



Video games and immersive content development Sviluppo di videogiochi e contenuti immersivi

TOPIC ID: CREA-MEDIA-2023-DEVGIM

Ente finanziatore: Commissione europea, Programma Creative Europe

Obiettivi ed impatto attesi: L'obiettivo del sostegno allo sviluppo di videogiochi e contenuti immersivi è aumentare la capacità dei produttori europei di videogiochi, degli studi XR e delle società di produzione audiovisiva di sviluppare videogiochi ed esperienze interattive immersive con il potenziale di raggiungere il pubblico globale. Il sostegno mira inoltre a migliorare la competitività dell'industria europea dei videogiochi e di altre aziende che producono contenuti interattivi immersivi sui mercati europei e internazionali, consentendo il mantenimento della proprietà intellettuale da parte degli sviluppatori europei.

Verranno sostenuti lo sviluppo di opere e prototipi di narrazione interattiva con contenuti originali e/o gameplay di qualità destinati alla produzione e allo sfruttamento commerciale globale tramite PC, console, dispositivi mobili, tablet, smartphone e altre tecnologie. L'obiettivo è fornire fondi alle società di produzione di videogiochi e ad altre società che producono contenuti immersivi per sviluppare opere con un alto livello di originalità e valore innovativo e creativo, che abbiano un alto livello di ambizione commerciale e un ampio potenziale transfrontaliero per raggiungere i mercati europei e internazionali. Ciò consentirà di investire ulteriormente in contenuti europei innovativi e di aumentare la competitività delle aziende europee nel mercato digitale globale. Le candidature devono presentare strategie adeguate per garantire un'industria più sostenibile e più rispettosa dell'ambiente e per assicurare l'equilibrio di genere, l'inclusione, la diversità e la rappresentatività.

Risultati attesi

- Aumento della qualità, dell'attrattiva, della fattibilità e del potenziale transfrontaliero dei progetti selezionati.
- Una posizione più forte sul mercato europeo e internazionale per gli sviluppatori di videogiochi e le aziende che producono esperienze interattive immersive.

Descrizione delle attività da finanziare

Verranno sostenuti lo sviluppo di opere e prototipi di narrazione interattiva con contenuti originali e/o gameplay di qualità destinati alla produzione e allo sfruttamento commerciale globale tramite PC, console, dispositivi mobili, tablet, smartphone e altre tecnologie.

L'obiettivo è fornire fondi alle società di produzione di videogiochi e ad altre società che producono contenuti immersivi per sviluppare opere con un alto livello di originalità e valore innovativo e creativo, che abbiano un alto livello di ambizione commerciale e un ampio potenziale transfrontaliero per raggiungere i mercati europei e internazionali. Ciò consentirà di investire ulteriormente in contenuti europei innovativi e di aumentare la competitività delle aziende europee nel mercato digitale globale.

Le candidature devono presentare strategie adeguate per garantire un'industria più sostenibile e più rispettosa dell'ambiente e per assicurare l'equilibrio di genere, l'inclusione, la diversità e la rappresentatività.

Criteri di eleggibilità: Per essere ammissibili, i richiedenti (beneficiari ed enti affiliati) devono: essere persone giuridiche (enti pubblici o privati) avere sede in uno dei Paesi ammissibili, ovvero: Paesi partecipanti a Europa Creativa: Stati membri dell'UE (compresi i Paesi e territori d'oltremare (PTOM)) Paesi non UE: Paesi SEE elencati e Paesi associati al Programma Europa Creativa o Paesi che hanno in corso negoziati per un accordo di associazione e in cui l'accordo entra in vigore prima della firma della sovvenzione (elenco dei Paesi partecipanti). avere sede in uno dei Paesi che partecipano a pieno titolo alla sezione MEDIA del Programma Europa Creativa e appartenere direttamente o indirettamente, interamente o con una partecipazione maggioritaria, a cittadini di tali Paesi. Quando una società è quotata in borsa, la sede della borsa determinerà in linea di principio la sua nazionalità. essere società europee di produzione di videogiochi, studi XR e società di produzione audiovisiva che possano dimostrare una recente esperienza nella produzione di opere ammissibili distribuite commercialmente. I beneficiari e le entità affiliate devono registrarsi nel Registro dei Partecipanti - prima di presentare la proposta - e dovranno essere convalidati dal Servizio Centrale di Convalida (REA Validation). Per la convalida, sarà loro richiesto di caricare documenti che dimostrino lo status giuridico e l'origine. Altre entità possono partecipare in altri ruoli del consorzio, come partner associati, subappaltatori, terze parti che forniscono contributi in natura, ecc

Una società europea di produzione di videogiochi, uno studio XR o una società di produzione audiovisiva è una società il cui obiettivo e attività principale è la produzione/sviluppo di videogiochi, lo sviluppo di software (di intrattenimento) o la produzione audiovisiva (o equivalente), come indicato nei documenti di registrazione nazionali, a meno che la registrazione con codici di attività specifici non sia richiesta dalla legge nazionale, nel qual caso lo status di società di produzione/ sviluppo di videogiochi, di studio XR o di società di produzione audiovisiva sarà verificato sulla base del track record della società. Le società editoriali non sono ammissibili ai fini del presente bando. Le aziende con esperienza recente nella produzione di opere ammissibili distribuite commercialmente sono aziende che hanno prodotto o sviluppato: un videogioco o un'esperienza immersiva (interattiva o non interattiva) distribuita commercialmente⁵ nel periodo compreso tra il 01/01/2020 e la data di scadenza per la presentazione delle domande. Non sono ammissibili i progetti in conto terzi, ossia i progetti per i quali il lavoro di sviluppo o produzione è stato

subappaltato al richiedente da un'altra azienda, né i progetti in cui un membro dell'azienda richiedente ha un credito personale. Non sono ammissibili nemmeno le opere Early Access, perché non sono ancora completate e sono ancora in fase di sviluppo. Per dimostrare la distribuzione commerciale dell'opera precedente, il richiedente deve essere in grado di fornire un rapporto di vendita pertinente che mostri le vendite nel periodo compreso tra il 01/01/2020 e la data di scadenza della presentazione. Il richiedente deve fornire le informazioni richieste sull'opera precedente nella sezione dedicata della domanda. Nel caso in cui l'opera precedente indicata nella domanda non rispetti i criteri di ammissibilità, la domanda non sarà ammissibile anche se il richiedente è in grado di fornire informazioni su altre opere precedenti che rispettano i criteri di ammissibilità.

Composizione del consorzio

Sono ammesse solo candidature di singoli richiedenti (singoli beneficiari); se necessario, sono ammessi anche sono ammesse entità affiliate, se necessario.

Durata

I progetti non dovrebbero di norma superare i 36 mesi (sono possibili estensioni, se debitamente debitamente giustificate e attraverso un emendamento).

Contributo finanziario: The available call budget is EUR 6 000 000.

I parametri della sovvenzione (importo massimo della sovvenzione, tasso di finanziamento, costi totali ammissibili, ecc.) saranno stabiliti nella Convenzione di sovvenzione (Scheda tecnica, punto 3 e art. 5). importo massimo della sovvenzione: 150.000 EUR per progetto.

La sovvenzione concessa può essere inferiore all'importo richiesto.

La sovvenzione sarà una somma forfettaria.

Ciò significa che rimborserà un importo fisso, basato su una somma forfettaria o su un finanziamento non legato ai costi.

L'importo sarà fissato dall'autorità concedente sulla base del budget stimato del progetto e di un tasso di finanziamento massimo del 50% dei costi totali ammissibili.

Scadenza: 01 Marzo 2023 17:00:00 Brussels time

Ulteriori informazioni:

[call-fiche_crea-media-2023-devvgim_en.pdf \(europa.eu\)](#)