



# Ministerstwo Cyfryzacji

Sekretarz Stanu  
Dariusz Standerski

BM.WP.057.81.2026  
Warszawa, 24 maja 2026 r.

**Szanowny Pan  
Włodzimierz Czarzasty  
Marszałek Sejmu RP**

Dot. pisma z 22 kwietnia br. Postów na Sejm RP Panów Rafała Siemaszko, Bartosza Zawiei, Patryka Gabriela, Jacka Niedźwiedzkiego, Pani Henryki Krzywonos-Strycharskiej, Panów Dominika Jaśkowiec oraz Henryka Szopińskiego w sprawie inwestycji i reform podnoszących poziom suwerenności cyfrowej Polski w kontekście rosnącego deficytu w handlu produktami cyfrowymi (interpelacja nr 16665)

Szanowny Panie Marszałku,

poniżej przedstawiam odpowiedzi na zadane przez Postów pytania będące we właściwości Ministra Cyfryzacji.

**Ad 1) Czy resorty cyfryzacji, finansów, rozwoju i technologii oraz funduszy i polityki regionalnej dysponują własnymi szacunkami deficytu handlowego Polski w zakresie produktów cyfrowych? Jeśli tak, to jakie są to szacunki? Jeśli nie, to czy i kiedy planowane jest podjęcie prac analitycznych w tym zakresie?**

Analiza bilansu handlowego i statystyki obrotu zagranicznego pozostają poza właściwością Ministerstwa Cyfryzacji. Zadania z tego obszaru należą do kompetencji resortów i instytucji, które odpowiadają za politykę finansową, gospodarczą i statystyczną państwa.

**Ad 2) Czy Ministerstwo Cyfryzacji planuje przeprowadzenie kompleksowego audytu i inwentaryzacji wszystkich publicznych wydatków na produkty cyfrowe, w tym licencje, usługi chmurowe i oprogramowanie, z uwzględnieniem udziału dostawców krajowych i zagranicznych? Jeśli tak, to kiedy i w jakiej formie? Jeśli nie, to z jakich powodów?**

Ministerstwo Cyfryzacji dostrzega ryzyka wynikające z nadmiernego uzależnienia jednostek sektora publicznego od rozwiązań cyfrowych tworzonych przez niewielkie grono dostawców. Kierując się dążeniem do jego zmniejszenia, Ministerstwo Cyfryzacji wraz z Centralnym Ośrodkiem Informatyki przeprowadziło w marcu br. szerokie badanie ankietowe, na które uzyskano odpowiedzi od ponad 600 podmiotów sektora publicznego, przede wszystkim jednostek samorządu terytorialnego oraz administracji centralnej.

Podstawowym celem badania było oszacowanie poziomu uzależnienia jednostek sektora publicznego od konkretnych rozwiązań cyfrowych w ramach 13 obszarów software'owego stosu technologicznego. Badano także zainteresowanie ewentualną zmianą stosowanych rozwiązań, wykorzystanie i znajomość rozwiązań otwartoźródłowych (*open source*). Szacowano także poziom obciążenia danej jednostki wydatkami na oprogramowanie komercyjne w poszczególnych obszarach.

Wyniki badania będą w najbliższym czasie merytoryczną podstawą do prac powołanego Zarządzeniem Nr 5 Ministra Cyfryzacji z dnia 17 kwietnia 2026 r. Zespołu do spraw rozwoju, upowszechniania i wsparcia wdrażania w sektorze publicznym rozwiązań typu *open source*, który wśród zadań ma m.in. sformułowanie rekomendacji dla przeprowadzenia pilotażowych wdrożeń rozwiązań typu *open source* w jednostkach sektora publicznego.

Minister Cyfryzacji na podstawie przepisów ustawy o informatyzacji działalności podmiotów realizujących zadania publiczne<sup>1</sup> prowadzi System Inwentaryzacji Systemów Teleinformatycznych, zwany dalej SIST. W ramach SIST zbierane są m.in. informacje z centralnych podmiotów administracji publicznej dotyczące łącznych kosztów netto poniesionych na dany system do momentu uruchomienia produkcyjnego oraz informacje dotyczące łącznych kosztów netto poniesionych na utrzymanie i ewentualną rozbudowę uruchomionych systemów w danym roku. Dane są zbierane w formie informacji w SIST za poprzedni rok rozliczeniowy - w roku 2026 będą agregowane dane za rok 2025.

**Ad 3) Jakie są planowane przez resorty instrumenty wsparcia dla spółdzielni cyfrowych, w tym dla pilotaży Partnerstwa Publiczno-Spółdzielczego oferujących lokalne alternatywy dla globalnych platform? Czy w ramach Funduszy Europejskich na Rozwój Cyfrowy (FERC), Krajowego Planu Odbudowy (KPO) lub innych programów inwestycyjnych, planowane jest uruchomienie dedykowanego finansowania dla spółdzielni cyfrowych? Jeśli tak, to kiedy i w jakiej formie? Jeśli nie, to z jakich powodów?**

Temat spółdzielni cyfrowych był przedmiotem obrad Zespołu zadaniowego „Cyfrowe Forum Współpracy” przy Komitecie Rady Ministrów do spraw Cyfryzacji, zastąpionego aktualnie Komitetem do spraw Cyfryzacji, składającego się m.in. z przedstawicieli organizacji jednostek samorządowych reprezentowanych w Komisji Wspólnej Rządu i Samorządu Terytorialnego. W trakcie obrad Zespołu organizacje j.s.t. nie informowały o potrzebie szczególnego wsparcia cyfrowymi spółdzielniami jednocześnie wskazując na inne możliwości organizacyjno-techniczne, które w pewnym zakresie umożliwiają ich funkcjonowanie.

Niemniej jednak, Ministerstwo Cyfryzacji analizuje kwestie cyfrowych spółdzielni w kontekście podjęcia ewentualnych działań w zakresie wspierania tego typu inicjatyw.

**Ad 4) Czy Ministerstwo Finansów planuje wprowadzenie podatku cyfrowego i czy nowe dochody budżetowe będą przeznaczone wyłącznie na wsparcie krajowej produkcji technologicznej? Jeśli tak, to kiedy i w jakiej formie? Jeśli nie, to z jakich powodów?**

Aktualnie w Ministerstwie Cyfryzacji prowadzone są prace nad projektem ustawy o podatku rekompensującym od niektórych usług, którego celem jest opodatkowanie działalności największych globalnych podmiotów świadczących wybrane usługi cyfrowe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Projekt ma na celu m.in. zapewnienie proporcjonalnego opodatkowania przychodów generowanych na polskim rynku, wyrównanie warunków konkurencji pomiędzy globalnymi korporacjami a podmiotami krajowymi oraz wsparcie rozwoju krajowych technologii i innowacji. Projekt znajduje się obecnie w toku prac legislacyjnych, a planowany termin jego przyjęcia przez Radę Ministrów został określony na III kwartał 2026 r. Dodatkowe informacje w tej sprawie są dostępne na stronie [gov.pl](http://gov.pl).

**Ad 5) Czy resorty rozważają uruchomienie programu „Polskie AI” w formie bonów dla MŚP na zakup i wdrożenie narzędzi opartych na polskich modelach językowych, mając na uwadze, że adopcja AI przez polski biznes wynosi jedynie 8,7% i pozostaje daleko poniżej średniej unijnej? Jeśli tak, to kiedy i w jakiej formie? Jeśli nie, to z jakich powodów?**

W projekcie „Polityki rozwoju sztucznej inteligencji w Polsce do 2030 roku” Ministerstwo Cyfryzacji zakłada umocnienie pozycji Polski jako jednego z kluczowych europejskich ośrodków rozwoju sztucznej inteligencji, szczególnie w sektorach o znaczeniu gospodarczym. Głównym wyzwaniem z obszaru wsparcia dla biznesu jest efektywne

---

<sup>1</sup> Ustawa z dnia 17 lutego 2005 r. o informatyzacji działalności podmiotów realizujących zadania publiczne (Dz.U. z 2025 r. poz. 1703, z późn. zm.)

wsparcie przedsiębiorstw w Polsce w opracowywaniu, komercjalizacji i efektywnym wdrażaniu technologii sztucznej inteligencji. Szerokie zastosowanie AI w polskich przedsiębiorstwach jest kluczem do sukcesu w postaci zwiększenia konkurencyjności i pozyskania nowych rynków. Każde wdrożenie może doprowadzić do ograniczenia kosztów lub – co ma dużo większe znaczenie – do zwiększenia produktywności i różnorodności oferowanych produktów i usług.

Sztuczna inteligencja ma potencjał, aby usprawnić funkcjonowanie MŚP, poprawiając efektywność procesów, wspierając decyzje biznesowe i umożliwiając tworzenie nowych usług. Aby w pełni wykorzystać ten potencjał, konieczne jest skoncentrowanie działań na zwiększeniu wdrożeń rozwiązań AI w sektorze MŚP, dostosowanych do ich potrzeb i możliwości. Polityka wsparcia powinna zapewniać dostęp do narzędzi, wiedzy i infrastruktury, umożliwiając przedsiębiorstwom innowacyjne wykorzystanie AI.

Ponadto wskazujemy, że wdrażanie AI uzależnione jest od poziomu cyfryzacji polskich przedsiębiorstw i z tego względu Ministerstwo Rozwoju i Technologii przygotowało „Program transformacji cyfrowej małych i średnich przedsiębiorstw do 2030 roku”. Program stanowi odpowiedź na zidentyfikowane problemy transformacji cyfrowej przedsiębiorstw. Głównym założeniem Programu jest odpowiedź na realne, specyficzne potrzeby przedsiębiorstw, a tym samym dostosowanie rozwiązań do zmieniających się warunków rynkowych, w tym dostępności i rozwoju technologii, sytuacji społeczno-gospodarczej, a także zmian w poziomie adopcji technologii, w tym gotowości organizacji do wdrażania coraz bardziej zaawansowanych rozwiązań cyfrowych. Celem tego Programu jest stworzenie efektywnego systemu zarządzania procesami wsparcia transformacji cyfrowej przedsiębiorstw zarówno po stronie popytowej (firmy z sektora małych i średnich przedsiębiorstw (MŚP)), jak i po stronie podażowej (podmiotów zaangażowanych w tworzenie instrumentów wsparcia i świadczenie usług wspierających cyfryzację, w tym podmiotów publicznych, instytucji otoczenia biznesu, dostawców technologii).

**Ad 6) Czy Ministerstwo Cyfryzacji rozważa utworzenie rządowej instancji platformy Mastodon, wzorem rozwiązań wdrożonych przez Komisję Europejską, Niemcy i Holandię, jako oficjalnego kanału komunikacji administracji państwowej, zmniejszającego uzależnienie od komercyjnych platform społecznościowych? Jeśli tak, to kiedy? Jeśli nie, to z jakich powodów?**

Ministerstwo Cyfryzacji obecnie analizuje możliwości techniczne i finansowe oraz podstawy prawne do utworzenia takiej instancji.

**Ad 7) Jakie konkretne działania planuje rząd w celu wsparcia polskiego sektora gier komputerowych, który stanowi najważniejszy produkt polskiego eksportu cyfrowego? Czy rozważane jest powołanie wyspecjalizowanej instytucji wspierającej ten sektor, wzorowanej na Polskim Instytucie Sztuki Filmowej? Jeśli tak, to kiedy i w jakiej formie? Jeśli nie, to z jakich powodów?**

W projekcie Strategii Cyfryzacji Państwa uwzględniono obszar 3.3 Branże kreatywne, który koncentruje się na wsparciu przemysłów kreatywnych w Polsce, w tym szczególnie na sektorze gier komputerowych. Branże kreatywne zostały uznane za stosunkowo nowy sektor gospodarki, kumulujący kreatywność, innowacyjność, talent, a także kulturowy i kulturotwórczy aspekt. W kontekście planowanych działań należy zwrócić uwagę na wyznaczone w dokumencie cele strategiczne dla obszaru 3.3 Branże kreatywne:

- Cel 3.3.1: Rozwój branży gamingowej jest szybki,
- Cel 3.3.2: Bariery prawne utrudniające rozwój branży e-sportowej i kreatywnej w Polsce są likwidowane, a e-sport popularyzowany,
- Cel 3.3.3: Branże kreatywne są wspierane w procesie rozwoju.

Zaplanowane w poszczególnych celach interwencje koncentrują się zarówno na kwestiach zapewnienia wsparcia formalnego, finansowego jak i promocyjnego. Prace koncepcyjne i merytoryczne nad tą częścią Strategii zostały przeprowadzone we współpracy z Ministerstwem Kultury i Dziedzictwa Narodowego, gdyż podmiotem wiodącym dla realizacji celów Strategii w przedmiotowym obszarze jest minister właściwy do spraw kultury i dziedzictwa narodowego, sprawujący nadzór nad Instytutem Przemysłów Kreatywnych.

Z wyrazami szacunku

Dariusz Standerski

Sekretarz Stanu

/dokument podpisany elektronicznie/

**Do wiadomości:**

Kancelaria Prezesa Rady Ministrów - Departament Spraw Parlamentarnych