RAPPORT D'ACTIVITÉS
SEPTEMBRE 2020 - SEPTEMBRE 2021

snjv

Syndicat National du Jeu Vidéo

1 L'essentiel.....02

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

2 Les services aux adhérents.....10

- LE RÉSEAU DES EXPERTS
- DES AVANTAGES TARIFAIRES POUR LES ÉVÉNEMENTS PROFESSIONNELS

3 Les actions.....11

- PROMOUVOIR LA CRÉATION DE JEUX VIDÉO AUPRÈS DES POUVOIRS PUBLICS
- VOUS REPRÉSENTER AUPRÈS DES INSTITUTIONS
- RENCONTRE AVEC NOS EXPERTS
- LE RÉSEAU DES FORMATIONS AUX MÉTIERS DU JEU VIDÉO
- ACCOMPAGNER LA CROISSANCE DES ENTREPRISES DU JEU VIDÉO
- LA COOPÉRATION INTERNATIONALE
- NOS PUBLICATIONS

4 L'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo.....21

- LA DEUXIÈME CÉRÉMONIE DES PÉGASES

5 La communication et les réseaux sociaux.....26

6 Les membres du SNJV....28

- LES ADHÉRENTS
- LE RÉSEAU DES FORMATIONS AUX MÉTIERS DU JEU VIDÉO
- LE RÉSEAU DES EXPERTS

L'essentiel

L'ÉDITO DU PRÉSIDENT

Lévan Sardjevéladzé, Président du SNJV

Chères adhérentes, chers adhérents,

Succès de la cérémonie des Pégases, raz-de-marée d'inscriptions pour le retour du Game Camp France, grande affluence aux divers webinaires : cette année 2021 a été pour le SNJV aussi dense, foisonnante et couronnée de succès qu'elle l'a été pour les entreprises du secteur. Il faut dire que, comme nous le révèle le baromètre 2021 du jeu vidéo, la période actuelle est, pour notre industrie, une bonne année -- et la France, pour avoir mis en place un écosystème favorable, permet à ses entreprises de profiter de la croissance mondiale : même l'accès aux capitaux privés, si problématique il y a quelques années à peine, semble se normaliser.

Pour autant, l'année 2022 sera une année de risques et d'incertitudes, notamment à l'approche des élections présidentielles et législatives. Pendant la crise sanitaire, on a beaucoup entendu utiliser l'expression "monde d'après". Si le concept a un sens, selon quels modalités sera-t-il appréhendé, en France ? 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 qu'une crise est aussi une opportunité pour aller de l'avant et pour investir dans les industries d'avenir ? A l'heure actuelle, le monde d'après est surtout un monde d'incertitudes.

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 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 au financement, à la formation, à l'accès aux marchés internationaux, au recrutement des talents, à la veille juridique et législative (etc.). Il faut avoir en tête que cette diversité des enjeux, des situations et des perspectives qui les accompagnent, et qui sont à l'image de la diversité de nos entreprises et de leurs succès mais qui pourraient nous diviser, ne peut subsister et prospérer que dans le cadre commun du cercle économique vertueux qui prévaut actuellement. Ce cadre commun, édifice patiemment construit depuis plus de dix ans, trouve en le CIJV sa clef de voute indispensable. La pérennisation de ce dispositif fiscal devrait donc faire l'objet d'un consensus, pour ne pas risquer de renvoyer l'industrie française à ses années sombres.

LE SNJV EN BREF

Le Syndicat National du Jeu Vidéo représente les entreprises de production de jeu vidéo en France et 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.

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 **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, etc.).

©Jean-Marie Dufour

LA GOUVERNANCE

LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

Le Conseil d'Administration est représenté par **12 membres élus pour 2 ans** par l'Assemblée Générale (mandat 2020-2022); ce collège est **complété par les représentants et représentantes des associations régionales**. Le président est ensuite élu par le Conseil d'Administration et certains administrateurs et administratrices sont chargé(e)s de vice-présidences thématiques. Le Conseil d'Administration est composé comme suit :

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

Loïc Manglou
BOUFTANG

Mélanie Christin
GAME IN

Anaïs Simonnet
PUSH START

Johann Verbroucht
EAST GAMES

Julien Millet
GAME ONLY

Stéphane Bonazza
SO GAMES

Président du Conseil d'Administration :
Lévan Sardjevéladzé
CELSIUS ONLINE

1ère Vice-Présidente chargée des affaires sociales :
Anne Dévouassoux
KT RACING GAMES

Trésorière :
Marie-Sophie De Waubert
UBISOFT STUDIOS

VP chargé du Financement :
Benjamin Charbit
DAREWISE ENTERTAINMENT

VP chargé de la relation avec les régions et les partenaires du SNJV :
Davy Chadwick
POPSCREEN GAMES

VP chargée des métiers et de la formation :
Marine Lemaitre-Freland
PIECE OF CAKE STUDIOS

VP chargé des services aux adhérents et de l'export
Nicolas Godement
ASMODÉE DIGITAL

VP chargé de l'international et de l'Europe :
David Rabineau
HOMO LUDENS

VP chargé de L'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo :
Yoan Fanise
DIGIXART

Administrateurs et administratrices :

Aurélie Belzanne
ASOBO STUDIO

Alexandre De Rochefort
GAMELOFT

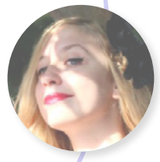
Audrey Leprince
THE GAME BAKERS

L'ÉQUIPE OPÉRATIONNELLE

Julien Villedieu
Délégué général
julien@snjv.org

Vanessa Kaplan
Chargée du développement
vanessa@snjv.org

Mayric Blondiau
Cheffe de projets
mayric@snjvevenements.com



Camille Vivien
Chargée de communication
camille@snjv.org

NOS PARTENAIRES

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

Avec l'association qui œuvre pour la mixité dans l'industrie du jeu vidéo en France nous avons travaillé notamment à la diffusion du guide sur la diversité et l'inclusion auprès des adhérents.

Business France et le SNJV accompagnent les studios qui souhaitent se développer à l'étranger au cours d'événements professionnels organisés 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.

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. Elle rassemble tous les acteurs de la filière, qu'ils soient joueurs professionnels ou amateurs, promoteurs ou créateurs-éditeurs de jeux.

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.

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 fier d'avoir soutenu cette initiative notamment à travers une vente d'artworks cet été qui a permis de récolter 5100€.

Le SNJV est heureux de soutenir, pour la deuxième année consécutive, la **Game Cup**, coupe de France de création indépendante de jeux vidéo, créée par **KissKiss BankBank**, la Banque Postale et Jeux Vidéo Magazine. Le vainqueur verra sa campagne de crowdfunding en partie financée par la récompense de la Game Cup.

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.**

Huit associations régionales ont renouvelé en 2020 la 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.

LES MOMENTS FORTS DE L'ANNÉE

SEPTEMBRE 2020

Assemblée Générale annuelle du SNJV et élection du nouveau Conseil d'Administration

OCTOBRE 2020

- **Embauche de Mayric Blondiau** au sein de la société SNJV Evénements pour animer les activités de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo
- Diffusion du premier épisode des **Podcasts de l'Académie**

NOVEMBRE 2020

- Publication du **guide** synthétique des principales règles applicables au **télétravail**
- Évolution du **Réseau des Formations** aux Métiers du Jeu Vidéo

DÉCEMBRE 2020

Mise en place de la **charte de promotion de la diversité**, signée par chaque adhérent et adhérente du SNJV

JANVIER 2021

Publication de la troisième édition du **Référentiel des Métiers du Jeu Vidéo**

FÉVRIER 2021

Signature des **conventions de partenariat** 2021-2023 avec les **associations régionales**

MARS 2021

- Remise du **Guide Diversité et Inclusion** rédigé par Women in Games à la Ministre Roselyne Bachelot
- **Deuxième Cérémonie des Pégases**
- Lancement de l'**Accélérateur Jeu Vidéo** en partenariat avec le CNC et BPI France
- Publication de l'**étude de la DGE** sur l'industrie du jeu vidéo en France

Ouverture de la **cellule d'écoute** à destination des victimes ou témoins de viol, harcèlement sexuel, violences sexistes et sexuelles dans le cadre professionnel pour les salariées et salariés de l'industrie du jeu vidéo :

01 87 20 30 90

violences-sexuelles-culture@audiens.org

snjv

AVRIL 2021

- **Nouvelle identité visuelle du SNJV**
- Envoi du **Guide Diversité et Inclusion** à l'ensemble des adhérents du SNJV
- Soutien de la **Bourse Jeux Vidéo** lancée par Loisirs Numériques

JUIN 2021

Première semaine **Portfolio Review** de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo

JUILLET 2021

- Ouverture de la **vente d'artworks** en faveur de Loisirs Numériques
- **Séminaire** annuel du Conseil d'Administration
- Déménagement des locaux du SNJV

SEPTEMBRE 2021

- 4e édition du **Game Camp France**
- Publication de la 7ème édition du **Baromètre Annuel sur le Jeu Vidéo en France**
- Clôture de la **vente d'artworks**

Les services aux adhérents

Dans un souci permanent de fournir des services de qualité à ses membres, le SNJV sélectionne des experts et construit avec chacun des offres exclusives. Le réseau des experts du SNJV permet aux adhérents et adhérentes de bénéficier d'**avantages tarifaires** et d'une **priorité de traitement**. Ce réseau fondé sur la mise à disposition par des partenaires sélectionnés de leurs expertises évolue au gré des besoins exprimés par les adhérents.

Les différentes catégories d'expertises proposées en 2020 et 2021 :

- Assurances, santé et prévoyance
- Accompagnement juridique, social et RH
- Support financier et services bancaires
- Soutien au financement de projets
- Conseil : diversité, inclusion, médiation
- Expertise comptable
- Médiation

Les membres du réseau des experts proposent régulièrement des webinars d'information gratuits et accessibles aux adhérents et adhérentes du SNJV, ainsi qu'aux membres des associations régionales ayant signé la convention de partenariat niveau 3.

DES AVANTAGES TARIFAIRES POUR LES ÉVÉNEMENTS PROFESSIONNELS

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

Les actions

PROMOUVOIR LA CRÉATION DE JEUX VIDÉO AUPRÈS DES POUVOIRS PUBLICS

Un dialogue régulier avec les pouvoirs publics

Le SNJV rencontre régulièrement les pouvoirs publics (parlementaires, 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.

L'évolution du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo

Dispositif fondateur de l'attractivité de la France dans notre industrie et dispositif majeur de soutien à la création, le Crédit d'impôt Jeu Vidéo nécessite un suivi précis tant d'un point de vue opérationnel que technique.
Le SNJV est à l'origine de la création du dispositif et de ses évolutions et renforcements successifs depuis 15 ans. Les dernières évolutions sur lesquelles nous avons travaillé concernent le barème culturel et l'évolution du plafond et de la durée du dispositif.
Le SNJV a obtenu la refonte du barème culturel qui devrait donc permettre à une plus grande diversité de productions d'être éligibles au dispositif. Cette évolution devrait entrer en vigueur au début de l'année 2022.
Les autres sujets sont en cours de discussion, avec pour point de mire la notification du dispositif avant la fin de l'année 2022.

L'aide à la structuration des écosystèmes locaux

En soutien aux associations régionales, le SNJV œuvre 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, suivant la région Hauts de France pionnière en la matière. Plus récemment la région Auvergne-Rhône-Alpes s'est dotée de son propre dispositif de soutien à la création.
D'autres régions réfléchissent à la mise en place de dispositifs similaires dans un contexte où les aides représentent désormais une part importante du soutien public à la création.
Le SNJV est, aux côtés des associations régionales, leur interlocuteur privilégié sur ce sujet.
Le SNJV assure également le suivi de la mise en oeuvre des fonds et des dispositifs en soutien des associations régionales.

Le suivi du Fonds d'Aide au Jeu Vidéo

Le FAJV a subi plusieurs évolutions récentes : sortie des minimis et modification de l'aide à la préproduction afin de la rendre cumulable avec l'aide à la création mais aussi d'en faire un véritable outil de soutien au prototypage. Le SNJV est à l'origine de ces évolutions majeures structurantes en concertation avec les pouvoirs publics.

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.

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.

©Old Skull Games

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.

Le groupe de travail interministériel sur le jeu vidéo

Au sein de ce groupe de travail, la Direction Générale des Entreprises (DGE) et le CNC échangent sur les enjeux et actions concernant la filière du jeu vidéo. C'est notamment dans ce cadre que se discutent les évolutions du CIJV et du FAJV mais aussi que se créent les initiatives telles que la task force éco responsabilité.

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'agissait de mener des actions de sensibilisation au sein des entreprises sur les sujets de la mixité et de la diversité.
La première action concrète a permis de rédiger la charte de promotion de la diversité qui fait désormais partie du corpus d'adhésion pour l'ensemble de nos adhérents.
Dans un second temps, le groupe de travail a élaboré un tronc commun de de charte pour les établissements du Réseau des formations aux métiers du jeu vidéo, visant à promouvoir la mixité et lutter contre toutes les formes de discrimination ou de harcèlement au moment des études.

Le groupe de travail du CNC «Jeu vidéo et écoresponsabilité»

Dans le cadre de son Plan Action ! Pour une politique publique de la transition écologique et énergétique, le SNJV a rejoint, en collaboration avec le SELL, Ubisoft et la DGE, le groupe de travail "Jeu vidéo et écoresponsabilité" du CNC.

RENCONTRE AVEC NOS EXPERTS

Le SNJV propose à ses adhérents des événements tout au long de l'année faisant intervenir les experts partenaires.
Avec la crise sanitaire et le report du Game Camp France, les formats à distance, tels que les workshops et les webinars ont été privilégiés. De plus, à partir de janvier ces rendez-vous ont été enregistrés afin de pouvoir les rendre disponibles aux adhérents sur la **chaîne YouTube** du SNJV.

WEBINAR "FINANCER SON JEU VIDÉO"

WEBINAR "L'ÉCONOMIE DU JEU VIDÉO MOBILE"

SOCIETE GENERALE

WEBINAR "PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES ET RH"

Pinsent Masons

WEBINAR "PRÉFINANCEMENT DU CIJV ET DU CIR/CII"

fi group NATIXIS BEYOND BANKING COFICINÉ

WEBINAR "OPTIMISER SON TAUX EFFECTIF D'IMPOSITION ET LE PAIEMENT DE L'IMPÔT"

LexCase

WEBINAR "LE MANQUE DE DIVERSITÉ DES MANAGERS DE PROJET ET SES IMPLICATIONS"

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

Créé en 2015, les objectifs du Réseau des Ecoles du Jeu Vidéo ont été re définis à l'automne 2020 : il s'agit aujourd'hui de regrouper les formations aux métiers du jeu vidéo qui souhaitent travailler avec les professionnel(le)s de l'industrie pour anticiper les évolutions du secteur et proposer les meilleurs formations possibles à leurs apprenant(e)s.
Ces formations s'engagent à un haut niveau d'employabilité de leurs étudiant(e)s.

Composé de 17 membres, le réseau des formations se réunit tous les deux mois.

Pour en savoir plus, le nouveau site du Réseau des Formations aux Métiers du Jeu Vidéo est accessible à l'adresse **http://reseauformations-jeuvideo.fr/**

©Jean-Marie Dufour

ACCOMPAGNER LA CROISSANCE DES ENTREPRISES DU JEU VIDÉO

Lancement de l'accélérateur Jeu Vidéo avec Bpi France et le CNC

La première promotion de l'accélérateur Jeu Vidéo BPI France x CNC a démarré les travaux de cette année d'accélération composée de modules de formation et de sessions d'accompagnements et de workshops.

L'accélérateur ambitionne de soutenir la croissance des entreprises du secteur. C'est une première en France. Le succès rencontré par cette première édition ouvre de bonnes perspectives pour le lancement d'une seconde promotion au premier semestre 2022.

La sobriété numérique

Le SNJV a adhéré en septembre au programme de l'ONU, Playing for the Planet. Cet engagement concrétise le travail de fond engagé depuis le début de l'année sur les sujets d'éco-responsabilité et nous engage dans un certain nombre d'actions concrètes, vis-à-vis de nos membres et du collectif Playing for the Planet. Le travail effectué par SO Games et la publication du document "Industrie du Jeu Vidéo et Sobriété Numérique : État des Lieux" a posé la première pierre du groupe de travail dédié à ces questions.

Mobilisation des adhérents et lancement des groupes de travail

Dès septembre, nous avons également ouvert à l'ensemble des adhérents deux autres groupes de travail, pilotés par les membres du Conseil d'Administration : le premier sur les actions de diversité et mixité à mener au sein de l'industrie, le second sur la thématique du dialogue social.
Une vingtaine d'adhérents se sont portés volontaires pour échanger sur ces sujets.

LA COOPÉRATION INTERNATIONALE

Le contexte de disette des événements internationaux imposée par le Covid a ralenti de façon très conséquente nos activités à l'international. Quelques participations néanmoins à des événements en distanciel et l'espérance d'un retour à la normale dès cet automne.
David Rabineau a été élu au Conseil d'Administration de l'EGDF afin de représenter nos intérêts au sein du bureau du syndicat européen.

NOS PUBLICATIONS

Guide synthétique des principales règles applicables au télétravail

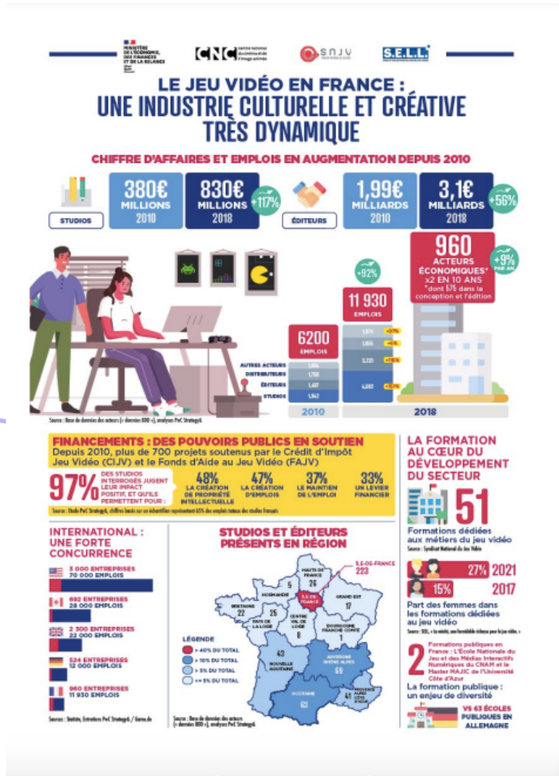
Le télétravail n'est plus une option mais une obligation qui a été inscrite dans la nouvelle version du protocole national en entreprise de novembre 2020. De nombreuses questions sur le télétravail ont été posées par nos adhérents. C'est pourquoi à la demande du SNJV Me Sonia Grislain et Me Thomas Debiesse, nos experts juridiques, ont élaboré un guide synthétique des principales règles applicables au télétravail dans le cadre de l'état d'urgence sanitaire.

Le référentiel des métiers 2020 (3e édition)

Le référentiel des métiers est un document créé par le SNJV dès 2012, qui recense les métiers et compétences de la filière. Cette édition 2020 répertorie 50 métiers, répartis en 5 grandes familles : Management, Design, Image et son, Technologie, Edition et Support.
Émergence de certains métiers, disparition ou changements de dénomination pour d'autres, évolution des qualifications ou des rémunérations des salarié(e)s : de nombreuses données ont été collectées, validées et relues par des professionnel(le)s afin d'être le plus fidèle possible à leurs métiers et ainsi dresser un panorama du secteur du jeu vidéo en France en phase avec les tendances du marché.
Destinée aux professionnel(les) de notre industrie, mais aussi aux parents et étudiant(e)s, cette troisième édition du référentiel a été rédigée en collaboration avec l'ensemble des membres de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo, les membres du réseau des formations aux métiers du jeu vidéo, les adhérent(e)s du SNJV et le soutien de l'ensemble des associations régionales.

Étude PIPAME sur l'industrie du jeu vidéo en France

Le SNJV est commanditaire, avec le SELL, la DGE et le CNC, d'une étude, réalisée par le cabinet PwC et permettant d'établir un état des lieux de l'industrie du jeu vidéo en France, de son évolution, de son positionnement international et de ses enjeux.
Nous en profitons pour remercier tous les adhérents et adhérentes qui ont participé aux différents ateliers collectifs et se sont rendu(e)s disponibles pour cette étude.



Le baromètre annuel du jeu vidéo (7e édition)

Le baromètre annuel du jeu vidéo, 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 1300 entreprises référencées en France, et dépeint la réalité de notre industrie d'un point de vue économique, social et financier.

L'ensemble de nos publications est disponible sur le site internet du SNJV : **http://snjv.org/publications**

L'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo

LA DEUXIÈME CÉRÉMONIE DES PÉGASES

Le 17 mars 2021, la 2ème cérémonie des Pégases a récompensé 16 productions de jeux vidéo, dont 3 internationales, et leurs équipes. En raison des contraintes sanitaires, cette soirée exceptionnelle s'est déroulée sans public pour cette deuxième édition.

Cette année ce sont plus de 90 jeux vidéo en compétition que les 1500 académiciennes et académiciens ont dû départager au 1er tour pour déterminer les 48 nommés puis au second tour pour désigner le lauréat des 16 catégories.

Cette édition 100% en ligne, coproduite par Webedia, et présentée par Salomé Lagresle était diffusée en direct sur ES1, jeuxvideo.com, LeStream, Steam et la chaîne Twitch de l'Académie. Elle était pour la première fois sous-titrée en anglais et a été suivie par plus de 150 000 personnes.

En outre l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo a décerné 2 Pégases à des personnalités du Jeu Vidéo :
Le Pégase d'honneur, qui récompense un ou une professionnel(le) du développement de jeux vidéo pour le caractère exceptionnel de sa carrière et de ses créations, à été remis par Mme Roselyne Bachelot, Ministre de la Culture à Éric Chahi, game designer et CEO du studio Pixel Reef.
Le Pégase de la personnalité de l'année, récompense qui salue le travail et l'influence d'une personnalité du jeu vidéo sur l'année 2020, a été remis par Lévan Sardjevéladzé, Président du Syndicat National du Jeu Vidéo à Adrien Nougaret (ZeratoR), animateur, streameur et vidéaste et organisateur de l'événement à but caritatif Z Event.

Des personnalités du jeu vidéo, des médias et de la culture ont également pris part à ce show : Jamy Gourmaud, Samuel Etienne, Mr Poulpe, PV Nova, Mark Daumail - Cocoon, Mickaël Newton (Loisirs Numériques), Jennifer Lufau (Afrogameuses), Jean Zeid. Des capsules vidéo ont mis en avant des studios français de renom et plusieurs exclusivités mondiales ont également été dévoilées lors de l'émission.

Le SNJV tient à remercier les partenaires Amazon Game Tech, la Société Générale, le Groupe Audiens, le Centre National de l'Image animée et le Ministère de l'Economie, des Finances et de la Relance, les membres bienfaiteurs de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo (Claire et Thibaud Zamora, Cédric Lagarrigue, Jean-Nicolas Vernin, Romain De Waubert, Oskar Guilbert, Lévan Sardjevéladzé), 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 2022 en présentiel.

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.

©Lora Barra

©Lora Barra

Le Monde

Cérémonie des Pégases : « Microsoft Flight Simulator » rafle la mise aux « Césars du jeu vidéo »

Europe 1

Pégases 2021 : Microsoft Flight Simulator sacré meilleur jeu vidéo français de l'année

Le Parisien

Flight Simulator, Ordesa, Tell me why.... Découvrez le palmarès des Pégases, les Césars du jeu vidéo

JV

News événement Pégases 2021 : Flight Simulator, Streets of Rage 4, Haven... La liste des vainqueurs

LES ACTIONS DE L'ACADÉMIE

La semaine portfolio review

A l'initiative des élu(e)s du collège Image et Son, **Anna Bressan** et **Michael Peiffert**, s'est tenue la toute première édition de la semaine portfolio review de l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo du 14 au 18 juin 2021. Ce sont **12 professionnelles et professionnels** qui ont pu consacrer un peu de leur temps pour faire des retours qualitatifs et constructifs des portfolios des **28 étudiantes et étudiants** des écoles du Réseau des Formations aux Métiers du Jeu Vidéo.

Les podcasts

Le podcast des Conversations des Pégases a été conçu et est animé par **Jean Zeid**, élu titulaire du collège honoraire afin de faire entendre les créatrices et les créateurs, nommé(e)s et lauréat(e)s de la Cérémonie des Pégases, sur leurs préoccupations lors d'entretiens au long cours.

Le tout premier épisode reçoit **Jean-Luc Cano**, scénariste de «Life is Strange 2» (Dont Nod Entertainment), et **Sébastien Renard**, narrative director de «A Plague Tale : Innocence» (Asobo Studio).
Le deuxième épisode est avec le compositeur de musique de jeux **Olivier Derivière** (Streets of Rage 4) et le violoncelliste de l'ensemble intercontemporain **Eric-Maria Couturier**.
Le troisième épisode accueille **Jehanne Rousseau**, prix de la personnalité de l'année des Pégases 2020 et fondatrice du studio Spiders.
Le quatrième épisode donne la parole à **Miryam Houali** et **Diane Landais**, co-fondatrices du studio Accidental Queens, récompensées par un Pégase «Au-delà du jeu vidéo» lors de la Cérémonie des Pégases 2020.

La vente de charity artworks

Cet été s'est tenu la première vente d'artworks au profit de la **Bourse Jeux Vidéo**, initiative portée par l'association «Loisirs Numériques». La vente s'est déroulée en ligne du 20 juillet au 25 septembre, et a permis de récolter **5 100€**. La remise des dons s'est faite lors de la soirée du Game Camp France le 27 septembre 2021.

Les meet up des collèges

Les collèges Honoraire et Design se sont donnés rendez-vous tous les deux mois, afin d'échanger sur différents sujets d'actualités. À chaque fois c'est une quinzaine d'académiciens et académiciennes qui ont pu faire connaissance et échanger par visio lors de sessions menées par les représentants et représentantes ainsi que leurs suppléants. Cette initiative continuera en 2022.

©Jean-Marie Dufour

Retrouvez toute l'actualité du SNJV sur :

NOTRE SITE WEB

snjv
Syndicat National du Jeu Vidéo

NOS RÉSEAUX SOCIAUX

@SNJV_fr

NOTRE DISCORD

DISCORD

NOTRE LETTRE D'INFORMATIONS

inside snjv

©Jean-Marie Dufour

LES MEMBRES DU SNJV

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 :

#
52 ENTERTAINMENT
8SEC

A
ABIDING BRIDGE
ACCIDENTAL QUEENS
ACTIVDESIGN
ACUTE GAMES – BOOSTR
ADVENWORKS
ALT SHIFT
AMAZON GAME TECH
AMPLITUDE STUDIOS
ANGEL CORP
ANJUVA INTERACTIVE
ANKAMA
ARCADIA STUDIO
ARKANE STUDIO
ARTEFACTS STUDIO
ASMODEE DIGITAL
ASOBO STUDIO
ATELIER 801

B
B2EXPAND
BABAOO
BLACKNUT
BREAKFIRST
BREAKPOINT GAMES
BULWARK STUDIOS

C
CELSIUS ONLINE
CHAOS INTERACTIVE
COMPAGNIE DES MARTIN-GALES
COUCH GAME CRAFTERS

D
DA VIKING CODE
DAREWISE ENTERTAINMENT
DIGIXART ENTERTAINMENT
DODORASSIK GAMES
DONTNOD ENTERTAIN-MENT
DOTEMU
DOUZE DIXIÈMES
DOWINO

E
EMBERS
ETHEREAL GAMES
EVIL EMPIRE
EXKEE

F
FOCUS HOME INTERACTIVE
FREMEN CORP

G
G4F
GABSEE
GADDY GAMES
GADSME
GAMELOFT
GLITCHR STUDIO
GLOBZ
GOBLINZ STUDIO
GRANITIC GAMES

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

I
ISCOOL ENTERTAINMENT
ISHTAR GAMES

J
JWHY

K
KISSKISSBANKBANK & CO
KT RACING

L
LA GAMERIE
LABRASSERIE
LIGHTBULB CREW
LIONBRIDGE GAMING
LOAD INC ENTERTAINMENT
LONE STONE STUDIO
LOZANGE LAB

M
MADBOX
MAGAMES
MAGELIS
METABOLI
MI-CLOS STUDIO
MIDGAR STUDIO
MIDNIGHT CIRCUS GAMES
MILLION VICTORIES
MOONYCAT ENTERTAINMENT
MOTION TWIN
MY GEEK TALENT

N
NACON
NEOPOLIS
NOVAQUARK

O
OH BIBI
OHM GAMES
OLD SKULL GAMES
OLIVIER DERIVIERE
ONITRON STUDIO
OOM-GAMES
OPAL GAMES
OSOME STUDIO
ORELI TRANSLATION

P
PAMCHA
PASSTECH GAMES
PASTAGAMES
PERSISTANT STUDIOS
PIECE OF CAKE STUDIOS
PIXEL REEF
PLAY CURIOUS
PLAY IN LAB
PLAYTOUCH
PLUG IN DIGITAL
POLE TO WIN
POPSCREEN GAMES

Q
QUANTIC DREAM

R
REBOUND CAPITAL GAMES
RED STUDIO
REDLOCK STUDIO
REROLLED STUDIO

S
SANDFALL INTERACTIVE
SANITY CHECK
SEAVEN STUDIO
SEENAPSIS
SENTIENT ART
SHINYPIX
SHIRO GAMES
SINGULARITY INSIGHT
SLOCLAP
STORMANCER
STUDIO NYX
STUDIO PANGO

T
TA PUBLISHING
TACTICAL ADVENTURES
TAKE OFF STUDIO
TAKO STUDIO
TEAM8 STUDIO
THE GAME BAKERS
THE PIXEL HUNT
TOCC GAMES

U
UBISOFT PRODUCTION

V
VERTICAL
VOODOO
VOXLER

W
WAKO FACTORY
WILD SHEEP STUDIO
WIZAMA
WORLDSMITH SAS

X
X&IMMERSION
XTR4L1F3

Z
ZERO GAMES STUDIOS

LE RÉSEAU DES FORMATIONS AUX MÉTIERS DU JEU VIDÉO

BELLECOUR ÉCOLE
BRASSART LYON
CEPE-IAE DE POITIERS
CNAM-ENJMIN
CRÉAJEUX
E ARTSUP
EMILE COHL
ESGI
ETPA
LES GOBELINS
ICAN
INSTITUT DE L'INTERNET ET DU MULTIMÉDIA
ISART DIGITAL
LISAA
POLE IIID
RUBIKA
TELECOM PARIS TECH

LE RÉSEAU DES EXPERTS DU SNJV

AKEYA
ASSUROPTIMA – GROUPE COSMA
EXPERTS
AUDIENS
BE PLAYER ONE
BIGWHOOP
BODYGUARD
DBK AVOCATS
CRF ASSURANCES
ECODIT
FI GROUP
FIDAL
JEAN BARET
LEXCASE
MARION HALLEY
MÉDIATION
NATIXIS COFICINÉ
NEUFLIZE OBC
PINSENT MASONS
THE PAWN
SOCIÉTÉ GÉNÉRALE

www.snjv.org