

SNJV

SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO

**Rapport annuel d'activités**

SEPTEMBRE 2013 – AOÛT 2014

# À vous de jouer !



Pour 1000 jeux PC commercialisés sur Steam, moins de 20 rencontrent le succès. Chaque mois, sur quelques 2000 nouveaux jeux iPhone proposés sur l'AppStore, moins de 10 seront des blockbusters. Sur consoles, des lourds coûts de développement et pour l'ensemble une inflation titanesque des coûts marketing et d'acquisition de joueurs...

Vous savez à quel point notre pays a des atouts avec des développeurs exceptionnels et une solide tradition de création, d'art et de technologie. Vous êtes des entrepreneurs engagés et plein d'énergie. Pourtant voilà... la France n'aime pas l'argent, elle se méfie de l'entreprise, voire des entrepreneurs. Notre écosystème est le reflet de cet état d'esprit et il est à la peine face à la compétition mondiale et européenne, particulièrement dans un secteur comme le nôtre. Au fond, trois caractéristiques du jeu vidéo nous rendent plus « sensibles » que tout autre à des comparaisons : 1. nous sommes complètement tournés vers le monde car on ne peut pas amortir le coût d'un jeu sur notre seul territoire et la compétition vient de partout, 2. nos entreprises sont essentiellement des PME : les ¾ ont moins de 20 personnes et 3. nous sommes organisés en mode projets. Un projet exige une équipe solide pour une durée déterminée... alors que nos concitoyens aspirent en majorité à des contrats à durée indéterminée. Ces trois raisons, ajoutées à une instabilité juridique et fiscale chronique, une administration galopante et peu d'outils de financement... transforment immanquablement l'enthousiasme sacerdotal de l'entrepreneur français du jeu vidéo en masochisme !

Il n'y a certes pas de fatalité. Depuis sa création, le SNJV se bat pour faire connaître notre secteur, nos différents marchés et métiers... trop souvent, nous expliquons tout simplement ce qu'est une entreprise et la compétition internationale à des politiques et des administratifs qui ignorent nos réalités. Trop souvent nous travaillons dur pour avant tout empêcher des catastrophes : taxes à l'assises inadaptées, nouvelles contraintes ou régulations sur nos métiers tant du développement que de la vente. voire même vous accompagner individuellement face aux divers harcèlements administratifs qui marquent nos vies d'entrepreneurs. C'est notre mission et nous continuerons, bénévoles et élus, autour de notre délégué général, à agir. C'est aussi, une action ingrate, car vous ne verrez ici l'utilité du SNJV que lors des situations de crise.

L'action plus positive est tout aussi ingrate car peser auprès du pouvoir exécutif et du pouvoir législatif pour établir un meilleur environnement pour nos entreprises prend du temps. N'ayez aucun doute : nous ne comptons pas nos heures et travaillons dur pour alléger la complexité administrative (critères CIJV plus adaptés et plus lisibles, dossiers FAJV et CIJV plus homogène, statut JEI sanctuarisé, ...), établir plus de stabilité (en cadrant au mieux la nature juridique du jeu vidéo), moins de fiscalité, de meilleurs outils de financement pour nos entreprises

ou nos projets (fonds d'investissement, prêts participatifs avec l'IFCIC, soutien aux initiatives de financement de projets comme celle de Capital Games, ...), des contrats de travail plus adaptés à nos métiers et enfin des formations toujours plus proches de nos besoins... Les chantiers sont nombreux.

C'est sans doute enfin la même difficulté pour attirer les grandes entreprises du secteur (Sony, Microsoft, Apple, Google, Facebook, Amazon, Samsung, Tencent, etc etc etc) et faire de la France une terre du jeu vidéo reconnue et désirée, ce dont nous bénéficierions tous.

Alors à travers nos actions de lobbying (petit déjeuners parlementaires, auditions à l'assemblée nationale et au sénat, rendez vous avec les cabinets et ministres, contacts avec les administrations, ...), de rassemblement (réunions avec les associations régionales, assemblées générales, winter camp, réunions thématiques, ...), de réflexion et de développement (EIGD, Web Game Conference, ...) et toutes les initiatives que nous nous efforçons de lancer (Le Game pour l'international, Outils de financement, ...), le SNJV s'investira toujours et sans compter pour que vous puissiez développer votre business et vous focaliser avant tout sur la conquête de vos clients et la gestion de vos équipes.

Car un seul constat, terrible, pour rappeler notre réalité: les ventes de jeux ont augmenté de plus 280% ces dix dernières années alors que, dans le même temps, nous sommes passés, en France, de 15000 salariés à moins de 5000. Dans le même temps, les villes de Montréal ou d'Helsinki faisaient le chemin strictement inverse...

Disons-le sans détour, pour réussir aujourd'hui un modèle s'impose: une R&D initiale en France, des levées de fonds à l'étranger puis une croissance de nos équipes de développement dans les terres plus favorables que sont le Québec, la Chine, l'Europe de l'Est, voire le Texas ou même l'Ecosse.

Un nouveau gouvernement a été constitué, porté par des ministres qui apparaissent plus sensibles au monde du jeu vidéo. Comptez sur le SNJV pour continuer à tout donner pour faire avancer notre cause.

Notre Assemblée Générale de septembre 2014 vous propose de faire le point et discuter de ces dossiers. Elle aura également à renouveler votre conseil d'administration. En tant que président, j'aspire tant à un renouvellement de ses membres qu'à une représentativité de notre diversité : studios de développement indépendants, éditeurs intégrés de jeux pour consoles, développeurs et éditeurs de jeux web, de jeux sociaux et mobiles, prestataires et agence, serious game, middleware, ... Pour peser le SNJV doit être fort et soutenu. Le SNJV sera ce que vous, entrepreneurs du jeu vidéo, souhaitez qu'il soit. A vous de jouer !

**Nicolas Gaume - Président**



## Top 20 - Jeux Vidéo

Rang	Entreprise	Cotée	CA logiciel 2013 (en M€)	CA Total 2013 (en M€)
1	Ubisoft <sup>®</sup>	✓	1 256	1 256
2	Gameloft	✓	233	233
3	Ankama		31	31
4	Focus Home Interactive		26	26
5	Pretty Simple <sup>®</sup>		20	20
6	BigBen Interactive	✓	17	164
7	Quantic Dream		12	12
8	Mediastay		8	20
9	Arkane Studio		7	7
10	Don't Nod Entertainment		7	7
11	IsCool Entertainment <sup>®</sup>	✓	6	6
12	Asobo Studio		6	6
13	Cyanide Studio <sup>®</sup>		5	5
14	Acute Games-Boostr		4	4
15	Anuman Interactive (Groupe Media Participations)		4	4
16	Bulkypix		4	4
17	Kylotonn Games		3	3
18	Playsoft		3	3
19	Amplitude studios		3	3
20	Kobojo		2	2
	Interaction Games		2	2

\* Cf. [www.mediablog.fr](#) page 43

<sup>®</sup> Exercice terminant au 31/03/2013

<sup>®</sup> Chiffre d'affaires pré-fiscal communiqué

<sup>®</sup> Extrapolation à partir des chiffres du 3er semestre

L'intensité des chiffres de ce classement sont des estimations de l'AFDEL. Ce classement a pour vocation à être exhaustif mais l'AFDEL ne peut être tenue responsable de tout oubli



## L'année en un coup d'œil

- ▲ Partenariat sur « Jeu vidéo : l'expo » à la cité des sciences et de l'industrie
- ▲ Publication du Top 250 des éditeurs de logiciels avec Syntec Numérique
- ▲ Publication du rapport sénatorial sur le Jeu Vidéo
- ▲ Vote au Parlement de la réforme du Crédit d'impôt jeu vidéo
- ▲ 3<sup>e</sup> édition du livre blanc 2014 sur les éléments clés du secteur
- ▲ 2<sup>e</sup> édition des European Indie Game Days
- ▲ 2<sup>e</sup> Video Game winter camp au Grand Bornand
- ▲ 5<sup>ème</sup> édition de la Webgame Conference chez Google France
- ▲ Publication du Top 20 des producteurs de jeux vidéo avec l'AFDEL & PWC
- ▲ Organisation d'un petit déjeuner parlementaire sur le jeu vidéo
- ▲ Refonte de la labellisation des formations aux métiers du jeu vidéo
- ▲ Mise en commun des statistiques de ventes et performances des jeux vidéo dématérialisés
- ▲ « Aide au développement de jeu vidéo » dans le programme Europe Créative
- ▲ Publication du 1<sup>er</sup> Panorama France Créative sur le poids des industries culturelles en France
- ▲ Nouveau site internet du SNJV
- ▲ Lancement d'une étude avec HADOPI sur les nouveaux comportements illicites des jeux vidéo dématérialisés
- ▲ Audition par la Commission des affaires culturelles dans le cadre de la loi de Finances 2015
- ▲ Audition par la commission d'enquête sur l'exil des forces vives de la France
- ▲ Création du baromètre annuel sur le jeu vidéo en France

## 1 Monographie du Syndicat

Créé en 2008, dans la continuité des actions 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.

La liste complète des adhérents est accessible en permanence sur le site internet du syndicat :

<http://www.snjv.org>

Le financement des activités du syndicat est entièrement assuré par les cotisations des membres et par les revenus tirés d'opérations spéciales (sponsoring, événementiels...)

## 2 Une implication avec d'autres métiers

Le SNJV entretient des relations étroites avec les organisations professionnelles représentatives d'autres métiers du numérique, de la culture ou d'autres organisations patronales.



Le SNJV coordonne, dans l'intérêt de ses membres, un certain nombre de positions publiques avec le SELL. Depuis fin 2013, le SNJV a engagé une série de rencontres formelles avec le SELL afin d'échanger sur les sujets d'intérêts et d'engager une démarche de travail commun dans l'intérêt de la filière en France.



Le SNJV collabore depuis 2011 avec le Syntec Numérique, la chambre syndicale des éditeurs de logiciels et services informatiques pour faire reconnaître les spécificités des entreprises du jeu vidéo. Chaque année le SNJV publie avec le Syntec Numérique le TOP 250 des éditeurs de logiciels.



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. Le SNJV participe également chaque année au classement Global Software Leaders pour mettre en lumière les performances des entreprises du secteur.



### 3 Une présence sur les événements structurants du secteur

#### Les associations régionales et les pôles de compétitivité

Le SNJV joue au niveau national un rôle fédérateur des dynamiques locales de structuration de la filière. 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.

Les associations régionales et les pôles de compétitivité se réunissent 4 fois par an pour échanger sur les actions et mutualiser un certain nombre de démarches.

Tout au long de l'année les différentes structures participent ensemble à la promotion des entreprises. La collaboration entre les différentes structures est plus efficace, dans l'intérêt des entreprises.



## 4 Mandats et présences au sein des commissions et instances officielles



### **LE GAME (l'association de promotion et de soutien au développement export du jeu vidéo)**

Le SNJV, initiateur et co-fondateur de l'association dispose d'un siège au Conseil d'administration.

### **CSPLA ( Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique)**

Jusqu'alors membre suppléant, le SNJV est devenu membre titulaire de cette instance en Juin 2014. Au sein du CSPLA, outre les réunions plénières, le SNJV participe au groupe de travail sur la seconde vie des œuvres numériques.

### **Commission Chavannes (Commission chargée de l'affectation des fonds issus du Compte de soutien Cinéma/ TV - le COSIP)**

Le SNJV dispose d'un siège au sein de cette commission nommée par le Ministre de la Culture et dirigée par le Président du CNC



### **CSF Numérique (Comité stratégique de filière numérique - rattaché au Ministère de l'industrie)**

Membre depuis la création du CSF en 2010, le SNJV dispose également en la qualité de son Président, un siège au bureau exécutif du CSF Numérique, sous la présidence déléguée de Loïc Rivière (AFDEL)

### **Le groupe de travail interministériel sur le jeu vidéo**

Initiateur de ce groupe de travail aux côtés de la Ministre de la Culture et de la Ministre du Numérique, le SNJV représente les professionnels du secteur au sein de cette instance de discussion et d'élaboration d'actions pour le soutien de la filière jeu vidéo en France.

## 5 Gouvernance

### Le Conseil d'administration :

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 2014, 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.

#### Collège associations régionales :

- Olivier PINARD - 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:

- Guillaume de FONDAUMIERE - co-CEO QUANTIC DREAM (tresorier@snjv.org)

### Délégué Général:

- Julien VILLEDIEU (dg@snjv.org)

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. Tout adhérent à jour de cotisation peut présenter sa candidature au poste d'administrateur.

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.

### Le Bureau exécutif du SNJV

Le Bureau est l'organe de décision opérationnel. Il se réunit une fois par semaine et engage les actions nécessaires dans l'esprit des décisions du Conseil d'Administration.

Il est composé des membres suivants :

- Le Président
- Le Trésorier
- Le Délégué Général
- 2 administrateurs nommés par le Président : Cyril Morance - ANKAMA & Nicolas Besignor - PLAYSOFT

# 2 La communication

## et les relations avec les médias

La communication du Syndicat s'organise autour d'un plan d'actions annuel avec des rendez-vous déterminés, ainsi qu'en fonction de l'actualité ou des sujets qui nécessitent une prise de position de l'industrie dans le débat public.

Pour mener à bien sa mission de porte parole de l'industrie, le SNJV dispose de plusieurs moyens de communication.

### 1 Les relations presse

Le SNJV est l'interlocuteur de référence des médias économiques, généralistes et spécialisés pour tous les sujets concernant le marché, les entreprises ou la sociologie du Jeu Vidéo.

Ce positionnement est le résultat d'une communication régulière et d'un relationnel entretenu avec les médias.

Le SNJV adresse plusieurs communiqués de presse durant l'année.

### 2 La communication



#### Le site Internet du Syndicat ( [www.snjv.org](http://www.snjv.org) )

Le site internet du syndicat, créé en 2008 a été entièrement refondu en juin 2014, afin de le rendre plus simple d'utilisation, visuellement plus attractif, et optimisé pour les plateformes mobiles.

**PLUS DE  
270 000  
VISITES  
PAR AN**

Le site fait la part belle aux informations sur l'industrie et le marché, les actualités des adhérents et les tendances.

Avec une rubrique actualités et des portraits de dirigeants, et un annuaire détaillé le site met les adhérents au cœur de l'information diffusée et se veut le reflet quotidien de ceux qui font les productions françaises du secteur.



Le site dispose également d'une partie sécurisée, réservée aux adhérents au sein de laquelle chaque société peut non seulement gérer les informations la concernant, mais également avoir accès aux dates de réunions, aux comptes rendus et aussi aux détails des services proposés.

et les personnes intéressées par les actualités du syndicat. Complémentaire du site internet et du compte Twitter, la page Facebook permet une interactivité permanente avec le réseau du SNJV.

**PLUS DE  
3 500  
FANS**

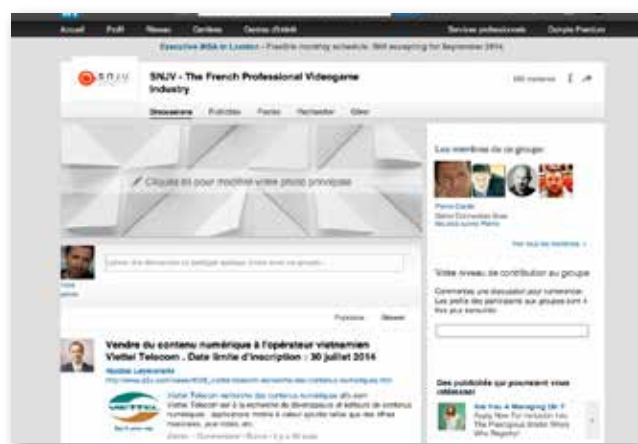


### Le compte Twitter : @Julv\_SNVJ

Le compte Twitter créé en août 2009 permet au SNJV de diffuser régulièrement des informations sur le secteur et de réagir à l'actualité, voire d'interagir avec des interlocuteurs politiques.

**PLUS DE  
3 500  
FOLLOWERS**

Il est référencé dans de nombreuses listes de diffusion.



### Le Groupe LinkedIn : « SNJV – The French Professional Video Game Industry »

**PLUS DE  
1 000  
ABONNÉS**

En Mai 2013, le SNJV a créé un groupe LinkedIn pour permettre aux adhérents d'échanger sur des sujets d'intérêt commun et de partager leurs expériences. L'engouement pour ce dispositif a été très rapide et actuellement plus de 900 personnes échangent régulièrement sur cet espace.



### La page Facebook

En novembre 2009, le SNJV a créé une page Facebook pour mettre en réseau les adhérents

# 3 Les services aux adhérents

Le SNJV met en place des services concrets à destination des ses membres. Le détail des services proposés est accessible depuis l'espace membre sécurisé du site internet.

Un nouveau service téléphonique d'appui juridique a été créé fin 2013 pour assister les adhérents dans leurs démarches juridiques.

Le SNJV travaille actuellement sur un nouveau service d'offre mutuelle spécialisée à destination des salariés de nos entreprises.

## La lettre d'information aux adhérents

Le Conseil d'administration informe mensuellement les adhérents, et à chaque fois que l'actualité l'exige, des décisions prises et des sujets traités par le biais de la lettre d'information et des envois réguliers réservés aux adhérents.



## Le Service téléphonique d'appui juridique

En collaboration avec les juristes de la CCIP, le SNJV propose une hotline juridique à ses membres afin de leur apporter un premier niveau d'assistance juridique sur des questions touchant au droit des affaires, droit des sociétés et droit social. Ce nouveau service entièrement gratuit est réservé aux adhérents et accessible sur demande auprès du syndicat.

## L'Espace membre sécurisé du site Internet

Les adhérents disposent avec la nouvelle version du site internet d'un espace membre sécurisé qui leur permet de gérer les informations relatives à leur entreprise et leur adhésion. Ils peuvent également accéder à différentes informations exclusives sur ce nouvel espace.



## L'assurance chômage pour les dirigeants d'entreprise dans le secteur du jeu vidéo

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 permet de couvrir les risques de perte d'emploi pour les mandataires sociaux et dirigeants en prenant en considération les spécificités des activités de nos adhérents.

## La Responsabilité Civile Professionnelle

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 d'exploitation 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.

## La diffusion d'actualités et de communiqués de nos adhérents

Le SNJV met à disposition de ses adhérents ses outils de communication et son réseau relationnel pour diffuser les communications de ses membres.



## La mise à disposition d'un bureau de passage et d'une salle de réunion à Paris

Plus de 60% de nos adhérents sont établis en province. 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.

## La diffusion d'annonces de stages et de recrutement

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.



## Les 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.

# 4 Les actions

## 1 Un dialogue constructif et permanent avec les pouvoirs publics

### Le Jeu Vidéo au cœur des enjeux de compétitivité de la France

Industrie en croissance depuis plus de 40 ans, créatrice d'emplois et de valeur ajoutée et fortement exportatrice, le Jeu Vidéo peine encore à être considéré comme un secteur stratégique par les responsables politiques.

Le syndicat mène donc un travail de fond auprès des députés, des sénateurs et des différents ministères concernés pour faire connaître le marché et l'industrie française et le contexte de forte compétitivité mondiale dans lequel le Jeu Vidéo français évolue.

De nombreux rendez-vous ont lieu durant l'année avec ces interlocuteurs pour placer le jeu vidéo au cœur des réflexions économiques, sociales et sociétales de notre pays.

### Placer le jeu vidéo au cœur des études et analyses réalisées par les pouvoirs publics

En Septembre 2013, les Sénateurs Bruno Retailleau et André Gattolin, respectivement membres de la commission des affaires économiques et de la commission de la culture, ont rendu leur rapport d'information "**Jeux vidéo : une industrie culturelle innovante pour nos territoires**". Le SNJV a largement contribué auprès des sénateurs à alimenter leur réflexion. Ce rapport a permis de dégager des propositions d'évolution du cadre actuel de notre profession, dont certaines sont actuellement en cours de discussion.

L'inspection générale des Finances et l'Inspection générales des affaires culturelles ont réalisé une étude en décembre 2013 sur le poids économique des industries culturelles. Cette démarche, intitulée « **L'apport de la culture à l'économie en France** », consacre une part importante à l'industrie du Jeu Vidéo. Elle démontre ainsi le poids économique et l'impact social de la filière sur l'économie française en général. Elle rappelle aussi que le Jeu Vidéo est la première industrie culturelle exportatrice.

Afin de renforcer le lien et l'attention que portent les parlementaires au jeu vidéo, le SNJV a décidé, en collaboration avec les parlementaires Catherine Morin-Dessailly, Patrice Martin-Lalande, André Gattolin et Corinne Erhel d'**organiser un petit déjeuner parlementaire en juillet 2014**.

Ce petit déjeuner, qui a réuni autour d'une dizaine de parlementaires, des représentants de l'industrie et des membres des cabinets ministériels a permis de réitérer les constats actuels sur la filière et rappeler les propositions des professionnels pour faire évoluer la situation.

Enfin, **plusieurs commissions parlementaires** ont souhaité auditionner les professionnels du secteur pour échanger sur les enjeux du secteur et les actions nécessaires pour permettre de redonner à la France la place qui est la sienne en matière de production de jeux vidéo en Europe et dans le monde. C'est dans le cadre que le SNJV a été auditionné par la **Commission d'enquête parlementaire sur l'exil des forces vives de la France** ou encore par la **Commission des affaires culturelles de l'Assemblée Nationale**.

# 4 Les actions

## 2 Des actions concrètes au service d'un meilleur contexte pour produire en France

### Les dates clés de l'année

- **Septembre 2013:** Organisation de la 2ème édition des European Indie Game Days à Montreuil . Publication du rapport sur l'industrie du jeu vidéo du Sénat.  
Autonomisation de l'association LE GAME
- **Octobre 2013:** Lancement de l'aide « développement jeux vidéo » du programme MEDIA  
Publication du Top 250 de Syntec Numérique
- **Novembre 2013 :** Publication du Panorama France créative sur le poids des industries culturelles en France.
- **Décembre 2013 :** Vote de la réforme du crédit d'impôt jeu vidéo.  
Publication de la 3<sup>e</sup> édition du livre blanc sur le Jeu Vidéo en France.  
Publication du rapport de l'IGF sur l'apport de la culture à l'économie française.  
Publication du rapport Chantepie, du Ministère de la Culture sur le régime juridique du jeu vidéo
- **Janvier 2014 :** 2<sup>ème</sup> Video Game Winter Camp au Grand Bornand
- **Février 2014 :** Action relative à la réforme de la taxe d'apprentissage
- **Mars 2014:** Présence à la GDC à San Francisco
- **Avril 2014 :** Conseil d'administration commun avec le SELL.  
Prise de contact avec les nouveaux ministres et leurs cabinets suite au remaniement ministériel
- **Mai 2014 :** Publication du "Top 20" jeux vidéo du classement GSL de l'Afdel
- **Juin 2014 :** 5<sup>e</sup> WebGame Conférence chez Google France.  
Audition à l'Assemblée Nationale par la Commission Luc Chatel sur l'exil des forces vives françaises  
Réunion avec la SACEM afin d'évoquer la question de la musique dans les jeux vidéo en France
- **Juillet 2014 :** Petit déjeuner parlementaire du jeu vidéo à l'Assemblée Nationale
- **Août 2014 :** Notification de la réforme du Crédit d'Impôts Jeu Vidéo à la Commission Européenne



## Les actions en cours

- **Notification** de la réforme du CIJV à la Commission européenne
- **4<sup>e</sup> édition** des European Indie Game Days
- **Réunions** du groupe de travail interministériel sur le jeu vidéo
- **4<sup>e</sup> édition** du livre blanc sur les chiffres clés du secteur du Jeu Vidéo
- **Suivi des débats** parlementaires sur le PLF 2015 et de ces conséquences sur le secteur
- **3<sup>e</sup> édition** du Video Games Winter Camp en Janvier 2015
- **Réflexions** autour de la mise en place d'un dispositif de partage des données
- **Enquête** sur les pratiques illégales dans le jeu vidéo avec l'Hadopi
- **Mise en place** d'un nouveau système de labellisation des écoles de jeux vidéo
- **Elaboration d'une position** concernant les recommandations de la Commission Européenne sur les achats intégrés dans les jeux vidéo Free to Play
- **Finalisation** du 1<sup>er</sup> baromètre du jeu vidéo avec l'IDATE

**Le SNJV œuvre au bénéfice de ses adhérents afin d'améliorer l'écosystème réglementaire, social et fiscal français pour leur permettre de produire en France tout en étant compétitif vis à vis des entreprises étrangères.**

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.

## 2.1 Financer les entreprises, la croissance, les innovations et la production

Dans le contexte difficile et paradoxal que connaissent nos entreprises, dans un marché en forte croissance, le SNJV a fait du sujet du financement une de ses priorités d'actions.

Ce sujet est abordé au sein de la commission Financement.

Cette année, la Commission s'est attachée à faire adopter la réforme importante du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo par l'Assemblée Nationale, à faire progresser l'idée d'une création du Fonds d'avance participative Jeu Vidéo auprès des interlocuteurs publics, mais aussi à proposer la mise en place d'un fonds d'investissement privé pour soutenir la croissance des entreprises. La commission a également lancé une réflexion autour des mécanismes de soutien à la production.

# 4 Les actions

## Le succès de la réforme du Crédit d'Impôt Jeux Vidéo

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 jusqu'en décembre 2017.

Il s'agissait dès lors de lancer une grande réforme du dispositif afin de redonner à ce soutien sa pleine efficacité dans un contexte de marché qui a profondément évolué depuis la création du CIJV.

La démarche s'est déroulée en 2 étapes durant plus de 15 mois et est actuellement encore en cours devant les instances européennes.

### La réforme du CIJV dans la loi de finances

Avec l'appui du Gouvernement, le SNJV a pu faire inscrire la réforme dans le Projet de Loi de finances rectificative 2013 qui a finalement été voté fin 2013.

Même si la réforme souhaitée initialement a été amendée, in extremis, par le rapporteur général du budget, complexifiant sa mise en œuvre concrète, c'est une belle étape qui a été franchie par le vote de l'Assemblée Nationale en décembre dernier.

### La notification de la réforme à la Commission européenne

Suite à ce vote au Parlement, s'en est suivie de longues discussions portant sur la mise en application des mesures adoptées. Les débats portaient exclusivement sur l'appréciation du critère d'éligibilité des jeux vidéo pour un public adulte.

C'est finalement fin juillet que le Gouvernement et les professionnels ont pu parvenir à un mécanisme acceptable.

La réforme a donc été notifiée à la Commission Européenne pour validation, au titre des exemptions communautaires des aides d'états aux entreprises.

Nous sommes actuellement en attente des premiers retours de l'institution Européenne sur cette notification.

### La réforme du CIJV en 4 points

- **Les critères d'éligibilité au CIJV sont modifiés** et élargis pour mieux prendre en compte l'évolution du secteur, ses nouveaux publics et usages, ses nouveaux modes de production et sa dématérialisation croissante. Ainsi les jeux pour un public adulte sont désormais éligibles à l'exception de ceux comportant des scènes d'extrême violence, susceptibles de nuire à l'épanouissement moral et physique des joueurs.
- **La durée de prise en compte des dépenses** éligibles entre l'agrément provisoire et l'agrément définitif est allongée avec l'instauration d'une période de 36 mois glissante, dans un cadre de 72 mois maximum, contre 36 mois fixe aujourd'hui pour les jeux dont le budget de production dépasse les 10M€.
- **Le seuil d'éligibilité des productions** est abaissé pour prendre en compte les budgets supérieurs à 100 000 euros, contre 150 000 euros actuellement.
- **Les salaires de personnels administratifs et techniques** sont désormais pris en compte au titre des critères d'éligibilité (90% des coûts de production de cette industrie sont liés à la masse salariale).

## 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, a argumenté auprès de la Commission Européenne afin que les productions de Jeu Vidéo puissent bénéficier en tant que telles des subsides européens.

Ces efforts ont abouti puisque, en Novembre 2013 le Parlement européen a voté en faveur de la mise en place d'un dispositif Europe créative comportant des fonds dédiés aux jeux vidéo.

En effet, au sein du programme "Média" d'Europe Créative, une enveloppe de 2,5 millions d'euros annuels est désormais dédiée au jeu vidéo.

Cette aide, même disproportionnée au regard des budgets de productions engagés au niveau européen par les entreprises du secteur, comporte deux dispositifs de financement consacrés au jeu vidéo : l'un destiné à financer le développement du concept d'un jeu (soutien du concept jusqu'à permettre la réalisation d'une démonstration jouable du jeu) d'un montant maximal de 50.000 euros par projet, et l'autre consacré au développement de projet (soutien du projet jusqu'à lui permettre d'être exposé comme un prototype clair et jouable) d'un montant maximal de 150.000 euros.

Bien que l'inclusion d'un volet spécifiquement dédié aux jeux vidéo au sein des programmes d'aides de l'Union européenne soit une avancée significative, le SNJV s'emploie actuellement à faire remonter les ajustements nécessaires du dispositif pour lui conférer une véritable efficacité.

### Les principaux points d'évolutions proposés par le SNJV

- **Inclure les entreprises** de moins de 2 ans dans le bénéfice du dispositif
- **Supprimer l'attribution de critères** supplémentaires aux jeux pour enfants
- **Supprimer l'exigence** de composante narrative
- **Supprimer l'attribution de points** supplémentaires aux pays « à faible capacité de production »
- **Augmenter le montant des aides** disponibles afin que celles-ci collent mieux à la réalité du marché.

# 4 Les actions

## Création d'un Fonds d'avances participatives pour le jeu vidéo

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).

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

En partenariat avec l'IFCIC le SNJV a donc élaboré un mécanisme de financement des entreprises sous la forme de prêts participatifs. De nombreux échanges ont eu lieu depuis plusieurs années avec les pouvoirs publics et le Gouvernement.

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, 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 corollaire 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.

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 5 M€ ). 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, le changement de majorité et les différents remaniements et modifications de rattachement des organismes publics de financement ont ensuite pris le dessus, ralentissant le processus de concrétisation de ce projet.

Depuis le début de l'été, nos discussions avec le Ministère du redressement productif et le Ministère de la Culture, ainsi qu'avec le Commissariat Général à l'Investissement nous laissent à penser que le projet pourrait se concrétiser à moyenne échéance.

La réforme a donc été notifiée à la Commission Européenne pour validation, au titre des exemptions communautaires des aides d'états aux entreprises.

Nous sommes actuellement en attente des premiers retours de l'institution Européenne sur cette notification.

## **Création d'un Fonds privé 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 traversé 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)



# 4 Les actions

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 vidéo (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.

## Création d'un Fonds de soutien à la production de jeux vidéo

Imaginé par les entreprises franciliennes réunies au sein de l'association Capital Games, ce dispositif permettrait de financer des jeux vidéo au sein de véhicules de financement ad hoc.

Le fonds se donne un objectif de financement d'une vingtaine de productions sur 2 ans. Le SNJV a souhaité soutenir cette démarche auprès des pouvoirs publics pour qu'une part de l'investissement puisse provenir de fonds publics, permettant ainsi ensuite d'attirer des investisseurs privés. De nombreux contacts et rendez-vous sont actuellement en cours auprès des différents interlocuteurs susceptibles d'être intéressés par ce dispositif.

## 2.2 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 dans les jeux vidéo est un sujet récurrent.

Sans trahir la tradition juridique française du droit d'auteur le SNJV a, depuis 2007, au fil des nombreuses missions parlementaires et gouvernementales, été à l'origine de nombreuses propositions d'évolutions du cadre actuel.

En 2012, le ministre de la culture d'alors, Frédéric Mitterrand, avait chargé Philippe Chantepie de formuler des propositions permettant d'établir un statut juridique clair et satisfaisant pour le jeu vidéo.

Pour cela, plusieurs phases de médiations ont été mises en place entre les acteurs du secteur, les auteurs et les institutions impliquées dans le jeu vidéo. Le SNJV a très largement participé à ces discussions et émis des propositions.

Le rapport a donc été publié fin 2013, et ses conclusions n'ont pas été reprises.

### Seconde vie des œuvres numériques (CSPLA)

Le CSPLA a lancé en octobre 2013 un groupe d'étude sur le sujet de la seconde vie des œuvres culturelles à l'ère du numérique. L'objectif de ce groupe de travail est de déterminer le régime juridique des biens culturels « d'occasions » qui circulent sur les réseaux. Le SNJV a participé aux nombreuses réunions de ce groupe et élaboré des propositions tenant compte des risques et opportunités que ces nouveaux échanges induisent sur notre secteur. Les conclusions du groupe de travail devraient être rendues d'ici la fin de l'année 2014.

## Cerner les usages illicites des jeux vidéo dématérialisés

Le SNJV a souhaité collaborer avec l'HADOPI pour lancer une **étude d'impact sur la dématérialisation des jeux vidéo et les nouvelles formes de consommation illicites** liées à ce mode de distribution. L'objectif à travers cette étude est de dresser un état des lieux de la dématérialisation des jeux vidéo mais aussi des défis qui attendent les entreprises sur ce marché, mais aussi d'identifier l'impact de la dématérialisation sur la consommation illicite et le « piratage » : évolution des pratiques illicites, apparitions de nouvelles pratiques (fraude, contrefaçon, vol de compte, vol de coordonnées bancaires, reventes de clés d'activation, contournement de DRM, mise en place de serveurs parallèles, copie de jeux déprotégés, importation de l'étranger.

Les résultats de l'étude devraient être publiés d'ici la fin d'année 2014.

### 2.3 L'emploi, les métiers et la formation au cœur du développement des entreprises

## Une présence des professionnels au plus près des étudiants

Le SNJV est en relation étroite avec les organismes d'enseignements du secteur. Le SNJV intervient durant l'année dans les formations, pour présenter un état du secteur et du marché aux étudiants.

La formation fait partie des forces de la France, qu'il s'agisse de formations généralistes ou spécifiques aux métiers du jeu vidéo.

## Refonte de la labellisation des organismes d'enseignement

Le souhait des professionnels a été d'être le plus proche possible des formations d'excellence et également d'accompagner les formations sur le chemin de la spécialisation et des besoins des entreprises.

A cet égard a été créée en 2010 une labellisation permettant non seulement de reconnaître les formations d'excellence mais aussi d'instaurer une relation de proximité avec les organismes labellisés. Deux écoles ont ainsi reçu la reconnaissance des professionnels : Créajeux et l'Enjmin.

En 2013, le SNJV a souhaité élargir ce réseau relationnel et a proposé aux écoles une refonte de sa labellisation.

Désormais basée sur une évaluation par les professionnels, combinée à une auto évaluation, cette nouvelle approche privilégie la logique de mise en réseau des écoles plutôt que de label.

La mise en place de ce réseau de formations agréées permettra aux étudiants et aux parents d'avoir une meilleure visibilité sur l'offre et la qualité de formation de chaque école de formation aux métiers du jeu vidéo. Cela assurera également un lien plus étroit et continu entre les professionnels et les organismes d'enseignement.

Pour cette nouvelle labellisation, l'accent a été mis sur l'employabilité et la reconnaissance dans le monde professionnel des différents organismes de formation, et c'est pourquoi les entreprises du jeu vidéo seront très largement impliquées dans ce nouveau processus.

# 5 Les publications du SNJV

## 1 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. Ce document, régulièrement repris par les médias pose chaque année les bases des chiffres clés du secteur en France et les grandes tendances.



## 2 Le Baromètre Idate / SNJV du Jeu Vidéo en France

Pour la première fois en 2014, le SNJV, en partenariat avec l'Idate, a lancé le baromètre de l'industrie du jeu vidéo française.

Ce baromètre, dont les résultats issus d'une enquête menée auprès de plus de 300 entreprises établies en France (100 sociétés répondantes), va permettre pour la première fois d'appréhender la situation économique et sociale du secteur des jeux vidéo hexagonal. Il porte sur leurs activités et leurs effectifs, leurs résultats économiques et le ressenti de leurs dirigeants quant au secteur et au contexte économique.

En complément des études économiques généralistes existantes, la nécessité d'un baromètre annuel permettant de mesurer précisément les activités et la performance des entreprises françaises était devenue prioritaire pour une industrie qui est au cœur de la culture et du numérique, et qui représente désormais plus de 23 000 emplois en France et génère un chiffre d'affaires cumulé de 4,9 Milliards d'Euros. Ce baromètre annuel permettra ainsi de mieux comprendre l'impact des évolutions du marché du jeu vidéo et de la conjoncture économique sur les entreprises françaises.

Par ailleurs, ces chiffres, au delà de leur intérêt évident, permettront au SNJV de mieux communiquer vis à vis des politiques, et d'appuyer nos recommandations en les basant sur des chiffres pertinents et vérifiés, dont nous ne disposons actuellement qu'en faible quantité.

Enfin, ces chiffres permettront aussi au SNJV de communiquer efficacement sur les problématiques du jeu vidéo auprès du grand public.

La restitution des résultats de cette enquête fera l'objet d'une conférence de presse, à laquelle sera associé le CNC, et pour laquelle plusieurs grands médias nationaux ont déjà montré un grand intérêt.

## 3 Le Panorama France Créative sur les Industries culturelles et créatives



Réalisé par le cabinet d'audit et de conseil EY (ex-Ernst & Young), ce panorama publié en décembre 2013 présente pour la première fois, et de manière globale, les grands faits et chiffres de neuf industries culturelles et créatives en termes d'emplois et de valeurs.

Cette étude est partie du constat d'un paradoxe : alors que les secteurs culturels, leurs productions et services sont au cœur de la vie et des usages des Français – nous écoutons tous de la musique, allons au cinéma, regardons la télévision, écoutons la radio, lisons des journaux, des magazines et des livres, jouons aux jeux vidéo, allons au spectacle et au musée ou dans des expositions – leur réalité économique est méconnue et donc nécessairement sous-estimée.

Nous nous sommes tous regroupés pour changer le regard sur nos industries et montrer notre rôle dans la croissance et l'emploi. Nous voulons ainsi expliquer que les industries culturelles et créatives avec leurs 1,2 millions d'emplois en majorité non délocalisables, répartis sur l'ensemble du territoire et leurs 74 milliards d'euros de contribution à l'économie française sont une partie de la solution au défi national de la croissance et de l'emploi.

France Créative est une plateforme qui regroupe les acteurs des industries culturelles et créatives à l'origine du Panorama économique, dont fait partie le SNJV. Une partie est entièrement consacrée au secteur du Jeu Vidéo

# 6 Partager les meilleures expériences

et réfléchir ensemble à l'avenir

## 1 Création d'un outil de partages de données

Evoquée lors du Wintercamp 2014, l'idée de mettre en place un tableau de bord des performances et ventes des jeux vidéo dématérialisés, est actuellement à l'étude au sein d'un groupe de travail dédié.

L'objectif de la démarche est de collecter et de partager les données des jeux publiés par les adhérents et de disposer ainsi de données factuelles pour mieux anticiper la distribution des productions.

En effet, l'analyse des datas et des indicateurs statistiques concernant les joueurs et leurs comportements (monétisation, rétention...) est aujourd'hui centrale dans l'estimation de la viabilité et de la rentabilité d'un jeu, l'accès à ces données, et surtout la possibilité de les comparer ou de les projeter a un coût bien trop élevé pour un grand nombre d'entreprises françaises du jeu vidéo.

Ce groupe de travail se réunit donc régulièrement depuis juin 2014, afin de travailler à la mise en place d'un outil d'analytics français ayant un coût d'accès abordable pour l'ensemble de nos entreprises.

## 2 Des événements de référence

Parce que le secteur du jeu vidéo évolue rapidement et que le partage d'expériences est au cœur des réussites entrepreneuriales, le SNJV a choisi de proposer plusieurs événements à ses adhérents pour leur permettre d'analyser les conditions de succès et d'échecs d'autres entreprises et éclairer leurs développements futurs.

### 2<sup>e</sup> Video Game Winter Camp

La deuxième édition du Video Game Winter Camp s'est déroulée en Janvier 2014 et a réuni plus d'une quarantaine de personnes durant 2,5 jours de travail, d'échanges et de convivialité.

Grâce à ce rendez-vous important, chaque année nous proposons un temps de respiration et de réflexion sur nos problématiques en dehors des contraintes du quotidien.

L'objectif de ce séminaire est de permettre aux adhérents du SNJV de se rencontrer en dehors du quotidien, loin des contraintes professionnelles et d'identifier les savoir-faire et compétences de chacun, d'aborder les sujets de fond qui préoccupent les membres et d'échanger librement pour dégager des pistes d'actions du SNJV.

Enfin, le Video Game Winter Camp permet de profiter d'un moment de détente et de fun entre professionnels du secteur.







## 5<sup>e</sup> WebGame Conférence

La 5e édition de la WebGame Conférence a été organisée le 5 juin 2014 chez Google France en partenariat avec Oink, Facebook et avec le soutien de Capital Games.

Cet événement a réuni environ 200 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.

La WebGame Conférence est désormais un événement inscrit à l'agenda Européen des événements du secteur.

Cet événement permet, outre la valorisation des réussites françaises de générer des recettes complémentaires pour le SNJV.

L'intégralité des contenus vidéos de cette journée sur le site web de l'événement :

<http://www.webgameconf.eu>



## 2<sup>e</sup> European Indie Game Days (EIGD)

La 2e édition des EIGD, organisée pour la première fois par le SNJV, s'est déroulée les 24 et 25 octobre 2013 à Montreuil. Cette 2e édition a permis aux 150 professionnels d'échanger sur les questions qui touchent à la production et à l'exploitation des jeux indépendants.

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

Cette édition particulièrement réussie a pu être organisée grâce au soutien de la communauté d'agglomération EST ENSEMBLE et aux partenaires privés Créajeux et Celsius Online, Nuggeta que le SNJV souhaite remercier ici tout particulièrement.









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

[www.snjv.org](http://www.snjv.org) – [dg@snjv.org](mailto:dg@snjv.org) - +33 (0)970 460 611