

Warszawa, 2 lutego 2026 r.

Sz. P. Andrzej Domański
Minister Finansów i Gospodarki
Ministerstwo Finansów
ul. Świętokrzyska 12
00-916 Warszawa

Dot.: Raport z prac stolika prawnego i finansowego w ramach Okrągłego Stołu polskiej branży gier wideo

Szanowny Panie Ministrze,

W dniu 10 października 2025 r. w siedzibie Instytutu Przemysłów Kreatywnych odbyły się konsultacje branżowe w ramach Okrągłego Stołu polskiej branży gier wideo.

Polska branża gier wideo jest jednym z najbardziej dynamicznych sektorów krajowej gospodarki kreatywnej i cyfrowej. Od lat stanowi wizytówkę polskiej innowacyjności oraz przykład globalnego sukcesu polskich przedsiębiorstw. Gry tworzone w Polsce docierają do milionów odbiorców na całym świecie, przyczyniając się do promocji naszego kraju. Według szacunków sektor generuje rocznie kilka miliardów złotych przychodów i zapewnia zatrudnienie tysiącom wysoko wykwalifikowanych specjalistów. Jego rozwój wpisuje się w strategiczne priorytety państwa w zakresie wspierania eksportu, innowacji i rozwoju gospodarki cyfrowej. Dziś jednak, bez wsparcia ze strony państwa i usunięcia barier prawnych i podatkowych, sektorowi grozi utrata tej pozycji.

Celem Okrągłego Stołu było zmapowanie najważniejszych wyzwań utrudniających rozwój i skalowanie polskiej branży gier wideo oraz wypracowanie spójnych rekomendacji dla sektora publicznego wraz z uzasadnieniem biznesowym. Było to największe w historii sektora spotkanie tego typu. Zgromadziło ono w jednym miejscu ponad 100 osób reprezentujących całe środowisko branżowe - producentów, wydawców, związków zawodowych oraz organizacji pozarządowych. Konsultacje branżowe miały charakter profesjonalnie zorganizowanych obrad, w ramach których funkcjonowały cztery obszary tematyczne (tzw. stoliki robocze), pozwalające na kompleksowe omówienie kluczowych wyzwań stojących przed polskim sektorem gier: **finansowanie**, **promocja i ekspansja zagraniczna**, **profesjonalizacja** oraz **prawo i legislacja**. Uczestnicy sformułowali kompleksową diagnozę barier ograniczających rozwój sektora oraz zestaw konkretnych rekomendacji.

Konsultacje zostały zorganizowane w momencie przełomowym z perspektywy branży. Po okresie bardzo dynamicznego rozwoju i licznych sukcesach na skalę międzynarodową, branża mierzy się dziś z narastającymi barierami dalszego wzrostu. Obok czynników ekonomicznych, które zgodnie ze światowymi trendami w ostatnich latach osłabiły kondycję całego sektora, na perspektywy rozwoju polskich producentów i wydawców gier wpływają także bariery uwarunkowań prawnych. Dziś to one, a nie brak talentu czy innowacji, są jednym z hamulców rozwoju sektora.

Właśnie na usunięciu tych barier koncentrowały się wysiłki przedstawicieli branży w ramach stolika prawnego i finansowego. Efektem tych prac są załączone do niniejszego pisma **raporty regulacyjne** - kompleksowa propozycja zmian legislacyjnych, która pozwoli usunąć kluczowe hamulce rozwoju polskiego sektora gier w obszarze prawnym i podatkowym.

Raport stolika prawnego zawiera pakiet 10 proponowanych zmian legislacyjnych, obejmujących obszary prawa autorskiego, prawa podatkowego oraz prawa zatrudnienia, natomiast raport stolika finansowego zawiera 13 proponowanych zmian w zakresie legislacji podatkowej i obejmuje obszary ulg i preferencji podatkowych, w szczególności w zakresie działalności badawczo-rozwojowej oraz inne obszary prawa podatkowego, w tym zmiany w zakresie zryczałtowanego podatku dochodowego (tzw. podatek u źródła).

Propozycje te mają charakter konstruktywny i odpowiadają na realne potrzeby rynku. **Jako przedstawiciele sektora jesteśmy przekonani, że bez wprowadzenia tych zmian polska branża nie będzie w stanie dalej rozwijać się w takim tempie, jak dotychczas, utraci wypracowaną przez lata konkurencyjność i pozostanie 'w ogonie' światowej konkurencji.**

Raport został zaprezentowany w dniu 24 października br. w Poznaniu podczas wieńczącej obrady Okrągłego Stołu spotkania z przedstawicielami Ministerstwa Rozwoju i Technologii, Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Ministerstwa Cyfryzacji, a także szeregu innych instytucji publicznych, w tym Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości czy Instytutu Przemysłów Kreatywnych.

Z satysfakcją odnotowaliśmy, że nasze propozycje wyrażone na spotkaniu **spotkały się z pozytywnym odbiorem strony rządowej**. Przekonani o wzajemnym zrozumieniu, deklarujemy pełną gotowość do współpracy z Ministerstwem Finansów przy doprecyzowaniu i wdrożeniu przedstawionych propozycji legislacyjnych.

PRZEDSTAWIONE POSTULATY – OBSZAR PRAWA PODATKOWEGO

W obszarze prawa podatkowego proponujemy przede wszystkim zmiany w obszarze ustawy o CIT i PIT, które m. in. pozwolą uzyskać realne wsparcie finansowe, ograniczą niepewności podatników w zakresie korzystania z ulg i preferencji podatkowych, ułatwią profesjonalizację działalności nowym producentom gier, uproszczą prowadzenie akcyjnych programów motywacyjnych dla personelu oraz wesprą pracodawców w utrzymywaniu i poszerzaniu swoich zespołów.

W kompetencji Ministerstwa Finansów pozostają następujące postulaty i odpowiadające im propozycje zmian prawnych opisane w raporcie.

Postulaty mające na celu wspieranie rozwoju działalności innowacyjnej w Polsce (ulga B+R oraz preferencja IP BOX):

- a) **Raport Finansowanie - Postulat II. A. 1.** - Postulat ma na celu dostosowanie zasad międzyokresowego rozliczenia kosztów związanych z działalnością innowacyjną do cykli produkcyjnych branży gier. Zasady wynikające z obecnych przepisów oraz Objaśnień Podatkowych ograniczają pełne korzystanie z preferencji IP Box dla podmiotów o wysokim współczynniku innowacyjności produktów, których powstawanie jest procesem wieloletnim. W związku z tym postulujemy wprowadzenie możliwości rozliczania międzyokresowego kosztów związanych z grą komputerową w ramach dochodu IP Box, poprzez wprowadzenie mechanizmu pozwalającego na odroczenie rozpoznania kosztów uzyskania przychodu (zarówno bezpośrednich jak i pośrednio związanych z przychodem) powiązanych z kwalifikowanym prawem autorskim do momentu uzyskania z niego pierwszych przychodów, także gdy koszty te zostały poniesione i rozpoznane przed rokiem powstania tego prawa.
- b) **Raport Finansowanie - Postulat II. B. 2.** - Wprowadzenie możliwości finansowego wykorzystania ulgi B+R - propozycja zwrotu w formie kredytu podatkowego niewykorzystanej ulgi w danym roku podatkowym na wzór rozwiązań obowiązujących w innych krajach o wysokim współczynniku innowacyjności.
- c) **Raport Finansowanie - Postulat III. A.** - Wprowadzenie certyfikacji B+R w oparciu o jasne kryteria poprzez powołanie wyodrębnionej jednostki, która na wzór interpretacji indywidualnych Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej wydawałaby certyfikaty o prowadzeniu działalności badawczo-rozwojowej (proponowane jest rozwiązanie oparte na analogicznych zasadach jak dla uzyskiwania i utrzymywania statusu Centrum Badawczo-Rozwojowego). Równocześnie, w ramach **Postulatu nr 7 Raportu prawnego oraz Postulatu II. B. 1. Raportu Finansowanie** wnosimy o wpisanie produkcji gier komputerowych i oprogramowania w dziale dotyczącym działalności badawczo-rozwojowej w ramach aktualizacji PKWU – realizacja tego postulatu poprawi możliwość korzystania przez polską branżę z ulg, w tym z ulgi badawczo-rozwojowej, bez nadmiernego ryzyka zakwestionowania takiego korzystania przez organy skarbowe.

Postulaty mające na celu dostosowanie preferencji podatkowej IP BOX do aktualnych modeli biznesowych:

- d) **Raport Finansowanie - Postulat II. A. 3** Rozszerzenie definicji przychodów z kwalifikowanych praw własności intelektualnej w celu dostosowania brzmienia przepisu do aktualnych modeli biznesowych. Aktualne brzmienie przepisów nie uwzględnia innych modeli biznesowych niż model licencji na program komputerowy, tym samym wszelkie modele oparte o subskrypcje, mikrotransakcje czy też model free2play, w ramach których twórcy gier uzyskują przychody z reklam ściśle powiązanych z autorskim prawem kwalifikowanym, nie mogą korzystać z preferencji podatkowej IP Box.
- e) **Raport finansowanie - Postulat II. A. 4** - Objęcie preferencją IP Box także działalność studiów pracujących w oparciu o model work for hire, gdzie prawa autorskie są przenoszone na rzecz zlecaeniodawcy w trakcie powstawania dzieła - gry wideo.

Postulat mający na celu trwałe zaangażowanie kapitałowe ze strony inwestorów indywidualnych prowadzące do wzrostu płynności i potencjalnie lepszych wycen spółek notowanych na GPW:

- f) **Raport finansowanie - Postulat II. E** - Wprowadzenie zmiennej stawki opodatkowania dochodów z tytułu sprzedaży akcji spółek notowanych na GPW w taki sposób aby premiować podmioty inwestujące długoterminowo w polskie spółki akcyjne, jednocześnie pozostawiając standardową stawkę podatku dla podmiotów nastawionych na szybki zakup i sprzedaż takich akcji. Z perspektywy inwestorów indywidualnych powiązanie korzyści podatkowych z utrzymywaniem oszczędności na rynku kapitałowym w długim terminie może zachęcić Polaków do oszczędzania na cele emerytalne za pośrednictwem rynku kapitałowego. Taka wyraźna zachęta może również skutecznie przekierować część kapitału inwestorów indywidualnych - lokowanego obecnie głównie w nieruchomościach czy bezpiecznych instrumentach dłużnych - na rynek akcji, zwiększając tym samym jego płynność i atrakcyjność, emitenci zaś zyskają stabilniejszą i bardziej przewidywalną bazę właścicielską.

W szerszym ujęciu, dla polskiego rynku kapitałowego i gospodarki, trwałe zaangażowanie kapitałowe ze strony inwestorów indywidualnych prowadzi do wzrostu płynności i potencjalnie lepszych wycen notowanych spółek. Może to zachęcić nowe spółki do debiutu na giełdzie w poszukiwaniu kapitału na rozwój, innowacje i ekspansję. Należy podkreślić, że kapitał ulokowany w akcjach polskich przedsiębiorstw to pieniądze pracujące na rzecz gospodarki i finansujące rozwój firm.

Postulaty mające na celu ułatwienie stosowania i doprecyzowanie zasad dotyczących podatku u źródła:

- g) **Raport Finansowanie - Postulat II. D. 1** - Wniosek o zmianę w zakresie obowiązku posiadania certyfikatu rezydencji podatkowej w celu zastosowania preferencji w zakresie podatku u źródła. Postuluje się aby dla celów określenia rezydencji podatkowej wystarczającym dokumentem było oświadczenie zagranicznego podatnika.
- h) **Raport Finansowanie - Postulat II. D. 2** - Wprowadzenie limitu kwotowego transakcji, poniżej którego stosowanie zasad wynikających z umów o unikaniu podwójnego opodatkowania nie wymagałoby od płatnika wykonania żadnych dodatkowych czynności.
- i) **Raport Finansowanie - Postulat II. D. 3** - Wprowadzenie zamkniętego katalogu obejmującego wyłącznie licencje, odsetki i dywidendy, których dotyczy warunek rzeczywistego właściciela oraz obowiązek poboru podatku zgodnie z mechanizmem pay and refund.
- j) **Raport Finansowanie - Postulat II. D. 4** - Podjęcie negocjacji w sprawie nowej umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania z USA lub działania dyplomatyczne zmierzające do wznowienia procedury ratyfikacyjnej umowy wynegocjowanej w 2013 r., która do tej pory nie została ratyfikowana przez Kongres USA.

- k) **Raport Finansowanie - Postulat II. D. 5** - Wprowadzenie mechanizmu odliczenia podatku u źródła, nieodliczonego w danym roku podatkowym, w kolejnych latach podatkowych. W ramach takiego mechanizmu terminem granicznym na odliczenie byłby okres przedawnienia zobowiązania podatkowego.

Pozostałe postulaty wspierające działalność operacyjną branży gamedev:

- l) **Raport prawny - Postulat nr 4** - Ułatwienie profesjonalizacji i finansowania działalności twórczej poprzez zniesienie podatku od aportu autorskich praw majątkowych wnoszonego przez osobę fizyczną – realizacja tego postulatu umożliwi ułatwienie profesjonalizacji działalności oraz wcześniejsze rozpoczynanie nowych biznesów w formalnej, przewidywalnej formie prawnej spółki.
- m) **Raport prawny - Postulat nr 5** - Dostosowanie zasad ustalania warunków akcyjnych programów motywacyjnych do praktyki rynkowej – umożliwienie udziału rady nadzorczej.
- n) **Raport prawny - Postulat nr 6** - Umożliwienie skutecznego motywowania wysokiej klasy specjalistów B2B poprzez udział w programach akcyjnych na preferencyjnych zasadach.
- Realizacja postulatów nr 5 i 6 umożliwi przyciąganie i utrzymywanie wysoko wykwalifikowanych specjalistów przez spółki z branży.
- o) **Raport finansowanie - Postulat II. C** - Rozszerzenie możliwości zastosowania ulgi na ekspansję także na podmioty, które są wydawcami gier.
- p) **Raport prawny - Postulat nr 8** - Uwzględnienie honorariów autorskich w zakresie minimalnego wynagrodzenia za pracę – realizacja tego postulatu poprawi konkurencyjność polskich studiów w pozyskiwaniu talentów na międzynarodowym rynku pracy.

DALSZE DZIAŁANIA

Branża gier wideo deklaruje pełną gotowość do wsparcia Pana resortu w procesie przygotowania i procedowania zmian legislacyjnych poprzez dostarczanie danych rynkowych, analiz porównawczych, ekspertyz oraz projektów rozwiązań. Naszą intencją jest odciążenie strony rządowej w obszarach analitycznych i operacyjnych — w sposób, który realnie przyspieszy prace legislacyjne i ułatwi podejmowanie decyzji opartych na faktach.

W tym celu proponujemy powołanie Zespołu Roboczego ds. Regulacji Branży Gier Wideo. W skład Zespołu wchodziłoby przedstawiciele strony rządowej oraz reprezentanci branży. Jesteśmy gotowi uzgodnić podział prac w ramach Zespołu pomiędzy branżą a stroną rządową (zdefiniowanie celów regulacyjnych, wskazanie ram prawnych i trybu procedowania oraz przygotowanie materiałów operacyjnych, takich jak analizy wpływu, benchmarki międzynarodowe, dane ekonomiczne, projekty rozwiązań).

Efektom prac Zespołu będzie kompletny pakiet legislacyjny, obejmujący: tekst projektowanych przepisów, uzasadnienie regulacyjne i gospodarcze, ocenę skutków regulacji, analizę argumentów przeciwnych oraz materiały wspierające na potrzeby uzgodnień międzyresortowych i konsultacji publicznych. Dodatkowo przygotujemy propozycję harmonogramu wdrożenia, obejmującą identyfikację możliwego „okna legislacyjnego” oraz kolejnych etapów procesu (wpis do Wykazu Prac Legislacyjnych Rady Ministrów, uzgodnienia, konsultacje, wniesienie pod obrady Sejmu).

Proponujemy, aby pierwsze spotkanie Zespołu zostało poświęcone uzgodnieniu zakresu prac, harmonogramu oraz przypisaniu odpowiedzialności za poszczególne obszary. Jesteśmy przekonani, że taki model pozwoli przeprowadzić proces legislacyjny w sposób uporządkowany, przewidywalny i skuteczny, przy minimalnym obciążeniu zasobów strony rządowej, z wykorzystaniem wiedzy i danych, które branża jest gotowa dostarczyć.

Głęboko wierzymy, że wspólnie stoimy przed unikalną, dziejową szansą. Wierzymy również, że dzięki wspólnym działaniom rządu i środowiska branżowego możliwe jest stworzenie systemowych

warunków sprzyjających dalszemu rozwojowi sektora, co przyczyni się do umocnienia pozycji Polski jako jednego z globalnych liderów w produkcji gier wideo.

Z niecierpliwością oczekujemy na możliwość kontynuacji dialogu z Pana Ministerstwem oraz innymi zainteresowanymi resortami.

Pozostajemy do Pana dyspozycji. We wszelkich sprawach związanych z raportem i dalszymi pracami legislacyjnymi zachęcamy do kontaktu z wykorzystaniem poniższych danych kontaktowych:

adw. Michał Pękała, LL.M.

adres korespondencyjny: Kancelaria Rymarz Zdort Maruta, ul. Prosta 18, 00-850 Warszawa

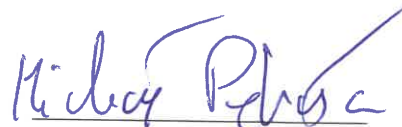
tel. komórkowy: +48 662 011 061

tel. stacjonarny: +48 22 520 4430

e-mail: michal.pekala@rzmlaw.com

Z wyrazami szacunku,

W imieniu polskiej branży gier wideo



adw. Michał Pękała, LL.M.

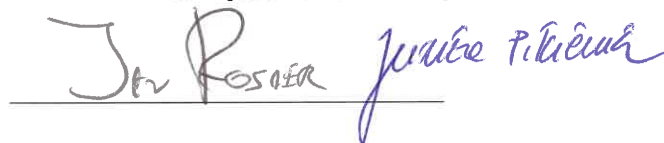
Załączniki:

1. Raport z prac stolika finansowego w ramach Okrągłego Stołu polskiej branży gier wideo.
2. Raport z prac stolika prawnego w ramach Okrągłego Stołu polskiej branży gier wideo.

Jako przedstawiciele polskiej branży gier wideo, wyrażamy nasze pełne poparcie co do treści powyższego listu i wskazanych w nim działań.

Podpisano:

W imieniu Stowarzyszenia Polskie Gry:



Lista członków wspierających Stowarzyszenie Polskie Gry:

11 Bit Studios S.A.

CD PROJEKT S.A.

TECHLAND S.A.

CI Games SE

PCF Group S.A.

Exor Studios Wojciech Lekki sp. j.

The Farm 51 Group S.A.

Bloober Team S.A.

Flying Wild Hog Studios sp. z o.o.

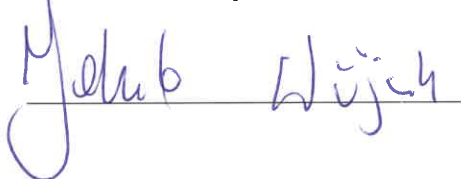
Vivid Games S.A.

Artifex Mundi S.A.

Anshar Studios S.A.

Rebel Wolves sp. z o.o.

W imieniu Fundacji Indie Games Polska:



W imieniu Sektorowej Rady ds. Kompetencji Gaming i GameDev:



W skład Rady wchodzi dwudziestu przedstawicieli branży gier wideo. Aktualny skład Rady zatwierdzony przez Ministra Rozwoju:

- Piotr Bielawski, Stowarzyszenie Polskie Gry, CD Projekt S.A.
- Jakub Bułata, Serious Sim sp. z o.o.
- Marek Czerniak, Indie Games Polska
- Adam Flamma, Uniwersytet Dolnośląski DSW
- Artur Ganszyniec, Związek Pracowników Branży Gier

- Agata Hacura, Anshar Studios
- Dominika Kasprowicz, prof. UJ – Willa Decjusza
- Marcin Kowalski, Human Partner
- Anna Krampus-Sepielak, Krakowski Park Technologiczny
- Piotr Mańkowski, Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych
- Małgorzata Marzęcka, Krakowski Park Technologiczny
- Jakub Marszałkowski, Game Industry Conference, Politechnika Poznańska
- Paweł Miechowski, 11 bit studios
- Łukasz Pająk, XXXI Liceum Ogólnokształcące w Krakowie
- Agnieszka Szamałek-Michalska, Stowarzyszenie Polskie Gry
- Dawid Szopa, Krakowski Park Technologiczny
- Rafał Szrajber, Politechnika Łódzka oraz ASP Łódź
- Maciej Śledź, Uniwersytet Dolnośląski DSW
- Dominika Urbańska-Galanciak, Video Games Poland
- Jan Wosiura, Artifex Mundi S.A.

W imieniu Sekcji Producentów Gier Wideo (Gamedev Poland) Krajowej Izby Gospodarczej Elektroniki i Telekomunikacji (SPGW)

Prezes Zarządu


Stefan Kamiński

Członkami Założycielami Sekcji Producentów Gier Wideo „Gamedev Poland” są następujące podmioty:

- Arkona-Paweł Miechowski
- Anshar Studios
- Better Gaming Agency
- Bloober Team
- Fnord
- Forever Entertainment
- Fundacja Indie Games Polska
- Fundacja Vitruvio
- Grail Team
- Miasik.Biz
- Monster Couch
- Ok Games
- Retrovibe
- Stowarzyszenie Polskie Gry
- Untold Tales