

Créer une entreprise de jeux vidéos : Quel statut choisir et quelles problématiques surveiller ?

Donner des conseils sur la création d'une entreprise de jeux vidéo peut sembler superflu.

Pourtant, avec les zones de risques que comportent ces activités, il n'est pas anodin de comprendre et d'anticiper les problématiques suivantes :



- Quelle forme d'entreprise et pour quels avantages et inconvénients ?
- Quel mode d'entrée d'un investisseur et comment se garantir de ne pas perdre le pouvoir ?
- Quels modes de rémunérations pour les intervenants
- Quelles problématiques fiscal/comptables dois-je surveiller ?
- Quelles sont les aides dont je pourrais bénéficier ?

Nous étudierons tous ces points pour faire de vous de vrais entrepreneurs aguerris du jeu vidéo.

I. Quelle forme d'entreprise pour quels avantages et inconvénients ?

Produire et éditer un jeu vidéo sont des activités commerciales. Il ne sera donc pas possible de se mettre en profession libérale ou en artiste auteur relevant de l'URSSAF Limousin pour commercialiser un jeu vidéo. Toutefois, le créateur (donc l'auteur) peut commencer par un statut d'auteur pour loger son idée, son patrimoine intellectuel. On pourrait imaginer également un régime Micro Entrepreneur tant qu'il n'y a pas de dépense car ce régime ne permet pas de déduire de charges de ses produits. Il est donc d'usage d'avoir à choisir entre la Sarl (Eurl si on est tout seul) ou la SAS (SASU si on est tout seul).

Si les formalités de création, la comptabilité, la fiscalité et les obligations administratives de ces deux formes se ressemblent, il n'en demeure pas moins qu'elles se distinguent sur 2 problématiques :

- le coût des charges sociales du dirigeant
- la souplesse de fonctionnement et des relations entre les associés/actionnaires fondateurs et les investisseurs postérieurs.

A. Dans la Sarl

Nous avons des associés. Le dirigeant est un Gérant Si le gérant est majoritaire, il cotise au SSI avec un taux de charges sociales d'environ 40 %. Si le gérant est minoritaire, il cotise au régime général de la sécurité sociale et, à ce titre, il faudra lui produire une fiche de paye avec environ 70 % de charges sociales. Les statuts manquent de souplesse puisque très largement imposé par le code du commerce.

B. Dans la SAS

Nous avons des actionnaires. Les dirigeants sont un Président et un ou plusieurs Directeurs Généraux.

Quelque soit le pourcentage d'actions possédés, ils seront toujours soumis au régime général de la sécurité sociale et, à ce titre, il faudra leur produire une fiche de paye avec environ 70 % de charges sociales. Le code de commerce ne dispose que très peu d'articles concernant la SAS. Les statuts sont donc très souples. Il est possible d'y mettre des règles très particulières engendrant une distorsion entre le pouvoir de l'argent et celui de direction. Cette distorsion peut être même amplifiée par un pacte d'actionnaires.

Les problématiques à surveiller lors de la création

Je ne parlerai pas des problématiques usuelles propres à la création d'entreprise mais de deux problématiques qui concernent plus particulièrement le jeu vidéo.

A. l'objet social

C'est la description de l'activité de l'entreprise qui déclenchera, entre autre, l'affectation d'un code NAF permettant l'application d'une Convention Collective pour ses futurs salariés. Comme il n'existe pas de convention collective propre au jeu vidéo, certaines sociétés se classifient dans le développement informatique (et relèveront de la CC du Syntec qui est assez lourde en terme d'avantages salariaux). D'autres préféreront l'activité de production audiovisuelle et pourront ainsi employer artistes et techniciens qui seront alors rémunérés en intermittent du spectacle.

B. la durée du 1er exercice fiscal

La fin d'un exercice fiscal conditionne la production d'un bilan, d'un compte de résultat, d'une liasse fiscale et la tenue d'une assemblée d'approbation des comptes. Ces actes sont coûteux et souvent sans grand intérêt pour une activité qui met régulièrement plus d'un an à se concrétiser. N'hésitez pas à indiquer dans les statuts que le premier exercice sera exceptionnellement plus long... permettant ainsi de « tirer » jusqu'à 23 mois pour un premier bilan.

II. Quel mode d'entrée d'un investisseur et comment se garantir de ne pas perdre le pouvoir ?

Produire un jeu vidéo engendre souvent une grosse consommation de charges et donc de trésorerie. Les jeux vidéos complexes sont produits grâce à des ressources externes d'investisseurs. Un jeu est comme une production audiovisuelle : il correspond juridiquement et fiscalement à un patrimoine incorporel qui génère des droits. Selon la volonté du dirigeant et de l'investisseur, il sera possible de choisir de céder soit une partie des titres de la société, soit d'être copropriétaire d'une partie des droits incorporels du jeu sans pour autant être associé dans l'entreprise (on devient alors coproducteur).

Dans tous les cas, et avant de chercher un investisseur, vous devez :

- faire un arrêté de vos comptes
- faire un prévisionnel de votre activité et/ou du jeu sur 3 à 5 années faisant apparaître un compte de résultat, un compte de bilan, un budget de trésorerie et un tableau de financement
- procéder à l'évaluation de votre entreprise ou du jeu
- rédiger un « beau » business plan qui comportera chiffres mais également, voire majoritairement, des arguments d'attractivité pour l'investisseur qui ne regardera que son retour sur investissement
- réfléchir au pourcentage que vous voulez accorder dans la part de capital ou dans la part de coproduction

Vous comprendrez aisément que pour toutes ces raisons, il n'est pas permis de s'y prendre trop tard, la survie de l'entreprise en dépend souvent. Une fois l'investisseur trouvé, il faudra « contractualiser » soit par un contrat de coproduction, soit par un pacte d'actionnaires.

III. Quels modes de rémunération pour les intervenants ?

Des intervenants, il y en aura : pour l'idée, son développement, sa production et sa commercialisation. Mais quels modes de rémunération choisir et que choisir entre optimisation des coûts et obligations juridiques ?

Nous trouverons ainsi :

- des Micros Entrepreneurs,
- des freelances relevant de l'URSSAF Limousin,
- des salariés du régime général,
- des intermittents du spectacle.

Lorsque l'on sait que les charges sociales sont d'environ pour :

- un micro entrepreneur : 22 %,
- un freelance de l'URSSAF Limousin : 28 %,
- un salarié du régime général : 75 %,
- un intermittent du spectacle : 83 %

Il est important de respecter les règles d'emploi pour éviter les foudres de l'administration fiscale et sociale lors d'éventuels contrôles.

Petite revue de détail :

Micro Entrepreneurs

Il faudra s'assurer que la personne est bien immatriculée (sur le site de l'Insee) et que la relation entre le prestataire et le client ne relève pas d'un lien de subordination pour éviter la requalification en contrat de travail (mission trop longue, contraintes horaires, facturation au temps passé....).

Freelance relevant de l'URSSAF Limousin

Même problématique que pour le micro entrepreneur pour l'immatriculation et la présomption de salariat. Mais il faudra également maîtriser les particularités de cet organisme social (précompte des charges sociales, dispense de précompte contre attestation S2062, reversement de la contribution diffuseur). Employer un freelance artiste auteur mérite également de sécuriser la notion d'appartenance des droits d'auteurs, très importants dans le secteur des jeux vidéos.

On se rappellera le cas de jurisprudence concernant des animateurs payés en cachet intermittent du spectacle qui ont réussi à prouver qu'ils avaient participé à la création des personnages et ont ainsi encaissé plusieurs millions d'euros au titre des droits d'auteurs. Ce risque sera considérable dans l'emploi des animateurs et des motions designers.

Salariés du régime général

Il suffira de respecter le droit du travail tant sur les conditions d'embauche que sur la partie contractuelle et la rémunération.

Intermittents du spectacle

Le droit du travail s'applique bien évidemment. Mais employer des intermittents du spectacle nécessite d'en savoir un peu plus sur les caisses sociales propres à cette typologie d'employés (caisse des congés spectacles, pôle emploi spectacle). Il s'agira de faire très attention au contrat de travail qui sera singé et à la sécurisation de la propriété des droits d'auteurs.

IV. Quelles sont les aides dont je pourrais bénéficier ?

Il s'agit d'un secteur récent et les aides sont peu nombreuses. Certaines relèveront simplement de prêt comme la garantie bancaire pour l'industrie du jeu vidéo (par l'IFCIC) ou l'aide remboursable du CNC. D'autres se caractériseront par des crédits d'impôts comme le Crédit d'Impôt Innovation (CII) ou le Crédit d'Impôt Recherche (CIR), souvent couplé au statut de Jeune Entreprise Innovante (JEI) pour la société, ou tout naturellement le Crédit Impôt Jeu Vidéo (CIJV). Mais rappelez-vous que vous ne devez pas vous poser la question de la recherche de ces aides a posteriori mais bien en amont du projet car, dans la plupart des cas, il faudra déposer une demande d'agrément, présenter un prévisionnel ou respecter des conditions d'emploi et de diplômes particuliers.

Certains organismes proposeront des aides particulières, comme le Fond d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV). Vous ne négligerez pas non plus les opérations de financement participatif très prisées dans le jeu vidéo.

V. Conclusion

Créer et manager une entreprise de jeux vidéos nécessitent, en plus de son savoir professionnel dans ce secteur, de maîtriser des problématiques juridiques, fiscales, sociales et comptables qu'il ne s'agira pas de négliger.

Passer outre ces considérations, c'est s'exposer à des risques qui pourraient mettre en péril la bonne continuité de l'activité. Pensez à vous faire accompagner par un expert comptable et un avocat qui maîtrisent le secteur.