

Pilier :	3 - Libérer les entreprises, libérer les énergies
<b>Intitulé du dispositif :</b>	Aide au prototypage de jeux vidéos
Codification :	
Service instructeur :	Service audiovisuel
Direction :	Direction de l'Innovation et du Développement Numérique
Date(s) d'approbation en CPERMA :	15/10/2019 07/05/2020

### 1. Rappel des orientations de la Collectivité

Dans le cadre de l'intérêt régional au soutien de la filière des jeux vidéos 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.

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

Ce dispositif d'aide concerne la phase de prototypage d'un jeu vidéo. Le prototypage d'un projet pour le jeu vidéo est l'étape intervenant après la conception. Elle comprend les travaux nécessaires à l'établissement d'un dossier complet, préalable à la mise en production. Il doit permettre au producteur de gagner en qualité et en professionnalisme, afin de présenter un projet structuré convaincant aux différents partenaires financiers potentiels.

L'objectif de ce dispositif est, dans la continuité du dispositif d'aide pour la conception, de soutenir la création de l'innovation dans la phase de pré-production du jeu, en vu de la réalisation d'un prototype.

#### 1. Indicateurs du dispositif :

Intitulé de l'indicateur (a)	Valeur cible 2020	Indicateur Priorités de la Mandature	Indicateur spécifique
Nombre de projets de développement soutenus	2		X

*a= Indicateurs de réalisation*

#### 1. 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.

## 1. Descriptif technique du dispositif

Ce dispositif a pour objectif de soutenir la réalisation de l'étape de prototypage, en finançant les travaux nécessaires à l'établissement d'un « Minimum Viable Product » ou d'un « Bac à Sable », permettant de prouver la viabilité du concept initial et des compétences de l'équipe de développement, et pouvant aider les auteurs à rechercher des financements privés, des producteurs ou des éditeurs.

### 1. Critères de sélection sur le dispositif :

2.

#### a- public éligible

Entreprise, studio de jeu vidéo (EI, SA, SAS, SARL, EURL) ou auto-entrepreneurs ayant déjà une expérience de la production de jeux vidéos, et développant des jeux de concepteurs ressortissants de La Réunion, ou dont le projet met particulièrement en valeur La Réunion ou La Réunion dans l'océan Indien.

#### b- projet éligible

Sont éligibles les œuvres de création originale spécifiquement conçues pour une expérience vidéoludique.

Les projets aidés ne doivent pas être strictement conçus ou réalisés pour le seul marché réunionnais et devront viser une diffusion mondiale.

Dans le cadre de leur instruction, les dossiers seront également examinés par la Commission des Jeux Vidéos (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 .

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

Les projets de prototypage ayant bénéficié précédemment d'une aide régionale à la conception ne sont éligibles que si une demande de solde pour l'aide à la conception a été déposée préalablement au Conseil Régional.

Les sociétés devront être à jour de leurs cotisations fiscales et sociales.

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

1. c- dépenses éligibles

2.

- Rémunérations versées aux auteurs ayant participé à la création du jeu vidéo, en application d'un contrat de cession de droits d'exploitation de la propriété intellectuelle ainsi que les charges sociales afférentes ;
- Dépenses de personnel relatives aux salariés de l'entreprise (équipe artistique, équipe de développement et programmation et équipe de production équipe marketing) ainsi que les charges sociales afférentes et les dépenses salariales des personnels techniques qui y concourent ;
- Dépenses de sous-traitance et de prestations ; en application d'un contrat de cession de droits d'exploitation de la propriété intellectuelle ainsi que les charges sociales afférentes. Celles-ci devront être localisées de manière précise ;
- Dépenses techniques et de « customer support » directement liées au jeu ;
- Dépenses relatives à la promotion du jeu sur les grands évènements internationaux ;
- Frais généraux (plafonnés à 5 % du budget des dépenses locales<sup>1</sup>)
- Coûts des gérants non salariés .

Les dépenses du projet seront à présenter conformément à la nomenclature du CNC :

- I. Rémunération auteurs ;
- II. Dépenses de personnels ;
- III. Amortissements – Immobilisations ;
- IV. Dépenses de fonctionnement ;
- V. Sous-traitance ;
- VI. Frais généraux et imprévus ;

Pour le calcul final de la subvention, seules seront retenues les dépenses suivantes :

Pour les classes I à II, les dépenses représentées par des justificatifs de rémunérations (notes d'auteurs, bulletins de salaires, etc.) et les attestations sociales correspondantes.  
Pour les classes IV à V, les dépenses réalisées justifiées par les factures des fournisseurs et prestataires.

*Note : Seules les dépenses justifiées par des factures acquittées seront intégrées à l'assiette éligible de la subvention.*

Les frais généraux et la rémunération des producteurs seront pris en charge par le biais d'un forfait global de 5 % du montant total des dépenses locales sur présentation du bilan comptable certifié par l'expert comptable et des attestations sociales de moins de six mois.

#### 1. d- dépenses inéligibles

- - Frais de personnel titulaire des sociétés du service public ;
  - TVA, amendes et pénalités ;
  - Immobilisations et amortissements ;
  - Imprévus.
  -

#### 1. Pièces minimales d'une demande de subvention :

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

#### **Documents administratifs**

- Lettre de demande ;
- Fiche de renseignements concernant l'entreprise ;
- Fiche de présentation du projet ;
- Devis ;
- Liste des entreprises de sous traitance ;
- Liste auteurs et collaborateurs ;
- Plan de financement ;
- Attestations sociales et fiscales de moins de six mois ;
- Aides publiques.
- 

#### **Documents artistiques et techniques**

- ☐ Présentation du concept (gameplay, univers graphique, game design...)
- ☐ Scénario et/ou synopsis du projet ;
- ☐ Le positionnement par rapport au marché ;
- ☐ Une description des innovations techniques ou de création ;
- ☐ Une présentation des outils et de méthodologie ;
- ☐ Le planning de pré-production (Mois Homme/Equivalent Temps Plein) ;
- ☐ Le devis estimatif de la production du jeu vidéo ;

- Le CV de la société (rappel historique du développement de l'entreprise, moyens humain, principaux clients)

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

1. Modalités techniques et financières :

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

2.

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

1.

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

La subvention régionale est, au plus, égale à 80% des dépenses hors taxes réalisées pour le prototypage du projet.

La subvention est plafonnée à une somme maximum de 25 000 euros.

L'aide sera versée en deux parties :

- 50 % à la notification de l'acte attributif d'aide ;
- 50 % au moment de la transmission du dossier de solde.

c- plafond éventuel des subventions publiques :

L'ensemble des aides publiques pour la phase de pré-production incluant les étapes de conception et le prototypage ne peut dépasser 100% du montant total hors taxes du budget de pré-production.

Concernant les porteurs de projets ayant été précédemment bénéficiaires d'une aide publique pour le financement de leurs étapes de pré-production du projet, qui fait l'objet d'une demande formulée par le même bénéficiaire pour le présent dispositif, ces coûts de préproduction seront intégrés au budget global du projet. Dans ce cadre, les subventions publiques déjà versées pour ces étapes seront prises en compte dans le calcul du taux d'intensité d'aides publiques.

Le plafond de montant d'aides De minimis pour une entreprise unique<sup>2</sup> sur une période de trois ans est de 200 000 €.

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

1. Nom et point de contact du service instructeur :

Région Réunion, Direction de l'Innovation et du Développement Numérique, Service audiovisuel.

1. Lieu où peut être déposée la demande de subvention :

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

***Monsieur le Président du Conseil Régional, à l'attention de la Direction de l'Innovation et du Développement Numérique - 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.***