faible coût relatif, des parts de marché significatives, de s'émanciper de la forte dépendance économique aux éditeurs et de se constituer un patrimoine de propriétés intellectuelles originales.

Cette opportunité doit être saisie dans un temps limité correspondant à la période pendant laquelle ces nouveaux marchés se structurent et permettent aux acteurs économiques de prendre des positions concurrentielles durables.
En complément des dispositifs existants (FAJV, crédit d'impôt), qui permettent de contribuer au financement du développement de prototypes à forte créativité et de la production de jeux, les studios ont **besoin de renforcer leurs fonds propres** afin d'adapter leur outil de

production à la mutation des marchés du jeu vidéo et aux nouveaux besoins de compétences qu'elle suppose.

Le besoin de financement global de la filière est estimé par le SNJV entre 45 à 90 M€ sur 2 ans (2 à 3 M€ pour 10/20 sociétés et 0,5 M€ pour 50/60 autres).

***Les propositions formulées par le SNJV**

La Caisse des dépôts actuel délégataire des fonds provenant des investissements d'avenir propose via le FSN deux mécanismes d'investissement : AMI et Fonds d'amorçage dont les modalités techniques sont très éloignées des problématiques des entreprises du jeu vidéo et des contraintes des marchés dématérialisés.

En effet, les exigences fortes de fonds propres et d'antériorité des activités économiques pour les entreprises qui sollicitent un financement du FSN, éloignent du dispositif la quasi totalité des entreprises du secteur car structurellement ceux-ci ne disposent pas des garanties souhaitées en raison des contraintes de marché et de la particularité des cycles économiques du secteur du jeu vidéo.

Par ailleurs, l'exigence d'investissement de l'Etat en fonds propres limite le co-investissement aux seuls FCPI et FCPR, qui sont très éloignés des problématiques entrepreneuriales et industrielles de nos entreprises et qui limitent donc leur prise de risque sur des marchés où la garantie de succès n'existe pas.

L'IFCIC, société anonyme de droit privé, est un établissement de crédit agréé par la Banque de France chargé par l'Etat (Ministère des Finances et Ministère de la Culture) d'une mission d'intérêt général de facilitation de l'accès au financement, notamment au crédit, pour les industries culturelles.

L'IFCIC et le SNJV proposent la mise en place d'un fonds d'octroi de prêts participatifs, financé par le Fonds national pour la Société Numérique (FSN) logé à la CDC : le prêt participatif, assimilable à des quasi-fonds propres (art. L.313-13 à L.313-17 du Code monétaire et financier), est un outil adapté aux besoins de la filière du jeu vidéo et offre de plus, conformément aux objectifs du FSN, un « levier » pour des interventions de financement complémentaires.

Le fonctionnement du prêt participatif, qui prévoit en général, au-delà d'un taux d'intérêt de base, une rémunération indexée sur la rentabilité de la société bénéficiaire, permet également de répondre au principe du FSN selon lequel l'Etat doit être intéressé en cas de succès. Ce fonds serait le corolaire de la récente mise en place d'un fonds de garantie dédié au secteur du jeu vidéo. L'articulation de ces deux dispositifs (prêt participatif, garantie sur crédit) **permettra aux entrepreneurs du secteur d'accroître leur capacité de négociation auprès d'investisseurs privés** et, partant, de ne pas subir une dilution trop forte au capital des sociétés qu'ils ont fondé au risque d'une prise de contrôle rapide par des capitaux étrangers.

Le fonds d'avances participatives pourrait, comme le fonds de garantie récemment créé, être logé à l'IFCIC, établissement proche des pouvoirs publics, disposant des autorisations nécessaires de la part du régulateur bancaire et d'une expérience significative du secteur du jeu vidéo, en faveur duquel il a permis depuis 3 ans la levée de près de 4 M€ de crédit à moyen et long terme (essentiellement pour des entreprises présentant déjà le niveau de fonds propres requis par les normes bancaires usuelles). La proximité de l'IFCIC avec le CNC, désormais interlocuteur privilégié de la filière à travers le pilotage du FAJV et du crédit d'impôt Jeu Vidéo) ne peut que renforcer la pertinence de cette localisation.

L'intervention de l'IFCIC permettra également d'éviter que le FSN doive instruire plusieurs dizaines de dossiers en faveur de très petites entreprises.

Ces 50 à 60 M€ de financement ainsi mis à disposition du secteur devraient permettre la réalisation de levées de fonds complémentaires auprès d'investisseurs privés pour environ 15 à 25 M€.

Ainsi, les entreprises du secteur bénéficieraient de 75 M€ de ressources de haut de bilan, pour un **investissement en fonds publics limité à la dotation apportée** par le FSN au fonds « prêts participatifs » (25 à 30 M€) ainsi qu'à celle qu'apporterait le CNC au fonds de garantie (environ 1,5 M€ sur la base du coefficient de risque proposé et d'un taux de garantie de 50%). Enfin, l'IFCIC mettrait naturellement à profit le réseau des banques recourant habituellement à sa garantie pour promouvoir ces dispositifs et maximiser les effets de levier qu'ils permettent.

Ce dossier est remonté aux plus hauts niveaux tant à l'Elysée, que dans les différents Ministères compétents, mais nous ne voyons malheureusement pas de concrétisation rapide en raison de blocages administratifs que nous essayons de lever d'ici fin 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 mis en œuvre depuis l'année 2010 un certain nombre d'actions avec la direction d'Oseo pour permettre une meilleure compréhension des spécificités des entreprises.

- ✓ ***Optimisation des dispositifs de soutien à l'innovation***

A l'hiver 2010, le Gouvernement a porté un coup de rabot général sur l'ensemble des dispositifs comportant des incitations fiscales. Dans ce contexte, un coup de rabot important a été porté au principal dispositif de soutien à l'innovation pour les TPE et PME françaises, le statut de Jeune Entreprise Innovante (JEI).

La réforme, votée au Parlement dans le cadre du Projet de Loi de Finances 2011, malgré la très forte opposition des entreprises innovantes françaises a mis un coup de frein aux aides à l'innovation en France. Le SNJV s'est mobilisé, dès l'automne 2010, afin de pointer les conséquences d'un tel coup de rabot.

Malgré le vote de la réforme, nous n'avons cessé, aux côtés de l'Association Française des Editeurs de Logiciels (AFDEL), du Syntec Numérique ou encore du Conseil National du Numérique, de faire entendre la voix des entreprises bénéficiaires. Le Président de la République s'est alors engagé au printemps 2011 à revenir en arrière, qualifiant cette réforme de "balle perdue". L'AFDEL et le SNJV ont réalisé dans le même temps une étude

auprès d'un échantillon représentatif de TPE et PME innovantes afin d'évaluer le coup de cette réforme afin de fournir des éléments chiffrés au Gouvernement.

Mais la crise et les arbitrages budgétaires réalisés par l'exécutif dans le cadre du PLF2012 ont eu raison de cet engagement, et finalement l'Assemblée Nationale a suivi les recommandations du Gouvernement en retirant les amendements qui avaient été déposés afin d'anéantir cette réforme.

Il aura fallu attendre le vote au Sénat fin novembre, de l'amendement déposé par Nicole Bricq (PS), Rapporteure Générale de la Commission des Finances pour obtenir enfin un espoir que les choses bougent.

Actuellement les débats reviennent à l'Assemblée Nationale sans aucune certitude que celle-ci ne confirme le vote du Sénat, même si de nouveaux amendements visant à faire reculer le Gouvernement sur ce sujet ont été mis en discussion.

Le SNJV reste toujours très fortement mobilisé sur ce sujet extrêmement important pour nos membres.

2. Sécuriser notre environnement juridique

✓ ***Evolution du régime juridique de la création de jeux vidéo***

Dans leurs négociations avec les éditeurs étrangers, la question de la propriété des droits de propriété intellectuelle constitue l'un des points essentiels, et demeure, en l'état actuel du droit, source de grande faiblesse structurelle pour les studios français.

En effet, les éléments d'incertitude qui entourent le régime juridique du jeu vidéo en France, et ses difficultés de mise en œuvre détournent les éditeurs de la production française au bénéfice de concurrents établis dans des Etats dans lesquels le statut des droits est plus clairement défini et permet d'en assurer une pleine maîtrise. A cet égard, les pays qui pratiquent le copyright, pour lesquels existent un système d'attribution directe des droits à l'entreprise, offrent un avantage certain en assurant aux éditeurs une garantie totale de jouissance des droits transmis.

Sans trahir la tradition juridique française, les studios français doivent être en mesure de répondre aux besoins des éditeurs, qui souhaitent disposer des droits de propriété intellectuelle leur permettant de commercialiser les jeux vidéo en toute sécurité.

Sur les marchés dématérialisés, la capacité des studios, qui deviennent éditeurs, à constituer un patrimoine immatériel susceptible de se décliner sur différents modes et supports est déterminante de leur capacité à concurrencer les acteurs internationaux.

Dans ce cadre, l'existence de mécanismes juridiques permettant aux studios d'assurer leur capacité à détenir ces droits et à les transmettre aux éditeurs, et plus largement, de sécuriser la diffusion des jeux dans le monde entier, est stratégique.

Il est par conséquent nécessaire de proposer des mécanismes juridiques permettant d'asseoir les droits des studios français, rassurant ainsi les éditeurs et distributeurs du monde entier.

Le contexte actuel n'assure pas pleinement cet objectif, et les spécificités fortes du secteur pourraient être mieux prises en compte, ce qui justifierait un nouveau régime approprié.

C'est dans ce contexte que le Premier Ministre a confié, au début de l'été 2011, à Monsieur Patrice Martin-Lalande, Député UMP du Loir et Cher, une mission visant à formuler des propositions permettant de sécuriser l'environnement juridique du Jeu Vidéo.

Le SNJV avait anticipé cette nomination et grâce au travail soutenu de la Commission juridique, nous avons été en mesure dès le mois de septembre 2011 d'émettre des propositions structurantes, validées par notre Assemblée Générale, sur ce sujet.

Notre objectif était de parvenir à un régime respectueux du droit d'auteur mais adapté à nos spécificités de marchés, de production et aux enjeux internationaux de notre industrie. Nos propositions n'ont vocation à ne s'appliquer qu'au secteur du Jeu Vidéo, préservant ainsi les équilibres acquis dans les autres secteurs.

Un tel régime n'aurait en tout état de cause qu'un impact législatif limité sur les textes actuels puisqu'il ne modifierait que très peu les dispositions du Code de la propriété intellectuelle. S'inspirant de solutions déjà connues du droit français, il s'inscrirait, en outre, dans le respect des principes fondamentaux du droit d'auteur, fondés sur la reconnaissance de la qualité d'auteurs aux contributeurs salariés, mais en organisant une dévolution légale des droits patrimoniaux à l'employeur. Il est en effet essentiel que la propriété intellectuelle

sur les jeux vidéo soit pleinement reconnue afin de permettre à l'ensemble des acteurs de la chaine de jouir des droits y afférents et de défendre leurs créations contre ceux qui en feraient une exploitation illicite.

Le SNJV a donc pu exposer ses propositions dans le cadre de cette mission et les confronter aux sociétés de gestion collectives, SACD, SACEM et SCAM que le Député avait imposé dans les débats.

Nous ne sommes malheureusement pas parvenus à un accord car nous n'avons pu que constater l'absence de prise en compte de nos spécificités par les tenants du droits d'auteur. Il s'agit donc bien là d'un échec mais qui était annoncé de longue date puisque nous avions émis, dès l'origine, les plus vives réserves quant à la légitimité de nos interlocuteurs et à leur capacité à faire avancer le sujet dans un sens favorable à une meilleure prise en compte des spécificités du Jeu Vidéo dans le cadre du droit d'auteur.

La suite des discussions devraient avoir lieu sous l'égide du CNC.

- ✓ ***La question de la fiscalité***

> Une fiscalité réduite pour les biens culturels en ligne:

C'est en décembre 2010, que le Président de la République a confié à l'ancien Ministre de la Culture, Monsieur Jacques Toubon, une mission relative aux défis de la révolution numérique et de la modernisation de notre fiscalité culturelle.

En effet, comme le mentionne cette lettre de mission, le droit communautaire autorise les États membres à appliquer un taux réduit de TVA à certaines catégories de biens et de services limitativement énumérés. Les journaux et périodiques, la fourniture de livres et la réception de services de radiodiffusion et de télévision bénéficient de cette disposition et se voient appliquer un taux réduit de TVA en France. En revanche les disques, la vidéo et les services en ligne, y compris la presse en ligne et les livres numériques, qui entrent dans la catégorie des services fournis par voie électronique, sont exclus du bénéfice d'un taux de TVA minoré et sont soumis au taux normal (19,6%). C'est aussi le cas des Jeux vidéo.

Cette différence de traitement fiscal entre différents biens culturels, voire entre des biens identiques selon qu'ils sont matériels ou dématérialisés, est une source de distorsion de concurrence dénoncée depuis longtemps par tous les acteurs culturels. Elle n'est pas justifiée lorsque les prestations en question s'avèrent similaires du point de vue des

consommateurs, proposent le même contenu et répondent au même objectif de faciliter l'accès à la culture. Cette différence de traitement ne s'explique que par l'obsolescence d'un droit communautaire qui n'a pas pris en compte les effets de la révolution numérique.
Prenant conscience de ces défis et de ces retards, la Commission européenne a dans son document sur « une stratégie numérique pour l'Europe », relevé que « les défis de la convergence devraient être abordés à l'occasion de tout réexamen de la politique générale, y compris en matière fiscale ». Ainsi le Président de la république a souhaité que la France puisse proposer des solutions en modernisant le droit fiscal communautaire afin de mieux prendre en compte les supports de diffusion des œuvres.

Dans le contexte de cette mission, le SNJV a demandé à pouvoir être auditionné afin de fournir les propositions en matière de fiscalité des jeux vidéo dématérialisés.

> La question de la fiscalité des transactions dématérialisées
La complexité du droit fiscal communautaire entraîne parfois des situations d'insécurité juridique auxquelles le SNJV tente de remédier, par sa capacité à dialoguer avec certains acteurs de notre écosystème.
A l'été 2011, un certain nombre de nos adhérents ont fait remonter des questions relatives à la problématique de la TVA pour leurs activités d'édition de jeux vidéo en ligne.
C'est par la combinaison du travail de groupe et du respect de l'intérêt général que nous avons pu faire valoir un certain nombre d'arguments pertinents auprès de nos interlocuteurs dont nous attendons prochainement un retour formel. Le SNJV reste très fortement mobilisé sur ce sujet.

3. La qualité de nos équipes

✓ ***Labellisation des formations initiales aux métiers du Jeu Vidéo***

Dans son enquête sur la formation initiale réalisée en 2009, le SNJV a pu dresser un état des lieux des usages en matière de recrutement et de répertorier les cursus privilégiés au sein des entreprises françaises.

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 marchés. 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 plusieurs 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.

Après un long travail d'explication réalisé à destination des organismes d'enseignement, plusieurs formations se sont donc engagées sur le chemin de la labellisation de leurs cursus.

Les objectifs de cette démarche partenariale sont:

- Offrir une bonne lisibilité des formations reconnues par les professionnels, auprès des étudiants et des parents
- Permettre aux professionnels et aux formations de dialoguer en permanence sur la question de la formation initiale et continue
- Offrir aux écoles une relation permanente avec les professionnels sur les questions des enseignements, des stages, des jurys,...
- Impliquer les écoles dans les travaux du Snjv sur les sujets de l'emploi, de la formation, des métiers, des tendances,...
- Formaliser progressivement le réseau des écoles du jeu vidéo

La condition pour que le partenariat soit effectif est que les formations acceptent de rentrer dans une démarche de "transparence" vis à vis des professionnels. Cette transparence se formalisera à travers la labellisation de ses formations. Ainsi, la labellisation n'est plus un objectif mais un moyen, sorte de préalable à ce partenariat entre les professionnels et les entreprises.

D'un point de vue pratique, la labellisation se déroule toujours en 2 temps.

Dans un premier temps, le SNJV procède à une analyse externe de la formation proposée, via des interviews d'anciens élèves, de dirigeants de studios et à travers le dossier de demande de labellisation que l'école remplira.

Dans un second temps, le SNJV réalise une analyse interne via des interviews de l'équipe dirigeante, de certains enseignants et de certains élèves et une appréciation des outils mis à disposition des élèves, du cadre et des conditions de travail.

Ces deux analyses croisées, réalisées par la commission emploi et formation du SNJV aboutiront ensuite à une labellisation qui entrainera la mise en place des services du Syndicat à l'attention des écoles, et l'implication de celles-ci dans nos travaux.

La labellisation entraînera également pour l'école, l'adhésion (gratuite) au Snjv. Elle deviendra alors membre de droit de la commission emploi et formation.

Cette Labellisation est attribuée pour une durée de 2 ans et seule la démarche volontaire de labellisation est payante.

A ce jour le Master Jeu Vidéo et Médias Interactifs de l'Enjmin a été labellisé et 2 autres formations sont en cours d'analyse.

- ✓ ***Elaboration d'un référentiel des métiers du Jeu Vidéo:***

Le secteur du jeu vidéo n'a pas bénéficié, jusqu'à ce jour, d'une structuration et d'une formalisation de sa gestion des ressources humaines, à l'instar de la plupart des secteurs émergents.

En l'absence de reconnaissance officielle (code NAF spécifique) et de normalisation, les entreprises se sont rattachées à différentes conventions collectives de façon hétérogène et anarchique.

Ce morcellement a pu nuire à la visibilité des métiers composant ce secteur et entraîner des disparités de traitement des salariés en termes de rémunération. Les écarts pouvant exister selon les entreprises pour un même métier exercé peuvent ainsi être perçus comme un frein à la mobilité et générer un sentiment d'insécurité en raison des perspectives professionnelles qui semblent restreintes.

Par ailleurs la très forte concurrence et attractivité de secteurs tels que les SSII et les éditeurs de logiciels obligent notre secteur à réfléchir à ces questions et à proposer aux futurs et actuels salariés des éléments d'attractivité. Car lorsque l'on parle de RH il s'agit bien

d'évoquer la question de ce qui constitue le cœur de notre activité.

L'élaboration d'un référentiel métiers tend donc à répondre à ce triple enjeu:

- Pour la filière : valoriser ses métiers et s'affirmer comme secteur d'activités à part entière avec une identité propre, indépendamment des sociétés de type SSII ou éditeurs de logiciels. Le référentiel d'envergure nationale sera donc l'objet d'une communication sur les expertises qui la composent et d'un renforcement de l'identité collective à travers l'élaboration à moyen terme d'une convention collective.

- Pour les entreprises : faciliter la gestion de ses ressources humaines. Les entreprises pourront ainsi disposer d'une base de référence commune qui les aidera dans leurs processus de recrutement (construction de fiches de poste), de formation (construction d'actions de formation, acquisition de nouvelles compétences), d'évaluation annuelle (identification des compétences maîtrisées et à acquérir, définition d'objectifs professionnels), de gestion des parcours professionnels (construction d'une politique d'évolution professionnelle, aide à la construction d'une politique de rémunération). Les entreprises auront donc les moyens d'optimiser les compétences internes et d'attirer les talents externes en offrant des perspectives de carrière et en présentant des salaires harmonisés dans le secteur. Ces variables sont primordiales lorsque l'on connaît les perspectives de croissance qui se profilent et les besoins de recrutement qui les accompagneront.

- Pour les individus : disposer d'outils d'aide à l'orientation professionnelle et au choix de formation (initiale ou continue). Ces informations permettront de s'inscrire dans une véritable logique de gestion de carrière en découvrant des métiers peu ou pas connus, d'envisager plus aisément des mobilités fonctionnelles intra-filières et de développer leurs compétences en conséquence. Cette projection à court et moyen terme est un gage important de fidélisation et d'attrait des professionnels.

Cette démarche se nourrit des travaux réalisés en 2010 par l'association Capital Games, et est la première pierre d'une construction future d'une véritable démarche de rattachement à une convention collective adaptée, voire à la création d'une convention spécifique.

Les travaux d'élaboration du référentiel métiers Jeu Vidéo sont réalisés avec le soutien opérationnel et financier de l'OPCALIA (OPCA inter branches) et sous la direction du cabinet spécialisé, INTERFACE. Dès le mois de décembre nos adhérents seront sollicités pour participer à des groupes métiers dans le cadre de cette démarche.

4. Communiquer sur notre secteur

- ✓ ***Le Jeu Vidéo en France: éléments clés: sociologie, pratiques, usages et tendances***

Le secteur du Jeu Vidéo évolue en permanence. Qu'il s'agisse des pratiques, des entreprises, des productions ou des marchés, la réalité du Jeu Vidéo en France et dans le monde est souvent très éloignée des croyances d'un certain nombre d'observateurs.

C'est pour refléter parfaitement cette réalité et ces évolutions que le SNJV souhaite communiquer régulièrement auprès des médias, des décideurs et du grand public via les outils dont nous disposons.
La publication en 2011 de la première synthèse des Eléments clés du Jeu Vidéo en France répond à cette exigence. Cette publication disponible sur le site internet du SNJV sera renouvelée chaque année.

5. Le SNJV dans son environnement :

- ✓ ***Le développement international : rendre visibles les entreprises et leurs productions à l'international :***

L'importance économique du marché du jeu vidéo et sa mondialisation par nature obligent les entreprises à se doter de moyens considérables afin d'être présent auprès des décideurs internationaux et des grands acteurs du secteur.

Le changement de paradigme économique et la recherche du lien direct avec les consommateurs obligent également les entreprises à exister auprès des différents publics visés.

A cet effet, les grands rendez-vous professionnels ou grands publics du secteur, qui se déroulent à échéances régulières à travers le monde, constituent de formidables espaces de contact et de promotion des entreprises françaises et de leurs productions.

Les initiatives de regroupement des sociétés sous un même pavillon ou de missions de prospection organisées notamment par Ubifrance et les missions économiques constituent une formidable opportunité de promotion des productions et des entreprises.

Dans un autre registre, les actions de promotion des entreprises mises en œuvre par les associations régionales, sous la forme de délégations commerciales ont également un effet bénéfique pour faciliter la pénétration des marchés à l'export.

Mais les moyens mis en œuvre restent limités et circonscrits à ce type d'approches et d'accompagnements à l'export. Or la concurrence est telle à l'heure actuelle, et les enjeux sur ces nouveaux marchés, que cette approche ne peut suffire. Le train de la dématérialisation est en marche et la France qui a la possibilité de jouer un rôle de premier plan dans ce domaine ne peut se contenter de cette seule approche.

Ainsi la problématique connue et récurrente est de permettre à ces créations d'exister partout dans le monde d'un point de vue commercial, et de permettre à certains de trouver des éditeurs internationaux qui maîtrisent les particularités de leurs territoires, des diffuseurs et à d'autres de rencontrer directement leurs publics à l'étranger.

Rappelons que l'industrie française du jeu vidéo se compose en majorité de petites entreprises (- de 20 salariés) et qu'elles sont pour la plupart faiblement capitalisées. Les barrières à l'export deviennent donc infranchissables pour la plupart de ces sociétés au talent avéré.

*Le marketing territorial sectoriel, un atout pour la filière jeu vidéo

Il est donc essentiel de mettre en place une stratégie globale de communication internationale sur les entreprises françaises et sur leurs productions, et ce à destination des donneurs d'ordres du secteur, mais aussi des consommateurs à travers le monde.
Le marketing territorial et la logique de filière doivent pleinement jouer leur rôle afin de faciliter l'accès et le développement à l'export pour les entreprises françaises de jeu vidéo.

Les enjeux :

Faire rayonner le jeu vidéo français à l'international, revendiquer les atouts de notre territoire dans une logique d'attractivité et promouvoir les productions réalisées en France.
A ce jour, tous les grands territoires reconnus pour leur savoir-faire en matière de jeu vidéo ont mis en place un marketing territorial efficace.

On peut citer quelques exemples réussis :

- Canada Interactive Alliance qui est un regroupement de 8 associations et qui assure la promotion des industries du contenu au Canada
- Nordic Games qui promeut à l'international les savoir-faire de entreprises situées dans les pays nordiques : http://www.nordicgame.com/
- La Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) au Japon qui promeut les expériences proposées par les entreprises japonaises à travers le monde : http://www.cesa.or.jp/english/index.html

Les objectifs :

Il est donc nécessaire d'assurer la promotion de l'industrie française à l'étranger en poursuivant les objectifs suivants :

1. Promouvoir l'industrie culturelle française du jeu vidéo à l'international
2. Accompagner la présence à l'export des sociétés françaises de jeu vidéo
3. Promouvoir l'attractivité de la France comme pays de production

Ces trois objectifs doivent prendre la forme d'actions au sein d'un consortium regroupant les initiatives déjà existantes en la matière. Il ne s'agit pas d'ajouter une action de visibilité à l'international, mais bel et bien de mettre en cohérence les dispositifs à l'export, et

d'apporter un volet supplémentaire de structuration pour une meilleure visibilité des entreprises françaises.

Le SNJV pilote donc à compter de la fin de l'année 2011 cette démarche qui associe toutes les parties intéressées sur ce sujet.

- ✓ ***Organisation d'une mission de prospection au Brésil (Novembre 2010)***

Une des missions du SNJV est d'aider au rayonnement international des studios et permettre leur développement au niveau mondial. Le SNJV souhaite donc faire découvrir les opportunités de business dans les pays dans lesquels les entreprises ont moins l'habitude de travailler et qui sont peu couverts par les initiatives institutionnelles et régionales. C'est le cas des BRIC (Brésil, Russie, Inde et Chine).

Suite à des contacts répétés en 2010 avec l'Ambassade de France au Brésil concernant le marché du jeu vidéo en Amérique latine et sur les opportunités de partenariats avec les entreprises brésiliennes de la filière jeu vidéo et animation, a émergé l'idée d'organiser une mission de prospection au Brésil.

Selon une étude réalisée en 2008 par l'association ABRAGAMES, 42 entreprises (560 employés) travaillent dans le secteur du jeu vidéo au Brésil. Le PNB du secteur s'élevait sur cette période à environ 87, 5 M de réais (35 M euros). Le marché brésilien du jeu vidéo se situe en 2ème position en Amérique latine (après le Mexique) dont le PNB se situe aux alentours de 420 M de dollars. Le Brésil est encore un petit pays pour le marché du jeux vidéo mais le taux de croissance des entreprises y est très élevé.

Si l'on trouve de plus en plus de studios au Brésil, il n'existe pour l'instant aucun éditeur brésilien majeur. Les éditeurs internationaux qui dominent le marché sont plutôt rares dans le paysage brésilien à l'exception d'Ubisoft, Microsoft et Activision Blizzard.

La majorité des jeux développés par les brésiliens, sont pour l'instant essentiellement des jeux pour téléphones mobiles. Le marché des jeux en ligne est aussi relativement tonique. Les jeux sur Consoles et PC représente pour l'instant une partie négligeable des jeux développés par les brésiliens mais ce segment de marché est en très fort développement.

Le Brésil représente pour bon nombre d'acteurs de la filière, un territoire d'avenir tant en ce

qui concerne la production de contenus dédiés à ce marché qu'en ce qui concerne la distribution de titres étrangers.

C'est dans ce contexte que le Snjv, l'Ambassade de France au Brésil, la Mission Economique, et le Cendotec, en collaboration avec ABRAGAMES (l'Association Brésilienne de Jeux Vidéos), l'ABPI TV (l'Association Brésilienne des Producteurs Indépendants) et le Ministère des Affaires Etrangères brésilien ont organisé la mission de prospection qui s'est déroulée du 7 au 13 novembre 2010.

Ce voyage a été l'occasion de rencontrer les acteurs économiques des deux pays pour faire naître des projets de coopération entre entreprises françaises et brésiliennes.

Fort du succès de cette première mission, le SNJV étudie actuellement l'opportunité de réaliser une mission similaire en Chine et en Corée en Novembre 2012.

- ✓ ***La coordination avec les associations régionales***

Le SNJV évolue au sein d'une industrie mouvante et d'un environnement changeant. Dans ce contexte, le SNJV joue un rôle fédérateur des dynamiques de structuration de la filière au niveau local. Par sa représentativité et les actions qu'il met en œuvre, le Snjv joue un rôle majeur dans la construction d'une dynamique française de fédération et de promotion du Jeu Vidéo.

De nombreuses structures associatives locales, évoluent aux côtés du SNJV qui travaille en collaboration permanente avec les 7 associations régionales que nous réunissons 4 fois dans l'année pour assurer une bonne coordination entre les actions de chaque structure et les retours d'expériences.

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