



KREATYWNA EUROPA (2014–2020)

PODPROGRAM MEDIA

ZAPROSZENIE DO SKŁADANIA WNIOSKÓW

EACEA 24/2018: 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 2019 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.¹.

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

¹ 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).

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

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.

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 27 lutego 2019 r. o godz. 12:00 (czasu obowiązującego w Brukseli), czyli datą zamknięcia zaproszenia do składania wniosków.

Wnioski muszą wpłynąć w odpowiednim terminie najpóźniej do godziny **12:00** (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-2019_en

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