



## KREATYWNA EUROPA (2014–2020)

### PODPROGRAM MEDIA

#### ZAPROSZENIE DO SKŁADANIA WNIOSKÓW

#### **EACEA 19/2019: WSPARCIE NA RZECZ TWORZENIA EUROPEJSKICH GIER WIDEO**

#### **UWAGA:**

Niniejsze zaproszenie do składania wniosków jest uzależnione od dostępności środków po przyjęciu przez władzę budżetową budżetu na 2020 r.

#### **1. CELE I OPIS**

Podstawą niniejszego ogłoszenia jest rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1295/2013 z dnia 11 grudnia 2013 r. ustanawiające program „Kreatywna Europa” (2014–2020) oraz sprostowanie do niego z dnia 27 czerwca 2014 r.<sup>1</sup>.

W ramach celu szczegółowego, jakim jest wzmocnienie zdolności europejskiego sektora audiowizualnego do funkcjonowania w wymiarze transnarodowym i międzynarodowym, jednym z priorytetów podprogramu MEDIA jest:

- zwiększenie zdolności podmiotów sektora audiowizualnego do opracowywania projektów, które będą mogły być rozpowszechniane w całej Europie i poza jej granicami, oraz ułatwienie realizacji europejskich i międzynarodowych koprodukcji.

W ramach podprogramu MEDIA zapewnia się wsparcie dla:

- tworzenia europejskich utworów audiowizualnych, w szczególności filmów i programów telewizyjnych, takich jak filmy fabularne, filmy dokumentalne oraz filmy dla dzieci i filmy animowane, a także utwory interaktywne, takie jak gry wideo i multimedia, o większym potencjalnie kwalifikującym je do obiegu transgranicznego;

W ramach tego programu wsparcia wnioskodawcy mogą złożyć wniosek dotyczący opracowania koncepcji i projektu (działania do momentu, aż koncepcja zostanie wdrożona w formie prototypu gotowego do użycia lub w formie wersji próbnej) wysoce innowacyjnych i kreatywnych narracyjnych gier wideo przeznaczonych do wykorzystywania w celach komercyjnych na

---

<sup>1</sup> Opublikowane w Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej w dniu 20 grudnia 2013 r. (Dz.U. L347/221); sprostowanie opublikowane w dniu 27 czerwca 2014 r. (Dz.U. L189/260).

komputerach osobistych, konsolach, urządzeniach przenośnych, tabletach, smartfonach i w innych technologiach.

## 2. KWALIFIKUJĄCY SIĘ WNIOSKODAWCY

Niniejsze ogłoszenie o zaproszeniu do składania wniosków skierowane jest do przedsiębiorstw europejskich, których działalność przyczynia się do osiągnięcia powyższych celów, a w szczególności do **europejskich przedsiębiorstw zajmujących się produkcją gier wideo, prowadzących zgodnie z prawem działalność co najmniej od 12 miesięcy przed datą złożenia wniosku, które mogą wykazać odnoszone w ostatnim czasie sukcesy.**

O dotacje mogą ubiegać się podmioty prawne z siedzibą w krajach należących do jednej z następujących kategorii, o ile spełnione są wszystkie warunki określone w art. 8 rozporządzenia ustanawiającego program „Kreatywna Europa”:

- państwa członkowskie UE oraz kraje i terytoria zamorskie uprawnione do udziału w programie na mocy art. 58 decyzji Rady 2001/822/WE;
- państwa przystępujące i kandydujące do Unii oraz potencjalni kandydaci korzystający ze strategii przedakcesyjnej, zgodnie z ogólnymi zasadami i warunkami ich uczestnictwa w programach unijnych ustanowionymi w odpowiednich umowach ramowych, decyzjach rady stowarzyszenia lub podobnych porozumieniach;
- państwa należące do EFTA, które są stroną Porozumienia EOG zgodnie z tym Porozumieniem;
- Konfederacja Szwajcarska, na podstawie dwustronnego porozumienia, które zostanie zawarte z tym krajem;
- państwa objęte europejską polityką sąsiedztwa, zgodnie z procedurami ustalonymi wspólnie z tymi państwami po zawarciu umów ramowych dotyczących ich uczestnictwa w programach Unii Europejskiej.

Program jest również otwarty dla dwustronnych lub wielostronnych działań w ramach współpracy ukierunkowanych na wybrane państwa lub regiony w oparciu o dodatkowe środki wpłacone przez te państwa lub regiony oraz szczegółowe uregulowania, które mają być ustalone z tymi państwami lub regionami.

W ramach programu możliwe są współpraca i współdziałanie z państwami nieuczestniczącymi w programie oraz z organizacjami międzynarodowymi działającymi w sektorze kultury i sektorze kreatywnym, na przykład UNESCO, Radą Europy, Organizacją Współpracy Gospodarczej i Rozwoju bądź Światową Organizacją Własności Intelektualnej na podstawie wspólnego zaangażowania na rzecz realizowania celów programu.

Mogą zostać wybrane wnioski złożone przez wnioskodawców z państw trzecich, pod warunkiem że w dniu podjęcia decyzji o przyznaniu dotacji będą istniały podpisane umowy określające warunki udziału tych państw w programie zgodnie z rozporządzeniem, o którym mowa powyżej.

## 3. KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA

**Do otrzymania wsparcia kwalifikują się jedynie działania związane z fazą tworzenia w przypadku następujących projektów:** narracyjne gry wideo niezależnie od zastosowanej platformy lub przewidywanej metody dystrybucji. Historia musi się toczyć lub musi być pokazywana w trakcie całej gry (narracja prowadzona w ramach gry), a nie tylko jako jej wstęp czy zakończenie. We wszystkich przypadkach gra wideo musi być przeznaczona do wykorzystania komercyjnego.

**Wnioskodawca musi również posiadać większość praw związanych z przedłożonym projektem.**

**Faza produkcji (zob. definicja) przedłożonego projektu nie może się rozpocząć przed upływem 8 miesięcy od daty złożenia wniosku.**

#### **4. KWALIFIKUJĄCE SIĘ WNIOSKI**

Wnioskodawcy mogą złożyć tylko jeden wniosek w ramach niniejszego zaproszenia do składania wniosków.

Wnioski o przyznanie wkładu finansowego w wysokości mniejszej niż 10 000 EUR są niekwalifikowalne.

Czas trwania projektu wynosi 36 miesięcy od daty rozpoczęcia działania.

#### **5. KRYTERIA UDZIELANIA DOTACJI**

Punkty (na 100 możliwych) zostaną przyznane na podstawie następujących wag:

jakość treści i działań (30 punktów)

- jakość treści, narracja projektu i oryginalność koncepcji w porównaniu z istniejącymi utworami

innowacyjny charakter projektu (20 punktów)

- innowacyjność, tj. stopień, w jakim projekt przesuwa granice istniejącej oferty i proponuje nowatorskie techniki i treści

adekwatność i europejska wartość dodana (20 punktów)

- strategia i potencjał rozwoju w zakresie międzynarodowego wykorzystania na skalę europejską (w tym w zakresie zarządzania prawami własności intelektualnej)

rozpowszechnianie wyników projektu (20 punktów)

- strategia dystrybucji, komunikacji i marketingu oraz dopasowanie do odbiorców docelowych, w tym cechy dostępności

wpływ i zrównoważony charakter (10 punktów)

- strategia finansowania tworzenia i produkcji oraz możliwości realizacji projektu

Dodatkowe 5 punktów może zostać przyznane na projekty specjalnie skierowane do dzieci w wieku do 12 lat, co potwierdzać muszą odpowiednie treści oraz strategie szczególnie ukierunkowane na tę grupę wiekową.

#### **6. BUDŻET**

Całkowity dostępny budżet wynosi 3,78 mln EUR. Wkład finansowy przyznawany jest w formie dotacji.

Wkład finansowy wynosi od 10 000 do 150 000 EUR, pod warunkiem że kwota nie przekracza 50 % łącznych kosztów kwalifikowalnych działania.

## **7. TERMIN SKŁADANIA WNIOSKÓW**

W ramach niniejszego zaproszenia do składania wniosków wyznaczono jeden termin składania wniosków. Wniosek o wsparcie musi być złożony i otrzymany między datą publikacji zaproszenia do składania wniosków a dniem 12 lutego 2020 r. o godz. 17:00 (czasu obowiązującego w Brukseli), czyli datą zamknięcia zaproszenia do składania wniosków.

Wnioski muszą wpłynąć w odpowiednim terminie najpóźniej do godziny **17:00** (czasu obowiązującego w Brukseli) poprzez internetowy formularz zgłoszeniowy (eForm).

Wniosek złożony w jakikolwiek inny sposób nie zostanie przyjęty.

Wnioskodawcy muszą upewnić się, że przekazali wszystkie wymagane dokumenty wskazane w e-formularzach.

## **8. SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE**

Pełny tekst wytycznych wraz z formularzami zgłoszeniowymi można znaleźć na stronie internetowej pod następującym adresem:

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

Wnioski muszą spełniać wszystkie warunki przedstawione w wytycznych i muszą zostać złożone na przekazanych formularzach.