

U S T A W A

z dnia [określ datę aktu]

o finansowym wspieraniu produkcji kulturowych gier wideo oraz o zmianie innych ustaw¹

Rozdział 1

Przepisy ogólne

Art. 1. 1. Ustawa określa zasady, warunki oraz tryb przyznawania i rozliczania wsparcia finansowego produkcji kulturowych gier wideo w postaci ulgi w podatku dochodowym.

2. Wsparcie finansowe produkcji kulturowych gier wideo udzielone na podstawie niniejszej ustawy stanowi pomoc publiczną zgodnie z art. 107 ust. 3 lit. d) Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej.

3. Pomoc publiczna, o której mowa w ust. 2, jest przyznawana na zasadach określonych w rozporządzeniu 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 Traktatu (DZ. Urz. UE L 187 z 26.06.2014, str. 1 z późn. zm.²), a w szczególności art. 54 tego rozporządzenia, zwanego dalej „rozporządzeniem nr 651/2014”.

4. Celem przyznawania wsparcia finansowego produkcji kulturowych gier wideo jest:

- 1) poprawa warunków funkcjonowania rynku produkcji gier wideo;
- 2) stworzenie warunków do inwestowania zagranicznego kapitału w produkcje kulturowych gier wideo realizowane na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
- 3) stworzenie warunków do realizowanej na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej współpracy pomiędzy polskimi i zagranicznymi producentami gier wideo;

¹ Niniejsza ustawa zmienia ustawę z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz. U. 2018 poz. 1509) oraz ustawę z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych (t.j. Dz.U. z 2018 r. poz. 1036, 1162, 1291, 1629, 1669).

² Zmiany wymienionego rozporządzenia zostały ogłoszone w Dz. Urz. UE L 329 z 15.12.2015, str. 28, Dz. Urz. UE L 149 z 07.06.2016, str. 10, Dz. Urz. UE L 156 z 14.06.2017, str. 1 oraz Dz. Urz. UE L 236 z 14.09.2017, str. 28.

- 4) zwiększanie aktywności polskich przedsiębiorców działających na rynku produkcji gier wideo;
- 5) podnoszenie międzynarodowej konkurencyjności przedsiębiorców działających na rynku produkcji gier wideo na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
- 6) zwiększenie wykorzystania potencjału technicznego produkcji gier wideo realizowanej na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
- 7) poprawa warunków rozwoju potencjału kreatywnego i podnoszenie poziomu profesjonalizmu przedstawicieli rynku produkcji gier wideo na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
- 8) wspieranie trwałego rozwoju gospodarczego państwa i jego regionów poprzez stwarzanie warunków rozwoju sektorów kreatywnych;
- 9) rozwój kultury oraz promocja wizerunku Rzeczypospolitej Polskiej oraz polskiego i europejskiego dziedzictwa kulturowego na świecie.

Art. 2. Użyte w ustawie określenia oznaczają:

- 1) gra wideo – 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;
- 2) kulturowa gra wideo – gra wideo, która wykorzystuje polski lub europejski dorobek kulturowy oraz posiada kulturotwórczy lub innowacyjny charakter, a także spełnia test kwalifikacyjny potwierdzony certyfikatem tymczasowym oraz ostatecznym i jest przeznaczona do komercyjnej dystrybucji;
- 3) produkcja gry wideo - zespół czynności twórczych, organizacyjnych, ekonomicznych, prawnych i technicznych, prowadzących do wytworzenia gry wideo w formie właściwej do jej dystrybucji, obejmujący projektowanie, właściwą produkcję oraz testowanie gry wideo;
- 4) producent gry wideo – przedsiębiorca objęty nieograniczonym obowiązkiem podatkowym na podstawie art. 3 ust. 1 ustawy z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1036, 1162, 1291, 1629, 1669) albo art. 3 ust. 1 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz. U. 2018 poz. 1509), który podejmuje inicjatywę, organizuje, prowadzi i ponosi odpowiedzialność za kreatywny, organizacyjny i finansowy proces produkcji gry wideo;

- 5) przedsiębiorca – podmiot, o którym mowa a art. 1 załącznika nr I do rozporządzenia 651/2014;
- 6) wsparcie finansowe – 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 (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1036, 1162, 1291, 1629, 1669) albo w ustawie z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz. U. 2018 poz. 1509);
- 7) ulga podatkowa – uprawnienie do dokonania przez przedsiębiorcę odliczenia od podstawy opodatkowania podatku dochodowego kosztów kwalifikowanych związanych z produkcją kulturowej gry wideo na zasadach określonych w przepisach ustawy z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1036, 1162, 1291, 1629, 1669) albo w ustawie z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz. U. 2018 poz. 1509);
- 8) certyfikat tymczasowy – dokument potwierdzający uzyskanie uprawnienia do otrzymania wsparcia finansowego wydawany po pozytywnym rozpatrzeniu wniosku o wsparcie finansowe przez ministra właściwego do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego i umożliwiający korzystanie z ulgi podatkowej przez przedsiębiorcę oraz weryfikację zeznań podatkowych przedsiębiorcy, który skorzystał z ulgi podatkowej przez organy administracji skarbowej;
- 9) certyfikat ostateczny – dokument potwierdzający uzyskanie uprawnienia do otrzymania wsparcia finansowego wydawany po zakończeniu produkcji kulturowej gry wideo przez ministra właściwego do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego, potwierdzający uprawnienie do korzystania z ulgi podatkowej, w okresie w którym podatnik z niej korzystał na podstawie certyfikatu tymczasowego, oraz umożliwiający weryfikację zeznań podatkowych przedsiębiorcy, który skorzystał z ulgi podatkowej na podstawie certyfikatu tymczasowego przez organy administracji skarbowej;
- 10) koszty kwalifikowane – koszty uzyskania przychodów poniesione przez przedsiębiorcę na produkcję kulturowej gry wideo w stosunku do której przedsiębiorca uzyskał certyfikat tymczasowy, mieszczące się w katalogu kosztów kwalifikowanych określonych w art. 18f ustawy z dnia 15 lutego 1992 o podatku dochodowym od osób prawnych (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1036, 1162, 1291, 1629, 1669) albo w art. 26h ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz. U. 2018 poz. 1509).

Rozdział 2

Zadania administracji publicznej

związane z przyznawaniem i rozliczaniem wsparcia finansowego

Art. 3. 1. Zadania administracji związane z przyznawaniem i rozliczaniem wsparcia finansowego realizują:

- 1) minister właściwy do spraw kultury i ochrony dziedzictwa narodowego, zwany dalej „ministrem”, w zakresie zadań określonych w art. 4;
- 2) organy administracji skarbowej w zakresie zadań określonych w art. 5.

2. Minister może powierzyć realizację zadań, o których mowa w art. 4 instytucji kultury, której jest organizatorem lub którą współprowadzi na podstawie przepisów ustawy z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej (t.j. Dz.U. z 2017 r. poz. 862 oraz z 2018 r. poz. 152, 1105, 1608).

Art. 4. Do zadań ministra należą:

- 1) przyznawanie wsparcia finansowego;
- 2) gromadzenie danych o rynku gier wideo, w tym danych finansowych, produkcyjnych oraz danych o dystrybucji krajowej i zagranicznej;
- 3) dokonywanie analizy oraz sporządzanie raportów dotyczących wpływu przyznanego wsparcia finansowego na rozwój rynku gier wideo i obszarów polskiej gospodarki związanych z ponoszonymi kosztami kwalifikowanymi;
- 4) promocja polskiego rynku gier wideo związana ze stwarzaniem warunków dla produkcji gier wideo oraz inwestycji w sektorze produkcji gier wideo na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, oraz promocja Rzeczypospolitej Polskiej jako miejsca produkcji gier wideo;
- 5) prowadzenie rejestru przyznanego wsparcia finansowego produkcji kulturowych gier wideo, realizowanego na podstawie niniejszej ustawy, zwanego dalej „rejestrem”;
- 6) wydawanie certyfikatów tymczasowych oraz ostatecznych.

Art. 5. Do zadań administracji skarbowej należy weryfikowanie zeznań podatkowych przedsiębiorców, którzy skorzystali z ulgi podatkowej zgodnie z przepisami polskiego prawa podatkowego.

Art. 6. 1. Minister prowadzi rejestr przyznanego wsparcia finansowego produkcji kulturowych gier wideo, zwany dalej „rejestrem”, w którym są gromadzone dane dotyczące wydanych certyfikatów tymczasowych określone w art. 14 ust 4 pkt 1)-4) i certyfikatów ostatecznych określone w art. 16 ust. 6 pkt 1)-4).

2. Rejestr jest jawny i dostępny na stronie podmiotowej Biuletynu Informacji Publicznej ministra.

3. Dane wprowadza się do rejestru w terminie 14 dni od dnia, w którym nastąpiła zmiana danych, o których mowa w ust. 1.

Rozdział 3

Przyznawanie wsparcia finansowego

Art. 7. 1. Wsparcie finansowe przyznaje się na produkcję kulturowych gier wideo.

2. Uprawnionym do skorzystania ze wsparcia finansowego na produkcję danej kulturowej gry wideo jest przedsiębiorca będący producentem kulturowej gry wideo, który:

- 1) posiada siedzibę na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
- 2) wprowadził do komercyjnej dystrybucji co najmniej jedną grę wideo, która pozostawała w komercyjnej dystrybucji przez okres przynajmniej trzech miesięcy przed złożeniem wniosku o przyznanie wsparcia finansowego;
- 3) otrzymał certyfikat tymczasowy dotyczący produkcji danej kulturowej gry wideo;
- 4) po zakończeniu produkcji gry wideo i wprowadzeniu jej do komercyjnej dystrybucji otrzymał certyfikat ostateczny dotyczący produkcji danej kulturowej gry wideo.

3. Wsparcie finansowe może być przyznane także przedsiębiorcy prowadzącemu działalność gospodarczą w zakresie produkcji gier wideo, którego siedziba znajduje się w innym państwie członkowskim Unii Europejskiej lub w państwie członkowskim Europejskiego

Porozumienia o Wolnym Handlu (EFTA) – stronie umowy o Europejskim Obszarze Gospodarczym w przypadku gdy spełnia on łącznie następujące warunki:

- 1) posiada oddział na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
- 2) przedmiotem wsparcia finansowego jest gra wideo produkowana przez ten oddział.

4. Jeżeli gra wideo jest produkowana przez oddział, o którym mowa w ust. 3, warunki określone w ust. 1 pkt 2-4 muszą być spełnione przez ten oddział.

Art. 8. Wsparcia finansowego nie przyznaje się przedsiębiorcy, który:

- 1) posiada zaległości z tytułu należności publicznoprawnych, lub
- 2) pozostaje pod zarządem komisarycznym albo znajduje się w toku likwidacji, postępowania upadłościowego, postępowania restrukturyzacyjnego, lub
- 3) w okresie 3 lat przed złożeniem wniosku o wsparcie finansowe wykorzystał wsparcie finansowe niezgodnie z przeznaczeniem określonym w ustawie lub nie przedłożył raportu końcowego z produkcji kulturowej gry wideo;
- 4) nie zwrócił przyznanej przez Rzeczpospolitą Polską pomocy publicznej uznanej na podstawie decyzji Komisji Europejskiej za niezgodną z prawem i z rynkiem wewnętrznym;
- 5) jest przedsiębiorcą znajdującym się w trudnej sytuacji w rozumieniu art. 2 pkt 18 rozporządzenia nr 651/2014;
- 6) został skazany prawomocnym wyrokiem za przestępstwo składania fałszywych zeznań, przekupstwa, przeciwko wiarygodności dokumentów, mieniu, obrotowi gospodarczemu, obrotowi pieniędzmi i papierami wartościowymi, systemowi bankowemu, przestępstwo skarbowe albo inne związane z wykonywaniem działalności gospodarczej lub popełnione w celu osiągnięcia korzyści majątkowej albo którego współnikiem albo członkiem organu jest osoba fizyczna skazana prawomocnie za takie przestępstwa.

Art. 9. Wsparcia finansowego nie przyznaje się na produkcję gier wideo:

- 1) o charakterze reklamowym lub promocyjnym;
- 2) będących grami hazardowymi w rozumieniu art. 1 ust. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (t. j. Dz. U. z 2018 r. poz. 165, 650, 723, 1629);
- 3) zawierających treści pornograficzne,
- 4) nie przeznaczonych do komercyjnej dystrybucji.

Art. 10. Wsparcie finansowe przyznaje się na produkcję gier wideo, których koszty kwalifikowane wynoszą co najmniej 100.000 złotych.

Art. 11. 1. Wysokość wsparcia finansowego wraz z innymi źródłami pomocy publicznej przyznanymi na produkcję kulturowej gry wideo nie może przekroczyć łącznie 50% całości kosztów produkcji kulturowej gry wideo.

2. Wysokość wsparcia finansowego wraz z innymi źródłami pomocy publicznej przyznanymi danemu przedsiębiorcy nie może przekroczyć 50.000.000 euro rocznie.

Rozdział 4

Tryb przyznawania wsparcia finansowego

Art. 12. 1. Przedsiębiorca zamierzający uzyskać wsparcie finansowe, zwany dalej „wnioskodawcą”, składa wniosek o przyznanie wsparcia finansowego do ministra.

2. Do wniosku załącza się wypełniony test kwalifikacyjny.

3. Wniosek o przyznanie wsparcia finansowego zawiera:

- 1) firmę przedsiębiorcy;
- 2) siedzibę i adres, numer telefonu, adres e-mail, numer wpisu w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego lub numer wpisu w Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, a także numer identyfikacji podatkowej (NIP);
- 3) wskazanie właściwego dla przedsiębiorcy urzędu skarbowego wraz z jego adresem;
- 4) określenie gry wideo stanowiącej przedmiot wniosku, w tym określenie tytułu, języka, podstawy literackiej, planowanego czasu trwania rozgrywki, rodzaju gry wideo, osoby zarządzającej produkcją gry wideo, głównych scenarzystów, kompozytorów, głównych artystów grafików, głównych programistów, głównych projektantów;
- 5) określenie planowanych prac objętych wsparciem finansowym;
- 6) kwotę planowanych całkowitych kosztów produkcji gry wideo, w zakresie prac objętych wsparciem finansowym, kwotę planowanych kosztów kwalifikowanych

oraz planowaną wysokość i planowany udział środków publicznych w finansowaniu produkcji gry wideo;

- 7) określenie terminów rozpoczęcia i zakończenia prac objętych wsparciem finansowym wraz z podaniem terminów poszczególnych etapów realizacji gry wideo;
- 8) określenie lokalizacji prac objętych wsparciem finansowym;
- 9) dokument określający elementy projektowe gry wideo;
- 10) informacje określone w art. 37 ust. 5 ustawy z dnia 30 kwietnia 2004 r. o postępowaniu w sprawach dotyczących pomocy publicznej (t.j. Dz.U. z 2018 r. poz. 362).

4. Przedsiębiorca załącza do wniosku dokumenty potwierdzające spełnianie warunków przyznania wsparcia finansowego:

- 1) zaświadczenie z urzędu skarbowego o niezaleganiu w podatkach i innych należnościach, do których stosuje się przepisy ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. – Ordynacja podatkowa (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 800, 650, 723, 771, 1000, 1039, 1075, 1499, 1540, 1544, 1629);
- 2) zaświadczenie z Zakładu Ubezpieczeń Społecznych o niezaleganiu w opłacaniu składek na ubezpieczenia społeczne nie starsze niż 30 dni;
- 3) oświadczenie o niewystępowaniu okoliczności, o których mowa w art. 8;
- 4) harmonogram produkcji gry wideo;
- 5) plan finansowania produkcji gry wideo;
- 6) kosztorys produkcji gry wideo wraz z planem wydatków związanych z produkcją gry wideo na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
- 7) potwierdzenie nabycia praw do scenariusza lub podstawy literackiej gry wideo.

5. Test kwalifikacyjny zawiera zestaw kryteriów i przypisanej im odpowiednio punktacji, które służą do oceny czy dana gra wideo:

- 1) wykorzystuje polski lub europejski dorobek kulturowy;
- 2) posiada kulturotwórczy lub innowacyjny charakter;
- 3) będzie realizowana na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
- 4) zapewnia udział w produkcji gry wideo polskich lub europejskich specjalistów.

6. Jeżeli w produkcję kulturowej gry wideo zaangażowanych jest kilku przedsiębiorców, składają oni jeden wniosek wspólnie.

Art. 13. 1. Minister rozpatruje wniosek, w terminie nie dłuższym niż 28 dni od dnia złożenia kompletnego wniosku.

2. W przypadku złożenia wniosku, który nie spełnia wymogów, o których mowa w art. 12 ust. 3 lub nie dołączenia do wniosku dokumentów, o których mowa w art. 12 ust. 4 minister zwraca wniosek wnioskodawcy i informuje go pisemnie o stwierdzonych brakach oraz o możliwości ponownego złożenia wniosku.

Art. 14. 1. Minister przyznaje wsparcie finansowe po sprawdzeniu czy spełnione są warunki uzyskania wsparcia finansowego określone w ustawie.

2. Przyznanie wsparcia finansowego jest możliwe jeżeli gra wideo uzyska w teście kwalifikacyjnym co najmniej połowę wszystkich punktów możliwych do uzyskania, w tym co najmniej połowę punktów dotyczących kryteriów, o których mowa w art. 12 ust. 5 pkt. 1) i 2).

3. Wsparcie finansowe udzielane jest na okres trzech lat.

4. Minister potwierdza przyznanie wsparcia finansowego poprzez wydanie certyfikatu tymczasowego, zawierającego:

- 1) wskazanie przedsiębiorcy, na rzecz którego wsparcie jest przyznane;
- 2) tytuł i opis gry wideo, której dotyczyć ma wsparcie finansowe;
- 3) datę wydania certyfikatu tymczasowego;
- 4) termin przyznania wsparcia finansowego;
- 5) kwotę planowanych kosztów kwalifikowanych produkcji kulturowej gry wideo.

5. Minister może przyznać jedno wsparcie finansowe związane z produkcją danej kulturowej gry wideo. Jeżeli kilku przedsiębiorców złożyło wniosek o wsparcie finansowe wspólnie na podstawie art. 12 ust. 6, minister wydaje certyfikat tymczasowy dla każdego z przedsiębiorców osobno, jednak dany koszt będzie mógł zostać uznany za koszt kwalifikowany jedynie przez jednego z tych przedsiębiorców.

6. Przedsiębiorca może jednorazowo w odniesieniu do danej kulturowej gry wideo złożyć wniosek do ministra o przedłużenie terminu wsparcia finansowego o maksymalnie kolejne dwa lata od daty upływu terminu przyznania wsparcia finansowego, o którym mowa w ust. 4 pkt 4).

7. Przedłużenie terminu wsparcia finansowego jest możliwe pod warunkiem, że:

- 1) przedsiębiorca nie zalega z zapłatą podatków i innych należności publicznoprawnych,

2) przedsiębiorca nie dokonał żadnego odliczenia z tytułu ulgi podatkowej związanej z produkcją danej kulturowej gry wideo w okresie, na który wsparcie finansowe ma zostać przedłużone,

3) od momentu uzyskania certyfikatu tymczasowego łączna wartość kosztów kwalifikowanych poniesionych na produkcję kulturowej gry wideo wyniosła co najmniej 1.000.000 złotych.

8. Wniosek o przedłużenie terminu wsparcia finansowego zawiera elementy określone w art. 12 ust. 3 oraz informację o wysokości poniesionych kosztów kwalifikowanych poniesionych na produkcję kulturowej gry wideo. Do wniosku o przedłużenie terminu wsparcia finansowego załącza się test kwalifikacyjny wypełniony w oparciu o dane aktualne w chwili złożenia wniosku o przedłużenie terminu wsparcia finansowego oraz dokumenty określone w art. 12 ust. 4.

9. W przypadku przedłużenia terminu wsparcia finansowego wydłuża się okres uprawniający producenta kulturowej gry wideo do wystąpienia o certyfikat ostateczny.

10. Minister przekazuje kopię certyfikatu tymczasowego do właściwego dla przedsiębiorcy urzędu skarbowego w terminie 14 dni od jego wydania. Termin ten stosuje się również w przypadku przedłużenia terminu wsparcia finansowego.

Art. 15. 1. Po zakończeniu produkcji gry wideo i nie wcześniej niż w dniu jej wprowadzenia do komercyjnej dystrybucji oraz nie później niż trzy miesiące od dnia upływu terminu przyznania wsparcia finansowego, przedsiębiorca, który otrzymał wsparcie finansowe, przedstawia ministrowi raport końcowy z produkcji kulturowej gry wideo, zwany dalej „raportem końcowym”, który zawiera:

- 1) dane beneficjenta wsparcia finansowego, w tym: firmę przedsiębiorcy, siedzibę i adres, numer telefonu, adres e-mail, numer wpisu w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego lub numer wpisu w Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, a także numer identyfikacji podatkowej (NIP);
- 2) określenie gry wideo stanowiącej przedmiot wniosku, w tym określenie tytułu, języka, podstawy literackiej, planowanego czasu trwania rozgrywki, rodzaju gry wideo, osoby zarządzającej produkcją gry wideo, głównych scenarzystów, kompozytorów, głównych artystów grafików, głównych programistów, głównych projektantów;

- 3) skrócony opis przebiegu poszczególnych etapów produkcji gry wideo objętej wsparciem finansowym;
- 4) dane dotyczące kosztów produkcji gry wideo niezbędne do weryfikacji wsparcia finansowego;
- 5) całkowitą kwotę odliczenia poniesionych kosztów kwalifikowanych w ramach produkcji kulturowej gry wideo będących przedmiotem ulgi podatkowej i stanowiących pomoc publiczną;
- 6) dane dotyczące spełnienia warunków określonych w teście kwalifikacyjnym;
- 7) wysokość i udział środków publicznych uzyskanych ze wszystkich źródeł,
- 8) potwierdzenie wprowadzenia gry wideo do komercyjnej dystrybucji przez okres co najmniej trzech miesięcy.

2. Do raportu końcowego załącza się test kwalifikacyjny wypełniony w oparciu o dane aktualne w chwili przedstawienia raportu końcowego.

3. Wraz z raportem końcowym przedsiębiorca przekazuje nieodpłatnie ministrowi jeden egzemplarz nieeksploatowanej kopii kulturowej gry wideo będącej przedmiotem wsparcia oraz kopie materiałów dokumentacyjnych związanych z produkcją gry wideo, w tym scenariusza, dokumentu określającego elementy projektowe gry wideo, list dialogowych, fotosy, plakaty, listy napisów i materiałów reklamowych.

4. Minister, na podstawie odrębnej umowy zawartej z wnioskodawcą, może wykorzystać materiały, o których mowa w ust. 3 do realizacji zadań, o których mowa w art. 4 pkt 4).

Art. 16. 1. Minister dokonuje weryfikacji raportu końcowego w terminie nie dłuższym niż 28 dni od dnia otrzymania kompletnego raportu końcowego.

2. Minister w ramach weryfikacji raportu końcowego ustala czy:

- 1) raport końcowy spełnia wymogi, o których mowa w art.15;
- 2) gra wideo uzyskuje co najmniej połowę wszystkich punktów możliwych do uzyskania w teście kwalifikacyjnym wypełnionym w oparciu o dane aktualne w chwili przedstawienia raportu końcowego, w tym co najmniej połowę punktów dotyczących kryteriów, o których mowa w art. 12 ust. 5 pkt. 1) i 2);
- 3) kulturowa gra wideo będąca przedmiotem wsparcia została ukończona i pozostawała w komercyjnej dystrybucji przez okres co najmniej trzech miesięcy w dniu złożenia raportu końcowego.

3. Po pozytywnej weryfikacji raportu końcowego minister wydaje certyfikat ostateczny.
4. Minister przekazuje kopię certyfikatu ostatecznego do właściwego dla przedsiębiorcy urzędu skarbowego w terminie 14 dni od jego wydania.
5. Certyfikat ostateczny jest ważny bezterminowo.
6. Certyfikat ostateczny zawiera:
 - 1) wskazanie przedsiębiorcy, któremu przyznano wsparcie finansowe;
 - 2) tytuł i opis gry wideo, której dotyczy wsparcie finansowe;
 - 3) datę wydania certyfikatu tymczasowego;
 - 4) termin przyznania wsparcia finansowego;
 - 5) całkowitą kwotę odliczenia poniesionych kosztów kwalifikowanych w ramach produkcji kulturowej gry wideo będących przedmiotem ulgi podatkowej i stanowiących pomoc publiczną.

Art. 17. Minister może prowadzić kontrolę przedsiębiorców, którym przyznano wsparcie finansowe, w odniesieniu do kulturowych gier wideo na produkcję których zostało przyznane wsparcie finansowe, w zakresie dotyczącym spełniania warunków przyznania wsparcia finansowego, korzystania z ulgi podatkowej zgodnie z przeznaczeniem określonym w niniejszej ustawie oraz rzetelności informacji zawartych w raporcie końcowym. Kontrola może być prowadzona w okresie wsparcia finansowego oraz 12 miesięcy od daty wydania certyfikatu ostatecznego.

2. Kontrolę przeprowadzają pracownicy ministerstwa na podstawie pisemnego upoważnienia udzielonego przez ministra.

3. Upoważnienie zawiera:
- 1) wskazanie podstawy prawnej kontroli;
 - 2) datę i miejsce wystawienia;
 - 3) imię i nazwisko osoby upoważnionej;
 - 4) firmę i adres przedsiębiorcy;
 - 5) termin rozpoczęcia i zakończenia kontroli;
 - 6) zakres kontroli.

4. Osoba upoważniona do przeprowadzenia kontroli, zwana dalej „osobą upoważnioną” ma prawo do:

- 1) wstępu do siedziby przedsiębiorcy, któremu przyznano wsparcie finansowe, oraz na teren i do pomieszczeń, gdzie jest lub była prowadzona produkcja kulturowej gry wideo objęta wsparciem finansowym;
- 2) wglądu do dokumentów związanych z wydatkami ponoszonymi na produkcję kulturowej gry wideo zaliczonymi do kosztów kwalifikowanych, w tym umów i dokumentów księgowych;
- 3) wglądu w dokumentację przebiegu produkcji kulturowej gry wideo objętej wsparciem finansowym, w tym dokumenty księgowe, umowy, dokumentację fotograficzną i audiowizualną z procesu produkcji;
- 4) żądania złożenia pisemnych wyjaśnień związanych z przyznaniem i rozliczeniem wsparcia finansowego.

5. Z przeprowadzonej kontroli sporządza się protokół kontroli, który zawiera:

- 1) firmę i adres przedsiębiorcy;
- 2) wskazanie podstawy prawnej kontroli;
- 3) imię i nazwisko osoby upoważnionej oraz datę wydania upoważnienia do przeprowadzenia kontroli;
- 4) termin rozpoczęcia i zakończenia kontroli, ze wskazaniem dni będących przerwami w kontroli;
- 5) zakres i przedmiot kontroli;
- 6) opis ustalonego w wyniku kontroli stanu faktycznego, w tym stwierdzonych nieprawidłowości, przyczyn ich powstania, zakresu i skutków;
- 7) wskazanie podstaw dokonanych ustaleń;
- 8) w przypadku kolejnej kontroli informację o realizacji zaleceń pokontrolnych wydanych w wyniku ostatniej kontroli;
- 9) pouczenie o prawie, sposobie i terminie zgłoszenia zastrzeżeń do ustaleń zawartych w protokole kontroli oraz o prawie do odmowy podpisania tego protokołu;
- 10) wzmiankę o zgłoszeniu zastrzeżeń do ustaleń zawartych w protokole kontroli oraz o stanowisku zajęтым wobec nich przez osobę upoważnioną;
- 11) omówienie dokonanych w protokole kontroli poprawek, skreśleń i uzupełnień;
- 12) podpis osoby upoważnionej oraz wskazanie miejsca i daty podpisania protokołu kontroli;

13) podpis przedsiębiorcy oraz wskazanie miejsca i daty podpisania protokołu kontroli albo w przypadku odmowy podpisania protokołu kontroli – wzmiankę o tym fakcie.

6. Protokół kontroli podpisują osoba upoważniona i przedsiębiorca.

7. Przedsiębiorca, przed podpisaniem protokołu kontroli, może zgłosić pisemne umotywowane zastrzeżenia do ustaleń zawartych w protokole kontroli, w terminie 14 dni od dnia jego otrzymania.

8. Osoba upoważniona w przypadku zgłoszenia zastrzeżeń do ustaleń zawartych w protokole kontroli, w terminie 14 dni od dnia ich otrzymania, dokonuje analizy zastrzeżeń i w miarę potrzeby podejmuje dodatkowe czynności kontrolne.

9. W przypadku stwierdzenia, że zastrzeżenia do ustaleń zawartych w protokole kontroli są zasadne w całości lub w części, osoba upoważniona zmienia lub uzupełnia protokół kontroli.

10. W przypadku nieuwzględnienia zastrzeżeń do ustaleń zawartych w protokole kontroli w całości osoba upoważniona pozostawia protokół kontroli bez zmian.

11. Przedsiębiorca może odmówić podpisania protokołu kontroli, składając w terminie 7 dni od dnia jego otrzymania pisemne wyjaśnienie przyczyn odmowy.

12. W przypadku odmowy podpisania protokołu kontroli osoba upoważniona dołącza do niego pisemne wyjaśnienie przyczyn odmowy.

13. Odmowa podpisania protokołu kontroli przez przedsiębiorcę nie stanowi przeszkody do podpisania protokołu przez osobę upoważnioną.

14. Jeżeli w wyniku kontroli stwierdzono, że: przedsiębiorca nie spełnia warunków przyznania wsparcia finansowego lub wykorzystał ulgę podatkową niezgodnie z przeznaczeniem określonym w niniejszej ustawie lub informacje zawarte w raporcie końcowym są nierzetelne, minister wydaje zalecenia pokontrolne, w których wzywa przedsiębiorcę do usunięcia nieprawidłowości lub udzielenia wyjaśnień.

15. Usunięcie nieprawidłowości lub udzielenie wyjaśnień powinno nastąpić we wskazanym przez ministra terminie nie krótszym niż 30 dni od dnia doręczenia zaleceń pokontrolnych przedsiębiorcy.

16. Jeżeli po upływie terminu, o którym mowa w ust. 14, przedsiębiorca nie usunie wskazanych nieprawidłowości lub udzielone przez niego wyjaśnienia okażą się niewystarczające, minister może wskazać środki, jakie powinien zastosować przedsiębiorca w celu usunięcia nieprawidłowości wraz ze wskazaniem terminu na ich usunięcie.

17. Niezastosowanie się do środków wskazanych w ust. 15 stanowi podstawę do anulowania certyfikatu tymczasowego lub certyfikatu ostatecznego.

18. Minister przekazuje informację o anulowaniu certyfikatu tymczasowego lub certyfikatu ostatecznego do właściwego dla przedsiębiorcy urzędu skarbowego w terminie 14 dni od jego wydania.

Art. 18. 1. Minister określa, w drodze rozporządzenia:

- 1) wzór wniosku o wsparcie finansowe określający szczegółowy wykaz informacji objętych wnioskiem oraz dokumentów do niego załączonych,
- 2) wzór testu kwalifikacyjnego wraz ze szczegółowymi kryteriami testu kwalifikacyjnego oraz odpowiadającą im punktacją,
- 3) wzór raportu końcowego.

2. W rozporządzeniu, o którym mowa w ust. 1, uwzględnia się odpowiednio:

- 1) potrzebę dostosowania wsparcia finansowego do uwarunkowań rynkowych oraz aktualnych kierunków rozwoju produkcji gier wideo,
- 2) zmiany zachodzące w warunkach dofinansowywania produkcji gier wideo na terytoriach innych niż Rzeczpospolita Polska;
- 3) sposoby produkcji poszczególnych rodzajów gier wideo;
- 4) wpływ produkcji gier wideo na rozwój potencjału kreatywnego i ekonomicznego branży gier wideo na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
- 5) sprawność procedury przyznawania wsparcia finansowego i weryfikacji warunków przyznawania i rozliczania wsparcia finansowego;
- 6) konieczność ujednoczenia dokumentów stosowanych w trybie przyznawania i rozliczania wsparcia finansowego.

Rozdział 4

Przepisy zmieniające, przejściowe i końcowe

Art. 19. 1. W ustawie z dnia 15 lutego 1992 r. o podatku dochodowym od osób prawnych (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1036, 1162, 1291, 1629, 1669) wprowadza się następujące zmiany:

- 1) po art. 18e dodaje się art. 18f w następującym brzmieniu:

„18f 1. Podatnik uzyskujący przychody inne niż przychody z zysków kapitałowych odlicza od podstawy opodatkowania, ustalonej zgodnie z art. 18, koszty uzyskania przychodów poniesione przez podatnika na produkcję kulturowej gry wideo w stosunku do której uzyskał certyfikat tymczasowy, o którym mowa w ustawie z dnia [...] o wspieraniu kulturowych gier wideo i zwane dalej „kosztami kwalifikowanymi”. 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, o którym mowa w ustawie z dnia [...] o wspieraniu kulturowych gier wideo.

2. Za koszty kwalifikowane uznaje się:

- 1) poniesione w danym miesiącu należności z tytułów, o których mowa w art. 12 ust. 1 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych, oraz sfinansowane przez płatnika składki z tytułu tych należności określone w ustawie z dnia 13 października 1998 r. o systemie ubezpieczeń społecznych, w takiej części, w jakiej czas przeznaczony na produkcję kulturowej gry wideo pozostaje w ogólnym czasie pracy pracownika w danym miesiącu;
- 2) poniesione w danym miesiącu należności z tytułów, o których mowa w art. 13 pkt 8 lit. a ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych, oraz sfinansowane przez płatnika składki z tytułu tych należności określone w ustawie z dnia 13 października 1998 r. o systemie ubezpieczeń społecznych, w takiej części, w jakiej czas przeznaczony na wykonanie usługi w zakresie produkcji kulturowej gry wideo pozostaje w całości czasu przeznaczonego na wykonanie usługi na podstawie umowy zlecenia lub umowy o dzieło w danym miesiącu;
- 3) nabycie materiałów bezpośrednio związanych z produkcją kulturowej gry wideo;
- 4) nabycie usługi świadczonej lub wykonywanej na potrzeby produkcji kulturowej gry wideo;
- 5) nabycie usługi korzystania ze sprzętu i aparatury specjalistycznej, w części w jakiej wykorzystywana jest na potrzeby produkcji kulturowej gry wideo;
- 6) dokonywane w danym roku podatkowym, zaliczane do kosztów uzyskania przychodów, odpisy amortyzacyjne od środków trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych wykorzystywanych w ramach produkcji kulturowej gry wideo, z wyłączeniem samochodów osobowych oraz budowli, budynków i lokali będących odrębną własnością;

- 7) koszty produkcji formatów umożliwiających dostęp do kulturowych gier wideo osobom niepełnosprawnym, w tym koszty audiodeskrypcji i napisów dla niesłyszących.
3. Kwota kosztów kwalifikowanych nie może przekroczyć 100% kosztów, o których mowa w ust. 2.
 4. Podatnik traci prawo do odliczenia kosztów kwalifikowanych poniesionych na produkcję kulturowej gry wideo, jeżeli:
 - 1) gra wideo nie uzyska certyfikatu ostatecznego w terminach określonych ustawie z dnia [...] o wspieraniu produkcji kulturowych gier wideo,
 - 2) przed uzyskaniem certyfikatu ostatecznego zostanie ogłoszona upadłość podatnika obejmująca likwidację majątku lub zostanie postawiony w stan likwidacji,
 - 3) koszty kwalifikowane zostały podatnikowi zwrócone w jakiegokolwiek formie lub zostały odliczone od podstawy opodatkowania podatkiem dochodowym.
 5. W razie wystąpienia okoliczności, o których mowa w ust. 4, podatnik jest obowiązany w zeznaniu podatkowym składanym za rok, w którym wystąpiły te okoliczności, do zwiększenia podstawy opodatkowania o kwotę dokonanych odliczeń, do których utracił prawo, a w razie poniesienia straty – do jej zmniejszenia o tę kwotę. W przypadku, o którym mowa w ust. 4 pkt 3), kwotę odliczeń, do której podatnik utracił prawo, określa się proporcjonalnie do wysokości otrzymanego zwrotu w kwocie poniesionych kosztów kwalifikowanych.
 6. Odliczenia dokonuje się w zeznaniu za rok podatkowy, w którym poniesiono koszty kwalifikowane, lecz nie wcześniej niż od dnia rozpoczęcia terminu wsparcia finansowego określonego w certyfikacie tymczasowym albo w zeznaniu za rok podatkowy, w którym podatnik uzyskał certyfikat ostateczny.
 7. W przypadku, gdy łączna kwota odliczeń przekroczy kwotę kosztów kwalifikowanych wskazaną do odliczenia w certyfikacie ostatecznym, podatnik zobowiązany jest doliczyć do przychodu polegającego opodatkowaniu podatkiem dochodowym w roku otrzymania certyfikatu ostatecznego kwotę odliczonych kosztów kwalifikowanych w części przewyższającej kwotę kosztów kwalifikowanych wskazaną do odliczenia w certyfikacie ostatecznym.
 8. W przypadku, gdy podatnik poniósł za rok podatkowy stratę albo wielkość dochodu podatnika jest niższa od kwoty przysługujących mu odliczeń, odliczenia – odpowiednio w

całej kwocie lub w pozostałej części – dokonuje się w zeznaniach za kolejno następujących po sobie sześć lat podatkowych następujących bezpośrednio po roku, w którym podatnik skorzystał lub miał prawo skorzystać z odliczenia.

9. Przepisy ust. 4 stosuje się odpowiednio w razie utraty przez podatkową grupę kapitałową statusu podatnika. Obowiązek, o którym mowa w ust. 5 ciąży wówczas na spółce, która uzyskała certyfikat tymczasowy.
10. Podatnicy, którzy zamierzają skorzystać z odliczenia, o którym mowa w ust. 1 i uzyskali certyfikat tymczasowy, są obowiązani w ewidencji, o której mowa w art. 9 wyodrębnić koszty kwalifikowane do ulgi związane z produkcją kulturowych gier wideo w podziale na poszczególne gry oraz rodzaje kosztów.
11. Podatnicy korzystający z odliczenia są obowiązani wykazać w zeznaniu poniesione koszty kwalifikowane podlegające odliczeniu.

Art. 20. W ustawie z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz. U. 2018 poz. 1509) wprowadza się następujące zmiany:

- 1) po art. 26g dodaje się art. 26h w następującym brzmieniu:

„26h. 1. Podatnik uzyskujący przychody ze źródła określonego w art. 10 ust. 1 pkt 3 odlicza od podstawy obliczenia podatku, ustalonej zgodnie z art. 26 ust 1 lub art. 30c ust. 2, koszty uzyskania przychodów poniesione na produkcję kulturowej gry wideo w stosunku do której uzyskał certyfikat tymczasowy, o którym mowa w ustawie z dnia [...] o wspieraniu kulturowych gier wideo i zwane dalej „kosztami kwalifikowanymi”. Kwota odliczenia nie może w roku podatkowym przekraczać kwoty dochodu uzyskanego przez podatnika ze źródła określonego w art. 10 ust. 1 pkt 3. Odliczenie nie może dotyczyć kosztów poniesionych przed datą wydania certyfikatu tymczasowego, o którym mowa w ustawie z dnia [...] o wspieraniu kulturowych gier wideo.

2. Za koszty kwalifikowane uznaje się:

- 1) poniesione w danym miesiącu należności z tytułów, o których mowa w art. 12 ust. 1, oraz sfinansowane przez płatnika składki z tytułu tych należności określone w ustawie z dnia 13 października 1998 r. o systemie ubezpieczeń społecznych, w takiej części, w jakiej czas przeznaczony na produkcję kulturowej gry wideo pozostaje w ogólnym czasie pracy pracownika w danym miesiącu;
- 2) poniesione w danym miesiącu należności z tytułów, o których mowa w art. 13 pkt 8 lit. a, oraz sfinansowane przez płatnika składki z tytułu tych należności określone

w ustawie z dnia 13 października 1998 r. o systemie ubezpieczeń społecznych, w takiej części, w jakiej czas przeznaczony na wykonanie usługi w zakresie produkcji kulturowej gry wideo pozostaje w całości czasu przeznaczonego na wykonanie usługi na podstawie umowy zlecenia lub umowy o dzieło w danym miesiącu;

- 3) nabycie materiałów bezpośrednio związanych z produkcją kulturowej gry wideo;
- 4) nabycie usługi świadczonej lub wykonywanej na potrzeby produkcji kulturowej gry wideo;
- 5) nabycie usługi korzystania ze sprzętu i aparatury specjalistycznej w części w jakiej wykorzystywana jest na potrzeby produkcji kulturowej gry wideo;
- 6) dokonywane w danym roku podatkowym, zaliczane do kosztów uzyskania przychodów, odpisy amortyzacyjne od środków trwałych oraz wartości niematerialnych i prawnych wykorzystywanych w ramach produkcji kulturowej gry wideo, z wyłączeniem samochodów osobowych oraz budowli, budynków i lokali będących odrębną własnością;
- 7) koszty produkcji formatów umożliwiających dostęp do kulturowych gry wideo osobom niepełnosprawnym, w tym koszty audiodeskrypcji i napisów dla niesłyszących.

3. Kwota kosztów kwalifikowanych nie może przekroczyć 100% kosztów, o których mowa w ust. 2.

4. Podatnik traci prawo do odliczenia kosztów kwalifikowanych poniesionych na produkcję kulturowej gry wideo, jeżeli:

- 1) gra wideo nie uzyska certyfikatu ostatecznego w terminach określonych ustawie z dnia [...] o wspieraniu produkcji kulturowych gier wideo,
- 2) przed uzyskaniem certyfikatu ostatecznego zostanie ogłoszona upadłość podatnika obejmująca likwidację majątku lub zostanie postawiony w stan likwidacji,
- 3) koszty kwalifikowane zostały podatnikowi zwrócone w jakiegokolwiek formie lub zostały odliczone od podstawy opodatkowania podatkiem dochodowym.

5. W razie wystąpienia okoliczności, o których mowa w ust. 4, podatnik jest obowiązany w zeznaniu podatkowym składanym za rok, w którym wystąpiły te okoliczności, do zwiększenia podstawy opodatkowania o kwotę dokonanych odliczeń, do których utracił

prawo, a w razie poniesienia straty – do jej zmniejszenia o tę kwotę. W przypadku, o którym mowa w ust. 4 pkt 3), kwotę odliczeń, do której podatnik utracił prawo, określa się proporcjonalnie do wysokości otrzymanego zwrotu w kwocie poniesionych kosztów kwalifikowanych.

6. Odliczenia dokonuje się w zeznaniu za rok podatkowy, w którym poniesiono koszty kwalifikowane, lecz nie wcześniej niż od dnia rozpoczęcia terminu wsparcia finansowego określonego w certyfikacie tymczasowym albo w zeznaniu za rok podatkowy, w którym podatnik uzyskał certyfikat ostateczny.
7. W przypadku, gdy łączna kwota odliczeń przekroczy kwotę kosztów kwalifikowanych wskazaną do odliczenia w certyfikacie ostatecznym, podatnik zobowiązany jest doliczyć do przychodu polegającego opodatkowaniu podatkiem dochodowym w roku otrzymania certyfikatu ostatecznego kwotę odliczonych kosztów kwalifikowanych w części przewyższającej kwotę kosztów kwalifikowanych wskazaną do odliczenia w certyfikacie ostatecznym.
8. W przypadku, gdy podatnik poniósł za rok podatkowy stratę albo wielkość dochodu podatnika jest niższa od kwoty przysługujących mu odliczeń, odliczenia – odpowiednio w całej kwocie lub w pozostałej części – dokonuje się w zeznaniach za kolejno następujących po sobie sześć lat podatkowych następujących bezpośrednio po roku, w którym podatnik skorzystał lub miał prawo skorzystać z odliczenia.
9. Podatnicy, którzy zamierzają skorzystać z odliczenia, o którym mowa w ust. 1 i uzyskali certyfikat tymczasowy, są obowiązani w księgach rachunkowych wyodrębnić koszty kwalifikowane do ulgi związane z produkcją kulturowych gier wideo w podziale na poszczególne gry oraz rodzaje kosztów.
10. Podatnicy korzystający z odliczenia są obowiązani wykazać w zeznaniu poniesione koszty kwalifikowane podlegające odliczeniu.

Art. 21. Ustawa wchodzi w życie po upływie miesiąca od dnia ogłoszenia.

Potwierdzam zgodność kopii wydruku z dokumentem elektronicznym:

Identyfikator dokumentu	303644.897802.944399
Nazwa dokumentu	2018-10-10 ulgi podatkowe gry.pdf
Tytuł dokumentu	2018-10-10 ulgi podatkowe gry
Sygnatura dokumentu	DWIM-WSASK.541.110.2018
Data dokumentu	2018-10-11
Skrót dokumentu	7B1E77BDBC2FBB217F4A9882C9749E96AC113BEE
Wersja dokumentu	1.2
Data podpisu	2018-10-11 09:44:00
Podpisane przez	Maciej Michał Dydo Zastępca Dyrektora

EZD 3.71.456.456.8296

Data wydruku: 2018-10-11

Autor wydruku: Dydo Maciej (Zastępca Dyrektora)