

SERVICE GENERAL DE L'AUDIOVISUEL ET DES MEDIAS
DE LA FEDERATION WALLONIE-BRUXELLES

JEUX VIDÉO
AIDE AU DÉVELOPPEMENT/PROTOTYPAGE

RÈGLEMENT

Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles
Service général de l'Audiovisuel et des Médias
Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel
Boulevard Léopold II, 44 - 1080 Bruxelles

Dans le présent appel à projets, l'utilisation du genre masculin a été adoptée dans le seul but de faciliter la lecture et n'a aucune intention discriminatoire. Le genre masculin prend donc ici une valeur neutre. Ainsi, les termes « producteur », « développeur », « candidat », « ministre », « lauréat », « bénéficiaire », « responsable », « directeur » peuvent se rapporter à des hommes, à des femmes et à des personnes non-binaires.

La Fédération Wallonie-Bruxelles défend les principes d'égalité de genre et de diversité, en son sein et dans le cinéma et l'audiovisuel en général.

1. POURQUOI CET APPEL À PROJETS ?

Les contenus digitaux et numériques connaissent un essor sans précédent ces dernières années, en Fédération Wallonie-Bruxelles, comme dans le monde. La crise sanitaire du Covid-19 a amplifié la production et la diffusion de ces formats. Cet appel a pour ambition d'initier un soutien d'ampleur en faveur de la création de projets qui permettent d'informer, d'éduquer, de divertir et de raconter des histoires de façon originale et engageante, au travers de formats destinés à être prioritairement produits ou diffusés via les nouvelles technologies digitales, les plateformes de partage ou les réseaux sociaux.

L'objectif de cet appel à projets vise à soutenir, développer et maintenir les propriétés intellectuelles des projets de jeux vidéo initiés en Belgique francophone ainsi qu'à pouvoir implémenter, à la base créative du jeu, une attention particulière pour la diversité de nos expressions culturelles, à travers des contenus d'intérêt général mais aussi dans une perspective éducative, de sensibilisation, de valorisation du patrimoine.

La nouvelle façon de produire, de diffuser ou de consommer les jeux vidéo justifie d'orienter, pour la première fois, un soutien culturel vers le jeu vidéo en FWB, à travers cet appel à projets. Le jeu vidéo en FWB, par ses formes d'accessibilités diverses (internet, consoles connectées, mobile, réalité virtuelle), sa capacité à toucher des larges segments de population, tout en étant au cœur des nouvelles technologies de digitalisation, doit s'inscrire désormais dans une approche culturelle soutenue en FWB. Celle-ci s'inscrit en complémentarité des financements disponibles aux autres niveaux de pouvoir.

L'appel à projets a pour objectifs de :

- Créer de nouvelles opportunités pour les jeunes créateurs de trouver un espace d'expression et de diffusion ;
- Révéler de nouveaux usages, ces nouveaux types d'écriture étant parfaitement adaptés aux modes de consommation actuels du public ;
- Elargir l'écosystème des productions numériques à différents types de diffusion ;
- Innover et raconter des histoires de façon originale et immersive ;
- Encourager les contenus d'intérêt général, éducatifs ou documentaires ;
- Développer les interactions avec le public cible ;
- Favoriser la création et l'innovation dans le domaine du jeu vidéo et soutenir un champ de l'industrie audiovisuelle jusque-là peu valorisé ;
- Stimuler les écritures personnelles et singulières, la création d'univers marquants et engageants de graphismes innovants, l'utilisation de nouvelles technologies ;
- Ouvrir des pistes de réalisation créatives et faire naître de nouvelles opportunités pour les jeunes auteurs/game designers/développeurs ;

- Toucher notamment une audience web et mobile ;
- Inciter les studios de développement de la Fédération Wallonie-Bruxelles à développer leurs propres IP (Propriété intellectuelle).

2. QUELLES SONT LES CONDITIONS DE RECEVABILITÉ ?

Concernant le dossier :

- L'appel à projets concerne la phase de développement et de prototypage du jeu vidéo. Le projet doit donc être présenté sous une forme permettant au jury d'appréhender l'état d'avancement du travail de création et de transmettre une idée claire de la direction artistique et financière envisagée (bible de conception (game design), création de la charte artistique, étude technique détaillée)
- **Le dossier de demande doit être écrit en français.**

Concernant le jeu vidéo :

- Sont éligibles : les jeux de divertissements, les jeux artistiques et jeux didactiques. Concernant les jeux didactiques, ceux-ci devront proposer une approche originale et percutante de l'apprentissage ou de l'information, et justifier de leur intérêt sociétal. Les jeux artistiques devront, eux, se développer avec cohérence au sein du terreau artistique dans lequel ils souhaitent s'inscrire.
- Le jeu doit être une œuvre de création originale destinée à une ou plusieurs plateformes digitales.
- Au niveau technique, le jeu devra faire preuve de créativité : univers graphique et sonore, mais aussi mécaniques de jeu et technologies utilisées devront faire preuve de cohérence et d'inventivité. Le jeu devra contribuer au développement et à la diversité de la création, en se distinguant par sa qualité et/ou son caractère innovant.
- Au niveau artistique, le jeu devra dénoter d'une réelle originalité dans l'écriture et la scénarisation.
- Le public cible doit être clairement identifié, ainsi que les moyens mis en œuvre pour toucher ledit public (particulièrement pour les jeux didactiques).
- Sont exclus de tout soutien les jeux vidéo à caractère pornographique, raciste, ceux qui font l'apologie de la violence et ceux qui incitent à des violations des droits de l'homme, à des discriminations ou à un non-respect de l'égalité entre les femmes et les hommes.
- Le jeu proposé ne peut constituer un travail de fin d'études ou avoir été conçu dans le cadre d'un enseignement ou d'un projet de recherche universitaire.
- Les projets ayant déjà été présentés au jury lors du premier appel à projets lancé en octobre 2021 ne sont pas éligibles.
- Chaque société ou ASBL ne peut présenter qu'un seul projet.

Concernant le demandeur :

- La demande doit être introduite par la société responsable de la production du jeu, qui, en cas de sélection, recevra l'aide.
- La société de production responsable du dépôt doit être située en Fédération Wallonie Bruxelles.
- Le déposant doit :
 - être constitué en ASBL ou en société commerciale et son objet social principal doit être le développement et la production de jeux vidéo

- employer du personnel administratif ou artistique dans le respect de la législation sociale applicable
- être indépendant de tout éditeur de jeux vidéo
- démontrer qu'il détient l'ensemble des droits relatifs au projet
- démontrer sa maîtrise des outils techniques ainsi que sa capacité financière à mener à bien le projet.

3. QUE DOIT CONTENIR LE DOSSIER DE CANDIDATURE ?

1. Un synopsis et/ou un traitement et/ou un scénario et/ou une bible de conception décrivant le projet ;
2. Une description des principaux personnages ;
3. Une note d'intention de l'auteur, reprenant notamment les intentions de game design, de mécanique de jeu, le pourquoi du choix du sujet, le style visuel envisagé, la conception graphique et sonore, le public cible ;
4. Une note d'intention du producteur/développeur ;
5. Un *moodboard* ;
6. Une liste des principaux postes techniques et artistiques (nom/fonction/nationalité) ;
7. Un budget récapitulatif et un budget détaillé, précisant les dépenses belges ;
8. Un plan de financement ;
9. Un plan de diffusion ;
10. Les mesures envisagées pour diminuer l'impact environnemental du développement / prototypage du jeu vidéo, mais aussi de l'hébergement du jeu ;
11. Les statuts de la société ou de l'ASBL responsable du développement ;
12. Le(s) CV du (des) auteur(s), game designer(s) et du producteur/développeur ;
13. Si applicable, l'option sur les droits relatifs à l'œuvre à développer ;
14. A la discrétion du déposant, un lien vers tout élément visuel permettant d'apprécier l'état d'avancement du travail et le style graphique ;
15. Un lien vers de précédentes œuvres à visionner (si l'auteur a déjà des réalisations à son actif).
16. La Fiche 1 – Responsables du projet (modèle en fin de règlement)
17. Le calculateur carbone complété, disponible via ce lien :
<https://calculeurs.awac.be/app/home>

Tout dossier incomplet sera automatiquement déclaré irrecevable.

4. COMMENT SE DÉROULERA LA SÉLECTION ?

A. La procédure de sélection

Les projets sont soumis à un jury composé d'experts sectoriels proposés par le SGAM et le CCA, puis désignés par la Ministre de la Culture. Une attention particulière sera apportée à la parité dans la constitution du jury, ainsi qu'à l'absence avérée de conflits d'intérêt entre les membres du jury et les soumissionnaires.

- Après une vérification des critères de recevabilité par l'administration, le jury procédera en deux temps :

- Les dossiers recevables seront analysés par le jury sur base des critères précités. Le jury se réserve le droit d'établir une présélection des projets, sur base des critères décrits ci-dessous. Les projets non présélectionnés recevront, sur demande uniquement, un retour succinct sous forme de grille reprenant uniquement une appréciation liée aux critères ci-dessus ;
- Les candidats présélectionnés seront invités à présenter leur projet devant le jury.

Sur proposition du jury, les lauréats seront désignés par la Ministre de la Culture de la FWB.

B. Les critères d'évaluation par le jury

Le jury tiendra compte de :

- La qualité du projet;
- L'originalité du projet;
- La créativité avec laquelle les défis techniques sont envisagés ;
- Sa contribution à la diversité de la création ;
- L'intérêt culturel pour la Fédération Wallonie-Bruxelles et l'ancrage belge du jeu;
- Son potentiel de diffusion
- La faisabilité technique et financière du projet ;
- L'adéquation entre le montant de l'aide demandée et le projet artistique ;
- Les démarches visant à lutter contre les discriminations, le sexisme et les stéréotypes de genre dans les contenus, ainsi qu'à la parité dans les équipes créatives ;
- Les mesures envisagées pour diminuer l'impact environnemental du développement/prototypage du jeu, notamment au regard:
 - du choix des fournisseurs et des solutions numériques (produits ou services) éco labellisés ;
 - de l'intégration la dimension circulaire et durable comme un critère dans les marchés publics ;
 - des solutions en termes de matériel informatique (leasing, matériel reconditionné, gestion responsable du cycle et de la fin de vie du matériel informatique).

Afin de garantir une diversité des projets proposés et la présence de formats innovants, le jury procède à une appréciation globale de l'ensemble des projets.

Concernant les aspects liés à la durabilité du projet, les déposants pourront se référer au UKIE GREEN GAMES GUIDE : <https://ukie.org.uk/greengamesguide>

5. QUELLE EST L'AIDE ACCORDÉE ?

A. Le montant et le statut de l'aide

- Le montant de l'aide est de maximum **75 000 €**. Ces montants s'entendent hors TVA, celle-ci ne constituant pas une dépense éligible.
- L'aide est attribuée sous forme de subvention.
- La liquidation de l'aide ne pourra se faire qu'au profit de bénéficiaires dont le siège social ou l'agence permanente est située en région de langue française ou dans la région bilingue de Bruxelles-Capitale.

- L'aide devra être dépensée au bénéfice de personnes physiques ou morales résidant fiscalement en Belgique.

B. Les conditions d'octroi de l'aide

L'aide est liquidée en une seule tranche dans les 8 semaines de la notification de l'arrêté de subvention.

En vue de justifier la subvention reçue, le bénéficiaire est tenu de fournir, au plus tard 24 mois après la date de signature de l'arrêté de subvention, les documents suivants:

- les comptes de production dûment justifiés (un analytique de l'ensemble des dépenses réalisées pour le développement du jeu, les pièces justificatives des dépenses effectuées à hauteur du montant de la subvention octroyée et les comptes de la production du prototype)
- la remise d'un prototype jouable.

Ce délai ne peut être prorogé qu'une seule fois, exclusivement en cas de force majeure, pour une période maximale de 12 mois.

Le bénéficiaire s'engage à faire apparaître dans toutes ses communications et dans le générique du jeu vidéo « avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles » et plus particulièrement « avec le soutien du Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel », dans le respect de la charte graphique consultable via ce lien :

<https://audiovisuel.cfwb.be/ressources/telechargements/logos-charte-graphique/>.

Toutes les pièces justificatives et documents de travail devront être conservés pendant une durée de minimum 10 ans. Ces pièces seront mises le cas échéant à disposition des autorités de contrôle et d'audit.

6. QUELLES SONT LES DÉPENSES ÉLIGIBLES ?

Les dépenses susceptibles d'être couvertes par l'aide au développement/prototypage sont :

1. Scénario/bible de conception :
 - Scénario/bible de conception : réécriture
 - Script doctoring
 - Recherche et consultance
 - Concours et bourses
2. Préparation/partie technique :
 - Essais et moyens techniques
 - Réalisation d'un prototype; matériel visuel
 - Story board et graphisme
 - Budgétisation et planning
 - Détermination du groupe cible
 - Recherche de partenaires financiers
 - Conseils juridiques

3. Part producteur/développeurs (max 10% de 1+2)
4. Frais généraux (max 10% de 1+2+3)

Toutes les dépenses éligibles sont entendues hors TVA. La TVA ne constituera en aucun cas un montant subsidiable et sera prise en charge directement par l'opérateur.

7. QUELLES SONT LES CONDITIONS DE DÉPÔT DES DOSSIERS ?

- Les candidats doivent déposer leur projet en ligne à l'adresse suivante :
<https://audiovisuel.cfwb.be/aides/autres-aides/developpement-jeux-videos-natifs/depot1/>
- **La date limite de dépôt des projets est fixée au 21 février 2023 à 16h59 au plus tard.** Le formulaire de dépôt sera automatiquement clos à 17h. **Tout dossier déposé en retard ou incomplet sera refusé.**
- Le document devra être nommé de la manière suivante : AAP_GAMING_NOMDU
JEU_NOMDUREALISATEUR.pdf
- Pour toute question ou précision, contacter Vanessa de Vroom, vanessa.devroom@cfwb.be
(Bureau 2C120 - Ministère de la FWB – Boulevard Léopold II, 1080 Bruxelles)

Fiche 1 – Responsable (s)

TITRE DU JEU:

MONTANT DEMANDÉ A LA FWB :

TYPE DE JEU :

PLATEFORME :

1. SOCIÉTÉ DE DEVELOPPEMENT: (*raison sociale et coordonnées complètes*)

Nom de la société :
Adresse complète :
Numéro d'entreprise :
Téléphone :
Mail :

Représenté par :
Fonction :
Mail :
Téléphone :

2. GAME DESIGNER :

Nom :
Prénom :
Adresse complète :
Mail :
Téléphone :

3. DIRECTEUR TECHNIQUE :

Nom :
Prénom :
Adresse complète :
Mail :
Téléphone :

Date et lieu:

Noms du producteur et signature :