

Informacja prasowa Warszawa, 23.01.2019 r.

# NCBR: 100 mln zł dla branży gamingowej

**CD Projekt, Transition Technologies czy The Farm 51 - to tylko niektóre z firm, które już skorzystały ze wsparcia w ramach programu sektorowego GameINN. Po raz trzeci Narodowe Centrum Badań i Rozwój, agencja wykonawcza ministra nauki i szkolnictwa wyższego, ogłosiła konkurs, którego celem jest wsparcie projektów B+R związanych z branżą gier
i rozwiązań wideo.**

Celem programu sektorowego GameINN, realizowanego w ramach Funduszy Europejskich
z Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, jest zwiększenie konkurencyjności polskiego sektora producentów gier wideo na rynku globalnym w perspektywie do 2023 roku. W ramach dwóch konkursów NCBR przyznało dofinansowania o łącznej wartości blisko 195 mln zł:
w pierwszym z konkursów GameINN, który został ogłoszony w 2016 roku, do przedsiębiorców trafiło ponad 105 mln zł, a w drugim, z 2017 roku, kwota ta wyniosła ponad 88 mln zł. Teraz na rodzimych twórców gier czeka 100 mln zł. To sprawia, że GameINN jest dziś największym programem wsparcia dla branży gamingowej w Polsce.

– *Sektor gier wideo to dynamicznie rozwijająca się gałąź polskiej gospodarki oraz branża,* w której *powstają technologie wykorzystywane także w innych dziedzinach. Jestem pewien, że pieniądze przekazane beneficjentom programu przez NCBR będą służyły rozwojowi polskiej gospodarki, ale będą też realnie wspierały potrzebujących* – mówi wicepremier Jarosław Gowin, minister nauki i szkolnictwa wyższego.

Przykładem mogą być finansowane przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju projekty, takie jak Echo-Vis czyli innowacyjne narzędzie umożliwiające rozwój zdolności echolokacji u osób z dysfunkcją wzroku czy gra edukacyjna Profesor Why™, dzięki której uczniowie szkół podstawowych i liceów ogólnokształcących mogą rozwijać swoją wiedzę i kompetencje w wirtualnym laboratorium chemicznym.

Dzięki wsparciu ze środków programu GameINN finansowane były także rozwiązania technologiczne wykorzystane w chętnie wybieranych przez graczy produkcjach, takich jak motocyklowa gra akcji „Steel Rats” firmy Tate Multimedia.

– *Program jest dedykowany całej branży gier wideo, a nie jedynie twórcom gier. Wnioski mogą składać zarówno pojedyncze firmy, jak i ich konsorcja z innymi przedsiębiorcami lub jednostkami naukowymi. Do tej pory w ramach dwóch konkursów GameINN sfinansowaliśmy prace w ramach 74 różnych projektów, a naszymi beneficjentami były przede wszystkim firmy z sektora MŚP* – podkreśla dyrektor NCBR prof. Maciej Chorowski.

W trzecim konkursie o dofinansowanie starać mogą się projekty, które obejmują badania przemysłowe i eksperymentalne prace rozwojowe lub tylko te drugie. Przedsiębiorcy mogą także uzyskać dofinansowanie na prace przedwdrożeniowe, będące działaniami przygotowawczymi do wdrożenia wyników badań. Minimalny koszt kwalifikowany projektu to 400 tys. zł, a maksymalna wartość projektu to 20 mln zł. Podobnie, jak w innych konkursach finansowanych w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój o granty starać mogą się jedynie przedsiębiorcy oraz konsorcja naukowo-przemysłowe, które prace realizować będą poza województwem mazowieckim. Nabór wniosków potrwa od 15 marca do 14 czerwca 2019 roku.

Program sektorowy GameINN powstał z inicjatywy przedsiębiorców stowarzyszonych w Porozumieniu Polskie Gry, w skład którego wchodzą m.in. takie firmy jak CD Projekt, Techland, CI Games, Bloober Team czy 11 bit studios.

– *Wyłączenie województwa mazowieckiego w nadchodzącym konkursie GameINN może być szczególną szansą dla studiów z pozostałych regionów. Zachęcamy do aplikowania zwłaszcza małe i średnie przedsiębiorstwa, dla których procentowy poziom dostępnego wsparcia jest relatywnie największy. Liczymy na to, że trzeci GameINN pozwoli im znacznie przyspieszyć rozwój ich pomysłów nie tylko w zakresie technologii, ale też i projektowania użytkowego*– mówi Stanisław Just, członek Zarządu Stowarzyszenia Polskie Gry oraz Przewodniczący Komitetu Sterującego programu GameINN.

Według rządowych danych wartość polskiego rynku gier wideo w roku 2016 wyniosła 1,85 mld zł, zaś prognoza na rok 2019 to 2,23 mld. Polski sektor gier wideo rośnie w tempie 10% rocznie.

– Dzięki środkom przyznanym z NCBR mogliśmy opracować aplikację, która łączy rozrywkę z edukacją. Nasz Echo-Vis uczy ludzi echolokacji, może realnie poprawiać jakość życia osób niedowidzących i niewidomych. Głęboki zamysł finansowania rynku gier przez NCBR ma szerszy kontekst – technologie wykorzystywane w tym sektorze wpływają na rozwój całej polskiej gospodarki. Gry i technologie Virtual Reality, Augumented Reality służą już w ochronie zdrowia, w przemyśle. Obok przygotowania dofinansowanej z NCBR gry Echo-Vis działamy w obszarze Medical Intelligence, gdzie także upatrujemy realnych korzyści dla ochrony/sektora zdrowia. NCBR zdaje sobie sprawę, że umiejętne czerpanie z różnych obszarów i technologii przynosi innowacje, dlatego udało nam się zdobyć dofinansowanie – ocenia Konrad Świrski, prezes Transition Technologies S.A. – firmy, która skorzystała ze wsparcia w ramach programu GameINN.

Więcej informacji na temat konkursu znajduje się [na stronie NCBR](https://www.ncbr.gov.pl/programy/fundusze-europejskie/poir/konkursy/konkurs-1122019-gameinn/).

