2026 PRAWNE WYZWANIA BRANŻY

GAMEDEV

Raport przygotowany na podstawie paneli, wystąpień i rozmów przedstawicieli branży podczas Game Industry Conference 2025



Thedy & PARTNERS

GIC

otlaw

{Autorzy raportu}

Raport pod redakcją:

dr Jakub Marszałkowski

Łukasz Rodak & Michał Skrzywanek

Adam Allen & Marta Dominiak-Sporna

Słowo wstępne:

Edwin Bendyk

Jari-Pekka Kaleva

Kontakt:

dotlaw - Michał Skrzywanek - michal.skrzywanek@dotlaw.co

Thedy & Partners - Marta Dominiak-Sporna - marta.dominiak-sporna@thedy.pl

Game Industry Conference - https://gic.gd/contact/

Spis treści

Wstęp 5

Przedmowa 6

Podsumowanie wniosków 11

Korzyści 16

Co można zrobić już dziś 19

Kalendarz 21

Metodologia 23

O GIC Legal Summit 2025 26

Uzasadnienie 28

Konsensus regulacyjny 33

SEKCJA I

GAMEDEV I TECHNOLOGIA

Sztuczna inteligencja AA AAA INDIE 36

Neurogaming AAA 42

Dual Use AA AAA 47

SEKCJA II

OCHRONA IP W GAMEDEV

Fan content AA AAA INDIE 54

Klony gier AA AAA INDIE 58

Otwarte zasoby AA AAA INDIE 62

Mechanika gier AA AAA 65

SEKCJA III

FINANSE, WIRTUALNE WALUTY, MECHANIZMY WSPARCIA

Wirtualne waluty AA AAA 71

Granty AA INDIE 78

CIT estoński AA AAA INDIE 82

SEKCJA IV

KAPITAŁ LUDZKI

Formy współpracy AA AAA INDIE 89

Jawność wynagrodzeń AA AAA 95

Benefity AA AAA 105

Słowniczek 111

{Wstęp}



Polska branża gier jest obecnie synonimem jakości, kreatywności i innowacji.

Gry, dziś może bardziej niż teatr, malarstwo czy rzeźba, a podobnie jak film i muzyka są istotnym elementem budowania polskiego i europejskiego kapitału kulturowego i soft power.

Dzięki Game Industry Conference w Poznaniu, Polska stała się jednym z kluczowych miejsc na mapie Europy, gdzie dyskutuje się o największych wyzwaniach, szansach i koniecznych zmianach dla polskiego i europejskiego gamedev.

Ten raport stanowi merytoryczne podsumowanie setek godzin dyskusji, jakie miały miejsce podczas Legal Summit Game Industry Conference i adresowany jest do wszystkich działających w branży gamedev:

od małych studiów gier indie, po wielkich producentów tytułów AAA, a także regulatorów mających faktyczny wpływ na to, jak prawo odpowiada na potrzeby tej rozwijającej się dziedziny gospodarki.

Czytany przez Ciebie raport jest drugą, zaktualizowaną wersją dokumentu, powstałego po Legal Summit Game Industry Conference 2025. Zawiera aktualizacje wynikające ze zmian, jakie zaszły pomiędzy publikacją jego pierwszej wersji w lutym 2026 r. Podkreśla to dynamikę i wymiar wyzwań, przed jakimi stoi branża gamedev w Polsce i Europie: zaledwie kilka miesięcy wystarczyło, aby wiele spośród spostrzeżeń zawartych w raporcie wymagało dostosowania do bieżących realiów lub znalazły potwierdzenie w rzeczywistości.

{Przedmowa J-P Kaleva}

Gry znajdują się na styku innowacyjnych technologii, nowych cyfrowych modeli biznesowych oraz twórczości artystycznej. Dlatego branża gier jest jednym z pionierów cyfryzacji i innowacji w europejskim społeczeństwie. Jednocześnie oznacza to, że należy do pierwszych sektorów kultury i branż kreatywnych, w których dotychczasowe ramy regulacyjne zderzają się z wyzwaniami przyszłości.

Europejska branża gier nie tylko dostosowuje się do przełomowych zmian technologicznych – sama jest siłą, która je napędza. Gry wykorzystywały proceduralne generowanie treści na długo przed tym, zanim generatywna sztuczna inteligencja weszła do głównego nurtu. Dziś branża gier wyznacza kierunki rozwoju neurogamingu dla pozostałych sektorów gospodarki i społeczeństwa. Nie powinno więc dziwić, że technologie rozwijane pierwotnie na potrzeby gier znajdują również coraz szersze zastosowanie w sektorze wojskowym.

Branża gier przeciera szlaki także innym sektorom kultury i branżom kreatywnym, pokazując, jak budować modele biznesowe i produkcyjne odporne na przyszłe zmiany. Wymaga to nowego podejścia do zarządzania własnością intelektualną (IP), m.in. w politykach dotyczących niekomercyjnej twórczości fanowskiej, a także do wyznaczania granic klonowania gier i nieuczciwego naśladownictwa, korzystania z otwartych zasobów oraz ochrony patentowej. Dla decydentów publicznych oznacza to konieczność znalezienia równowagi między europejskimi zasadami ochrony konsumentów a konkurencyjnością sektora – między innymi w obszarze wirtualnych walut w grach – a także stworzenia systemów wsparcia publicznego i ram podatkowych odpowiadających realiom gospodarki cyfrowej.

Studia deweloperskie od pierwszego dnia działalności konkurują na rynkach globalnych. Aby znaleźć się w światowej czołówce, muszą mieć dostęp do najlepszych talentów. Polska jest dziś największym w Unii Europejskiej hubem talentów branży gier, dlatego rozwiązania dotyczące rynku pracy i zatrudnienia przyjmowane w Polsce są uważnie obserwowane w całej Europie. W erze cyfrowej równie istotnym pytaniem jak poziom ochrony pracowników jest to, w jakim stopniu krajowe rozwiązania e-administracji mogą ograniczać i upraszczać obciążenia administracyjne związane z wdrażaniem tych regulacji przez przedsiębiorstwa.

Ostatecznie sukces krajowych ekosystemów branży gier zależy od trzech elementów: dostępu do talentów,

dostępu do finansowania oraz możliwości przesuwania się w górę globalnego łańcucha wartości.

Wydarzenia takie jak Game Industry Conference, a w szczególności organizowany w jego ramach Legal Summit, odgrywają kluczową rolę w transferze wiedzy dotyczącej wyzwań i możliwości, z którymi studia deweloperskie mierzą się w każdym z tych obszarów.



Jari-Pekka Kaleva

Managing Director,
European Games Developer Federation (EGDF)
Chief Policy Advisor, Neogames Finland ry.

{Przedmowa E. Bendyka}

Gry komputerowe to najpopularniejsza dziś forma aktywnego uczestnictwa w kulturze. Zgodnie z raportem Gametrack 2025 opracowanym przez Ipsos praktykuje ją blisko 16 mln, czyli połowa Polek i Polaków w wieku od 6 do 75 lat. Poświęcają na to średnio 8,5 godziny tygodniowo. Dla dzieci i młodzieży granie jest praktyką powszechną, gra aż 93% osób w wieku 12-17 lat poświęcając na to niemal 13 godzin tygodniowo.

Te podstawowe fakty statystyczne przekładają się na fakty biznesowe i organizacyjne przedstawione w niniejszym raporcie. Dojrzałość i wielkość krajowego rynku podpowiada, że to ona właśnie stała się podstawą rozwoju polskiego sektora gier i jego konsolidacji do wielkiego przemysłu liczącego się w Europie i świecie. Bliższa znajomość historii tego rozwoju pokazuje jednak inny obraz.

Jednym z największych wyzwań dla polskich producentów i dystrybutorów w pierwszych latach cyfrowej przygody była masowość nielegalnego kopiowania zarówno oprogramowania, jak i gier. Z tego względu potencjalna wielkość rynku nie przekładała się na realne przychody, które umożliwiłyby podejmowanie większych i bardziej wymagających technologicznie i estetycznie produkcji.

Wyjściem z tej pułapki była gra w skali międzynarodowej – obietnica większych przychodów z globalnego rynku oznaczała jednak konieczność podjęcia konkurencji z uznanymi i doświadczonymi zagranicznymi studiami producenckimi. Reszta jest historią wypełnioną opowieściami o trudnościach wejścia w międzynarodowe kanały dystrybucji, pozyskiwaniu wykwalifikowanych pracowników w kraju słynącym z najwyższej klasy informatyków, ale nie kształcącym specjalistów dla przemysłów kreatywnych.

Dziś sektor gier, jak pokazuje ten raport, konsoliduje się i mierzy z wyzwaniami dojrzałego przemysłu, który wyszedł już z fazy nieustannego wzrostu, kiedy sprawdzały się ekstensywne strategie rozwojowe biznesu. Konieczność przejścia na strategie intensywne wymaga zwracania większej uwagi na czynniki prowadzenia biznesu, które wcześniej nie miały takiego znaczenia. W walce o wzrost produktywności na wymagającym i bezwzględnie konkurencyjnym rynku liczy się zarówno jakość kreacji, zaawansowanie technologiczne, marketing, jak i czynniki zewnętrzne – otoczenie prawno-regulacyjne.

Jego kształtowanie wymaga współpracy ze sferą kształtowania porządku prawnego na poziomie krajowym i międzynarodowym, zwłaszcza europej-

-skim. Skuteczność kształtowania norm i regulacji w sposób sprzyjający rozwojowi przemysłów kreatywnych wymaga nie tylko sprawnego rzecznictwa i lobbingu. Są one konieczne ale niewystarczające, bo w demokratycznym porządku ustrojowym ład prawny musi mieć demokratyczną legitymację, nawet jeśli dotyczy wyspecjalizowanych sfer życia.

Przemysł gier jest niewątpliwie jednym z najbardziej wyspecjalizowanych i zaawansowanych technologicznie, biznesowo i organizacyjnie sektorów polskiej gospodarki. Większość swojej produkcji sprzedaje na eksport, co czyni go istotnym czynnikiem kształtowania marki Polski w światowym odbiorze. Jednocześnie przez masowe oddziaływanie na społeczeństwo, jak wynika z przytoczonych wcześniej statystyk mierzyć się musi z krytycznym zainteresowaniem opinii publicznej o wpływ gier na postawy, rozwój kompetencji kulturowych i społecznych, czy nawet rozwój świadomości etycznej, ideowej i politycznej.

Ciekawa dyskusja na ten temat odbyła się po premierze gry „Frostpunk 2" 11 bit studios, której towarzyszyła publikacja książki „Frostpunk" (Wydawnictwo Znak, 2024) zawierającej utwory prozatorskie inspirowane treścią gry oraz eseje podejmujące społeczno-filozoficzne aspekty gier komputerowych. Chodziło o coś więcej, niż intelektualne ćwiczenie i wyrafinowane marketingowe wsparcie nowej produkcji. Stawka była i jest poważniejsza.

Świat gier w Polsce mierzy się bowiem z paradoksem. To prawda, że gry stały się najpopularniejszą aktywną praktyką kulturową, a przemysł gier największym obok filmu sektorem kreatywnym.

Jednocześnie jednak ciągle gry nie doczekały się uznania w środowiskach „prawdziwej" kultury jako forma kultury równoprawna do książki, filmu, teatru, sztuk wizualnych czy muzyki.

Krokiem w tym kierunku było poszerzenie formuły „Paszportów Polityki", jednej z najważniejszych nagród kulturalnych w Polsce o kategorię kultura cyfrowa. Inicjatywa jednej ogólnopolskiej instytucji medialnej jednak nie wystarczy, żeby ów krok zamienił się w marsz w kierunku celu, jakim jest uznanie gier przez inne środowiska kultury za równoprawne i równocenne. By tak się stało potrzebne jest większe zaangażowanie środowisk związanych z grami komputerowymi w rozwój metakultury gier komputerowych.

Metakultura to pojęcie zaproponowane przez amerykańskiego antropologa Grega Urbana. Przez metakulturę rozumie on sposób, w jaki kultura mówi sama o sobie. Należy więc do niej na przykład obieg krytyczny i recenzencki pomagający oceniać i wg tych ocen hierarchizować oraz porządkować produkcję filmową czy teatralną. Świat gier ma oczywiście podobne instytucje krytyki i oceny, tworzą ono jednak swoistą sub-metakulturę, która przez swoją hermetyczność zamiast pomagać w

uznaniu świata gier za część świata kultury utrwala przekonanie, że gry mimo swej popularności są co najwyżej subkulturą. Zmiana tego stanu rzeczy wymaga nie tylko lamentu na konserwatyzm i elitaryzm środowisk „prawdziwej" kultury. Potrzebna jest konsekwentna praca na rzecz rozwoju wspomnianej metakultury gier w podejściu uniwersalistycznym, a nie tylko branżowym. Pracy tej nie wykonają za świat kultury instytucje państwa. Muszą ją wykonać środowiska tworzące świat gier. Konwergencja subkultury gier z polem uznanej kultury wymaga obniżenia poziomu ignorancji, jaką ciągle można dostrzec u wielu przedstawicieli obu światów, z której często wynika arogancja utrudniająca merytoryczną rozmowę.

Stawką tego wysiłku nie jest jedynie zmiana postrzegania świata gier i uzyskanie większego prestiżu. Wraz z nimi powinna też zwiększyć się skuteczność działań na rzecz poparcia innych działań służących rozwojowi sektora gier, na przykład inicjatyw normatywno-regulacyjnych. Obecny poziom zaawansowania przemysłu gier w Polsce w wymiarze produkcyjnym wymaga równie zaawansowanego instrumentarium intelektualnego do refleksji nad własną kondycją nie tylko w wymiarze biznesowym.



Edwin Bendyk

Prezes zarządu Fundacji im. Stefana Batorego; publicysta "Polityki"; wykładowca Collegium Civitas

{Podsumowanie wniosków}



W związku z rozwojem sektora gier wideo w Polsce i Europie, jego istotnym znaczeniem dla budowania kapitału kulturowego i wzmacniania europejskich wartości oraz rosnącą rolą dla gospodarki kreatywnej pragniemy przedstawić pakiet węzłowych zagadnień, które są kluczowe dla branży. Jako zagadnienia węzłowe zostały wskazane:

Na poziomie europejskim:

- Pewność otoczenia regulacyjnego;
- Konkurencyjność;
- Sztuczna inteligencja;
- Ochrona własności intelektualnej;

Na poziomie krajowym

- Pewność otoczenia regulacyjnego;
- Konkurencyjność;
- Deregulacja.

Węzłowe zagadnienia w obszarze prawa:

Na poziomie europejskim:

- **Tworzenie jasnych wytycznych:** Opracowanie sektorowych poradników prawnych precyzujących, w jakim stopniu i w jakich warunkach silniki gier i oprogramowanie symulacyjne podlegają kontroli eksportowej i transferowej.

- **Lobbying na rzecz precyzyjnych wytycznych:** Inicjowanie dialogu europejskiego w tym dialogu z Europejskim Urzędem Patentowym (EPO) w celu stworzenia specjalistycznych wytycznych sektorowych (np. dla "gamification patents"), które w jasny sposób określą granice między abstrakcyjną ideą a techniczną implementacją w kontekście gier wideo.

- **Edukacja i dostępność prawna**: Wspieranie programów edukacyjnych oraz grantów jak np. SME Fund EUIPO dla MŚP w zakresie prawa własności przemysłowej, aby wzmocnić ich pozycję negocjacyjną i ochronną[1].

- **Wytyczne branżowe (soft law):** Wydanie przez np. EROD (Europejska Rada Ochrony Danych) oficjalnych wytycznych dotyczących przetwarzania danych z interfejsów mózg-komputer w celach rozrywkowych, aby ujednolicić stosowanie prawa w całej UE.

- **Stworzenie "piaskownic regulacyjnych" (Regulatory Sandboxes):** Umożliwienie przedsiębiorstwom testowania innowacyjnych gier BCI (Brain-Computer Interfaces) pod ścisłym nadzorem regulatora (np. UODO), gdzie błędy można korygować bez nakładania gigantycznych kar, ale z gwarancją bezpieczeństwa dla testujących użytkowników.

- **Ściślejszy nadzór nad podmiotami spoza UE:** objęcie nadzorem pozaeuropejskich podmiotów działających na terenie UE, które nie są skrępowane krajowymi ograniczeniami w zakresie ochrony konsumentów.

- **Stworzenie unijnych mechanizmów obrony przed klonowaniem gier:** wypracowanie dedykowanych regulacji na poziomie europejskim, które będą bezpośrednio adresować problem nieuczciwego naśladownictwa i klonowania mechanik, w szczególności przez podmioty spoza Unii Europejskiej. Wywarcie nacisku na platformy dystrybucyjne w celu poprawy skuteczności procedur "Take Down" w ramach aktu o usługach cyfrowych (DSA). Oprócz zmuszenia platform do aktywnego wspierania właścicieli praw, należy również stworzyć mechanizmy finansowe, które pomogą małym studiom deweloperskim w ponoszeniu kosztów sporów o własność intelektualną.

[1] *EUIPO SME Fund, Urząd Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej; https://www.euipo.europa.eu/en/sme-corner/sme-fund*

- **Upowszechnienie w branży standardu „humans direct, AI assists”:** Kształtowanie polityk, w których sztuczna inteligencja pełni rolę narzędzia wspierającego, a faktyczny kierunek i ostateczna decyzja twórcza pozostają w rękach człowieka, co zabezpiecza jakość oraz status prawny projektów.

- **Edukacja i dialog trójstronny w zakresie AI:** Inicjowanie dialogu pomiędzy studiami gamedev, organizacjami zbiorowego zarządu i związkami zawodowymi a regulatorami, połączone ze szkoleniami zespołów z zakresu technologicznego i etycznego wykorzystania systemów GenAI.

Na poziomie krajowym:

- **Zmiana formy pisemnej na dokumentową w zakresie przeniesienia autorskich praw majątkowych i udzielenia licencji wyłącznej:** Realizacja tego postulatu likwiduje barierę w cyfryzacji obrotu prawami autorskimi i poprawia funkcjonowanie branży kreatywnej.

- **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.

- **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[2].

[2] Wszystkie trzy powyższe postulaty są zbieżne co do istoty ze stanowiskiem Okrągłego Stołu MKiDN x Gamedev z 24.10.2025 (sygnatury: 2.4.1.1 forma dokumentowa zamiast pisemnej, art. 53 pr. aut.; 2.4.1.2 umowne wydłużenie okresu licencji ponad 5 lat, art. 68 ust. 2 pr. aut.; 2.4.1.3 wydłużenie okresu na rozpowszechnienie utworu z 5 do 10 lat, art. 57 ust. 2 pr. aut.). Źródło: MKiDN x Gamedev. Okrągły Stół z polską branżą gier wideo. Raport z prekonsultacji, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Warszawa 2025; https://www.gov.pl/web/kultura/publikujemy-raport-z-okraglego-stolu-z-polska-branza-gier-wideo

Węzłowe zagadnienia w obszarze podatków i pomocy publicznej:

Na poziomie europejskim:

- **Dostosowanie prawa unijnego** - przyjęcie dedykowanych zasad wsparcia dla branży gamingowej, pozwalającej na szybsze udzielanie pomocy publicznej dla gamedev.

- **Utrzymanie sektorowej pomocy jak np. program SME.**

Na poziomie krajowym:

- **Odejście od szczególnych zwolnień PIT i ZUS dla benefitów:** Postulowane ustawowe odejście od katalogu zwolnień PIT i ZUS co do szczególnych przypadków wybranych benefitów – na rzecz systemowej regulacji dotyczącej opodatkowania i oskładkowania wyłącznie indywidualnych świadczeń stanowiących korzyść dla pracowników / współpracowników.

- **Model „bezpiecznej przystani" na bazie orzeczenia TK:** Potwierdzenie w formie objaśnień co do ogólnych zasad wyodrębniania benefitów związanych z działalnością gospodarczą, ponoszonych przede wszystkim w interesie firmy i nie stanowiących wymiernej indywidualnej korzyści po stronie otrzymującego – dających jednoznaczne podstawy do nieopodatkowania VAT na przekazaniu benefitu, rozliczenia wydatków na takie benefity w CIT oraz braku podstaw do doliczenia PIT i ZUS.

- **Spójność interpretacyjna w podatkach oraz ZUS dla świadczeń niepieniężnych:** Harmonizacja interpretacji wydawanych na bazie przepisów podatkowych i składkowych – w celu wypracowania ugruntowanej praktyki interpretacyjnej, dającej branży dodatkowy komfort i zabezpieczenie sposobu stosowania przepisów o opodatkowaniu benefitów.

- **Kontrolowane otwarcie na inwestorów instytucjonalnych w ramach "Estońskiego CIT":** dopuszczenie udziałowców-podmioty prawne (np. licencjonowane fundusze VC) do określonego progu kapitałowego lub w ramach „klasy inwestycyjnej", przy zachowaniu pozostałych rygorów (np. brak struktur pośrednich, obowiązek raportowania transakcji z podmiotami powiązanymi).

- **Mechanizm „safe harbour" na wprowadzanie inwestora:** wprowadzenie okresu przejściowego (np. 12–24 miesiące) po pojawieniu się inwestora-podmiotu prawnego, w którym spółka zachowuje estoński CIT przy spełnieniu dodatkowych obowiązków (np. zamrożenie dystrybucji zysków, utrzymanie zatrudnienia, limit transakcji pasywnych). Ograniczy to koszt podatkowy nagłego „wypadnięcia" z systemu w trakcie rundy finansowania.

- **Możliwość łączenia z preferencjami innowacyjnym:** rozważenie „łączenia" estońskiego CIT z ulgami B+R/IP Box

- (przynajmniej w określonych scenariuszach), aby nie penalizować podmiotów, które równolegle intensywnie inwestują w R&D i własność intelektualną - kluczową w gamedevie.

Węzłowe zagadnienia w obszarze zatrudnienia:

Na poziomie krajowym:

- **Doprecyzowanie standardów interpretacyjnych:** Wprowadzenie jednolitych, publicznie dostępnych wytycznych interpretacyjnych dotyczących reklasyfikacji umów cywilnoprawnych, z uwzględnieniem specyfiki poszczególnych sektorów gospodarki (w szczególności gamedev, IT, służba zdrowia, sektor usług profesjonalnych). Brak takich standardów zwiększa ryzyko arbitralności decyzji oraz rozbieżności praktyki kontrolnej.

- **Zróżnicowanie podejścia sektorowego**: Odejście od modelu jednolitej oceny relacji B2B na rzecz podejścia uwzględniającego realia gospodarki projektowej, pracy eksperckiej i międzynarodowych modeli współpracy. Mechaniczne stosowanie klasycznych kryteriów podporządkowania może prowadzić do błędnych wniosków w sektorach opartych na wysokospecjalistycznej pracy intelektualnej.

- **Zagwarantowanie realnej kontroli sądowej:** Zapewnienie skutecznych i szybkich mechanizmów kontroli sądowej decyzji PIP, w tym rozważenie zawieszenia skutków decyzji admini-stracyjnej do czasu jej prawomocnej weryfikacji. Jest to kluczowe z perspektywy ochrony praw majątko-wych i zasady zaufania do państwa.

- **Wyznaczenie lub utworzenie jednostek** mających pełnić funkcję organu ds. równości i organu monitorującego oraz zapewnienie warunków do ich skutecznego funkcjonowania w chwili wejścia w życie przepisów o równości i jawności wynagrodzeń.

{Korzyści}



Korzyści dla branży

Podjęcie wspólnych działań zmierzających do wdrożenia rekomendacji opisanych w raporcie zapewnia studiom deweloperskim **stabilność operacyjną,** większą **konkurencyjność w walce o talenty** oraz **bezpieczeństwo prawne**. Szczególnie duże znaczenie omawiane zagadnienia mają dla małych i średnich przedsiębiorstw

Dzięki ułatwieniu dostępu do grantów oraz otwarciu estońskiego CIT na kapitał instytucjonalny, firmy zyskałyby możliwość intensywniejszego reinwestowania zysków bez obciążeń podatkowych, co jest kluczowe w długich cyklach produkcyjnych.

Ujednolicone zasady rozliczania benefitów pozapłacowych oraz przejrzystość płac wynikająca z dyrektywy o jawności wynagrodzeń mogą poprawić konkurencyjność polskich studiów na międzynarodowym rynku pracy.

Likwidacja barier w cyfryzacji obrotu prawami autorskimi poprzez zmianę formy pisemnej na dokumentową oraz skuteczniejsza walka z klonowaniem gier oraz jasne wytyczne dotyczące patentowania innowacji technicznych pozwoliłyby na lepszą ochronę inwestycji i wzrost wyceny studiów.

Jasne kryteria regulacyjne w zakresie nowych uprawnień Państwowej Inspekcji Pracy co do oceny kontraktów B2B pozwolą utrzymać atrakcyjność samej branży oraz perspektyw rozwoju zawodowego w ramach gamedev w Polsce.

W konsekwencji, postulowane zmiany mają charakter nie tylko techniczny, ale przede wszystkim systemowy – mogą otworzyć nowy rozdział w rozwoju polskiej branży gamedev, czyniąc z niej nie tylko źródło prestiżu kulturowego, ale też realną siłę napędową nowoczesnej, cyfrowej gospodarki.



Dzięki wdrożeniu etycznych standardów AI oraz neurotechnologii, Polska i UE zyskały pozycję globalnego lidera w zakresie "Human-Centric Tech", wyznaczając wzorce dla reszty świata.

Korzyści dla konsumentów

Pełna realizacja rekomendacji bezpośrednio przekłada się na jakość, bezpieczeństwo oraz przejrzystość produktów oferowanych graczom. Realizacja opisanych rekomendacji i postulatów wzmocniłaby ochronę prywatności w tym "prywatności mentalnej" i wolność od manipulacji opartej na danych neuronalnych (BCI). Konsumenci uzyskaliby również wiedzę, czy wchodzą w interakcję z treścią wytworzoną przez człowieka czy GenAI.

Jasne informacje o cenach wirtualnych walut w realnej walucie oraz lepsza ochrona dzieci przed niechcianymi zakupami a także dostęp do legalnej, wysokiej jakości zawartości fanowskiej (mody, dodatki) dzięki jasnym licencjom dla społeczności wzmocniłby poczucie pewności i zaufania wśród konsumentów do produktów cyfrowych.

Z kolei eliminacja klonów sprzyja powstawaniu bardziej unikalnych i zróżnicowanych gier.

Korzyści dla regulatorów

Z perspektywy państwowej, branża gier stała się nie tylko źródłem prestiżu, ale i istotnym elementem budowania kapitału kulturowego oraz bezpieczeństwa. Gry wideo, takie jak This War of Mine czy The Witcher 3, skutecznie kształtują wizerunek Polski jako lidera innowacji i kultury na arenie międzynarodowej.

Wzrost konkurencyjności i wzmocnienie gospodarki cyfrowej to priorytety dla kontynuowania wzrostu gospodarczego i wpływów budżetowych. Branża generuje miliardowe przychody, z których większość pochodzi z eksportu. Rozwój firm dual-use wspieranych przez kontrakty wojskowe może tworzyć wysoko wykwalifikowane miejsca pracy i zwiększa wpływy podatkowe, a jednocześnie może także wzmacniać bezpieczeństwo. W szczególności wykorzystanie silników gier jako technologii podwójnego zastosowania

(dual-use) umożliwia realistyczne i efektywne kosztowo szkolenie kadr wojskowych oraz służb mundurowych.

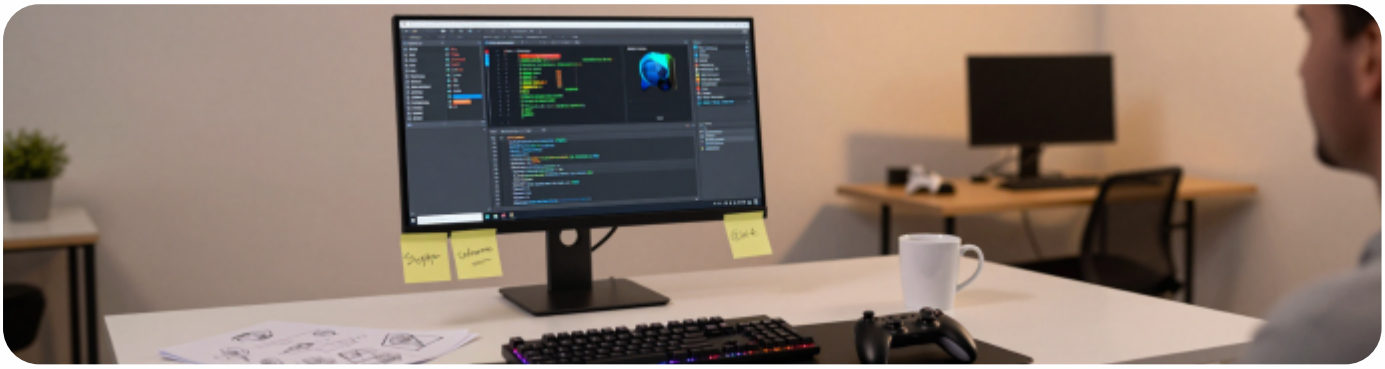
Skuteczniejsza walka z patologiami (fikcyjne samozatrudnienie) przy jednoczesnym zachowaniu elastyczności dla branż kreatywnych zwiększy zaufanie obywateli do państwa i jego organów.

Dzięki wdrożeniu etycznych standardów AI oraz neurotechnologii, Polska i UE zyskały pozycję globalnego lidera w zakresie "Human-Centric Tech", wyznaczając wzorce dla reszty świata.

Wdrożenie zmian może wzmocnić sektor gamedev i uczynić z niego realną siłę napędową nowoczesnej, cyfrowej gospodarki.



{Co studio gamedevowe może zrobić już dziś}



Obok postulatów kierowanych do ustawodawcy raport wskazuje działania, które firmy mogą podjąć samodzielnie, bez czekania na zmiany prawa:

1. Audyt umów B2B przed lipcem 2027. Od 8.07.2026 PIP może reklasyfikować kontrakty B2B na stosunek pracy decyzją administracyjną; 12-miesięczny okres przejściowy to czas na przegląd współprac pod kryteria stosunku pracy (kierownictwo, wyznaczone miejsce i czas) i urealnienie modeli (zobacz więcej w rozdziale *ELASTYCZNE FORMY WSPÓŁPRACY W BRANŻY GAMEDEV VS. NOWE REGULACJE DOTYCZĄCE PAŃSTWOWEJ INSPEKCJI PRACY*).

2. Polityka korzystania z AI. Inwentaryzacja narzędzi GenAI używanych w produkcji (w tym nieautoryzowanych, tzw. Shadow AI) oraz zasady ich użycia w umowach z pracownikami i podwykonawcami (zobacz więcej w rozdziale *SZTUCZNA INTELIGENCJA*).

3. Ewidencja wkładu twórczego człowieka przy assetach współtworzonych z AI, dla wykazania utworu i obrony prawa do ulgi IP Box (zobacz więcej w rozdziale *SZTUCZNA INTELIGENCJA*).

4. Przygotowanie do oznaczania treści syntetycznych. Analiza, czy obowiązek dotyczy także wybranego sposobu zastosowania AI w grze oraz jak może zostać wykonany. (zobacz więcej w rozdziale *SZTUCZNA INTELIGENCJA*).

5. Audyt licencji open source. Stworzenie i prowadzenie rejestru komponentów w pipeline produkcyjnym i weryfikacja zobowiązań licencyjnych (w szczególności copyleft) przed dystrybucją gry (zobacz więcej w rozdziale *OTWARTE ZASOBY - LICENCJE COPYLEFT I PERMISSIVE*).

6. Wytyczne dla twórczości fanowskiej. Opublikowanie guidelines w duchu plain language porządkuje relacje ze społecznością i ogranicza spory (zobacz więcej w rozdziale *ZARZĄDZANIE PRAWAMI WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ (IP) W KONTEKŚCIE NIEKOMERCYJNEJ TWÓRCZOŚCI FANOWSKIEJ (FAN CONTENT)*.

7. Procedura antyklonowa. Monitoring sklepów, ścieżka zgłoszeń naruszeń IP bezpośrednio u platform oraz dokumentowanie pierwszeństwa własnych rozwiązań (zobacz więcej w rozdziale *KLONOWANIE GIER I NIEUCZCIWE NAŚLADOWNICTWO*).

8. Dokumentacja techniczna i tajemnica przedsiębiorstwa. Systematyczna dokumentacja rozwiązań technologicznych oraz procedury poufności jako realna alternatywa ochrony tam, gdzie patent jest niedostępny (zobacz więcej w rozdziale *OGRANICZENIA PATENTOWE W OCHRONIE MECHANIK GIER WIDEO – KOLIZJA INNOWACJI Z PRAWEM WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ*).

9. Audyt monetyzacji pod kątem zasad CPC. Zapewnienie przejrzystości cen w walucie realnej, brak wywierania presji na dzieci, uporządkowane umowy z influencerami (zobacz więcej w rozdziale *FINANSE, WIRTUALNE WALUTY, MECHANIZMY WSPARCIA*).

10. Przegląd praktyk rekrutacyjnych. Widełki płacowe w ogłoszeniach obowiązują od 24.12.2025; warto równolegle porządkować struktury wynagrodzeń pod przyszłe raportowanie luki płacowej (zobacz więcej w rozdziale *DYREKTYWA O JAWNOŚCI WYNAGRODZEŃ - ZNACZENIE DLA BRANŻY GAMEDEV)*.

11. Przegląd benefitów według kryteriów Trybunału Konstytucyjnego (zgoda pracownika, świadczenie w jego interesie, wymierna korzyść); w razie wątpliwości wystąpienie o interpretację indywidualną (zobacz więcej w rozdziale *BENEFITY W GAMEDEV - WYZWANIA REGULACYJNE*).

12. Ocena skutków dla ochrony danych (DPIA) przed wdrożeniem funkcji opartych na danych biometrycznych lub sygnałach neuronalnych (zobacz więcej w rozdziale *NEUROGAMING: WYZWANIA PRAWNE I ETYCZNE INTERFEJSÓW MÓZG-KOMPUTER (BCI) W CYFROWEJ ROZRYWCE*).

{Kalendarz obowiązków prawnych dla studiów gamedevowych 2025-2031}

Poniższa tabela zbiera najważniejsze terminy wynikające z regulacji omawianych w raporcie. Stan prawny na lipiec 2026 r.

Obowiązek/zdarzenie	Kogo dotyczy	Termin	Podstawa prawna
Informacje dla kandydatów o wynagrodzeniu, neutralny proces rekrutacji	wszyscy pracodawcy	obowiązuje od 24.12.2025	nowelizacja Kodeksu pracy (pierwszy etap wdrożenia dyrektywy 2023/970)[3]
Możliwość reklasyfikacji umowy B2B na stosunek pracy decyzją administracyjną PIP	firmy współpracujące w modelu B2B i na umowach cywilnoprawnych	obowiązuje od 8.07.2026	ustawa z 11.03.2026 o zmianie ustawy o PIP (Dz.U. 2026 poz. 473)
Okres przejściowy na dobrowolne uporządkowanie umów (ochrona przed karami PIP)	jw.	do lipca 2027	jw.

[3] *Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2023/970 z dnia 10 maja 2023 r. w sprawie wzmocnienia stosowania zasady równości wynagrodzeń dla kobiet i mężczyzn; https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2023/970/oj*

Obowiązek/zdarzenie	Kogo dotyczy	Termin	Podstawa prawna
Obowiązek oznaczania treści syntetycznych wygenerowanych przez AI	podmioty stosujące systemy GenAI, w tym wydawcy gier	od 2.08.2026	art. 50 rozporządzenia 2024/1689 (AI Act)
Maszynowe znakowanie treści dla systemów AI wprowadzonych na rynek przed 2.08.2025	dostawcy systemów GenAI	do 2.12.2027	AI Act po zmianach pakietu digital omnibus (2026)[4]
Obowiązki dla systemów AI wysokiego ryzyka (załącznik III)	dostawcy i podmioty stosujące	od 2.12.2027	jw.
Wartościowanie stanowisk pracy, neutralne struktury wynagrodzeń	wszyscy pracodawcy	w toku prac legislacyjnych (6 miesięcy od ogłoszenia ustawy)	dyrektywa 2023/970; polska ustawa wdrażająca w toku prac
Pierwszy raport luki płacowej	pracodawcy zatrudniający co najmniej 250 osób (potem co roku) oraz 150-249 osób (potem co 3 lata)	w toku prac legislacyjnych - planowany termin do 7.06.2027 (prawdopodobnie 2028)	art. 9 dyrektywy 2023/970; polska ustawa wdrażająca w toku prac
Pierwszy raport luki płacowej dla firm 100-149 osób	pracodawcy 100-149 osób (potem co 3 lata)	do 7.06.2031	jw.

Terminy dotyczące luki płacowej wynikają wprost z dyrektywy; ostateczny kształt obowiązków określi polska ustawa wdrażająca, która na lipiec 2026 r. pozostaje w pracach legislacyjnych.

[4] *Na moment pisania raportu, Pakiet Digital Omnibus dla AI nie został formalnie uchwalony, lecz wobec politycznego konsensusu w tym temacie jego zatwierdzenie przez organy UE jest niemal pewne.*

{Metodologia}

Niniejszy raport stanowi podsumowanie Legal Summit przy Game Industry Conference w Poznaniu w dniach 23–26 października 2025 r., podczas którego całe GIC zgromadziło 3423 uczestników, ponad 300 prelegentów, w ramach 248 wystąpień, paneli i debat. Sam Summit objął 328 uczestników, 25 sesji programowych i 49 prelegentów i jest opisany dokładniej w kolejnej sekcji.



Dokument ten stanowi kompleksowe opracowanie indywidualnych wystąpień, paneli dyskusyjnych i round-table, które odbyły się w trakcie Game Industry Conference Legal Summit. W konferencji uczestniczyli reprezentanci polskiego i europejskiego sektora game-dev, w tym przedstawiciele wiodących studiów, wydawców, organizacji branżowych oraz związków zawodowych, polscy i europejscy prawnicy - radcowie prawni, adwokaci, rzecznicy patentowi, doradcy podatkowi z wiodących polskich i międzynarodowych kancelarii prawnych, polscy i europejscy branżowi prawnicy in house, dyrektorzy finansowi, HR, CEO, a także przedstawiciele administracji publicznej, w tym Główny Inspektor Pracy.

Raport koncentruje się na: (a) materiałach zaprezentowanych przez uczestników konferencji; (b) wnioskach wypracowanych w trakcie paneli i round-table oraz (c) dyskusjach, które odbywały się w gronie uczestników Game Industry Conference Legal Summit.

Celem raportu jest zwrócenie uwagi na węzłowe zagadnienia branży gamedev w Polsce i Europie, określenie grona interesariuszy dla opisanych wyzwań oraz rekomendacje.

Dla czytelności, raport podzielono na cztery zasadnicze sekcje:

1. **Gamedev i technologia** - gdzie skupiamy się na regulacyjnych wyzwaniach, jakie ustawodawstwo związane z nowoczesnymi technologiami może rzucać branży.

2. **Ochrona IP w gamedev** - w tej części podsumowaliśmy dyskusje dotyczące obecnych i postulowanych regulacji dotyczących ochrony własności intelektualnej.
3. **Finanse, wirtualne waluty, mechanizmy wsparcia** - gdzie nacisk kładziemy zarówno na zagadnienia związane z obrotem pieniędzmi w grach, jak i na finansowych aspektach prowadzenia przedsiębiorstwa gamedevowego.
4. **Kapitał ludzki** - w tej sekcji przybliżamy dyskusje obracające się wokół regulacji dotyczących zatrudnienia i o tym, jak dostosować się do nich, nie tracąc elastyczności.

Prezentowane w raporcie zagadnienia są efektem kilkudniowej konferencji, pogłębionej w toku wspólnych paneli i dyskusji, podczas której przedstawiciele różnych środowisk branżowych – od przedstawicieli największych podmiotów, po małe studia i freelancerów – a także przedstawiciele pracowników mieli okazję wymienić się swoimi perspektywami i doświadczeniami.

Raport ma charakter roboczy i stanowi podstawę do dalszych rozmów z interesariuszami oraz pogłębionej dyskusji na poziomie krajowym i europejskim. Jednocześnie raport nie stanowi porady prawnej ani podatkowej. Autorzy raportu ani prelegenci GIC nie ponoszą odpowiedzialności za decyzje podjęte w oparciu o informacje przedstawione w raporcie.

W razie jakichkolwiek wątpliwości co do stanu prawnego, rekomendujemy zasięgnięcie opinii prawnika.

Każde zagadnienie zawiera: krótki opis wraz z podsumowaniem; określenie kręgu interesariuszy; rekomendacje; oraz korzyści jakie wdrożenie rekomendacji może przynieść poszczególnym interesariuszom.

Identyfikując podmioty z branży gamedev jako interesariuszy, dodatkowo dzielimy ich na trzy rodzaje:

1. **firmy/studia indie** INDIE - małe zespoły (często 1-15 osób), finansowane ze środków własnych, małych grantów lub Early Access. Tworzą gry niszowe i innowacyjne;
2. **firmy/studia AA (Mid-Range)** AA - średnie zespoły (ok. 30-100 osób), z sukcesami na rynku i nastawione na dalszy rozwój i skalowanie.
3. **firmy/studia AAA (Giganci)** AAA - największe podmioty (100 - 500+osób), często notowane na giełdzie, rozpoznawalne w branży, z budżetami liczonymi w dziesiątkach milionów euro.

W spisie treści poszczególne zagadnienia oznaczone zostały powyższymi ikonami, przypisanymi do każdej kategorii - co ułatwi zidentyfikowanie tematów, które mogą zainteresować poszczególne rodzaje studiów gamedevowych.

Relacja raportu z Okrągłym Stołem MKiDN x Gamedev

Niniejszy raport powstał w bezpośrednim sąsiedztwie czasowym i merytorycznym z Okrągłym Stołem MKiDN x Gamedev (24.10.2025, w trakcie GIC 2025 w Poznaniu). Pre-konsultacje branżowo-rządowe oraz raport MKiDN z postulatami branży stanowią równoległy nurt dyskusji o reformach regulacyjnych dla sektora gamedev w Polsce. Zbieżność postulatów (prawo autorskie, reforma PIP, system grantów, wsparcie eksportu) wskazuje na konsolidację głosu branży i administracji. Opracowanie to może być traktowane jako eksperckie uzupełnienie stanowiska MKiDN o obszary nieobjęte zakresem prac Okrągłego Stołu (sztuczna inteligencja, neurogaming, dual-use, ochrona IP, dyrektywa o jawności wynagrodzeń, benefity podatkowe)[5].

[5] *MKiDN x Gamedev. Okrągły Stół z polską branżą gier wideo, op. cit.*

{O GIC Legal Summit 2025}



Legal Summit Game Industry Conference 2025 (Poznań, 23-26 października 2025), sponsorowany przez dotlaw oraz Thedy & Partners stanowi merytoryczną podstawę niniejszego raportu. Poniżej zestawiono skalę i przebieg Summitu.

Skala Summitu

- Sesji programowych: 25
- Prelegentów (unikalnych): 49
- Unikalnych uczestników: 328
- Osób-uczestnictw na startach sesji łącznie: 798
- Audience-hours: ~656 h
- Wishlist sesji łącznie (rejestracje pre-event): 1 718

Summit obejmował 4 sale (główna: dotlaw x Thedy & Partners Hall; plus Roundtable 1, Workshop 1, Workshop 2), 3 dni programu (czwartek-sobota) oraz 5 formatów: 11 wykładów, 6 paneli, 5 warsztatów, 2 lightning talks, 1 roundtable.

Program uzupełniały cztery warsztaty przekrojowe: legal design, fashion law, publikacja aplikacji w App Store i Google Play oraz przygotowanie do sporu sądowego.

Najwyżej oceniane sesje (top 5 po ocenach uczestników w aplikacji konferencyjnej, min. 10 głosów)

1. *Dyrektywa o jawności wynagrodzeń*, Marta Chacińska, Joanna Podolska: 100% (14 głosów)

2. *Using open source*, M. Wach, T. Gadomski, A. Wojtczyk-Kowalska: 100% (12)

3. *AI generated content: code, visuals and legal challenges*, Marcin Balicki: 100% (12)

4. *Neurotechnology in Games*, Laura Słocka: 93% (14)

5. *Patents in gaming — game mechanics protection,* Michał Czubak: 91% (11)



Sesje z najwyższą frekwencją (top 5)

1. *B2B – elastyczna forma współpracy, czy zagrożony model?* (panel): 114 osób

2. *Better the devil you know. How to negotiate with a publisher*, T. Gadomski: 72

3. *Using open source* (lightning talk): 60

4. *Banned Games: Legal and Cultural Limits in GameDev,* A. Labijak: 60

5. *Patents in gaming*, M. Czubak: 53

Legal Summit Advisory Board

Stałe ciało recenzujące program i walidujące kierunek merytoryczny:

• Współprzewodniczący: Michał Skrzywanek (dotlaw), Marta Dominiak-Sporna (Thedy & Partners)

• In-house counsels topowych studiów: Kuba Jankowski (CD PROJEKT RED), Michał Wach (Techland), Joanna Podolska (Ten Square Games), Monika Kierepa (Huuuge Games)

• Wyspecjalizowane kancelarie: Monika Górska (Wardyński i Wspólnicy), Anna Kruszewska Hasik, Iga Oppeln-Bronikowska (Hasik Rheims & Partners).

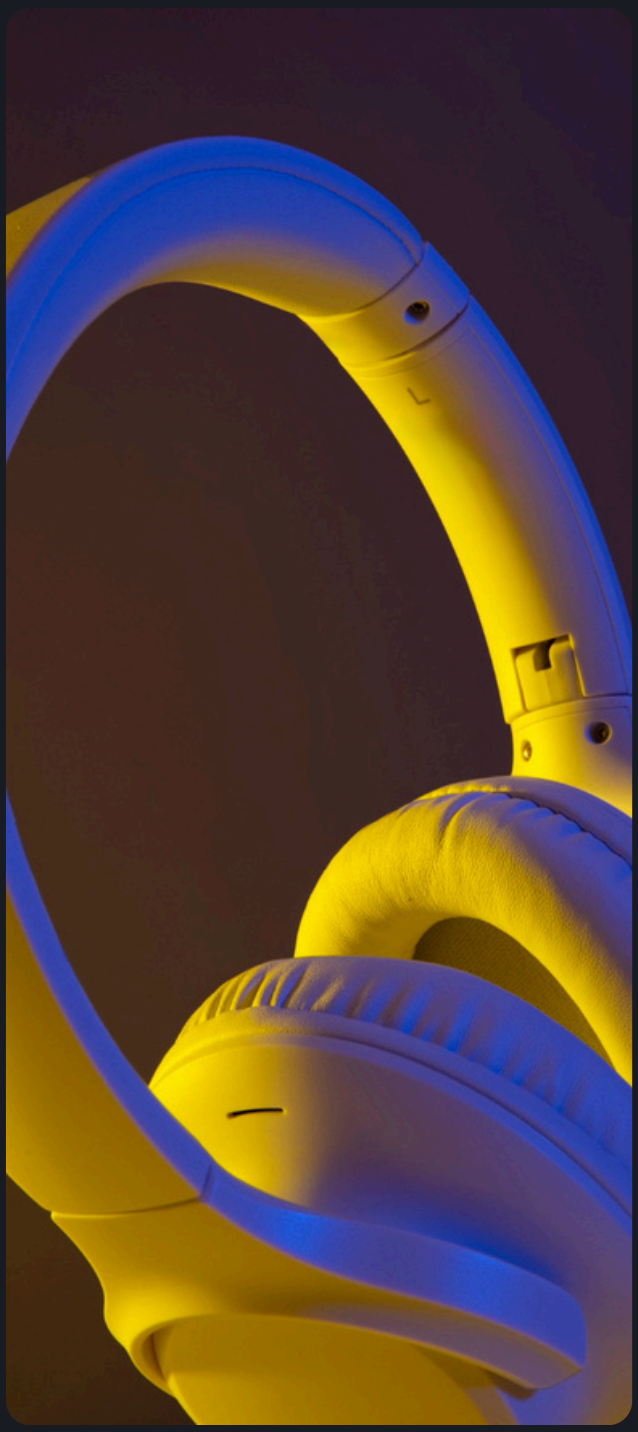
Członkowie Advisory Board wspierali kształt programu Summitu; nie odpowiadają za treść analiz i rekomendacji raportu.

Cykliczność

Legal Summit GIC odbywa się corocznie podczas Game Industry Conference, w pierwszych dniach konferencji poświęconych właśnie summitom. Edycja 2026 będzie mieć miejsce 21-22 października w Poznaniu.

{UZASADNIENIE POTRZEBY ANALIZY WYZWAŃ DLA SEKTORA GAME-DEV}

Polska branża gier wideo przeszła w ciągu ostatnich dwudziestu lat transformację z niszy w miliardowy biznes. Sektor ten, dzięki swojej jakości, kreatywności i innowacyjności, stał się dziś jednym z najbardziej rozpoznawalnych na świecie.



Produkcje takie jak The Witcher 3: Wild Hunt (uznawany za jeden z najbardziej utytułowanych tytułów AAA) oraz nowsze hity, jak Dying Light 2 Stay Human od Techlandu, czy sukcesy niezależne, jak Timberborn, Against the Storm, This War of Mine, nie tylko zdobywają uznanie graczy, ale też coraz częściej wprowadzają globalnych odbiorców w świat polskiej i europejskiej kultury i historii. Gry wideo stały się nośnikiem tzw. soft power, kształtując wizerunek Polski na arenie międzynarodowej. Przykładem włączenia gier do kultury i edukacji jest dodanie This War of Mine do listy lektur szkolnych, jako ilustracji horrorów wojny we współczesnym kontekście.

Gry przestały być jedynie produktem rozrywkowym. Od lat stanowią pełnoprawne medium kultury, edukacji i komunikacji – narzędzie popularyzacji nauki, historii i wartości. Tym samym stają się nośnikiem tzw. soft power, czyli zdolności do kształtowania wizerunku kraju na arenie międzynarodowej poprzez kulturę i kreatywność.

Chociaż liczba studiów ustabilizowała się, proces konsolidacji jest widoczny, z zespołami rosnącymi w rozmiarze, a nie w

liczbie. Średnia wielkość zespołu zwiększa się, co jest prawdopodobnie najlepszą ilustracją tego procesu[6].

W 2022 roku przychody polskiej branży deweloperów i wydawców gier wyniosły 6,03 mld PLN, co przełożyło się na 1286 milionów EUR. Wzrost rok do roku wyniósł 11%, co jest istotne, biorąc pod uwagę, że był to pierwszy rok, w którym globalny rynek gier odnotował spadek. Istotne jest także to, że w 2022 roku przychody CD Projekt Red SA stanowiły już tylko około 1/3 całkowitych przychodów branży, w porównaniu do połowy niedługo wcześniej. Oznacza to, że reszta sektora efektywnie zniwelowała spadek i wzmacnia się[7].

Według najnowszej edycji raportu PARP i GIC *The Game Industry of Poland 2025* w Polsce działają 824 studia gamedev zatrudniające 14 568 specjalistów (kobiety 24,5%, pracownicy zagraniczni poniżej 15%); 97% polskich produkcji trafia na rynki zagraniczne. Jednakże przychody polskich studiów spadły o 8% rok do roku w 2024, a w roku 2025 spadło też o kilkaset osób zatrudnienie, co jest pierwszym takim spadkiem w historii tego sektora, sygnalizującym skutki globalnego spowolnienia, ale wiązane też z zakończe-

-niem niemalże wszystkich programów wsparcia publicznego dla branży[8].

Najważniejsze specjalizacje polskiego gamedevu to:

- **AAA** – z takimi tytułami jak The Witcher 3: Wild Hunt, Dying Light 2 Stay Human;
- **Symulatory** – polska specjalność, obejmująca hity takie jak np. Car Mechanic Simulator (ponad 4 miliony sprzedanych egzemplarzy w serii), czy survivalowe, jak Green Hell - co może mieć istotne znaczenie w kontekście korzystania z wypracowanego know-how przez branżę obronności i bezpieczeństwa;
- **Horror** – z licznymi tytułami, takimi jak seria Layers of Fear, The Medium czy nietypowy Carrion (zdobywca nagrody BAFTA).

Dodatkowo sektor usług towarzyszących zatrudnia około 4500 profesjonalistów (tylko w 7 największych firmach, jak Keywords, QLOC, Testronic) i uznawany jest za jeden z największych w Europie.

[6] *The game industry of Poland - report 2023, Fundacja Indie Games Polska, 2023;*
[7] *ibidem*
[8] *The Game Industry of Poland 2025, PARP i Game Industry Conference, Warszawa 2025; https://www.parp.gov.pl/component/publications/publication/the-game-industry-of-poland---report-2025. Dane raportu pochodzą z badań własnych Game Industry Conference; publiczna klasyfikacja statystyczna (NACE/GUS) nie wyodrębnia sektora gier jako osobnej kategorii, na co jako problem ogólnoeuropejski wskazywała Johanna Nylander (Swedish Games Industry) podczas Games Policy Summit II; analogicznie stanowisko EGDF w sprawie kodów NACE (23 kwietnia 2021 r.).*

Polska pozostaje jednym z ostatnich dużych sektorów producenckich w Europie bez dedykowanego instrumentu fiskalnego dla produkcji gier. Wielka Brytania oferuje od 2024 r. Video Games Expenditure Credit (ulga w wysokości 34% kwalifikowanych wydatków produkcyjnych), Francja Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (30% wydatków, do 6 mln EUR rocznie, z testem kulturowym CNC), Włochy tax credit 25%, a Niemcy federalny program grantowy o budżecie ok. 125 mln EUR rocznie od 2026 r. (2025: 88 mln EUR). Dostępność takich instrumentów jest dziś istotnym kryterium lokalizacji produkcji przez międzynarodowych wydawców; ich brak osłabia pozycję polskich studiów w zabieganiu o zlecenia co-developmentu i inwestycje[9].

Perspektywy rozwoju i główne ograniczenia

Sektor gier wideo dynamicznie ewoluował w ciągu ostatnich dwudziestu lat z niszy w wart miliardy dolarów sektor gospodarki. Według danych (stan na 2025 r.)[10], w Polsce działa blisko 824 aktywnych producentów i wydawców gier (podczas gdy w 2023 r. liczba ta wynosiła 494)[11], zatrudniających prawie 15 tysięcy osób. W kontekście europejskim, Polska jest drugim co do wielkości pracodawcą w sektorze gier, ustępując jedynie Wielkiej Brytanii, a od kilku lat znacząco wyprzedza np. Niemcy pod względem wielkości zatrudnienia.

Kluczowe perspektywy rozwoju polskiej branży gier, istotne z punktu widzenia analizy prawnej, obejmują:

- **Ekspansję globalną i eksport:** Niemal całość przychodów polskich producentów gier pochodzi z eksportu. Kluczowymi regionami zbytu są Ameryka Północna, Europa i Azja, a Stany Zjednoczone, Chiny, Wielka Brytania, Niemcy, Francja i Japonia są wskazywane jako najważniejsze rynki. To stawia przed interesariuszami wyzwania w zakresie prawa międzynarodowego, umów licencyjnych i dystrybucyjnych, a także zgodności z lokalnymi regulacjami rynków docelowych. Wzrost ten jest wspierany przez wyjątkowo wysoki poziom lokalizacji polskich gier (ponad 65% jest przetłumaczone na więcej niż dwa języki), a obszary wspierające (np. lokalizacje, porting czy inne branże kreatywne) generują kolejne tysiące miejsc pracy.

[9] Wielka Brytania: Video Games Expenditure Credit, HMRC, obowiązuje od 1 stycznia 2024 r.; Francja: Crédit d'impôt jeu vidéo, CNC; Włochy: tax credit dla producentów gier wideo, Ministero della Cultura; Niemcy: Computerspieleförderung des Bundes, BMWK.

[10] The Game Industry of Poland 2025, PARP i Game Industry Conference, Warszawa 2025

[11] The game industry of Poland - report 2023, PARP + GIC, 2023;

- **Cykl życia gry jako usługi (GaaS) i cyfrowa dystrybucja:** Obserwuje się silny wzrost udziału cyfrowej dystrybucji (szacowany na ponad 85% w 2020 r. z tendencją wzrostową)[12]. Wzrost znaczenia modelu Game as a Service (GaaS), wydłużający cykl życia tytułów poprzez dodatkową zawartość i mikropłatności, wymusza nową optykę na kwestie ciągłości świadczenia usług, zarządzania treściami cyfrowymi (DLC), ochrony konsumentów oraz cyberbezpieczeństwa.

- **Specjalizacje i wzrost średniej wielkości podmiotów (AA/Indie):** Choć branża ma swoich gigantów (np. CD Projekt RED, Techland), siła sektora leży w dynamicznym wzroście małych i średnich studiów (przeciętna wielkość zespołu wzrosła do 31,3 osób w 2023 r.)[13]. Polskie firmy odnoszą globalne sukcesy w niszach takich jak: symulatory (np. Car Mechanic Simulator, Gas Station Simulator, House Flipper), gry z gatunku horror (np. Layers of Fear, The Medium) oraz remaki globalnych hitów. Ta dywersyfikacja portfela i modelu biznesowego minimalizuje ryzyko sektorowe, ale jednocześnie maksymalizuje potrzebę specjalistycznego wsparcia (np. w zakresie specjalizacji zespołów, praw do własności intelektualnej w przypadku remaków i portowania czy ochrony danych w grach mobilnych lub zagadnienia mikropłatności).

- **Wyspecjalizowane usługi i outsourcing:** Istotną rolę odgrywa sektor usług wspierających produkcję gier (outsourcing, porting, QA, lokalizacja, marketing), zatrudniający około 4,500 profesjonalistów[14]. Firmy takie jak Keywords, QLOC, czy Testronic stanowią największy w Europie hub usług deweloperskich. Działalność ta rodzi jednocześnie liczne pytania o kwestie umów o podwykonawstwo, tajemnicy handlowej oraz zarządzanie międzynarodowymi zespołami.

Jako główne ograniczenia wskazano:

- **Wyzwania finansowe i kapitałowe:** Mimo imponującej wielkości zatrudnienia, polski sektor boryka się z niedoborami wskaźników finansowych – ustępuje czołówce europejskiej (Wielkiej Brytanii, Francji, Niemcom, Finlandii, Szwecji) pod względem przychodów. Jest to charakterystyczne dla stosunkowo młodego przemysłu, budującego skalę na kredyt. Cykliczność przychodów (wysokie w roku premiery, spadek do kolejnego tytułu) rodzi ryzyko inwestycyjne, co wymaga od podmiotów szczególnej uwagi w zakresie struktury finansowania, emisji akcji (dla niemal 90 firm notowanych na GPW) oraz zabezpieczeń inwestycji.

- **Ryzyko regulacyjne:** Zarówno polski jak i europejski rynek z niepokojem obserwuje inflację legislacyjną i liczne zmiany w zakresie prawa i podatków. Obecnie w

[12] *Branża gamedev. Polska. Japonia. Charakterystyka branży. Raport o polskiej branży gamedev, PAIH 2024;*
[13] *The game industry of Poland - report 2023, Fundacja Indie Games Polska, 2023;*
[14] *Ibidem*

- Polsce za kluczowe bariery legislacyjne uznaje się ograniczenia związane z formą prawną umów i oświadczeń woli dotyczących rozporządzania autorskimi prawami majątkowymi. Szczegółowe krajowe wyzwania regulacyjne zostały opisane i zaprezentowane w raporcie.

- **Ryzyko rynkowe i oczekiwania:** Branża zmaga się z niestabilnością rynku, rosnącą konkurencją i wysokimi oczekiwaniami graczy. Częste są przypadki, gdy gry nie spełniają pokładanych w nich oczekiwań, co skutkuje negatywną weryfikacją założeń, zwłaszcza w przypadku spółek, które weszły na giełdę. Zjawiska te generują ryzyko sporów korporacyjnych, pozwów inwestorskich oraz konieczność zarządzania kryzysowego wizerunkiem i relacjami z konsumentami.

- **Wyzwania kadrowe i migrację:** Chociaż polski rynek gier jest atrakcyjny dla talentów globalnych (zatrudnia ponad 2,200 obcokrajowców, co stanowi ponad 14,5% ogółu zatrudnionych), obserwuje się spowolnienie wzrostu zatrudnienia wynikające z przeeksploatowania puli talentów krajowych. Migracje z krajów Europy Wschodniej (głównie Ukrainy i Białorusi) są znaczącym czynnikiem wzrostu, lecz jednocześnie stawiają wyzwania w obszarze prawa pracy, procedur imigracyjnych i transferu międzynarodowego pracowników

ponad 65%

polskich gier jest przetłumaczone na więcej niż dwa języki

31.3 osoby

to wielkość przeciętnego zespołu studia w branży

- **Edukację i kwalifikacje:** System edukacji oferuje 65 kierunków studiów związanych z gamedev, w tym 26 programistycznych i 23 artystyczne. Mimo to, brakuje pracowników naukowych z praktycznym doświadczeniem, ponieważ uczelnie nie są w stanie konkurować z pensjami oferowanymi przez przemysł. To prowadzi do luki kompetencyjnej w dostarczaniu doświadczonej kadry seniorskiej. Z perspektywy prawnej, problem ten przekłada się na konieczność intensywnych działań rekrutacyjnych (np. poprzez agencje zatrudnienia jak 8Bit), umowy B2B z doświadczonymi specjalistami oraz potencjalne spory wynikające z klauzul zakazu konkurencji i odejść kluczowego personelu (tzw. brain-drain).

KONSENSUS REGULACYJNY

Rekomendacje niniejszego raportu nie funkcjonują w próżni. Poniższa tabela zestawia je z trzema niezależnymi źródłami zewnętrznymi: pracami rządowo-branżowymi przy Okrągłym Stole MKiDN x Gamedev, rekomendacjami Games Policy Summit II (niezależnego forum poświęconego europejskiej polityce dla branży gier) oraz aktami i programami instytucji Unii Europejskiej (dyrektywy, rozporządzenia, programy EUIPO).

Obszar reformy	Raport	MKiDN Okrągły Stół	Games Policy Summit II	UE / instytucje
Forma dokumentowa praw autorskich	✓	✓ 2.4.1.1	–	–
Licencja > 5 lat (art. 68 ust. 2)	✓	✓ 2.4.1.2	–	–
Rozpowszechnienie 5→10 lat (art. 57 ust. 2)	✓	✓ 2.4.1.3	–	–
Reforma PIP / B2B w branżach kreatywnych	✓	✓ 2.4.3.1	–	–
Granty sektorowe (GameINN, programy dedykowane)	✓	✓ 1.2.1, 1.2.2	✓	–
Uproszczenie procedur aplikacyjnych	✓	✓ 1.4.2, 4.3.2	✓	–
Wsparcie eksportu (targi, pawilony)	✓	✓ 1.6.1, 3.7, 4.3	✓	–

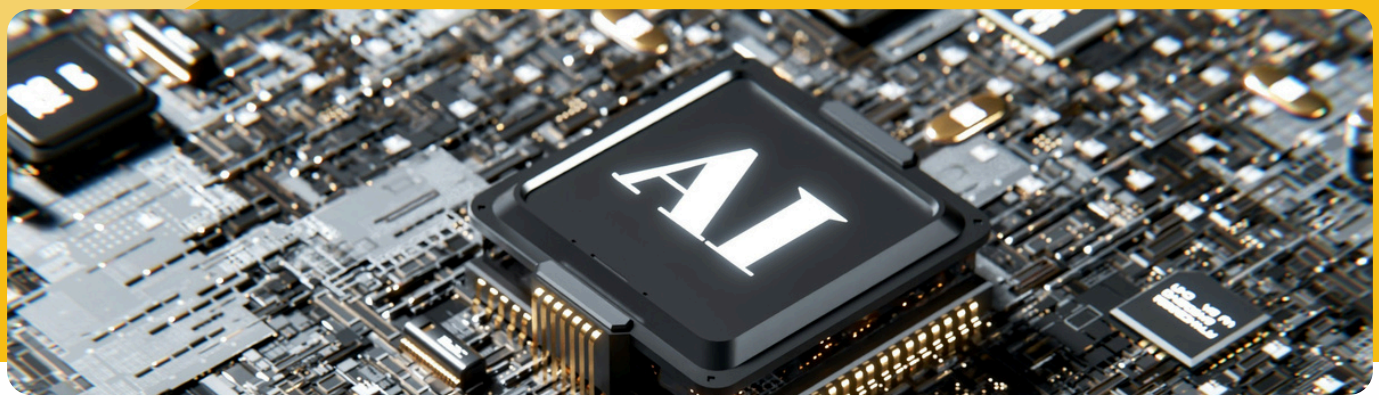
Obszar reformy	Raport	MKiDN Okrągły Stół	Games Policy Summit II	UE / instytucje
Reforma fiskalna / zachęty podatkowe	✓	✓ 1.3	✓	–
Dual-use / zamówienia obronne	✓	–	✓	✓ Rozp. 2021/821
Wirtualne waluty / ochrona konsumenta	✓	–	–	✓ CPC Key Principles
Dyrektywa o jawności wynagrodzeń	✓	–	–	✓ Dyr. 2023/970
AI / status wytworów GenAI	✓	–	–	✓ Rozp. 2024/1689 (AI Act)
EUIPO SME Fund (IP dla MŚP)	✓	–	–	✓
Edukacja gamedev / kompetencje	poza zakresem	✓ 3.3-3.5	✓	–

W 14 obszarach rekomendacje raportu są zbieżne z co najmniej jednym niezależnym źródłem zewnętrznym. Raport nie formułuje postulatów odbiegających od konsensusu: wzmacnia kierunek już wyartykułowany przy Okrągłym Stole MKiDN, na Games Policy Summit II oraz w aktach i programach instytucji Unii Europejskiej.

SEKCJA I

{Gamedev i technologia}

{Sztuczna inteligencja}



Jednym z głównych tematów dyskusji pozostawało zagadnienie AI i zarządzanie ryzykiem związanym z implementacją generatywnej sztucznej inteligencji w procesie produkcji gier wideo. Kluczowa oś problemu dotyczy dychotomii pomiędzy ochroną prawnoautorską twórczości człowieka a brakiem takiej ochrony dla wytworów AI, co rodzi doniosłe skutki podatkowe (IP BOX, 50% KUP) oraz odpowiedzialność za naruszenia praw osób trzecich. Ponadto jeden z paneli poświęcony był **krytycznemu obszarowi "cyfrowego zmartwychwstania" (digital resurrection)** oraz klonowania głosu i wizerunku. Kluczową osią problemu jest kolizja innowacji technologicznych z prawami osobistymi, godnością osób zmarłych oraz kwestią zgód na wykorzystanie biometrii głosowej i wizerunkowej do trenowania modeli AI. Analizowano dychotomię pomiędzy ochroną prawnoautorską twórczości człowieka a brakiem takiej ochrony dla wytworów AI, a także etyczne i prawne aspekty pośmiertnych reprezentacji cyfrowych.

OPIS

Podczas paneli zidentyfikowano dwa główne obszary: (a) status "outputu" generowanego przez AI oraz (b) nową, dynamiczną sferę ochrony dóbr osobistych (głos/wizerunek).

A. Status prawny "outputu" i ryzyka majątkowe

Zgodnie z omawianymi interpretacjami, grafiki i kody wygenerowane w całości przez AI nie stanowią "utworu", co pozbawia taki materiał waloru ochrony prawnoautorskiej. Istotnym zagrożeniem pozostaje zjawisko "Shadow AI", czyli nieautoryzowanego użycia narzędzi przez pracowników, co naraża studio na naruszenia IP osób trzecich. Dostawcy oprogramowania (np. w T&C GitHub Copilot) często przenoszą odpowiedzialność za naruszenia na użytkownika, zalecając jedynie stosowanie filtrów blokujących duplikaty[15].

B. Głos i wizerunek a prawa pośmiertne

Nowym, istotnym tematem jest odtwarzanie głosu, wizerunku i osobowości osób zmarłych. W tym zakresie zwrócono uwagę na:

- **Niejednolitą podstawę ochrony:** tytułem przykładu w polskim systemie prawnym trwa spór doktrynalny, czy głos jest chroniony jako element wizerunku, czy jako odrębne dobro osobiste. Ochrona ma charakter dualny: na gruncie Kodeksu cywilnego oraz prawa autorskiego (jeśli nagranie ma charakter twórczy). Dla porównania, w USA (Kalifornia) ochrona wizerunku pośmiertnego trwa 70 lat[16]. Do tego istnieje problem odwołalności zgody zarówno osoby żywej jak i spadkobierców osoby zmarłej.

- **Case Study CD Projekt RED:** Przytoczono przykład studia CDPR, które wykorzystało AI do dokończenia nagrań aktora głosowego zmarłego w trakcie produkcji. Podejście studia, które uzyskało zgodę spadkobierców (dzieci aktora), co wskazywano podczas panelu jako wzorzec należytej staranności i dobrej praktyki branżowej.

- **Rola Związków Zawodowych (np. SAG-AFTRA):** Amerykańska orga-nizacja SAG-AFTRA wymusza na studiach podpisywanie "Interactive Media Agreement", który wprowadza restrykcje dotyczące AI. Nawet w Polsce zauważalny jest trend samoregulacji – aktorzy żądają klauzul bezpieczeństwa wzorowanych na standardach zachod-nich.

W przypadkach, gdy wydawca gry może być uznany za podmiot stosujący w rozumieniu AI Act, regulacja nakłada obowiązek oznaczania treści syntetycznych[17]. Branża gamedev stoi przed wyzwaniem: kiedy informować gracza o AI? Czy na początku gry (splash screen), czy w momencie interakcji z NPC? Jako benchmark wskazano branżę filmową i niedawną sprawę wykorzystania wizerunku zmarłych aktorów (w Polsce np. Witold Pyrkosz)[18]. Producent zastosował pełną transparentność: szeroką kampanię informacyjną w mediach oraz wyraźne oznaczenie w napisach końcowych o użytych narzędziach i fakcie wygenerowania wizerunku.

[15] *Por. EGDF position on AI and copyright, EGDF, 30 listopada 2023 r.; https://www.egdf.eu/documentation/5-fair-digital-markets/5-a-digital-ready-copyright-framework/copyright-and-ai/*

[16] *Cal. Civ. Code § 3344.1*

[17] *Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2024/1689 z dnia 13 czerwca 2024 r. w sprawie ustanowienia zharmonizowanych przepisów dotyczących sztucznej inteligencji (akt o sztucznej inteligencji); https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj*

[18] *https://www.tvp.pl/rozrywka/gwiazdy/jubileuszowy-odcinek-m-jak-milosc-syn-witolda-pyrkosza-ujawnia-kulisy-powrotu-aktora-do-serialu-tvp2,89696613*



IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

Branża gamedev (firmy indie, AA, AAA): Muszą zarządzać ryzykiem utraty ulg (IP BOX), pozwów o naruszenie IP oraz ryzykiem wizerunkowym przy "ożywianiu" aktorów. Ponadto istotną rolę do spełnienia będą miały działy prawne i HR odpowiedzialne za aktualizację umów i weryfikację kompetencji (AI literacy) zespołów kreatywnych.

Aktorzy i ich spadkobiercy: Nowa grupa interesariuszy, której prawa są szczególnie zagrożone przez klonowanie wizerunku i głosu. Wymagają precyzyjnych umów licencyjnych.

Związki zawodowe i gildie: Rosnąca rola organizacji (np. SAGA w USA) w kształtowaniu standardów umów.

Inwestorzy/Wydawcy: Oczekują "czystego" łańcucha praw autorskich i braku roszczeń np. ze strony rodzin zmarłych artystów.

Polska lub Kraje UE: Zainteresowane weryfikacją zasadności stosowania ulg podatkowych oraz zobowiązane do prowadzenia dialogu trójstronnego.

REKOMENDACJE

Branża Gamedev

AA AAA

Branżowy konsensus europejski, wyrażany przez European Games Developer Federation (EGDF), formułuje zasadę „humans direct, AI assists": kierunek twórczy pozostaje w rękach człowieka, a AI pełni funkcję narzędzia wspierającego. EGDF wskazuje tę zasadę jako fundament zachowania ciągłości rozwoju talentów, dystynktywności europejskich produkcji oraz konkurencyjności branży. Polskie studia mogą odwoływać się do niej w swoich wewnętrznych politykach AI jako do referencji branżowej.[19]

- **Aktualizacja umów (B2B i o pracę):** Wprowadzenie klauzul AI-related obejmujących np. obowiązek rapor-towania, które elementy powstały przy użyciu AI, wraz ze wskazaniem nazw narzędzi lub zabezpieczenie praw na wypadek śmierci aktora (zgoda następcza następców prawnych).

- **Weryfikacja zasobów (Asset Verification):** Wdrożenie procedury double-check dla assetów. Używanie filtrów w oprogramowaniu AI blokujących generowanie treści naruszających IP (np. filtrów duplikatów w GitHub Copilot). Weryfikacja "Shadow AI": Regularne audyty narzędzi używanych przez podwykonawców pod kątem niezgłoszonego użycia gene-ratorów. Korzystanie wyłącznie z wersji płatnych/biznesowych narzędzi AI, które oferują lepsze zabezpieczenia prawne i nie trenują modeli na danych klienta.

- **Szkolenia i edukacja:** Szkolenia dla zespołów nie tylko z technologii i narzędzi, ale i z etyki wykorzystania narzędzi oraz wizerunku i głosu osób zmarłych.

- **Standardy labelingu (transparen-tność):** Wdrożenie polityki oznaczania treści AI.
- a w EULA/Credits oraz kontekstowa w grze, jeśli AI imituje konkretną osobę.

- **Rozliczalność:** Precyzyjne wyodrębnienie w ewidencji czasu pracy zadań "kreatywnych" (ludzkich) od "odtwórczych /nadzorczych" (generowa-nie przez AI), aby obronić prawo do ulgi IP BOX i 50% KUP dla części wynagrodzenia.

[19] *We must fight forward. The State of the European Games Industry in 2026, EGDF, 2026; https://www.egdf.eu/we-must-fight-forward-the-state-of-the-european-games-industry-in-2026/*

Związki zawodowe i organizacje zbiorowego zarządzania:

- **Szkolenia i edukacja:** Szkolenia dla członków związków i organizacji w zakresie konsekwencji prawnych zawieranych umów oraz technologicznych skutków wykorzystania ich wizerunku i głosu.
- **Budowanie standardów branżowych:** Opracowanie wzorców umownych lub standardowych postanowień w zakresie wykorzystywania wizerunku i głosu aktorów w systemach AI.

Polska lub Kraje UE

- **Dialog trójstronny:** Prowadzenie dialogu pomiędzy branżą gamedev (przedsiębiorcami), związkami zawodowymi i organizacjami zbiorowego zarządu (strona społeczna) i regulatorem.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev (firmy indie, AA, AAA) / Twórcy

- **Stabilność i bezpieczeństwo finansowe:** Ochrona przed negatywnymi decyzjami podatkowymi, uniknięcie kosztownych sporów o naruszenie praw autorskich osób trzecich (np. niezamierzone wykorzystanie wizerunku znanej postaci). Eliminacja potencjalnych konfliktów o autorstwo i zakres obowiązków.
- **Rozwój kompetencji:** Nabycie umiejętności obsługi AI w sposób legalny i etyczny.

Aktorzy i ich spadkobiercy

- **Jasność współpracy i konsekwencji prawnych dla spadkobierców:** Precyzyjne określenie oczekiwań pracodawcy eliminuje konflikty o autorstwo i zakres obowiązków. Kontrola nad cyfrowym "ja". Gwarancja, że ich głos nie zostanie wykorzystany do trenowania modeli, które w przyszłości pozbawią ich pracy oraz że ich wizerunek pośmiertny nie zostanie zniekształcony.

Konsumenci (gracze)

- **Transparentność:** Wiedza o tym, czy wchodzą w interakcję z treścią wytworzoną przez człowieka czy maszynę (zgodnie z AI Act).
- **Jakość:** Mniejsze ryzyko otrzymania produktu wtórnego lub naruszającego prawo.

Polska / Kraje UE

- **Stabilność prawno-gospodarcza:** Polska i UE jako hub gamedevowy utrzymuje konkurencyjność dzięki jasnym standardom ochrony IP, przyciągając inwestorów, którzy obawiają się "dzikiego zachodu" w zakresie praw autorskich.
- **Pionierstwo regulacyjne:** branża gamedev w UE ma szansę wyznaczyć standardy etyczne (tzw. best practices) dla reszty świata w zakresie pośmiertnych dóbr osobistych w grach wideo i filmie.

{Neurogaming: wyzwania prawne i etyczne interfejsów mózg-komputer (BCI) w cyfrowej rozrywce}



Kolejnym istotnym zagadnieniem poruszanym w trakcie konferencji była rosnąca rola neurogamingu – gałęzi rozrywki wykorzystującej interfejsy mózg-komputer (BCI – Brain-Computer Interfaces) – oraz wynikająca z niej konieczność ewolucyjnej interpretacji przepisów o ochronie danych osobowych i prawach człowieka. **Konferencja zwróciła uwagę na przejście technologii BCI ze sfery medycznej i science fiction do konsumenckiej elektroniki użytkowej oraz gier wideo. Kluczowym problemem prawnym jest status tzw. neurodanych (neural data) – informacji o aktywności elektrycznej mózgu, które mogą ujawniać nie tylko komendy sterujące grą, ale także podświadome reakcje, emocje, stan zdrowia psychicznego oraz podatność na manipulację.** W ocenie prelegentki obecne ramy prawne mogą zapewniać ochronę prawną użytkownikom neurotechnologii zwłaszcza w zakresie fundamentalnych praw człowieka. Jednocześnie mogą one jednak być niewystarczające wobec wielości ryzyk związanych z korzystaniem z neurotechnologii, zwłaszcza w obszarze niewłaściwego wykorzystania neurodanych, daleko idących konsekwencji medycznych stosowania inwazyjnych interfejsów mózg-komputer czy braku jasnych ram etycznych dostępu do informacji pozyskanych bezpośrednio z odczytów aktywności mózgu człowieka.

OPIS

Wystąpienie wskazało na przyspieszenie rozwoju neurotechnologii w ostatnich latach poprzez omówienie ewolucji neurogamingu - od wczesnych eksperymentów jak gra Mindflex (2009), poprzez terapeutyczne zastosowania (NeuroRacer, 2013), aż po nowoczesne interfejsy mózg-komputer testowane w ramach badań klinicznych przez Neuralink. Omówiono kluczowe ryzyka i wyzwania regulacyjne:

- **Specyfika neurodanych:** W przeciwieństwie do tradycyjnych danych (imię, wiek, adres e-mail), neurodane są generowane często w sposób mimowolny i ciągły. Mogą one zdradzać poufne szczegóły o użytkowniku, takie jak zmęczenie, stres, a nawet preferencje polityczne czy seksualne, często bez jego wiedzy.
- **Luki prawne i "neuroprawa":** Omówiono precedensowy wyrok Sądu Najwyższego w Chile w sprawie Girardi przeciwko Emotiv (2023). Sąd nakazał firmie Emotiv usunięcie neurodanych użytkownika, uznając je za dane podlegające szczególnej ochronie konstytucyjnej. Warto jednak podkreślić, że sąd nie potrzebował do wydania tego orzeczenia nowych przepisów, gdyż istniejące prawo ochrony danych osobowych było wystarczającą podstawą prawną do nakazania usunięcia danych. Mimo tego, Chile jako pierwsze państwo na świecie wprowadziło do swojej Konstytucji ochronę neurodanych[20].
- **Regulacje w USA:** Wskazano na nowe przepisy stanowe w USA – Kalifornia (SB 1223) i Kolorado (HB 24-1058), które jako pierwsze rozszerzyły definicję danych wrażliwych i biometrycznych wprost o "dane neuronalne", nakładając na przedsiębiorców działających w sektorze neurotechnologii obowiązki analogiczne do ochrony danych zdrowotnych.
- **Perspektywa UE (RODO i AI Act):** W kontekście europejskim dane z BCI (np. zapisy aktywności mózgu odczytane za pomocą EEG) kwalifikowane są jako dane szczególnej kategorii (biometryczne/zdrowotne) w rozumieniu art. 9 RODO, co wymaga wyraźnej zgody użytkownika (nie wystarczy zwykły "checkbox" przy regulaminie). Dodatkowo, wchodzący w życie AI Act klasyfikuje systemy rozpoznawania emocji (Emotion Recognition Systems) jako systemy wysokiego ryzyka lub – w pewnych kontekstach (praca, edukacja) – jako zakazane, co może mieć bezpośrednie przełożenie na mechaniki gier oparte na adaptacji do emocji gracza.
- **Manipulacja:** Przedstawiono hipotetyczny scenariusz gry o niedopuszczalnym ryzyku z perspektywy AI Act, w której algorytm BCI wykrywa frustrację gracza i w tym momencie proponuje mikropłatność (tzw. pay-to-win), wykorzystując jego chwilową słabość psychiczną. Taka praktyka mogłaby zostać uznana za zakazaną manipulację w świetle AI Act, a tym samym zakazaną.

[20] *Wyrok Sądu Najwyższego Chile z 9 sierpnia 2023 r., Girardi v. Emotiv Inc. (Rol 105.065-2023), pierwszy sądowy precedens ochrony neurodanych.*

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

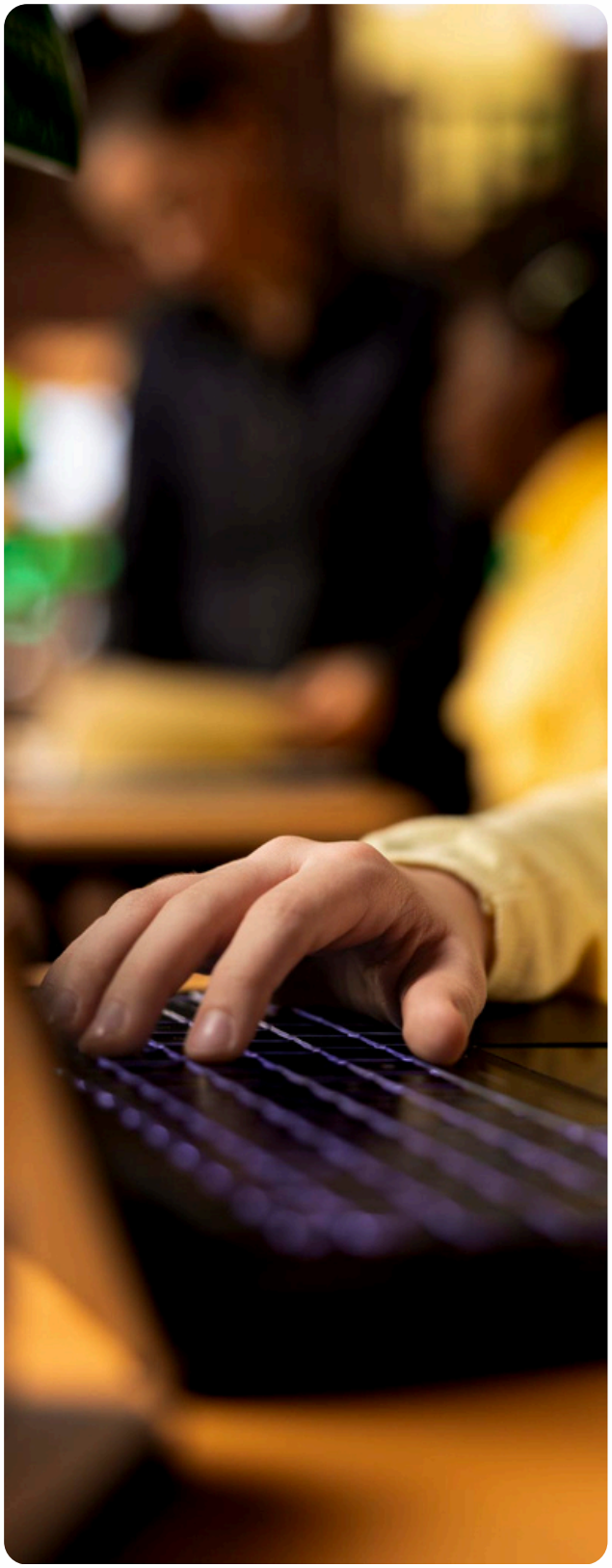
Branża gamedev (firmy AAA): Studia tworzące gry wykorzystujące neuro-technologię, które muszą przeprojektować systemy zgód i mechaniki gier.

Dostawcy sprzętu: Producenci headsetów BCI (np. Emotiv, Muse, NextMind), którzy stają się bardzo często administratorami niezwykle wrażliwych danych. Niektóre z headsetów BCI mogą również zostać zakwalifikowane jako wyroby medyczne.

Konsumenci (gracze): Grupa narażona na nowe formy profilowania i manipulacji, której "prywatność mentalna" jest zagrożona.

Organy administracji publicznej (regulatorzy): Organy ochrony danych (np. PUODO w Polsce), które będą musiały interpretować przepisy RODO w kontekście wykorzystywania neurodanych do celów innych niż medyczne.

Sektor medyczny i "Digital Therapeutics": Przedsiębiorstwa tworzące gry jako "cyfrowe leki" (np. na zaburzenia snu, ADHD, przywrócenie sprawności po udarze), podlegające pod rygorystyczne przepisy o wyrobach medycznych.



REKOMENDACJE

Branża Gamedev AAA oraz sektor medyczny

- **Privacy by design dla neurodanych:** Projektowanie gier w taki sposób, aby przetwarzały neurodane lokalnie (na urządzeniu), minimalizując przesyłanie surowych odczytów EEG do chmury.
- **Wdrożenie wyraźnej zgody (explicit consent):** Zgoda na przetwarzanie neurodanych musi być oddzielona od głównego regulaminu, szczegółowa, a jednocześnie zrozumiała i w pełni dobrowolna (brak dostępu do danych nie może blokować gry, jeśli nie są one kluczowe).
- **Transparentność algorytmów:** Jasne informowanie graczy, co dokładnie gra "czyta" z ich myśli (np. "czytamy poziom skupienia", a nie "czytamy twoje myśli").
- **DPIA (Data Protection Impact Assessment):** Obowiązkowe przeprowadzanie oceny skutków dla ochrony danych przed wypuszczeniem gry wykorzystującej BCI, z uwagi na "dużą skalę" i "nową technologię" (zgodnie z wytycznymi RODO).
- **Unikanie neuro-manipulacji:** Audyt mechaniki gry pod kątem etycznym, aby upewnić się, że neurodane są przetwarzane w sposób etyczny, tj. np. dane o stanie emocjonalnym nie są wykorzystywane do monetyzacji.

Organy administracji publicznej (regulatorzy):

- **Stworzenie "piaskownic regulacyjnych" (Regulatory Sandboxes):** Umożliwienie przedsiębiorstwom testowania innowacyjnych gier BCI pod ścisłym nadzorem regulatora (np. UODO), gdzie błędy można korygować bez nakładania gigantycznych kar, ale z gwarancją bezpieczeństwa dla testujących użytkowników.
- **Wytyczne branżowe (soft law):** Wydanie przez np. EROD (Europejska Rada Ochrony Danych) oficjalnych wytycznych dotyczących przetwarzania danych z interfejsów mózg-komputer w celach rozrywkowych, aby ujednolicić stosowanie prawa w całej UE.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev (AAA) / Twórcy

- **Zaufanie i transparentność:** Budowa zaufania graczy jest kluczowa dla adopcji neurotechnologii przez branżę gamedev. Przedsiębiorstwa, które wdrożą standardy etyczne jako pierwsze, zyskają przewagę konkurencyjną jako "bezpieczni dostawcy" w erze rosnącej świadomości cyfrowej.
- **Ograniczenie ryzyka prawnego:** Uniknięcie dotkliwych kar finansowych wynikających z RODO (do 4% obrotu) oraz AI Act.

Konsumenci (gracze)

- **Ochrona danych szczególnej kategorii:** Ochrona sfery mentalnej i wolności od nieuświadomionej manipulacji. Pewność, że gra jest rozrywką, a nie narzędziem inwigilacji procesów myślowych.

Polska lub Kraje UE

- **Humanocentryczność oraz prawo oparte na wartościach:** Pozycjonowanie regionu jako lidera "Etycznego AI" i "Human-Centric Tech". Polska, z silnym sektorem gamedev, ma szansę stać się hubem dla bezpiecznych technologii neurogamingowych, wyznaczając standardy dla reszty świata, podobnie jak RODO stało się globalnym wzorcem ochrony prywatności.

{GRY KOMPUTEROWE ORAZ SILNIKI GIER JAKO TECHNOLOGIE PODWÓJNEGO ZASTOSOWANIA (DUAL USE)}

Przedmiotem omówienia jest zagadnienie gier komputerowych i silników gier wideo (ang. game engines), będących pierwotnie innowacjami stworzonymi na potrzeby cywilne (branża rozrywki), które stają lub mogą stać się technologiami podwójnego zastosowania (dual-use) ze względu na ich potencjał w kontekście militarnym i obronnym.

OPIS

Technologie podwójnego zastosowania to innowacje opracowane pierwotnie do celów cywilnych, które mogą być również wykorzystane w kontekstach wojskowych lub obronnych. Przykładami dual-use są np.: drony, sztuczna inteligencja, oprogramowanie symulacyjne, systemy GPS czy autonomiczne pojazdy.
W kontekście gamedev, silniki gier (np. CryEngine, Unreal Engine, Real Virtuality Engine) udowodniły swoją wartość w symulacjach wojskowych. Jako historyczne przykłady można wskazać:

- **Bohemia Interactive – Real Virtuality Engine (VBS):** Silnik gry Operation Flashpoint (stworzony pierwotnie przez Bohemia Interactive) dał początek szeroko stosowanej platformie symulacji wojskowej o nazwie VBS (Virtual Battlespace). Platforma ta umożliwia szkolenie żołnierzy w realistycznych wirtualnych środowiskach bojowych i jest wykorzystywana do szkolenia taktycznego przez siły NATO. Najnowsza wersja, VBS4, oparta na nowoczesnym silniku VBS Blue, została oficjalnie przyjęta do programu Games for Training przez Armię Stanów Zjednoczonych w 2025 r. VBS4 pozwala użytkownikom na symulowanie działań w dowolnym miejscu na globie, szybkie tworzenie scenariuszy, generowanie map z danych GIS oraz integrację niestandardowych pojazdów i uzbrojenia[21].

[21] *https://alexgolen.wordpress.com/2013/09/23/the-real-virtuality-engine-evolution/;https://defence-industry.eu/u-s-army-expands-virtual-training-with-bohemia-interactive-simulations-vbs4-platform/;*

- **Crytek – CryEngine (DSTS):** Niemieckie studio Crytek stworzyło silnik wybrany przez Armię USA w 2011 r. jako fundament dla symulatora wirtualnego pola bitwy: Dismounted Soldier Training System (DSTS). System ten umożliwia poruszanie się w realistycznie renderowanym środowisku 3D oraz ćwiczenie operacji bojowych, od poziomu pojedynczego żołnierza aż do formacji drużynowych[22].

- **Epic Games – Unreal Engine:** Jeden z najpopularniejszych komercyjnych silników gier jest wykorzystywany w projektach obronnych na całym świecie, m.in. stanowił bazę dla symulatora strzeleckiego opracowanego przez Thales (Francja) oraz systemów szkoleniowych VR stworzonych przez Offworld Industries, testowanych przez jednostki wojskowe w Ukrainie[23].

Z prawnego punktu widzenia, przedmioty podwójnego zastosowania (ang. dual-use items) są definiowane w rozporządzeniu UE 2021/821 jako przedmioty, w tym oprogramowanie i technologia, które mogą być użyte zarówno do celów cywilnych, jak i wojskowych. Lista tych przedmiotów jest określona w załączniku I do tego rozporządzenia[24].

Kluczowe Regulacje (UE i Polska):

- Rozporządzenie UE 2021/821: Ustanawia unijny reżim kontroli eksportu, pośrednictwa, pomocy technicznej, tranzytu i transferu przedmiotów podwójnego zastosowania.
- Polska ustawa z dnia 29 listopada 2000 r. o obrocie z zagranicą towarami, technologiami i usługami o znaczeniu strategicznym dla bezpieczeństwa państwa, a także dla utrzymania międzynarodowego pokoju i bezpieczeństwa: Reguluje handel strategiczny dla bezpieczeństwa państwa
- Polska ustawa z dnia 13 czerwca 2019 r. o wykonywaniu działalności gospodarczej w zakresie wytwarzania i obrotu materiałami wybuchowymi, bronią, amunicją oraz wyrobami i technologią o przeznaczeniu wojskowym lub policyjnym (2019 r.): Obejmuje działalność związaną z produktami o przeznaczeniu militarnym.

Wymogi i reguły obrotu:

- Eksport (transfer poza UE) przedmiotów dual-use wymaga co do zasady zezwolenia. Istnieją różne rodzaje zezwoleń, m.in. indywidualne, globalne oraz krajowe zezwolenia generalne.

[22] *https://www.heise.de/news/US-Armee-nutzt-CryEngine-3-fuer-Militaer-Simulation-1252007.html;*
[23] *https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/simcentric-scales-up-tactical-military-simulation-training-with-unreal-engine;*
[24] *Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2021/821 z dnia 20 maja 2021 r. ustanawiające unijny system kontroli wywozu, pośrednictwa, pomocy technicznej, tranzytu i transferu produktów podwójnego zastosowania; https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2021/821/oj*

- W przypadku ubiegania się o zezwolenie na eksport lub działania w ramach krajowego zezwolenia generalnego, eksporter jest zobowiązany do posiadania Wewnętrznego Programu Zgodności (ICP – Internal Compliance Programme).
- Transfer technologii podwójnego zastosowania (Dual Use) wewnątrz UE z terytorium Polski co do zasady nie wymaga zezwolenia, chyba że technologia ta została wymieniona w Załączniku IV do Rozporządzenia (UE) 2021/821. W przypadku technologii z Załącznika IV, zezwolenie na transfer wewnątrzunijny musi być bezwzględnie uzyskane od polskiego organu kontroli obrotu (Ministra właściwego ds. gospodarki) jako organu państwa wysyłki.
- Import (spoza UE do Polski) z reguły nie wymaga zezwolenia, ale może wymagać powiadomienia Agencji Bezpieczeństwa Wewnętrznego (ABW) w przypadku przedmiotów używanych w telekomunikacji lub przeznaczonych do ochrony informacji.

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

- **Twórcy gier/deweloperzy (firmy AA, AAA):** Bezpośrednio dotknięci obowiązkiem dostosowania się do przepisów eksportowych i transferowych, zwłaszcza jeśli ich oprogramowanie (silniki, narzędzia) jest wykorzystywane do celów symulacji wojskowej. Interesariusze ci muszą wdrożyć ICP, aby ubiegać się o zezwolenia.
- **Państwa (Polska/ członkowie UE):** Są odpowiedzialne za nadzór nad obrotem technologiami strategicznymi (bezpieczeństwo, pokój międzynarodowy) i czerpią korzyści z rozwoju innowacji. Władze krajowe oraz instytucje UE są odpowiedzialne za wydawanie zezwoleń i regulowanie rynku.
- **Konsumenci:** Choć pośrednio, to oni są pierwotnym rynkiem, finansującym rozwój technologii, które później stają się dual-use. Potencjalnie mogą być zaniepokojeni etycznym wymiarem wykorzystywania narzędzi rozrywkowych do celów militarnych, co może wpłynąć na wizerunek studiów deweloperskich. Z drugiej strony wykorzystanie gier o charakterze dual use może być pretreningiem dla graczy, stanowiących przyszłe kadry wojskowe i służb mundurowych oraz potencjalne rezerwy państwa na wypadek kryzysów.
- **Podmioty wojskowe/obronne:** Główni beneficjenci wtórnego zastosowania silników gier, wykorzystujący je do realistycznego, ekonomicznego szkolenia (np. bez zużycia paliwa/amunicji) i analizy operacji.
- **Prawnicy/doradcy prawni:** Specjaliści niezbędni do interpretacji złożonych regulacji (kategorie dual-use, eksport, transfer, ICP) i zapewnienia zgodności prawnej działalności deweloperów.

REKOMENDACJE

Państwa (Polska/ członkowie UE):

- **Tworzenie jasnych wytycznych:** Opracowanie sektorowych poradników prawnych precyzujących, w jakim stopniu i w jakich warunkach silniki gier i oprogramowanie symulacyjne podlegają kontroli eksportowej i transferowej.
- **Promowanie korzyści:** Aktywne promowanie szans biznesowych dla sektora gamedev, wynikających ze współpracy z wojskiem (np. dostęp do funduszy R&D).

Branża Gamedev

AA AAA

- **Współpraca z regulatorami:** Aktywny dialog z organami regulacyjnymi w celu wypracowania jasnych wytycznych dla specyfiki oprogramowania gier wideo, które staje się dual-use.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev

- **Dywersyfikacja przychodów:** Zabezpieczenie możliwości generowania dochodów poprzez obecność zarówno na rynku cywilnym, jak i wojskowym.
- **Zwiększony dostęp do funduszy publicznych:** Uzyskanie dostępu do dotacji na badania i rozwój (R&D) oraz funduszy europejskich, związanych ze strategicznymi projektami obronnymi.
- **Compliance:** Uniknięcie sankcji i kar finansowych, wynikających z naruszenia regulacji eksportowych i transferowych (działanie w reżimie ICP i posiadanie zezwoleń).

Konsumenci

- **Innowacyjność gier:** Wzrost inwestycji w technologie (R&D) dzięki funduszom z sektora obronnego, co ostatecznie przekłada się na bardziej zaawansowane, realistyczne i immersyjne gry komercyjne.

Państwa (Polska/członkowie UE)

- **Wzrost bezpieczeństwa i obronności**: Technologie dual-use umożliwiają realistyczne i efektywne szkolenie wojsk niższym kosztem, podnosząc gotowość obronną bez ponoszenia wysokich kosztów operacyjnych logistyki (paliwo, amunicja).

- **Wzrost konkurencyjności technologicznej:** Utrzymanie przewagi konkurencyjnej poprzez wspieranie sektora gamedev (jednego z najbardziej innowacyjnych w UE na tle światowej konkurencji) i umożliwienie mu komercjalizacji rozwiązań o znaczeniu strategicznym.

- **Wpływy podatkowe i rozwój gospodarczy**: Zwiększone obroty firm dual-use, wspierane przez kontrakty wojskowe, generują większe wpływy budżetowe i tworzą wysoko wykwalifikowane miejsca pracy.

- Wymiar dual-use branży gier jest dostrzegany także w europejskiej dyskusji o polityce sektorowej: Games Policy Summit II wskazuje uproszczenie procedur zamówień obronnych dla studiów gier i firm tworzących technologie symulacyjne/szkoleniowe jako jedną z siedmiu rekomendacji kierunkowych („Streamline Public Funding, Defence Procurement, and Policy Frameworks for Inclusive Growth"). Rekomendacja obejmuje konkretnie: usprawnienie ścieżek zamówień publicznych w sektorach obronności, ochrony zdrowia i reagowania kryzysowego, podniesienie kompetencji technicznych w instytucjach publicznych oraz partnerstwa publiczno-prywatne dla usprawnienia procesów. Polskie studia, działające w kontekście rosnącego budżetu obronnego i programu modernizacji armii, mają w tym obszarze realny potencjał wzrostu[25].

[25] *Games Policy Summit II. Report, szczyt pod przewodnictwem Maltego Behrmanna, zorganizowany przy wydarzeniach Nordic Game, wersja dokumentu z 1 września 2025 r.*



Sesje źródłowe Legal Summit GIC 2025 (Sekcja I)

Sztuczna inteligencja:

- „AI generated content: code, visuals and legal challenges" (wykład): Marcin Balicki (SPCG)
- „Posthumous Portraits: AI-Generated Voices&Images protection" (panel): Jakub Pietrasik (Wolf Theiss), Łukasz Rodak (dotlaw), Jakub Jurowicz (law4Tech), Kuba Jankowski (CD PROJEKT RED), Anna Kruszewska (Hasik Rheims & Partners)

Neurogaming:

- „Neurotechnology in Games" (wykład): Laura Słocka (dotław)

Technologie podwójnego zastosowania (dual-use):

- „When Game Engines Become Dual-Use: Legal Perspectives" (wykład): Oktawia Sepioł (Law4Tech)

Wymienione sesje stanowią programowy kontekst rozdziałów sekcji: raport nie referuje wszystkich wystąpień Summitu, a udział prelegenta w sesji nie oznacza poparcia tez i rekomendacji raportu.

SEKCJA II

{Ochrona IP w Gamedev}

{Zarządzanie prawami własności intelektualnej (IP) w kontekście niekomercyjnej twórczości fanowskiej (fan content)}



Omawiane w ramach round table zagadnienie dotyczy jednego z elementów community management tj. tworzenia przez fanów wytworów własności intelektualnej w oparciu o oryginalną własność intelektualną producentów gier. Kwestia ta jest szczególnie istotna na styku prawa i wizerunku producentów, gdzie z jednej strony musi dbać o ochronę swojego IP i postępować zgodnie z przyjętymi strategiami ochrony IP, z drugiej dzięki zaangażowaniu community umożliwić rozwój gier oraz wydłużać cykl życia produkcji.

OPIS

Branża gier stoi przed wyzwaniem znalezienia równowagi między ochroną swoich kluczowych Praw Własności Intelektualnej (IP) a wspieraniem zaangażowania i kreatywności społeczności fanów. Fenomen tworzenia przez fanów materiałów (obejmujących np. grafikę, układy, modyfikacje i dodatki do gier) jest kluczowy dla długowieczności tytułów, jednakże stwarza istotne ryzyko prawne.

Różnego rodzaju dokumenty przygotowywane przez producentów jak np. guidelines for community stanowią przykład formalizacji tej relacji. Podkreśla on, że tworzenie materiałów opartych na grach wymaga zgody producentów. Coraz częściej dokumenty te tworzone są przy wsparciu metodyk plain language i legal design, które ułatwiają zrozumienie treści prawnych i zwiększają transparentność oraz wiarygodność producentów w relacjach z community. W trakcie round table udało się uzgodnić kluczowe zasady, które stanowią punkt wyjścia dla działalności fanów, m.in.:



- **Niekomercyjny charakter (Non-Commercial Use):** Tworzenie i udostępnianie materiałów jest akceptowane wyłącznie na własny, niekomercyjny użytek. Udostępnianie w ramach społeczności fanowskiej jest dopuszczalne, o ile fani otrzymują jedynie zwrot kosztów materiałowych (np. druku i wysyłki), a wszelkie inne formy czerpania zysku lub masowej dystrybucji (np. przez platformy) są uznawane za naruszenie praw własności intelektualnej.

- **Obowiązek oznakowania (Labelling):** Materiały muszą być wyraźnie i prominentnie oznaczone jako nieoficjalne (fan-created), stworzone bez autoryzacji i współpracy z firmą. Surowo zabronione jest używanie logo firmy, logotypów gier lub tworzenie materiałów łudząco podobnych do oryginałów (tzw. deceptive similarity), które mogłyby sugerować, że zostały wyprodukowane przez producentów. Dopuszczalne jest inspirowanie się grafiką, ale nie jej kopiowanie.

- **Zakaz łączenia IP:** Wytyczne zabraniają łączenia własności Intelektualnej jednych twórców z IP innych, co jest powszechnym problemem w twórczości fanowskiej.

Naruszenia tych zasad skutkują wezwaniem do zaprzestania działania, zablokowaniem możliwości dalszego korzystania z IP, a w przypadku kontynuowania naruszeń – podjęciem dalszych kroków prawnych, włącznie z sądowym dochodzeniem roszczeń.

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

Branża gamedev (firmy indie, AA, AAA): posiadacze praw własności intelektualnej zmuszeni są do ochrony wartości marki, spójności świata gry oraz zapobiegania nieuczciwej komercjalizacji ich dzieł, a także platformy dystrybucyjne, które muszą reagować na wezwania do usunięcia treści naruszających IP (tzw. takedown notices), ponosząc koszty administracyjne i ryzyko odpowiedzialności prawnej.

Konsumenci (fani twórcy materiałów): zainteresowani swobodą twórczą, możliwością niekomercyjnego udostępniania swoich dzieł innym członkom społeczności oraz otrzymywaniem potencjalnego uznania (np. poprzez możliwość objęcia ich twórczości umową licencyjną, jeśli przyciągnie uwagę firmy), a także gracze będący beneficjentami dodatkowej zawartości, którzy zyskują na rozszerzeniu rozgrywki i zwiększeniu jej żywotności dzięki materiałom fanowskim.

Polska / Kraje UE: odpowiedzialne za interpretację i egzekwowanie prawa autorskiego, prawa znaków towarowych oraz prawa zwalczania nieuczciwej konkurencji w cyfrowym świecie.

REKOMENDACJE

Branża Gamedev

INDIE AA AAA

- **Standaryzacja wytycznych (Industry Standard Guidelines):** Branża powinna dążyć do opracowania jednolitego standardu licencyjnego lub wzorca wytycznych dla twórczości fanowskiej. Ułatwi to twórcom zrozumienie ram prawnych i zmniejszy ryzyko przypadkowych naruszeń.
- **Wzorce umów licencyjnych (Fan Content Licenses):** Ustanowienie prostych licencji Creative Commons lub podobnych, dedykowanych dla fan contentu, które automatycznie udzielają ograniczonej, niewyłącznej licencji na niekomercyjne użycie określonych elementów IP, zamiast polegania wyłącznie na jednostronnych "wytycznych".
- **Wczesna komunikacja i system wsparcia:** stworzenie łatwo dostępnego kanału komunikacji dla fanów chcących uzyskać zgodę na działalność wykraczającą poza standardowe wytyczne, lub w celu zgłaszania wątpliwości.
- **Edukacja prawna społeczności:** branża powinna aktywnie prowadzić kampanie edukacyjne skierowane do społeczności fanów, precyzyjnie wyjaśniając różnicę między zwrotem kosztów a czerpaniem zysku oraz znaczenie jasnego oznaczenia nieoficjalnego charakteru stworzonego materiału.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev (indie, AA, AAA)

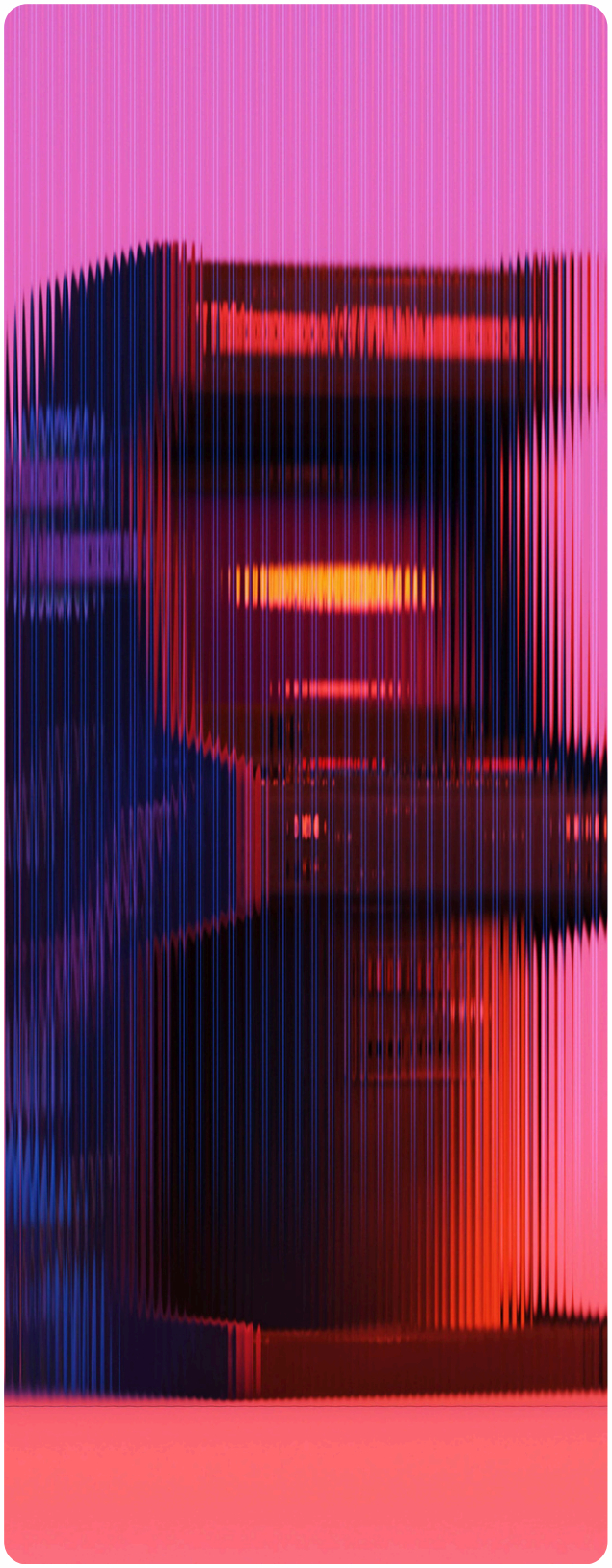
- **Ochrona IP przy wzmocnieniu relacji z fanami:** Wyraźne zasady minimalizują spory prawne i koszty egzekwowania praw, a także pozwalają na czerpanie korzyści z darmowego contentu, który zwiększa żywotność i atrakcyjność tytułu.
- **Zachowanie kontroli nad marką:** Eliminacja ryzyka, że materiały fanowskie (np. nielegalne treści) zaszkodzą reputacji marki. Możliwość wykrywania i licencjonowania szczególnie wartościowych projektów fanowskich.

Konsumenci

- **Bogatsze i trwalsze wrażenia z gry:** Dostęp do większej ilości wysokiej jakości, ale legalnej, nieoficjalnej zawartości (mods, add-ons). Jasne reguły ułatwiają znalezienie i udostępnienie materiałów w ramach społeczności.

Polska / Kraje UE

- **Wspieranie innowacji i kreatywności:** Promowanie transparentności prawnej w dynamicznie rozwijającej się branży, która jest istotnym elementem gospodarki cyfrowej. Unikanie sporów sądowych i wspieranie dobrych praktyk biznesowych między twórcami a konsumentami.



{Klonowanie gier i nieuczciwe naśladownictwo}



Osią zagadnienia jest nieautoryzowane powielanie lub bliskie naśladownictwo mechanik, warstwy wizualnej, struktury lub ogólnego wrażenia z rozgrywki oryginalnej produkcji. Jest to jeden z najgorętszych tematów w branży, szczególnie w segmencie gier mobilnych, które często nie są bardzo zaawansowane. Większość sklonowanych gier to właśnie gry mobilne. Klonowanie stanowi bezpośrednie naruszenie praw własności intelektualnej i narusza uczciwą konkurencję, wpływając negatywnie na sprzedaż i innowacyjność oryginalnych twórców.

OPIS

Klonowanie gier staje się poważnym wyzwaniem, z którym borykają się zarówno mali, jak i więksi deweloperzy gier. W toku konferencji zwracano uwagę na:

- **Bariery prawne i kosztowe:** Mniejsze firmy często powstrzymują się od podejmowania kroków prawnych ze względu na koszty. Duże przedsiębiorstwa są bardziej skłonne do walki z klonami.

- **Geografię naruszeń:** **Naruszenia pochodzą najczęściej z krajów azjatyckich, w których możliwość skutecznej ochrony własności intelektualnej pochodzącej z UE jest niska.** Narzędzia prawne działają w Europie, ale prawdziwym wyzwaniem są firmy zagraniczne, zwłaszcza z Chin.

Usunięcie gry z platformy, która została opublikowana przez chińskiego naruszającego, w zdecydowanej większości przypadków jest oceniane jako bardzo trudne lub wręcz niemożliwe. Postępowania w innych jurysdykcjach są bardzo drogie i generują znaczne koszty. Rodzi to pytanie o rzeczywistą ochronę.

- **Rolę platform:** Wiele zależy od procedur platform dystrybucyjnych. Platformy działające w Europie mają obowiązek wdrożenia systemu "take down" (usuwania treści), aby zminimalizować ryzyko naruszenia własności intelektualnej. Jednakże relacje z platformami są mieszane, ponieważ czerpią one zyski zarówno z oryginalnych gier, jak i ich klonów. Preferowaną metodą działania jest uzyskanie nakazu sądowego, a następnie poinformowanie platformy, która powinna usunąć sklonowaną grę.

- **Czasochłonność:** Oprócz jurysdykcji i pieniędzy, problemem jest również czas, jaki pochłaniają postępowania. Uczestnicy konferencji podkreślali brak wsparcia ze strony administracji. **Zasugerowano, że potrzebne są regulacje na poziomie UE, zwłaszcza w odniesieniu do chińskich firm klonujących gry.**

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

Branża gamedev (indie, AA, AAA):

- **Ochrona wartości podmiotu:** Ich sprzedaż jest bezpośrednio zagrożona. Muszą podjąć decyzję, czy i jak chronić swoje IP.

- **Platformy dystrybucyjne:** Operatorzy rynków (np. App Store, Google Play), pośrednicy. Zobowiązani do wdrożenia systemów "take down" w Europie. Ich podejście jest często ambiwalentne ze względu na czerpanie zysków z obu stron.

Polska / Kraje UE:

- **Ochrona obywateli:** Instytucje odpowiedzialne za tworzenie i egzekwowanie prawa, w tym ochrony własności intelektualnej (IP). Obecnie zarzucany jest im brak wsparcia.

- **Egzekucja prawa:** Podmioty zapewniające narzędzia prawne (jak nakazy sądowe) i rozstrzygające spory, zmagające się z problemami jurysdykcji i kosztów.

Konsumenci:

- **Bezpieczeństwo i przejrzystość:** Gracze wprowadzani w błąd, pobierając klony zamiast oryginałów.

REKOMENDACJE

Branża Gamedev

INDIE AA AAA

- **Strategia twórców gier (Obrona IP):** Systematyczne zbieranie dowodów na klonowanie. Obejmuje to zrzuty ekranu, rejestrację kodu oraz utrwalanie komentarzy społeczności, które zauważyły naruszenie.
- **Koordynacja z platformami i organami krajowymi:** Po uzyskaniu nakazu, należy natychmiast poinformować platformę dystrybucyjną, aby wymusić usunięcie klona (take down).

Organy administracji publicznej (regulatorzy):

- **Wsparcie regulacyjne:** Pilne jest stworzenie regulacji na poziomie europejskim (EU Regulation), która adresowałaby problem klonowania, w szczególności w kontekście zagranicznych firm.
- **Ułatwienia kosztowe:** Rozważenie mechanizmów wspierających finansowo mniejsze studia deweloperskie w prowadzeniu kosztownych sporów prawnych w zakresie IP.
- **Wymiana danych:** Promowanie międzynarodowej współpracy w egzekwowaniu prawa własności intelektualnej w celu szybszego rozwiązywania problemów jurysdykcyjnych.
- **Wzmocnienie "Take Down" w ramach DSA:** Nacisk na platformy, by ich procedury usuwania treści były bardziej efektywne, przejrzyste i nie przerzucały odpowiedzialności na twórcę.
- **Zwiększenie odpowiedzialności:** Ustanowienie jasnych wytycznych dla platform, aby aktywnie wspierały właścicieli IP, zamiast utrzymywać "mieszane relacje" z klonującymi.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev (indie, AA, AAA)

- **Wzrost innowacyjności:** Ochrona IP promuje innowacje i tworzenie oryginalnych tytułów, ponieważ twórcy mają pewność, że ich praca nie zostanie bezkarnie skopiowana.
- **Stabilność Rynku:** Zmniejszenie nieuczciwej konkurencji.
- **Ochrona sprzedaży i zysków:** Zapewnienie, że przychody trafiają do oryginalnego twórcy, a nie do klonującego.
- **Wzrost wiarygodności:** Potwierdzenie, że IP jest chronione, co ułatwia pozyskiwanie inwestorów i partnerów.
- **Skrócenie czasu i obniżenie kosztów sporów:** Działania prawne stają się mniej drogie i czasochłonne, szczególnie dla mniejszych studiów.

Polska / Kraje UE

- **Wzmocnienie prawne:** Wprowadzenie europejskich regulacji w zakresie IP i walki z klonowaniem umocni pozycję prawną UE, zwłaszcza wobec podmiotów zagranicznych (np. chińskich).
- **Wsparcie dla sektora technologicznego:** Polski i europejski gamedev jest silnym sektorem, a ochrona IP bezpośrednio wspiera wzrost gospodarczy, zatrudnienie i innowacyjność w regionie.

Konsumenci

- **Lepsza jakość i oryginalność:** Otrzymywanie oryginalnych, wysokiej jakości produktów zamiast często gorszych klonów.
- **Pewność wyboru:** Eliminacja ryzyka pobrania fałszywej wersji gry.
- **Wzrost zaufania do platform:** Pewność, że platformy nie promują treści naruszających prawo.

{Otwarte zasoby - licencje copyleft i permissive}



Omawiane zagadnienie koncentruje się na ryzyku naruszenia praw własności intelektualnej (takich jak prawo autorskie, prawo własności przemysłowej, prawo do ochrony wizerunku, czy zasady uczciwej konkurencji) podczas wykorzystywania tzw. Open Source. Widoczna jest konieczność ciągłej weryfikacji ich statusu prawnego w dynamicznym środowisku prawnym i technologicznym, w szczególności w sytuacji, w której modele GenAI zostały wytrenowane na takich otwartych zasobach, co może potencjalnie skutkować naruszeniem praw autorów kodu źródłowego, na którym sztuczna inteligencja była trenowana.

OPIS

W branży gamedev, otwarte licencje dotyczą szerokiego spektrum materiałów: od silników gier, narzędzi 2D i 3D (np. Blender, Open 3D Engine), po narzędzia do tworzenia muzyki i efektów dźwiękowych. Wykorzystanie tych zasobów, mimo że często jest darmowe, zawsze odbywa się na podstawie licencji, czyli pozwolenia na użycie, które nakłada określone warunki. Kluczowym rozróżnieniem jest podział na:

- **Licencje Permisywne (Liberalne):** Pozwalają na swobodne korzystanie i modyfikowanie (nawet w celach komercyjnych), często wymagają jedynie podania informacji o autorze/prawach autorskich (Give Credit) i dołączania kopii licencji. Przykłady to: MIT, Apache 2.0, BSD (2- i 3-klauzulowa), ISC.
- **Licencje Copyleft:** Bardziej restrykcyjne. Wymagają, aby wszelkie zmodyfikowane lub pochodne utwory były dystrybuowane na tych samych warunkach licencyjnych co oryginał, co w praktyce wymusza udostępnianie kodu źródłowego oraz wyklucza ich komercjalizację. Zakazują narzucania dodatkowych ograniczeń. Przykłady to GNU GPL, GNU AGPL. Weak Copyleft (np. GNU LGPL, MPL) jest mniej

- restrykcyjny, często dotyczy tylko samej biblioteki lub pliku.

Ponadto, specjaliści sygnalizowali, że mimo tego, że zasoby te są dostępne jako open source, nie gwarantuje to, że zasób ten jest wolny od ukrytych roszczeń, zwłaszcza gdy w grę wchodzi czynnik ludzki (np. naruszenie praw osób trzecich przez pierwotnego twórcę) lub ze względu na krajowe przepisy prawa. O ile samo korzystanie z narzędzia open source do tworzenia treści zazwyczaj nie tworzy żadnych zagrożeń na gruncie praw autorskich, o tyle wykorzystywanie gotowych rozwiązań copyleftowych może już rodzić istotne konsekwencje prawne dla modelu dystrybucji gry, bądź ujawnienia jej kodu źródłowego i zasobów, w oparciu o której została stworzona.

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

Branża gamedev (indie, AA, AAA): Główny użytkownik zasobów Open Source. Odpowiada za zarządzanie ryzykiem prawnym, compliance oraz ewentualne konsekwencje naruszeń (procesy sądowe, koszty odszkodowań, wstrzymanie dystrybucji). Jednocześnie stosowanie open source jest dla tych podmiotów szansą na efektywne obniżenie kosztów produkcji. Osoby bezpośrednio wykorzystujące zasoby Open Source w kodzie i grafice muszą być świadome warunków licencji, aby uniknąć wprowadzenia niezgodnych materiałów do projektu.

Prawnicy/doradcy prawni: Odpowiedzialni za tworzenie wewnętrznych polityk, przeprowadzanie audytów, śledzenie zmian w licencjach i prawie oraz doradztwo w zakresie zgodności.

Konsumenci (gracze): Odbiorcy końcowi produktu. Mogą pośrednio ucierpieć na skutek sporów prawnych (np. wycofanie gry ze sprzedaży, opóźnienia w aktualizacjach).

Regulatorzy: Regulują i egzekwują prawo własności intelektualnej. Zapewniają ramy prawne dla dystrybucji i licencjonowania.

REKOMENDACJE

Branża Gamedev AA AAA

- **Wewnętrzne polityki i szkolenia (firmy AA, AAA):** Opracować i wdrożyć jasne polityki wewnętrzne dotyczące bezpiecznego użycia bibliotek i narzędzi Open Source. Prowadzić regularne szkolenia dla personelu, aby upewnić się, że wszyscy rozumieją, jakie narzędzia mogą legalnie używać i pod jakimi warunkami licencji (szczególnie różnice między Permisywnymi a Copyleft).
- **Audyty i monitorowanie (firmy AA, AAA):** Regularnie przeprowadzać audyty używanych narzędzi i bibliotek w celu weryfikacji, czy materiały Open Source są używane zgodnie z warunkami licencji. Konieczne jest śledzenie, co jest dozwolone i do jakiego użytku (np. komercyjnego).
- **Jasne wskazywanie granic (firmy indie, AA, AAA):** Wyraźnie wskazywać granice i zakres, w jakim dany zasób Open Source jest dozwolony do użycia. Należy kategorycznie unikać licencji Copyleft (np. GNU GPL), które zmuszają do udostępniania kodu źródłowego, chyba że

- jest to strategicznie uzasadnione i skonsultowane.

- **Wyczerpująca weryfikacja IP (firmy indie, AA, AAA):** Należy brać pod uwagę nie tylko ryzyka prawne wynikające z samej licencji (np. konieczność ujawnienia kodu), ale także potencjalne naruszenia, które mogą wynikać z praw osób trzecich do wizerunku, znaku towarowego czy praw autorskich, nawet jeśli zasób jest udostępniony jako Open Source.

Prawnicy/Doradcy prawni

- **Elastyczność i przystępność:** Działając na zlecenie swoich klientów przygotowywać materiały z wykorzystaniem metodyk plain language i legal design tak, by ułatwić percepcję informacji prawnej twórcom, project managerom oraz osobom, które nie mają wiedzy i doświadczenia prawnego.
- **Stałe monitorowanie:** Regularnie przeprowadzać audyty dostępnych kluczowych narzędzi i bibliotek w celu weryfikacji, czy materiały Open Source są możliwe do użycia zgodnie z warunkami licencji w ramach analizowanego projektu. Konieczność śledzenia, aktualizacji i proaktywnej informacji do klientów, jakie zasoby są dozwolone.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev

- **Zmniejszenie ryzyka prawnego:** Ograniczenie ryzyka procesów sądowych, wysokich kar pieniężnych i konieczności wstrzymania dystrybucji gier. Zapewnienie, że wyniki prac nie zostaną później zakwestionowane.
- **Wzrost wydajności:** Przyspieszenie prac deweloperskich dzięki jasnym politykom, co eliminuje przestoje na weryfikację prawną.
- **Ochrona wizerunku:** Utrzymanie reputacji firmy jako podmiotu działającego zgodnie z prawem.
- **Swoboda twórcza:** Możliwość korzystania z bogatej bazy narzędzi i zasobów Open Source, które są zgodne z wewnętrznymi regulacjami.

Polska/członkowie UE

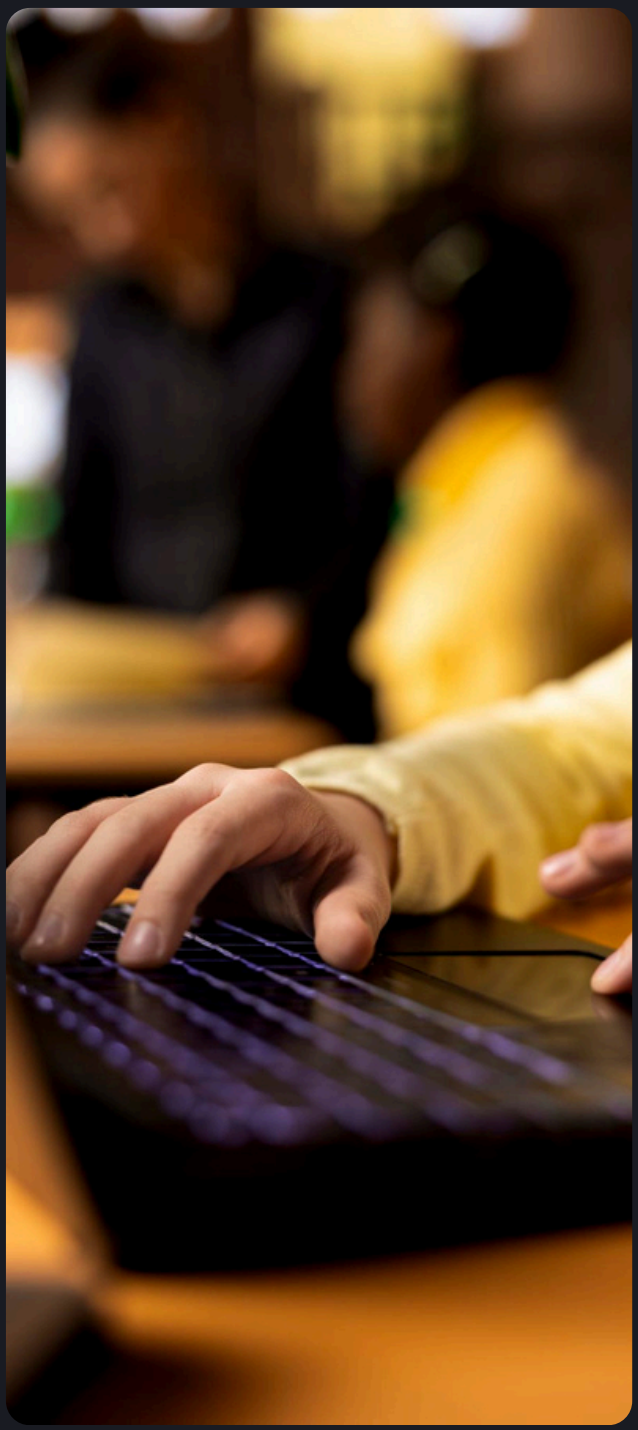
- **Wzrost innowacyjności i konkurencyjności:** Jasne i stabilne środowisko prawne sprzyja innowacjom w sektorze gamedev, który jest strategiczną gałęzią gospodarki.

- **Wzmocnienie ochrony IP:** Skuteczniejsze egzekwowanie praw autorskich i znaków towarowych na rynku cyfrowym.

Konsumenci

- **Stabilność produktu:** Mniejsze ryzyko, że ulubione gry zostaną nagle wycofane lub wstrzymane z powodu sporów prawnych dotyczących IP, co zapewnia ciągłość dostępu i wsparcia.

{Ograniczenia patentowe w ochronie mechanik gier wideo – kolizja innowacji z prawem własności intelektualnej}



Zagadnieniem, które budzi rosnące zanie-pokojenie w branży gier wideo, jest **brak możliwości skutecznej i bezpośredniej ochrony innowacyjnych mechanik rozgrywki za pomocą prawa patentowego.** Pomimo że sektor gier wideo jest jednym z najbardziej innowacyjnych segmentów gospodarki cyfrowej, fundamen-talne zasady jego działania – czyli metody i zasady gry – są w większości systemów prawnych wyłączone z ochrony patentowej. Ten stan rzeczy tworzy niepewność prawną, wiąże się z większymi kosztami ochrony IP i hamuje tempo innowacji.

OPIS

Patentowanie w obszarze gier wideo jest jednym z najbardziej złożonych zagadnień, wynikającym z ogólnych zasad prawa patentowego dotyczących wyłączeń. Zgodnie z Konwencją o Patencie Europejskim (EPC) oraz polską Ustawą Prawo Własności Przemysłowej, programy komputerowe "jako takie" oraz "zasady i metody prowadzenia gier" nie są uznawane za wynalazki. Uznaje się je za wytwory intelektualne o charakterze abstrak-cyjnym, które nie posiadają wymaganego "charakteru technicznego". Co do zasady panuje konsensus, że mechaniki i gry komputerowe mogą podlegać ochronie na gruncie prawa autorskiego.

Oznacza to, że np. innowacyjny system walki

(np. mechanika "bullet-time", system reputacji, czy specyficzny sposób poruszania się postaci), lub nowy sposób interakcji z wirtualnym światem jest niepatentowalny, dopóki nie zostanie zintegrowany z nowym i nieoczywistym rozwiązaniem technicznym. W praktyce uzyskanie patentu na mechanikę wymaga skomplikowanych rozwiązań prawnych, różnych ze względu na jurysdykcję i polegających na skupieniu się nie na samej grze lecz na jej technicznej implementacji (np. unikalny algorytm optymalizujący wykorzystanie pamięci do renderowania obiektu lub nowy sposób kompresji danych serwerowych).

Branża jest świadkiem nasilającego się i niezwykle negatywnego zjawiska "patent thickets" (gąszczu patentowego) oraz **patentowania obronnego, zwłaszcza w systemie amerykańskim.** Duże korporacje patentują bardzo szeroko lub defensywnie elementy techniczne, które mogą mieć zastosowanie w grach. Ma to na celu raczej **blokowanie konkurencji** i wymuszanie umów licencyjnych, niż promowanie innowacji. Prowadzi to do sytuacji, w której mniejsze, niezależne studia (tzw. indie), jeśli zostaną pozwane przez duże podmioty, obawiają się kosztownych pozwów o naruszenie, nawet jeśli ich mechanika jest nowatorska i niezależnie stworzona w konsekwencji odsprzedają swoje rozwiązania, decydują się na niekorzystne ugody lub rezygnują z ich ochrony.

Konsekwencją tej sytuacji też jest spowolnienie tempa rozwoju technologicznego, gdyż deweloperzy wolą unikać mechanik, które są zbyt bliskie opatentowanym rozwiązaniom technicznym konkurencji, niezależnie od tego, czy są one technicznie różne w swojej implementacji. Zjawisko to tworzy istotną nierównowagę sił między twórcami treści a posiadaczami obszernych portfeli praw własności intelektualnej.

Z zasięgu wzroku nie mogą nam także umykać najmniejsze podmioty - studia indie, które często nie budują portfeli patentowych. Dla nich zderzenie z "trollem patentowym" lub szerokim patentem technicznym korporacji z USA może oznaczać koniec projektu, nawet jeśli ich rozwiązanie zostało stworzone niezależnie. Zignorowanie tego problemu i skupianie się na tworzeniu systemu ochrony dla największych może skutecznie sparaliżować działalność najmniejszych twórców, podczas gdy to często ich gry przynoszą najbardziej oryginalne innowacje i śmiałe decyzje, wpływające na całą branżę.

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

Branża gamedev (AA, AAA): Ściśle zainteresowana ochroną swoich kluczowych assetów oraz własności intelektualnej. Podmioty te w zdecydowanej większości opierają swoją wycenę na wartości swojego IP i niejawnego know-how.

Prawnicy/doradcy prawni: Pełnią kluczową rolę w interpretacji i stosowaniu zawiłych przepisów dotyczących patentowania oprogramowania i dostosowywaniu strategii ochrony IP dla firm gamedev.

Organy administracji publicznej i europejskie agencje: Odpowiedzialne za interpretację i egzekwowanie prawa patentowego. Ich wytyczne i orzecznictwo mają bezpośredni wpływ na to, co i w jaki sposób może być chronione w branży gier.

Inwestorzy i fundusze Venture Capital: Wymagają stabilnych ram prawnych, aby ocenić wartość intelektualną (IP) studiów gier, w które inwestują. Niepewność co do ochrony mechanik i gier wpływa na wycenę studiów.

Konsumenci (gracze): Pośrednio tracą, gdy innowacje są blokowane przez spory prawne, a rynek staje się homogeniczny z powodu strachu przed innowacjami.

REKOMENDACJE

Branża Gamedev AA AAA

- **(firmy AAA) Zespoły techniczne przy wsparciu zespołów prawnych powinny dokumentować** algorytmy, struktury danych i interakcje z API lub sprzętem, aby wzmocnić potencjalną ochronę na gruncie prawa własności przemysłowej.
- **(firmy AA, AAA) Wykorzystanie ochrony alternatywnej:** Maksymalne wykorzystanie prawa autorskiego (copyright) do ochrony kodu źródłowego i artystycznej ekspresji, a także tajemnicy przedsiębiorstwa do ochrony najbardziej wrażliwych rozwiązań technicznych.
- **(firmy AA, AAA) Wewnętrzne audyty IP:** Regularne przeprowadzanie audytów własności intelektualnej w celu identyfikacji i aktywnego zarządzania innowacyjnymi elementami, które mogą podlegać ochronie patentowej lub alternatywnej.
- **(firmy AAA) Lobbing na rzecz precyzyjnych wytycznych:** dialog z regulatorami w celu stworzenia specjalistycznych wytycznych sektorowych (np. dla "gamification patents"), które w jasny sposób określą granice między abstrakcyjną ideą a techniczną implementacją w kontekście gier wideo.
- **(firmy AA, AAA) Whistleblowing:** sygnalizowanie regulatorom negatywnych zjawisk np. trolli patentowych, patentowania obronnego i innych działań zmierzających do ograniczenia konkurencji na rynku.

Polska/Kraje UE (Regulatorzy)

- **Lobbying na rzecz precyzyjnych wytycznych:** Inicjowanie dialogu europejskiego w tym dialogu z Europejskim Urzędem Patentowym (EPO) w celu stworzenia specjalistycznych wytycznych sektorowych (np. dla "gamification patents"), które w jasny sposób określą granice między abstrakcyjną ideą a techniczną implementacją w kontekście gier wideo.

- **Edukacja i dostępność prawna:** Wspieranie programów edukacyjnych oraz grantów jak np. SME Fund EUIPO dla MŚP w zakresie prawa własności przemysłowej, aby wzmocnić ich pozycję negocjacyjną i ochronną. Działanie to wzmocni także pozycję najmniejszych podmiotów, pozwalając im na wyrównanie szans w starciu z gigantami, których stać na patentowanie swoich rozwiązań i prawne batalie z konkurencją.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev

- **Stabilność prawa:** Jasne wytyczne urzędów patentowych i lepsza dokumentacja techniczna minimalizują ryzyko kosztownych sporów sądowych.
- **Lepsza ochrona inwestycji:** Skuteczniejsza ochrona kluczowych innowacji zwiększa wartość intelektualną (IP) studiów gier, ułatwiając pozyskanie kapitału.
- **Odblokowanie innowacji:** Mniejsze ryzyko bycia pozwanym (zwłaszcza dla studiów indie) usunie barierę psychologiczną i prawną przed wprowadzaniem nowych, unikalnych mechanik. Dostęp do funduszy pozwalających chronić własność intelektualną najmniejszych podmiotów zmniejszy ryzyko bycia zdanym na łaskę i niełaskę cyfrowych gigantów.

Polska/członkowie UE

- **Wzrost konkurencyjności:** Ustanowienie jasnych i proinnowacyjnych ram prawnych dla technologii cyfrowych uczyni Europę atrakcyjniejszym miejscem dla tworzenia i inwestowania w dynamiczny sektor gier wideo.
- **Wzmocnienie ekosystemu technologicznego:** Skuteczniejsza ochrona IP zwiększy atrakcyjność europejskich studiów gier na globalnym rynku, przyczyniając się do wzrostu gospodarczego i eksportu.
- **Promocja innowacji:** Wzmocnienie roli UE jako lidera w zakresie praw własności intelektualnej, które celowo sprzyjają innowacjom w sektorze technologii cyfrowych, zamiast je hamować.

Konsumenci

- **Bardziej różnorodny rynek:** Eliminacja zjawiska "gąszczu patentowego" sprzyja powstawaniu bardziej oryginalnych i zróżnicowanych gier wideo, oferując graczom szerszy i bardziej innowacyjny wybór.
- **Szybsza adaptacja technologii:** Mniejsze spory prawne i jasne zasady oznaczają szybsze wprowadzanie nowych technologii i rozwiązań do gier, zwiększając atrakcyjność oferowanych produkcji.

Polska/członkowie UE

- **Wzrost konkurencyjności:** Ustanowienie jasnych i proinnowacyjnych ram prawnych dla technologii cyfrowych uczyni Europę atrakcyjniejszym miejscem dla tworzenia i inwestowania w dynamiczny sektor gier wideo.



Sesje źródłowe Legal Summit GIC 2025 (Sekcja II)

Twórczość fanowska (fan content):

- „Fan Created Content - building Community without losing IP" (roundtable): Agnieszka Wojtczyk-Kowalska (dotlaw), Francesco de Rugeriis (LCA Studio Legale), Agnieszka Musiał (dotlaw), Kuba Jankowski (CD PROJEKT RED), Iga Oppeln-Bronikowska (Hasik Rheims & Partners)

Klonowanie gier:

- „Attack of the clones - are we fighting it?" (panel): Luca Guidobaldi (ADVANT Nctm), Tomasz Gadomski (11 bit studios), Anna Kruszewska (Hasik Rheims & Partners)

Otwarte zasoby:

- „Using open source" (lightning talk): Michał Wach (Techland), Tomasz Gadomski (11 bit studios), Agnieszka Wojtczyk-Kowalska (dotlaw), Łukasz Rodak (dotlaw)

Mechaniki gier (patenty):

- „Patents in gaming - game mechanics protection" (wykład): Michał Czubak (JWP)

Wymienione sesje stanowią programowy kontekst rozdziałów sekcji: raport nie referuje wszystkich wystąpień Summitu, a udział prelegenta w sesji nie oznacza poparcia tez i rekomendacji raportu.

SEKCJA III

{Finanse, wirtualne waluty, mechanizmy wsparcia}

{Wirtualne waluty i ochrona konsumentów}



Kluczowym zagadnieniem jest **fundamentalna rozbieżność w interpretacji prawno-konsumenckiej dotyczącej zakupów w aplikacjach (IAPs) oraz wirtualnych walut pomiędzy branżą gier (gamedev) a organami egzekwującymi prawo konsumenckie w Unii Europejskiej, w szczególności Siecią Współpracy w Zakresie Ochrony Konsumenta (CPC Network).** W obliczu tej rozbieżności, CPC Network podjęła skoordynowane działania egzekucyjne i opublikowała Kluczowe Zasady (Key Principles), które mają na celu zapewnienie większej przejrzystości i bezpieczeństwa, zwłaszcza dla dzieci, w środowisku gier online[26].

OPIS

Organy ochrony konsumenta w UE zdają się interpretować każdy zakup w grze jako umowę (kontrakt) w świetle prawa konsumenckiego. Branża gier często traktuje wirtualną walutę jedynie jako cyfrowe przedstawienie wartości, a nie bezpośrednie przedstawienie treści[27].

CPC Network, koordynowana przez Komisję Europejską, opublikowała niewiążące wytyczne mające na celu promowanie przejrzystości i uczciwości w zastosowaniu wirtualnych walut w branży gier. Wytyczne te, oparte na istniejących dyrektywach prawa konsumenckiego UE dotyczących treści i usług cyfrowych, obejmują między innymi następujące wymagania i zasady:

- każdą transakcję w grze należy traktować jako transakcję za realne pieniądze;
- wymóg wskazywania wszystkich cen w realnych walutach;

[26] *CPC Network, Key Principles on In-Game Virtual Currencies, Komisja Europejska, marzec 2025; https://commission.europa.eu/topics/consumers/consumer-rights-and-complaints/enforcement-consumer-protection/coordinated-actions/social-media-online-games-and-search-engines_en*

[27] *Stanowisko branży europejskiej: Transparent and Fair Purchases of In-Game Content, EGDF i Video Games Europe, marzec 2024; https://www.egdf.eu/wp-content/uploads/2024/09/202403-EGDF-VGE-Transparent-Fair-Purchases-of-In-Game-Content-2024.pdf*

- unikanie praktyk, które mogą ukrywać cenę. Wymóg jasnych i przejrzystych informacji o cenach i informacji przedkontraktowych;
- należy unikać praktyk zmuszających konsumentów do zakupu wirtualnej waluty. CPC zaleca dostarczanie graczom ilości waluty, która pozwala im na zakup pojedynczego przedmiotu;
- przestrzeganie prawa konsumentów do odstąpienia od umowy zakupu wirtualnej waluty;
- szczególne poszanowanie podatności konsumentów, zwłaszcza dzieci.

Wytyczne odnoszą się także do osób ze złymi nawykami wydawania pieniędzy. Sieć CPC, po skardze Szwedzkiego Stowarzyszenia Konsumentów, rozpoczęła skoordynowane działania przeciwko firmie Star Stable Entertainment AB w związku z grą Star Stable Online, aby zapewnić bezpieczniejsze i bardziej przejrzyste zasady korzystania z gry dla graczy, a w szczególności dla dzieci.

Obecni na panelu przedstawiciele gamedev oraz część specjalistów z zakresu prawa konsumenckiego nie podziela stanowiska CPC, które uznaje za zbyt daleko idące i mające charakter prawotwórczych decyzji CPC, bez oparcia w obowiązujących przepisach prawa. Uznając konieczność ochrony konsumentów, a w szczególności dzieci, gamedev sygnalizuje, że stosowanie wytycznych w praktyce oznacza istotne, często niemożliwe do operacyjnego rozwiązania wyzwania np. obowiązek informacyjny przed każdym zakupem w ramach gry oraz e-mail informujący o transakcjach e-commerce. Taka sytuacja w niektórych grach całkowicie paraliżuje możliwość gry i wiąże się z irracjonalną ilością informacji, która jest całkowicie nieczytelna dla konsumenta.

Strony zgadzają się, że poprawa zgodności z przepisami jest konieczna, ale prezentowane podejście CPC jest kolejnym przykładem kołnierza regulacyjnego ograniczającego dozwolone praktyki za pomocą soft law w Europie. Działania CPC powinny być w pierwszej kolejności kierowane w stronę pozaeuropejskich podmiotów, które nie są skrępowane krajowymi ograniczeniami i masowo naruszają europejskie regulacje zarówno w zakresie ochrony konsumentów, przejrzystości płatności czy DSA.

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

Regulatorzy tj. Sieć Współpracy w Zakresie Ochrony Konsumenta (CPC Network) oraz krajowe organy ochrony konsumentów: CPC i organy krajowe odpowiedzialne za egzekwowanie przepisów UE o ochronie konsumenta, działające w koordynacji z Komisją Europejską są postrzegane jako dobrze przygotowane i prowadzące konstruktywny dialog. Brak jednak dostatecznego skupienia na pozaeuropejskich podmiotach.

Branża gamedev (firmy AA oraz AAA): Firmy tworzące i udostępniające gry z IAPs i wirtualnymi walutami, które muszą dostosować swoje praktyki, aby zachować zgodność z prawem UE. Stają one przed dużymi wyzwaniami praktycznymi, zwłaszcza w zakresie walut w grze i obowiązku infor-

-macyjnego przed każdym zakupem.

Konsumenci: Użytkownicy końcowi gier, którzy są chronieni przez prawo konsumenckie UE. Dzieci są postrzegane jako szczególnie wrażliwy cel dla handlowców i reklamodawców.

Europejska Organizacja Konsumentów (BEUC) i krajowe stowarzyszenia konsumentów: Podmioty, które podnoszą obawy i składają skargi, inicjując działania egzekucyjne, takie jak skarga Szwedzkiego Stowarzyszenia Konsumentów.

REKOMENDACJE

Branża Gamedev

AA AAA

- **Audyt zgodności:** Przeprowadzenie audytów produktów pod kątem przepisów prawa i Kluczowych Zasad CPC Network.
- **Dostosowanie do dzieci:** Opracowanie i wdrożenie mechanizmów i komunikacji (w tym informacji przedkontraktowych) dostosowanych do wieku, w tym uniemożliwiających lub utrudniających bezpośrednie zakupy przez osoby nieuprawnione.
- **Nadzór nad influencerami:** Zapewnienie, że wszyscy influencerzy promujący grę w jasny sposób ujawniają charakter komercyjny treści i nie wywierają nieuzasadnionego wpływu na dzieci.
- **Edukacja wewnętrzna:** Szkolenia dla personelu, w szczególności zespołów prawnych i obsługi klienta, w celu poprawy zgodności i komunikacji z konsumentami oraz kompetencji w zakresie dialogu z regulatorami.
- **Lobbing na rzecz precyzyjnych wytycznych:** dialog z regulatorami w celu stworzenia specjalistycznych wytycznych sektorowych, które odpowiadać będą na europejskie wymogi ochrony konsumentów przy zachowaniu specyfiki branży i konkurencyjności podmiotów w Europie.

Regulatorzy tj. Sieć Współpracy w Zakresie Ochrony Konsumenta (CPC Network) oraz krajowe organy ochrony konsumentów

- **Ściślejszy nadzór nad podmiotami spoza UE:** objęcie nadzorem pozaeuropejskich podmiotów działających na terenie UE, które nie są skrępowane krajowymi ograniczeniami w zakresie ochrony konsumentów.
- **Współpraca z interesariuszami:** dialog z interesariuszami w celu stworzenia specjalistycznych wytycznych sektorowych, które odpowiadać będą na europejskie wymogi ochrony konsumentów przy zachowaniu specyfiki branży i konkurencyjności podmiotów w Europie.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev (firmy AA oraz AAA)

- **Zmniejszenie ryzyka prawnego:** Ograniczenie ryzyka sankcji, kar finansowych i kosztownych postępowań egzekucyjnych prowadzonych przez CPC lub przez krajowe organy.
- **Ochrona wizerunku:** Budowanie zaufania konsumentów i pozytywnego wizerunku firm, szczególnie w zakresie ochrony dzieci.

Konsumenci

- **Bezpieczeństwo i przejrzystość:** Umocnienie bezpiecznego i przejrzystego środowiska online.
- **Ochrona podatności:** Ochrona dzieci i innych wrażliwych grup przed manipulacyjnymi technikami marketingowymi i presją zakupową.
- **Lepsza informacja:** Większa świadomość rzeczywistego kosztu zakupów w grze dzięki cenom w realnej walucie, co prowadzi do bardziej świadomych decyzji zakupowych.

Polska / Kraje UE

- **Spójność Rynku Wewnętrznego**: Wzmocnienie egzekwowania jednolitych przepisów o ochronie konsumenta na terenie całej UE **ze szczególnym uwzględnieniem podmiotów spoza UE.**
- **Wzrost zaufania:** Zwiększenie zaufania obywateli do rynku cyfrowego i transakcji transgranicznych.
- **Ochrona obywateli:** Skuteczna ochrona obywateli, zwłaszcza młodzieży, zgodnie z celami strategii Better Internet for Kids (BIK+).

{GRANTY DEDYKOWANE DLA GAMEDEV}



Branża gier komputerowych w Polsce od lat korzysta z różnorodnych instrumentów wsparcia finansowego – od krajowych grantów poprzez środki Unii Europejskiej, aż po programy międzynarodowe. Jednak skuteczność systemu wsparcia jest odbierana z rezerwą: pojawiają się głosy o zbyt złożonych procedurach czy niedopasowaniu programów do realiów branży gamedev. Poniżej uwzględniono doświadczenia z historycznych i aktualnych instrumentów wsparcia oraz przedstawiono propozycje zmian regulacyjnych.

OPIS

W ramach mechanizmów wsparcia bezzwrotnego (granty i dotacje), bezpośrednio lub pośrednio skierowanych do branży gamingowej w Polsce, można wyróżnić następujące mechanizmy:

- **GameINN (POIR 2016–2023)** – sektorowy program wdrożony w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, finansowanego z funduszy strukturalnych UE; operatorem programu był NCBR;
- **Program Wsparcia Gier Wideo (2023-2026)** – sektorowy konkurs finansowany z budżetu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego; operatorem programu jest Instytut Przemysłów Kreatywnych;

- **Creative Europe (Komponent MEDIA, 2021-2027)** – unijny program, w którym komponent medialny wspiera również produkcje gier; operatorem programu jest Europejska Agencja ds. Edukacji i Kultury (EACEA).

Firmy z branży gamingowej napotykają na liczne bariery przy pozyskiwaniu dotacji i grantów publicznych, wynikające z złożonego otoczenia regulacyjnego, proceduralnego i organizacyjnego. Analiza wybranych czynników wskazuje na konieczność lepszego dostosowania instrumentów wsparcia do specyfiki branży kreatywnej. Wśród kluczowych barier można wyróżnić[28]:

- **Proceduralna złożoność i obciążenie formalne** – doświadczenia w ramach programu GameINN wskazywały na wysoką złożoność procesu aplikacyjnego, rozbudowane wymagania dokumentacyjne i skomplikowane kryteria oceny – przy czym jest to bariera charakteryzująca większość programów finansowanych z funduszy strukturalnych UE;
- **Brak stabilnego i przewidywalnego finansowania** - dotacje są ograniczone w czasie i uzależnione od programów, co utrudnia planowanie długoterminowe – co jest kluczowe w branży wymagającej finansowania w ramach cykli produkcyjnych;
- **Brak stabilizacji ryzyka inwestycyjnego** – specyfika branży związana jest z dużym potencjałem wzrostu, a jednocześnie ryzykiem niestabilnego poziomu przychodów – brak dedykowanych programów, które wspierałyby ograniczenie ryzyka inwestorów kapitałowych zainteresowanych wejściem do firm z branży gamingowej;
- **Nieadekwatność wymogów w stosunku do specyfiki branży** – wiele programów bezzwrotnego wsparcia zawiera kryteria oceny nieadekwatne do specyfiki branży (inwestycje w aktywa trwałe, tworzenie miejsc pracy, wykazanie historycznej rentowności) co ogranicza ich dostępność.

Problem braku finansowania na etapie vertical slice (grywalnego fragmentu gry przygotowywanego dla wydawców i inwestorów jako dowód wykonalności projektu) jest kluczowym elementem także agendy europejskiej. Kristian Roberts (Nordicity) w wystąpieniu na Games Policy Summit II („Exploring the market failure around vertical slices") zidentyfikował systemową lukę rynkową: brak instrumentów wsparcia dla studiów self-publishingowych produkujących vertical slices wymagane przez wydawców i inwestorów. Rekomendacja „Invest in Early-Stage Innovation, Evidence-Based Learning, and Ethical Deployment" postuluje finansowanie narzędzi i usług wspierających wczesne testy z odbiorcami, iteracyjny game design oraz walidację dopasowania produktu do rynku przed pełną premierą. Reaktywacja programu sektorowego GameINN oraz uruchomienie programów dedykowanych vertical slice byłoby spójne z tym europejskim kierunkiem[29].

[28] *Bariery finansowania publicznego w wymiarze ogólnoeuropejskim omawia EGDF White Paper on Public Funding for the Game Industry, wyd. 1, EGDF, 29 kwietnia 2025 r.*

[29] *Games Policy Summit II. Report, op. cit.*

Być może najbliższy rok przyniesie pozytywne zmiany co do ograniczenia barier wskazanych powyżej, przynajmniej w zakresie stabilizacji ryzyka dla inwestorów kapitałowych w branży oraz wprowadzenia programu grantów bezzwrotnych dedykowanego również dla branży gamingowej. W ramach potencjalnych nowych mechanizmów wsparcia w Polsce, można bowiem wyróżnić następujące programy:

- **Innovate Poland (od 2025)** – program dedykowany dla funduszy private equity i venture capital na wsparcie innowacyjnych firm w Polsce o wysokim potencjale wzrostu, otwartość na finansowanie branży gamingowej pozostaje do weryfikacji; operatorem jest Polski Fundusz Rozwoju (PFR Ventures);

- **Program wspierania inwestycji o istotnym znaczeniu dla gospodarki (od 2026)** – program wspiera bezpośrednio firmy poprzez bezzwrotne granty rządowe, dotychczas dedykowany był głównie dużym inwestorom przemysłowym, ale od 2026 ma być również skierowany do sektora kreatywnego, w tym firm z branży gamedev; operatorem jest Polska Agencja Inwestycji i Handlu (PAIH).

W szczególności drugi wskazany powyżej program ma potencjał do wspierania sektorowego firm z branży gamingowej, która już dzisiaj ma istotne znaczenie dla polskiej gospodarki. W tym zakresie pożądane byłoby wprowadzenie odpowiednich mechanizmów dedykowanych branży, takich jak ustalenie preferencyjnych progów dla sektora kreatywnego, w tym niższych wymagań kapitałowych i progów zatrudnienia w projektach gamedev; wprowadzenie uproszczonej ścieżki analizy efektywności projektów gamingowych; przeznaczenie dedykowanej puli dla gamedev np. poprzez priorytet dla firm kreatywnych tworzących cyfrowe produkty kulturowe; ułatwienia procedury wnioskowania, w tym jasnych instrukcji specyficznych dla gamedev, wspieranych przykładami najlepszych praktyk z branży.

Wdrożenie powyższych zmian może stworzyć trwałe fundamenty wsparcia gamedevu w Polsce i pozwolić skuteczniej wykorzystać potencjał branży gamingowej w Polsce, podnosząc jej konkurencyjność oraz przyczyniając się do długofalowego wzrostu i stabilności sektora.

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

Branża gamedev (firmy indie, AA): główni beneficjenci, często bez wystarczających zasobów finansowych na dynamiczny rozwój swojej działalności.

Polska – NCBR, PARP, PFR, PAIH: operatorzy programów wsparcia skierowanych bezpośrednio lub pośrednio do branży gamingowej.

Polska / Kraje UE: instytucje regulujące pomoc publiczną, dyktujące warunki zgodności z prawem UE, a jednocześnie zainteresowane wzrostem innowacyjności i konkurencyjności gospodarek europejskich

REKOMENDACJE

Branża Gamedev (firmy indie, AA)

- **Mechanizmy dedykowane gamedev:** ustanowienie stabilnych programów dedykowanych również dla branży gamingowej, z wieloletnią perspektywą wsparcia i adekwatnymi dla branży kryteriami wyboru wniosków.
- **Wsparcie eksportu i promocji:** utrzymanie dofinansowania udziału polskich firm gamingowych w targach branżowych.

Polska – operatorzy programów wsparcia

- **Uproszczenie procedur:** wprowadzenie dedykowanych procedur dla firm z branży gamingowej, w tym uproszczenie oceny formalnej, w ramach programów wsparcia dla branży.

Polska / Kraje UE

- **Dostosowanie prawa unijnego:** przyjęcie dedykowanych zasad wsparcia dla branży gamingowej, pozwalającej na szybsze udzielanie pomocy publicznej dla gamedev.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev (firmy AA oraz AAA)

- **Większy dostęp do finansowania:** Redukcja kosztów aplikacyjnych, lepsze planowanie strategiczne rozwoju firm z branży.
- **Stabilność wdrożeń:** Ciągłość finansowania ułatwi realizację ambitnych projektów i wyższą jakość technologii.
- **Wzmocnienie polskiego eksportu gamedev:** Lepsza promocja, spójne budżety i dostęp do rynków międzynarodowych.
- **Przyciąganie i zatrzymywanie talentów:** Skuteczny system wsparcia sprawia, że Polska staje się realną alternatywą wobec zagranicznych ośrodków gamedevowych.

Polska - operatorzy programów wsparcia:

- **Optymalizacja aplikowania o środki publicznych:** Ułatwienia branżowe dla wniosków zwiększają poziom efektywności alokacji środków publicznych.
- **Skuteczniejsze wykorzystanie środków publicznych:** Dotacje bardziej trafione i lepiej dopasowane, mierzone potencjalnym globalnym sukcesem produktów.

Polska / Kraje UE

- **Większa innowacyjność:** Wzrost eksportu gier, budowa marki Polski i UE jako hubu technologicznego i kulturowego.



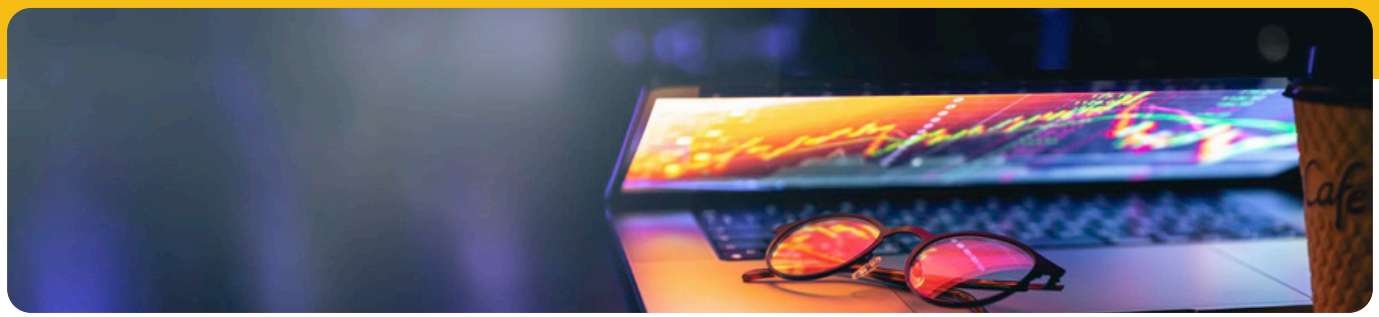
Polska pozostaje jednym z ostatnich dużych sektorów producenckich w Europie bez dedykowanego instrumentu fiskalnego dla produkcji gier. Wielka Brytania oferuje od 2024 r. Video Games Expenditure Credit (ulga w wysokości 34% kwalifikowanych wydatków produkcyjnych), Francja Crédit d'impôt Jeu Vidéo (30% wydatków, do 6 mln EUR rocznie, z testem kulturowym CNC), Włochy tax credit 25%, a Niemcy federalny program grantowy o budżecie ok. 125 mln EUR rocznie od 2026 r. (2025: 88 mln EUR). Dostępność takich instrumentów jest dziś istotnym kryterium lokalizacji produkcji przez międzynarodowych wydawców; ich brak osłabia pozycję polskich studiów w zabieganiu o zlecenia co-developmentu i inwestycji[31].

Postulaty niniejszego raportu w zakresie reformy systemu grantów pokrywają się ze stanowiskiem MKiDN (raport Okrągłego Stołu, sygnatury 1.2.1, 1.2.2, 1.4.2, 4.3.2). Oba dokumenty postulują: (i) reaktywację programu sektorowego GameINN dedykowanego gamedev (sygn. 1.2.1); (ii) usprawnienie programu Wsparcia Gier Wideo CRPK/IPK (1.2.2): wyższe alokacje, dostosowanie do realiów cyklu produkcji: (iii) transparentne kryteria oceny w programach wsparcia (1.4.2); (iv) uproszczenie procedur aplikacyjnych i szybsze rozliczenia (4.3.2)[32].

[31] *Wielka Brytania: Video Games Expenditure Credit, HMRC, obowiązuje od 1 stycznia 2024 r.; Francja: Crédit d'impôt jeu vidéo, CNC; Włochy: tax credit dla producentów gier wideo, Ministero della Cultura; Niemcy: Computerspielförderung des Bundes, BMWK.*

[32] *MKIDN x Gamedev. Okrągły Stół z polską branżą gier wideo, op. cit.*

{PODATEK ESTOŃSKI DLA WŁAŚCICIELI FIRM Z BRANŻY}



Estoński CIT (ryczałt od dochodów spółek) to model opodatkowania, w którym podatek płacony jest dopiero w momencie dystrybucji zysków (np. dywidendy), a nie na bieżąco od osiągniętego zysku. Daje to firmom większą płynność i możliwość agresywnego reinwestowania kapitału - co ma szczególne znaczenie w gamedevie, gdzie cykle produkcyjne są długie, a nakłady na development, marketing i live-ops rosną skokowo. W Polsce rozwiązanie obowiązuje od 2021 r. i systematycznie zyskuje na popularności dzięki uproszczonym rozliczeniom i niższej łącznej efektywnej stawce opodatkowania CIT+PIT przy wypłacie zysków (ok. 20% dla „małych podatników" i 25% dla pozostałych).

W praktyce, aby skorzystać z estońskiego CIT, dana spółka musi spełnić zestaw warunków formalnych, z których najbardziej dotkliwy dla firm z branży gamedev poszukujących kapitału zewnętrznego jest wymóg prostej struktury właścicielskiej - udziałowcami mogą być wyłącznie osoby fizyczne (co z zasady wyklucza fundusze VC, korporacje i wehikuły inwestycyjne).

OPIS

Na czym polega ryczałt od dochodów spółek?

- **Moment opodatkowania:** podatek jest należny dopiero przy wypłacie zysku (dywidenda) - zamiast na bieżąco od dochodu księgowego. Do czasu dystrybucji zysków spółka nie płaci podatku dochodowego, co wzmacnia cash-flow i zdolność inwestycyjną.

- **Efektywne stawki:** łączny ciężar CIT + PIT od dywidendy to ok. 20% (mali podatnicy do 2 mln EUR obrotów) lub 25% (pozostali), co jest znacząco niższym poziomem opodatkowania niż przy klasycznym modelu (gdzie efektywna łączna stawka CIT+PIT to odpowiednio ok. 26,3% / 34,4%).

- **Formy prawne:** skorzystać mogą spółki kapitałowe (sp. z o.o., S.A., P.S.A.), a także spółka komandytowa i komandytowo -akcyjna - pod warunkiem spełnienia kryteriów szczegółowych.

- **Prosta struktura właścicielska (kluczowa dla gamedev):** wspólnikami/akcjonariuszami mogą być wyłącznie **osoby fizyczne**. Spółka **nie może** posiadać udziałów/akcji w innych spółkach ani tytułów uczestnictwa w funduszach, itp.

- **Dodatkowe zastrzeżenia udziałowe:** poza brakiem udziałów w innych podmiotach, ustawodawca ogranicza prawa majątkowe udziałowców wynikające z bycia beneficjentem/fundatorem fundacji lub trustu (z wyłączeniem fundacji rodzinnej).

- **Zatrudnienie: co do zasady 3 osoby (etat lub cywilnoprawnie przy spełnieniu progu wydatków) przez 300 dni w roku:** dla nowych podatników istnieją okresy ułatwiające spełnienie wymogu stopniowo.

Model ryczałtowego opodatkowania nie jest limitowany odgórnie wysokością obrotów lub poziomu zysku, nie jest również ograniczony do określonych branż i dotyczy de facto wszystkich rodzajów spółek kapitałowych oraz spółek komandytowych.

Biorąc pod uwagę kilkuletnie cykle produkcyjne gier, odzwierciedlające dużą zmienność poziomu przychodów w poszczególnych latach finansowych, model ryczałtowego opodatkowania wypłacanych zysków mógłby być stosunkowo prostym i dostępnym rozwiązaniem podatkowym wspierającym rozwój firm gamedev po etapie pierwszego sukcesu komercyjnego. Decyzja właścicieli o reinwestycji zysków oznaczałaby bowiem całkowity brak opodatkowania tych zysków w ramach omawianego modelu – wspierając tym samym dalszy wzrost, finansowany z zatrzymanych zysków nieuszczuplonych o obciążenia fiskalne.

Niemniej jednym z najważniejszych wyzwań branży w Polsce (zob. The Game Industry in Poland, Report 2025 wydane przez PARP, str. 20) jest trudność w pozyskaniu finansowania na rozwój działalności i produkcję gier. W związku z brakiem istotnych aktywów finansowych, możliwości finansowania dłużnego są bardzo ograniczone, z kolei dostępność finansowania bezzwrotnego w postaci dotacji i grantów jest limitowana do określonych programów o krótkim okresie działania i stosunkowo niewielkich budżetach.

Pozostaje więc poszukiwanie finansowania poprzez pozyskanie inwestorów lub poprzez wejście na rynek giełdowy. Obydwa przypadki dyskwalifikują możliwość preferencyjnego opodatkowania ryczałtowego tylko wypłacanych zysków. Obrazują to poniższe przykłady:

- **Fundusze VC/corporate VC:** standardowo inwestują poprzez podmioty prawne (spółki/fundusze). Ich wejście do spółki na estońskim CIT co do zasady wyklucza preferencję podatkową - spółka straci prawo do systemu (albo nie wejdzie w ogóle), jeśli pojawi się udziałowiec niebędący osobą fizyczną.

- **Wehikuły SPV Aniołów Biznesu:** typowe SPV (sp. z o.o., S.A.) jako udziałowcy również naruszają warunek. Alternatywą bywa rozdrobnione wejście inwestorów jako osoby fizyczne, ale rodzi to wyzwania operacyjne i narusza strategie wyjścia.

- **Holdingi i udziały krzyżowe:** producent gier nie może posiadać udziałów w innych spółkach (np. spółkach zależnych ds. komercjalizacji lub zespołów wsparcia), co utrudnia występujące w branży struktury „multi-studio".

Estoński CIT premiuje więc organiczny wzrost finansowany z zysków zatrzymanych i kapitału wyłącznie osób fizycznych. Trudniej go pogodzić z klasycznymi rundami poszukiwania inwestora, jeżeli mają one formę udziału podmiotów prawnych.

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

- **Branża gamedev:** Właściciele spółek gamedev (indie, AA, AAA): W przypadku wejścia w obecny model estońskiego CIT, tracą elastyczność w pozyskiwaniu kapitału instytucjonalnego (VC, corporate) i w budowie grup kapitałowych.

- **Inwestorzy / Aniołowie biznesu:** W przypadku obecnego modelu estońskiego CIT, są ograniczeni restrykcją udziałowców wyłącznie do osób fizycznych; stąd typowy model wejścia przez wehikuł kapitałowy jest niekompatybilny z estoń-skim CIT.

- **Polska:** Ustawodawca i administracja skarbowa: Odpowiadają za kalibrację przepisów co do modelu estońskiego CIT, aby utrzymać prostotę systemu, ale uwzględnić realia rynków innowacyjnych, gdzie kapitał instytucjonalny jest kluczowy.

REKOMENDACJE

Branża Gamedev (indie, AA, AAA)

- **Estoński CIT to realne wsparcie płynności i prostoty rozliczeń** - szczególnie cenne dla firm z branży gamedev finansujących rozwój z nadwyżek operacyjnych. Jednocześnie warunek, by udziałowcami były wyłącznie osoby fizyczne oraz zakaz posiadania udziałów w innych podmiotach sprawia, że system jest trudny do pogodzenia z klasycznymi ścieżkami finansowania instytucjonalnego. Dlatego branża powinna zabiegać o selektywne otwarcie regulacji dotyczących estońskiego CIT na kapitał instytucjonalny. Takie zmiany umożliwiłyby finansowanie większych produkcji i ekspansji IP bez rezygnacji z kluczowej zalety estońskiego modelu - odroczenia opodatkowania do momentu dystrybucji zysków.

Organy administracji publicznej (regulatorzy)

- **Kontrolowane otwarcie na inwestorów instytucjonalnych** - dopuścić udziałowców-podmioty prawne (np. licencjonowane fundusze VC) do określonego progu kapitałowego lub w ramach „klasy inwestycyjnej", przy zachowaniu pozostałych rygorów (np. brak struktur pośrednich, obowiązek raportowania transakcji z podmiotami powiązanymi). To pozwoli sfinansować większe produkcje bez automatycznej utraty prawa do estońskiego CIT.
- **Mechanizm „safe harbour" na wprowadzanie inwestora** - wprowadzić okres przejściowy (np. 12–24 miesiące) po pojawieniu się inwestora-podmiotu prawnego, w którym spółka zachowuje estoński CIT przy spełnieniu dodatkowych obowiązków (np. zamrożenie dystrybucji zysków, utrzymanie zatrudnienia, limit transakcji pasywnych). Ograniczy to koszt podatkowy nagłego „wypadnięcia" z systemu w trakcie rundy finansowania.

- **Możliwość łączenia z preferencjami innowacyjnymi** - rozważyć „łączenie" estońskiego CIT z ulgami B+R/IP Box (przynajmniej w określonych scenariuszach), aby nie penalizować podmiotów, które równolegle intensywnie inwestują w R&D i własność intelektualną - kluczową w gamedevie.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev (firmy indie, AA, AAA)

- **Po wdrożeniu rekomendowanych zmian** - efektywna możliwość reinwestowania zatrzymanych zysków bez obciążeń podatkami dochodowymi w Polsce.

Polska / Kraje UE

- Zapewnienie ograniczenia podatkowej bariery dla pozyskiwania finansowania na rozwój firm w branży gamedev.
- Zwiększenie atrakcyjności polskiego systemu podatkowego pod kątem braku opodatkowania zatrzymanych zysków dla branży gamedev.

Kierunek reformy instrumentów fiskalnych dla branży gier wpisuje się w europejską dyskusję o polityce sektorowej. Games Policy Summit II ujmuje go w rekomendacji kierunkowej „Strengthen Technological, Artistic, and Operational Sovereignty in the European Games Industry": reforma systemów zachęt podatkowych w celu obniżenia barier dla mniejszych studiów, redukcji ryzyka nadużyć (nakładające się ulgi podatkowe) oraz zapobiegania transferom IP do rajów podatkowych. Dokument szczytu rekomenduje również modernizację ram cyfrowego opodatkowania zapewniających uczciwy wkład międzynarodowych platform cyfrowych w europejską gospodarkę kreatywną. Polska ma silny mandat do aktywnego udziału w tym kierunku reform[33].

[33] *Games Policy Summit II. Report, op. cit.*



Sesje źródłowe Legal Summit GIC 2025 (Sekcja III)

Wirtualne waluty

- „Real-money prices in IAPs and CPC Key Principles" (panel): Małgorzata Gaj (Rage Quit Games), Konni Ewald (Osborne Clarke), Jari-Pekka Kaleva (EGDF), Jan Wosiura (Artifex Mundi)

Granty i CIT estoński (zachęty podatkowe)

- „Warsztaty interaktywne – sprawdź potencjał ulgowo-grantowy w firmie gamedevowej!" (warsztat): Adam Allen (Thedy & Partners), Łukasz Łebski (Thedy & Partners), Anna Derewońko (Thedy & Partners)
- „Level-up your tax & incentives know-how" (lightning talk): Mateusz Lasak (Thedy & Partners), Jarosław Józefowski (dotlaw), Anna Derewońko (Thedy & Partners), Adam Allen (Thedy & Partners)

Wymienione sesje stanowią programowy kontekst rozdziałów sekcji: raport nie referuje wszystkich wystąpień Summitu, a udział prelegenta w sesji nie oznacza poparcia tez i rekomendacji raportu.

SEKCJA IV

{KAPITAŁ LUDZKI}

{ELASTYCZNE FORMY WSPÓŁPRACY W BRANŻY GAMEDEV VS. NOWE REGULACJE DOTYCZĄCE PAŃSTWOWEJ INSPEKCJI PRACY}



Zmiany legislacyjne dotyczące uprawnień Państwowej Inspekcji Pracy mogą bezpośrednio wpłynąć na model funkcjonujących zespołów w branżach kreatywnych, w szczególności w branży gamedev, wpływając na wzrost niepewności oraz ograniczenie konkurencyjności firm w branży. Stąd wdrożenie omawianych zmian powinno uwzględniać prawną dopuszczalność elastycznych form współpracy oraz ich praktyczną użyteczność w branży kreatywnej.

UWAGA: Game Industry Conference odbywała się jeszcze zanim uchwalona została uchwalona ustawa rozszerzająca kompetencje PIP w zakresie samodzielnej reklasyfikacji umów. Z tej przyczyny, przedmiotem dyskusji podczas konferencji, a także poniższego podsumowania był aktualny na tamten czas projekt regulacji. Pomimo ostatecznego uchwalenia ustawy w nieco innym brzmieniu niż omawiany na konferencji, pozostawiamy poniższą sekcję w naszym raporcie, jako zapis merytorycznej i owocnej dyskusji ekspertów oraz specjalistów podczas Game Industry Conference. Wiele z tych rozważań pozostaje z pewnością aktualne oraz celne i może stanowić wartościowy głos podczas oceny reformy PIP oraz ewentualnych dalszych prac w zakresie modyfikacji jej uprawnień.

OPIS

W ramach Krajowego Planu Odbudowy Polska zobowiązała się między innymi do licznych reform dotyczących rynku pracy.

Istotne miejsce wśród nich zajmują kamienie milowe: A71G: "Wejście w życie reformy Państwowej Inspekcji Pracy i reformy Kodeksu pracy oraz A72G: "Działania na rzecz budowania zdolności Państwowej Inspekcji Pracy". Celem wprowadzanych zmian jest przede wszystkim wzmocnienie tego organu i zintensyfikowanie walki z patologią na rynku pracy, przyjmującą postać zastępowania umów o pracę umowami cywilnoprawnymi. 8 lipca 2026 roku Państwowa Inspekcja Pracy weszła w nowy etap swojej działalności, otrzymując kompetencję do **samodzielnej reklasy-fikacji umów cywilnoprawnych na stosunek pracy**, w drodze decyzji administracyjnej. To zasadnicza zmiana wobec dotychczasowego modelu, w którym inspektorzy mogli jedynie kierować do sądu sprawy o ustalenie istnienia stosunku pracy albo niewiążąco wnioskować do pracodawcy o zmianę kwalifikacji umowy. W obecnym stanie prawnym to Okręgowy Inspektor Pracy będzie mógł rozstrzygać, a pracodawca zostanie zobowiązany do podporządkowania się decyzji. Pracodawca może (podobnie jak w postępowaniu przed ZUS) odwołać się do sądu.

W praktyce oznacza to, że Państwowa Inspekcja Pracy otrzymała narzędzie o realnej mocy oddziaływania zbliżone do uprawnień organów podatkowych czy ZUS. Jeżeli z ustaleń kontroli wynikać będzie, że charakter współpracy spełnia cechy stosunku pracy (m.in. kierownictwo zleceniodawcy, podporządkowanie organizacyjne, brak ryzyka), PIP, w ramach ustalonej procedury, będzie mogła formal-nie uznać, że mamy do czynienia z zatrudnieniem etatowym, niezależnie od nazwy zawartej umowy.

Potencjalne konsekwencje takiej decyzji mogą być daleko idące. Pracodawca, który nie zdecyduje się na odwołanie, będzie zobowiązany do odprowadzenia pełnych składek ZUS, rozliczenia zaliczek na PIT za kontraktora, a także zapewnienia pracownikowi ochrony wynikającej z prawa pracy, w tym m.in. urlopu, limitów czasu pracy, minimalnego wynagrodzenia czy zasad wypowiadania umów.

Wprawdzie decyzja będzie obowiązywać od dnia jej wydania, ale nie można wykluczyć, że kontrole PIP będą przyczynkiem do wszczęcia odpowiednich postępowań również przez ZUS oraz właściwe urzędy skarbowe. Konsekwencje kontroli urzędowych mogą sięgać setek tysięcy złotych w przypadku jednego kontraktora i mogą obejmować m.in.:

- **Obowiązek zapłaty zaległych składek ZUS (w tym możliwa opłata dodatkowa 100%) oraz zaliczek PIT:** w szczególności, jeśli nie będzie mechanizmów zaliczających składki/zaliczki uiszczone przez kontraktora na poczet zaległości z tytułu reklasyfikacji.
- **Konieczność korekty rozliczeń VAT przez spółkę:** utratę prawa do odliczenia VAT z faktur wystawionych przez kontraktora uznanego za „pracownika".
- **Konieczność korekty rozliczeń CIT przez spółkę:** utrata prawa do zaliczania w koszty faktur wystawionych przez

- kontraktora uznanego za „pracownika".
- **Ryzyko grzywny do 60 000 zł** (art. 281 Kodeksu pracy).
- **Ryzyko poniesienia odpowiedzialności karno-skarbowej** przez osoby zarządzające, a także przez samych kontraktorów.
- **Możliwość dochodzenia przez pracownika zaległych świadczeń** (np. urlop, wynagrodzenie chorobowe, nagrody, jubileusze).
- **Zarówno „pracodawca", jak i „pracownik" będą zobowiązani do korekt deklaracji podatkowych** i zapłaty zaległości z odsetkami.

Omawiana reforma to również gruntowna przebudowa całej filozofii kontroli:

- **PIP, ZUS i KAS zostaną połączone w pełni cyfrowym obiegiem danych**. Organy zyskają wzajemny dostęp do informacji o zatrudnieniu, ubezpieczeniach i podatkach. Dzięki temu kontrole mają być nie tylko szybsze, lecz przede wszystkim skuteczniejsze.
- **Analiza ryzyka zastępuje przypadkowe kontrole.** PIP planuje wieloletnie strategie działań kontrolnych, oparte na danych statystycznych i sygnałach z rynku oraz konkretnych branż.
- Nowe przepisy umożliwiają także **prowadzenie postępowań zdalnie**, w tym przesłuchań online i elektronicznej wymiany dokumentów, co znacząco zwiększy skalę możliwości PIP.

Według danych Ministerstwa Pracy i Polityki Społecznej fikcyjne umowy generują ponad 2 mld zł strat rocznie, a działania inspekcji w pierwszym roku reformy mają przynieść ponad 200 mln zł dodatkowych wpływów. Początkowo planowano około 200 kontroli opartych na nowej metodologii. Obecnie jednak PIP skupia się na skargach otrzymywanych od samych zainteresowanych, ponieważ znacząco zwiększyła się ich liczba.

Nie sposób jednak pominąć szerszego kontekstu systemowego tych zmian. Kierunek obrany przez ustawodawcę w postaci wzmocnienia Państwowej Inspekcji Pracy i realna walka z patologiami rynku pracy zasługuje na ocenę jednoznacznie pozytywną. Skala nadużyć w obszarze fikcyjnego samozatrudnienia oraz asymetria pozycji negocjacyjnej wielu wykonawców wobec zleceniodawców uzasadniają potrzebę zdecydowanej interwencji.

Nie zmienia to jednak faktu, że jednocześnie reforma rodzi istotne wątpliwości legislacyjne. Przyznanie organowi administracyjnemu zbyt dużych kompetencji do jednostronnego, władczego kształtowania stosunku prawnego stron, w przypadku braku skutecznej kontroli sądowej, może naruszać zasadę swobody umów (art. 353^1 k.c.) czy zasadę proporcjonalności (art. 31 ust. 3 Konstytucji RP), a w niektórych opracowaniach wskazuje się także na prawo do sądu (art. 45 Konstytucji RP). Nowelizacja ustawy o PIP została również skierowana do Trybunału Konstytucyjnego przez Prezydenta.

W praktyce, nowe uprawnienia PIP mogą prowadzić do piętnowania także tych modeli współpracy, które zostały świadomie i racjonalnie wybrane przez obie strony,

odpowiadają realiom gospodarki projektowej i są fundamentem funkcjonowania całych sektorów, w szczególności gamedevu, branży kreatywnej czy szeroko rozumianych usług profesjonalnych. Ryzyko nadmiernej ingerencji administracyjnej w relacje gospodarcze, przy jednoczesnym braku precyzyjnych kryteriów i mechanizmów równoważących interesy stron, może w konsekwencji doprowadzić nie tylko do wzrostu sporów i niepewności prawnej, lecz także do istotnych zakłóceń rynków, których konkurencyjność opiera się na elastycznych formach współpracy.

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

Branża gamedev (firmy indie, AA, AAA): Firmy z branży wykorzystujące elastyczne formy współpracy zgodnie z oczekiwaniem kandydatów i chęcią bycia konkurencyjnym w stosunku do podmiotów lokalnych i zagranicznych.

Sektor usług i outsourcing: Firmy wspierające przedsiębiorstwa gamedev, często użyczając im swoje własne zasoby, w oparciu o różnorodne formy prawne.

Twórcy gier/Deweloperzy: Zainteresowani pracą nad własną marką, pod własnym nazwiskiem w sposób elastyczny i efektywny, bez konieczności wiązania się z jednym usługobiorcą.

Polska / Organy administracji publicznej: Odpowiedzialne za interpretację i egzekwowanie prawa. Ich wytyczne i orzecznictwo mają bezpośredni wpływ na to, jak funkcjonuje branża gamedev.

REKOMENDACJE

Branża gamedev:

- **(firmy indie, AA, AAA) Profesjonalizacja compliance kontraktowego:** Traktowanie modeli współpracy cywilnoprawnej jako obszaru strategicznego compliance, a nie wyłącznie kwestii operacyjnej HR. Obejmuje to regularne audyty relacji B2B, dokumentowanie elementów samodzielności kontraktorów oraz szkolenia kadry menedżerskiej.
- **(firmy AAA) Budowanie wspólnej reprezentacji interesów:** Wzmocnienie roli organizacji branżowych jako platformy dialogu z regulatorami. Rozproszone, indywidualne stanowiska przedsiębiorców są znacznie mniej skuteczne niż spójny głos sektora, poparty danymi i analizą ekonomiczną.

- **(firmy indie, AA, AAA) Urealnienie modeli współpracy:** Dostosowanie praktyki operacyjnej do deklarowanej formy prawnej współpracy. Nawet najlepiej skonstruowana umowa nie ochroni podmiotu, jeśli rzeczywisty sposób wykonywania pracy odpowiada modelowi etatowemu. W tym sensie reforma PIP powinna być impulsem do porządkowania relacji, a nie jedynie do defensywnej optymalizacji.

Branża gamedev

Organy administracji publicznej

- **Doprecyzowanie standardów interpretacyjnych:** Wprowadzenie jednolitych, publicznie dostępnych wytycznych interpretacyjnych dotyczących reklasyfikacji umów cywilnoprawnych, z uwzględnieniem specyfiki poszczególnych sektorów gospodarki (w szczególności gamedev, IT, służba zdrowia, sektor usług profesjonalnych). Brak takich standardów zwiększa ryzyko arbitralności decyzji oraz rozbieżności praktyki kontrolnej.

- **Wzmocnienie funkcji prewencyjnej PIP:** Przesunięcie akcentu z funkcji represyjnej na funkcję doradczą i prewencyjną – m.in. poprzez możliwość uzyskiwania wiążących opinii, konsultacji branżowych czy audytów pilotażowych. Taki model sprzyjałby dobrowolnemu dostosowywaniu praktyk rynkowych bez eskalacji sporów.

- **Zróżnicowanie podejścia sektorowego**: Odejście od modelu jednolitej oceny relacji B2B na rzecz podejścia uwzględniającego realia gospodarki projektowej, pracy eksperckiej i międzynarodowych modeli współpracy. Mechaniczne stosowanie klasycznych kryteriów podporządkowania może prowadzić do błędnych wniosków w sektorach opartych na wysokospecjalistycznej pracy intelektualnej.

- **Zagwarantowanie realnej kontroli sądowej:** Zapewnienie skutecznych i szybkich mechanizmów kontroli sądowej decyzji PIP. Jest to kluczowe z perspektywy ochrony praw majątkowych i zasady zaufania do państwa, szczególnie wobec przewlekłości trwających postępowań.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev (firmy indie, AA, AAA)

- Stabilność i bezpieczeństwo prawne i finansowe.
- Zmniejszenie ryzyka prawnego.
- Utrzymanie konkurencyjności branży w Polsce i perspektyw rozwoju zawodowego w ramach branży gamedev w Polsce.
- Transparentność współpracy.

Polska (organy administracji publicznej)

- Bardziej skuteczne przeciwdziałanie łamaniu przepisów Kodeksu pracy.
- Prewencyjne i partnerskie podejście do przedsiębiorców.
- Zapewnienie transparentnych reguł i zasad kontroli.

Postulaty raportu w obszarze reformy PIP i ochrony kontraktów B2B znajdują lustrzane odbicie w stanowisku MKiDN (raport Okrągłego Stołu, sygn. 2.4.3.1). Oba dokumenty postulują w jednolity sposób: (i) wytyczne soft-law dla PIP/ZUS uwzględniające specyfikę branż kreatywnych; (ii) doprecyzowanie kryteriów reklasyfikacji umów cywilnoprawnych w sektorach gamedev/IT; (iii) wzmocnienie funkcji prewencyjnej PIP; (iv) zagwarantowanie realnej kontroli sądowej decyzji PIP[34].

[34] *MKiDN x Gamedev. Okrągły Stół z polską branżą gier wideo, op. cit.*

{DYREKTYWA O JAWNOŚCI WYNAGRODZEŃ – ZNACZENIE DLA BRANŻY GAMEDEV}



Omawiane zagadnienie dotyczy zmian, które czekają polskie firmy z branży gamedev jak i ich pracowników w związku z wdrożeniem Dyrektywy o równości i jawności wynagrodzeń (Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2023/970 z dnia 10 maja 2023 r.). Ten uchwalony na unijnym szczeblu akt prawny zobowiązuje wszystkie państwa członkowskie (w tym Polskę) do wdrożenia mechanizmów, których celem jest zlikwidowanie nieuzasadnionych różnic płacowych między kobietami a mężczyznami (luka płacowa).

Zagadnienie jest kluczowe dla obszaru HR branży gamedev, gdyż nie tylko oznacza konieczność wprowadzenia pewnych zmian organizacyjnych i uporządkowania lub stworzenia od zera przejrzystych systemów wynagrodzeń, ale także otwiera przed pracownikami możliwość weryfikowania, jak ich wynagrodzenie kształtuje się na tle innych pracowników wykonujących taką samą pracę lub pracę o takiej samej wartości.

OPIS

Głównym celem Dyrektywy jest stworzenie lokalnych (krajowych) ram prawnych, które umożliwią wyeliminowanie nierówności w wynagrodzeniach kobiet i mężczyzn wykonu-

-jących taką samą pracę lub pracę o takiej samej wartości.
W historycznej perspektywie, pierwsze przepisy prawne gwarantujące równość wynagrodzeń kobiet i mężczyzn powstały już w połowie XX wieku i następnie były konsekwentnie powtarzane przy kolejnych regulacjach tworzących ramy funkcjonowania współczesnej Unii Europejskiej. Jednak do tej pory brakowało odpowiednich mechanizmów, które pozwalałyby zweryfikować, jak zasada równości jest realizowana w praktyce.
Celem Dyrektywy nie jest odgórne wyrównywanie płac kobiet i mężczyzn, ale zapewnienie warunków, w których wysokość wynagrodzenia zależy od obiektywnych, niedyskryminacyjnych i neutralnych kryteriów, a nie od płci pracownika.

Główne założenia Dyrektywy:

- Taka sama płaca za taką samą pracę.
- Zwiększenie przejrzystości wynagrodzeń.
- Zmniejszenie luki płacowej.
- Stworzenie mechanizmów egzekwowania.
- Umożliwienie pracownikom dochodzenia swoich praw.
- Sprawozdawczość dotycząca luki płacowej.

Dyrektywa dotyczy wszystkich pracodawców, niezależnie od sektora (sektor prywatny, jak i publiczny), wielkości (mikro, mali, średni i duzi przedsiębiorcy), formy prawnej czy też branży. Akt ten nie przewiduje żadnych wyłączeń – jedynym kryterium jest fakt zatrudniania pracowników, co może oznaczać również, że jej przepisami będą objęte osoby prowadzące jednoosobową działalność gospodarczą (o ile zatrudniają pracowników na umowę o pracę).

Dyrektywa dotyczy również wszystkich pracowników – zarówno zatrudnionych na pełen etat, jak i w niepełnym wymiarze czasu pracy, na czas określony, nieokreślony czy przez agencje pracy tymczasowej. Główny nacisk jest położony na formę zatrudnienia, jaką jest umowa o pracę. Oznacza to, że w branży gamedev, w której jest dość wysoki odsetek umów cywilnoprawnych (umowy zlecenia lub umowy o świadczenie usług – B2B) Dyrektywa nie będzie miała zastosowania do wszystkich profesjonalistów.

Implementacja Dyrektywy do polskiego porządku prawnego (wejście w życie ustawy) powinna zostać dokonana najpóźniej 7 czerwca 2026 r. Zarówno w czasie, gdy odbywała się Konferencja, jak i na dzień publikacji czytanej wersji raportu, ustawa nie była gotowa. Prace nad polskimi przepisami toczą się w Ministerstwie Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej. Przedmiotem analizy i rozmów na Legal Summit, a w efekcie także czytanego raportu, była wersja projektu aktualna na listopad 2025 r. Już z samej treści Dyrektywy, z opublikowanych założeń oraz projektu polskiej ustawy wynika szereg obowiązków dla pracodawców oraz wytycznych, jak interpretować niektóre pojęcia i procesy:

- Wartościowanie **pracy i zaszeregowanie pracowników** – projekt polskiej ustawy wskazuje wprost obowiązek wartościowania pracy (proces będący podstawą utworzenia niedyskryminującej struktury wynagrodzenia) w oparciu o neutralne pod względem płci kryteria oraz ustalenia kategorii pracowników. Kryteria te zostały wskazane w Dyrektywie i projekcie ustawy, mają być również wpisane bezpośrednio do Kodeksu Pracy:
  - **Umiejętności** - to przede wszystkim wykształcenie, znajomość języków obcych, odbyte kursy, szkolenia, uprawnienia specjalistyczne i kompetencje praktyczne zdobyte w trakcie wykonywania pracy (doświadczenie zawodowe).
  - **Wysiłek** – może dotyczyć różnych rodzajów zaangażowania - tj. wysiłek fizyczny, umysłowy jak i emocjonalny.
  - **Zakres odpowiedzialności** – może uwzględniać różne poziomy odpowiedzialności, m.in. za projekt, procesy, budżet, zespół, ale też odpowiedzialność finansową.
  - **Warunki pracy** – mogą odnosić się do fizycznych jak i psychologicznych warunków (np. warunki szkodliwe, nieregularny harmonogram, stres).
  - **Ewentualne inne czynniki** – które są istotne na danym stanowisku lub w danej organizacji, w tym kompetencje miękkie.

- Stworzenie **niedyskryminującej struktury wynagrodzeń** – to jeden z podstawowych obowiązków, którego realizacja będzie wymagała, by sposób organizacji i klasyfikacji wynagrodzeń opierał się na neutralnych pod względem płci i opisanych powyżej kryteriach. Struktura może w szczególności określać jakie są poziomy wynagrodzeń, jakie elementy się na nie składają oraz jakie zasady obowiązują przy ich ustalaniu. Zgodna z Dyrektywą struktura powinna spełniać następujące funkcje i posiadać określone cechy:
  - Zapewniać, że w wynagrodzeniach osób wykonujących taką samą pracę lub prace o takiej samej wartości nie występują różnice ze względu na płeć.
  - Umożliwiać porównywanie wartości różnych stanowisk pracy.
  - Opierać się na obiektywnych, neutralnych pod względem płci kryteriach (wskazanych powyżej).

- **Szerokie pojęcie wynagrodzenia** – wynagrodzenie to nie tylko płaca zasadnicza, ale także wszelkie premie i nagrody, dodatkowe wynagrodzenie (np. za pracę w godzinach nadliczbowych, dodatki stażowe, motywacyjne, wynagrodzenie za czas choroby, świadczenia związane z rodzicielstwem) oraz wszelkie świadczenia pieniężne i niepieniężne (benefity). Wszelkie te elementy muszą być przyznawane zgodnie z zasadą neutralności płciowej.
- **Przejrzystość przed zatrudnieniem** – ten fragment Dyrektywy stał się już częścią polskiego porządku prawnego i obowiązuje od 24 grudnia 2025 r. jako część Kodeksu Pracy. Osoba ubiegająca się o stanowisko

na podstawie umowy o pracę otrzyma od przyszłego pracodawcy informację o: **wynagrodzeniu**, zgodnie z jego szeroką definicją, tj. jego początkowej wartości („baza") lub jego przedziale („widełki") oraz odpowiednich postanowieniach regulaminu pracy lub wynagradzania. Informacje te muszą być przekazane **w formie pisemnej lub elektronicznej** z wyprzedzeniem umożliwiającym podjęcie świadomych i przejrzystych negocjacji. Przyszły pracodawca może przekazać takie informacje w ogłoszeniu o naborze, przed rozmową kwalifikacyjną lub przed nawiązaniem stosunku pracy.

- **Neutralna treść ogłoszeń o pracę** – nazwy stanowisk muszą być formułowane w sposób neutralny pod względem płci, a cały proces rekrutacyjny ma przebiegać w sposób niedyskryminujący. Neutralność nazw stanowisk może być osiągnięta na kilka sposobów, m.in. przez unikanie nazw nacechowanych płciowo, stosowanie nazw podwójnych, używanie feminatywów, używanie nazw angielskich czy używanie opisów stanowisk.
- **Przejrzystość ustalania wynagrodzeń** – pracownicy mają mieć zapewniony łatwy dostęp do neutralnych kryteriów, na których opierają się ich wynagrodzenia oraz poziomy wynagrodzeń, a także do zasad związanych z progresją wynagrodzeń, takich jak wpływ indywidualnych osiągnięć, rozwoju umiejętności czy staż pracy.
- **Prawo do informacji** – pracownicy zyskają prawo do występowania o informacje dotyczące ich indywidualnego poziomu wynagrodzeń oraz średnich poziomów wynagrodzeń (w podziale na płeć) dla kategorii pracowników wykonujących taką samą pracę lub pracę o takiej samej wartości. W praktyce pracownik będzie mógł zapytać, jak wygląda jego indywidualne wynagrodzenie w porównaniu do osób zaszeregowanych do tej samej kategorii pracowników. Dodatkowo, pracownicy będą mogli ujawniać swoje wynagrodzenia dla celów równości, a pracodawcy nie będą mogli wprowadzać klauzuli tajności w tym zakresie.

- **Coroczne informowanie pracowników o ich prawach** - Dyrektywa przewiduje długofalowe wsparcie dla pracowników, które będzie się przejawiać m.in. przez nałożenie obowiązku na pracodawców dotyczącego corocznego informowania pracowników o ich uprawnieniach wynikających z nowych regulacji oraz związanych z tym procesach.

- **Raportowanie luki płacowej** – obowiązek uzależniony od liczby zatrudnionych pracowników (zgodnie z dyrektywą: od 100 do 149 pracowników – raportowanie co 3 lata od 2031 r, między 150 a 249 – raportowanie co 3 lata od 7 czerwca 2027 r., więcej niż 250 – raportowanie co roku od 7 czerwca 2027 r.), który wiąże się z koniecznością składania szczegółowych raportów dotyczących luki płacowej stanowiącej różnicę między wynagrodzeniami kobiet i mężczyzn.

- Finalne daty pierwszego raportowania luki płacowej dla pracodawców zatrudniających więcej niż 150 pracowników będą znane w momencie uchwalenia polskiej ustawy.
    - **Wspólna ocena wynagrodzeń** – proces analityczny przeprowadzany łącznie z przedstawicielami pracowników mający na celu wyjaśnienie luki płacowej oraz środków zaradczych, do którego będą zobowiązani pracodawcy, u których: luka płacowa wynosi więcej niż 5%, nie jest ona uzasadniona obiektywnymi i neutralnymi kryteriami oraz pracodawca nie podjął działań naprawczych w ciągu 6 miesięcy.

Wokół Dyrektywy narosło wiele mitów, w przestrzeni publicznej i medialnej pojawiają się chwytliwe hasła, które nie mają odzwierciedlenia w przepisach (np. „obowiązkowe widełki w ogłoszeniach"), a merytoryczna dyskusja wokół tematu Dyrektywy spychana jest na dalszy plan. Same przepisy, mimo że ich głównym celem jest poprawienie pozycji kobiet na rynku pracy poprzez wyeliminowanie nieuzasadnionych różnic płacowych, są spłycane do pobocznych elementów jak widełki płacowe czy stosowanie feminatywów.

Według danych Eurostatu ogólna luka płacowa (dotycząca ogółu pracowników) między kobietami a mężczyznami wynosi w Polsce 7,8%. Jednak luka skorygowana – uwzględniająca dodatkowe niż płeć zmienne, takie jak branża, doświadczenie może być o wiele wyższa. Z dostępnych raportów wynika, że w branży gamedev luka płacowa między kobietami a mężczyznami może wynosić między 13% a 20%[35].

To realny problem branży, która jest zdominowana przez mężczyzn i zagadnienie wymagające dogłębnej analizy, skąd wynikają różnice w wynagrodzeniu kobiet i mężczyzn. Z kolei w ogólnym ujęciu , wynagrodzenia kobiet są niższe od wynagrodzeń mężczyzn z takich czynników jak: praca w niepełnym wymiarze godzin, przerwa w karierze związana z rodzicielstwem (niższe wynagrodzenie lub brak w trakcie urlopu macierzyńskiego i wychowawczego, brak podwyżek i awansów), praca w niskopłatnych sektorach (edukacja, służba zdrowia, opieka społeczna), mniej kobiet na stanowiskach kierowniczych (efekt tzw. szklanego sufitu lub lepkiej podłogi) czy negatywne skutki pandemii Covid-19 (utrata miejsc pracy głównie w sektorach sfeminizowanych).
Wprowadzenie zasad wynikających z Dyrektywy oraz szczegółowe raportowanie luki płacowej pozwolą na zweryfikowanie, czy w branży gamedev różnice między wynagrodzeniami kobiet i mężczyzn są spowodowane obiektywnymi czynnikami, czy stanowią faktyczną dyskryminację.

[35] *https://ganszyniec.com/wp-content/uploads/2025/07/Raport-zarobki-w-polskiej-branzy-gier-2025.pdf oraz https://brandsit.pl/miliardy-z-eksportu-finansowa-potega-polskiego-gamedevu-na-gpw/ dostęp 31.12.2025.*

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

Branża gamedev (firmy AA, AAA): Przepisy wdrażające Dyrektywę będą musiały być stosowane przez wszystkie firmy z branży gamedev, które zatrudniają pracowników na podstawie umowy o pracę. Interesariusze ci muszą wdrożyć odpowiednie regulacje i zasady, przygotowywać cykliczne raporty oraz potencjalnie wprowadzić działania naprawcze w przypadku wykrycia nieuzasadnionej luki płacowej. W projektowanych przepisach wdrażających regulację do polskiego porządku prawnego, brak spełnienia obowiązków ustawowych może prowadzić do nałożenia kary grzywny w wysokości od 2000 zł do 60000 zł, roszczeń pracowniczych oraz procesów sądowych z zakresu prawa pracy.

Twórcy gamedev: wszyscy twórcy z branży gamedev będący pracownikami, zyskają uprawnienia wynikające z wdrożenia Dyrektywy, w tym również w procesie rekrutacji.

Polska – organy administracji publicznej (w szczególności: Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej, organ ds. równości, organ monitorujący, Państwowa Inspekcja Pracy): odpowiedzialność za wdrożenie przepisów (zgodność z założeniami Dyrektywy, termin), udostępnienie pracodawcom narzędzi wspierających (narzędzia do wartościowania pracy, poradniki, wytyczne) egzekwowanie prawidłowego wypełniania przepisów Dyrektywy przez pracodawców.

Prawnicy/doradcy prawni, podatkowi, konsultanci HR: kluczowa rola w interpretacji przepisów Dyrektywy oraz wsparcie dla firm z branży gamedev we wdrożeniu zasad Dyrektywy i zarządzania procesami zmiany, a także na późniejszym etapie w raportowaniu luki płacowej i wspólnej ocenie wynagrodzeń.

REKOMENDACJE

Branża gamedev:

Podjęcie działań mających na celu wdrożenie zasad Dyrektywy w spółkach z branży gamedev zatrudniających pracowników (przy czym stosunek liczby osób współpracujących w ramach B2B do osób zatrudnionych na umowach o pracę jest nieistotny, nawet spółki o niewielkim odsetku zatrudnionych podlegają regulacjom Dyrektywy). Działania te mogą obejmować w szczególności:

- **Audyt gotowości organizacji** polegający na weryfikacji zasad, według których aktualnie są kształtowane wynagrodzenia, analizie istniejących dokumentów, polityk i praktyk.
- **Przeprowadzenie procesów wartościowania pracy oraz stworzenia lub uaktualnienia niedyskryminującej struktury wynagrodzenia opartej na neutralnych kryteriach** (w tym analiza opisów, standaryzacja nazewnictwa, wybór metody wartościowania, stworzenie siatki płac i jej skuteczne wdrożenie).
- **Uaktualnienie lub stworzenie dokumentacji oraz wewnętrznych procedur** dla celów zgodności z zapisami Dyrektywy i ustawy implementującej ją do polskiego porządku prawnego.
- **Identyfikację luki płacowej już na etapie wdrożenia, jej analizę i podjęcie ewentualnych działań naprawczych** w celu usunięcia nieuzasadnionych różnic w wynagrodzeniu osób wykonujących taką samą pracę lub pracę o takiej samej wartości.
- **Zaplanowanie oraz skuteczne wdrożenie strategii komunikacyjnej** skierowanej zarówno do liderów jak i pracowników. Zapewnienie odpowiedniego przeszkolenia osób w spółce, które mogą być bezpośrednio zaangażowane w realizację wymogów Dyrektywy, w szczególności liderów zespołów, przedstawicieli HR i kadr.
- **Przygotowanie do raportowania luki płacowej** (pierwsze sprawozdanie dla pracodawców zatrudniających więcej niż 150 osób, zgodnie z Dyrektywą powinno mieć miejsce w 2027 r., choć ze względu na polski proces legislacyjny termin ten wydaje się trudny do spełnienia).

Twórcy gamedev (będący pracownikami)

- **Zapoznanie się z uprawnieniami wynikającymi z Dyrektywy**, korzystanie z wiedzy eksperckiej w celu zrozumienia istoty Dyrektywy.
- **Po wejściu w życie przepisów** - korzystanie z praw wynikających z Dyrektywy w celu weryfikacji indywidualnego poziomu wynagrodzeń oraz realizacji zasad równości wynagrodzeń.

Polska - organy administracji publicznej

- **Podjęcie działań zmierzających do jak najwcześniejszego zakończenia procesu legislacyjnego** (uchwalenie i podpisanie ustawy), aby zapewnić pracodawcom odpowiedni czas na przygotowanie i wdrożenie wymaganych zmian, w tym procesów, systemów wynagradzania i dokumentacji. Ewentualne rozciągnięcie w czasie procesu legislacyjnego i długie pozostawienie pracodawców w sytuacji niepewności co do ostatecznego kształtu przepisów może skutkować wdrażaniem rozwiązań w trybie przyspieszonym dopiero po uchwaleniu przepisów. To z kolei może powodować pośpiech, błędy, opóźnienia we wdrożeniach czy zwiększenie ich kosztów.

- **Wyznaczenie lub utworzenie jednostek mających pełnić funkcję organu ds. równości i organu** monitorującego oraz zapewnienie warunków do ich skutecznego funkcjonowania w chwili wejścia w życie przepisów.

Prawnicy/doradcy prawni, podatkowi, konsultanci HR

- **Bieżące monitorowanie procesu legislacyjnego**, w tym szczegółowa analiza zapisów Dyrektywy, projektu ustawy i ewentualnych kolejnych wersji projektu.

Korzyści dla interesariuszy

Branża gamedev (firmy AA, AAA)

- **Zapewnienie zgodności z nowymi regulacjami.**
- **Więcej czasu na spokojne przygotowanie** – uniknięcie presji tuż przed wejściem w życie polskich przepisów implementujących Dyrektywę.
- **Minimalizacja ryzyka kary oraz utraty reputacji** w przypadku naruszenia przepisów Dyrektywy oraz wdrażającej jej ustawy.
- **Przygotowanie na ewentualne kontrole** oraz przygotowanie do udzielania informacji o wynagrodzeniach, o które pracownicy będą mogli wnioskować już w dniu wejścia w życie polskich przepisów.
- **Przeszkolenie kadry i przygotowanie jasnej komunikacji** pomogą zarządzić zmianą i przygotować się na pytania pracowników.

Twórcy gamedev (będący pracownikami)

- **Zrozumienie głównych celów oraz zasad Dyrektywy** – tj. wyeliminowanie nierówności płac za taką samą pracę lub pracę o takiej samej wartości.
- **Możliwość uzyskania informacji o indywidualnym wynagrodzeniu** w porównaniu do średnich wynagrodzeń dla tej samej kategorii pracowników – większa przejrzystość.
- **Ochrona przed dyskryminacją płacową ze względu na płeć.**

Polska – organy administracji publicznej

- **Zapewnienie terminowości wdrożenia Dyrektywy** i uniknięcie ewentualnych sankcji związanych z brakiem realizacji obowiązku.
- **Wzmocnienie zaufania do organów administracji** poprzez stworzenie odpowiednich warunków i narzędzi wspierających pracodawców we wdrożeniu Dyrektywy, a także zapewnienie mechanizmów ułatwiających pracownikom korzystanie z praw wynikających z nowych regulacji.

{BENEFITY W GAMEDEV – WYZWANIA REGULACYJNE}



Benefity pozapłacowe (np. prywatna opieka medyczna, karty sportowe, posiłki, dopłaty do pracy zdalnej) stały się standardem w polskich firmach gamedev - wspierają rekrutację, retencję i dobrostan zespołów w cyklach produkcyjnych o wysokiej intensywności. Jednocześnie ich rozliczanie w PIT/ZUS/CIT/VAT pozostaje obszarem znacząco **niejednolitym**, zależnym od źródła finansowania (ZFŚS vs. środki obrotowe), formy świadczenia (nieodpłatne/częściowo odpłatne) i statusu osoby (etat, zlecenie, B2B). Brak jasnych uregulowań wpływa na brak jednoznacznych zasad rozliczania benefitów – a w rezultacie rodzi podstawę do niepotrzebnych sporów interpretacyjnych i niepewności regulacyjnej.

OPIS

Rozliczanie benefitów jest wyzwaniem aż w czterech obszarach dotyczących podatków i obciążeń, czyli:

(i) zaliczenia wydatków na benefity do kosztów uzyskania przychodów po stronie firmy finansującej te świadczenia;

(ii) rozliczenia podatku VAT związanego z nabyciem benefitów;

(iii) powstania przychodu opodatkowanego PIT po stronie pracowników / współpracowników otrzymujących benefity;

(iv) rozliczenia benefitów do celów oskładkowania w ramach ubezpieczeń społecznych (ZUS).

Przykładem niepewności regulacyjnej są kwestie rozliczenia wydatków na benefity w kosztach podatkowych firmy oraz rozliczania podatku VAT. Pomimo powszechnej akceptacji co do zasadności zaliczania benefitów do kosztów podatko-

wych – jako związanych z działalnością gospodarczą, co w branży gamedev jest najbardziej widoczne – wciąż pojawiają się wątpliwości i negatywne stanowiska dotyczące zaliczania do kosztów podatkowych specyficznych benefitów (np. wydatki na edukację dzieci: interpretacja podatkowa z 3 grudnia 2025 r., sygn. 0111-KDIB2-1.4010.460.2025.1.KW), rozliczania benefitów finansowanych na rzecz współpracowników na zasadach B2B (np. interpretacja podatkowa z 8 grudnia 2025 r., sygn. 0114-KDIP4-2.4012.719.2025.4.SKJ) lub rozliczania świadczeń firmowych w koszty w ramach opodatkowania ryczałtowym CIT (tzw. estońskim CIT).

Z kolei wątpliwości po stronie podatku VAT wciąż związane są z potencjalną koniecznością opodatkowania VAT przekazywanych benefitów, w sytuacji stwierdzenia ich przekazywania do celów osobistych pracowników / współpracowników, a nie celów związanych z działalnością gospodarczą – co w przypadku wielu rodzajów benefitów nie jest łatwe do ustalenia i rodzi wieloletnie spory (np. spory dotyczące opodatkowania VAT nieodpłatnego przekazywania bonów pracownikom, które rozstrzygnął dopiero Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej (TSUE) w wyroku z 17 listopada 2022 r. sprawie C-607/20 GE).

Jednak niepewność regulacyjna najbardziej widoczna jest pod kątem rozliczania benefitów jako przychodu podatkowego do celów PIT. W tym zakresie wydawało się, że praktyka orzecznicza i interpretacyjna została ugruntowana w 2014 r. w ramach orzeczenia Trybunału Konstytucyjnego (wyrok z dnia 8 lipca 2014, TK K 7/13), który ustalił ogólne zasady traktowania świadczeń jako przychodu pracownika. Zgodnie z wyrokiem za przychód pracownika mogą być uznane takie świadczenia, które:

- zostały spełnione za zgodą pracownika (skorzystał z nich w pełni dobrowolnie),
- zostały spełnione w jego interesie (a nie w interesie pracodawcy) i przyniosły mu korzyść w postaci powiększenia aktywów lub uniknięcia wydatku, który musiałby ponieść,
- stanowią wymierną korzyść przypisaną indywidualnemu pracownikowi (korzyść nie jest dostępna w sposób ogólny dla wszystkich podmiotów).

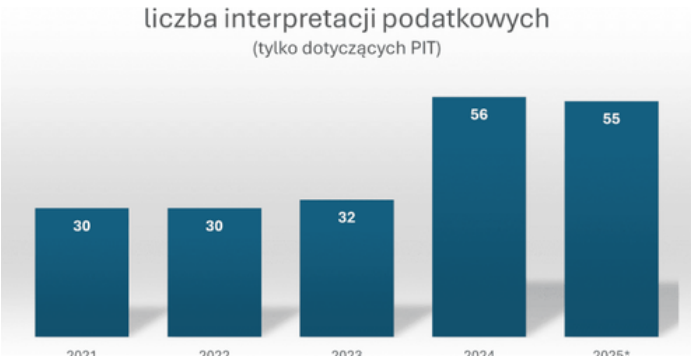
Jednak z perspektywy ponad 10 lat od czasu powyższego orzeczenia widać, że **wciąż istnieje wiele rozbieżności** dotyczących opodatkowania benefitów, zarówno co do powyższych zasad ogólnych, jak i szczegółów dotyczących konkretnych rodzajów (np. kafeterie, karty sportowe, pakiety medyczne, posiłki, ryczałty za pracę zdalną).

Dodatkowo poruszanie się w gąszczu szczegółowych zasad nie ułatwiają specyficzne zwolnienia podatkowe w PIT, dedykowane tylko określonym rodzajom świadczeń i benefitów (np. świadczenia wynikające z przepisów o BHP, podnoszenie

kwalifikacji zawodowych, świadczenia z funduszy socjalnych, zbiorowy dowóz do pracy itd.).

Podobnie mamy w przypadku oskładkowania ZUS, gdzie istnieje odrębne rozporządzenie przewidujące specyficzne wyłączenia z oskładkowania (np. możliwość zakupu po cenach niższych niż detaliczne na podstawie regulaminu/układu; ekwiwalenty za używanie własnych narzędzi; limity dla posiłków). Dodatkowo, interpretacje wydawane przez ZUS bywają niejednolite w ocenie kafeterii, voucherów czy kart lunchowych.

W rezultacie, wciąż mamy sytuację wydawania dużej liczby interpretacji w sprawach benefitów, które jednak wcale nie upraszczają, lecz jeszcze bardziej komplikują obraz regulacyjny w tym zakresie. Na poniższym wykresie widać liczbę indywidualnych interpretacji podatkowych wydanych w ostatnich 5 latach tylko w zakresie podatku PIT od benefitów i świadczeń – tendencja jest wyraźnie rosnąca, co potwierdza tezę o niepewności regulacyjnej w tym zakresie.



** do 16 grudnia 2025*

Być może na zmianę podejścia - idącego w stronę bardziej przejrzystych zasad – wskazuje interpretacja podatkowa uzyskana przez autorów niniejszego raportu (indywidualna interpretacja podatkowa z 18 lipca 2025 r., sygn. 0114-KDIP3-1.4011.460.2025.1.PT).

Dotyczy ona potwierdzenia braku opodatkowania PIT po stronie pracowników w przypadku oferowania świadczenia w postaci nieodpłatnego dostępu do platformy benefitowej. Cechą tego świadczenia, które miało wpływ na konkluzję co do braku opodatkowania PIT, było korzystanie z pakietu dostępów w ramach uzgodnionego ryczałtowego wynagrodzenia - co oznacza, iż w przypadku zmiany liczby użytkowników platformy w ramach uzgodnionego pakietu, wynagrodzenie ryczałtowe za dany pakiet może pozostać niezmienne. Dodatkową cechą była też możliwość korzystania z różnorodnych programów i propozycji dostępnych na platformie benefitowej, limitowanych jedynie rodzajem pakietu wybranego przez firmę (pracodawcę). Stąd w ramach tego samego pakietu i tego samego ryczałtowego wynagrodzenia, pracownicy posiadali dostęp do wszystkich propozycji oferowanych w ramach tego wybranego pakietu i mogli korzystać z nich w ramach swoich indywidualnych preferencji i potrzeb.

Takie warunki dostępu spowodowały brak podstaw do rozpoznania indywidualnego przychodu do celów PIT za dostęp do platformy benefitowej po stronie pracownika.

IDENTYFIKACJA INTERESARIUSZY

Branża gamedev:

- **Firmy z branży gamedev (AA, AAA)** – projektują pakiety świadczeń motywacyjnych i ponoszą ryzyko interpretacyjne (PIT/ZUS/CIT/VAT), zwłaszcza przy mieszanym modelu UoP–zlecenie–B2B.

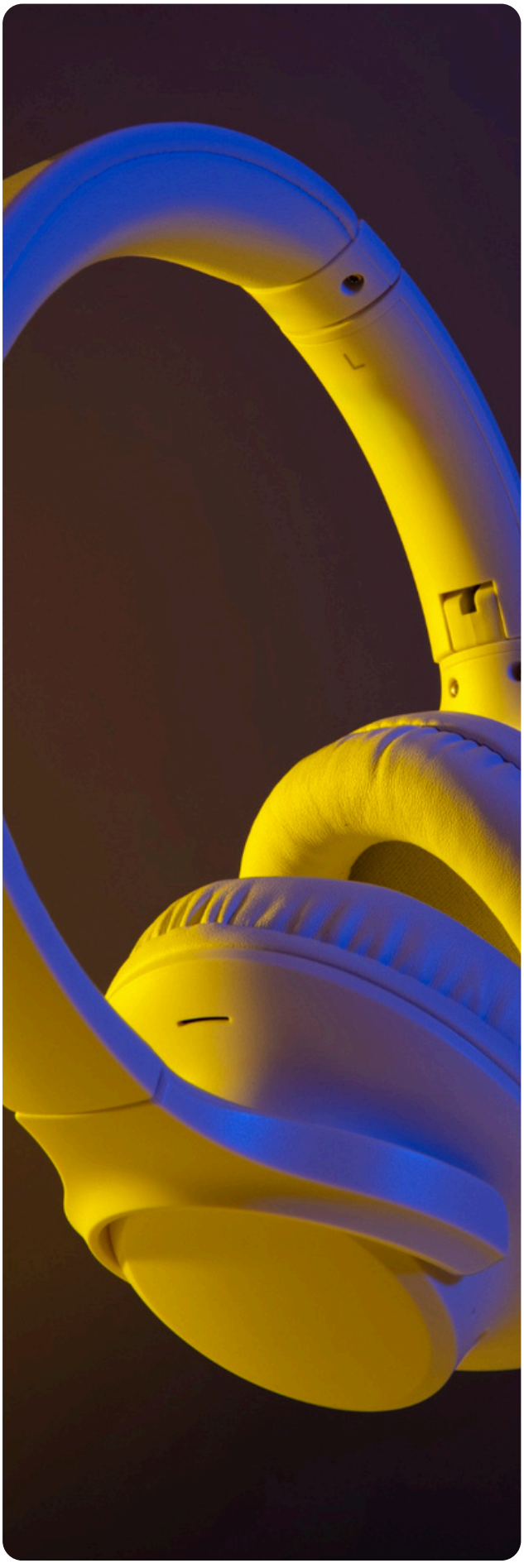
- **Pracownicy na UoP** – uzyskują szeroką paletę benefitów, ale ich wartość często zwiększa przychód i podstawę składek, co obniża wynagrodzenie netto (poza specyficznymi zwolnieniami).

- **Zleceniobiorcy/kontraktorzy B2B** – mogą otrzymywać świadczenia, lecz podatkowo rozliczają je samodzielnie (PIT/CIT/ryczałt), a ochrona ze strony firmy jako płatnika PIT/ZUS ich nie obejmuje.

Polska / Kraje UE:

- **Dostawcy benefitów (medyczne, sportowe, kafeterie, lunchowe)** – kształt produktu wpływa na kwalifikację podatkowo-składkową; drobne różnice (np. karta przedpłacona tylko na posiłki vs. szeroki voucher) mogą mieć wpływ na odmienne skutki podatkowe.

- **Organy (KIS/ZUS)** – wydają rozbieżne rozstrzygnięcia o istotnym wpływie na koszty branży gamedev; rozbieżności zwiększają niepewność i koszty zapewnienia zgodności ze zmieniającą się praktyką.



REKOMENDACJE

Polska / Kraje UE:

- **Odejście od szczególnych zwolnień PIT i ZUS dla benefitów:** Postulowane ustawowe odejście od katalogu zwolnień PIT i ZUS co do szczególnych przypadków wybranych benefitów – na rzecz systemowej regulacji dotyczącej opodatkowania i oskładkowania wyłącznie indywidualnych świadczeń stanowiących korzyść dla pracowników / współpracowników.
- **Model „bezpiecznej przystani" na bazie orzeczenia TK:** Potwierdzenie w formie objaśnień co do ogólnych zasad wyodrębniania benefitów związanych z działalnością gospodarczą, ponoszonych przede wszystkim w interesie firmy i nie stanowiących wymiernej indywidualnej korzyści po stronie otrzymującego – dających jednoznaczne podstawy do nieopodatkowania VAT na przekazaniu benefitu, rozliczenia wydatków na takie benefity w CIT oraz braku podstaw do doliczenia PIT i ZUS.
- **Spójność interpretacyjna w podatkach oraz ZUS dla świadczeń niepieniężnych: Harmonizacja interpretacji wydawanych na bazie przepisów podatkowych i składkowych** – w celu wypracowania ugruntowanej praktyki interpretacyjnej, dającej branży dodatkowy komfort i zabezpieczenie co do sposobu stosowania przepisów o opodatkowaniu benefitów.

Korzyści dla interesariuszy

Polska

- Wskazane działania regulacyjne pozwolą **ograniczyć wskazane bariery podatkowe dla dalszego rozwoju branży w Polsce.**

Branża gamedev (firmy AA, AAA)

- **Dla polskich studiów gamedev benefity są strategicznym narzędziem HR,** ale ich rozliczanie pozostaje obszarem **wysokiego ryzyka interpretacyjnego** - stąd wszelkie działania regulacyjne pozwolą ograniczyć to istotne ryzyko dla branży. Tym samym pozwoli to znacząco zwiększyć przewidywalność rozliczeń benefitów dla branży.
- **Ujednolicenie przepisów i wytycznych** mogłoby odczuwalnie obniżyć koszty compliance.



Sesje źródłowe Legal Summit GIC 2025 (Sekcja IV)

Elastyczne formy współpracy

- „B2B – elastyczna forma współpracy, czy zagrożony model?" (panel): Marcin Stanecki (Państwowa Inspekcja Pracy), Marta Dominiak-Sporna (Thedy & Partners), Grzegorz Dymek (Anshar Studios), Krzysztof Malik (SKJB), Mateusz Lasak (Thedy & Partners)

Jawność wynagrodzeń

- „Dyrektywa o jawności wynagrodzeń" (wykład): Marta Chacińska (Thedy & Partners), Joanna Podolska (Ten Square Games)

Benefity

- „Benefity w GameDev – jak uzyskać korzyści PIT i ZUS?" (panel): Paulina Kucharska-Kubiś (Benefit Systems), Marta Budek (Techland), Adam Allen (Thedy & Partners), Marta Dominiak-Sporna (Thedy & Partners)

Wymienione sesje stanowią programowy kontekst rozdziałów sekcji: raport nie referuje wszystkich wystąpień Summitu, a udział prelegenta w sesji nie oznacza poparcia tez i rekomendacji raportu.

SŁOWNICZEK POJĘĆ I SKRÓTÓW

Pojęcia prawne i podatkowe

AI Act	rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2024/1689 ustanawiające zharmonizowane przepisy dotyczące sztucznej inteligencji
autorskie prawa majątkowe i osobiste	prawa majątkowe to zbywalna część prawa autorskiego (można je sprzedać lub licencjonować), opisujące prawa do "komercyjnego" korzystania z utworu, a prawa osobiste (np. prawo do oznaczenia autorstwa) opisują więź twórcy z utworem, są niezbywalne i zawsze zostają przy twórcy
B2B	model współpracy oparty na umowie między przedsiębiorcami. W praktyce bywa używany także do opisu współpracy z osobą fizyczną prowadzącą działalność gospodarczą zamiast zatrudnienia pracowniczego
copyleft	klauzula licencji open source wymagająca, by utwory zależne były udostępniane na tej samej licencji wraz z kodem źródłowym (np. GNU GPL)
decyzja administracyjna	władcze rozstrzygnięcie urzędu w indywidualnej sprawie, wydawane na podstawie przepisów prawa; co do zasady podlega zaskarżeniu w administracyjnym toku instancji, a następnie kontroli sądu administracyjnego
dobra osobiste	niemajątkowe wartości związane z osobą (np. wizerunek, głos, cześć, prywatność), chronione przez Kodeks cywilny niezależnie od prawa autorskiego
DPIA	ocena skutków dla ochrony danych (Data Protection Impact Assessment), wymagana przez RODO przy przetwarzaniu wysokiego ryzyka
DSA	akt o usługach cyfrowych, czyli rozporządzenie (UE) 2022/2065 w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmiany dyrektywy 2000/31/WE, regulujące m.in. obowiązki platform w zakresie zgłaszania i usuwania treści naruszających prawo

dyrektywa a rozporządzenie (UE)	rozporządzenie UE obowiązuje wprost w każdym państwie członkowskim, a dyrektywa wyznacza cel i wymaga implementacji, czyli uchwalenia krajowej ustawy wdrażającej
estoński CIT	ryczałt od dochodów spółek: podatek płaci się dopiero przy wypłacie zysku (np. dywidendy), a nie na bieżąco, co ułatwia reinwestowanie
forma dokumentowa	forma czynności prawnej polegająca na złożeniu oświadczenia woli w postaci dokumentu w sposób umożliwiający ustalenie osoby składającej oświadczenie - może być zachowana np. przez e-mail, wiadomość w systemie lub skan, i nie wymaga podpisu własnoręcznego jak forma pisemna
interpretacja indywidualna	oficjalna pisemna interpretacja przepisów prawa podatkowego administracji skarbowej na pytanie konkretnego podatnika o skutki podatkowe jego sytuacji; zastosowanie się do niej chroni pytającego
IP Box	preferencyjna 5% stawka podatku od dochodów z kwalifikowanych praw własności intelektualnej, przy spełnieniu warunków ustawowych
50% KUP	podwyższone koszty uzyskania przychodów dla twórców przenoszących prawa autorskie
licencja wyłączna a niewyłączna	licencja wyłączna zastrzega korzystanie z utworu w danym zakresie dla jednego licencjobiorcy (w Polsce wymaga formy pisemnej), a niewyłączna pozwala udzielić tej samej zgody wielu podmiotom
objaśnienia podatkowe	ogólne wyjaśnienia przepisów wydawane przez Ministerstwo Finansów, zastosowanie się do nich może zapewnić ochronę każdemu podatnikowi, który się do nich zastosuje
OZZ	organizacja zbiorowego zarządzania (w Polsce np. ZAiKS), która w imieniu wielu twórców udziela licencji i pobiera wynagrodzenia
prawo własności przemysłowej	część prawa własności intelektualnej obejmująca m.in. patenty, wzory i znaki towarowe, czyli prawa wymagające rejestracji w urzędzie, w odróżnieniu od prawa autorskiego działającego automatycznie

privacy by design	zasada RODO wymagająca uwzględniania ochrony danych w projekt produktu od początku, już na etapie projektowania produktu, a nie dodawanie jej po fakcie
reklasyfikacja umowy	uznanie przez organ lub sąd, że współpraca nazwana umową B2B lub zleceniem jest w rzeczywistości stosunkiem pracy, z konsekwencjami składkowymi i pracowniczymi
safe harbour (bezpieczna przystań)	ustawowy lub regulacyjny zestaw warunków, których spełnienie pozwala skorzystać z uproszczenia albo istotnie ogranicza ryzyko, że organ zakwestionuje dane rozliczenia lub praktyki
soft law	nieformalne, niewiążące prawnie regulacje, takie jak wytyczne, zalecenia i kodeksy dobrych praktyk wydawane przez urzędy lub organizacje, które w praktyce kształtują zachowania rynku
SPV	spółka celowa (special purpose vehicle), np. zawiązana dla pojedynczego projektu
tajemnica przedsiębiorstwa	poufne informacje techniczne lub biznesowe o wartości gospodarczej, chronione bez rejestracji, dopóki firma dba o ich poufność
troll patentowy	podmiot gromadzący szerokie patenty nie po to, by tworzyć produkty, lecz by pozywać innych i wymuszać ugody lub opłaty licencyjne
ulga B+R	ulga podatkowa na działalność badawczo-rozwojową, pozwalająca odliczyć dodatkową część kosztów prac rozwojowych
umowa cywilnoprawna	umowa zawierana na gruncie Kodeksu cywilnego (np. zlecenie, dzieło, kontrakt B2B) a nie Kodeksu pracy: elastyczniejsza, ale bez urlopów i ochrony etatu właściwych dla stosunku pracy

Pojęcia branżowe i technologiczne

asset	pojedynczy składnik gry (model 3D, grafika, dźwięk, fragment kodu); każdy może mieć odrębny status prawny
DLC	dodatkowa zawartość do wydanej już gry (downloadable content), płatna lub darmowa, przedłużająca jej życie rynkowe
early access	sprzedaż gry jeszcze w trakcie produkcji: gracze płacą za niedokończoną wersję i finansują dalszy rozwój
EULA	umowa licencyjna użytkownika końcowego (End User License Agreement)
GaaS	gra jako usługa (Games as a Service), model stałego rozwijania gry po premierze
GenAI	generatywna sztuczna inteligencja: narzędzia tworzące nowe treści (tekst, grafikę, kod, głos) na podstawie wytrenowanych modeli
IAP	zakupy wewnątrz aplikacji (in-app purchases)
IP retention	zachowanie przez studio praw do stworzonej gry zamiast przenoszenia ich na wydawcę lub zleceniodawcę
live-ops	bieżąca operacyjna obsługa gry po premierze (wydarzenia, aktualizacje, monetyzacja)
mechanika gry	zasada lub system rządzący rozgrywką (np. sposób walki, poruszania się, nagradzania gracza): rdzeń projektu gry, trudny do ochrony prawnej
mod / modding	tworzone przez fanów modyfikacje istniejącej gry (nowe poziomy, postacie, zasady), budowane na cudzej własności intelektualnej
monetyzacja	sposoby zarabiania na grze po jej udostępnieniu: sprzedaż, mikropłatności, reklamy, subskrypcje

NPC	postać w grze sterowana przez komputer, nie przez gracza (non-player character)
pay-to-win	model monetyzacji, w którym realne pieniądze kupują przewagę w rozgrywce
porting / port	przystosowanie istniejącej gry do działania na innej platformie (np. z PC na konsolę lub telefon)
QA	quality assurance, czyli testowanie gier w celu wykrycia błędów; duży segment polskiego sektora usług
self-publishing	model, w którym studio samo wydaje własną grę, bez zewnętrznego wydawcy, zachowując pełnię praw i ryzyka
silnik gry	bazowe oprogramowanie (np. Unreal Engine), na którym buduje się grę: odpowiada za grafikę, fizykę i logikę
T&C	regulamin / warunki świadczenia usługi (terms and conditions)
vertical slice	grywalny fragment gry przygotowywany dla wydawców i inwestorów jako dowód wykonalności projektu
wydawca (publisher) a deweloper	deweloper (studio) tworzy grę, a wydawca finansuje produkcję, marketing i dystrybucję w zamian za udział w przychodach i często część praw

Instytucje i skróty

EUIPO	Urząd Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej: rejestruje unijne znaki towarowe i wzory, prowadzi program dotacji SME Fund
KIS, Dyrektor KIS	Krajowa Informacja Skarbowa oraz jej Dyrektor, organ wydający interpretacje indywidualne prawa podatkowego
MKiDN	Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
NACE	unijna klasyfikacja statystyczna rodzajów działalności gospodarczej (odpowiednik polskiej PKD)
PARP	Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości
TK	Trybunał Konstytucyjny
UODO / PUODO	UODO – Urząd Ochrony Danych Osobowych; PUODO – Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych, będący polskim organem nadzorczym w sprawach ochrony danych osobowych
ZFŚS	zakładowy fundusz świadczeń socjalnych


Lat
Thedy &
PARTNERS
TAX, FINANCE & INCENTIVES
GiC
otlaw