

X kadencja



KANCELARIA SEJMU

Biuro Komisji Sejmowych

PEŁNY ZAPIS PRZEBIEGU POSIEDZENIA

- **KOMISJI CYFRYZACJI, INNOWACYJNOŚCI
I NOWOCZESNYCH TECHNOLOGII
(NR 65)
z dnia 5 sierpnia 2025 r.**

Pełny zapis przebiegu posiedzenia Komisji Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii (nr 65)

5 sierpnia 2025 r.

Komisja Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii, obradująca pod przewodnictwem posła **Bartłomieja Pejo (Konfederacja)**, przewodniczącego Komisji, zrealizowała następujący porządek dzienny:

– informacja dotycząca ochrony konsumentów dóbr cyfrowych w świetle europejskiej inicjatywy obywatelskiej „Stop Killing Games”.

W posiedzeniu udział wzięli: **Rafał Rosiński** podsekretarz stanu w Ministerstwie Cyfryzacji wraz ze współpracownikami, **Daniel Mańkowski** wiceprezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów wraz ze współpracownikami, **Dorota Grudzień-Barbachowska** dyrektor Departamentu Polityki Konsumenckiej i **Ewelina Żak** dyrektor Departamentu Usług Cyfrowych Urzędu Komunikacji Elektronicznej, **Marek Czerniak** i **Maciej Miąsik** wiceprzewodniczący Sekcji Producentów Gier Wideo „GameDev Poland” Krajowej Izby Gospodarczej Elektroniki i Telekomunikacji, **Michał Kanownik** prezes Związku Cyfrowa Polska, **Michał Smagowicz** członek zarządu Fundacji Centrum Stosunków Międzynarodowych i wiceprezes ośrodka analitycznego ThinkTank oraz **Joanna Karczewska** członek Stowarzyszenia Absolwentów i Przyjaciół Politechniki Warszawskiej.

W posiedzeniu udział wzięli pracownicy Kancelarii Sejmu: **Magdalena Krzymowska** i **Jakub Konecki** – z sekretariatu Komisji w Biurze Komisji Sejmowych.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dzień dobry. Witam wszystkich państwa.

Otwieram posiedzenie Komisji Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii.

Stwierdzam jednocześnie kworum.

Witam panie i panów posłów. Witam pana ministra Rafała Rosińskiego, podsekretarza stanu w Ministerstwie Cyfryzacji, a także pana Krystiana Olchowika, dyrektora Departamentu GovTech Polska. Witam serdecznie wiceprezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów pana Daniela Mańkowskiego wraz ze współpracownikami. Witam przedstawicieli Urzędu Komunikacji Elektronicznej – panią Ewelinę Żak, dyrektor Departamentu Usług Cyfrowych, oraz panią Dorotę Grudzień-Barbachowską, dyrektor Departamentu Polityki Konsumenckiej. Witam przedstawicieli strony społecznej ze Związku Cyfrowa Polska, Krajowej Izby Gospodarczej Elektroniki i Telekomunikacji, ThinkTanku i Stowarzyszenia Elka PW. Witam wszystkich państwa bardzo serdecznie.

Porządek dzisiejszego posiedzenia przewiduje rozpatrzenie informacji ministra cyfryzacji dotyczącej ochrony konsumentów dóbr cyfrowych w świetle europejskiej inicjatywy obywatelskiej „Stop Killing Games”. Mam pytanie. Czy są uwagi do porządku obrad? Nie słyszę. Przechodzimy zatem do jego realizacji.

Jak państwo wiedzą, jest to temat dosłownie na czasie. W związku z tym bardzo proszę o zabranie głosu pana ministra Rafała Rosińskiego. Bardzo proszę, panie ministrze. Oddaje panu głos.

Podsekretarz stanu w Ministerstwie Cyfryzacji Rafał Rosiński:

Panie przewodniczący, szanowni państwo, przedstawię może najważniejsze informacje, które są związane z tą inicjatywą, a także petycją, która została skierowana do MC. Inicjatywa, która nosi nazwę „Stop Killing Games”, to ruch na rzecz zachowania dostępu do komputerowych gier wideo.

Międzynarodową inicjatywę konsumencką podjęto w 2024 r. w reakcji na zamknięcie gry „The Crew” przez firmę Ubisoft. Jej celem było wprowadzenie prawnych zabezpieczeń przed usuwaniem dostępu do gier wideo, za które gracze już zapłacili. Chodzi o to, że kiedy kończy się

już licencja na gry komputerowe czy ich wsparcie, twórcy tych gier wyłączają możliwość korzystania z nich, mimo że gracze wcześniej za nie zapłacili. Taka petycja została skierowana do instytucji unijnych w ramach tzw. formalnej europejskiej inicjatywy obywatelskiej, która została zarejestrowana w czerwcu 2024 r. Celem tej inicjatywy jest wprowadzenie przepisów unijnych zobowiązujących wydawców do zapewnienia, że gry komputerowe pozostaną grywalne po zakończeniu etapu wsparcia, o czym wspominałem. Ze strony inicjatorów padła na przykład taka propozycja, że może to być dodanie trybu offline lub umożliwienie hostowania prywatnych serwerów.

Kluczowym problemem wskazywanym przez „Stop Killing Games” jest to, że gry sprzedawane jako pełne produkty znikają z rynku lub stają się niegrywalne po zakończeniu wsparcia serwerowego. Brak trybu offline uniemożliwia nawet uruchomienie trybu jednoosobowego. Cyfrowe licencje mogą być jednostronnie cofnięte przez wydawców bez uprzedzenia. Gry nie są też traktowane jako trwałe dobra kultury i nie podlegają archiwizacji.

Jeśli chodzi o główne działania, europejska inicjatywa obywatelska zdobyła ponad 1,4 mln podpisów, w tym 156 tys. podpisów zostało zebranych w Polsce. To jest stan na lipiec 2025 r. Podpisy były zbierane do końca lipca. Umożliwia to debatę w Komisji Europejskiej. Zaproponowano stworzenie ogólnej bazy gier online zagrożonych wygaszeniem. Zidentyfikowano, że 68% z 731 badanych tytułów jest niegrywalnych lub zagrożonych tym incydentem.

Jakie są wnioski i postulaty? Inicjatywa nie domaga się, by firmy wspierały gry w nieskończoność, lecz by umożliwiały dalsze korzystanie z zakupionych już produktów, m.in. poprzez dodanie trybu offline dla prywatnych serwerów po zakończeniu wsparcia, jasne informowanie o przewidywanym czasie dostępności oraz uznanie prawa graczy do archiwizacji i zachowania zakupionych gier. Inicjatywę poparli twórcy internetowi, a także europosłowie. Wypowiedzi branży, na przykład Ubisoft czy Video Games Europe, były sceptyczne. Wskazano na wysokie koszty i ryzyko prawne.

Wczoraj wraz z panem dyrektorem odbyłem spotkanie z jednym z inicjatorów tejże inicjatywy ze strony polskiej. Jak najbardziej liczą oni na nasze wsparcie. Chciałbym także zaznaczyć, że jeżeli chodzi o same właściwości gamingu, to leżą one w gestii Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Mamy tam Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych (CRPK). Jest ze mną pan dyrektor Olchowik, który jest odpowiedzialny za Departament GovTech Polska, który bezpośrednio nadzoruję. Departament zajmuje się m.in. uregulowaniami w zakresie e-sportu czy wsparcia szeroko rozumianego game development. Zwrócę tylko uwagę, żeby państwo mieli świadomość, że obecnie sam gaming jest w zakresie MKiDN. Związane jest to przede wszystkim z prawami autorskimi.

To tak pokrótce, jeżeli chodzi o przedstawienie całej istoty sprawy. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo dziękuję, panie ministrze.

Otwieram dyskusję. Czy ktoś z państwa posłów chciałby zabrać głos? Bardzo proszę, pani poseł.

Posel Weronika Smarduch (KO):

Dziękujemy bardzo za przedstawienie informacji o inicjatywie, która – jak widać – jest inicjowana przez sporą część polskiego społeczeństwa. Dobrze wiemy, że nasza inicjatywa ustawodawcza, która różni się znacznie od tej europejskiej, daje możliwość wprowadzenia ustawy do Sejmu, jeżeli podpisze ją około 100 tys. osób. Widać, że w Polsce to zainteresowanie jest bardzo duże.

Inicjatywę podpisało już ponad 150 tys. graczy, ale nie tylko ich, co się chwali. To młodzi ludzie, jak również osoby, które korzystają z dóbr cyfrowych, bo nie chodzi tu tylko o gaming. Myślę, że to jest świetny moment na to, żeby rozpocząć dyskusję o ochronie konsumentów dóbr cyfrowych. Chodzi o to, w jaki sposób będziemy chronić własność konsumentów, jeżeli chodzi o dobra cyfrowe, stąd też tak ważna była obecność MC na tym posiedzeniu Komisji.

Oczywiście największym wyzwaniem dla nas jest to, że świat się coraz szybciej i coraz bardziej zmienia. Myślę, że obywatele Unii Europejskiej zauważyli, że UE przoduje na świecie w ochronie jednostki i własności indywidualnej oraz w ochronie konsumentów. Tutaj warto zauważyć, że młodzi ludzie to doceniają. My już dzisiaj musimy stwarzać pewne mechanizmy. Szczególnie KE i UE muszą stwarzać takie mechanizmy, żeby ochronić konsumentów w tym codziennie zmieniającym się świecie. Niektóre normy prawne już pokazują, że da się to zrobić.

Inicjatywa jest o tyle ważna, że ona rozpoczyna dyskusję na bardzo szeroka skalę. Jeżeli bowiem chodzi o gaming, to gdy spojrzymy na inicjatywę „Stop Killing Games”, zauważymy, że to nie jest inicjatywa, która jest oderwana od rzeczywistości. Gracze i w ogóle osoby, które korzystają z dóbr cyfrowych, chcą tylko racjonalnego planowania wyjścia z gry w taki sposób, aby umożliwić korzystanie z niej w momencie, kiedy dalszy rozwój danej gry czy utrzymywanie jej na serwerach nie jest już opłacalne dla branży gamingowej. Tutaj jest część... Nie znam konkretnych przykładów, ale – o ile dobrze pamiętam – CD Projekt podchodzi do tego bardzo poważnie, wychodząc naprzeciw wymaganiom konsumentów. W Polsce to CD Projekt pokazuje, że da się to zrobić. Nie jest to też wielki koszt dla firm gamingowych.

Natomiast myślę też, że krok po kroku trzeba się zacząć zastanawiać nad tym, w jaki sposób my jako obywatele i konsumenci chcemy w przyszłości korzystać z dóbr cyfrowych. Czy chcemy się godzić na to, że nie będziemy mieli dostępu na przykład do filmów i do książek? W ramach licencji kupujemy dostęp do pewnych dóbr. Jeżeli przestajemy za to płacić, to po prostu już do tych dóbr cyfrowych nie mamy dostępu. Myślę, że tak strategicznie musimy być świadomi jako konsumenci, że godzimy się na to, że w przypadku, gdy nie jesteśmy zadowoleni z danej usługi, tracimy dostęp do wielu innych dóbr cyfrowych.

Bardzo się więc cieszę, że w Sejmie na posiedzeniach naszej Komisji potrafimy rozmawiać właśnie na tematy, które dzisiaj są bardzo ważne dla obywateli i dla konsumentów dóbr cyfrowych. Chciałabym też ze strony UOKiK usłyszeć tutaj jakieś informacje.

W jaki sposób chronimy dzisiaj konsumentów dóbr cyfrowych? W jaki sposób to wygląda na dzień dzisiejszy w Polsce? W jakim kierunku powinniśmy negocjować z KE i z UE, aby stworzyć takie mechanizmy, które faktycznie ochronią jednostki, szczególnie konsumentów, zwłaszcza na rynku, gdzie jest bardzo wielu gigantów cyfrowych, z którymi przeciętny obywatel nie jest w stanie skutecznie walczyć? Unia Europejska wielokrotnie pokazywała, że chroni swoich obywateli i chroni konsumentów, więc chciałabym też porozmawiać o tym, w jaki sposób europejskie prawo już teraz nas chroni. Jaki jest plan na dalszą dyskusję i na przeciwdziałanie temu w przyszłości?

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo dziękuję, pani poseł.

Czy ktoś z państwa posłów jeszcze chciałby zabrać głos? Bardzo proszę, panie posle.

Poseł Paweł Bliźniuk (KO):

Dziękuję, panie przewodniczący. Bardzo krótko.

Po pierwsze, chciałem podziękować za zwołanie dzisiaj tego posiedzenia Komisji, bo temat jest bardzo aktualny, jak również istotny ze społecznego punktu widzenia. Ma wymiar nie tylko europejski. Bardzo dużo osób w Polsce jest zaangażowanych w tę inicjatywę. Chciałem też podziękować pani posłance Weronice Smarduch, która jest ambasadorką tego tematu. Doprowadziła do tego, że dziś o tym dyskutujemy.

Dziękuję również panu ministrowi, bo wiem, że chyba wczoraj było spotkanie ministerstwa ze środowiskiem gamingowym. Rozmawiali państwo o praktycznym wymiarze tej inicjatywy na poziomie europejskim, jak też o aspektach prawnych w zakresie prawodawstwa europejskiego, ale również naszego prawodawstwa lokalnego. Mówimy o wspólnym rynku, więc pewnie większość regulacji dotyczy już regulacji wspólnotowych.

Natomiast chciałem się przyłączyć do głosu pani poseł Weroniki Smarduch, która wskazuje, że jest to też dobry asumpt do tego, żeby podjąć dyskusję na temat wykorzystania dóbr cyfrowych w przyszłości, bo tego również dotyczy ta inicjatywa, choć głównie sfery gamingowej. Myślę jednak, że warto rozmawiać o tym szerzej. Chciałem się też przyłączyć do pytania skierowanego do państwa z UOKiK, ale też z ministerstwa, jeżeli pan minister będzie chciał uzupełnić odpowiedź.

Czy widzą państwo jakieś rozwiązania, które powinny zostać podjęte, czy to na poziomie europejskim, czy to być może też na poziomie rządowym, parlamentarnym, krajowym? Mówimy o rozwiązaniach, które by pomogły zrealizować te postulaty, oczywiście w sposób odpowiedzialny, bo one w centrum stawiają prawa konsumenta, prawa osoby, która nabywa grę, aby rzeczywiście była możliwość korzystania z niej przez jakiś czas w sytuacji, kiedy kończy się wsparcie. Chodzi o to, żeby w sposób odpowiedzialny tak to uregulować, żeby postulaty, które są zawarte w inicjatywie, były w jakiś sposób skonsumowane na poziomie europejskim. To po pierwsze.

Po drugie myślę, że to jest też kwestia świadomości nas wszystkich, konsumentów, gdyż kiedy nabywamy dobra materialne, mamy takie poczucie, że możemy w pełni nimi rozporządzać i że do momentu, kiedy się nie zużyją, są one naszą własnością. To ma fizyczny wymiar. Natomiast jeżeli chodzi o dobra cyfrowe, to tutaj szczególnie nabywcy nie mają pełnej świadomości, gdy nabywają jakąś grę czy jakąś treść, książkę, dokument, materiał, który jest istotny, wideo bądź inne dobro zdigitalizowane. W zależności od tego, jak umowa jest sformułowana, jest poczucie po stronie konsumenta, wynikające z takiej wiedzy potocznej, a nie profesjonalnej, że z prawnego punktu widzenia nabywca jest jednak stroną bardziej narażoną na pewne działania. Gdy mamy do czynienia z profesjonalnymi podmiotami w obrocie gospodarczym, to wiadomo, że one są bardziej świadome. Zresztą tak wyglądają regulacje prawne, że one mają chronić konsumentów, czyli obywateli, osoby fizyczne, które biorą udział w tym obrocie gospodarczym.

Chodzi o to, żeby poprowadzić jakąś akcję edukacyjną. Myślę, że można to zrobić na bazie zaangażowania setek tysięcy ludzi. To jest też kwestia zasięgów w sieci. Gdy się popatrzy na to, jak inicjatywa pączkuje, można byłoby wykorzystać to zainteresowanie, aby z korzyścią dla konsumentów przeprowadzić dobrą debatę. Mogłoby to przynieść takie rezultaty, że po pierwsze będzie większa świadomość po stronie konsumentów, ale też znajdziemy rozwiązania, które będą akceptowane przez większą część społeczeństwa, jak nie wszystkich, a które też pomogą nam poruszać się lepiej w świecie dóbr cyfrowych. Gry komputerowe są dobrym asumptem do tego, żeby o tym rozmawiać, bo nie tylko w Polsce, ale i w całej UE, co widać, jest naprawdę zwarte środowisko gamingowe, które bardzo mocno postuluje, żeby zadbać o interesy konsumentów w tym wymiarze.

Prosiłbym również o udzielenie odpowiedzi, jeżeli pan minister chce się przyłączyć. Na pewno odpowie UOKiK. Jak te regulacje można poprawić? Chodzi właśnie o kwestie formalnoprawne, ale także kwestie edukacji i uświadamiania społeczeństwa, bo myślę, że to też jest bardzo ważny element tej dyskusji. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję, panie pośle.

Proszę o odpowiedź pana ministra.

Podsekretarz stanu w MC Rafał Rosiński:

Dziękuję za te słowa pani poseł i panu posłowi. Może to nie wybrzmiało, ale MC jak najbardziej wspiera tę inicjatywę, i to gorąco. Jestem oczywiście po rozmowie z ministrem Gawkowskim. Dlatego się do tego przyłączyliśmy i nawiązaliśmy kontakt z inicjatorami tejże inicjatywy.

Faktycznie mówimy o dobrach cyfrowych i o świadomości. Ta świadomość powinna być taka, że jeżeli ktoś kupuje dobro cyfrowe, to po pierwsze faktycznie jest okres wsparcia, w którym dana gra będzie funkcjonalna, czyli użyteczna. Jak najbardziej taką informację konsument powinien posiadać. Tak jak mówię, to jest także kwestia legislacyjna. W tym momencie nasza współpraca nawiązana jest głównie z MKiDN, bo to ten resort zajmuje się prawami autorskimi. Chodzi o to, żeby to uregulowanie prawne znalazło się także w dzisiaj obowiązujących przepisach.

Jeśli chodzi o temat dotyczący ochrony konsumentów i ich praw, to mamy pana prezesa, który – jak myślę – może trochę więcej nam powie. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję bardzo.

Tak właśnie postanowiłem, aby teraz pan prezes zabrał głos. Panie prezesie, bardzo proszę o ustosunkowanie się do tej tematyki.

Wiceprezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów Daniel Mańkowski:

Bardzo dziękuję.

Panie przewodniczący, szanowni państwo, temat dzisiejszego posiedzenia Komisji faktycznie jest bardzo aktualny, ponieważ wprawdzie mówimy dzisiaj o gamingu, natomiast to spotkanie na pewno nie dotyczy samego gamingu. To dotyczy całego paradygmatu korzystania ze współczesnych dóbr kultury. Proszę zwrócić uwagę – gry są tylko jednym z przykładów tego, że tam, gdzie jeszcze kilka czy kilkanaście lat temu – oczywiście, mówiąc kolokwialnie – szanujący się gracz miał na półce całą kolekcję różnych płyt CD i DVD oraz innych nośników pamięci, dzisiaj tego nie ma. Wszystko czy większość tej produkcji jest już w dystrybucji cyfrowej. To samo dotyczy kina. Wcześniej gromadzono całe kolekcje, a dzisiaj wszystko jest albo w formie nośników

wykupywanych do obejrzenia jednorazowego, albo w ramach streamingu. To samo z muzyką. To samo z innymi dobrami kultury. Na ten problem trzeba więc na pewno spojrzeć szerzej.

Przede wszystkim podstawową rzeczą, z którą musimy się zmierzyć, jest to, co padło już z ust pana ministra, ale też pani posłanki i pana posła. Chodzi o świadomość konsumencką, co tak naprawdę konsumenci współcześnie nabywają. Nie jest to już de facto nabycie przedmiotu. Jest to nabycie na pewnej licencji prawa do korzystania czy też użytkowania – mówiąc kolokwialnie – produktu przez określony czas. Natomiast są dwie rzeczy, na które trzeba zwrócić uwagę.

Oczywiście jako urząd jesteśmy świadomi szeregu problemów, które są związane ze zmianą paradygmatu i z rewolucją cyfrową. Przyglądamy im się na bieżąco. Nawet w tym momencie jako urząd mamy szereg otwartych postępowań wyjaśniających, chociażby względem Sony czy Wolf. Wprawdzie w tym momencie dotyczą one troszeczkę innych rzeczy, ponieważ dotyczą kwestii preferowania swoich platform, wyceniania produktów i ograniczania dostępu zewnętrznym platformom oraz podobnych kwestii, natomiast nie bezpośrednio tego, co jest przedmiotem obrad Komisji. Temu też pewnie będziemy się w przyszłości przyglądać.

Co natomiast powinniśmy zrobić? Widzę de facto dwutorowe możliwości. Pierwsza możliwość to są postępowania, które troszeczkę już zostały zainicjowane na gruncie europejskim przy okazji rzeczy – wydałoby się – niepowiązanych, bo dotyczących greenwashingu. Dlaczego? Już tłumaczę. Nie dalej jak wczoraj Zespół do spraw Programowania Prac Rządu upoważnił nas do rozpoczęcia prac wdrażających dyrektywę 2024/825 w sprawie zmiany dyrektyw w odniesieniu do wzmocnienia pozycji konsumentów w procesie transformacji ekologicznej poprzez lepszą ochronę przed nieuczciwymi praktykami oraz lepsze informowanie.

Nazwa jest długa, natomiast jednym z elementów, których wymaga ta dyrektywa, jest jasne informowanie konsumentów o istnieniu prawnego obowiązku zapewnienia zgodności treści cyfrowej i usługi cyfrowej z umową, a także informacji o minimalnym okresie dokonywania aktualizacji towarów i usług. To jest jedna z rzeczy, które ta dyrektywa zainicjowała, ale tego prawo nie rozwiąże. Jest to podstawowy, minimalny kierunek. Czyli na etapie zakupywania danego dostępu, danej licencji czy danej usługi konsument powinien być w sposób jasny i niebudzący wątpliwości informowany, przez jaki okres będzie mógł z tego korzystać i jaki będzie zakres dostępności, a wreszcie kiedy wydawca czy producent może mu to ograniczyć. To jest pierwsza kwestia.

Drugą sprawą, o której należy pomyśleć, jest to, czy powinny zostać wprowadzone minimalne ramy czasowe, w których dany produkt będzie oferowany. To jest troszeczkę pokłosie tego, co czeka nas w przyszłości. Mówię o dyrektywie 2024/1799 w sprawie wspólnych zasad promujących naprawę towarów, czyli o tzw. dyrektywie right to repair, tylko tam dotyczy to przedmiotów fizycznych, a więc tego, jak długo producent ma obowiązek umożliwiać naprawę danego produktu. Przez analogię dotyczyłoby to tego, jak długo producent czy wydawca powinien umożliwiać bądź deklarować, że dany produkt faktycznie będzie aktualizowany, naprawiany i w pełni funkcjonalny na rynku dla konsumentów.

Natomiast moim zdaniem przepisami prawa krajowego się tego nie załatwi. Biorąc pod uwagę skalę działalności tych platform, bo jest to jednak skala międzynarodowa, wymagana jest zgoda i inicjatywa KE. Powinny być wprowadzone jednolite ramy unijne, które następnie dopiero do polskiego porządku prawnego powinny być zaimplementowane. Bardzo dziękuję.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję bardzo, panie prezesie.

Czy w tej dyskusji ktoś z państwa chciałby jeszcze zabrać głos? Bardzo proszę, pan poseł Fogiel.

Poseł Radosław Fogiel (PiS) – spoza składu Komisji:

Dziękuję bardzo, panie przewodniczący.

Dzisiaj pozwoliłem sobie gościnnie wziąć udział w posiedzeniu Komisji, bo temat jest rzeczywiście interesujący i ważny dla bardzo wielu obywateli, którzy korzystają z usług cyfrowych, w tym w większości oczywiście z cyfrowej rozrywki. Cieszę się z deklaracji MC. Nawiązując do wypowiedzi przedmówcy, także myślę, że poziom europejski na pewno się tam pojawia, jak w przypadku większości kwestii dotyczących globalnych gigantów cyfrowych, ale Polska mogłaby być jednym z liderów forsowania takich rozwiązań.

Do tego, o czym była mowa przed chwilą, chciałem dodać jeszcze jedną rzecz. Jedna kwestia to właśnie gwarancja ze strony producenta czy wydawcy dotycząca jakiegoś horyzontu czasowego obsługi platform czy usług, ale w tym akurat specyficznym kontekście, zwłaszcza gamingowym, pojawia się jeszcze jedna sprawa, którą należałoby w jakiś sposób uregulować. To kwestia praw

autorskich w sytuacjach, kiedy na przykład społeczność jest gotowa wziąć na siebie utrzymanie funkcjonalności gier, zwłaszcza tych, które wymagają połączenia z internetem i działających serwerów do tego, żeby z nich korzystać. Wtedy jest to też kwestia wyłącznie dobrej woli wydawcy, czy tak naprawdę umożliwi przekazanie tego ciężaru na barki osób, które jako wolontariusze są gotowe to robić.

Jest tylko pytanie: Czy tego również w jakiś sposób nie należałoby uregulować, żeby – dajmy na to – przynajmniej zachęcić wydawców do takich działań? Dziękuję.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Bardzo dziękuję.

Czy ktoś z państwa chciałby jeszcze zabrać głos? Proszę uprzejmie.

Wiceprzewodniczący Sekcji Producentów Gier Wideo „GameDev Poland” Krajowej Izby Gospodarczej Elektroniki i Telekomunikacji Marek Czerniak:

Dzień dobry. Nazywam się Marek Czerniak, reprezentuje Krajową Izbę Gospodarczą Elektroniki i Telekomunikacji.

Przede wszystkim taka pierwsza informacja: w ramach izby właśnie powstała Sekcja „GameDev Poland”. Tak naprawdę po raz pierwszy na poziomie izby wyłoniła się reprezentacja branży producentów gier wideo w Polsce, bo dotychczas branża była reprezentowana głównie przez stowarzyszenia i fundacje. Natomiast teraz po raz pierwszy pojawiła się również reprezentacja na poziomie izby.

No i tak się złożyło, że pierwszą uchwałą, którą przyjęła Sekcja „GameDev Poland”, była właśnie uchwała związana z inicjatywą „Stop Killing Games”. Oczywiście nie chcę w całości czytać naszej uchwały. Natomiast jako producenci gier wideo uważamy, że jest to rzecz, która przede wszystkim powinna wywołać pewną refleksję w branży gier wideo, bo jednak mamy do czynienia z 1,5 mln podpisów. To jest bardzo silny głos. Uważamy, że postulaty, które zgłaszają gracze, są postulatami rozsądnymi, nad którymi branża jako taka powinna się pochylić.

Był podany przykład CD Projekt, do którego pani poseł nawiązywała. To firma, która jakiś czas temu porzuciła wsparcie gry „Gwint”, ale zrobiła dokładnie to, że udostępniła graczom możliwość dalszego prowadzenia serwerów i samodzielnego rozwijania produkcji.

Jeszcze à propos tych głosów związanych z zachowaniem cyfrowych dóbr, to chciałem powiedzieć, że gry wideo w Polsce jako takie nie mają żadnej instytucji, która by się zajmowała kwestią ich archiwizacji. Mamy za sobą w Polsce 40 lat produkcji gier wideo. Nie ma w Polsce żadnej instytucji, która zajmowałaby się archiwizacją, opisywaniem i badaniem tej części naszej kultury. Jeżeli chodzi o tego typu działalność, branża filmowa ma tak naprawdę kilka takich instytucji. Branża gier wideo nie ma żadnej. Wspomniane tu CRPK jest najbliżej – że tak powiem – tego typu działalności, ale gry wideo są wycinkiem działań centrum, bo zajmuje się ono kwestiami mody i dizajnu oraz wieloma innymi rzeczami. W związku z tym my tak naprawdę w ogóle nie archiwizujemy polskiej kultury, jeżeli chodzi o kwestię gier wideo, więc cały czas ona nam przepada. Do wielu z tych gier nie da się już wrócić, ponieważ zmieniają się platformy sprzętowe i systemy operacyjne. W sytuacji, kiedy nie ma...

A dodajmy też, że w przypadku gier wideo nie ma tzw. dozwolonego użytku, czyli każda archiwizacja, która następuje, jest tak naprawdę piractwem z punktu widzenia prawa. Polska branża gier wideo powstawała na przełomie lat 80. i 90. na komputerach Atari, jeżeli ktoś to jeszcze pamięta. To był ten pierwszy, duży strzał w rozwoju polskich firm, jeśli chodzi o produkcję. Największa i prawie kompletna biblioteka polskich produkcji z tego okresu jest na stronie Atari Online, ale z prawnego punktu widzenia jest to absolutne piractwo, ponieważ cała ta kolekcja została zebrana oddolnie przez graczy i przez ludzi, którzy pamiętają tamte czasy. Z punktu widzenia prawnego cała ta baza danych jest wyłącznie piractwem.

W związku z tym dobrze byłoby też... To jest mój apel, żeby zastanowić się nad tym, czy nie powinna się pojawić jakaś instytucja podobna do Filmoteki Narodowej dla branży filmowej. Chodziłoby też na przykład o wzmocnienie kompetencji CRPK i poszerzenie ich również o działalność związaną z archiwizacją gier wideo jako takich, aby były one dostępne także za 10–20 lat. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję serdecznie.

Panie ministrze, bardzo proszę.

Podsekretarz stanu w MC Rafał Rosiński:

Dziękuję za ten głos.

Myślę, że współpraca UOKiK, a przede wszystkim MKiDN i KIGeiT, czyli Sekcji „GameDev Poland”, która powstała w zakresie producentów i wytwórców gier komputerowych, będzie pewnym przyczynkiem do tego, aby faktycznie się nad tym pochylić, a także stworzyć pewne regulacje prawne czy nawet rekomendacje dla twórców na kanwie polskiego prawa. Właśnie już nawet to poprzedzając, bo gaming tu jakby mocno wchodzi, a wsparcie branży „GameDev” jest także zapisane w „Strategii cyfryzacji Polski do 2035 r.”, powiem, że w przyszłym tygodniu jestem umówiony z nową panią minister kultury i dziedzictwa narodowego, aby porozmawiać na temat gamingu. My faktycznie do tego tematu już podchodziliśmy.

Zobowiązuję się ze swojej strony, że ten temat będziemy wypracowywać wspólnie. Myślę także, że nawiążemy kontakt, aby konsensus w tej sprawie został jak najbardziej dopracowany.

Przewodniczący poseł Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Dziękuję bardzo. Czy ktoś z państwa chciałby jeszcze zabrać głos? Nie słyszę.

Szanowni państwo, widzimy i słyszymy, że temat jest popierany przez szerokie środowisko gamingowe, więc na pewno na posiedzeniach Komisji będziemy też do tego tematu wracać. Dziękuję pani poseł za zainicjowanie spotkania, bo – jak widzimy – jest ono niezwykle ważne. Bardzo dobrze, że w Komisji, jak zazwyczaj, mówimy jednym głosem w tej sprawie. Oby tak dalej.

Jeśli nie ma więcej chętnych, bardzo serdecznie państwu dziękuję za dzisiejsze spotkanie. Zamykam dyskusję. Zamykam dzisiejsze posiedzenie. Dziękuję bardzo.