

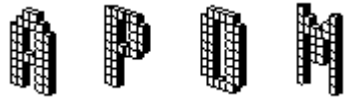
Association des Producteurs d'Œuvres Multimedia
France's National Video Game developer Association

Se transforme en

Syndicat National du Jeu Video

Synthèse de la présentation faite lors de

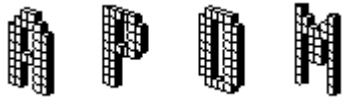
L'ASSEMBLEE GENERALE EXTRAORDINAIRE, JUILLET 2008



Historique

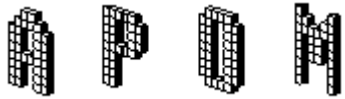
- L'APOM est fondée en 2002 à l'initiative de développeurs indépendants de jeux vidéo afin de défendre nos intérêts au niveau national et international.
- En 2005, les associations régionales LYON GAME et CAPITAL GAME rejoignent le conseil d'administration de l'APOM afin de favoriser une meilleure communication de nos actions à un niveau local.
- En janvier 2008, BORDEAUX GAME rejoint l'APOM.

L'APOM représente directement ou indirectement, plus de 100 studios de développement français.



Structure

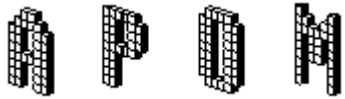
- Une association loi 1901;
- Un budget annuel de 10 000 €, cotisation majoritairement indirecte des studios *via* les associations régionales;
- Un Conseil composé de 8 membres « studios » volontaires, élus tous les deux ans par les studios lors d'une assemblée générale (dernière AG: 28/06/2006) + 1 représentant par association régionale;
- Un Président et un trésorier élus par le Conseil dans le cadre de l'AG. Le Président anime les conseils et est le porte-parole de l'association pendant son mandat;
- Tous sont volontaires, dirigent un studio, il n'y a aucun permanent.



Missions

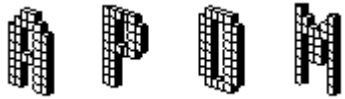
Représenter les intérêts des studios de développement de jeux vidéo :

- En intervenant auprès des ministères et des institutions concernés sur le plan national et européen ;
- Vis-à-vis de l'ensemble des intervenants financiers, afin de mieux communiquer sur les enjeux économiques de notre secteur ;
- Vis-à-vis des médias, afin que notre métier, notre culture et nos valeurs soient mieux comprises du grand public.
- Vis-à-vis des instituts de recherche et de formation, afin que nos besoins dans ces domaines soient pris en compte;



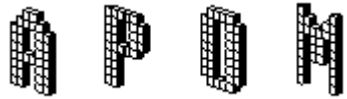
Objectifs 2006-2008

- Obtenir une reconnaissance du jeu vidéo comme forme d'expression culturelle à part entière ;
- Pérenniser les aides publiques existantes, obtenir une aide fiscale permettant de réparer la distorsion de concurrence générée par des aides publiques dans certains pays ;
- Favoriser l'émergence de formations mieux adaptées à nos besoins;
- Anticiper les risques liés au vide juridique entourant les jeux vidéo (droit d'auteurs, sociétés de gestion...);
- Participer activement à l'émergence d'une association Européenne permettant de relayer nos efforts au niveau de l'U.E..



Résultats tangibles

- Mai 2006: les ministères de l'industrie et de la culture reconduisent le FAEM; le RIAM et le RNTL s'ouvrent aux jeux vidéo;
- Sept. 2006: Le Ministre de la Culture reconnaît officiellement devant le Parlement la nature culturelle des jeux vidéo; Les créateurs de jeux vidéo peuvent prétendre à l'ordre des Chevaliers des Arts et des Lettres;
- Décembre 2006: La DG concurrence de l'U.E. ouvre une enquête publique sur la proposition de la France d'instaurer un crédit d'impôt production de 20% pour les jeux vidéo;
- Décembre 2006: L'EGDF (European Games Developer Federation) est fondée à Paris lors d'une réunion organisée par l'APOM. Elle regroupe 509 studios de développement de 10 pays européens. Les objectifs de l'EGDF sont alignés sur ceux de l'APOM.
- Février 2007: L'APOM, appuyée par le SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs), réussit à faire passer un projet de loi instituant le principe du CIP, contre l'avis rendu par le Sénat en décembre 2006.
- Décembre 2007: La DG concurrence rend un avis favorable permettant l'instauration du CIP contre l'avis de l'ISFE (Interactive Software Federation of Europe). Le débat sur la nature culturelle des jeux vidéo et la nécessité de mettre en place des aides publiques ciblées est lancé au niveau européen.
- Décembre 2007: Le parlement français adopte définitivement le CIP à compter du 1.1.2008.



Résultats tangibles

- Mai 2008: Le FAEM devient le FAJV, plus spécifiquement destiné aux jeux vidéo;
- Mai 2008: Le décret d'application de la loi sur le CIJV est publié et entre officiellement en vigueur;

OBJECTIFS DU SNJV

Les enjeux

- d'ordre juridique

Plusieurs chantiers d'importance capitale seront rouverts en 2008 par les pouvoirs publics, en particulier concernant la nature juridique des œuvres ainsi que la qualité et le mode de rétribution des auteurs de jeux vidéo;

- sociétal

Durcissement en vue de la législation en matière de distribution des jeux, mais aussi d'âge rating;

- en matière d'aide publique

Nous travaillons à la mise en place d'un compte de soutien pour le jeu vidéo, une aide structurelle sur le long terme pour le secteur à l'image de ce qui existe pour le cinéma;

- et de formation

Des efforts très importants doivent être entrepris dans ce domaine pour élever le niveau des formations (universitaires et continues) en France, dans un contexte de concurrence exacerbée au niveau Européen.

OBJECTIFS DU SNJV

Objectifs 2010

- Négocier avec le CSPLA et lobbying parlementaire afin d'aboutir à un statut juridique spécifique des jeux vidéo. S'assurer dans ce cadre lors des négociations avec les pouvoirs publics et les sociétés d'auteurs (SACEM, SACD...) que les studios restent investis des droits de propriété intellectuelle et d'exploitation les plus larges possibles...;
- ...mais aussi que les collaborateurs de création obtiennent un partage équitable des revenus d'exploitation des œuvres, avec la possibilité de créer une société de gestion adaptée si ils le désirent;
- Négocier avec tous les acteurs pour permettre la mise en place d'une mesure d'aide réellement structurelle pour la filière, comme pour le cinéma.
- Mettre en place des services pragmatiques et opérationnels pour répondre de façon optimale et réactive aux nombreuses sollicitations;
- Participer en tant qu'acteurs responsables aux débats de société sur les jeux vidéo, faire valoir en toute circonstance la position des développeurs;
- Travail de fonds sur les formations afin de les adapter à nos besoins et les rendre plus compétitives au niveau Européen;

OBJECTIFS DU SNJV

Moyens et organisation

Pour atteindre ses objectifs et défendre au mieux les intérêts des studios à une période charnière, nous préconisons une refonte urgente de la structure de notre organisation et une mise en adéquation des moyens à ses enjeux :

- Une structure de gouvernance et de communication interne et externe adaptée: transformation de l'association en un véritable Syndicat Professionnel avec un permanent et des consultants sur des problématiques précises;
- Un budget minimum « décent »: cotisation directe des studios avec une souscription annuelle cohérente;

OBJECTIFS DU SNJV

Entre 2002 et 2007, nous avons collectivement investi moins de 40 000 € dans l'APOM.

Entre les différentes aides publiques et subventions, cet investissement « rapportera » à nos structures en 2008 plus de 14 millions d'euros, soit 280 fois notre « mise »!

Nous avons démontré ces dernières années qu'en s'investissant un minimum dans la cause commune, nous étions capables de bien défendre les intérêts de notre industrie en aboutissant à des résultats concrets.

Malheureusement, les enjeux auxquels nous sommes confrontés aujourd'hui ne nous permettent plus de conserver le mode de fonctionnement qui prévalait jusqu'à présent (d'ailleurs Bien imparfait, notamment en matière de communication régulière envers les studios !).

Nous espérons que ce document vous permettra de mieux comprendre les défis qui seront à relever dans les mois à venir - dont les enjeux sont CONSIDERABLES - et que vous souscrieriez tous à la création du SNJV.