

Warszawa, 2 lutego 2026 r.

Sz. P. Marta Cienkowska

Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

ul. Krakowskie Przedmieście 15

00-071 Warszawa

DW:

Karol Zgódk

Dyrektor Departamentu

Departament Mediów i Sektorów Kreatywnych

Radosław Dubisz

Naczelnik Wydziału Strategii, Analiz i Sektorów Kreatywnych

Departament Mediów i Sektorów Kreatywnych

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

Szanowna Pani Ministro,

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, przedstawicieli 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. 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. 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 Panią oraz przedstawicielami Ministerstwa Rozwoju i Technologii i 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 Pani jednoznacznym poparciem - wprost zgodziła się Pani, że zmiany opisane w raporcie należy wprowadzić.** Przekonani o wzajemnym zrozumieniu, deklarujemy pełną gotowość do współpracy z Ministerstwem Kultury i Dziedzictwa Narodowego przy doprecyzowaniu i wdrożeniu przedstawionych propozycji legislacyjnych.

PRZEDSTAWIONE POSTULATY – OBSZAR PRAWA AUTORSKIEGO

W obszarze prawa autorskiego postulujemy przede wszystkim dostosowanie do realiów funkcjonowania branży regulacji umów dotyczących praw autorskich. Obecnie obowiązujące przepisy nie przystają do rzeczywistości powszechnej w sektorze pracy zdalnej, do międzynarodowej współpracy projektowej oraz do wieloletniego, złożonego cyklu produkcyjnego najbardziej rozbudowanych gier wideo. Uelastycznienie przepisów z tego zakresu ułatwi producentom i wydawcom współpracę z członkami swoich zespołów oraz innymi twórcami. Jednocześnie, zapewni ono większą pewność prawną przy realizacji długoterminowych planów wydawniczych, z zachowaniem odpowiedniego poziomu ochrony twórców.

W kompetencji Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego pozostają następujące postulaty i odpowiadające im propozycje zmian prawnych opisane w raporcie:

- a) **Postulat nr 1** - Zmiana formy pisemnej na dokumentową w zakresie przeniesienia autorskich praw majątkowych i udzielenia licencji wyłącznej – realizacja tego postulatu zlikwiduje barierę w cyfryzacji obrotu prawami autorskimi i poprawi funkcjonowanie branży kreatywnej.
- b) **Postulat nr 2** - Wprowadzenie możliwości umownego wydłużenia okresu licencji na okres dłuższy niż 5 lat – realizacja tego postulatu umożliwi polskiej branży konkurowanie na równych zasadach ze studiami z innych krajów, w których można udzielać licencji na dłuższe okresy.
- c) **Postulat nr 3** - Wydłużenie okresu, w którym nabywca praw autorskich jest zobowiązany do rozpowszechnienia utworu – realizacja tego postulatu zwiększy stabilność inwestycyjną związaną z produkcją gier, a także atrakcyjność prawa polskiego jako systemu prawnego wybieranego w obrocie międzynarodowym.

DALSZE DZIAŁANIA

Branża gier wideo deklaruje pełną gotowość do wsparcia Pani 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 branżę a stronę 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 Pani Ministerstwem oraz innymi zainteresowanymi resortami.

Pozostajemy do Pani 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

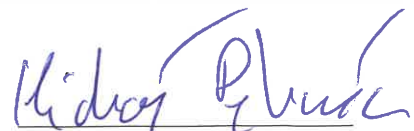
tel. komórkowy: +48 662 011 061

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 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:



Jacek Piskun

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.

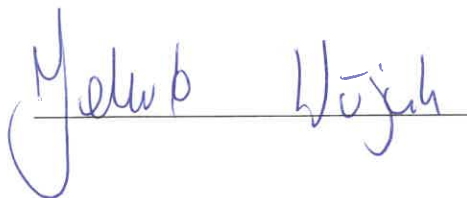
Vivid Games S.A.

Artifex Mundi S.A.

Anshar Studios S.A.

Rebel Wolves sp. z o.o.

W imieniu Fundacji Indie Games Polska:



Mateusz Wójcik

W imieniu Sektorowej Rady ds. Kompetencji Gaming i GameDev:



Sławomir Kumpuś

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 Kasprovicz, 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