



## RÉSULTATS DE LA CONSULTATION DES AUTEURICES 2022

### PRÉAMBULE

L'enquête a été remplie par **183 personnes** (contre 86 en 2018).

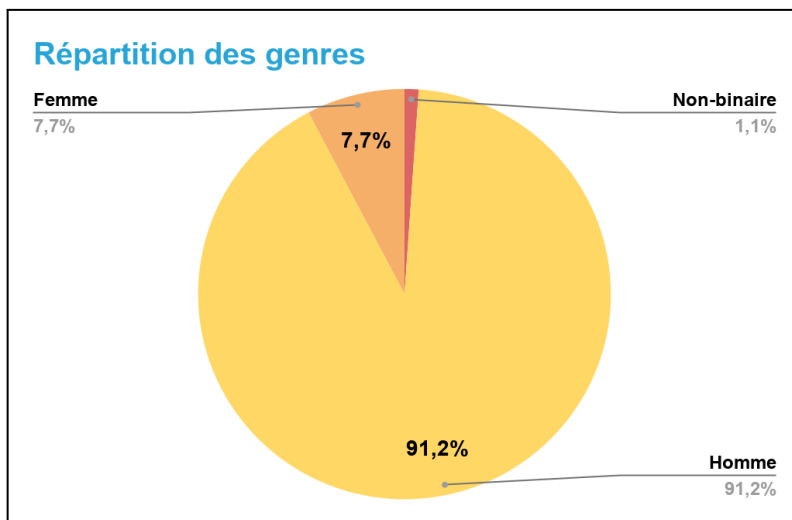
Lors du dépouillement, nous avons cherché à garder des comparaisons pertinentes entre les 2 consultations. Par conséquent, et notamment sur les questions en lien avec la rémunération, nous avons retenu dans cette étude les auteurices en activité, c'est à dire ayant au moins 1 jeu sorti entre 2019 et 2022, ou ayant un jeu plus ancien mais générant toujours des droits d'auteurs.

L'autoédition n'a pas été prise en compte afin de pouvoir comparer avec l'enquête précédente.

Sont également exclus les auteurs venant de percevoir une avance sur DA.

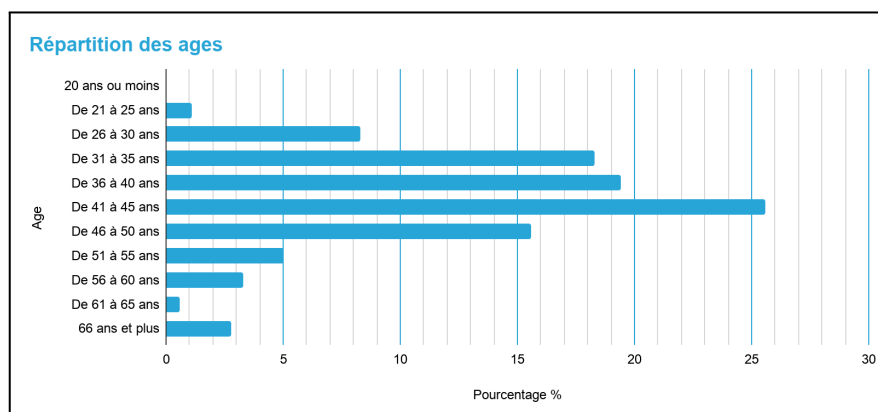
### CHAPITRE 1 - LES AUTEURICES

#### Répartition des genres en 2022



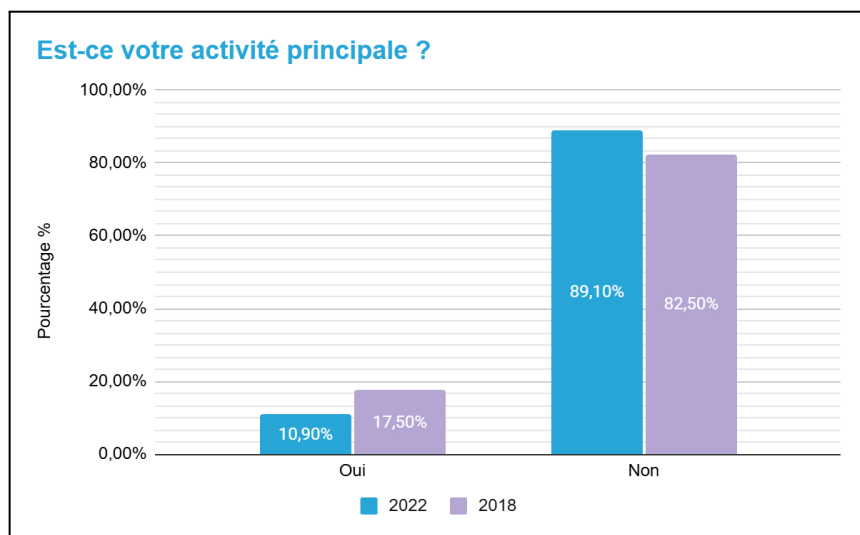
| Genre       | 2022  | 2018  |
|-------------|-------|-------|
| Homme       | 91,2% | 95,3% |
| Femme       | 7,7 % | 4,7%  |
| Non-binaire | 1,1 % | NC    |

#### Répartition des âges



| Âge             | Volume | %age | Vision Groupe 2022 | Vision Groupe 2018 |
|-----------------|--------|------|--------------------|--------------------|
| 20 ans ou moins | 0      | 0    | 9,4                | 5                  |
| 21 à 25 ans     | 2      | 1,1  |                    |                    |
| 26 à 30 ans     | 15     | 8,3  |                    |                    |
| 31 à 35 ans     | 33     | 18,3 | 63,3               | 70                 |
| 36 à 40 ans     | 35     | 19,4 |                    |                    |
| 41 à 45 ans     | 46     | 25,6 |                    |                    |
| 46 à 50 ans     | 28     | 15,6 | 27,3               | 25                 |
| 51 à 55 ans     | 9      | 5,0  |                    |                    |
| 56 à 60 ans     | 6      | 3,3  |                    |                    |
| 61 à 65 ans     | 1      | 0,6  |                    |                    |
| 66 ans et plus  | 5      | 2,8  |                    |                    |

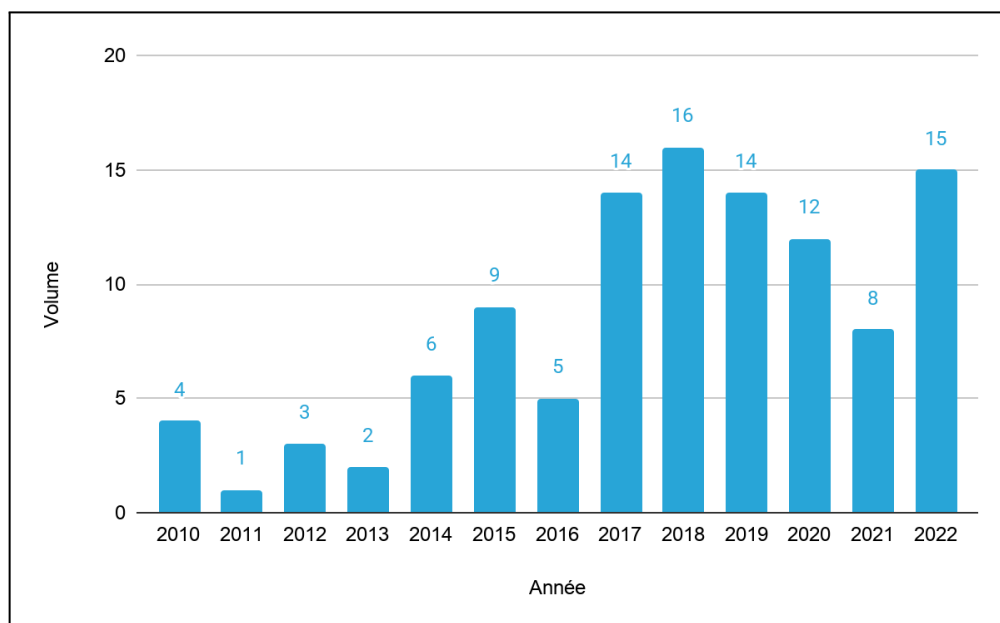
## Est-ce votre activité principale ?



Oui : 10,9% (2018 : 17,5%).

Commentaire : en volume, cela représente 5 personnes de plus (le pourcentage diminué du fait du grand nombre de répondants)

## L'année de signature du 1<sup>er</sup> jeu



Commentaire : Si on met de côté l'épisode Covid, on peut constater une entrée régulière depuis 2017 du nombre de nouveaux auteurs de jeu, témoignant de l'ouverture du secteur ludique.

Si graphique rond et reprise du même découpage que l'ancienne consultation :

Entre 1984 et 1999 : 1,7% / 2018 : 5,8%

Entre 2000 et 2009 : 5,9% / 2018 : 11,6%

Entre 2010 et 2014 : 13,3% / 2018 : 27,9%

Entre 2015 et 2019 : 48,3% / 2018 : 54,7%

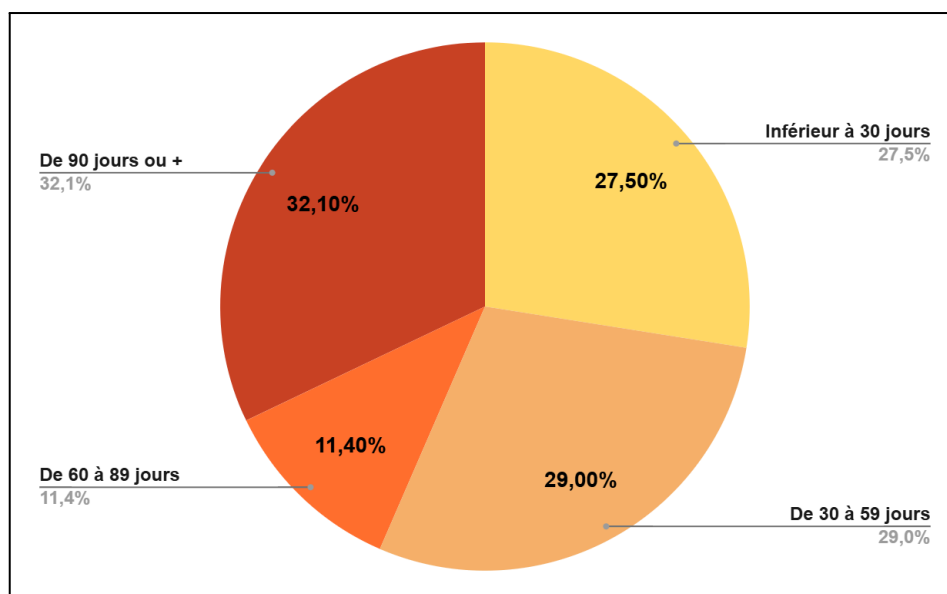
Depuis 2020 : 30,1%

## Votre ludographie (117 réponses)

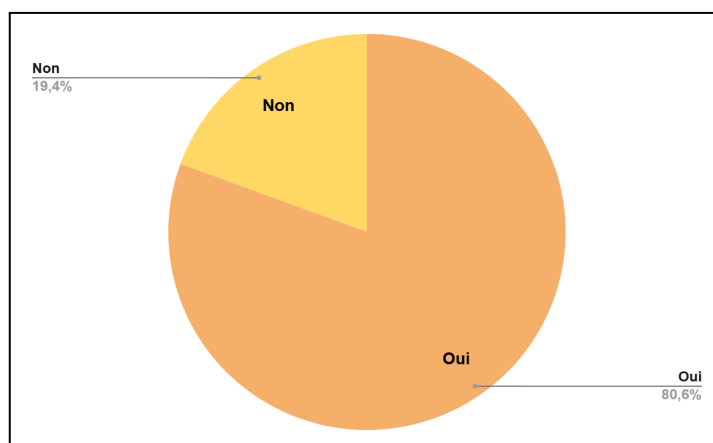
| Nb de Jeux       | 1    | 2    | 3    | 4   | 5    | 6 à 10 | 11 à 25 | 25 ou + |
|------------------|------|------|------|-----|------|--------|---------|---------|
| %age Auteursices | 28,2 | 20,5 | 10,3 | 6,0 | 10,3 | 10,3   | 12,8    | 1,6     |
| %age 2018        | 34,9 | 16,3 | 11,6 | 8,1 | 4,6  | 10,5   | 7       | 7       |

## En moyenne en combien de temps, après que l'éditeur ait le proto, recevez-vous une réponse ?

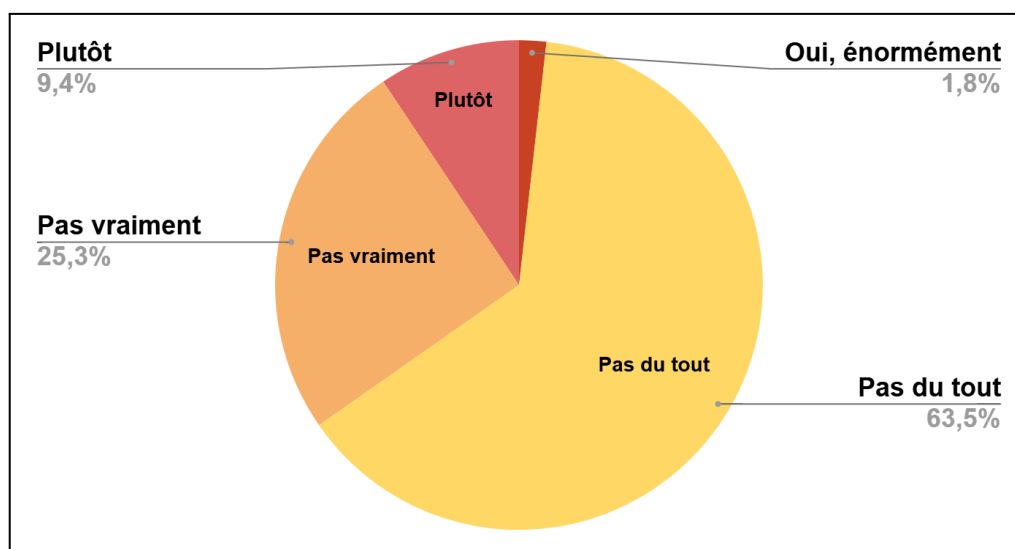
Réponses : 131



## Relancez-vous les éditeurs pour avoir des retours ?



## Etes-vous confiant.e sur le fait de vivre pleinement de vos activités d'auteurice dans les années à venir ?



## CHAPITRE 2 - LA RÉMUNÉRATION

Note : changement du référentiel (cf. 1ère note). Volume de 65 auteurices.

### Dédicaces

Oui : 64,6%

### Etes-vous défrayé.e (hors rémunération) pour les dédicaces ?

Réponses : 42

| Transport | Repas | Hébergement | Autre | Non   |
|-----------|-------|-------------|-------|-------|
| 30,9%     | 38,1% | 28,6%       | 7,1%  | 47,6% |

Prise en charge sur les 3 éléments : 19,0%

Prise en charge sur au moins 2 éléments : 33,3%

### Etes-vous rémunéré.e (hors défraiement) pour les dédicaces ?

| Argent | En boîte | Non   |
|--------|----------|-------|
| 14,3%  | 4,8%     | 80,9% |

### Avez-vous perçu une avance sur droits d'auteurs ?

Jeux : 160

Oui : 81,3% (2018 : 65,3%)

## Si oui, combien d'avance ?

Jeux : 128 (2 valeurs d'avance égale à 0)

Moyenne : 1048€

| Moins de 1000€ | Entre 1000 et 2000€ | Entre 2000 et 5000€ |
|----------------|---------------------|---------------------|
| 40,6%          | 46,1%               | 13,3%               |
| 33,6% (2018)   | 41,3%               | 14,0% (2018)        |

## Quel est le montant des droits d'auteurs perçus (en 2022) ?

Moyenne : 14 529€

| Moins de 5k€ | Entre 5 et 10k€ | Entre 10 et 20k€ | Entre 20 et 30k€ | Plus de 30k€ |
|--------------|-----------------|------------------|------------------|--------------|
| 41,5%        | 21,5%           | 18,5%            | 3,1%             | 15,4%        |
| 61,6% (2018) | 11,6% (2018)    | 8,1% (2018)      | 4,7% (2018)      | 14% (2018)   |

91,16% du total des DA perçus proviennent d'éditeurs français

## Comment déclarez-vous fiscalement vos droits d'auteur ?

| Entreprise Individuelle | Micro-BNC | Traitement et salaire | Non-déclaré  | Ne sais pas |
|-------------------------|-----------|-----------------------|--------------|-------------|
| 16,9%                   | 24,6%     | 46,2%                 | 4,6%         | 7,7%        |
| 29,1% (2018)            |           | 45,3% (2018)          | 23,3% (2018) | 2,3%        |

Note : micro-BNC n'apparaît pas en 2018. Je pense que micro-bnc et entreprise individuelle sont confondus. On peut aussi simplement commenter qu'entre 2018 et aujourd'hui, il y a une très forte part d'auteurices qui se sont mis à déclarer leurs droits (-18,7 points sur les non-déclarés)

## Comment déclarez-vous vos cotisations sociales sur ces revenus ?

| Déclaration et paiement à l'URSSAF Limousin (Artiste Auteur) personnellement | Déclaration et paiement par l'éditeur (précompte) | Je ne déclare pas mes cotisations | Non-Applicable |
|--|---|-----------------------------------|----------------|
| 43,0%  | 30,8%   | 18,5%                             | 7,7%           |
| 32,6% (2018)   | 1,2% (2018)                                       | 52,3% (2018)                      | 3,5% (2018)    |

## Etes-vous à l'aise avec ces questions fiscales et comptables ?

| Pas du tout | Un peu | A l'aise | Très à l'aise |
|-------------|--------|----------|---------------|
| 26,2%       | 50,7%  | 20,0%    | 3,1%          |

46,2% des auteurices ne savent pas s'ils cotisent à l'IRCEC.

Pour y voir plus clair, 18,5% des auteurices font d'ailleurs appel à un comptable.

## CHAPITRE 3 - LES RELATIONS AVEC LES ÉDITEURS

### Un éditeur vous a-t-il réservé le jeu contre finance avant de faire son choix de l'éditer ou non ?

Oui : 7,8% (contre 3,7% en 2018)

### Liste des jeux - Le jeu a-t-il fait l'objet d'un financement participatif ?

Oui : 6,3% (contre 2,3% en 2018)

### Négociez-vous les termes de vos contrats ? (Graphique Barre Horizontale)

| Jamais | Occasionnellement | Souvent | Systematiquement |
|--------|-------------------|---------|------------------|
| 10,8%  | 30,8%             | 26,2%   | 32,2%            |

### Que négociez-vous ?

Top 5 des critères négociés

| Critères             | Pourcentage |
|----------------------|-------------|
| Pourcentage DA       | 86,21%      |
| DA progressifs       | 60,34%      |
| Couverture           | 56,90%      |
| Versement avance     | 55,17%      |
| Exemplaires Gratuits | 50,00%      |

### Votre nom apparaît-il ?

| Sur le devant de la boîte | Ailleurs sur la boîte | Sur les règles |
|---------------------------|-----------------------|----------------|
| 79,7%                     | 57,6%                 | 80,4%          |

Commentaire : en 2018, 84,3% des auteurices avaient leurs noms sur le devant de la boîte

### Votre nom apparaît-il sur les supports de communication ?

| Réseaux Sociaux | Sur le web | Catalogue | Kakémono | Bâche  |
|-----------------|------------|-----------|----------|--------|
| 63,75%          | 71,25%     | 50,62%    | 34,38%   | 25,62% |

### Etes-vous satisfait.e du processus éditorial ?

| Pas du tout | Peu   | Satisfait | Très  |
|-------------|-------|-----------|-------|
| 5,1%        | 16,4% | 30,4%     | 48,1% |

### Avez-vous été impliqué.e dans le processus éditorial ?

Oui : 81,0%

## Avez-vous déjà rencontré des difficultés dans vos collaborations avec des éditeurs ?

Oui : 48,6% (52 auteurices concernés, faisant remonter 183 difficultés)

Si oui, lesquels (Top 5) ?

Discuter les clauses ? 16,4%

Obtenir des droits d'auteur décents ? 13,1%

Etre défrayé.e pour les dédicaces et animations ? 12,6%

Avoir vos droits d'auteurs dans les délais ? 10,4%

Avoir un vrai contrat ? 10,4%

## Nombre d'exemplaires du premier tirage ?

| Moins de 3k | Entre 3k et 6k | Entre 6k et 10k | 10k et plus  |
|-------------|----------------|-----------------|--------------|
| 13,9%       | 43,5%          | 12,5%           | 34,1%        |
| 9,2% (2018) | 46,6% (2018)   | 9,6% (2018)     | 34,6% (2018) |

Attention : la pratique du co-autorat rend ces données non fiables. Car : **Faites-vous du co-autorat ?** Oui : 62,3%

## Liste des jeux - Base du pourcentage de droits d'auteur initial ? (Graphique Barre)

| CA           | PPHT         | Distrib      | Autre |
|--------------|--------------|--------------|-------|
| 56,2%        | 26,3%        | 10,6%        | 6,9%  |
| 73,6% (2018) | 12,3% (2018) | 14,1% (2018) | x     |

## Pourcentage des DA

Jeux : 19

Plus basse valeur : 3,5

Plus haute valeur : 8

Moyenne : 5,47

Note : la forte disparité interroge. Faible car co-autorat ? Fort car erreur entre les CA ?

| 3,5% | 4% | 5% | 6% | 7% | 8% |
|------|----|----|----|----|----|
| 2    | 2  | 8  | 2  | 3  | 2  |

### . PPHT

Jeux : 42, retenus 36 car 6 avec des valeurs supérieures ou égales à 6%

Plus basse valeur : 2

Plus forte valeur : 4,6 (8 avant correction)

Moyenne : 3,41 (3,94 avant correction)

|                     |                     |                     |                     |                     |             |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|-------------|
| Entre 2,0 et<br>2,5 | Entre 2,5 et<br>3,0 | Entre 3,0 et<br>3,5 | Entre 3,5 et<br>4,0 | Entre 4,0 et<br>4,5 | 4,5 et plus |
| 2                   | 5                   | 11                  | 6                   | 8                   | 4           |

Jeux : 91, retenus 84 (valeurs exclues à 0, 2, 33 et 100)

Plus basse valeur : 4

Plus haute valeur : 10

Moyenne : 6,88

|         |         |         |         |         |          |             |
|---------|---------|---------|---------|---------|----------|-------------|
| 4% à 5% | 5% à 6% | 6% à 7% | 7% à 8% | 8% à 9% | 9% à 10% | 10% et plus |
| 1       | 7       | 27      | 20      | 25      | 3        | 1           |

#### Liste des jeux - Ce pourcentage est-il progressif ?

Oui : 37,8%

#### Liste des jeux - Quel est le nombre d'exemplaires du premier palier ?

Moyenne : 20884

|              |                     |                     |                     |                     |             |
|--------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|-------------|
| Moins de 10k | Entre 10k et<br>20k | Entre 20k et<br>30k | Entre 30k et<br>40k | Entre 40k et<br>50k | 50k et plus |
| 21,2%        | 26,9%               | 25,0%               | 7,7%                | 11,5%               | 7,7%        |

#### Liste des jeux - Quelle est la fréquence des paiements ?

|        |        |        |         |       |
|--------|--------|--------|---------|-------|
| 1 mois | 3 mois | 6 mois | 12 mois | Autre |
| 1,3%   | 17,1%  | 32,2%  | 42,8%   | 6,6%  |

Note : en 2018, le paiement représenté seulement 36,2% et le semestre 47,2%

Soit mettre la note, soit faire 2 graphiques barres et les mettre en parallèle

#### Liste des jeux - Quelle est la durée de cessions des droits ?

|            |             |                |              |                           |
|------------|-------------|----------------|--------------|---------------------------|
| 0 à 5 ans  | 5 à 10 ans  | 10 ans et plus | Durée Légale | Autre                     |
| 13,9%      | 32,5%       | 6,6%           | 43,0%        | 4,0%                      |
| 31% (2018) | 6,9% (2018) | 3,2% (2018)    | 20,4% (2018) | 38,4% (2018 - non défini) |

### Liste des jeux - Le jeu a-t-il été adapté numériquement ?

Oui = 9,5%

## Chapitre 4 - La SAJ

Appartenez-vous à un collectif d'auteurs ? (Prendre une carte de France et mettre des points représentant les poids de chacun des collectifs)

| Collectif       | Volume | Pourcentage |
|-----------------|--------|-------------|
| AJT             | 1      | 0,7%        |
| BAR             | 1      | 0,7%        |
| FLAN (ex – CAN) | 1      | 0,7%        |
| CLUB            | 1      | 0,7%        |
| GALICA          | 1      | 0,7%        |
| KLET            | 1      | 0,7%        |
| TROADE          | 1      | 0,7%        |
| CLACOS          | 2      | 1,4%        |

|       |    |       |
|-------|----|-------|
| CLAP  | 2  | 1,4%  |
| GAGE  | 2  | 1,4%  |
| LACS  | 2  | 1,4%  |
| ORBE  | 2  | 1,4%  |
| SPN   | 2  | 1,4%  |
| CLASH | 3  | 2,1%  |
| COLT  | 3  | 2,1%  |
| AUTRE | 4  | 2,8%  |
| FAM   | 6  | 4,2%  |
| BOCAL | 7  | 4,9%  |
| GRAL  | 7  | 4,9%  |
| MALT  | 8  | 5,6%  |
| CAL   | 11 | 7,6%  |
| CAJO  | 14 | 9,7%  |
| LEAF  | 29 | 20,0% |
| AUCUN | 33 | 22,8% |

## Connaissez-vous les missions de la SAJ ?

|             |       |       |       |
|-------------|-------|-------|-------|
| Pas du tout | Peu   | Oui   | Très  |
| 2,5%        | 14,0% | 45,7% | 37,8% |

## Etes-vous adhérent à la SAJ ?

Oui : 78,6%

## Utilisez-vous les documents mis à disposition par la SAJ ?

Oui : 67,7%

## Si oui, lesquels :

Le contrat type : 31,6%

Déclarer ses DA : 23,2%

Code de respect : 22,1%

La consultation : 14,0%

Le crowdfunding : 9,1%

## Avez-vous déjà fait appel à la SAJ ?

Oui : 32,3%

## Avez-vous l'impression que c'est un métier ?

|      |        |       |       |
|------|--------|-------|-------|
| Non  | Un peu | Oui   | Très  |
| 6,8% | 32,7%  | 48,2% | 12,3% |

## Sur une échelle de 0 à 10, avez-vous le sentiment de connaître les problématiques des :

- **illustrateurs ?** Moyenne : 5,06
- **éditeurs ?** Moyenne : 5,81
- **distributeurs ?** Moyenne : 4,04
- **boutiques ?** Moyenne : 5,27
- **festivals ?** Moyenne : 4,97
- **cafés ludiques ?** Moyenne : 4,16
- **gîtes ludiques ?** Moyenne : 2,72
- **ludothèques ?** Moyenne : 4,24

## Votre avis : Quelles actions voudriez-vous que la SAJ mène ?

Vous n'avez pas répondu à la question mais vous nous avez remercié : 27,8%

Lutter pour la reconnaissance du jeu de société comme objet culturel et du métier d'auteur : 25%

Formez sur le game-design, aidez à approcher les éditeurs : 16,7%

Informez sur les actions en cours, sur les ressources disponibles, sur le métier et ses pratiques : 13,9%

Informez sur l'auto-édition et mutualisez les pratiques : 5,6%