PREZES
URZĘDU OCHRONY
KONKURENCJI I KONSUMENTÓW
TOMASZ CHRÓSTNY

Odpowiedź na oświadczenie senatora Kazimierza Kleiny z dnia 19 sierpnia 2026 r.

Warszawa, 21 września 2026 r.
Temat sprawy: Oświadczenie dotyczące decyzji jednej z firm działających na rynku gier wideo o zakończeniu od stycznia 2028 r. wydawania gier na nośnikach fizycznych
Znak sprawy: DOZIK-3.054.5.2026.AG

Pan
Kazimierz Kleina
Senator
Rzeczpospolitej Polskiej

Szanowny Panie Senatorze,

w odpowiedzi na Oświadczenie z dnia 19 sierpnia 2026 r. dotyczące decyzji jednej z firm działających na rynku gier wideo o zakończeniu od stycznia 2028 r. wydawania gier na nośnikach fizycznych (dalej jako „Oświadczenie") bardzo dziękuję za zwrócenie uwagi na problem, informuję o skierowaniu do przedsiębiorcy wystąpienia w celu uzyskania wyjaśnień i przedstawiam następujące stanowisko.

Zgodnie z przepisami ustawy z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. z 2025 r. poz. 1714, dalej: „uokik") do zakresu działania Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów (dalej jako: „Prezes Urzędu") należy m.in. sprawowanie kontroli przestrzegania przez przedsiębiorców przepisów ustawy oraz wydawanie decyzji w sprawach o uznanie postanowień wzorca umowy za niedozwolone oraz w sprawach praktyk naruszających zbiorowe interesy konsumentów. Przez praktykę naruszającą zbiorowe interesy konsumentów, stosownie do brzmienia art. 24 ust. 2 uokik, rozumie się godzące w nie sprzeczne z prawem lub dobrymi obyczajami zachowanie przedsiębiorcy.

W ramach kompetencji Prezesa Urzędu mieści się weryfikacja zachowań przedsiębiorców pod kątem ich zgodności z prawem lub dobrymi obyczajami. Jednocześnie nie każda decyzja biznesowa przedsiębiorcy będzie naruszać wspomniane wyżej przepisy, a co za tym idzie, będzie mogła być przedmiotem interwencji Prezesa Urzędu.

Z Oświadczenia wynika, że dotyczy ono decyzji firm działających na rynku gier wideo co do zakończenia wydawania gier na nośnikach fizycznych. Jak wynika z informacji posiadanych przez Prezesa Urzędu, omawiana decyzja została podjęta przez Sony Interactive Entertainment z siedzibą w Londynie. Komunikat o podjęciu przedmiotowej decyzji został opublikowany na oficjalnym blogu firmy na stronie internetowej

Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów
Pl. Powstańców Warszawy 1, 00-950 Warszawa; tel. 22 556 04 24; dozik@uokik.gov.pl
Adres do e-Doręczeń: AE:PL-85353-79447-CAVBF-25
ID: 1645859.4963533.5264299

https://blog.playstation.com/2026/07/01/physical-disc-production-ending-in-january-2028-for-new-games-releasing-on-playstation-consoles/[1].

Zgodnie z ww. informacją zakończenie wydawania gier na nośnikach fizycznych ma mieć miejsce w 2028 r. W kontekście powyższego istotne jest, iż dalsze oferowanie modelu konsoli wyposażonego w napęd optyczny nie będzie miało wpływu na możliwość korzystania z tej funkcjonalności (odtwarzania gier na fizycznych nośnikach) w zakresie produkcji wydanych przed rokiem 2028.

Zdaniem Prezesa Urzędu przedsiębiorca, korzystając ze swobody działalności gospodarczej, może wybrać, jaką formę (fizyczną czy cyfrową) będą miały przedmioty w ramach jego oferty. W świetle powyższego przekazane informacje nie uprawdopodobniają naruszenia przepisów dotyczących zakazanych porozumień ograniczających konkurencję lub nadużywania pozycji dominującej tj. w zakresie naruszenia art. 6 lub art. 9 uokik, a także naruszenia zbiorowych interesów konsumentów (art. 24 uokik). W tym zakresie Prezes Urzędu nie może ingerować w sposób oferowania przez przedsiębiorcę produktów i warunki korzystania z oferowanych przez niego usług. W szczególności należy zwrócić uwagę, że Prezes Urzędu nie może nakazać przedsiębiorcy produkcji danego towaru – w opisywanej sytuacji gry – w określonej formie np. na fizycznym nośniku.

Negatywnie należałoby przy tym ocenić sytuację braku odpowiedniego informowania konsumentów o planowanej zmianie zasad korzystania oferowanych produktów, o ile ma miejsce. Na dzień udzielenia niniejszej odpowiedzi ww. informacja została opublikowana przez Spółkę na stronie internetowej. Prezes Urzędu planuje jednak zweryfikować sposób komunikowania o potencjalnym ograniczeniu możliwości wykorzystania napędów optycznych w konsolach PlayStation przez producenta ww. urządzeń.

Odnosząc się do zagadnienia możliwości utraty dostępu do gry przez konsumenta w wyniku wyłączania serwerów lub usunięcia gry z bibliotek, należy wskazać, że na chwilę obecną możliwość podjęcia działań władczych przez Prezesa Urzędu w zakresie zagwarantowania wieloletniej żywotności gier komputerowych może być utrudniona ze względu na brak przepisów, z których wynikałby nakaz zapewniania przez wydawców lub dystrybutorów gier wieloletniego wsparcia dla gier komputerowych. Okres wsparcia powinien w jasny sposób wynikać z zawartej z konsumentem umowy. Na gruncie obowiązujących przepisów niezgodna z prawem byłaby sytuacja, w której gra dostępna byłaby krócej niż określono w umowie licencyjnej. Oznacza to, że przedsiębiorca powinien zapewniać wsparcie produktu przez cały okres, na który gracz zakupił licencję. Jak wynika z art. 43k ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta (Dz.U. z 2024 r. poz. 1796), w przypadku gdy umowa przewiduje dostarczanie treści cyfrowej lub usługi cyfrowej w sposób ciągły, treść cyfrowa lub usługa cyfrowa muszą pozostawać zgodne z umową przez oznaczony w umowie czas ich dostarczania.

Prezes Urzędu nie prowadzi obecnie prac legislacyjnych, w zakresie wskazanym w Oświadczeniu. Zarówno dyrektywa 2005/29/WE dotycząca nieuczciwych praktyk handlowych, jak i dyrektywa 2011/83/UE w sprawie praw konsumentów oparte są na zasadzie harmonizacji maksymalnej (odpowiednio art. 4 każdej z tych dyrektyw). Oznacza to, że państwa członkowskie nie mogą wprowadzać do prawa krajowego zakazów wykraczających poza zakres wyznaczony przepisami unijnymi. Państwa członkowskie nie mogą też - w przypadku umów zawieranych na odległość - wprowadzać nieprzewidzianych prawem unijnym obowiązków informacyjnych. Jednocześnie pragnę wskazać, że Komisja Europejska zapowiedziała przedstawienie w czwartym kwartale 2026 r. projektu aktu

[1] Dostęp z dnia 15.09.2026 r.

o uczciwości cyfrowej (Digital Fairness Act), którego przedmiotem mają być m.in. zagadnienia związane z ochroną konsumentów na rynkach cyfrowych. Urząd będzie uczestniczył w pracach nad tym projektem i dostrzega możliwość podniesienia w ich toku sygnalizowanych problemów.

Reasumując, w ocenie Prezesa Urzędu decyzja przedsiębiorcy o planowanej na rok 2028 zmianie formy oferowania produktów sama w sobie nie narusza ustawy o ochronie konkurencji i konsumentów. Decyzja ta nie powinna jednocześnie ograniczać możliwości korzystania z zakupionych już tytułów, a także być konsumentom w sposób jasny zakomunikowana w zakresie, w jakim może to wpływać na ich decyzje zakupowe (np. o wyborze i zakupie droższego wariantu konsoli wyposażonego w napęd płyt lub zakupie dodatkowego napędu). Mając na względzie wątpliwości zgłoszone przez Pana Senatora w niniejszej sprawie, do przedsiębiorcy oferującego omawiane usługi skierowane zostało wystąpienie z zakresu ochrony konkurencji i konsumentów w celu uzyskania wyjaśnień.

Liczę, że przedstawione wyjaśnienia okażą się pomocne.

Z wyrazami szacunku

Tomasz Chróstny
Prezes
Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów
/podpisano kwalifikowanym podpisem elektronicznym/