

Jeux vidéo : Trouver les bonnes aides financières

Dans une fiche précédente nous parlions du crédit d'impôts jeux vidéo. Mais il existe d'autres aides que nous vous décrivons cidessous



I. Le Fonds d'aide aux jeux vidéo

Créé en 1989, le Fonds d'aide à l'édition multimédia (FAEM), cofinancé par le ministère en charge de l'industrie et le CNC, accompagnait à l'origine les sociétés françaises spécialisées dans la création d'un catalogue original de titres interactifs. Il a été orienté dès 2003 sur le soutien aux jeux vidéo, en particulier sur les projets innovants sur le plan de la conception graphique et du design. Rebaptisé fonds d'aide aux jeux vidéo (FAJV) en 2008, il est alors exclusivement dédié aux jeux vidéo.

Cofinancé par le ministère de l'économie, de l'industrie et de l'emploi et le CNC, il est géré par ce dernier et doté de trois millions d'euros en moyenne chaque année. Les projets déposés par les professionnels sont examinés par une commission constituée par le CNC et composée d'experts, qui statue sur l'attribution ou non des aides par son président.

Les projets éligibles doivent répondre à plusieurs critères d'appréciation, notamment le fait de ne pas être financés majoritairement par des fonds publics.

Trois types d'aides différentes sont prévus :

- **L'aide à la création de propriétés intellectuelles** ([voir annexe en fin de fiche](#)) : Il s'agit d'une aide sélective qui permet d'accompagner la prise de risque des studios de développement dans la phase de production des jeux en apportant un soutien à la production de contenus culturels. L'aide est attribuée sous forme de subvention. Elle est plafonnée à 50% du coût du projet et ne peut dépasser 200 000 euros conformément au régime dit «de minimis».
- **L'aide à la pré-production** : C'est une avance remboursable plafonnée à 35% des dépenses de recherche et développement (R&D). Elle porte sur l'ensemble des dépenses de pré-production du jeu jusqu'à la réalisation d'un prototype non commercialisable. L'entreprise dispose de douze mois à compter de la signature de la convention qui lui accorde l'aide pour réaliser son prototype et de trente mois à compter de cette même date pour signer un contrat d'édition. Si elle ne parvient pas à contractualiser dans ce délai, elle peut demander une exonération de remboursement au directeur général du CNC, dans la limite de 85 % du montant de l'aide ;
- **L'aide aux opérations à caractère collectif** : Elle est constituée d'une subvention plafonnée à 50 % du budget de l'opération.

II. Les dispositifs spécifiques du CNC

Le fonds d'aide aux expériences numériques (anciennement Aide aux projets pour les nouveaux médias)

Créée en 2018 et dotée d'un budget annuel d'environ trois millions d'euros, cette mesure propose des aides sélectives à l'écriture et au développement pour les contenus multisupports ou destinés spécifiquement à Internet et aux écrans mobiles, ainsi que des aides sélectives à la production pour les contenus ayant la même destination.

Tous les univers créatifs y sont représentés, le jeu vidéo y côtoyant le cinéma, la télévision, les arts numériques, la musique, ou encore la bande dessinée. Plus de trois cents projets ont été accompagnés depuis sa mise en place, dont une centaine en production.

L'aide aux moyens techniques (Anciennement RIAM)

Créé en 2001, ce partenariat entre le CNC et OSÉO est doté d'un budget de quatre millions d'euros. Il a vocation à soutenir les projets d'innovation des entreprises dans les domaines de la production, du traitement, de la distribution et de la publication d'images et de sons, qui débouchent sur de nouveaux services ou produits. Ce dispositif a été spécifiquement conçu pour les secteurs du cinéma, de l'audiovisuel, du multimédia et du jeu vidéo.

Deux volets d'aide sont proposés :

- Une aide à la faisabilité permet d'explorer les obstacles (technologiques, juridiques, économiques ...) dont la levée est un préalable à la mise en place d'un projet de R&D de plus grande envergure ;
- Une aide à la réalisation en vue de soutenir la réalisation des projets d'investissement dans les moyens techniques aboutissant soit à la commercialisation d'une nouvelle offre ou d'un nouveau produit, soit à une amélioration notable du processus de production interne.

III. Conclusion

N'hésitez pas à contacter votre expert-comptable ; spécialisé dans les nouveaux médias, il saura vous accompagner dans ces démarches.



ANNEXE

- **L'aide à l'écriture**, exclusivement destinée aux auteurs, intervient très en amont et accompagne l'élaboration de tout ou partie de la bible de conception d'un jeu présentant toutes les caractéristiques du jeu à venir. Elle vise à encourager l'originalité et la prise de risque artistique à la naissance d'un projet. Elle est versée sous forme de subvention.
- **L'aide à la pré-production** accompagne tous les travaux préparatoires de la création d'un jeu : écriture finale de la bible de conception, création de la charte artistique, étude technique détaillée, réalisation d'un prototype permettant à la fois de lever les verrous techniques et conceptuels et de servir de support de présentation à des partenaires financiers potentiels. Elle est versée sous forme de subvention. Le montant de l'aide est plafonné à 50% des dépenses de prototypage, entendues comme l'ensemble des dépenses de préproduction du jeu jusqu'à la réalisation d'un prototype jouable. Elle est attribuée sous forme de subvention.
- **L'aide à la production** (anciennement aide à la création de propriété intellectuelle) soutient la phase de production proprement dite, après achèvement des travaux préparatoires et avant la commercialisation du jeu. Elle est conditionnée au fait que le studio de développement conserve les droits de propriété intellectuelle de son jeu. Cette condition, préexistante et spécifique à cette aide, vise à encourager le développement d'un tissu de studios indépendants qui créent de la valeur culturelle et patrimoniale à partir des jeux produits. L'aide est versée sous forme de subvention. Le montant de l'aide est plafonné à 50% des dépenses de production du jeu. En outre, les aides attribuées ne peuvent avoir pour effet de porter à plus de 50% du coût définitif de production de l'œuvre le montant total des aides publiques. L'aide est attribuée sous forme de subvention.
- **L'aide aux opérations à caractère collectif** finance des actions d'information et de promotion destinées à l'ensemble de la profession, et notamment : journées d'études, journées professionnelles, marchés, festivals de portée nationale ou internationale. Elle est versée sous forme de subvention.

L'ensemble des aides à la création sont attribuées après avis d'une commission d'experts qui évalue les projets au regard des principaux critères suivants :

- Qualité artistique : originalité du concept et sa contribution à la diversité de la création, cohérence des mécaniques de jeu, qualité de l'univers graphique et sonore, qualité de l'approche scénaristique (le cas échéant) ;
- Maîtrise technique : cohérence des choix technologique ; maîtrise des outils et capacité technique de mener à bien le projet ;
- Viabilité économique : analyse concurrentielle ; potentiel commercial ; cohérence du devis : capacité financière de l'entreprise.