SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO

rapport d'activités

JUILLET 2018 - JUIN 2019

SNJV
SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO

1 L'essentiel 4
- L'ÉDITO DU PRÉSIDENT
- NOS PARTENAIRES
- LE SNJV EN BREF
- GOUVERNANCE
- TOUR DE FRANCE DES RÉGIONS
- LES MOMENTS FORTS DE L'ANNÉE

2 L'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo ..12

3 Les événements 14
- VIDEO GAME EXECUTIVE FORUM
- GAME CAMP FRANCE
- 10 ANS DU SNJV

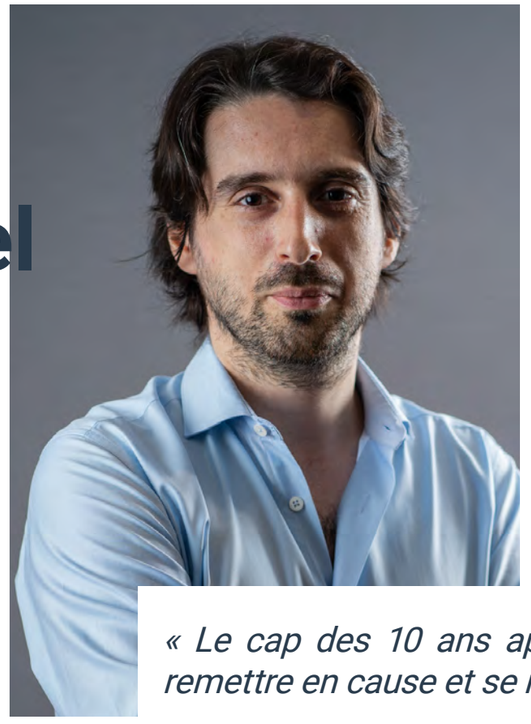
4 Services aux adhérents 16
- COMMUNICATION ET RÉSEAUX SOCIAUX
- OFFRE DE SERVICES
- RENDEZ-VOUS RÉGULIERS
- ACCÈS FACILITÉ AUX ÉVÉNEMENTS

5 Les actions 20
- DÉFENDRE LES CRÉATEURS DE JEUX VIDÉO AUPRÈS DES POUVOIRS PUBLICS
- LE RÉSEAU DES ÉCOLES DU JEU VIDÉO
- VALORISER L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO
- LE DÉVELOPPEMENT EXPORT ET L'ATTRACTIVITÉ INTERNATIONALE

6 Les membres du SNJV.....26

L'essentiel

ÉDITO DU PRÉSIDENT



Lévan Sardjevéladzé,
Président du SNJV

« Le cap des 10 ans appelle à se remettre en cause et se réinventer »

Cher adhérents,

Le SNJV a fêté ses dix ans en octobre dernier, et ce cap des dix ans appelle nécessairement à se remettre en cause et à se réinventer : comment, aujourd'hui, faire en sorte que le SNJV réponde de façon optimale aux besoins de ses adhérents, et de notre industrie ?

Cette réflexion, toujours en cours, a conduit, outre la création de l'Académie, à une réforme du réseau des écoles de jeux vidéo - afin de renforcer les liens entre les établissements de formation et les entreprises – et à la définition d'un réseau des experts – afin d'accompagner le développement des adhérents, de réaliser des mises en relation et de mettre à disposition des offres exclusives.

Mais beaucoup de nos actions, cette année, se situaient en parfaite continuité avec celles des années précédentes, et traitaient des problématiques qui restent absolument centrales pour notre industrie. Il faut mentionner, notamment, la défense du crédit d'impôt, à la suite de menaces afférentes à quelques mesures d'économie décidées par le gouvernement. Notre action a contribué à grandement limiter ce risque – et une grande étude d'impact réalisée par le cabinet PwC, et dont le SNJV est à l'origine, devra permettre d'apporter aux pouvoirs publics des indicateurs précis en termes de valeur ajoutée et de créations d'emplois, afin de pérenniser le dispositif du CIJV.

Dans la continuité des deux années précédentes, on doit également mentionner le Game Camp France qui, cette année encore, a battu son record d'affluence : il est le signe que notre industrie a besoin de ce genre de temps forts.

La grande nouveauté cette année, c'est bien sûr la création de l'Académie des arts et techniques du jeu vidéo et des trophées Pégase qui lui sont associés. Dévoilés au grand public à l'occasion d'une conférence de presse en juin 2019, ils ont fait l'objet d'un grand enthousiasme qui s'est traduit par de nombreuses retombées médiatiques (journaux, télévisions, radios, web). La cérémonie des Pégases sera, chaque année, l'occasion d'une grande opération médiatique permettant de légitimer le jeu vidéo comme une activité culturelle et artistique, et de mettre en valeur les équipes de production. Elle sera aussi l'occasion d'un grand rassemblement, d'un nouveau grand temps fort de notre industrie.

NOS PARTENAIRES

Women in Games œuvre pour la mixité et une meilleure représentation des femmes au sein de l'industrie du jeu vidéo. Le SNJV participe aux actions de sensibilisation mises en place par l'association et communique sur ses événements auprès des adhérents.

Le SNJV réalise des études et participe à des groupes de travail avec le SELL pour une meilleure coordination de nos positions publiques.

L'European Game developers Fédération dont le SNJV est l'un des membres fondateurs, représente les intérêts des entreprises de production de jeux vidéo en Europe. Il coordonne les activités des syndicats professionnels nationaux.

France Esports, créé en 2016 avec le soutien du SNJV, œuvre à la promotion et au développement de l'esport en France. L'association rassemble tous les acteurs de la filière, qu'ils soient joueurs professionnels ou amateurs, promoteurs ou créateurs-éditeurs de jeux.

Business France et le SNJV accompagnent les studios qui souhaitent se développer à l'étranger au cours des événements professionnels partout dans le monde, pour lesquels sont préparées des offres exclusives.

Le SNJV collabore depuis 2011 avec le Syntec Numérique 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 le TOP 250 des éditeurs de logiciels en collaboration avec le Syntec.

L'association TECH IN France, qui réunit les éditeurs de logiciels et de services internet, est un partenaire incontournable du SNJV, qui héberge nos bureaux actuels.

L'essentiel

LE SNJV EN BREF

Le Syndicat National du Jeu Vidéo représente les entreprises et les professionnels du jeu vidéo en France, il compte plus de 200 entreprises adhérentes. Il œuvre pour la promotion, la croissance et la compétitivité de l'industrie, ainsi que pour l'attractivité du territoire français.

Son objectif est de permettre aux entreprises de production de jeux vidéo établies en France d'accélérer leur développement, de renforcer leur compétitivité dans un contexte de forte concurrence internationale ; mais également de contribuer à l'épanouissement des talents français, tout en attirant les compétences venues de l'étranger.

Le Syndicat National du Jeu Vidéo effectue un important travail 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.

Le SNJV est aussi membre fondateur de l'EGDF (European Games Developer Federation) qui assure la représentation de plus de 1500 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 et mise à jour 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...).

L'ÉQUIPE OPÉRATIONNELLE

Christelle CURCIO
Chargée de communication

Valentine SERINO
Cheffe de projets

Julien VILLEDIEU
Délégué général

GOUVERNANCE

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

Le Conseil d'administration est représenté par 12 administrateurs élus pour 2 ans par l'Assemblée générale (mandat 2018-2020) ; ce collège est complété par les représentants des associations régionales. Le président est ensuite élu par le Conseil d'Administration et certains administrateurs sont chargés de vice-présidences thématiques. Le Conseil d'administration est composé comme suit :

Président du Conseil d'administration
Levan Sardjevéladzé
CELSIUS ONLINE

1ère Vice-Présidente et VP en charge des Affaires Sociales
Anne Dévouassoux
KT RACING GAMES

Trésorière
Marie-Sophie De Waubert
UBISOFT STUDIOS

VP en charge du Financement
Benjamin Charbit
DAREWISE ENTERTAINMENT

VP en charge de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo
Davy Chadwick
GUMI EUROPE

VP en charge de l'Emploi, de la Formation et du Réseau des écoles du Jeu Vidéo
Nicolas Godement
ASMODEE DIGITAL

VP en charge de l'International
Francis Ingrand
PLUG IN DIGITAL

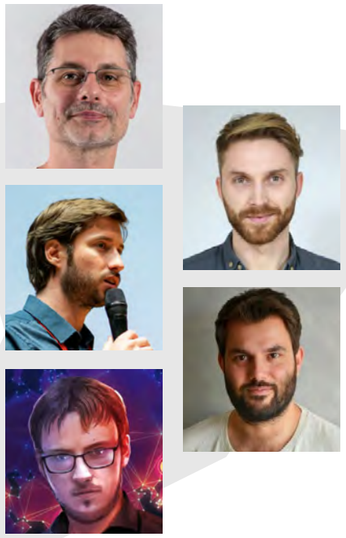
VP en charge des relations avec les associations
Vanessa Kaplan
KIUPE

Administrateurs
Guillaume de Fondaumière
QUANTIC DREAM

Cyril Morance
ANKAMA

Laurent Ritter
VOODOO

Thierry Platon (démissionnaire)
BIP MEDIA



Siègent au conseil avec une voix délibérative les représentants des cinq associations régionales partenaires :

Fabrice Carré
BORDEAUX GAMES
Mathieu Barbier GAME IN
Johann Verbroucht
EAST GAMES
Godefroy de Compreignac
ATLANGAMES
Benjamin Dimanche
PUSH START

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

Patrick Pligersdorffer
CAPITAL GAMES
Fréderic Cros
MAGELIS
Julien Millet
GAME ONLY

L'essentiel

TOUR DE FRANCE DES RÉGIONS

BILAN 2018

L'action du SNJV est nationale mais elle s'appuie sur les associations régionales qui réalisent un travail inestimable de structuration et d'animation des écosystèmes locaux.

Près de 60% de nos adhérents sont basés en régions et tout ne saurait se décider depuis Paris.

Ce sont donc 5 associations régionales qui ont signé une convention de partenariat avec le SNJV en 2018, faisant d'elles des relais locaux de nos actions et prises de position, et des partenaires prioritaires de tous les événements. Réciproquement, le SNJV vient soutenir les entreprises représentées auprès des décideurs locaux, notamment pour la mise en place de fonds et aides à la création.

Le SNJV a réalisé son deuxième Tour de France des régions en 2018-2019, l'occasion de rencontrer les adhérents des associations régionales, de mieux saisir leurs problématiques et leurs besoins de développement.

ATLANGAMES
Étape à Rennes et Nantes

GAME IN
Étape à Lille

CAPITAL GAMES
Étape à Paris

EAST GAMES
Étape à Strasbourg

Fin Aout

BORDEAUX GAMES
Étape à Bordeaux

PUSH START
Étape à Montpellier

L'essentiel

LES MOMENTS FORTS DE L'ANNÉE

JUIN 2018

TOUR DE FRANCE DES RÉGIONS
Première étape à Montpellier avec Push Start

JUILLET 2018

AUDITION - ASSEMBLÉE NATIONALE par Joël Giraud, rapporteur général du budget

TOUR DE FRANCE DES RÉGIONS
2e étape à Strasbourg avec East Games

AOÛT 2018

GAMESCOM à Cologne

SEPTEMBRE 2018

SÉMINAIRE STRATÉGIQUE du conseil d'administration à Lyon

OCTOBRE 2018

TOUR DE FRANCE DES RÉGIONS
3e étape à Bordeaux avec Bordeaux Games

SOIRÉE DES 10 ANS DU SNJV

NOVEMBRE 2018

MIGS MONTRÉAL

RENDEZ-VOUS avec rdvs avec les parlementaires membres du groupe d'études sur le jeu vidéo

TOUR DE FRANCE DES RÉGIONS
4e étape à Lille avec Game IN

DÉCEMBRE 2018

PUBLICATION et remise au groupe d'études Jeu Vidéo de l'Assemblée nationale de la 5e édition du baromètre annuel du jeu vidéo en France

JANVIER 2019

EMBAUCHE de Valentine Serino

NOUVELLE STRUCTURATION du Réseau des écoles du jeu vidéo
VŒUX du SNJV

RENDEZ-VOUS avec Thomas Mesnier, député de Charente

TOUR DE FRANCE DES RÉGIONS 5e étape avec Atlangames

AFTERWORK pass Culture

FÉVRIER 2019

AUDITION - ASSEMBLÉE NATIONALE par le Groupe d'études jeu vidéo

TOUR DE FRANCE DES RÉGIONS
6e et dernière étape avec Capital Games à Paris

MARS 2019

RENDEZ-VOUS avec Maïa Wirgin, conseillère Culture et communication du Premier Ministre

RENDEZ-VOUS avec Eric Bothorel, député des Côtes-d'Armor
RENDEZ-VOUS avec Philippe Englebert, conseiller entreprises et écosystèmes du Secrétaire d'Etat au numérique

GAME DEVELOPER CONFERENCE

BRUNCH EXPERT sur le financement avec Bpifrance
COMMISSION sur le financement

AVRIL 2019

VIDEO GAME EXECUTIVE FORUM 8e édition

COMMISSION sur l'international

MAI 2019

RENDEZ-VOUS avec Olivia Grégoire, députée de Paris

ÉTUDE réalisation d'une étude d'impact du CIJV avec PwC

JUIN 2019

ACADÉMIE lancement de l'Académie des arts et techniques du jeu vidéo

RENDEZ-VOUS avec Bertrand Sirven, directeur de cabinet du Ministre de l'Economie et des Finances

BAROMÈTRE lancement de l'enquête auprès des entreprises et écoles du jeu vidéo

GAME CAMP 3e édition

JOIN THE GAME début de la campagne d'attractivité

L'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo

Le SNJV a annoncé début juin 2019 la création de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo, qui a vocation à rassembler tous les professionnels du jeu vidéo en France afin de leur permettre d'aborder les grands enjeux de la filière, tout en mettant en valeur leurs créations et leur savoir-faire.

Organisés en collèges métiers, ses membres échangeront tout au long de l'année et se retrouveront pour une prestigieuse cérémonie de remise de prix, dont la première édition est prévue pour 2020. Le trophée Pégase viendra récompenser, par un vote des professionnels membres de l'Académie, les créations et talents qui font rayonner le jeu vidéo français.

L'Académie a été conçue et incubée par le SNJV, qui se dote désormais d'une société (SASU SNJV Evénements) consacrée à l'organisation des moments forts de notre industrie. L'Académie et le trophée Pégase, dévoilés au grand public à l'occasion d'une conférence de presse, ont fait l'objet d'un enthousiasme qui s'est traduit dans les nombreuses retombées des médias papier, radio et web.

L'adhésion à l'Académie est volontaire, déclarative et gratuite sur le site qui lui est dédié, et est ouverte à toutes et tous les professionnels du jeu vidéo.

Pour en savoir plus

@AcademieJV

@AcademieJV

https://academiejeuvideo.org/

Les événements

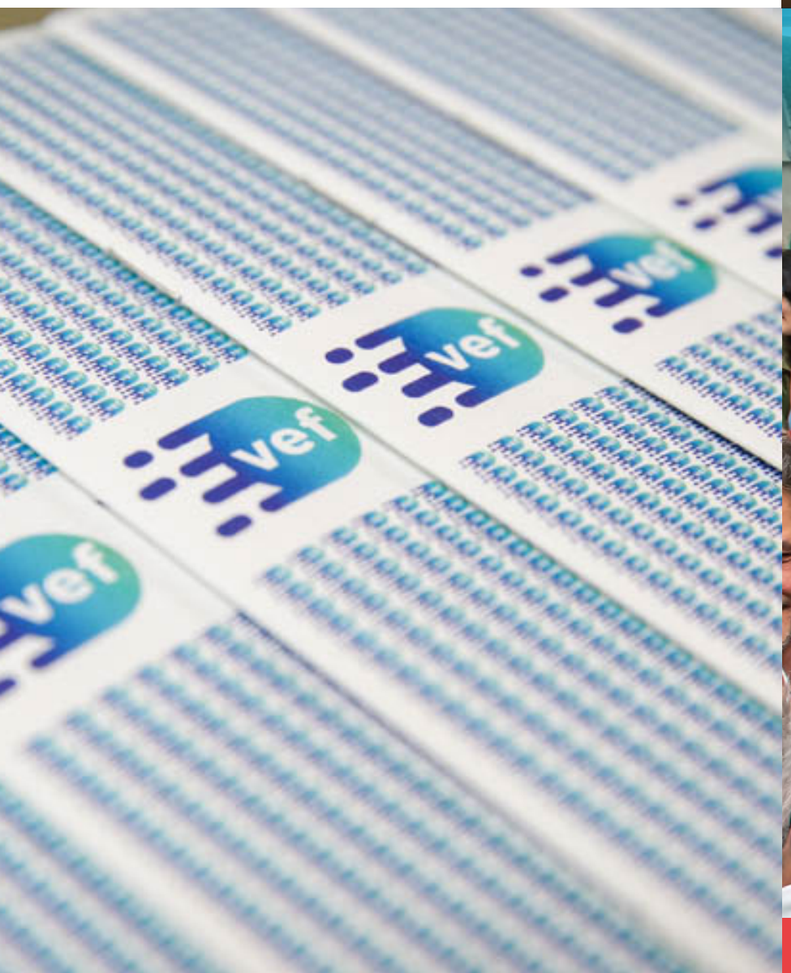
VIDEOGAME EXECUTIVE FORUM

La 8ème édition de l'événement réservé aux exécutifs du jeu vidéo s'est tenue les 10 et 11 avril 2019 à Angoulême, avec un format inédit cette année. Les participants ont pu travailler ensemble en groupes restreints à l'occasion d'ateliers pratiques et thématiques favorisant les échanges entre professionnels.

GAME CAMP FRANCE

La 3e édition du Game Camp France, qui s'est tenue à Lille les 24 et 25 juin 2019, a accueilli plus de 850 participants, contre 400 et 750 les deux années précédentes. Co-organisé avec l'association régionale Game IN, cet événement à mi-chemin entre la convention et l'université d'été prend toujours plus d'envergure à chaque édition par la qualité de ses conférences et animations, et s'impose progressivement comme l'événement de référence des professionnels du jeu vidéo français.

Pour la première fois et en collaboration avec Women In Games, le SNJV a organisé un petit-déjeuner networking, avec des discussions par tables thématiques pour que tous les participants puissent échanger sur leurs enjeux métiers. Autre temps fort du Game Camp France, l'atelier interactif "Challengez la puissance de vos préjugés", mis en œuvre grâce à l'équipe RSE d'Ubisoft, a permis aux participants de prendre du recul pour mieux prendre conscience des biais qui peuvent entraver la créativité des équipes.



LE SNJV FÊTE SES 10 ANS !

Plus de 400 personnes étaient présentes pour fêter la première décennie d'actions du SNJV en octobre dernier et faire le bilan de tout le chemin parcouru ensemble : le début d'une reconnaissance culturelle pour le jeu vidéo, la création de dispositifs de soutien à la production et des aides régionales qui font de la France un territoire attractif. Mais aussi, la construction d'une respectabilité de notre industrie et d'une légitimité du SNJV auprès des pouvoirs publics.

Les services aux adhérents

LA COMMUNICATION ET LES RÉSEAUX SOCIAUX

SITE WEB
snjv.org

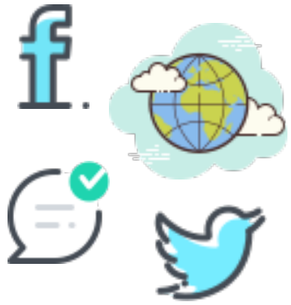
Le site agrège l'ensemble des informations sur le syndicat et sa gouvernance, les adhérents, les actualités importantes du secteur. Il a pour but de mettre en valeur toutes les informations dont ont besoin les membres du SNJV : les actions, les services exclusifs, les offres pour les événements internationaux et les publications de référence.

LINKEDIN

Auparavant un groupe, cet espace est consacré aux échanges entre professionnels, en étant axé sur les événements, le développement international et les informations métiers.

LETTRE D'INFORMATION

Le Conseil d'administration informe mensuellement les adhérents, et dès 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 de messages thématiques réservés aux adhérents.



TWITTER
@SNJV_fr

Avec plus de 2300 abonnés, ce compte permet de relayer les informations de nos adhérents, de réaliser un important travail de veille et de réagir rapidement à l'actualité. Il constitue l'un des moyens les plus efficaces pour interpeller nos interlocuteurs, notamment les médias et les pouvoirs publics.

FACEBOOK
@SNJVfr

Toutes les actualités des créateurs, des associations régionales, des établissements du réseau des écoles et de nos partenaires sont à retrouver sur cette page. Le syndicat y communique également les offres exclusives et opérations à l'international dont peuvent bénéficier les adhérents.

Le SNJV est par ailleurs l'interlocuteur de référence de la presse générale, économique, tech et culturelle sur tous les sujets qui font l'actualité de la filière.

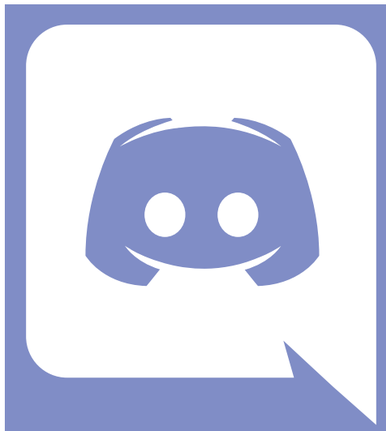
DES RENDEZ-VOUS RÉGULIERS

Le SNJV a inauguré de nouveaux formats cette année, avec les commissions thématiques et les brunchs experts qui permettent d'approfondir les sujets qui comptent pour notre industrie et d'échanger sur les enjeux que vous rencontrez au quotidien. Autre nouveauté : toutes les réunions qui se tiennent dans nos locaux sont retransmises en direct et peuvent être suivies à distance.

Parmi les formats qui ont déjà pu faire leurs preuves, les afterworks du SNJV restent un moment privilégié d'échanges dans un cadre convivial.

DES AVANTAGES TARIFAIRES POUR LES ÉVÉNEMENTS PROFESSIONNELS

Le SNJV négocie des avantages tarifaires pour ses adhérents, en relation avec les organisations régionales partenaires pour les événements partout en France, avec Business France pour les conventions à l'étranger. Les adhérents bénéficient également d'un tarif préférentiel et d'avantages pour les événements organisés par le SNJV.



CRÉATION D'UN DISCORD RÉSERVÉ AUX ADHÉRENTS

Pour mieux déployer cette offre de services et favoriser le partage d'informations et de compétences entre adhérents, le SNJV met en place un Discord qui sera la plateforme privilégiée d'échanges entre professionnels.

Les services aux adhérents

LA MISE EN PLACE D'UNE NOUVELLE OFFRE DE SERVICES : LE RÉSEAU DES EXPERTS DU SNJV

Dans un souci permanent de fournir des services de qualité à ses membres, le SNJV a renforcé son offre réservée aux adhérents.

Le SNJV sélectionne des experts pour accompagner le développement des adhérents, réalise la mise en relation et met à disposition des offres exclusives. Ce réseau, qui évoluera au gré des besoins exprimés par les adhérents, offre d'ores et déjà des compétences dans différents domaines.

ACCOMPAGNEMENT JURIDIQUE, SOCIAL ET RH

SOUTIEN AU FINANCEMENT DE PROJETS

ACHATS GROUPÉS HARDWARE ET SOFTWARE

SUPPORT FINANCIER ET SERVICES BANCAIRES

ASSURANCES, SANTÉ ET PRÉVOYANCES

DES EXPERTS À VOTRE ÉCOUTE

Le SNJV propose à ses adhérents des événements tout au long de l'année faisant intervenir les experts partenaires, comme les brunchs et commissions thématiques. Et pour la première fois, un espace dédié à des consultations gratuites a été mis en place lors de la 3e édition du Game Camp France.

Vous êtes adhérent et souhaitez en profiter ?
Voici la marche à suivre :

1
Identifiez votre besoin
parmi les catégories d'expertises à votre disposition

2
Consultez la fiche expert
disponible sur le site du SNJV

3
Contactez directement l'interlocuteur
de l'entreprise partenaire qui vous intéresse

Les actions

CONSOLIDER LE LIEN ENTRE LES ORGANISMES DE FORMATION ET LES PROFESSIONNELS DU JEU VIDÉO

Créé en 2015, le réseau des écoles du jeu vidéo a pour objectif de mettre en valeur la qualité des formations qui assurent une cohérence entre leurs enseignements et les critères d'embauches du marché du jeu vidéo dans le cadre du respect d'une charte d'engagements réciproques entre les professionnels et les organismes de formation membres du réseau.

Il s'agit de l'unique réseau regroupant les formations aux métiers du jeu vidéo en France ; il compte 13 établissements publics et privés qui se retrouvent tous les trimestres au SNJV pour échanger sur les enjeux de formation, d'emploi, et pour mettre en place des opérations communes. En devenant membre du réseau, les organismes de formation s'investissent durablement à développer une offre pédagogique de qualité, adaptée aux exigences du secteur d'activité et à ses évolutions.

Pour les établissements qui souhaiteraient rejoindre le réseau, la procédure de candidature a été rénovée début 2019. Elle demande dorénavant des parrainages d'adhérents du SNJV, et ce afin de renforcer les liens entre les établissements qui forment les professionnels de demain, et les entreprises qui les accueillent durant leur cursus et les recrutent par la suite. Le cursus candidat doit bien évidemment former aux métiers du jeu vidéo, quel que soit ensuite le parcours professionnel des diplômés. Et enfin, chaque formation doit par ailleurs montrer sa pérennité, en assurant avoir formé trois promotions de diplômés.

Les membres du réseau doivent signer une charte remaniée incluant maintenant un objectif de promotion de l'égalité hommes/femmes ainsi qu'un engagement de lutter contre le harcèlement et les discriminations, assurant à chaque étudiant et étudiante le meilleur cadre de travail possible.

RÉSEAU DES ÉCOLES DU JEU VIDÉO

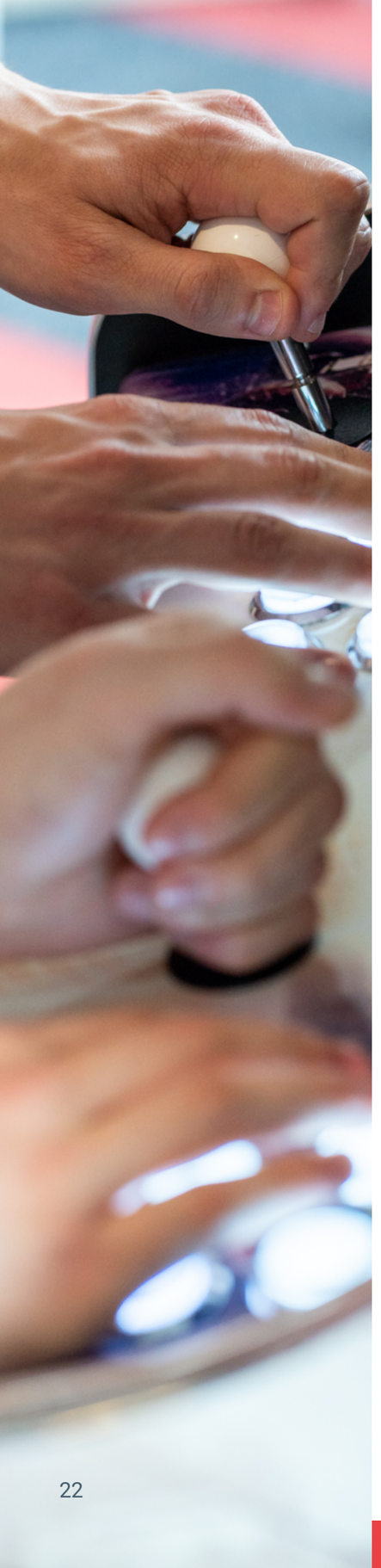
DÉFENDRE LES CRÉATEURS DE JEUX VIDÉO AUPRÈS DES POUVOIRS PUBLICS

UN DIALOGUE RÉGULIER AVEC LES POUVOIRS PUBLICS

Le SNJV rencontre des parlementaires, des élus locaux et conseillers ministériels afin de les informer et de les sensibiliser à l'état du jeu vidéo en France, aux dispositifs existants et aux pistes d'améliorations dont a besoin notre écosystème pour se consolider et grandir. Le SNJV assume depuis sa création un rôle d'information des pouvoirs publics, c'est pourquoi le syndicat reste à l'écoute des retours d'expérience de toutes les entreprises et de tous les professionnels du jeu vidéo.

En tant que représentant des professionnels, le SNJV a été auditionné par le groupe d'études jeu vidéo de l'Assemblée nationale présidé par M. Denis Masséglia, député du Maine-et-Loire pour présenter les actions concrètes, détailler les enjeux de cette année et revenir sur la publication de la 5e édition du baromètre annuel du jeu vidéo.

La voix du SNJV porte également au Sénat, où le Syndicat est intervenu à l'occasion du séminaire "Micro-transactions dans les jeux-vidéo", placé sous le parrainage du sénateur Jérôme Durain, le 23 novembre 2018. Cette journée de réflexion visait à définir les loot boxes, décrire leur modèle économique, voir en quoi elles peuvent porter atteinte aux droits des consommateurs, et dessiner les lignes d'un cadre juridique en France.



Les actions

VOUS REPRÉSENTER AUPRÈS DES INSTITUTIONS

LA MISE EN PLACE DE FONDS DE SOUTIEN RÉGIONAUX

En soutien aux associations régionales, le SNJV oeuvre à la mise en place des différents fonds de soutien à la production au niveau local. Depuis 2018, les régions Ile-de-France et Occitanie ont chacune lancé leur fonds d'aide aux entreprises du secteur, emboitant le pas aux régions Auvergne-Rhône-Alpes et Grand Est qui travaillent actuellement sur des dispositifs similaires.

UNE PARTICIPATION AUX DÉBATS DE SOCIÉTÉ

Dans le cadre de la définition d'un "trouble du jeu vidéo" par l'OMS dans la classification internationale des maladies, le SNJV a été proactif au niveau politique français pour sensibiliser les responsables publics à la pratique des jeux, rappeler l'absence de consensus scientifique sur l'existence d'un lien entre la pratique des jeux vidéo et des comportements addictifs ou violents, et a souligné les efforts de l'industrie pour une consommation plus responsable des utilisateurs.

LE GROUPE DE RÉFLEXION DU CNC DÉDIÉ À LA MIXITÉ

Le CNC, en collaboration avec le ministère de la Culture et les deux associations professionnelles représentatives, a impulsé un groupe de travail sur la question de la mixité dans le secteur du jeu vidéo. Il s'agit de mener des actions de sensibilisation au sein des entreprises qui, du fait d'une industrie jeune, ne représentent pas encore toute la diversité de la société française. La première action est la proposition d'un tronc commun de charte pour les établissements du Réseau des écoles du jeu vidéo, visant à promouvoir la mixité et lutter contre toutes les formes de discrimination ou de harcèlement dès le moment des études, et contribuer à faire du jeu vidéo un milieu où tous les professionnels peuvent s'épanouir.

CONTRIBUTION AUX ÉTATS GÉNÉRAUX DU NUMÉRIQUE

Le SNJV a déposé plusieurs contributions écrites pour porter la voix de ses adhérents lors des états généraux des nouvelles régulations numériques, initiative coordonnée par le Secrétariat d'Etat chargé du numérique et le Conseil national du numérique au cours du dernier trimestre 2018. Au sujet de la surexposition aux écrans, le Syndicat a soutenu l'idée de développer les études sur le "trouble du jeu vidéo" tel que défini par l'OMS et d'écarter le terme d'"addiction" dans les communications du gouvernement, tant que les études ne parviennent pas à un consensus à ce sujet. Par ailleurs, poursuivant une action menée par l'association régionale Bordeaux Games, le SNJV a proposé de renforcer l'information sur les métiers du jeu vidéo pour les élèves de 3e, suggérant de faire valider au même titre que le stage de 3e des actions de sensibilisation comme les journées d'orientation sur les métiers de notre secteur.

LA DÉFENSE DU CRÉDIT D'IMPÔT JEU VIDÉO

Au cours d'une conférence de presse le 25 avril 2019, le président de la République a annoncé la suppression de certaines niches fiscales pour les entreprises, amenant à une période d'audit pour tous les dispositifs culturels. Le rôle du SNJV est, dans ce contexte, d'apporter des éléments d'explication aux parties prenantes, notamment au gouvernement et aux parlementaires afin de montrer l'impact du crédit d'impôt jeu vidéo, tant en termes de dynamisme économique que d'attractivité des territoires.

Le SNJV était présent lors du déjeuner donné le 13 mai à l'Elysée pour les représentants des industries culturelles en présence du président de la République et du ministre de l'Economie et des Finances. Lévan Sardjevéladzé a pu interroger l'exécutif au sujet d'une potentielle remise en cause des crédits d'impôt culturels dans le cadre du projet de loi de finances 2020, qui a permis d'obtenir l'engagement du ministre pour le maintien des dispositifs créateurs d'emplois.

RÉALISATION D'UNE ÉTUDE D'IMPACT DU CIJV

Le SNJV est à l'origine d'une étude d'impact réalisée par le cabinet PwC, rappelant les spécificités de l'écosystème français, les dispositifs fiscaux existants comme les atouts de notre pays, et mesurant avec précision l'impact du crédit d'impôt jeu vidéo tant en valeur ajoutée qu'en création d'emplois sur l'ensemble du territoire.

DES AVANCÉES VERS UNE MEILLEURE RECONNAISSANCE CULTURELLE DU JEU VIDÉO

L'ENTRÉE DU JEU VIDÉO DANS LE PASS CULTURE

L'expérimentation du Pass Culture dès le 1er février 2019 dans 5 départements, prend la forme d'une application réservée aux jeunes de 18 ans, détaillant l'offre culturelle à proximité de l'utilisateur, et donnant accès gratuitement à une large offre de biens culturels, dont des jeux vidéo français. Le but du Pass Culture est de démocratiser la culture française et d'en rapprocher certains publics éloignés.

Au cours de son élaboration avec le ministère de la Culture, le SNJV a insisté pour intégrer le jeu vidéo français dans cette offre en tant que bien culturel, pour rendre plus visible les savoir-faire français auprès d'un large public.

UNE NOUVELLE AIDE À L'ÉCRITURE

Le CNC a lancé en juin 2019 une aide à l'écriture pour les créateurs de jeux vidéo afin d'accompagner la rédaction de la bible qui guidera le lancement de leur projet. Destinée à des personnes physiques ou groupes de personnes physiques, elle est complémentaire au déploiement du FAJV et du CIJV. Seuls les créateurs justifiant d'une expérience significative dans le jeu vidéo, ou d'une formation aux métiers du jeu vidéo, pourront solliciter cette aide.

En ce qui concerne les formations éligibles à cette aide, il s'agit exclusivement de celles délivrées par les établissements membres du Réseau des écoles du jeu vidéo, qui répondent toutes aux mêmes critères d'excellence quant à leur offre pédagogique, aux débouchés proposés à leurs étudiants, et qui sont signataires d'une charte d'engagements entre professionnels et établissements.

Les actions

Capture du site web Join the Game

VALORISER L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO EN FRANCE

LES GUIDES PRATIQUES

Cette année, le SNJV publie un guide sur le RGPD, réalisé par Lexcase en exclusivité pour les adhérents du SNJV, afin que chacun puisse se mettre en conformité avec le Règlement européen sur la protection des données personnelles. Au cours des prochains mois, nous publierons plusieurs guides pratiques simples, notamment sur les aides nationales et locales, pour les rendre plus accessibles.

LE BAROMÈTRE ANNUEL DU JEU VIDÉO

Tous les ans, le SNJV et l'Idate Digiworld éditent et publient 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. Il est issu d'une enquête menée auprès de plus de 800 contacts identifiés en France, et dépeint la réalité de notre industrie d'un point de vue économique, social et financier. L'édition 2019 intègre pour la première fois des données sur la mixité dans les entreprises du jeu vidéo, et des statistiques sur les effectifs des écoles du jeu vidéo ainsi que sur l'insertion professionnelle des diplômés.

LE DÉVELOPPEMENT EXPORT ET L'ATTRACTIVITÉ INTERNATIONALE

La DGE a lancé fin juin 2019 la campagne d'attractivité Join the Game à destination des éditeurs et développeurs implantés au Royaume-Uni. Parmi les avantages à s'installer en France, un écosystème structuré, un crédit d'impôt à 30%, des aides nationales et régionales, et surtout un tissu d'entreprises dynamiques à la recherche de talents pour développer leur activité.

LE SNJV À VOS CÔTÉS POUR PRÉPARER LE BREXIT

Tout au long du premier semestre 2019, le ministère de l'Economie et des Finances a convié l'ensemble des fédérations professionnelles françaises à une série de réunions préparatoires pour venir en aide aux entreprises touchées par le Brexit, à laquelle le SNJV a pu participer.

Grâce à son partenariat avec Business France, le SNJV accompagne ses membres à l'étranger pour les conventions professionnelles majeures. Ce fut le cas à la Game Developers Conference (GDC) de mars 2019, où la France avait pour la première fois un Pavillon représentant la délégation française. Le SNJV, avec l'association Women in Games, a invité 3 développeuses françaises à découvrir cet événement, et à participer à la soirée du Consulat général de France à San Francisco avec les acteurs français présents pour l'occasion.

Comme tous les ans, le SNJV a également proposé une offre exclusive pour intégrer le Pavillon France de la Gamescom 2019 pour améliorer la présence des adhérents sur place en optimisant leur prospection ou leur communication.

Les membres

Le Syndicat national du jeu vidéo, c'est avant tout ses adhérents, partout en France, représentant tous les métiers de la création de jeux vidéo, et qui contribuent chacun à leur manière et à leur échelle à faire vivre et rayonner le jeu vidéo français.

Pour leur confiance, merci à :

#

1492 STUDIO
3HIT COMBO
505 GAMES
8SEC

A

ACCIDENTAL QUEENS
ACTIVDESIGN
ACUTE GAMES – BOOSTR
ADVENWORKS
AGGRO CONSULTING
AGHARTA STUDIOS
ALT SHIFT
AMAZON WEB SERVICES
AMPLITUDE STUDIOS
ANJUVA INTERACTIVE
ANKAMA
APP ANNIE FRANCE
ARKANE STUDIO
ARTEFACTS STUDIO
ASMODEE DIGITAL
ASOBO STUDIO
ASSUROPTIMA
ATELIER 801
ATELIER POP CULTURE
ATOMIC RACCOON STUDIO

B

B2EXPAND
BBLACK STUDIO
BENTO STUDIO
BIGBEN INTERACTIVE
BIP MEDIA
BLACK SHEEP STUDIO
BORN TO SCORE
BREAKFIRST
BULWARK STUDIOS

C

CABINET LEXCASE
CCCP
CELSIUS ONLINE
CHAOS INTERACTIVE
COMPAGNIE DES MARTINGALES

D

DA VIKING CODE
DAREWISE ENTERTAINMENT
DAVY'DEO GAMES STUDIO
DIGIXART ENTERTAINMENT
DONTNOD ENTERTAINMENT
DOTEMU
DOUZE DIXIÈMES
DOWINO

E

ENODO GAMES
EUGEN SYSTEMS
EXKEE

F

FOCUS HOME INTERACTIVE

G

G4F
GADDY GAMES
GAMECOSTUDIOS
GAMINHO
GERWIN SOFTWARE
GLITCHR STUDIO
GLOBZ
GOBLINZ STUDIO
GOTO GAMES
GRANITIC GAMES

H

H-PI SOUND
HAPPY BLUE FISH
HEADBANG CLUB
HIVER PROD
HOMECOMING STUDIO

I

IKIMASHO
INCARNA
INNERSPACE VR SAS
IRONOVA
IUMTEC

J

JAMES BANG

K

KALANK
KICKALIVE
KISSKISSBANKBANK & CO
KIUPE
KYLOTONN

L

LABRASSERIE
LES PRODS
LIMOUZIK SAS
LIONBRIDGE
LIZARDCUBE SAS
LOAD INC ENTERTAINMENT
LONE STONE STUDIO
LOZANGE LAB
LYLO EUROPE

M

MADBOX
MAGAMES
MAGIC GAMES STUDIO
MAGMA MOBILE
MAKES DREAMS HAPPEN
MATCHABLE
METABOLI
MI-CLOS STUDIO
MIDGAR STUDIO
MILLION VICTORIES
MOTION TWIN
MY LUCKY DAY

N

NADEO
NADIA FRANCOIS CONSEIL
NIMROD RECHTSANWÄLTE
NOLAROADS
NOVAQUARK
NUKEYGARA

O

OFF THE GROUND
OH BIBI
OHM GAMES
OLD SKULL GAMES
OLIVIER DERIVIERE
ONITRON STUDIO
OPAL GAMES
ORIGINS INTERACTIVE
OSOME STUDIO
OVERBLAST
OWLIENT
OXENT

P

PASSTECH GAMES
PASTAGAMES
PERSISTANT STUDIOS
PHAROS LOCALIZATION
PIECE OF CAKE STUDIOS
PIERRE FEUILLE STUDIO
PINPIN TEAM
PIXEL REEF
PLAY IN LAB
PLAYSOFT
PLAYTOUCH
PLUG IN DIGITAL

Q

QUANTIC DREAM

R

REBOUND CAPITAL GAMES
REDLOCK STUDIO
RENDAL STUDIO
RIKUDO

S

SANITY CHECK
SAS IOLACORP
SEAVEN STUDIO
SEELE GAMES
SENTRY GAMES
SHINYPIX
SHIRO GAMES
SLOCLAP
SPINBOT
STORMANCER
STUDIO DRACONIS
STUDIO NYX
STUDIO PANGO

T

TA PUBLISHING
TACTICAL ADVENTURES
TAKE OFF STUDIO
TAKO STUDIO
TAP4FUN
THE GAME BAKERS
THE PIXEL HUNT

U

UBISOFT PRODUCTION

V

VERTICAL
VOODOO
VOXLER

W

WAKO FACTORY
WARDENLIGHT STUDIO
WARNED
WEBEDIA GAMES
WILD SHEEP STUDIO
WIZAMA

Z

ZERO GAMES STUDIOS

RÉSEAU DES ÉCOLES DU JEU VIDÉO

BELLECOUR
CEPE-IAE DE POITIERS
CNAM-ENJMIN
CRÉAJEUX
ECOLE ARIÈS
ESGI
ICAN
INSTITUT DE L'INTERNET ET DU MULTIMÉDIA
ISART DIGITAL
LISAA
POLE IIID
SUPINFOGAMES RUBIKA
UCO LAVAL

RÉSEAU DES EXPERTS DU SNJV

ASTALIA
AUDIENS
CODE USER GRIM
CRF ASSURANCES
DBK AVOCATS
ECODIT 2.0
F INICIATIVAS
HOGAN LOVELLS
IMPALA AVOCATS
JEAN BARET
KITA CONSEIL
NATIXIS COFICINÉ
PINSENT MASONS
SCALE S.I

CHRISTELLE CURCIO
Chargée de communication

06 65 05 06 55
christelle@snjv.org

JULIEN VILLEDIEU
Délégué Général

06 16 12 05 09
dg@snjv.org

VALENTINE SERINO
Cheffe de projets

06 86 10 47 30
valentine@snjv.org

SNJV.ORG