SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO

rapport d'activités

SEPTEMBRE 2019 - SEPTEMBRE 2020

SNJV
SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO

1 L'essentiel 04

- L'ÉDITO DU PRÉSIDENT
- LE SNJV EN BREF
- GOUVERNANCE
- NOS PARTENAIRES
- LES MOMENTS FORTS DE L'ANNÉE

2 La première cérémonie des Pégases 12

3 Les services aux adhérents 16

- LA COMMUNICATION ET LES RÉSEAUX SOCIAUX
- DES AVANTAGES TARIFAIRES POUR LES ÉVÉNEMENTS PROFESSIONNELS
- LES RENDEZ-VOUS AVEC NOS EXPERTS
- CRISE DU COVID-19 : UN DISPOSITIF EXCEPTIONNEL POUR TOUS LES PROFESSIONNELS DU JEU VIDÉO

4 Les actions 22

- DÉFENDRE LES CRÉATEURS ET CRÉATRICES DE JEUX VIDÉO AUPRÈS DES POUVOIRS PUBLICS
- CONSOLIDER LE LIEN ENTRE LES ORGANISMES DE FORMATION ET LES ENTREPRISES : LE RÉSEAU DES ÉCOLES DU JEU VIDÉO
- VALORISER L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO EN FRANCE
- LA COOPÉRATION INTERNATIONALE

5 Les membres du SNJV.....30

L'essentiel

ÉDITO DU PRÉSIDENT

Lévan Sardjevéladzé,
Président du SNJV

Chers adhérents,

Le mandat des administrateurs s'achève à l'occasion de notre prochaine Assemblée Générale, et c'est l'occasion de dresser un rapide panorama des réussites et des enjeux à venir de notre industrie et de notre syndicat.

Pour le SNJV, ces deux années auront permis la réalisation de nombreux projets, notamment la mise en place de nouveaux services concrets aux adhérents, ou encore la création de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo. Cette Académie a remis ses premiers trophées, les Pégases, au cours d'une cérémonie plébiscitée et qui a connu un gros écho médiatique.

Ces succès, ainsi que le renforcement de notre équipe opérationnelle, sont allés de pair avec une plus grande proximité avec les régions et les entreprises, au quotidien.

Pendant ces deux années, notre légitimité institutionnelle s'est accrue et nous a permis de donner corps à des prises de position très importantes pour notre industrie, notamment dans le cadre de la défense du Crédit d'Impôts Jeu Vidéo et du Fonds d'Aide au Jeu Vidéo.

Mais l'essentiel est devant nous. Dans un contexte de crise sanitaire et économique sans précédent, et à l'approche des prochaines élections présidentielles et législatives, les enjeux à venir seront très structurants pour notre industrie. On a beaucoup entendu utiliser l'expression "monde d'après". Si la formule a un sens, de quoi ce monde sera-t-il fait ? Le monde d'après sera-t-il synonyme de repli, de renoncements, d'attention dirigée vers les industries d'hier ? Ou bien sera-t-il fondé sur la prise de conscience que la crise est aussi une opportunité pour aller de l'avant et pour investir dans les industries d'avenir ?

Dans ce contexte, il est plus important que jamais d'avoir, à la disposition de notre industrie, un syndicat représentatif et dynamique. Il doit être le reflet à la fois des extraordinaires réussites des créateurs de jeux vidéo, mais aussi des grandes fragilités qu'ils peuvent connaître - et ainsi porter la parole de la diversité de nos entreprises, tant en ce qui concerne leurs tailles que leurs marchés. L'horizon des enjeux est aujourd'hui très vaste et se rapporte aussi bien aux traditionnels enjeux de financement, d'emploi, de formation, d'accès aux marchés internationaux, d'amélioration du CIJV ou de veille juridique et législative, mais également des enjeux nouvellement identifiés, notamment dans le domaine socio-économique. Je souhaite que le prochain conseil puisse mener à bien ces différents chantiers.

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 250 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 le rôle culturel et l'impact vertueux de l'industrie française du Jeu Vidéo sur l'économie de notre pays. Il est l'interlocuteur des pouvoirs publics, des médias et du grand public sur les sujets touchant à la conception des jeux vidéo.

Le SNJV est fondateur de l'EGDF (European Games Developer Federation) et membre du Conseil d'Administration du syndicat européen qui assure la représentation de plus de 1500 entreprises de production de jeux vidéo basées en Europe.

Voeux du SNJV 2019 ©Jean-Marie Dufour

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

Julien VILLEDIEU
Délégué général

Camille VIVIEN
Chargée de communication

Valentine SERINO
Cheffe de projets

Vanessa KAPLAN
Cheffe de projet Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo

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
POPSCREEN GAMES

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

Administrateurs
Guillaume de Fondaumière
QUANTIC DREAM

Cyril Morance
ANKAMA

Laurent Ritter
VOODOO

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

Stéphane Bonazza
BORDEAUX GAMES

Mélanie Christin
GAME IN

Johann Verbroucht
EAST GAMES

Charlotte Buchet
ATLANGAMES

Marie Legrand
PUSH START

Julien Millet
GAME ONLY

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

Anders Larsson
CAPITAL GAMES

Soirée du Game Camp 2019 ©Jean-Marie Dufour

NOS PARTENAIRES

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. Des missions d'exploration sont également organisées durant l'année pour permettre une découverte collective de zones intéressantes pour les entreprises françaises.

Loisirs numériques est une association qui agit pour la démocratisation du jeu vidéo de façon conviviale et solidaire, par le biais d'événements variés, qu'il s'agisse de tournois, débats ou lives à visée caritative comme le Desert Bus de l'Espoir tous les ans. En 2020, l'association lance sa Bourse Jeux Vidéo pour favoriser la mixité dans la filière. Le SNJV est partenaire de cette initiative.

Le SNJV collabore depuis 2011 avec le Syntec Numérique, la chambre syndicale des éditeurs de logiciels et services informatiques pour faire reconnaître les spécificités des entreprises du jeu vidéo au sein des différents organes, notamment de gestion de la convention collective Syntec. Chaque année le SNJV collabore également au TOP 250 des éditeurs de logiciels.

Le SNJV participe au Groupe de Travail Interministériel sur le Jeu Vidéo avec le SELL pour une meilleure coordination de nos positions publiques.

Le SNJV est également membre suppléant du Conseil d'Administration de l'association France Esports, créée en 2016. Cette structure oeuvre à la promotion et au développement de l'Esport en France.

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.

LES ASSOCIATIONS RÉGIONALES

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 région.

Six associations régionales ont signé une convention de partenariat avec le SNJV, 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 organise en 2020-2021 son troisième Tour de France des régions sur un nouveau format pour aller à la rencontre des entreprises et écoles de jeu vidéo, s'entretenir avec les responsables publics locaux et mieux identifier les besoins des acteurs partout sur le territoire.

LES MOMENTS FORTS DE L'ANNÉE

SEPTEMBRE 2019

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE DU SNJV

SÉMINAIRE STRATÉGIQUE du conseil d'administration à Lyon

CRÉATION DE LA SOCIÉTÉ SNJV ÉVÉNEMENTS, filiale à 100% du SNJV

OCTOBRE 2019

EMBAUCHE de Vanessa Kaplan au sein de la société SNJV Événements pour gérer l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo

LANCEMENT DE L'ÉTUDE « Industrie du Jeu Vidéo en France : tissu économique et compétitivité » avec le SELL, le CNC et la DGE

PUBLICATION et remise officielle à Cédric O, Secrétaire d'État chargé du Numérique, de la 6e édition du baromètre annuel du jeu vidéo en France dans les locaux de Voodoo

NOVEMBRE 2019

EMBAUCHE de Camille Vivien en tant que chargée de communication

LANCEMENT DE LA COMMISSION AFFAIRES SOCIALES

PARTICIPATION AU MEGA+MIGS MONTRÉAL

RENCONTRES avec les députées Olivia Grégoire et Céline Calvez

DÉFENSE DU CIJV AU PARLEMENT

DÉCEMBRE 2019

PARTICIPATION AU DAKAR DIGITAL SHOW

PARTICIPATION à l'événement « Agir ensemble pour l'égalité femmes-hommes dans l'économie » à Bercy

INTERVENTION au colloque « Demain, tous gamers ? » du CNAM-ENJMIN

JANVIER 2020

VOEUX DU SNJV aux adhérents

RENCONTRE à la Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA)

ATIELIERS DU CONSEIL D'ADMINISTRATION : dialogue social, financement, mixité et inclusion

PREMIER WEBINAR EXPERT dédié à l'égalité femmes-hommes

FÉVRIER 2020

WORKSHOP EXPERT sur le Financement

PARTICIPATION aux États généraux des Industries Culturelles et Créatives (les ICC) et FORMATION avec l'atelier « formation, emploi et compétences »

MARS 2020

PREMIÈRE CÉRÉMONIE DES PÉGASES au Théâtre de la Madeleine

MOBILISATION du SNJV et du Réseau des experts face à la crise du Covid-19

JUILLET 2020

WEBINAR consacré à la prévention du harcèlement en entreprise

AVRIL 2020

RÉALISATION DE L'ENQUÊTE « L'industrie du Jeu Vidéo après le confinement »

LANCEMENT d'une série de webinars avec le CNC

PUBLICATION des chiffres du baromètre relatifs au REJV

MAI 2020

LANCEMENT DES MEET UP PUBLISHERS

DÉBUT DES TRAVAUX en vue de la mise à jour du Référentiel des métiers

JUIN 2020

POURSUITE des Meet Up Publishers et des webinars thématiques

PROPOSITIONS D'ACTIONS en faveur de l'industrie du Jeu Vidéo dans le cadre des plans de relance du CNC et de la DGE

La première cérémonie des Pégases

Le 9 mars 2020, plus de 500 personnes étaient réunies au Théâtre de la Madeleine à Paris pour assister à la première cérémonie des Pégases, élaborée par l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo. Cette soirée était également retransmise en direct. Elle a rassemblé plus de 20.000 personnes en simultané tout au long de la soirée, pour une couverture live de 160.000 personnes.

Plus de 120 jeux vidéo étaient en compétition pour cette première édition. Les 1200 académiciennes et académiciens ont voté lors d'un premier tour pour désigner les 28 nommés, et déterminé le lauréat de chaque catégorie au cours d'un second tour.

Ainsi, 16 trophées ont été remis au cours de cette soirée prestigieuse, récompensant les créateurs et créations, et permettant une meilleure compréhension des métiers du jeu vidéo. Deux Pégases distinguant des personnalités fortes qui chacune, contribuent au développement et au rayonnement de notre industrie ont également été remis lors de cette soirée.

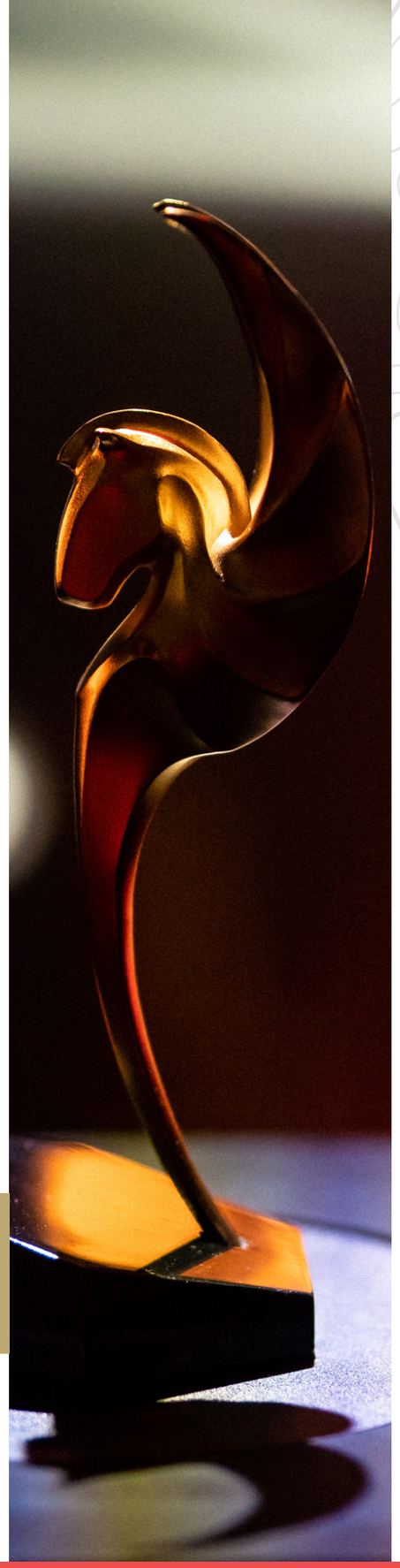
Le SNJV tient à remercier les sponsors et membres bienfaiteurs, les partenaires techniques, les membres du comité de pilotage, mais aussi les équipes des studios de développement et éditeurs ayant soumis leur jeu au vote de l'Académie, et les académicien(ne)s pour leur soutien, leurs idées et leur confiance. Nous leur donnons bien évidemment rendez-vous pour l'édition de l'an prochain !

Toutes les informations sur l'Académie sont à retrouver sur :

https://academiejeuvideo.org/

Twitter et Instagram : @AcademieJV

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 professionnel(le)s du jeu vidéo.



Europe 1

Ce qu'il faut savoir sur les Pégases, les "Oscars" du jeu vidéo français

L'OBS

Un conte sur la peste remporte le premier Pégase du meilleur jeu vidéo français

Brut.

Le Pégase du meilleur jeu vidéo français remis à "A Plague Tale: Innocence"

LE FIGARO

Cérémonie des Pégases: le jeu vidéo français fait son cinéma

france inter

On a assisté à la première cérémonie des Pégases, les César du jeu vidéo

NRJ

Cérémonie des Pégases 2020 : découvrez la liste des lauréats de la soirée

franceinfo:

"A Plague Tale : Innocence" multiprimé aux Pégases, les premiers César du jeu vidéo

jeuxvideo.com

Les Pégases 2020 : On débriefe la cérémonie du jeu vidéo français

Cérémonie des Pégases 2020 ©Jean-Marie Dufour

LE PALMARÈS 2020

PÉGASE DU MEILLEUR JEU VIDÉO	A Plague Tale : Innocence — **Asobo Studio/Focus Home Interactive**
PÉGASE DU MEILLEUR JEU VIDÉO INDÉPENDANT	Night Call — **Monkeymoon**
PÉGASE DU MEILLEUR JEU VIDÉO MOBILE	Dead Cells — **Motion Twin**
PÉGASE DU MEILLEUR PREMIER JEU VIDÉO	Un Pas Fragile — **Opal Games**
PÉGASE DU MEILLEUR JEU VIDÉO ÉTUDIANT	Don't Look — **Cnam-Enjmin**
PRIX SPÉCIAL DE L'ACADÉMIE (AU DELÀ DU JEU VIDÉO)	Alt-Frequencies — **Accidental Queens**
PÉGASE DE L'EXCELLENCE VISUELLE	A Plague Tale : Innocence — **Asobo Studio/Focus Home Interactive**
PÉGASE DU MEILLEUR UNIVERS SONORE	A Plague Tale : Innocence — **Asobo Studio/Focus Home Interactive**
PÉGASE DE L'EXCELLENCE NARRATIVE	Life Is Strange 2 — **DONTNOD Entertainment**
PÉGASE DU MEILLEUR GAME DESIGN	A Plague Tale : Innocence — **Asobo Studio/Focus Home Interactive**
PÉGASE DU MEILLEUR UNIVERS DE JEU VIDÉO	A Plague Tale : Innocence — **Asobo Studio/Focus Home Interactive**
PÉGASE DU MEILLEUR PERSONNAGE	A Plague Tale : Innocence — **Asobo Studio/Focus Home Interactive**
PÉGASE DU MEILLEUR SERVICE D'EXPLOITATION (GAME AS A SERVICE)	Dead Cells — **Motion Twin**
PÉGASE DU MEILLEUR JEU VIDÉO ÉTRANGER	Metro Exodus — **4A Games/Koch Media**
PÉGASE DU MEILLEUR JEU VIDÉO INDÉPENDANT ÉTRANGER	Outer Wilds — **Mobius Digital/Annapurna Interactive**
PÉGASE DU MEILLEUR JEU VIDÉO MOBILE ÉTRANGER	Sayonara Wild Hearts — **Simogo/Annapurna Interactive**
PÉGASE DE LA PERSONNALITÉ DE L'ANNÉE	Jehanne Rousseau
PÉGASE D'HONNEUR	Yves Guillemot

Cérémonie des Pégases 2020 ©Jean-Marie Dufour

Les services aux adhérents

LA COMMUNICATION ET LES RÉSEAUX SOCIAUX

SITE WEB
snjv.org

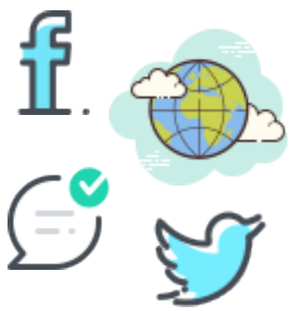
Le site agrège l'ensemble des informations sur le syndicat et sa gouvernance, les adhérents, les actualités importantes du secteur. Il a pour but de mettre en valeur toutes les informations dont ont besoin les membres du SNJV : les actions, les services exclusifs, les offres pour les événements internationaux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

LINKEDIN
SNJV - Syndicat National du Jeu Vidéo

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
« INSIDE SNJV »

Le SNJV 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 3000 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 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 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.

LES RENDEZ-VOUS AVEC NOS EXPERTS

Le SNJV propose à ses adhérents des événements tout au long de l'année faisant intervenir les experts partenaires, comme les commissions thématiques ou les consultations gratuites au Game Camp France. Nous avons aussi lancé deux nouveaux formats cette année : les workshops et les webinars.

WEBINAR ÉGALITÉ FEMMES/HOMMES

Notre premier webinar "droit social" était consacré au respect de l'égalité femmes / hommes en entreprise. Cet atelier était animé par Alexandra Tuil, du cabinet Hogan Lovells. Il a été l'occasion de revenir sur l'application du principe « à travail égal salaire égal », et de faire un aperçu pratique des incitations et obligations qui existent à l'heure actuelle, comme l'index de l'égalité professionnelle.

WORKSHOP FINANCEMENT

Le workshop dédié au financement de l'innovation et de la R&D, animé par Charlie Grosman de Fi group, a permis de détailler le panorama des financements et dispositifs publics, de revoir la définition de ce qu'un studio de développement peut faire valoir au titre de l'innovation et d'échanger sur les problématiques soulevées par les participants.

WEBINAR DROIT D'AUTEUR

Au cours de ce webinar, Jean Baret est revenu sur les bases de la propriété intellectuelle et du droit d'auteur : comment définir un auteur en France, les droits qui sont rattachés à une oeuvre et un rappel des particularités des studios de développement, avec la distinction entre oeuvre collective et oeuvre de collaboration.

WEBINAR SUR LA PRÉVENTION DU HARCÈLEMENT EN ENTREPRISE

Début juillet, Alexandra Tuil a également animé un webinar d'une heure dédié à la prévention du harcèlement en entreprise : définitions juridiques, rappels des obligations légales des employeurs, partage des bonnes pratiques, procédures d'intervention lorsqu'une alerte est lancée, etc. Un compte-rendu détaillé a été envoyé à l'ensemble des adhérents, et fait désormais partie des documents transmis par le SNJV à toute nouvelle entreprise lors de son adhésion.

DISCORD RÉSERVÉ AUX ADHÉRENTS

Afin de favoriser l'entraide et informer les adhérents en avant-première, le SNJV a créé un serveur Discord qui centralise tout ce qu'il faut savoir, et où l'équipe opérationnelle est présente pour répondre aux questions et besoins des studios.

CRISE DU COVID-19 : MISE EN PLACE D'UN DISPOSITIF EXCEPTIONNEL POUR LES PROFESSIONNELLES ET LES PROFESSIONNELS DU JEU VIDÉO

Le SNJV accompagne les professionnelles et professionnels au quotidien, et c'est d'autant plus vrai dans les moments difficiles et exceptionnels, comme celui que nous avons dû affronter au printemps 2020.

Ce soutien s'est d'abord traduit par la mise en place d'une hotline gratuite et ouverte à tous les professionnels et professionnelles, adhérent(e)s ou non, permettant d'obtenir rapidement des réponses pratiques grâce à notre réseau d'experts mobilisé tout au long de la crise.

Des emails d'information ont également été régulièrement envoyés au fur et à mesure des décisions prises par le Gouvernement (mise en place du télétravail lié au confinement généralisé, chômage partiel, report de charges, etc.) et lors du déconfinement.

LES WEBINARS

Nous avons développé le modèle du webinar avec un Q/A mené mi-mars par Alexandra Tuil, spécialiste en droit social, sur les questions liées aux changements imposés par le confinement ; puis avec des réunions régulières pour échanger entre adhérents.

Le SNJV a également coorganisé deux webinars avec le CNC afin de faire le point sur les dispositifs d'aide, les changements de process durant la période de confinement, et échanger sur les interrogations des studios de développement ; et mis sur pied un autre rendez-vous consacré aux aides à la technologie, principalement destiné aux prestataires de services et représentants des associations régionales.

Me Jean Baret est également intervenu pour faire le point sur le droit d'auteur dans les créations de jeux vidéo.

ENQUÊTE SUR L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO POST-CONFINEMENT

Le SNJV est l'intermédiaire entre les acteurs économiques du jeu vidéo, leurs salariés, et les pouvoirs publics, que ce soient les ministères ou les administrations. Afin d'être au plus plus près des interrogations et des besoins de l'industrie, le Syndicat a lancé une grande enquête ouverte à toutes les entreprises du jeu vidéo en France ; cette enquête permettant de recueillir les propositions des professionnelles et professionnels pour la préparation de la sortie de crise.

Les résultats obtenus ont permis de faire le point sur les conséquences de la crise sur notre écosystème tant auprès des médias que de nos interlocuteurs publics.

LES MEET UP PUBLISHERS

Afin de remédier à l'annulation des événements B2B dans le secteur du Jeu Vidéo, le Syndicat National du Jeu Vidéo et les associations régionales partenaires Capital Games, Game In, East Games, AtlanGames, Game Only, Push Start, Bordeaux Games ont lancé une série de Meet up hebdomadaires entre éditeurs et studios de développement, afin de faire naître des collaborations.

Ces 15 rencontres, réservées aux adhérent(e)s des associations régionales et du SNJV, ont permis durant deux mois complets d'échanger avec un éditeur à chaque fois pendant une heure sur sa stratégie éditoriale, son line up, ses besoins et recherches. Après une série de questions/réponses, les studios de développement, une vingtaine en moyenne à chaque session, pouvaient échanger en face-à-face avec les éditeurs et proposer leurs projets.

OPÉRATION SOS TABLETTES CONNECTÉES

Le SNJV s'est associé à la maison médicale Jeanne Garnier pour récolter des fonds au sein du secteur du jeu vidéo, permettant aux patients privés de visites suite au Covid-19 de rester en contact avec leurs familles grâce à des tablettes numériques. Grâce à la générosité des acteurs du jeu vidéo, plus de la moitié des patients ont ainsi pu récupérer des tablettes et rester en contact avec leurs proches.

Les actions

DÉFENDRE LES CRÉATEURS ET CRÉATRICES 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 de l'industrie 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'interlocuteur auprès des pouvoirs publics, et c'est pourquoi il reste à l'écoute des retours d'expérience de toutes les entreprises et de tous les professionnels et professionnelles du jeu vidéo.

LA DÉFENSE DU CRÉDIT D'IMPÔT JEU VIDÉO

Dans le cadre de l'examen du Projet de loi de finances 2020 discuté à l'automne 2019, le SNJV est intervenu auprès du gouvernement et des parlementaires pour défendre le CIJV, menacé à plusieurs reprises.
Nous avons pu discuter du dispositif avec le gouvernement, les parlementaires impliqués sur les thématiques fiscales afin de rassurer les pouvoirs publics sur l'utilité et l'efficacité du dispositif, mais aussi sur la nécessité de le faire évoluer pour intégrer toutes les plateformes de jeu. Ce travail de longue haleine est indispensable.

RÉALISATION D'UNE ÉTUDE D'IMPACT DU CIJV

Le SNJV est commanditaire, avec le SELL, la DGE et le CNC, d'une étude d'impact réalisée par le cabinet PwC. Cette étude vise à rappeler les spécificités de l'industrie française, les dispositifs fiscaux existants comme les atouts de notre pays, et mesurer avec précision l'impact du crédit d'impôt jeu vidéo tant en valeur ajoutée qu'en termes de création d'emplois sur l'ensemble du territoire français.

Nous en profitons pour remercier tous les adhérents qui ont pu répondre aux questionnaires, qui se sont prêtés à l'exercice de l'entretien ou qui ont pu participer aux différents ateliers collectifs pour affiner le mieux possible les résultats.

Cette étude est indispensable pour démontrer l'importance de notre industrie en France et son rayonnement international.

L'AIDE À LA STRUCTURATION DES ÉCOSYSTÈMES LOCAUX

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

Nous avons rencontré les représentants de la Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA) à la suite de la campagne de prévention "Jeux vidéo, alcool, tabac : Je dis NON aux addictions" à destination des 10-13 ans. Un tel amalgame entre pratique du jeu vidéo et consommation de produits stupéfiants, non content d'insulter le travail des professionnels, était à même de créer une confusion auprès du grand public. C'est pourquoi nous avons rappelé les nombreuses initiatives mises en place afin de lutter contre les pratiques excessives : système PEGI, PédaGoJeux, etc.

VOUS REPRÉSENTER AUPRÈS DES INSTITUTIONS

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 consultatifs au président 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 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 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 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.

LE GROUPE DE TRAVAIL INTERMINISTÉRIEL SUR LE JEU VIDÉO

Au sein de ce groupe de travail, la Direction Générale des Entreprises (DGE) se concerte avec les syndicats professionnels représentatifs pour mieux ajuster ses politiques publiques de soutien à destination du secteur du jeu vidéo.

LE GROUPE DE RÉFLEXION DU CNC DÉDIÉ À LA MIXITÉ

Le CNC, en collaboration avec le ministère de la Culture, le SELL et le SNJV 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 sur les sujets de la mixité et de la diversité. La première action a été de proposer 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 au moment des études.

CONTRIBUTION AUX ÉTATS GÉNÉRAUX DES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES

Cette démarche a été lancée par le gouvernement fin 2019 afin de créer une dynamique et à terme mieux structurer les différentes industries culturelles et créatives. Le SNJV a été auditionné dans le cadre de ces états généraux et a apporté sa contribution lors de l'atelier portant sur la formation et l'emploi dans les industries culturelles et créatives.

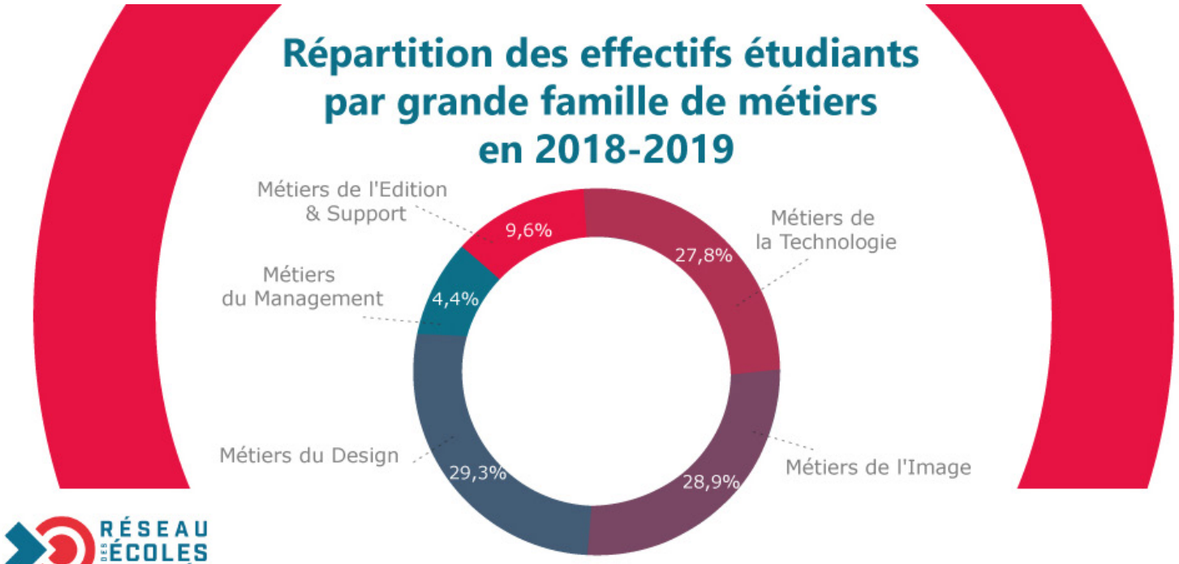
Étudiants du Cnam-Enjmin exposant leurs travaux au Game Camp 2019 ©Jean-Marie Dufour

CONSOLIDER LE LIEN ENTRE LES ORGANISMES DE FORMATION ET LES ENTREPRISES : LE RÉSEAU DES ÉCOLES DU JEU VIDÉO

Créé en 2015, le Réseau des Écoles du Jeu Vidéo a pour objectif de mettre en relation les organismes d'enseignement et les entreprises du secteur, et de mettre en valeur la qualité des formations qui s'engagent à travailler collectivement pour améliorer la formation aux métiers du jeu vidéo. Les écoles membres sont signataires de la charte d'engagements réciproques entre les professionnels et les organismes de formation membres du réseau.

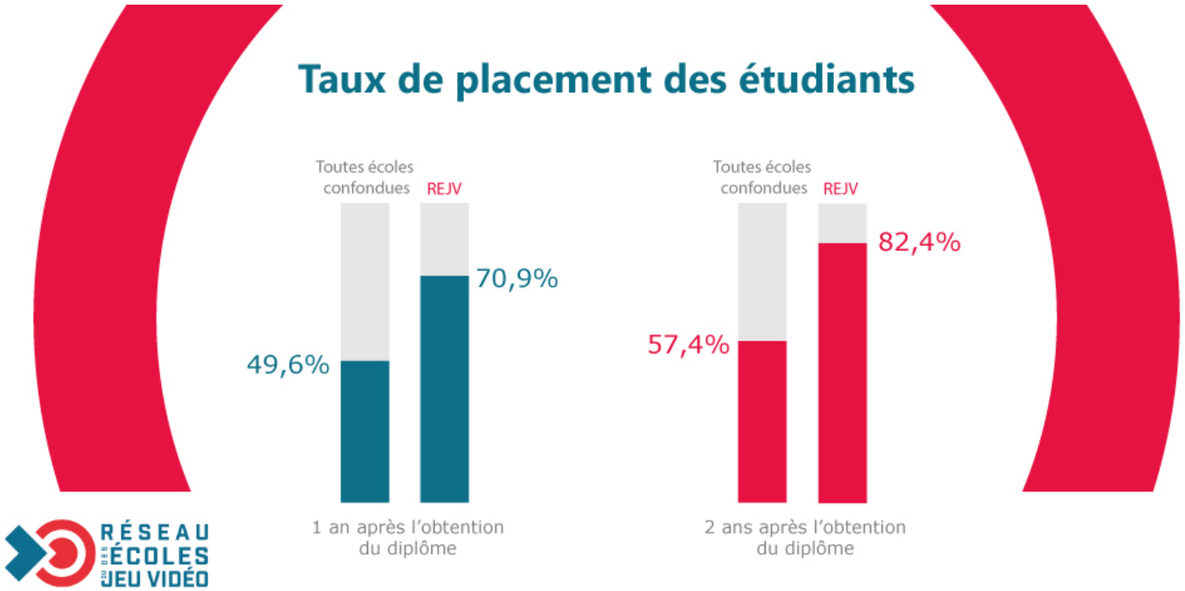
Il s'agit de l'unique réseau regroupant les formations aux métiers du jeu vidéo en France permettant ainsi d'échanger sur les enjeux de formation, d'emploi, et pour mettre en place des opérations communes.

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.



Le Baromètre du jeu vidéo 2020 est la première édition à intégrer des données sur les établissements de formation : nature des diplômes délivrés, répartition des effectifs selon les familles de métiers, répartition par genre parmi les étudiant(e)s, ou encore taux de placement.

L'enquête complémentaire menée auprès des établissements membres du Réseau des Écoles démontre que ces organismes d'enseignements assurent la meilleure insertion professionnelle: 70,9% des étudiant(e)s ont trouvé un emploi un an après avoir été diplômé(e)s, et 82,4% deux ans après.



Intervention de Cédric O lors de la remise du Baromètre 2020 ©Jean-Marie Dufour

VALORISER L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO EN FRANCE

LE BAROMÈTRE ANNUEL DU JEU VIDÉO

Depuis 6 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 1130 contacts identifiés en France, et dépeint la réalité de notre industrie d'un point de vue économique, social et financier. L'édition 2020, publiée en octobre dernier, a pour la première fois intégré des données sur la mixité dans les écoles du jeu vidéo ainsi que sur l'insertion professionnelle des diplômés.

LA MISE À JOUR DU RÉFÉRENTIEL DES MÉTIERS

Les métiers du jeu vidéo évoluent constamment et le besoin de visibilité sur les compétences requises et savoir-faire dans chaque spécialité est récurrent. Afin de répondre à cet objectif, le SNJV s'est engagé dès 2012 dans une démarche de recensement des métiers et compétences de la filière, et dans un travail régulier de mise à jour des données de ce document de référence.

Ce travail collectif de mise à jour pour la publication d'une nouvelle édition du référentiel des métiers, associe les membres du conseil d'administration, les établissements membres du Réseau des écoles, les adhérents du SNJV ainsi que le Comité de pilotage de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo et l'ensemble des académiciens et académiciennes volontaires.

LA PROMOTION D'ÉVÉNEMENTS VALORISANT LA CRÉATION ET L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO EN FRANCE

Le SNJV est partenaire de nombreux événements contribuant à mieux faire connaître les créations françaises, les créateurs et leurs métiers.

LA GAME CUP

La première édition de cette coupe de France de création indépendante de jeux vidéo créée par KissKissBankBank, la Banque postale et Jeux Vidéo Magazine a débuté fin 2019, pour une finale en octobre 2020. Les projets les plus prometteurs ont été sélectionnés par un jury d'experts, pour ensuite être soumis au vote du public. Le grand vainqueur de cette coupe aura sa campagne de crowdfunding en partie financée par la récompense de la Game Cup.

EXPOSITION «DESIGN-MOI UN JEU VIDÉO»

La Cité du design de Saint-Etienne a accueilli fin 2019 - début 2020 l'exposition inédite Design-moi un jeu vidéo (commissaire : Jean Zeid). Oeuvres et documents de travail des équipes de développement, installation et jeux vidéo jouables, autant d'éléments permettant au grand public de mieux comprendre les rouages du game design.

SOUTIEN À LA BOURSE JV DE LOISIRS NUMÉRIQUES

L'association Loisirs numériques lance cette année la première édition de sa Bourse Jeux Vidéo afin d'aider 5 étudiants et étudiantes post-bac aux revenus modestes à poursuivre leurs études en école de jeu vidéo.

L'ACCÉLÉRATEUR JEUX VIDÉO BPI FRANCE-CNC

Près de 20 entreprises vont être sélectionnées pour intégrer un collectif d'entrepreneurs et bénéficier d'un suivi individuel, d'une formation et de mises en relation pour développer leur activité. L'objectif est d'accompagner une première promotion pour mars 2021.

LA COOPÉRATION INTERNATIONALE

L'année 2020 a été particulière à de nombreux points de vue ; pour le secteur du jeu vidéo, elle a notamment été synonyme d'annulation d'événements physiques internationaux tels que la GDC de San Francisco ou la Gamescom de Cologne.

En novembre 2019, le SNJV était présent à Montréal pour le salon MEGA+MIGS avec la délégation française afin de renforcer les liens entre la France et le Québec. Nous avons pu débattre avec nos homologues québécois, des professionnels et les représentants du Consulat du France à Montréal à l'occasion de deux table-ronde, l'une dédiée à l'utilisation différenciée de la langue française par les studios de développement, l'autre portant sur la place des femmes dans l'industrie.

Le réseau des ambassades de France en Amérique du Nord est par ailleurs en train de concevoir un programme visant à valoriser la formation, renforcer l'innovation et l'inclusion dans le secteur du jeu vidéo. Le SNJV a contribué à sa démarche de consultation des professionnels, des associations et des établissements membres du Réseau des écoles.

DAKAR DIGITAL SHOW

Dans le cadre d'une mission organisée par l'ambassade de France à Dakar et les services culturels, le SNJV a été invité à participer à une mission d'exploration et de rencontres en Afrique de l'Ouest. Lors de ces 4 jours passés à Dakar, des relations ont été nouées avec l'association régionale et les partenaires publics du développement de la filière jeu vidéo.

Nous avons également pu participer au Dakar Digital Show durant 2 jours.

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 :

#

8SEC

A

ACCIDENTAL QUEENS
ACTIVDESIGN
ACUTE GAMES
ADVENWORKS
AGGRO CONSULTING
AGHARTA STUDIOS
ALT SHIFT
AMAZON GAME TECH
AMPLITUDE STUDIOS
ANGEL CORP
ANJUVA INTERACTIVE
ANKAMA
ARKANE STUDIO
ARTEFACTS STUDIO
ASKBLU.AI (BY HAPPY BLUE FISH)
ASMODEE DIGITAL
ASOBO STUDIO
ATELIER 801
ATOMIC RACOON STUDIO

B

B2EXPAND
BBLACK STUDIO
BENTO STUDIO
BIGWHOOP
BLACKNUT
BREAKFIRST
BREAKPOINT GAMES
BULWARK STUDIOS

C

CASUS LUDI
CCCP
CELSIUS ONLINE
CHAOS INTERACTIVE
COMPAGNIE DES MARTINGALES
COUCH GAME CRAFTERS

D

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

E

EMBERS
ENODO GAMES
ETHEREAL GAMES
EUGEN SYSTEMS
EVIL EMPIRE
EXKEE

F

FOCUS HOME INTERACTIVE
FREMEN CORPS

G

G4F
GABSEE
GADDY GAMES
GADSME
GAMELOFT
GAMINHO
GERWIN SOFTWARE
GLITCHR STUDIO
GLOBZ
GOBLINZ STUDIO
GRANITIC GAMES

H

H-PI SOUND
HEADBANG CLUB
HIVER PROD
HOMECOMING STUDIO
HOMO LUDENS

I

IKIMASHO
ISCOOL ENTERTAINMENT

J

JAMES BANG

K

KALANK
KICKALIVE
KISSKISSBANKBANK & CO
KT RACING

L

LABRASSERIE
LIGHTBULB CREW
LIONBRIDGE
LOAD INC ENTERTAINMENT
LONE STONE STUDIO
LOZANGE LAB
LYLO EUROPE

M

MADBOX
MAGAMES
MAGELIS
MAGIC GAMES STUDIO
MATCHABLE
METABOLI
MI-CLOS STUDIO
MIDGAR STUDIO
MILLION VICTORIES
MOONYCAT ENTERTAINMENT
MOTION TWIN

N

NACON
NADEO
NEOPOLIS
NIMROD RECHTSANWÄLTE
NOVAQUARK
NUKEYGARA

O

OFF THE GROUND
OH BIBI
OHM GAMES
OLD SKULL GAMES
OLIVIER DERIVIERE
OOM-GAMES
ONITRON STUDIO
OPAL GAMES
OSOME STUDIO
OTTER WAYS
OVERBLAST

P

PASSTECH GAMES
PASTAGAMES
PERSISTANT STUDIOS
PIECE OF CAKE STUDIOS
PINPIN TEAM
PIXEL REEF
PLAY CURIOUS
PLAY IN LAB
PLAYDIGIOUS
PLAYSOFT
PLAYTOUCH
PLUG IN DIGITAL
POPSCREEN GAMES

Q

QUANTIC DREAM

R

REBOUND CAPITAL GAMES
REDLOCK STUDIO
RÉMY DEVAUX
RENDAL STUDIO

S

SANITY CHECK
SEAVEN STUDIO
SEELE GAMES
SEEMBA
SEENAPSIS
SENTRY GAMES
SHINYPIX
SHIRO GAMES
SINGULARITY INSIGHT
SLOCLAP
STORMANCER
STUDIO LAGANNE
STUDIO NYX
STUDIO PANGO

T

TA PUBLISHING
TACTICAL ADVENTURES
TAKE OFF STUDIO
TAKO STUDIO
TAP4FUN PARIS STUDIO
TAVROX GAMES
TEAM8 STUDIO
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
XTR4L1F3

Z

ZERO GAMES STUDIOS

RÉSEAU DES ÉCOLES DU JEU VIDÉO

BELLECOUR ÉCOLE
BRASSART LYON
CEPE-IAE DE POITIERS
CNAM-ENJMIN
CRÉAJEUX
ESGI
ICAN
IIM (INSTITUT DE L'INTERNET ET DU MULTIMÉDIA)
ISART DIGITAL
LISAA
POLE IIID
RUBIKA

RÉSEAU DES EXPERTS DU SNJV

ASSUROPTIMA
AUDIENS
CABINET LEXCASE
CRF ASSURANCES
DBK AVOCATS
FI GROUP
HOGAN LOVELLS
JEAN BARET
NATIXIS COFICINÉ
PINSENT MASONS
RH BOUTILLOT CONSULTING

13 rue La Fayette

75009 Paris

www.snjv.org