

X kadencja



KANCELARIA SEJMU

Biuro Komisji Sejmowych

PEŁNY ZAPIS PRZEBIEGU POSIEDZENIA

- **KOMISJI CYFRYZACJI, INNOWACYJNOŚCI
I NOWOCZESNYCH TECHNOLOGII
(NR 103)
z dnia 16 kwietnia 2026 r.**

Pełny zapis przebiegu posiedzenia Komisji Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii (nr 103)

16 kwietnia 2026 r.

Komisja Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii, obradująca pod przewodnictwem posła **Bartłomieja Pejo (Konfederacja)**, przewodniczącego Komisji, zrealizowała następujący porządek dzienny:

- informacja na temat prezerwacji gier komputerowych/wideo jako dzieł sztuki oraz możliwości uregulowania i wsparcia ich przez państwo;
- informacja na temat możliwości wsparcia przez państwo produkcji gier komputerowych/wideo jako dzieł kultury na tle uregulowań krajowych i unijnych.

W posiedzeniu udział wzięli: **Sławomir Rogowski** podsekretarz stanu w Ministerstwie Kultury i Dziedzictwa Narodowego wraz ze współpracownikami, **Rafał Rosiński** podsekretarz stanu w Ministerstwie Cyfryzacji wraz ze współpracownicą, **Jarosław Szatański** dyrektor Departamentu Podatków Dochodowych Ministerstwa Finansów, **Jarosław Korczyński** starszy specjalista w Departamencie Gospodarki Cyfrowej Ministerstwa Rozwoju i Technologii, **Joanna Karczewska** członkini Stowarzyszenia @ELKApw, **Piotr Mańkowski** i **Wojciech Trusz** – przedstawiciele Instytutu Przemysłów Kreatywnych, **Patrycja Sass-Staniszevska** prezes Izby Gospodarki Elektronicznej, **Magdalena Toborowicz** przedstawiciel Autopay SA oraz **Michał Affelski**, **Piotr Babieno**, **Marek Czerniak**, **Piotr Gnyp**, **Ewelina Jarosz-Zgoda**, **Adam Korgul**, **Maciej Miąsik** i **Paweł Miechowski** – przedstawiciele Krajowej Izby Gospodarki Elektronicznej i Telekomunikacji.

W posiedzeniu udział wzięli pracownicy Kancelarii Sejmu: **Magdalena Krzymowska** i **Jakub Konecki** – z sekretariatu Komisji w Biurze Komisji Sejmowych.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dzień dobry, witam państwa bardzo serdecznie. Otwieram posiedzenie Komisji Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii. Stwierdzam kworum.

Witam panie i panów posłów. Witam podsekretarza stanu w Ministerstwie Cyfryzacji, pana ministra Rafała Rosińskiego wraz z zespołem. Witam serdecznie podsekretarza stanu w Ministerstwie Kultury i Dziedzictwa Narodowego, pana ministra Sławomira Rogowskiego, ze współpracownikami. Witam serdecznie. Witam pana Jarosława Szatańskiego, dyrektora Departamentu Podatków Dochodowych Ministerstwa Finansów, a także przedstawiciela Ministerstwa Rozwoju i Technologii, pana Jarosława Korczyńskiego. Witam panów. Witam przedstawicieli Instytutu Przemysłów Kreatywnych – pana Wojciecha Trusza oraz pana Piotra Mańkowskiego. Witam serdecznie. Witam również serdecznie reprezentację strony społecznej: Izbę Gospodarki Elektronicznej, Krajową Izbę Gospodarki Elektronicznej i Telekomunikacji, AutoPay oraz Stowarzyszenie @ELKApw.

Szanowni państwo, porządek dzisiejszego posiedzenia przewiduje w punkcie pierwszym rozpatrzenie informacji na temat prezerwacji gier komputerowych/wideo jako dzieł sztuki oraz możliwości uregulowania i wsparcia ich przez państwo. W punkcie drugim przewidziane zostało rozpatrzenie informacji na temat możliwości wsparcia przez państwo produkcji gier komputerowych/wideo jako dzieł kultury na tle uregulowań krajowych i unijnych. Czy są uwagi do porządku dziennego? Nie widzę.

Przechodzimy zatem do rozpatrzenia punktu pierwszego porządku dziennego. Bardzo proszę pana ministra Rafała Rosińskiego o zabranie głosu w tym punkcie. Bardzo proszę, panie ministrze.

Podsekretarz stanu w Ministerstwie Cyfryzacji Rafał Rosiński:

Panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, zanim odniosę się do tego punktu, chciałbym podkreślić, że Ministerstwo Cyfryzacji nie pełni funkcji resortu wiodącego w obszarze polityki kulturalnej

ani bezpośredniego wsparcia twórczości. Niemniej jednak, z uwagi na cyfrowy, technologiczny charakter branży gier komputerowych i wideo, ministerstwo pozostaje istotnym partnerem w działaniach tego sektora. Deklarujemy oczywiście współpracę z właściwymi resortami, w szczególności Ministerstwem Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Ministerstwem Finansów i Gospodarki. Pozostajemy w bliskiej współpracy z Ministerstwem Rozwoju i Technologii w zakresie zagadnień dotyczących rozwoju sektora gier, ochrony użytkowników oraz kwestii związanych z dziedzictwem cyfrowym.

Jak wszyscy wiemy, gry komputerowe i wideo stanowią istotny element współczesnej kultury cyfrowej oraz dynamicznie rozwijającej się branży kreatywnej. W związku z tym bezwzględnie wymagają one podejścia uwzględniającego zarówno jej wymiar kulturowy, jak i technologiczny. Z uwagi na fakt, że sektor gier ma charakter wielowymiarowy – obejmuje obszary kultury, gospodarki, technologii oraz rozrywki – wymaga prowadzenia polityki publicznej w sposób zrównoważony, uwzględniający zarówno potencjał innowacyjny branży, jak i potrzebę ochrony interesów użytkowników.

Teraz odniosę się do pierwszego punktu, czyli do prezerwacji gier komputerowych i wideo jako dzieł sztuki oraz do roli państwa. Będę oczywiście mówić w imieniu Ministerstwa Cyfryzacji. Należy zauważyć, że jednym z kluczowych wyzwań w obszarze gier cyfrowych jest trwałość i dostępność tychże gier w czasie. Wynika to między innymi z tego, że wiele współczesnych gier jest silnie powiązanych z infrastrukturą sieciową oraz usługami serwerowymi. W praktyce oznacza to, że dostęp do produktu może być ograniczony nie tylko przez jego zakup, ale również przez warunki techniczne jego funkcjonowania. Zagadnienie zachowania i długoterminowej dostępności gier komputerowych pozostaje przedmiotem naszych analiz w kontekście zmian modeli dystrybucji treści cyfrowych oraz ochrony praw użytkowników. W tym obszarze identyfikujemy potrzeby oraz wskazujemy zasadność dalszych prac o charakterze międzyresortowym i eksperckim, ukierunkowanych na wypracowanie spójnego podejścia do kwestii trwałości dostępu do treści cyfrowych i ich długoterminowego zachowania jako elementu dziedzictwa cyfrowego. Uważamy, że jest to zagadnienie wymagające dalszej refleksji i dialogu, zarówno na poziomie administracji publicznej, jak i w kontakcie z branżą oraz środowiskami użytkowników. To tyle, jeżeli chodzi o odniesienie się do tego punktu.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję bardzo, panie ministrze.

Proszę o zabranie głosu pana ministra Sławomira Rogowskiego.

Podsekretarz stanu w Ministerstwie Kultury i Dziedzictwa Narodowego Sławomir Rogowski:

Dzień dobry. Szanowni państwo, panie posłanki, panowie posłowie, odniosę się w kilku słowach do zjawiska – bo tak to należy określić – które krótko nazywamy GameDev-em. Gry wideo bezsprzecznie są interdyscyplinarnymi dziełami kultury. Są interdyscyplinarne dlatego, że łączą dorobek artystów wielu specjalizacji, poczynając od grafików poprzez muzyków, a kończąc na programistach. Właśnie w tym miejscu spotykamy się z technologią. Wszystkie te elementy tworzą medium o unikalnej formie.

Możemy powiedzieć, że to zjawisko rozwinęło się tak dynamicznie w ostatnim czasie, na naszych oczach. Podam trzy cyfry. Jeśli chodzi o zatrudnienie, to dzisiaj w tym sektorze w Polsce... W większości są to oczywiście firmy prywatne, czyli, jak ja je nazywam, firmy biznesowe. Ponad 14 tys. osób utrzymuje się z tego sektora. To jest niemała liczba. W samej tylko Warszawie jest to 6 300 osób. Dla porównania – Uniwersytet Warszawski, który jest największym pracodawcą na Mazowszu, zatrudnia 8 100 osób. To pokazuje po prostu skalę tego zjawiska. Jak powiedziałem, jest to zjawisko spektakularne, widoczne i głośnie w świecie. Tworzy ono naszą kulturę, nasze *soft power*. Możemy powiedzieć, że dzięki temu zjawisku staliśmy się społeczeństwem informacyjnym. To już nie są czasy węgla i stali, tylko czasy nowoczesnej technologii. GameDev jest pewnym *signum temporis*. Z punktu widzenia Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego GameDev pozostaje przemysłem kreatywnym. Te definicje zmieniały się w ostatnich latach, ponieważ mówimy teraz o przemysłach kultury. Jako zjawisko, które jest częścią takiego przemysłu, GameDev podlega wsparciu Ministerstwa Kultury. Jest ważnym elementem polityki Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Przechodzę do pierwszego punktu porządku dziennego, czyli do tematu prezerwacji gier komputerowych. Powiedziałem, że to jest jeden z ważniejszych aspektów naszej działalności. Zauważamy, że niezbędne jest podjęcie pilnych kroków legislacyjnych w obszarze prawa autorskiego, a także

kroków organizacyjnych, które pomogą zapobiec nieodwracalnej utracie cyfrowego dziedzictwa Polski. Wszyscy, jak tutaj siedzimy... Mam nadzieję, że się nie pomylę, jeśli powiem, że większość z nas 20-30 lat temu zaczynała na zupełnie na innym sprzęcie, na innych definicjach i przy innych komputerach. Przypomnę tylko Commodore czy Atari. To były początki naszej kultury Game-Dev-owej. To jest bardzo ważne. Chodzi między innymi o to, żeby tego nie stracić.

Powiedziałem o definicjach. To są inne definicje i jako takie podlegają degradacji. Prezerwacja, jak samo słowo wskazuje, służy temu, aby zapobiec tej degradacji. Tak jak muzea narodowe gromadzą obrazy, dzieła sztuki i rzeźbę, a filмотeki gromadzą filmy na nośnikach cyfrowych, analogowych i innych, tak samo potrzebna jest pewna obudowa prawna, żeby nie stracić dziedzictwa w zakresie gier. Ministrowi kultury podlega Instytut Przemysłów Kreatywnych, w którym opracowany został projekt „Safe”, zakładający stworzenie kompleksowego wirtualnego repozytorium. To jest nawiązanie na przykład do pracy Filмотeki Narodowej – Instytutu Audiowizualnego, bo również nazywamy to repozytorium. Innym przykładem jest Narodowe Archiwum Cyfrowe, które pełni też funkcję repozytorium, ale w zupełnie innym zakresie, w zakresie innych mediów. Chodzi więc o to, żeby poprzez program „Safe” stworzyć kompleksowy wirtualny program polskiej narracji interaktywnej w obszarze gier wideo. Mówimy o narracji interaktywnej, bo gry wideo zakładają też udział drugiej strony, prawda? Z jednej strony jest software, a z drugiej strony jest gracz, czyli uczestnik, który wchodzi niejako w pewien świat kreowany przez grę.

Wszyscy z państwa doskonale wiedzą, że mamy wielkie sukcesy na świecie. Takim sukcesem jest na przykład „Wiedźmin”. Można powiedzieć, że od tego się zaczęło – od wykreowania przez Sapkowskiego pewnej postaci na niwie literackiej. Poszło to później dalej, w nowe technologie. To nie znaczy, że nie było też filmów. Powstawały filmy o Wiedźminie.

Instytut Przemysłów Kreatywnych w związku z tym złożył wniosek o dofinansowanie projektu do programu „Fundusze europejskie na rozwój cyfrowy 2021-2027”. W tej sprawie mam złą informację – wniosek został odrzucony ze względu na niespełnienie kryteriów merytorycznych. Cóż, trzeba wyciągać wnioski. Obecnie Instytut Przemysłów Kreatywnych pracuje nad nowym rozwiązaniem w tej sprawie. Nie poddajemy się. Bardzo pomocnym partnerem strategicznym w tej mierze może być GOG.com, polska platforma sprzedaży cyfrowej.

Mówiłem o przemysłach, a wiadomo, że przemysł służy temu, żeby produkować i sprzedawać. Jest to biznes. Czynię tu pewną dygresję, dlatego że w materiałach, które państwo otrzymali... Tych materiałów jest bardzo dużo. Jest tam także pewne rozróżnienie w kwestii tego, co jest zaliczane do kultury wysokiej, a co jest technologią. Warto to wiedzieć, zwłaszcza przy konstruowaniu prawa autorskiego. Te rzeczy muszą być czytelne, czyste i jednoznaczne.

Zgodnie z nowymi założeniami czas realizacji projektu powinien wynieść dwa lata. Może się wydawać, że to jest dużo, ale tyle to rzeczywiście trwa. Budżet jest natomiast szacowany na 5 mln złotych netto.

To tyle w temacie prezerwacji. Panie przewodniczący, rozumiem, że na razie mam nie przechodzić do drugiego punktu? Nie. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo dziękuję, panie ministrze. Za momencik oczywiście oddam głos w sprawie punktu drugiego.

W punkcie pierwszym bardzo proszę jeszcze o zabranie głosu przez pana dyrektora Jarosława Szatańskiego. Bardzo proszę, panie dyrektorze.

Dyrektor Departamentu Podatków Dochodowych Ministerstwa Finansów Jarosław Szatański:

Dziękuję, panie przewodniczący.

Dzień dobry państwu. Powiem szczerze, że jako Ministerstwo Finansów nie czujemy się do końca właściwi do udzielania informacji w kwestii pierwszego tematu. Wydaje mi się, że moi przedmówcy wyczerpali ten temat. Co prawda w przesłanym materiale odnieśliśmy się krótko do tego tematu, ale tak naprawdę to są argumenty, które odnoszą się do sfery działania ministra właściwego do spraw kultury. Analizujemy tam przepisy dotyczące ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Z podatkowego punktu widzenia na pewno będę miał dużo więcej do powiedzenia w drugim punkcie.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Okej. Bardzo dziękuję.

Otwieram dyskusję. Kto z pań i panów posłów chciałby zabrać głos w punkcie pierwszym? Bardzo proszę, panie pośle.

Posel Patryk Gabriel (KO):

Bardzo dziękuję, panie przewodniczący.

Mam pytanie. Pan minister mówił o programach, które mają na celu zachowanie dziedzictwa cyfrowego. Odwoływał się pan przy tym do naszych doświadczeń związanych z bardziej ugruntowanymi w powszechnym rozumieniu dziedzinami sztuki, jakimi są kino czy literatura... Chociaż tematu literatury chyba pan nie poruszył. Jednak czy formalnie gry są w Polsce do tego zaliczane? Czy może są podejmowane jakieś kroki ku temu, żeby gry były włączane do sfery dzieł sztuki i naszego dziedzictwa narodowego? Pytam o to, czy autorzy gier – artyści projektujący grafikę, kompozytorzy muzyki, spinający to wszystko programiści albo scenarzyści gry – są tak formalnie traktowani jako ludzie kultury sensu stricto? Czy oni mogą w związku z tym być traktowani jako część sektora kultury i sztuki, a zatem również jako autorzy elementu naszego dziedzictwa narodowego? Jeżeli tak jest, to to bardzo proszę o odpowiedź. Jeżeli zaś tak nie jest, to czy są w związku z tym podejmowane jakieś kroki legislacyjne, które miałyby to zmienić w jakiś jasny i czytelny sposób?

Zapytałbym jeszcze o jedną rzecz. Panowie ministrowie mówili o otwartości na współpracę i o interdyscyplinarności, która pewnie jest też w jakimś sensie kłopotem. Jak wygląda współpraca między państwem? Czy ona się odbywa tylko w ramach tego instytutu, czyli tej jednostki, o której pan mówił wcześniej? Czy są też jakieś inne płaszczyzny? Gdzie ewentualnie można by szukać takich pól współpracy, żeby ta prezerwacja okazała się skuteczna i żebyśmy jeszcze przez wiele lat mogli korzystać z dziedzictwa Atari, Commodore, a także ZX Spectrum? Może jeszcze nasze wnuki czy dzieci mogłyby z tego korzystać, choć nie wiem, czy to byłoby dla nich takie interesujące.

Na koniec mam pytanie chyba do pana ministra kultury. Nie było dla mnie do końca czytelne, czy istnieje jakaś długoterminowa strategia związana właśnie z tym sektorem twórczości. Być może to pytanie będzie się trochę łączyło z kolejnym punktem, ale czy są jakieś programy, które mają na celu wsparcie tych ludzi, którzy być może rozpoczynają dopiero swoją karierę jako artyści gamingowi? Nie wiem, jak się ich właściwie nazywa, ale chodzi o ludzi tworzących gry. Chodzi o wsparcie może nie tylko finansowe, ale stwarzające dla nich odpowiednie warunki. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo dziękuję.

Pani poseł Wicha. Bardzo proszę.

Posel Joanna Wicha (Lewica):

Cieszę się, że dzisiejsze spotkanie jest poświęcone tej tematyce, bo osobiście zgłosiłam ten temat do planu prac Komisji. Muszę się przyznać, że nie zgłosiłam go dlatego, że sama jestem jakąś wielbicieleką gier komputerowych. Akurat jeśli chodzi o gry, to przez całe moje wczesne życie najchętniej uprawiałam po prostu sport na dworze. Pamiętam jednak moją córkę, która niestety dość dużo czasu spędziła badając przy „Simsach”. Teraz także spędza sporo czasu przy Wiedźminie wraz ze swoim obecnym partnerem, chociaż oboje są już dorośli, i to bardzo. Zgłosiłam jednak ten temat na prośbę wielu osób, które pisały do mnie w tej kwestii i prosiły, żeby nie tylko uwzględnić gry komputerowe jako rozrywkę dla najmłodszych, lecz także potraktować je jako rodzaj dziedzictwa kulturowego. Niezaprzeczalnie są one częścią tego dziedzictwa. Są to również po prostu dzieła sztuki. Tak jak mówię, sama nie grałam, natomiast trochę się przyglądałam gającym osobom, które grały. Naprawdę, jeżeli chodzi o Wiedźmin, to nawet ja, jako osoba nieznająca się na sztuce związanej z grami komputerowymi, potrafię docenić, w jak wspaniały sposób jest zrobiona ta gra. Najbardziej podoba mi się tam oczywiście muzyka, ale wypowiadałam się właśnie jako ignorantka.

Pozwolę sobie w tym momencie przeczytać fragment wypowiedzi osoby, która pisała do mnie w tej sprawie, zanim zgłosiłam ten temat. Ta osoba pisze, że „przede wszystkim musimy zacząć postrzegać gry jako pełnoprawne dzieła sztuki. Podobnie jak dbamy o zabytki czy literaturę, musimy zadbać o tak zwaną prezerwację cyfrową. Chciałbym, abyśmy otworzyli dyskusję na temat tego, jaką rolę powinno przyjąć państwo, by zachować te utwory dla przyszłych pokoleń jako element naszego dziedzictwa cyfrowego”. Dalej następuje apel do nas, jako parlamentarzystów i parlamentarzystek, żebyśmy pochyłili się nad tą sprawą. Osobiście jak najbardziej się z tym zgadzam. Jeden lubi uprawiać sport na powietrzu, drugi lubi oglądać obrazy, co jest dla niego sposobem osiągnięcia jakichś doznań estetycznych i chłonięcia sztuki, a dla trzeciej osoby taką funkcję będą pełnić gry. Nie należy dezawuować tych gier, bo ich tworzenie to bardzo trudna

i ciężka praca. Tak jak mówię, w efekcie naprawdę powstają wspaniałe dzieła sztuki. Stworzenie tak dobrej gry, która jest uznawana na całym świecie, jest powodem do chwalenia się. Powinniśmy się starać zachować to dziedzictwo. Chodzi o to, żeby przerobić jakoś te płyty wideo, które niestety za chwilę przestaną się odtwarzać. Nie znam się na tej cyfrowej terminologii, ale chodzi po prostu o to, żeby gry dały się po prostu odtwarzać na tych nośnikach, które mamy w tej chwili. Bardzo dziękuję.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję serdecznie.

Czy ktoś z państwa posłów chciałby jeszcze zabrać głos w punkcie pierwszym? Nie widzę. Proszę więc o odniesienie się do tych informacji. Panie ministrze, bardzo proszę.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Szanowni państwo, pani posłanko, najpierw odpowiem panu posłowi na pytanie o ten aspekt prawny. Założę okulary, żeby dobrze zacytować. Grę komputerową należy uznać za utwór w rozumieniu art. 1 ust. 2 prawa autorskiego. Spełnia więc takie podstawowe – podkreślam, podstawowe – przesłanki. To jednak nie oznacza, że nie należy nowelizować, zmieniać i udoskonalać tego prawa.

W obrębie zjawiska gier komputerowych występuje pewna dychotomia. Z jednej strony mamy prezerwację i zachowanie dziedzictwa, które opiera się o pewne archetypy kulturowe wypracowane w Polsce przez polskich projektantów, przez polskich programistów. Z drugiej strony jest przemysł, czyli coś, co idzie w szybszym rytmie i ma charakter komercyjny. Podawaliśmy też wskaźnik ROI. Nie będę tego cytował, bo trwałoby to zbyt długo. Zwracam jednak uwagę, żeby poszukali państwo wskaźnika *return on investment*. To dotyczy tej drugiej, komercyjnej flanki, czyli tego, jak zainwestowana złotówka procentuje w przeliczeniu na zyski. Ponad 90% tego, co w Polsce jest produkowane w sektorze gier komputerowych, idzie w świat, na eksport. Podatki płaci się natomiast tutaj, w Polsce. Należy więc patrzeć na to trochę w ten sposób, że ponieważ z jednej strony zarabiamy na tym sektorze, to z uzyskanych podatków chcielibyśmy uzyskać środki, które w procesie redystrybucji przeznaczymy na pierwszy element dychotomii, czyli tę prezerwację, zachowanie itd, itd. Powiedziałem, że te dwie strony czasami reprezentują dwa pozornie sprzeczne światy czy gry interesów. Jednak poprzez mądrą regulację można doprowadzić do tego, że te dwa światy gier komputerowych będą funkcjonowały w synergii. O taką regulację prawną nam chodzi.

To jest dobry moment, żeby przejść do słowa „strategia”. Nie tak dawno, bo pół roku temu, odbył się okrągły stół GameDev organizowany przez ministra kultury w Poznaniu. Tam zebrała się cała branża. Spotkaliśmy się po to, żeby rozmawiać z artystami i z biznesmenami, bo ludzie byli dobrani właśnie z tych dwóch koszyków. Obszerny materiał z bardzo dokładną relacją z tego, co wyniknęło z obrad okrągłego stołu, jest do państwa dyspozycji w przesłanych materiałach. Po pierwsze, okazało się, że istnieje jednak jakaś wspólnota interesów. Chcemy zmieniać prawo. Chcemy zmieniać sytuację, żeby stworzyć warunki dla tej rewolucji informatycznej, która przynosi dużo chwały i dumy krajowi. Nie chodzi tylko o to, żeby mówić, tylko żeby działać poprzez mądre prawo. Tego dotyczy tworzona strategia. Tak jak mówię, to było na jesieni, w październiku. Opracowujemy tę strategię. To musi być spójne ze strategią resortu jako takiego, dlatego że dzisiaj świat cyfrowy to nie tylko gry. Większość nośników to są nośniki cyfrowe. To jest kwestia digitalizacji zbiorów itd, itd. To musi być spójne. Zarówno rozwiązania prawne, jak i instytucjonalne, muszą mieć kooperatywny charakter. Po to jest więc ten okrągły stół.

Za dalsze wsparcie odpowiada także Instytut Przemysłów Kreatywnych, który jest organem prowadzącym czy centralnym w tym sektorze. On inicjuje wiele rozwiązań i jest także, obok ministra kultury, organizatorem tego okrągłego stołu. Jest też firma, która na bieżąco, *day by day*, współpracuje z tym sektorem. Jest z kim współpracować, bo tak jak powiedziałem, mamy tam zatrudnionych w kilkuset firmach 14 tys. ludzi. Budujemy więc sieć współpracy branży.

Wspieramy również innowacyjność i prowadzimy program wsparcia finansowego. Są z tym pewne problemy. Tak jak powiedziałem, w tej branży są dwa światy, które chcemy jakoś pogodzić. Poprzez Instytut Przemysłów Kreatywnych w Departamencie Mediów i Sektorów Kreatywnych MKiDN funkcjonuje program cyfryzacyjny. W Instytucie Przemysłów Kreatywnych jest też drugi program, czyli program wsparcia gier wideo kwotą mniej więcej 400 tys. złotych. To odpowiada potrzebom małych firm. To jest bardzo ważne rozróżnienie, ponieważ dzielimy działające firmy...

Tak, oczywiście, to jest kwota na projekt. Nie powiedziałem, że to jest na projekt.

Dzielimy to na trzy części. Są małe firmy, które dostają stosunkowo małe czy mniejsze pieniądze. Są też projekty, które – mówię obiektywnie – funkcjonują na rynku światowym. To są firmy średnie i duże, czyli AA i 3A. Tam są już potrzebne większe pieniądze. Celowo pokazuję pewną skalę. W tym projekcie jest 400 tys. złotych. Taka kwota może się wydawać bardzo duża. Może się wydawać, że te 400 tys. złotych na projekt, to jest jakaś bardzo duża kwota. Jednak w przypadku developmentu zaawansowanej gry to jest kwestia utrzymania firmy czasami nawet przez 2-3 lata. Trzeba wdrożyć projekt, rozliczyć go itd, itd. To pozwala więc na...

Już kończę, panie pośle.

Jest 20 projektów, a spotkaliśmy się...

Posel Patryk Gabriel (KO):

Te 400 tys. to cała alokacja na program?

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Nie, nie.

Posel Patryk Gabriel (KO):

Na firmę?

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Miałem taką dygresję, proszę mi wybaczyć. Całość to 5 mln złotych, ale pojedynczy program to jest około 300-400 tys. złotych. Trudno przecież powiedzieć, że każdy dostaje 400 tys., bo to wynika z kosztorysu. Wiadomo, że to jest kwestia zaangażowania ludzi, potrzebnego sprzętu i złożoności danego projektu. Rocznie dofinansowanych jest 20 projektów na około 300 składanych wniosków. Formuła ta ulega ewolucji, ponieważ wsłuchujemy się w głosy środowiska, zwłaszcza po tym okrągłym stole. To są prywatni przedsiębiorcy, więc nie funkcjonuje tam żaden system dyrektywno-nakazowy. Można powiedzieć krótko, że liczy się dobry pomysł, kreacja, dynamika działania i jakaś determinacja tych ludzi, którzy po prostu zabrali się za tę sprawę.

Nie wiem, co jeszcze mógłbym powiedzieć. Jestem tu jednak z ponad dziesięcioosobową ekipą. Przychodzimy tutaj zdeterminowani. Jak powiedziałem, blisko współpracujemy i chcemy razem zmieniać prawo, zmieniać sytuację i wypracować pewne strategiczne podejście. Upatrujemy w tym wielką szansę dla rozwoju przemysłów kreatywnych w Polsce. Jako że mamy takich liderów, to trzeba na nich po prostu postawić. Nic dodać, nic ująć. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo dziękuję, panie ministrze.

Czy jeszcze ktoś z państwa chciałby zabrać głos w punkcie pierwszym?

Posel Patryk Gabriel (KO):

Zapytałbym jeszcze...

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Proszę bardzo.

Posel Patryk Gabriel (KO):

Dopytałbym jeszcze o jedną rzecz. Jak nietrudno się domyślić, zainteresował mnie trochę ten wątek finansowy. Wsparcie w postaci dofinansowania 300-400 tys. złotych dostaje 20 firm spośród kilkuset projektów. Chyba mówił pan, że tych wniosków jest 200 czy 300. Ile natomiast kosztuje w Polsce produkcja takiej gierki? Nie mówię teraz o „Wiedźminie”, bo w tym przypadku na pewno idzie to w miliony. Chodzi o taką gierkę, która rzeczywiście ma szansę zarobić na sobie albo przynajmniej sprawić, że firma wyjdzie na zero. Nie wiem, to może być gra na komórkę albo... Pewnie to są głównie gry na komórkę. Jaki to jest rząd wielkości?

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Koledzy mi podpowiadają, że to jest kilka milionów złotych.

Posel Patryk Gabriel (KO):

Ale bardziej 2 mln złotych, czy bardziej 8 mln złotych?

Głos z sali:

Zależy od pomysłu.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Przy czym, panie pośle... Być może prawidłowo pan to rozumie, ale chcę jeszcze podkreślić, że...

Poseł Patryk Gabriel (KO):

Być może nie.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Nie, nie, nie chciałbym, żeby pan źle o mnie pomyślał. Chodzi o to, że my dajemy na start, dajemy na development. Podobne rozwiązania funkcjonują w innych instytucjach podległych ministrowi kultury, na przykład w Instytucie Filmowym. Tam można dostać kwotę kilkunastu czy kilkadziesiątu tysięcy złotych po to, żeby rozwinąć projekt filmu dokumentalnego, fabularnego czy animowanego. Zbiera się komisja, do której trafia kosztorys i scenariusz. To jest czytane i oceniane, a potem następuje głosowanie. Jest to absolutnie transparentne. Oni wtedy decydują o skali poparcia. Natomiast skala poparcia jest ustalana według podobnych przesłanek, co w przypadku gier komputerowych – jakie jest zaangażowanie ludzi i sprzętu oraz w jak długim trwa czasie. To są podstawowe parametry, które trzeba przemnożyć, dodać itd. Z tego wylicza się jakąś kwotę. To wsparcie developmentu jest udzielane po to, żeby młody scenarzysta czy producent, często nieposiadający kapitału, mógł wystartować. Jego atutem i jego kapitałem jest pomysł. O to właśnie chodzi. Powiem tak – jeżeli wydamy 200 tys. na projekt i on w jakiś sposób nie wyjdzie... Jeśli wyjdzie, to producent musi to zwrócić. Na tym to polega. Takie samo twarde prawo jest w Instytucie Filmowym. Bierzesz pożyczkę i mówisz: „Jak zarobię na *box office*, czyli w tym wypadku na biletach...” W przypadku gier to będzie kasa w sklepie czy w jakiejś firmie dystrybucyjnej. Musisz to rozliczyć i oddać to, co dało ci państwo. Dzięki temu następny człowiek będzie mógł skorzystać z tych pieniędzy i wystartować z pomysłem.

Widać, że ten system jest systemem... Nie mówię, że my go wymyśliliśmy w Polsce, bo to funkcjonuje w wielu częściach świata. Niemcy na przykład dokładają połowę do swoich projektów. Może niemiecki przykład nie jest taki dobry, ale są też inne. Fantastycznie funkcjonuje to u Finów. Lubię zresztą Finów, bo oni mają nie tylko bardzo dobre pomysły w sensie technologicznym, ale też w kwestii rozwiązań finansowych. Potrafią po prostu szanować pieniądź. Jak to się mówi, nie wydają na bzdury, tylko na rzeczy istotne.

Poseł Patryk Gabriel (KO):

Bardzo dziękuję. To nie było czytelne dla laika.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Przepraszam, ale wie pan...

Poseł Patryk Gabriel (KO):

Teraz już rozumiem. Jest pomysł, ale żeby spróbować ogarnąć ten pomysł i szukać później inwestorów oraz kapitału, to potrzebne jest wsparcie państwa na start. Jak się uda, to oddaje pieniądze. Odnoszę sukces i mogę sobie następny projekt finansować już z własnych środków. To jest teraz zrozumiałe. Rozumiem, że to promuje tych, którzy mają jakąś ideę i determinację do tego, żeby coś stworzyć.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Panie pośle, ja mówię tak – komu mamy dawać wsparcie finansowe, jak nie młodzieży? Proszę zobaczyć...

Poseł Patryk Gabriel (KO):

Nie, nie tylko młodzieży, panie ministrze...

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Jest tam trochę młodzieży.

Poseł Patryk Gabriel (KO):

Posadziliście ich na końcu stołu.

Przedstawiciel Krajowej Izby Gospodarczej Elektroniki i Telekomunikacji Piotr Babieno:

Szanowni państwo, jeżeli mógłbym się do tego odnieść... Mówimy już sporo, natomiast wydaje mi się, że cały czas umyka...

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Proszę się przedstawić, dobrze?

Przedstawiciel KIGEiT Piotr Babieno:

Piotr Babieno, Bloober Team i Izba Branży Gier. Chciałem powiedzieć, że branża gier wideo jest obecnie największym przemysłem kultury i największym przemysłem czasu wolnego w Polsce. Nie mamy takiego drugiego towaru eksportowego, jaki mamy w branży gier wideo. Jeżeli porównamy to do filmu, muzyki czy literatury, to gry cały czas produkują niewspółmiernie więcej *soft power* naszego w kraju. Mówienie o tym, że development gier kosztuje kilka milionów, jest bardzo dużym uproszczeniem. Są gry, których wyprodukowanie kosztuje kilkadziesiąt tysięcy złotych, a są gry, których wyprodukowanie kosztuje kilka milionów złotych. Są też takie gry, jak te produkowane przez kolegów z CD Projekt, które mogą kosztować nawet ponad miliard złotych. Skala zależy od tego, jaką stworzymy grę.

Natomiast najistotniejsze nie jest chyba zastanawianie się tylko i wyłącznie nad tym, jaki możemy stworzyć program. Programy powinny przecież służyć strategii. Od pierwszych spotkań w ramach okrągłego stołu mówię o tym, że jeżeli chcemy być kluczową branżą, jeżeli chcemy konkurować z innymi państwami na świecie, to musimy myśleć globalnie o całości, a nie tylko i wyłącznie o doraźnych programach. Najpierw powinniśmy sobie określić cele, które chcemy osiągnąć jako państwo i jako branża gier wideo. Nigdy nie stworzymy drugiej Krzemowej Doliny. Krzemowa Dolina już powstała, bo miała ku temu specjalne warunki, dzięki którym się to udało w tamtym czasie. Mówienie o drugiej Krzemowej Dolinie nie ma najmniejszego sensu. Natomiast branża gier wideo ma potencjał. To, co się obecnie dzieje, czyli ukazujące się w ostatnich latach tytuły i IP, daje nam całkowity asumpt do tego, żebyśmy mogli to wykorzystać. Natomiast bez realnej strategii i wdrożenia konkretnych kroków... Okej, dalej będą tytuły, które będą osiągać sukcesy. Będą też ogłaszane programy, które oczywiście w mniejszym lub większym stopniu okażą się sukcesem. Nie będzie to jednak miało przełożenia na całość.

Tak tylko w ramach wyjaśnienia przywołam Kanadę, która jest doskonałym przykładem na to, że najważniejsze nie jest to, ile wydajemy środków. Strasznie nie lubię o tym mówić, bo panowie z różnych ministerstw najczęściej wychodzą i mówią: „Wydatkowaliśmy tyle a tyle środków”. Rozumiem, że to jest istotne, natomiast dla nas bardziej istotne jest to, co wniosły te środki, czyli co osiągnęliśmy z wykorzystaniem tych środków. Z mojej perspektywy wygląda to tak, że jeżeli wydajemy te środki, to fajnie by było, żeby z ich wykorzystaniem powstawały nowe IP. Największą wartością, jeżeli chodzi o branżę gier wideo, jest tworzenie IP. Jeżeli będziemy mieli IP, które będą tak rozpoznawalne na świecie, jak „Wiedźmin”... Tyle że to nie może być jeden „Wiedźmin”, tylko kilka tytułów. Wówczas nasza branża będzie mogła stać się porównywalna do japońskiej czy do tej ze Stanów Zjednoczonych. Wbrew pozorom mamy na to w tej chwili największą szansę, bo branża gier wideo na całym świecie ma bardzo duże problemy. Przez ostatnie 3 lata jesteśmy świadkami wielkiej ilości zwolnień, zamykania studiów i zamykania projektów. Polacy radzą sobie tutaj dużo lepiej niż cała reszta rynku. Jesteśmy tańsi i mamy pomysły, w jaki sposób się reorganizować. Podchodzimy do wszystkich działań iteracyjnie. To jest dla mnie słowo klucz.

Z tego powodu uważam, że mówienie o tym, że ktoś dostanie dofinansowanie i potem to dofinansowanie się zwróci albo ktoś je wykorzysta, jest wtórne. Tak naprawdę najważniejsze jest to, żebyśmy się uczyli zarówno na naszych błędach, jak i na naszych sukcesach. Wbrew pozorom najtrudniej nie jest osiągnąć jednorazowy sukces, tylko ten sukces powtórzyć. Jeżeli mówimy o przemyśle, to znaczy, że to działanie powinno być powtarzalne. Co więcej, branża gier wideo jest branżą, która jest najbardziej crossmediowa. W momencie, kiedy tworzymy IP, powinniśmy więc myśleć również o serialach telewizyjnych, o filmach, o książkach... Tak to funkcjonuje na Zachodzie. Jeżeli powstaje IP, to wokół tego IP buduje się wszystko dookoła. My natomiast niestety podchodzimy do tego trochę na takiej zasadzie, że okej, jeżeli dana firma odnosi sukces, to ona stara się to zorganizować. Natomiast nie mamy stworzonych warunków do tego, żeby budować te IP. Zastanawiałbym się więc... Z chęcią bym sprowadził tę dyskusję do tego, żeby zastanawiać się nie tylko na tym, co dany projekt per se może dla nas zrobić. Powinniśmy natomiast zastanowić się, jak możemy stworzyć taką strategię, dzięki której Polska będzie mogła za 5-6 lat powiedzieć: „Tu jest Hollywood, jeżeli chodzi o branżę gier wideo”.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo dziękuję.

Najpierw pani poseł Wicha, a następnie pan.

Posel Joanna Wicha (Lewica):

Miałam inne pytanie, ale natchnięta przez to, co powiedział pan przed chwilą, chciałam zapytać o jedną rzecz. Powiedział pan, że nasz rynek gier jest konkurencyjny z tego powodu, że jesteśmy tańsi. Tak to zrozumiałam – że inne rynki się wypaliły, bo stawiają zbyt wysokie warunki, żeby stworzyć... Chodzi mi o to, czy przypadkiem my, jako Polacy, nie nauczyliśmy się zaczynać od jakichś bardziej domowych warunków – że się tak wyrażę w cudzysłowie – i w związku z tym wymagania bazowe dla tworzenia tych gier nie są u nas tak duże? Czy dlatego one mogą być taniej produkowane? Czy moje myślenie jest słuszne? To jest pierwsze pytanie.

Drugie pytanie. Rozumiem, że część z pań i panów tworzy gry komputerowe? Tak, kiwają państwo głowami. Okej. To moje kolejne pytanie jest takie... Chciałam zapytać, może trochę naiwnie, ile czasu potrzeba na to, żeby zrobić taką grę komputerową, która sprzeda się nie tylko w Polsce? Chodzi o taką grę, która nie tylko dotrze do jakiejś małej grupy odbiorców, ale będzie naprawdę... Zostawmy już tego „Wiedźmina”, bo na pewno są inne dobre gry. Nie znam się na tym, ale jestem przekonana, że są takie gry. Ile potrzeba czasu? To pierwsza kwestia.

Po drugie, czy taką grę tworzy jedna osoba, czy to jest cały zespół? Rozumiem, że trzeba mieć concept, musi być też grafik i ktoś, kto stworzy muzykę... Nie wiem, czy to jest dużo osób? Czy to powstaje w głowie jednej osoby, która później kieruje już ruchem w tworzeniu tej grze i mówi: „Okej, mam już tutaj wszystko, ale niech mi ktoś da muzykę”? Czy może ta osoba sama tworzy muzykę? Nie wiem. Chciałabym więc zapytać, jak to wygląda od strony technicznej i ile potrzeba na to czasu.

Jeśli chodzi o trzecią rzecz, o którą chciałam zapytać, to pan minister już trochę wyjaśnił tę kwestię. Powiedział pan o tym, że te środki są głównie przeznaczone dla osób młodych, które przychodzą ze swoim pomysłem. Czy coś jest natomiast przewidziane dla tych, którzy tworzą już jakiś czas i są w wieku, powiedzmy, zbliżonym do mnie? Też mają świetne pomysły, a być może nawet lepsze. Czy państwo daje im jakąś pomoc finansową, jakieś wsparcie?

Na koniec chciałam jeszcze powiedzieć ostatnią rzecz. Z tego co pan powiedział o systemowym rozwiązaniu, wyłonił mi się nagle pewien obraz. To nie jest przecież tak, że każdy z państwa osobno tworzy grę. To znaczy, oczywiście, że tak jest, ale to jest jednak jakiś rodzaj... Kurczę, nie wiem, jak to nazwać. Jest to rodzaj jakiejś spółdzielni czy czegoś innego, co gromadzi twórców gier komputerowych. Nie wiem, czy państwo tworzą jakiś związek zawodowy? Dobra, jeśli chodzi o związek, to może to nie przejdzie. W każdym razie stworzycie pewną bazę. Może państwu będzie więc łatwiej wspomagać grupę osób niż każdą poszczególną osobę, każdego poszczególnego twórcę. Aczkolwiek wiem, że w środowisku kultury jest to trudne, bo każdy człowiek kultury i twórca jest indywidualistą. Na tym skończę. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję bardzo, pani poseł.

Proszę uprzejmie.

Przedstawiciel KIGeIT Marek Czerniak:

Szanowni państwo, Marek Czerniak, KIGeIT. Odpowiem pani poseł – to wszystko zależy. Mamy w Polsce przykłady sytuacji, w których duże sukcesy osiągają indywidualni twórcy, którzy zrobili grę od początku do końca. Mamy też studia, w których pracuje kilkadziesiąt osób. Nie ma jednej zasady. Częściowo również z tego powodu ta branża jest tak trudna do opisania w statystykach, ponieważ każda historia jest kompletnie inna. Mamy i wielkie sukcesy studiów jednoosobowych, i wielkie sukcesy wielkich korporacji. Mamy gry, które powstawały 6 miesięcy, i mamy gry, które powstawały dekadę. Nie ma jednej zasady.

Chciałem natomiast dodać kontekst à propos wsparcia finansowego i strategii. Trzeba się niestety powołać czasami na jakiś przykład, bo jesteśmy branżą bardzo międzynarodową i bardzo konkurencyjną międzynarodowo. Jeżeli więc chodzi o wsparcie w Niemczech, to rządowe programy wsparcia w Niemczech mają wartość 125 mln euro rocznie. Strategia dla branży gier wideo jest natomiast częścią umowy koalicyjnej. Dziękuję bardzo.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Dodam jeszcze tylko jedną rzecz, żeby nam nie umknęła. Jeśli chodzi o politykę dla młodych, starych itd, to wiadomo, że trzeba dawać szansę młodym debutantom. Funkcjonują więc takie programy, które przeznaczone są dla debutantów, czyli ludzi młodych, którzy mają wystartować z pierwszym projektem. Jeśli jest on interesujący, to pomagamy im z pełną świadomością,

że to są debiutanci. Są też programy dla firm zaprawionych w bojach, które mają już jakieś osiągnięcia i potrzebują tylko wsparcia finansowego. Jak zarobią, to będą musieli oddać, bo to jest warunek umowy zawarty w programie. Te rozwiązania po prostu mogą być różne.

Padły tutaj słowa „Hollywood” czy „Dolina Krzemowa”. Jedno powstało, więc kolejne już nie powstanie. Chodzi jednak też o to, żeby młodzi ludzie nie wyjeżdżali. Polska jest postrzegana jako miejsce, gdzie jest dużo talentów. Powiem krótko – ludzie wyjeżdżają, bo dostają lepsze warunki finansowe. Zarabia na nich kto inny, a nie my, nie nasza gospodarka. O tym też trzeba pamiętać, bo my tych ludzi kształcimy, prawda? To *soft power* nie bierze się znikąd. To są nasze szkoły, nasze pieniądze, nasze podatki, nasi nauczyciele... Trzeba by więc pamiętać także o tym aspekcie ludzkim.

Posel Patryk Gabriel (KO):

Panie ministrze, dodałbym jeszcze...

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Kto teraz włączył mikrofon?

Posel Patryk Gabriel (KO):

Ja.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Pan poseł. Dobrze, bo właśnie chciałem udzielić głosu panu posłowi.

Posel Patryk Gabriel (KO):

Dzięki.

Bardzo mnie interesuje to, co pan powiedział o tej strategii. Rozumiem ideę i użycie metafory Hollywood czy Doliny Krzemowej w odniesieniu do takiej sytuacji, w której wykorzystujemy jakieś dzieło pierwotne, którym była na przykład seria książek Sapkowskiego. Następnie powstała gra, która była dla polskich projektantów, artystów i twórców zrozumiała, bo pewnie przeczytali oraz polubili tę serię i z tego powodu chcieli z niej zrobić grę. Później Amerykanie czy inni zrobili ten serial. Pewnie byli to Amerykanie. Oni już jednak zjedli nam jak gdyby ten serial i on się dzisiaj pewnie kojarzy bardziej z kulturą amerykańską. Tak jest pewnie rozumiany, a nie jako... Oglądałem też zresztą na Netfliksie taką kreskówkę „Arcane” i nawet nie wiedziałem, że ona też jest stworzona na podstawie LOL-a. Ona też robi duże wrażenie. Jak rozumiem, Koreańczycy są takim benchmarkiem, jeśli chodzi o użycie kultury. To jest K-pop, to są seriale, tak? Rozumiem, że w to włącza się gry i całe uniwersum różnych wartości, które oni chcą eksportować przy pomocy nośników kultury na różnych poziomach. Chodzi o to, żeby ich wpływ na wyobraźnię ludzkości był większy niż wcześniej. Dobrze kojarzę, czy..?

Przedstawiciel KIGEiT Piotr Babieno:

Panie pośle, na pewno tak jest. Jeżeli chodzi o kraje, które przodują w kwestii soft power, to będą to Chiny, będzie to Korea i będzie to Japonia. To są 3 kraje, które w znakomity sposób wykorzystują to medium. Idą już jednak też inni, chociażby Arabia Saudyjska, która w ciągu ostatnich 3 lat na branżę gier wideo wydała 25 mld dolarów. To tak...

Posel Patryk Gabriel (KO):

Okej, okej, czyli z grubsza dobrze to zrozumiałem. To teraz mam takie pytanie – czy państwo w ramach tego okrągłego stołu chcą stworzyć we współpracy z ministerstwem katalog takich wartości i takie uniwersum do przekazania reszcie świata? W ramach tego uniwersum moglibyście wtedy uzyskiwać wsparcie, bo będziecie realizować jakąś naszą ogólną politykę, tak? Chodzi o to, że na przykład nie robimy filmów o czymś tam, a robimy filmy o czymś innym. Nie robimy gier o czymś, a za to bierzemy na przykład Rosińskiego, jako wybitnego autora „Thorgala”, mojego ulubionego komiksu. On co prawda nie opowiada o słowiańskim średniowieczu, tylko o Wikingach, a trochę też o kosmitach. Z tego robimy grę, a następnie namawiamy inwestorów z Hollywood, żeby sieknęli taki film albo serial, który będzie wspierał tę grę. Gra będzie za to wspierała serial, więc rozumiem, że w wyniku finansowym ma się objawić właśnie takie sprzężenie zwrotne. Oprócz tego to uniwersum ma być jakimś znakiem Polski na firmamencie kultury światowej, tak?

Przedstawiciel KIGEiT Piotr Babieno:

Wbrew pozorom to nie jest takie proste, bo...

Posel Patryk Gabriel (KO):

Nie, myślę, że to jest bardzo trudne, bo jeszcze nie zrobiliśmy nic takiego.

Przedstawiciel KIGEiT Piotr Babieno:

CD Projekt ma akurat bardzo duże doświadczenie pod tym kątem.

Posel Patryk Gabriel (KO):

To jest „Wiedźmin”, tak?

Przedstawiciel KIGEiT Piotr Babieno:

To nie jest tylko „Wiedźmin”, to jest też „Cyberpunk”. To są gry, które mają olbrzymie zasięgi, jeżeli chodzi o cross media.

Natomiast trochę bym się nie zgodził z tym, co powiedział pan minister à propos tego, że uciekają nam ludzie. W ciągu ostatnich 2 lat z 16 tys. ludzi – bo właśnie około 16 tys. ludzi mamy zatrudnionych w branży gier wideo – wyparowało nam niecałe 2 tys. To nie są jednak 2 tys. ludzi, które wyparowały za granicę. To są ludzie, którzy zmienili swoją branżę w związku z tym, że szły zwolnienia. Te zwolnienia spowodowały, że oni się przekwalifikowali.

Natomiast to, co jest bardziej istotne, to fakt, że możemy się stać państwem outsourcingu. Poza CD Projektem, 11 bit studios, Techlandem i Blooberem, większość mniejszych studiów w momencie, kiedy ma jakąś grę, bardzo często podpisuje umowę z wydawcami. To są firmy, które na samym końcu czerpią z tego generalne korzyści. Oni oczywiście supportują ich w trakcie produkcji i dają środki. Natomiast w późniejszym czasie to IP trafia gdzie indziej. Przykładem są takie gry, jak chociażby „Dead Island”. To jest już w tej chwili chińska marka, ponieważ właścicielem firmy Techland został Tencent, czyli chińskie przedsiębiorstwo.

Mówię o tym dlatego, że trzeba się zastanowić, w jaki sposób można stworzyć warunki do tego, aby IP powstawały u nas i aby cały system pracował razem. Są tutaj przedstawiciele Ministerstwa Finansów, więc podam przykład naszego rynku kapitałowego, bo dzisiaj giełda obchodzi 35-lecie działalności. Mamy najwięcej spółek w branży gier wideo na całym świecie. Nie ma takiej liczby spółek ani w Japonii, ani w Chinach, ani w Hongkongu. Nawet jakbyśmy połączyli wszystkie te kraje razem, to i tak wyszłoby, że mamy od nich więcej spółek z branży gier wideo. One notabene w dużej części przekierowują w tej chwili sposób działania na przykład na defence, biotech albo SatRevolution. To są kierunki, w którym idą te firmy. Dzieje się tak ze względu na to, że one nie powstały organicznie, tylko w odpowiedzi na bańkę, która utworzyła się kilka lat temu. Była wtedy bańka związana z branżą gier wideo, bo wszyscy otwierali te firmy – od pośredników, prawników i księgowych, po firmy doradcze. Wszyscy zakładali wtedy firmy w branży gier wideo, bo na branży gier wideo można było zarobić. Ten czas już minął. Bańka pękła i w tej chwili mamy okres zdrowienia. Natomiast istotne jest to, że trzeba się zastanowić, w jaki sposób polski kapitał może zostać zaangażowany w powstawanie polskich IP i jak stworzyć warunki, żeby te firmy były w stanie dalej rosnąć w Polsce, a nie za granicą. Chodzi o to, żeby za moment nie okazało się, że 11 bit, Bloober czy CD Projekt będą miały większościowych udziałowców ze strony innych państw. Dajemy ku temu znacznie większe możliwości, niż by się pozornie wydawało.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Wie pan, ja mówiłem o drenażu mózgów, aczkolwiek nie użyłem tego określenia. Pan mówi o outsourcingu. Można mówić o tym w różnych kategoriach używać, ale finalnie chodzi o to, kto na tym zarabia. Mnie zależy... Reprezentuję państwo, a więc w jakimś sensie także ministra finansów, który siedzi z drugiej strony. On dostaje te pieniądze, które gdzieś tam powinny trafiać, a my powinniśmy je mądrze redystrybuować. Oczywiście powinno się to odbywać z udziałem branży, czyli z udziałem głosu społecznego. To jest bardzo istotne, bo chcemy prowadzić politykę otwarcia, współpracy i wsłuchiwania się w głos społeczny, niezależnie od tego, czy chodzi o biznes gier komputerowych, czy stricte o kreację, czyli Bagińskiego czy kogoś tam. To jest już takie bardzo kreatywne podejście do tej kwestii.

Nie ma między nami jakiegoś wielkiego sporu, bo wiem, kto wyjechał i gdzie zarabia pieniądze. Wyjechał z przysłowiowym długopisem, jeśli był to pisarz czy scenarzysta. Jeśli ktoś woli komputer, to bierze komputer i pisze na komputerze. Trzeba jednak najpierw napisać scenariusz, czyli wymyślić i napisać historię.

Posel Patryk Gabriel (KO):

Trzeba też znać języki.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Tak, oczywiście, ma pan rację. Mówiłem o osobach dobrze przygotowanych, więc jestem w kursie dzieła.

Jestem nauczycielem akademickim, więc zwracam na to kolosalną uwagę. Przypomniało mi się, że moi studenci pisali pracę o „Wiedźminie”. Na koniec ich zapytałem, który „Wiedźmin” jest w końcu lepszy – ten amerykański, czy ten polski, który wyprodukowała 25 lat temu Telewizja Polska? Oni powiedzieli, że polski. Dlaczego? Bo jest bliższy oryginałowi i jest kultowy. Teraz można o tym dyskutować. Tak, wiem, że był tam gumowy smok. Pamiętam, bo sam się z tego śmiałem. Widzą jednak państwo, jak ważne jest to, że można patrzeć na to w różny sposób i dyskutować nad tą kwestią. Pięknie jest dyskutować i mieć odrębne zdanie. Ładnie jest się różnić.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo dziękuję, panie ministrze.

Zmierzajmy do punktu drugiego.

Przedstawiciel KIGEiT Piotr Gnyp:

Mogę na chwilę? Chciałem wrócić do tematu przerwania gier wideo.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Proszę, proszę.

Przedstawiciel KIGEiT Piotr Gnyp:

Chciałbym zwrócić uwagę, że przerwanie gier wideo jest...

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Proszę się przedstawić.

Przedstawiciel KIGEiT Piotr Gnyp:

Piotr Gnyp, firma GOG. GOG jest liderem przerwania gier wideo na świecie. Zajmujemy się tym od 18 lat. Chcę powiedzieć, że jest to bardzo ważny temat, ponieważ gry są robione cyfrowo, a przez to są bardzo ulotne. To znaczy, że jeżeli ich nie zabezpieczymy, to znikną kody źródłowe i cała praca twórcza. Badania mówią, że zniknęło już 87% gier, które zostały wytworzone przed rokiem 2010. Po części zniknęły dlatego, że po prostu nie są zachowywane, a po części dlatego, że zmienia się technologia. Zmieniają się komputery, drivery, nośniki... Te gry stają się po prostu niegrywalne. Jeżeli nie zabezpieczymy sobie dostępu do naszych dóbr kultury, do naszego dziedzictwa kulturowego cyfrowego, to ono po prostu nie będzie dostępne. To jest palący temat, gdyż z czasem dostęp do kodów źródłowych i do materiału źródłowego gier wideo staje się coraz trudniejszy. Jak mówię, kilkanaście czy kilkadziesiąt lat temu zazwyczaj nikt nie myślał o tym, że będzie to coś ważnego. Dlatego polecam projekt „Safe”. Bardzo chcielibyśmy go odpalić.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Tak, to jest projekt „Safe”.

Poseł Patryk Gabriel (KO):

„Safe” ma ostatnio trochę pecha, także...

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Ten nie może mieć pecha.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję.

Szanowni państwo, dziękuję za dyskusję w pkt 1.

Przechodzimy do rozpatrzenia pkt 2. W tym punkcie również na wstępie proszę o zabranie głosu pana ministra Rosińskiego.

Bardzo proszę.

Podsekretarz stanu w MC Rafał Rosiński:

Panie przewodniczący, szanowni państwo, odniosę się do tematu wsparcia produkcji gier jako elementu kultury w kontekście prawa krajowego i unijnego. Może na początku chciałbym wspomnieć o projekcie, nad którym pracujemy, i który konsultujemy oczywiście z pozostałymi resortami. Chodzi o projekt strategii cyfryzacji państwa do roku 2035 i te jego elementy, które są istotne. Wspominaliśmy już o nich dzisiaj. Po pierwsze, jest to więc budowanie marki polskich gier komputerowych i promowanie gier wideo jako dzieła kultury. Po drugie, jest to opracowanie

mechanizmu archiwizacji polskich gier i wzmocnienie przepisów dotyczących ochrony własności intelektualnej. Oczywiście mamy strategię cyfryzacji, która jest prowadzona przez Ministerstwo Cyfryzacji. Mamy tego świadomość.

Oprócz tego współpracujemy z innymi ministerstwami. Ministerstwo Cyfryzacji nie zajmuje się samym wsparciem finansowym produkcji gier, gdyż jest to we właściwościach Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Wspominałem o tym przy poprzednim punkcie. Mamy jednak w Ministerstwie Cyfryzacji Departament GovTech Polska, który zajmuje się m.in. współpracą z szeroko rozumianą branżą ICT, czyli branżą technologiczną. Włącza się w to oczywiście branża produkcji gier, czyli GameDev. Spotykamy się i współpracujemy w tym zakresie z izbami gospodarczymi, między innymi z Krajową Izbą Gospodarczą Elektroniki i Telekomunikacji. W ramach tej Izby jest powołany zespół do spraw rozwoju GameDev. My, jako Ministerstwo Cyfryzacji, organizujemy różnego rodzaju targi technologiczne oraz bierzemy w nich udział. Tworzymy stoiska narodowe, gdzie m.in. polskie firmy technologiczne mają możliwość wypromowania swoich działań. Mamy powołany specjalny zespół do spraw wsparcia branży ICT w ekspansji zagranicznej. Mamy około 70 polskich, krajowych podmiotów, które także zgłaszają temu zespołowi różne pomysły czy wyzwania. Dziękuję, to tyle.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo dziękuję, panie ministrze.

Również w tym punkcie proszę o zabranie głosu pana ministra Sławomira Rogowskiego. Bardzo proszę.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Szanowni państwo, proszę mi wybaczyć, ale jeśli pan przewodniczący pozwoli, to sceduję ten głos na dyrektora Zgódkę. Troszkę się jednak już nagadałem i z moim gardłem jest coraz gorzej.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo proszę.

Proszę, panie dyrektorze.

Dyrektor Departamentu Strategii Kultury i Mediów MKiDN Karol Zgódka:

Bardzo dziękuję. Myślę, że też nie będę zajmował dużo czasu, bo w wystąpieniu pana ministra w pierwszym punkcie tak naprawdę bardzo mocno przenikały się wątki związane ze wsparciem i z prezerwacją. Pan minister przedstawił już bardzo dużo informacji o systemach i działaniach mających na celu wsparcie branży przez Ministerstwo Kultury. Natomiast pozwolę sobie jeszcze krótko zwrócić uwagę na trzy elementy i zapewne powtórzyć niektóre rzeczy.

Pierwszy element to bieżąca i stała współpraca ministerstwa z branżą gier wideo. Tak naprawdę z branżą współpracuje instytucja powołana przez ministerstwo, a obecnie jedna z najważniejszych instytucji kultury nadzorowanych przez ministerstwo, czyli Instytut Przemysłów Kreatywnych. Jest to taka bieżąca współpraca zarówno w zakresie promowania twórców polskich za granicą, jak i w zakresie edukacji i w zakresie networkingu. Instytut Przemysłów Kreatywnych aktywnie wspiera przede wszystkim małych, nowych, i nie do końca jeszcze rozwiniętych finansowo twórców w promowaniu gier na największych targach gier wideo na świecie. Instytut wspiera ich w nawiązywaniu relacji z większymi partnerami. Taka bieżąca, stała współpraca jest więc utrzymywana przez Instytut.

Drugi element to pojawiający się już wcześniej w dyskusji temat strategii i legislacji. Po październikowym okrągłym stole, o którym wspominał pan minister, wspólnie z branżą chcemy pracować nad stworzeniem całościowej strategii wsparcia gier. Ta strategia doprowadzi do tego, że stworzymy takie warunki dla przedsiębiorców i twórców kreatywnych w Polsce, aby nasza branża mogła rosnąć i odpowiadać na istniejące wyzwania oraz pojawiające się problemy na rynku. Ta strategia na pewno będzie się wiązała się z koniecznością wprowadzenia pewnych zmian legislacyjnych. O tych zmianach rozmawialiśmy też już wewnątrz ministerstwa. Rozmawiamy o tym również z branżą. Chcielibyśmy, żeby te pierwsze zmiany legislacyjne następowały jak najszybciej.

Trzecia rzecz to wsparcie finansowe, czyli program wsparcia gier wideo, który jest realizowany ze środków ministra kultury przez Instytut Przemysłów Kreatywnych. W tej chwili jego budżet to niestety tylko 5 mln złotych. Jest to więc budżet znacząco mniejszy niż zapotrzebowanie. Mamy nadzieję, że stopniowo będziemy mogli zwiększać ten budżet i z każdym kolejnym rokiem będzie on większy. Natomiast w tej chwili jest jeszcze zbyt wcześnie, żeby mówić o konkretnych

kwotach. Na pewno widzimy jednak konieczność znaczącego zwiększenia środków przeznaczonych na wsparcie branży gier wideo. Wiele razy padło tutaj, że jest to świetny mechanizm do budowy polskiego soft power. Po drugie, z każdej złotówki, którą wydamy jako ministerstwo czy jako państwo polskie, wiele złotych wróci do budżetu innymi źródłami. Dziękuję bardzo.

Podsekretarz stanu w MKiDN Sławomir Rogowski:

Tak, chciałbym to uzupełnić. *Ad vocem*. Myślę, że naprawdę będzie bardzo ciekawe odszukanie w przekazanych państwu materiałach przykładów państw, które wprowadziły mechanizm wspierania sektora GameDev. Na kilku przykładach widać, jak państwo wspiera ten sektor. Nie mówię, że to ma być 120... Nie operuję kwotą, bo są kraje bardzo bogate i są kraje średnio bogate. Każdy może dawać w sposób racjonalny, czyli tyle, na ile go stać. Trzeba mieć to jednak na uwadze, jeżeli chcemy rozwijać sektor kreatywny opierający się o technologie cyfrowe. Stopa zwrotu jest naprawdę bardzo, bardzo atrakcyjna z punktu widzenia polityki fiskalnej państwa.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo dziękuję.

À propos polityki fiskalnej, to bardzo proszę pana dyrektora o zabranie głosu. Pan dyrektor Jarosław Szatański, bardzo proszę.

Dyrektor departamentu MF Jarosław Szatański:

Tak, panie przewodniczący.

Szanowni państwo, zabiorę głos jeszcze raz. W tym punkcie faktycznie będę miał trochę więcej do powiedzenia. Panowie ministrowie mówili wcześniej o kwestiach pozapodatkowego wsparcia, więc zgodnie z zakresem właściwości Ministerstwa Finansów skupię się na wsparciu podatkowym. W przekazanym państwu materiale jest ogólnie dosyć dużo informacji na ten temat. Oczywiście podatnicy mają w zakresie produkcji gier i działalności prowadzonej w tym zakresie możliwość korzystania ze wszystkich form opodatkowania. Jeśli to są osoby fizyczne, to oczywiście mogą korzystać z form, które są właściwe dla ustawy o PIT. W przypadku płatników będących osobami prawnymi, będą to możliwości przewidziane w zakresie podatku od CIT. Co istotne, w zakresie ryczału... Próbuję wybrać najważniejsze rzeczy z tego materiału. W zakresie ryczału od przychodów ewidencjonowanych stawka ryczału od przychodów ze świadczenia usług licencyjnych związanych z nabywaniem praw do korzystania z gier to jest 15%. Stawka ryczału przychodów ze świadczenia usług związanych z wydawaniem pakietów gier komputerowych jest to 12%, a w zakresie świadczenia usług związanych z wydawaniem gier komputerowych pobieranych z internetu – 8,5%. Myślę, że szczególnie ta ostatnia stawka jest dosyć atrakcyjna.

Natomiast to, co wyróżnia system podatkowy w zakresie wsparcia... W sumie jest to może nie jedyne, ale główne źródło wsparcia poprzez podatki. Mówię oczywiście o uldze, tzw. uldze IP Box. Jest to 5% stawki na przychody z praw do programów komputerowych. To jest coś, z czego faktycznie szeroko korzystają płatnicy. Funkcjonuje to już od kilku ładnych lat. Szczerze powiedziawszy, już nie pamiętam, w którym roku wprowadzono IP Box, ale wydaje się, że minęło około 7-8 lat. Jeśli mnie pamięć nie myli, to był to 2017 albo 2018 rok. Natomiast to jest mniej ważne, bo ważne jest to, że płatnicy faktycznie korzystają z tej ulgi. Świadczą o tym liczby. Według danych z 2024 roku... Nie mamy jeszcze danych z 2025 r., bo był dopiero niedawno rozliczany. Jeszcze nie mamy tych danych. Według danych z 2024 r., w zakresie podatku CIT z ulgi IP Box skorzystało 172 płatników. Tam są uwzględnione różne prawa własności intelektualnej, ale dziewięćdziesiąt parę procent stanowią właśnie programy komputerowe. To jest główny tytuł, z którego się korzysta w ramach IP Box.

Natomiast szacowany skutek w zakresie płatników CIT... Chodzi o to, ile budżet traci w związku z tym, że stawka wynosi 5%, a nie stosuje się stawek podstawowych w podatku CIT, czyli 9% i 19% w zależności od podatnika. Szacujemy więc ubytek za poprzedni rok na 384 mln złotych. W poprzednim, 2023 r., ubytek kształtował się na poziomie 307 mln złotych. Natomiast w 2022 r. ten ubytek był podobny, wynosił 328 mln złotych. To tyle w zakresie podatku CIT. Myślę, że wszystkie obecne tutaj firmy giełdowe, które reprezentują ten sektor w ramach WIG-u, w większym lub mniejszym stopniu korzystają z tej ulgi. Ten mechanizm jest więc faktycznie wykorzystywany.

Podobny skutek mamy w przypadku podatku PIT. Jest to 350 mln złotych. W tym przypadku zapewne nie dotyczy to tylko gier, lecz także każdego innego programu komputerowego. Ciężko mi więc wyłuskać jakąś kwotę, która byłaby przeznaczona tylko i wyłącznie na gry. Oprócz tego

jest też oczywiście ulga na działalność badawczo-rozwojową. Ta ulga jest jednak przeznaczona dla wszystkich, więc tak naprawdę nie da się powiedzieć, jaka jest skala wsparcia konkretnie dla tej branży.

Jeśli chodzi o VAT, to ta kwestia nawiązuje chyba bardziej do pierwszego tematu. Koledzy z innego departamentu, którzy zajmują się VAT-em, podkreślili tylko, że w zakresie VAT-u uznanie za dzieło sztuki... To jest chyba jedyny element podatkowy, który pominąłem. Chodzi o to, że nie jest to możliwe z uwagi na przepisy dyrektywy unijnej. Wspominam więc o tym tylko dla porządku.

Jeżeli zaś chodzi o kwestię tego, jak to uregulowano w innych państwach, to faktycznie w innych państwach na przestrzeni ostatnich lat zostały wprowadzone pewne rozwiązania dedykowane branży gamingowej. W materiale przesłanym do Komisji opisaliśmy te rozwiązania na kilkunastu czy kilkudziesięciu stronach. Jest to więc dosyć szczegółowy materiał i oczywiście nie będę go tutaj omawiał. Natomiast Francja, Włochy, Niemcy, Belgia, Niemcy i Irlandia to są te państwa, które działają również poprzez wsparcie bezpośrednie w postaci dotacji, które były zgłaszane Komisji Europejskiej. Zastrzegę, że każdy taki program musi być zgłoszony do Komisji, chyba że jest to pomoc *de minimis*. Były też elementy wsparcia podatkowego – kredyty podatkowe, pewne wstępne wsparcie w postaci uprzednich zaliczek i *tax shelter*. To jest rozwiązanie niesfunkcjonujące u nas, ale funkcjonujące w takich państwach jak Belgia czy Francja.

Komisja dała też pewne wytyczne co do stosowania tego testu kulturowego. Ten test powiązany jest z punktem pierwszym, o którym mówiliśmy trochę wcześniej. Komisja zatwierdza te programy, o których wspominałem, jeżeli jest tam obecny aspekt kulturowy, o którym mówimy tutaj cały czas. Na przykład Włosi mają taką tabelę, według której oceniają daną grę pod kątem spełnienia pewnych ściśle określonych aspektów. Chodzi o to, czy te gry odnoszą się do dziedzictwa i narracji, czy są inspirowane europejskim dziedzictwem historycznym, artystycznym lub naukowym oraz czy tematyka w jakiś sposób dotyczy elementów społecznych Europy. Oceniana jest też oryginalność tej gry, jej indywidualny charakter. Są więc oceniane tego typu elementy pod kątem tego, czy mają związek z kulturą danego państwa. Brane pod uwagę jest również to, czy osoby danej narodowości brały udział w tworzeniu tej gry. Chodzi o obywateli danego państwa, ale siłą rzeczy jest to rozszerzane na obywateli innych państw członków Unii Europejskiej. Tym cechują się te programy, które są związane z aspektem kulturowym. To jest wspólny mianownik dla tego typu ulg przeznaczonych dla sektora gier.

Jak powiedziałem, Polska nie ma takiej specjalnej ulgi. Ulga IP Box obejmuje szerszy zakres i szerszy katalog praw własności intelektualnych niż te dotyczące programów komputerowych. Jednak w praktyce jest on może nie bezpośrednio, ale pośrednio dedykowany tej branży. Inne państwa mają to wyodrębnione jako konkretną ulgę dla tej branży, tak jak dla branży kinematograficznej czy jakiegokolwiek innej branży. My mamy bardziej ogólne rozwiązanie, ale jeśli weźmiemy pod uwagę kwoty, o których mówiłem – około 384 mln rocznie – to wsparcie wydaje nam się dosyć istotne. To było też postulowane od samego początku przez podmioty z tej branży. Oczywiście nie działaliśmy w próżni, tylko tworzyliśmy to rozwiązanie, rozmawiając z tymi podmiotami. Chcemy im stworzyć warunki do tego, żeby ten sektor był w Polsce rozwijany, tak jak miało to miejsce w 2017 r. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję serdecznie, panie dyrektorze.

Czy ktoś z państwa chciałby zabrać głos? Państwo posłowie?

Bardzo proszę. Proszę się przedstawić.

Przedstawiciel KIGEiT Adam Korgul:

Dzień dobry. Adam Korgul, Krajowa Izba Gospodarcza Elektroniki i Telekomunikacji.

Chciałbym odnieść się do słów pana dyrektora z Ministerstwa Finansów w zakresie wsparcia dla spółek bądź podmiotów z branży GameDev. Była mowa o wsparciu finansowym ze strony Ministerstwa Kultury, jednak wydaje mi się, że największe wsparcie może wywodzić się właśnie z Ministerstwa Finansów. Wiemy, że mnóstwo podmiotów z naszej branży korzysta z ulgi badawczo-rozwojowej i korzysta z rozwiązania IP Box. Chciałbym natomiast zwrócić uwagę, że chociaż te rozwiązania są bardzo skuteczne, to jednak przy ich opracowywaniu umknęły pewne techniczne aspekty samego procesu powstawania gier komputerowych. One nie są do końca dopasowane do rozwiązań legislacyjnych. Chodzi tutaj głównie o kwestię tego, jak długi jest proces powstawania gier komputerowych. Ma to później wpływ na wykorzystywanie ulgi badawczo-rozwojowej na opodatkowanie IP Box. W ramach prac okrągłego stołu, o którym mówił pan minister,

a które miały miejsce na jesieni zeszłego roku, został zgłoszony szereg postulatów w tej kwestii. Te postulaty zostały przedstawione ministerstwu. Mamy więc taki apel ze strony naszej branży, żeby podjąć dyskusję na temat pewnych zmian legislacyjnych, które w znaczący sposób mogłyby ułatwić korzystanie z ulgi badawczo-rozwojowej oraz IP Boxa przez te podmioty. Skoro liczymy na rozwój naszej branży, to trzeba ją efektywnie wspierać.

Mam jeszcze drugi punkt, jeżeli chodzi o wsparcie finansowe. Może o nieobecnych się nie rozmawia, ale wydaje mi się, że warto poruszyć tutaj jeszcze temat wsparcia z wykorzystaniem funduszy unijnych. Nie ma nikogo z Ministerstwa Funduszy i Polityki Regionalnej, ale podczas prac na jesieni zwracaliśmy uwagę, że we wcześniejszych latach były programy adresowane bezpośrednio do spółek z branży GameDev. Był to na przykład znany program GameINN. Natomiast jeżeli chodzi o obecne fundusze, to branża nie została już tak wyróżniana. W takim wypadku w ramach konkursu nie są wybierane najlepsze prace i najlepsze projekty z branży GameDev. Tak naprawdę GameDev konkuruje wówczas ze wszystkimi innymi branżami, co stwarza bardzo duże trudności, jeżeli chodzi o ocenę wniosków dotacyjnych o fundusze unijne. Więc jeżeli byłyby następne spotkania, których tematyką byłoby wsparcie dla branży GameDev, to myślę, że apelowałibyśmy o zaproszenie również przedstawicieli Ministerstwa Funduszy i Polityki Regionalnej. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję bardzo.

Czy ktoś z państwa chciałby jeszcze zabrać głos? Nie widzę i nie słyszę.

Bardzo serdecznie dziękuję państwu za zabieranie głosu i za uczestnictwo w dzisiejszym posiedzeniu Komisji. Na tym wyczerpaliśmy porządek obrad. Zamykam dyskusję.

Zamykam posiedzenie Komisji.

Raz jeszcze serdecznie dziękuję. Dobrego wieczoru.