

Warszawa, 23 sierpnia 2018 r.

**Komunikat FOR:
"Gry kulturowe" czy kultura lobbingu?**

- Kiedy politycy rozdają pieniądze podatników to zachęcają do lobbingu, wtedy nawet przodujące branże zaczynają udawać, że potrzebują wsparcia. Nie inaczej jest z polską branżą gier wideo. Pod względem kapitalizacji giełdowej CD Projekt wyprzedził już KGHM. Jednocześnie poprzez Stowarzyszenie Polskie Gry, razem z innymi czołowymi producentami, lobbuje rząd za ulgą w podatku CIT dla tzw. „gier kulturowych”. Wcześniej to samo stowarzyszenie skorzystało z możliwości stworzonej przez programy sektorowe Narodowego Centrum Badań i Rozwoju, doprowadzając do uruchomienia subsydiów GameINN dla branży elektronicznej rozrywki ze środków unijnych. Dwie edycje programu przyznały sektorowi dofinansowanie w sumie na ok. 200 mln zł. Jednocześnie dostęp do kapitału pozostaje jednym z najrzadziej zgłaszanych problemów branży.
- Status tzw. „gry kulturowej” miałby być przyznawany na podstawie „testu kulturowego” biorącego pod uwagę takie kategorie jak miejsce gry i obecność elementów dziedzictwa kulturowego lub historycznego. Rząd PiS uspokaja, że test oparty będzie m.in. na analogicznym brytyjskim rozwiązaniu. Słabość instytucji polskiego państwa budzi jednak obawy, że subsydiowane będą gry, które podobają się politykom, a nie polskim i światowym graczom. Ostrzeżeniem może być „obiektywizm” polskiej państwowej TVP nieprzystający do tego znanego z brytyjskiej państwowej telewizji BBC.
- Rząd PiS pozostaje głuchy na problemy w najbardziej palących dla branży sferach i zamiast kluczowych reform rozważa przywileje podatkowe. Najczęściej zgłaszanymi problemami rozwojowymi branży pozostaje biurokracja, braki pracowników i niepewność podatkowa. W tym roku fiskus zmienił interpretację co do 50% kosztów uzyskania przychodu, żądając od kontrolowanych programistów opłacania rzekomo zaległego podatku na 5 lat wstecz. Również w tym roku, rząd PiS wycofał przywilej 50% kosztów uzyskania przychodu dla programistów i grafików komputerowych, aby go następnie przywrócić po kilku miesiącach. Niepewność podatkowa pozostaje kluczowym problemem wszystkich pracujących w nietypowych, nowoczesnych sektorach, które nie przystają do archaicznego polskiego kodeksu pracy i systemu podatkowego silnie różnicującego stawki w zależności od źródła dochodów. Niestety jedynym posunięciem rządu PiS w tym zakresie było powołanie Komisji Kodyfikacyjnej Prawa Pracy, której propozycje okazały się na tyle złe, że ani rząd, ani pracodawcy, ani związki zawodowe się pod nimi nie podpisały.
- Dodanie kolejnej ulgi podatkowej pogłębi jedynie problem skomplikowania i zmienności polskiego systemu podatkowego. Zamiast tego, rząd PiS powinien dążyć do stworzenia jasnego i przewidywalnego otoczenia podatkowego, w tym dla wysoko opłacanych programistów, animatorów i grafików z branży gier wideo, a korzyści odczują wszystkie polskie firmy.

Treść komunikatu zorganizowana jest w trzech sekcjach. Po pierwsze, dynamiczny rozwój branży elektronicznej rozrywki w Polsce wzbudza zainteresowanie polityków, co dotąd skutkowało dużymi w stosunku do wielkości sektora dotacjami z pieniędzy podatników. Po drugie, rząd PiS pozostaje głuchy na najbardziej palące problemy branży do których należy przede wszystkim niepewność podatkowa, a nie dostęp do finansowania czy wysokość podatków. Po trzecie, słabość instytucji polskiego państwa budzi obawy, że ulga skłoni firmy do produkowania gier wideo, które podobają się politykom, a nie polskim i światowym graczom.

1. CD Projekt większy niż KGHM, politycy coraz częściej dostrzegają branżę

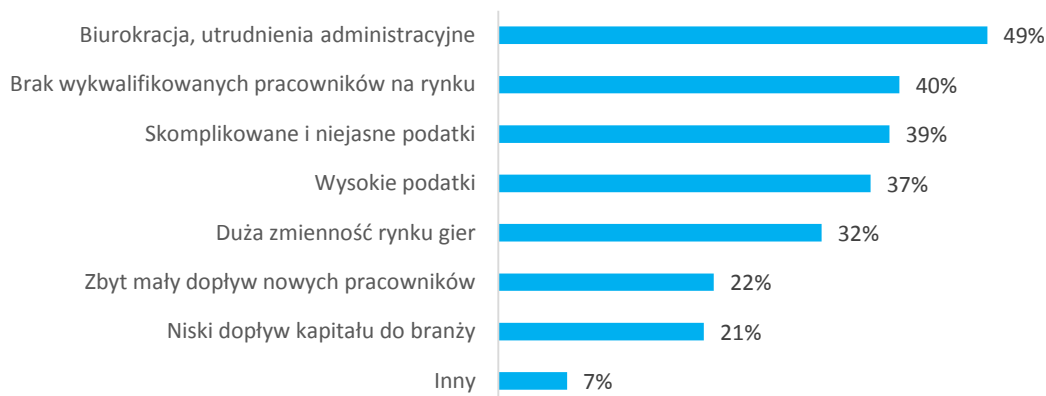
Dynamiczny rozwój polskiej branży elektronicznej rozrywki sprawia, że politycy starają się przypisać sobie przynajmniej część jej sukcesu. Kapitalizacja giełdowa CD Projekt, największej spółki branży elektronicznej rozrywki w Polsce, wzrosła z 2 mld zł na początku 2016 roku do 18 mld zł w lipcu 2018. Tym samym prześcignęła państwowego molocha KGHM, który jest największym producentem miedzi i srebra na świecie. Wraz z CD Projekt rozwijała się także reszta branży gier komputerowych, w efekcie dzisiaj 18 spółek znajduje się na giełdzie (GPW i NewConnect). W analizie FOR [„Rzykowna gra GameINN: dotacje zamiast reform”](#) szacowaliśmy przychody netto ze sprzedaży sektora na 1,1 mld zł. Opisywaliśmy wtedy jak Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, fundusze unijne, Agencja Rozwoju Przemysłu i Ministerstwo Kultury kierują do branży duże kwoty dotacji, pomimo, że jej przedstawiciele nie zgłaszają braków finansowania jako znaczącego problemu rozwojowego. Subsydia są de facto próbą przypisania sobie przez polityków przynajmniej części sukcesu branży, pomimo, że ta osiągnęła swój sukces bez przywilejów ze strony państwa.

2. Pod wpływem lobbingu rząd PiS rozważa przywileje podatkowe zamiast reform

Rząd PiS planuje stworzenie ulgi w podatku CIT dla producentów tzw. „gier kulturowych” pomimo, że znacznie częściej zgłaszanymi barierami rozwoju branży niż wysokość podatków, jest biurokracja, braki pracowników i niepewność podatkowa. Według corocznego raportu o kondycji polskiej branży gier wideo, który jest finansowany m.in. ze środków rządowych, 37% przedsiębiorstw z sektora zgłaszało w 2016 roku problemy z nadmiernie wysokimi podatkami. To mniej niż z biurokracją i utrudnieniami administracyjnymi (49%), dostępnością wykwalifikowanych pracowników (40%) oraz skomplikowaniem i niejasnością podatkową (39%; Wykres 1). Po stworzeniu dużego strumienia dotacji do branży (niski dopływ kapitału do branży to ważny problem jedynie 21% firm), rząd PiS proponując ulgę w podatku CIT kontynuuje politykę rozwiązywania najmniej

palących problemów sektora. Stosowny projekt ma być przyjęty przez rząd w ostatnim kwartale 2018 roku.¹

Wykres 1. Czynniki zgłaszane przez branżę elektronicznej rozrywki jako wpływające negatywnie na rozwój w 2016 roku



Źródło: Opracowanie własne FOR na podstawie danych raportu "Kondycja polskiej branży gier '17" opisującego wyniki badania „Polish GameDev 2017”

Niepewność podatkowa pozostaje problemem m.in. dla programistów i grafików komputerowych. Od 2018 roku rząd wycofał zryczałtowane 50% koszty uzyskania przychodu dla programistów i grafików komputerowych. Jakkolwiek po protestach zrezygnował ze zmian, to incydent ilustruje ciągłą niepewność jaką fiskus stwarza osobom pracującym w nowoczesnych, nietypowych zawodach, do których nie przystaje archaizm polskiego kodeksu pracy. Równocześnie niezależnie od zmiany przepisów, fiskus zmienił w tym roku interpretację co do przenoszenia praw autorskich, co przy kontrolach pozwoliło mu żądać od programistów zapłaty rzekomo zaległego podatku na 5 lat wstecz za nieuprawnione stosowanie 50% kosztów uzyskania przychodu. Jakkolwiek FOR uznaje 50% koszty uzyskania przychodu dla twórców za bezpodstawny przywilej zawodowy, to jeżeli taki przywilej istnieje, powinien być stosowany w sposób jasny i przewidywalny.

Czołowi producenci gier wideo doszli do wniosku, że łatwiej wylobbują dla siebie przywileje niż zmuszą rząd PiS do rozwiązania rzeczywistych problemów. Zapowiadając projekt ulgi CIT dla firm z branży elektronicznej rozrywki, rząd powołuje się na raport pt. „Ulga podatkowa dla kulturowych gier wideo. Ocena zasadności interwencji publicznej” przygotowywany przez PwC na zlecenie zrzeszającego producentów gier wideo, Stowarzyszenia Polskie Gry². Raport nie jest dostępny publicznie. „Puls Biznesu” poinformował, że CD Projekt zapłacił w 2017 roku 45,8 mln zł CIT.³ Nie dziwi jednak, że producenci gier komputerowych, jak każda inna branża, chcieliby płacić niższe podatki. W tym przypadku ulga będzie stanowiła obopólną korzyść – dla rządu PiS możliwość przypisania

¹ Projekt ustawy o zasadach wspierania produkcji kulturowych gier wideo oraz o zmianie niektórych innych ustaw, 20.07.2018, <https://bip.kprm.gov.pl/kpr/form/r54619738,Projekt-ustawy-o-zasadach-wspierania-produkcji-kulturowych-gier-wideo-oraz-o-zmi.html>

² Stowarzyszenie Polskie Gry ma 17 członków wspierających: 11bit Studios, CD Projekt RED, Techland, CI Games, Wastelands Interactive, People Can Fly, Exor Studios, The Farm 51, Bloober team, Flying Wild Hog, Vivid Games, Artifex Mundi, GameDesire, Fuero Games, Primebit Games, Jujubee, Anshar Studios.

³ Puls Biznesu, Giganci IT płacą gigapodatki... gdzie indziej. Suteniec, G., 25.07.2018, <https://www.pb.pl/giganci-it-placa-gigapodatki-gdzie-indziej-935867>

sobie części sukcesu branży gier, a dla producentów niższe podatki kosztem innych płatników.

Branża może czuć się zachęcona faktem, że już raz się udało – NCBR w ramach programu sektorowego GameINN w dwóch edycjach przyznał sektorowi ok. 200 mln zł subsydiów ze środków unijnych. W tamtym przypadku być może trudno winić firmy, ponieważ samo NCBR zaproponowało pieniądze przedsiębiorcom i Stowarzyszenie Polskie Gry zamówiło w tej sprawie jedynie studium wykonalności (również w PwC)⁴, na podstawie którego uruchomiono program sektorowy. Teraz wydaje się, że branża przyjęła bardziej aktywną postawę w poszukiwaniu przywilejów ze strony państwa.

3. Ulga dla „gier kulturowych” podobna do swojego brytyjskiego odpowiednika tak jak TVP jest podobne do BBC?

Klasyfikowanie gier komputerowych jako „gier kulturowych” da politykom możliwość wpływania na treść produkowanych gier. W branży filmowej przez lata polityczne finansowanie prowadziło do powstawania niskiej jakości ekranizacji lektur szkolnych i fabularyzacji wydarzeń historycznych. Rząd PiS zapewnia co prawda, że ulga będzie wzorowana na analogicznym rozwiązaniu brytyjskim, które wykorzystuje „test kulturowy” do klasyfikowania gier komputerowych jako „brytyjskie” i przydzielania im ulgi. „Test kulturowy” miałby się opierać na precyzyjnie zdefiniowanych kryteriach m.in. co do miejsca akcji, głównych bohaterów, obecności elementów dziedzictwa kulturowego lub historycznego, bazowania na narracji i dialogach, wykorzystania oryginalnej własności intelektualnej, wykorzystania elementów innowacyjnych, produkcji większości elementów gry na terytorium RP oraz zatrudnienia przy produkcji obywateli lub rezydentów Europejskiego Obszaru Gospodarczego. Jednak polskie instytucje, w szczególności od czasu dojścia PiS do władzy, są znacznie słabsze niż brytyjskie, co stwarza obawy o polityczne wykorzystanie projektowanej ulgi. Trudno oprzeć się takim obawom, porównując obiektywizm brytyjskiej państwowej telewizji BBC i polskiego państwowego TVP. Ulga mogłaby posłużyć do tworzenia firm opartych wyłącznie o jej wykorzystanie bądź stworzyć silny bodziec do produkowania gier, których oczekują politycy a nie gracze.

4. Podsumowanie

Rząd PiS zamiast komplikować system podatkowy i uszczuplać budżet państwa przez przyznawanie dotacji i ulg podatkowych branży gier komputerowych, powinien dążyć do stworzenia lepszych warunków rozwoju nie tylko dla niej, ale dla wszystkich przedsiębiorców, w szczególności przez ograniczenie niepewności podatkowej. Takie posunięcie będzie wspierać nie tylko ograniczoną grupę interesu, ale promować rozwój całej polskiej gospodarki, którą w znacznej mierze trapią bardzo podobne problemy z niepewnością podatkową i brakami pracowników co branżę elektronicznej rozrywki.

⁴ CD Projekt, Propozycja programu sektorowego GameINN uzyskała pozytywną rekomendację NCBR, 27.10.2015, <https://www.cdprojekt.com/pl/media/aktualnosci/propozycja-programu-sektorowego-gameinn-uzyskala-pozytywna-rekomendacje-ncbr/>

Forum Obywatelskiego Rozwoju

FOR zostało założone w 2007 roku przez prof. Leszka Balcerowicza, aby skutecznie chronić wolność oraz promować prawdę i zdrowy rozsądek w dyskursie publicznym. Naszym celem jest zmiana świadomości Polaków oraz obowiązyującego i planowanego prawa w kierunku wolnościowym.

FOR realizuje swoje cele poprzez organizację debat oraz publikację raportów i analiz podejmujących ważne tematy społeczno-gospodarcze, a w szczególności: stan finansów publicznych, sytuację na rynku pracy, wolność gospodarczą, wymiar sprawiedliwości i tworzenie prawa. Z inicjatywy FOR w centrum Warszawy i w Internecie został uruchomiony licznik długu publicznego, który zwraca uwagę na problem rosnącego zadłużenia państwa. Działania FOR to także projekty z zakresu edukacji ekonomicznej oraz udział w kampaniach na rzecz zwiększania frekwencji wyborczej.

Wspieraj nas!

Zdrowy rozsądek oraz wolnościowy punkt widzenia nie obronią się same. Potrzebują zaplanowanego, wytężonego, skutecznego wysiłku oraz Twojego wsparcia.

Jeśli jest Ci bliski porządek społeczny szanujący wolność i obawiasz się nierozsądnych decyzji polityków udających na Twój koszt Świętych Mikołajów, wesprzyj finansowo nasze działania.

Wyślij przelew na konto FOR (w PLN): 68 1090 1883 0000 0001 0689 0629

W sprawie darowizn, możesz się skontaktować:

Patrycja Satora, dyrektor ds. rozwoju FOR

Tel. 500 494 173

patrycja.satora@for.org.pl

Już dziś pomóż nam chronić wolność - obdarz nas swoim wsparciem i zaufaniem.

Wyślij przelew na konto FOR (w PLN): 68 1090 1883 0000 0001 0689 0629

KONTAKT DO AUTORÓW



Rafał Trzeciakowski

Ekonomista

e-mail: rafal.trzeciakowski@for.org.pl

Fundacja Forum Obywatelskiego Rozwoju – FOR

ul. Ignacego Krasickiego 9A · 02-628 Warszawa · tel. +22 628 85 11

e-mail: info@for.org.pl · www.for.org.pl

[f/FundacjaFOR](https://www.facebook.com/FundacjaFOR) · [t/@FundacjaFOR](https://twitter.com/FundacjaFOR)