

| | |
|-----------------------------------|---|
| Intitulé du dispositif : | Aide à la conception de jeux vidéo |
| Codification : | |
| Service instructeur : | Service des industries de l'image |
| Direction : | Direction de l'Attractivité du Territoire |
| Date(s) d'approbation en CPERMA : | 08/12/2023 |

1. Rappel des orientations de la Collectivité

Dans le cadre de l'intérêt régional au soutien de la filière des jeux vidéo de La Réunion, le Conseil Régional intervient à travers son fonds de soutien à la filière du jeu vidéo pour favoriser la conception vidéoludique dans ce domaine. Cette action est par ailleurs bénéfique pour La Réunion puisqu'elle est génératrice de retombées positives au niveau du territoire régional tant en termes économiques que d'emplois.

2. Objet et objectifs du dispositif (résultats escomptés,...) :

Ce dispositif d'aide est destiné à soutenir la phase amont des projets de jeux vidéo. Ses objectifs sont d'accompagner l'élaboration de la « bible » d'un jeu vidéo et d'encourager l'émergence de nouveaux concepteurs.

Par ailleurs, ce dispositif a également pour objectif de soutenir les créateurs, notamment ceux qui sortent des écoles françaises et réunionnaises dont l'excellence est reconnue au niveau international.

3. Indicateurs du dispositif :

| Intitulé de l'indicateur (a) | Valeur cible 2023 | Indicateur Priorités de la Mandature | Indicateur spécifique |
|---------------------------------------|-------------------|--------------------------------------|-----------------------|
| Nombre de projets d'écriture soutenus | 2 | | X |

a= Indicateurs de réalisation

4. Référence et dispositions réglementaires spécifiques s'appliquant

Règlement (UE) N° 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.

Ce règlement a été prolongé par le règlement (UE) n°2020/972 de la Commission du 2 juillet 2020 et le règlement (UE) n°2023/1315 de Commission du 23 juin 2023 modifiant le règlement (UE) 1407/2013 en ce qui concerne sa prolongation et modifiant le règlement (UE) n°651/2014 en ce qui concerne sa prolongation et les adaptations à y apporter.

5. Descriptif technique du dispositif

Ce dispositif soutient la phase de conception du jeu vidéo qui consiste à définir le contenu d'une œuvre interactive. Il s'agit notamment l'écriture et la conception des mécaniques et de l'identité visuelle d'un jeu vidéo.

6. Critères de sélection sur le dispositif :

a- public éligible

Personnes physiques justifiant d'une formation spécifique dans le domaine du jeu vidéo ou d'une expérience significative dans la création d'un jeu vidéo mis à disposition du public à titre onéreux ou gratuit.

b- projet éligible

Sont éligibles les projets relatifs à la conception d'un jeu vidéo. Il s'agit de l'écriture et de la conception des mécaniques et de l'identité visuelle du jeu.

Dans le cadre de leur instruction, les dossiers seront également examinés par la Commission des jeux vidéo (CJV) composée notamment de professionnels de la filière chargée d'émettre un avis technique et artistique sur les demandes d'aides, avant leur présentation en commissions régionales délibérantes.

Ne sont pas éligibles les projets :

- comportant des séquences qui pourraient faire l'objet d'une classification PEGI 18 (Pan-European Game Information, système européen d'information sur les jeux). Cette classification comprend notamment : violence, langage vulgaire, pornographie, jeux de hasard, utilisation de drogues ou discriminations (discrimination basée sur les races, l'ethnicité, le sexe ou les préférences sexuelles, etc.) ;
- fondés sur des contrats de commande ou de prestation .

7. Autres conditions d'éligibilité - conditions de recevabilité d'une demande

Les concepteurs ne peuvent présenter qu'un seul projet d'aide à la conception à la fois. Ils doivent de ce fait, demander le solde de chaque dossier avant de présenter une nouvelle demande d'aide à la conception.

8. Nature des dépenses retenues/non retenues sur le dispositif :

Sans objet.

9. Pièces minimales d'une demande de subvention :

Le dossier de demande dûment complété, daté et signé, contient :

- Partie administrative :
 - Le formulaire de demande paraphé, signé et dûment complété ;
 - Fiche de présentation du projet ;
 - Fiche de renseignements concernant les auteurs ;
 - Accord de répartition entre les auteurs ;
 - Devis et plan de financement ;
 - Les curriculum vitae ;
 - Une photocopie d'une pièce d'identité recto/verso de chaque auteur ;
 - Un Relevé d'Identité bancaire ;
 - Toute pièce justificative d'un financement public ou privé inscrit au plan de financement.

- Partie artistique :
 - **Une note de synthèse (1 page)** présentant les principaux éléments du projet : titre, genre, univers, public cible, plateforme, outils, méthodologie ;
 - **Note d'intention des auteurs** décrivant la genèse du projet, les différents profils composant l'équipe de création et les principaux enjeux créatifs du jeu ;
 - **Un dossier littéraire et graphique décrivant les principales caractéristiques du jeu:**
 - Le concept ;
 - les principales mécaniques de jeu ;
 - Les éléments scénaristiques (le cas échéant) ;
 - Une note technique;
 - Un calendrier de réalisation.

L'ensemble des pièces à fournir est à retrouver dans le dossier de demande d'aide financière.

10. Modalités techniques et financières :

a- dispositif relevant d'une aide d'État :

| | | | |
|--|--|---------|--|
| OUI : | | NON : x | |
| Si oui, nom et référence du régime d'aide applicable : | | | |
| | | | |

b- modalités de subventionnement (taux, plafond ou barème de subvention ...) :

L'aide à la conception est plafonnée à 8 000 euros.

Il s'agit d'une aide versée en deux parties :

- 50 % à la notification de l'arrêté attributif d'aide ;
- 50 % au moment du solde. Ce paiement sera conditionné au dépôt d'un Game Design Document : mécaniques de jeux, éléments scénaristiques, références, illustrations, pistes technique, modèle économique, note d'intention.

c- plafond éventuel des subventions publiques :

L'aide à la conception, au même titre que l'aide au prototypage, fait partie des aides à la pré-production. En tant que telles, celles-ci peuvent atteindre jusqu'à 100% des coûts de conception.

Concernant les porteurs de projets bénéficiaires d'une aide publique pour le financement de leurs étapes de pré-production du projet et faisant par la suite l'objet d'une demande formulée par le même bénéficiaire pour une phase de production, ces coûts de préproduction seront intégrés au budget global du projet. Dans ce cadre, les subventions publiques déjà versées pour les étapes de pré-production seront prises en compte dans le calcul du taux d'intensité d'aides publiques au moment de l'étape de production.

d- dispositif intervenant dans le cadre d'une intervention contractuelle. Le cas échéant citer le document contractuel (CPER – PIA - ...) :

11. Nom et point de contact du service instructeur :

Région Réunion, Direction de l'Attractivité du Territoire, Service des industries de l'image

12. Lieu où peut être déposé la demande de subvention :

1 exemplaire papier complet, paginé et relié doit être transmis à la Région Réunion à l'adresse suivante :

Madame la Présidente du Conseil Régional, à l'attention de la Direction de l'Attractivité du Territoire - Hôtel de Région, avenue René Cassin, Moufia, BP 7190, 97719 Saint Denis Messag Cedex 9

1 exemplaire numérique doit être transmis à la Région Réunion au courriel suivant :

service-audiovisuel@cr-reunion.fr

Ces documents doivent être parvenus à la Région Réunion au plus tard à la date limite de réception figurant au calendrier de la Commission des jeux vidéo (CJV), afin d'y être programmé.