



Etats généraux du jeu vidéo

Compte rendu de la réunion du 27 janvier 2010

Présents :

Laurent Bénadiba – Imaginove
Stéphane Singier – Cap Digital
Lisa Hesse – Capital Games
Ludovic Noel - Imaginove
Benoit Clerc – Game In
Fabrice Carré – Bordeaux Games
Noëlle Béronie – Bordeaux Games
Thierry Platon – Gamesud
Nicolas Gaume – Snjv
Julien Villedieu – Snjv

Nicolas Gaume accueille les différents participants, les remercie de leur présence et rappelle les enjeux de la réunion : faire le point sur les collaborations entre structures et traiter la question des zones de friction entre le snjv et le associations régionales.

Points abordés :

1. Rappel des domaines d'interventions de chaque structure au service des développeurs et complémentarité des actions réalisées.

Nicolas Gaume rappelle que nous devons avoir qu'un seul enjeu qui consiste en ce que le jeu vidéo en France puisse prospérer pendant encore de longues années. La seule chose qui nous motive est d'être efficace et lisible vis à vis des entreprises que nous représentons. Mais il est parfois difficile pour les entreprises de comprendre les zones de compétences de chaque structure.

En ce qui concerne le Snjv, nous sommes exclusivement au service des entreprises, donc financé exclusivement par elles afin de servir de courroie de transmission entre les entreprises et permettre une meilleure connaissance et une juste appréciation de ce qu'est cette industrie, auprès des institutionnels pour faire évoluer le contexte juridique, faciliter les conditions de développement des entreprises, permettre l'émergence de talents et communiquer sur la filière. Le Snjv ne cherche pas à revendiquer la paternité de quoi que ce soit, mais plutôt de permettre, grâce à la puissance d'action nationale, de faire force.

Julien Villedieu ajoute à cette définition la notion de territoire national et la notion de durée, indiquant que l'action du Snjv s'inscrit dans le moyen et le long terme et que les associations régionales ont des objectifs plus court terme.

Thierry Platon aborde la question de la situation en Paca et évoque que le renouvellement de la présidence du pôle sud image en juin était annonciatrice de changements. Des promesses avaient été faites mais plus de 6 mois après la prise de fonction de cette nouvelle équipe, les choses n'ont pas encore bougé, ce qui est extrêmement regrettable. De nombreux faits graves sont reprochés à l'ancienne équipe et la situation est donc devenue complexe. Plus personne ne veut désormais s'impliquer.

La conséquence est assez dommageable pour la filière jeu vidéo en Paca car l'association Gamesud n'a plus de moyen pour fonctionner et les actions sont donc pour le moment au point mort.

Fabrice Carré et Noëlle Béronie présentent la situation de l'association Bordeaux Game. L'association va changer de président suite à une décision récente du CA. Le prochain président devrait être connu dans les prochains jours. Il sera nommé en conseil parmi les 8 administrateurs actuels de l'association. *(Depuis Jean-Dominique Lawrens de Be tomorrow a été nommé président de l'association)*

Il n'y a actuellement pas d'éditeur au sens strict à Bordeaux, mais plusieurs acteurs du online se sont fait remarqué grâce au succès de leurs titres, comme Concours Mania, MotionTwin ou encore BeTomorrow.

Bordeaux Game estime que son rôle est d'assurer la représentativité locale des entreprises de jeu vidéo, d'assurer le développement des métiers, des hommes et des entreprises du jeu vidéo en Aquitaine. Bordeaux Game a également un rôle dans la labellisation des formations et l'aide à la création et à l'émergence de nouvelles formations.

Pour les entreprises de Bordeaux, la notion de club d'entreprises, de montage d'actions collectives et de services aux membres est également importante.

L'association se veut être une passerelle permettant d'établir avec d'autres entreprises d'autres filières des accords de développement comme par exemple l'approche « transmédia » et « crossmédia ».

Fabrice Carré rappelle que Bordeaux Game n'a pas la volonté de devenir le « Snjv Bordeaux » car les missions sont différentes. Nicolas Gaume rappelle qu'il n'a jamais été question de cela et que le Snjv, en réunissant les acteurs régionaux n'avait de souhait que de partager l'information avec toutes les structures.

Benoît Clerc présente l'association Game in. Actuellement l'association compte 18 entreprises dont certaines en Belgique et représente 550 salariés. Il existe dans le Nord un Pôle image qui a pour objectif de fédérer les industries de l'image et mobiliser des fonds publics pour le développement de ces filières. Game In est partie prenante de la dynamique en Nord Pas de Calais. Le projet le plus important porté par l'association est la création d'un laboratoire de Playtests avec 3 axes majeurs : des focus groupes, des tests fonctionnels et du TRC. Un salon du financement transfilières est également en préparation.

Ludovic Noël présente le cluster/pôle de compétitivité Imaginove. Il s'agit d'un cluster économique dont l'objectif est de permettre le développement des entreprises et de l'emploi sur le territoire de Rhône-Alpes.

Ludovic rappelle que le pôle n'a pas de rôle de représentation de la profession et que le SNJV fait un bon travail dans ce sens. Le lobbying et la promotion nationale ne sont pas de la compétence locale. Le Syndicat a été créé pour faire ce travail et les structures locales sont là pour pousser dans ce sens.

Si les zones de compétences sont souvent claires, il demeure cependant deux sujets de « dérapage » entre le pôle et le syndicat. D'une part la labellisation des formations qui vient percuter ce qui est fait en région Rhône-Alpes depuis quelques années et d'autre part les remises consenties aux entreprises sur certains événements.

Ludovic rappelle sa croyance dans la nécessité de créer une marque commune de promotion du jeu vidéo français à l'étranger, en maintenant les spécificités de chaque entité régionale à l'intérieure de cette marque.

Lisa Hesse est directrice de Capital Games depuis 7 mois. Cette association structure la filière et représente 40 entreprises. C'est le maillon pratique au niveau régional. Capital Games possède de nombreuses connexions avec Cap digital, autour de plusieurs axes.

Pour Lisa il est indispensable que l'on puisse se voir régulièrement en back-office sur différents projets et également que l'on puisse mieux et plus régulièrement se coordonner pour savoir ce qui se passe.

Stéphane Singier manage l'activité jeux vidéo au sein du pôle de compétitivité Cap Digital. Pour lui les choses sont claires, le Snjv est un syndicat national professionnel et patronal. Les sujets importants qui doivent être traités sont relatifs à la convention collective, aux minima sociaux et la relations avec différents organismes publics. Il serait intéressant à cet égard que le Snjv propose des modèles de conventions à ses adhérents.

La mise en place d'un mécanisme de financement automatique est aussi un élément déterminant.

En ce qui concerne les aides, Stéphane Singier rappelle que contrairement aux idées reçues, la France est relativement attractive, à la différence que dans les autres pays, la mobilisation des aides est automatique et que les procédures sont simplifiées.

Cap Digital a, par ailleurs mis en place un mécanisme de soutien aux entreprises en difficultés, le DAC. Le jeu vidéo est la 2^e filière qui en bénéficie le plus avec 10 entreprises accompagnées depuis octobre 2009.

Cap Digital travaille également activement au montage de projets collaboratifs.

Après ce tour de table, il apparaît que les maturités territoriales sont relativement différentes en fonction des tailles d'entreprises représentées et des volontés politiques en régions.

La répartition des rôles entre associations, pôles et le Snjv est clair sur l'ensemble des zones de compétence, hormis en ce qui concerne les labellisation de formations et les politiques de remises sur les événements à l'export.

Les participants proposent et acceptent que le Snjv soit le back office régulier pour traiter des sujets d'actualités entre les différentes structures pour une meilleure coordination.

Pour ce qui concerne la question de la marque à l'international, il est proposé de la découpler la réflexion autour de l'organisation des événements et des politiques de remises aux adhérents.

2. Proposition d'institutionnalisation du principe de coordination nationale entre les associations et le Snjv :

Le comité de coordination rebaptisé pour l'occasion « Etats Généraux du jeu vidéo » existe depuis l'origine du Snjv afin de permettre l'échange et la réflexion sur les sujets d'actualité du secteur et sur les actions mutualisables.

Fabrice Carré propose pourquoi pas de muscler cette réunion trimestrielle en invitant le SELL et les institutions qui œuvrent au développement de la filière, de façon à ce que l'actualité soit partagée par tous.

Cette idée est jugée intéressante par les participants.

Fabrice Carré poursuit en indiquant qu'il est souhaitable qu'un élu (administrateur ou le Président selon la volonté de chaque association) de chaque association siège au conseil d'administration du snjv, dans la continuité de ce qui est fait actuellement.

Cette proposition est acceptée.

Julien Villedieu rappelle que le CA du Snjv se délocalise régulièrement en région afin d'aller à la rencontre des membres et que cela continuera. Pourquoi ne pas imaginer également que ce comité se délocalise en même temps ?

3. Proposition de suppression des cotisations annuelles des associations régionales à compter du prochain exercice :

Le Snjv a entendu les demandes des différentes associations régionales en faveur de la suppression de la cotisation des associations au syndicat.

Nicolas Gaume rappelle que si cette motion est présentée au vote des adhérents lors de la prochaine AG en juin 2010, il faudra l'assortir d'un engagement accru des associations pour que 100% de leurs membres cotisent au SNJV. En effet le snjv ne peut exister sans les cotisations des entreprises. Le Snjv a besoin des associations régionales comme celles-ci ont besoin du Snjv.

A ce titre, le Snjv souhaite que les associations s'engagent à faire leurs meilleurs efforts pour que leurs propres adhérents cotisent également au Snjv.

A défaut, parce que nous ne souhaitons pas toucher d'argent public, si les cotisations venaient à manquer, le Snjv disparaîtrait.

L'idée d'un bulletin d'adhésion double est évoquée mais la gestion dans la pratique est trop complexe.

Les participants de la réunion s'accordent sur cet état de fait.

La suppression des cotisations est donc actée mais elle devra faire l'objet d'une validation en AG du snjv car c'est actuellement une disposition statutaire.

De plus à compter du prochain exercice, les associations bénéficieront d'une adhésion gratuite mais il est demandé que les associations fassent la démarche de demander à adhérer gratuitement au snjv par une déclaration officielle.

4. Point spécifique sur la labellisation des formations :

Julien Villedieu rappelle la démarche actuellement en cours et évoque le fait que les associations régionales seront impliquées dans le processus de labellisation des formations si elles le souhaitent.

Ludovic Noël indique qu'il n'est pas forcément gêné que 2 labellisations (celle mise en place en Rhône-Alpes et la labellisation nationale) puissent se chevaucher, voire se contredire.

Julien Villedieu rappelle à cet égard que la labellisation nationale ne concerne que des formations ayant déjà délivré au moins 2 années de diplômes, contrairement à la labellisation Imaginove qui peut concerner des formations en démarrage.

La question du prix de la labellisation est évoquée. Julien Villedieu rappelle qu'il n'est pas raisonnable de proposer une démarche sérieuse et professionnelle qui serait gratuite. C'est la raison pour laquelle un prix a été fixé. Prix qui n'est pas déraisonnable et qui est assimilable à des frais de dossier puisque toute formation devra s'acquitter de ce montant dès le dépôt de son dossier.

Ainsi le snjv ne pourra pas être taxé de labelliser tout le monde pour gagner de l'argent.

Ce montant comprend le temps passé sur la labellisation et les frais de déplacement du délégué général du snjv et du représentant de l'association concernée par la labellisation.

La répartition dans le principe est 1/3 pour l'association et 2/3 pour le snjv, mais au cas par cas, le temps passé sur le dossier par chaque intervenant pourra donner lieu à une répartition différente.

5. Point sur la création du bureau export du jeu vidéo :

Face aux besoins des entreprises de notre secteur d'aller à l'international et à la nécessité d'organiser une démarche coordonnée au niveau national, à la fois en terme de communication et de promotion des entreprises et de la filière, le snjv travaille depuis 1 an à la création d'un bureau export du jeu vidéo.

Inspiré du Bureau Export de la musique www.french-music.org, cette démarche aura pour objectif de se doter de moyens pour conduire des actions de visibilité à l'international.

Ces actions viendront en complément de ce qui est actuellement réalisé tant par les opérateurs publics de type Ubifrance que par les associations régionales.

A cet égard, lors de la constitution de ce Bureau Export, les associations, les institutions publiques concernées seront amenées à devenir partenaires

