

## UZASADNIENIE

### **I. Potrzeba i cel wydania ustawy**

Sektor gier wideo staje się w ostatnich latach jednym z kluczowych i najszybciej rozwijających się sektorów kultury i kreatywnych na świecie. Budżety produkcyjne i promocyjne największych i odnoszących globalne sukcesy gier wideo już teraz porównywalne są z budżetami najdroższych produkcji filmowych. Wartość światowego rynku gier wideo w roku 2017 szacowano na blisko 110 miliardów USD. Wedle prognoz w roku 2030 zbliży się ona do 130 miliardów USD. Z kolei wartość polskiego rynku gier wideo w roku 2016 wyniosła 1,85 mld zł, zaś prognoza na rok 2019 to 2,23 mld. Szacuje się, że w Polsce działa ok. 330 tworzących gry firm (w tym 18 notowanych na giełdzie), które w sumie zatrudniają przeszło 4000 osób. Liczba pracowników tego sektora stale rośnie. Polska branża gier wideo rozwija się więc obecnie bardzo dynamicznie, generując znaczące wpływy do budżetu oraz tworząc liczne miejsca pracy. W roku 2017 rodzimy rynek gier wideo pod względem wartości zajmował 23 miejsce na świecie i 7 miejsce w Europie, generując 0,10 polskiego PKB, podczas gdy w przodujących pod tym względem krajach, takich jak np. Japonia, Korea Południowa czy Chiny, wartość ta była nawet 2-3 razy większa. Widać zatem, że dalszy rozwój sektora gier wideo może w istotny sposób przyczyniać się do rozwoju gospodarczego Polski.

Sektor gier wideo to nie tylko istotny element rozwojowy polskiej gospodarki i rynku pracy. Gry wideo stały się także pełnoprawnym, docierającym do milionów odbiorców na całym świecie medium. Są więc również nośnikiem treści kulturowych. Szacuje się, że liczba użytkowników gier wideo w przeciągu kilku kolejnych lat zbliży się do 3 mld, zaś dostęp do gier wideo, z uwagi na intensywny rozwój dystrybucji cyfrowej, jest dziś łatwiejszy niż kiedykolwiek. W ujęciu ilościowym rolę dominującą w zakresie rozpowszechniania wzorców i treści kulturowych z wykorzystaniem gier wideo odgrywają obecnie producenci z USA i Chin, zaś docieranie do odbiorców z przekazem kulturowym ważnym z perspektywy krajów Europy Środkowo-Wschodniej jest znacznie trudniejsze. Nie wynika to bynajmniej z braku talentów wśród twórców gier wideo z naszego regionu, lecz jest to raczej konsekwencja dysproporcji w poziomie środków, jakie twórcy mogą przeznaczyć na produkcję i promocję swoich dzieł. Uwarunkowania te związane są m.in. z kształtem otoczenia fiskalnego w poszczególnych krajach.

Ostatnie lata to dla rodzimej branży gier wideo okres intensywnego wzrostu. Polscy producenci coraz częściej postrzegani są na rynku globalnym jako twórcy produkcji ambitnych i charakteryzujących się wysoką jakością. Powstające w Polsce gry wideo bywają doceniane i nagradzane na całym świecie, dzięki czemu mogą stanowić doskonałe narzędzie prezentowania w atrakcyjnej formie światowej opinii publicznej wątków kulturowych i wartości istotnych z polskiej perspektywy, jak również przyczyniają się do promowania wizerunku Polski jako kraju innowacyjnego i nowoczesnego, który stwarza przyjazne warunki dla rozwijania kreatywnych, dynamicznych przedsiębiorstw. W ostatnich latach zauważalne jest jednak występowanie zjawisk negatywnych, będących konsekwencją przewag konkurencyjnych występujących na rynkach zagranicznych – chodzi tu przede wszystkim o możliwy odpływ kapitału na rynki charakteryzujące się bardziej sprzyjającym ekosystemem prawno-biznesowym oraz motywowaną głównie poziomem wynagrodzeń emigrację wykwalifikowanych specjalistów branżowych.

W celu zmaksymalizowania korzyści płynących z wyżej opisanych potencjałów, zasobów i szans rozwojowych polskiego sektora gier wideo, jak również z myślą o przeciwdziałaniu negatywnym konsekwencjom gospodarczym przewag konkurencyjnych występujących na rynkach zagranicznych, a także mając na względzie zagraniczną promocję polskich treści kulturowych poprzez gry wideo oraz pozytywnego wizerunku Polski, planuje się wprowadzenie ulgi podatkowej na produkcję gier kulturowych.

Opracowanie projektu ustawy stanowi odpowiedź na postulaty branży producentów gier wideo, potwierdzone cyklicznie zlecanymi przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego badaniami tego sektora i zawartymi w raporcie *Kondycja Polskiej Branży Gier wideo. 2017*.<sup>1</sup> Raport ten jako najbardziej oczekiwaną formę wsparcia dla sektora wskazuje na wprowadzenie zwolnień podatkowych dla twórców gier (63,7% przedsiębiorców, którzy wzięli udział w badaniu). Wprowadzenie mechanizmu wsparcia stanowi realizację zobowiązań wynikających ze *Strategii na rzecz Odpowiedzialnego Rozwoju* i jest elementem projektu strategicznego strategii określanego jako *Pakiet na rzecz przemysłów kreatywnych*.

Należy podkreślić, że nie istnieją obecnie inne rozwiązania umożliwiające osiągnięcie zamierzonego przez ustawę celu.

---

<sup>1</sup> Raport „*Kondycja Polskiej Branży Gier 2017*” przygotowany przez Krakowski Park Technologiczny, Onet.pl, GOL na zlecenie Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Ministerstwa Rozwoju, Agencji Rozwoju Przemysłu i Creative Europe Desk Polska.

## II. Dotychczasowy stan prawny i regulacje w innych państwach

W polskim systemie prawa nie funkcjonuje ulga podatkowa skierowana do producentów gier wideo. Część podmiotów z sektora gier wideo mogła korzystać z ulgi podatkowej na działalność badawczo-rozwojową lub z dotacji na działalność badawczo-rozwojową finansowanych ze środków europejskich w tym tzw. Szybkiej ścieżki – Działania 1.1.1 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój, Game INN – Działania 1.2 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój oraz konkursów ogłaszanych w ramach Regionalnych Programów Operacyjnych. Należy jednak wyraźnie zauważyć, że dotyczyło to wąskiej grupy podmiotów.

Rozwiązania podatkowe służące wsparciu rozwoju branży gier wideo funkcjonują w innych krajach, przede wszystkim w tych, których rynki gier wideo znajdują się w ścisłej światowej czołówce – np. w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie, Wielkiej Brytanii, Francji i Finlandii. Jednocześnie należy zauważyć, że administracje kolejnych państw pracują nad implementowaniem tego rodzaju rozwiązań (np. Włochy i Dania). W praktyce oznacza to, że coraz liczniejsze rynki zagraniczne dysponują, lub wkrótce mogą dysponować, istotną przewagą konkurencyjną w stosunku do rynku polskiego. Może to spowodować istotne zakłócenia na polskim rynku produkcji gier wideo. Poniżej opisano wybrane przykłady instrumentów stosowanych w innych krajach.

Pierwszym rozwiązaniem wprowadzonym w Europie była francuska ulga podatkowa na tworzenie gier wideo (*Crédit d'impôt jeu vidéo*), która została zatwierdzona decyzją Komisji Europejskiej z dnia 11 grudnia 2007 r. C 47/06 (ex N 648/05). Ulga jest mechanizmem wsparcia dla tworzenia gier o charakterze kulturowym, z którego mogą skorzystać przedsiębiorstwa produkujące gry wideo. Kulturowy wymiar gier produkowanych we Francji jest weryfikowany za pomocą kryteriów tworzących test kulturowy, takich jak: odniesienie do dziedzictwa, oryginalność pomysłu, treści kulturalne, umiejscowienie kosztów i obywatelstwo pracowników oraz innowacyjność wydawnicza i technologiczna. O certyfikację gry występuje się dwuetapowo. Przed ukończeniem gry należy wystąpić o wydanie certyfikatu tymczasowego (*titre provisoire*) wydawanego przez *Centre national du cinema et de l'image animee*. Certyfikat uprawnia do ulgi podatkowej na rok, w którym zostały poniesione wydatki, jednak nie wcześniej niż po wydaniu certyfikatu. Drugi etap obejmuje wystąpienie o certyfikat ostateczny (*titre definitif*) po zakończeniu produkcji gry. O certyfikat ostateczny można ubiegać się najpóźniej w ciągu 36 miesięcy od wydania certyfikatu tymczasowego. Jeżeli tak się nie stanie podatnik zobligowany jest do zwrócenia naliczonej ulgi. W przypadku gier

produkowanych przez kilku producentów składa się jeden wniosek łącznie przez wszystkie podmioty zaangażowane.

Ulga francuska obejmuje koszty związane z projektem i wykonaniem gry, takie jak:

1) wydatki na personel (wynagrodzenia i składki na ubezpieczenia społeczne), związane z zatrudnieniem reżysera, zastępcy reżysera, dyrektora artystycznego, dyrektora technicznego, autorów scenariusza i dialogów, szaty wizualnej i projektu poziomów gry, programistów, autorów grafiki i animacji, autorów udźwiękowania, personelu technicznego i administracyjnego,

2) odpisy amortyzacyjne od środków trwałych innych niż budynki, wykorzystywanych bezpośrednio przy tworzeniu gier wideo,

3) inne wydatki operacyjne, ustalane jako ryczałt w wysokości 75% wydatków na personel.

Ulga została wprowadzona we Francji w 2007 r. i od tego czasu kilkakrotnie zmieniały się jej założenia, w kierunku tworzącym zachęty dla podmiotów z sektora. Od 2014 roku do wsparcia finansowego dopuszcza się gry o budżetach od 100.000 EUR, a od 17 listopada 2016 roku stawka ulgi została zwiększona z 20% na 30%. Przeprowadzona przez rząd francuski ewaluacja mechanizmu wsparcia wskazała, że zostały osiągnięte znaczące korzyści pośrednie z punktu widzenia gospodarki. Udało się ograniczyć *offshoring* miejsc pracy kluczowych francuskich producentów gier wideo, a także przenieść utracone miejsca pracy z powrotem do Francji oraz ograniczyć podwykonawstwo w krajach azjatyckich na rzecz krajowego. Wsparcie jest również zauważalne przez sektor małych i średnich przedsiębiorstw.

W Wielkiej Brytanii w roku 2014 wprowadzona została tzw. ulga podatkowa na gry wideo (*Video Game Tax Relief*) na poziomie 25% kosztów kwalifikowanych. Gra zgłaszana do ulgi VGTR musi nosić znamiona zamiaru sprzedaży w momencie rozpoczęcia działań produkcyjnych do szerokiego grona odbiorców w formie nośników fizycznych lub poprzez Internet. Podstawowym wymogiem kwalifikowalności gry jest certyfikacja gry jako brytyjskiej gry kulturowej (*British Video Game*). Wnioski mogą składać wyłącznie producenci zarejestrowani w tzw. *Companies House*. O certyfikację gry może ubiegać się wyłącznie producent bezpośrednio zaangażowany w kluczowe etapy produkcji gry, co oznacza, że o certyfikację nie mogą się ubiegać podwykonawcy. Certyfikacji dokonuje jednostka certyfikująca tj. *British Film Institute* podlegająca pod ministrów kultury, mediów i sportu Wielkiej Brytanii. Proces polega na ocenie gry pod kątem kryteriów kulturowych, do których zalicza się kryteria

dotyczące treści kulturowych, wkładu kulturowego, ośrodków kulturotwórczych oraz zatrudnionych specjalistów. Gra otrzymuje certyfikat jeżeli uzyska co najmniej 16 z 31 możliwych do zdobycia punktów. W mechanizmie przewidziano certyfikaty tymczasowe, w ramach których można ubiegać się o certyfikację przed ukończeniem gry. Po ukończeniu gry należy wystąpić o wydanie certyfikatu ostatecznego.

W roku 2017 opublikowano raport ewaluacyjny, w którym wskazano szereg pozytywnych efektów, jakie ulga VGTR przyniosła brytyjskiej branży gier wideo. Wśród licznych zalet zastosowanego instrumentu wymieniono m.in.: zmniejszenie ryzyka towarzyszącego produkcji ambitnych tytułów, zwiększenie atrakcyjności produkcji dla inwestorów, wzrost liczby powstających prototypów gier (w tym zwłaszcza opartych o własne IP), wzrost liczby brytyjskich tytułów wprowadzonych na rynek, wzrost jakości tworzonych gier (zarówno w zakresie stosowania innowacyjnych rozwiązań, implementowania rozbudowanych elementów narracyjnych i mechaniki gry, jak również poziomu atrakcyjności w warstwie artystycznej), wzrost zatrudnienia w sektorze (szczególnie wśród małych i średnich przedsiębiorstw), zmniejszenie ryzyka produkcji kolejnych gier przez tych samych deweloperów poprzez łatwiejsze zapewnienie środków na utrzymanie przedsiębiorstw pomiędzy projektami, zwiększenie budżetów marketingowych umożliwiając efektywne uplasowanie gier na rynku, wzrost liczby gier postrzeganych jako brytyjskie pod względem kulturowym, wzrost dbałości o administracyjny aspekt procesów produkcyjnych gier (jako wynik dbałości o dokumentację konieczną do prawidłowego rozliczenia ulgi podatkowej) oraz zatrzymanie odpływu wykwalifikowanych specjalistów do Kanady i Francji.

W Kanadzie mechanizmy wspierania rozwoju sektorów kreatywnych są wprowadzane przez poszczególne prowincje. Do najbardziej adekwatnych z punktu widzenia wprowadzanego w Polsce rozwiązania należy zaliczyć:

1) rozwiązania wprowadzane przez prowincję Quebec. Tamtejsza Ulga Podatkowa na Produkcję Multimedialną (*Production of Multimedia Titles Tax Credit – PMTTC*) podzielona jest na dwie kategorie dóbr finalnych:

- a) produkty przeznaczone na rynek komercyjny dla szerokiej publiczności – ulga podatkowa na kwalifikowalne koszty zatrudnienia w tej kategorii wynosi 37,5% dla produktów francuskojęzycznych oraz 30% dla angielskojęzycznych,
- b) produkty określane mianem „inne multimedia” – ulga w wysokości 26,25% na koszty pracy bez względu na wersję językową,

W Quebecu równolegle funkcjonuje również Ulga Podatkowa na Animację Komputerową i Efekty Specjalne (*Quebec Computer Animation and Special Effects Tax Credit – QCASETC*) w wysokości 10% kosztów pracy, która może zostać podwyższona do 20% w przypadku animowanej produkcji filmowej.

2) rozwiązania funkcjonujące w Kolumbii Brytyjskiej obejmujące Ulgę Podatkową na Interaktywne Media Cyfrowe (*BC Interactive Digital Media Tax Credit*) do wysokości 17,5% na koszty pracy dla wykwalifikowanych pracowników przy rozwoju interaktywnych produktów cyfrowych wykorzystujących przynajmniej dwa z trzech mediów (tj. pismo, dźwięk, obrazy) oraz Ulgę Podatkową na Animację Cyfrową lub Efekty Wizualne (*BC Digital Animation of Visual Effects Tax Credit – DAVECTC*) w wysokości 17,5 % na koszty pracy związane z produkcją cyfrowej animacji,

3) rozwiązania wprowadzone w Ontario, takie jak Ulga Podatkowa na Interaktywne Media Cyfrowe (*Ontario Interecive Digital Media TAX Credit - OI DMTC*), która pozwala na odpis 40% kosztów pracy bez kwoty maksymalnej oraz odpis 100 tys. CAD na wydatki marketingowe i dystrybucyjne w zakresie interaktywnych produktów cyfrowych dla firm posiadających siedzibę w prowincji Ontario; w Ontario implementowano także Ulgę Podatkową na Komputerową Animację i Efekty Specjalne (*Ontario Computer Animation and Special Effects Tax Credit – OCASETC*) w wysokości 20% na koszty pracy bez kwoty maksymalnej,

4) ulga podatkowa na produkcję gier wideo wprowadzona w prowincji Nova Scotia –w wysokości 35% podatku dochodowego od osób prawnych.

Podobne mechanizmy stymulowania rozwoju sektora gier wideo stosowane są także w Stanach Zjednoczonych (m.in. w stanach takich jak Georgia, Louisiana, Michigan, Wisconsin, Rhode Island i New Mexico).

### **III. Rozwiązania wprowadzane projektowaną ustawą**

Projekt ustawy określa zasady, warunki oraz tryb przyznawania i rozliczania wsparcia finansowego dla producentów gier wideo w Polsce w postaci dedykowanej ulgi podatkowej w podatku dochodowym od osób prawnych na produkcję kulturowych gier wideo. W praktyce przedsiębiorcy podejmujący się produkcji kulturowych gier wideo, będą mieli możliwość odliczenia od podstawy opodatkowania kosztów kwalifikowanych określonych w ustawie z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych albo w ustawie z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych.

Wsparcie finansowe w postaci ulgi podatkowej jest adresowane do producentów gier zajmujących się produkcją kulturowych gier wideo, ponoszących koszty w ramach produkcji, określane jako kwalifikowane. Producent powinien być odpowiedzialny za projektowanie, właściwą produkcję i testowanie gry wideo, jednocześnie będąc zaangażowanym w każdy z tych etapów. Nadrzędną zasadą jest, że grę może zgłosić do ulgi wyłącznie jeden producent, stąd podwykonawca poszczególnych części gry nie będzie w rozumieniu projektowanej ustawy jej producentem. Umożliwia się jednak rozliczanie gry przez kilku koproducentów jednej kulturowej gry wideo, pod warunkiem, że złożą wspólny wniosek.

Zakres zmian regulacyjnych związanych z wprowadzeniem wsparcia finansowego obejmuje przyjęcie:

a) ustawy wprowadzającej - obejmującej treścią przepisy definiujące kulturową grę wideo, producenta gry wideo, produkcję gry wideo, test kwalifikacyjny służący określeniu czy dana gra wideo spełnia przesłanki kulturowej gry wideo oraz przepisy regulujące warunki i tryb przyznawania i rozliczania wsparcia finansowego w postaci ulgi podatkowej,

b) zmian do ustawy z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych wprowadzających ulgę podatkową na produkcję kulturowej gry wideo.

### **Ustawa wprowadzająca**

Przepisy ogólne zawarte w rozdziale pierwszym określają cele ustawy i podstawowe definicje przesądzające o jej zakresie podmiotowym i przedmiotowym. Zgodnie z brzmieniem przepisów (art. 1 ust. 4) celem wprowadzenia nowego mechanizmu wsparcia finansowego produkcji kulturowych gier jest przede wszystkim poprawa warunków funkcjonowania rynku produkcji gier wideo oraz stworzenie warunków do inwestowania zagranicznego kapitału w produkcje gier wideo realizowane na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i do współpracy pomiędzy polskimi i zagranicznymi producentami gier wideo, a także zwiększenie aktywności polskich przedsiębiorców działających na rynku gier wideo. Wsparcie finansowe powinno więc przełożyć się na podniesienie międzynarodowej konkurencyjności przedsiębiorców działających na rynku produkcji gier wideo, co będzie się wiązało również ze zwiększeniem wykorzystania potencjału technicznego produkcji gier wideo na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz podniesieniem poziomu profesjonalizmu producentów i usługodawców z sektora gier wideo działających na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. W efekcie wprowadzenie mechanizmu ma przynieść korzyści związane z rozwojem gospodarczym polskich i europejskich podmiotów funkcjonujących na rynku produkcji gier wideo oraz z rozwojem

kultury, a także promocją wizerunku Rzeczypospolitej Polskiej oraz polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego na świecie.

Wsparcie finansowe w postaci ulgi podatkowej na produkcję kulturowych gier wideo stanowi pomoc publiczną zgodną z art. 107 ust. 3 lit. d) Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej, zgodnie z którym dopuszczona jest pomoc na wspieranie kultury i zachowanie dziedzictwa kulturowego, o ile nie zmienia warunków wymiany handlowej i konkurencji w Unii w zakresie sprzecznym ze wspólnym interesem. Również komunikat Komisji Europejskiej w sprawie pomocy państwa przeznaczonej na filmy i inne utwory audiowizualne z dnia 15.11.2013 r. wskazuje, że pomoc przeznaczona na sektor audiowizualny jest zgodna z art. 107 ust. 3 lit. d) TFUE jedynie wtedy, gdy przyczynia się do promowania kultury. Pomimo, że komunikat nie ma bezpośredniego zastosowania do gier wideo, Komisja wskazuje również, że w zakresie w jakim da się wykazać konieczność istnienia programu pomocy na rzecz tworzenia gier o charakterze kulturalnym lub edukacyjnym, Komisja będzie stosować analogicznie kryteria intensywności pomocy zawarte w komunikacie. Praktycznym dowodem takiego podejścia Komisji są programy pomocy przyjęte w Wielkiej Brytanii i Francji.

Na potrzeby projektowanej ustawy przyjęto definicje dotyczące rynku gier wideo uwzględniające dynamikę rozwoju branży, tak aby zastosowanie ustawy możliwe było do form twórczości z zakresu gier wideo i szerokiego kręgu podmiotów gospodarczych z nią związanych. Zakres przedmiotowy ustawy został sformułowany poprzez wprowadzenie definicji „gry wideo” oraz „kulturowej gry wideo”. Celem wprowadzenia tych definicji jest wyraźne określenie produktów o charakterze kulturowym będących przedmiotem wsparcia finansowego i wyłączenie z możliwości korzystania z ulgi podatkowej producentów programów komputerowych i aplikacji, które grami wideo nie są. Przyjęta definicja „gry wideo” bierze pod uwagę następujące czynniki:

- 1) gra wideo jest programem komputerowym;
- 2) gra wideo zawiera warstwę graficzną (grafika, animacja, elementy filmu) oraz/lub dźwiękową (muzyka i design dźwięku); produkcja gry wideo wymaga zarówno prac programistycznych jak i prac twórczych nad treścią, narracją i światem przedstawionym w grze;
- 3) gra wideo jest produktem elektronicznym, który jest odtwarzany za pomocą dedykowanych urządzeń zawierających interfejs, którymi mogą być np. telewizor, monitor, telefon komórkowy, tablet lub konsola do gier; jednocześnie produkcja urządzeń elektronicznych nie stanowi elementu produkcji samej gry wideo;



- 4) gra wideo musi stwarzać jej użytkownikowi w ramach proponowanej narracji przestrzeń do podejmowania decyzji, kontrolowania akcji i zdarzeń; wynik rozgrywki musi być niepewny, a działania gracza realizowane według ustalonych w grze zasad i reguł muszą mieć wpływ na ostateczny wynik rozgrywki.

W efekcie proponuje się, aby jako „grę wideo” rozumieć program komputerowy zintegrowany z elementami treści, w tym w formie obrazów lub dźwięków, dający jego użytkownikom możliwość rozwiązywania interaktywnych zadań o charakterze rozrywkowym lub edukacyjnym, opartych o określony zbiór reguł i udostępniany poprzez urządzenia elektroniczne wyposażone w interfejs umożliwiający interakcję (art. 2 pkt 1). Mając na uwadze cele ustawy za „kulturową grę wideo” będzie się uważać grę wideo, która tworzy kulturę lub odwołuje się do dziedzictwa kulturowego Europy, spełnia test kwalifikacyjny (kulturowy) potwierdzony wydawanym przez ministra właściwego ds. kultury i ochrony dziedzictwa narodowego certyfikatem tymczasowym, a następnie ostatecznym i jest przeznaczona do sprzedaży publicznej (art. 2 pkt 2). Przedmiotem wsparcia finansowego nie będą więc gry wideo, których produkcja zakłada dystrybucję inną niż dystrybucja rynkowa, np. wyprodukowane na zamówienie podmiotów publicznych, przeznaczone do nieodpłatnej dystrybucji w szkołach lub jako materiały promocyjne.

Definicja „produkcji gry wideo” wskazuje na wszystkie elementy procesu powstawania gry wideo, obejmujące projektowanie, właściwą produkcję oraz testowanie, konieczne dla określenia rodzajów kosztów kwalifikowanych będących podstawą odliczeń w ramach związanych z ulgą podatkową (art. 2 pkt 3). Za „producenta gry wideo” uznaje się przedsiębiorcę posiadającego rezydencję podatkową w Polsce zgodnie z przepisami ustawy z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych albo ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych, który podejmuje inicjatywę, faktycznie organizuje, prowadzi i ponosi odpowiedzialność za kreatywny, organizacyjny i finansowy proces produkcji gry wideo (art. 2 pkt 4).

Kluczowa dla projektu ustawy definicja wsparcia finansowego określa je jako środki finansowe przyznawane producentowi kulturowej gry wideo w formie ulgi podatkowej na zasadach określonych w ustawie z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych albo w ustawie z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (art. 2 pkt 6).

Za koszty kwalifikowane uznaje się koszty realizacji produkcji danej gry wideo, poniesione na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, jeżeli są objęte obowiązkiem podatkowym w rozumieniu obowiązujących polskich ustaw podatkowych (art. 2 pkt 10). Katalog kosztów kwalifikowanych jest określony w przepisach nowelizujących ustawę z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych (art. 19) oraz ustawę z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych. Katalog sformułowany jest w sposób pozytywny, ale wyłącza niektóre rodzaje kosztów z kwalifikacji.

Rozdział II określa zadania administracji publicznej związane z przyznawaniem i rozliczaniem wsparcia finansowego. Realizacja celów ustawy zostanie powierzona ministrowi właściwemu do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego oraz organom administracji skarbowej (art.3). Minister będzie mógł powierzyć realizację zadań instytucji kultury, której jest organizatorem lub którą współprowadzi na podstawie przepisów ustawy z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej. Dzięki temu realizacja zadań technicznych takich jak np. wydawanie certyfikatów tymczasowych i ostatecznych, weryfikacja informacji przedkładanych przez wnioskodawców w ramach testów kulturowych, będzie mogła być realizowana przez zespół specjalistów zbudowany przy dedykowanej wspieraniu sektora producentów gier wideo instytucji kultury i nie obciążać kadr Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, jeżeli minister przekaze te zadania do realizacji.

Do zadań ministra właściwego do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego należeć będzie przede wszystkim weryfikacja kulturowego charakteru gier wideo, których producenci - w przypadku zakwalifikowania gry wideo jako kulturowej gry wideo - uzyskają uprawnienie do ulgi podatkowej. Weryfikacja będzie się odbywać przy pomocy testu kwalifikacyjnego wypełnianego przez producenta gry wideo, a następnie ocenianego przez ministra (art. 12). Test zawierać będzie kryteria wraz z przypisaną im punktacją wskazujące na kulturowy charakter gry ze względu zarówno na treść gry wideo jak i wykorzystanie czynników produkcji (art. 12 ust 5). W ramach kryteriów dotyczących treści kulturowej oceniane będzie: przedstawienie dziedzictwa kulturowego, historycznego, artystycznego lub naukowego z kraju Europejskiego Obszaru Gospodarczego, osadzenie miejsca akcji w kraju Europejskiego Obszaru Gospodarczego, tożsamość i pochodzenie postaci i ich więź z kulturą krajów EOG. Ponadto ocenie poddawane będą udział narracji w grze wideo, istnienie dialogów lub napisów w języku polskim, oryginalność rozwiązania i wykorzystanie własności intelektualnej, wykorzystanie elementów innowacyjnych. Kryteria związane z wykorzystaniem czynników

produkcji służyć będą ocenie czy prace nad treścią gry (projektowanie, storyboarding, warstwa wizualna, warstwa dźwiękowa) będą odbywać się w Polsce oraz czy kluczowe osoby zatrudnione przy produkcji gry wideo będą rezydentami krajów Europejskiego Obszaru Gospodarczego, takie jak: lider projektu, scenarzysta, główny kompozytor, osoba odpowiedzialna za warstwę graficzną, główny projektant.

Zakłada się, że wzór testu kwalifikacyjnego określanego przez ministra właściwego do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego w rozporządzeniu wykonawczym do ustawy będzie wyglądać w sposób zbliżony do poniższej propozycji. Rozporządzenie wykonawcze będzie jednak przedmiotem odrębnych konsultacji po przyjęciu tekstu ustawy.

<b>Sekcja A – Treść Kulturowa</b>	<b>0-12 punktów</b>	<b>Komentarz / Wyjaśnienie</b>
<i>Miejsce akcji osadzone w kraju EOG</i>	<p>0 – określone i rzeczywiste, inne niż kraje EOG,</p> <p>2 – nieokreślone lub fikcyjne</p> <p>3 – określone, EOG (poniżej 50%)</p> <p>4 – określone, EOG (50% i powyżej)</p>	<p>W ramach kryterium otrzymuje się ocenę 0 (określone, inne niż EOG) w przypadku, w którym jasno wynika, że akcja rozgrywa się w lokalizacji rzeczywistej, innej niż EOG.</p> <p>Ocena 2 (nieokreślone lub fikcyjne) przyznawana jest w przypadku gdy akcja rozgrywa się w świecie niedającym się określić (np. fantastycznym/ fikcyjnym/ alternatywnym) lub też w określonym świecie fikcyjnym (np. nieistniejącym mieście).</p> <p>Ilość procentową oblicza się poprzez średni czas gry, ilość lub powierzchnię lokacji w zależności, co jest najbardziej odpowiednie dla danej produkcji. Przykładowo, w grze dla wielu graczy o tych samych rozmiarach lokacji będzie liczyła się ilość miejsc akcji z EOG.</p>
<i>Główne postacie są obywatelami/ rezydentami krajów EOG</i>	<p>0 – wszystkie główne postacie mają określone i rzeczywiste obywatelstwo/rezydencję inne niż w krajach EOG</p> <p>2 – wszystkie główne postacie mają nieokreślone lub fikcyjne obywatelstwo/ rezydencję</p> <p>3 – obywatelstwo/rezydencja są określone w krajach EOG (co najmniej jeden główny bohater)</p> <p>4 – obywatelstwo/rezydencja są określone w krajach EOG (więcej niż jeden główny bohater)</p>	<p>W ramach kryterium otrzymuje się ocenę 0 (określone, inne niż EOG) w przypadku, w którym jasno wynika lub można stwierdzić, że wszyscy główni bohaterowie pochodzą/wywodzą się spoza EOG.</p> <p>Ocena 2 (nieokreślone lub fikcyjne) przyznawana jest w przypadku, gdy główni bohaterowie pochodzą ze świata fikcyjnego lub ich obywatelstwa nie da się określić</p>
<i>Gra wideo przedstawia/</i>	0 – nie,	W ramach kryterium ocenie będzie

odzwierciedla dziedzictwo kulturowe, historyczne, artystyczne lub naukowe z kraju EOG	2 – tak, ale w tylko w niewielkim stopniu, 3 – tak, w znacznym stopniu, 4 – tak, gra w przeważającej mierze przedstawia dziedzictwo kulturowe, historyczne, artystyczne lub naukowe kraju EOG	podlegało, czy gra przedstawia dziedzictwo kulturowe kraju EOG. Przykładowo, jeśli gra wspomina momentami o twórczości Chopina lub odtwarza pojedyncze utwory, to będzie oceniona na 2 punkty. Natomiast jeśli cała gra będzie oparta na życiorysie i twórczości Chopina – będzie oceniona na 4 punkty. Za dziedzictwo kulturowe uważa się dorobek materialny i duchowy poprzednich pokoleń oraz czasów współczesnych. Wartość materialna lub niematerialna określająca kulturę.
<b>Sekcja B – Wkład Kulturowy</b>	<b>0-9 punktów</b>	<b>Komentarz/ Wyjaśnienie</b>
Gra wideo posiada dialogi lub napisy w języku polskim	0 – nie 1 – tak	Akceptowalny i dający 1 punkt będzie również dubbing w języku polskim.
Gra bazuje na narracji	0 – nie 1 – tak, ale ma znaczenie peryferyjne 3 – tak, ma fundamentalne znaczenie	W ramach kryterium ocenie będzie podlegało, czy akcja/rozgrywka w grze będzie prowadzona z wykorzystaniem narracji, która ułatwia przekazywanie i przyswajanie przez gracza treści kulturowych. Funkcję narracji określamy jako peryferyjną, jeśli wzmianki fabularne w grze pojawiają się sporadycznie, np. tylko na wstępie i zakończeniu gry.
Gra jest oparta na oryginalnym rozwiązaniu/własności intelektualnej	0 – gra jest oparta na licencjonowanej własności intelektualnej spoza Polski 1 – gra jest oparta na licencji własności intelektualnej z Polski 2 - gra jest oparta na oryginalnej własności intelektualnej	W tym kryterium istotna jest aktualna rezydencja podmiotu będącego właścicielem własności intelektualnej (np. autorskich praw majątkowych).
Gra zawiera od jednego do trzech elementów innowacyjnych lub oryginalnych w jednym z ośmiu wymienionych obszarów: 1) interfejs człowiek/maszyna 2) treść powstała poprzez działanie uczestników/graczy 3) sztuczna inteligencja 4) wykonanie 5) interaktywność oraz funkcjonalność pozwalająca na udział wielu graczy 6) struktura narracyjna 7) algorytmy programistyczne	0 – brak elementów innowacyjnych 1 – jeden element 2 – dwa elementy 3 – trzy elementy lub więcej	W ramach kryterium ocenie podlegać będzie czy rezultat projektu (gra – innowacja produktowa) charakteryzuje się nowością co najmniej w skali polskiego rynku, w kontekście posiadanych przez nią nowych cech, funkcjonalności w porównaniu do rozwiązań dostępnych na rynku. Innowacyjność będzie rozumiana jako znacząca zmiana. Istotne będzie odróżnianie się gry wideo od innych występujących na rynku

8) styl artystyczny		gier wideo poprzez zastosowanie innowacji.
<b>Sekcja C – Ośrodki kulturotwórcze</b>	<b>0-6 punktów</b>	<b>Komentarz/Wyjaśnienie</b>
Przynajmniej połowa prac koncepcyjnych, storyboardingu i projektowania odbywa się w Polsce	0 – nie 2 – tak	Brane są pod uwagę koszty kwalifikowane prac wymienionych w kryterium.
Przynajmniej połowa prac dotyczących warstwy dźwiękowej, produkcji i obróbki dźwiękowej oraz nagrywania ścieżek dźwiękowych i kompozycji muzycznych odbywa się w Polsce	0 – nie 2 – tak	Brane są pod uwagę koszty kwalifikowane prac wymienionych w kryterium.
Przynajmniej połowa prac dotyczących warstwy wizualnej (w tym projektowanie postaci, lokalizacji, przedmiotów) odbywa się w Polsce	0 – nie 2 – tak	Brane są pod uwagę koszty kwalifikowane prac wymienionych w kryterium.
<b>Sekcja D – Personel</b>	<b>0-6 punktów</b>	<b>Komentarz/Wyjaśnienie</b>
Przynajmniej jeden lider/menedżer /producent jest obywatelem/ rezydentem EOG	0 – nie 1 – tak	Bez względu na formę zatrudnienia.
Przynajmniej jeden główny scenarzysta jest obywatelem/ rezydentem EOG	0 – nie 1 – tak	Bez względu na formę zatrudnienia.
Przynajmniej jeden główny kompozytor jest obywatelem/ rezydentem EOG	0 – nie 1 – tak	Bez względu na formę zatrudnienia.
Przynajmniej jeden główny artysta jest obywatelem/ rezydentem EOG	0 – nie 1 – tak	Bez względu na formę zatrudnienia.
Przynajmniej jeden główny programista jest obywatelem/ rezydentem EOG	0 – nie 1 – tak	Bez względu na formę zatrudnienia.
Przynajmniej jeden główny projektant jest obywatelem/ rezydentem EOG	0 – nie 1 – tak	Bez względu na formę zatrudnienia.

Do zadań ministra związanych z realizacją projektowanej ustawy należeć będzie więc przede wszystkim przyznawanie wsparcia finansowego (art. 4 pkt 1). Minister będzie weryfikować spełnienie przesłanek podmiotowych i przedmiotowych wymaganych ustawą wprowadzającą. Ponadto do zadań ministra zaliczono gromadzenie i analizowanie danych dotyczących wpływu przyznawanego wsparcia na rozwój rynku gier wideo i obszarów polskiej gospodarki związanych z ponoszeniem kosztów kwalifikowanych (art. 4 pkt 2). Minister będzie również realizować zadania związane z promocją polskiego sektora gier wideo oraz Polski jako

miejsca realizacji produkcji gier wideo w celu przyciągnięcia zagranicznych producentów i inwestorów, jak również zachęcania rodzimych producentów do lokowania produkcji w kraju i tworzenia nowych miejsc pracy (art. 4 pkt 4). Koncepcja działania ministra w obszarze realizacji ustawy jest oparta na najlepszych wzorach z innych państw, w których od wielu lat istnieją podobne instytucje. Gromadzenie danych o rynku gier wideo oraz dokonywanie analiz i sporządzanie raportów dotyczących wpływu przyznanego wsparcia finansowego na rozwój rynku gier wideo ma na celu umożliwienie oceny efektywności działania wprowadzanego mechanizmu wsparcia finansowego (art. 4 pkt 3).

W celu zapewnienia transparentności przyznawania wsparcia finansowego minister prowadzić będzie jawny rejestr, w którym gromadzone będą dane dotyczące przyznanego wsparcia finansowego zawarte w certyfikatach tymczasowych i certyfikatach ostatecznych (art. 6). W rejestrze zawarte będą dane identyfikujące podmioty, którym przyznano wsparcie finansowe, tytuły kulturowych gier wideo na rzecz których wsparcie zostało przyznane oraz terminy obowiązywania certyfikatów tymczasowych określające terminy przyznania wsparcia. Prowadzenie rejestru ułatwi analizę funkcjonowania systemu wsparcia oraz realizacji jego celów.

Zadania administracji skarbowej związane z realizacją ustawy wynikają z odpowiednich ustaw podatkowych i są związane z rozliczaniem ulgi podatkowej oraz weryfikacją kosztów kwalifikowanych określonych w ustawie z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych oraz w ustawie z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych.

Mechanizm przyznawania, wypłaty i rozliczania wsparcia finansowego jest przystosowany do efektywnego osiągnięcia celów określonych w ustawie. Zakłada on automatyzm i szybkość rozstrzygnięć w sprawie przyznania wsparcia finansowego. Projektowana ustawa zakłada, że minister właściwy do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego przyznaje wsparcie finansowe na produkcję kulturowych gier wideo przedsiębiorcom prowadzącym działalność gospodarczą w zakresie produkcji gier wideo. Zasadą powinno bowiem być, że w sytuacji, w której producent ma siedzibę na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, udzielane jest jedno wsparcie na całą produkcję kulturowej gry wideo. Stąd dopuszcza się złożenie jednego wniosku przez kilku producentów zaangażowanych w produkcję gry wideo. Jednocześnie projektowana ustawa określa warunki, jakie muszą zostać spełnione, aby dany podmiot mógł ubiegać się o przyznanie wsparcia. Przedsiębiorcy chcący korzystać ze wsparcia muszą posiadać siedzibę na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej oraz

wykazać się odpowiednim doświadczeniem, co w ustawie zostało określone jako warunek wprowadzenia do publicznej sprzedaży przynajmniej jednej gry wideo. Ponadto, aby skutecznie skorzystać z ulgi podatkowej należy otrzymać certyfikat tymczasowy, a po zakończeniu produkcji kulturowej gry wideo i wprowadzeniu jej do publicznej sprzedaży, przedstawić raport końcowy i otrzymać certyfikat ostateczny.

Wsparcie finansowe może być przyznane także przedsiębiorcy prowadzącemu działalność gospodarczą w zakresie produkcji audiowizualnej, którego siedziba znajduje się w innym państwie członkowskim Unii Europejskiej lub w państwie członkowskim Europejskiego Porozumienia o Wolnym Handlu (EFTA) w przypadku, gdy spełnia on następujące warunki:

- 1) posiada oddział na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
- 2) przedmiotem wsparcia finansowego jest gra wideo produkowana przez ten oddział,
- 3) spełnia warunki przewidziane dla przedsiębiorcy mającego siedzibę na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

Projekt ustawy wprowadza także ograniczenia podmiotowe i przedmiotowe w zakresie możliwości otrzymywania wsparcia przez przedsiębiorców prowadzących działalność w obszarze gier wideo (art. 8 i art. 9). Projektowana ustawa wyłącza możliwość przyznania wsparcia finansowego podmiotom posiadającym zaległości z tytułu należności publicznoprawnych, pozostające pod zarządem komisarycznym, znajdujące się w toku likwidacji, postępowania upadłościowego lub postępowania restrukturyzacyjnego. Ograniczona zostaje możliwość ubiegania się o środki w ramach wsparcia finansowego przez podmioty, które w okresie 3 lat przed złożeniem wniosku o wsparcie finansowe wykorzystywały wsparcie finansowe niezgodnie z przeznaczeniem określonym w ustawie lub certyfikacie tymczasowym lub nie przedłożyły raportu końcowego bądź naruszyły ustawę o podatku dochodowym od osób prawnych w związku ze wsparciem finansowym lub jego rozliczeniem. Uniemożliwia się również pozyskanie wsparcia finansowego przez przedsiębiorców skazanych prawomocnym wyrokiem za określone przestępstwa gospodarcze lub skarbowe lub których współnikami lub członkami organów są osoby skazane za takie przestępstwa. Możliwość ubiegania się o przyznanie uprawnienia do ulgi podatkowej będzie również ograniczona w przypadku nie zwrócenia przez przedsiębiorcę pomocy publicznej uznanej na podstawie decyzji Komisji Europejskiej za niezgodną z prawem i rynkiem wewnętrznym lub znajdowania się w trudnej sytuacji w rozumieniu art. 2 pkt 18 rozporządzenia Komisji (UE) 651/2014 z dnia 17 czerwca 2014 r. uznającego niektóre rodzaje pomocy za zgodne z rynkiem wewnętrznym w zastosowaniu art. 107 i 108 Traktatu (Dz. Urz. UE L 187 z 26.06.2014, str. 1 z późn. zm.).

Art. 9 wprowadza ograniczenia przedmiotowe związane z treścią produkowanych gier wideo. Zgodnie z nim wsparcie finansowe nie może być przyznane na produkcję gier wideo o charakterze reklamowym lub promocyjnym, gier wideo będących grami hazardowymi w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych oraz zawierających treści pornograficzne. W art. 10 wprowadzono również minimalny poziom kosztów kwalifikowanych na jaki może zostać przyznane wsparcie finansowe. Uprawnienie do ulgi podatkowej będą mogły uzyskać gry wideo, których budżet wynosi co najmniej 100 tys. złotych.

Należy też podkreślić, że kwoty wsparcia finansowego nie mogą przekroczyć ogólnie obowiązujących limitów udzielonej pomocy publicznej regulowanych przepisami unijnymi, a w szczególności rozporządzeniem Komisji (UE) nr 651/2014 z dnia 17 czerwca 2014 r. uznającym niektóre rodzaje pomocy za zgodne z rynkiem wewnętrznym w zastosowaniu art. 107 i 108 TFUE. Co do zasady wysokość wsparcia finansowego wraz z innymi źródłami pomocy publicznej przyznanymi na produkcję gier wideo nie może przekroczyć łącznie 50% całości kosztów produkcji. Natomiast wartość pomocy publicznej przyznanej na rzecz jednego podmiotu rocznie nie może przekroczyć 50 mln euro.

Producenci gier wideo, chcący uzyskać uprawnienie do ulgi podatkowej, po przejściu procedury kwalifikacyjnej związanej z oceną testu kwalifikacyjnego otrzymają certyfikat tymczasowy. Od momentu otrzymania certyfikatu tymczasowego będą mogli odliczać koszty kwalifikowane od podstawy opodatkowania zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych. Po zakończeniu produkcji gry wideo w celu ostatecznego rozliczenia wsparcia finansowego, producenci kulturowych gier wideo zobligowani będą do uzyskania certyfikatu ostatecznego wydawanego po powtórnej ocenie testu kwalifikacyjnego uwzględniającego finalną realizację gry wideo.

Procedura przyznawania i rozliczania wsparcia finansowego została uproszczona i opiera się na etapach, których czas trwania został zredukowany do niezbędnego minimum. Wszczyła ją złożenie przez zainteresowanego przedsiębiorcę wniosku o przyznanie wsparcia finansowego (art. 10 ust. 1). Do wniosku przedsiębiorca załącza wypełniony test kwalifikacyjny. Wniosek składa się przed rozpoczęciem prac, które mają być objęte wsparciem finansowym. Projekt ustawy wskazuje elementy wniosku oraz dokumenty potwierdzające spełnianie warunków przyznania wsparcia finansowego jakie wnioskodawca powinien załączyć do wniosku. Istotnym elementem postępowania na tym etapie jest test kwalifikacyjny, który wypełniany jest przez przedsiębiorcę, a następnie oceniany przez ministra. W sytuacji, w



której gra wideo, która ma zostać objęta wsparciem finansowym, uzyska w teście kwalifikacyjnym co najmniej połowę wszystkich punktów możliwych do uzyskania, w tym przynajmniej połowę punktów związanych z wykorzystaniem polskiego lub europejskiego dorobku kulturowego oraz kulturotwórczym lub innowacyjnym charakterem gry wideo, przedsiębiorca otrzyma certyfikat tymczasowy potwierdzający uprawnienie do skorzystania z ulgi podatkowej.

Wprowadzenie obowiązkowych terminów obsługi przedsiębiorców ubiegających się o przyznanie ulgi oraz rozliczających ostatecznie ulgę (28 dni na rozpatrzenie wniosku o przyznanie wsparcia finansowego (art. 13 ust. 1) i 28 dni na analizę raportu stanowiącego podstawę do ostatecznego rozliczenia (art. 16 ust. 1)) służyć ma efektywności systemu. Sprawność obsługi jest bowiem szczególnie istotna z punktu widzenia konkurencyjności w stosunku do systemów w innych krajach rozwiniętych. System wsparcia finansowego ma bowiem oferować daleko posunięty automatyzm przyznawania wsparcia oraz niezależność od indywidualnych lub grupowych procesów decyzyjnych, ich preferencji lub wymagań.

W przypadku złożenia wniosku, który nie spełnia wymogów formalnych określonych w art. 12 ust 3 lub 4 minister zwraca wniosek wnioskodawcy i informuje go pisemnie o stwierdzonych brakach oraz o możliwości ponownego złożenia wniosku (art. 13 ust 2).

Po pozytywnej weryfikacji wniosku minister właściwy do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego przyznaje wsparcie finansowe (art. 14 ust. 1) co potwierdza wydaniem certyfikatu tymczasowego i o czym zawiadamia właściwy dla danego przedsiębiorcy urząd skarbowy. Minister może przyznać jedno wsparcie finansowe związane z produkcją danej kulturowej gry wideo, co oznacza, że w terminie przyznania wsparcia żaden inny nowy przedsiębiorca nie będzie mógł wystąpić z wnioskiem o przyznanie wsparcia na tę samą grę wideo. Przyznanie wsparcia finansowego jest możliwe, jeżeli gra wideo uzyska co najmniej połowę wszystkich punktów możliwych do uzyskania w teście kwalifikacyjnym, w tym przynajmniej połowę punktów związanych z wykorzystaniem polskiego lub europejskiego dorobku kulturowego oraz kulturotwórczym lub innowacyjnym charakterem gry wideo. Jeżeli kilku przedsiębiorców produkuje grę wideo razem i złożyło wniosek o wsparcie finansowe wspólnie, minister wydaje certyfikat tymczasowy dla każdego z nich osobno.

Certyfikat tymczasowy zawiera: wskazanie przedsiębiorcy, na rzecz którego wsparcie jest przyznane; tytuł i opis gry wideo, której dotyczyć ma wsparcie finansowe; datę wydania certyfikatu tymczasowego, termin przyznania wsparcia finansowego oznaczający okres w

którym przedsiębiorca odlicza koszty kwalifikowane w ramach ulgi podatkowej oraz kwotę planowanych kosztów kwalifikowanych produkcji kulturowej gry wideo (art. 14 ust. 4).

Wsparcie jest udzielane na okres trzech lat (art. 14 ust. 3), w okresie których będzie możliwe odliczanie przez przedsiębiorcę kosztów kwalifikowanych od podstawy obliczenia podatku dochodowego. Projekt ustawy przewiduje możliwość przedłużenia okresu obowiązywania uprawnienia do ulgi o maksymalnie kolejne dwa lata (art. 14 ust. 6). Złożenie wniosku o przedłużenie terminu wsparcia finansowego jest możliwe jednorazowo. Przedłużenie terminu wsparcia jest możliwe pod warunkiem, że przedsiębiorca nie zalega z zapłatą podatków i innych należności publicznoprawnych oraz nie dokonał odliczeń podatkowych z tytułu ulgi podatkowej na produkcję danej kulturowej gry wideo w okresie na który wsparcie ma zostać przedłużone. Wymagany jest również minimalny poziom poniesionych kosztów kwalifikowanych poniesionych na produkcję kulturowej gry wideo wynoszący co najmniej jeden milion złotych. Aby uzyskać przedłużenie terminu wsparcia przedsiębiorca będzie musiał złożyć wniosek i załączyć wypełniony w oparciu o aktualne dane test kwalifikacyjny.

Minister ma obowiązek powiadomić o przyznaniu wsparcia finansowego właściwy dla przedsiębiorcy urząd skarbowy w terminie 14 dni od wydania certyfikatu tymczasowego. Termin ten stosuje się również w przypadku przedłużenia terminu wsparcia finansowego.

Ustawa wprowadza procedurę ostatecznego zatwierdzenia wsparcia finansowego. Po zakończeniu produkcji gry wideo i nie wcześniej niż w dniu upływu terminu przyznania wsparcia finansowego, przedsiębiorca, który otrzymał wsparcie finansowe, przedstawia ministrowi raport końcowy z produkcji kulturowej gry wideo (art. 16 ust.1). Raport ten ma przede wszystkim potwierdzać zgodność realizacji kulturowej gry wideo z wnioskiem o przyznanie wsparcia finansowego. Do raportu końcowego przedsiębiorca załącza wypełniony test kwalifikacyjny wypełniony w oparciu o dane aktualne w chwili przedstawienia raportu końcowego (art. 16 ust. 2). Ustawa określa szczegółowe elementy raportu końcowego oraz dokumenty, jakie należy załączyć do tego raportu w celu ostatecznego rozliczenia kosztów kwalifikowanych produkcji kulturowej gry wideo. Na podstawie tej dokumentacji minister w terminie 28 dni od dnia otrzymania raportu końcowego dokona jego weryfikacji i wyda certyfikat ostateczny potwierdzający, że uzyskana gra wideo spełnia przesłanki uznania jej za kulturową grę wideo oraz że zostały zachowane wszelkie przesłanki podmiotowe i przedmiotowe do przyznania wsparcia finansowego. Weryfikacja obejmie w szczególności:

- 1) ustalenie, czy raport końcowy spełnia wymogi formalne określone ustawą,
- 2) ustalenie, czy gra wideo w teście kwalifikacyjnym uzyskuje co najmniej połowę wszystkich punktów możliwych do uzyskania, w tym przynajmniej połowę punktów związanych z wykorzystaniem polskiego lub europejskiego dorobku kulturowego oraz kulturotwórczym lub innowacyjnym charakterem gry wideo,
- 3) ustalenie, czy kulturowa gra wideo będąca przedmiotem wsparcia została ukończona i jest wystawiona do publicznej sprzedaży przez okres co najmniej trzech miesięcy w chwili złożenia raportu końcowego.

Certyfikat ostateczny ważny jest bezterminowo, a jego kopia jest przekazywana do właściwego dla przedsiębiorcy urzędu skarbowego w terminie 14 dni od jego wydania.

Projektowana regulacja zawiera także możliwość przeprowadzania kontroli przedsiębiorcy w zakresie dotyczącym spełniania warunków przyznania wsparcia finansowego określonych w ustawie oraz rzetelności informacji zawartych w raporcie końcowym (art. 17). Kontrolę przeprowadzają pracownicy ministerstwa na podstawie pisemnego upoważnienia udzielonego przez ministra. Kontrola dotyczyć będzie mogła produkcji kulturowej gry wideo, na który przedsiębiorca uzyskał wsparcie finansowe w zakresie dotyczącym spełniania warunków przyznania wsparcia finansowego oraz rzetelności informacji zawartych w raporcie końcowym. Minister będzie mógł kontrolować przedsiębiorców w okresie wsparcia finansowego oraz 12 miesięcy od daty wydania certyfikatu ostatecznego. Jeżeli w wyniku kontroli stwierdzono że: przedsiębiorca nie spełnia warunków przyznania wsparcia finansowego lub wykorzystał ulgę podatkową niezgodnie z przeznaczeniem określonym w przedmiotowej ustawie lub informacje zawarte w raporcie są nierzetelne, minister będzie wydawać zalecenia pokontrolne wzywające przedsiębiorcę do usunięcia nieprawidłowości lub udzielenia wyjaśnień (art. 17 ust. 14). Nieusunięcie przez kontrolowanego przedsiębiorcę nieprawidłowości lub nieudzielenie wyjaśnień będzie skutkowało wskazaniem środków, jakie powinien zastosować podmiot kontrolowany w celu usunięcia nieprawidłowości, a niezastosowanie się do nich może stanowić podstawę do anulowania certyfikatu tymczasowego lub certyfikatu ostatecznego (art. 17 ust. 17).

## **Zmiany wprowadzane w ustawach dotyczących podatków dochodowych**

Zasadnicza co do meritum wsparcia finansowego część regulacji zostanie wprowadzona poprzez nowelizację ustaw podatkowych polegającą na dodaniu art. 18 f do ustawy z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych (dalej jako „updop”) oraz art. 26h do ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (dalej jako „updof”). Zaproponowane brzmienie przepisów podatkowych zostało zbudowane na wzór przepisów regulujących ulgę badawczo-rozwojową, z uwzględnieniem charakterystyki branży gier wideo.

Art. 18f ust. 1 updop oraz art. 26h ust. 1 updof wprowadzają podstawę stosowania odliczenia kosztów kwalifikowanych w odniesieniu do odpowiednich rodzajów przychodów. Podatnik uzyskujący przychody inne niż przychody z zysków kapitałowych odlicza od podstawy opodatkowania koszty uzyskania przychodów poniesione przez podatnika na produkcję kulturowej gry wideo w stosunku do której uzyskał certyfikat tymczasowy. Kwota odliczenia nie może w roku podatkowym przekraczać kwoty dochodu uzyskanego przez podatnika z przychodów innych niż przychody z zysków kapitałowych. Odliczenie nie może dotyczyć kosztów poniesionych przed datą wydania certyfikatu tymczasowego.

Ponoszone przez podatników koszty na prowadzoną działalność w zakresie produkcji kulturowych gier wideo zostały określone jako koszty kwalifikowane. Zgodnie z proponowanymi przepisami updop i updof uznawać się będzie za nie:

- 1) wynagrodzenia pracowników zatrudnionych w celu realizacji produkcji gier wideo oraz składki ubezpieczeń społecznych z tytułu tych należności w części finansowanej przez podatnika,
- 2) wynagrodzenia z tytułu umów zlecenia i umów o dzieło związane z usługami oraz składki ubezpieczeń społecznych z tytułu tych należności w części finansowanej przez podatnika,
- 3) nabycie materiałów i surowców bezpośrednio związanych z produkcją kulturowej gry wideo,
- 4) nabycie usług świadczonych lub wykonywanych na potrzeby produkcji kulturowej gry wideo,
- 5) dokonane w danym roku podatkowym, zaliczane uprzednio do kosztów podatkowych odpisy amortyzacyjne od środków trwałych i wartości niematerialnych i prawnych wykorzystywanych przy produkcji kulturowej gry wideo,
- 6) koszty produkcji formatów umożliwiających dostęp do kulturowej gry wideo osobom niepełnosprawnym.

Katalog kosztów kwalifikowanych obejmuje wyłącznie wydatki związane bezpośrednio z procesem produkcji kulturowej gry wideo, w szczególności obejmując te kategorie kosztów, które są ponoszone w okresie od uzyskania certyfikatu tymczasowego do uzyskania certyfikatu ostatecznego i w największym stopniu stanowią o całościowym koszcie produkcji gry kulturowej.

Projekt ustawy proponuje, aby mechanizm ulgi podatkowej zawierał maksymalny limit odliczenia kosztów kwalifikowanych w celu ograniczenia wątpliwości interpretacyjnych. Został on określony na poziomie 100% wartości poniesionych kosztów kwalifikowanych (art. 18f ust. 3 updog i art. 26h ust. 3 updog). Rozwiązanie to jest analogiczne do rozwiązania przyjętego w uldze badawczo-rozwojowej i wcześniejszej uldze na nowe technologie. Nie proponuje się uzależniać stawki ulgi podatkowej od wielkości przedsiębiorstwa. Ulga jest skierowana do producentów w związku z produkcją kulturowej gry wideo, a nie jest wsparciem dla mniejszych przedsiębiorców. Jednocześnie nie wprowadza się rozróżnienia stawek odliczenia w zależności od kategorii wydatku. Ulga ma obejmować całość produkcji kulturowej gry wideo.

Projekt definiuje również sytuacje, w których podatnik traci uprawnienie do ulgi podatkowej (art. 18f ust 4 updog i art. 26h ust. 4 updog). Rozwiązanie to jest analogiczne do rozwiązania przyjętego w uldze na nowe technologie i uldze badawczo-rozwojowej. Mają one na celu uniemożliwienie skorzystania z ulgi podatkowej w sposób sprzeczny z jej celami. Proponuje się by pozbawić możliwości odliczenia z tytułu ulgi podatników, którzy nie uzyskają certyfikatu ostatecznego w terminie określonym ustawą o wspieraniu produkcji gier wideo. Zgodnie z ustawą wprowadzającą uzyskanie certyfikatu ostatecznego będzie możliwe wyłącznie w ciągu 3 lat od daty uzyskania certyfikatu tymczasowego, chyba że minister przedłużył termin przyznania wsparcia finansowego. Ponadto uprawnienie do ulgi utracą podatnicy, w stosunku do których przed uzyskaniem certyfikatu ostatecznego ogłoszono upadłość obejmującą likwidację majątku lub którzy zostali postawieni w stan likwidacji. Proponowane rozwiązanie ma na celu pozbawienie możliwości uzyskania wsparcia finansowego przedsiębiorcom, których sytuacja finansowa nie pozwala na dokończenie produkcji gry kulturowej. Trzecią sytuacją, która pozbawia podatników możliwości skorzystania z ulgi podatkowej na produkcję kulturowych gier wideo będzie pokrycie przez podatnika kosztów kwalifikowanych z innego źródła tj. dotacji lub ulgi podatkowej innego rodzaju np. badawczo-rozwojowej. Zakłada się bowiem, że podatnicy w tej sytuacji nie ponoszą ciężaru ekonomicznego produkcji kulturowej gry wideo.

W przypadku utraty uprawnienia do ulgi podatkowej podatnik zobowiązany będzie do dokonania odpowiedniego zwiększenia podstawy opodatkowania w roku utraty prawa do ulgi podatkowej, w celu uniknięcia konieczności dokonania korekt zeznań podatkowych za uprzednie lata (art. 18f ust. 5 updop i art. 26h ust. 5 updof). Wyłączenie możliwości dokonania odliczenia z tytułu ulgi podatkowej przez podatników, którzy nie ponieśli ciężaru ekonomicznego produkcji kulturowej gry wideo ma mieć charakter proporcjonalny związany z przedmiotem opodatkowania, a nie z podmiotem. W konsekwencji wyłączenie dotyczyć będzie jedynie odpowiedniej części kosztów, nie pozbawiając całkowicie możliwości skorzystania z ulgi przez danego podatnika. Pozbawienie możliwości odliczenia wszystkich kosztów, podczas gdy jedynie część kosztów została zwrócona byłoby niezasadne. Proponowany zapis jest analogiczny do rozwiązania zastosowanego w uldze badawczo-rozwojowej oraz uldze na nowe technologie.

Projekt ustawy proponuje, aby uzależnić możliwość skorzystania z ulgi podatkowej od uzyskania certyfikatu tymczasowego. Odliczenia z tytułu ulgi podatkowej będą mogły zacząć być dokonywane już po otrzymaniu certyfikatu tymczasowego przez cały termin przyznania wsparcia określony w certyfikacie tymczasowym (art. 18f ust. 6 updop i art. 26h updof). Ulga ma dotyczyć bowiem kosztów poniesionych na etapie projektowania, produkcji i testowania gry wideo. Podatnicy będą mogli jednak dokonać wyboru w zakresie momentu odliczenia. Poza możliwością odliczania na bieżąco na podstawie wydanego certyfikatu tymczasowego, wprowadza się alternatywną możliwość rozliczenia w roku uzyskania certyfikatu ostatecznego, względnie w kolejnych latach, gdyby podstawa opodatkowania w danym roku była zbyt niska (na podstawie art. 18f ust. 7 updop i art. 26h updof). Możliwość ta minimalizuje producentom kulturowych gier wideo ewentualne ryzyko nie zakwalifikowania się gry wideo na etapie składania raportu końcowego i uzyskiwania certyfikatu ostatecznego jako kulturowej gry wideo w oparciu o test kwalifikacyjny. Nieuzyskanie certyfikatu ostatecznego wiąże się bowiem z koniecznością zwrotu podatku wraz z odsetkami. Jednocześnie przepis ten jest szczególnie uzasadniony w przypadku branży gier wideo, gdyż większość przychodów z całego cyklu życia produktu pochodzi właśnie z okresu przypadającego po wprowadzeniu gry wideo do sprzedaży publicznej.

W certyfikacie ostatecznym określona jest ostateczna kwota kosztów kwalifikowanych podlegająca odliczeniu. Na wypadek, gdyby łączna kwota odliczonych w oparciu o certyfikat tymczasowy kosztów kwalifikowanych przekroczyła kwotę kosztów kwalifikowanych wskazaną w certyfikacie ostatecznym do odliczenia, proponuje się wprowadzenie dyspozycji

nakazującej dokonanie odpowiedniego doliczenia do przychodu (art. 18f ust. 7 updop i art. 26h ust. 7 updog). W konsekwencji wykluczona zostanie możliwość dokonania odliczenia w kwocie wyższej niż przyznana w certyfikacie ostatecznym. Ma to na celu wprowadzenie limitu łącznej kwoty kosztów kwalifikowanych podlegających odliczeniu określonej w certyfikacie ostatecznym. Proponowany mechanizm ogranicza uciążliwość związaną z koniecznością dokonywania korekt zeznań za minione lata podatkowe.

Art. 18f ust. 8 updop i art. 26h updog wprowadzają możliwość rozliczania ulgi podatkowej w okresie 6 lat następujących po roku, w którym podatnik dokonał odliczenia. Odliczenie w latach kolejnych będzie możliwe, w przypadku gdy podstawa opodatkowania w danym roku nie będzie pozwalać na pełne odliczenie ulgi podatkowej przysługującej za dany rok podatkowy. W konsekwencji przez okres 6 lat podatnik będzie uprawniony do odkładania nieodliczonej w danym roku kwoty ulgi podatkowej do następnego roku, aż do jej pełnego rozliczenia. Proponowany okres 6 lat powinien pozwolić w praktyce na pełne rozliczenie ulgi.

Art. 18f ust. 9 updop i art. 26h ust. 9 updog regulują sytuację, w której dochodzi do utraty statusu podatnika, w przypadku gdy jest nim podatkowa grupa kapitałowa. Proponuje się wówczas wprowadzić obowiązek dokonania odpowiednich rozliczeń przez podmiot, który otrzymał certyfikat tymczasowy. Rozwiązanie to opiera się na rozwiązaniach stosowanych w ustawie z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych wobec podatkowych grup kapitałowych.

Ustawa wprowadza obowiązek wyodrębnienia w ewidencji rachunkowej kosztów kwalifikowanych produkcji kulturowej gry wideo (art. 18f ust. 10 updop i art. 26h ust. 10 updog). Aktualne przepisy nie przewidują żadnej szczególnej ewidencji kosztów poniesionych na produkcję gier kulturowych. Proponowany przepis ma na celu uzupełnić tę lukę. Rozwiązanie to jest analogiczne do rozwiązania przyjętego w uldze badawczo-rozwojowej i opiera się na znajdującym się w ustawie podatkowej odesłaniu do przepisów o rachunkowości.

Przepisy zmieniające wprowadzają również obowiązek wykazania kosztów kwalifikowanych w zeznaniu podatkowym (art. 18f ust. 11 updop i art. 26h ust. 11 updog). Aktualne przepisy podatkowe nie zawierają podstawy prawnej do formalnego odliczenia z tytułu ulgi podatkowej na produkcję kulturowych gier wideo. Proponowany przepis ma na celu wprowadzenie obowiązku wykazania w zeznaniu kosztów kwalifikowanych poniesionych na produkcję kulturowych gier wideo. Umożliwi to formalne dokonanie rozliczenia ulgi w danym roku podatkowym. Rozwiązanie to jest analogiczne do rozwiązania przyjętego w uldze

badawczo-rozwojowej i do obowiązków dotyczących wszystkich innych kosztów uzyskania przychodów deklarowanych każdego roku przez podatnika.

#### **IV. Skutki finansowe i gospodarcze wprowadzenia ustawy**

Należy rozważyć następujące warianty wpływu ulgi podatkowej dla producentów na sektor finansów publicznych – realistyczny i optymistyczny.

Poniższe analizy zostały przygotowane w oparciu o stałą 19% stawkę podatku dochodowego od osób prawnych z założeniem, że wszystkie wnioskujące przedsiębiorstwa osiągają zysk brutto i zostały oparte o wyliczenia przeprowadzone w oparciu o raport Pricewaterhouse Coopers pt. *Ulga podatkowa dla kulturowych gier wideo – Ocena zasadności interwencji publicznej* z kwietnia 2017.

W najbardziej prawdopodobnym scenariuszu producenci w pierwszych czterech latach obowiązywania ulgi poniosą 561 570 tys. PLN na produkcję gier kulturowych (prognoza dla okresu 2017-2020). W praktyce jest to ponad 0,5 mld PLN nowych inwestycji w sektorze. Budżet państwa, z tytułu obniżonych wpływów z podatku dochodowego CIT pomniejszy się w tym okresie o 106 698 tys. PLN potencjalnych wpływów budżetowych, z czego roczne wydatki Państwa na wsparcie tworzenia kulturowych gier wideo wyniosą średniorocznie 26,6 mln PLN. Koszt ten pozwoli na to, by co roku wydawanych było ponad 12 tytułów polskich producentów gier, które będą spełniać funkcję kulturotwórczą, szerząc treści kultury polskiej i europejskiej na globalnych rynkach. W wariantcie realistycznym do 2022 roku zostanie wyprodukowanych ok. 50 kulturowych gier wideo.

<b>tys. PLN</b>	<b>I rok ulgi</b>	<b>II rok ulgi</b>	<b>III rok ulgi</b>	<b>IV rok ulgi</b>	<b>SUMA</b>
<b>Koszty kwalifikowane do ulgi</b>	134 485,00	172 895,00	138 495,00	115 695,00	<b>561 570,00</b>
<b>Koszt budżetowy</b>	25 552,15	32 850,05	26 314,05	21 982,05	<b>106 698,30</b>

Źródło: Raport.Z akres zmian regulacyjnych niezbędnych dla wprowadzenia ulgi podatkowej dla gier kulturowych w Polsce. PricewaterhouseCoopers, Stowarzyszenie Polskie Gry. luty 2018



Wariant optymistyczny przedstawia sytuację, w której wprowadzana ulga podatkowa jest na tyle atrakcyjna dla przedsiębiorców z sektora, że przestają oni przenosić część prac produkcyjnych zagranicę, a zagraniczne studia zaczynają lokować swoje studia w Polsce. Dla tych szacunków założono, że koszty kwalifikowane ponoszone przez producentów wzrosną o 70%. W tym scenariuszu nowe inwestycje w sektorze osiągnęłyby poziom ok. 1 mld PLN. Wydatki po stronie budżetu państwa wyniosą w tym okresie ok. 181 mln PLN jednak będą się wiązać z wyższymi dochodami z tytułu podatku CIT. W wariacie optymistycznym średnio rocznie będzie produkowane ok. 20 tytułów kulturowych gier wideo, co w okresie pierwszych czterech lat obowiązywania ulgi przekłada się na liczbę ok. 80 tytułów.

tys. PLN	I rok ulgi	II rok ulgi	III rok ulgi	IV rok ulgi	SUMA
<b>Koszty kwalifikowane do ulgi</b>	228 624,50	293 921,50	235 441,50	196 681,50	<b>954 669,00</b>
<b>Koszt budżetowy</b>	43 438,66	55 845,09	44 733,89	37 369,49	<b>181 387,11</b>

Źródło: Raport.Z zakres zmian regulacyjnych niezbędnych dla wprowadzenia ulgi podatkowej dla gier kulturowych w Polsce. PricewaterhouseCoopers, Stowarzyszenie Polskie Gry. luty 2018

Wprowadzenie ulgi niesie ze sobą szereg niemierzalnych korzyści dla budżetu państwa, sektora gier wideo oraz całej gospodarki. Korzystny i efektywny schemat podatkowy, dla producentów gier wideo będzie oznaczał zmniejszenie kosztów prowadzenia działalności, co przyczyni się do tworzenia nowych miejsc pracy. Ulga stanowiłaby argument dla podjęcia inwestycji w Polsce przez zagraniczne firmy i otwieranie nowych studiów deweloperskich. Ulga będzie jednocześnie zapewniać spójność z rządowym programem „Programuj”. Schemat będzie komplementarny względem istniejących instrumentów wsparcia, z których korzystać mogą producenci gier wideo.

Dzięki wprowadzeniu ulgi podatkowej należy brać pod uwagę zwiększenie przychodów budżetu państwa z tytułu wzrostu wpływów z podatków o ok. 100 mln zł rocznie. Brak ulgi spowoduje spadek produkcji w sektorze, co może spowodować spadek wpływów podatkowych do budżetu państwa.

Do kosztów po stronie budżetu państwa należy doliczyć również koszty związane z certyfikacją gier. Zgodnie z prognozowanym zainteresowaniem, na poziomie ok. 100-150 produkcji rocznie

będzie to wymagało zaangażowania personelu na cele weryfikacji merytorycznej gier, kontaktów z wnioskującymi, ewidencji i sprawozdawczości. Ponadto wprowadzenie nowego schematu wsparcia będzie wiązało się również z dodatkowymi kosztami administracyjnymi związanymi z obsługą formularzy podatkowych służących do ewidencji kosztów kwalifikowanych.

## **V. Wpływ projektowanej ustawy na działalność mikroprzedsiębiorców, małych i średnich przedsiębiorców**

Według raportu pt. „Kondycja Polskiej Branży Gier 2017” w Polsce funkcjonuje ok. 330 firm będących producentami gier wideo. Liczba podmiotów w sektorze ulegnie istotnemu wzrostowi po wprowadzeniu ulgi. Polski sektor rozrasta się dynamicznie. W latach 2011-13 liczba podmiotów działających w sektorze wzrosła o 62%. Większość przedsiębiorców (98%) prowadzi mikro, małe i średnie przedsiębiorstwa, a jedynie 14 z nich znajduje się na giełdzie. W sektorze zatrudnionych jest ok. 4000 osób.

Zdecydowana większość przedsiębiorstw jest zainteresowana wprowadzeniem mechanizmu wsparcia sektora w postaci ulgi podatkowej. Zgodnie z raportem Kondycja Polskiej Branży Gier 2017 aż 67 % polskich producentów gier wideo wskazuje na oczekiwanie względem administracji państwowej przygotowania zwolnień podatkowych dla twórców gier. Wprowadzenie mechanizmów dotacyjnych zadeklarowało 44% badanych przedsiębiorców.

Wprowadzenie ulgi przyniesie ze sobą zdecydowane korzyści dla rozwoju małych i średnich przedsiębiorców z sektora gier wideo. Zaliczyć do nich można: wzrost zatrudnienia, wzrost rozpoznawalności polskich marek gier na rynku globalnym, możliwość zwiększenia inwestycji w istotne działania związane z marketingiem i PR gier wideo, wzmocnienie warstwy audiowizualnej i narracyjnej produktów (gier), przyciągnięcie zagranicznego kapitału do inwestowania w polskie gry wideo, wzrost zainteresowania zagranicznych specjalistów pracą w polskim sektorze gier wideo oraz ograniczenie odpływu polskich specjalistów do pracy zagranicą.

## **VII. Wpływ na sytuację ekonomiczną i społeczną rodziny, a także osób niepełnosprawnych oraz osób starszych**

Projektowana ustawa nie ma bezpośredniego wpływu na sytuację ekonomiczną i społeczną rodziny, a także osób niepełnosprawnych oraz osób starszych.

Przyczyni się jednak do budowania dostępu do szerszego katalogu gier wideo o wysokich walorach kulturowych i kreowania nawyków uczestniczenia w nowoczesnych formach kultury. Poszerzeniu ulegnie zasób gier wideo zasadniczym znaczeniu społeczno-kulturowym, dzięki którym wzmocniana będzie polska i europejska tożsamość kulturowa.

W odniesieniu do wpływu na sytuację osób niepełnosprawnych w sposób wyraźny wyróżniono w katalogu kosztów kwalifikowanych określonych w ustawach podatkowych możliwość objęcia ulgą kosztów produkcji formatów umożliwiających dostęp do kulturowych gier wideo osobom niepełnosprawnym. Może to skutkować zwiększeniem dostępności gier wideo dla osób niepełnosprawnych.

### **VIII. Lobbying**

Zgodnie z art. 5 ustawy o działalności lobbingskiej w procesie stanowienia prawa (Dz. U. z 2017 r. poz. 248) projekt ustawy zostanie udostępniony na stronie podmiotowej Rządowego Centrum Legislacji w zakładce „Rządowy Proces Legislacyjny” oraz na stronie podmiotowej ministra właściwego do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego.

### **IX. Notyfikacja**

Projekt ustawy będzie wymagał notyfikacji Komisji Europejskiej w trybie ustawy z dnia 30 kwietnia 2004 r. o postępowaniu w sprawach dotyczących pomocy publicznej (Dz. U. z 2007 r. Nr 59, poz. 404 z późn. zm.), gdyż stanowi program pomocowy nie mieszczący się w ramach wyłączeń grupowych i jest przeznaczony dla konkretnego sektora działalności gospodarczej.

Projekt ustawy nie wymagał zasięgnięcia opinii, dokonania konsultacji albo uzgodnienia z organami i instytucjami Unii Europejskiej, w tym Europejskim Bankiem Centralnym.

### **X. Wejście w życie ustawy**

Zakłada się wejście w życie przepisów ustawy w terminie miesiąca od dnia ogłoszenia.

**Potwierdzam zgodność kopii wydruku z dokumentem elektronicznym:**

Identyfikator dokumentu	303644.897803.944397
Nazwa dokumentu	2018-10-10 uzasadnienie ulgi.pdf
Tytuł dokumentu	2018-10-10 uzasadnienie ulgi
Sygnatura dokumentu	DWIM-WSASK.541.110.2018
Data dokumentu	2018-10-11
Skrót dokumentu	A978C6C7B70DCA782C2DF90A09968D03DA09B22F
Wersja dokumentu	1.2
Data podpisu	2018-10-11 09:43:43
Podpisane przez	Maciej Michał Dydo Zastępca Dyrektora

EZD 3.71.456.456.8296

Data wydruku: 2018-10-11

Autor wydruku: Dydo Maciej (Zastępca Dyrektora)