



SNJV

SYNDICAT NATIONAL
du JEU VIDÉO

Rapport d'activités 2012
(Janvier-Août)

"Iron Man"

On dit le parcours d'entrepreneur naturellement semé d'obstacles. La passion de nos métiers, le dynamisme des marchés du jeu vidéo, la conquête des joueurs nous stimulent pour y faire face, malgré une compétition internationale féroce .

Mais est ce bien normal que pour engager cet « Iron Man », nous soyons, parce qu'établis en France, obligés de chausser ces souliers de plombs, d'attacher ces boulets à nos pieds et d'être contraints de prendre le départ à cloche-pied ?

Malgré de premiers succès obtenus en France et en Europe, il reste tant à faire au SNJV pour établir un écosystème juridique, fiscal et social adapté nous permettant de nous consacrer pleinement à nos jeux et à nos joueurs. Absence d'outils de financement systématiques de nos productions sur le modèle canadien, instabilité fiscale permanente, contradictions juridiques sur nos droits et devoirs d'employeurs et de producteurs de jeux sont autant d'obstacles à la bonne santé et la croissance de nos entreprises.

Le combat pour faire de la France une terre accueillante pour la production de jeux vidéo, destinés à conquérir les marchés mondiaux, est encore long ! Que ce combat peut parfois être ingrat, long et laborieux... Mais le bureau du SNJV, notre conseil d'administration, les animateurs de nos commissions, notre Délégué Général et surtout VOUS TOUS, 180 adhérents, NOUS ENSEMBLE montrons que nous pouvons faire prendre conscience de l'immense potentiel de notre secteur et bouger les lignes sur tous les fronts : financier, fiscal, juridique, pédagogique et bien d'autres encore.

Le SNJV a été créé pour permettre aux entreprises françaises de production de croître et à la France de devenir un écosystème attractif et adapté pour la production de jeux vidéo. C'est un travail de longue haleine qui porte ses fruits au fil du temps.

Nous nous battons toujours et encore pour mettre en valeur au sein de nos institutions et auprès du grand public tout ce qui fait du jeu vidéo une industrie numérique de pointe et pilier d'une culture française créative, décomplexée et ouverte sur son temps et sur le monde.

Votre présence, votre engagement renouvelé depuis maintenant 4 ans, et la représentativité de notre organisation professionnelle sont une force pour notre secteur. C'est la clef de nos succès et notre efficacité dans une période où beaucoup –trop- de nos entreprises souffrent malgré le renouveau constant et l'expansion de nos marchés.

Le changement pour un jeu vidéo fort en France, c'est tout de suite !

Nicolas Gaume - Président



Les actions phares du SNJV depuis Janvier 2012 en un coup d'œil

- ▲ Prolongation du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo jusqu'en décembre 2017
- ▲ Négociation d'un nouveau régime juridique pour la création de jeu vidéo
- ▲ Création de la marque "Le Game, Uncompromising creativity from France"
- ▲ Labellisation de l'Enjmin et de Créajeux
- ▲ Elaboration du référentiel des métiers et des rémunérations du Jeu Vidéo en France
- ▲ publication des 10 mesures clés pour relever les défis industriels du jeu vidéo à l'attention des candidats à la présidentielle
- ▲ Lobbying actif auprès des équipes de campagne durant l'élection présidentielle
- ▲ Création du Collectif du Numérique avec 26 autres organisations professionnelles du numérique
- ▲ 3e édition de la WebGame Conférence avec 400 professionnels du Jeu Vidéo

1

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) rassemble aujourd'hui plus de 180 entreprises et professionnels de la production et de l'édition de jeux vidéo et de programmes multimédias ludiques, ainsi que les organisations œuvrant au développement de la filière jeu vidéo en France; Le SNJV œuvre pour la promotion et la croissance de l'industrie du Jeu Vidéo en France.

L'objectif du SNJV est de permettre aux entreprises de production de jeux vidéo établies en France d'accélérer leur développement et de renforcer leur compétitivité dans un contexte de marché international.

Le SNJV est l'un des membres fondateurs de l'EGDF (European Games Developer Federation) qui assure la représentation des 600 entreprises de production de Jeux vidéo basées en Europe.

Une collaboration étroite 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 locales de structuration de la filière au niveau national. 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.

Monographie du Syndicat National du Jeu Vidéo

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

180 membres actifs au 1er septembre 2012

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 des activités 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.

Siègent également de droit, aux réunions du Conseil les représentants des associations professionnelles régionales qui œuvrent au développement de la filière jeu vidéo.

Collège Membres Actifs

- Cédric BACHE - NEKO ENTERTAINMENT
- Denis BOURDAIN - LOAD INC
- Vincent DONDAINE - BULKYPIX
- Guillaume de FONDAUMIERE - QUANTIC DREAM
- Nicolas GAUME - MIMESIS REPUBLIC
- Benoît HOZJAN - KHEOPS STUDIO
- Cédric Le DRESSAY - EUGEN SYSTEMS
- Roman VINCENT - KYLOTONN

Collège Membres Associés

- Cédric LAGARRIGUE -
FOCUS HOME INTERACTIVE

Collège Sympathisants

- Pierre CARDE - CONNECTION EVENTS

Associations Régionales

- Patrick PLIGERSDORFFER - CAPITAL GAMES
- Olivier MASCLEF- IMAGINOVE / LYON GAME
- Fabrice CARRE - BORDEAUX GAMES
- Thierry PLATON - GAMESUD
- Benoît CLERC - GAME IN
- Laurent AUNEAU - ATLANGAMES
- Sebastien GUILBERT - PixLR

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 tous les deux mois au siège du syndicat.

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 sont élus par l'Assemblée Générale pour une durée de deux ans et exercent leur mandat de façon bénévole, sur leur temps professionnel.

1 / Dates clés (depuis Janvier 2012)

• **Janvier 2012** / Le député Patrice Martin-Lalande (UMP) rend son rapport sur le régime juridique du Jeu Vidéo et renvoie les parties à poursuivre, auprès du ministère de la culture, le travail engagé. L'ENJMIN est la première formation aux métiers du jeu vidéo, labellisée par les professionnels du jeu vidéo.

Début des travaux d'élaboration du référentiel des métiers du Jeu Vidéo.

• **Février 2012** / Le SNJV est en première ligne, aux côtés du CNC et de l'EGDF pour garantir la pérennité du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo, menacé par la Commission Européenne.

• **Mars 2012** / Lancement du plan export Jeu Vidéo en partenariat avec plusieurs ministères et agences gouvernementales et création de la marque LE GAME pour promouvoir le Jeu Vidéo français à l'international.

Lancement de la marque LE GAME lors de la Game Connection USA à San Francisco.

• **Avril 2012** / Rencontre avec les équipes de campagne des candidats à l'élection présidentielle et publication du document de synthèse "10 mesures clés pour relever les défis du Jeu Vidéo en France".

Création du Collectif du Numérique, fédération de 27 organisations professionnelles pour faire du numérique un sujet de débats entre les candidats.

Organisation d'un débat entre les représentants des candidats sur la politique numérique du futur gouvernement.

• **Mai 2012** / La Commission Européenne notifie la poursuite du dispositif du CIJV jusqu'en décembre 2017.

Le Snjv s'associe au Syntec Numérique et le Snjv sur le Top 250 (classement des éditeurs français)

• **Avril 2012** / Rencontre avec les équipes de campagne des candidats à l'élection présidentielle et publication du document de synthèse "10 mesures clés pour relever les défis du Jeu Vidéo en France".

Création du Collectif du Numérique, fédération de 27 organisations professionnelles pour faire du numérique un sujet de débats entre les candidats.

Organisation d'un débat entre les représentants des candidats sur la politique numérique du futur gouvernement.

• **Juin 2012** / La 3e édition de la Webgame Conference a accueilli plus de 400 participants à la Gaité Lyrique. Avec des intervenants de premier rang, cet événement s'inscrit désormais dans le calendrier européen des événements professionnels du jeu vidéo.

Premier pavillon Le Game sur le salon E3 à Los Angeles.

• **Juillet 2012** / Creajeux est la 2e formation à recevoir le label des professionnels du secteur du jeu vidéo.

Le Snjv s'implique dans le rapport du ministère de la culture concernant l'évolution du régime juridique du Jeu Vidéo.

Le Snjv est partenaire des European Indie Game Days à Marseille.

• **Août 2012** / Pavillon français à la Gamescom sous la bannière Le Game.

Finalisation du référentiel des métiers du Jeu Vidéo.

• **Septembre 2012** / Assemblée Générale annuelle, élection des administrateurs pour 2 ans.

2 / Actions en cours et à venir

- Publication en octobre du 2e livre blanc sur les éléments et chiffres clés du secteur.
- Publication du référentiel des métiers du Jeu Vidéo et de l'enquête entreprises sur les métiers.
- Rencontres avec les différents ministères chargés de traiter des sujets importants pour notre secteur.
- Accélération du plan export Jeu Vidéo avec le nouveau ministère du Commerce extérieur.
- Préparation d'un petit déjeuner parlementaire sur le Jeu Vidéo (octobre).
- Coordination d'un événement du Collectif du Numérique pour sensibiliser les parlementaires au numérique.
- Intensification des contacts avec les nouveaux députés élus en juin dernier.
- Préparation des actions de lobbying dans le cadre du Projet de loi de finances 2013.
- Préparation d'une audition du Snjv par la Mission d'expertise sur la fiscalité numérique.
- Préparation des French Video Games Developers Days
- Préparation du Video Games Winter Camp au Grand Bornand (18 au 20 janvier 2013)

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 Chavannes (Commission chargée de l'affectation des fonds issus du Compte de soutien Cinéma/ TV - le COSIP)
- Le Comité industriel de la filière STIC (Ministère de l'industrie)

Le Snjv est également régulièrement auditionné et consulté dans le cadre d'études portant sur la filière ou sur les industries créatives.

3 / Communication & relations presse

Après une année 2011 au cours de laquelle le Snjv a joui d'importantes retombées médias, le Syndicat National du Jeu Vidéo a intensifié ses actions de relations presse et de communication, basées sur les propositions et recommandations des professionnels du jeu vidéo dans les différentes thématiques travaillées.

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 pages Facebook.

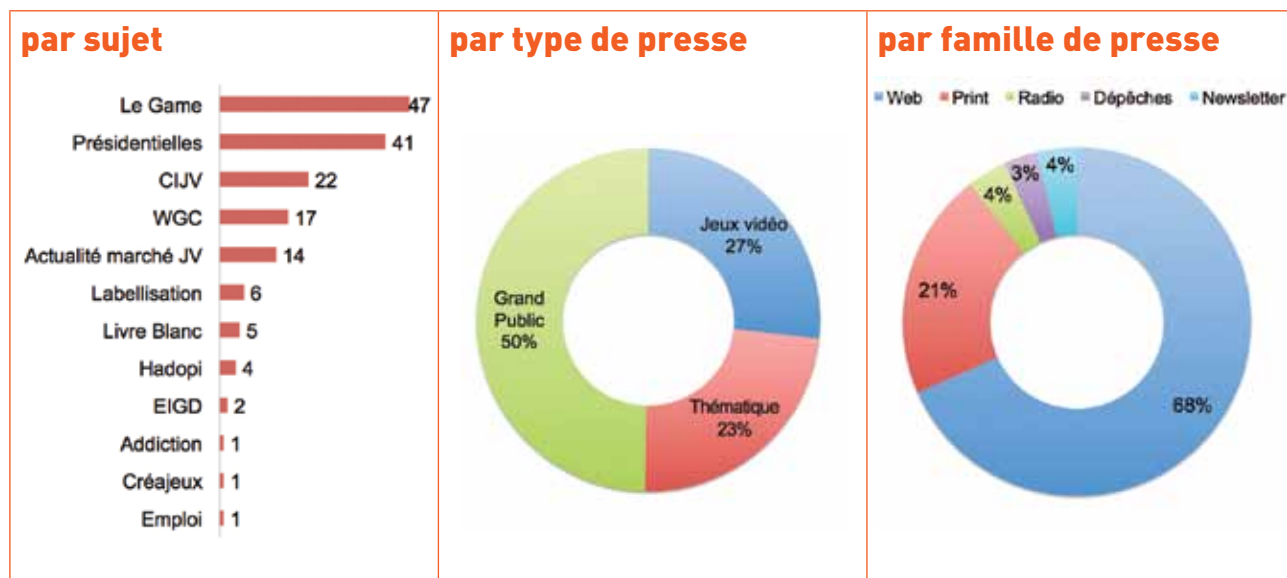
Les relations presse

Depuis le début de l'année 2012 (8 mois), le SNJV a diffusé 6 communiqués de presse et a généré plus de 161 parutions medias, soit une moyenne de 27 parutions par mois (contre 20 parutions par mois en 2011)

Envoi de 6 communiqués de presse

- Labellisation Enjmin - communiqué le 26 Janvier
- Le Game - CP et conférence de presse le 2 Mars
- 10 mesures pour les candidats aux Présidentielles - CP et conférence de presse le 13 Mars
- Crédit d'Impôts Jeux Vidéo - CP le 25 Avril
- WebGame Conference - CP et dossier de presse le 31 Mai le 21 Juin
- Labellisation Créajeux - CP le 4 Juillet

Retombées



La communication sur Internet

Site Internet www.snjv.org

- 18 000 visiteurs par mois en moyenne
- 6000 visiteurs uniques par mois en moyenne
- 48 000 pages vues par mois en moyenne

Par rapport à l'année dernière le site est en progression de 20% sur le nombre de visiteurs par mois ainsi que sur le nombre de visiteurs uniques.

Pour le nombre de pages vues le site est en progression de 7% par rapport à l'an passé.



Statistiques 2012



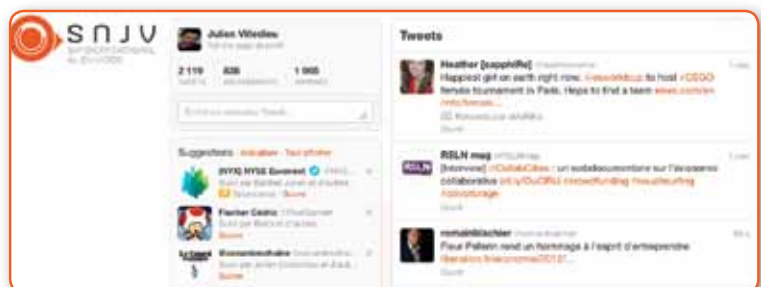
En un an, le site internet rassemble désormais chaque mois deux fois plus de visiteurs, qui restent en moyenne 2min 39sec sur le site.

Le site est mis à jour quotidiennement et contribue à la promotion des sorties des adhérents et également de leurs activités grâce à l'annuaire en ligne.

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 environ 2 000 followers et est référencé dans de nombreuses listes de diffusion. (+700 followers en un an) 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.

Elle réunit actuellement environ 6 000 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 par emails.

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

4 / 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.

La Garantie chômage pour les dirigeants adhérents du SNJV pallie donc, depuis 2009, à cette inadéquation.

Cette garantie est intéressante car elle offre des montants de garantie et des durées d'indemnités optimales au regard du montant des primes. Elle est proposée par la GSC, organisme paritaire qui garantit, lors du traitement des demandes d'indemnités, une bonne prise en compte des statuts de dirigeants d'entreprises.

- **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 risques 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.

- **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.

- **Portail du recrutement réservé aux adhérents**

L'emploi est au cœur du développement de nos entreprises. 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.



2

Bilan des actions réalisées

Le SNJV a pour objectif de permettre aux entreprises françaises de bénéficier d'un écosystème réglementaire, social et fiscal adapté, leur permettant de produire en France tout en étant compétitif vis à vis des entreprises étrangères.

Ainsi le Snjv développe ses actions autour de 5 thématiques.

- **Le financement des entreprises, de la croissance, des innovations et de la production**
- **L'écosystème juridique, fiscal et social**
- **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 décidé par le Conseil d'administration et dont le suivi opérationnel est assuré par les commissions thématiques Financement, Juridique et Emploi et Formation et Communication, ainsi que par le bureau et le Conseil d'administration du Syndicat.

En outre le Snjv organise depuis 2 ans la WebGame Conférence, événement dédié aux marchés du web, social et mobile gaming.

1 / Financement des entreprises, 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 chaîne 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 mène de nombreuses actions avec pour objectif d'optimiser les dispositifs existants mais aussi de créer les meilleures conditions à un investissement dans les entreprises ou leurs productions.

Dans le contexte difficile que connaît notre secteur, le SNJV a fait du sujet du financement une de ses priorités pour vos entreprises. Certaines actions ont déjà portées leurs fruits de façon concrète pour les entreprises de la filière, mais il reste encore beaucoup à faire.

- **Pérennisation du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo**

Outre les évolutions du Fonds d'aide aux Jeux Vidéo qui prend désormais en compte la diversité des modes de production et de financement actuels dans le domaine du jeu vidéo, le Snjv a œuvré début 2012 à la sauvegarde du Crédit d'Impôt Jeux Vidéo, dont la pérennité était menacée par la Commission Européenne.

Prolongé désormais jusqu'en décembre 2017, l'un des grands chantiers du Syndicat relativement à ce dispositif est de réussir à adapter son mécanisme aux évolutions des marchés et aux méthodes de production.

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.**

Si deux évolutions importantes du dispositif sont déjà en vigueur (mobilisation anticipée du CIJV auprès des services fiscaux et prise en compte des productions online), le Snjv travaille actuellement 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.

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.

Le SNJV travaille donc actuellement avec les services du CNC pour trouver les moyens d'adapter les exigences du dispositif du CIJV à la réalité des contenus de ces productions classifiées 18+

- **La prise en compte des productions AAA pour les prochaines générations de consoles**

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 Jeu Vidéo puisse prendre ces impératifs de production en considération.

- **Vers une éligibilité des productions Jeu Vidéo dans le prochain programme MEDIA 2013 - 2017**

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 éligibles que les productions interactives spécifiquement développées pour accompagner et compléter une œuvre audiovisuelle (animation, documentaire de création, fiction).

Cette nouvelle formulation a privé les studios de développement de jeux vidéo du bénéfice du programme MEDIA pendant 3 ans.

Le Syndicat National du Jeu Vidéo, et l'European Game Developer Federation (EGDF) avaient en son temps interpellé les instances du programme MEDIA sur les conséquences de cette nouvelle exigence au sein de la filière française.

Depuis cette date, le SNJV avec l'EGDF et le concours actif des services du CNC argumente auprès de la Commission Européenne afin que les productions de Jeu Vidéo puissent bénéficier en tant que telles des subsides européens.

A ce jour, le "Jeu Vidéo" est cité dans les documents de travail et les échos que nous avons laissés à penser que dès 2013, les productions françaises pourront bénéficier d'une aide financière de l'Europe, sous condition.

- **Pour 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.

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.

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 du fonds de garantie dédié au secteur du jeu vidéo créé en 2010 à l'IFCIC. 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 a fait l'objet de très nombreuses réunions entre le Snjv et le gouvernement qui, à plusieurs reprises, s'est montré favorable à la création de ce mécanisme.

Les contraintes administratives ont ensuite pris le dessus, bloquant le processus de concrétisation de ce projet.

Le nouveau gouvernement, dès son entrée en fonction a été sensibilisé au sujet et nous attendons très rapidement un retour formel, notamment du Ministère de l'économie numérique, sur cette question essentielle.

2 / L'écosystème juridique, fiscal et social

- **Evolution du régime juridique de la production de jeux vidéo**

La question de la propriété des droits de propriété intellectuelle demeure, en l'état actuel du droit, source de grande faiblesse structurelle pour les studios français.

Les éléments d'incertitude qui entourent le régime juridique du jeu vidéo en France, et ses difficultés de mise en œuvre détournent les éditeurs étrangers 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.

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. De plus, 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 a largement contribué aux travaux de cette mission parlementaire qui s'est terminée sur un constat mitigé et a renvoyé les différentes parties à poursuivre l'échange sous l'égide du Ministère de la Culture.

Depuis le début de l'été 2012, plusieurs échanges informels entre le Snjv et le ministère ont eu lieu. Sur ce sujet, nous espérons une conclusion positive avant la fin de l'année.

- **Une fiscalité adaptée à nos marchés**

Si la question du jeu vidéo a été évoquée dans le cadre de la mission sur la fiscalité des biens culturels en ligne, que l'ancien président de la République, Nicolas Sarkozy avait confié à Monsieur Jacques Toubon, à travers une audition du Snjv au printemps dernier, à ce jour aucune proposition de modernisation du mécanisme de perception de la tva n'a été effectuée.

Mais le sujet est régulièrement évoqué par le gouvernement. Dernièrement, le nouveau Ministre du redressement productif et la Ministre de l'économie numérique ont mandaté une mission d'expertise sur le sujet de la fiscalité numérique. Le Snjv sera auditionné en septembre par cette commission pour faire valoir nos attentes et recommandations quant à la fiscalité du numérique en général et aux dispositions qui touchent précisément notre secteur.

3 / L'emploi, les métiers et la formation

- **Un cadre du travail adapté à nos méthodes de production**

L'humain est au coeur de la production de jeux vidéo. Dans un contexte de très forte compétitivité mondiale, l'enjeu central pour les entreprises du jeu vidéo réside dans leur capacité à disposer des meilleurs talents.

La tension dans certains métiers et la forte attractivité des entreprises étrangères obligent les sociétés françaises à offrir un environnement très favorable aux collaborateurs et à les fidéliser.

Le contrat social qui fonde la relation entre les salariés du secteur et les employeurs est donc un enjeu de premier ordre. Il s'appuie sur une majorité d'embauches en contrat à durée déterminée (+ de 68 % des salariés). Mais l'absence de régime collectif du travail adapté entraîne de fortes disparités de régimes et provoque une réelle fragilité dans la relation salarié/employeur.

De plus, la réalité de nos cycles de production qui réside dans un enchaînement de projets avec de fortes fluctuations au sein des équipes et des périodes de moindre charge, oblige à recourir à des contrats plus précaires.

L'inadaptation du droit du travail à ces spécificités fragilise donc les entreprises et freine le recrutement de nombreux salariés car les sociétés ne peuvent s'engager sur une durée indéterminée.

Afin de limiter cet effet, la mise en place d'un contrat de travail, adapté aux rythmes de production inhérents au marché du jeu vidéo et à la très forte tension sur les métiers clés, est devenue indispensable. Elle permettra une plus grande attractivité de nos entreprises et une meilleure fidélisation des salariés grâce à une visibilité à plus long terme.

- **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 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 formalise 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.

La labellisation entraîne également pour l'école, l'adhésion (gratuite) au Snjv. Elle devient 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 2 formations ont été labellisées : le Master Jeu Vidéo et Médias Interactifs de l'Enjmin à Angoulême et Créajeux à Nîmes.

• **Elaboration du 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 du référentiel métiers menée par le Snjv depuis plus d'un an tend donc à répondre à un triple enjeu:**

- **Pour la filière : valoriser ses métiers et s'affirmer comme secteur d'activités à part entière** avec une identité propre
- **Pour les entreprises : faciliter la gestion de ses ressources humaines.**
- **Pour les individus : disposer d'outils d'aide à l'orientation professionnelle et au choix de formation (initiale ou continue).**

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.

Le référentiel des métiers du Jeu Vidéo sera publié dès le mois d'octobre avec une enquête complète sur les métiers, et les rémunérations dans les entreprises.

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 répondait à cette exigence.

Cette publication sera mise à jour et publiée en octobre prochain.



5/ Faire rayonner la création française à l'international

- **Le Game : promouvoir la création française sous toute ses formes, à travers le monde et accompagner les entreprises à l'export**



Reconnaissant l'importance économique de ce secteur, les pouvoirs publics ont accepté à la demande du Syndicat National du Jeu Vidéo de coordonner leurs efforts et ont entériné en mars 2012 la création du plan d'actions export du jeu vidéo français. ce plan d'actions a donc reçu le soutien des ministères et opérateurs publics concernés (Ubifrance, Centre national de la cinématographie et de l'image animée, Institut français, Agence Française pour les Investissements Internationaux, Oséo, la Coface et le Comité National des Conseillers du Commerce extérieur de la France).

Cette démarche a abouti à la signature, le 2 mars 2012, par le Secrétariat d'Etat chargé du Commerce extérieur, le Ministère des

affaires étrangères et européennes, le Ministère de la Culture, les opérateurs publics compétents et le Syndicat National du Jeu Vidéo, de la « Charte export du jeu vidéo ».

Pour accompagner et rendre visible cette démarche, la nouvelle marque export du jeu vidéo français « Le Game » a été créée.

La « Charte export du jeu vidéo » a pour objectif de rassembler les compétences et efforts des différents ministères et opérateurs publics concernés afin d'aider les entreprises de ce secteur à gagner des parts de marché à l'international.



• Ce plan export comporte 3 volets :

- la mise en avant de l'excellence française, notamment en communiquant à partir d'une marque export du jeu vidéo français, le logo « Le Game » lancé le 2 mars et déployé pour la première fois lors de la « Game Connection » de San Francisco le 5 Mars dernier ;
- le développement des exportations notamment par l'amélioration de l'accès des PME et TPE aux dispositifs de soutien à l'export ;
- le développement des investissements en France en communiquant sur l'attractivité de la France auprès des entreprises étrangères du jeu vidéo.

Un site internet dédié à cette démarche a été créé à cette occasion <http://www.le-game.net>

La marque Le Game doit désormais exister au delà de cette phase de lancement et le Snjv s'emploie donc actuellement à convaincre les partenaires publics de doter ce plan export d'un budget adéquat.

- **Promouvoir l'attractivité de la France auprès des professionnels du jeu vidéo**

Le plan d'actions export du jeu vidéo français comporte un axe relatif à l'attractivité de la France vis à vis des professionnels du secteur établis à l'étranger.

L'Agence Française pour les Investissements Internationaux (AFII), dont l'une des missions est de promouvoir l'attractivité de la France à l'international, a collaboré avec le Snjv à la rédaction d'un argumentaire sectoriel en plusieurs langues qui informe sur l'écosystème français du jeu vidéo et les avantages de notre pays.

Cet argumentaire, destiné à informer les professionnels du secteur du jeu vidéo, situés à l'étranger des atouts de notre pays est disponible sur Internet et dans les ambassades françaises. De plus l'AFII, avec l'aide du Snjv, a identifié une centaine d'entreprises étrangères "cibles" qui seront rencontrées pendant l'année 2012 pour leur vanter les atouts de notre territoire.



Le jeu vidéo, un secteur d'excellence en France

La production de jeux vidéo est un secteur d'excellence en France. Aujourd'hui, leur créativité et leur qualité sont de réputation mondiale. En 2011, le secteur du jeu vidéo était la 2^{ème} industrie culturelle dans le monde (avec un marché de 52 milliards d'euros) mais surtout la première en France par son chiffre d'affaires qui dépasse celui du cinéma, de la vidéo ou de la musique⁽¹⁾. En Europe, la France constitue le 2^{ème} marché derrière le Royaume-Uni et devant l'Allemagne.

I. La France, pays de production et de consommation

UNE CONSOMMATION TRÈS DYNAMIQUE

Les Français sont férus de jeux vidéo : en 2011, le volume des ventes (matériel et logiciel) atteint **2,7 milliards d'euros**. Même si les ventes sur le marché physique ont enregistré une baisse sensible (environ 16% sur un an), le marché dématérialisé, qui représente pour l'instant 35% du marché total, tire la croissance du secteur, avec une progression de 20% par an sur les marchés en ligne, web et mobiles.

UN DES PREMIERS PAYS PRODUCTEURS DE JEUX-VIDÉO

Les 300 entreprises du secteur, qui emploient 5 000 personnes, **génèrent plus du double de cet effectif en emplois indirects**, dans des secteurs tels que l'ingénierie informatique, le logiciel, la sécurité informatique ou encore la prestation de services techniques (effets spéciaux).

QUÉLQUES CHIFFRES CLÉS

- **88%** des français de plus de 15 ans sont des « vidéo gamers » ;
- **88%** des joueurs sont des femmes – le pourcentage des joueuses augmente deux fois plus vite que celui des hommes (soit 44% en trois ans contre 22%) ;
- **100%** des joueurs jouent sur smartphone ;
- **plus de 8/10** des joueurs pratiquent cette activité de manière isolée (seuls et chez eux).

(Source : Étude Kantar Media mars 2011)

La France est le 2^{ème} pays derrière les Etats-Unis en volume de production, notamment sur les secteurs en fort développement que sont les jeux vidéo sur réseaux sociaux ou sur smartphones.

Les entreprises françaises engagent plus de 500 millions d'euros de budget de production par an.

De très nombreuses sociétés prospèrent sur les marchés traditionnels et sur les marchés dématérialisés. Le secteur concentre un très grand nombre de TPE et de PME innovantes.



(1) 2,7 milliards d'euros pour le jeu vidéo contre 800 millions pour la musique et 2 milliards pour le cinéma mondial.

investinfrance.org

Agence française pour les investissements internationaux

6 / La WebGame Conférence

Le 21 juin 2012 a eu lieu la 3e édition de cet événement créé en 2009 par Olivier Issaly de la société Owlient.

Cet événement réunit désormais plus de 400 professionnels du jeu vidéo online, web, social et mobile.

Placée sous le signe des "Success stories" cette édition a vu intervenir des leaders internationaux du secteur durant une journée de conférences et de tables rondes à la Gaité Lyrique.

Vous pouvez retrouver l'intégralité des contenus vidéos de cette journée sur le site web de l'événement : <http://www.webgameconf.eu>

Grâce au succès de cette 3e édition tant en qualité des intervenants et interventions qu'en raison de la très forte participation, la WebGame Conférence est désormais un événement inscrit à l'agenda Européen des événements du secteur.

Cet événement permet en outre de valoriser les réussites françaises sur ces marchés et également de générer des recettes complémentaires pour le Snjv.

En 2013, le Snjv organisera la 4e édition de la WebGame conférence sur 1,5 jour à Paris en Mai ou Juin.





77 Boulevard Voltaire – 75011 Paris
www.snjv.org – dg@snjv.org – +33 (0)970 460 611