

GUIDE DES AIDES PUBLIQUES

**À DESTINATION DES CRÉATEURS
ET CRÉATRICES DE JEUX VIDÉO**

JANVIER 2023

snjv

Syndicat National du Jeu Vidéo

SOMMAIRE

Les différentes formes d'aides.....	3
Les subventions et avances récupérables.....	3
• Subvention.....	3
• Avance récupérable.....	3
Les crédits d'impôt.....	4
Couplage subvention/crédit d'impôt.....	4
Autres formes d'aide.....	5
• Exonérations.....	5
• Réduction du taux d'imposition.....	5
• Prêt.....	5
Les aides spécifiques jeu vidéo.....	6
Les aides nationales.....	6
Le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV).....	6
• L'aide à l'écriture.....	7
• L'aide à la préproduction.....	7
• L'aide à la production.....	8
Le crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV).....	9
IFCIC.....	12
• La garantie financière 13.....	12
• Le fonds de prêts participatifs en faveur du jeu vidéo (FPJV).....	12
Les aides régionales.....	14
Ile-de-France.....	14
• Le fonds d'aide à la création de jeux vidéo.....	14
Hauts-de-France.....	15
• Aide au prototypage.....	15
• Aide à la production.....	15
Auvergne Rhône-Alpes.....	17
• Aide au prototypage.....	17
Occitanie.....	18
• Fonds d'aide à la création ICC : aide au développement de jeu vidéo.....	18
Nouvelle-Aquitaine.....	19
Grand Est.....	20

Ile de la Réunion.....	21
• Aide à la conception.....	21
• Aide au prototypage.....	21
• Aide à la production.....	22
Région Sud.....	23
• Aide au prototypage.....	23
• Aide à la production.....	23
Les aides européennes.....	25
Video games and immersive content development.....	25
Recherche et innovation.....	26
Les aides nationales.....	27
Subventions et avances récupérables.....	27
• La Bourse French Tech.....	27
• Les aides pour la faisabilité de l'innovation (AFI).....	28
• Les aides pour le développement de l'innovation (ADI).....	29
• Le concours d'innovation i-Nov.....	29
• Appel à projets i-Démo.....	30
Le statut Jeune Entreprise Innovante (JEI).....	30
Le Crédit d'Impôt Recherche (CIR).....	31
• Le dispositif Jeune Docteur.....	32
Le Crédit d'Impôt Innovation (CII).....	32
Le Crédit d'Impôt Collaboration de recherche (CICo).....	32
Le dispositif IP Box.....	33
Les aides régionales.....	33
Ile-de-France.....	33
• Innov'up.....	33
Nouvelle Aquitaine.....	34
• Soutien aux projets innovants.....	34
Occitanie.....	34
• Contrat innovation.....	34
Auvergne-Rhône-Alpes.....	35
• EasyPOC.....	35
• Innov'R.....	35
Pays de la Loire.....	36
• Fonds Pays de la Loire Territoires d'Innovation.....	36
Les aides européennes.....	36
Horizon Europe.....	36

LES DIFFÉRENTES FORMES D'AIDES

LES SUBVENTIONS ET AVANCES REMBOURSABLES

Ces aides permettent de financer une partie des dépenses d'un futur projet répondant aux critères d'éligibilité d'un dispositif visé. L'aide accordée aux projets financés prend principalement deux formes :

- **Subvention**

Son principal avantage est qu'elle n'a pas à être remboursée. La subvention est ainsi une aide financière définitivement acquise. En contrepartie, elle est perçue comme un bénéfice, s'inscrit au compte de résultat et est donc soumise à l'impôt sur les sociétés. De plus, le montant de dépenses subventionné doit systématiquement être déduit de l'assiette de dépenses éligibles du Crédit d'Impôt correspondant aux mêmes dépenses.

Attention : il est nécessaire de détenir des fonds propres à hauteur de l'aide demandée pour pouvoir bénéficier d'une subvention nationale ou régionale

- **Avance remboursable**

Une avance remboursable est l'équivalent d'un prêt à taux zéro non bancaire et est attribuée à une entreprise afin de contribuer au financement d'un projet. Seule différence avec le prêt : elle ne se rembourse qu'en cas de succès technique du projet ou d'atteinte d'objectifs économiques prédéfinis. Lors du versement de l'avance remboursable, cette aide s'inscrit comme un emprunt dans le bilan de l'entreprise bénéficiaire : elle est donc non imposable. À l'inverse de la subvention, l'avance remboursable a un effet neutre sur l'assiette de dépenses éligibles au Crédit d'Impôt, par exemple :

- Non déduite dans le cas du CIJV
- Déduite mais réintégrée ensuite lors du remboursement dans le cas du CIR ou du CII (ce qui a pour effet de les augmenter l'année du remboursement)

Ces aides publiques ont plusieurs conséquences positives sur le financement des activités du studio. En premier lieu, elles auront un véritable effet levier : l'appui de financeurs publics viendra renforcer la confiance des investisseurs privés dans votre projet et diminuera le risque d'investir dans votre structure. Ensuite, ces aides sont sans effet dilutif sur le capital de l'entreprise : couplées à une levée de fonds ou non, elles sécurisent donc la gouvernance pour un chef d'entreprise. Enfin, elles permettront d'atteindre certaines étapes dans vos projets de développement, augmentant ainsi la valorisation générale de l'entreprise.

Attention : il n'est pas possible d'obtenir plusieurs subventions ou avances remboursables adossées aux mêmes dépenses.

LES CRÉDITS D'IMPÔTS

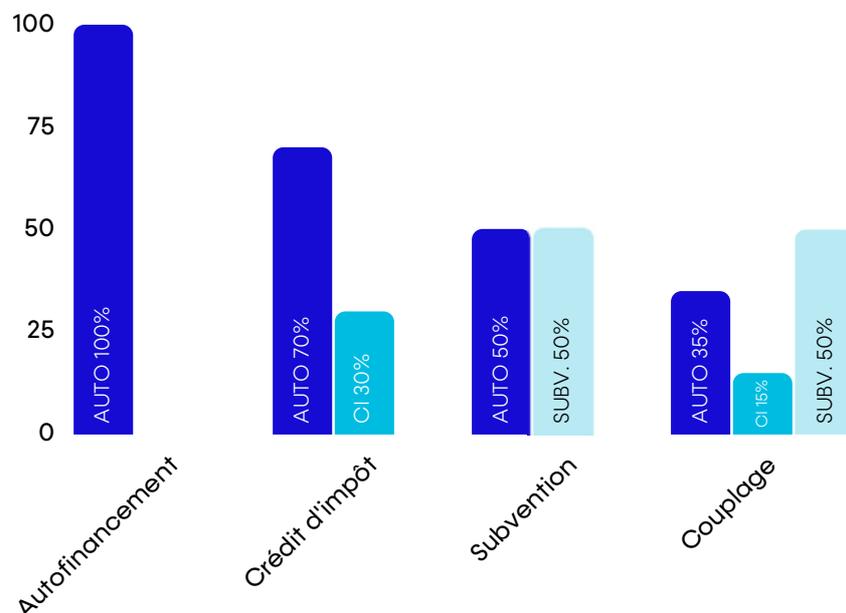
Les crédits d'impôts sont un système d'incitation fiscale permettant de réduire l'impôt sur les sociétés (ou sur le revenu dans certains cas) en se déduisant de celui-ci. Sous certaines conditions, le reliquat de crédit d'impôt non imputé (dans le cas où l'impôt dû est inférieur au crédit d'impôt ou bien nul) peut être restitué à l'entreprise sous forme d'un remboursement. Contrairement aux subventions et avances remboursables, les crédits d'impôt s'obtiennent l'année suivant celle où les dépenses éligibles sont exposées et leur calcul correspond à un pourcentage de ces dépenses.

Attention : il n'est pas possible d'obtenir plusieurs crédits d'impôt sur la base des mêmes dépenses.

COUPLAGE SUBVENTION/CRÉDIT D'IMPÔT

Attention : les subventions reçues doivent être systématiquement déduites de la base de calcul du crédit d'impôt portant sur les mêmes dépenses.

Ainsi, malgré cette réduction de l'assiette des dépenses déjà engagées et éligibles au crédit d'impôt, le couplage subvention/crédit d'impôt reste tout de même avantageux. L'historique ci-dessous rend compte de la part d'autofinancement (venant de l'entreprise porteuse du projet) dans différents cas : autofinancement complet, crédit d'impôt seul (ici 30% correspondant au taux du CIJV et du CIR), subvention seule (dans le cas le plus fréquent où celle-ci couvre 50% du budget du projet) et couplage des deux.



Coupler une subvention avec un crédit d'impôt permet ainsi aux sociétés porteuses de projets de financer à moindre coût leurs projets futurs.

Attention : les taux de couverture indiqués sont à but indicatif et dépendent du type d'aide. En particulier, dans le cas spécifique de l'aide à la production du Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV), son montant ne peut avoir pour effet de porter à plus de 50% du coût définitif de production du jeu le montant total des aides publiques, crédits d'impôts inclus. Ainsi, en cas de couplage, par exemple, avec le CIJV, le montant de l'aide à la production ne pourra pas atteindre 50% des dépenses et sera plafonné à une valeur plus basse lors de son attribution afin de respecter cette règle.

Autres formes d'aides

Il existe d'autres formes d'aides publiques telles que les exonérations, les réductions d'impôt et les prêts.

• Exonérations

Il peut s'agir aussi bien d'exonérations fiscales, c'est-à-dire correspondant à l'annulation totale ou partielle d'un impôt dû (sur un exercice bénéficiaire) sous certaines conditions réunies sur le même exercice fiscal, que d'exonérations sociales, correspondant à l'exemption de certaines charges patronales pour certains salariés.

• Réduction du taux d'imposition

Contrairement aux crédits d'impôt, l'aide consiste ici en une diminution du taux d'imposition appliqué sur tout ou partie des bénéfices, mais ne présente donc pas d'intérêt en cas d'exercice non bénéficiaire

• Prêt

Certaines structures publiques, telles que Bpifrance ou l'IFCIC, ont un rôle d'établissement de crédit et peuvent donc fournir des aides sous formes de prêt bancaire selon certaines conditions. De façon plus indirecte, l'aide peut également prendre la forme d'une garantie pour la contractualisation d'un prêt auprès de banques privées.

LES AIDES SPÉCIFIQUES JEUX VIDÉO



La commission sélective est composée de 12 membres et 4 suppléants. Elle se réunit 4 fois par ans pour étudier les dossiers, sur des critères d'évaluation précis :

- qualité artistique
- maîtrise technique
- viabilité économique

A compter du 1er juillet 2022, il est nécessaire, pour solliciter une aide, d'avoir obligatoirement suivi la formation "Prévenir et Agir contre les violences sexistes et sexuelles", et d'avoir respecté les obligations liées : cette obligation concerne uniquement les sociétés, et ne s'applique pas aux auteurs.

Toute œuvre ou projet en production bénéficiaire d'une aide financière du CNC doit disposer d'un numéro ISAN (International Standard Audiovisual Number).

LES AIDES NATIONALES

Le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo

Depuis 2021, ce fonds est exclusivement géré et financé par le CNC (Centre National du Cinéma et de l'Image Animée).

Le budget annuel est de 5M€, avec un engagement du CNC qui a doublé en 3 ans.

Ces aides sélectives accompagnent les auteurs et les entreprises de création sur toutes les phases de réalisation d'un jeu :

- écriture
- préproduction
- production

Toutes ces aides sont cumulables, et versées sous forme de subvention.



85

PROJETS

ont été soutenus en 2021



© DAREWISE

L'AIDE À L'ÉCRITURE

Cette aide, créée en 2019, est destinée exclusivement aux auteurs et autrices (soit aux personnes physiques). Elle intervient très en amont et accompagne l'élaboration de tout ou partie de la bible de conception d'un jeu vidéo. Elle a vocation à encourager l'originalité et la prise de risque artistique à la naissance d'un projet.

Montant moyen :

Montant moyen : 6000 euros

Nature de l'aide : subvention

Cumulable avec d'autres dispositifs relevant du FAJV.

Eligibilité :

- Auteur : L'auteur ou au moins l'un des auteurs justifie d'une formation spécifique dans le domaine du jeu vidéo ou d'une expérience significative dans l'équipe de création d'un jeu vidéo mis à disposition du public à titre onéreux ou gratuit. Le ou les auteurs doivent être les seuls concepteurs du projet qu'ils soumettent, en disposer de tous les droits et être en capacité de le présenter
- Projet : Le projet doit être une œuvre de création originale spécifiquement conçue pour une expérience vidéoludique. Il peut être destiné à une ou plusieurs plateformes de jeu vidéo et doit être conçu et écrit en langue française.

L'AIDE À LA PRÉPRODUCTION

Elle 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. L'objectif est de lever les verrous techniques et conceptuels et de servir de présentation à des partenaires financiers potentiels.

Montant :

50% des dépenses

Nature :

Versé sous forme de subvention

Eligibilité :

- Société commerciale
- Délai de réalisation : 24 mois

Soutien moyen :

80 000 euros

Budget moyen des projets présentés :

850 000 euros

L'AIDE À LA PRODUCTION

Elle soutient la production, après achèvement des travaux préparatoires, et avant commercialisation du jeu vidéo. Elle est conditionnée au fait que le studio de développement conserve les droits de propriété intellectuelle de son jeu.

Soutien moyen :
60 000 euros

Budget moyen des projets présentés :
720 000 euros

Eligibilité :

société commerciale

Nature :

versée sous forme de subvention

Plafond :

50% des dépenses

Délai de réalisation :

36 mois.

Cumulable avec l'aide à la pré-production.

CONTACTS UTILES

CNC - Olivier FONTENAY

Chef du service de la création numérique CNC

✉ olivier.fontenay@cnc.fr

CNC - Laurent MAHUTEAU

Chargé de mission

✉ laurent.mahuteau@cnc.fr

CNC - Alexandra COLA

Chargée de mission Ecriture

✉ alexandra.cola@cnc.fr



Le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV)

Le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo est un dispositif d'incitation fiscale qui permet aux entreprises de création de déduire de leur impôt une part des dépenses de production d'un jeu. C'est un des dispositifs soutenant la création et l'innovation et visant à faire de la France un leader de la production de jeu vidéo.

En 2021, le taux de sélectivité était supérieur à 70% (52 dossiers reçus / 38 agréments délivrés)

Le Crédit d'Impôt est l'un des dispositifs de soutien au jeu vidéo les plus compétitifs du monde, et la France un territoire particulièrement attractif pour le développement de cet art et de cette industrie.

Les termes du crédit d'impôt jeu vidéo sont les suivants:

- Le taux de défiscalisation est de 30% des dépenses de développement
- Le plafond du CIJV par entreprise est de 6M€ par exercice fiscal
- Les dépenses de sous-traitance européenne prises en compte dans le calcul du crédit d'impôt sont plafonnées à 2 M€ par exercice fiscal.

Textes juridiques :

Code Général des Impôts : article 220 terdecies

Code du Cinéma et de l'image animée : articles D331-19 à D331-37

Nature de l'aide :

Crédit d'impôt

Montant :

Plafonné à 6 millions € par exercice fiscal et par entreprise

Qui peut bénéficier du CIJV ?

Une entreprise de création de jeu vidéo, pour la création d'un jeu agréé.

L'entreprise doit :

- être soumise à l'impôt sur les sociétés ou exonérée dans les conditions stipulées à l'article 220 terdecies du Code général des impôts ;
- respecter la législation sociale ;
- assurer la réalisation artistique et technique du jeu et initier et engager les dépenses nécessaires à la création de ce jeu.
- en cas de création commune, les deux entreprises de création du jeu vidéo peuvent bénéficier d'un crédit d'impôt à hauteur de leurs dépenses respectives ; deux demandes distinctes doivent alors être présentées au CNC

Quelles sont les conditions d'éligibilité que le jeu doit respecter pour pouvoir bénéficier du crédit d'impôt ?

Le jeu vidéo doit :

- avoir un coût de développement supérieur ou égal à 100 000 € ;
- commercialisation effective auprès du public à titre gratuit ou onéreux ;
- être réalisé principalement avec le concours d'auteurs et de collaborateurs de création qui sont soit de nationalité française, soit ressortissants d'un autre Etat membre de la Communauté européenne, ou d'un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen ayant conclu avec la France une convention fiscale. Les étrangers, autres que les ressortissants européens précités, ayant la qualité de résidents français sont assimilés aux citoyens français* ;
- contribuer au développement de la création française et européenne en matière de jeux vidéo ainsi qu'à sa diversité en se distinguant notamment par la qualité, l'originalité ou le caractère innovant du concept et le niveau des dépenses artistiques* ;
(*ces deux critères sont appréciés au moyen d'un barème de points prévu de l'article D. 331-22 du code du cinéma et de l'image animée.)
- ne pas comporter de séquences à caractère pornographique ou de très grande violence cependant les jeux vidéo spécifiquement destinés à un public adultes et qui sont commercialisés comme tels ouvrent droit au crédit d'impôt dès lors que leur contribution au développement et à la diversité de la création française et européenne en matière de jeux vidéo présente un niveau particulièrement significatif déterminé au moyen d'un barème de points.

Quelles sont les dépenses éligibles au crédit d'impôt ?

Il s'agit de dépenses affectées directement à la création du jeu vidéo et effectuées en France ou dans un Etat membre de la Communauté européenne. Elles sont énumérées au IV de l'article 220 terdecies du Code général des impôts :

- dotations aux amortissements des immobilisations créées ou acquises à l'état neuf (les dotations aux amortissements des immeubles ne sont pas retenues) ;
- rémunérations versées aux auteurs ayant participé à la création du jeu vidéo, en application d'un contrat de cession de droits d'exploitation de la propriété intellectuelle ainsi que les charges sociales afférentes ;
- dépenses de personnel relatives aux salariés de l'entreprise ainsi que les charges sociales afférentes et les dépenses salariales des personnels techniques et administratifs qui y concourent ;
- autres dépenses de fonctionnement. Ces dépenses comprennent les achats de matières, fournitures et matériels, les loyers des immeubles, les frais d'entretien et de réparation afférents à ces immeubles, les frais de voyage et de déplacement, les frais de documentation technique et les frais postaux et de communication électronique ;
- dépenses de sous-traitance dans la limite de deux millions d'euros par exercice

Quelle est la procédure d'agrément des jeux par le CNC ?

a. L'agrément à titre provisoire

Il doit être demandé avant l'achèvement du jeu. En cas de coproduction du jeu vidéo, la demande d'agrément provisoire est présentée par chacune des deux entreprises de création.

Les dépenses ouvrent droit au crédit d'impôt au titre de l'année fiscale au cours de laquelle elles ont été engagées, à compter de la date de réception, par le Centre national du cinéma et de l'image animée, de la demande d'agrément à titre provisoire.

L'agrément à titre provisoire est délivré par le Centre national du cinéma et de l'image animée après sélection des jeux par un comité d'experts.

La décision d'agrément provisoire atteste que le jeu vidéo remplit les conditions requises telles que définies aux I, II et III de l'article 220 terdecies du Code Général des Impôts et ouvre droit au bénéfice du crédit d'impôt pour les dépenses mentionnées ci-dessus, sous réserve de la délivrance de l'agrément définitif

b. L'agrément à titre définitif

La demande d'agrément à titre définitif doit être présentée après l'achèvement du jeu vidéo, dans un délai de 36 mois suivant la date d'agrément provisoire. A défaut, la part de crédit d'impôt obtenue fait l'objet d'un reversement.

En cas de coproduction du jeu vidéo, la demande doit être présentée conjointement par les deux entreprises de création.

L'agrément à titre définitif est délivré par le Centre national du cinéma et de l'image animée et atteste que le jeu vidéo a rempli les conditions requises.

CONTACTS UTILES

CNC - Olivier FONTENAY

Chef du service de la création numérique CNC

 olivier.fontenay@cnc.fr

CNC - Thierno BAH

Chargé de mission

 thierno.bah@cnc.fr

IFCIC

Créé en 1983, l'IFCIC est un établissement de crédit spécialisé dans le financement du secteur culturel. L'État l'a doté d'une mission d'intérêt général : faciliter l'accès au crédit bancaire des entreprises des secteurs culturels et créatifs.

Établissement de place, l'IFCIC est détenu à 49 % par l'État et le groupe Bpifrance et à 51% par un actionariat privé rassemblant la quasi-totalité des banques établies en France.

Constituant un lien entre le monde bancaire et les entreprises culturelles et créatives, l'IFCIC offre :

- aux entreprises culturelles, ses solutions de financement - garantie bancaire et prêt - et son expertise bancaire et financière ;
- aux banques, sa garantie, ses capacités de cofinancement et son expertise du risque spécifique des entreprises culturelles.

• La garantie financière

L'intervention de l'IFCIC facilite l'engagement de la banque en faveur de l'entreprise et permet de limiter les cautions personnelles qui sont susceptibles d'être demandées. L'IFCIC peut enfin en outre accompagner l'entrepreneur dans la préparation de son dialogue avec son banquier.

Aux banques, l'IFCIC apporte son expertise du risque spécifique au secteur. Fort de son expérience et, le cas échéant, grâce à ses comités et réseaux institutionnels et professionnels (Direction Multimédia du Ministère de la Culture et de la Communication, Centre national du cinéma et de l'image animée, Syndicat National du Jeu Vidéo, Association Française du Jeu Vidéo...), l'IFCIC peut jouer un rôle d'interface entre les entreprises du jeu vidéo et les banques.

Le taux de garantie représente généralement 50% du montant du crédit. Il peut être porté à 70% pour les crédits d'un montant maximum de 300-000-€ (1-500-000-€ dans le cadre d'opérations de transmission d'entreprises).

Sont éligibles les concours bancaires - crédit, crédit bail, location financière et engagement par signature - répondant aux besoins financiers de l'entreprise : financement partiel du cash-flow nécessaire au développement d'un jeu vidéo, investissements matériels, renforcement du fonds de roulement, création ou rachat d'activité.

• Le fonds de prêts participatifs en faveur du jeu vidéo (FPJV)

Sont éligibles les sociétés dont le chiffre d'affaires est significativement constitué de la production et/ou d'édition de jeux vidéo (dont le contenu est en adéquation avec les critères habituels des dispositifs d'aides gérés par le CNC).

Les entreprises bénéficiaires doivent avoir été créées depuis plus de 2 ans et répondre aux critères de la PME européenne.

Le respect par la société de ses engagements à l'égard des tiers, notamment des organismes sociaux et fiscaux et le respect des obligations légales en matière de publication des comptes annuels, constituent des critères importants d'éligibilité.

Dépenses concernées

Les prêts sont destinés à financer exclusivement les investissements liés au développement de la société notamment au travers de la production, l'exploitation, la diffusion et la promotion de jeux vidéo éligibles aux dispositifs d'aides gérés par le CNC mais également tous les investissements permettant la structuration de la société et favorisant son rayonnement à l'international.

Le prêt peut représenter jusqu'à 100% du programme de dépenses sans toutefois dépasser un montant de 2 000 000 euros maximum par emprunteur ou groupe d'emprunteurs.
Il n'est demandé aucune garantie mais la mise en place du prêt peut être assortie de conditions particulières.

Modalités de versement

Les prêts sont remboursables sur une durée comprise entre 1 et 7 ans pouvant inclure une éventuelle période de franchise pouvant aller jusqu'à 2 ans.

EN SAVOIR +



CONTACT UTILE

IFCIC - Edouard TUNC

Responsable - Crédits aux entreprises et aux particuliers

 tunc@ifcic.fr



© THE WRECK - The Pixel Hunt

LES AIDES RÉGIONALES

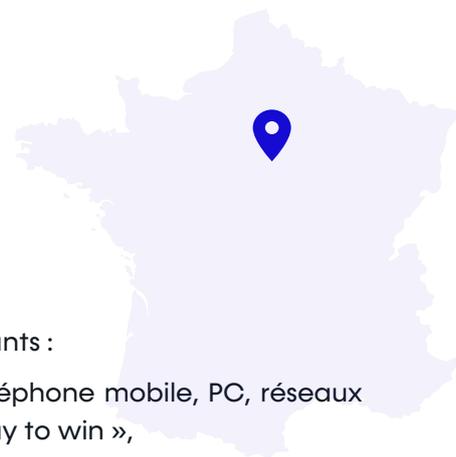
Ile-de-France

Le fonds d'aide à la création de jeux vidéo.

Pour quel type de projet ?

L'éligibilité de l'œuvre est conditionnée par le respect des critères suivants :

- Le projet doit être un jeu vidéo, on line ou off line, sur console, téléphone mobile, PC, réseaux sociaux et sur tout support de distribution à l'exclusion des jeux « Pay to win »,
- Le projet doit avoir un coût global de développement supérieur ou égal à 50.000€,
- Le projet doit avoir 50% minimum des dépenses de production réalisées en Île-de-France,
- Le projet ne doit pas comporter de séquences qui pourraient faire l'objet d'une classification PEGI 18 (Pan-European Game Information, système européen d'information sur les jeux).



Qui peut en bénéficier ?

L'aide est destinée aux sociétés commerciales productrices de jeu vidéo. L'entreprise bénéficiaire doit avoir la maîtrise artistique, technique et financière de son projet. Elle assure la responsabilité de la production et de la réalisation du jeu vidéo. Elle peut disposer d'un coproducteur.

Quelle est la nature de l'aide ?

Les aides accordées sont des avances récupérables selon des modalités précisées dans les conventions signées entre le bénéficiaire et la Région.

Les aides sont octroyées sur la base du règlement (UE) n° 1407/2013 de la Commission du 18 décembre 2013 qui fixe un plafond de 200.000€ d'aide publique maximum par société sur une durée de 3 ans.

L'entreprise soutenue doit déclarer les aides de minimis déjà perçues.

Aides soumises au minimis : oui

EN SAVOIR +



CONTACT UTILE

RÉGION ILE-DE-FRANCE

Julitte MICHEL, Chargée de mission Jeu vidéo

 julitte.michel@iledefrance.fr

Hauts-de-France

Créé en 2017, le fonds de la Région Hauts-de-France dédié au jeu vidéo a pour vocation de soutenir les entreprises du jeu vidéo dans le développement de leurs prototypes comme dans la phase de production.

Les aides sont octroyées en numéraire aux projets de prototypage et/ou de production de jeux vidéo, sous la forme d'un cofinancement, et donneront lieu à l'attribution de parts de recettes d'exploitation pour Pictanovo.

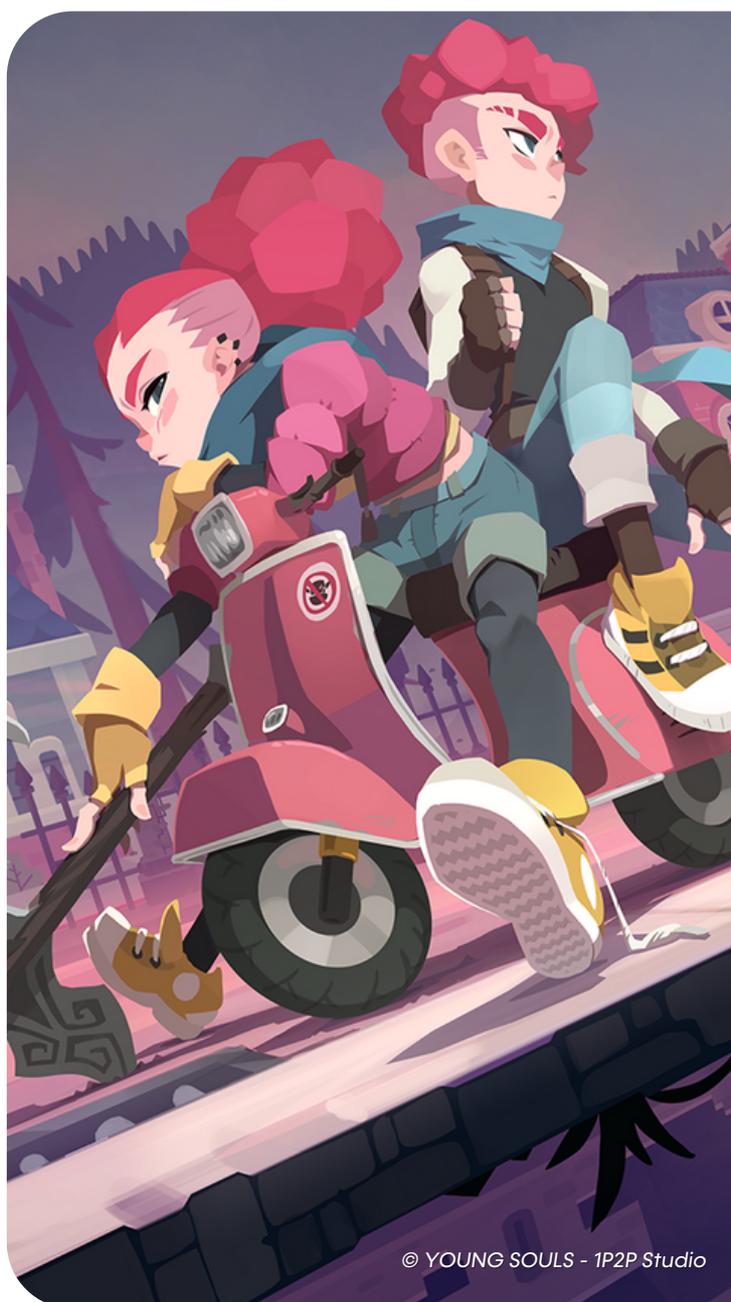


Le Comité d'experts tient compte de l'implication régionale en termes d'emplois et de retombées économiques, l'objectif n'étant pas de maximiser les retombées économiques mais de disposer d'indicateurs fiables sur l'emploi.

Aide au prototypage

Le Comité d'experts portera une attention toute particulière à la dimension économique du projet, à sa viabilité et aux critères listés ci-dessous :

- L'originalité du projet proposé ;
- La qualité du Game Design Document (GDD) ;
- Le positionnement industriel du jeu sur le marché ;
- Le modèle économique choisi, le cas échéant ;
- La stratégie de commercialisation de l'entreprise ;
- La capacité financière et technique de l'entreprise de mener à bien le projet ;
- La composition de l'équipe du projet.



© YOUNG SOULS - 1P2P Studio

Aide à la production

Le Comité d'experts portera une attention toute particulière à la dimension économique du projet et aux critères listés ci-dessous :

- Le positionnement industriel du produit au regard de la concurrence existante ;
- La stratégie de distribution du produit, notamment le lancement du jeu vidéo ;
- La stratégie de captation d'audience ;
- Le modèle économique choisi, notamment les tarifs proposés aux joueurs ;
- Le « game design » économique le cas échéant.



Les aides octroyées pourront couvrir jusqu'à 50% des coûts de prototypage ou de production des jeux vidéo.

Les sommes ci-après mentionnées correspondent au montant maximum qui peut être alloué à chaque Jeu Vidéo, le Comité d'experts restant libre d'allouer une somme inférieure à chacun des plafonds ci-après mentionnés.

Aides soumises au minimis : oui

EN SAVOIR +



→ Aide au prototypage :

50.000 € par projet et à titre exceptionnel, le Comité d'Experts pourra décider d'une aide allant jusqu'à 100.000 € pour des projets à fort potentiel.

→ Aide à la Production :

200.000 € par projet.

CONTACT UTILE

PICTANOVO

Jérôme ALLARD, Coordinateur du Fonds Jeu Vidéo

 jallard@pictanovo.com

Auvergne-Rhône-Alpes

Aide au prototypage

Projets concernés :

L'aide concerne les œuvres originales spécifiquement conçues pour le jeu vidéo, on line ou off line, sur console, appareil mobile, PC, réseaux sociaux et sur tout support de distribution à l'exclusion des jeux « Pay to win », ainsi que des jeux éducatifs, pour lesquels le développement ou la mise en production du jeu n'a pas débuté avant le dépôt de la demande.



Qui peut en bénéficier ?

Cette aide s'adresse à tout studio de développement de jeux vidéo constitué sous forme de société commerciale dont l'établissement stable est situé en Auvergne-Rhône-Alpes, ou à toute entreprise de production développant un projet intégrant un lien artistique, culturel ou patrimonial avec le territoire de la région Auvergne-Rhône-Alpes, ou faisant appel à des prestations réalisées par des entreprises dans le territoire régional.

Montant :

L'aide régionale, attribuée sous la forme d'une subvention à la société de production, est plafonnée à 80 000 €, dans la limite de 50% du budget de développement.

Aides soumises
au minimis : oui

EN SAVOIR +



CONTACT UTILE

RÉGION AUVERGNE RHÔNE-ALPES

Alexandra AIZIER-BRUCKERT, Chargée de mission

 jeuvideo@auvergnerhonealpes.fr

Occitanie

Fonds d'aide à la création ICC

Projets concernés :

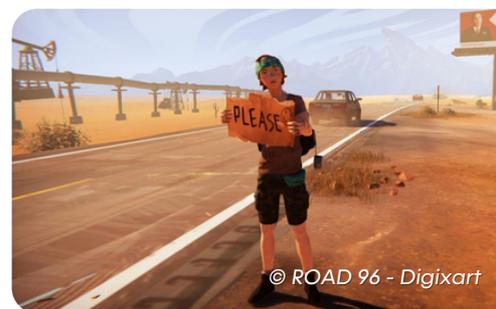
Le dispositif du fonds d'aide à la création ICC concerne les œuvres suivantes à l'étape du développement et/ou de la production :

- Court-métrage cinéma : animation / documentaire / fiction
- Long-métrage cinéma : animation / documentaire
- Œuvres audiovisuelles TV/web : animation / documentaire / œuvres vidéo (avec une volonté d'éditorialisation de la chaîne - uniquement en production)
- Jeux vidéo : accompagnement du studio dans la création du Vertical Slice (uniquement en développement)
- Œuvres immersives et interactives : animation / documentaire / fiction



Qui peut en bénéficier ?

Le projet doit être présenté par la production déléguée ou la coproduction déléguée, c'est-à-dire l'entreprise de production prenant l'initiative et la responsabilité financière, artistique et technique de la réalisation de l'œuvre présentée (Les associations ne sont pas éligibles).



Les projets sont recevables s'ils réunissent au moins deux des quatre critères ci-dessous :

- L'auteur, l'autrice ou le réalisateur principal, la réalisatrice principale, peut attester d'un parcours professionnel en lien avec le territoire de la Métropole ;
- Le ou les producteurs, productrices, coproducteurs délégués, coproductrices déléguées, disposent d'un établissement stable sur le territoire de la Métropole au moment du versement de l'aide ;
- L'œuvre présente un lien culturel évident avec le territoire métropolitain ;
- La production / le studio fait un recours significatif à des compétences artistiques et techniques locales en matière d'emplois, de la préparation de l'œuvre à l'achèvement de sa fabrication et réalise des dépenses significatives sur le territoire.

Montant :

Subvention maximum de 50% des dépenses éligibles retenues.

EN SAVOIR +



CONTACT UTILE

MÉTROPOLE DE MONTPELLIER

Coralie DUMOULIN, Chargée de projet ICC

 fonds-icc@montpellier3m.fr



Nouvelle-Aquitaine

Projets concernés :

Œuvres originales (produits à vocation culturelle et éducative) réalisées de manière significative grâce à des ressources locales ou en lien avec la Région Nouvelle-Aquitaine (sujet, caractéristiques géographiques, scientifiques, sociales,...)

Assiettes de dépense : Dépenses de personnel, prestations, amortissement, immobilisations, fonctionnement, frais généraux...

Qui peut en bénéficier ?

Entreprises de toute taille (TPE, PME, GE), prioritairement sociétés de production, éditeurs, distributeurs implantés ou non en région justifiant des droits PME et GE



Montant :

Subvention maximum de 50% des dépenses éligibles retenues.

Aide plafonnée à 150.000 €.

Aide soumise aux minimis : oui

EN SAVOIR +



CONTACT UTILE

RÉGION NOUVELLE-AQUITAINE

Marie PERRONNET, Chargée de mission Filière Image et Jeu Vidéo

 marie.perronnet@nouvelle-aquitaine.fr

Grand-Est

Projets concernés :

Les jeux vidéo en phase de prototypage uniquement (développement, R&D), destinés à une commercialisation off line ou on line. Le jeu présenté n'a pas fait l'objet de financements publics antérieurs. Il est entièrement conçu et fabriqué sur le territoire du Grand Est, mobilise talents créatifs et techniques installés sur le territoire (les serious games sont exclus)

Qui peut en bénéficier ?

Les sociétés commerciales établies en Région Grand Est

Attention : un seul dépôt par an (pour 2023, la date limite de dépôt est fixée au 15 février 2023)

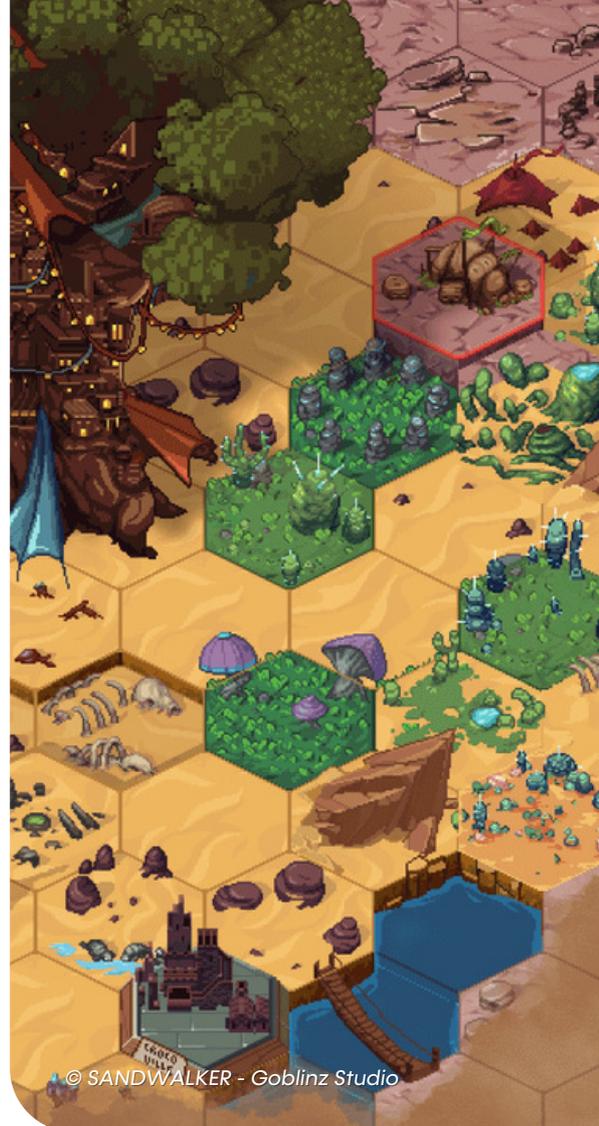


Montant :

Subvention avec un taux maximum d'intervention de 50%

Aide plafonnée à 25.000 €.

EN SAVOIR +



CONTACT UTILE

RÉGION GRAND EST

Marion GRAVOULET

 marion.gravoulet@grandest.fr



© GIFTED The Playhouse - Pitaya

Île de la Réunion



Aide à la conception

Projets concernés :

Sont éligibles les projets relatifs à la conception d'un jeu vidéo. Il s'agit de l'écriture et de la conception des mécaniques et de l'identité visuelle du jeu.

Dans le cadre de leur instruction, les dossiers seront également examinés par la Commission des Jeux Vidéo composée notamment de professionnels de la filière chargé d'émettre un avis technique et artistique sur les demandes d'aides, avant leur présentation en commissions régionales délibérantes.

Qui peut en bénéficier ?

Personnes physiques justifiant d'une formation spécifique dans le domaine du jeu vidéo ou d'une expérience significative dans la création d'un jeu vidéo mis à disposition du public à titre onéreux ou gratuit.

Montant :

Aide forfaitaire de 3000€

Aide soumise aux minimis : oui

Aide au prototypage

Projets concernés :

Sont éligibles à ce dispositif les projets de jeu vidéo répondant à l'ensemble des critères suivants :

- Tout jeu vidéo, on line et off line, sur console, téléphone mobile, PC, réseaux sociaux et sur tout support de distribution à l'exclusion des jeux « Pay to win » ;
- Avoir un coût global de développement supérieur ou égal à 50 000 € ;
- Être destiné à une commercialisation effective auprès du public.

Qui peut en bénéficier ?

Entreprise, studio de jeu vidéo (EI, SA, SAS, SARL, EURL) ou auto-entrepreneurs ayant déjà une expérience de la production de jeux vidéos, et développant des jeux de concepteurs ressortissants de La Réunion, ou dont le projet met particulièrement en valeur La Réunion ou La Réunion dans l'océan Indien.

Montant :

Jusqu'à 25 000 € sur 80% des dépenses prévisionnelles

Aide soumise aux minimis : oui



Aide à la production

Ce dispositif d'aide financière du fonds de soutien à la filière des jeux vidéo s'adresse aux entreprises, studios de jeux vidéo (EI, SARL, SAS, EURL) ou auto-entrepreneurs. Il vise à soutenir les équipes de production dans la réalisation d'un projet vidéoludique jusqu'à sa commercialisation et à inciter l'embauche directe ou indirecte via l'achat de prestations. A ce titre, l'intervention régionale se fait sur la base de 50 % des dépenses réalisées localement et l'aide financière sera plafonnée à 50 000 € (hors bonus). Pour bénéficier de la totalité de la subvention qui lui a été accordée, le bénéficiaire devra fournir à la collectivité le jeu finalisé sur au moins l'une des plateformes de commercialisation prévue.

Montant :

Jusqu'à 50 000 € + 40 000 € de bonifications

Aide soumise aux minimis : oui

EN SAVOIR +



CONTACT UTILE

RÉGION RÉUNION

Kévin CERVAUX, Responsable service Audiovisuel

 kevin.cerveaux@cr-reunion.fr



Région Sud

Aide au prototypage

Projets concernés :

- Jeu vidéo on line et off line, sur console, téléphone mobile, PC, réseaux sociaux et sur tout support de distribution ;
- Jeu dont la qualité d'écriture, du gameplay, la proposition formelle de mise en image, l'intérêt du sujet traité, l'interactivité, la qualité d'immersion et le parcours de l'équipe créative sont considérés comme une garantie de qualité artistique de l'œuvre ;
- Œuvres ayant un lien géographique ou culturel avec la région Provence-Alpes-Côte d'Azur.

Le début de travail de prototypage n'a pas débuté avant le dépôt du dossier à la Région.

Le projet doit :

- avoir un coût de développement supérieur ou égal à 50.000 euros
- avoir 50% minimum des dépenses de développement réalisées en Provence-Alpes-Côte d'Azur

Montant :

Subvention

Aide plafonnée à 25.000 €.

Aide soumise aux minimis : oui

Qui peut en bénéficier ?

- Sociétés de production ou d'édition de jeu vidéo ayant leur siège social en France ou dans un autre état membre de l'Union Européenne ou de l'Espace économique européen (Islande, Norvège et Lichtenstein). Dans ce dernier cas, les sociétés de production doivent disposer d'un bureau stable en France au moment du vote de l'aide financière ;
- Entreprises de production déléguées disposant d'un code APE/NAF commençant par 62, 63, 58 ou 59.

Aide à la production

Projets concernés :

- Jeu vidéo on line et off line, sur console, téléphone mobile, PC, réseaux sociaux et sur tout support de distribution ;
- Jeu dont la qualité d'écriture, du gameplay, la proposition formelle de mise en image, l'intérêt du sujet traité, l'interactivité, la qualité d'immersion et le parcours de l'équipe créative sont considérés comme une garantie de qualité artistique de l'œuvre ;
- Œuvres ayant un lien géographique ou culturel avec la région Provence-Alpes-Côte d'Azur.

La société déposant la demande devra assurer la responsabilité de la production du jeu vidéo. Elle doit prendre, ou partager solidairement avec une autre société, l'initiative et la responsabilité financière, technique et artistique de la production du jeu vidéo et en garantir la bonne fin.

La mise en production n'a pas débuté avant le dépôt du dossier à la Région.

Dans le cas où le porteur de projet a obtenu une aide au prototypage, il est impératif que cette aide soit soldée avant de solliciter l'aide à la production.

Le projet doit :

- avoir un cout de production supérieur ou égal à 100.000 euros
- avoir 50% minimum des dépense de développement réalisées en Provence-Alpes-Côte d'Azur

Qui peut en bénéficier ?

- Sociétés de production ou d'édition de jeu vidéo ayant leur siège social en France ou dans un autre état membre de l'Union Européenne ou de l'Espace économique européen (Islande, Norvège et Lichtenstein). Dans ce dernier cas, les sociétés de production doivent disposer d'un bureau stable en France au moment du vote de l'aide financière ;
- Entreprises de production déléguées disposant d'un code APE/NAF commençant par 62, 63, 58 ou 59.

Montant :

Subvention

Aide plafonnée à 100.000 €.

Aide soumise aux minimis : oui

EN SAVOIR +



CONTACTS UTILES

RÉGION SUD

Florian CABANE, Chargé de mission production-diffusion

 fcabane@maregionsud.fr

 04 88 73 67 82

RÉGION SUD

Isabelle MANCA, Assistante gestionnaire

 imanca@maregionsud.fr

 04 88 73 64 48

LES AIDES EUROPÉENNES

Video games and immersive content development

L'appel Video games and immersive content development du volet MEDIA du programme Europe Creative soutient des sociétés européennes de développement de jeux vidéo, des studios XR et des sociétés de productions audiovisuelles pour le développement d'œuvres et de prototypes de narration interactive avec un contenu original et/ou un gameplay de qualité destinés à la production pouvant atteindre les marchés européens et internationaux sur différents types d'exploitation commerciale.

Projets concernés :

- Œuvres - jeux vidéo ou contenu immersif interactif- présentant un haut niveau d'originalité et de valeur innovante et créative, avec une forte ambition commerciale et un grand potentiel transfrontalier afin d'atteindre les marchés européens et internationaux.

Qui peut en bénéficier ?

- Européenne : établie dans un pays MEDIA et détenue majoritairement par des européens ;
- Indépendante : une société de diffusion ne doit pas détenir plus de 25% des parts (ou 50% si plusieurs diffuseurs)

Activité principale :

Production et ou développement de jeux vidéo, développement de logiciels de divertissement ou production audiovisuelle ou équivalent

Une société doit démontrer une expérience récente dans la production d'œuvres éligibles distribuées commercialement s'entend comme suit :

- Le candidat doit prouver qu'il a produit un jeu vidéo narratif ou une expérience immersive narrative (interactive ou non interactive) éligible (cf. point d'attention sur l'éligibilité dans la FaQ ci-dessous) qui a été distribué commercialement entre le 01/01/2020 et la date limite de soumission des candidatures.
- Les projets pour lesquels le travail de développement ou de production a été sous-traité au candidat par une autre société – le work-for-hire- n'est pas éligible, ni les projets sur lesquels un membre de la société candidate a un crédit personnel.
- Les œuvres en accès anticipé ne sont pas non plus éligibles, car elles ne sont pas encore achevées et sont toujours en cours de développement.
- Seules les candidatures mono-bénéficiaires sont acceptées (une structure déposante).

EN SAVOIR +



Montant :

Le montant du soutien attribué par projet est de max. est de 50% du coût éligible de l'action. Dans la limite de 150.000€ maximum par projet.



RECHERCHE ET INNOVATION

En sus d'enrichir le patrimoine culturel, le jeu vidéo est également une industrie de pointe vectrice d'innovations technologiques : intelligence artificielle, réalité virtuelle, moteurs de rendu 3D temps-réel, etc., de nombreuses contributions issues du jeu vidéo profitent ensuite aux autres industries et secteurs d'activité. À ce titre, de nombreuses aides publiques à l'innovation peuvent venir compléter les aides spécifiques au jeu vidéo pour soutenir des initiatives de R&D et d'innovation.

En premier lieu, il est important de bien savoir différencier les activités de Recherche & Développement (R&D) de celles d'innovation.

L'innovation, pour une entreprise, consiste à développer ou mettre en œuvre une organisation, des procédés ou des produits (biens ou services) pouvant être considérés comme nouveaux par rapport au marché. Dans le cas particulier de l'innovation de produit, le caractère nouveau peut se mesurer d'un point de vue aussi bien technique que fonctionnel ou ergonomique.

La R&D, quant à elle, peut être vue comme un sous-ensemble d'un processus d'innovation et se concentre sur la résolution organisée d'incertitudes scientifiques ou techniques de manière à acquérir de nouvelles connaissances et aboutir à une solution nouvelle et reproductible.

Plus exigeante, une activité de R&D nécessite une organisation rigoureuse basée sur une identification claire des verrous technologiques à lever, une analyse de l'existant (état de l'art) ainsi qu'une démarche itérative et documentée (démarche, concepts techniques, problèmes rencontrés, solutions expérimentées, résultats obtenus, etc.).

Dans le secteur du jeu vidéo, l'innovation est particulièrement présente, pour ne pas dire quasiment intrinsèque. Il est en effet assez rare que les productions ne cherchent pas à proposer de nouveaux concepts de gameplay, d'améliorer l'ergonomie par rapport aux précédentes productions, d'atteindre des performances techniques supérieures, etc.

Nécessairement plus spécifiques à certaines productions, les thématiques de R&D n'en sont pas moins nombreuses dans le jeu vidéo : recherche de rendu photoréaliste, développement de nouvelles techniques d'animation de personnages, amélioration du comportement des IA, génération procédurale de mondes ouverts, optimisation des calculs par les moteurs de jeu, amélioration des expressions faciales, développement de gameplays émergents, etc.

L'innovation de manière générale est perçue financièrement comme un risque. C'est ce risque qui est soutenu par l'État au travers des mécanismes incitatifs que sont les aides directes et indirectes. Les aides indirectes regroupent les crédits d'impôt, les aides directes, les subventions, les avances récupérables et les prêts à taux bas. De manière générale et comme nous allons le détailler plus loin, il faut savoir que les projets incorporant de la R&D sont beaucoup plus soutenus par les aides publiques que ne peuvent l'être les projets de pure innovation.

LES AIDES NATIONALES

Subventions et avances remboursables

Orchestrées par les opérateurs de l'État au travers de plusieurs plans d'investissement, les subventions et avances remboursables financent les projets ambitieux et viables présentés en amont de leur exécution.

Pour soutenir l'innovation et l'émergence de nouvelles solutions, le gouvernement engage plus de 54 milliards d'euros notamment au travers du Plan d'Investissement d'Avenir (PIA) 4 et du Plan France 2030. Engagés pour la transformation, les programmes sont construits autour de 3 enjeux : Compétitivité, Cohésion, Environnement.

Afin d'animer et de diriger l'innovation dans tous les secteurs en respectant ces 3 enjeux, il existe autant de thématiques que de secteur d'innovation. De la cybersécurité à l'éducation, en passant par des applications transverses de technologie émergente (IA, blockchain, métaverse, etc.), tous les projets innovants peuvent être soutenus.

Selon la phase de développement de la R&D, de l'itération à la commercialisation, différentes aides sont mobilisables : bourse, aide individuelle, concours et appels à projets thématiques.

Bpifrance est un acteur majeur de l'écosystème entrepreneurial, accompagnant les entreprises dans le conseil et le financement de toutes leurs phases de développement et d'innovation. C'est à ce jour le principal opérateur du PIA.

L'ADEME est l'opérateur privilégié pour accélérer les projets en faveur de l'environnement et de la transition écologique. L'agence est notamment en charge d'appels à projets thématiques et de la qualification des projets hors appels à projet en adéquation avec la stratégie R&D. C'est notamment au travers de cet organisme que peuvent être financés des projets de recherche et d'innovation sur la sobriété numérique ou la décarbonation.

Concernant le jeu vidéo et les technologies de l'image de façon plus générale, le CNC est l'un des interlocuteurs privilégiés. Toutefois, ce n'est pas le seul, et les projets de R&D présent dans le domaine du jeu vidéo s'appuient sur des briques technologiques applicables à de nombreux domaines. Le développement applicatif traverse aux autres domaines et secteurs stratégiques offre aux acteurs du jeu vidéo l'opportunité de financer leurs projets en participant à l'atteinte des objectifs de la décennie.

La Bourse French Tech

Ce dispositif s'adresse aux créateurs d'entreprise ou aux très jeunes structures, ayant des projets d'innovation nécessitant une phase de maturation et de validation technico-économique (business model, faisabilité technologique, évolution des usages, ergonomie-interface, design de service, tests, marketing, support technique, juridique, organisation interne de l'entreprise, de partenariats, etc.).

Nature de l'aide :

Subvention

Montant :

- Jusqu'à 70% des dépenses
- Maximum 30 000 € (90 000 € dans le cas d'innovation de rupture à fort contenu technologique)

Nature de l'aide :

Subvention

Montant :

- Jusqu'à 70% des dépenses
- Maximum 30 000 € (90 000 € dans le cas d'innovation de rupture à fort contenu technologique)

Eligibilité :

- Tout type d'innovation
- Entrepreneurs personnes physiques ou entreprise < 50 personnes et CA ou total bilan < 10 M€

Dépenses couvertes :

- Personnel
- Dépenses juridiques externes

Les aides pour la faisabilité de l'innovation (AFI)

L'AFI a pour but d'aider à la préparation de projets de Recherche, Développement & Innovation (R&D&I), c'est-à-dire un projet d'innovation comportant des travaux de recherche et de développement expérimental (R&D), par la réalisation d'études de faisabilité, l'intégration de compétences et la validation technique, commerciale, juridique et financière du projet.

Nature de l'aide :

Subvention

Montant :

- Jusqu'à 70% des dépenses
- Maximum 50 000 €

Eligibilité :

- Tout projet de Recherche, Développement & Innovation (R&D&I) ou d'innovation créative, càd relatif à des activités créatives, artistiques et culturelles (incluant le secteur du jeu vidéo)
- Entreprise < 2 000 salariés

Dépenses couvertes :

- Études d'évaluation et d'analyse du potentiel du projet
- Conception, planification, validation de la faisabilité, veille, recrutement de personnel R&D

Les aides pour le développement de l'innovation (ADI)

Dans la continuité de l'AFI, l'ADI a pour but d'aider à la réalisation-même du projet de R&D&I, c'est-à-dire la mise au point du produit ou service innovant ainsi que les éventuels partenariats technologiques associés.

Nature de l'aide :

Avance remboursable ou prêt

Montant :

- 25% à 65% des dépenses
- Maximum 50 000 €

Eligibilité :

- Tout projet de Recherche, Développement & Innovation (R&D&I)
- Entreprise < 2 000 salariés

Dépenses couvertes :

- Dépenses internes et externes liées au développement de l'innovation

Le concours d'innovation i-Nov

Le concours d'innovation i-Nov est une aide sélective fonctionnant par vagues successives et visant à financer des projets de R&D&I s'inscrivant dans des thématiques spécifiques (dont le Numérique) et détaillées dans un cahier des charges. Se trouvent notamment parmi les domaines technologiques prioritaires au sein de la thématique Numérique :

- Transformation des industries culturelles et créatives et de l'évènementiel grâce au numérique ;
- Réalité augmentée, réalité virtuelle, métavers, réalité mixte, nouvelles interfaces ;
- Blockchain ;
- Intelligence artificielle et traitement de données massives ;
- Réduction de l'empreinte environnementale du numérique.

Nature de l'aide :

75% de subvention et 25% d'avance récupérable

Montant :

- 45% ou 35% des dépenses en fonction de la taille de l'entreprise

Eligibilité / critères de sélection :

- Projet de R&D&I situé dans une des thématiques prévues
- Coûts totaux, compris entre 1 M€ et 5 M€
- Entreprise < 250 salarié et < 50 M€ de CA (PME)
- Caractère innovant et valeur ajoutée
- Impact économique
- Performance environnementale

Dépenses couvertes :

- Salaires de personnel
- Coûts de sous-traitance
- Amortissement du matériel

Il existe également des équivalents du concours i-Nov, avec des montants moins importants, pour :

- Les jeunes entreprises ou créateurs d'entreprise : concours i-Lab
- Les doctorants ou jeunes docteurs porteurs de projets entrepreneuriaux : concours i-PhD

Appel à projets i-Démo

L'appel à projets i-Démo fait partie intégrante du plan France 2030 et soutient le développement de produits ou services très innovants et à haute valeur ajoutée, créateurs de compétitivité et contribuant aux transitions énergétique, écologique et numérique. Il s'agit d'un appel à projet générique, bien qu'il puisse faire l'objet de réorientation thématique en fonction des priorités gouvernementales. Le projet peut aussi bien être porté par une entreprise unique que par un consortium, comprenant un ou plusieurs utilisateurs finaux de la solution.

Nature de l'aide :

Subvention et/ou avance récupérable

Montant :

- En fonction du budget

Eligibilité / critères de sélection :

- Tout projet de R&D&I
- Dépenses > 4 M€
- Caractère innovant et valeur ajoutée
- Retombées économiques
- Performance environnementale
- Caractère stratégique à l'échelle régionale, nationale ou européenne

Dépenses couvertes :

- Salaires de personnel
- Coûts de sous-traitance
- Amortissement du matériel

Le statut Jeune Entreprise Innovante (JEI)

Créé en 2004, le statut de Jeune Entreprise Innovante (JEI) permet aux entreprises de bénéficier d'exonérations fiscales et sociales et s'adresse à toutes les PME indépendantes de moins de 11 ans dont 15% des charges au minimum sont consacrées à la R&D.

Le statut JEI permet une double exonération de nature à la fois sociale et fiscale :

- Exonération des charges sociales patronales (assurance maladie, assurance vieillesse et allocations familiales) pour le personnel affecté aux travaux de R&D ou d'innovation (ingénieurs-chercheurs, techniciens, gestionnaires de projet de recherche et de développement, juristes chargés de la protection industrielle, personnels chargés des tests pré concurrentiels, etc.)
- Exonérations de certaines charges fiscales : impôt sur les sociétés (IS) ou impôt sur les revenus (IR) sur le premier exercice bénéficiaire (50% sur le second), Imposition Forfaitaire Annuelle (IFA), taxe professionnelle, taxe foncière, imposition sur les plus-values de cession des titres d'une société JEI (en fonction de certains critères de détention).

Le statut est déclaratif mais une demande de rescrit (i.e. dépôt d'un dossier auprès de l'Administration fiscale) est fortement conseillée dans la mesure où celui-ci peut être demandé par l'URSSAF pour valider la conformité des exonérations sociales.

Nature de l'aide :

Exonérations sociales et fiscales

Montant :

- Exonérations sociales : plafonnées à 5 fois le plafond annuel de la sécurité (soit environ 200 000 € par an)
- Exonération fiscales : soumises aux minimis européens (200 000 € sur 3 exercices fiscaux)

Éligibilité / critères de sélection :

- statut PME
- existence depuis moins de 11 ans
- 15% de dépenses de R&D par rapport aux charges totales
- indépendance (détention par des personnes physiques)
- activité réellement nouvelle (pas de concentration, restructuration ou extension d'activité préexistante)

Dépenses couvertes :

- Déclaratif mais procédure de rescrit fortement recommandée pour éviter toute contestation a posteriori

Le Crédit d'Impôt Recherche (CIR)

Le Crédit d'Impôt Recherche (CIR) est une mesure d'incitation fiscale aux activités de R&D des entreprises, quels que soient leur secteur ou leur taille. Il permet de récupérer 30% des dépenses de R&D sous la forme d'un crédit d'impôt imputable sur l'IS et reportable (ou remboursable pour les PME). Il est déclaratif (pas d'agrément préalable nécessaire) mais nécessite d'être capable de justifier d'une activité de R&D en cas de contrôle. Notamment, pour vérifier le caractère scientifique des travaux de R&D, l'Administration fiscale peut s'appuyer sur les services du Ministère de la Recherche pour expertiser les travaux.

Nature de l'aide :

Exonérations sociales et fiscales

Montant :

30% des dépenses jusqu'à 100 M€, 5% au-delà

Éligibilité / critères de sélection :

Effectuer des activités de R&D

Dépenses éligibles :

Si exposées dans l'Espace Économique Européen), au prorata d'affectation réelle à la R&D :

- salaires du personnel affecté à la R&D
- dotations aux amortissement du matériel affecté à la R&D
- dépenses de fonctionnement (calculées forfaitairement à hauteur de 43% des dépenses de personnel et 75% des dépenses de matériel)
- dépenses de sous-traitance (organismes agréés par le Ministère de la Recherche)
- dépenses de veille technologique

Le dispositif Jeune Docteur

Mis en place par l'état français en 2008 au sein du Crédit d'Impôt Recherche (CIR), ce dispositif permet de favoriser l'embauche des docteurs jeunes diplômés en entreprise, et en CDI. Il encourage les entreprises à recruter des docteurs dans des fonctions de recherche immédiatement après leur diplôme, et ainsi éviter leur départ à l'étranger, ou à des fonctions éloignées de la recherche.

Lorsqu'une entreprise recrute un Jeune Docteur en CDI, les dépenses de personnel pour celui-ci sont prises en compte pour le double de leur montant dans le calcul du CIR, pendant les 24 premiers mois qui suivent le premier recrutement. Les dépenses de fonctionnement prises en compte dans l'assiette des dépenses éligibles correspondent aussi au double du montant de la rémunération. L'assiette totale des dépenses éligibles est donc le quadruple de la rémunération. Ainsi, si le Jeune Docteur se consacre à 100% à la R&D, le CIR généré par cette embauche représentera 120% du coût salarial du docteur : si l'entreprise paie 50 000 euros de salaire brut chargé, elle obtiendra 60 000 euros de CIR.

Le Crédit d'Impôt Innovation (CII)

Instauré par la loi de finances 2013, le Crédit d'Impôt Innovation (CII) est un dispositif d'aide aux entreprises innovantes. Il complète le Crédit d'Impôt Recherche (CIR) et a pour objectif de soutenir les PME qui engagent des dépenses d'innovation autres que celles entrant dans le champ de la R&D. Il s'adresse aux TPE et PME :

- Moins de 250 salariés
- Un chiffre d'affaires n'excédant pas 50 millions d'euros ou un bilan total inférieur à 43 millions d'euros.

Le crédit impôt innovation (CII) permet aux PME d'obtenir un crédit d'impôt de 20% des dépenses nécessaires à la conception de prototypes ou d'installations pilotes de nouveaux produits. Les dépenses éligibles sont analogues à celles du CIR (salaires du personnel, dotations aux amortissements du matériel, dépenses de sous-traitance auprès d'organismes agréés, dépenses de fonctionnement calculées forfaitairement). Ces dépenses sont plafonnées à 400 000 euros par an et par entreprise. Ce plafonnement est global et concerne l'ensemble des dépenses engagées indépendamment du nombre de prototypes ou d'installations pilote réalisées.

À partir du 1er janvier 2023, le forfait pour dépenses de fonctionnement est supprimé, mais compensé par un alignement du taux de crédit d'impôt avec celui du CIR, soit 30%.

Montant :

Jusqu'à 80 000 € (120 000 € à partir de 2023)

Le Crédit d'Impôt Collaboration de recherche (CICo)

Le CICo est un crédit d'impôt qui couvre des dépenses de R&D confiées à un Organisme de Recherche et de Diffusion des Connaissances (ORDC) dans le cadre de partenariats de recherche. Un ORDC est une entité privée ou publique qui réalise des activités de R&D ou de diffusion large des résultats de ces activités. Les activités de R&D éligibles répondent aux mêmes critères que le CIR. L'ORDC doit diffuser les connaissances au moyen d'un enseignement, de publications ou de transferts de connaissances.

Le dispositif IP Box

L'IP Box (évolution de la Patent Box) a été mise en œuvre dans le cadre de la loi de finances 2019 et permet de bénéficier d'un taux préférentiel à l'impôt sur les sociétés (IS) pour les revenus issus de la Propriété Intellectuelle liés à des travaux de R&D engagés en France. En effet, l'IP Box permet de soumettre les revenus de cessions, concessions et sous-concessions de droits de propriété intellectuelle à un taux d'imposition réduit à 10% au lieu de 26,5%.

Là où le précédent dispositif, la Patent Box, n'était applicable qu'aux brevets, l'IP Box est également ouverte aux entreprises du domaine des logiciels protégeables au titre des droits d'auteurs, incluant les jeux vidéo. L'objectif est ainsi de favoriser les entreprises qui investissent dans la R&D sur le territoire pour maintenir l'attractivité de la France. Cela permet également d'encourager l'innovation et la production d'actifs de propriété intellectuelle.

Pour pouvoir en bénéficier, il faut être en mesure de tracer et justifier des dépenses de R&D sur les exercices passés à l'origine des actifs immatériels valorisés. Sa mise en œuvre est ainsi facilitée lorsqu'un suivi précis et une documentation de la R&D a déjà été mise en place pour l'obtention d'aides à l'innovation et de CIR.

LES AIDES RÉGIONALES

Cette section, non exhaustive, donne des exemples de dispositifs d'aide à l'innovation directement soutenus par les Régions.

Ile-de-France

Innov'up

Le programme Innov'up a pour but de soutenir des projets de R&D&I situés en Ile-de-France relatifs à des produits, services, procédés, organisations et à l'innovation sociale, sur les phases de faisabilité, de développement et d'expérimentation.

Nature de l'aide :

75% de subvention et 25% d'avance récupérable

Montant :

- 45% ou 35% des dépenses en fonction de la taille de l'entreprise

Eligibilité :

- Tout projet de Recherche, Développement & Innovation (R&D&I)
- Entreprise < 5 000 salariés (PME ou ETI)

Dépenses couvertes :

- Dépenses de personnel
- Sous-traitance R&D
- Amortissement du matériel
- Dépenses de propriété intellectuelle

Nouvelle Aquitaine

Soutien aux projets innovants

Ce fonds régional vise à accompagner des projets d'innovation à différents niveaux : étude de faisabilité, projet de R&D, innovation de procédé et d'organisation, etc.

Nature de l'aide :

Subvention et/ou avance récupérable

Montant :

- 25% à 45% des dépenses

Eligibilité :

- Tout projet d'innovation ou de R&D
- Toute taille d'entreprise

Dépenses couvertes :

- Dépenses de personnel
- Sous-traitance R&D
- Amortissement du matériel
- Dépenses de propriété intellectuelle

Occitanie

Contrat innovation

Ce dispositif a pour objectif de soutenir les projets d'innovation individuels stratégiques des entreprises ainsi que l'innovation collaborative, et ne se limite pas à l'innovation technologique mais couvre également l'innovation de procédé, d'organisation ou sociale.

Nature de l'aide :

Subvention et/ou avance récupérable

Montant :

- 25% à 45% des dépenses
- Maximum 4 M€ (subvention) ou 6 M€ (avance récupérable)

Eligibilité :

- Tout projet d'innovation ou de R&D
- Toute taille d'entreprise

Dépenses couvertes :

- Dépenses de personnel
- Coûts du matériel
- Dépenses de sous-traitance, expertise et recherche externalisée
- Coûts de services de conseil en innovation

Auvergne-Rhône-Alpes

EasyPOC

Ce dispositif accompagne la première étape (étude de faisabilité ou preuve de concept) du processus de développement d'une innovation à fort contenu technologique en région Auvergne-Rhône-Alpes, en priorisant les entreprises en dehors des métropoles.

Nature de l'aide :

Subvention

Montant :

- En fonction du budget

Eligibilité :

- Tout projet de Recherche, Développement & Innovation (R&D&I)
- Entreprise < 2 000 salariés

Dépenses couvertes :

- Dépenses de personnel
- Sous-traitance R&D
- Amortissement du matériel
- Dépenses de propriété intellectuelle

Innov'R

Ce dispositif régional est dédié aux projets innovants dans les domaines de la sobriété énergétique et de la transition écologique.

Nature de l'aide :

Subvention ou prêt

Montant :

- Jusqu'à 50% des dépenses (60% dans le cas du prêt)
- Maximum 50 000 € (entre 50 000 et 1 M€ dans le cas du prêt)

Eligibilité :

- Projet de Recherche, Développement & Innovation (R&D&I) dans le domaine de la sobriété énergétique et/ou de la transition écologique
- Entreprise < 2 000 salariés

Dépenses couvertes :

- Personnels
- Sous-traitance
- Consommables
- Equipements

Pays de la Loire

Fonds Pays de la Loire Territoires d'Innovation

Ce fonds vise à apporter une aide financière aux porteurs d'innovation à chaque étape du processus visant à industrialiser et commercialiser de nouveaux produits.

Nature de l'aide :

Subvention (phase de faisabilité) ou prêt (phase de développement)

Montant :

- Jusqu'à 50% des dépenses
- Maximum 50 000 € (pour la subvention)

Eligibilité :

- Tout projet d'innovation ou de R&D
- Entreprise < 2 000 salariés

Dépenses couvertes :

- Dépenses de personnel
- Sous-traitance R&D
- Amortissement du matériel
- Dépenses de propriété intellectuelle

LES AIDES EUROPÉENNES

Horizon Europe

Horizon Europe est le principal programme de l'Union européenne pour la recherche et l'innovation sur la période 2021-2027 (9e programme-cadre). Il vise à soutenir la création de technologies d'excellence, allant de la recherche la plus fondamentale, à niveau TRL (Technology Readiness Level) bas, jusqu'à des projets de démonstration et de mise sur le marché à niveau TRL élevé. Il s'agit d'un programme extrêmement compétitif (faibles chances de succès). En contrepartie, le taux de financement peut aller jusqu'à 100% des coûts directs éligibles budgétés.



LE SNJV

Le Syndicat National du Jeu Vidéo a été créé en 2008. Organisation professionnelle représentative de l'industrie du Jeu Vidéo en France, le SNJV est l'interlocuteur privilégié des pouvoirs publics et des médias sur les questions touchant à l'industrie du jeu vidéo.

230 entreprises adhèrent et représentent l'ensemble des marchés et des métiers présents dans l'industrie : studios de développement, éditeurs, distributeurs, organismes de formation et prestataires de services.

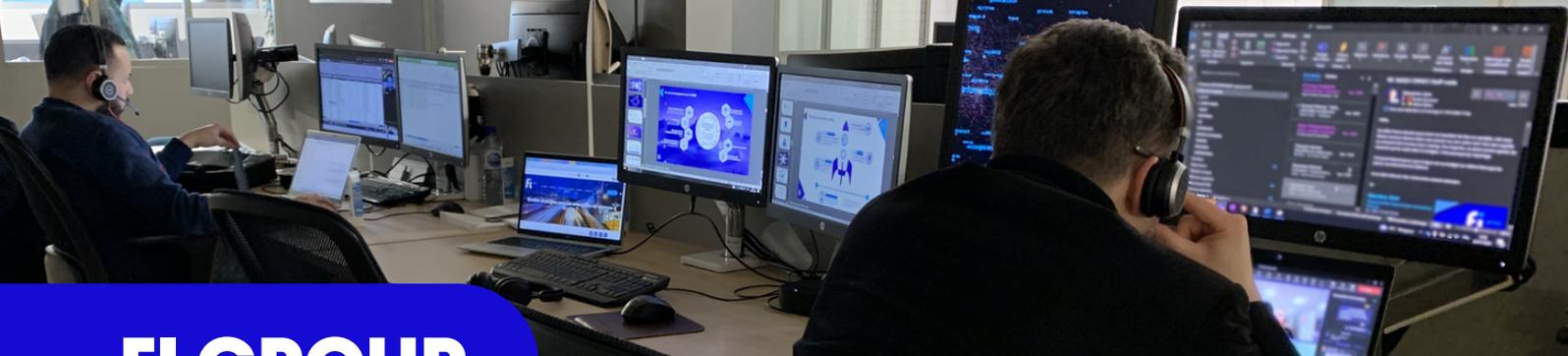
Ces 230 entreprises représentent plus de 9000 emplois en France, soit 80% de l'emploi salarié et plus d'1 milliard d'euros de valeur ajoutée créée sur le territoire.

Au quotidien, le SNJV accompagne la croissance et la structuration de l'écosystème grâce à ses actions et son influence, selon 5 piliers :

- rassembler les acteurs économiques du jeu vidéo
- représenter l'industrie et défendre les intérêts de nos adhérents auprès des pouvoirs publics, des médias et du grand public
- promouvoir l'attractivité de la France
- anticiper les évolutions sectorielles
- soutenir les entreprises dans leur développement.



Le SNJV a également créé l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo, qui rassemble 2000 professionnels de l'industrie, et organise depuis 2020 la Cérémonie des Pégases, événement unique de célébration des créateurs et créatrices de jeux vidéo en France.



FI GROUP

FI Group est une société de conseil mondiale spécialisée dans le management et le financement de l'innovation telles que les subventions publiques ou les incitations fiscales à la R&D.

Avec plus de 20 ans d'expérience, FI Group est actuellement présent dans 14 pays avec 40 bureaux : France, Espagne, Portugal, Royaume-Uni, Allemagne, Belgique, Italie, États-Unis, Canada, Brésil, Chili, Colombie, Japon, et Singapour. FI Group aide les entreprises à financer et sécuriser leurs projets de recherche et développement (R&D) grâce à la gestion des leviers de financements publics intégrés à une stratégie globale.

Grâce à notre vaste expertise dans ce domaine, nous conseillons toutes les sociétés de la start-up aux grands groupes multinationaux sur pour améliorer la performance et le ROI de leurs activités de R&D afin de stimuler la croissance de l'entreprise.

Nos solutions de conseil en stratégies de financement s'appuient sur notre connaissance approfondie des programmes de financement de la R&D disponibles dans chaque pays, ainsi que sur de l'environnement législatif spécifique qui les entoure.

Nos 1 400 collaborateurs internationaux portent nos valeurs d'intégrité, de professionnalisme et d'empathie. 80% de nos équipes sont composées d'ingénieurs et docteurs spécialisés dans les secteurs dans lesquels nos clients opèrent : TIC, industrie, agronomie, agroalimentaire, agriculture, chimie, pharmaceutique, santé, automobile, aéronautique & transports, énergies renouvelables et, bien entendu, le jeu vidéo. La combinaison de leurs compétences techniques et de leur expertise financière est la clé de notre succès.



CONTACT

✉ charlie.grosman@fi-group.com

☎ +33 6 14 84 50 61

✉ laura.gouthez@fi-group.com

☎ +33 6 64 68 10 64

Rédaction :



Syndicat National du Jeu Vidéo

SNJV

10 rue de Penthièvre - 75008 Paris

www.snjv.org

contact@snjv.org



FI Group

14 terrasse Bellini 92800 PUTEAUX

www.fr.fi-group.com

contact@fi-group.com

Remerciements pour leur collaboration :



Centre National du Cinéma et de l'Image Animée
Pauline Augrain, Thierno Bah, Olivier Fontenay, Laurent
Mahuteau

Mise en page : Manon Lesire

© **SNJV - janvier 2023**