

SNJV  
SYNDICAT NATIONAL  
du JEU VIDÉO

RAPPORT D'ACTIVITÉS 2009

## **Le SNJV : déjà un an, des résultats encourageants mais encore beaucoup à faire !**

Fondés il y a quelques vingt ans, Epic aux Etats Unis, A2M au Canada ou Climax en Angleterre font aujourd'hui parti des plus grands studios mondiaux. On pourrait nommer bien d'autres exemples de développeurs « historiques » à succès et pérennes dans ces pays.

Si l'on peut dire que la France est un des grands pays du jeu vidéo avec des éditeurs internationaux de premier plan comme Ubisoft ou Vivendi (Activision Blizzard), nous savons tous que la réalité du développement y est quant à elle bien moins florissante. Il n'y a que trop peu de développeurs indépendants établis depuis plus de vingt ans et aucun d'entre eux n'est véritablement au rang des plus grands mondiaux, capables d'attirer les contrats des éditeurs internationaux du top 10 et de mobiliser l'attention des joueurs à travers le monde.

Bien entendu, quelques studios français plus récents sont aujourd'hui dans l'antichambre de cette cour internationale : nous nous en réjouissons mais ils sont trop peu nombreux. La majorité d'entre nous vit, grâce à quelques plus petits éditeurs français ou européens dynamiques, au gré des fortunes de chacun et aussi... du respect de l'éthique et d'une certaine maturité (ou pas, malheureusement) de nos partenaires.

Côté studios internes des grands éditeurs français, Activision Blizzard a son centre de décision en Californie et ne voit pas la France comme un pays intéressant pour ses développements et Ubisoft qui possède de remarquables équipes françaises, est bien mieux accueillie pour y prospérer dans les différentes provinces canadiennes ou en Asie qu'elle ne l'est sur son propre territoire.

Au final, un récent classement international des pays de développement de jeux vidéo (étude Raise the Game – Nesta report 2009) souligne que nous perdrons prochainement notre 5ème rang pour passer au 7ème rang mondial par le volume de productions.

Tout cela serait somme toute relatif, si on ne s'attardait sur la qualité des titres français et les ventes internationales de nos productions. Reconnaissons que si nous avons su porter, dans tous les formats; offline et online, de notables productions: elles ne sont que trop rares quand on les compare à celles venues du Royaume Uni, du Canada, des Etats Unis, du Japon ou de la Corée.

Est-ce que cette situation est une fatalité? Au SNJV, nous ne le croyons certainement pas.

Nous croyons d'abord au marché. Et nous portons beaucoup d'espoir vers les mutations du web, du mobile et des écosystèmes des consoles. Ces évolutions rebattent les cartes et recèlent de nombreuses opportunités. Elles ont été marquées depuis 5 ans dans notre pays par l'émergence de formidables sociétés, petites et grandes. D'autres studios doivent suivre la voie tracée par certaines sociétés françaises pionnières sur ces marchés. C'est dans les jeux en ligne et sur ces nouveaux modèles que se forge notre avenir. Le SNJV aura cœur de partager les expériences gagnantes, comme lors de la conférence plénière de notre Assemblée Générale du 30 Septembre. Mais le rôle du SNJV est de travailler sans relâche à faciliter le quotidien des entreprises du jeu vidéo.

Car quel que soit le secteur offline ou online, il faut reconnaître que pour un dirigeant de studio travailler avec ses équipes et ses partenaires à améliorer la qualité et le succès de ses jeux n'est pas choses aisées quand au quotidien les lourdeurs administratives, culturelles et les blocages financiers propre à notre pays se rappellent à nous et mobilisent infructueusement beaucoup trop de notre temps. Nous avons les talents, les idées, l'énergie mais on a parfois le sentiment que l'on nous demande de courir le marathon contre nos concurrents, équipés de boulets aux pieds

Alléger les contraintes, financer nos structures et mobiliser les moyens financiers pour le développement de nos projets, c'est la première mission qu'ont fixés les studios de développement lorsqu'ils ont fondé le SNJV.

C'est sur le crédit d'impôts jeux vidéo, la première mesure concrète pour laquelle nous avons œuvré sans relâche pendant sept longues années qu'est né le SNJV. Mais que pèsent les 37 Millions d'Euros versés en au total en 2008 contre (par exemple) les quelques 180 Millions d'Euros payés par la seule province de l'Ontario à Ubisoft pour

l'ouverture de son studio à Toronto? Comment se satisfaire des paramètres complexes qui régissent l'attribution de ce crédit d'impôts quand au Québec TOUTES les entreprises bénéficient d'un crédit d'impôts, plus massif, plus automatique. C'est le souhait du SNJV de militer pour véritable Crédit d'Impôt qui nous permette rapidement de revenir dans le top 5 mondial. Et il y a urgence. En ce qui concerne l'actuel CIJV, nous souhaitons qu'il soit (1) élargi aux productions de moins de 100 000 Euros, (2) plus tourné vers la jouabilité que des critères « culturels » trop étroits, (3) mieux adapté aux jeux en ligne. D'une manière plus générale, le Crédit d'Impôt doit être plus accessible, plus transparent, plus contributeur. Nous avons d'ores et déjà obtenu que la loi de finance 2010 permette la mobilisation du crédit d'impôts auprès des établissements bancaires, dès l'agrément provisoire du CNC. Nous sommes heureux de cette avancée.

De même qu'il y a urgence, à la veille du grand emprunt que le gouvernement s'apprête à lancer, de rappeler à nos responsables politiques que nous sommes une industrie d'avenir porteuse de savoir faire clefs, de compétitivité internationale et de création d'emplois. En toute logique, une partie des fonds devrait se diriger vers notre secteur sous forme de prêts participatifs, de fondation pour la création digitale ou encore de sociétés de financement de la production.

Nous explorerons enfin les pistes pour rendre plus modulables les plans de charge de nos entreprises en inventant des dispositifs adaptés comme, par exemple, un usage étendu de la formation professionnelle inter projets, qui pourrait alléger les charges salariales de l'entreprise tout en rendant plus compétitifs nos collaborateurs.

Pour rendre ces opportunités concrètes et mieux anticiper tant les mutations du contrat social avec nos équipes que l'évolution du pacte avec nos joueurs, le SNJV se mobilisera pleinement sur les sujets juridiques ayant trait au métier du développement et à la chaîne de valeur de la production de jeux vidéo. Ces sujets sont ingrats car techniques et de longue haleine mais pourtant essentiels. Les intérêts que nous défendrons y seront toujours ceux de nos entreprises et de nos collaborateurs. Nous faisons face à ceux qui entendent fragiliser ou précariser les créateurs du jeu vidéo, au nom d'idéologies inadaptées à la nature du jeu vidéo et surtout de points de vue défendant des intérêts particuliers et non l'intérêt général du secteur.

Pour toutes ces raisons, sans aller plus vite qu'il ne le faut, sans traîner non plus, nous aurons à clarifier le statut juridique du jeu vidéo et celui de nos « entreprises de création ». Urgemment cependant, nos entreprises doivent veiller à être rigoureuses et irréprochables dans leur application des contrats et usages du marché, notamment du droit collectif. Nous préparons à cet effet un « livre blanc & guide juridique » exhaustif que nous viendrons vous présenter à tous en cette fin d'année.

Enfin rien ne se crée sans effort de formation, et ce sera une mission clef du SNJV que de veiller à ce que les écoles du jeu vidéo français soient au plus haut niveau international. Notre première action sera de labelliser les établissements que nous jugerons avec objectivité, capables de nous fournir les talents dont nous avons besoin. Nous ne ménagerons pas nos efforts pour hisser nos écoles aux plus hauts standards internationaux et nous donner de meilleurs collaborateurs.

Sujets financiers, juridiques et formation de fonds, le SNJV n'oubliera pas non plus d'utiliser sa dimension nationale pour, en étroite collaboration avec les associations régionales, vous apporter des solutions pratiques au quotidien : garantie sociale du dirigeant, accès à prix compétitifs à des grands évènements internationaux comme prochainement la Game Connection ou plateforme d'échanges entre membres de même que cabinets d'avocats ciblés pour les actions de crise (recouvrement de créances et connaissance des procédures collectives).

Enfin, le SNJV, plateforme de communication de la profession vers les pouvoirs publics et le grand public sera à l'initiative de nombreuses actions pour mieux faire connaître notre secteur, ses métiers et nous montrer comme nous le sommes : responsables sur les sujets propices à la polémique comme la violence ou l'usage excessif des jeux. Nous n'aurons pas un secteur prospère sans des actions de prévention et de suivi pro-actifs sur ces sujets. C'est dans ce sens que nous avons initié l'opération « Parents aux Manettes » que nous souhaitons organiser prochainement.

C'est bardé de quelques cicatrices –depuis le temps!- mais toujours avec autant d'enthousiasme que je vous écris cette profession de foi. Nous souhaitons être jugés sur nos actes. Et vous aurez constaté que le SNJV ne ménage pas ses efforts depuis ce printemps.

Tous les membres du conseil d'administration - qui s'impliquent sans relâche - et Julien Villedieu - dont le travail de fonds et l'engagement à vos côtés doivent être soulignés - et tous ceux qui soutiennent notre action, je pense particulièrement aux associations régionales dont je remercie ici le soutien, seront au cœur de nos actions dans les prochains mois et tant qu'il le faudra, pour faire de la France un pays plus accueillant et plus facile pour le développement de jeux vidéo.

Le SNJV est votre syndicat: il n'est financé exclusivement que par vos cotisations, il n'agit que pour vous, dans votre intérêt.

Impliquez vous ! Donnez-nous vos avis, engagez vous dans les commissions finance, juridique & formation et leurs actions. Nos commissions se réuniront dorénavant au moins trois fois par ans avec tous les membres intéressés et à travers le pays. Et le conseil d'administration continuera à se tenir dans toutes les régions où le jeu vidéo prospère, à Paris certes mais tout autant à Lyon, Bordeaux, Lille, Montpellier et Marseille comme nous l'aurons fait cette année, pour vous rencontrer, vous écouter.

A très bientôt donc !

**Nicolas Gaume -Président**

# 1e Partie : Présentation du Syndicat National du Jeu Vidéo



Créé en 2008, dans la continuité de l'Association des Producteurs d'œuvres Multimédia (APOM), le SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDEO (SNJV), syndicat professionnel, rassemble :

- les entreprises de production de jeux vidéo et de programmes multimédia ludiques ;
- les personnes morales et physiques qui leur apportent un concours régulier, et notamment les créateurs indépendants, les éditeurs, les distributeurs, les organismes de formation publics ou privés ainsi que les laboratoires de recherche, publics et privés, réalisant des recherches en matière de jeux vidéo ou de technologies et techniques s'y afférant ;
- les associations professionnelles régionales œuvrant au développement de la filière jeu vidéo ;

En vue d'une meilleure connaissance, d'un meilleur développement, d'une meilleure représentation, et d'une meilleure défense de la profession et des métiers du jeu vidéo.

Le SNJV est un des membres fondateurs de l'EGDF (European Games Developers Federation) qui représente les développeurs de jeux vidéo indépendants en Europe.

## **1. Monographie du Syndicat National du Jeu Vidéo**

Syndicat professionnel enregistré à la préfecture de Paris, le 15 novembre 2008 sous le numéro 20583.

95 membres actifs au 31 août 2009:

- ✓ 73 studios de développement
- ✓ 7 éditeurs de jeux vidéo
- ✓ 4 entreprises de middleware
- ✓ 3 entreprises prestataires de services
- ✓ 6 associations régionales d'entreprises représentant une centaine d'entreprises
- ✓ 2 organismes d'enseignement

La liste complète des adhérents est accessible en permanence sur le site internet du syndicat : <http://www.snjv.org>

Un logo distinctif permet de distinguer les membres du syndicat :



Le financement de l'organisation est entièrement assuré par les cotisations des entreprises et des autres membres.

### **Composition du Conseil d'administration :**

Le Syndicat National du Jeu Vidéo est administré par un Conseil d'administration composé de membres élus pour deux ans par l'Assemblée Générale des adhérents.

Participent également aux réunions du Conseil les représentants des [associations professionnelles régionales](#) qui œuvrent au développement de la filière jeu vidéo.

### **Collège Membres Actifs:**

- \* KYLOTONN (Roman Vincent)
- \* SC2X - MAD MONKEY STUDIO (Fabrice Carré)
- \* MIMESIS REPUBLIC (Nicolas Gaume)
- \* BIP MEDIA (Thierry Platon)
- \* LOADINC (Denis Bourdain)
- \* MEKENSLEEP (Olivier Lejade)
- \* QUANTIC DREAM (Guillaume de Fondaumière)
- \* EUGEN SYSTEM (Cédric Ledressay)
- \* PHOENIX INTERACTIVE (Pierre Mousson)

**Collège Membres Associés:**

- \* ANUMAN INTERACTIVE (Alain Milly)
- \* FOCUS HOME INTERACTIVE (Cédric Lagarrigue)

**Collège Sympathisants:**

- \* AFJV (Emmanuel Forsans)

**Associations Régionales :**

- \* BORDEAUX GAMES (Pascal Jarry)
- \* CAPITAL GAMES (Patrick Pligersdorffer)
- \* GAMESUD (Thierry Platon)
- \* GAME IN (Benoît Clerc)
- \* LYONGAME (Laurent Bénadiba)
- \* PIXLR (Stéphane Urbinati)

**Président du Conseil d'Administration:**

- \* Nicolas GAUME – Président MIMESIS REPUBLIC (president@snjv.org)

**Trésorier:**

- \* Denis Bourdain – Gérant LOADINC (tresorier@snjv.org)

**Délégué Général:**

- \* Julien Villedieu (dg@snjv.org)

## **2. Dates clés :**

**Juillet 2008** : transformation de l'APOM en SNJV et élection des administrateurs pour 2 ans renouvelables. Nomination de Guillaume de Fondaumière au poste de Président du SNJV et de Denis Bourdain au poste de Trésorier.

**Septembre 2008** : Appel à cotisations auprès des entreprises de la filière.

**Octobre 2008** : premiers rendez-vous de sensibilisation avec les responsables politiques.

**15 novembre 2008** : immatriculation du SNJV à la Préfecture de Paris.

**17 novembre 2008** : embauche de Julien Villedieu en qualité de Délégué Général.

**Décembre 2008 :** Création de l'identité visuelle du SNJV et mise en ligne du site Internet.

**Janvier 2009 :** Définition de la feuille de route du SNJV et création des commissions thématiques du SNJV « Emploi et Formation », « Juridique » et « Financement ».

**Février 2009 :** Publication du guide pratique sur le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo.

**Mars 2009 :** rendez-vous avec le cabinet de Nathalie Kosciusco-Morizet, secrétaire d'état au numérique et le cabinet de Luc Chatel, secrétaire d'état à l'industrie.

**Avril 2009 :** Le SNJV obtient le retrait de l'amendement 183 qui visait à apposer un message de prévention sanitaire sur les jeux vidéo. Création du comité de vigilance pour répondre à la stigmatisation systématique de notre secteur. Rendez-vous avec le cabinet de Roselyne Bachelot, Ministre de la Santé, de la jeunesse et des sports.

**Mai 2009 :** Elaboration des propositions de la profession pour faire évoluer le dispositif du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo. Rendez-vous avec les secrétaires nationaux en charge de la culture et des nouveaux médias des principaux partis politiques français. Démission de Guillaume de Fondaumière (annoncée dès sa nomination en juillet 2008) et nomination de Nicolas Gaume à la Présidence du SNJV.

**Juin 2009 :** Création du médiateur avec le SELL, Mise en place d'actions ponctuelles pour aider les entreprises en difficultés. Mobilisation forte du SNJV dans le cadre de l'appel à projets « Serious Games » du gouvernement.

**Juillet 2009 :** Publication de l'étude sur la formation initiale dans le secteur du jeu vidéo. Audition par la commission des finances de l'assemblée nationale sur l'évolution du CIJV.

**Août 2009 :** Obtention par le SNJV de la 3<sup>e</sup> commission FAJV pour 2009 et lancement de l'assurance chômage pour les dirigeants d'entreprises adhérentes au SNJV.

**Septembre 2009 :** Publication des 2 mémentos pratiques sur la gestion des difficultés financières des entreprises : « les procédures collectives » et « le recouvrement de créances ». Création de l'observatoire du jeu vidéo avec le CNC. Plus de la moitié des projets retenus dans le cadre de l'appel à projets Serious Games sont portés par des studios de développement de jeux vidéo.

**Octobre 2009 :** rendez-vous prévus avec les ministres de la culture et de la communication, de l'économie numérique et de l'industrie afin de proposer les conditions d'un développement de l'industrie du jeu vidéo en France. Remise d'un livre blanc sur le jeu vidéo et le grand emprunt.

### 3. Actions actuellement en cours :

- Lancement de l'observatoire français du jeu vidéo en partenariat avec le CNC (communication prévue en décembre 2009)
- Lobbying actif et soutenu auprès des députés et des ministres concernés visant à assouplir les conditions d'éligibilité au CIJV, et à faire évoluer le dispositif au regard du marché du jeu vidéo en ligne
- Ouverture de la procédure d'agrément des formations initiales aux métiers du jeu vidéo et publication de la charte d'engagements réciproques
- Publication du guide pratique sur le régime juridique du jeu vidéo
- Rédaction du livre blanc comportant les propositions du SNJV dans le cadre de l'emprunt national
- Création d'une marque pour la promotion de la filière jeu vidéo à l'international
- 1ere édition de la manifestation : « les parents aux manettes »
- Mise en place d'un classement des meilleurs éditeurs dans leur relation avec les développeurs français dont les résultats seront communiqués lors de la Game Connection Lyon

### 4. Communication & relations presse :

En quelques mois seulement, le Syndicat National du Jeu Vidéo a mis en place une communication basée sur les propositions et recommandations des professionnels du jeu vidéo dans les différents domaines d'activités travaillés.

#### La création de l'identité visuelle du SNJV :



La création d'une identité visuelle propre a permis au SNJV d'exister dans le paysage français du jeu vidéo et d'affirmer une identité aujourd'hui reconnue.

**Les relations presse :**

Rendez-vous presse, communiqués, interviews, tribunes.

Les communiqués de presse (une dizaine sur l'année) ont généré de très nombreuses retombées dans la presse spécialisée française et internationale mais aussi dans la presse économique généraliste.

**Quelques communiqués de presse diffusés cette année :**

*« Lettre ouverte à Mme la Ministre de la santé et des sports »*

*« Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) se félicite du retrait de l'amendement qui prévoyait l'apposition d'un message à caractère sanitaire pour les jeux vidéo »*

*« Le SNJV dénonce fermement la mise en cause des jeux vidéo dans deux affaires dramatiques récentes et annonce la création d'un COMITE DE VIGILANCE »*

*« Appel à projet « Serious Gaming » du gouvernement : une opportunité pour les professionnels du jeu vidéo »*

*« Le SNJV réagit aux résultats de l'appel à projets serious gaming du gouvernement et appelle à un soutien du secteur du jeu vidéo »*

L'intégralité des retombées presse est consultable en ligne sur le site Internet du syndicat.

**Le site Internet [www.snjv.org](http://www.snjv.org):**



La création du site internet a aussi été une étape importante de notre développement. Conçu comme une vitrine sur la filière et sur les entreprises, le site a aussi été pensé de façon à permettre la mise en avant rapide des communications du syndicat à la presse ou aux internautes.

Il comprend les rubriques suivantes :

- Une vitrine sur les entreprises du secteur et leurs actualités structurelles et de productions
- Une fenêtre sur l'activité en région et à l'international : événements, news, etc...
- Un espace d'information sur l'état du secteur et la conjoncture
- Un lieu d'expression des points de vue sur notre industrie
- Un espace de communication institutionnelle pour le SNJV : relation presse, publications, positions etc...

Dernièrement, un compte twitter a également été créé de façon à permettre aux internautes de suivre les activités du SNJV.



### Rapport d'audience du site Internet :

Le site Internet du SNJV a généré en 6 mois, un trafic de plus de 9 000 visiteurs uniques qui restent en moyenne 4 minutes sur notre site web et qui effectuent plus de 25 000 visites et représentent 80 000 pages vues.



### **Les études, les guides pratiques et les rapports:**

Crédit d'impôt jeux vidéo, formation initiale, mémentos juridiques pratiques, observatoires, sont autant de sujets que nous avons traités sous la forme de documents officiels internes ou pour diffusion externe.

Ces publications et études du Syndicat, proposées durant l'année écoulée ont également permis de nombreuses mises en relations fructueuses.

### **La communication interne :**

Le Conseil d'administration informe régulièrement ses membres des décisions prises et des sujets traités au sein de l'organisation. Cette communication s'effectue par le biais

des lettres d'information mensuelles et des informations spéciales adressées aux membres au gré des actualités.



Plus d'une quinzaine de lettres et d'informations spéciales ont été adressées en exclusivité aux membres du SNJV.

## 5. Les services aux adhérents :

Le SNJV a mis en place des services concrets à destination des ses membres.

- ✓ **L'assurance chômage pour les dirigeants d'entreprise dans le secteur du jeu vidéo :**

*(Voir fiche descriptive en annexe)*

Cette garantie permet de couvrir les risques de perte d'emploi pour les mandataires sociaux et dirigeants.

A l'heure actuelle, les dispositifs classiques proposés par les différentes compagnies d'assurances ne garantissent pas une couverture suffisante et adaptée pour nos

membres.

Sur la base d'un cahier des charges élaboré par le SNJV, plusieurs spécialistes de l'assurance ont été consultés afin d'obtenir l'offre la mieux adaptée aux contraintes et spécificités de nos entreprises. La Garantie chômage pour les dirigeants adhérents du SNJV est donc désormais disponible!

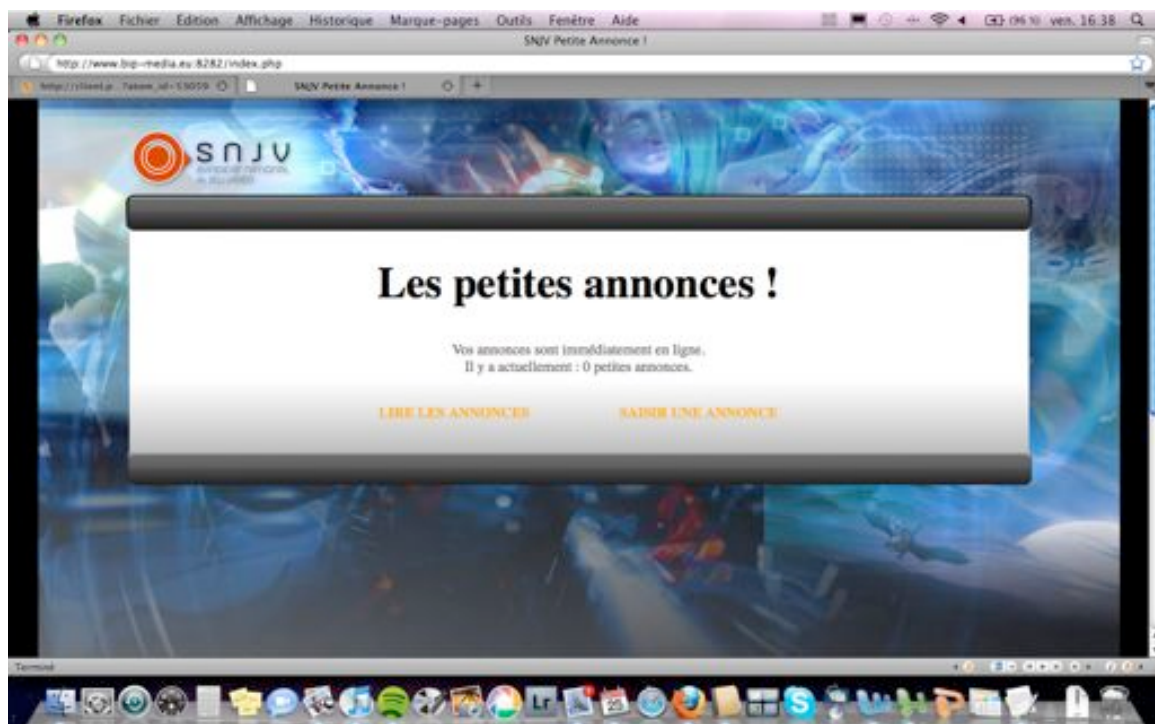
Cette garantie est intéressante pour plusieurs raisons :

- elle offre des montants de garantie et des durées d'indemnisations optimales au regard du montant des primes,
- Normalement accessible qu'aux adhérents des organismes patronaux Medef et Cgpm (donc sous condition de cotisations) elle est désormais ouverte aux adhérents du SNJV,
- Elle est proposée par la GSC, organisme paritaire qui garantit, lors du traitement des demandes d'indemnisations, une bonne prise en compte des statuts de dirigeants d'entreprises.

Notre partenaire d'assurances, le cabinet CRF, a mandaté un interlocuteur dédié pour nos membres, intéressés par cette garantie.

✓ **Création de la plateforme d'échanges du SNJV destinées aux adhérents :**

Un système de petites annonces et de bourse d'échanges pour les adhérents afin d'échanger, vendre et acheter des prestations ou du matériel.



✓ **Négociations d'avantages tarifaires pour les adhérents sur des événements du secteur :**

Game connection, Games2TV2Games Summit (Mipcom), Assises du Numérique, Digiworld Summit, etc...

## **6. Les Publications du Syndicat :**

✓ **Guide pratique sur le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo**

Le parlement français a adopté en Mai 2008 le dispositif du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo qui permet sous conditions, aux producteurs de jeux vidéo, de bénéficier d'un crédit d'impôt équivalent à 20% de leurs dépenses de productions engagées sur un jeu vidéo éligible au dispositif.

Le Syndicat National du Jeu Vidéo a rédigé un guide pratique complet à l'attention exclusive des adhérents qui souhaitent bénéficier de ce dispositif. Ce dossier met en avant les éléments de vigilance auquel tout déposant doit veiller afin de maximiser ses chances d'agrément.

Le SNJV a par ailleurs assuré le suivi d'un nombre important de dossiers déposés par ses membres auprès de la commission du CNC

✓ **Mémento pratique sur le recouvrement de créances**

Quoi de plus naturel que de réclamer le paiement d'une facture due ? L'exercice peut pourtant se révéler pénible, voire impossible, si l'on ne prend pas quelques précautions élémentaires. Il ne faut pas oublier en effet que notre système judiciaire privilégie les droits de la défense, donc ceux du débiteur, et ce ... aux dépens du créancier.

De plus dans notre secteur, il est souvent difficile de négocier de façon équilibrée les contrats de prestations car les rapports de force sont souvent dictés par la réalité du marché et la capacité de financement des parties engagées en pourparlers.

Le recouvrement en tant que tel ne représente que le dernier tiers d'un processus qui sera définitivement compromis si les deux premières étapes ont été négligées. Le SNJV a

rédigé avec la collaboration active de Me Poupat, avocat spécialiste du règlement des différends commerciaux, un mémento pratique relatif aux éléments indispensables que sont le contrat, les pièces intelligibles et la procédure judiciaire.

✓ **Mémento pratique sur le règlement des difficultés des entreprises**

Partant du constat que nombreuses sont les entreprises démunies sur les solutions de règlement de leurs difficultés, le SNJV a élaboré avec le concours actif de Me Manseau, spécialiste des procédures collectives, un mémento pratique visant à faire la lumière sur toutes les solutions offertes aux entreprises qui se retrouvent dans ces situations délicates.

✓ **Guide pratique sur le régime juridique du Jeu Vidéo**

En réponse à l'insécurité juridique qui pèse sur le secteur du jeu vidéo à l'heure actuelle, le SNJV a élaboré un ouvrage complet qui fait un état du droit actuellement en vigueur, de la position de la jurisprudence et qui propose une ébauche de code des usages de la profession sur ce sujet.

Des solutions concrètes sont également proposées aux entreprises pour gérer la relation contractuelle avec les salariés des studios de développement.

# 2<sup>e</sup> Partie :

## Bilan des actions réalisées en 2008 - 2009



Le SNJV a défini en début d'année, 4 grandes thématiques d'actions :

- le financement des entreprises et de la production de jeux vidéo
- l'élaboration d'un régime juridique du jeu vidéo
- l'emploi et la formation
- la communication sur le secteur, les métiers et les créateurs

Durant l'exercice écoulé, nos opérations ont été menées par les commissions en charge des différents sujets.

## 1. Financer son entreprise, ses productions

La question de l'accès aux financements est double. Elle concerne le financement des entreprises pour améliorer notamment les fonds propres, mais aussi le financement de la production. Et les mécanismes privés tel que le crédit bancaire ou publics à travers les financements Oseo, Fonds d'aide au Jeu Vidéo, Crédit d'impôt Jeu Vidéo, CIR, JEI, sont nombreux. Mais la spécificité de la chaîne de valeur du jeu vidéo, les contraintes de marchés ou encore l'évolution des métiers oblige également à penser de nouveaux mécanismes de financement spécifiques.

La commission financement a entrepris plusieurs actions avec pour objectif d'optimiser les dispositifs actuels mais aussi d'élaborer de nouveaux mécanismes.

- ✓ **Optimisation du CIJV et propositions d'évolution du dispositif en considération des évolutions structurelles de notre industrie**

*Le bilan chiffré du dispositif sur 2008 figure en annexe de ce rapport.*

### Optimisation du dispositif pour les studios ayant déposé leurs dossiers fin 2008 :

La première action concrète du SNJV dans ce domaine s'est déroulée à la fin d'année 2008. Une vingtaine de studios ont saisi le SNJV en raison de difficultés d'interprétation de leurs dossiers à la lumière des critères du CIJV.

Le SNJV a donc appuyé les demandes des entreprises. Cette démarche de soutien permanent se poursuit durant toute l'année auprès des développeurs grâce à un dialogue permanent avec les membres de la commission du CNC.

#### Evolution du CIJV au regard du jeu vidéo en ligne et assouplissement des critères d'éligibilité :

Le SNJV a travaillé avec les acteurs du marché en ligne à l'élaboration d'un argumentaire détaillé pour proposer une évolution du dispositif en considération des spécificités du marché online. Sur ce même thème, le SNJV a été auditionné par la commission des finances de l'assemblée nationale dans le cadre d'une mission d'information demandée par le député Patrice Martin-Lalande.

En considération du contexte économique actuel, nous avons aussi pris l'initiative de sensibiliser les ministres compétents afin que les évolutions du CIJV que nous réclamons puissent se faire dès 2010 en inscrivant ces évolutions dans le projet de loi de finance 2010. Ainsi, Christian Estrosi, secrétaire d'état chargé de l'industrie, Nathalie Kosciusco-Morizet, secrétaire d'état en charge de l'économie numérique et Frédéric Mitterrand, ministre de la culture et de la communication, ainsi que leurs prédécesseurs, ont reçu un courrier de demande d'audience du SNJV sur ce sujet et plus globalement sur le contexte économique actuel du secteur. Le remaniement ministériel du mois de juin 2009 a rebattu les cartes mais les cabinets ministériels des responsables politiques actuellement en poste sont tous revenus vers nous et des rendez-vous sont prévus en octobre.

Le député Patrice Martin-Lalande, a également saisi le ministre des PME, Hervé Novelli et le rapporteur du budget de cette requête.

A ce stade, le SNJV maintient une forte pression pour que ce dispositif qui ne bénéficie qu'à moins de 30% des entreprises françaises puisse évoluer.

#### Mobilisation anticipée du CIJV

Grâce à l'intervention du SNJV, le gouvernement a fait inscrire dans le projet de loi de finances 2010, un projet de loi qui permettra de mobiliser de façon anticipée auprès d'un établissement bancaire le montant du CIJV .

Cette mesure est importante car elle devrait permettre aux studios bénéficiaires du CIJV de recourir au crédit bancaire pour couvrir des besoins en trésorerie, dans l'attente du versement des sommes par l'Etat.

✓ **Propositions de nouveaux mécanismes de financement de la production :**

Rappelons-le le CIJV ne bénéficie qu'à 30% de l'industrie. Cela reste très insuffisant au regard des besoins en financement de la production des studios français. Le SNJV s'est employé durant cette année à réfléchir aux meilleures solutions de financement de la production et des entreprises. La question du compte de soutien a bien évidemment fait l'objet d'études approfondies. Les sociétés de financement de type SOFICA ont aussi fait l'objet de recherches. Ces deux dispositifs font toujours actuellement l'objet de débats et de discussions avec les responsables politiques et les organismes qui financent aujourd'hui le secteur du jeu vidéo.

Dans le contexte actuel de la mise en place début 2010 d'un emprunt national, il est d'ailleurs question de la mobilisation d'une partie des fonds au profit de la filière numérique. Après les récentes déclarations de quelques membres du gouvernement ou de la majorité présidentielle selon lesquelles le jeu vidéo devait être aidé via l'emprunt national, le SNJV a élaboré un livre blanc qui reprend les mesures phares pour accompagner le développement de l'industrie du jeu vidéo.

Le SNJV défend dans ce document à paraître, la mise en place de quasi fonds propres pour les sociétés du secteur du jeu vidéo.

Mais étant donné la difficulté à obtenir actuellement des statuts fiscaux dérogatoires, le SNJV propose également, dans le contexte de cet emprunt national, la création d'une fondation de la culture digitale du divertissement afin de permettre à des créateurs adossés à des entreprises ou des laboratoires, de faire émerger des projets qui pourront être soutenus financièrement. Cette fondation pourra irriguer plus largement que la filière jeu vidéo mais répond à la tendance actuelle de diffusion massive des contenus digitaux de divertissement. Les collectivités locales seront sollicitées pour abonder financièrement dans ces projets. Cette fondation aurait une mission principale de stimulation de la création dans le secteur du jeu vidéo mais aussi de diffusion auprès du public. La seconde mission sera plus centrée sur les questions d'analyse et de compréhension de ces cultures et de leur monde de constitution et de structuration.

D'autres propositions telles que la mise en place d'un véritable crédit d'impôt jeux vidéo sont évoquées dans ce document qui sera présenté en octobre à la commission sur les priorités d'investissement stratégiques du grand emprunt.

✓ **Optimisation du FAJV et création exceptionnelle d'une 3<sup>e</sup> commission en décembre 2009 :**

L'évolution en 2008 du FAEM en FAJV a permis une augmentation du montant des aides consacrées aux productions de jeux vidéo. Mais le montant annuel de ce fonds (environ 3,5 millions d'euros par an) reste extrêmement faible en comparaison des sommes injectées par le Canada et la Corée, notamment. Si le SNJV œuvre dans le sens de la création d'un mécanisme de soutien financier automatique de la production, il est également essentiel de veiller à la bonne application des dispositifs actuels, aussi perfectibles soient-ils.

Et dans le contexte de crise actuelle, il est nécessaire d'apporter une réponse concrète aux développeurs de jeux vidéo à travers un mécanisme simple, permettant de financer des maquettes, des prototypes ou encore des pré productions. C'est la raison pour laquelle le SNJV a proposé au CNC, dès le mois de juin 2009, que la commission FAJV puisse se réunir une 3<sup>e</sup> fois d'ici la fin d'année afin de permettre aux studios de présenter des projets et ainsi disposer de maquettes qui pourront être rapidement présentées à des donneurs d'ordres. L'effet escompté est alors de permettre aux studios de faire travailler les équipes de productions dans les périodes où les carnets de commandes sont vides.

Le CNC a accepté ce principe et une 3<sup>e</sup> commission est donc fixée au 17 décembre 2009.

✓ **Moratoire sur les demandes de remboursement des avances remboursables consenties par le CNC dans le cadre du FAJV et demandes de remises gracieuses.**

Dans le contexte de la crise actuelle, certains studios de développement ont eu à connaître des demandes de remboursement des avances remboursables consenties par le CNC dans le cadre des commissions FAJV antérieures. Pour ne pas ajouter aux difficultés actuelles, le SNJV a demandé au CNC, qui l'a accepté, un moratoire pour que des délais de paiements et des remises gracieuses soient consentis aux studios qui justifient de graves difficultés financières.

✓ **Création d'un guichet de médiation pour régler les différends entre éditeurs et développeurs de jeux vidéo :**

Certains marchés de notre industrie traversent aujourd'hui des moments difficiles. Et en cascade, des invendus aux difficultés de paiement, les délais s'allongent, la trésorerie de nos entreprises se tend. Inévitablement les relations entre éditeurs et développeurs souffrent.

Nous pensons que notre profession a plus à gagner en gérant ces difficultés ensemble. Notre secteur peut démontrer sa maturité par le dialogue constructif plutôt que par la confrontation immédiate.

C'est pour cela que nous créons un guichet de médiation qui peut être sollicité à [mediateur@sell.fr](mailto:mediateur@sell.fr). Face aux difficultés que les éditeurs et développeurs pourraient vivre ces prochains mois, Georges Fornay et Nicolas Gaume veilleront, en toute confidentialité, à donner une chance à la conciliation dans leurs relations.

Chaque éditeur rencontrant des difficultés de paiement ou chaque développeur rencontrant des difficultés à se faire payer pourra ainsi solliciter ce guichet pour trouver des solutions de médiation, préventivement ou en début de crise.

Une chance d'éviter des conflits juridiques, coûteux et stériles. Et préserver la vitalité de notre tissu économique.

✓ **Soutien de la filière jeu vidéo dans le cadre de l'appel à projet Serious Games**

En mai dernier, le secrétariat d'état à l'économie numérique a déclaré vouloir débloquent, dans le cadre du plan de relance numérique, 30 millions d'euros pour le développement du Serious Gaming.

Le SNJV a eu l'occasion d'exprimer le point de vue des développeurs de jeux vidéo en félicitant le gouvernement pour cette initiative tout en restant extrêmement vigilant sur les retombées réelles pour notre secteur. Nous souhaitons que la mesure ne soit pas détournée de son objectif principal, à savoir, renforcer la filière jeu vidéo en France et à confirmer le développement des multiples usages du jeu vidéo.

Les résultats de cet appel à projets ont été communiqués mi-septembre. Avec plus de la moitié des projets retenus qui ont été présentés par des entreprises de la filière jeu vidéo, le SNJV a pu constater que sa mise en garde avait été entendue par le gouvernement. Mais le SNJV en a également profité pour inciter le gouvernement à ne pas en rester là et à soutenir sans complexe le jeu vidéo en mettant en place rapidement un dispositif de soutien clair et automatique de la production. Car il est désormais devenu indispensable, à la lumière de la concurrence accrue du Canada et de la Corée, que notre pays se dote enfin d'un tel mécanisme.

## **2. Sécuriser notre environnement juridique**

Le SNJV s'est fixé dès l'origine de sa création un objectif majeur consistant dans l'établissement d'un régime juridique adapté au secteur du jeu vidéo. L'intention claire du gouvernement, affirmée à travers le plan France Numérique 2012, de réfléchir à cette question afin d'aboutir à un environnement juridique sécurisé a aussi encouragé nos travaux dans cette direction.

La DGCIS (Ministère de l'industrie) a engagé des discussions informelles au début de l'été avec certains interlocuteurs dont le SNJV.

Dans le même temps, les dernières décisions jurisprudentielles rendues sur ce sujet (Arrêt Cryo de la Cour de Cassation du 25 juin 2009) consacrent une approche complexe ne tenant pas compte des spécificités économiques de notre secteur. En prenant en considération les recommandations du CSPLA, formulées en 2005, le SNJV a élaboré un guide pratique sur ce sujet à l'attention de ses adhérents.

- ✓ **Publication de 2 mémentos pratiques en lien avec les difficultés des entreprises et mobilisation d'une cellule juridique regroupant des spécialistes des difficultés des entreprises :**

Parce que le droit est une matière complexe, le SNJV a souhaité permettre aux studios de développement de bénéficier d'un éclairage pratique sur les procédures de recouvrement de créances mais aussi sur le règlement judiciaire des difficultés des entreprises.

Deux ouvrages pratiques ont donc été adressés en août et septembre derniers aux adhérents.

### **3. La qualité de nos équipes**

Le SNJV a lancé au premier semestre 2009, une enquête sur la formation initiale dans le secteur du jeu vidéo. Les résultats de cette enquête, publiés en juillet dernier, ont permis de dresser un état des lieux des usages en matière de recrutement et de répertorier les cursus privilégiés au sein des entreprises françaises. Il en ressort que 75% des salariés du secteur ont une formation supérieure (post-bac). Pour 63% des recruteurs, le niveau d'étude est un paramètre important, voire très important pour 13% des répondants. L'expérience est quant à elle un paramètre jugé très important par 58% des personnes interrogées et important pour 35% d'entre elles.

Pour résumer, les professionnels du secteur du jeu vidéo rappellent qu'il est fondamental de faire mieux connaître les formations spécialisées aux entreprises en créant plus de liens entre les formations et les entreprises à tous les niveaux (cursus, pédagogie, jurys, enseignement,...), que les diplômés soient plus spécialisés et plus

proche du monde de l'entreprise et que les cursus puissent être adaptés aux évolutions technologiques et de marché. Mais le SNJV rappelle également que les étudiants doivent être mieux orientés et il faut leur permettre de pouvoir choisir leurs formations en fonction de critères objectifs. C'est dans cet objectif que la commission emploi et formation SNJV a défini sa feuille de route. Après une première réunion des organismes de formation qui aura permis de présenter les résultats de l'étude et d'engager les premiers échanges sur ce sujet fondamental, le SNJV a présenté la démarche de labellisation des formations qui sera lancée dès le mois d'octobre prochain.

A compter de cette date les organismes de formation pourront donc demander l'agrément de leurs formations par les professionnels du jeu vidéo. Les formations devront répondre à un certain nombre de pré requis, d'objectifs et respecter un cahier des charges. Si l'agrément est attribué, les organismes d'enseignement pourront s'en prévaloir dans leurs communications. Mais la contrepartie sera réelle puisque les organismes signeront une charte d'engagement afin de permettre une implication constante de professionnels dans les formations mais aussi de garantir le respect des engagements pris dans le cadre de cet agrément.

## 4. Communiquer sur notre secteur

Face aux attaques régulières dont est victime notre secteur, le SNJV a décidé de mener plusieurs actions.

### **Constitution d'un comité de vigilance :**

Composé de personnalités d'horizons divers, cet organe non institutionnel a la charge de proposer une vision objective sur les créations, l'industrie du jeu vidéo et son impact social, sociétal et économique.

Le comité de vigilance est en veille permanente sur l'actualité et proposera par voie de communiqué des réponses argumentées aux informations erronées ou subjectives livrées dans les médias. Ces réponses pourront aller jusqu'à la mise en œuvre d'une action judiciaire.

Mais ce comité a aussi une mission de sensibilisation et d'information et produira à moyen terme un livre blanc sur le jeu vidéo dans lequel les idées reçues seront largement combattues.

Composition du comité :

- Yann Leroux, psychologue, membre de l'Omnsh et de l'International Society for Mental Health Online
- Julien Chièze – Journaliste, rédacteur en chef de Gameblog.fr
- Laurent Checola – Journaliste au Monde, rédacteur en chef de Playtime.fr
- Jean-Pierre Quignaux – Conseiller multimédia UNAF, membre de la commission PEGI
- Eudes Ménager de Froberville - Neurologue
- Thibault Verbiest – Avocat aux barreaux de Bruxelles et Paris
- Nicolas Gaume, président du SNJV
- Julien Villedieu, délégué général du SNJV

**Organisation de l'événement « les parents aux manettes »**

Le but de cette journée de conférences organisée en partenariat avec le SELL est de répondre à l'anxiété des parents/conjoints face à la pratique des jeux vidéo de leurs enfants ou de leurs proches en livrant des clés de compréhension et d'action. Nous présenterons la diversité des jeux et des joueurs, approfondirons les différents types d'expériences, pour en déchiffrer les codes, les règles et les impacts sur les joueurs. Des experts médicaux et des créateurs interviendront pour faire comprendre les bonnes et les mauvaises pratiques du jeu. Cette journée enfin, laissera une large part au partage d'expériences entre parents et conjoints à travers des tables rondes et des ateliers.

## **5. Le SNJV dans son environnement :**

Le SNJV évolue au sein d'une industrie mouvante et d'un environnement changeant.

De nombreuses structures évoluent à ses côtés pour accompagner et structurer le développement de la filière jeu vidéo en France.

Et le SNJV travaille en collaboration permanente avec les différents partenaires identifiés. Ainsi, les associations régionales se réunissent tous les 2 mois sous l'égide du SNJV, pour permettre un partage d'informations et d'expériences. 4 réunions se sont déroulées cette année avec les associations Capital Games, Lyon Game, Gamesud, Game In et Bordeaux Games et les pôles de compétitivité Imaginove et Cap Digital.


\*\*\*\*\*

# Annexes :



LES DROITS DE REPRODUCTION / ALL RIGHTS RESERVED.  
ce's œuvre est une œuvre déposée de la société GIGAWATT ANIMATION  
sa reproduction/reproduction est: sans autorisation.

## L'assurance chômage dédiée aux dirigeants membres du SNJV



**L' Assurance Chômage dédiée aux Dirigeants membres du SNJV**  
De nombreux facteurs peuvent entraîner la perte d'emploi d'un dirigeant. Le SNJV présente par l'intermédiaire de CRF, courtier d'assurances spécialisé, une offre dédiée à ses adhérents, négociée à des conditions avantageuses et des critères de souscription plus souples.

**QUI PEUT ADHÉRER ?**  
> Les sociétés y compris celles cotées

**QUI PEUT ÊTRE ASSURÉ ?**  
> Tout Dirigeant ou Mandataire social exclu du Régime de l'UNEDIC  
> Jusqu'à 58 ans, parfois 60 au cas où le nombre de trimestres nécessaires pour partir à la retraite n'est pas acquis.

**DANS QUELS CAS ?**  
> Révocation : sans condition d'ancienneté du dirigeant, ni détention de parts dans l'entreprise  
> Tous les cas de perte involontaire de mandat social : dépôt de bilan, fusion, absorption, restructuration, dissolution amiable ou cession sous contrainte économique, révocation du dirigeant ou non renouvellement du mandat social

**QUELLES SONT LES INDEMNITÉS GARANTIES ?**  
> Jusqu'à 70% du salaire annuel net fiscal  
> Pendant 12, 18 ou 24 mois + 3 mois de bonus après 5 ans d'adhésion  
> Jusqu'à 274.464 € de revenu assurable  
> Après une carence de 12 mois d'adhésion et une franchise de 30 jours

**QUELS SONT LES AVANTAGES ET COMBIEN ÇA COUTE ?**  
> Une cotisation moins coûteuse que le régime des Assédics et payée par votre société.  
> Des indemnités **NON IMPOSABLES** et pouvant aller jusqu'à 70% du dernier revenu net.  
> Un organisme paritaire (Assureur/ Patronat) pour une défense plus juste de vos intérêts.

**SIMULATION SUR NET ANNUEL**  
50KE Cotisation annuelle : 2.236 € Indemnités (12 mois) : 34.308 €  
70KE Cotisation annuelle : 3.225 € Indemnités (12 mois) : 48.032 €

**POUR UNE ÉTUDE PERSONNALISÉE**  
ylvie Menashe : [ylvie.menashe@risquesfinanciers.com](mailto:ylvie.menashe@risquesfinanciers.com)  
Roger Bissor : [roger.bissor@risquesfinanciers.com](mailto:roger.bissor@risquesfinanciers.com)  
Risques & Risques Financiers - 75 rue Jules Goussier - 92.300 Levallois Perret  
Tel : 01 55 46 80 60 - Fax : 01 55 46 96 60

## **Bilan du dispositif Crédit d'Impôt Jeux vidéo en 2008 :**

*(Source CNC - Attention ces chiffres ne concernent qu'une part de la production, celle relative aux jeux vidéo qui ont reçu l'agrément du CNC dans le cadre du dispositif CIJV)*

L'analyse des dossiers déposés auprès du CNC dans le cadre du Crédit d'impôt Jeu vidéo permet de donner **quelques informations intéressantes sur la production française en 2008.**

### **Typologies de dossiers présentés :**

Les jeux sont fréquemment développés simultanément sur plusieurs supports.

- La console DS est prévue dans 45% des dossiers reçus, pour un devis moyen de 281K€ ;
- Les jeux pour Wii représentent 20% des demandes, pour un coût de développement moyen annoncé de 2,7Millions d'€ ;
- 15% des projets sont destinés aux consoles PS3 et Xbox 360 (dont un seul exclusivement pour l'une d'entre elles). Leurs budgets prévisionnels s'élèvent en moyenne à 11,2M€ ;
- Les jeux en ligne comptent pour 16% des projets déposés, pour un coût moyen de 2,5M€.

### **Budgets des dossiers présentés :**

- 60% des demandes portent sur des projets de jeux dont le budget de production n'excède pas 500k€. Il s'agit en grande majorité de jeux destinés à la console DS. Ces projets représentent 9% de la totalité des devis présentés ;
- Les jeux à budget supérieur à 10M€ sont rares ; ils représentent 4% des demandes d'agrément.

## **Bilan du FAJV depuis 2007**

*(Source CNC)*

### **Dossiers présentés au FAJV**

Maquette 2007 : 32; 2008 : 17; 2009 : 16

Pré production 2007: 42 ; 2008: 31 ; 2009: 23

*( Attention une seule commission pour 2008 et à la date de publication seuls les résultats de la 1ere commission 2009 sont connus )*

### **Total des aides accordées (FAEM et FAJV) :**

2007 : 3,5 M€; 2008 : 2,7 M€, 2009 : 1,7M€

(idem une seule commission pour 2008 et une seule, pour l'instant, en 2009)

Montant moyen accordé par dossier de pré-prod : 150 000 €

\*\*\*\*\*



26, Rue du Faubourg st Antoine - 75012 Paris  
[www.snjv.org](http://www.snjv.org) - [dg@snjv.org](mailto:dg@snjv.org) - +33 (0)970 460 611