Oświadczenie złożone
przez senatora Kazimierza Kleinę
w dniu 19 sierpnia 2026 r.

Oświadczenie skierowane do wiceprezesa Rady Ministrów, ministra cyfryzacji Krzysztofa Gawkowskiego

Szanowny Panie Premierze!

Zwracam się do pana premiera w sprawie decyzji jednej z czołowych firm działających na rynku gier wideo, która 1 lipca br. poinformowała, że od stycznia 2028 r. zakończy wydawanie gier na nośnikach fizycznych.

Decyzja ta budzi poważne wątpliwości w kontekście ochrony praw i interesów konsumentów. Szczególnego znaczenia nabiera fakt, że osoby kupujące obecnie nowe konsole są informowane o planowanej zmianie za pomocą niewielkiego tekstu umieszczonego na opakowaniu. Jednocześnie konsumenci, którzy zakupili ten sam sprzęt przed 1 lipca br., nie mieli możliwości zapoznania się z taką informacją przed dokonaniem zakupu.

Nie jest to kwestia pozbawiona znaczenia. Wielu konsumentów, wybierając droższy wariant tej samej konsoli, wyposażony w napęd optyczny, albo decydując się na zakup osobnego napędu, kierowało się możliwością kupowania i kolekcjonowania gier na nośnikach fizycznych. Była to jedna z istotnych cech urządzenia, za którą konsumenci byli gotowi zapłacić więcej. Trudno zatem uznać, że informacja o planowanym zakończeniu wydawania gier na płytach jest dla nabywcy takiego urządzenia informacją drugorzędną.

Brak wcześniejszego poinformowania konsumentów o planowanej zmianie niesie ze sobą kilka istotnych problemów.

Po pierwsze, konsumenci, którzy zdecydowali się na zakup droższego modelu konsoli wyposażonego w napęd optyczny lub ponieśli dodatkowy koszt związany z zakupem napędu zewnętrznego, mogą w niedalekiej przyszłości zostać pozbawieni jednej z funkcjonalności, która była istotnym powodem wyboru tego wariantu urządzenia. Od 2028 r. napęd taki pozwoli bowiem przede wszystkim na korzystanie z wcześniej wydanych tytułów, podczas gdy nowe gry będą dostępne wyłącznie w formie cyfrowej.

Po drugie, decyzja ta oznacza w praktyce skazanie użytkowników danego sprzętu na jeden sklep cyfrowy, w którym będą mogli nabywać nowe gry. Ograniczenie możliwości zakupu produktu do jednego kanału sprzedaży oznacza jednocześnie ograniczenie konkurencji pomiędzy sprzedawcami. W takiej sytuacji jedna firma uzyskuje możliwość dyktowania cen konsumentom pozbawionym alternatywnych miejsc zakupu. Problem ten jest tym bardziej istotny, że ceny cyfrowych wersji gier, zgodnie z obserwowaną praktyką rynkową, potrafią pozostawać na wysokim poziomie nawet kilka lat po premierze danego tytułu, a w przypadku fizycznych wydań konsumenci mają możliwość korzystania z konkurencji pomiędzy różnymi sklepami, promocji, a także z rynku wtórnego. Mogą kupić używany egzemplarz gry od innego konsumenta, sprzedać posiadany tytuł lub wymienić go na inny. W przypadku dystrybucji wyłącznie cyfrowej te możliwości zostają w znacznym stopniu wyeliminowane.

Po trzecie, skutki tej decyzji mogą być szczególnie dotkliwe dla mieszkańców mniejszych miejscowości, gdyż obecne rozwiązanie technologiczne oparte na wykorzystaniu nośnika fizycznego ogranicza potrzebę wykorzystania połączenia internetowego. W zależności od tytułu na nośniku fizycznym znajduje się część gry lub nawet cała gra. Usunięcie z rynku dostępu do tego rozwiązania wymusiłoby pobranie poprzez sieć internetową wszystkich plików gry. To przyczyniłoby się w istotnym stopniu do pogłębienia zjawiska wykluczenia telekomunikacyjnego, na co zwracałem uwagę w swoich wcześniejszych oświadczeniach. Ucierpią na tym dzieci w wieku szkolnym, gdyż wiele ich rozmów związanych jest z tego rodzaju dziełami kultury. To może prowadzić do zwiększenia alienacji dzieci dotkniętych wykluczeniem telekomunikacyjnym względem grupy ich rówieśników. Wiele czasu w przestrzeni publicznej poświęca się pojęciom Polski A i Polski B, a usunięcie nośników fizycznych byłoby swego rodzaju agregatem pogłębiającym różnice, znacząco utrudniając lub wręcz uniemożliwiając dostęp do takich utworów kultury osobom bez dostępu do internetu o przyzwoitej w dzisiejszych realiach przepustowości.

Po czwarte, decyzja ta może mieć istotne konsekwencje dla przedsiębiorców, w szczególności dla małych firm oraz osób prowadzących lokalne sklepy specjalizujące się w sprzedaży gier używanych. Dla wielu z nich obrót fizycznymi egzemplarzami gier jest podstawą prowadzonej od lat działalności. Ograniczenie możliwości zakupu nowych gier na nośnikach fizycznych może oznaczać znaczące zmniejszenie podaży produktów, którymi mogą handlować, a w konsekwencji zagrozić funkcjonowaniu ich przedsiębiorstw. Nie można przy tym pominąć społecznego wymiaru takich miejsc. Małe sklepy z grami często stanowią również lokalne punkty spotkań osób zainteresowanych grami wideo. Wokół nich przez lata powstają niewielkie społeczności, których

funkcjonowanie opiera się m.in. na wymianie, sprzedaży i kolekcjonowaniu fizycznych egzemplarzy gier. Decyzja podjęta przez jeden z największych podmiotów na rynku może zatem oddziaływać nie tylko na konsumentów, lecz także na małych przedsiębiorców oraz lokalne społeczności.

Kolejnym problemem, który wymaga uwzględnienia, jest możliwość całkowitej utraty przez konsumenta dostępu do gry, za którą zapłacił pełną cenę. W przypadku fizycznego egzemplarza gry konsument posiada nośnik, który może przechowywać, odsprzedać lub przekazać innej osobie. W przypadku zakupu cyfrowego konsument jest w znacznie większym stopniu zależny od właściciela platformy oraz wydawcy. Pojawia się zatem pytanie, co powinno się stać w sytuacji, w której przedsiębiorca przestaje oferować daną grę, wycofuje ją ze swojej platformy albo usuwa ją z cyfrowej biblioteki użytkownika. Nie jest to wyłącznie teoretyczne zagrożenie. W przeszłości dochodziło już do sytuacji, w których zakupione przez użytkowników gry były usuwane z ich bibliotek cyfrowych. Przykładem może być gra „The Crew", która po wyłączeniu serwerów została również usunięta z bibliotek użytkowników.

Podobny problem może wystąpić z przyczyn niezwiązanych bezpośrednio z funkcjonowaniem serwerów. W przypadku gry mogą wygasnąć licencje na wykorzystane w niej utwory muzyczne lub inne elementy objęte prawami osób trzecich. W sytuacji, w której ponowne uzyskanie licencji albo przygotowanie zmodyfikowanej wersji gry okaże się dla wydawcy nieopłacalne, może pojawić się możliwość całkowitego wycofania tytułu z dystrybucji cyfrowej, a w skrajnym przypadku także pozbawienia dotychczasowych nabywców możliwości pobrania lub ponownej instalacji zakupionego produktu. Problem ten jest szczególnie istotny w sytuacji, w której konsument zapłacił za grę pełną cenę, a następnie po kilku latach zostaje pozbawiony możliwości korzystania z niej z przyczyn leżących po stronie przedsiębiorcy lub jego kontrahentów. W takim przypadku konsument nie otrzymuje bowiem fizycznego przedmiotu, który pozostaje w jego posiadaniu, lecz dostęp do produktu zależny od funkcjonowania infrastruktury i decyzji podmiotów trzecich. W przypadku fizycznego nośnika wydawca może oczywiście zaprzestać sprzedaży danego tytułu, jednak egzemplarz znajdujący się już w posiadaniu konsumenta pozostaje fizycznie w jego rękach. W modelu całkowicie cyfrowym konsument może zostać pozbawiony nawet tej możliwości. Oznacza to fundamentalną zmianę relacji pomiędzy nabywcą a przedsiębiorcą i wymaga odpowiedzi na pytanie, czy obecne przepisy zapewniają konsumentowi wystarczającą ochronę.

Dlatego też szczególnie istotne jest ustalenie, jak należy chronić konsumenta przed sytuacją, w której po dokonaniu zakupu gry cyfrowej przedsiębiorca z przyczyn biznesowych, prawnych lub technicznych uniemożliwia mu dalszy dostęp do zakupionego produktu. W szczególności należy rozważyć przypadki, w których wygasa licencja na pojedynczy element gry, np. utwór muzyczny, a wydawcy bardziej opłaca się całkowicie wycofać grę z dystrybucji, niż usunąć lub zastąpić ten element.

W mojej ocenie konsument, który zapłacił pełną cenę za produkt, powinien być odpowiednio chroniony przed sytuacją, w której po kilku latach traci do niego dostęp z przyczyn, na które nie miał żadnego wpływu. Przejście na model dystrybucji wyłącznie cyfrowej powoduje bowiem, że możliwość dalszego korzystania z zakupionego produktu pozostaje w rękach przedsiębiorcy w stopniu znacznie większym niż w przypadku tradycyjnego nośnika.

W związku z powyższym zwracam się do pana premiera z następującymi pytaniami.

1. Czy Ministerstwo Cyfryzacji zamierza podjąć działania w związku z opisaną decyzją producenta dotyczącą zakończenia od stycznia 2028 r. wydawania nowych gier na nośnikach fizycznych?

2. Jeżeli tak, to jakie działania zamierza podjąć ministerstwo, w szczególności w zakresie oceny, czy konsumenci, którzy zakupili konsole przed 1 lipca br., zostali w sposób wystarczający poinformowani o planowanej zmianie modelu dystrybucji gier?

3. Czy w ocenie premiera informacja o planowanym zakończeniu wydawania gier na nośnikach fizycznych może mieć istotne znaczenie dla decyzji konsumenta o wyborze i zakupie droższego wariantu konsoli wyposażonego w napęd płyt lub zakupie dodatkowego napędu?

4. Czy Ministerstwo Cyfryzacji analizuje potencjalne skutki ograniczenia konsumentom możliwości nabywania gier w konkurencyjnych kanałach sprzedaży, w szczególności w kontekście możliwości kształtowania cen przez operatora jedynego dostępnego sklepu cyfrowego?

5. Czy Ministerstwo Cyfryzacji zamierza zbadać wpływ tej decyzji na konkurencję oraz sytuację małych przedsiębiorców prowadzących działalność w zakresie sprzedaży fizycznych, w tym używanych, egzemplarzy gier?

6. Czy w ocenie ministerstwa obecny sposób informowania konsumentów o planowanym zakończeniu wydawania gier na nośnikach fizycznych jest wystarczający, w szczególności wobec osób, które zakupiły konsolę przed 1 lipca br.?

7. Czy premier dostrzega potrzebę podjęcia działań legislacyjnych lub regulacyjnych mających na celu zapewnienie konsumentom odpowiedniej informacji o przyszłym sposobie dystrybucji produktów cyfrowych oraz o ograniczeniach związanych z korzystaniem z nośników fizycznych?

8. Czy obecne przepisy zapewniają konsumentowi wystarczającą ochronę przed sytuacją, w której po dokonaniu zakupu gry cyfrowej przedsiębiorca, z powodu wygaśnięcia licencji na jeden z elementów gry, zakończenia działalności, decyzji biznesowej lub innego powodu, uniemożliwia konsumentowi ponowne pobranie zakupionego tytułu i korzystanie z niego?

9. Czy Ministerstwo Cyfryzacji analizuje możliwość wprowadzenia mechanizmów, które zabezpieczałyby konsumenta przed utratą dostępu do zakupionych gier cyfrowych, w szczególności w sytuacji, gdy przyczyną wycofania produktu jest wygaśnięcie licencji na pojedynczy element dzieła, taki jak utwór muzyczny?

10. Czy w ocenie pana premiera przedsiębiorca powinien zapewnić konsumentom, którzy wcześniej nabyli dany tytuł, możliwość dalszego korzystania z niego, np. poprzez udostępnienie wersji pozbawionej elementu, którego licencja wygasła, zamiast całkowicie odbierać dostęp do zakupionej gry?

11. Czy Ministerstwo Cyfryzacji dostrzega potrzebę wprowadzenia przepisów gwarantujących konsumentowi możliwość pobrania i zachowania zakupionej gry cyfrowej w przypadku jej całkowitego wycofania przez wydawcę lub zakończenia świadczenia usługi przez operatora platformy?

12. Czy Ministerstwo Cyfryzacji analizuje możliwość wprowadzenia mechanizmów, które zabezpieczałyby konsumenta przed utratą dostępu do innych wcześniej zakupionych w formie cyfrowej utworów audiowizualnych, w szczególności filmów, w sytuacji, gdy przedsiębiorca wycofuje je z oferty lub zaprzestaje ich udostępniania z przyczyn związanych z wygaśnięciem licencji, zmianą praw do utworu albo zakończeniem współpracy z właścicielem praw?

Proszę pana premiera o przedstawienie stanowiska urzędu w powyższej sprawie oraz poinformowanie, czy zamierza podjąć działania, a jeśli tak, to jakie, w celu ochrony konsumentów oraz zachowania warunków konkurencji na rynku gier wideo.

Kazimierz Kleina