

Foire aux questions "Soutien aux œuvres numériques" – Cycle II

- **Nous ne sommes pas sûrs de bien comprendre "œuvre numérique" : la production d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation sont-ils par exemple éligibles ?**

Voici la liste des activités éligibles dans le cadre du fonds d'investissement pour la création d'œuvres numériques artistiques et culturels :

- Production de créations artistiques purement numériques ;
 - Productions numériques autour de savoir-faire traditionnels, pratiques culturelles ou figures patrimoniales ;
 - Création artistiques interactives ;
 - Productions artistiques intégrant du numérique tel que la réalité augmentée et la réalité virtuelle ;
 - Numérisation d'archives, iconographiques, sonores, musicales ;
 - Développement d'outils et application créatives ou pédagogiques portant sur le patrimoine culturel des pays de la région.
- **L'un des critères est que ces oeuvres n'aient pas pour but d'être commercialisés -> mais le but de beaucoup d'oeuvres numériques est pourtant bien d'atteindre un marché et un public, et donc d'être commercialisé ? Qu'entendez-vous par "commercialisation" ?**

Un des critères d'éligibilité pour les projets est de "ne pas avoir le profit comme unique but d'activité". Le projet de développement des Industries Culturelles et Créatives n'ayant pas pour but de soutenir des projets commerciaux.

- **Il semble que les coûts éligibles soient principalement liés à des événements / performances lives -> un événement doit-il nécessairement être associé à l'œuvre produite ?**

La liste des coûts éligibles est informative et non directive.