



EUROPA CREATIVA (2014-2020)

SOTTOPROGRAMMA MEDIA

INVITO A PRESENTARE PROPOSTE

EACEA 19/2019: SOSTEGNO ALLO SVILUPPO DI VIDEOGIOCHI EUROPEI

AVVERTENZA

Il presente invito a presentare proposte è subordinato alla disponibilità dei fondi dopo l'adozione del bilancio per il 2020 da parte dell'autorità di bilancio.

1. OBIETTIVI E DESCRIZIONE

Il presente avviso si basa sul regolamento n. 1295/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 dicembre 2013, che istituisce il programma Europa creativa (2014-2020) e sulla sua rettifica del 27 giugno 2014¹.

Nell'ambito dell'obiettivo specifico del rafforzamento della capacità del settore audiovisivo europeo di operare a livello transnazionale e internazionale, una delle priorità del sottoprogramma MEDIA è:

- aumentare la capacità degli operatori audiovisivi di sviluppare progetti che abbiano le potenzialità per circolare in Europa e nel mondo e di agevolare le coproduzioni europee e internazionali.

Il sottoprogramma MEDIA sostiene:

- lo sviluppo di opere audiovisive europee, in particolare film e opere televisive quali fiction, documentari, film per bambini e di animazione, nonché opere interattive tra cui videogiochi e contenuti multimediali, caratterizzate da maggiori potenzialità di circolazione transfrontaliera.

Nell'ambito di questo programma di sostegno, i richiedenti possono presentare una proposta per sviluppare un concetto e un progetto (attività fino al punto in cui il concetto sfocia in un prototipo o in una versione di prova utilizzabile) di videogiochi narrativi fortemente innovativi e creativi destinati all'utilizzo commerciale per PC, console, dispositivi mobili, tablet, smartphone e altre tecnologie.

¹ Pubblicato nella Gazzetta ufficiale dell'Unione europea il 20 dicembre 2013 (GU L 347, pag. 221), rettifica del 27 giugno 2014 (GU L 189, pag. 260).

2. PROPONENTI AMMISSIBILI

Il presente avviso di invito a presentare proposte si rivolge alle società europee le cui attività contribuiscono al conseguimento degli obiettivi di cui sopra, e in particolare a **società europee di produzione di videogiochi, che siano state legalmente costituite almeno 12 mesi prima della data di presentazione e che siano in grado di dimostrare un recente successo.**

Sono ammissibili le domande di soggetti giuridici aventi sede in uno dei seguenti paesi, purché siano soddisfatte tutte le condizioni di cui all'articolo 8 del regolamento che istituisce il programma Europa creativa:

- gli Stati membri dell'Unione europea e i paesi e territori d'oltremare ammessi a partecipare al programma ai sensi dell'articolo 58 della decisione 2001/822/CE del Consiglio;
- i paesi in fase di adesione e i paesi candidati effettivi e potenziali che beneficiano di una strategia di preadesione, conformemente ai principi generali e alle condizioni generali per la partecipazione di tali paesi ai programmi dell'Unione istituiti a norma dei rispettivi accordi quadro, di decisioni dei consigli di associazione o di accordi analoghi;
- i paesi EFTA membri del SEE, conformemente alle disposizioni dell'accordo SEE;
- la Confederazione svizzera, in forza di un accordo bilaterale da concludere con tale paese;
- i paesi interessati dalla politica europea di vicinato, secondo le procedure stabilite con tali paesi in base agli accordi quadro che ne prevedono la partecipazione ai programmi dell'Unione europea.

Il programma è inoltre aperto ad azioni di cooperazione bilaterale o multilaterale, mirate a paesi o regioni selezionati sulla base di stanziamenti aggiuntivi erogati dai suddetti paesi o regioni, nonché di accordi specifici concordati con gli stessi.

Il programma consente la cooperazione e azioni comuni con paesi che non partecipano al programma e con le organizzazioni internazionali attive nei settori culturali e creativi quali l'UNESCO, il Consiglio d'Europa, l'Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economici o l'Organizzazione mondiale della proprietà intellettuale, sulla base di contributi congiunti finalizzati alla realizzazione degli obiettivi del programma.

Possono essere selezionate proposte provenienti da soggetti stabiliti in paesi terzi purché, alla data della decisione di aggiudicazione, siano stati sottoscritti accordi che definiscano le modalità di partecipazione di tali paesi al programma istituito dal suddetto regolamento.

3. ATTIVITÀ AMMISSIBILI

Sono ammissibili soltanto le attività relative alla fase di sviluppo per i seguenti progetti: videogiochi narrativi, indipendentemente dalla piattaforma o dal metodo di distribuzione previsto. La storia deve essere raccontata o mostrata durante l'intero gioco (narrazione nel gioco) e non solo come introduzione o conclusione del gioco. In tutti i casi, il videogioco deve essere destinato all'uso commerciale.

Il richiedente deve inoltre essere titolare della maggior parte dei diritti relativi al progetto presentato.

La fase di produzione (cfr. definizione) del progetto presentato non deve iniziare prima di otto mesi dalla data di presentazione della domanda.

4. DOMANDE AMMISSIBILI

I richiedenti possono presentare una sola domanda nell'ambito del presente invito a presentare proposte.

Le domande di contributo finanziario inferiore a 10 000 EUR non sono ammissibili.

La durata massima del progetto è di 36 mesi dalla data di inizio dell'attività

5. CRITERI DI AGGIUDICAZIONE

Verrà assegnato un punteggio fino a un massimo di 100 punti secondo il seguente schema di valutazione.

Qualità e contenuto delle attività (30 punti)

- Qualità del contenuto, narrazione del progetto e originalità dell'idea rispetto alle opere esistenti

Carattere innovativo del progetto (20 punti)

- Innovazione, ossia misura in cui il progetto amplia i confini dell'offerta esistente proponendo tecniche e contenuti d'avanguardia

Pertinenza e valore aggiunto europeo (20 punti)

- Strategia di sviluppo e potenzialità di sfruttamento a livello europeo e internazionale (compresa la gestione dei diritti di PI)

Divulgazione dei risultati del progetto (20 punti)

- Strategia di distribuzione, comunicazione e marketing e adeguatezza rispetto al pubblico destinatario, comprese funzioni di accessibilità

Impatto e sostenibilità (10 punti)

- Strategia di finanziamento per lo sviluppo e la produzione e potenziale di fattibilità del progetto

Altri 5 punti possono essere assegnati a progetti destinati specificamente a bambini fino ai 12 anni, come dimostrato da contenuti adatti e da strategie rivolte in modo particolare a questa fascia di età.

6. BILANCIO

La dotazione complessiva disponibile è di 3,78 milioni di EUR. Il contributo finanziario è assegnato sotto forma di sovvenzione.

Il contributo finanziario è compreso tra 10 000 EUR e 150 000 EUR, a condizione che l'importo non superi il 50 % dei costi totali ammissibili dell'attività.

7. TERMINE PER LA PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

L'invito a presentare proposte fissa un unico termine ultimo. La domanda di sostegno deve essere presentata e pervenire tra la data di pubblicazione dell'invito a presentare proposte e l'12.2.2020 alle 17:00 (ora di Bruxelles), data di chiusura dell'invito a presentare proposte.

Le proposte devono pervenire entro le 17:00 (ora di Bruxelles) del termine pertinente e vanno presentate utilizzando il modulo di domanda online (eForm).

Non sarà accettato nessun altro metodo di presentazione delle domande.

I proponenti devono provvedere ad allegare tutti i documenti richiesti e menzionati nei moduli online.

8. ULTERIORI INFORMAZIONI

La versione integrale delle linee guida e i moduli di domanda sono disponibili al seguente indirizzo Internet:

https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2020_en

Le domande devono essere conformi a tutte le condizioni specificate nelle linee guida e devono essere presentate mediante gli appositi moduli.