

Warszawa, 2 lutego 2026 r.

Sz. P. Katarzyna Pełczyńska-Nałęcz
Minister Funduszy i Polityki Regionalnej
Ministerstwo Funduszy i Polityki Regionalnej
ul. Wspólna 2/4
00-926 Warszawa

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

Szanowna Pani Minister,

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 dla branży gier. Po okresie intensywnego rozwoju i licznych sukcesach na arenie międzynarodowej, sektor mierzy się dziś z narastającymi barierami dalszego wzrostu. Głównym wyzwaniem dla polskich producentów gier jest brak dedykowanych mechanizmów wsparcia dla działalności innowacyjnej, ściśle powiązanej z twórczością audiowizualną realizowaną w wieloletnich cyklach produkcyjnych – charakterystycznych dla branży gamedev. To one, a nie brak talentu czy innowacyjności, stanowią dziś główny czynnik ograniczający rozwój sektora.

Efektom tych prac jest załączony do niniejszego pisma raport regulacyjny, stanowiący odpowiedź sektora na narastające bariery związane z finansowaniem, które ograniczają jego rozwój. W ramach dyskusji przedstawiciele sektora zidentyfikowali i opracowali zestaw postulatów zmian legislacyjnych, które usuną kluczowe hamulce prawne blokujące globalną ekspansję polskiego gamedevu.

Raport stolika prawnego zawiera pakiet 10 proponowanych zmian legislacyjnych, w tym zmianę w zakresie PKWiU istotną z punktu widzenia tematyki wsparcia finansowego, natomiast raport stolika finansowego zawiera 9 proponowanych zmian w zakresie programów wsparcia dla rodzimego sektora gamedev.

Propozycje te mają charakter konstruktywny i odpowiadają na realne potrzeby rynku. **Jako przedstawiciele sektora jesteśmy przekonani, że bez wprowadzenia tych zmian polska branża utraci wypracowaną przez lata konkurencyjność i pozostanie 'w ogonie' światowej konkurencji.**

Raport został zaprezentowany w dniu 24 października br. w Poznaniu podczas wieńczącego 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 Funduszy i Polityki Regionalnej przy doprecyzowaniu i wdrożeniu przedstawionych propozycji legislacyjnych i programowych.

PRZEDSTAWIONE POSTULATY – OBSZAR FINANSOWANIA I PROGRAMÓW DOTACYJNYCH

W obszarze finansowania i programów dotacyjnych proponujemy przede wszystkim zmiany w obszarze stworzenia dedykowanych programów dotacyjnych dla gamedev, udostępnienie ścieżek dotacyjnych dla wszystkich przedsiębiorców, niezależnie od skali działalności.

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

Postulaty mające na celu wspieranie rozwoju działalności innowacyjnej w Polsce (specjalne ścieżki dotacyjne):

- a) **Postulat I. A.** Utworzenie programu dotacyjnego nakierowanego na wsparcie w zakresie branży gier wideo - analogicznie do funkcjonującego w perspektywie 2014-2020 programu GameINN.

W obecnej perspektywie finansowej 2021–2027 brak jest dedykowanego, stałego instrumentu wsparcia odpowiadającego potrzebom, skali i specyfice produkcji w sektorze gier wideo. Istniejące mechanizmy, takie jak ścieżka SMART w ramach programu FENG, nie są dostosowane do charakterystyki projektów gamedev. W efekcie nawet innowacyjne rozwiązania o potencjale globalnym często nie mieszczą się w kryteriach konkursowych.

Równocześnie obserwuje się rosnące zaangażowanie innych państw w rozwój własnych sektorów gier. Przykładowo, Niemcy realizują program wsparcia produkcji gier wideo nieprzerwanie od 2019 roku, a w 2026 roku przewidziano w jego ramach budżet do 125 mln euro.

Z perspektywy polskich producentów gier stanowi to realne zagrożenie konkurencyjne, mogące w przyszłości skutkować odpływem talentów i technologii. Dlatego postulujemy ponowne utworzenie dedykowanego programu dofinansowań dla polskiego sektora gier wideo – rozwiązania, które w przeszłości przyczyniło się do dynamicznego rozwoju i umocnienia pozycji Polski wśród światowych liderów gamedev.

- b) **Postulat I. B.** Usprawnienie programu wsparcia gier wideo realizowanego przez Instytut Przemysłów Kreatywnych w celu dostosowania go do cyklu produkcji gier wideo oraz wprowadzenie odpowiednich kategorii wielkości produkcji, umożliwiających dostosowanie wysokości wsparcia do skali projektu.
- c) **Postulat III. C.** Powołanie Rady Ekspertckiej ds. Gier Wideo działającej przy Ministerstwie Funduszy i Polityki Regionalnej, której zadaniem byłoby doradzanie w zakresie polityk publicznych i procesów legislacyjnych, monitorowanie trendów międzynarodowych oraz formułowanie rekomendacji dla rządu.

Pozostałe postulaty wspierające działalność w branży gamedev:

- a) **Postulat I. C.** Stworzenie funduszu rotacyjnego, wzorowanego na rozwiązaniach Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, którego działanie miałyby charakter wieloletni i byłoby częściowo finansowane ze zwrotów z zakończonych projektów.
- b) **Postulat I. D.** Utworzenie programów akceleracyjnych, w których wydawcy gier otrzymaliby wsparcie na stworzenie i utrzymanie portfela projektów realizowanych przez małe studia.
- c) **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 dotacji, bez ryzyka zakwestionowania charakteru badawczo-rozwojowego przez eksperta w ramach oceny wniosku o dotację.
- d) **Postulat III. B.** - Wprowadzenie transparentnych kryteriów oceny w programach wsparcia poprzez:
 - o określenie szczegółowych kryteriów oceny i ich punktacji przed rozpoczęciem naboru;
 - o zatrudnianie wykwalifikowanych ekspertów merytorycznych z doświadczeniem w produkcji gier w różnych skalach produkcyjnych;
 - o wprowadzenie prostych i przejrzystych formularzy wniosków dotacyjnych;
 - o udzielanie szczegółowych uzasadnień przyznanej punktacji dla każdego kryterium na etapie oceny wniosku;
 - o implementację mechanizmu poprawek do wniosków oraz stworzenie procedury odwoławczej w przypadku błędów merytorycznych.
- d) **Postulat VII.** Stworzenie centralnej bazy informacji dotyczących aktualnych programów i preferencji wspierających działalność w zakresie tworzenia gier wideo.

DALSZE DZIAŁANIA

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

W tym celu proponujemy powołanie Zespołu Roboczego ds. Regulacji Branży Gier Wideo. W skład Zespołu wchodziłoby przedstawicieli strony rządowej oraz reprezentanci branży. Jesteśmy gotowi uzgodnić podział prac w ramach Zespołu pomiędzy branżę a stronę rządową (zdefiniowanie celów regulacyjnych, wskazanie ram 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 lub programów dotacyjnych, uzasadnienie regulacyjne i gospodarcze, ocenę skutków regulacji, analizę argumentów przeciwnych oraz materiały wspierające na potrzeby uzgodnień międzyresortowych i konsultacji publicznych.

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 i programowy 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, że dzięki wspólnym działaniom rządu i środowiska branżowego możliwe jest stworzenie systemowych warunków sprzyjających dalszemu rozwojowi sektora i przyczyni się do umocnienia pozycji Polski jako jednego z globalnych liderów w produkcji gier wideo.

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

Pozostajemy do Pani dyspozycji. We wszelkich sprawach związanych z raportem i dalszymi pracami 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.

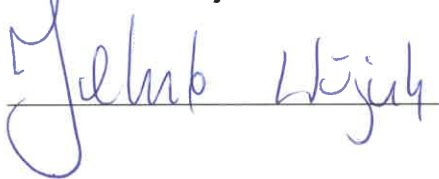
Vivid Games S.A.

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 Bułaga, 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