



Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Marta Cienkowska

Pan
Włodzimierz Czarzasty
Marszałek Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej

Szanowny Panie Marszałku,

odpowiadając na interpelację nr 17217 posłów Adama Gomoły, Łukasza Osmalaka, Piotra Pawła Stracha i Kamila Wnuka z 21 maja 2026 roku w sprawie uznania gier wideo za istotną część polskiego dziedzictwa kulturowego, uprzejmie proszę o przyjęcie następujących wyjaśnień.

Ad 1.

Gry wideo bezsprzecznie są interdyscyplinarną formą sztuki o unikalnej sile oddziaływania na wielkie grupy odbiorców w Polsce i poza jej granicami. W związku z ich wielkim znaczeniem kulturowym i ekonomicznym (sektor gier wideo generuje więcej zysku niż branża filmowa i muzyczna razem wzięte) ich wsparcie znajduje się wśród priorytetów Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Odpowiedzialny za sektor gier Departament Strategii Kultury i Mediów prowadzi stały dialog z przedstawicielami branży i organizacjami pozarządowymi działającymi w jej otoczeniu tak, by działania legislacyjne i instrumenty wsparcia (zarówno funkcjonujące, jak i planowane) efektywnie adresowały ich potrzeby. Dowodem tego może być powołanie w 2022 roku Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych (od 2025 r. Instytut Przemysłów Kreatywnych) – państwowej instytucji kultury odpowiedzialnej za wszechstronne wsparcie podmiotów branż kreatywnych. Zgodnie ze statutem IPK gamedev znajduje się wśród priorytetowych kierunków wsparcia instytucji. Cel ten realizowany jest na szereg sposobów, m.in. poprzez:

- *Program Wsparcia Gier Wideo*, w którym developerzy mogą otrzymać dofinansowanie produkcji prototypów gier, ich lokalizacji na rynki zagraniczne i implementację rozwiązań dostępnościowych;
- *Program Rozwój Sektorów Kreatywnych*, w ramach którego dofinansowywane są przedsięwzięcia sieciujące i edukacyjne dla przedstawicieli polskiej branży gier;
- organizację wydarzeń własnych IPK zarówno profesjonalizacyjnych i sieciujących, jak i popularyzujących gry wideo w społeczeństwie – przykładowo w siedzibie Instytutu regularnie odbywają się spotkania z cyklu Meetp 65, w czasie których początkujący twórcy gier spotykają się doświadczonymi przedstawicielami branży, a 5 maja 2026 r. w galerii Okno na kulturę otwarta została interaktywna wystawa *Join the game: 40 lat polskich gier* zorganizowana przez Instytut i celebrująca czterdziestolecie polskiego gamedevu;
- organizację polskich stoisk narodowych na najważniejszych światowych wydarzeniach targowych takich jak PAX East, PAX West, Tokyo Game Show, WePlay czy Gamescom, na których niezależni polscy developerzy mogą prezentować swoje gry międzynarodowej publiczności;

Informacja dotycząca zasad przetwarzania danych osobowych przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz praw osób, których dane są przetwarzane została zamieszczona na stronie www.gov.pl/kultura/bip w zakładce Polityka przetwarzania danych osobowych.

Identyfikator dokumentu: 2498185.11078025.10465180

- obecność na krajowych wydarzeniach branżowych takich jak Game Industry Conference, Digital Dragons, Poznań Game Arena i innych, w ramach której promowane są mechanizmy wsparcia IPK dostępne dla polskich developerów.

Ponadto Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego zapoczątkowało w 2025 roku cykl spotkań Okrągłego Stołu z polską branżą gier wideo. W październiku tego roku w Poznaniu szeroka reprezentacja polskiego gamedevu, NGO działających w jego otoczeniu, przedstawiciele organizacji akademickich i studenckich spotkała się z przedstawicielami sektora publicznego z Ministrem Kultury i Dziedzictwa Narodowego na czele. Podczas spotkania dyskutowane były postulaty branży wobec podmiotów publicznych w zakresie finansowania, profesjonalizacji, promocji i legislacji. 19 maja 2026 r. natomiast w czasie konferencji Digital Dragons odbyło się kolejne spotkanie poświęcone już konkretnym sposobom zaadresowania postulatów dotyczących systemów edukacji formalnej i nieformalnej, a także zmian w prawie autorskim. Co istotne, w spotkaniu wzięli udział także przedstawiciele zarówno Ministerstwa Edukacji Narodowej, jak i Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego, dzięki czemu możliwa była merytoryczna dyskusja na temat realnych możliwości zmian korzystnych dla branży gier wideo.

MKiDN i IPK wspierają również podmioty polskiego gamedevu w międzynarodowych kontaktach zarówno z podmiotami z samej branży gier (np. Valve), jak również z rządowymi agendami nią się zajmującymi (np. administracją stanu Waszyngton w USA czy koreańską agencją KOCCA).

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego zajmuje się również kwestią archiwizacji polskich gier wideo jako istotnego elementu niematerialnego dziedzictwa kulturowego, któremu dziś (w związku z nietrwałością nośników czy brakiem dostępności historycznego sprzętu) grozi zapomnienie. W 2025 roku we współpracy IPK i GOG.com zapoczątkowane zostały prace nad uruchomieniem archiwum polskich gier wideo.

W Ministerstwie Kultury i Dziedzictwa Narodowego opracowywany jest obecnie projekt strategii rozwoju całego sektora kultury. Docelowo powstaną również strategie sektorowe rozwoju priorytetowych branż kreatywnych, w pierwszej kolejności gamedevu, których celem będzie operacjonalizacja kierunków wskazanych w strategii ogólnej. Prace analityczne nad strategią sektorową dla branży gier już jednak zostały rozpoczęte – służą temu przede wszystkim wnioski ze spotkań Okrągłego Stołu z polską branżą gier wideo. Należy jednak mieć na uwadze specyfikę gamedevu jako branży funkcjonującej na styku sektora kultury, nowych technologii i biznesu – efektywna realizacja założeń strategii sektorowej wymagała będzie zaangażowania innych podmiotów publicznych takich jak Ministerstwo Cyfryzacji, Ministerstwo Finansów, Ministerstwo Rozwoju i Technologii czy Ministerstwo Funduszy i Polityki Regionalnej, a także Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości, Polskiej Agencji Inwestycji i Handlu czy Narodowego Centrum Badań i Rozwoju.

Ad 2.

Branża gier wideo aktualnie może korzystać przede wszystkim z dwóch programów grantowych finansowanych ze środków budżetu państwa znajdujących się w dyspozycji Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego realizowanych przez Instytut Przemysłów Kreatywnych: *Programu Wsparcia Gier Wideo* i programu *Rozwój Sektorów Kreatywnych*. W MKiDN toczą się obecnie prace nad zmianą ich formuły i zwiększeniem budżetu w przyszłych edycjach. Ponadto IPK prowadzi w dialogu z branżami kreatywnymi stałą ewaluację realizowanych programów i prace koncepcyjne nad nowymi mechanizmami wsparcia. Wspomnieć należy również o programie Ministra KiDN *Kultura Cyfrowa*, którego przedmiotem jest digitalizacja analogowych tekstów kultury, archiwizacja i opracowanie materiałów cyfrowych czy rekonstrukcja cyfrowa. Choć program ten nie jest bezpośrednio adresowany do przedstawicieli polskiego gamedevu, w jego ramach powstawać mogą

cyfrowe odwzorowania (np. architektury, obrazów itp.), których późniejsze wykorzystanie przy produkcji gier wideo jest możliwe.

Ad 3.

W optyce MKiDN gry wideo stanowią pełnoprawną dziedzinę sztuki, w której splata się twórczość artystów wielu specjalizacji. Jako takie mogą być włączane w działalność szerokiego wachlarza tradycyjnych instytucji kultury w celu uatrakcyjnienia i unowocześnienia ich oferty kulturalnej. Resort wspiera wszelkie działania tego typu pod warunkiem zachowania należytej ostrożności przy dostosowaniu prezentowanych treści do grupy odbiorców. Przykładem takiego działania może być wspomniana wyżej interaktywna wystawa *Join the game*, ale i np. rozwiązania grywalizujące wizyty w instytucjach kultury, aplikacje i gry VR/AR wzbogacające doświadczenia odwiedzających czy gry wykorzystujące zasoby dziedzictwa kulturowego. W MKiDN toczą się również obecnie prace nad organizacją dużego, cyklicznego przedsięwzięcia promującego polskie gry w Polsce i za granicą, w które zaangażowane będą instytucje kultury, podmioty z polskiego gamedevu i organizacje pozarządowe. Ponadto podczas niedawnego Okrągłego Stołu z branżą gier wideo w Krakowie poruszone były również kwestie wykorzystania gier wideo w edukacji – MKiDN od dłuższego czasu popiera ideę zwiększenia liczby gier wideo w kanonie lektur (od 2018 roku znajduje się w nim *This War of Mine* polskiego producenta 11Bit Studios).

Ad 4.

Instytut Przemysłów Kreatywnych posiada dział realizujący prace nad raportami i badaniami branż kreatywnych. W ramach programu *Rozwój Sektorów Kreatywnych* realizowanego przez IPK uprawnione podmioty mogą również otrzymać dofinansowanie na prace badawcze oraz konferencje naukowe dotyczące branż kreatywnych, w tym gier wideo. Ponadto m.in. dzięki poparciu i współpracy Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie ustanowiony został Zakład UNESCO ds. Przemysłów Kreatywnych i Różnorodności Kulturowej dla Zrównoważonego Rozwoju, którego zadaniem jest badanie roli przemysłów kreatywnych, do których zalicza się branża gier wideo, oraz innowacji w procesach zrównoważonego rozwoju społeczno-gospodarczego.

Ad 5.

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego samo lub za pośrednictwem Instytutu Przemysłów Kreatywnych wspiera (finansowo, organizacyjnie, patronatem) szeroki wachlarz wydarzeń związanych z polskim gamedevem. Zaliczają się do niego wydarzenia sieciujące i edukacyjne, konferencje naukowe czy popularyzujące gry wideo jako interdyscyplinarną formę sztuki mogącą nie tylko być źródłem rozrywki, ale i nośnikiem wiedzy i wartości. Polskie gry wideo to obecnie dziedzina kultury najsilniej przyczyniająca się do budowania polskiej soft power na rynkach zagranicznych. MKiDN i IPK wspierają ich promocję w formie wyżej wspomnianych polskich stoisk na najważniejszych wydarzeniach targowych czy dialogu z podmiotami zagranicznymi. Departament Strategii Kultury i Mediów MKiDN nawiązał również współpracę z Departamentem Dyplomacji Kulturalnej i Promocji Polski MSZ w celu koordynacji działań i większej efektywności promocji polskich branż kreatywnych, m.in. dzięki wykorzystaniu sieci Instytutów Polskich funkcjonujących przy polskich placówkach dyplomatycznych.

Z poważaniem

z up. Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
Sekretarz Stanu

Maciej Wróbel

/podpisano kwalifikowanym podpisem elektronicznym/