RAPPORT ANNUEL D'ACTIVITÉS 2016 17

Juillet - Juin

Édito

Lévan Sardjevéladzé

Chers adhérents,

L'année écoulée a été une bonne année pour le Jeu Vidéo français: une forte croissance et + 20% d'emplois créés. Elle a aussi été une année dense et riche pour le Syndicat National du Jeu Vidéo.

Parmi les avancées substantielles, à côté de la montée en puissance du fonds d'aide participatif de l'FICIC, doté désormais de 20 millions d'euros de capacité d'investissement, nous avons obtenu des pouvoirs publics non seulement la pérennisation du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo - la notification se terminait initialement fin 2017 - mais surtout son amélioration conséquente : ainsi, le taux du crédit d'impôt passe désormais de 20% à 30%, pour toutes les productions éligibles, à partir du 1er janvier 2017. C'est là un instrument majeur de la compétitivité de notre industrie, et le SNJV devra faire la pédagogie de ce dispositif, notamment à destination des petits studios qui n'y ont pas encore suffisamment recours.

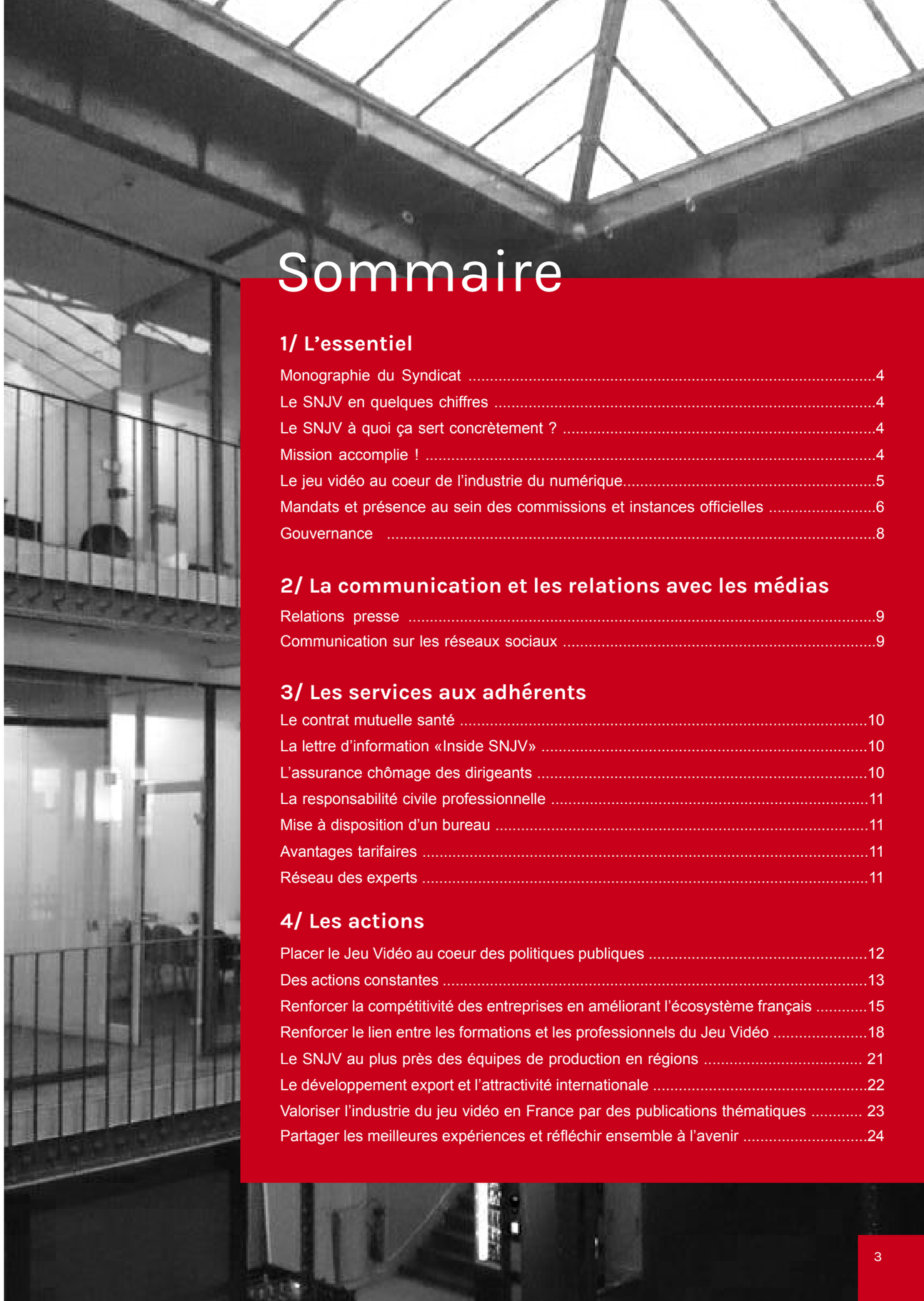
« Le taux du crédit d'impôt passe désormais de 20% à 30%, pour toutes les productions éligibles, à partir du 1er janvier 2017. »

2017 aura également vu la première édition du «Game Camp France», le grand rassemblement annuel de toute l'industrie vidéo-ludique de notre pays, organisé en partenariat avec le cluster régional Game IN. Avec pratiquement 400 participants, l'événement est d'ores et déjà un succès, qu'il conviendra d'amplifier l'année prochaine afin d'en faire l'événement phare de toute la profession, et pas seulement des chefs d'entreprise et du top management.

2017 aura été l'année de nouveaux chantiers importants pour les entreprises françaises : charte des stages en entreprises, référentiel des métiers du jeu vidéo, statut de la musique dans le jeu vidéo ou encore missions exports avec Le Game... autant de nouvelles actions dans l'intérêt de votre développement.

Toutes ces actions procèdent d'une même volonté de large rassemblement de toute la filière. Il nous faudra accélérer encore ce rassemblement si nous voulons atteindre des objectifs plus ambitieux.

Lévan Sardjevéladzé
Président



Sommaire

1/ L'essentiel

Monographie du Syndicat 4
Le SNJV en quelques chiffres 4
Le SNJV à quoi ça sert concrètement ? 4
Mission accomplie ! 4
Le jeu vidéo au coeur de l'industrie du numérique....5
Mandats et présence au sein des commissions et instances officielles 6
Gouvernance 8

2/ La communication et les relations avec les médias

Relations presse 9
Communication sur les réseaux sociaux 9

3/ Les services aux adhérents

Le contrat mutuelle santé 10
La lettre d'information «Inside SNJV» 10
L'assurance chômage des dirigeants 10
La responsabilité civile professionnelle 11
Mise à disposition d'un bureau 11
Avantages tarifaires 11
Réseau des experts 11

4/ Les actions

Placer le Jeu Vidéo au coeur des politiques publiques 12
Des actions constantes 13
Renforcer la compétitivité des entreprises en améliorant l'écosystème français 15
Renforcer le lien entre les formations et les professionnels du Jeu Vidéo 18
Le SNJV au plus près des équipes de production en régions 21
Le développement export et l'attractivité internationale 22
Valoriser l'industrie du jeu vidéo en France par des publications thématiques 23
Partager les meilleures expériences et réfléchir ensemble à l'avenir 24

L'essentiel

Créé en 2008 dans la continuité des actions de l'Association des Producteurs d'œuvres Multimédia (APOM), le Syndicat National du Jeu Vidéo (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 membre fondateur de l'EGDF (Europan Games Developer Federation) qui assure la représentation de plus de 2000 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 des opérations spéciales (sponsoring, événementiel...).

Monographie du syndicat

Le SNJV en quelques chiffres

- 200 adhérents : producteurs, éditeurs, distributeurs, prestataires de services
- Une présence en régions grâce aux clusters régionaux d'entreprises
- Plus de 25 M€ de Fonds d'Aide au Jeu Vidéo distribués par le CNC
- Plus de 70 M€ de Crédit d'Impôts accordés par l'Etat sur les productions soutenues
- Un nouveau fonds de 20 M€ logé à l'IFCIC pour soutenir la croissance

Le SNJV à quoi ca sert concrètement ?

- Porter la voix des professionnels du jeu vidéo
- Améliorer l'écosystème réglementaire, fiscal, juridique et social
- Le réseau relationnel national des entreprises et des indépendants
- Des réponses aux questions et problèmes des dirigeants
- Des notes et avis sur l'industrie, les tendances
- Un soutien aux demandes d'aides
- Le facilitateur de démarches auprès des institutionnels
- Le réseau des écoles de formation aux métiers du jeu vidéo
- De nombreuses expertises : avocats, conseils financiers, experts comptables
- Une assurance chômage pour les dirigeants & une RC professionnelle Jeux vidéo
- Une mutuelle santé dédiée aux salariés de l'industrie du jeu vidéo

Mission accomplie !

En 9 années, le SNJV a agit dans l'intérêt des entreprises qu'il représente afin d'améliorer la compétitivité de la France comme terre de développement de jeux vidéo. Et les résultats sont là, avec la création d'un ensemble de financements, diversifié et cohérent, porté sur les fonds baptismaux à l'échelle nationale. Création du Crédit d'Impôt jeu Vidéo, du Fonds d'aide au jeu vidéo, du fonds d'avance participative pour le jeu vidéo & fléchage de nouveaux dispositifs de financements vers le jeu vidéo . Le SNJV a également œuvré pour mettre en valeur les formations d'excellence aux métiers du jeu vidéo à travers le réseau des écoles et aussi travaillé sur les enjeux de structuration des entreprises et de mise en réseau de toute l'industrie en France.

Le Jeu Vidéo au coeur de l'industrie numérique

Les associations nationales et les syndicats professionnels

Le SNJV entretient des relations étroites avec les organisations professionnelles représentatives d'autres métiers du numérique, de la culture ou d'autres organisations patronales et il s'implique dans les activités au gré des projets et actualités.

Le SNJV est l'un des membres fondateur de l'European Game Developer Federation (EGDF) qui fédère et représente les intérêts des 2000 entreprises de production de jeux vidéo en Europe. A ce titre, le SNJV contribue aux actions au niveau européen.

Le SNJV coordonne, dans l'intérêt de ses membres, un certain nombre de positions publiques avec le SELL.

Le SNJV a également contribué à la création de l'association France eSports afin de structurer l'écosystème des acteurs de l'eSports et faire évoluer la réglementation qui condamnait à termes les compétitions et les joueurs en France. La reconnaissance de l'Esport en France est désormais acquise.

Le SNJV collabore également 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 d'ailleurs avec Syntec Numérique le TOP 250 des éditeurs de logiciels. Les questions sociales et de formation continue sont également régulièrement évoquées avec cette organisation professionnelle.

L'Association TECH IN France qui réunit les Editeurs de Logiciels et de services internet est aussi un partenaire incontournable du SNJV. Le SNJV participe chaque année au classement « Les 100 digital » avec un volet Jeu Vidéo qui met en lumière les 30 premières sociétés du secteur.

Le SNJV élabore, enfin, au gré des opportunités, des positions communes avec les différentes associations et syndicats nationaux.

Les clusters régionaux d'entreprises

Le SNJV fédère les 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 nationale de soutien et d'accompagnement de l'industrie française du jeu vidéo qui trouve de nombreux échos positifs en région.

Les clusters d'entreprises se réunissent plusieurs fois par an pour échanger sur les actions et mutualiser un certain nombre de démarches.

Tout au long de l'année les 9 régions participent ainsi ensemble à la promotion des entreprises. La collaboration entre les différentes structures est plus efficiente, dans l'intérêt des entreprises.

Une présence sur les événements structurants du secteur

Dans l'objectif d'assurer une meilleure représentativité du secteur du jeu vidéo en France, le SNJV participe à certains événements structurant de l'industrie pour promouvoir le savoir-faire, le dynamisme et la compétitivité des entreprises françaises.

Les missions

LE REPRÉSENTANT DES PROFESSIONNELS, L'INTERLOCUTEUR DES POUVOIRS PUBLICS ET DES MÉDIAS

Depuis sa création, le SNJV, grâce à une forte présence sur le terrain, a acquis la très forte légitimité qui fonde les actions que nous entreprenons. Le SNJV est le représentant de l'industrie du jeu vidéo sur tous les sujets liés au développement des entreprises en France.

UN FORT ANCRAGE EN RÉGIONS

Avec les clusters régionaux d'entreprises présents au sein des instances dirigeantes du syndicat, le SNJV coordonne ses activités avec les enjeux régionaux. Les déplacements réguliers en province assurent également une parfaite représentativité des intérêts de toutes les entreprises.

CHANGER LE REGARD SUR LE JEU VIDÉO ET CEUX QUI LE FONT

Le SNJV contribue à faire changer le regard de la société sur le Jeu Vidéo en proposant une lecture industrielle de cet écosystème à travers ses publications et prise de positions publiques et en luttant au quotidien contre les idées reçues.

DES ACTIONS TOURNÉES VERS L'AVENIR

Qu'il s'agisse du eSport, de l'emploi, de la place des femmes dans l'industrie ou encore de la VR, du cloud gaming, les actions sont tournées vers les nouveaux gisements de compétitivité des entreprises de la filière Jeu vidéo.

PLACER LE JEU VIDÉO AU C UR DES POLITIQUES PUBLIQUES

La période électorale qui s'achève a constitué une bonne opportunité de replacer les enjeux de notre secteur et les actions à réaliser au cœur de nos échanges avec les responsables politiques pour que l'on continue à produire des jeux de qualité en France en améliorant l'écosystème dans lequel nous évoluons.

Mandats et présences

Association France eSports

Le SNJV est membre fondateur de l'association France eSports qui a pour objectif de représenter les intérêts communs des agents économiques, professionnels ou amateurs, du secteur des sports électroniques, ainsi que de développer, promouvoir, encadrer la pratique des sports électroniques dans un esprit d'équité et d'épanouissement humain, s'inscrivant dans les valeurs et les principaux fondamentaux de l'Olympisme.

En outre l'association se donne pour prérogative d'être un interlocuteur représentatif et actif auprès des pouvoirs publics sur toutes les questions de régulation et de compétitivité du eSport en France, ainsi qu'un partenaire du CNOSF pour toutes les questions liées à la reconnaissance des sports électroniques comme des sports à part entière.

Association Le Game

Le SNJV, initiateur de la démarche export et co-fondateur de l'association, dispose d'un siège au Conseil d'administration. Lors de la dernière Assemblée Générale, Francis Ingrand, actuel VP du SNJV en charge de l'International a été réélu Président de l'association. Il a pour mission de mettre en œuvre une offre de services pour le développement export des entreprises de la filière avec le soutien des pouvoirs publics mais aussi de faire rayonner la destination France auprès des entreprises et investisseurs étrangers.

Comité d'investissement du Fonds d'Avance Participative Jeu Vidéo

Le SNJV nomme un représentant des professionnels du secteur du jeu vidéo pour siéger à ce comité d'investissement qui rend des avis consultatif à la présidente de l'Institut pour le Financement du Cinéma et des Industries Culturelles pour soutenir la croissance des entreprises de la filière

Le CSPLA (Conseil Supérieur de la Propriété Littéraire et Artistique)

Le SNJV est membre titulaire de cette instance indépendante, destinée à élaborer des positions communes aux représentants des ayants droits sur les questions de droits d'auteur. Au sein du CSPLA, outre les réunions plénières, le SNJV participe à différents groupes de travail.

Comité de liaison sur le droit d'auteur européen

Ce comité informel lancé par la Ministre de la Culture et de la communication permet de faire le lien avec les autres ayants droits dans le cadre des discussions actuelles sur les évolutions du droit d'auteur en Europe. Il se réunit autant que de besoin au sein du Ministère.

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 la ministre de la Culture et dirigée par le président du CNC. Cette commission est chargée de gérer la collecte des fonds dédiés au financement du cinéma et de l'audiovisuel à travers différents comptes de soutien.

Groupe de travail interministériel sur le jeu vidéo

Initiateur de ce groupe de travail aux côtés du SELL, du Ministère de la Culture et du Secrétariat d'État en charge 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 du jeu vidéo en France. C'est au sein de ce groupe de travail que s'élabore la feuille de route des sujets traités par le Gouvernement et les pouvoirs publics concernant l'industrie du Jeu Vidéo. C'est notamment dans ce cadre que sont évoqués les sujets liés au développement de la filière en France.

Comités de suivi des bonnes pratiques dans les moyens de paiement et la publicité en ligne pour le respect du droit d'auteur et des droits voisins

Initiés par le Ministère de la culture et de la communication début 2015 ces 2 comités permettent de suivre les actions mises en œuvre dans le cadre de la politique d'assèchement des revenus issus de la publicité et des moyens de paiements pour les sites internet qui portent atteinte au droit d'auteur et aux droits voisins. Le SNJV siège en tant que représentant des acteurs de la création de jeux vidéo, aux côtés des représentants d'autres industries culturelles (livre, musique, spectacle vivant, vod etc…) et des professionnels de la publicité en ligne et de ceux représentants les moyens de paiement. Un premier bilan des actions menées a été publié fin 2016.

Gouvernance

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

Le Conseil d'administration est représenté par 12 administrateurs élus pour 2 ans par l'AG. Ce collège est complété par les représentants des associations régionales qui ont une voix consultative.

Le président est ensuite élu par le Conseil d'Administration et certains administrateurs sont chargés de vice-présidences thématiques. Le Conseil est composé comme suit :

Lévan SARDJEVÉLADZÉ

Guillaume de FONDAUMIÈRE

Julien MAYEUX

Anne DEVOUASSOUX

Benjamin CHARBIT

Francis INGRAND

Philippe GUIGNE

Laetitia JAECK

Nicolas GODEMENT-BERLINE

Nicolas BENSIGNOR

Thibaud ZAMORA

Julien VILLEDIEU

Christelle CURCIO

PRÉSIDENT DU CONSEIL D'ADMINISTRATION
Levan Sardjevéladzé - CELSIUS ONLINE (president@snjv.org)

1ER VICE-PRÉSIDENT EN CHARGE DE L'EUROPE
Guillaume de Fondaumière – QUANTIC DREAM

TRÉSORIER
Julien Mayeux – UBISOFT STUDIOS

VP EN CHARGE DU FINANCEMENT
Anne Dévouassoux – KT RACING GAMES
Benjamin Charbit – DAREWISE ENTERTAINMENT

VP EN CHARGE DU DÉVELOPPEMENT INTERNATIONAL
Francis Ingrand - PLUG IN DIGITAL

VP EN CHARGE DES RELATIONS AUX ADHÉRENTS
Philippe Guigné – VIRTUAL REGATTA

VP EN CHARGE DE LA COMMUNICATION
Laetitia Jaeck - ANKAMA

VP EN CHARGE DE L'EMPLOI ET DE LA FORMATION
Nicolas Godement-Berline - MANACUBE

VP EN CHARGE DES ÉVÉNEMENTS
Thierry Platon - GLOOMYWOOD

ADMINISTRATEURS
Nicolas Bensignor – PLAYSOFT
Thibaud Zamora – 1492 STUDIO

En outre, siègent au conseil avec une voix consultative, les représentants des associations régionales et pôles suivants:

Fabien Delpiano – CAPITAL GAMES
Fréderic Cros – MAGELIS
Benoît Auguin – IMAGINOVE
Fabrice Carré – BORDEAUX GAMES
Mathieu Barbier – GAME IN
Godefroy de Compreignac – ATLANGAMES
Christophe Héral – PUSH START
Michel Thomazeau – PRIMI
Thomas Altenburger – EAST GAMES

EQUIPE OPÉRATIONNELLE
Julien Villedieu – Délégué Général
Christelle Curcio - Chargée de communication

Communication et relations avec les médias

Les relations presse

Le SNJV est l'interlocuteur de référence des médias économiques, généralistes et des médias spécialisés pour tous les sujets concernant l'industrie du Jeu Vidéo ou les sujets d'actualités du secteur.

Ce positionnement est le résultat d'une communication régulière et d'un relationnel entretenu avec les médias depuis 2008.

Le SNJV diffuse ses communications à la presse de façon régulière, tout au long de l'année. Le SNJV est régulièrement sollicité par les médias au fil de l'eau.

La communication et les réseaux sociaux

LE SITE DU SNJV [www.snjv.org]
Le site du syndicat, actuellement en cours de refonte afin de le rendre plus simple d'utilisation, visuellement plus attractif et optimisé pour les plateformes mobiles fait une place importante aux informations sur l'industrie et le marché, aux actualités des adhérents et aux 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.

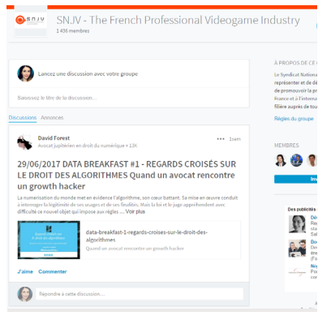
TWITTER @Julv_SNJV
Le compte Twitter, créé en août 2009, permet au SNJV de diffuser régulièrement des informations sur le secteur et de réagir à l'actualité, voire d'interagir avec nos différents interlocuteurs politiques et médiatiques. Il est référencé dans de nombreuses listes de diffusion et est suivi par pratiquement 6 000 followers.

PAGE FACEBOOK
En novembre 2009, le SNJV a créé une page Facebook pour mettre en réseau les adhérents 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 des adhérents et des partenaires et observateurs du SNJV. La page est très suivie et connaît une croissance régulière de son nombre d'abonnés.

GROUPE LINKEDIN SNJV – The French Professionnal Video Game Industry
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. Actuellement plus de 1700 professionnels échangent régulièrement sur cet espace.

La page Facebook

Le compte Twitter



Le groupe LinkedIn

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

Services aux adhérents

LE CONTRAT MUTUELLE SANTÉ SNJV EXCLUSIF POUR LES SALARIÉS DU SECTEUR DU JEU VIDÉO

Dans le contexte de la loi sur la mutuelle santé obligatoire pour tous les salariés, le SNJV a mené une étude qualitative auprès des adhérents pour quantifier les besoins des entreprises au regard de la sociologie des salariés du secteur en France.

En partenariat avec le groupe Audiens, de protection sociale des entreprises de la création et de la culture, le SNJV propose désormais le remboursement des Frais de santé en complément de la Sécurité sociale.

L'offre SNJV Santé permet de :

- choisir le niveau de couverture en fonction des besoins des salariés et du budget de l'entreprise.
- prendre en charge des dépenses de santé non remboursées par la Sécurité sociale.
- porter les droits durant un an maximum, des salariés quittant l'entreprise (sans surcoût)

Cette offre répond au cahier des charges des contrats responsables (aucune mise en conformité ultérieure nécessaire).

Le contrat mutuelle santé avec le groupe Audiens

LA LETTRE D'INFORMATION "INSIDE SNJV"

Le Conseil d'administration informe mensuellement les adhérents, et à chaque fois que l'actualité le nécessite, des décisions prises et des sujets traités, de l'agenda du syndicat, par le biais de la lettre d'information et des envois réguliers réservés aux adhérents. Cette diffusion exclusive permet d'informer les adhérents au plus près de l'actualité.

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.

L'ASSURANCE CHÔMAGE POUR LES DIRIGEANTS D'ENTREPRISE DANS LE SECTEUR DU JEU VIDÉO

À l'heure actuelle, les dispositifs classiques proposés par les compagnies d'assurance ne suffisent pas à garantir une couverture suffisante et adaptée pour les dirigeants du secteur.

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 et dirigeants en prenant en considération les spécificités des activités de nos membres.

L'assurance chômage

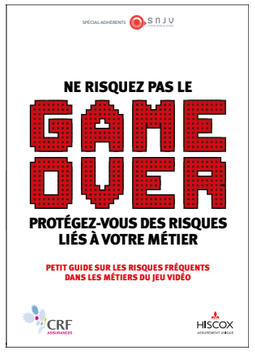
LA RESPONSABILITÉ CIVILE PROFESSIONNELLE

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.

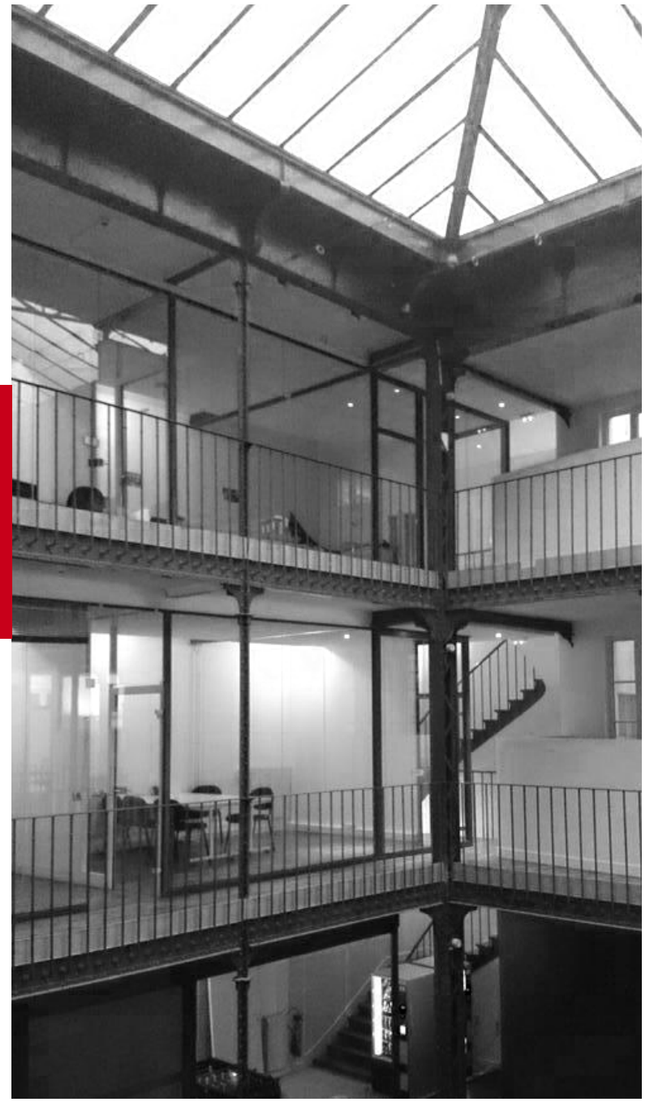
Fruit de plusieurs mois de travail avec la compagnie d'assurance Hiscox et le cabinet d'assurances CFR, cette garantie a été créée sur mesure pour les adhérents et couvre la monde entier pour le risque d'exploitation allant de 150k€ à 15 M€.

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'affaire au USA/Canada et au-delà avec une cotisation spécifique. Cette garantie est aujourd'hui la plus compétitive avec un tel niveau obtenu de garanties spécifiques.

La responsabilité civile avec Hiscox



La responsabilité civile avec CFR



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. La diffusion des annonces de stages et de recrutement

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.

D'autre part sur les événements organisés par le SNJV, nos adhérents bénéficient d'un tarif préférentiel.

LE RÉSEAU DES EXPERTS

Afin de répertorier les compétences de chaque entreprise adhérente mais aussi de mettre à disposition de nos adhérents des compétences support, le SNJV crée un réseau d'expertises en 2017. Les compétences seront ainsi référencées et portées à la connaissance de nos membres et les compétences support seront validées par le CA avant d'être portées à la connaissance de nos adhérents.

Les actions du SNJV

Placer le Jeu Vidéo au coeur des politiques publiques

Depuis 40 ans, le jeu vidéo a démontré son extraordinaire dynamisme en devenant un important pourvoyeur d'emplois et un fort créateur de croissance et de richesse. Cette Le secteur est en croissance régulière, les entreprises continuent d'embaucher malgré les mutations sectorielles et les difficultés conjoncturelles et l'export représente une part très importante du chiffre d'affaires des sociétés françaises. Pour autant, le jeu vidéo peine à se débarrasser de ses nombreux à priori.

Le Syndicat National du Jeu Vidéo réalise un travail important aussi bien auprès des parlementaires que des différents ministères et des médias pour promouvoir l'impact vertueux de l'industrie française du Jeu Vidéo sur l'économie de notre pays. Dans un contexte extrêmement âpre où la compétition internationale s'intensifie, la conscience des responsables politiques que le Jeu Vidéo peut avoir un impact positif commence, grâce à ces actions, à s'imposer.

Réunions et rendez-vous sont régulièrement au programme de l'année avec ces interlocuteurs afin de faire progresser le dialogue sur des sujets économiques, sociaux et sociétaux en lien avec le Jeu Vidéo.

Le SNJV représente les intérêts de ses membres

Le SNJV représente les intérêts de ses membres dans le but de renforcer la compétitivité de l'écosystème réglementaire, juridique, social et fiscal français dans lequel évoluent les entreprises de production de jeux vidéo.

Le SNJV développe ses actions dans 6 domaines en fonction d'un plan d'actions arrêté par le Conseil d'Administration en début de mandature mais aussi en fonction de l'actualité.

Les domaines d'intervention sont :

- Le financement des entreprises, de la croissance, des innovations et de la production
- La réglementation juridique, fiscale et sociale
- L'emploi, les métiers et la formation
- La communication sur l'industrie, les entreprises et la création
- Le développement export et l'attractivité de la France à l'international
- Le partage d'expériences et la prospective

Le suivi opérationnel des actions est assuré par les vice-présidents en charge des domaines précités, par le bureau exécutif et l'équipe opérationnelle.

Produire des jeux vidéo en France, des actions constantes

Tour de France des professionnels du Jeu Vidéo à Nantes

JUILLET 2016

- Présence sur le BIG Festival à Sao Paulo et mission business à Rio de Janeiro
- Début du tour de France des professionnels du jeu vidéo

AOÛT 2016

- Présence à la Gamescom sur le Pavillon France
- Entrée du SNJV au réseau thématique Entertainment de la French Tech

SEPTEMBRE 2016

- Séminaire stratégique du Conseil d'administration
- Lancement du site web du Réseau des écoles du Jeu Vidéo
- Mission Le Game de découverte et de prospection du marché chinois

OCTOBRE 2016

- Publication du TOP 250 des éditeurs de logiciels avec Syntec Numérique
- Séminaire France eSports

NOVEMBRE 2016

- Publication et remise officielle à Axelle Lemaire de la 3e édition du baromètre annuel du Jeu Vidéo en France
- Actions parlementaires en faveur de l'évolution du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo

Remise du Baromètre à Axelle Lemaire chez Amplitude Studios

2e rencontre du Réseau des Ecoles du Jeu Vidéo

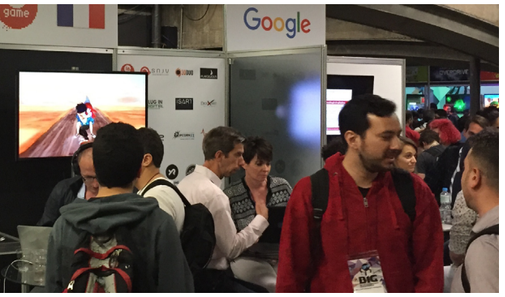
DÉCEMBRE 2016

- Validation par l'Assemblée Nationale des évolutions du CIJV
- Echanges avec l'administration sur les décrets d'application des textes sur le eSports

JANVIER 2017

- Notification à la Commission européenne de la prolongation et de la réforme du Crédit d'Impôt Jeux Vidéo
- Lancement de la plateforme commune de propositions France Numérique 2017 en vue des élections présidentielles

Produire des jeux vidéo en France, des actions constantes



BIG Festival à Sao Paulo et mission business à Rio de Janeiro

Site web du Game Camp France

Voeux du SNJV

TOP 30 Jeux vidéo

FÉVRIER 2017

- Vœux du SNJV aux adhérents
- 2e rencontre entreprises / écoles du réseau des écoles du jeu vidéo
- Publication de la Charte des stages en entreprises
- Publication du 2e référentiel des métiers du jeu vidéo

MARS 2017

- Rendez-vous avec les équipes de campagne des différents candidats à l'élection présidentielle
- Signature du plan mixité dans le numérique du Gouvernement

AVRIL 2017

- Lancement du Game Camp France
- Lancement de la démarche Women in Game

MAI 2017

- 6e Video Game Economics Forum
- Publication du TOP 30 Jeux vidéo avec Tech in France et PwC
- Feu vert de la Commission Européenne aux évolutions du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo

JUIN 2017

- Lancement de l'enquête auprès des entreprises en vue de l'élaboration du 4e baromètre annuel sur le jeu vidéo en France

JUILLET 2017

- 1e édition du Game Camp France à Lille baromètre annuel sur le jeu vidéo en France

Mission Chine

Séminaire SNJV - Septembre 2016

Mission Chine

Renforcer la compétitivité des entreprises en améliorant l'écosystème francais

LE CREDIT D'IMPOT JEU VIDÉO LE PLUS ATTRACTIF EN EUROPE

Face à la concurrence féroce que connaissent nos entreprises et alors que la croissance des marchés du jeu vidéo n'a jamais été aussi forte, soutenir le financement de la production reste une des priorités du SNJV.

La première réforme du crédit d'impôt jeu vidéo de 2015 a eu des effets immédiats et a permis de soutenir plus de productions de grande envergure et de redonner de l'attractivité à la France au niveau international.

Mais la concurrence internationale est très forte et il était devenu important, dans le contexte anxiogène du brexit en Europe de renforcer le dispositif en vigueur en France.

C'est dans ce contexte que le SNJV a souhaité introduire de nouvelles évolutions du CIJV dans le cadre des discussions du Groupe de Travail Interministériel sur le Jeu Vidéo en septembre 2016.

L'augmentation du taux à 30% apparaissait comme la mesure phare de cette évolution mais l'augmentation du plafond à 6 millions d'euros par entreprise ou encore la possibilité de recourir à la sous-traitance européenne étaient corrélativement stratégiques pour les productions qui nécessitent de plus en plus de spécialisation des compétences.

Cette réforme a donc été introduite au Parlement grâce au très fort engagement de plusieurs députés et le soutien du Gouvernement.

Après d'âpres discussions parlementaires, les évolutions ont finalement été votées en décembre 2016 et récemment validées par la Commission Européenne.

Désormais, la France dispose du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo le plus attractif en Europe.

Nos objectifs sont désormais de communiquer le plus largement possible sur cette attractivité et d'engager la deuxième phase de cette évolution en faisant évoluer certains critères du test culturel pour rendre plus prévisible les demandes d'agrément.

Renforcer la compétitivité des entreprises en améliorant l'écosystème francais

LES BONS RÉSULTATS DU FONDS D'AVANCE PARTICIPATIVE JEU VIDÉO

Un fonds pour accompagner la croissance des entreprises françaises

Il y a un an et demi, Fleur Pellerin, ministre de la Culture et de la Communication annoncait la mise en place du fonds porté par l'Institut pour le Financement du Cinéma et des Industries Culturelles et doté de 5 millions d'euros du CNC et de 15 millions d'euros de la Caisse des dépôts et Consignations.

En 2016, l'IFCIC a été en contact avec une vingtaine d'entreprises.

8 demandes ont été présentées en comité d'engagement, représentant un montant **total de demande de 7,05 M€** en appui de plus de 33,4 M€ d'investissements présentés. 7 prêts ont été accordés pour un montant total de 4,08 M€ en appui de plus de 32 M€ d'investissements. Concomitamment à la mise en place des prêts IFCIC, plus de 2,5 M€ ont été levés en prêts bancaires et/ou en equity.

En moyenne, les entreprises bénéficiaires présentent un CA moyen de 1,9 M€, existent depuis 10 ans. Le fonds a permis de financer à la fois des studios de jeux spécialisés dans le mobile, jeux PC/Consoles, et nous avons également pu accompagner la distribution digitale de jeux.

LES INVESTISSEMENTS SOUTENUS PORTENT PRINCIPALEMENT SUR LE DÉVELOPPEMENT STRUCTUREL DES ENTREPRISES

Développement de moteurs de jeux, à l'export, R&D, passage de seuils d'activité par la signature de plusieurs licences etc.

Le syndicat a été à l'initiative de la création du fonds et a œuvré pendant 5 ans pour sa concrétisation. Désormais, le SNJV assure non seulement un rôle de détection et de suivi des entreprises susceptibles de recourir au fonds, mais il participe également aux décisions de financement grâce à la présence d'un membre du CA du SNJV qui siège au comité d'engagement.

Par ailleurs, le SNJV participe au suivi régulier du fonds grâce à des points semestriels avec l'IFCIC et ses partenaires.

Enfin, le SNJV est votre interlocuteur si vous souhaitez en savoir plus sur ce fonds, si vous souhaitez avoir un regard extérieur sur votre projet ou encore si vous souhaitez être mis en relation avec l'IFCIC.

Le dossier de candidature au Fonds est téléchargeable sur le site de l'IFCIC : http://www.ifcic.fr/vous-etes-une-entreprise-culturelle/jeu-video.html

UN SUIVI RÉGULIER DE L'EFFICACITÉ ET DE L'ADAPTATION DES AIDES PUBLIQUES AUX BESOINS DES ENTREPRISES

1 POUR UNE EXEMPTION DU RÉGIME DES MINIMIS

Dans le contexte de raréfaction des financements de la production, le Fonds d'aide au Jeu Vidéo a prouvé toute son utilité malgré un faible budget annuel d'environ 3 millions d'euros d'aides cumulées. Ce dispositif cofinancé par le ministère de l'économie et par le CNC doit être doté de moyens plus importants afin de soutenir de façon plus efficace les productions françaises.

Le SNJV, le CNC et la DGE plaident actuellement auprès de la Commission Européenne pour une sortie du FAJV du régime des minimis. Cela aurait pour double effet de ne plus limiter les investissements par projet à 200 k€ mais également de déplafonner le montant total des aides par entreprise.

2 POUR LA CRÉATION D'UNE AIDE À L'EXPLOITATION DES JEUX VIDÉO

Partant du constat que la phase d'exploitation (post soft launch) des jeux vidéo, quelque soit la plateforme de distribution est de plus en plus critique pour assurer le succès des productions. Le SNJV a débuté en 2015 les discussions avec nos partenaires publics pour la mise en place d'un mécanisme d'aide à l'exploitation sous la forme d'avances remboursables que nous souhaitons voir se concrétiser d'ici fin 2016. Les discussions sur les modalités de cette nouvelle aide, son fonctionnement et sa compatibilité avec les dispositifs actuels sont en cours.

3 MOBILISATION DES FONDS TEPA ISF POUR FINANCER LA PRODUCTION FRANÇAISE DE JEUX VIDÉO

Depuis plus d'un an, nous sensibilisons les fonds TEPA ISF qui grâce à un abattement fiscal de 50% investissent dans des productions cinématographiques. Le modèle semble non seulement facilement transposable au jeu vidéo, mais il est également très intéressant pour les investisseurs grâce à une rentabilité potentielle accrue sur les investissements dans les productions de jeux vidéo. Plusieurs productions ont été accompagnées sous la forme de tests.

4 MOBILISATION ANTICIPÉE DU CRÉDIT D'IMPÔT JEU VIDÉO

La problématique première des entreprises qui bénéficient du CIJV est de pouvoir recevoir le crédit d'impôt rapidement. Or le dispositif fiscal est lié à l'exercice social des entreprises et à l'envoi de la liasse fiscale, ce qui entraine des délais de paiement souvent très long. Afin de remédier à cela, le SNJV travaille avec ses partenaires bancaires à la mise en place d'une solution de mobilisation anticipée du CIJV.

Renforcer le lien entre les formations et les professionnels du Jeu Vidéo

« Réputée pour la qualité de ses formations techniques et artistiques, la France compte actuellement plus de 50 formations aux métiers du jeu vidéo. Il était devenu complexe à la fois de s'y retrouver et d'orienter les étudiants mais aussi d'assurer un lien entre les professionnels du secteur et les écoles sur les sujets d'importance pour le développement de l'industrie en France. »

13 ÉCOLES AU RÉSEAU DES ÉCOLES DU JEU VIDÉO

Le secteur du Jeu Vidéo est une industrie de talents dans laquelle les formations spécialisées jouent un rôle stratégique. La qualité des formations et leur relation permanente avec les entreprises garantissent aux étudiants un haut niveau d'employabilité dans l'industrie en France.

Dans ce contexte, les professionnels du jeu vidéo réunis au sein du Syndicat national du Jeu Vidéo et les organismes d'enseignement ont décidé de s'engager en 2015 dans une démarche commune visant à créer un réseau pour rapprocher les écoles et les professionnels, aider les écoles à se développer en lien avec les problématiques du secteur et valoriser le sérieux et le professionnalisme des formations.

Depuis sa création, le réseau a donc intégré 13 écoles et s'est doté cette année d'un site internet qui référence les formations et fait le lien avec les métiers.

Le réseau a organisé sa deuxième journée de rencontre avec les entreprises en février dernier et a publié la charte des stages en entreprises et le référentiel des métiers et des salaires dans le jeu vidéo.

Les écoles proposant des formations aux métiers du jeu vidéo peuvent candidater au Réseau des écoles via un formulaire en ligne.

RÉSEAU DES ÉCOLES DU JEU VIDÉO

Formations aux MÉTIERS du JEU VIDÉO

SNJV SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO

"Le lien entre les futurs professionnels, les écoles et les entreprises de l'industrie du jeu vidéo"

2e ÉDITION DU RÉFÉRENTIEL DES MÉTIERS ET DES SALAIRES DANS LE JEU VIDÉO EN FRANCE

Les questions liées à l'emploi sont stratégiques, c'est la raison pour laquelle le SNJV a engagé la mise à jour du référentiel élaboré en 2012. Cette première initiative, saluée par les professionnels et les observateurs du secteur avait permis de donner le plus de lisibilité au secteur.

Depuis 5 ans la chaine de production du jeu vidéo a évolué et les métiers de l'édition se sont développés. Ainsi en 2017, aidé de l'AFDAS et en partenariat avec Capital Games nous avons mis à jour le document de référence afin de promouvoir les métiers du Jeu Vidéo et d'œuvrer pour leur reconnaissance tant à l'échelle du grand public que des institutions majeures (Pôle Emploi, etc.) et des observateurs du secteur. Le référentiel est désormais un outil à destination des entreprises leur permettant de gérer leurs ressources humaines, c'est une référence commune pour aider aux évolutions de carrières et à la définition de rémunérations cohérentes et homogènes.

Cette 2e édition du référentiel des métiers et salaires du jeu vidéo voit l'apparition de 10 nouveaux métiers et compte désormais 38 métiers répartis en 5 familles.

Référentiel des métiers du jeu vidéo - Edition 2017

Charte des stages et des stagiaires

PUBLICATION DE LA CHARTE DES STAGES EN ENTREPRISES

Les professionnels ont toujours été sensibles à la question des stages en entreprises dans le secteur du jeu vidéo, tant en ce qui concerne le statut des étudiants qu'en ce qui concerne les conditions dans lesquelles se déroule cette période de formation en milieu professionnel. Cette période est cruciale pour l'apprentissage des métiers et pour la confrontation à la réalité du travail en équipe qui caractérise notre industrie.

A ce titre, le Réseau des Ecoles du jeu Vidéo a publié la charte des stages en entreprises.

Ce document fixe le cadre d'une collaboration intelligente, respectueuse, dans le respect des lois, entre les stagiaires, les entreprises et les écoles. Ce document a pour objectif de figurer dans les conventions de stages signées entre les employeurs, les organismes de formations et les stagiaires.

Renforcer le lien entre les formations et les professionnels du Jeu Vidéo

Les 13 Membres du Réseau des Ecoles du Jeu Vidéo

écoles aries Création digitale
BELLECOUR ÉCOLE
Cepe IAE Poitiers
creajeux L'école des métiers du jeu-vidéo
le cnam enjmin
ESGI école supérieure de génie informatique
ican institut de création et animation numériques
iim LÉONARD DE VINCI
INSTITUT DE L'INTERNET ET DU MULTIMEDIA PARIS-LA DÉFENSE
PÔLE IID ÉCOLE SUPÉRIEURE D'INFOGRAPHIE
ISART DIGITAL
L3Di LAVAL 3D INTERACTIVE
LISAA
ISD DESIGN SUPINFOCOM SUPINFOGAME RUBIKA

Retrouvez les 38 métiers détaillés avec l'approche salariale sur le site du Réseau des Ecoles : http://www.reseauecoles-jeuvideo.fr/

Familles de métiers

MANAGEMENT

Cette famille réunit les « chefs d'orchestre » de la production des jeux vidéo. Ce sont eux qui organisent les planning et assurent la coordination et le suivi des équipes.

DESIGN

Cette famille est celle des professionnels de la conception de jeu. Une équipe complète travaille en concertation sous l'égide du directeur de création pour réussir à créer un univers unique dans lequel le joueur pourra se plonger et évoluer. Tout est pensé et articulé pour favoriser l'expérience de jeu du joueur.

IMAGE

C'est grâce aux différentes contributions de cette famille de métiers se matérialise l'univers du jeu. Les effets spéciaux, les personnages animés, les décors en 3D… La mission de cette famille de métiers est de rendre le jeu animé et esthétique. Chacun, dans sa fonction - mais jamais l'un sans l'autre - assure le rendu visuel du jeu.

TECHNOLOGIE

Cette famille est celle des programmeurs. Elle réunit l'ensemble des acteurs chargés du développement informatique sur lequel se connectent les autres métiers du design et de l'image pour donner corps au jeu vidéo. Ces métiers s'occupent également du déploiement et de la maintenance des différents outils de conception utilisés en interne.

EDITION ET SUPPORT

Cette famille est celle des professionnels qui contribuent au déploiement, à la commercialisation, à la distribution et la pérennisation du jeu. On retrouve ces métiers chez les éditeurs mais aussi au sein des studios de production qui assurent directement la commercialisation de leurs jeux.

Le SNJV au plus près des équipes de production en régions

Afin d'être toujours en prise avec les réalités des entreprises, le SNJV a entrepris un tour de France des professionnels du jeu vidéo dès le mois de juillet 2016 en partenariat avec les clusters.

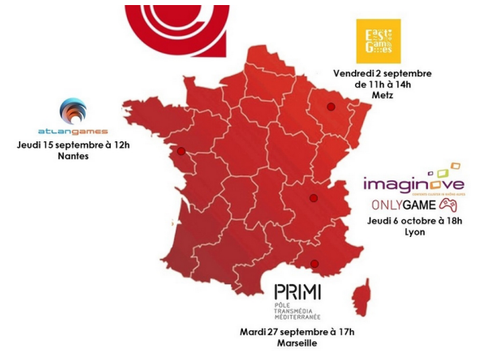
8 réunions ont été organisées en régions sur une période de 4 mois.

Montpellier, Lille, Bordeaux et Angoulême en juillet puis Metz, Nantes et Marseille en septembre et enfin Lyon en Octobre.

Au cours de ces réunions nous avons pu présenter les actions en cours, les projets à venir et partager avec les entreprises en régions sur leurs attentes et les sujets d'intrêt.

Sur le format d'une rencontre - débats il s'agissait pour les participants d'aborder les enjeux de l'industrie du Jeu Vidéo en France et d'échanger sur la feuille de route pour les années à venir. En 4 mois nous avons rencontré plus de 450 entreprises.

Organisé par le SNJV et les clusters régionaux, **le Tour de France des professionnels du jeu vidéo sera organisé de nouveau en 2018.**



Le développement export et l'attractivité internationale

Depuis sa création le SNJV ambitionne d'accompagner les entreprises à l'export mais aussi de faire rayonner à l'international le formidable écosystème dont nous disposons en France tant en termes de compétences que de dispositifs de soutien à la production.

LE DÉVELOPPEMENT EXPORT GRÂCE AUX MISSIONS LE GAME

Le SNJV a construit de nombreuses relations avec les acteurs institutionnels à l'international et avec les associations nationales dans chaque pays partenaire dans le but de tisser un réseau relationnel international pouvant faciliter les démarches à l'export de nos adhérents. L'implication du SNJV au sein de l'association Le Game permet de mener des actions de développement mutualisées et pertinentes.

PRÉSENCE AU SEIN DU RÉSEAU BUSINESS FRANCE ET DES INSTITUTS FRANCAIS À L'ÉTRANGER

Tout au long de l'année, le SNJV intervient auprès des correspondants de Business France basés à l'étranger et des attachés audiovisuels ou culturels présents dans les ambassades, afin de faciliter les actions de développement business à l'international de nos adhérents.

ACTIONS À L'EXPORT VIA L'ASSOCIATION LE GAME

Grâce à la persévérance de ses fondateurs, l'association Le Game a engagé des actions structurantes à l'export .

La première a permis, grâce à un partenariat engagé il y a plusieurs années avec les entreprises de création de jeux vidéo brésiliennes, d'emmener 15 sociétés françaises au BIG festival, le plus important festival de jeu vidéo en Amérique du sud fin juin 2016.

Cette délégation, soutenue financièrement par l'ambassade de France au Brésil a permis de faire rayonner les savoir-faire français et de créer des relations d'affaires entre les sociétés françaises et des sociétés d'Amérique du sud.

La seconde opération a permis d'emmener 6 entreprises françaises dans 5 villes en Chine en septembre 2016 afin de détecter les opportunités de business et de découvrir le formidable potentiel du marché chinois.

Cette mission de prospection était soutenue financièrement par l'ambassade de France en Chine.

PRÉSENCE AU SEIN DU RÉSEAU THÉMATIQUE ENTERTAINMENT DE LA FRENCH TECH

Le SNJV a déposé une candidature au réseau thématique French Tech. Cette candidature appuyée par celle de plusieurs clusters régionaux a pour objectif de replacer l'industrie française du jeu vidéo au cœur de la dynamique French Tech et de permettre de flécher un certain nombre de dispositifs en faveur des start-up du jeu vidéo.

Dans ce contexte, si la candidature est retenue, de nouvelles opérations à l'international (présence mutualisée sur des événements internationaux) devrait être facilitée dans le cadre du programme de promotion à l'international de la French tech.

FAIRE RAYONNER L'ATTRACTIVITÉ DE LA FRANCE

Désormais notre enjeu collectif est de faire venir en France des équipes de productions et des investisseurs étrangers. Les dispositifs sont très incitatifs, même s'ils restent perfectibles et nos talents et équipes en France sont parmi les plus réputés dans le monde. Nous avons débuté les campagnes de promotion à l'international, notamment lors des grands rendez-vous internationaux, mais nous devons amplifier ce travail pour aboutir à de nombreuses créations d'emplois.

Valoriser l'industrie du jeu vidéo en France par des publications thématiques

LE BAROMÈTRE ANNUEL DU JEU VIDÉO EN FRANCE

Chaque année le SNJV s'associe à l'Idate Digiworld pour éditer et publier le baromètre du Jeu Vidéo en France.

Ce document, à destination des pouvoirs publics, des médias et de tous les acteurs et observateurs du secteur vidéoludique, permet d'avoir une synthèse du paysage français en matière de production de Jeux Vidéo. Le baromètre est issu d'une enquête menée auprès de plus de 800 contacts identifiés en France. Il dépeint la réalité de notre industrie d'un point de vue économique, social et financier.

Les précédentes éditions ont fait l'objet de remises officielles aux Ministres concernés. La prochaine édition de cette publication majeure pour le secteur fera l'objet d'une diffusion publique à l'automne et fera l'objet de déclinaisons régionales. Grâce aux années antérieures nous pourrons établir des comparaisons et mesurer les évolutions sur plusieurs indicateurs tels que l'emploi, le financement et le développement international.

LE TOP 250 DES ACTEURS DU NUMÉRIQUE

Chaque année le SNJV s'associe au Syntec Numérique pour produire le classement des éditeurs de logiciels B2C au sein duquel figure les entreprises du jeu vidéo.

Cette année nous avons diffusé la 5e édition du classement qui permet de mettre en lumière les performances des entreprises de l'industrie du jeu vidéo en France.

Panorama Top 250 des éditeurs et créateurs de logiciels francais

Panorama France Créative Edition 2016

LE PANORAMA FRANCE CRÉATIVE SUR LES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES

Le collectif France Créative réunit l'ensemble des industries culturelles et créatives autour de la nécessité de valoriser l'impact de leur secteur sur l'emploi et sur l'économie. Après une première édition réussie du Panorama, publiée en octobre 2013, la 2e édition a été diffusée fin octobre 2016 et remise au président de la république. Le jeu vidéo comporte une section spécifique dans ce panorama. jeu vidéo en France.

Les 100 Digital : TOP 30 Editeurs et concepteurs de jeux vidéo en France

Le Top 30 des entreprises françaises de production de jeux vidéo réalisé chaque année depuis 4 ans par le SNJV et TECH IN France témoigne de l'évolution de notre industrie et changements de rythmes réguliers auxquels elle est confrontée.

Certaines entreprises établies depuis plusieurs années trouvent dans le retour au premier plan des marchés Consoles et du PC un vrai relais de croissance. La totalité des entreprises du classement TOP 30 qui évoluent sur ce marché connaissent en effet une importante croissance de leur chiffre d'affaires entre 2015 et 2016, même si de nombreuses entreprises ont disparu dans le même temps.

Top 30 – Éditeurs de Jeux Vidéo (Unité : million €)

Rang	Entreprise	Cotée	CA Total Jeu Vidéo 2016 (en M€)*	CA Total 2016 (en M€)
1	Ubisoft (1)	✓	1 475	1 475
2	Gameloft (Vivendi)	✓	257	257
3	Focus Home Interactive	✓	75	75
4	Bigben Interactive	✓	34	208
5	Pretty Simple (2)	-	31	31
6	Ankama	-	29	35
7	Atari (3)	✓	15	15
8	Arkane Studio	-	11	11
9	Quantic Dream	-	10	10
10	Cyanide Studio	-	9	9
11	Asobo Studio	-	8	8
12	Don't Nod Entertainment	-	8	8
13	Anuman Interactive	-	6	7
14	Kylotonn Games	-	5	5
15	IsCool Entertainment	✓	5	5
16	Acute Games-Boostr (4)	-	4	4
17	Plug In Digital	-	3	3
18	Playsoft (4)	-	2	3
19	Interaction Games	-	2	4
20	Artefacts	-	2	2
21	Scimob (Webedia Janvier 2016)	-	1	1
21	3DDuo	-	1	1
21	Dotemu	-	1	2
21	Cebiux online	-	1	1
21	Ouat Entertainment	-	1	1
21	Atelier 801	-	1	1
21	Virtual Regatta (4)	-	1	1
21	Motion Twin (4)	-	1	1
21	C4M Prod (4)	-	1	1

Partager les meilleures expériences et réfléchir ensemble à l'avenir

« La mission du SNJV est aussi de permettre aux entreprises de regarder l'écosystème dans lequel elles évoluent et de comprendre les évolutions et les enjeux auxquels elles sont confrontées. »

C'est pour répondre à cette mission que le SNJV organise chaque année, avec un accès privilégié pour ses membres, plusieurs événements thématiques. Le partage d'expériences, la rencontre et les échanges sont au cœur du modèle de conception de ces manifestations.

VIDEO GAME ECONOMICS FORUM

(6E ÉDITION EN MAI 2017)

La 6ème édition du Video Game Economics Forum s'est tenue du 10 au 12 mai 2017 à Angoulême à l'Enjmin. Cette édition organisée par le Pôle Images Magelis et dont le programme a été réalisé pour la troisième édition par le SNJV a connu un grand succès record de fréquentation avec plus de 250 participants professionnels.

Le VEF s'inscrit désormais dans le paysage professionnel des événements jeu vidéo comme le 2e événement en France. Grâce à la très grande implication des régions, les entreprises de toute la France se sont mobilisées.

Cet événement a permis d'échanger des expériences et des bonnes pratiques autour de l'amélioration des connaissances et des compétences des professionnels sur les questions de financement de la production et de la croissance des entreprises et de faire naître des collaborations entre les entrepreneurs et l'écosystème du financement français et européen.

Le programme inédit, résolument pragmatique et concret, a été largement salué par les nombreux participants et intervenants.

GAME CAMP FRANCE

(1E ÉDITION EN JUILLET 2017)

Le Game Camp France est le grand rassemblement de l'industrie du jeu vidéo en France. Événement créé cette année et co organisé par Game IN les jeudi 6 et vendredi 7 juillet 2017 à Lille, il se veut être à la fois université d'été et convention annuelle qui réunit les professionnels et futurs professionnels autour de conférences, networking, pitchs et rendez-vous.

Deux jours pour : se réunir, améliorer ses connaissances sur les domaines clés de la production, mieux se connaître, repérer les compétences, aborder les grands enjeux de l'industrie, faire du business.

13, rue Lafayette 75009 PARIS

0970 460 611

www.snjv.org dg@snjv.org