

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

PLAN DE REPRISE ET DE RÉSILIENCE EUROPÉEN



**Financé par
l'Union européenne**

NextGenerationEU

**Appel à projets 2023
Développement de la création numérique native en
Fédération Wallonie-Bruxelles**

**FOCUS 1 : 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 ?

Cet appel à projets s'inscrit dans le cadre de la Facilité pour la Reprise et la Résilience de l'Union européenne (PRR), et particulièrement le projet de numérisation du secteur culturel et médiatique mené par la Fédération Wallonie-Bruxelles. Ceci part du constat que les contenus digitaux natifs (création audiovisuelle ou sonore destinée à une exploitation prioritaire sur internet) 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 nouveaux formats. Ce projet à l'ambition d'initier un soutien d'ampleur en faveur de la création de projets qui permettent d'informer, éduquer, divertir et raconter des histoires de façon originale et engageante sur le web, et destinés à être prioritairement produits ou diffusés via les nouvelles technologies digitales, les plateformes de partage ou les réseaux sociaux. Dans ce contexte, un volet est dédié spécifiquement aux jeux vidéo webnatifs.

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

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 de 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 de diffusion sur le web ;
- Révéler de nouveaux usages, les nouvelles écritures web natives étant parfaitement adaptées 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 ?

- **Le dossier de demande doit être écrit en français.**
- Les projets ayant déjà été présentés au jury lors des deux appels à projets précédents, lancés en 2021 et 2022, ne sont pas recevables.
- Chaque société ou ASBL ne peut présenter qu'un seul projet.
- Le dossier doit contenir tous les documents listés dans le point 3.

Tout dossier incomplet sera automatiquement déclaré irrecevable.

3. QUE DOIT CONTENIR LE DOSSIER DE CANDIDATURE ?

Remarque : l'appel à projets concerne la phase de développement et de prototypage du jeu vidéo webnatif. 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.

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 devis récapitulatif et un devis 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 ;
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. Une déclaration sur l'honneur du montant des différentes aides publiques reçues depuis le 1er janvier 2022.
18. Les mesures envisagées pour diminuer l'impact environnemental de la création et de son hébergement
19. Le calculateur carbone complété disponible via ce lien : <https://calculateurs.awac.be/app/home>
20. Un RIB récent (moins de 6 mois), sauf si vous êtes lauréat d'un précédent appel à projets et avez déjà transmis ce document à l'administration.

4. QUELLES SONT LES CONDITIONS D'ÉLIGIBILITÉ ?

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.

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.

5. 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 et des Médias. Une attention 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 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 le Gouvernement 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

A qualité égale, les candidats présentant un bilan carbone moindre seront privilégiés.

Chacun des critères de sélection a une valeur équivalente dans l'appréciation du projet. Afin de garantir une diversité des projets proposés et la présence de formats innovants, le jury procède également à une appréciation globale de l'ensemble des projets.

6. QUELLE EST L'AIDE ACCORDÉE ?

A. Le montant et le statut de l'aide

- Le montant de l'aide est de minimum **25.000 €** et 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.**
- Conformément aux règles de minimis¹, le montant de l'aide qui sera attribuée ne pourra excéder 300.000 € répartis sur une période de trois exercices fiscaux. Le montant de 300.000 € prend en compte toutes les autres aides perçues par le demandeur. Un contrôle sera effectué par l'administration quant-au respect des minimis par les lauréats de l'appel à projets.

B. Les conditions d'octroi de l'aide

L'aide est liquidée en deux tranches :

1. 80 % à la notification de l'aide ;
2. 20 % après approbation des comptes de production dûment justifiés (un analytique de l'ensemble des dépenses réalisées pour la production du jeu, les pièces justificatives des dépenses effectuées à hauteur du montant de la subvention octroyée et les comptes de la production du prototype) et mise à disposition de la Communauté française d'un prototype jouable.

Le délai de remise des justificatifs de l'utilisation de l'aide est de **24 mois** à dater de la signature de l'arrêté. Ce délai ne peut être prorogé qu'une seule fois, exclusivement en cas de force majeure, pour une période maximale de 12 mois.

¹ Règlement (UE) No 1407/2013 DE LA COMMISSION du 18 décembre 2013 relatif à l'application des articles 107 et 108 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne aux aides de minimis

L'apposition de l'emblème de l'Union européenne et d'une mention adéquate relative au financement portant les mots "financé par l'Union européenne –NextGenerationEU" devra se faire sur tous les supports et matériels utilisés, en particulier lorsqu'il s'agit de promouvoir les actions et leurs résultats, en fournissant des informations ciblées, cohérentes, efficaces et proportionnées à divers publics, notamment aux médias et au grand public.

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.

La législation sur les marchés publics devra être respectée dans le cadre des achats (biens et services).

De manière générale, les porteurs de projet devront s'inscrire dans le cadre du règlement (UE) 2021/241 du Parlement européen et du Conseil du 12 février 2021 établissant la facilité pour la reprise et la résilience

7. 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.

8. 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/depot/>

- **La date limite de dépôt des projets est fixée au 26 février 2024 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 à la FWB :

Type de jeu:

Plateformes :

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