

Richtlinie zur Förderung digitaler Spiele und interaktiver Medieninhalte in Mitteldeutschland

Präambel

Die Mitteldeutsche Medienförderung GmbH (im Folgenden „MDM“) unterstützt die Entwicklung des audiovisuellen Sektors in der Region Mitteldeutschland (Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen). Damit wird sowohl die regionale als auch die deutsche und europäische Kultur gestärkt und das vorhandene kreative Potenzial der Medienwirtschaft entfaltet.

Die Gesellschafter der MDM sind der Freistaat Sachsen, das Land Sachsen-Anhalt, der Freistaat Thüringen, der Mitteldeutsche Rundfunk sowie das Zweite Deutsche Fernsehen.

Die Förderung digitaler Spiele und interaktiver Medieninhalte erfolgt nach Maßgabe der nachfolgenden Richtlinie.

1 Allgemeine Grundsätze

1.1 Ziel der Förderung

Die Förderung soll die Entwicklung und Herstellung digitaler Spiele und interaktiver Medieninhalte unterstützen, die qualitativ hochwertig sowie kulturell und/oder wirtschaftlich erfolgsversprechend sind. Sie soll die Leistungsfähigkeit der Medienbranche in Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen sichern und erhöhen, eine vielfältige Kulturlandschaft gewährleisten und Innovationen unterstützen. Ein besonderes Augenmerk wird auf die Nachwuchsförderung gelegt. Darüber hinaus soll die Förderung einen Beitrag zur Stärkung des digitalen audiovisuellen Sektors in Deutschland und Europa leisten.

1.2 Gegenstand der Förderung

1.2.1 Förderfähig sind qualitativ hochwertige Projekte mit kulturellem und/oder wirtschaftlichem Erfolgspotenzial. Projekte müssen einen kulturellen Inhalt vorweisen, der dem Kriterienkatalog im Anhang dieser Richtlinie entspricht. Zudem sollen sie unterhaltsam und kreativ sein, z.B. in Bezug auf Originalität (Gameplay, Storyworld, Design etc.) und/oder die künstlerische Handschrift.

1.2.2 Die Projekte sollen wirtschaftliche Effekte zur Stärkung der Medien- und Kulturwirtschaft in Mitteldeutschland leisten und/oder inhaltliche Bezüge zur Region aufweisen. Auf positive Effekte bei der medienberuflichen Aus- und Weiterbildung ist zu achten.

1.2.3 Die geförderten Projekte haben sich an einer ökologischen und sozial gerechten Produktionsweise zu orientieren.

1.2.4 Auftragsproduktionen, Industrieanwendungen, Lern- bzw. Lehrsoftware und Produktionen, die in erster Linie Werbezwecken dienen, sind von der Förderung ausgeschlossen.

1.2.5 Nicht gefördert werden können Projekte, die gegen die Verfassung oder die Gesetze verstoßen, die die Persönlichkeitsrechte, das sittliche oder religiöse Gefühl verletzen, deren Inhalte pornografisch sind oder physische oder psychische Gewalt verherrlichen.

1.2.6 Die Förderung kann im Einzelnen folgende Bereiche umfassen:

- a) Storyworld-Entwicklung für transmediale Projekte
- b) Konzeptentwicklung
- c) Projektentwicklung
- d) Produktion

1.3 Antragsberechtigung

1.3.1 Antragsberechtigt sind Unternehmen und gewerbetreibende Personen (mit Gewerbeschein), die vorrangig digitale Spiele oder interaktive Medieninhalte produzieren. Zuwendungen dürfen nur solchen Empfängern bewilligt werden, bei denen eine ordnungsgemäße Projektdurchführung gesichert erscheint und die in der Lage sind, die Verwendung der Mittel bestimmungsgemäß nachzuweisen.

1.3.2 Projekte von Schülerinnen und Schülern sowie von Studierenden sind nicht förderfähig. Ausnahmen können unter bestimmten Voraussetzungen bei Abschlussprojekten gemacht werden.

2 Verfahren

2.1 Antragstellung

2.1.1 Die Förderung wird auf Antrag gewährt. Einzelheiten über die einzureichenden Unterlagen sowie Einreichtermine ergeben sich aus dieser Richtlinie, den Antragsformularen und Merkblättern. Der Antrag muss vollständig und fristgerecht über das Onlineportal der MDM eingereicht werden. Die Entscheidung, in welche Sitzung des Vergabeausschusses der Antrag gegeben wird, ist abhängig von der Reife des Projektes und liegt im Ermessen der MDM.

2.1.2 Im Vorfeld der Antragstellung ist ein Beratungsgespräch erforderlich.

2.1.3 Im Antrag ist darzulegen, welche der Kriterien des Kriterienkatalogs im Anhang dieser Richtlinie erfüllt sind.

2.1.4 Die Kosten des Vorhabens sind branchenüblich und nach dem Grundsatz sparsamer Wirtschaftsführung zu kalkulieren.

2.2 Vergabe

2.2.1 Über die kulturelle Förderwürdigkeit und die Vergabe der Fördermittel entscheidet die Geschäftsführung der MDM. Dabei wird sie von einem Vergabeausschuss beraten. Die Ausschussmitglieder sind unabhängig und an Aufträge und Weisungen nicht gebunden. Sie sind zu Stillschweigen über den Inhalt, die Antragsunterlagen, Beratungen und Empfehlungen verpflichtet.

2.2.2 Der Vergabeausschuss entscheidet über die Förderung unter anderem anhand des Kriterienkatalogs im Anhang dieser Richtlinie.

2.2.3 Die Vergabe von Fördermitteln kann nur im Rahmen der Mittel erfolgen, die der MDM zur Verfügung stehen. Ein Rechtsanspruch auf Förderung besteht nicht.

2.2.4 Mit der Realisierung des Projektes darf nicht vor der Antragstellung begonnen worden sein. Ein vorzeitiger Maßnahmebeginn muss gesondert beantragt werden und kann in begründeten Ausnahmefällen zugelassen werden.

2.3 Kumulierung von Förderungen

Fördermittel nach dieser Richtlinie können mit Fördermitteln anderer Förderinstitutionen kumuliert werden. Soweit nach deutschem oder europäischem Recht Höchstgrenzen für die Kumulierung von staatlichen Fördermitteln festgelegt sind, sind diese auch für die Förderung nach dieser Richtlinie zu beachten.

2.4 Auszahlung

2.4.1 Die Auszahlung setzt voraus, dass die Gesamtfinanzierung des Vorhabens nachgewiesen ist. Die Auszahlung der Fördermittel erfolgt in Raten entsprechend dem nachgewiesenen Projektfortschritt.

2.4.2 Die Förderzusage erlischt, wenn die vollständige Finanzierung nicht neun Monate nach dem Zeitpunkt der Bewilligung nachgewiesen wird. In Ausnahmefällen kann auf schriftlichen Antrag eine Verlängerung gewährt werden.

2.5 Verlust der Förderwürdigkeit

Sollten Projekte einen objektiven Straftatbestand erfüllen oder sollte sich erweisen, dass gegen eine Bestimmung der Ziffer 1.2.5 verstoßen wird, so ist die MDM jederzeit zur fristlosen Kündigung der Förderung berechtigt. Dies hat die Verpflichtung zur sofortigen Rückzahlung der Fördermittel zur Folge.

2.6 Förderausschlüsse

2.6.1 Einem Unternehmen in Schwierigkeiten im Sinne des Art. 1 Abs. 4 Buchst. c) i. V. m. Art. 2 Ziff. 18 Verordnung (EU) Nr. 2023/1315 der Kommission zur Feststellung der Vereinbarkeit bestimmter Gruppen von Beihilfen mit dem Binnenmarkt in Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union, dürfen keine Zuwendungen gewährt werden.

2.6.2 Einem Unternehmen, das einer Rückforderungsanordnung aufgrund eines früheren Beschlusses der Kommission zur Feststellung der Unzulässigkeit einer von demselben Mitgliedstaat gewährten Beihilfe und ihrer Unvereinbarkeit mit dem Binnenmarkt nicht nachgekommen ist, darf keine Förderung nach dieser Richtlinie gewährt werden.

3 Einzelregelungen zu den Fördermaßnahmen

3.1 Storyworld-Entwicklung für transmediale Projekte

3.1.1 Für die Entwicklung einer Storyworld, die in Form verschiedener Derivate transmedial umgesetzt werden soll, kann eine Förderung als Zuschuss gewährt werden.

3.1.2 Der Zuschuss darf 30.000,00 € nicht überschreiten. Förderfähige Kosten der Storyworld-Entwicklung für transmediale Projekte sind ausschließlich das Autoren- und das Produzentenhonorar sowie eine dramaturgische Beratung.

3.1.3 Durch die Förderung der Storyworld-Entwicklung entsteht kein Rechtsanspruch auf eine weitere Förderung.

3.2 Konzeptentwicklung

3.2.1 Für die Entwicklung eines Konzeptes für ein digitales Spiel oder ein interaktives Medienprojekt kann eine Förderung als Zuschuss gewährt werden.

3.2.2 Der Zuschuss darf 30.000,00 € nicht überschreiten.

3.2.3 Durch die Förderung der Konzeptentwicklung entsteht kein Rechtsanspruch auf eine weitere Förderung.

3.3 Projektentwicklung

3.3.1 Für die Entwicklung eines Projektes (zum Beispiel mit dem Ziel der Erstellung eines Prototyps oder anderer produktionsvorbereitender Maßnahmen) kann eine Förderung als Zuschuss oder als erfolgsbedingt rückzahlbares Darlehen gewährt werden.

3.3.2 Wird ein Zuschuss beantragt, darf dieser 100.000,00 € nicht überschreiten.

3.3.3 Wird ein Darlehen beantragt, darf dieses 200.000,00 € nicht überschreiten. Es ist ein angemessener förderdarlehensunabhängiger Eigenanteil zu erbringen. Die Eigenmittel sollen mindestens 5% der Kosten der Projektentwicklung betragen. Das Darlehen ist bei Markteinführung des Produktes oder bei Veräußerung der Rechte am geförderten Projekt zurückzuzahlen. Für die Rückzahlung des Darlehens gilt 3.4.5 entsprechend.

3.3.4 Die Kosten für die Entwicklung geförderter Projekte können bei einer späteren Produktionsförderung nicht mehr in der Kalkulation geltend gemacht werden. Durch die Förderung der Projektentwicklung entsteht kein Rechtsanspruch auf eine weitere Förderung.

3.4 Produktion

3.4.1 Für die Herstellung eines Projektes kann eine Förderung als bedingt rückzahlbares Darlehen gewährt werden. Die Förderung darf 600.000 EUR je Einzelprojekt nicht überschreiten.

3.4.2 Bei der Finanzierung des Vorhabens ist ein angemessener förderdarlehensunabhängiger Eigenanteil zu erbringen. Die Eigenmittel sollen mindestens 5% der Kosten der Produktionsförderung betragen.

3.4.3 Das Darlehen kann bis zu 50 % der veranschlagten förderfähigen Kosten betragen. „Schwierige audiovisuelle Werke“ sind von diesen Grenzen ausgenommen.

3.4.4 Zur Antragstellung sind Absichtserklärungen über die Verwertung des Projektes vorzulegen, wobei ersichtlich werden soll, welche Verwertungsrechte der antragstellenden Produktionsfirma verbleiben.

3.4.5 Die Rückzahlung des Darlehens erfolgt aus den in- und ausländischen Verwertungserlösen des geförderten Projektes. Die Rückzahlungsverpflichtung entsteht spätestens nach Abdeckung der seitens der MDM anerkannten Eigenmittel (Barmittel, Fremdmittel mit unbedingter Rückzahlungspflicht, Rückstellungen Dritter, rückgestellte Eigenleistungen) der Produzentinnen und Produzenten und endet nach vollständiger Rückzahlung des Förderbetrages bzw. nach Ablauf des im Darlehensvertrag festgelegten Rückzahlungszeitraumes. Preisgelder werden nicht als Erlös bewertet. Die MDM kann im Darlehensvertrag auch andere Rückzahlungsmodalitäten, etwa einen Verzicht auf Anerkennung von Eigenmitteln, einen Rückzahlungskorridor oder eine Erlösbeteiligung vereinbaren. Ist das Produkt von mehreren Fördereinrichtungen gefördert worden, soll die Rückzahlung entsprechend der jeweiligen Förderanteile erfolgen. Wird mit einer anderen an dem Projekt beteiligten Fördereinrichtung ein niedrigerer Vorrang und/oder ein Rückzahlungskorridor vereinbart, gelten diese auch für das Darlehen nach dieser Richtlinie.

3.4.6 Rückgezahlte Beträge aus Darlehen der Produktionsförderung stehen den Produzentinnen und Produzenten für einen Zeitraum von maximal drei Jahren ab Beginn der entsprechenden Rückzahlungsverpflichtung zur Entwicklung oder Herstellung eines neuen Projektes zur Verfügung. Die Zuerkennung erfolgt auf Grundlage eines Förderantrages unter Maßgabe der geltenden Richtlinie nach Prüfung und Zustimmung durch die Geschäftsführung.

4 Nachwuchs

4.1 Als Nachwuchs gelten in der Regel Entwicklerinnen und Entwickler bis zum dritten eigenen Projekt nach abgeschlossener Ausbildung, das mit einer Gewinnerzielungsabsicht ausgewertet wurde.

4.2 Für Nachwuchs gelten erleichterte Förderbedingungen. Bei der Produktionsförderung von Nachwuchsprojekten kann in begründeten Fällen zugunsten eines wirtschaftlich vertretbaren Finanzierungs- und Verwertungskonzeptes auf den Nachweis des Interesses eines Verwertungspartners verzichtet werden.

4.3 In Summe sollen alle beantragten Zuwendungen für ein Nachwuchsprojekt 400.000,00 € nicht überschreiten. Das schließt alle der Produktion vorangegangenen Entwicklungsförderungen mit ein.

5 Inkrafttreten

Diese Richtlinie tritt am „Datum“ in Kraft.

ANHANG: KRITERIENKATALOG

Ein Projekt kann gefördert werden, wenn es wenigstens je zwei Kriterien der nachfolgenden Kategorien I. und II. (davon II.1 oder II.2) und mindestens ein Kriterium der Kategorie III. erfüllt.

I. Kultureller Kontext und kultureller Inhalt

1. Das Setting ist in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum (EWR) angesiedelt oder weist zeitgeschichtliche bzw. historische Bezüge dazu auf.
2. Die Hauptcharaktere weisen Bezug zu Deutschland oder dem EWR auf oder stellen eine Persönlichkeit der deutschen oder europäischen Zeit- und Weltgeschichte oder eine fiktive Figur der deutschen oder europäischen Kulturgeschichte dar.
3. Das Produkt erscheint zumindest auch in deutscher Sprache.
4. Das dem Projekt zugrunde liegende Thema, seine Motive oder Ideen weisen einen Bezug zu Deutschland oder dem EWR auf, z.B.
 - a. Spielgestaltung, Story oder Design greifen Deutschlands Kultur (Alltagskultur, Popkultur, Spieleskultur, Jugendkultur, Hochkultur, Lernkultur, Medienkultur etc.), Gesellschaft, Identität, die deutsche Geschichte oder Aspekte des Lebens in Deutschland oder im EWR auf,
 - b. die Story beruht auf einer literarischen, filmischen, Fernseh- oder sonstigen Grundlage aus dem deutschen oder europäischen (Sprach-)Raum, z.B. auch Märchen, Sagen und Science Fiction,
 - c. wenn es sich um ein Game handelt, entspricht dieses der deutschen Spieltraditionen oder entwickelt diese weiter,
 - d. das Projekt stellt Aspekte der regionalen Vielfalt in Deutschland oder dem EWR heraus, oder
 - e. es spiegelt das mitteldeutsche/deutsche/europäische Kulturerbe wider.

Der kulturelle Kontext und Inhalt kann in Ausnahmefällen auch ein nichteuropäischer sein, wenn er sehr klar umrissen und besonders kreativ oder innovativ ausgestaltet ist und unter II. und III. besonders viele Kriterien erfüllt sind.

II. Kulturelle/Kreative Plattform

1. Das Vorhaben lässt einen besonderen Fördereffekt für die heimische Medien- und Kulturwirtschaft erwarten, etwa, weil ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmierung, Musikaufnahmen) in Mitteldeutschland stattfinden.
2. Mindestens 50% der Teammitglieder haben ihren ersten Wohnsitz in Mitteldeutschland, werden dort besteuert oder sind anderweitig mit der mitteldeutschen Kultur vertraut, beispielsweise aufgrund ihrer in Mitteldeutschland erworbenen Qualifikationen oder durch einen entsprechenden Aufenthalt in Mitteldeutschland oder Deutschland.

Die folgenden Teammitglieder müssen in jedem Fall dieses Kriterium erfüllen:

- a. Producer
- b. Leading Texter/Author/Concept Developer
- c. Leading Composer/Sound Designer
- d. Art Director
- e. Technical Director
- f. Leading Game Designer

3. Kulturelle Nachwuchsförderung: Das Team enthält Absolventinnen und Absolventen von Universitäten oder Hochschulen, deren Abschluss bis zu 2 Jahren zurückliegt, wenn
 - a. die Universität oder Hochschule in Mitteldeutschland gelegen ist oder
 - b. von anderen Universitäten oder Hochschulen, wenn die Absolventinnen und Absolventen ihren aktuellen Wohnsitz in Mitteldeutschland haben.

III. Gestalterische, kreative und technologische Innovation

Das Projekt ist z.B. in den folgenden Bereichen besonders kreativ oder innovativ:

1. Erzählstruktur oder Spielaufbau,
2. Design der Charaktere, des Settings, der Story und der Umgebung,
3. Musik,
4. Interaktivität, Mehrspielerfunktion, Benutzerschnittstelle, benutzergenerierter Inhalt,
5. Anwendung künstlicher Intelligenz,
6. Verwendung neuer Technologie für die Entwicklung, Umsetzung oder Anwendung.