



Statut pour un Jeu Amateur aujourd'hui - Indépendant demain

Par MichelV

Bonjour,

Je développe un jeu vidéo à titre personnel (sans 'statut spécifique').

Je vais devoir contractualiser avec des freelances bien avant d'avoir des recettes et il est même possible que le projet n'aille pas au bout.

Je m'interroge sur le bon 'statut' à adopter au moment de cette première contractualisation.

En particulier, est-il possible de contractualiser en mon nom avec les freelances et de ne monter une entreprise que lorsque l'issue du projet sera plus certaine.

Je cherche la façon la moins contraignante de poursuivre ce projet. Or, si j'ai bien compris, quel que soit le statut retenu (auto-entrepreneur, EI ...), je devrai tenir une comptabilité et modifier ma déclaration d'impôt et d'autres obligations.

Merci d'avance de votre aide.