



EUROPA CREATIVA (2014-2020)

SOTTOPROGRAMMA MEDIA

INVITO A PRESENTARE PROPOSTE

EACEA 242/2017: 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 2018 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 del rafforzamento delle capacità del settore audiovisivo, una delle priorità del sottoprogramma MEDIA è:

- aumentare la capacità degli operatori del settore audiovisivo di sviluppare opere audiovisive europee che abbiano le potenzialità per circolare nell'Unione 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.

2. PROPONENTI AMMISSIBILI

Il presente invito a presentare proposte si rivolge alle società europee di produzione di videogiochi legalmente costituite da almeno 12 mesi alla data di presentazione della proposta e 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 e la Commissione abbia avviato negoziati con il paese:

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).

- 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.

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. AZIONI 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.

In tutti i casi, il videogioco deve essere destinato all'uso commerciale.

L'invito a presentare proposte ha una scadenza unica. La domanda di sostegno deve essere presentata tra la data di pubblicazione dell'invito a presentare proposte e il 8 marzo 2018, ore 12:00 (mezzogiorno, ora di Bruxelles).

La durata massima del progetto è di 36 mesi dall'inizio dell'azione.

4. 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 (20 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

Organizzazione del gruppo di progetto (10 punti)

- Distribuzione dei ruoli e delle responsabilità nell'ambito del gruppo creativo rispetto agli obiettivi specifici dell'azione proposta

Impatto e sostenibilità (10 punti)

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

Punti “automaticamente” aggiuntivi per:

- 1) Progetti mirati in modo specifico ai bambini (fino ai 12 anni di età) (5 punti aggiuntivi)

5. BILANCIO

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

Il contributo assegnato è compreso tra 10 000 EUR e 150 000 EUR per il concetto e lo sviluppo progettuale di un videogioco europeo (attività fino al punto in cui il concetto sfocia in un prototipo o in una versione di prova utilizzabile).

Il contributo finanziario concesso non potrà in nessun caso superare il 50 % del totale dei costi ammissibili presentati dal proponente.

6. TERMINE PER LA PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

Le domande devono essere presentate all'Agenzia esecutiva (EACEA) utilizzando il modulo di domanda online (eForm) entro e non oltre il **8 marzo 2018, ore 12:00** (mezzogiorno, ora di Bruxelles).

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.

7. 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-2018_en

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