

## Jeux vidéo : trouver les bonnes aides financières

N°9 | mai 2019

(1ère Partie)

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



### A. 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** : 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.



## B. Les dispositifs spécifiques du CNC

### • L'aide aux projets pour les nouveaux médias

Créée en 2007 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.

### • Le réseau Recherche et développement en audiovisuel et multimédia (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 :

- l'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 ;
- l'aide à la R&D finance le cœur du programme de R&D et aboutit soit à la commercialisation d'une nouvelle offre ou d'un nouveau produit, soit à une amélioration notable du processus de production interne.

## C. Les aides européennes

Le programme MEDIA, soutenu par l'Union Européenne, porte sur la période 2014-2020.

L'objectif de ce programme est de soutenir des œuvres interactives, dont font bien évidemment partie les jeux vidéo.

Ainsi, plusieurs éléments de progrès ont été mis en avant :

- le secteur des jeux vidéo est explicitement inclus dans le secteur audiovisuel ;
- le nouvel instrument financier couvre tous les secteurs de la culture et de la création, y compris les jeux vidéo ;
- le volet médias bénéficie d'un budget en hausse de près de 30 %, à 998 millions d'euros.

***N'hésitez pas à contacter votre expert-comptable. Spécialiste des nouveaux médias, il saura vous accompagner dans le montage de ces dossiers de financement***

