

## **Sviluppo di videogiochi e contenuti immersivi**

### **Video games and immersive content development**

**TOPIC ID:**

CREA-MEDIA-2024-DEVVIM

**Ente finanziatore:**

Commissione europea  
Programma Europa Creativa (CREA)

**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 (pre-produzione) di concetti 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**

Il sostegno sarà dato allo 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 imprese 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.

Sono ammissibili solo le attività relative alla fase di sviluppo concettuale (pre-produzione) di videogiochi narrativi ed esperienze immersive interattive narrative, indipendentemente dalla piattaforma o dal metodo di distribuzione previsto. Per fase di sviluppo concettuale (pre-produzione) si intende la fase che va dalla prima idea fino alla produzione del primo prototipo giocabile o della prima versione di prova, a seconda di quale sia la prima. Per essere considerata narrativa, la storia deve essere raccontata o mostrata durante tutto il gioco (in-game storytelling) o l'esperienza interattiva immersiva, e non solo come introduzione o finale. In ogni caso, l'opera deve essere destinata allo sfruttamento commerciale.

### **Criteri di eleggibilità:**

Per essere ammissibili, i richiedenti (beneficiari ed enti affiliati) devono:

- essere persone giuridiche (enti pubblici o privati)
- essere stabiliti in uno dei paesi ammissibili, ossia: - Paesi partecipanti a Europa Creativa: - Stati membri dell'UE (compresi i Paesi e territori d'oltremare (PTOM)) - Paesi non UE: - i Paesi SEE elencati e i Paesi associati al Programma Europa Creativa o i 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)
- essere stabilite 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.
- siano società europee di produzione di videogiochi, studi XR o società di produzione audiovisiva,
- il coordinatore deve dimostrare una recente esperienza nella produzione di

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 richiesto loro 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.

### **Composizione del Consorzio**

Sono ammesse candidature di singoli richiedenti (singoli beneficiari; se necessario, sono ammesse entità affiliate), nonché proposte presentate da un consorzio di almeno 2 richiedenti (beneficiari; non entità affiliate).

### **Durata**

Di norma, i progetti non devono superare i 36 mesi. Sono possibili proroghe, se debitamente giustificate e attraverso un emendamento.

### **Contributo finanziario:**

Il budget disponibile per il bando è stimato a 7 000 000 di euro.

I parametri della sovvenzione (importo massimo della sovvenzione, tasso di finanziamento, costi totali ammissibili, ecc.) saranno fissati nella Convenzione di sovvenzione (Scheda tecnica, punto 3 e art. 5).

Budget del progetto (importo massimo della sovvenzione): 200.000 euro 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 del 60%.

**Scadenza:**

24 gennaio 2024 17:00:00 ora di Bruxelles

**Ulteriori informazioni:**

[call-fiche\\_crea-media-2024-devvgim\\_it.pdf \(europa.eu\)](#)