

Lettre d'informations n°9 - JUILLET 2009

Le SNJV se mobilise face aux difficultés des studios de développements français.

Présentation des mesures concrètes aux effets immédiats pour les studios

La période actuelle est extrêmement tendue pour bon nombre de nos studios adhérents.

Que ce soit les difficultés à signer des projets avec des éditeurs, les budgets de production en baisse ou encore une absence de visibilité sur le marché au delà de l'automne, les effets de la conjoncture dans le secteur du jeu vidéo empêchent les développeurs d'envisager l'avenir sereinement. De plus, vous êtes nombreux à nous faire remonter depuis quelques semaines les difficultés que vous avez à obtenir le respect par certains éditeurs de leurs engagements financiers à votre égard.

Cette situation a pour effet de tendre les trésoreries déjà fragiles de vos entreprises et pourrait, à termes, condamner une partie de notre industrie. Le SNJV se mobilise pour proposer des mesures concrètes aux effets immédiats pour vos entreprises.

Le Crédit d'impôt Jeu vidéo mobilisable dès la rentrée.

C'est à la rentrée, dans le cadre de la prochaine loi de finance, que cette mesure devrait être adoptée. Elle permettra aux studios bénéficiaires du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV) de recevoir leur financement beaucoup plus rapidement.

Pour mémoire en 2008, 45 productions de jeux vidéo ont reçu un agrément au titre du CIJV pour un montant total de production de 170 Millions d'euros, soit une aide d'environ 35 millions d'euros.

Grâce aux nouvelles dispositions légales, la mobilisation (paiement anticipé via un crédit bancaire) sera possible, permettant de solliciter auprès des établissements financiers un prêt d'un montant équivalent au crédit d'impôt obtenu, et ce, dès l'obtention de l'agrément provisoire par le CNC.

En octobre 2008, nous avons interpellé les ministères concernés et les organismes de contre garantie bancaire, tels que l'IFCIC, afin que le CIJV puisse être légalement considéré comme une créance certaine sur l'Etat français. À ce jour il ne l'est effectivement pas, rendant impossible sa mobilisation anticipée auprès d'une banque, contrairement à d'autres dispositifs de même nature, comme le Crédit d'Impôt Recherche par exemple. Nous avons été entendus, puisque le gouvernement a inséré cette disposition dans le texte de la prochaine loi de finance qui sera débattue au Parlement en septembre prochain. Nous avons pu travailler sur la rédaction de l'article concerné en étroite collaboration avec les services de l'Etat et nous assurer ainsi de la cohérence du dispositif en la matière.

On notera qu'à l'adoption de cette mesure, elle aura un effet rétroactif et permettra ainsi aux développeurs d'en bénéficier, y compris pour les CIJV obtenus antérieurement à l'adoption du texte.

Nous vous encourageons à déposer vos dossiers CIJV régulièrement et vous rappelons que le SNJV a publié un guide pratique réservé à ses membres, sur ce dispositif. N'hésitez pas à la demander !

Au sujet du CIJV toujours, nous travaillons activement dans le cadre d'une mission d'information parlementaire à l'assouplissement et à l'élargissement de ce dispositif.

C'est notre souhait de permettre à tous les studios et projets concernés de pouvoir bien comprendre ce dispositif et en bénéficier.

Organisation exceptionnelle d'une commission FAJV en novembre 2009.

Le SNJV a obtenu de la DGCIS et du CNC la tenue d'une commission exceptionnelle du FAJV fin novembre 2009

Pour mémoire le fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) a pour objectif de soutenir la recherche et développement, l'innovation et la création dans le secteur du jeu vidéo, à travers trois dispositifs d'aides:

1. Une aide à la pré-production de jeux vidéo qui vise à lever les verrous technologiques nécessaires à la réalisation du prototype d'un jeu non-commercialisable. (Avance remboursable plafonnée à 35% des dépenses de R&D, entendues comme l'ensemble des dépenses de pré production du jeu jusqu'à la réalisation d'un prototype non commercialisable). Cette aide peut atteindre plusieurs centaines de milliers d'Euros.
2. Une aide à la maquette pour des projets de jeux vidéo aux contenus éditoriaux innovants sur tous supports en ligne ou hors-ligne. (Subvention ne pouvant dépasser 50% du coût du projet et est comprise dans une fourchette de 4 000 à 20 000 euros par projet).
3. Une aide destinée aux opérations à caractère collectif

Pour permettre aux studios de ménager leur trésorerie tout en gardant mobilisées leurs équipes de production pendant cette période difficile, nous avons demandé au CNC et au Ministère de l'industrie de réunir, de façon exceptionnelle, une commission FAJV supplémentaire au mois de novembre 2009.

Le FAJV ne se réunit normalement que 2 fois dans l'année en Mai et en Octobre. L'objectif de cette nouvelle commission est de vous donner de meilleures possibilités de financer vos nouveaux concepts et d'engager de nouvelles pré-productions. Dans une période où les commandes se font rares, l'objectif est de vous permettre d'arriver à vos prochains rendez-vous éditeurs avec des projets à montrer.

Cette aide supplémentaire sera accordée aux projets sélectionnés, portant ainsi à 3 le nombre de commissions FAJV sur 2009. Vous disposerez ainsi de 2 créneaux pour présenter vos projets d'ici la fin d'année 2009. Pour rappel vous avez jusqu'au 29 août pour déposer vos projets pour la commission du mois d'octobre et a priori vous aurez jusqu'à mi-octobre pour déposer vos projets pour celle de fin novembre.

Nous vous incitons donc fortement à faire preuve de créativité et d'originalité pour présenter de bons projets dans le cadre de ce dispositif intéressant.

Le CNC accorde des délais de paiement ou des remises gracieuses sur les avances remboursables non exonérées

Le SNJV vous accompagne dans vos démarches auprès du CNC sur ce sujet.

Afin de préserver les capacités de trésorerie de vos entreprises dans cette période, alors même que vous êtes redevables des avances remboursables obtenues dans le cadre du FAEM (pour mémoire, programme précédent le FAJV actuel) et non exonérées de remboursement, nous avons obtenu l'accord du CNC pour étudier avec l'Agent Comptable des délais de paiement et la mise en place d'échéanciers au cas par cas.

Par ailleurs, si votre situation financière actuelle ou prochaine était d'une grande fragilité et donc que ce remboursement soit susceptible de mettre en péril votre société, le CNC étudiera selon les dispositions prévues par les textes une remise gracieuse qui, si elle est acceptée, vous permettra d'effacer la créance dont vous êtes débiteur.

Afin de garantir l'efficacité de ces mesures négociées avec le CNC et assurer le suivi par notre syndicat de vos dossiers, nous vous demandons de bien vouloir nous indiquer au plus tôt par email si vous êtes concernés. Nous serons à vos côtés pour appuyer vos requêtes.

Le SNJV proactif sur les nouveaux outils de financement

Au delà de ces actions de crise, le SNJV continue à se mobiliser pour que des outils de financement « projets » soient offerts à nos studios. Cela prend toujours trop de temps mais nous restons pleinement mobilisés pour des résultats rapides.

Bien évidemment ces dispositifs « projets » resteront complémentaires des partenariats classiques avec les éditeurs et des financements « structurants » avec tous les investisseurs concernés (business angels, fonds, etc.)

Deux chantiers à noter en particuliers :

- Financement inter-projets : une opportunité entre vos projets de mettre vos équipes de salariés en formation continue, leur rémunération étant prise en charge en partie par l'organisme de formation.
- Sofica : comme dans le cinéma, une opportunité d'attirer de l'argent défiscalisé dans des productions de jeux.

Pour donner une chance à ces dispositifs (et à d'autres !) d'exister, nous devons absolument avancer sur le chantier juridique pour notamment clarifier et sécuriser la chaîne de droits. C'est en effet à cette condition que l'on pourra ouvrir des outils de financement « projets », au delà des dispositifs CNC/DGCIS existants. Comme je vous l'indiquai dans notre newsletter précédente, nous reviendrons vers vous à la fin de l'été avec un guide pratique sur les méthodes contractuelles des studios de développement et le régime juridique du jeu vidéo.

Dernier sujet sur la question du financement, la compréhension par les banques, Oséo et autres organismes financiers de nos bilans et comptes de résultats. Là aussi, nous avons un grand travail de pédagogie à faire. Avec la commission finance de notre syndicat, nous prévoyons la rédaction d'un livre blanc, pour la fin de l'année, sur les méthodes comptables afin de partager, homogénéiser et faire comprendre nos pratiques.

N'hésitez pas si ces sujets vous intéressent à vous manifester auprès de votre délégué général, Julien Villedieu, les membres du conseil d'administration ou moi-même.