



Minister Finansów i Gospodarki

Znak pisma: DIN-III.054.1.2026
Warszawa, 16 czerwca 2026 r.

Pan
Włodzimierz Czarzasty
Marszałek Sejmu
Rzeczypospolitej Polskiej

Dotyczy: interpelacji nr 16665 w sprawie suwerenności cyfrowej Polski i deficytu w handlu produktami cyfrowymi

Szanowny Panie Marszałku,

w odpowiedzi na interpelację nr 16665 Pana Posła Rafała Siemaszki oraz grupy Posłów w sprawie inwestycji i reform podnoszących poziom suwerenności cyfrowej Polski w kontekście rosnącego deficytu w handlu produktami cyfrowymi, uprzejmie przedstawiam poniższe informacje. Interpelacja dotyczy m.in. deficytu handlowego Polski w zakresie produktów cyfrowych, wydatków publicznych na produkty cyfrowe, spółdzielni cyfrowych, podatku cyfrowego, wdrażania sztucznej inteligencji, komunikacji administracji publicznej oraz sektora gier komputerowych.

Ad 1.

Ministerstwo Rozwoju i Technologii nie dysponuje własnym, odrębnym szacunkiem deficytu handlowego Polski w zakresie „produktów cyfrowych” jako jednolitej kategorii statystycznej. Pojęcie to nie jest obecnie kategorią wprost wyodrębnioną w statystyce publicznej w sposób pozwalający na pełne i porównywalne ujęcie towarów ICT, oprogramowania, licencji, usług chmurowych, reklamy cyfrowej, e-commerce, usług platformowych oraz praw własności intelektualnej.

Dostępne dane pozwalają natomiast analizować wybrane segmenty gospodarki cyfrowej. Z danych GUS wynika, że w 2024 r. eksport wyrobów ICT stanowił 5,7% wartości eksportu ogółem, a import wyrobów ICT 7,6% wartości importu ogółem. W tym samym opracowaniu GUS wskazuje wartości eksportu i importu wyrobów ICT, pozwalające oszacować ujemne saldo tej kategorii na ok. 28,4 mld zł.

Dane te nie są jednak tożsame z szerszą kategorią „produktów cyfrowych” przyjętą w raporcie Centrum Łukasiewicz „Cyfrowy bilans Polski. Jak zmienić uzależnienie w suwerenność?”, przywołanym w interpelacji. Według tego raportu deficyt w polskim cyfrowym bilansie handlowym w 2024 r. wyniósł 45 mld zł.

MRiT uznaje za zasadne prowadzenie dalszych prac analitycznych w tym obszarze, w szczególności w celu doprecyzowania definicji „produktów cyfrowych” oraz metodologii pomiaru importu i eksportu cyfrowego. Prace takie powinny uwzględniać dane GUS, NBP,

administracji skarbowej, zamówień publicznych oraz dane rynkowe, z zachowaniem porównywalności międzynarodowej.

Ad 2.

Zagadnienie leży poza właściwością MRiT.

Ad 3.

MRiT nie prowadzi obecnie dedykowanego instrumentu wsparcia przeznaczonego wyłącznie dla spółdzielni cyfrowych albo pilotaży Partnerstwa Publiczno-Spółdzielczego oferujących lokalne alternatywy dla globalnych platform. Nie wyklucza to możliwości ubiegania się przez podmioty działające w formule spółdzielczej o wsparcie na zasadach ogólnych, o ile spełniają warunki określone w danym programie.

Ad 4.

W Ministerstwie Finansów obecnie nie są prowadzone ani prace legislacyjne, ani prace koncepcyjne dotyczące wprowadzenia podatku cyfrowego. W konsekwencji, nie są również prowadzone prace odnoszące się do określenia sposobu rozdysponowania ewentualnych dochodów budżetowych uzyskanych z tego tytułu.

Jednocześnie uprzejmie informuję, że organem właściwym do udzielenia odpowiedzi na powyższe pytanie jest Minister Cyfryzacji, odpowiedzialny za projekt ustawy o podatku rekompensującym od niektórych usług. Projekt ustawy w dniu 24 marca 2026 r. został wpisany do Wykazu prac legislacyjnych i programowych Rady Ministrów jako projekt UD385. Planowany termin przyjęcia projektu ustawy przez Radę Ministrów został wyznaczony na III kwartał 2026 r.

Ad 5.

Ministerstwo Rozwoju i Technologii prowadzi prace nad instrumentami służącymi zwiększeniu adopcji sztucznej inteligencji w polskich przedsiębiorstwach. Punktem wyjścia dla tych działań jest niski poziom wykorzystania AI przez przedsiębiorstwa w Polsce, który pozostaje poniżej średniej unijnej, a także potrzeba wzmocnienia produktywności, konkurencyjności i odporności technologicznej polskich firm.

MRiT dostrzega potrzebę wspierania przedsiębiorstw nie tylko w zakupie narzędzi AI, ale również w prawidłowym rozpoznaniu potrzeb biznesowych, wyborze właściwego rozwiązania, jego przetestowaniu oraz wdrożeniu w działalności operacyjnej. Z tego względu aktualnie przygotowywane działania nie są projektowane wyłącznie jako prosty mechanizm bonowy, lecz jako szersza ścieżka wsparcia, łącząca komponent doradczy, testowy, wdrożeniowy i finansowy.

W tym zakresie MRiT planuje realizację pilotażu AI for Business w ramach projektu inno_LAB finansowanego z programu FENG. Celem pilotażu będzie przeprowadzenie przedsiębiorstw przez uporządkowaną ścieżkę od identyfikacji potrzeby i możliwego zastosowania sztucznej inteligencji, przez wybór narzędzia AI, aż do jego wdrożenia przy wsparciu finansowym. Zgodnie z aktualnie przygotowywanymi założeniami program ma

obejmować m.in. przygotowanie Katalogu AI, tj. listy polskich dostawców narzędzi AI, obsługę komponentu voucherowego oraz koordynację współpracy z EDIH i Fabrykami AI

Równolegle rozwijane są instrumenty wspierające kompetencje cyfrowe przedsiębiorstw i pracowników. W tym kontekście ważną rolę odgrywają działania edukacyjne i kompetencyjne, w tym realizowana w latach 2025–2027 ogólnopolska kampania edukacyjno-informacyjna dotycząca praktycznych zastosowań technologii cyfrowych i AI. Uzupełnieniem tych działań są inicjatywy takie jak Cyfrowa Wyprawka czy rozwijane przez PFR Centrum Kompetencji AI, które mają wspierać przedsiębiorców w budowaniu kompetencji, wyborze narzędzi i przygotowaniu organizacji do wdrażania rozwiązań opartych na sztucznej inteligencji. Ważnym kierunkiem działań państwa pozostaje także budowa krajowego ekosystemu AI i wzmacnianie suwerenności cyfrowej. Obejmuje to rozwój krajowych modeli językowych, takich jak PLLuM czy Bielik, a także rozwój infrastruktury obliczeniowej i centrów danych, w tym Fabryk AI w Poznaniu i Krakowie.

Konieczne jest nadal wzmacnianie komercjalizacji polskich modeli AI w przedsiębiorstwach oraz ograniczania zależności od globalnych dostawców technologii. Na obecnym etapie MRiT koncentruje się więc przede wszystkim na budowie kompleksowego systemu wsparcia obejmującego finansowanie, kompetencje, doradztwo, testowanie i infrastrukturę, a nie wyłącznie na prostym mechanizmie bonowym. Nie wyklucza to jednak możliwości uruchomienia w przyszłości bardziej bezpośrednich instrumentów finansowych wspierających wdrażanie polskich rozwiązań AI przez MŚP, zwłaszcza w ramach nowej perspektywy finansowej i przygotowywanych instrumentów dedykowanych sztucznej inteligencji.

Ad 6.

Zagadnienie leży poza właściwością MRiT.

Ad 7.

MRiT uznaje sektor gier komputerowych za istotny element polskiej gospodarki cyfrowej, przemysłów kreatywnych oraz eksportu produktów opartych na wiedzy, technologii i własności intelektualnej. Zgodnie z raportem „The Game Industry of Poland – Report 2025”, przygotowanym przez PARP, polski sektor gier obejmuje 824 studia i zatrudnia 14 568 specjalistów, a 97% gier tworzonych w Polsce trafia na rynki globalne.

MRiT wspiera rozwój przedsiębiorstw z sektora gier przede wszystkim za pomocą instrumentów horyzontalnych ukierunkowanych na innowacyjność, badania i rozwój, wdrożenia, internacjonalizację oraz promocję gospodarczą. W latach 2024–2029 Ministerstwo Rozwoju i Technologii realizuje projekt niekonkurencyjny pn. „Umiędzynarodowienie MŚP – Brand HUB”, dofinansowany w ramach programu „Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki 2021–2027”, priorytet FENG.02 „Środowisko sprzyjające innowacjom”, działanie FENG.02.26. Jego celem jest zwiększenie potencjału rozwojowego polskich MŚP oraz wzrost wolumenu eksportu poprzez udział przedsiębiorstw w działaniach promocyjnych na rynkach zagranicznych.

W ramach projektu „Umiejdzynarodowienie MŚP – Brand HUB” Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości realizuje program promocji sektora kreatywnego. Program ten obejmuje w szczególności prezentację polskiej oferty sektora kreatywnego, w tym branży gier komputerowych, wobec partnerów zagranicznych oraz promocję Polski jako kraju wytwarzającego zaawansowane technologie, usługi i innowacyjne rozwiązania. Z programu mogą korzystać polskie firmy działające w sektorze kreatywnym, poszukujące partnerów zagranicznych.

Przedsiębiorstwa z sektora kreatywnego, w tym z branży gier komputerowych, mogą również korzystać ze wsparcia Polskiej Agencji Inwestycji i Handlu S.A. PAIH oferuje nieodpłatne wsparcie dla eksporterów oraz przedsiębiorstw zainteresowanych ekspansją zagraniczną. Wsparcie obejmuje m.in. analizę potencjału eksportowego, przygotowanie pakietów informacyjnych, organizację spotkań B2B i misji biznesowych, opracowanie list partnerów biznesowych, weryfikację partnerów, opracowanie strategii ekspansji, udostępnienie przestrzeni na stoiskach narodowych oraz wsparcie w kontaktach z administracją. PAIH jest także wskazywana jako pierwszy punkt kontaktu dla eksporterów i inwestorów oraz instytucja wspierająca polskie firmy w rozwoju działalności na rynkach międzynarodowych.

Wyspecjalizowane działania dotyczące sektora gier jako części przemysłów kreatywnych prowadzi także Instytut Przemysłów Kreatywnych. Instytut ten znajduje się w gestii Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. IPK działa m.in. w obszarze sektora audiowizualnego, obejmującego gry wideo i nowe media, projektowanie, modę, rzemiosło oraz muzykę.

Z upoważnienia, z wyrazami szacunku

Michał Jaros

Sekretarz Stanu

/ kwalifikowany podpis elektroniczny /

w Ministerstwie Rozwoju i Technologii