

STANOWISKO BRANŻY W ZAKRESIE ZWIĘKSZENIA BUDŻETU AGORAEU/MEDIA+ ORAZ PEŁNE UWZGLĘDNIENIE EUROPEJSKIEGO SEKTORA GIER WIDEO JAKO STRATEGICZNEGO SEKTORA KULTURY, TECHNOLOGII I KONKURENCYJNOŚCI CYFROWEJ UE.

Stanowisko branży

- **AgoraEU powinien otrzymać wyższy budżet w nowej perspektywie finansowej UE**, a co najmniej zostać zabezpieczony na poziomie pozwalającym realnie wspierać kulturę, media, wartości demokratyczne i europejskie sektory kreatywne. Obecna propozycja Komisji przewiduje dla AgoraEU 8,582 mld EUR w cenach bieżących, czyli 7,606 mld EUR w cenach stałych 2025, co odpowiada ok. 0,43% całego proponowanego MFF. Skala ta powinna zostać zwiększona, ponieważ dotychczasowe instrumenty Creative Europe były niedoszacowane, a zapotrzebowanie sektorów kreatywnych na finansowanie pozostaje wyższe niż dostępne środki.
- **MEDIA+ powinien mieć wyraźnie zabezpieczoną alokację dla gier wideo**, ponieważ gry są już objęte celem programu jako część europejskich sektorów audiowizualnych i kreatywnych. Wsparcie nie powinno ograniczać się wyłącznie do etapu koncepcji, developmentu i prototypowania, lecz obejmować szerszy łańcuch wsparcia właściwy dla gier.
- **Gry wideo nie są wyłącznie rozrywką ani wyłącznie kulturą**. Są zaawansowanymi produktami cyfrowymi, w których warstwa artystyczna, narracyjna, muzyczna i wizualna jest nierozzerwalnie związana z inżynierią oprogramowania, renderingiem, sztuczną inteligencją, optymalizacją, symulacją, projektowaniem interakcji i dystrybucją cyfrową. Finansowanie gier oznacza więc jednocześnie finansowanie europejskiej kultury, technologii, IP i kompetencji cyfrowych.
- **Sektor gier jest obciążony wysokim ryzykiem ekonomicznym zarówno dla MŚP jak i pozostałych**. Małe i średnie studia potrzebują szczególnego wsparcia, ale ryzyko produkcji dotyczy także dużych europejskich przedsiębiorców, którzy prowadzą wieloletnie projekty, utrzymują duże zespoły, inwestują w nowe IP i konkurują globalnie z podmiotami z USA i Azji. Dlatego instrumenty AgoraEU/MEDIA+ powinny pozostać dostępne zarówno dla MŚP, jak i dla dużych przedsiębiorców, przy proporcjonalnych zasadach współfinansowania i kryteriach europejskiej wartości dodanej.

- **Wysoki poziom finansowania wewnątrzwspólnotowego jest warunkiem niezależności europejskiego rynku produkcji gier.** Bez europejskiej alternatywy kapitałowej rodzime studia są bardziej podatne na przejęcia, utratę kontroli nad IP, zależność od platform spoza UE oraz przenoszenie decyzji strategicznych poza Europę. AgoraEU/MEDIA+ powinien wzmacniać pozycję negocjacyjną europejskich producentów i wydawców, umożliwiając im skalowanie projektów bez oddawania kontroli nad własnością intelektualną i know-how.
- **Gry są jednym z najważniejszych współczesnych narzędzi europejskiego soft power.** To przez gry globalni odbiorcy, szczególnie młodsze pokolenia, poznają języki, historię, estetykę, wartości, miejsca i sposoby opowiadania świata. Własne europejskie IP w grach ma znaczenie podobne do kina, literatury czy muzyki, ale funkcjonuje w środowisku cyfrowym, interaktywnym i globalnie skalowalnym.
- **Technologie rozwijane w grach mają również znaczenie strategiczne i dual-use.** Sztuczna inteligencja, symulacje czasu rzeczywistego, generowanie środowisk, pathfinding, cyfrowe bliźniaki, VR/AR, interfejsy użytkownika i rendering mogą znajdować zastosowanie w , analizie odporności kryzysowej, dronach (w ich interfejsach i automatyzacji ich zachowań) i narzędziach obrony cywilnej. Nie jest to główny powód wspierania gamedevu, ale dodatkowy dowód, że sektor gier jest częścią europejskiej autonomii technologicznej.

UZASADNIENIE STANOWISKA

Postulat dotyczy zwiększenia budżetu AgoraEU/MEDIA+ oraz utrzymania silnego, realnie dostępnego finansowania dla europejskiego sektora gier wideo jako strategicznego obszaru kultury, technologii i konkurencyjności cyfrowej Unii Europejskiej. Obecna propozycja Komisji Europejskiej przewiduje dla AgoraEU 8,582 mld EUR w cenach bieżących, czyli 7,606 mld EUR w cenach stałych 2025. Skala ta powinna zostać co najmniej utrzymana, a docelowo zwiększona, ponieważ dotychczasowe instrumenty Creative Europe były cieszyły się większym zainteresowaniem niż pozwalał na to dostępny budżet, a dzisiejsze potrzeby sektorów kreatywnych i audiowizualnych pozostają wyższe niż dostępne środki.

Zwiększenie budżetu AgoraEU/MEDIA+ nie powinno być traktowane jako koszt sektorowy, lecz jako inwestycja w europejską kulturę, własność intelektualną, kompetencje technologiczne, soft power, eksport i niezależność gospodarczą. Gry wideo łączą te cele w jednym sektorze: tworzą europejskie IP, miejsca pracy wysokich kompetencji, produkty cyfrowe o globalnym zasięgu, narzędzia technologiczne oraz trwałą obecność europejskich narracji, języków i wartości w globalnym obiegu cyfrowym.

Branża gier wideo jest jednym z najbardziej perspektywicznych, ale zarazem najbardziej ryzykownych segmentów europejskich sektorów kreatywnych i technologicznych. Produkcja gry wymaga znaczących nakładów ponoszonych z góry, kilkuletnich cykli developmentu, wysoko wyspecjalizowanych zespołów, stałego dostępu do technologii, testowania, lokalizacji, portowania oraz kosztownego marketingu. Ryzyko to dotyczy nie tylko małych i średnich studiów, lecz także dużych przedsiębiorców: im większa skala produkcji, tym wyższa ekspozycja kapitałowa, większe koszty utrzymania zespołów, większe uzależnienie od globalnej dystrybucji i większe konsekwencje niepowodzenia pojedynczego projektu. W przypadku dużych europejskich producentów i wydawców porażka jednej dużej gry może oznaczać utratę miejsc pracy, ograniczenie inwestycji w kolejne IP albo większą podatność na przejęcia przez kapitał spoza UE.

Europejski rynek gier ma jednocześnie znaczący potencjał gospodarczy i kulturowy. Według European Games Developer Federation (EGDF) sektor znajduje się na przecięciu ICT i przemysłów kultury; w UE działało ok. 5 900 studiów i wydawców, zatrudniających ponad 91 tys. osób i generujących blisko 19 mld EUR obrotu, a europejski rynek gier w 2024 r. był wart 26,8 mld EUR. EGDF wskazuje także, że europejski jednolity rynek cyfrowy jest trzecim największym rynkiem gier na świecie, ale branża mierzy się obecnie z największą „zimą inwestycyjną” od dekad oraz ograniczaniem wsparcia publicznego w

państwach członkowskich. W takich warunkach utrzymanie wysokiego finansowania AgoraEU/MEDIA+ nie jest postulatem sektorowej preferencji, lecz warunkiem zachowania konkurencyjności, niezależności i strategicznej wartości europejskiego gamedevu.

AgoraEU/MEDIA+ powinno zostać utrzymane na wysokim poziomie finansowania, z wyraźnym zabezpieczeniem środków dla gier wideo jako pełnoprawnej części europejskiego sektora audiowizualnego, kreatywnego, ale także i technologicznego. Gry nie są wyłącznie kulturą ani wyłącznie technologią. Są medium, w którym warstwa artystyczna, narracyjna, wizualna i muzyczna jest nierozzerwalnie związana z zaawansowaną inżynierią oprogramowania, optymalizacją, projektowaniem interakcji, systemami AI, symulacją, renderingiem, narzędziami produkcyjnymi i dystrybucją cyfrową. Nie da się stworzyć nowoczesnej gry poprzez samo finansowanie twórczości artystycznej bez zaplecza technologicznego; nie da się też zbudować wartościowego produktu gromego poprzez samą technologię pozbawioną projektowania, estetyki, narracji i doświadczenia użytkownika.

Warto podkreślić, że gra wideo nie odtwarza po prostu gotowego obrazu, tak jak film, lecz generuje go na bieżąco. Każda klatka widoczna na ekranie jest wynikiem obliczenia aktualnego stanu wirtualnego świata: położenia kamery, postaci, obiektów, światła, cieni, animacji, efektów, fizyki, zachowania przeciwników, interfejsu oraz reakcji na działania gracza. Następnie silnik gry musi zdecydować, które elementy świata są widoczne, jak szczegółowo je pokazać, jak je oświetlić i jak przetworzyć przez kartę graficzną, aby powstał finalny obraz. Przy standardzie 60 klatek na sekundę cały ten proces musi zmieścić się w ok. 16,7 milisekundy na jedną klatkę. Oznacza to, że nowoczesna gra musi nie tylko „stworzyć świat”, ale stale go przeliczać, upraszczać, optymalizować i renderować w czasie rzeczywistym, zachowując jednocześnie jakość artystyczną, płynność działania i interaktywność. Właśnie dlatego gry są szczególnym przykładem połączenia kultury i zaawansowanej technologii: efekt artystyczny istnieje tylko dzięki bardzo złożonej inżynierii, a sama technologia nabiera wartości dopiero wtedy, gdy pozwala stworzyć wiarygodne, angażujące doświadczenie dla użytkownika.

Dlatego finansowanie gier w ramach AgoraEU powinno być traktowane jako inwestycja w europejską technologię i kulturę: w sektor, który jednocześnie tworzy IP, miejsca pracy high-tech, eksport, innowacyjne narzędzia produkcyjne oraz globalne społeczności odbiorców. Gry są dziś jednym z najważniejszych nośników soft power, szczególnie wobec młodszych pokoleń. To przez nie odbiorcy poznają języki, estetykę, historię, miejsca, wartości, humor, sposoby opowiadania świata i modele interakcji społecznej. Gry mogą również wzmacniać rozpoznawalność europejskich regionów, miast,

krajobrazów i dziedzictwa kulturowego, gdy stają się one częścią globalnie dystrybuowanych światów wirtualnych. Jeżeli Europa nie będzie wspierać rodzimych studiów, marek, technologii i kanałów dystrybucji, globalna kultura cyfrowa będzie coraz silniej kształtowana przez podmioty spoza Unii.

Wysokie finansowanie AgoraEU/MEDIA+ powinno jednocześnie służyć ochronie niezależności europejskiego rynku przed nadmierną zależnością od kapitału zewnętrznego, zarówno wschodniego, jak i zachodniego. Nie chodzi o zamykanie rynku ani o blokowanie inwestycji zagranicznych, lecz o stworzenie realnej europejskiej alternatywy kapitałowej. Bez niej europejskie studia, również te większe, są bardziej podatne na sprzedaż udziałów, utratę kontroli nad IP, przenoszenie decyzji strategicznych poza UE oraz podporządkowanie własnych pipeline'ów produkcyjnych logice globalnych platform, wydawców i funduszy inwestycyjnych. Finansowanie publiczne może w tym kontekście działać jako kapitał wzmacniający pozycję negocyjną europejskich podmiotów, pozwalający utrzymać kontrolę nad własnością intelektualną i dający czas na doprowadzenie projektów do etapu, w którym możliwe jest komercyjne skalowanie bez oddawania strategicznej kontroli.

Z tego względu instrumenty finansowe AgoraEU/MEDIA+ powinny pozostać dostępne zarówno dla MŚP, jak i dla dużych przedsiębiorców ustanowionych w państwach uczestniczących w programie, o ile finansowane projekty generują europejską wartość dodaną. Małe i średnie studia wymagają szczególnego wsparcia, ponieważ często tworzą nowe IP, eksperymentują z formą, rozwijają innowacyjne mechaniki i są najbardziej wrażliwe na ograniczenia kapitałowe. Europejski ekosystem gier potrzebuje jednak również dużych producentów, wydawców i studiów, które są w stanie prowadzić projekty o wysokiej skali technologicznej, utrzymywać duże zespoły, inwestować w nowe IP, rozwijać własne narzędzia, finansować globalny marketing i konkurować z podmiotami amerykańskimi oraz azjatyckimi.

Instrumenty AgoraEU/MEDIA+ powinny być zaprojektowane tak, aby mogły wspierać zarówno MŚP, jak i większe europejskie podmioty, w tym producentów, deweloperów oraz wydawców. Nie oznacza to rezygnacji z preferencji dla MŚP - mniejsze studia powinny zachować dedykowane ułatwienia, uproszczone procedury, doradztwo i odpowiednio dostosowane intensywności pomocy. Jednocześnie automatyczne wykluczenie większych europejskich podmiotów ograniczałoby możliwość budowania marek, technologii i IP zdolnych do konkurowania globalnie.

Udział większych podmiotów powinien być oparty na proporcjonalnych zasadach, dzięki którym taki model pozwoli traktować branżę jako kompletny ekosystem: od eksperymentalnych projektów niezależnych po duże produkcje zdolne do globalnej dystrybucji.

AgoraEU/MEDIA+ powinno obejmować cały łańcuch wartości właściwy dla gier: development, prototypowanie, vertical slice, badania doświadczeń użytkowników, testy rynkowe, marketing, portowanie, lokalizację, dystrybucję, rozwój technologii produkcyjnych, narzędzia AI, dostępność, rozwój talentów, współpracę B2B i strategie eksploatacji IP. Taki zakres wsparcia jest potrzebny zarówno mniejszym studiom, jak i dużym europejskim przedsiębiorcom, ponieważ konkurencja globalna nie rozgrywa się wyłącznie na poziomie produkcji, ale także na poziomie marketingu, platform, danych, technologii i dostępu do odbiorcy. Instrumenty AgoraEU/MEDIA+ powinny zostać rozszerzone tak, aby nie ograniczały się do finansowania koncepcji i pierwszego prototypu, lecz obejmowały także kompleksowe wsparcie procesu produkcji gier.

Ze względu na wysokie ryzyko produkcyjne i długi cykl zwrotu z inwestycji instrumenty AgoraEU/MEDIA+ powinny zachować przede wszystkim grantowy, uproszczony i przewidywalny charakter. Wsparcie powinno obejmować zaliczki, ryczałty, uproszczone rozliczanie kosztów, finansowanie etapowe oraz mechanizmy dostosowane do specyfiki produkcji gier, w której największe ryzyko pojawia się często przed osiągnięciem etapu komercyjnej walidacji projektu. Ma to szczególne znaczenie dla MŚP, ale również dla większych europejskich producentów, którzy ponoszą wieloletnie koszty utrzymania zespołów i technologii przed premierą gry. Stabilne finansowanie grantowe pozwala ograniczać ryzyko przedwczesnego porzucania projektów, utrzymywać kompetencje w Europie i zwiększać szanse na powstawanie konkurencyjnych europejskich IP.

Kluczowym elementem uzasadnienia jest również europejska suwerenność technologiczna. Europejski sektor gier pozostaje silnie zależny od pozaeuropejskich silników gier, sklepów aplikacji, storefrontów, platform dystrybucyjnych i dostawców technologii. Dlatego AgoraEU/MEDIA+ powinno wspierać nie tylko treść, lecz także narzędzia, pipeline'y, standardy interoperacyjności, rozwiązania produkcyjne i kompetencje techniczne, które pozwalają europejskim podmiotom ograniczać zależność od globalnych dostawców.

Wysokie finansowanie AgoraEU/MEDIA+ powinno jednocześnie służyć ochronie niezależności europejskiego rynku przed nadmierną zależnością od kapitału, platform i infrastruktury spoza UE. Nie chodzi o zamykanie rynku ani o blokowanie inwestycji zagranicznych, lecz o stworzenie realnej europejskiej alternatywy kapitałowej i technologicznej. Bez niej europejskie studia, również te

większe, są bardziej podatne na sprzedaż udziałów, utratę kontroli nad IP, przenoszenie decyzji strategicznych poza UE oraz podporządkowanie własnych pipeline'ów produkcyjnych logice globalnych platform, wydawców i funduszy inwestycyjnych. Finansowanie publiczne może w tym kontekście działać jako kapitał wzmacniający pozycję negocjacyjną europejskich podmiotów, pozwalający utrzymać kontrolę nad własnością intelektualną, technologią i know-how oraz dający czas na komercyjne skalowanie projektów bez oddawania strategicznej kontroli.

Na końcu należy podkreślić, że sektor gier ma również znaczenie dual-use, choć nie powinien być sprowadzany wyłącznie do tego wymiaru. Kompetencje rozwijane w gamedevie mają zastosowania strategiczne w szerszej gospodarce cyfrowej. Technologie takie jak sztuczna inteligencja, symulacje czasu rzeczywistego, generowanie środowisk, fizyka, rendering, interfejsy użytkownika, VR/AR, analiza zachowań, pathfinding, czyli algorytmiczne wyznaczanie trasy w złożonym środowisku, oraz cyfrowe bliźniaki, czyli wirtualne modele rzeczywistych obiektów lub procesów, mogą znajdować zastosowanie w szkoleniach, odporności kryzysowej, systemach treningowych, planowaniu, dronach i narzędziach obrony cywilnej. Jest to dodatkowy argument za traktowaniem gamedevu jako sektora strategicznego: nie jako pobocznej branży rozrywkowej, lecz jako obszaru, w którym europejska kultura, technologia, IP, soft power, konkurencyjność gospodarcza i potencjał bezpieczeństwa spotykają się w jednym ekosystemie.

Podsumowując, zwiększenie dofinansowania w europejski gamedev jest konieczne, jeśli UE chce realnie wzmacniać swoją konkurencyjność w gospodarce cyfrowej na arenie międzynarodowej. Gry wideo są dziś jednym z najbardziej dynamicznych sektorów łączących kulturę, technologię, własność intelektualną, eksport, wysokospecjalistyczne miejsca pracy i globalny zasięg oddziaływania. Europa dysponuje silnym zapleczem twórczym, technologicznym i produkcyjnym, które może pozwolić jej się stać jednym ze światowych liderów rynku gier, ale potencjał ten wymaga finansowania adekwatnego do skali ryzyka, kosztów produkcji i globalnej konkurencji. Brak zwiększonego wsparcia oznaczałby większą zależność europejskich studiów od kapitału, platform i wydawców spoza UE, a w konsekwencji ryzyko utraty kontroli nad europejskim IP, talentami i technologiami. Dlatego wzmocnienie finansowania gamedevu w ramach AgoraEU/MEDIA+ powinno być traktowane jako inwestycja w przyszłą pozycję Europy na globalnym rynku cyfrowym.