RAPPORT ANNUEL D'ACTIVITÉS

Juillet 2017 - Juin 2018

2017
2018

SNJV
SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO

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
Diffusion des actualités de nos membres 10
L'assurance chômage des dirigeants 10
La responsabilité civile professionnelle 11
Afterworks SNJV 11
Avantages tarifaires 11
Réseau des experts 11
Services à venir en 2018 11

4/ Les actions

Placer le Jeu Vidéo au coeur des politiques publiques 12
Moments clés de l'année 13
Renforcer la compétitivité des entreprises en améliorant les dispositifs de soutien 15
Accompagner les entreprises sur les questions réglementaires 17
Les talents au cœur des préoccupations 18
Le développement export et l'attractivité internationale 20
Valoriser l'industrie du jeu vidéo en France 21
Partager les meilleures expériences et réfléchir ensemble à l'avenir 22

RAPPORT ANNUEL D'ACTIVITÉS 17 18

SNJV
SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO

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 : 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

plus de 30M€ — de Fonds d'Aide au Jeu Vidéo distribués par le CNC

plus de 100M€ — de Crédit d'Impôts accordés par l'Etat sur les productions soutenues

plus de 20M€ — Un nouveau fonds logé à l'IFCIC pour soutenir la croissance

mais aussi
- Une présence en régions grâce aux associations régionales
- Des aides régionales pour soutenir la création des nouvelles productions

Le SNJV à quoi ca sert concrètement ?

- Porter la voix des professionnels du jeu vidéo
- Améliorer l'écosystème réglementaire, fiscal, juridique et social
- Créer des synergies entre les professionnels du secteur
- Apporter des réponses aux questions et problèmes des dirigeants
- Apporter un soutien aux demandes d'aides des entreprises
- Faciliter les démarches auprès des institutionnels
- Mettre en réseau les écoles et les professionnels du jeu vidéo
- Bénéficier des expertises des avocats, conseils financiers, experts comptables et assureurs partenaires
- Bénéficier de services exclusifs : assurance chômage pour les dirigeants, mutuelle santé dédiée aux salariés & RC professionnelle jeux vidéo

Mission accomplie !

Depuis 10 ans, le SNJV agit dans l'intérêt des entreprises membres afin d'améliorer la compétitivité de la France comme territoire attractif pour le développement de jeux vidéo. Et les résultats sont là, avec la création d'un dispositif performant de financements diversifiés et cohérents, porté sur les fonds baptismaux à l'échelle nationale. Création et amélioration du Crédit d'Impôt jeu Vidéo, du Fonds d'aide au jeu vidéo, du fonds d'avance participative pour le jeu vidéo & création de nouveaux dispositifs de financements régionaux en faveur de la création de jeux vidéo. Le SNJV œuvre également en faveur de la mise en valeur des formations d'excellence aux métiers du jeu vidéo à travers le réseau des écoles et également en faveur de plus de mixité dans l'industrie ou encore à l'amélioration des compétitions esports 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. À ce titre, le SNJV contribue aux actions de lobbying et de représentation de l'industrie au niveau européen.

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

Le SNJV, qui a contribué à la création de l'association France eSports afin de structurer l'écosystème des acteurs de l'eSports et à faire évoluer la réglementation qui condamnait à termes les compétitions et les joueurs en France, participe désormais activement aux actions de cette association.

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 au sein des différents organes, notamment de gestion de la convention collective Syntec. Chaque année le SNJV publie d'ailleurs avec cette structure le TOP 250 des éditeurs de logiciels.

L'association TECH IN France qui réunit les Éditeurs de Logiciels et de services internet est devenu un partenaire incontournable du SNJV. Nos bureaux actuels sont situés dans les mêmes locaux que cette association.

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

Les associations professionnelles régionales

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.

La signature d'une convention de partenariat avec 5 associations régionales partenaires

Début 2018, le SNJV a signé une convention de partenariat avec 5 associations régionales qui fait de ces structures les relais régionaux naturels des actions et positions du SNJV. Dans le même temps, le syndicat s'implique au niveau local afin de soutenir auprès des décideurs locaux les intérêts des entreprises représentées au niveaux régional.

Les associations partenaires et le SNJV se réunissent plusieurs fois par an pour échanger sur les actions et mutualiser un certain nombre de démarches. Cette dynamique partenariale est ouverte aux associations d'entreprises locales qui représentent un minimum de sociétés.

Les autres associations régionales restent impliquées dans les actions du SNJV mais les liens sont moins forts et la priorité est donnée aux structures régionales.

Un nouveau tour de France des régions en 2018

Dès l'été 2018, le SNJV entamera son 2e tour de France des régions. Après une première édition qui a permis au SNJV de rencontrer plus de 200 sociétés en régions, le SNJV reconduit son initiative dès le mois de juin 2018 dans les 5 régions partenaires. L'objectif de cette 2e édition est d'aborder au cours de réunions dédiées, l'ensemble des sujets de préoccupations des entreprises de l'industrie et de livrer au séminaire du CA du mois d'octobre prochain une feuille de propositions d'actions en adéquation avec les propositions recueillies.

Une présence sur des 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.

Associations régionales ayant signé la convention de partenariat

Associations régionales

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

Suite au partenariat signé avec les associations professionnelles régionales, le SNJV coordonne ses activités avec les actions au niveau régional. Les déplacements réguliers en province assurent également une parfaite représentativité des intérêts de toutes les entreprises françaises.

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 de l'Esports, de l'emploi, de la place des femmes dans l'industrie ou encore du Game on demand et de la prospection dans certains pays étrangers, les actions sont tournées vers les nouveaux gisements de compétitivité des entreprises de la filière Jeu vidéo.

PLACER LE JEU VIDÉO AU COEUR DES POLITIQUES PUBLIQUES

Le renouvellement générationnel des responsables politiques constitue une excellente occasion de replacer les enjeux de notre secteur et les actions à réaliser au cœur de nos échanges et assurer une prise en considération de l'écosystème jeu vidéo à sa juste valeur.

Mandats et présences au sein des commissions et instances officielles

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 compétitions de jeux vidéo, 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 de l'Esports en France, ainsi qu'un partenaire du CNOSF pour toutes les questions liées à la prise en compte des sports électroniques.

Association Le Game

Le SNJV, initiateur de la démarche export et co-fondateur de l'association, dispose d'un siège au Conseil d'administration. Francis Ingrand, actuel VP du SNJV en charge de l'International a été élu Président de l'association en 2016. L'association a mené plusieurs missions de prospection à l'international en Asie et en Russie et a également assuré plusieurs années de suite la présence des entreprises françaises à la Gamescom à Cologne. Désormais, l'association contribue à la campagne d'attractivité qui sera prochainement lancée par le Gouvernement pour attirer des investisseurs étrangers et des entreprises en France.

Association Women In Games

Le SNJV a contribué activement à la création de l'association Women In Games France qui œuvre en faveur de plus de mixité dans les entreprises de jeu vidéo et d'une meilleure représentativité des femmes dans l'industrie. A ce titre le SNJV, membre actif de l'association, propose et s'implique dans ses activités. Le SNJV diffuse également les inititatives de l'association auprès de ses membres.

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.

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.

Comité 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.

Réseau thématique French Tech Entertainment

Le réseau thématique Entertainment est un réseau composé de 15 partenaires situés en France. Ses membres, dont le SNJV, travaillent à la réalisation de 5 actions structurantes dans leur Feuille de Route, avec pour objectif la croissance et le rayonnement des startups de ce secteur en France et à l'international.

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

Le SNJV est membre suppléant 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 stratégique sur l'export des industries culturelles et créatives

Le SNJV a été nommé par le Ministre de l'Europe et des Affaires étrangères pour siéger au comité stratégique sur l'export des industries culturelles. L'objectif de cet organe est de proposer une réflexion stratégique et des actions opérationnelles pour renforcer l'export des entreprises des industries culturelles et créatives françaises.

Le 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.

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

Thierry PLATON

Julien VILLEDIEU

Christelle CURCIO

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

1ER VICE-PRÉSIDENT
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 - BIP MEDIA

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:

Patrick Plisgerdorffer – CAPITAL GAMES
Fréderic Cros – MAGELIS
Sebastien Deguy – IMAGINOVE
Fabrice Carré – BORDEAUX GAMES
Mathieu Barbier – GAME IN
Godefroy de Compreignac – ATLANGAMES
Benjamin Dimanche – PUSH START
Michel Thomazeau – PRIMI
Johann Verbroucht – 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 a été refait en septembre 2017 pour s'adapter aux nouveaux usages du numérique et aux nouvelles tendances digitales. Cette nouvelle version plus ergonomique, moderne et consultable sur tablettes et mobiles, propose ainsi une meilleure lisibilité du SNJV, de ses actions, de ses actualités et de ses membres. Il est possible d'y retrouver l'ensemble des publications qui ont été réalisées par le SNJV depuis sa création, de consulter l'annuaire des adhérents en temps réel, de s'abonner à la Lettre des professionnels du Jeu Vidéo en France mais également de suivre toutes les actualités et communiqués de presse réalisés par le SNJV.

TWITTER @SNJV_fr
Le compte Twitter, créé en 2017 permet désormais en complément des comptes personnels des dirigeants du syndicat 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 de plus en plus suivi régulièrement.

PAGE FACEBOOK @SNJVfr
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.expériences. L'engouement pour ce dispositif a été très rapide. Actuellement plus de 1700 professionnels échangent régulièrement sur cet espace.

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

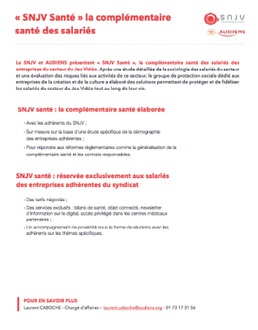
Dans le contexte de la loi sur la mutuelle santé obligatoire pour tous les salariés, le SNJV a mené une étude qualitative auprès des adhérents pour quantifier les besoins des entreprises au regard de la sociologie des salariés du secteur en France.

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).



« SNJV Santé » la complémentaire santé des salariés

SNJV santé : la complémentaire santé élaborée

SNJV santé : réservée exclusivement aux salariés des entreprises adhérentes du syndicat

POUR EN SAVOIR PLUS

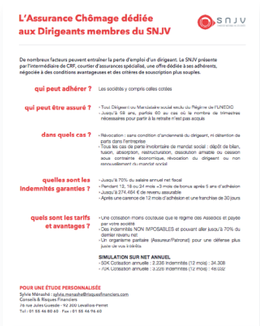
Le contrat mutuelle santé avec le groupe Audiens

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 dédiée aux Dirigeants membres du SNJV

L'assurance chômage

L'ASSURANCE CHÔMAGE POUR LES DIRIGEANTS D'ENTREPRISES 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.

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.

L'Assurance Responsabilité Civile Professionnelle des membres du SNJV

La responsabilité civile

AFTERWORKS SNJV

Le SNJV a lancé cette année des rendez-vous réguliers avec ses adhérents et partenaires, une fois par trimestre afin de proposer un moment de convivialité entre professionnels du secteur. 3 afterworks ont eu lieu entre septembre et Mars dernier.

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

De nombreux experts métiers ont rejoint le SNJV depuis 10 ans. Le SNJV permet aux adhérents de bénéficier des expertises proposées.

EN 2018, LE SNJV PROPOSERA DE NOUVEAUX SERVICES AUX ADHÉRENTS

- Accompagnement au montage de dossiers financiers pour le Fonds d'Aide et le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo
- Dîner des top exécutifs des studios de production autour d'un expert du secteur
- Formalisation du réseau d'expertise du SNJV

Les actions du SNJV

Placer le Jeu Vidéo au cœur 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. Le secteur est en croissance soutenue régulière, les entreprises continuent d'embaucher malgré les mutations sectorielles et la fragilité des modèles économiques pratiqués. L'export représente une part de plus en plus importante du chiffre d'affaires des sociétés françaises. L'Esport retient l'attention de nombreux acteurs économiques. Le jeu vidéo se débarrasse ainsi lentement de ses nombreux aprioris.

Le Syndicat National du Jeu Vidéo réalise un travail important aussi bien auprès des nouveaux parlementaires que des différents ministères et des médias pour promouvoir l'impact vertueux réel 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 Groupe de travail interministériel sur le jeu vidéo constitue également un cadre propice au dialogue et avec les pouvoirs publics sur l'ensemble des questions touchant les équipes de production en France.

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 également en prenant en compte les sujets d'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.

Moments clés de l'année

Première édition du Game Camp France qui a rassemblé plus de 450 participants

JUILLET 2017

- Premier Game Camp France à Lille en partenariat avec l'association régionale Game IN
- Déménagement du SNJV

AOÛT 2017

- Présence à la Gamescom sur le Pavillon France
- Publication du décret d'application fixant l'entrée en vigueur des dispositions relatives au crédit d'impôt en faveur des créateurs de jeux vidéo
- Création de l'Association Women In Games

SEPTEMBRE 2017

- Embauche de Christelle Curcio
- Séminaire stratégique du Conseil d'administration à Lyon
- Mission Le Game de découverte et de prospection du marché Russe
- Premier afterwork du SNJV

OCTOBRE 2017

- Afterwork Publication du TOP 250 des éditeurs de logiciels avec Syntec Numérique
- Visite CNC et DGE en région

NOVEMBRE 2017

- Première réunion publique Women In Games à la Paris Games Week
- Participation au festival Movimenta à Nice

Première réunion publique de WIG à la Paris Games Week, événement du SELL

Remise de la 4e édition du baromètre à Francoise Nyssen chez Quantic Dream

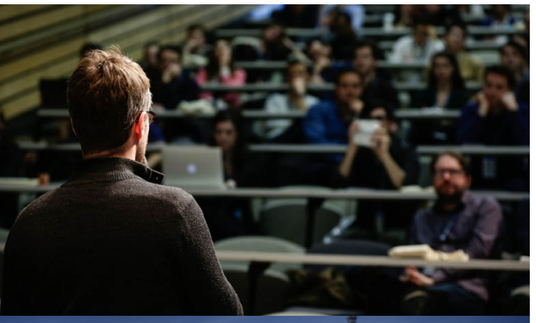
DÉCEMBRE 2017

- Publication et remise officielle à Françoise Nyssen de la 4e édition du baromètre annuel du Jeu Vidéo en France
- Colloque BNF sur la conservation du patrimoine vidéoludique
- Deuxième Afterwork du SNJV

JANVIER 2018

- Vœux du SNJV aux adhérents
- Réunion du Groupe de travail interministériel sur le jeu vidéo
- Rencontre professionnels et élus de la région Nouvelle Aquitaine

Moments clés de l'année



FÉVRIER 2018

- Lancement du Groupe d'études parlementaire sur le jeu vidéo
- Discussions Sacem / SNJV sur la mise en place d'un modèle relationnel pour la gestion de la musique dans les jeux vidéo

MARS / AVRIL 2018

- Audition sur l'impact du Brexit sur les entreprises du jeu vidéo
- 3e Afterwork du SNJV à l'espace E-LAB de la Cité des Sciences
- 7e VideoGame Executive Forum

MAI 2018

- 1ere réunion du Groupe de travail social du SNJV
- Lancement du comité stratégique export des industries culturelles par le MAEE
- Réunion de sensibilisation sur les pratiques illicites du marché gris
- Publication du livret pratique sur le RGPD

JUIN 2018

- Lancement de l'enquête auprès des entreprises en vue de l'élaboration du 5e baromètre annuel sur le jeu vidéo en France
- Audition par le rapporteur général du budget sur l'impact du CIJV
- 2e édition du Game Camp France à Lille
- Assemblée Générale Annuelle du SNJV

FICHE n°3

Le Data Protection Officer (DPO)

Cadre juridique

Droit antérieur : Loi du 6 janvier 1978 dite « *Loi informatique et libertés* »	Article 22, III. : Correspondant à la protection des données à caractère personnel ou « CIL »
RGPD	Art 37 à 39 - Le délégué à la protection des données
Projet d'adaptation de la loi du 6 janvier 1978 adopté en nouvelle lecture à l'Assemblée Nationale le 12 avril 2018	Les références au CIL sont supprimées dans l'ensemble de la loi.

Principe

Le RGPD introduit un nouvel acteur : le DPO (Data Protection Officer ou Délégué à la protection des données) (Art 37 à 39 RGPD) :

« *une personne possédant des connaissances spécialisées de la législation et des pratiques en matière de protection des données devrait aider le responsable du traitement ou le sous-traitant à vérifier le respect, au niveau interne, du présent règlement.* »
(Considérant 97 RGPD)

- Le DPO est destiné à remplacer le Correspondant Informatique et Libertés (CIL) mais diffère de ce dernier, le RGPD précisant ses qualifications et le besoin de formation continue. Il a également un rôle renforcé en matière de conseil et de sensibilisation sur les nouvelles obligations du RGPD[1].
- De plus, alors que le CIL était facultatif, la désignation d'un DPO est obligatoire dans certaines hypothèses.

[1] https://www.cnil.fr/fr/devenir-delegue-la-protection-des-donnees, visité le 13/01/2018
[2] G29, Lignes directrices concernant les délégués à la protection des données (DPO), Version révisée et adoptée le 5 avril 2017

Mise en œuvre

1. Une désignation obligatoire pour certains acteurs (Art 37 RGPD)

La désignation d'un DPO est obligatoire, tant pour les responsables de traitements que pour les sous- traitants, dans les cas suivants :

- s'ils appartiennent au secteur public
- si leur activité de base les amène à réaliser un suivi régulier et systématique des personnes à grande échelle
- si leur activité principale les amène à traiter (toujours à grande échelle) des données dites « particulières » ou relatives à des condamnations pénales ou à des infractions.

En pratique, le RGPD utilise des termes larges pour les cas de désignation obligatoire :

« **activités de base** » : selon le G29, ce terme désigne les activités que le responsable doit nécessairement mener pour atteindre ses objectifs. Il est donné comme exemple un hôpital dont le secteur est la santé mais qui est amené, dans ses activités de base, à traiter des fichiers médicaux des patients.[2]

« **à grande échelle** » : si le RGPD ne définit pas la notion, le G29 recommande de prendre en compte le nombre de personnes concernées, le volume de données, la durée ou la permanence des traitements et leur étendue géographique.[2]

« **systématique et régulier** » : le G29 interprète ces notions comme « de manière constante ou périodique », « préétabli », « dans le cadre d'une stratégie » .[2]

Renforcer la compétitivité des entreprises en améliorant les dispositifs de soutien

RÉFORME ET DÉFENSE DU CRÉDIT D'IMPÔT JEUX VIDÉO

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 a toujours été 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 notamment du brexit en Europe de renforcer le dispositif en vigueur en France.

Le SNJV a souhaité introduire de nouvelles évolutions du CIJV dans le cadre des discussions du Groupe de Travail Interministériel sur le Jeu Vidéo dès 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 votée fin 2016 par le Parlement en France et agréée par la Commission Européenne en avril 2017 est entrée en application avec effet rétroactif au 1er Janvier 2017 en août dernier.

La réforme du crédit d'impôt jeux vidéo a permis d'atteindre les principaux objectifs qui lui avait été assignés : consolider l'appareil de production français (le montant des dépenses françaises des projets agréés a plus que doublé en l'espace d'un an), soutenir le développement et l'implantation des studios en France et gagner en attractivité pour les studios étrangers.

Le nombre de jeux vidéo recevant le CIJV est passé de 26 en 2016 à 34 en 2017. Le budget total des jeux vidéo recevant le CIJV a fortement augmenté : il était de 95M€ en 2016 tandis qu'il atteint les 282M€ en 2017. Pour la première fois en 2017, des jeux au budget supérieur à 100M€ sont en partie produits en France. C'est le signe que certaines très grosses productions sont désormais conçues pour partie en France. Les dépenses françaises prévues par les projets agréés en 2017 atteignent 156M€, soit plus du double par rapport à 2016 (69M€).

Le CIJV a bénéficié à une centaine de sociétés depuis 10 ans et la place de la France a été réaffirmée grâce au CIJV dans un paysage international très compétitif.

MOBILISATION ANTICIPÉE DES CRÉDITS D'IMPÔTS ET MG ÉDITEURS

COFILOISIRS, établissement de crédit référence dans le cinéma, l'animation et la TV, vient sous l' impulsion du SNJV de développer une offre en faveur des studios de production de jeux vidéo. Cette offre vise à pouvoir mobiliser en anticipation le CIJV et/ou certains MG d'éditeurs afin de financer la production de jeux vidéo, avec une analyse spécifique projet par projet.

cofiloisirs
FILM FINANCE SOLUTIONS

L'EFFICACITÉ DU FONDS D'AVANCE PARTICIPATIVE JEU VIDÉO POUR ACCOMPAGNER LA CROISSANCE DES ENTREPRISES

Créé en 2015, le Fonds d'Avances participatives pour le Jeu Vidéo est doté de 20 millions d'euros dotés par le CNC et la Caisse des dépôts et Consignations. Il est porté par l'Institut pour le Financement du Cinéma et des Industries Culturelles. A la fin 2017 plus d'une quinzaine de sociétés françaises a pu renforcer ses fonds propres grâce à ces investissements en prêts bancaires et/ou en equity.

Le fonds a permis de financer à la fois des studios de jeux spécialisés dans le mobile, les jeux PC/Consoles, et certains éditeurs sont venus au fonds pour financer la distribution digitale de jeux.

Enfin les investissements soutenus portent principalement

Renforcer la compétitivité des entreprises en améliorant les dispositifs de soutien

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 SNJV a porté ce projet pendant plus de 5 années et il assure désormais un lien permanent avec l'IFCIC jouant 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.

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

Institut pour le Financement du Cinéma et des Industries Culturelles ifcic

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

SORTIE DU RÉGIME DE MINIMIS DU FAJV

La pré-notification de la sortie du Fonds d'Aide au Jeu Vidéo du régime de minimis a été envoyée à la Commission Européenne en février dernier. Elle a pour objectif de sortir du plafond de minimis de l'aide à la création de propriétés intellectuelles et de l'aide aux opérations à caractère collectif.

La notification pourrait être faite en mai ce qui permettrait d'entériner les évolutions par le CNC et la DGE en juin et une mise en place de ces nouvelles mesures dès septembre 2018.

Le SNJV a proposé également de réfléchir à une modification du taux d'intervention de l'aide pour les projets à la pré-production, actuellement à 35%, afin de permettre aux studios de disposer de plus de temps pour mieux convaincre les éditeurs. L'augmentation du taux d'intervention pourrait s'accompagner d'une plus grande part d'avance remboursable. Le sujet n'est pas encore tranché et doit faire l'objet de plusieurs échanges avec la DGE et le CNC.

SUPPORT À LA MISE EN PLACE DU DISPOSITIF DE FINANCEMENT DE LA CRÉATION DE JEUX VIDÉO EN RÉGION ILE DE FRANCE

En soutien de Capital Games et des services de la région Ile de France, le SNJV a participé à la définition des principes et modalités de mise en œuvre du nouveau dispositif de soutien régional à la création de jeux vidéo.

Le dispositif mis en œuvre sous forme d'avance remboursable sera ouvert mi-juin et disposera pour la première année d'1 million d'euros en avance remboursables.

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 a mis en place une solution de paiement en amont de la délivrance de l'agrément définitif de façon à faciliter la gestion de trésorerie dans les entreprises de création. Notre partenaire Cofiloisirs propose cette solution intéressante depuis le début de l'année.

Accompagner les entreprises sur les questions réglementaires

Les contraintes réglementaires qui pèsent sur les activités des entreprises en France sont importantes. Le SNJV apporte un soutien aux adhérents dans la mise en œuvre des évolutions législatives et réglementaires. Le SNJV a pour objectif d'accompagner ses membres sur l'ensemble de ces sujets de façon efficace et pragmatique.

ACCOMPAGNEMENT À LA MISE EN ŒUVRE DES DISPOSITIONS RGPD POUR LES STUDIOS DE PRODUCTION DE JEUX VIDÉO

Cette année deux réunions d'informations, suivies de rendez-vous personnalisés avec le cabinet Lexcase ont été proposés à nos membres.

PUBLICATION DU LIVRET PRATIQUE SUR LE RGPD

Le SNJV a rédigé avec le soutien du cabinet Lexcase un guide pratique sur le RGPD, nouvelle réglementation entrée en vigueur le 25 mai dernier. Créé sous forme de fiches pratiques, ce guide a pour but de rendre lisible et compréhensible cette nouvelle réglementation.

PARTICIPATION AU SLACK EUROPÉEN ET MISE À DISPOSITION DE LA BOITE À OUTILS DE L'EGDF

Initiées depuis maintenant 1 an, les échanges avec la Sacem sur la question du modèle de rémunération des auteurs de musique pour les jeux vidéo nous ont permis d'élaborer un cadre relationnel original et adapté aux jeux vidéo freemium. Nous devrions être en mesure de communiquer à nos membres le fruit de ces échanges avant la rentrée prochaine.

L'objectif est d'obtenir un dispositif prévisible et financièrement supportable pour les entreprises de production de jeux vidéo.

LIVRE BLANC ET RÉUNION SUR LE MARCHÉ GRIS DE LA DISTRIBUTION EN LIGNE DE JEUX VIDÉO

Le marché de la distribution en ligne de jeux vidéo est affecté depuis de nombreuses années par le développement d'offres illégales proposées par des revendeurs censés être localisés en dehors d'Europe (à Hong Kong, Dubaï ou dans les pays de l'Est).

Souvent créés par des ressortissants de la communauté européenne, ces sociétés prétendument "offshore", se passent d'accord de distribution avec les ayants droits, et violent les règles fiscales européennes pour pouvoir proposer des offres de prix jusqu'à 50% en dessous du SRP officiel.

Depuis plus de 10 ans, ces sociétés prospèrent sans contre feu et créent des déséquilibres significatifs sur notre marché.

Le SNJV a attiré l'attention de l'administration fiscale et des politiques français sur ce sujet depuis plusieurs années, sans réaction à ce jour.

Dernièrement, la commission européenne a lancé une consultation des professionnels sur cette question ; mais la procédure n'en est qu'au début et les solutions loin d'être testées et mises en œuvres.

Nous avons donc rédigé un livre blanc, aussi complet que possible sur le sujet, téléchargeable sur le site du SNJV et nous oganisons une réunion début juillet avec les adhérents intéressés pour partager sur les prochaines actions à mettre en œuvre.

MUSIQUE ET JEUX VIDÉO, VERS UN DISPOSITIF CONTRACTUEL PRÉVISIBLE ET UN MODÈLE FINANCIER FORFAITAIRE

Initiées depuis maintenant 1 an, nos échanges avec la Sacem sur la question du modèle de rémunération des auteurs de musique pour les jeux vidéo, nous ont permis d'élaborer un cadre relationnel original et adapté aux jeux vidéo freemium. Nous devrions être en mesure de communiquer à nos membres le fruit de ces échanges dans les prochaines semaines.

FICHE n°3

Le Data Protection Officer (DPO)

Cadre juridique

Droit antérieur : Loi du 6 janvier 1978 dite « Loi Informatique et libertés »	Article 22. III. : Correspondant à la pr caractère personnel ou « CIL »
RGPD	Art 37 à 39 - Le délégué à la protecti données
Projet d'adaptation de la loi du 6 janvier 1978 adopté en nouvelle lecture à l'Assemblée Nationale le 12 avril 2018	Les références au CIL sont supprimée

Principe

Le RGPD introduit un nouvel acteur : le DPO (Data Protection Officer ou Délégué à la protection des données) (Art 37 à 39 RGPD) :

« *une personne possédant des connaissances spécialisées de la législation et des pratiques en matière de protection des données devrait aider le responsable du traitement ou le sous-traitant à vérifier le respect, au niveau interne, du présent règlement.* »
(Considérant 97 RGPD)

- Le DPO est destiné à remplacer le Correspondant Informatique et Libertés (CIL) mais diffère de ce dernier, le RGPD précisant ses qualifications et le besoin de formation continue. Il a également un rôle renforcé en matière de conseil et de sensibilisation sur les nouvelles obligations du RGPD[1].
- De plus, alors que le CIL était facultatif, la désignation d'un DPO est obligatoire

Mise en œuvre

1. Une désignation o acteurs (Art 37 RGPD)

La désignation d'un DPO responsables de traitement dans les cas suivants :

- s'ils appartiennent au se
- si leur activité de base régulier et systématique d
- si leur activité principal à grande échelle) des do relatives à des condamnati

En pratique, le RGPD utilise de désignation obligatoire :

« activités de base » : selo activités que le responsab pour atteindre ses objectif un hôpital dont le secteur d dans ses activités de base

Les talents au cœur des préoccupations

RÉFÉRENCEMENT DES BONNES PRATIQUES EN MATIÈRE DE DIALOGUE SOCIAL ET DE RH

Le SNJV a entrepris début 2018 un travail de recensement des bonnes pratiques en matière de dialogue social et de politiques RH au sein des studios de production en France. Accompagné par un cabinet spécialisé sur ce sujet, l'objectif est de partager entre les adhérents sur ces sujets complexes à aborder. Le fruit de ce travail sera communiqué aux adhérents courant 2018.

Charte des stages et des stagiaires

CRÉATION DU GROUPE DE TRAVAIL SOCIAL DU SNJV

La question du dialogue social et des ressources humaines a toujours été au cœur des préoccupations de tous les professionnels du jeu vidéo. Dans ce contexte et afin de permettre de mieux appréhender les questions de droit social et d'identifier les attentes des adhérents en ce domaine, mais aussi pour permettre au secteur de se structurer sur l'ensemble de ces sujets, le SNJV a décidé de créer un groupe de travail ouvert à tous les adhérents.

Cet espace d'échanges animé par un avocat spécialisé en droit social s'est réuni pour la première fois au mois de mai et a permis d'aborder les préoccupations des entreprises, de réaliser une revue d'actualité sociale et de traiter la question du temps de travail.

Cette première réunion sera suivie de 3 autres d'ici fin 2018.

PROMOTION 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.

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 initiative, saluée par les professionnels et les observateurs du secteur avait permis de donner le plus de lisibilité au secteur.

En 5 ans les métiers ont beaucoup évolué et le référentiel est devenu 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.

La mise à jour du référentiel des métiers et salaires du jeu vidéo réalisée en 2017 a vu l'apparition de 10 nouveaux métiers et compte désormais 38 métiers répartis en 5 familles.

Référentiel des métiers du jeu vidéo - Edition 2017

ANIMATION DU RÉSEAU DES ÉCOLES DU JEU VIDÉO

Les professionnels du jeu vidéo et les organismes d'enseignement se sont engagés depuis 2015 dans une démarche commune visant à créer un réseau pour se rapprocher et 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 d'un site internet qui référence les formations et fait le lien avec les métiers.

Le réseau sera présent lors du prochain Game Camp France et initie chaque année des projets collaboratifs.

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

« 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. »

Les 13 Membres du Réseau des Ecoles du Jeu Vidéo

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.

MEMBRE DU
RÉSEAU THÉMATIQUE FRENCH TECH
#EdTech #Entertainment

BUSINESSFRANCE

INSTITUT FRANÇAIS

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 THÉMATIQUE ENTERTAINMENT DE LA FRENCH TECH

Le SNJV est membre du réseau thématique Entertainment de la French Tech avec pour ambition de faire rayonner les entreprises françaises du jeu vidéo à l'export. Nous souhaitons aussi mettre au programme des actions export un certain nombre d'événements internationaux afin d'améliorer la présence française sur ces événements de premier plan.

FAIRE RAYONNER L'ATTRACTIVITÉ DE LA FRANCE

La France dispose désormais d'un écosystème très attractif en Europe et dans le monde. Notre enjeu collectif est de faire venir en France des équipes de productions et des investisseurs étrangers. Une campagne d'attractivité est sur le point de voir le jour dans les prochaines semaines pour atteindre cet objectif.

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. C'est dans ce contexte que nous avons pu mettre sur pied une mission de prospection en Russie en septembre 2017. Ce déplacement international a permis aux entreprises présentes de mieux comprendre le marché russe et de prendre attache avec des entreprises locales.

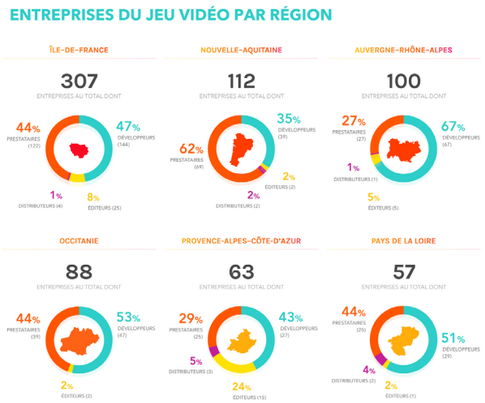
Valoriser l'industrie du jeu vidéo en France

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.

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

(7E ÉDITION EN AVRIL 2018)

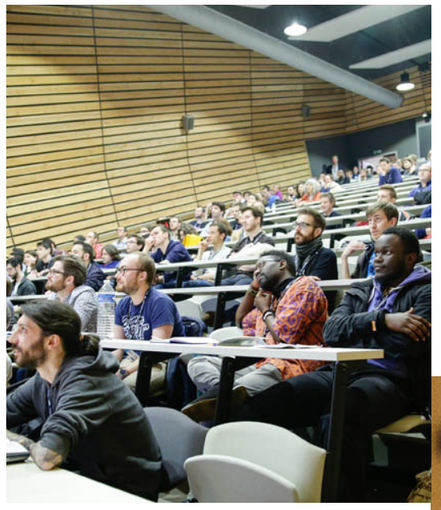
Le SNJV s'est vu confié la programmation et l'animation du VEF sur les 3 prochaines années. L'objectif du SNJV était pour cette nouvelle mouture de proposer un événement destiné aux dirigeants de studios de production, orienté sur les problématiques de stratégie, de croissance, de marketing et de développement business.

Le VEF a donc changé de nom et s'intitule désormais VideoGame Executive Forum. Il propose également de nouveaux formats d'ateliers pour approfondir les sujets traités en comité restreint.

Avec plus de 150 participants professionnels, la 7e édition du VEF a tenu ses promesses et les participants ont plébiscité cette nouvelle formule.

Le VEF est inscrit 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.

videogame-economics-forum.com



LE GAME CAMP FRANCE

(1E ÉDITION EN JUILLET 2017, 2E ÉDITION CETTE ANNÉE)

Le Game Camp France est désormais le grand rassemblement de l'industrie du jeu vidéo en France. L'événement créé en 2017 et co organisé par Game IN à Lille, se veut être à la fois université d'été et convention annuelle qui réunit les professionnels et futurs professionnels autour de conférences, networking, expertises et rendez-vous business.

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.

Après une première édition qui a réuni plus de 500 participants, le Game Camp France vise à atteindre 700 professionnels réunis pendant deux jours à Lille les 18 et 19 juin prochain.

Notes

13, rue la Fayette 75009 PARIS

www.snjv.org dg@snjv.org