



COMMISSION EUROPÉENNE

Bruxelles, le 21.08.2018
C(2018) 5623 final

VERSION PUBLIQUE

Ce document est publié uniquement pour
information.

Objet: Aide d'Etat n° SA.50512 (2018/N) - France
Fonds d'aides aux jeux vidéo - volets écriture, création de propriétés
intellectuelles et opérations à caractère collectif

Monsieur le Ministre,

1. PROCEDURE

- (1) Le 6 juin 2018, les autorités françaises ont notifié à la Commission un régime d'aide sélective en faveur des jeux vidéo dans le cadre du Fonds d'Aides aux Jeux Vidéo (ci-après "le FAJV"). Le régime a pour objectifs de:
 - mettre en place une nouvelle aide à destination des créateurs de jeux vidéo,
 - sortir du régime *de minimis* deux dispositifs existants: l'aide à la création de propriétés intellectuelles (production) et l'aide aux opérations à caractère collectif.
- (2) La Commission, n'ayant pas à sa disposition l'ensemble des informations disponibles pour évaluer la mesure, a envoyé une demande d'informations à la France le 20 juin 2018, à laquelle la France a répondu le 9 juillet 2018.

Son Excellence Monsieur Jean-Yves Le Drian
Ministre de l'Europe et des Affaires étrangères
37, Quai d'Orsay
F - 75351 – PARIS

2. DESCRIPTION DE LA MESURE

2.1. Caractéristiques du secteur du jeu vidéo en France

- (3) Selon les autorités françaises, le secteur est marqué par de fortes évolutions. La distribution des contenus s'est dématérialisée, la capacité d'innover sur le plan technologique est un enjeu de plus en plus fort sur les marchés. En outre, les producteurs de jeux vidéo européens doivent faire face à la très forte concurrence des producteurs nord-américains et asiatiques. A titre d'illustration, en France en 2016, les jeux étrangers représentaient 95,2% de la valeur du marché.
- (4) Par ailleurs, la production française devient de plus en plus audacieuse et créative dans le domaine du jeu vidéo, en proposant de nouvelles façons d'appréhender le contexte politique, social et culturel du joueur.
- (5) Les interactions entre les différents secteurs culturels et créatifs (bande dessinée, cinéma, arts numériques etc.) permettent un enrichissement mutuel et l'émergence de nouveaux genres de jeux et de techniques de production. De nouvelles expériences artistiques comme les jeux de réalité virtuelle ou augmentée sont ainsi rendues possibles. Toutes ces mutations ont notamment pour effet d'augmenter les budgets de production des jeux et donc les besoins de financement.

2.2. Objectifs

- (6) L'objectif est de moderniser et de renforcer le Fonds d'aides à la création de jeux vidéo (FAJV) qui permet de soutenir la pré-production et la production de jeux vidéo ainsi que les opérations à caractère collectif participant de la promotion du secteur. Il s'agit de répondre aux besoins croissants d'un secteur porté par la vitalité artistique et technologique du jeu vidéo indépendant, mais également de consacrer le jeu vidéo dans toute sa dimension culturelle en mettant l'accent sur le rôle clé des créateurs eux-mêmes.
- (7) L'aide à l'écriture en faveur des créateurs de concepts de jeux vidéo a pour objectif de mieux accompagner les jeunes créateurs qui ne travailleraient pas encore avec un studio et à accompagner l'élaboration de la bible de production d'un jeu vidéo présentant toutes les caractéristiques du jeu à venir (mécaniques de jeux, éléments scénaristiques, bible graphique, principes de programmation, etc.). Elle permettra en outre de favoriser une plus grande diversité culturelle en valorisant le rôle déterminant de la contribution artistique des jeunes créateurs au projet.
- (8) La sortie du plafond *de minimis* des aides à la création de propriétés intellectuelles a pour objectif 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. Il s'agit de favoriser des créations nouvelles et d'inciter les entreprises à

créer une valeur patrimoniale autour des jeux vidéo qu'elles produisent en conservant les droits de propriété intellectuelle.

- (9) La sortie du plafond *de minimis* des aides aux opérations à caractère collectif vise à soutenir des actions contribuant à la structuration du secteur et à la valorisation de la création vidéoludique française et européenne. L'évolution du secteur et l'internationalisation des studios français nécessitent de changer d'échelle et d'imaginer des actions beaucoup plus puissantes sur le plan international.

2.3. Modalités du régime

Base juridique

- (10) Les deux dispositifs déjà en vigueur sous l'empire du règlement *de minimis* (aides à la création de propriétés intellectuelles et aides aux manifestations à caractère collectif) sont mis en œuvre dans le cadre d'une convention établie entre le Centre national du cinéma et de l'image animée ("CNC") et la Direction Générale des Entreprises (DGE) du ministère de l'économie et des finances le 13 septembre 2017.¹
- (11) L'aide à l'écriture, qui n'est pas encore en place, sera intégrée dans la nouvelle convention bilatérale entre le CNC et la DGE qui sera adoptée après l'autorisation de la Commission européenne.

Le Fonds d'aide au jeu vidéo

- (12) Le régime s'inscrit dans le cadre du Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV), qui a été mis en place en 2008 et soutient la création et l'innovation dans le secteur du jeu vidéo. Cofinancé par le Ministère de l'Economie et des Finances et le CNC, il est géré par ce dernier. Le budget annuel total du FAJV s'élève à 5 100 000 €
- (13) Les aides accordées au titre du FAJV sont les suivantes:
- aide à l'écriture,
 - aide à la pré-production de jeu vidéo (mesure hors du champ de la notification actuelle, car notifiée sous le règlement général d'exemption par catégorie en 2009)²,
 - aide à la création de propriété intellectuelle pour un projet de jeu vidéo,
 - aide aux opérations à caractère collectif.

Budget

- (14) Le budget total des aides notifiées sur la période de six années (1er janvier 2019 au 31 décembre 2024) s'élève à 24 600 000€ et se répartit comme suit:

¹ Convention 17.2.93.0.126.

² Cette aide a fait l'objet d'une notification à la Commission en 2009: X80/2009 Fonds d'Aide au Jeu Vidéo - Aide à la pré-production de jeux vidéo – France, JOCE C/281/2009.

- 200 000 EUR annuels pour l'aide à l'écriture
- 3 500 000 EUR annuels pour l'aide à la création de propriété intellectuelle
- 400 000 EUR annuels pour l'aide aux manifestations à caractère collectif

Durée du régime notifié

(15) Le dispositif a été notifié pour la période du 1er janvier 2019 au 31 décembre 2024.

2.3.1. La création d'une aide à l'écriture en faveur des créateurs de concepts de jeux vidéo

Critères d'éligibilité

- (16) Les personnes physiques qui pourront solliciter une aide doivent être de nationalité française ou ressortissants d'un Etat membre de l'Union européenne, d'un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen, d'un Etat partie à la Convention européenne sur la télévision transfrontière ou à la Convention européenne sur la coproduction cinématographique du Conseil de l'Europe, ou d'un Etat tiers européen avec lequel l'Union européenne a conclu des accords ayant trait au secteur audiovisuel. L'équipe de conception devra être composée de plusieurs créateurs qui bénéficieront chacun d'une partie de l'aide selon un accord de répartition à signer. Au moins l'un d'entre eux devra justifier d'une formation spécifique ou d'une expérience significative dans le domaine du jeu vidéo.
- (17) Le projet doit être conçu spécifiquement pour une création originale de jeu vidéo au stade de la conceptualisation et en langue française. Les projets portés par des étudiants, dans le cadre de leur formation initiale, ne sont pas éligibles.

Dépenses éligibles

- (18) L'aide sera destinée à soutenir les dépenses d'écriture de la conception du jeu: *game design*, recherches graphiques, spécifications techniques et premières pistes de programmation.

Processus de sélection

- (19) Pour l'examen des demandes d'aide, le CNC fait appel à un comité d'experts. Ce comité est composé de quatorze membres dont un président, nommés conjointement par le CNC et le Ministère de l'Economie et des Finances. Un quorum de 7 membres est exigé afin de délibérer valablement. La décision est adoptée à la majorité des votes exprimés. En cas de partage égal des votes, la voix du président est prépondérante.
- (20) Les critères d'appréciation sont les suivants:
- l'originalité du concept et sa contribution à la diversité de la création,
 - la qualité du *game design* et du *gameplay*,

- la qualité des intentions graphiques,
- l'adéquation du projet par rapport aux plateformes retenues et à la cible envisagée.

Type de soutien et intensité de l'aide

- (21) Le budget annuel dédié au sous-volet « écriture » du FAJV se monte à 200 000€
- (22) Les projets sélectionnés pourront bénéficier de l'aide versée sous forme de subvention. L'intensité de l'aide ne pourra pas dépasser 100 % des coûts éligibles. La France estime que l'aide à l'écriture soutiendra en moyenne entre 50% et 100% des coûts éligibles d'un projet.
- (23) Les autorités françaises estiment qu'environ une quinzaine de projets pourra être aidée annuellement et estiment le montant moyen de l'aide par projet à 10 000€
- (24) Les aides en faveur de l'écriture des œuvres de jeu vidéo sont cumulables avec les aides d'autres autorités publiques que le CNC intervenant sur les mêmes coûts éligibles, jusqu'à 100% des coûts éligibles. Par contre, les projets ne peuvent pas bénéficier, pour les mêmes coûts éligibles d'écriture, à la fois d'une aide à l'écriture du FAJV et d'une autre aide attribuée par le CNC.

2.3.2. La sortie du plafond de minimis des aides à la création de propriétés intellectuelles

- (25) L'aide à la création de propriétés intellectuelles est 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. Il s'agit de favoriser des créations nouvelles et d'inciter les entreprises à créer une valeur patrimoniale autour des jeux vidéo qu'elles produisent en conservant les droits de propriété intellectuelle.
- (26) L'aide à la création de propriétés intellectuelles est actuellement mise en œuvre par le dispositif d'aides sélectives mis en place en 2008 et cofinancé par le CNC et la DGE. Ce dispositif ne subit pas de modification, sauf en ce qui concerne le montant maximal de l'aide à laquelle le bénéficiaire aurait droit.

Entreprises éligibles

- (27) L'aide est destinée aux entreprises de création de jeux vidéo disposant d'un établissement stable sur le territoire français au moment du versement de l'aide. Sont réputées en France les entreprises y exerçant effectivement une activité au moyen d'une installation stable et durable et dont le siège social est situé en France, dans un autre Etat membre de l'Union européenne ou dans un Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen. Pour les entreprises dont le siège social est situé dans un autre Etat membre de l'Union européenne, le respect de la condition

d'établissement en France, sous forme d'établissement stable, de succursale ou d'agence permanente, n'est exigé qu'au moment du versement de l'aide.

- (28) En outre, les entreprises doivent avoir des présidents, directeurs ou gérants, ainsi que la majorité de leurs administrateurs, soit de nationalité française, soit ressortissants d'un Etat membre de l'Union européenne, d'un autre Etat partie à l'accord sur l'Espace économique européen, d'un Etat partie à la Convention européenne sur la télévision transfrontière ou à la Convention européenne sur la coproduction cinématographique du Conseil de l'Europe ou d'un Etat tiers européen avec lequel l'Union européenne a conclu des accords ayant trait au secteur audiovisuel.
- (29) Les entreprises éligibles doivent assurer la responsabilité financière, technique et artistique de la production et de la réalisation du jeu vidéo. Elles doivent disposer des compétences techniques et financières pour mener à bien le projet et doivent être pleinement titulaires des droits de propriétés intellectuelles jusqu'à la première commercialisation du jeu.

Projets éligibles

- (30) Les projets doivent porter sur la réalisation d'un jeu vidéo mis à disposition du public, en ligne ou hors connexion. Ils doivent avoir un caractère marqué de qualité, d'originalité, de création et d'innovation. Les projets ne doivent pas être financés majoritairement par des fonds publics et ne doivent pas avoir reçu une aide à la pré-production du FAJV.
- (31) Le projet doit en outre présenter les caractéristiques suivantes:
- porter sur la réalisation d'un jeu vidéo mis à disposition du public (*off line* ou *on line*) avant la fin de la convention d'aide,
 - avoir un caractère marqué de qualité, d'originalité, de création et d'innovation,
 - être présenté par une société disposant des compétences techniques et financières pour mener à bien le projet,
 - ne pas être financé majoritairement par des fonds publics.

Dépenses éligibles

- (32) Pour le calcul du montant de l'aide sont prises en compte les dépenses suivantes, directement affectées à la création du jeu vidéo:
- rémunération des auteurs,
 - dépenses de personnel (équipe artistique, équipes de développement, de programmation et de production),
 - dépenses de sous-traitance,
 - amortissements et immobilisations rattachés au jeu,
 - frais généraux (plafonnés à 10% du budget).

Processus de sélection

- (33) La commission de sélection des projets est composée de 14 experts professionnels qui évaluent principalement la qualité artistique des projets au regard des critères suivants³:
- Originalité, cohérence du projet et contribution à la diversité de la création,
 - Originalité, qualité de la conception (*game design*) et des modalités de jeu (*gameplay*),
 - Originalité et qualité de l'univers graphique et sonore,
 - Capacité financière et technique de l'entreprise de mener à bien le projet,
 - Potentiel commercial du projet.

Type de soutien et intensité de l'aide

- (34) Le budget annuel du FAJV dédié au sous-volet « création de propriétés intellectuelles » se monte à 3,5 millions d'euros.
- (35) L'aide est attribuée sous forme de subvention et est plafonnée à 50 % des coûts éligibles. Ce seuil d'intensité est contrôlé au moment du second versement de l'aide, notamment sur la base des comptes définitifs détaillés correspondant à la réalisation du jeu, établis par un expert-comptable ou certifiés par un commissaire aux comptes, en prenant en compte les autres aides reçues par l'entreprise pour ce projet. Si la société ne termine pas le jeu, elle est tenue au remboursement de la totalité des sommes versées.
- (36) Les autorités françaises estiment qu'environ une quarantaine de projets pourra être aidée annuellement.⁴ L'aide à la création de propriétés intellectuelles peut théoriquement (éléments uniquement illustratifs):
- soutenir des projets dont le budget va de 20 000 € (budget le plus faible d'un projet aidé) jusqu'à 1 000 000 € (budget le plus élevé d'un projet aidé),
 - dans la limite du budget disponible, représenter 10 000 € (50 % du budget le plus faible) jusqu'à 500 000 € (50 % du budget le plus élevé).
- (37) L'aide est cumulable avec d'autres aides intervenant sur les mêmes coûts éligibles, comme, par exemple, celles mises en place par d'autres autorités publiques ou encore le crédit d'impôt jeu vidéo⁵, dans la limite de 50% des coûts éligibles.

³ Les résultats des commissions sont publiés sur le site internet du CNC: <http://www.cnc.fr/web/fr/resultats-des-commissions-fajv>.

⁴ En 2016, le montant moyen de l'aide s'est élevé à 80 000€ En 2017, 25 projets ont été soutenus pour un montant moyen de 80 000€

⁵ Décision de la Commission du 5 mai 2017 (SA.47892), JOCE C/176/2017. Le crédit d'impôt jeu vidéo, tel qu'autorisé par la décision de la Commission, prévoit une intensité d'aide de 30% du coût définitif de l'œuvre.

2.3.3. La sortie du plafond de minimis des aides aux opérations à caractère collectif

- (38) L'aide aux opérations à caractère collectif est une aide sélective qui finance des actions d'information et de promotion destinées à l'ensemble de la profession, telles que des journées d'études, des journées professionnelles, des festivals de portée nationale ou internationale. Elle a notamment pour objectif de faciliter les collaborations créatives entre studios, en soutenant des lieux où ils peuvent se rencontrer et se connaître.
- (39) L'aide aux opérations à caractère collectif est actuellement mise en œuvre par le dispositif d'aides sélectives mis en place en 2008. Ce dispositif ne subit pas de modification, sauf en ce qui concerne le montant maximal de l'aide à laquelle le bénéficiaire aurait droit.

Entreprises éligibles

- (40) L'aide est ouverte aux entreprises disposant d'un établissement stable sur le territoire français au moment du versement de l'aide et qui ne sont pas contrôlées par des capitaux extra-européens. En outre, la majorité des dirigeants doit avoir la nationalité européenne ou, à défaut, être résidente européenne.

Projets éligibles

- (41) Sont éligibles les projets de manifestations (journées professionnelles, conférences professionnelles dans le cadre d'évènements de portée nationale ou internationale, salons, festivals) mis en œuvre par des sociétés ou associations destinées au secteur du jeu vidéo.
- (42) Ces évènements peuvent être de tous types, tels que des salons professionnels (*Game Connection*), des festivals (*Zoo Machines*, *Indiecade Europe*), des conférences professionnelles (*Game Camp*), etc. Le projet ne doit pas être financé majoritairement par des fonds publics.

Dépenses éligibles

- (43) Pour le calcul du montant de l'aide sont prises en compte les dépenses suivantes directement affectées à l'organisation de la manifestation:
- les dépenses de personnel liées à l'organisation de l'évènement,
 - les coûts d'élaboration du programme,
 - les coûts des conférences et ateliers,
 - les coûts de location d'espaces et d'équipements,
 - les frais de communication et de réception.

Processus de sélection

- (44) La même commission d'experts que celle décrite pour l'aide à la création de propriétés intellectuelles évalue et émet un avis sur la pertinence du projet et du soutien demandé. Ses membres doivent prendre en considération:

- le thème de la manifestation et la qualité du programme et des intervenants,
- le public ciblé,
- l'existence d'actions concurrentes ou similaires,
- les retombées attendues pour le secteur du jeu vidéo,
- les capacités de financement et d'organisation.

Type de soutien et intensité de l'aide

- (45) Le budget annuel du FAJV dédié au sous-volet « opérations à caractère collectif » se monte à 400 000 €
- (46) L'intensité d'aide applicable demeure de 50% des coûts éligibles. L'aide doit être entièrement remboursée si l'événement n'a pas lieu.
- (47) Les autorités françaises estiment qu'environ une dizaine de projets pourra être aidée annuellement.⁶

2.4. Règles de cumul

- (48) Toutes les aides publiques attribuées pour les mêmes coûts éligibles seront prises en compte pour le contrôle du respect du taux d'intensité.
- (49) Les aides à l'écriture étant uniquement destinées aux personnes physiques et les aides au développement et à la production étant uniquement attribuables aux entreprises, il n'est pas nécessaire de prévoir la prise en compte des aides à l'écriture pour le contrôle du respect de l'intensité des aides à la production, comme le requiert en principe la Communication de la Commission sur les aides d'État en faveur des œuvres cinématographiques et autres œuvres audiovisuelles (ci-après la "Communication cinéma"⁷). En revanche les aides au développement accordées au bénéficiaire d'une aide à la production pour une même œuvre seront prises en compte dans le contrôle de l'intensité de l'aide.
- (50) Le contrôle du cumul et des intensités d'aides s'effectuera deux fois par le CNC:
- une première fois lors du chiffrage de l'aide, réalisé sur la base du devis et du plan de financement prévisionnel de l'œuvre,
 - une seconde fois lors du second versement des aides, effectué sur la base de pièces justificatives artistiques (un bilan complet de l'opération est demandé pour les manifestations à caractère collectif) et financières des frais réels engagés.

⁶ En 2016, 8 projets ont été soutenus pour un total de 160 000 €, soit une moyenne de 20 000 € par projet. En 2017, 6 projets ont été soutenus pour un total de 145 000 €, soit un montant moyen d'aide de 25 000 €. A titre d'illustration, le budget des projets soutenus a varié entre 40 000 € (budget le plus faible d'un projet aidé) et 1 000 000 € (budget le plus élevé d'un projet aidé).

⁷ Communication de la Commission sur les aides d'État en faveur des œuvres cinématographiques et autres œuvres audiovisuelles du 15 novembre 2013, 2013/C 332/01, para. 52(3).

3. APPRECIATION DE LA MESURE

3.1. Existence d'une aide d'Etat au sens de l'Article 107(1) TFUE

- (51) Le régime constitue une aide d'État au sens de l'article 107, paragraphe 1, du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne (ci-après "TFUE"). L'article 107, paragraphe 1, du TFUE dispose: «*Sauf dérogations prévues par les traités, sont incompatibles avec le marché intérieur, dans la mesure où elles affectent les échanges entre États membres, les aides accordées par les États ou au moyen de ressources d'État sous quelque forme que ce soit qui faussent ou qui menacent de fausser la concurrence en favorisant certaines entreprises ou certaines productions.*»
- (52) Les fonds utilisés dans le cadre de ce régime d'aide proviennent du budget de l'État. Le caractère de ressource étatique de cette mesure ne fait donc aucun doute.
- (53) Ce régime vise à réduire les coûts de production des entreprises bénéficiaires et donc constitue clairement un avantage.
- (54) Les producteurs de jeux vidéo se trouvent dans une situation comparable à celle des producteurs d'autres œuvres audiovisuelles qui ne sont pas éligibles au soutien sous le régime notifié. Seuls les producteurs de jeux vidéo qui remplissent les critères de sélection peuvent en bénéficier. Cette mesure constitue donc un avantage sélectif susceptible de créer une distorsion de concurrence au sens de l'article 107, paragraphe 1, du TFUE.
- (55) Étant donné que les jeux vidéo sont échangés au niveau international, l'avantage financier octroyé aux bénéficiaires affecte les échanges entre États membres.
- (56) Eu égard aux considérations qui précèdent, la mesure en cause constitue une aide d'État au sens de l'article 107, paragraphe 1, du TFUE.

3.2. Compatibilité de l'aide

3.2.1. Légalité générale

- (57) Les dispositifs n'imposent pas de condition relative à la nationalité française ou à l'établissement à titre principal sur le territoire français. Les entreprises bénéficiaires (PME et grandes entreprises) peuvent en effet être établies, c'est-à-dire avoir un siège, une filiale ou un établissement (succursale ou agence permanente), dans un État membre de l'Union européenne ou de l'Espace

économique européen, mais elles doivent disposer d'un établissement stable sur le territoire français au moment du versement de l'aide⁸.

- (58) Aucune condition relative à la territorialisation des dépenses n'est imposée. Aucun critère de sélection n'est fondé sur la présence d'un opérateur sur le territoire français ou la participation d'un créateur de nationalité française.

3.2.2. Promotion de la culture conformément à l'article 107 paragraphe 3 d) du TFUE

- (59) L'article 107, paragraphe 3 d), du TFUE dispose que les aides destinées à promouvoir la culture et la conservation du patrimoine peuvent être considérées comme compatibles avec le marché intérieur quand elles n'altèrent pas les conditions des échanges et de la concurrence dans l'Union dans une mesure contraire à l'intérêt commun.

- (60) L'évaluation des aides aux jeux vidéo sur la base de l'article 107, paragraphe 3 d), du TFUE est conforme à la pratique de la Commission dans ce secteur⁹.

- (61) La Commission n'a pas élaboré de lignes directrices pour l'application de cette disposition concernant les aides aux jeux vidéo. Le point 24 de la Communication cinéma dispose que les aides destinées à favoriser les jeux sont traitées au cas par cas. Dans la mesure où il peut être démontré qu'un régime d'aide axé sur des jeux ayant des finalités culturelles ou éducatives est nécessaire, la Commission doit appliquer les critères d'intensité de l'aide définis dans la Communication Cinéma.

- (62) Le régime a en effet été mis en place afin de promouvoir des objectifs culturels¹⁰. Le dispositif notifié propose des mesures d'aides sélectives à la création qui seront accordées aux projets les plus ambitieux sur le plan culturel et artistique. Les autorités françaises ont mis en place un système de sélection par un comité d'experts professionnels au regard de critères clairs et d'éléments objectifs. Les critères de sélection et la marge de manœuvre du comité d'experts permettent de prendre en considération l'ensemble des caractéristiques artistiques d'un jeu vidéo (originalité du concept et du *game play*, qualité de l'univers graphique et sonore, qualité de l'écriture narrative...).

- (63) Par conséquent, la Commission est convaincue que la France applique un véritable examen culturel sélectif garantissant que l'aide est accordée uniquement pour promouvoir la culture, conformément à l'article 107, paragraphe 3, sous d), TFUE.

3.2.3. Caractère approprié, nécessité et proportionnalité de la mesure

La mesure est un instrument approprié pour atteindre l'objectif poursuivi

⁸ Voir le considérant (27).

⁹ Décision de la Commission du 16 avril 2013 (SA.36139), JOCE L/323/2014 ; Décision de la Commission du 25 avril 2012 (SA.33943) JOCE C/230/2012; Décision de la Commission du 11 décembre 2014 (SA.39299), JOCE C/68/2017 ; Décision de la Commission du 12 mai 2017 (SA.45735), JOCE C/219/2017.

¹⁰ Voir paragraphe 2.2.

- (64) La conception d'un processus de sélection et de critères d'admissibilité permet de garantir que le soutien public n'est accordé qu'à des projets répondant aux objectifs culturels poursuivis par la France et de moduler le montant de l'aide en fonction des besoins réels et du potentiel commercial du projet.
- (65) Par conséquent, la Commission considère que l'aide est une mesure appropriée pour atteindre les objectifs du régime.

L'aide est nécessaire

- (66) L'aide envisagée au travers des trois mesures notifiées permet de diriger le soutien public vers des jeux à contenu culturel et créatifs et d'assurer une certaine diversité de l'offre de jeux vidéo. En effet, l'analyse du marché des jeux vidéo se caractérise par une tendance à la concentration de l'offre et à la mondialisation, qui s'exerce au détriment des studios de production indépendants et donc de la diversité de l'offre.
- (67) La création d'une aide à l'écriture de concepts de jeux vidéo permet d'accompagner les nouveaux talents et de valoriser le rôle déterminant de leur contribution artistique, permettant de consolider la base de ces talents avant qu'ils intègrent des structures plus larges comme les studios de production.
- (68) Le déplafonnement de l'aide à la création de propriétés intellectuelles est nécessaire face à un marché marqué par la dématérialisation de la distribution et permettant notamment un accès plus direct (sans éditeur) aux plateformes de vente sur PC et consoles. Cette opportunité pour les studios indépendants entraîne une augmentation importante des coûts de production, permettant de rivaliser avec des standards qualitatifs et technologiques de plus en plus élevés.
- (69) Le déplafonnement de l'aide aux opérations à caractère collectif est nécessaire face à la maturation du secteur qui incite à travailler sur de nouvelles actions d'envergure européenne et/ou internationale. Par exemple le festival « IndieCade Europe », organisé en France pour la deuxième année consécutive a besoin de ressources complémentaires pour réussir son internationalisation et sa médiatisation. Or, son organisateur Capital Games n'a plus accès à l'aide aux opérations à caractère collectif en raison du plafond *de minimis* déjà atteint une année auparavant.
- (70) A la lumière de ce qui précède, la Commission conclut que la nécessité de l'aide en vue d'encourager la production de jeux culturels ou éducatifs est démontrée.

L'aide est proportionnelle à l'objectif poursuivi

- (71) Le programme a un budget relativement limité et les montants d'aide sont relativement faibles.

- (72) Les intensités d'aide sont conformes aux dispositions de la communication sur le cinéma, qui peuvent être appliquées par analogie. En effet, la Communication Cinéma prévoit, au paragraphe 52 (2), que l'intensité de l'aide doit être limitée à 50% du budget de la production et au paragraphe 52 (3) que l'aide à l'écriture n'est pas limitée.
- (73) L'aide à l'écriture soutiendra en moyenne entre 50 et 100% des frais engagés pour cette première phase de conception du jeu.
- (74) L'aide à la création de propriétés intellectuelles est limitée à 50% des coûts et exige que le projet ne soit pas financé majoritairement par des fonds publics afin que l'initiative privée soit préservée.
- (75) L'aide aux opérations à caractère collectif n'excède pas 50% des coûts de la manifestation. Les projets font l'objet d'un suivi tout particulier, au moyen d'indicateurs (fréquentation, budget, dimension internationale...) permettant d'évaluer le succès de la manifestation et son caractère structurant.
- (76) La mesure ne va donc pas au-delà de l'objectif poursuivi et respecte le critère de proportionnalité.

3.2.4. Distorsions de concurrence et effets sur le commerce limités

- (77) Compte tenu du budget relativement limité (le budget annuel total des trois mesures représente un montant de 4,1 millions d'euros) comparé au chiffre d'affaires global du secteur, les montants d'aide limités et le faible nombre de projets bénéficiant d'un soutien, les effets de distorsion induits par l'aide peuvent être considérés comme très faibles. Par ailleurs, les autorités françaises ont insisté sur le poids limité de la production des jeux français.

3.2.5. Conclusion

- (78) La Commission estime que l'aide n'aura pas pour objectif de renforcer indûment le pouvoir de marché des entreprises bénéficiaires, ni d'entraver les incitants dynamiques des acteurs du marché mais, au contraire d'accroître la diversité de l'offre sur le marché. Le bilan global de l'aide est positif pour le marché intérieur, dès lors que les distorsions de concurrence et les effets sur le commerce sont limités.

4. CONCLUSION

- (79) La Commission a donc décidé de ne pas soulever d'objections à l'encontre de l'aide au motif qu'elle est compatible avec le marché intérieur en vertu de l'article 107, paragraphe 3 d), du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne.

Dans le cas où cette lettre contiendrait des éléments confidentiels qui ne doivent pas être divulgués à des tiers, vous êtes invités à en informer la Commission, dans un délai de quinze jours ouvrables à compter de la date de réception de la présente. Si la Commission ne reçoit pas une demande motivée à cet effet dans le délai prescrit, elle considérera que vous êtes d'accord avec la communication à des tiers et avec la publication du texte intégral de la lettre, dans la langue faisant foi, sur le site Internet:

<http://ec.europa.eu/competition/elojade/isef/index.cfm>.

Cette demande devra être envoyée par courrier électronique à l'adresse suivante:

Commission européenne
Direction générale de la Concurrence
Greffes des aides d'Etat
B-1049 Bruxelles
Stateaidgreffe@ec.europa.eu

Veillez croire, Monsieur le Ministre, à l'assurance de ma haute considération.

Par la Commission

Margrethe VESTAGER
Membre de la Commission

