

**Förderleitlinien der
Film- und Medienstiftung NRW GmbH
für die Förderung von digitalen Spielen und interaktiven Inhalten**

**Film- und Medien
Stiftung NRW GmbH
Kaistraße 14
40221 Düsseldorf
Telefon 0211 93 05 00
Telefax 0211 93 05 05
info@filmstiftung.de
www.filmstiftung.de**

Präambel

Gemäß Gesellschaftsvertrag der Film- und Medienstiftung NRW GmbH ist eine der zentralen Aufgaben des Hauses die Förderung der Film- und Medienkultur sowie der Film- und Medienwirtschaft in Nordrhein-Westfalen. Die finanzielle Förderung erfolgt nach Maßgabe des Gesellschaftsvertrages sowie den nachfolgenden Förderleitlinien. Diese Förderung soll in erster Linie gewährleisten, dass die nationale und regionale Kultur und das vorhandene kreative Potential in den audiovisuellen Medien gestärkt werden.

1. Allgemeine Grundlagen und Ziele der Förderung

1.1 Grundlagen und Grundsätze

1.1.1 Die Förderung von digitalen Spielen und interaktiven Inhalten durch die Film- und Medienstiftung NRW GmbH (im Folgenden „Film- und Medienstiftung“) erfolgt auf Grundlage dieser Leitlinien, der jeweiligen Förderzusage, sowie eines entsprechenden Fördervertrages. Diese Regelwerke sind für die Film- und Medienstiftung sowie den Fördernehmer¹ verbindlich und ergänzen einander.

1.1.2 Vorhaben, die nach diesen Leitlinien gefördert werden, müssen ein qualitativ förderungswürdiges Projekt erwarten lassen. Die Film- und Medienstiftung verpflichtet sich, nur solche Projekte und Produktionen zu fördern, die die Würde des Menschen achten, die Grundrechte respektieren und die Achtung vor dem Leben fördern. Die Organe der Film- und Medienstiftung sind insbesondere verpflichtet, keine Vorhaben zu fördern, deren Inhalte Krieg sowie physische und psychische Gewalt verherrlichen, zum Rassenhass aufstacheln, pornographisch sind oder Kinder und Jugendliche sittlich gefährden².

1.1.3 Ein Rechtsanspruch auf Förderung besteht nicht.

1.2 Förderungsziele und Förderungsgegenstand

1.2.1 Ziel der Förderung ist es,

1.2.1.1 zur Steigerung der Qualität hochwertiger Spieleproduktionen beizutragen, bezogen auf kulturell oder pädagogisch bedeutsame digitale Spiele und interaktive Inhalte (nachfolgend: „Projekte“).

1.2.1.2 im Sinne einer vielfältigen Medien- und Kulturwirtschaft die Leistungsfähigkeit der nordrhein-westfälischen Entwicklungs- und Produktionswirtschaft zu stärken und Innovationen zu unterstützen.

1.2.1.3 einen Beitrag zur Stärkung des audiovisuellen Sektors in Europa durch die Förderung von Entwicklung und Produktion entsprechender Projekte zu leisten,

1.2.1.4 den Mediennachwuchs in Nordrhein-Westfalen in seiner Entwicklung zu unterstützen

1.2.2 Die Förderung kann sich auf folgende Bereiche erstrecken:

¹ Sofern in diesen Förderleitlinien von Antragsstellern oder Fördernehmern die Rede ist, sind hiermit sowohl Antragssteller bzw. Antragstellerinnen und männliche und weibliche Fördernehmer sowie juristische Personen gemeint.

² Die Film- und Medienstiftung NRW lehnt sich in ihrem Kulturbegriff und ihren Grundlagen der Kulturförderung an das Kulturfördergesetz NRW vom 18.12.2014 an, dort insbesondere unter Bezugnahme auf die §§ 2 bis 4.

1.2.2.1 Konzeptentwicklung

1.2.2.2 Prototypenentwicklung

1.2.2.3 Produktion

1.3 Finanzielle Grundlagen / Fördermittel

1.3.1 Die Förderung erfolgt aus den von der Film- und Medienstiftung treuhänderisch verwalteten Mitteln, die die Gesellschafter für Förderzwecke zur Verfügung stellen.

1.3.2 Mittel aus dieser Förderung können mit Mitteln aus anderen Förderungen kumuliert werden. Soweit nach deutschem oder europäischem Recht Höchstgrenzen für die Kumulierung von staatlichen Fördermitteln festgelegt sind, sind diese auch für die Förderung nach diesen Leitlinien zu beachten.

2. Allgemeine Förderungsbedingungen und -voraussetzungen

2.1 Antragstellung

2.1.1 Antragsberechtigt sind Unternehmen und gewerbetreibende Personen, die digitale Spiele oder interaktive Inhalte entwickeln und produzieren und einen Sitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in Nordrhein-Westfalen haben oder bei Antragstellung glaubhaft machen, dass sie zum Zeitpunkt der Auszahlung der ersten Rate ihren Sitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in Nordrhein-Westfalen haben werden. Voraussetzung für die Auszahlung der ersten Rate ist das tatsächliche Bestehen des Sitzes, der Betriebsstätte oder der Niederlassung in Nordrhein-Westfalen.

2.1.2 Der Antrag muss vollständig und fristgerecht zu den jeweiligen Einreichterminen eingereicht werden. Die Antragstellung erfolgt unter Verwendung der von der Film- und Medienstiftung bereitgestellten Formulare und/oder Online-Tools, denen zudem die für die Antragstellung erforderlichen Anlagen zu entnehmen sind.

2.1.3 Die Ausgaben des Projekts sind branchenüblich und nach dem Grundsatz sparsamer Wirtschaftsführung zu kalkulieren.

2.1.4 Mit der Realisierung des Projekts bzw. der Maßnahme darf zum Zeitpunkt der Antragstellung noch nicht begonnen worden sein.

2.1.5 Der Zuwendungsempfänger hat in seinem Antrag und auf Aufforderung in einer Kurzpräsentation vor dem Vergabegremium darzulegen, welche der Kriterien des Kriterienkatalogs im Anhang dieser Leitlinien erfüllt sind.

2.1.6 Im Vorfeld der Antragstellung ist ein Beratungsgespräch erforderlich

2.2 Vergabe und Auszahlung

- 2.2.1 Die Film- und Medienstiftung entscheidet auf Grundlage der eingereichten Anträge. Förderzusagen erfolgen schriftlich.
- 2.2.2 Über die Anträge entscheidet ein Vergabegremium unter dem Vorsitz der Geschäftsführerin / dem Geschäftsführer der Film- und Medienstiftung NRW, einer Vertreterin / einem Vertreter der Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen, sowie mindestens drei weiteren Mitgliedern.
- 2.2.3 Das Vergabegremium entscheidet über die Förderung anhand des Kriterienkatalogs in der Anlage zu diesen Leitlinien.
- 2.2.4 Empfehlungen des Vergabegremiums bedürfen der mehrheitlichen Zustimmung der anwesenden Mitglieder. Ausnahmeentscheidungen von diesen Leitlinien sind möglich, wenn alle Anwesenden der Empfehlung zustimmen.
- 2.2.5 Das Vergabegremium trifft seine Förderentscheidungen im Einzelfall. Hinsichtlich des Gesamtumfangs seiner Entscheidungen ist es an die für diesen Zweck zur Verfügung stehenden Mittel gebunden.
- 2.2.6 Die Auszahlung von bewilligten Fördermitteln setzt den Abschluss eines wirksamen Fördervertrags sowie den Nachweis der Gesamtfinanzierung des Vorhabens voraus. Die Bewilligung von Fördermitteln kann auch dann erfolgen, wenn die Finanzierung noch nicht nachgewiesen ist. Sie erlischt in der Regel, wenn die Finanzierung nicht innerhalb der in der Förderzusage genannten Frist nachgewiesen wird. Über Ausnahmen und Fristverlängerungen entscheidet die Geschäftsführung.
- 2.2.7 Zu wesentlichen Änderungen hinsichtlich der künstlerischen, technischen oder finanziellen Struktur des Projektes, des Projektfortgangs sowie sonstiger für die Förderentscheidung substantieller Aspekte, ist die vorherige Zustimmung der Film- und Medienstiftung einzuholen.
- 2.2.8 Bei nach diesen Leitlinien geförderten Projekten ist auf die Förderung durch die Film- und Medienstiftung NRW in den Credits deutlich hinzuweisen.

3. Einzelregelungen zu den Maßnahmen

3.1 Konzeptentwicklung

- 3.1.1 Für die Konzeptentwicklung kann ein Zuschuss im Wege der Anteilsfinanzierung gewährt werden.
- 3.1.2 Der Zuschuss kann bis zu 80 v. H. der veranschlagten Kosten, höchstens jedoch EUR 20.000,- je Einzelprojekt betragen.
- 3.1.3 Im Rahmen der Finanzierung ist ein angemessener Eigenanteil zu erbringen. Die Eigenmittel sollen mindestens zehn v.H. der förderfähigen Kosten betragen.
- 3.1.4 Durch die Förderung des Konzepts entsteht kein Rechtsanspruch auf eine Prototypenentwicklungs- oder Produktionsförderung. Die Kosten eines geförderten Konzepts können bei einer späteren Prototypenentwicklungs- oder Produktionsförderung nicht mehr in der Budgetkalkulation geltend gemacht werden.

3.2 Prototypenentwicklung

- 3.2.1. Für die Entwicklung eines Prototyps, kann eine Förderung als Zuschuss im Wege der Anteilsfinanzierung gewährt werden.
- 3.2.2. Der Zuschuss kann i.d.R. bis zu 50 v. H. (in begründeten Ausnahmefällen bis zu 80 v. H.) der veranschlagten Entwicklungsausgaben, höchstens jedoch EUR 80.000,- je Einzelprojekt betragen. Bei besonders aufwendigen Vorhaben kann der Betrag auf bis zu EUR 100.000,- angehoben werden.
- 3.2.3. Im Rahmen der Finanzierung ist ein angemessener Eigenanteil zu erbringen. Die Eigenmittel sollen mindestens zehn v.H. der förderfähigen Entwicklungskosten betragen.
- 3.2.4. Die Kosten für die Entwicklung geförderter Prototypen können bei einer späteren Produktionsförderung nicht mehr in der Budgetkalkulation geltend gemacht werden.
- 3.2.5. Durch die Förderung der Prototypenentwicklung entsteht kein Rechtsanspruch auf Produktionsförderung.

3.3 Produktion

- 3.3.1. Für die Projektherstellung kann eine Förderung als bedingt rückzahlbares zinsloses Darlehen im Wege der Anteilsfinanzierung gewährt werden.
- 3.3.2. Das Darlehen kann bis zu 50 v. H. der veranschlagten förderfähigen Ausgaben, höchstens jedoch EUR 500.000,- je Einzelprojekt betragen.
- 3.3.3. Der Antragsteller hat bei der Finanzierung einen angemessenen Eigenanteil zu erbringen. Die Eigenmittel sollen mindestens zehn v. H der förderfähigen Produktionskosten betragen. Nicht auf den Eigenanteil angerechnet werden weitere Fördermittel.
- 3.3.4. Die Rückzahlung des Darlehens erfolgt nach Abdeckung des vertraglich vereinbarten Eigenanteils des Fördernehmers aus den in- und ausländischen Verwertungserlösen des Projekts. Für die Rückzahlung des Darlehens sind in der Regel 50 v. H. der dem Fördernehmer aus der Verwertung des Projekts zufließenden Erlöse zu verwenden. Sind an der Finanzierung des Projekts andere deutsche Fördereinrichtungen beteiligt, kann die Rückzahlung entsprechend den jeweiligen Förderanteilen vereinbart werden. Näheres regelt der Fördervertrag. Die Verpflichtung zur Rückführung des Darlehens endet in der Regel drei Jahre nach Markteinführung.

4. Geltungsdauer

Diese Förderleitlinien treten mit Wirkung zum 1. Januar 2019 in Kraft. Sie treten am 31.12.2023 außer Kraft.

Anhang 1: Kriterienkatalog nach Ziffer 2.2.3

Ein Spiel kann gefördert werden, wenn es wenigstens je 2 Kriterien der nachfolgenden Kategorien I. und II. und mindestens 1 Kriterium der Kategorie III. erfüllt

I. Kultureller Inhalt

1. Das Spiel ist in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum angesiedelt oder weist zeitgeschichtliche bzw. historische Bezüge dazu auf
2. Die Hauptcharaktere des Spiels stellen deutsche oder europäische Persönlichkeiten der deutschen oder europäischen Zeitgeschichte oder sind fiktive Figuren der deutschen oder europäischen Kulturgeschichte
3. Das Spiel erscheint mindestens auch in deutscher Sprache
4. Das dem Spiel zugrunde liegende Thema oder die zugrunde liegende Spielidee weist einen Bezug zu Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum auf, z.B. in Bezug auf die Projektgestaltung, die Story des Projekts, oder deutsche Spieltraditionen

Der kulturelle Kontext und Inhalt kann in Ausnahmefällen auch ein nicht europäischer 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. Zur Stärkung der regionalen Kultur- und Kreativwirtschaft, wird ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmierung, Audioproduktion) in Nordrhein-Westfalen durchgeführt.
2. Mindestens 50 % der Teammitglieder haben ihren ersten Wohnsitz in Nordrhein-Westfalen, werden dort besteuert oder sind anderweitig mit der Kultur Nordrhein-Westfalens vertraut, z.B. aufgrund ihrer in Nordrhein-Westfalen erworbenen Qualifikationen oder durch einen entsprechenden Aufenthalt in Nordrhein-Westfalen 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 Gamedesigner

3. Kulturelle Nachwuchsförderung: Das Team enthält Absolventen von Universitäten oder Hochschulen, deren Abschluss bis zu 2 Jahren zurückliegt, wenn

- a. die Universität oder Hochschule in Nordrhein-Westfalen gelegen ist oder
- b. von ausländischen Universitäten oder Hochschulen, wenn der Absolvent seinen aktuellen Wohnsitz in Nordrhein-Westfalen hat.

III. Gestalterische, kreative und technologische Innovation

Das Spiel 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. Games-Musik,
4. Interaktivität, Mehrspielerfunktion, Benutzerschnittstelle, benutzergenerierter Inhalt
5. Anwendung künstlicher Intelligenz,
6. Verwendung neuer Technologie für die Entwicklung, Umsetzung oder Anwendung des Spiels