



## LANCEMENT DE L'APPEL À PROJETS FRANCE 2030 « LA GRANDE FABRIQUE DE L'IMAGE » SUR LES STUDIOS DE JEUX VIDÉO

Cet appel à projets <sup>1</sup>unique invite toute entreprise active sur les marchés du cinéma, de l'audiovisuel et notamment du jeu vidéo à déposer un projet d'investissement dans des nouvelles capacités de fabrication et de formation.

Bien que la France dispose de nombreux atouts pour capter une partie de la vitalité sans précédent du marché mondial de « l'image » caractérisée par une explosion de la demande de contenus, cette croissance forte agit aussi comme un révélateur des limites auxquelles l'appareil productif national est confronté.

### CONTEXTE

Les filières françaises ont besoin de s'engager rapidement dans un vaste mouvement de modernisation pour prendre les meilleures places mondiales et saisir toutes les opportunités de l'internationalisation du marché et de la montée en gamme des productions. Le plan d'investissement France 2030, prenant acte de ces enjeux, entend ainsi donner une impulsion très forte pour rendre possible ce changement d'échelle et faire de la France le leader européen de la production numérique.

Considérant que la structuration de cet appareil productif passe par un appariement entre les investissements dans les moyens techniques de fabrication et les besoins de formation, au plus proche de l'évolution du marché, cette approche conjuguée est présentée comme l'opportunité de consolider à l'échelle d'un territoire des écosystèmes locaux complets qui réunissent le meilleur des studios, des formations et des talents, au niveau des meilleurs standards internationaux en matière de tournage et de production numérique.

L'Ile-de-France, l'arc méditerranéen et le Nord sont ici identifiés comme des territoires qui portent des enjeux de développement particulièrement stratégiques, mais tous les sites d'implantation sont éligibles.

Pour ce faire, l'Etat souhaite créer une dynamique de stratégie collective afin qu'acteurs publics et privés s'engagent ensemble sur les projets qui répondent aux besoins de ce marché en mutation. Il s'agit de renforcer les offres en termes d'infrastructures et d'environnements de production, de mettre en synergie et en commun nos meilleurs atouts, qu'ils soient fonciers, serviciels ou financiers, sur un même territoire ou en réseau, et de faire émerger des solutions qui interviennent sur l'ensemble de la chaîne de valeur et qui sont compétitives sur la durée.

L'objectif général est de faire de la France un des leaders mondiaux du tournage et de la production numérique, afin de préserver la souveraineté culturelle européenne en aidant à la structuration d'une filière puissante et positionnée sur les technologies les plus en pointe.

### OBJECTIFS DE LA MESURE

La France doit pouvoir occuper une position de leader en Europe en surperformant les taux de croissance anticipés du

<sup>1</sup> [https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/appele-a-projet-france-2030--la-grande-fabrique-de-limage--sur-les-studios-et-la-formation\\_1672282](https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/multi-sectoriel/appele-a-projet-france-2030--la-grande-fabrique-de-limage--sur-les-studios-et-la-formation_1672282)





marché qui indiquent une demande continue à cinq ans sur l'ensemble des segments :

1. production cinéma (surperformance = + 4 % p.a vs 3 %),
2. audiovisuelle (+ 4 % p.a vs 2 %),
3. jeux vidéo (+ 9 % p.a vs 8 %).

Ainsi, le plan vise à :

- intégrer à la filière un public très large en doublant le nombre annuel de diplômés de la filière, passant de 5 700 à 10 300 par an ;
- doubler le nombre d'emplois dans la filière de production en passant de 50 000 à 92 000 ;
- faire passer le poids de la filière de 4,2 Md€ à 7,6 Md€, ce qui correspondrait en parallèle à un triplement de sa contribution au commerce extérieur

Au final et au travers de cet appel à projets, l'Etat se donne comme objectif de soutenir, sur le seul volet de production numérique (animation, VFX, jeu vidéo) :

- le passage à l'échelle de 10 à 20 studios de production numérique autour de l'accompagnement dans la mise en œuvre de projets présentant une forte dimension d'innovation à forte valeur ajoutée et d'ambition internationale, tels que répondant aux besoins de l'étude de besoins « studios de production numérique <sup>2</sup> » ;

Ces subventions d'investissement dans des capacités de production devant créer un effet de levier significatif auprès des acteurs du marché.

Deux types d'aides cumulables peuvent ainsi être attribuées, en fonction du niveau de maturité du projet :

- de l'aide à l'ingénierie de projet, notamment le soutien à des études de faisabilité ;
- du soutien direct à des projets d'investissement.

## CRITÈRES D'ELIGIBILITE

Pour être éligibles à l'appel à projets, les entreprises (société, association, ou fondation) ou organismes (écoles, universités, opérateurs) devront répondre aux conditions suivantes :

- disposer d'un établissement stable en France ;
- relever des secteurs visés (cinéma, audiovisuel, jeu vidéo) ;
- ne pas être contrôlés, au sens de l'article L. 233-3 du code de commerce, par une ou plusieurs personnes physiques ou morales ressortissantes d'Etats autres que de l'Union européenne. Cette condition devra demeurer remplie dans les dix ans suivant la décision d'octroi de la subvention ;
- ne pas être porté par une « entreprise en difficulté » selon le droit européen, auquel cas son projet ne serait pas éligible. Par dérogation, les entreprises qui n'étaient pas en difficulté au 31 décembre 2019, mais qui sont

<sup>2</sup> <https://www.cnc.fr/documents/36995/144243/Etude+de+besoins++studios+num%C3%A9riques.pdf/7da5e802-0477-2084-26d7-a8c6290f351b?t=1650873870428>





devenues des entreprises en difficulté au cours de la période comprise entre le 1er janvier 2020 et le 30 juin 2021, sont éligibles.

Pourront concourir des projets de studios de tournage, de production numérique (VFX, animation, jeu vidéo), de formation, groupés ou séparés – le choix sur ce point étant laissé aux candidats.

Les projets devront être d'une ampleur significative pour permettre la structuration industrielle visée par la mesure. En principe, le seuil d'éligibilité correspondant au budget prévisionnel du projet d'investissement est fixé à un minimum de 10 M€ pour les studios de tournage et de 1 M€ pour les studios de production numérique.

Les projets peuvent être établis sur l'ensemble du territoire français, mais trois territoires prioritaires, qui sont déjà ceux concentrant d'importantes capacités et des bassins d'emploi, ont été désignés dans une logique de concentration des moyens : l'Ile-de-France, l'arc méditerranéen, et le Nord. Les projets doivent présenter un modèle ouvert, soit la possibilité pour les différents acteurs du secteur, y compris indépendants, de bénéficier de ces infrastructures de production et de ces formations.

Les subventions seront attribuées en considération d'une combinaison de critères techniques, fonciers, économiques, financiers, sociétaux et environnementaux appréciés par une commission d'experts indépendants.

#### **Appréciation générale :**

- Capacité à répondre aux besoins et aux enjeux d'internationalisation des filières tels que décrits dans les études de besoins téléchargeables sur le site du CNC ;
- Capacité à joindre des enjeux de fabrication et de formation dans une dynamique partenariale ;
- Capacité à renforcer l'écosystème local dans lequel le projet s'inscrit ;
- Capacité à s'engager dans un processus stratégique global de transition environnementale.
- Crédibilité de l'organisme et de l'équipe porteuse du projet.

#### **Pour les studios de production numérique (animation, VFX, jeu vidéo) :**

- Caractère innovant du projet et inscription de celui-ci dans une stratégie d'innovation de long terme ;
- Pertinence du modèle économique (perspectives commerciales ; analyse concurrentielle ; stratégie d'accès au marché ; cohérence du projet avec la stratégie de développement de l'entreprise ou de l'organisme) ;
- Crédibilité financière de l'organisme et du projet. Il sera en particulier jugé de l'effet de levier permis par l'octroi d'une subvention sur les autres financements escomptés ;
- Mesure de l'impact carbone et sa réduction : économie d'énergie, politique de sobriété numérique. Véritable politique d'intégration à l'économie circulaire ;
- Capacité à intégrer les profils issus des organismes de formation (apprentissage, alternance).

## NATURE DE L'AIDE

Les projets sélectionnés reçoivent une subvention dont l'objectif est de créer un effet de levier sur des investissements futurs identifiés et pour lesquels les différents acteurs, publics et privés, s'engagent.

L'aide peut être octroyée en une ou plusieurs fois, en fonction de l'état d'avancement du projet, et prendre la forme d'une aide à l'ingénierie de projet (plafonnée à 400 000 €) et/ou d'une aide à l'investissement (non plafonnée en





dehors des contraintes relatives aux aides d'Etat et de l'exigence de cofinancement).

Les projets sélectionnés bénéficieront d'un financement partiel des dépenses qui correspond à un taux d'aide appliqué à l'assiette des coûts éligibles et retenus du projet, dans la limite des taux d'intervention maximaux autorisés par la Commission européenne. Le bénéficiaire est le contact unique de la Caisse des Dépôts et de l'Etat. Le versement de l'aide est subordonné à la conclusion d'une convention attributive d'aide entre la Caisse des Dépôts et le candidat.

Cette convention prévoit les modalités de financement du concours (montant, échéancier) et, le cas échéant, la répartition des financements entre les partenaires. En cas de consortium, le bénéficiaire répartit l'aide entre les partenaires. Cette répartition fait l'objet de conventions de reversement dont des copies sont transmises pour information à l'Opérateur dans un délai d'un mois après leur signature.

Encadrement européen : Les aides versées dans le cadre du présent appel à projets sont soumises à la réglementation européenne relative aux aides d'Etat (articles 106, 107 et 108 du Traité sur le fonctionnement de l'Union européenne et textes dérivés), dès lors qu'elles sont qualifiables d'aides d'Etat. Ainsi, ce financement doit respecter les règles européennes relatives aux aides d'Etat et, à cette fin, les aides peuvent notamment s'inscrire dans le cadre :

- Du règlement n°651/2014 de la Commission du 17 juin 2014 déclarant certaines catégories d'aides compatibles avec le marché intérieur en application des articles 107 et 108 du TFUE (ci-après, le « Règlement ») ;
- Du règlement (UE) n°1407/2013 de la Commission du 18 décembre 2013 ;

## DÉPENSES ÉLIGIBLES

Toutes dépenses concourant au projet d'investissement dont bâti, équipement, dépenses de personnel, à l'exclusion des dépenses relatives au foncier. Un plan d'investissement global sera demandé, devant exposer le montage financier global prévu et incluant le foncier.

## INDICATEURS DE SUIVI DES PROJETS LABELLISÉS

La CDC et le CNC opèrent un suivi des projets soutenus qui s'engagent à renseigner annuellement, tout au long de la durée de réalisation du projet d'investissement, les indicateurs suivants :

Indicateurs communs :

- Quantitatifs :
  - Création d'emplois (permanents et intermittents / directs et indirects)
  - Niveaux des salaires à l'embauche
  - Délai de recrutement sur les nouveaux postes à pourvoir
  - Evolution du chiffre d'affaires dont part réalisée à l'international
  - Montant des investissements réalisés (CAPEX)
  - Capacité à lever du financement privé (évaluation de l'effet de levier)
- Qualitatifs :
  - Contribution à la transition environnementale de la filière





- Capacité à s'emparer des enjeux de parité, diversité et inclusion
- Contribution à l'effort de formation

Des Indicateurs spécifiques aux types de projets seront par ailleurs imposés. Concernant les studios de production numériques, ils ne sont à date pas communiqués.

Les indicateurs demandés pourront par ailleurs évoluer selon les obligations imposées par l'Etat à la CDC et au CNC. Ces modifications feront l'objet d'une concertation avec les lauréats du présent AAP.

## MODALITÉS D'APPRÉCIATION DU CRITÈRE ENVIRONNEMENTAL

Pour les studios de tournage ou les studios de production numérique qui disposeront de bâtiments, ainsi que les organismes de formation disposant de bâtiments de plus de 1000 m<sup>2</sup>, le candidat doit détailler une stratégie globale environnementale répondant aux objectifs du décret tertiaire n° 2019- 771 du 23 juillet 2019 et l'arrêté méthode du 10 avril 2020 et s'inscrivant dans l'article 17 du règlement européen sur la taxonomie facilitant la transformation de l'économie vers une durabilité environnementale.

Le candidat évalue l'impact de son projet vis-à-vis des 6 objectifs environnementaux possibles fixés par l'article 17 du règlement européen sur la taxonomie limitant les risques d'écoblanchiment (ou "greenwashing"), de distorsion de concurrence, et facilitant la transformation de l'économie vers une durabilité environnementale accrue. Tous les projets causant un préjudice important du point de vue de l'environnement au sens de cet article 17 seront exclus (application du principe DNSH – Do No Significant Harm ou « absence de préjudice important »).

Le déposant doit renseigner un document dédié disponible sur le site de l'appel à projet (dossier de candidature) et le joindre au dossier de candidature. Il s'agira pour lui d'autoévaluer et de mesurer les impacts prévisibles de la solution proposée (faisant l'objet de l'aide) par rapport à une solution de référence pertinente, explicitée et argumentée. Cette analyse tient compte du cycle de vie des process et du ou des produits ou livrables du projet, suivant les usages qui en sont faits.

En tant que de besoin, ces estimations pourront être étayées par des analyses en cycle de vie plus complètes. Les déposants sont encouragés à s'appuyer pour la mesure des impacts environnementaux sur les outils de mesure et de pilotage tels que le bilan carbone (ADEME), le GHG protocol, la norme ISO 14064/14069, les Sciences based targets (SBT) ou l'ACT (Assessing Low Carbon Transition) de l'Ademe.

## MODALITÉS D'INSTRUCTION

L'appel à projets est ouvert à compter de la publication de la mesure et jusqu'au 31 octobre 2022. Les réponses à l'appel à projets sont envoyées de façon dématérialisée auprès du CNC qui vérifie leur éligibilité.

Un comité d'experts indépendants, représentant l'ensemble des domaines d'expertise à même d'éclairer la lecture des dossiers, opère la sélection des projets sur la base des critères exposés ci-avant. Les projets retenus font l'objet d'un examen approfondi par le CNC et la Caisse des dépôts et consignations (CDC) fondé sur des recommandations personnalisées formulées par les experts.

Cette phase de calibrage permet aux porteurs de projets de clarifier les besoins et les phases d'investissement, de





**the pawn**  
Consulting | Business | Outsourcing

## Actualités

*#Jeux vidéo*

*#Financement*

27/04/2022

sécuriser certains financements ou encore d'opérer des rapprochements avec des initiatives existantes (en fonction de la nature du projet et de son niveau de maturité). A l'issue de cette instruction approfondie, et dans un délai maximum de trois mois, les porteurs de projets sont en capacité de compléter leur dossier initial par des éléments stratégiques, techniques, juridiques et financiers permettant d'éclairer la décision de chiffrage de l'aide. Dans le cas où le projet soutenu est d'abord aidé en ingénierie de projet, le porteur de projet devra formuler ultérieurement une nouvelle demande de soutien à l'investissement et soumettre un dossier auprès des mêmes experts professionnels selon les modalités de dépôt des dossiers de candidature

Après décision d'attribution de l'aide et de manière indépendante, un comité réunissant les autres partenaires du continuum de financement public (en particulier l'IFCIC, Bpifrance, la CDC et la Banque des Territoires) pourrait examiner les projets soutenus et étudier les autres possibilités d'intervention sous forme de prêt ou en fonds propres.

### À PROPOS DU CABINET THE PAWN

**THE PAWN** est une société de conseil indépendante, fondée en 2017, spécialiste des industries du jeu vidéo, de l'esport, des technologies immersives et de l'entertainment dont le rôle est de créer de la valeur pour les entreprises et leurs dirigeants actionnaires. Elle intervient autour de 5 expertises métiers : Stratégie, Finance, Marketing & performance commerciale, People & change et Innovation.

#### The Pawn

Site Internet : <https://thepawn.gg>

[contact@thepawn.gg](mailto:contact@thepawn.gg)



SAS THE PAWN

Consulting · Business · Outsourcing

10 rue Montbauron 78000 VERSAILLES – RCS VERSAILLES 830 144 622 [www.thepawn.gg](http://www.thepawn.gg) – [contact@thepawn.gg](mailto:contact@thepawn.gg)