

Programme de soutien à la croissance de sociétés de jeux vidéo

À propos du programme

Le Programme de soutien à la croissance de sociétés de jeux vidéo est un partenariat entre Creative BC et le Fonds des médias du Canada (le « FMC »). Il s'agit de la première année d'un programme pilote visant à ouvrir de nouvelles possibilités de financement en vue de soutenir la réussite et la croissance de studios de jeux vidéo établis en Colombie-Britannique.

Les Requérants doivent posséder une vaste expérience en production de jeux vidéo dans la province et présenter une proposition axée sur les activités commerciales, accompagnée de plans relatifs à la production continue de contenu et au renforcement des capacités. Ces plans doivent être réalisables, prévoir les ressources appropriées et être structurés de façon à produire le meilleur rendement des fonds publics. Le soutien financier versé est non remboursable.

Aide maximale par demande : 200 000 \$.

Ensemble du budget du programme : 1 000 000 \$.

Processus décisionnel : Projets sélectionnés par un comité consultatif externe.

Date limite de dépôt des demandes : **le 4 novembre 2024.**

Objectifs

Aider les sociétés détenues et contrôlées par des Britanno-Colombiennes et Britanno-Colombiens à développer leurs propriétés intellectuelles (PI) créatives.

Encourager la croissance des sociétés possédant une expérience intermédiaire ou avancée, au-delà du financement versé par projet.

Requérants admissibles

Le Requérant doit être une société :

- à but lucratif constituée en personne morale en Colombie-Britannique ou à l'échelle fédérale et dont le siège social est établi en Colombie-Britannique (les sociétés d'autres provinces enregistrées en Colombie-Britannique ne sont pas admissibles);
- qui appartient à des intérêts canadiens au sens de la *Loi sur l'investissement Canada* et qui est sous contrôle canadien aux termes des articles 26 à 28 de ladite loi;
- dont la majorité des actions ordinaires avec droit de vote sont détenues par des personnes résidentes de la Colombie-Britannique, lesquels sont définis comme des citoyennes ou citoyens canadiens ou personnes résidentes permanentes, qui ont habité la province pendant au moins 200 jours sur 365 avant le dépôt de la demande et qui ont produit une déclaration de revenus en Colombie-Britannique pour l'année financière la plus récente;
- dont l'activité principale est la création de jeux vidéo destinés à des plateformes de jeux numériques, y compris les ordinateurs, les appareils mobiles, les consoles et la réalité virtuelle

(RV), et dont la majorité des produits est du contenu qu'elles détiennent et contrôlent ou qu'elles ont pris en option;

- les Requérants ainsi que toutes leurs parties apparentées ou associées, en règle auprès de Creative BC et du FMC.

Admissibilité au financement

Les Requérants doivent montrer qu'ils ont l'expérience, les compétences et les ressources nécessaires pour mettre en œuvre le plan qu'ils proposent.

Ainsi, le programme s'adresse **1) aux sociétés qui possèdent une expérience intermédiaire ou avancée**, ou **2) aux nouvelles sociétés en démarrage** dont au moins une ou un des propriétaires possède l'expérience demandée, conformément aux critères suivants.

1. « **Société de jeux vidéo qui possède une expérience intermédiaire ou avancée** » s'entend d'une société :
 - a) qui a publié deux titres commerciaux qu'elle détient et contrôle, lesquels peuvent être achetés ou téléchargés auprès des diverses plateformes de détail (ce qui n'inclut pas les prototypes ou les maquettes, les marathons de jeux, ni le travail à la commande);
 - b) dont les dépenses commerciales annuelles s'élèvent à 500 000 \$, chiffre confirmé par des états financiers certifiés.

OU

2. Les **nouvelles sociétés en démarrage** doivent avoir une/un ou plusieurs propriétaires ayant déjà détenu des participations dans une société de jeux vidéo qui possède une expérience intermédiaire ou avancée répondant aux critères énoncés ci-dessus.

Si vous avez des questions à propos de votre admissibilité, veuillez communiquer avec Nicholas Klassen à nklassen@creativebc.com.

Le programme s'adresse aux sociétés dont l'activité commerciale principale est le développement de **jeux vidéo**. Les sociétés dont l'activité commerciale principale vise d'autres formes de médias numériques ou interactifs, comme les sites Web, les applications mobiles, les projets interactifs et immersifs ou des applications logicielles, qui ne sont pas considérés d'emblée et facilement comme des jeux ne sont pas admissibles.

Les sociétés intéressées peuvent être en mesure de produire n'importe quel nombre de titres, à différentes étapes.

Dépenses admissibles

Au moins 75 % des dépenses doivent être engagées en Colombie-Britannique.

Les dépenses admissibles incluent, sans toutefois s'y limiter :

- Promotion et mise en marché

- Stratégies d'attraction d'utilisatrices ou utilisateurs
- Personnel et main-d'œuvre
- Technologie, contenu, conception
- Dépenses relatives à la mise en ligne du contenu ou à la création de demandes, y compris l'affranchissement des droits, la documentation, la conception et le développement
- Dépenses techniques et administratives
- Frais de déplacement (hébergement, transport, indemnités quotidiennes), jusqu'à concurrence de 10 % de l'allocation totale
- Honoraires juridiques, comptables et d'autres services de consultation
- Activités visant à ouvrir des marchés étrangers
- Parties de test à des fins d'assurance de la qualité ou d'évaluation de la facilité d'utilisation

Dépenses non admissibles

Les dépenses, activités ou phases de travail déjà financées directement par un autre programme du FMC ou de Creative BC ne sont pas admissibles.

De plus, si le Requérant prévoit d'utiliser les fonds pour couvrir des dépenses liées à la société, les dépenses suivantes ne sont pas admissibles :

- les projets d'immobilisation comme l'acquisition, la rénovation ou l'amélioration de terrains et de bâtiments;
- la reconstitution du fonds de roulement, le remboursement de prêts ou de dettes, la compensation de déficits d'exploitation et de moins-values et le rachat de capitaux.

Si le Requérant prévoit d'utiliser les fonds pour couvrir des dépenses liées à des projets, les dépenses suivantes ne sont pas admissibles :

- le contenu qui n'est pas à 100 % détenu et contrôlé ou pris en option (ou qui sera pris en option si la demande est retenue) par le Requérant pendant au moins 12 mois;
- toute dépense liée au contenu définie comme non admissible dans la section 3.2.2.2 du document intitulé Programmes de contenu en médias numériques interactifs : Module principal des Principes directeurs du FMC y compris :
 - les projets qui, au moment de la présentation de la demande, sont principalement destinés à être convergents ou à accompagner des productions télévisuelles ou cinématographiques;
 - les catalogues ou les compilations de matériel adapté, sans ajout de nouveau contenu original à valeur ajoutée.

Processus de dépôt des demandes

Les Requérants sont tenus de remplir une demande en ligne qui contient les éléments suivants :

- Un plan d'expansion de l'entreprise (maximum de quatre pages) qui porte particulièrement sur la façon dont la société envisage d'utiliser les fonds si sa demande est retenue, son expérience,

son rendement antérieur, sa vision et son plan de croissance, une analyse du marché et ses objectifs quant à son auditoire cible, ainsi que ses plans pour favoriser les talents et la diversité.

- Des informations sur la société, notamment le catalogue des titres de jeux vidéo que les titulaires de parts de propriété et les administratrices ou administrateurs ont développés.
- Une liste des travaux antérieurs du requérant qui satisfont aux critères d'admissibilité des sociétés qui possèdent une expérience intermédiaire ou avancée. Il est à noter que le travail à la commande et le développement de jeux en vertu de contrats similaires ne peuvent être inclus dans la liste de titres en vue de la satisfaction des critères d'admissibilité. Il est toutefois possible de les indiquer à titre d'information, puisqu'ils montrent la capacité générale du requérant à respecter ses engagements et à contribuer à la croissance de l'industrie du jeu vidéo en Colombie-Britannique.
- Des renseignements de base sur chacun des projets actuellement en chantier, y compris les sorties imminentes, les jeux en développement et les projets qui n'en sont peut-être qu'au début de la conception, mais qui font partie de la stratégie à long terme de la société.
- Des informations sur les principaux membres de l'équipe, à savoir les propriétaires et la haute direction, les productrices ou producteurs, les productrices ou producteurs exécutifs, les réalisatrices ou réalisateurs (y compris les postes de directrice ou directeur technique, de création, artistique et interactif), les programmeuses ou programmeurs principaux, les conceptrices ou concepteurs et les conceptrices ou concepteurs narratifs.
- Le budget proposé des activités prévues dans le plan.

Une liste de vérification est publiée sur [le site Web de Creative BC](#) pour guider les Requêteurs au cours du processus de demande [en anglais seulement].

Le [portail](#) recevra les demandes à partir du **30 août 2024**.

La date limite de dépôt des demandes est **lundi, le 4 novembre 2024 à 23 h 59, HE**.

Évaluation et sélection

Nous prévoyons un délai d'au moins neuf semaines à compter de la date de clôture du dépôt des demandes pour évaluer toutes les demandes.

Analyse de l'admissibilité

Le personnel de Creative BC effectuera une première analyse de l'admissibilité et de l'intégralité des demandes. Si une demande est incomplète, le requérant sera avisé et se verra accorder un court délai (cinq jours au maximum) pour soumettre les documents manquants. Après ce délai, les demandes incomplètes ou inadmissibles seront rejetées sans autre avis.

Évaluation

Les demandes seront évaluées conformément aux critères suivants :

- Expérience de la société et vision stratégique d'ensemble.
- Clarté des détails de la demande de financement (objectifs, besoins, résultats attendus) et probabilité de retombées positives sur le secteur du jeu vidéo en Colombie-Britannique.
- Stabilité et santé financière de la société.

Veuillez consulter la grille d'évaluation sur le [site Web de Creative BC](#) pour tous les détails [en anglais seulement].

Comité consultatif

Du personnel de Creative BC et du FMC, ainsi qu'un comité consultatif composé de professionnelles et professionnels de l'industrie aux horizons variés et aux domaines d'expertise pertinents procéderont ensuite à un examen concurrentiel des demandes. En raison de la nature confidentielle des documents contenus dans les demandes, tous les membres du comité consultatif seront soumis à des vérifications minutieuses pour déceler tout conflit d'intérêts.

Les décisions seront transmises par courriel. Si une demande est rejetée, une brève explication sera fournie sur demande. Précisons que toutes les décisions de financement sont définitives.

Contrat et versement du financement

Creative BC et le FMC se réservent le droit de verser un montant inférieur à celui demandé. Les Requérants retenus concluront des contrats de financement distincts avec Creative BC et le FMC. Les sociétés qui reçoivent du financement feront l'objet d'un contrat qui précisera les échéances, le calendrier de paiement et les produits livrables précis, conformément aux détails indiqués dans leur plan d'expansion. En règle générale, le contrat prévoit la remise des fonds en deux versements et le dépôt d'un rapport intermédiaire. Une date d'achèvement à laquelle tous les produits livrables devront être soumis sera prévue au contrat.

Les Requérants retenus devront fournir leur [numéro PERSONA-ID au FMC](#). S'ils n'en ont pas déjà, ils devront en obtenir un.

Modalités de financement

Le financement prendra la forme d'une subvention non récupérable de Creative BC et d'une contribution non remboursable du FMC.

Les Requérants retenus auront 12 mois pour utiliser les fonds; cette période pourra être prorogée dans certaines circonstances.

Inclusivité dans les jeux

Creative BC et le FMC demandent aux Requérants de se servir du rapport commandé par le FMC [Des jeux inclusifs](#) comme outil pour accroître l'inclusion au sein du secteur canadien du jeu vidéo. En particulier, ce rapport cherche à amener les studios de jeux à repenser leurs pratiques et à viser davantage d'inclusion, non seulement par principe, mais aussi parce qu'il s'agit d'un investissement qui a le potentiel d'attirer de nouveaux publics et d'optimiser la productivité de la main-d'œuvre.

Respect en milieu de travail et Code de conduite destiné aux clients et aux partenaires

Dans son rôle de catalyseur et d'investisseur au sein de l'industrie créative de la Colombie-Britannique, Creative BC a à cœur de soutenir un écosystème sain qui s'épanouit dans une culture de respect mutuel, de dignité et d'inclusion dans laquelle le harcèlement, la discrimination et la violence, sous quelque forme que ce soit, n'ont pas leur place. Toutes les entreprises qui travaillent avec Creative BC ou qui cherchent à obtenir du financement de sa part sont tenues de respecter le [Code de conduite de Creative BC destiné aux clients, aux partenaires et aux parties prenantes](#) [en anglais seulement], de mettre en place des politiques et des procédures pour assurer un milieu de travail sans harcèlement et de se conformer aux lois applicables. À titre de signataire du [Code de conduite des industries créatrices du Canada](#), Creative BC s'attend à ce que tous les Requérants, bénéficiaires et partenaires se conforment également à ce code. [Pour en savoir plus](#) [en anglais seulement].

Mention de la participation

Les Requérants sont tenus de mentionner publiquement le soutien financier de Creative BC et du FMC chaque fois que d'autres sources de financement sont mentionnées. Il est également encouragé que ce soutien soit mentionné dans les pages de médias sociaux des projets dans la mesure du possible.

Cas de défaut

Une date d'achèvement à laquelle tous les produits livrables devront être soumis sera prévue au contrat. Si tout le matériel prévu n'est pas fourni à la date d'achèvement, tout montant en suspens ne sera pas versé au requérant admissible et l'engagement sera réduit de ce montant.

À la suite d'une mise en défaut, selon les modalités du contrat, le Requérant, ses mandants et toute société mère ou filiale ne pourront plus obtenir du financement de Creative BC et du FMC. En outre, Creative BC et le FMC se réservent le droit de demander le remboursement immédiat de tous les fonds avancés.

Processus d'appel

Creative BC et le FMC n'offrent pas de processus d'appel dans le cadre de ce programme. Les Requérants admissibles sont invités à présenter une nouvelle demande au cours des cycles de financement subséquents.

Précisons que toutes les décisions de financement sont définitives.

Questions?

Consultez les questions fréquentes et la liste de vérification du programme. Vous trouverez de plus amples renseignements sur le [site Web de Creative BC](#) [en anglais seulement].

Si vous avez d'autres questions sur l'admissibilité ou si vous avez besoin d'aide supplémentaire pour soumettre votre demande, veuillez communiquer avec :

Nicholas Klassen

Consultant en médias numériques interactifs

nklassen@creativebc.com

Heather Campbell

Coordinatrice, Programmes d'industries créactives

hcampbell@creativebc.com