

Postulaty Regulacyjne SPG

Polska branża gier wideo to kluczowy filar krajowej gospodarki kreatywnej i cyfrowej, łączący unikalną tożsamość kulturową z zaawansowanymi technologiami o globalnym zasięgu. Aby utrzymać pozycję lidera i zabezpieczyć suwerenność technologiczną, środowisko wypracowało spójne rekomendacje strukturalne i legislacyjne.

Poniżej przedstawiamy nasze oficjalne stanowiska pogrupowane według czterech obszarów tematycznych Okrągłego Stołu branży gier wideo oraz agendy międzynarodowej:

1. Finansowanie i Wsparcie Publiczne

Brak stałych, przewidywalnych instrumentów dotacyjnych dopasowanych do specyfiki gamedevu w obecnej perspektywie finansowej (2021–2027) generuje ryzyko utraty przewag konkurencyjnych na rzecz państw takich jak Niemcy. Sektor potrzebuje stabilnego finansowania o charakterze grantowym:

- **Powrót do dedykowanego programu dotacyjnego:** Odtworzenie stałego instrumentu wsparcia dla sektora gier na wzór historycznego programu GameINN, jako alternatywy dla niedostosowanych kryteriów ścieżki SMART (FENG).
- **Uruchomienie funduszu rotacyjnego:** Stworzenie wieloletniego mechanizmu finansowego (wzorowanego na modelach Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej), zasilanego częściowo z komercyjnych zwrotów z projektów, które odniosły sukces rynkowy.
- **Programy akceleracyjne dla wydawców:** Instrumenty wsparcia ułatwiające wydawcom tworzenie i utrzymanie stabilnego portfela projektów realizowanych przez małe studia niezależne.
- **Transparentność i profesjonalizacja ocen wniosków:** Wprowadzenie jasnych kryteriów punktowych przed naborami, powoływanie niezależnych ekspertów z realnym doświadczeniem produkcyjnym, uproszczenie formularzy oraz wdrożenie procedury odwoławczej i naprawczej dla błędów merytorycznych.

2. Prawo i Legislacja

Obecne ramy prawne i podatkowe stanowią jeden z głównych hamulców rozwoju sektora, nie odpowiadając realiom pracy zdalnej, międzynarodowej kooperacji oraz wieloletnim cyklom produkcyjnym.

Podobszar: Prawo Autorskie i Zatrudnienie

- **Wprowadzenie formy dokumentowej:** Zastąpienie archaicznego wymogu formy pisemnej pod rygorem nieważności elastyczną formą dokumentową dla umów o przeniesienie autorskich praw majątkowych oraz licencji wyłącznych.²¹
- **Uelastycznienie okresów umownych:** Zniesienie ograniczeń i umożliwienie umownego wydłużania okresu licencji na czas dłuższy niż 5 lat oraz wydłużenie ustawowego czasu, jaki nabywca praw ma na rozpowszechnienie utworu.²²²³
- **Ochrona i uznanie kontraktów B2B:** Przeciwdziałanie dyskryminacji umów B2B jako powszechnej i kluczowej formy współpracy w sektorze innowacji, co ograniczy ryzyka relokacji produkcji za granicę.
- **Honoraria autorskie a płaca minimalna:** Uwzględnienie struktury honorariów autorskich w zakresie wyliczania minimalnego wynagrodzenia za pracę.²⁶
- **Cyfryzacja dialogu społecznego:** Nałożenie na pracodawców obowiązku udostępniania organizacjom związkowym cyfrowych narzędzi komunikacji online w warunkach pracy zdalnej.

Podobszar: Prawo Podatkowe

- **Dostosowanie IP Box do cyklu produkcji:** Wdrożenie mechanizmu rozliczenia międzyokresowego, pozwalającego na odroczenie rozpoznania kosztów (bezpośrednich i pośrednich) związanych z grą do momentu debiutu komercyjnego i uzyskania pierwszego przychodu z kwalifikowanego prawa.
- **Aktualizacja modeli biznesowych w IP Box:** Rozszerzenie definicji przychodów o modele subskrypcyjne, Free-to-Play, mikrotransakcje, przychody z reklam oraz objęcie preferencją działalności typu *work for hire*.
- **Finansowe wykorzystanie ulgi B+R:** Wprowadzenie zwrotu niewykorzystanej w danym roku ulgi badawczo-rozwojowej w formie elastycznego kredytu podatkowego.
- **Uproszczenie podatku u źródła (WHT):** Zastąpienie wymogu certyfikatów rezydencji oświadczeniem kontrahenta, wdrożenie kwotowego limitu transakcji bez formalności, zawężenie katalogu „pay and refund” do rzeczywistych właścicieli oraz możliwość odliczania nieodliczonego WHT w kolejnych latach.
- **Ułatwienia operacyjne dla kadry:** Zniesienie podatku od aportu autorskich praw majątkowych wnoszonych przez osoby fizyczne oraz preferencyjne zasady rozliczania akcyjnych programów motywacyjnych z udziałem rad nadzorczych dla specjalistów B2B.

3. Profesjonalizacja i Wsparcie Systemowe

Działania systemowe mają na celu uporządkowanie otoczenia instytucjonalnego, budowę silnej bazy wiedzy oraz jednoznaczną kwalifikację działalności sektora:

- **Aktualizacja klasyfikacji PKWiU:** Wpisanie produkcji gier komputerowych oraz oprogramowania bezpośrednio do sekcji działalności badawczo-rozwojowej, co wyeliminuje ryzyko kwestionowania ulg i dotacji przez organy skarbowe oraz ekspertów.
- **Powołanie instancji certyfikującej B+R:** Utworzenie wyodrębnionej jednostki wydającej wiążące certyfikaty o prowadzeniu działalności badawczo-rozwojowej na wzór interpretacji KIS.
- **Zachęty dla inwestorów giełdowych:** Wdrożenie zmiennej stawki opodatkowania zysków ze sprzedaży akcji na GPW, premiującej stabilny, długoterminowy akcjonariat indywidualny.
- **Centralizacja informacji:** Uruchomienie jednej, transparentnej bazy danych i systemów informacyjnych agregujących wiedzę o dostępnych programach, dotacjach i preferencjach dla gamedevu.

4. Promocja i Ekspansja Zagraniczna (Agenda Unijna)

Gry wideo stanowią kluczowe narzędzie europejskiego *soft power* i autonomii technologicznej. Postulujemy silną reprezentację interesów sektora na szczeblu międzynarodowym oraz urealnienie mechanizmów wsparcia w strukturach Unii Europejskiej:

- **Zwiększenie budżetu programu AgoraEU:** Zabezpieczenie i rewizja w górę proponowanego budżetu (obecnie 8,582 mld EUR w cenach bieżących), ze względu na permanentne niedoszacowanie dotychczasowych instrumentów *Creative Europe*.
- **Rozszerzenie łańcucha wsparcia w MEDIA+:** Wyjście poza finansowanie wyłącznie fazy koncepcyjnej i prototypowania gier. Program musi realnie współfinansować pełen proces produkcji, marketingu, lokalizacji oraz portowania gier.
- **Dostępność programów dla podmiotów każdej skali:** Narzędzia unijne muszą chronić niezależność kapitałową i pozostawać dostępne zarówno dla sektora MŚP, jak i dużych europejskich producentów i wydawców, którzy ponoszą najwyższą ekspozycję na ryzyko rynkowe i zapobiegają wrogim przejęciom IP przez kapitał spoza UE.

5. Dialog Strategiczny i Współpraca

W celu sprawnego wdrożenia powyższych rekomendacji, branża deklaruje gotowość do pełnego odciążenia analitycznego i operacyjnego administracji rządowej.

Postulujemy powołanie stałego, międzyresortowego **Zespołu Roboczego ds.**

Regulacji Branży Gier Wideo oraz **Rady Ekspertckiej ds. Gier Wideo**, które zajmą się przygotowaniem kompletnych pakietów legislacyjnych wraz z Oceną Skutków Regulacji (OSR) i międzynarodowymi benchmarkami.