

**REGLES DE FONCTIONNEMENT
DU FONDS JEU VIDEO**
03/04/2017

Conformément à la loi 2007-309 du 05 Mars 2007 relative à la modernisation de la diffusion audiovisuelle et à la télévision du futur : « *Est considéré comme un jeu vidéo [...] tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non.* »

TABLE DES MATIERES

I.	Les objectifs :	3
II.	Les bénéficiaires :	3
III.	Impact sur l'emploi et retombées économiques :.....	3
IV.	Inéligibilités :	3
V.	Les deux modalités d'aide :.....	3
VI.	Etablissement d'une convention	5
VII.	Règles de publicité et communication.....	5
VIII.	Dépôt du dossier :	5
IX.	Le comité d'experts :.....	6
X.	Composition du comité d'experts	6

I. Les objectifs :

Avec le soutien de la région Hauts-de-France, Pictanovo accompagne, depuis plusieurs années, les industries culturelles et créatives ayant un projet innovant via le *fonds Expériences Interactives*.

En 2017, Pictanovo lance un fonds spécifique dédié au Jeu Vidéo afin de créer un cadre stable de croissance pour les entreprises. Le fonds Jeu Vidéo a vocation à accompagner les entreprises du Jeu Vidéo dans le développement de leurs prototypes comme dans la phase de production.

II. Les bénéficiaires :

Pour être éligible, tout projet devra être porté par une société commerciale établie en France dont l'activité principale est la production de jeu vidéo.

III. Impact sur l'emploi et retombées économiques :

Le comité d'experts du fonds Jeu Vidéo juge les projets, d'abord, sur leur qualité artistique et technique et leur capacité à s'intégrer dans le marché. Il tient également compte de l'implication régionale en termes d'emplois et de retombées économiques dans la limite de ce qui est autorisé par la réglementation européenne (l'aide ne pourra pas dépasser 50% du budget total). L'objectif n'étant pas de maximiser les retombées économiques mais de disposer d'indicateurs fiables sur l'emploi.

IV. Inéligibilités :

Sont inéligibles :

- Les projets faisant l'apologie du crime, du racisme ou de la pornographie,
- Les projets ayant déjà été refusés ne peuvent plus être soumis sauf modifications substantielles.

V. Les deux modalités d'aide :

a. Aide au prototypage :

Cette aide vise à apporter aux studios de développement un accompagnement quant à la finalisation des conditions de réalisation d'un prototype non commercialisable.

L'aide apportée par Pictanovo a vocation à aider l'entreprise dans la réalisation et l'aboutissement d'une vertical slice.

Outre les qualités technologiques et les aspects artistiques, le comité d'experts portera une attention toute particulière à la dimension économique du projet :

- Le positionnement industriel du produit sur le marché,
- L'originalité du projet proposé,
- Le modèle économique choisi, le cas échéant,
- La composition de l'équipe du projet.

Dans la mesure du possible, ces éléments devront être abordés dans le dossier. L'intérêt étant de mettre en avant la viabilité du projet.

La vertical slice ainsi qu'une situation écrite du développement doivent être réalisées et livrées dans un délai de 12 mois à compter de la date du comité de lecture qui a validé l'aide.

L'aide au prototypage est plafonnée à 50 000 €.

A titre exceptionnel, le comité d'experts se réserve la possibilité d'intervenir jusqu'à 100 000 € pour des projets à fort potentiel de développement économique.

b. Critères d'appréciation relatifs à l'aide au prototypage

- ✓ Modèle économique,
- ✓ Qualité du Game Design Document (GDD),
- ✓ Motivation de l'équipe entrepreneuriale et de création,
- ✓ Stratégie de commercialisation de l'entreprise,
- ✓ Capacité financière et technique de l'entreprise de mener à bien le projet.

c. Aide à la production :

Cette aide vise à aider les studios de développement dans la phase de production en vue d'une commercialisation.

Outre les qualités technologiques et les aspects artistiques, le comité d'experts portera une attention toute particulière à la dimension économique du projet.

L'aide à la production est plafonnée à 200 000 €.

L'entreprise s'engage à réaliser le jeu vidéo dans un délai de 24 mois à partir de la signature de la convention et en livrer un exemplaire à Pictanovo.

Un projet peut être aidé successivement au prototypage puis à la production. Mais cette possibilité ne revêt pas un caractère obligatoire.

Dans le cas où le porteur de projet a obtenu une aide au prototypage, il est impératif que cette aide soit soldée avant de solliciter l'aide à la production.

L'aide à la production s'inscrit dans la règle de minimis. Il appartient donc à l'entreprise de veiller à la régularité de sa situation lors de la présentation de son projet au comité d'experts.

d. Critères d'appréciation relatifs à l'aide à la production

- ✓ Le positionnement industriel du produit au regard de la concurrence existante,
- ✓ La stratégie de distribution du produit, notamment le lancement du jeu vidéo,
- ✓ La stratégie de captation d'audience,
- ✓ Le modèle économique choisi, notamment les tarifs proposés aux joueurs,
- ✓ Le game design économique le cas échéant.

VI. Etablissement d'une convention

Pour les projets soutenus, une convention de cofinancement sera mise en place afin de préciser les modalités, les conditions et l'échéancier de versement de l'aide et stipuler les engagements réciproques des parties. La convention devra être signée par les deux parties dans les six mois suivant la date du jury.

Pictanovo n'octroie pas de subvention mais cofinance les projets. Son apport lui donne droit à un pourcentage de cofinancement à valoir sur les recettes nettes de commercialisation du projet.

Cette part de recettes liée à la convention de cofinancement est estimée en fonction de son apport par rapport au budget global mais sera limité, dans le temps comme dans le pourcentage, en fonction de la nature de chaque projet. Elle fait l'objet d'un dialogue et d'une négociation de gré à gré, une fois le dossier retenu par le comité d'expert.

VII. Règles de publicité et communication

Les aides octroyées par Pictanovo sont publiées sur son site Internet à l'issue des comités d'experts. La publication indique les éléments d'informations suivants : le nom du bénéficiaire de l'aide, le nom et la nature du projet aidé, ainsi que le montant de l'aide. Ces informations sont libres d'accès.

Le contrat de cofinancement prévoit un certain nombre d'obligations de publicité et de promotion que les coproducteurs/porteurs de projet et leurs représentants s'obligent à respecter. Il est notamment rappelé que l'œuvre aidée doit comporter au minimum la mention de soutien de la Région et Pictanovo (logos inclus).

VIII. Dépôt du dossier :

Le dossier de candidature devra être transmis à Pictanovo avec une version papier et une version électronique (plateforme de partage : Pictanovo, wetransfer, etc.). Le dossier devra être accompagné d'une lettre de demande au Président de Pictanovo à l'adresse suivante :

Monsieur le Président de Pictanovo
21 rue Edgar Quinet
CS 40152
59333 Tourcoing Cedex

Le dossier doit comprendre dans les deux exemplaires :

- Le dossier de candidature
- Le devis détaillé faisant apparaître les dépenses en Région
- Le plan de financement
- Les contrats de cofinancement, accords de consortium, etc.

IX. Le comité d'experts :

Les membres du comité d'experts recevront les dossiers à titre confidentiel et ne devront en aucun cas les transmettre à des personnes extérieures à ce comité.

Les projets sont sélectionnés par un comité d'experts composé majoritairement de professionnels.

Un membre du comité d'experts ayant un projet à l'ordre du jour ne pourra participer à la réunion mais sera remplacé par son suppléant.

Seuls sont pris en compte les votes des membres présents au comité de lecture. Les avis écrits des membres absents sont lus mais ne sont pas comptabilisés lors du vote.

Le comité se réunit deux fois par an.

Il auditionne les entreprises candidates.

Le quorum est de cinq personnes.

A titre exceptionnel, un projet insuffisamment abouti pourra être réexaminé à un comité d'experts ultérieur si au moins la moitié des membres du comité d'experts le décide.

Un suivi des projets aidés lors des comités d'experts précédents sera fait début de chaque session.

Les décisions finales seront communiquées aux porteurs de projet par courrier dans les quinze jours qui suivent la réunion.

X. Composition du comité d'experts

Le nombre de membres du comité d'experts est fixé à 9 titulaires.

Le quorum est fixé à 5 personnes. La voix du président est prépondérante en cas d'égalité de vote.

Un membre du comité d'experts, associé de quelque façon à un projet à l'ordre du jour, ne participe pas au jury.

Seuls sont pris en compte les votes des membres présents au moment du jury. Les avis écrits des membres absents sont lus mais ne sont pas comptabilisés lors du vote.

Les membres du comité d'experts reçoivent les dossiers à titre confidentiel et ne doivent en aucun cas les transmettre à des personnes extérieures.

Les membres du comité d'experts devront lire l'ensemble des dossiers et assister aux sessions durant lesquelles ils devront prendre part aux votes.

A titre exceptionnel, un projet insuffisamment abouti dans son écriture ou son développement peut être reporté à un jury ultérieur si au moins la moitié des membres le décide.

COMPOSITION DU COMITÉ D'EXPERTS 2017-2019

Le comité d'experts est composé de 9 personnalités représentatives du secteur jeu vidéo et choisies pour leurs compétences reconnues et éprouvées dans le secteur.

Il est présidé par une personnalité reconnue de la profession. Sa voix est prépondérante en cas d'égalité des votes.

Le comité d'experts est nommé pour 3 ans. Ses membres s'engagent à y siéger dans le respect de la confidentialité qui s'impose pendant toute cette durée.

Le comité d'experts est composé de :

Membres nommés pour trois ans, avec droit de vote :

- Le président : Laurent Michaud, Head of Consumer Electronics & Digital Entertainment Practice – IDATE
- La Directrice Générale de Pictanovo : Malika Aït Gherbi Palmer
- Un représentant du monde bancaire : Fanny Lepot, Chargée d'affaires – BPI France
- Un entrepreneur du Jeu vidéo : Abrial Da Costa, Président – Digital Lounge
- Un journaliste spécialisé Jeu vidéo : Jean Zeid, Journaliste – France Info
- Un représentant du SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) : Lévan Sardjevéladzé, Président
- Un représentant d'une école spécialisée Jeu Vidéo : Franck Letiec, Responsable pédagogique – Rubika
- Un responsable de production d'une entreprise de jeu vidéo, Davy Chadwick, Gumi Europe
- Un éditeur, Francis Ingrand de Plug in Digital

Membres Observateurs, avec avis consultatif

- Responsable du développement de la filière
- Conseil Régional des Hauts-de-France
- Centre National du Cinéma et l'Image animée
- Game In, association professionnelle des entreprises de la filière du jeu vidéo