SNJV

SYNDICAT NATIONAL du JEU VIDÉO

09/2012 - 08/2013

Rapport annuel d'activités

Manger notre soupe avec une fourchette !

Voilà un défi que beaucoup trouveraient idiot... C'est pourtant ce que nous faisons tous les jours en développant nos entreprises de jeu vidéo en France !

Système fiscal en mouvement (modes de calculs des crédits d'impôts qui exigent d'engager des spécialistes pour monter les dossiers complexes, statuts fiscaux établis durablement pour encourager l'investissement qui sont remis en cause à mi-chemin, nouvelles taxes réduisant nos désirs d'investissement...), dispositifs sociaux peu flexibles et contradictoires, difficultés à trouver des financements (notre secteur reste peu compréhensible pour la plupart des acteurs privés et publics du financement, trop culturel pour les technologistes, trop technologique pour la culture) ou encore, à force de calamiteuses communications, ou absence de communication, écosystème économique peu engageant auprès de nos partenaires étrangers,... Bref, il faut du courage pour entreprendre et faire prospérer en France nos entreprises.

Nous sommes aujourd'hui 200 sociétés de toutes tailles au SNJV, avec la représentativité de la formidable diversité de notre secteur. Jeux sur consoles, mobiles, sociaux, web, serious, middleware, production, édition, distribution, ... Cette diversité est une force. Et je loue ici l'engagement à notre conseil d'administration des représentants de nos associations régionales, des administrateurs que nous avons élus, et le travail remarquable de notre Délégué Général, Julien Villedieu. La mobilisation du SNJV au contact des entreprises, le temps passé par les représentants au Conseil ou encore l'implication dans les commissions de nos adhérents font du SNJV un syndicat vivant, sans chapelle, avec une diversité qui rend nos engagements passionnément discutés et nos résolutions d'autant plus fortes.

Développeurs indépendants se battant pour financer leurs jeux et exister sur steam, studios internes de gros éditeurs s'engageant à démontrer qu'on peut être plus créatif et rentable en France que sous des cieux québécois institutionnellement sponsorisés, producteurs de jeux mobiles noyés dans la masse de titres sur l'appstore, développeurs de serious games ne lâchant rien sur le prochain appel d'offre, middleware évangélisant pour faire connaître l'excellence de leurs solutions dans le monde, éditeurs de jeux web ou facebook tentant de garder leurs coûts d'acquisition et l'arrpu de leurs jeux au plus efficace pour gagner la rentabilité, etc Ces batailles sont notre quotidien. Et de temps en temps: un succès. Top 5 de l'appstore, DAU qui monte en flèches, 95% sur metacritic et des ventes partout ou encore un appel d'un éditeur coréen pour une proposition d'achat de licences généreuse. C'est pour ces moments là que nous nous battons. Pour conquérir surtout au final des joueurs et les voir marquer de leur confiance le plaisir, le travail et la passion que nous avons mis dans nos jeux.

Pour tout cela, le rôle du SNJV est de vous rendre la tâche plus facile. En vous défendant face à la masse visible et invisible de contraintes qui empêchent ici ceux qui tentent et ceux qui font, en travaillant dur pour rendre bien meilleur notre environnement financier, juridique, social et en faisant tout pour développer votre business.

En cette année 2013, nous avons engagé deux ministres, Fleur Pellerin et Aurélie Filippetti, pour notre secteur. Le groupe de travail du jeu vidéo que nous avons lancé travaille toujours... et nous espérons obtenir des avancées avant la fin de l'année pour améliorer notre crédit d'impôt jeu vidéo, aussi modeste et difficile à mettre en œuvre soit il comparé à ceux du Canada, d'Abhu Dhabi, Singapour et ailleurs. Nous travaillons aussi pour que la BPI soit en mesure de financer nos entreprises car elle n'est n'est aujourd'hui pas engagée sur ce chemin. Nous avons engagé aussi plusieurs parlementaires autour des préoccupations de vos entreprises. C'est un travail de longue haleine qui porte ses fruits en facilitant la reconnaissance institutionnelle de notre industrie.

Avec Le Game que nous avons initié en 2011, la présence de la France en tant qu'invité d'honeur à la Gamescom a été un acte fondateur de la prochaine étape de cette démarche : la mise en place d'un plan d'actions sur 3 ans pour accompagner les entreprises à l'export. Le SNJV a réussi à engager dans cette action tous les acteurs de la filière, privés comme le SELL et le SNJV, publics comme Ubi France et l'AFII ou les associations régionales financées par les pouvoirs publics. Parceque «France means business».

Et puis il y a tout l'invisible, l'ingrat, le permanent : beaucoup de pédagogie, de présence et d'information auprès de nos sénateurs, députés, cabinets ministériels, ministres, collectivités territoriales, nos nombreuses administrations, journalistes et tant d'autres acteurs de la sphère publique. Pour parler de nos entreprises, de notre secteur, le défendre, éviter les catastrophes et donner une meilleure chance à notre avenir.

Ainsi nous arrivons à intégrer notre référentiel métiers auprès de Pôle Emploi pour que nos talents et nos entreprises puissent plus facilement se rencontrer. Nous accompagnons une entreprise pour appuyer sa défense face à des impôts parfois tellement loin de notre univers. Nous convaiquons les parlementaires de déposer des amendements contre un texte qui est susceptible de condamner une partie de nos activités, nous produisons notes et argumentaires pour valoriser la filière et ses apports sociaux, économiques...

C'est pour tout cela que le SNJV se bat et continuera à se battre. Nous avons beaucoup à faire pour mériter votre confiance. Nos résultats ne sont pas encore à la hauteur des enjeux. Avec nos moyens qui augmentent chaque année grâce à l'engagement de plus en plus de sociétés du secteur, nous espérons saisir toutes les opportunités de peser plus efficacement entre les syndicats des SSII et ceux de la production audiovisuelle et démontrer la valeur économique et sociale réelle de notre industrie.

Merci de tout votre engagement au SNJV pour épauler toutes nos entreprises et nos collaborateurs. Grâce à vous et votre engagement, un jour nous aurons des cuillères pour finir notre soupe et en recommander.

Nicolas Gaume - Président

© AFJV

L'année en un coup d'œil

- Nouveaux locaux du SNJV
- Publication du premier référentiel des métiers et des rémunérations dans l'industrie du Jeu Vidéo en France
- Proposition d'évolution du régime juridique pour la création de jeu vidéo
- Contestation du régime de taxation des plus values de cession mobilières et négociation avec le Gouvernement d'un nouveau régime d'imposition
- Publication du Livre blanc sur les chiffres clés du jeu vidéo en 2012
- Publication TOP 250 des éditeurs de jeux vidéo avec Syntec Numérique
- Audition devant la Mission Lescure sur l'exception culturelle
- Audition devant la Mission Colin et Collin sur la fiscalité du numérique
- Mission de veille au Canada (Vancouver, Toronto, Montreal) avec l'ambassade de France
- 1er Video Game Winter Camp au Grand Bornand
- Lancement du groupe de travail parlementaire sur le Jeu Vidéo
- Publication du Global Software Leaders France avec l'AFDEL
- Création du groupe de travail interministériel sur le Jeu Vidéo
- 4e édition de la WebGame Conférence avec plus de 300 professionnels du Jeu Vidéo chez Microsoft France
- Participation aux groupes de travail des Assises de l'Entreprenariat
- Proposition de modification des retombées du projet de loi sur la consommation sur le secteur du jeu vidéo
- Organisation des 2e European Indie Game Days
- Référencement des métiers du Jeu Vidéo au Répertoire officiel des métiers et des activités (Répertoire ROME de Pôle Emploi)
- Eligibilité des productions de jeu vidéo au futur programme Europe Creative (financement de la culture en Europe)
- La France pays invité d'honneur de la Gamescom à Cologne
- Création de l'association Le Game
- Réalisation du film sur les métiers du jeu vidéo avec Capital Games
- Réalisation de l'annuaire Le Game des entreprises françaises du jeu vidéo

1 Monographie 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 les 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, la croissance et la compétitivité de l'industrie du Jeu Vidéo en France et pour l'attractivité du territoire.

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.

Le SNJV est un syndicat professionnel enregistré à la préfecture de Paris, le 15 novembre 2008 sous le numéro 20583. Il compte 195 membres actifs au 1er septembre 2013.

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 du syndicat est entièrement assuré par les cotisations des membres actifs, associés et sympathisants et par les revenus tirés d'opérations spéciales (sponsoring, événementiel,...)

Une implication avec d'autres métiers

Le SNJV entretient au fil de l'année des relations étroites avec les organisations professionnelles représentatives d'autres métiers du numérique ou de la culture.

Avec le **Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs**, le Snjv coordonne un certain nombre de positions sur la production de jeux vidéo en France.

Le SNJV a contribué depuis 2011, avec **Syntec Numérique**, la chambre syndicale des éditeurs de logiciels et services informatiques et une vingtaine d'autres associations à l'émergence d'un Collectif du numérique qui a notamment organisé les journées parlementaires du numérique en octobre 2012 à l'Assemblée Nationale.

L'Association Française des Editeurs de Logiciels et services internet a pris plusieurs positions communes avec le SNJV durant cet exercice sur des sujets touchant à la compétitivité et à l'innovation.

Aux côtés du **comité Richelieu**, le SNJV a participé au groupe de travail des assises de l'entreprenariat lancé par le Ministre de l'économie et nous avons mené les négociations autour de la question du régime de taxation des plus-values mobilières.

Une collaboration étroite avec les associations régionales et pôles de compétitivité

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 et travaillent en collaboration permanente.

Ainsi le SNJV réunit chaque trimestre les 8 associations régionales et pôles de compétitivité.

Par ailleurs, 2 clusters régionaux entretiennent des relations régulières avec le SNJV : Pictanovo dans le Nord et Magelis à Angoulême.

Grâce à cette relation étroite et à ce maillage fin du territoire, la collaboration entre les différentes structures est plus efficiente, dans l'intérêt des entreprises.

Une présence forte sur les événements structurants du secteur

Gouvernance

Le Syndicat National du Jeu Vidéo est dirigé par un Conseil d'administration composé de membres élus pour deux ans par l'Assemblée Générale.

Lors de la dernière Assemblée Générale qui s'est tenue en septembre 2012, le SNJV a renouvelé ses administrateurs. A date du 31 août 2013, la composition du CA est donc la suivante :

Collège Membres Actifs

- Cédric BACHE - NEKO ENTERTAINMENT
- Denis BOURDAIN - LOAD INC
- Nicolas BENSIGNOR – PLAYSOFT
- Guillaume de FONDAUMIERE - QUANTIC DREAM
- Nicolas GAUME – PASSEO CONSEILS
- Cyril MORANCE - ANKAMA
- Thierry PLATON – BIP MEDIA
- Roman VINCENT – KYLOTONN GAMES

Collège Membres Associés

- Julien MAYEUX – UBISOFT
- Vincent DONDAINE - BULKYPIX
- Pierre FOREST - METABOLI

Collège Sympathisants

- Pierre CARDE – CONNECTION EVENTS

Disposent également de plein droit d'un siège au Conseil les représentants des associations professionnelles régionales et pôles de compétitivités qui œuvrent au développement de la filière jeu vidéo en France.

Associations Régionales

- Oskar GUILBERT - CAPITAL GAMES
- Olivier MASCLEF- IMAGINOVE
- Jean-Dominique LAWEREINS - BORDEAUX GAMES
- Didier QUENTIN - GAME IN
- Laurent AUNEAU – ATLANGAMES
- David MEKERSA - PIXLR
- Thomas DEMACHY - PRIMI

Président du Conseil d'Administration

- Nicolas GAUME – Président PASSEO CONSEILS (president@snjv.org)

Trésorier

- Roman VINCENT – President KYLOTONN GAMES (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. Un bureau exécutif composé de 4 administrateurs et du Délégué Général se réunit chaque semaine pour suivre les actions du syndicat.

Composition du bureau exécutif du SNJV

* Le Président

* Le Trésorier

* Le Délégué Général

* Cyril Morance - Ankama & 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. La prochaine élection des administrateurs aura lieu en septembre 2014. Tout adhérent à jour de cotisation peut présenter sa candidature au poste d'administrateur.

Tout au long de l'année le Snjv siège et contribue au sein de plusieurs commissions et instances officielles

- 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 soutient Cinéma/ TV - le COSIP)
- Le Comité stratégique de filière numérique (rattaché au Ministère de l'industrie)
- L'observatoire du numérique
- Le groupe de travail interministériel sur le jeu vidéo
- Le Snjv est également régulièrement auditionné et consulté dans le cadre d'études portant sur la filière ou sur les industries créatives.

Communication & Relations Presse

Depuis Janvier 2013, le SNJV a internalisé ses relations presse.

La communication et les relations presse du syndicat s'articulent autour des envois de communiqués de presse, d'opportunités rédactionnelles, d'interviews et de réactions à l'actualité.

La communication passe également par l'animation des différents réseaux sociaux et du site internet.

Les relations presse

Depuis le 1er septembre 2012, le SNJV a diffusé 10 communiqués de presse qui ont généré plusieurs centaines de parutions medias.

Le SNJV est désormais l'interlocuteur de référence des médias professionnels et grand public en ce qui concerne les sujets concernant le marché, les entreprises ou la sociologie du Jeu Vidéo.

Ce positionnement est le résultat d'une communication régulière et d'une récurrence d'informations adressée à la presse.

Cette année encore, les informations du SNJV ont été bien reprises dans la presse thématique/ professionnelle. La presse grand public représente 50% des retombées globales. Parmi les retombées grand public, la PQN et la presse Eco/Fi représentent environ 30% des articles. La presse jeux vidéo est mieux représentée. Le SNJV est de plus en plus fréquemment cité dans des articles généralistes sur le jeu vidéo. Les télévisions et radios consultent souvent le syndicat pour des réactions sur des sujets d'actualité. Ainsi durant l'année le SNJV a été présent tant dans les émissions de TV qu'à la radio plusieurs dizaines de fois.

Le rôle du SNJV est bien identifié par les journalistes, qui n'hésitent plus à nous solliciter spontanément.

La Communication

• La Communication externe

Site Internet www.snjv.org

- 20 000 visiteurs par mois en moyenne (+15% en 1 an)
- 8 000 visiteurs uniques par mois en moyenne (+15%)
- 70 000 pages vus par mois en moyenne (+100%)

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.

Par rapport à l'année dernière le site est en progression de 15% sur le nombre de visiteurs par mois ainsi que sur le nombre de visiteurs uniques. Pour le nombre de pages vus le site est en progression de 100% par rapport à l'an passé. Les visiteurs restent en moyenne 6 min 30sec sur le site soit 3 fois plus longtemps que l'année dernière.

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 3 000 followers et est référencé dans de nombreuses listes de diffusion. (+ 1 000 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.

LinkedIn

En Mai 2013, le Snjv a créé un groupe Linkedlin pour permettre aux adhérents d'échanger sur des sujets d'intérêt commun et de partager leurs expérience. L'engouement pour ce dispositif a été très rapide et actuellement plus de 800 personnes échangent régulièrement sur cet espace.

• La communication interne

Le Conseil d'administration informe régulièrement les adhérents des décisions prises et des sujets traités 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.

Les services aux adhérents

Le SNJV met en place des services concrets à destination de 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 inadaptation.

Cette garantie est intéressante car elle offre des montants de garantie et des durées d'indemnisations optimales au regard du montant des primes. 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.

- **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€.

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 Internet, Twitter et Facebook pour diffuser les communications de ses membres.

- **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.

- **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.

- **Bureau de passage à Paris pour nos adhérents**

Besoin d'un bureau, d'une salle de réunion pour une heure, pour une journée à Paris ? Le SNJV met à disposition ses locaux pour ses adhérents sur simple demande. Adhérents de province n'hésitez plus à organiser vos réunions avec vos contacts sur Paris, nos bureaux vous sont ouverts.

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**
- **Le partage d'expérience et la prospective**

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, Emploi et Formation et Communication, ainsi que par le bureau exécutif et le Délégué Général.

Les dates clés de l'année

• **Septembre 2012 /** Le SNJV est en première ligne pour contester le régime de taxation des plus values de cessions mobilières. En se démarquant du mouvement des pigeons, le Snjv négocie avec le Gouvernement un aménagement de la mesure dans le PLF 2013. Audition devant la Mission Colin et Collin sur la fiscalité du numérique.

• **Octobre 2012 /** Le SNJV publie le premier référentiel des métiers et des rémunérations dans le secteur du Jeu Vidéo en France avec Capital Games et Opcalia. Publication du film sur les métiers. Organisation de la journée parlementaire du numérique à l'Assemblée nationale avec le Collectif du numérique. Mission veille au Canada. Audition devant la Mission Lescure sur l'exception culturelle.

• **Novembre 2012 /** Petit déjeuner parlementaire sur le Jeu Vidéo. Organisation, au sein du Digiworld Game Summit, d'une demi-journée sur le financement participatif dans le jeu vidéo.

• **Décembre 2012 /** Publication de la 2e édition du livre blanc sur le Jeu Vidéo en France.

• **Janvier 2013 /** Création du Groupe de travail parlementaire sur le Jeu Vidéo

• **Février 2013 /** 1er Video Game Winter Camp au Grand Bornand

• **Mars 2013 /** Création du Groupe de travail interministériel sur le Jeu Vidéo

- **Avril – Juillet 2013 /** Réunions internes du SNJV sur les travaux du groupe de travail inter ministériel sur le jeu vidéo
- **Mai 2013 /** 2e Video Game Economics Forum à Angoulême
- **Juin 2013 /** 4e WebGame Conférence chez Microsoft France
- **Juillet 2013 /** Lobbying actif sur le projet de loi consommation
- **Août 2013 /** La France partenaire de la Gamescom 2013. Création de l'association Le Game avec Ubifrance, l'AFII et les associations et pôles de compétitivités
- **Septembre 2013 /** Assemblée Générale annuelle

Les actions en cours

- Défense des amendements Jeu Vidéo dans le projet de loi consommation
- 2e édition des European Indie Game Days
- Rapport sénatorial sur le jeu vidéo en France
- Publication du livre blanc Ernst and Young sur les industries culturelles en France
- Réunions du groupe de travail interministériel sur le jeu vidéo
- 3e édition du livre blanc sur les chiffres clés du secteur du Jeu Vidéo
- Défense des évolutions du Crédit d'Impôt jeu Vidéo dans le cadre du PLFR2013
- Eligibilité du plan d'action Le Game à l'appel à projet « filière » du gouvernement
- Exposition sur le Jeu Vidéo à la Cité des sciences et de l'industrie
- Suivi des débats parlementaires sur le PLF 2014 et de ces conséquences sur le secteur
- 2e édition du Video Games Winter Camp en Janvier 2014

1 / Le financement des entreprises, de la croissance, des innovations et de la production

La question du financement 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, Crédit d'Impôt Recherche et dispositif de la Jeune entreprise Innovante 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 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 fait depuis plusieurs années 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.

• Adaptation du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo aux évolutions de marchés

Outre les évolutions du Fonds d'aide aux Jeux Vidéo depuis 2011, dispositif qui prend désormais en compte la diversité des modes de production et de financement actuels dans le domaine du jeu vidéo, le Snjv a obtenu en 2012 la pérennisation du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo devant la Commission Européenne.

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

Eléments favorables à une évolution profonde du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo en France

- Un Crédit d'impôt plus fort a des effets importants et durables sur le secteur (cf Canada en 15 ans et la réplication du modèle à Singapour) ;
- Le CNC a démontré que la mesure a un impact positif sur notre économie et sur l'emploi (Rapport sur les dispositifs 2010) ;
- Le CIJV a permis de sauvegarder des emplois en France et dans certains cas d'embaucher de nouveaux collaborateurs ;
- La plupart des réussites commerciales françaises de ces dernières années n'ont pas bénéficié du CIJV, privant la France d'un nombre important d'emplois hautement qualifiés et freinant l'émergence de PME de taille internationale
- Le Jeu vidéo a évolué depuis la création du CIJV (2003 à 2008) et il faut faire rentrer toute la diversité de la création vidéoludique (casual, jeux pour public mature) dans le dispositif.

- Le public du jeu vidéo a considérablement muri et évolué, les jeux sont plus riches, plus complexes et touchent un public significativement plus mur et plus "éduqué" par rapport au média et à ses possibilités ;
- Le jeu vidéo continue constamment d'évoluer avec les nouvelles plateformes de distribution et nouveaux supports de création. Il faut prendre en compte ces futures évolutions aussi.

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, dans le cadre du groupe de travail interministériel, sur de nouvelles évolutions du Crédit d'impôt Jeux Vidéo.

• La prise en compte des 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."

Actuellement la commission qui attribue le CIJV fonde son analyse uniquement sur la référence au système PEGI et non en appréciant concrètement la nature des contenus des productions présentées au CIJV. Cette démarche est en complète contradiction avec les termes de la loi, car le système PEGI ne peut 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, le SNJV demande à ce que les exigences du dispositif soient adaptées à la réalité des productions

• Allonger la durée de prise en compte des dépenses de production des jeux vidéo

Actuellement fixée à 36 mois, la durée de prise en compte des dépenses éligibles au CIJV devient, en raison de l'évolution des marchés et de l'innovation technologique, trop courte pour prendre en compte les nouvelles productions sur consoles de futures générations.

Ces nouvelles interfaces nécessitent des investissements importants pour produire des jeux vidéo et des durées de production supérieures à 36 mois.

Il est donc proposé de prolonger de 36 à 72 mois la durée maximum d'éligibilité des dépenses de création au titre du CIJV.

• Abaisser le plancher budgétaire exigé pour la recevabilité des productions au CIJV

Pour être recevable à une demande de CIJV, le budget minimum exigé par production est actuellement fixé à 150 000€. Ce seuil objectif, fixé il y a une dizaine d'années bloque aujourd'hui certaines productions dont le budget est inférieur, dans un contexte où sur certains marchés dématérialisés mobiles notamment, les coûts de production peuvent être inférieur. Dans ce contexte, l'abaissement du plancher de recevabilité des projets à 100 000€ a été proposé.

• Simplifier les exigences administratives vis à vis des dossiers aux budgets les moins importants

Actuellement les exigences administratives sont les mêmes quelque soit la nature de la production et le budget alloué. Or la structuration administrative des entreprises et les moyens dont elles disposent pour répondre aux exigences de l'administration ne sont pas les mêmes. Le SNJV a fait des propositions de simplification pour les productions aux budgets les moins importants. Dans le même temps nous avons demandé un élargissement de l'assiette des dépenses prises en considération dans le calcul du CIJV.

• Eligibilité des productions Jeu Vidéo dans le programme Europe Creative

L'appel à propositions de la Commission Européenne 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.

Depuis cette date, le SNJV avec le concours de l'EGDF et 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.

Le 17 juillet dernier, le Parlement Européen, le Conseil Européen et la Commission Européenne ont trouvé un accord sur le budget du futur programme Europe Créative 2014 – 2020. 1,5 milliard d'euros sera consacré à ce nouveau programme qui regroupera désormais MEDIA, Culture et un volet trans-sectoriel.

Le programme doit encore être voté par le Parlement Européen d'ici la fin de l'année.

Mais les premiers appels à proposition devraient être publiés dès le 4e trimestre 2013.

Le soutien aux œuvres interactives s'étendra donc à partir du 1er janvier 2014 aux jeux vidéo, apportant ainsi un complément de financement aux productions réalisées en France notamment.

• 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 depuis 4 ans 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 que nous portons depuis plusieurs années a déjà 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 et le changement de majorité ont ensuite pris le dessus, bloquant le processus de concrétisation de ce projet.

Le nouveau gouvernement, a repris le dossier depuis son entrée en fonction et nous multiplions les réunions de travail sur ce projet afin qu'il aboutisse avant la fin d'année 2013.

• Création d'un Fonds privé de d'investissement dans les entreprises

Les entreprises françaises de jeux dématérialisés (online, mobile) n'ont depuis 10 ans pas créé ni bénéficié d'un écosystème vertueux – contrairement à d'autres pays européens (UK, Finlande), occidentaux (US) et asiatiques (Chine, Japon, Corée).

Par conséquent elles n'ont pas bénéficié d'effet « réseaux » ni apporté à leurs investisseurs de retour sur investissement satisfaisant. Les bouleversements qu'a traversée l'industrie du jeu vidéo ont vu naître dans le monde des dizaines de champions générant chacun des centaines de millions voire milliards de revenus (Gree, Mobage, DeNa, Rovio, Supercell, gumi, Gloops, Zynga...).

Mais aucun « champion » de cette taille n'a encore émergé en France.

Pourtant la France a des atouts. La France a longtemps été un pays en pointe de la création de jeux vidéo avec une des plus florissantes industries au monde. Et elle conserve de nombreux atouts:

- Innovation couplée à un excellent savoir-faire technologique
- Fiabilité et adaptabilité
- Enseignement de qualité internationale
- Puissante R&D
- Créativité artistique
- Forte culture de gaming et de développement

Le secteur a besoin d'un fonds de capital risque spécialisé capable de financer des sociétés prenant le risque d'éditer de nouveaux jeux digitaux sur les nouvelles plateformes (web, mobile, tablettes...) pour faire émerger un ou plusieurs champions d'envergures internationales.

Les cibles d'investissement sont les **éditeurs** online et mobile avec un premier succès ou en passe de l'avoir avec une croissance annuelle 50-100% ou plus, un CA d'au moins 1 M€ et des sociétés puissantes sur un (ou plusieurs) marché(s) domestique(s) avec des ambitions internationales fortes.

La stratégie d'investissement est claire. Il s'agit d'un fonds qui vise le financement d'entreprises de production de jeux vidéos (sociétés intégrées de développement et d'édition) et non de services. Le focus sera porté sur les nouveaux marchés du jeu vidéo en développement: online & mobile. L'objectif sera d'accompagner une entreprise qui a réussi un produit à reproduire/développer son succès avec environ 10 à 15 sociétés financées par an. La commission financement élabore actuellement plusieurs scénarii possibles pour la mise en œuvre de ce dispositif avec une équipe dédiée en 2014.

2 / Un écosystème juridique, fiscal et social compétitif

• Evolution du régime juridique de la production de jeux vidéo

La question de la propriété des droits de propriété intellectuelle est un sujet récurrent.

Les éléments d'incertitude qui entourent le régime juridique du jeu vidéo en France, et ses difficultés de mise en œuvre ont pu détourner certains 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, le SNJV a donc, depuis 2007, au fil des missions parlementaires et gouvernementales, été à l'origine de nombreuses propositions d'évolution.

A l'heure actuelle aucune conclusion ne propose d'évolution dans un cadre juridique économiquement viable pour les entreprises françaises.

Le SNJV reste donc vigilant sur les suites de ces travaux.

• Audition devant la commission Lescure

En Juin 2012, le Président de la République a confié à Pierre Lescure une mission de préfiguration de l'exception culturelle. Dans ce contexte, le SNJV a été auditionné et a émis des propositions dans différents domaines touchant au financement des entreprises et des productions ou à l'amélioration des conditions de diffusion des productions françaises à l'étranger en luttant notamment contre la piraterie. Il a également été question de la fiscalité française et de la capacité de notre pays à faire face aux dispositifs incitatifs créés notamment outre atlantique.

Parmi l'ensemble des propositions émises par le SNJV, le rapport Lescure publié au printemps dernier a repris une proposition clé du SNJV : que l'Ifcic devienne opérateur de la BPI pour le financement des industries culturelles et notamment du jeu vidéo. Il propose un apport de 75 à 90M€ de la BPI à l'IFCIC et un partenariat avec le CNC.

Le rapport Lescure a également proposé d'encourager la mobilisation des financements privés par l'adaptation des Sofica.

Dans l'ensemble les mesures proposées par les professionnels du jeu vidéo ont donc trouvé un écho favorable auprès de la commission Lescure.

Le SNJV s'attache désormais à convaincre le gouvernement de mettre en œuvre les mesures préconisées.

• Une fiscalité adaptée à nos marchés

Le 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 qui a été auditionné a fait valoir un certain nombre de propositions pour améliorer l'écosystème français et permettre ainsi de le rendre plus attractif dans le secteur du jeu vidéo. Le rapport Collin et Colin a été rendu au printemps 2013 et contient un certain nombre de dispositions qui doivent être discutées prochainement avec le Gouvernement.

• Préservation des intérêts des entreprises de production de jeux vidéo dans le cadre de la loi consommation

Dans le cadre de la fiscalité appliquée à nos métiers, le Snjv travaille depuis le début de l'été 2013 à la défense des intérêts de ses membres dans le contexte du projet de loi consommation présenté par le Gouvernement et débattu actuellement au Parlement. En effet, ce texte destiné initialement à accroître le contrôle de l'Etat sur les jeux d'argent et d'interdire les jeux « prétendument gratuits », a dans sa rédaction actuelle par mégarde un impact sur les jeux sociaux.

En effet, les jeux sociaux pourraient devenir illégaux s'ils remplissent les conditions suivantes :

- Si le résultat du jeu est partiellement dû au hasard. Il est spécifié que l'interdiction s'applique également aux jeux d'adresse, s'ils incluent une présence même minime du hasard ;
- Si un sacrifice financier est exigé par l'opérateur de la part des participants ;
- Si le jeu fait naître l'espérance d'un gain.

Etant donné que le « gain » n'est pas clairement défini, il peut faire référence aux gains financiers comme aux gains immatériels (goodies, contenu exclusif, etc.). L'interdiction des jeux posée à l'article L322-2 du Code de la sécurité intérieure pourrait ainsi inclure les jeux sociaux dans le cadre d'une interprétation réglementaire ou judiciaire.

Etant donné que le modèle Freemium peut impliquer un sacrifice financier de la part des joueurs, il est important de s'assurer que l'article L322-2 du Code de la sécurité intérieure n'inclura pas, à l'issue des débats parlementaires, les jeux sociaux.

Selon le Snjv, le projet de loi peut atteindre son objectif initial, à savoir l'interdiction des loteries pour lesquelles un sacrifice financier est exigé, sans pour autant pénaliser l'industrie en pleine croissance des jeux sociaux

Le législateur n'a jamais exprimé l'intention d'interdire les jeux sociaux. Il est alors probable que les conséquences de cet amendement sur les jeux sociaux soient involontaires.

Le Snjv a donc proposé que le texte précise la nature du « gain » dans le texte de loi. Le Snjv a donc fait amender l'article 72 du projet de loi pour en limiter le champ d'application aux gains financiers et exclure de fait les jeux avec modèle freemium.

3 / L'emploi, les métiers et la formation au cœur du développement des entreprises

• 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, même en période de crise, 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.

Dans ce contexte, le SNJV travaille notamment avec le Syntec Numérique pour que les spécificités de nos métiers soient prises en compte dans les discussions sur le cadre collectif du travail.

De plus, le SNJV travaille régulièrement auprès des pouvoirs publics, et c'est le cas actuellement dans le groupe de travail sur le jeu vidéo pour que les spécificités du jeu vidéo soient prises en compte.

- **Le référentiel des métiers et rémunérations dans le secteur du Jeu Vidéo en France.**

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 en partenariat avec Capital Games et Opcalia en 2012 a permis de rendre public le détail des compétences requises et activités dans 22 métiers de la production. Pour la première fois en France les rémunérations ont également été communiquées. Ce travail de référencement a permis véritablement de rendre lisible les métiers du jeu vidéo. Il a donné lieu récemment à la prise en compte de cette nomenclature dans les codes ROME qui servent à référencer les métiers auprès de Pôle Emploi.

Récemment les métiers du jeu vidéo ont fait l'objet d'une inscription au Répertoire Officiel des Métiers et des Emplois (ROME). Ce référencement marque une étape importante dans la reconnaissance officielle de nos activités et dans la structuration de la filière.

- **Une relation étroite avec les écoles de formation aux métiers du jeu vidéo**

Le SNJV est en relation étroite avec les organismes d'enseignements du secteur. Au cours de l'année 2013 plusieurs interventions ont été effectuées au sein des écoles labellisées par le SNJV et d'autres organismes qui souhaitent rejoindre cette dynamique.

Au delà de cette relation les professionnels souhaitent aboutir à la mise en place d'un réseau des écoles du Jeu Vidéo à la façon de ce que le secteur de l'animation a mis en œuvre. Une telle démarche permettra de mettre en relation de façon permanente les écoles et les professionnels dans une logique d'excellence avec des objectifs partagés.

3 / 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 communique régulièrement auprès des médias, des décideurs et du grand public à travers différents outils.

Le plus emblématique d'entre eux est le livre blanc annuel sur les Eléments clés du Jeu Vidéo en France. Le SNJV a publié la 2e édition du livre blanc en 2 langues en décembre 2013.

• Les publications partenaires

A l'initiative de nos partenaires l'AFDEL et le Syntec Numérique, nous avons participé cette année à 2 classements des éditeurs de logiciels et contenus numériques afin de rendre visible la performance des sociétés françaises de production de jeu vidéo dans l'écosystème numérique. Le résultat est téléchargeable sur le site du Snjv et sur les sites de nos partenaires.

4/ Accroitre la visibilité et les opportunités d'affaires des entreprises à l'international

Partant du constat que la France ne représente que 5% du marché mondial, l'export est un sujet stratégique pour les entreprises. Le Syndicat National du Jeu Vidéo s'est donné pour priorité d'améliorer la présence française des entreprises à l'international. Cette action a consisté en la mise en œuvre depuis septembre 2012 de 2 actions complémentaires. Au delà des actions, le Snjv a eu l'opportunité de participer à une mission extrêmement enrichissante de veille et de prospective au Canada.

• Mission veille et prospective au Canada

En octobre 2012, à l'invitation de l'ambassade de France à Vancouver et de l'Institut Français, le SNJV a participé avec une délégation d'entreprises à des rencontres professionnelles dont l'objectif était de permettre un échange entre entreprises sur des problématiques liées au développement et à l'exploitation des jeux en ligne.

A l'occasion de ce déplacement d'une semaine, le SNJV a rencontré de nombreux acteurs institutionnels et des concepteurs français et étrangers dans les provinces de la Colombie britannique, de l'Ontario et du Québec. Ces rencontres nous ont permis de nous rendre compte de l'impact de la politique publique dans ce pays à l'égard de notre secteur d'activités et de mettre en lumière les forces et faiblesses des différents dispositifs proposés.

Les conclusions détaillées sont disponibles sur demande au Snjv.

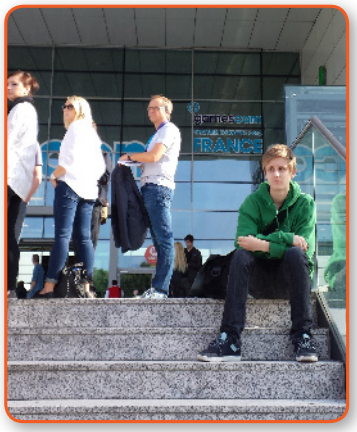
• La France, pays invité d'honneur de la Gamescom

gamescom
PARTNER COUNTRY 2013
FRANCE

La Gamescom est le premier événement grand public et professionnel en Europe et le 2e au niveau mondial après l'E3 de Los Angeles. Cette année le SNJV a obenu des organisateurs de cet événement, qui a attiré plus de 340 000 visiteurs et 30 000 professionnels, que la France soit invité d'honneur et que les entreprises françaises puisse montrer leurs compétences et leurs talents au monde entier grâce à un partenariat comportant plusieurs volets.

- Pavillon Le Game de 25 entreprises françaises
- Annuaire référençant les entreprises par métiers et compétences
- Soirée Le Game en partenariat avec la Game Connection, Hi Pay et Euroméditerrannée qui a réunit plus de 400 professionnels du secteur
- Bundles PC et Mobiles pendant la durée de l'événement.
- Espace de retrogaming français sur la zone grand public

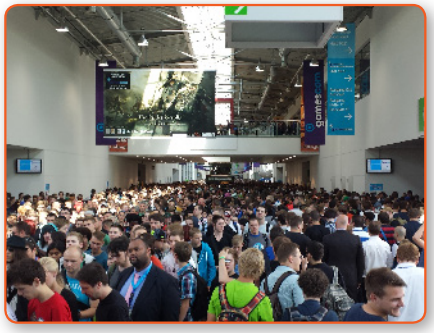
Cette opération de visibilité aura attiré l'attention des professionnels et du grand public sur notre industrie et sa créativité pendant une semaine. Disposant de peu de moyens, le Snjv a néanmoins réussi à mener à bien ce projet ambitieux qui marque la première étape de la présence française à l'international.



- **Création de l'association Le Game pour accompagner les entreprises à l'export**

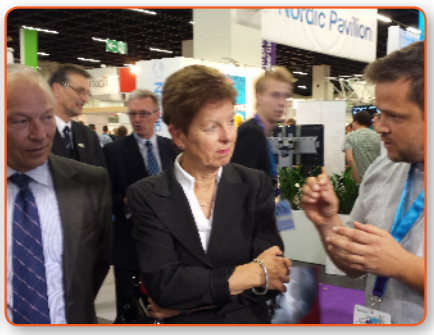
En mars 2012 le Snjv lançait avec le Ministère du Commerce extérieur de l'époque la marque Le Game. Ce projet ambitieux qui devait aboutir à la création du bureau export du Jeu Vidéo a souffert de l'alternance politique et de nouvelles priorités du Gouvernement en matière d'export.

Face à cet échec et constatant l'urgence à saisir les opportunités internationales pour nos adhérents, le Snjv a donc décidé début 2013 de constituer le bureau export en s'appuyant sur les association et pôles de compétences régionaux du Jeu Vidéo mais aussi sur les organismes dédiés à l'export : Ubifrance et l'Agence Française pour les investissements internationaux. Le Snjv s'est donc employé pendant 6 mois à convaincre ses partenaires de l'utilité de créer une nouvelle structure dédiée à l'accompagnement des entreprises à l'export. Cette structure dont la mission principale est de construire un plan d'actions opérationnel à 3 ans et d'obtenir un soutien financier public dans le cadre de l'appel à projets filière des investissements d'avenir a donc été créée à la Gamescom à Cologne le jeudi 22 août 2013 entre les partenaires.



Le chef de projet international qui doit arriver dès la mi-septembre aura donc 3 mois pour élaborer cette feuille de route et obtenir un engagement de co-financement par l'Etat pour donner vie au plan d'actions à 3 ans.

Le Snjv est particulièrement fier d'avoir réussi à réunir tous les acteurs du développement économique des entreprises du jeu vidéo au sein de cette structure.



5 / Partage d'expérience et prospective

Parce que le secteur du jeu vidéo évolue rapidement et que le partage d'expériences est au cœur des réussites, le Snjv a choisi de proposer 2 événements par an à ses adhérents pour leur permettre dans un moment de pause de lever la tête et d'analyser les conditions de succès et d'échecs d'autres entreprises.

• 4e WebGame Conférence

Les 19 et 20 juin 2013 a donc eu lieu la 4e édition de cet événement créé par Olivier Issaly de la société Owlient.

Cet événement a réuni plus de 300 professionnels du jeu vidéo online, web, social et mobile autour d'un cycle de conférences faisant intervenir des succès français et internationaux de ce secteur.

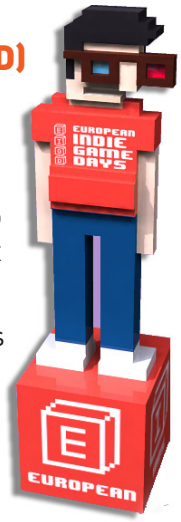
Cette édition a vu intervenir des leaders internationaux du secteur durant une journée de conférences et de tables rondes chez Microsoft France.

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

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.

• 2e European Indie Game Days (EIGD)



Actuellement en phase de préparation les EIGD, se dérouleront les 24 et 25 octobre prochain à Montreuil. Cette 2e édition sera l'occasion pour les professionnels du jeu vidéo d'échanger sur les questions qui touchent à la production et à l'exploitation des jeux indes.

Cette année encore les EIGD Awards récompenseront les meilleures créations dans leur domaine.

Passage du Cheval Blanc (cour de février) - 2, rue de la Roquette - 75011 Paris

www.snjv.org – dg@snjv.org - +33 (0)970 460 611