Europeo - Creative Europe - Video games and immersive content development

Beneficiari

Per essere idonei, i richiedenti (beneficiari ed enti collegati) devono:

- essere persone giuridiche (enti pubblici o privati);
- essere stabiliti in uno dei paesi ammissibili, ovvero:
 - o Paesi partecipanti al Programma Europa Creativa;
 - o Stati membri dell'UE (compresi paesi e territori d'oltremare (PTOM));
 - o paesi extra UE: paesi SEE elencati e paesi associati al Programma Europa Creativa o paesi in corso di negoziazione per un accordo di associazione e in cui l'accordo entra in vigore prima della firma della sovvenzione;
- essere stabiliti in uno dei paesi che partecipano a pieno titolo al filone MEDIA del Programma Europa Creativa ed essere posseduti direttamente o indirettamente, interamente o con partecipazione maggioritaria, da cittadini di tali paesi. Quando una società è quotata in borsa, l'ubicazione della borsa valori determinerà in linea di principio la sua nazionalità;
- essere società di produzione di videogiochi, studi XR e società di produzione audiovisiva europee in grado di dimostrare una recente esperienza nella produzione di opere idonee distribuite commercialmente.

Sono ammesse solo domande di singoli richiedenti (singoli beneficiari); entità affiliate sono consentite, se necessario.

Interventi

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

Risultati aspettati:

- maggiore qualità, attrattiva, fattibilità e potenziale transfrontaliero per progetti selezionati;
- una posizione più forte sul mercato europeo e internazionale per gli sviluppatori di videogiochi e le aziende che producono esperienze immersive interattive.

Verrà fornito supporto 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, e che hanno un alto livello di ambizione commerciale e un ampio potenziale transfrontaliero per raggiungere l'Europa e mercati internazionali. Ciò consentirà ulteriori investimenti in contenuti europei innovativi e aumenterà la competitività delle aziende europee nel mercato digitale globale.

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

Agevolazione

Dotazione finanziaria: Euro 6.000.000,00.

Budget del progetto (importo massimo della sovvenzione): **Euro 150.000,00** per progetto. Il contributo concesso può essere inferiore all'importo richiesto.

La sovvenzione sarà una sovvenzione forfettaria (lump sum). Ciò significa che rimborserà un importo fisso, sulla base di una somma forfettaria o di un finanziamento non legato ai costi. L'importo sarà fissato dall'autorità concedente sulla base del budget del progetto stimato e un tasso di finanziamento massimo del **50%** dei costi totali ammissibili.

Fonte

[Bando](#)

Scadenza

01-03-2023

Link

[Informazioni](#)