



European
Commission

Amendment of the 2015 annual work programme for the implementation of the Creative Europe Programme

C(2014)9513 of 16 December 2014



Brussels, 16.12.2014
C(2014) 9513 final

COMMISSION IMPLEMENTING DECISION

of 16.12.2014

**modifying Commission Implementing Decision C(2014) 5313final on the adoption of the
2015 annual work programme for the implementation of the Creative Europe
Programme**

COMMISSION IMPLEMENTING DECISION

of 16.12.2014

modifying Commission Implementing Decision C(2014) 5313final on the adoption of the 2015 annual work programme for the implementation of the Creative Europe Programme

THE EUROPEAN COMMISSION,

Having regard to the Treaty on the Functioning of the European Union,

Having regard to the Regulation (EU) No 1295/2013 of the European Parliament and of the Council of 11.12.2013 establishing the Creative Europe Programme (2014 to 2020) and repealing Decisions No 1718/2006/EC, No 1855/2006/EC and No 1041/2009/EC¹,

Having regard to Regulation (EU, EURATOM) No 966/2012 of the European Parliament and of the Council of 25 October 2012 on the financial rules applicable to the general budget of the Union², and in particular Article 84(2) thereof,

Whereas:

- (1) Commission Implementing Decision C(2014)5313final, adopted on 30 July 2014, approved the "Creative Europe" programme for an EU budget contribution of EUR 168 130 873.
- (2) The purpose of the present modifying Decision is to present the details of the Development of European Video Games and Audience Development as well as to fully align this work programme to the programme technical guidelines as regards the action Support to Platforms.
- (3) This Decision complies with the conditions laid down in Article 94 of the Commission Delegated Regulation (EU) No 1268/2012 of 29 October 2012 on the rules of application of Regulation (EU, EURATOM) No 966/2012 of the European Parliament and of the Council on the financial rules applicable to the general budget of the Union³.
- (4) The measures provided for in this Decision are in accordance with the opinion of the Creative Europe Committee set up under Article 23 of Regulation (EU) No 1295/2013.

HAS DECIDED AS FOLLOWS:

Article 1

Points 2.3, 2.12 and 2.17 of Annex 1 of Commission Implementing Decision C(2014)5313final are amended as provided for in the Annex to this Decision.

¹ OJ L 347, 20.12.2013, p. 221

² OJ L 298, 26.10.2012, p. 1

³ OJ L 362, 31.12.2012, p.1

Article 2

All remaining Articles of Commission Implementing Decision C(2014)5313 final and all remaining parts of its Annex 1 remain unchanged by this Decision.

Done at Brussels, 16.12.2014

For the Commission
Tibor Navracsics
Member of the Commission

Annex

This modification concerns the actions support to the Development of European Video Games and Audience Development (point 2.3 and 2.12 in Annex 1 of Commission Implementing Decision C(2014)5313final for which the details of the actions and of the calls for proposals, to be published in 2015, are presented. Additionally, for the action Support to platforms (point 2.17), the sentence concerning the duration of the Framework partnership agreements is modified to align it to the programme technical guidelines

The revised texts of points 2.3, 2.12 and 2.17 of Annex 1 of Commission Implementing Decision C(2014)5313final are the following:

2.3 Support to the Development of European Video Games *(See index 2.3 of the programming table)*

Priorities of the year, objectives pursued:

The objective of the Support for the development of Video Games is to increase the capacity of European video game producers to develop projects with highly innovative content and quality gameplay, which will have the potential to circulate throughout Europe and beyond and to improve the competitiveness of the European video games industry in European and international markets by enabling the retention of intellectual property by European developers.

The aim is to provide funds to video game production companies to develop works with high creative value and wide cross-border exploitation potential.

Expected results are:

- increased quality, appeal, feasibility and cross-border potential for selected projects
- stronger position on the European and international markets for Video Games developers
- support for some 20 Video Games projects

Description of the activities to be funded:

The European Video Games scheme supports the concept and project development (activities to the point that the concept leads to a playable prototype or trial version) of highly innovative and creative narrative storytelling games designed for commercial exploitation for PCs, consoles, mobile devices, tablets, smart phones and other technologies.

Eligibility and award criteria:

A. Eligibility criteria:

Eligible applicants

European video game production companies which have been legally constituted and that can demonstrate a proven track record

European company

A European company is a company established in one of the countries participating to the MEDIA Sub-programme and owned, whether directly or by majority participation (i.e. majority of shares), by nationals from such countries

Video game production company

Company whose main object and activity is video game production

Company legally constituted

For at least 12 months

Company with a proven track record

The applicant company must provide evidence that it has produced or developed a previous eligible Video Game that has been commercially distributed during the two calendar years preceding the publication of the Call for Proposals.

The applicant must show that it holds the majority of the rights relating to the project for which support is being sought. It is required to provide a duly dated and signed contract covering the rights to the artistic material included in the application. If the project is an adaptation of an existing work (literary, audiovisual, comic-strip etc.), the applicant must also show that it holds the majority of the rights relating to the rights of adaptation to this work.

Eligible actions

Narrative storytelling video games regardless of platform or expected distribution method. In all cases the game must be intended for commercial exploitation.

The production phase of the submitted project must not be scheduled to start before 8 months after the date of submission of the application

B. Award criteria:

1. Quality and content activities (20)

This criterion evaluates the quality of the content, the storytelling of the project and originality of the concept against existing works.

2. Innovative character of the project (20)

This criterion evaluates the innovation i.e. the extent to which the project pushes the boundaries of the existing offer proposing "cutting edge" techniques and content.

3. Relevance and EU added value (20)

This criterion evaluates the quality of the development strategy and potential for European international exploitation (including management of IPR).

4. Dissemination of project results (20)

This criterion evaluates the quality and adequacy of the distribution, communication and marketing strategy and suitability for the target audience including accessibility features.

5. Quality of the project team (10)

This criterion evaluates the potential and adequacy of the creative team.

6. Impact and sustainability (10)

This criterion evaluates the quality of the financing strategy for the development and production and the feasibility potential of the project.

Additional "automatic" points for:

- 1) Projects targeted for young audience (children up to 12 years old) (5 extra points)

Implementation: EACEA

Indicative timetable and indicative amount:

Reference	Date	Amount
Call for proposals	First quarter 2015	EUR 2.5M

Maximum possible rate of co-financing of the eligible costs:

The EU grant is limited to a maximum co-financing rate of 50% of total eligible costs.

2.12 Audience Development *(See index 2.12 of the programming table)*

Priorities of the year, objectives pursued:

Supporting audience development as a means of stimulating interest for audiovisual works in particular through promotion, events, film literacy and festivals through the following measures:

- support activities aiming at increasing knowledge and interest of audiences;
- facilitate circulation of European films worldwide and of international films in Europe on all platforms.

Support shall be given to Film Literacy and Audience Development Initiatives actions.

Expected results:

- develop cooperation between European partners for film literacy projects
- increase the impact of film literacy projects
- support audience development initiatives that bring the attention of the audience towards European films
- support up to 10 film literacy projects and 5 audience development initiatives

Description of the activities to be funded:

Action 1: Film Literacy

Projects providing mechanisms for better cooperation between film literacy initiatives in Europe with the aim to improve the efficiency and European dimension of these initiatives

Action 2: Audience development initiatives

Audience development initiatives focusing on innovative and participatory strategies reaching out to wider, especially young, audiences with European films

Projects will be expected to demonstrate new and innovative approaches to audience development in the digital age beyond traditional film festival and distribution practices. Projects should incorporate the use of innovative promotional techniques and tools, such as social media, capable of effectively appealing to a wider and younger audience.

Eligibility and award criteria:

A. Eligibility criteria

Eligible applicants

The applicant must be a consortium (project leader and at least 2 partners) of European entities (private companies, non-profit organisations, associations, charities, foundations, municipalities/Town Councils, etc.) established in one of the countries participating in the MEDIA Sub-programme and owned directly or by majority participation, by nationals from such countries. The project leader will submit the application on behalf of all partners.

Eligible activities

Film Literacy action:

Projects require at least 3 partners (project leader and at least 2 partners) that are active in the field of film literacy and come from three different countries participating in the MEDIA Sub-programme and cover at least three different languages.

Audience Development Initiatives:

- Projects shall comprise a minimum of 3 partners (project leader and at least 2 partners) from the audiovisual sector coming from 3 different countries participating in the MEDIA Sub-programme
- Project shall target audiences in at least three countries participating in the MEDIA Sub-programme
- Projects shall focus on European films

The following projects are excluded:

- marketing and promotion activities of a single film
- typical activities of film distribution and festivals which may be supported by other Creative Europe-MEDIA Calls for Proposals

B. Award criteria:

1. Relevance and European added-value (30)

This criterion assesses the relevance of the content and the European added value of the action vis-à-vis the objectives of the Call for proposals.

It will assess in particular the European dimension of the project and the capacity of the project to reach audiences.

2. Quality of the content and activities (40)

This criterion assesses the adequacy of the methodology to the objectives including the format, the target group, selection and pedagogical methods, the feasibility and cost efficiency and the innovative aspects of the projects including the strategic use of digital technology and different distribution platforms.

3. Dissemination of project results, and impact and sustainability (20)

This criterion assesses the impact of the project on the promotion, circulation and interest in European audiovisual works.

4. Quality of the project team and the grouping (10)

This criterion will take into account the extent of the partnership and the exchange of knowledge within the partnership vis -à-vis the objectives of the action.

Implementation: EACEA

Indicative timetable and indicative amount:

Reference	Date	Amount
Call for proposals	First quarter 2015	EUR 1.9M Action 1: an indicative amount of EUR 0.95 M. Action 2: an indicative amount of EUR 0.95 M. In case, within any of the two actions, the number of received proposals fulfilling all the criteria of the call is not sufficient to allocate the full indicative budget for the action, the remaining funds may be reallocated to the other action.

Maximum possible rate of co-financing of the eligible costs:

The EU grant is limited to a maximum co-financing rate of 60% of total eligible costs.

2.17. Support to platforms *(See index 2.17 of the programming table)*

Eligible projects

A call for proposals will be launched for establishing 2-year Framework partnership agreement.



Bruxelles, le 16.12.2014
C(2014) 9513 final

DÉCISION D'EXÉCUTION DE LA COMMISSION

du 16.12.2014

modifiant la décision d'exécution C(2014) 5313 final de la Commission relative à l'adoption du programme de travail 2015 pour la mise en œuvre du programme «Europe créative»

DÉCISION D'EXÉCUTION DE LA COMMISSION

du 16.12.2014

modifiant la décision d'exécution C(2014) 5313 final de la Commission relative à l'adoption du programme de travail 2015 pour la mise en œuvre du programme «Europe créative»

LA COMMISSION EUROPÉENNE,

vu le traité sur le fonctionnement de l'Union européenne,

vu le règlement (UE) n° 1295/2013 du Parlement européen et du Conseil du 11 décembre 2013 établissant le programme «Europe créative» (2014 à 2020) et abrogeant les décisions n° 1718/2006/CE, n° 1855/2006/CE et n° 1041/2009/CE¹,

vu le règlement (UE, Euratom) n° 966/2012 du Parlement européen et du Conseil du 25 octobre 2012 relatif aux règles financières applicables au budget général de l'Union², et notamment son article 84, paragraphe 2,

considérant ce qui suit:

- (1) La décision d'exécution C(2014) 5313 final de la Commission, adoptée le 30 juillet 2014, a approuvé une contribution du budget de l'UE de 168 130 873 EUR en faveur du programme «Europe créative».
- (2) L'objectif de la présente décision de modification est de présenter les détails des actions «Création de jeux vidéo européens» et «Élargissement du public» ainsi que d'aligner pleinement le programme de travail sur les orientations techniques afférentes au programme pour ce qui est de l'action «Soutien aux plateformes».
- (3) La présente décision remplit les conditions fixées à l'article 94 du règlement délégué (UE) n° 1268/2012 de la Commission du 29 octobre 2012 relatif aux règles d'application du règlement (UE, Euratom) n° 966/2012 du Parlement européen et du Conseil relatif aux règles financières applicables au budget général de l'Union³.
- (4) Les mesures prévues à la présente décision sont conformes à l'avis du comité «Europe créative» institué en vertu de l'article 23 du règlement (UE) n° 1295/2013,

DÉCIDE:

Article premier

Les points 2.3, 2.12 et 2.17 de l'annexe 1 de la décision d'exécution C(2014) 5313 final de la Commission sont modifiés comme indiqué dans l'annexe de la présente décision.

¹ JO L 347 du 20.12.2013, p. 221.

² JO L 298 du 26.10.2012, p. 1.

³ JO L 362 du 31.12.2012, p. 1.

Article 2

La présente décision n'affecte aucun des autres articles de la décision d'exécution C(2014) 5313 final de la Commission ni aucune des autres parties de son annexe 1.

Fait à Bruxelles, le 16.12.2014

Par la Commission
Tibor Navracsics
Membre de la Commission

Annexe

Les présentes modifications concernent les actions «Soutien à la création de jeux vidéo européens» et «Élargissement du public» [points 2.3 et 2.12 de l'annexe 1 de la décision d'exécution C(2014) 5313 final de la Commission], pour lesquelles les détails des actions et des appels à propositions à publier en 2015 sont présentés. En outre, pour l'action «Soutien aux plateformes» (point 2.17), la phrase concernant la durée des conventions-cadres de partenariat est modifiée, le but étant de l'aligner sur les orientations techniques afférentes au programme.

Les textes révisés des points 2.3, 2.12 et 2.17 de l'annexe 1 de la décision d'exécution C(2014) 5313 final de la Commission sont les suivants:

2.3 Soutien à la création de jeux vidéo européens *(voir point 2.3 du tableau de programmation)*

Priorités de l'année, objectifs poursuivis:

L'action «Soutien à la création de jeux vidéo européens» a pour objet d'accroître la capacité des producteurs de jeux vidéo européens à élaborer des projets au contenu très novateur offrant un jeu de qualité, qui seront susceptibles d'être diffusés dans l'ensemble de l'Europe et au-delà, et d'améliorer la compétitivité de l'industrie européenne du jeu vidéo sur les marchés européens et internationaux, en permettant la conservation de la propriété intellectuelle par les développeurs européens.

L'objectif est de fournir des fonds aux sociétés de production de jeux vidéo afin qu'elles mettent au point des projets à forte valeur créative et à haut potentiel d'exploitation transfrontière.

Les résultats escomptés sont les suivants:

- accroissement de la qualité, de l'attrait, de la faisabilité et du potentiel transfrontière des projets sélectionnés;
- renforcement de la position des développeurs de jeux vidéo sur les marchés européens et internationaux;
- soutien à quelque 20 projets de jeux vidéo.

Description des activités à financer:

Au titre de l'action «Soutien à la création de jeux vidéo européens», il est prévu de financer le développement (l'élaboration du concept et du projet en lui-même, jusqu'au stade où le concept aboutit à un prototype ou une version d'essai utilisable) de jeux narratifs hautement novateurs et créatifs destinés à une exploitation commerciale pour PC, consoles, appareils mobiles, tablettes, smartphones et d'autres technologies.

Critères d'éligibilité et d'attribution:

A. Critères d'éligibilité:

Demandeurs éligibles

Les sociétés européennes de production de jeux vidéo qui ont été légalement constituées et qui peuvent démontrer une expérience attestée.

Société européenne

Une société européenne est une société établie dans l'un des pays qui participent au sous-programme MEDIA et détenue, directement ou au moyen d'une participation majoritaire (détention de la majorité des actions), par des ressortissants de ces pays.

Société de production de jeux vidéo

Société ayant principalement pour objet et activité la production de jeux vidéo.

Société légalement constituée

Depuis au moins 12 mois.

Société ayant une expérience attestée

La société demandeuse doit apporter la preuve qu'elle a produit ou développé par le passé un jeu vidéo éligible qui a fait l'objet d'une distribution commerciale au cours des deux années civiles précédant la publication de l'appel à propositions.

Elle doit démontrer qu'elle détient la majorité des droits relatifs au projet pour lequel elle demande un soutien. Elle doit fournir un contrat dûment daté et signé afférent aux droits sur le matériel artistique faisant l'objet de la demande. Si le projet est une adaptation d'une œuvre existante (littéraire, audiovisuelle, de bande dessinée, etc.), la société demandeuse doit également démontrer qu'elle détient la majorité des droits pour ce qui est des droits d'adaptation de cette œuvre.

Actions éligibles

Jeux vidéo narratifs, indépendamment de la plateforme ou de la méthode de distribution prévue. Dans tous les cas, le jeu doit être destiné à une exploitation commerciale.

Un délai minimal de huit mois doit être respecté entre la date de présentation de la demande et la date prévue de début de la phase de production du projet soumis.

B. Critères d'attribution:

1. Qualité du contenu et des activités (20)

Ce critère permet d'évaluer la qualité du contenu, le récit et l'originalité du concept par rapport à ce qui existe déjà.

2. Caractère novateur du projet (20)

Ce critère permet d'évaluer le caractère novateur du projet, c'est-à-dire la mesure dans laquelle le projet repousse les limites de l'offre existante en proposant des techniques et du contenu avant-gardistes.

3. Pertinence et valeur ajoutée européenne (20)

Ce critère permet d'évaluer la qualité de la stratégie de développement et le potentiel d'exploitation internationale européenne (y compris la gestion des droits de propriété intellectuelle).

4. Diffusion des résultats du projet (20)

Ce critère permet d'évaluer la qualité et la pertinence de la stratégie de distribution, de communication et de commercialisation et l'adaptation au public cible, y compris l'accessibilité.

5. Qualité de l'équipe responsable du projet (10)

Ce critère permet d'évaluer le potentiel et la pertinence de l'équipe de création.

6. Incidences et viabilité (10)

Ce critère permet d'évaluer la qualité de la stratégie de financement aux fins du développement et de la production ainsi que la faisabilité du projet.

Points «automatiques» supplémentaires pour:

1) les projets ciblant un jeune public (les enfants jusqu'à l'âge de 12 ans) (5 points supplémentaires)

Mise en œuvre: EACEA

Calendrier et montant indicatifs:

Référence	Date	Montant
Appel à propositions	Premier trimestre 2015	2 500 000 EUR

Taux maximal de cofinancement des coûts éligibles:

La subvention de l'UE est limitée à un taux maximal de cofinancement de 50 % du total des coûts éligibles.

2.12 Élargissement du public *(voir point 2.12 du tableau de programmation)*

Priorités de l'année, objectifs poursuivis:

Favoriser l'élargissement du public en vue de susciter davantage d'intérêt pour les œuvres audiovisuelles, notamment par la promotion, l'organisation de manifestations, l'éducation cinématographique et l'organisation de festivals, en:

- soutenant les activités visant à renforcer les connaissances et l'intérêt du public;
- facilitant la diffusion des films européens dans le monde entier et des films internationaux en Europe, sur toutes les plateformes.

Un soutien sera accordé à des actions d'éducation cinématographique et d'élargissement du public.

Résultats escomptés:

- renforcement de la coopération entre les partenaires européens dans le cadre de projets d'éducation cinématographique;
- accroissement des incidences des projets d'éducation cinématographique;
- soutien à des initiatives d'élargissement du public visant à attirer l'attention du public sur les films européens;
- soutien à dix projets d'éducation cinématographique et cinq initiatives d'élargissement du public, au maximum.

Description des activités à financer:

Action 1: éducation cinématographique

Projets prévoyant des mécanismes destinés à améliorer la coopération entre les initiatives d'éducation cinématographique en Europe, dans le but d'améliorer l'efficacité et la dimension européenne de ces initiatives.

Action 2: initiatives d'élargissement du public

Initiatives d'élargissement du public centrées sur des stratégies innovantes et participatives visant à ce que les films européens touchent un public plus large, et notamment un public jeune.

Les projets devront mettre en œuvre des stratégies nouvelles et innovantes d'élargissement du public à l'ère numérique, au-delà des traditionnels festivals du film et des pratiques de distribution classiques. Les projets devraient prévoir l'utilisation de techniques et d'outils promotionnels innovants, tels que les médias sociaux, susceptibles d'attirer avec succès un public plus large et plus jeune.

Critères d'éligibilité et d'attribution:

A. Critères d'éligibilité:

Demandeurs éligibles

Les demandeurs doivent être des consortiums (composés d'un chef de projet et d'au moins deux partenaires) d'entités européennes (entreprises privées, organisations sans but lucratif, associations, organisations caritatives, fondations, communes/conseils municipaux, etc.) établies dans l'un des pays qui participent au sous-programme MEDIA et détenues, directement ou au moyen d'une participation majoritaire, par des ressortissants de ces pays. Le chef de projet présentera la demande au nom de tous les partenaires.

Activités éligibles

Éducation cinématographique:

Les projets doivent rassembler au moins trois partenaires (un chef de projet et au moins deux partenaires) opérant dans le domaine de l'éducation cinématographique, provenant de trois pays participant au sous-programme MEDIA et couvrant au moins trois langues.

Initiatives d'élargissement du public:

- Les projets doivent rassembler au moins trois partenaires (un chef de projet et au moins deux partenaires) du secteur audiovisuel provenant de trois pays participant au sous-programme MEDIA.
- Les projets doivent s'adresser au public d'au moins trois pays participant au sous-programme MEDIA.
- Les projets doivent porter essentiellement sur les films européens.

Les projets suivants sont exclus:

- les activités de commercialisation et de promotion d'un seul film;

- les activités classiques de distribution cinématographique et les festivals qui peuvent bénéficier d'un soutien dans le cadre d'autres appels à propositions relevant d'Europe créative/de MEDIA.

B. Critères d'attribution:

1. Pertinence et valeur ajoutée européenne (30)

Ce critère permet d'évaluer la pertinence du contenu et la valeur ajoutée européenne de l'action eu égard aux objectifs de l'appel à propositions.

Il permettra en particulier d'évaluer la dimension européenne du projet et sa capacité à toucher un public.

2. Qualité du contenu et des activités (40)

Ce critère permet d'évaluer la pertinence de la méthodologie par rapport aux objectifs, y compris le format, le groupe cible, la sélection et les méthodes pédagogiques, la faisabilité et l'efficacité au regard des coûts ainsi que les aspects innovants du projet, notamment l'utilisation stratégique des technologies numériques et des différentes plateformes de distribution.

3. Diffusion des résultats du projet, incidences et viabilité (20)

Ce critère permet d'évaluer les incidences du projet sur la promotion des œuvres audiovisuelles européennes, leur diffusion et l'intérêt pour celles-ci.

4. Qualité de l'équipe responsable du projet et du groupement (10)

Ce critère permet de prendre en considération l'étendue du partenariat et l'échange de connaissances au sein de celui-ci eu égard aux objectifs de l'action.

Mise en œuvre: EACEA

Calendrier et montant indicatifs:

Référence	Date	Montant
Appel à propositions	Premier trimestre 2015	1 900 000 EUR Action 1: montant indicatif de 950 000 EUR Action 2: montant indicatif de 950 000 EUR Si, dans le cadre de l'une des deux actions, le nombre de propositions reçues remplissant tous les critères de l'appel ne

		suffit pas pour attribuer la totalité du budget indicatif de l'action, le reliquat pourra être réaffecté à l'autre action.
--	--	--

Taux maximal de cofinancement des coûts éligibles:

La subvention de l'UE est limitée à un taux maximal de cofinancement de 60 % du total des coûts éligibles.

2.17. Soutien aux plateformes (voir point 2.17 du tableau de programmation)

Projets éligibles

Un appel à propositions sera lancé en vue de l'établissement de conventions-cadres de partenariat d'une durée de deux ans.



Brüssel, den 16.12.2014
C(2014) 9513 final

DURCHFÜHRUNGSBESCHLUSS DER KOMMISSION

vom 16.12.2014

**zur Änderung des Durchführungsbeschlusses C(2014) 5313 final der Kommission über
die Annahme des Jahresarbeitsprogramms 2015 für die Durchführung des Programms
Kreatives Europa**

DURCHFÜHRUNGSBESCHLUSS DER KOMMISSION

vom 16.12.2014

zur Änderung des Durchführungsbeschlusses C(2014) 5313 final der Kommission über die Annahme des Jahresarbeitsprogramms 2015 für die Durchführung des Programms Kreatives Europa

DIE EUROPÄISCHE KOMMISSION –

gestützt auf den Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union,

gestützt auf die Verordnung (EU) Nr. 1295/2013 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. Dezember 2013 zur Einrichtung des Programms Kreatives Europa (2014-2020) und zur Aufhebung der Beschlüsse Nr. 1718/2006/EG, Nr. 1855/2006/EG und Nr. 1041/2009/EG¹,

gestützt auf die Verordnung (EU, Euratom) Nr. 966/2012 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 25. Oktober 2012 über die Haushaltsordnung für den Gesamthaushaltsplan der Union², insbesondere auf Artikel 84 Absatz 2,

in Erwägung nachstehender Gründe:

- (1) Mit dem am 30. Juli 2014 angenommenen Durchführungsbeschluss C(2014) 5313 final der Kommission wurden das Jahresarbeitsprogramm für die Durchführung des Programms Kreatives Europa und der entsprechende Beitrag aus dem Haushalt der Union in Höhe von 168 130 873 EUR genehmigt.
- (2) Mit diesem Änderungsbeschluss sollen die Einzelheiten für die Förderung der Entwicklung europäischer Videospiele und die Publikumsentwicklung vorgelegt und das Arbeitsprogramm der Maßnahme zur Förderung von Plattformen vollständig mit den technischen Leitlinien des Programms in Einklang gebracht werden.
- (3) Dieser Beschluss erfüllt die Bedingungen des Artikels 94 der Delegierten Verordnung (EU) Nr. 1268/2012 der Kommission vom 29. Oktober 2012 über die Anwendungsbestimmungen für die Verordnung (EU, Euratom) Nr. 966/2012 des Europäischen Parlaments und des Rates über die Haushaltsordnung für den Gesamthaushaltsplan der Union³.
- (4) Die im vorliegenden Beschluss vorgesehenen Maßnahmen entsprechen der Stellungnahme des nach Artikel 23 der Verordnung (EU) Nr. 1295/2013 eingesetzten Ausschusses „Kreatives Europa“ –

¹ ABl. L 347 vom 20.12.2013, S. 221.

² ABl. L 298 vom 26.10.2012, S. 1.

³ ABl. L 362 vom 31.12.2012, S. 1.

BESCHLIESST:

Artikel 1

Die Nummern 2.3, 2.12 und 2.17 des Anhangs 1 des Durchführungsbeschlusses C(2014) 5313 final der Kommission werden gemäß dem Anhang dieses Beschlusses geändert.

Artikel 2

Sämtliche übrigen Artikel des Durchführungsbeschlusses C(2014) 5313 final der Kommission und sämtliche übrigen Teile von dessen Anhang 1 bleiben von diesem Beschluss unberührt.

Brüssel, den 16.12.2014

*Für die Kommission
Tibor Navracsics
Mitglied der Kommission*

Anhang

Die vorliegende Änderung betrifft die Maßnahmen „Förderung der Entwicklung europäischer Videospiele“ und „Publikumsentwicklung“ (Nummern 2.3 und 2.12 des Anhangs 1 des Durchführungsbeschlusses C(2014) 5313 final der Kommission). Im Folgenden werden die Maßnahmen im Einzelnen beschrieben und Angaben zu den Aufforderungen zur Einreichung von Vorschlägen gemacht, die 2015 veröffentlicht werden sollen. Außerdem wird für die Maßnahme „Förderung von Plattformen“ (Nummer 2.17) die Angabe zur Laufzeit der Partnerschaftsrahmenvereinbarungen geändert, um den Wortlaut des Arbeitsprogramms mit den technischen Leitlinien für das Programm in Einklang zu bringen.

Die Nummern 2.3, 2.12 und 2.17 in Anhang 1 des Durchführungsbeschlusses C(2014) 5313 final der Kommission erhalten folgende Fassung:

2.3 Förderung der Entwicklung europäischer Videospiele *(siehe Nummer 2.3. der Planungstabelle)*

Prioritäten für das Jahr, Ziele:

Ziel dieser Fördermaßnahme ist es, die Kapazität europäischer Videospielehersteller zur Entwicklung von Projekten mit hochinnovativen Inhalten und hoher Spielqualität zu steigern, so dass ihre Produkte das Potenzial haben, sich in ganz Europa und darüber hinaus zu verbreiten, und sich die Wettbewerbsfähigkeit der europäischen Videospielebranche auf den europäischen und internationalen Märkten verbessert; europäische Entwickler sollen so in die Lage versetzt werden, ihre Rechte des geistigen Eigentums selbst zu nutzen.

Die Mittel sollen die Videospielehersteller dabei unterstützen, Werke von hohem kreativem Wert und mit großem länderübergreifenden Verwertungspotenzial zu entwickeln.

Folgende Ergebnisse werden angestrebt:

- Steigerung von Qualität, Attraktivität, Durchführbarkeit und länderübergreifendem Potenzial ausgewählter Projekte
- Stärkung der Position europäischer Videospieleentwickler auf den europäischen und internationalen Märkten
- Unterstützung von rund 20 Videospieleprojekten

Beschreibung der zu finanzierenden Aktivitäten:

Unterstützt wird die Entwicklung von Konzepten und Projekten (bis zu dem Punkt, an dem aus dem Konzept ein spielbarer Prototyp oder eine Testversion hervorgeht) für in hohem Maße innovative und kreative, auf Geschichten basierende Spiele zur kommerziellen Nutzung; als Plattformen kommen PCs, Konsolen, mobile Geräte, Tablet-PCs, Smartphones und andere Technologien in Frage.

Förder- und Gewährungskriterien

A. Förderkriterien:

Förderfähige Antragsteller

Rechtsgültig errichtete europäische Unternehmen, die Videospielehersteller sind und nachweislich über einschlägige Erfahrung verfügen

Europäisches Unternehmen

Als europäische Unternehmen werden Unternehmen betrachtet, die ihren Sitz in einem der am Unterprogramm MEDIA teilnehmenden Länder haben und unmittelbar oder über eine Mehrheitsbeteiligung (d. h. Mehrheit der Anteile) Eigentum von Staatsangehörigen dieser Länder sind.

Videospielhersteller

Unternehmen, deren Geschäftsziel und Geschäftstätigkeit im Wesentlichen in der Herstellung von Videospielen besteht

Rechtsgültige Errichtung

Die Unternehmen müssen seit mindestens 12 Monaten rechtsgültig bestehen

Nachweisliche Erfahrung

Unternehmen, die eine Finanzhilfe beantragen, müssen nachweisen, dass sie bereits ein den Förderkriterien entsprechendes Videospiel hergestellt bzw. entwickelt haben, das in den zwei der Veröffentlichung der Aufforderung zur Einreichung von Vorschlägen vorangegangenen Jahren kommerziell vertrieben wurde.

Ferner müssen die Antragsteller belegen, dass sie die Mehrheit der Rechte an dem Projekt halten, für das eine Unterstützung beantragt wird. Zu diesem Zweck ist ein ordnungsgemäß datierter und unterzeichneter Vertrag über die Rechte am künstlerischen Material vorzulegen, das Gegenstand des Antrags ist. Wenn es sich bei dem Projekt um eine Adaption eines bestehenden Werks handelt (literarisches oder audiovisuelles Werk, Comic usw.), muss der Antragsteller außerdem nachweisen, dass er die Mehrheit der für die Adaption dieses Werks erforderlichen Rechte hält.

Förderfähige Maßnahmen

Videospiele mit narrativem (erzählendem) Charakter; die Plattform und die vorgesehene Vertriebsmethode spielen keine Rolle. Das Spiel muss in jedem Fall zur kommerziellen Nutzung bestimmt sein.

Die Produktionsphase des zur Förderung vorgeschlagenen Projekts darf frühestens 8 Monate nach Ende der Einreichungsfrist für den Antrag beginnen.

B. Gewährungskriterien:

1. Qualität und Inhalt (20 Punkte)

Bewertet werden die inhaltliche Qualität des Projekts, die zu vermittelnde Geschichte („Storytelling“) und die Originalität des Konzepts im Vergleich zu bestehenden Werken.

2. Innovativer Charakter des Projekts (20 Punkte)

Bewertet wird der Innovationsgrad, d. h. inwieweit das Projekt mittels neuester Technologien und Inhalte über die Grenzen des bestehenden Angebots hinausgeht.

3. Relevanz und EU-Mehrwert (20 Punkte)

Bewertet werden die Qualität der Entwicklungsstrategie und das Potenzial für eine internationale europäische Verwertung (einschließlich Verwaltung der Rechte des geistigen Eigentums).

4. Verbreitung der Projektergebnisse (20 Punkte)

Bewertet werden die Qualität und die Angemessenheit der Vertriebs-, Kommunikations- und Marketingstrategie sowie die Eignung für die Zielgruppe (einschließlich Aspekten der Barrierefreiheit).

5. Qualität des Projektteams (10 Punkte)

Bewertet werden das Potenzial und die Eignung des kreativen Teams.

6. Wirkung und Nachhaltigkeit (10 Punkte)

Bewertet werden die Qualität der Finanzierungsstrategie für Entwicklung und Produktion sowie die Durchführbarkeit des Projekts.

Zusätzlich werden „automatisch“ Punkte vergeben für

1) an eine junge Zielgruppe (Kinder bis 12 Jahre) gerichtete Projekte (5 Zusatzpunkte)

Durchführung: EACEA

Zeitplan und Richtbetrag:

Förderinstrument	Termin	Betrag
Aufforderung zur Einreichung von Vorschlägen	1. Quartal 2015	2,5 Mio. EUR

Höchstsatz für die Kofinanzierung der förderfähigen Kosten:

Mit der EU-Finanzhilfe können höchstens 50 % der förderfähigen Kosten finanziert werden.

2.12 Publikumsentwicklung *(siehe Nummer 2.12 der Planungstabelle)*

Prioritäten für das Jahr, Ziele:

Verstärkung des Interesses an audiovisuellen Werken durch Förderung der Publikumsentwicklung – vor allem mittels PR-Aktivitäten, Veranstaltungen, Steigerung der Filmkompetenz und Festivals – im Wege folgender Maßnahmen:

- Aktivitäten, um den Kenntnisstand des Publikums zu steigern und sein Interesse zu verstärken
- Förderung der Verbreitung – auf allen Plattformen – europäischer Filme weltweit und internationaler Filme in Europa

Unterstützt werden Maßnahmen in den Bereichen Filmkompetenz und Publikumsentwicklung.

Erwartete Ergebnisse:

- Aufbau von Kooperationen europäischer Partner zur Durchführung von Filmkompetenzprojekten
- Steigerung der Wirkung von Filmkompetenzprojekten
- Unterstützung von Initiativen zur Publikumsentwicklung, die das Interesse des Publikums auf europäische Filme lenken
- Unterstützung von maximal 10 Filmkompetenzprojekten und 5 Initiativen zur Publikumsentwicklung

Beschreibung der zu finanzierenden Aktivitäten:

Maßnahme 1: Filmkompetenz

Projekte zur Schaffung von Mechanismen, die die Zusammenarbeit zwischen europäischen Filmkompetenzinitiativen verbessern, um die Wirksamkeit und die europäische Dimension solcher Initiativen zu verstärken.

Maßnahme 2: Initiativen zur Publikumsentwicklung

Initiativen zur Publikumsentwicklung, die sich auf innovative, partizipative Strategien stützen und einem breiten Publikum, insbesondere junge Menschen, europäische Filme näherbringen.

Die Projektträger müssen belegen, dass sie neue, innovative Konzepte für die Publikumsentwicklung im digitalen Zeitalter einsetzen, die über die klassischen Filmfestivals und die üblichen Vertriebsmethoden hinausgehen. Entsprechend sollten die Projekte die Nutzung innovativer PR-Technologien und -Instrumente (z. B. soziale Medien) vorsehen, die ein breiteres, jüngeres Publikum ansprechen.

Förder- und Gewährungskriterien:

A. Förderkriterien

Förderfähige Antragsteller

Die Anträge müssen von Konsortien – bestehend aus einem Projektleiter und mindestens zwei Partnern – europäischer Einrichtungen bzw. Unternehmen (Privatunternehmen, Organisationen ohne Gewinnzweck, Verbände, karitative Organisationen, Stiftungen, Städte/Gemeinden usw.) gestellt werden, die ihren Sitz in einem der am Unterprogramm MEDIA teilnehmenden Länder haben und entweder unmittelbar oder über eine Mehrheitsbeteiligung Eigentum von Staatsangehörigen dieser Länder sind. Der Antrag wird vom Projektleiter im Namen aller Antragsteller eingereicht.

Förderfähige Tätigkeiten

Filmkompetenz

Am Projekt müssen mindestens drei Partner (ein Projektleiter und mindestens zwei weitere Akteure) beteiligt sein, die im Bereich Filmkompetenz tätig sind, aus drei verschiedenen am Unterprogramm MEDIA teilnehmenden Ländern stammen und mindestens drei verschiedene Sprachen abdecken.

Initiativen zur Publikumsentwicklung

- Am Projekt müssen mindestens drei Partner (Projektleiter und mindestens zwei weitere Akteure) aus dem audiovisuellen Sektor beteiligt sein, die aus drei verschiedenen am Unterprogramm MEDIA teilnehmenden Ländern stammen.
- Das Projekt muss sich an Publikumsgruppen in mindestens drei verschiedenen am Unterprogramm MEDIA teilnehmenden Ländern richten.
- Im Zentrum des Projekts müssen europäische Filme stehen.

Folgende Arten von Projekten kommen nicht in Frage:

- Vertriebs- und PR-Aktivitäten für einen einzigen Film
- typische Tätigkeiten im Zusammenhang mit Filmvertrieb und Festivals, die im Rahmen anderer Aufforderungen zur Einreichung von Vorschlägen des Programms Kreatives Europa (Unterprogramm MEDIA) gefördert werden können

B. Gewährungskriterien

1. Relevanz und europäischer Mehrwert (30 Punkte)

Bewertet werden die Relevanz des Inhalts und der europäische Mehrwert der Tätigkeiten mit Blick auf die in der Aufforderung zur Einreichung von Vorschlägen genannten Ziele.

Insbesondere wird beurteilt, inwieweit das Projekt über eine europäische Dimension verfügt und in der Lage ist, Publikumsgruppen zu erreichen.

2. Qualität der Inhalte und Aktivitäten (40 Punkte)

Bewertet werden die Eignung der Methodik im Hinblick auf die Ziele (u. a. Format, Zielgruppe, Auswahlmethoden, pädagogische Ansätze), die Durchführbarkeit und die Kosteneffizienz sowie die innovativen Aspekte des Projekts, einschließlich der strategischen Nutzung digitaler Technologien und unterschiedlicher Kommunikationsplattformen.

3. Verbreitung der Projektergebnisse, Wirkung und Nachhaltigkeit (20 Punkte)

Bewertet wird die Wirkung des Projekts auf die Bekanntheit, die Verbreitung und das Interesse an europäischen audiovisuellen Werken.

4. Qualität des Projektteams und des Konsortiums (10 Punkte)

Bewertet werden der Umfang der Partnerschaft und die Intensität des Wissenstransfers innerhalb der Partnerschaft mit Blick auf die Ziele der Maßnahme.

Durchführung: EACEA

Zeitplan und Richtbetrag:

Förderinstrument	Termin	Betrag
Aufforderung zur Einreichung von Vorschlägen	Erstes Quartal 2015	<p>1,9 Mio. EUR</p> <p>Maßnahme 1: 0,95 Mio. EUR (Richtbetrag)</p> <p>Maßnahme 2: 0,95 Mio. EUR (Richtbetrag)</p> <p>Wenn bei einer der beiden Maßnahmen die Zahl der eingegangenen Vorschläge, die alle Kriterien der Aufforderung erfüllen, für die Zuteilung des vollständigen Richtbetrags nicht ausreicht, können die verbleibenden Mittel auf die andere Maßnahme umverteilt werden.</p>

Höchstsatz für die Kofinanzierung der förderfähigen Kosten:

Mit der EU-Finanzhilfe können höchstens 60 % der förderfähigen Kosten finanziert werden.

2.17 Förderung von Plattformen *(siehe Nummer 2.17 der Planungstabelle)*

Förderfähige Projekte

Es wird eine Aufforderung zur Einreichung von Vorschlägen zum Abschluss einer Partnerschaftsrahmenvereinbarung mit zweijähriger Laufzeit veröffentlicht.