

## TEST CULTUREL

Pour être éligible au tax shelter, le projet doit avoir obtenu un score positif au test culturel décrit ci-dessous.

Outre le test culturel, d'autres critères seront pris en compte lors de l'examen des dossiers tels que, par exemple, la structure du plan de financement, l'actionnariat des coproducteurs, les dépenses dans l'EEE.

Un projet de jeu peut être éligible à l'agrément tax shelter s'il répond à au moins deux critères des catégories I, II et III suivantes :

### **CATEGORIE I : Contexte et contenu culturels**

---

1. Le jeu se situe en Fédération Wallonie Bruxelles, en Belgique, dans l'Espace économique européen (E.E.E.) ou dans un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction ou contient des références à cet égard.
2. Les personnages principaux du jeu se réfèrent à la Fédération Wallonie Bruxelles, la Belgique, l'E.E.E. ou un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction ou représentent un personnage historique ou fictif de la Fédération Wallonie Bruxelles, de la Belgique, de l'E.E.E. ou de l'histoire mondiale.
3. Le jeu sort au moins en français.
4. Le thème, les motifs, les idées, le contenu ou le design du jeu contiennent une référence à la Fédération Wallonie Bruxelles, à la Belgique, à l'E.E.E.<sup>1</sup> ou un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.
5. Le jeu, en tant que création artistique, contribue au patrimoine culturel de la Fédération Wallonie Bruxelles, de la Belgique et de l'E.E.E. ou un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.
6. Le jeu est adapté à la culture éducative de la Fédération Wallonie Bruxelles, de la Belgique, de l'E.E.E. ou d'un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.

---

<sup>1</sup> a. Le design, l'histoire ou la conception du jeu font référence à la culture wallonne (vie quotidienne, culture pop, culture du jeu, culture des jeunes, culture avec le grand C, culture de l'apprentissage, culture des médias, culture politique, ...), la société, l'identité, l'histoire belge, wallonne ou de l'EEE, ou ils font référence à des aspects de la vie en Wallonie, en Belgique, dans l'EEE ou un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.

b. L'histoire est basée sur la littérature, le cinéma, la télévision ou autre de la zone linguistique wallonne, européenne ou d'un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction (par exemple, contes de fées, sagas ou science-fiction).

c. Le jeu présente des similitudes avec la tradition de jeu wallonne ou belge ou la développe plus.

d. Le jeu dépeint des aspects de la diversité régionale en Wallonie, dans la Belgique, dans l'EEE ou dans un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.

e. Le jeu reflète le patrimoine culturel wallon/belge.

Le contexte et le contenu culturels peuvent dans des cas exceptionnels également être non-européens, lorsqu'ils sont clairement encadrés et particulièrement créatifs ou innovants et lorsqu'un plus grand nombre de critères sont remplis au titre des points II et III.

### **CATEGORIE 2 : Plateforme culturelle/créative (le point 1 ou 2 est obligatoire)**

---

1. Le projet doit avoir un effet stimulant sur l'économie culturelle et créative nationale, étant donné qu'une partie essentielle de l'activité créative (développement conceptuel, design, programmation, son) a lieu en Fédération Wallonie Bruxelles.
2. Au moins 50% des membres de l'équipe ont leur résidence principale en Fédération Wallonie Bruxelles, y sont taxés ou connaissent la culture wallonne d'une autre manière, par exemple sur la base des qualifications qu'ils ont obtenues en Fédération Wallonie Bruxelles ou d'un long séjour en Fédération Wallonie Bruxelles. Les membres de l'équipe suivants doivent de toute façon satisfaire à ce critère : le producteur, l'auteur/rédacteur/ développeur de concept principal, le concepteur sonore/compositeur principal, le directeur artistique, le directeur technique et le concepteur de jeu.
3. Encouragement des jeunes talents culturels : l'équipe comprend des jeunes diplômés de la formation professionnelle supérieure, des universités ou des établissements d'enseignement supérieurs (diplômés au cours des deux années précédentes), à condition que l'université ou l'école soit située en Fédération Wallonie Bruxelles, ou si le jeune diplômé réside actuellement en Fédération Wallonie Bruxelles.
4. Une coopération existe avec des professionnels d'autres États membres de l'E.E.E. ou d'un État lié à la Belgique par un Traité de Coproduction.

### **CATEGORIE 3 : Innovations artistiques, créatives et technologiques. Le jeu est particulièrement créatif ou innovant sur les points suivants :**

---

1. Structure de l'histoire ou du jeu ;
2. Conception des personnages, du décor, de l'histoire et de l'environnement ;
3. Musique utilisée ou conception sonore ;
4. Interactivité, plusieurs joueurs, interface utilisateur, contenu généré par l'utilisateur ;
5. Utilisation de l'intelligence artificielle ;
6. Utilisation de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée
7. Utilisation de nouvelles technologies pour le développement, la mise en œuvre ou l'application du jeu.