

# FAJV : aide à la pré-production de jeu vidéo

## CNC

### Présentation du dispositif

L'aide à la préproduction du Fonds d'aide au Jeu Vidéo vise à apporter aux sociétés de développement et de production de jeux vidéo un accompagnement financier à la R&D et à l'innovation dans la phase de pré-production du jeu, en vue de la réalisation d'un prototype jouable.

Elle vise à soutenir un travail d'études sur les composantes nécessaires à la mise en place d'un jeu vidéo, et à identifier toutes les contraintes techniques à lever pour passer en phase de développement. Elle répond en cela à la définition du développement expérimental.

### Conditions d'attribution

#### A qui s'adresse le dispositif ?

##### — Entreprises éligibles

L'aide est destinée aux sociétés commerciales, établies en France et qui ne sont pas contrôlées au sens de l'article L.233-3 du Code du Commerce par des capitaux extra-européens. Leur président, directeur ou gérant ainsi que la majorité des administrateurs doivent être de nationalité française, ou ressortissants d'un Etat européen, ou titulaires d'une carte de résident en France.

#### Pour quel projet ?

##### — Présentation des projets

Le projet doit être une œuvre de création originale spécifiquement conçue pour une expérience vidéoludique.

Le projet peut être destiné à une ou plusieurs plateformes de jeu vidéo.

Le projet doit être conçu et écrit en langue française.

##### — Dépenses concernées

Sont éligibles les dépenses suivantes :

- les salaires et charges sociales des personnels affectés à la pré-production et notamment ceux liés aux travaux et dépenses de R&D et d'innovation,
- les coûts des instruments, du matériel dans la mesure où et aussi longtemps qu'ils sont utilisés pour la pré-production. Si ces instruments et ce matériel ne sont pas utilisés pendant toute leur durée de vie pour le projet, seuls sont pris en compte les coûts d'amortissement correspondant à la durée du projet, calculés au prorata du temps effectif d'utilisation,
- les coûts des bâtiments et des terrains, du matériel dans la mesure où, et aussi longtemps qu'ils sont utilisés pour

- la pré-production. En ce qui concerne les bâtiments, seuls sont pris en compte les coûts d'amortissement correspondant à la durée du projet, calculés au prorata du temps effectif d'utilisation. En ce qui concerne les terrains, sont pris en compte les frais de cession commerciale ou les coûts d'investissement effectivement encourus,
- les coûts des services de consultants et des services équivalents utilisés exclusivement pour la pré-production y compris la recherche, les connaissances techniques, les brevets achetés ou faisant l'objet de licences auprès de sources extérieures à l'entreprise,
  - les frais généraux additionnels supportés directement par l'entreprise du fait des travaux de R&D et d'innovation liés au projet,
  - les autres frais d'exploitation, y compris les coûts des matériaux, fournitures et produits similaires supportés directement par l'entreprise du fait des travaux de R&D et d'innovation liés au projet.

---

## Montant de l'aide

### De quel type d'aide s'agit-il ?

Le montant de l'aide est plafonnée à 50 % des dépenses de R&D, entendues comme l'ensemble des dépenses de pré-production du jeu jusqu'à la réalisation d'un prototype non commercialisable.

### Quelles sont les modalités de versement ?

Il est prévu deux versements :

Un premier versement correspondant à 75% du montant total de l'aide attribuée, après la remise par l'entreprise des éléments suivants :

- la convention signée ;
- le plan de financement réactualisé tenant compte de l'aide accordée ;
- toute pièce justificative du financement (public ou privé) du projet ;
- la liste prévisionnelle de l'équipe en charge du projet et des sociétés de prestations ;
- le cas échéant les contrats de sous-traitance ;
- le planning de réalisation du prototype.

Un second versement de 25% après la remise des éléments suivants :

- le prototype jouable ;
- le dossier type dûment rempli et réactualisé ;
  - les comptes définitifs détaillés correspondant à la réalisation du prototype, établis par un expert-comptable ou certifiés par un commissaire aux comptes ;
- la copie des bulletins de paie correspondant aux postes suivants : scénariste, réalisateur ou directeur créatif, responsable des mécaniques de jeu, directeur artistique, lead designer, directeur technique, lead programmeur et lead développeur ;
- toute pièce justificative d'un financement public ou privé non fournie au premier versement ;
- tout contrat de coproduction conclu avec une autre entreprise non fourni au premier versement ;
- un récapitulatif des factures des prestataires techniques et loueurs de matériel avec mention des noms et adresses des prestataires ainsi que les contrats de prestation non fournis au premier versement ou ayant - été amendés.

---

## Informations pratiques

## Quelle démarche à suivre ?

### — Après de quel organisme ?

Les dépôts de dossier pour l'aide aux opérations à caractère collectif se font en 100% dématérialisé via le site CNC MesAides.

---

## Critères complémentaires

- Filière d'activité
  - › Edition - Communication - Multimédia
- Données supplémentaires
  - › Situation - Réglementation
    - › A jour des versements fiscaux et sociaux

---

## Organisme

### CNC

#### Centre National du Cinéma

- **Direction de l'audiovisuel et de la création numérique - Service du jeu vidéo et de la création numérique**  
11 rue Galilée  
75116 PARIS  
Téléphone : 01 44 34 36 29  
Web : [www.cnc.fr](http://www.cnc.fr)