

X kadencja



KANCELARIA SEJMU

Biuro Komisji Sejmowych

PEŁNY ZAPIS PRZEBIEGU POSIEDZENIA

- **KOMISJI CYFRYZACJI, INNOWACYJNOŚCI
I NOWOCZESNYCH TECHNOLOGII
(NR 75)**
- **KOMISJI DO SPRAW DZIECI I MŁODZIEŻY
(NR 44)**

z dnia 19 listopada 2025 r.

Pełny zapis przebiegu posiedzenia Komisji Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii (nr 75) Komisji do Spraw Dzieci i Młodzieży (nr 44)

19 listopada 2025 r.

Komisje: Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii oraz do Spraw Dzieci i Młodzieży, obradujące pod przewodnictwem poseł **Moniki Rosy (KO)**, przewodniczącej Komisji do Spraw Dzieci i Młodzieży, zrealizowały następujący porządek dzienny:

– informacja na temat uzależnienia dzieci i młodzieży od gier oferujących monetyzację oraz gier hazardowych w sieci.

W posiedzeniu udział wzięli: **Michał Gramatyka** sekretarz stanu w Ministerstwie Cyfryzacji, **Tomasz Kulasa** dyrektor Departamentu Innowacji i Rozwoju Ministerstwa Edukacji Narodowej, **Paweł Bieńkowski** zastępca dyrektora Departamentu Regulacji Rynku Gier i Podatku od Gier Ministerstwa Finansów, **Robert Typa** radca w Departamencie Prawa Cywilnego i Gospodarczego Ministerstwa Sprawiedliwości, **Maciej Groń** ekspert do spraw regulacji prawnych i współpracy naukowej w Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej – Państwowy Instytut Badawczy, **Marta Witkowska** ekspert do spraw edukacji cyfrowej w Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej – Państwowy Instytut Badawczy, **Beata Stelmach** prezes zarządu Totalizatora Sportowego sp. z o.o., **Piotr Palutkiewicz** wiceprezes Fundacji Warsaw Enterprise Institute, **Maciej Akimow** założyciel serwisu iGaming Polska.

W posiedzeniu udział wzięli pracownicy Kancelarii Sejmu: **Jakub Konecki**, **Magdalena Kowalska**, **Magdalena Krzymowska** i **Grażyna Kućmierowska** – z sekretariatów Komisji w Biurze Komisji Sejmowych.

Przewodnicząca poseł **Monika Rosa (KO)**:

Dzień dobry. Szanowni państwo, otwieram wspólne posiedzenie Komisji Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii oraz Komisji do Spraw Dzieci i Młodzieży.

Witam wszystkich państwa posłów oraz obecnych gości i dziękuję panu przewodniczącemu, że wspólnie możemy dzisiaj to posiedzenie odbyć w tak bardzo ważnym temacie. Witam serdecznie pana Michała Gramatykę, sekretarza stanu w MC. Dzień dobry, panie ministrze, dziękujemy za obecność. Witam przedstawicieli MEN i NASK – panią Martynę Różycką, Martę Witkowską i Macieja Gronia. Witam przedstawicieli MF i MS. Witam prezesa UKE, pana Przemysława Kunę, przedstawicielkę KCPU, przedstawicieli Biura Rzecznika Praw Dziecka oraz MAP, a także przedstawicieli Totalizatora Sportowego i KRRiT. Witam także wszystkie osoby i organizacje, które zgłosiły chęć udziału w dzisiejszej Komisji.

Temat Komisji jest bardzo ważny. Porządek dzisiejszego posiedzenia obejmuje rozpatrzenie informacji na temat uzależnienia dzieci i młodzieży od gier oferujących monetyzację oraz gier hazardowych w sieci.

Szanowni państwo, raczej żaden rodzic nie zabrałby swojego niepełnoletniego dziecka do kasyna, raczej nie zaoferowałby mu gry hazardowej. Natomiast doskonale widzimy po wszystkich badaniach i danych – myślę, że NASK dziś jeszcze o tym opowie – że kwestia uzależnienia od gier hazardowych jest coraz poważniejszym problemem osób małoletnich, problemem bardzo często niekontrolowanym w sieci. I trochę tak trwamy od wybuchu afery do wybuchu afery – kiedy 2 lata temu jeden z dużych serwisów oferujących lootboxy został wpisany na listę niedozwolonych gier hazardowych, to oczywiście ta afera wybuchła. Natomiast pytanie do państwa, którzy dzisiaj będą referowali – co po tym czasie się wydarzyło? Bo wiemy doskonale, że z jednej strony mamy kasyna pojawiające się na stronach o domenach międzynarodowych, promowane przez polskich influencerów, mamy także właśnie gry, w których możemy grać, również losując lootboxy i skiny. To są kwestie bardzo atrakcyjne dla osób małoletnich, które również są promowane i były promowane przez polskich influencerów.

Dlatego pozwolę sobie tak naprawdę rozpocząć tę Komisję od pytania – gdzie jesteśmy i gdzie państwo chcą, żebyśmy byli? Co się wydarzyło w ciągu tych 2 lat od wybuchu dość potężnej afery z blokowaniem bardzo dużej strony internetowej, kiedy ten temat stał się tak bardzo popularny? Rozpoczęłabym – tak z precedencji – od pana ministra cyfryzacji, a później pan minister z MF. Bardzo proszę, panie ministrze.

Sekretarz stanu w Ministerstwie Cyfryzacji Michał Gramatyka:

Bardzo dziękuję. Bardzo dziękuję za zaproszenie. Bardzo dziękuję za podjęcie tego tematu. Taka koincydencja zdarzeń, że właśnie przed chwilą na sali plenarnej Sejmu skończyła się debata na temat polskiej implementacji DSA, czyli rozporządzenia Parlamentu Europejskiego o serwisach cyfrowych, o platformach cyfrowych, wprowadzającego pewne reguły działalności tychże platform. Tam również są przepisy, które dotyczą bezpieczeństwa małoletnich, tam również są przepisy, które dotyczą niezakłóconego – dla ich bezpieczeństwa – poszanowania ich prywatności, w tym są przepisy, które wskazują na pewne konkretne czyny karalne z Kodeksu karnego, warunkujące możliwość czy skutkujące możliwością usuwania wpisów, które pojawiają się w przestrzeni internetu, a będą wyczerpywały znamiona po prostu przestępstw – jak by tego nie nazywać.

Przekazaliśmy państwu materiał. Ten materiał dotyczy przede wszystkim pracy naukowej Akademickiej Sieci Komputerowej. Mamy na sali ekspertki i ekspertów z NASK – to tam mieści się w zasadzie centrum badań, które możemy państwu prezentować, i to tam są skoncentrowane wszystkie kompetencje w zakresie ochrony małoletnich w internecie przed wszystkimi zagrożeniami. Z tego raportu „Nastolatki 3.0” – macie państwo to w materiałach – nie chcę tego powtarzać, chcę tylko powiedzieć to, co widać na pierwszy rzut oka. Na pierwszy rzut oka widać, że jest taki przedział wiekowy, gdzie te dzieciaki rzeczywiście uzależniają się od samego grania, od samego grania jako takiego. Warto też podzielić się tym, czego doświadczyłem jako rodzic, kiedy pewnego pięknego dnia uzmysłowiłem sobie, że zaczęły mi znikać pieniądze z karty kredytowej, a okazało się, że mój młodszy syn kupował sobie dodatki do jednej z gier, wykorzystując fakt, że karta była podłączona do konta rodzinnego w sklepie z aplikacjami i że nie wymagało to dodatkowego zapytania przed zakupem. Co ciekawe, ja wówczas w ogóle nie miałem świadomości – to było parę dobrych lat temu, ten młodzieniec wczoraj skończył 17 lat, więc to było dość dawno temu – że takie sytuacje mogą mnie spotkać, że ten rodzaj gier, które nazywamy freeium, które są na dzień dobry darmowe, a potem płaci się za kolejne dodatki, te dodatki kuszą, powodują, że ta gra staje się bardziej atrakcyjna, mogą wygenerować – no, było nie było – dość poważny wydatek po stronie rodzica.

To wszystko pokazuje – to zebranie tych wszystkich informacji w jedno – że mamy do czynienia z istotnym problemem. Niestety pokazuje to, że rozwiązaniem, wobec tego problemu nie jest stosowanie zakazów, tylko że jedynym rozwiązaniem, wobec tego wyzwania jest kwestia edukacji – zarówno edukacji skierowanej do najmłodszych, a może przede wszystkim, edukacji skierowanej do rodziców.

Dość precyzyjne są wymogi związane z prowadzeniem w Polsce biznesów, które dotyczą hazardu i gier hazardowych. Za te wymogi odpowiedzialne jest oczywiście MF. Pewnie będzie dziś jeszcze okazja o tym rozmawiać.

Myślę, że najlepsze, co mogę zrobić, to po prostu poczekać na dyskusję i mam nadzieję, że skorzystają państwo z obecności na sali ekspertów NASK, ale też prezesa UKE, bo to właśnie w UKE budowane są już kompetencje dotyczące aktu o usługach cyfrowych. Wiadomo, że jest to rozporządzenie Parlamentu Europejskiego, więc ono obowiązuje wprost. Polska implementacja ma tylko uczynić pewne rzeczy bardziej precyzyjnymi. Wiem, że w UKE powstaje cały departament, który ma mieć pod kontrolą stosowanie przepisów UKE. UKE również – póki co tymczasowo, głęboko wierzę, że finalnie będzie to zalegalizowane stosowną ustawą – będzie odpowiedzialne za wdrażanie tego typu przepisów i za ich stosowanie już w praktyce w Polsce.

Nadmienię tylko, że jednym z elementów, o których też piszemy w materiale – bo zapewne za chwilę dostanę od przyjaciół – partnerów z opozycji – pytanie, co z ustawą, która ogranicza dzieciakom dostęp do treści pornograficznych – że ta ustawa jest na ostatnim etapie konsultacji. Nie jest to proste – odpowiednie skonsultowanie tej ustawy – dlatego, że Komisja Europejska, proszę sobie wyobrazić, informuje nas, że ustawa wchodzi w konflikt właśnie z rzeczonym DSA. No i teraz trzeba w taki sposób te konsultacje przeprowadzić albo taką prawną ekwilibrystykę wykonać, żebyśmy po prostu nie debatowali dwa razy o tym samym. Ja w DSA nie widzę

przepisów, które w taki precyzyjny sposób wymagałyby bezwzględnej weryfikacji wieku przy dostępie do stron pornograficznych. Mam wrażenie, że niektórzy urzędnicy Komisji Europejskiej mają na ten temat inne zdanie, ale to już jest kuchnia, z którą zmagam się na co dzień w naszej pracy.

Bardzo dziękuję. Oczywiście do końca tej Komisji jestem do państwa dyspozycji. To są fundamentalne, bardzo ważne sprawy. Jakkolwiek bezpośrednio za nie nie odpowiadam, tak tę odpowiedzialność czuję i od początku pracy w resorcie się tymi sprawami zajmuję. Bardzo dziękuję.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Dziękuję. Zanim udzielię głosu MF, prosiłbym może NASK o to, żeby zarysował paniom i panom posłom – bo nie jest to temat powszechnie znany – skalę problemu, jeśli chodzi o kwestie gier hazardowych – tych rozumianych tradycyjnie, czyli wirtualnych kasyn, ale także tych nieregulowanych, takich hazardowych dla nieletnich, które są ukrywane pod płaszczykiem właśnie skinów i lootboxów. Nie wiem – kto z państwa?

Ekspert do spraw edukacji cyfrowej w NASK-PIB Marta Witkowska:

Dzień dobry państwu, Marta Witkowska, NASK. Nie jestem w stanie podać państwu skali kasyn, bo tego nie wiem, natomiast wiem, z jakim problemem młodzi najczęściej się spotykają. Pierwszy kontakt młodych z mechanizmami hazardowymi następuje najczęściej poprzez media społecznościowe. I myśląc o tradycyjnych kasynach – tych wirtualnych, gdzie gramy na wirtualne pieniądze – również ten kontakt następuje poprzez media społecznościowe, a potem użytkownik jest dalej przekierowywany. Problem, jaki tutaj mamy, jest taki, że są to najczęściej kasyna postawione po prostu na serwerach poza granicami państwa, więc ta weryfikacja jest bardzo trudna.

Natomiast jeśli chodzi o same mechanizmy hazardowe, z którymi dzieci spotykają się tak naprawdę dużo łatwiej i dużo bardziej powszechnie w grach, to mamy tutaj tak naprawdę takie dwie kategorie gier. Pierwsze gry to są gry free-to-play, czyli już wspomniane gry, w których dzieci przyzwyczajone są do mechanizmu mikropłatności i nagrody za zdobywanie kolejnych poziomów, gdzie pierwsza, darmowa wersja jest taką wersją demo – żeby grać dalej, żeby mieć tę przyjemność i płynność rozgrywki, musimy zapłacić. Myślę, że każdy, kto gra w gry mobilne na smartfonie, spotkał się z taką sytuacją. Te mikropłatności same w sobie nie są mechanizmem hazardowym, natomiast wywołują te bardzo podobne emocje do chociażby lootboxów, które najczęściej obserwujemy już w grach AAA, czyli takich bardzo wysoko budżetowych produkcjach, z bardzo dużym budżetem i na wykonanie, i na promocję, i na marketing. I myślę, że taki pierwszy problem, z którym się stykamy, to jest to, że producenci gier zakładają już na etapie promocji, że znaczna część zysków będzie zyskami lootboxowymi – zyskami z kluczy do gier, ze skinów. Tutaj mogę podać taki przykład, chociażby z 2023 r. – bardzo popularna gra Counter-Strike, jedna z najbardziej popularnych strzelanek. Klucze w 2023 r. wygenerowały miliard dolarów zysku – same klucze lootboxowe, kupowane oczywiście przez użytkowników w skali globalnej.

Jeżeli chodzi o sam wpływ mechanizmów hazardowych na rozwój dzieci i młodzieży, to – że tak powiem – tu nie ma żadnych wątpliwości, że jest to bardzo szkodliwe. Z kilku powodów. Po pierwsze, młodzi ludzie wymykają się standardowemu, takiemu wyobrażeniu hazardzisty, tak jak myślimy często o hazardzie wśród dorosłych, że jest to dość samotnicza czynność. Młodzi ludzie grają w grupach, grają towarzysko, grają wspólnie. I tutaj producenci gier bardzo idą dzieciom na rękę, ponieważ często w ramach samych gier oferują dzieciom i młodzieży przestrzenie, w których – czekając na rozpoczęcie rozgrywki, w takim swoistego rodzaju lobby – gracze mogą właśnie publicznie rozpakowywać lootboxy. Więc ta przyjemność z otwierania skrzynek z łupem jest dodatkowo wzmacniana. To jest pierwsza rzecz. Druga rzecz jest taka, że w badaniach obserwujemy, że młodzi sami przyznają, że samo stosowanie lootboxów nie jest tak do końca związane z uatrakcyjnianiem rozgrywki, chociaż jest to dość oczywiste, ale przede wszystkim jest to taki dreszczyk przyjemności związanej z graniem. I to jest bardzo niebezpieczne. To jest szczególnie niebezpieczne, ponieważ młodzi ludzie, którzy z założenia jeszcze rozwijają swoją kontrolę poznawczą, kontrolę swoich emocji, uczą się dostarczać sobie przyjemność, regulować przyjemność właśnie poprzez takie dopaminowe strzały związane z przyjemnością rozpakowywania chociażby na przykład lootboxów.

Więc myślę, że to jest takie podstawowe zagrożenie, które – jeżeli chodzi o młodych ludzi – możemy zauważyć – czyli to, że jest to grupowa rozgrywka i to, że jest to coś, co bardzo negatywnie wpływa na rozwój mózgu, rozwój umiejętności poznawczych i emocji w tym wieku.

Warto jeszcze – myśle – podkreślić to, jaką rolę odgrywają influencerzy – influencerzy ze świata gamingu, którzy bardzo często oferują swoim młodym fanom streamingi z otwieraniem loot-boxów, wprowadzając młodych ludzi w błąd. To znaczy – ta opłacalność przeciętnego lootboxa, plus minus, wynosi około 1,5%, czyli to, że faktycznie znajdziemy w takim lootboxie coś wartościowego, to jest 1,5%. Młodzi ludzie, oglądając streamingi znanych gamerów, są przekonywani, że ta opłacalność jest dużo wyższa. Sami producenci gier – też w Polsce – nie są zobowiązani do tego, żeby w jakikolwiek sposób informować o tym, jaki jest procent opłacalności lootboxów wykorzystywanych w ich grach. Takie rozwiązania są już wprowadzane w niektórych krajach, między innymi w Belgii. Są tutaj dwa rodzaje rozwiązań, na które można spojrzeć – jest to tak zwany drop percentages, czyli pokazanie takiej opłacalności procentowej wypadnięcia czegoś wartościowego, do czego gracz oczywiście dąży, otwierając te lootboxy. Jest jeszcze taki mniej doskonały system rarity tier, który trochę jak drabinka pokazuje, jaka jest szansa na zdobycie czegoś bardziej wartościowego. W Polsce nie ma przyjętych regulacji, które by w jakikolwiek sposób zobowiązywały twórców do wprowadzania takiej transparentności, która w jakiś sposób pozwoliłaby ocenić szansę na zdobycie takiego przedmiotu. Efektem jest to, że młodzi ludzie potrafią podjąć kilkadziesiąt, kilkaset, kilka tysięcy prób, aby zdobyć przedmiot, którego szukają, często wydając na to bardzo, bardzo duże pieniądze. Nie zawsze są to mikropłatności. Nam się wydaje, że to są mikropłatności – 10, 20, 15 zł. Nie – to czasami idzie w tysiące i jest absolutnie bardzo szkodliwe dla młodego, rozwijającego się mózgu.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo pani dziękuję. Jak pewnie państwo wiecie, 2 lata temu na listę domen zakazanych ministerstwo wpisało KeyDrop – to był bardzo popularny serwis, który właśnie był takim hazardem opartym na skinach i lootboxach. I teraz pytanie – czy od tego czasu coś wydarzyło się z regulacjami prawnymi? Czy może skuteczniej karzemy, ścigamy i zapobiegamy, też w kwestii promowania takich domen i takiego hazardu przez polskich influencerów? Bardzo proszę.

Zastępca dyrektora Departamentu Regulacji Rynku Gier i Podatku od Gier Ministerstwa Finansów Paweł Bieńkowski:

Szanowna pani przewodnicząca, szanowna Komisjo, szanowni państwo, Paweł Bieńkowski, zastępca dyrektora Departamentu Regulacji Rynku Gier i Podatku od Gier w MF. Dziękuję za zaproszenie. Odpowiadając na pytanie pani przewodniczącej – regulacje prawne w tym zakresie nie zmieniły się przez ostatnie 2 lata. Cały czas ustawa o grach hazardowych ma te mechanizmy, które były wprowadzane w latach 2016–2017, dotyczące między innymi blokowania stron, na podstawie których te wpisy były dokonywane. Od tego czasu KAS, która dokonuje tych wpisów i bada sieć i internet pod kątem naruszenia przepisów ustawy o grach hazardowych, nadal wpisuje – teraz też przed chwilą sprawdzałem – inne strony, które oferują ten skin gambling czy lootboxy – tak ogólnie rzecz biorąc. Chcielibyśmy podkreślić, że temat lootboxów – co też pokazuje spektrum zaproszonych dziś gości – to nie jest tylko temat stricte hazardowy, wykracza on poza regulacje hazardowe. Jest to związane z ochroną konsumenta, z ochroną zdrowia, rynkiem gier i usług elektronicznych. Przepisy o grach hazardowych mówią jasno – co do zasady osoby poniżej 18 roku życia nie mogą uczestniczyć w tych grach. Ustawa zawiera też przepisy dotyczące zakazów reklamowych i ograniczeń z tym związanych.

Co do działań, które MF podejmuje przez ostatni okres, to chciałbym podkreślić – co też pisaliśmy w piśmie – że w ramach prezydencji ten temat, jako wykraczający poza obszar jednego państwa, bo nie tylko my się borykamy z tym tematem, ale również inne państwa UE, został przez nas naświetlony na poziomie Rady Europejskiej. Spotkał się z dużym zainteresowaniem i Komisja Europejska ma wrócić do nas, do ministra finansów z wynikiem analizy dotyczącej powołania grupy hazardowej przy Komisji Europejskiej, która pozwoliłaby skoordynować działania regulatorów rynku gier hazardowych, między innymi w tym zakresie.

Co do innych inicjatyw, to minister finansów występował w ostatnim czasie do tych dużych platform cyfrowych z przypomnieniem przepisów dotyczących gier hazardowych, bo zarówno my, jak i KAS identyfikujemy przypadki, gdzie pojawiają się profile czy reklamy – w google – nielegalnych kasyn, nielegalnych gier, które są kierowane też do osób poniżej 18 roku życia. Dodatkowo KAS od kilku lat prowadzi też taką akcję uświadamiającą dla dzieci i młodzieży – o której pan minister mówił, pod tytułem „Hazard? Nie daj się wciągnąć” – to jest podstawa tych działań, gdzie funkcjonariusze zwalczający nielegalny hazard odwiedzają szkoły i tłumaczą uczniom klas

siódmym i ósmym, na czym to polega, co jest legalne, co jest nielegalne i czym może się skończyć gra na takich stronach. Więc zmian prawnych nie było, ale bieżące działania na podstawie obecnych przepisów są z naszej strony podejmowane. Dziękuję.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję. Też chciałam zwrócić uwagę, że to jest oczywiście kwestia dla nas szczególnie ważna – uzależnienia dzieci i wpływu na dzieci – ale są to także kwestie miliardowych dochodów firm, które po prostu bardzo często są scamami. I ja rozumiem, że ich ściganie jest bardzo trudne. Natomiast w części dyskusyjnej będę prosiła o odpowiedź, czy lootboxy i hazard nimi nie mogłyby po prostu wejść do ustawy, która od lat nie była w żaden sposób zmieniana i jest niedostosowana do rzeczywistości.

Zastępca dyrektora departamentu MF Paweł Bieńkowski:

To znaczy tak – pojęcie lootboxu jest dosyć szerokie, bo moja przedmówczyni mówiła o różnych rodzajach zaszytych mechanizmów w grach. Ciężko jest stwierdzić, i my jako ministerstwo w sumie nie mamy pomysłu, żeby tak skonstruować definicję, żeby to wylapać – tak ogólnie rzecz biorąc. Te mechanizmy w grach hazardowych – są te lootboxy, skrzynki i są one kupowane za punkty zdobywane w tej grze, jakieś monety i inne takie rzeczy. Są też takie, które można kupić nie tylko za punkty z gry, ale można dopłacić – te mikropłatności – ale niektóre z tych przedmiotów da się wyciągnąć – w cudzysłowie – z tej gry i zagrać na stronie – KeyDrop czy podobnych – w ruletkę i inne. My tu stawiamy jasną granicę – jeżeli wychodzisz gry i obstawiasz tymi przedmiotami lub jeśli te mechanizmy spełniają definicję gier hazardowych, bo gry hazardowe w ustawie o grach hazardowych mają konkretne przesłanki, które muszą być spełnione, żeby uznać dane przedsięwzięcie za grę hazardową, to wtedy te strony są blokowane, są zwalczane i tak tutaj KAS działa. Więc to też nie jest takie proste, żeby jednym, konkretnym, szczegółowym zapisem objąć akurat tą kwestię lootboxów. W ustawie o grach hazardowych mamy już dość szeroką definicję gry na automatach – to gra o charakterze losowym, w której można uzyskać wygraną, a grający nie ma na nią wpływu. Z punktu widzenia MF ciężko jest się odnieść prawnie stricte do lootboxów, żeby to zapisać i żeby to móc przyciąć jednym precyzyjnym sformułowaniem.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję. W świecie cyfrowym nic nie jest łatwe. Poproszę o zabranie głosu przedstawicieli MEN.

Dyrektor Departamentu Innowacji i Rozwoju Ministerstwa Edukacji Narodowej Tomasz Kulasa:

Dziękuję bardzo. Tomasz Kulasa, jestem dyrektorem Departamentu Innowacji i Rozwoju w MEN. Jeżeli chodzi o MEN, to – jak mają państwo przedstawione w materiałach – nasze działania, ze względu, że nie jest to stricte nasz obszar regulacyjny, koncentrują się przede wszystkim na tym, aby prowadzić działania profilaktyczne. Jeżeli chodzi o to, to wspomnę tylko o takich trzech głównych obszarach.

Zacznę od tego, że kwestie związane z bezpieczeństwem w sieci oraz rozwijaniem u uczniów umiejętności krytycznego myślenia są już od kilku lat obecne w tak zwanych kierunkach realizacji polityki oświatowej państwa, czyli w głównych obszarach, na których minister edukacji chce się skupić w danym roku szkolnym. Między innymi te kierunki wyznaczają zadania dla placówek doskonalenia nauczycieli, jeżeli chodzi o przygotowywanie dla nauczycieli odpowiedniej oferty szkoleń i kursów, z których oni mogą korzystać. I właśnie kontynuując ten wątek – tutaj bardzo istotna jest kwestia przygotowania nauczycieli do tego, żeby mieli na tyle rozwinięte umiejętności cyfrowe, żeby czuli się komfortowo w pracy z uczniami, w rozmowach z uczniami dotyczącymi całego tego obszaru nowoczesnych technologii.

Oprócz tych działań realizowanych przez placówki doskonalenia nauczycieli są też działania realizowane centralnie – czy to przez wspomnianą już NASK, czy przez szkolenia dla nauczycieli realizowane z poziomu centralnego, dotyczące rozwijania umiejętności cyfrowych na różnych poziomach zarówno na tym podstawowym, jak i średnio zaawansowanym, które jest realizowane właśnie z KPO, czy na poziomie zaawansowanym, które już właśnie w niedługim czasie będą uruchomione. W tych programach szkoleń, w tych standardach umiejętności nauczycieli, jeżeli chodzi o to, jaki poziom mają osiągnąć po tych szkoleniach, kwestie związane z obszarem bezpieczeństwa też są obowiązkowo uwzględniane.

Kolejna kwestia to jest właśnie konieczność rozwijania umiejętności cyfrowych uczniów w ramach realizacji podstawy programowej. W obecnej podstawie programowej to dotyczy przede wszystkim właśnie podstawy programowej informatyki, ale w ramach przygotowywanych zmian w podstawie programowej umiejętności cyfrowe, jako umiejętności fundamentalne dla każdego młodego człowieka, będą realizowane na każdych zajęciach i będzie to już zadaniem każdego nauczyciela. I to też, mamy nadzieję, że wpłynie na to, że młodzi uczniowie dzięki temu będą w stanie lepiej rozpoznawać te zagrożenia. Tutaj dotyczy to przede wszystkim rozwijania umiejętności krytycznego myślenia, czyli właśnie tego rozpoznawania tych zagrożeń. To są również działania związane z programami profilaktyczno-wychowawczymi, które każda szkoła ma realizować na podstawie rozpoznanych problemów czy wyzwań, które w danym środowisku szkolnym występują. To są też działania chociażby ORE, związane z prowadzeniem szkoleń dla nauczycieli, przygotowaniem materiałów i udostępnianiem nieodpłatnie tych materiałów dla każdego zainteresowanego nauczyciela. To są też materiały na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej, dotyczące właśnie kwestii bezpieczeństwa w sieci, czy też te materiały, które udostępnia NASK, które my też bardzo chętnie podajemy dalej szkołom, udostępniamy i zachęcamy do korzystania. To takie najważniejsze informacje.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję. Oczywiście kwestia MEN to jest rola głównie edukacyjna.

Na tym wyczerpaliśmy informacje poszczególnych resortów, więc pozwolę sobie otworzyć dyskusję. Pan minister Gramatyka zgłosił się pierwszy, a później pan poseł Zandberg. Bardzo proszę.

Sekretarz stanu w MC Michał Gramatyka:

Nie śmiałybym się tutaj pchać przed pana posła Zandberga, ale w ramach dyskusji chciałem zwrócić uwagę na jedno bardzo istotne wyzwanie, wobec którego często praktyki legislacyjne okazują się bezradne. To jest kwestia zdefiniowania tego, z czym chcemy walczyć, to jest kwestia nazwania tego, wypracowania znamion, opisanie tego językiem prawniczym, językiem ustaw czy rozporządzeń w taki sposób, żeby potem nadawało się to do stosowania.

Kiedy przystępowaliśmy do prac nad ustawą, która ma ograniczyć dzieciakom dostęp do treści dla dorosłych, chcieliśmy, żeby wzorem brytyjskich rozwiązań znalazły się tam też treści szkodliwe. To, o czym dzisiaj rozmawiamy, idealnie wpisuje się w definicję treści szkodliwych. Musieliśmy niestety się poddać w MC z treściami szkodliwymi, dlatego że – pomimo współpracy MS, MEN, nawet MZ – nie udało się nam stworzyć takiej definicji treści szkodliwych, żeby wśród tych treści szkodliwych nie znalazły się jakieś inne, których nie chcielibyśmy blokować. Często jest tak, że technologia bardzo mocno wyprzedza prawo i to jest właśnie takie wyzwanie. Ja nie mówię, że ono jest niewykonalne, mówię tylko, że ono wymaga naprawdę gigantycznej wiedzy i odpowiedniego podejścia, no i też – jak gdyby – odpowiedniej, merytorycznej, bardzo mocno międzyresortowej dyskusji, żeby można było uchwalić prawo, co do którego nikt nie zarzuci stosowania cenzury, nikt nie zarzuci wyrzucania z internetu treści, które mogą się przydać, gdzie ta szkodliwość będzie bardzo precyzyjnie określona i wszyscy będziemy wiedzieli, o co chodzi. Bardzo dziękuję.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję. Pan poseł Zandberg.

Poseł Adrian Zandberg (Razem) – spoza składu Komisji:

Panie ministrze, z pewnym niepokojem usłyszałem z pana ust to liberalne zakłęcie o tym, że uregulować się nie da i że musimy poprzestać na edukacji, bo wszyscy widzimy, że to nie działa. To po prostu nie działa i mamy do czynienia z całą branżą, w której istotna część opiera się na dosyć paskudnym, dopaminowym mechanizmie – i ten biznes, te pieniądze po prostu z niego się biorą. I to jest trochę jak z hodowlą na futra. Można oczywiście od edukacji zmniejszyć popularność jakiejś szczególnie okrutnej branży, ale do tego, żeby usunąć te patologie, służą regulacje. I to też nie jest tak, że tych regulacji nie ma i że nie ma jak się nimi zainspirować z innych krajów. Tutaj, mam wrażenie, że trochę skaczemy po kilku tematach, bo jedna sprawa to są te same kasyna, patoinfluencerzy, reklamowanie rzeczy, do których – generalnie – KAS ma siekierę w ręku, żeby je w odpowiednich przynajmniej okolicznościach ściąć. To odłożmy jednak na bok. Ale wydaje mi się, że to, o czym naprawdę powinniśmy porozmawiać, to właśnie

o lootboxach – z dwóch przyczyn. Po pierwsze, ze względu na to, że nie mamy tutaj do czynienia z jakimiś shady biznesami, które nie wiadomo, gdzie działają, nie wiadomo skąd operują, tylko mamy do czynienia z dużymi podmiotami funkcjonującymi na naszym rynku w pełni legalnie i zarabiającymi na naszym rynku w pełni legalnie. Czyli w związku z tym – z podmiotami, co do których jesteśmy w stanie używać narzędzi regulacyjnych, żeby je do czegoś zmusić. A, że tak jest, to wystarczy spojrzeć na to, jak do pewnych zmian udało się Belgom czy Holendrom zmusić regulacyjnie część producentów gier, jeżeli chodzi o to, jak te gry funkcjonują na terytorium tych krajów. Więc to nie jest tak, że regulacyjnie nie możemy – że na przykład nie możemy zacząć traktować jako hazardu sytuacji, w której po prostu lootboxy są nabywane bezpośrednio bądź pośrednio za prawdziwą, realną walutę, a nie tylko za efekt wyników w grze. Więc nie zgodzę się z panem – panie ministrze – że tutaj nie ma przestrzeni do regulacji. Moim zdaniem ta przestrzeń do regulacji zdecydowanie jest.

Oczywiście możemy sobie poczekać na DFA, możemy sobie poczekać, aż za kilka lat jakoś to się tak utrzyma na poziomie europejskim i potem będziemy to implementować. Tylko, że przez te kilka lat będziemy mieli do czynienia ze sporą grupą dzieciaków, którym ten biznes po prostu zaszczerpił bardzo złe praktyki, bardzo złe nawyki. A więc ja bym serdecznie zachęcał do tego, żeby jednak spojrzeć na te regulacje, które w różnych krajach europejskich były testowane – i nie tylko europejskich, bo jeżeli mówimy o przejrzystości, to przecież nie jest to tylko kwestia Europy, to jest też kwestia krajów pozaeuropejskich, łącznie z Chinami, które ten temat ruszały. Ale naprawdę wydaje mi się, że tutaj nie ma co się zasłaniać tym wiecznym nie da się, bo akurat, jeśli chodzi o ucięcie lootboxów i tych de facto hazardowych mechanizmów, to – patrzę, szukając potwierdzenia w oczach przedstawicieli MF – jest to po prostu kwestia modyfikacji tej ustawy, którą już mamy.

Zgadzam się, że to oczywiście nie jest w gestii politycznej decyzji urzędników, żeby takie zmiany przeprowadzić, ale wydaje mi się, że czytelny sygnał od parlamentu, że to trzeba po prostu uciąć – sygnał polityczny – powinien ministerstwu w tej sprawie dodać skrzydeł. I do takiego sygnału tutaj, na Komisji, serdecznie zachęcam.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Dziękuję. Pani posłanka Gembicka.

Posel Anna Gembicka (PiS):

Bardzo dziękuję. Mam kilka pytań do pana ministra Gramatyki. Jakie są dokładnie argumenty Komisji, jeśli chodzi o tę sprzeczność z DSA? I w jaki sposób oni to argumentują?

Kolejne pytanie – właściwie nie wiem, do której instytucji, może do MEN. Czy mamy może jakieś badanie? Nie mówię, że samo ministerstwo je przeprowadzało, ale być może jakichś instytucji, też międzynarodowych. Czy macie państwo dostęp do takich badań, w jaki sposób korzystanie z takich gier wpływa na dzieci, też na ryzyko późniejszego uzależnienia od hazardu? Tutaj pani z NASK mówiła o tych mechanizmach dopaminowych i to może być potencjalnie na przyszłość, nie tylko dla dzieci, ale później dla osób wchodzących w dorosłość, bardzo ryzykowne.

Kolejna kwestia – jaka jest skala korzystania, używania tego typu gier? Jak to się zmienia na przestrzeni lat? Czy macie państwo informację, czy robiliście taki przegląd, jak to wygląda w innych krajach unijnych, ale nie tylko? Czy one wprowadzały jakieś regulacje w tej kwestii? W jaki sposób rozwiązały te problemy? Bo być może nie trzeba wymyślać czegoś od nowa, tylko możemy się zainspirować po prostu rozwiązaniami z innych krajów, żeby tę kwestię ukrócić. Dziękuję.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Dziękuję. Pan poseł Cieszyński.

Posel Janusz Cieszyński (PiS):

Bardzo dziękuję, pani przewodnicząca. Mamy tutaj stanowisko ministerstwa – MF, MC, MEN. Ja chciałem zapytać, bo otrzymaliśmy też wiadomość od pana Roberta Typy z MS jako członkowie Komisji. I tutaj jest taka informacja – rozumiem, że jest to oficjalne stanowisko ministerstwa, skoro trafia do Komisji – z której wynika wprost to, co tu zostało też powiedziane, i wręcz jest takie zalecenie, popierane przez rzecznika praw dziecka, o podjęcie działań mających na celu ochronę dzieci przed hazardem i wprowadzenie lootboxów do katalogu gier hazardowych. I chciałem się dowiedzieć... Tu jest nawet coś takiego napisane – to pisze pan Robert Typa – że to skutkuje

tragediami rodzinnymi, rozpadem relacji, degradacją całych gospodarstw domowych. Uzależnienia powstałe w wyniku niekontrolowanego dostępu do hazardu online to problem systemowy, który, jeśli nie zostanie rozwiązany, pociąga za sobą długofalowe skutki społeczne i zdrowotne. To pisze przedstawiciel MS. Jak rozumiem, te informacje były przekazywane też do innych resortów i chciałem się dowiedzieć, czy w związku z tym – skoro już dzisiaj spotykamy się jako te połączone Komisje – może byśmy w tej sprawie przyjęli dezyderat i przekazali go do odpowiednich resortów – właśnie taki ogólny, bo wiadomo, że to jest zadaniem resortów, żeby realizować politykę, ale może takie właśnie jednoznaczne wskazanie z naszej strony, że te lootboxy powinny być wpisane jako gra hazardowa, może to pomoże przełamać ten taki pewien impozybilizm, który ja tutaj obserwuję. Taką mam propozycję. Nie wiem, co pani przewodnicząca na to.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Właśnie za chwilę oddam głos przedstawicielowi MS – pan Robert Typa. Nasze Komisje dość często kończą się dezyderatami i jeśli mają państwo taką wolę, to oczywiście ta połączona również. Jeśli pan przewodniczący oczywiście wyrazi zgodę. Bardzo proszę, MS.

Radca w Departamencie Prawa Cywilnego i Gospodarczego Ministerstwa Sprawiedliwości Robert Typa:

Dzień dobry, Robert Typa, MS, Departament Prawa Cywilnego i Gospodarczego. Tak jak pan poseł zwrócił uwagę, zostały przekazane materiały do wykorzystania przez członków Komisji – nie jest to stanowisko oficjalne ministerstwa. Jest tam bardzo dużo materiałów, bardzo dużo badań, które już były robione. Pracowaliśmy nad tym z MF również 2 lata temu.

Żeby nie przedłużać dyskusji, to chciałbym zwrócić uwagę na kwestie prawne. Zgodnie – tak jak już było mówione – z art. 2 ust. 1 ustawy grami losowymi są gry, w tym urządzone przez internet, o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku. Definicja ta odpowiada funkcjonalności lootboxów. Wygrana cyfrowa, jaką uzyskuje się w grze, stanowi wygraną rzeczową, a zatem lootboxy mogą podpadać pod przepisy naszej ustawy. W teorii nic nie stałoby na przeszkodzie, aby uznać, iż ten rzeczywisty charakter, ta tak zwana skórka – skin – lub inne udogodnienia w grze, mające postać cyfrową, są tym zapisem. I czy my, patrząc jako ustawodawca – państwo posłowie, Szanowna Komisjo – uznając dane przedsięwzięcie za hazard lub nie, powinniśmy badać tego wpływ na psychikę dziecka? Tak jak wskazywało MEN, jak najbardziej, ponieważ przyzwyczajanie dziecka od małego to jest właśnie wciąganie go w to uzależnienie. Mam przykłady rodzinne, jak to wyglądało, więc wiem dobrze z autopsji, jak ciężko potem taką młodą osobę wyciągnąć z tego hazardu.

Patrząc jeszcze na uprawnienia wynikające z obecnych przepisów, to mamy jeszcze ust. 6 ustawy, gdzie minister właściwy do spraw finansów publicznych rozstrzyga na wniosek lub z urzędu, w drodze decyzji, czy gry lub zakłady posiadające cechy wymienione w ust. 1–5a, gdzie mamy kategorie poszczególnych gier hazardowych, są grami losowymi, zakładami wzajemnymi, grami w karty lub grami na automacie w rozumieniu ustawy. I tu można poddać pod rozważenie, co do dalszych praw, można ewentualnie rozważyć zmianę tego katalogu – dodanie czegoś lub otwarcie go. Ponieważ, jak państwo popatrzą na jego zapis, to mamy katalog zamknięty. Gdyby dodać na początku chociażby słowa w szczególności, już moim zdaniem by to bardzo ułatwiło pracę KAS. Dziękuję bardzo.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję. Pan poseł Bliźniuk i pani posłanka Kulpa.

Poseł Paweł Bliźniuk (KO):

Dziękuję, pani przewodnicząca. Na początku przyłączam się do pytania pani przewodniczącej Gembickiej dotyczącego tych sprzeczności na poziomie europejskim, dotyczących DSA i jakie tutaj zastrzeżenia ma Komisja.

Natomiast pani przewodnicząca otworzyła dzisiejsze posiedzenie stwierdzeniem, że prawie 2 lata temu doszło do wydarzenia, które jakby rzuciło nowe światło na to, co się dzieje w zakresie dostępności do tych praktyk hazardowych ze strony dzieci w świecie wirtualnym, i zadała pytanie, czy w ciągu tych 2 lat cokolwiek się zmieniło. Odpowiedź była jednoznaczna. Ja mam pytanie, bo dzisiaj wysłuchaliśmy tutaj bardzo lakonicznej informacji na ten temat – czy my planujemy spotkać się za 2 lata i znowu usłyszeć podobną odpowiedź na to pytanie? Czy jednak dowiemy się o jakimś harmonogramie działań i jakiejs perspektywie przyjęcia regulacji, które ograniczą bądź

wyeliminują – miejmy nadzieję – te negatywne praktyki i zjawiska, jeżeli chodzi o ekspozycję dzieci na gry hazardowe i praktyki hazardowe w sieci?

I pytanie o konkretne działania kieruję do właściwych resortów – z punktu widzenia regulacji czy właściwości materii regulacji. Czy państwo – panowie, bo MF i MC – planujecie przedstawić jakiś harmonogram prac, przynajmniej jakiś zarys dotyczący tego zagadnienia, tak żebyśmy mogli jako parlamentarzyści, jako Komisja Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii czy Komisja do Spraw Dzieci i Młodzieży raz na jakiś czas spotkać się i zapytać, na jakim etapie, jeżeli chodzi o prace nad tymi regulacjami, jesteście? Bo jeżeli tego nie będzie, to mam takie poczucie, że za 2 lata znowu być może spotkamy się w podobnym tutaj gronie i będziemy stali w miejscu. Sprawa jest paląca i myślę, że nie ma co czekać na to, że ktoś rozwiąże ten problem za nas. Jeżeli nie perfekcyjnie, nie idealnie, to jednak próby należy podejmować, żeby te negatywne zjawiska ograniczać bądź – w idealnym scenariuszu – wyeliminować je zupełnie.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Dziękuję. Posłanka Kulpa.

Poseł Wioletta Maria Kulpa (PiS):

Za 2 lata zapewne nie będzie już lootboxów, tylko będą „boxy bis” i wtedy będziemy się zastanawiać, jak wyjść z tamtego, a nie będziemy myśleli o nowym.

Natomiast 31 października MF, konkretnie pan Jarosław Neneman, odpowiedział pani rzecznik w piśmie, w odniesieniu do możliwości realizacji pewnych działań przez MF oraz KPRM w odniesieniu do tego problemu, iż macie państwo tego świadomość. Oczywiście istnieje rezolucja z 18 stycznia 2023 r. Parlamentu Europejskiego – parlament wezwał Komisję do przedstawienia wniosku ustawodawczego, który dostosuje istniejące przepisy o ochronie konsumentów w odniesieniu do gier wideo online. Czy coś w tym zakresie zostało zrobione? Jeśli nie, to proszę powiedzieć, na jakim to jest etapie. Czy państwo to monitorujecie? Czy wzywacie Komisję Europejską do tego, żeby zrobić? Bo widzę, że organy unijne potrafią nam narzucać pewne przepisy prawa i akurat wchodzić w sfery, w które nie powinny, a tam, gdzie trzeba, to niestety jest bierność. I mało tego – MF opisało, że należy ochronić uczestników gier przed negatywnymi skutkami hazardu oraz polityki przeciwdziałania nielegalnemu hazardowi poprzez stworzenie rejestru domen służących do oferowania gier hazardowych niezgodnych z ustawą. Wpisanie domeny do rejestru prowadzi do zablokowania dostępu z terytorium Polski do stron internetowych wykorzystywanych do urządzania gier hazardowych. I państwo w zasadzie w całym tym piśmie podkreślenie, że lootboxy pod to podchodzą. W związku z tym proszę mi powiedzieć – czy od października 2024 r. toczyliście w ogóle jakąkolwiek inną korespondencję z rzecznikiem praw dziecka, żeby tę sprawę wyjaśnić bądź stworzyć jakiekolwiek rozwiązania prawne, po to, żeby postarać się przynajmniej w jakiś sposób zablokować ten hazard wśród dzieci, wśród nieletnich?

I proszę również o jakiekolwiek opinie prawne, czy państwo zwracaliście się – również jako MF – o to, żeby zakwalifikować określoną ilość domen służących do oferowania gier hazardowych jako niezgodne z ustawą. Czy macie państwo jakieś opinie prawne w tym zakresie? Czy monitorowaliście to pod tym kątem? I ewentualnie – z tego powodu resort wystąpił do innych urzędów z prośbą o informacje na temat działań związanych z tą problematyką, jakie w ostatnim czasie były przez nie podejmowane, uzyskane dane mają zostać przeanalizowane pod kątem ewentualnych zmian w przepisach. To jest – proszę państwa – wszystko ze stycznia 2025 r. W związku z tym proszę pokazać nam tę listę tych pism, interwencji, które państwo podejmowaliście w innych przestrzeniach ministerialnych, po to, żeby nam udowodnić, że rzeczywiście tego nie można zrobić przepisami prawa. Dziękuję.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję, pani posłanko. Czy ktoś z państwa jeszcze chciałby zabrać głos? Bardzo proszę.

Wiceprezes Fundacji Warsaw Enterprise Institute Piotr Palutkiewicz:

Dzień dobry państwu, Piotr Palutkiewicz, Warsaw Enterprise Institute. Pan poseł zapytał przed chwilą, co będzie za 2 lata, jak tutaj się spotkamy. Jeśli nic nie zrobimy, to szara strefa i cały rynek urośnie o 20%, ponieważ zgodnie z trendem światowym rynek hazardu online – rozumianego jako lootboxy, ale także kasyna online – rośnie w skali globalnej o 10% i taki jest ogólny dryf statku, na którego wpływu nie mamy. Oczywiście resorty dostrzegają ten problem i to słyszymy od 2 lat – pracujemy nad zagadnieniem szarej strefy i problemów z ustawą hazardową. Natomiast

jeśli nie zmienimy źródła tych problemów, które prowadzą do szarej strefy i do dzieci, które grają w zasadzie bez żadnego skrepowania na lootboxach bądź kasyna online, wszystkie działania doraźne, które przed chwilą państwo przedstawiali, mogą okazać się nieskuteczne.

Rynek hazardu w Polsce jest oczywiście ściśle regulowany. W przypadku kasyn mamy do czynienia z koncesjami, zezwoleniami, zgłoszeniami, o które trzeba wystąpić, aby tego rodzaju działalność prowadzić. Natomiast prace nad ustawą hazardową toczyły się w 2016 r., czyli jesteśmy dekadę od momentu, kiedy prace nad tą ustawą trwały. Rzeczywistość wirtualna wygląda dziś zupełnie inaczej, a – jak zostało powiedziane przed chwilą – technologia wyprzedza prawo każdego roku. Brak powrotu do 2016 r. i do założeń tej ustawy hazardowej, w której funkcjonujemy – bez zmiany tego nie doprowadzimy działaniami doraźnymi, na przykład samym wpisaniem lootboxów do ustawy hazardowej, do wykorzenienia tego problemu z polskiej rzeczywistości gospodarczej. Ponieważ w rejestrze domen zakazanych, który w chwili obecnej liczy 51 554 strony – to są dane sprzed chwili, dziś zostało wpisanych 19 nowych adresów internetowych do tej listy – okaże się, że dziennie będziemy wpisywać nie 19, ale 30 adresów, a 10 będzie dotyczyło lootboxów, które jutro przerejestrują się na inną domenę i okaże się, że zupełnie nie poradzimy sobie z tym problemem.

Jeśli chodzi jeszcze o jedną informację, obrazującą, czym są kasyna internetowe – jeśli ktoś z państwa teraz wpisze kasyno online w wyszukiwarkę swojego laptopa czy telefonu komórkowego, bez skrepowania mogą państwo grać na dziesiątkach tego rodzaju platform w polskiej przestrzeni internetowej, które są w zasięgu jednego kliknięcia, by się na nich rejestrować. I tylko jeden z tych podmiotów jest legalny zgodnie z polskim prawem – jest to pierwsze wyszukiwanie, które państwu podpowie wyszukiwarka, czyli Total Casino prowadzone przez Totalizator Sportowy. Przypominam, że w zakresie kasyn online w Polsce mamy do czynienia z monopolem państwowym. Tego rodzaju model rynku prowadzimy w Europie jako jeden z ostatnich krajów. Wszystkie pozostałe gospodarki doszły do wniosku, że zabawa w kotka i myszkę i blokowanie domen hazardu online okazuje się nieskuteczne, bo kończymy z 51 554 zablokowanymi adresami po 7 latach praktycznego funkcjonowania tej ustawy.

Jeszcze kilka danych co do skali rynku. Oczywiście mam ze sobą kopię raportu, który w ubiegłym roku opublikowaliśmy na ten temat – prace trwały cały rok, udało się zebrać zagadnienie z wielu perspektyw. 40% rynku jest w szarej strefie. 83% graczy, którzy szukają kasyn online w polskim internecie, posiada konta na platformach nielegalnych. Jedynie 17% z nich korzysta z legalnego monopolisty państwowego. 15% społeczeństwa ma regularny kontakt z tego rodzaju rozrywką, a rynek – jak wspominałem – będzie wzrastał rok do roku o 10%. Oznacza to także straty dla budżetu państwa. Od początku funkcjonowania tej ustawy, według różnych szacunków, budżet centralny stracił od 3,5 do 6 mld zł. Obrót w tym rynku osiąga 65 mld zł od początku funkcjonowania ustawy – 65 mld zł obrotu na tych kasynach, jeszcze raz powtarzam tę liczbę, co do skali tego rynku, o którym mówimy. 65 mld zł licząc zakłady wzajemne i kasyna online. W kasynach online – mam dane do 2023 r. – było to 25,9 mld zł obrotu, straty do 6 mld zł dla budżetu centralnego, czyli w chwili obecnej budżet państwa byłby bogatszy o 6 mld zł.

Nie mówimy tylko o stratach dla budżetu państwa, o braku jakichkolwiek pozorów funkcjonowania państwa prawa, o szczelności tego prawa i o przechodzeniu domen z jednej strony na drugą następnego dnia. Mówimy także o bezpieczeństwie dzieci, o bezpieczeństwie konsumentów. Te wszystkie platformy nie oferują bezpiecznej gry – nie blokują graczy, nie wprowadzają ograniczeń czasowych, ograniczeń wpłat, więc w zasadzie mamy tam do czynienia z wolną amerykanką. Nie ma w ogóle nawet żadnych gwarancji wypłaty środków, ponieważ podmiot tego rodzaju, po zablokowaniu, wcale nie musi wypłacić tych środków. A nawet jeśli osoba okaże się niepełnoletnia – dojdzie do weryfikacji – to w sposób naturalny nawet najbardziej respektujące prawo nielegalne kasyno i tak nie ma podstaw do tego, żeby wypłacić te środki, a nikt nie dokonuje zgłoszeń prawnych na dokonane przestępstwo – ponieważ sama gra na nielegalnych platformach jest już przestępstwem.

Widzimy, że to prawo nie działa. Inne państwa odchodzą od tego rodzaju modelu. Wróciłszy w tym raporcie do celów ustawodawcy, które przedstawił sobie w 2017 r. Ustawa weszła w życie w 2018 r., a w 2016 r. nad nią pracowano. W 2016 r. założono, że celem ustawodawcy jest konieczność ograniczenia szarej strefy. Jak widzimy – 40% rynku jest w szarej strefie, 83% graczy, 65 mld zł obrotu rocznie. Drugi cel to było zapewnienie najwyższego poziomu ochrony graczy przed negatywnymi skutkami hazardu. Widzimy, że liczba osób grających w tych kasynach

rośnie – bez względu na to czy coś zrobimy, czy nie zrobimy. Coraz większy wolumen graczy i obrót występują właśnie w szarej strefie. Trzeci cel to było podniesienie społecznej świadomości zagrożeń wynikających z korzystania z usług nielegalnych operatorów. Oczywiście MEN czyni starania, aby to robić, natomiast widzimy po 7 latach, że ten rynek ma się bardzo dobrze i ta ustawa nie jest w stanie szczelnie poradzić sobie z tym zjawiskiem. Modele europejskie są takie, że się odchodzi od restrykcyjnego prawa i monopolizacji w tym zakresie. Pozostawiam państwa z tymi wnioskami, z tym zastanym obrazem rzeczywistości.

Natomiast naszą rekomendacją jest to, aby wrócić do tego – w zasadzie już teraz dziesięcioletniego – aktu prawnego i dokonać jego gruntownej rewizji, ponieważ działania doraźne i tak okazały się nieskuteczne i za 2 lata będziemy w tym samym miejscu, a nawet w gorszym, ponieważ liczba graczy i obrót będą znacznie większe.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję. Pan poseł Zandberg.

Poseł Adrian Zandberg (Razem) – spoza składu Komisji:

Ja pozwoliłem sobie zgłosić się po głosie lobbingsowym, bo miałem – szczerze mówiąc – wrażenie *déjà vu*, bo Warsaw Enterprise Institute jeżeli dobrze pamiętam, używając dosyć podobnej logiki argumentował niezmiernie głośno w interesie handlarzy alkoholem nocą, powołując się z jednej strony na dane finansowe i ludzkie dochodami, a z drugiej strony abstrahując od tego, jakie są społeczne koszty prowadzenia tego typu biznesów i kto płaci za to potem społeczny rachunek.

A pozwoliłem się zgłosić tutaj w sprawie tych lootboxów, bo uważam, że argumentacja z obecnego zwalczania nielegalnych kasyn jest tutaj kompletnie bałamutna, jak to często zdarza się w przypadku Warsaw Enterprise Institute, a przyczyna jest bardzo prosta – mamy do czynienia z lootboxami, które znajdują się jako kluczowy element biznesowy w produktach dużych firm, firm, które przez swoją obecność w przestrzeni publicznej, obecność w polskiej przestrzeni jako sponsorzy, ale też przez swoją skalę są zalegitymizowane w oczach rodziców jako rodzaj bezpiecznej rozrywki. To w ramach tych właśnie gier mamy do czynienia z lootboxami. I to tutaj państwo dysponuje narzędziem do tego, żeby tę patologię uciąć i ograniczyć regulacyjnie. Czy w 100%? Nie, nie w 100%, bo regulacje nigdy nie rozwiązują problemów w 100%. Ale to, że regulacje nie rozwiązują problemów w 100%, nie jest argumentem za tym, żeby nie było regulacji, tylko za tym, żeby te regulacje doskonalić, a także godzić się z tym, że czasem uchronią one tylko część dzieci, a nie wszystkie dzieci, przed popadnięciem w uzależnienie. Dziękuję.

Wiceprezes Fundacji Warsaw Enterprise Institute Piotr Palutkiewicz:

Ja proszę tylko ad vocem w stosunku do pana posła.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Nie, chwileczkę, jest kolejka. Bardzo proszę.

Założyciel serwisu iGaming Polska Maciej Akimow:

Maciej Akimow, miło mi. Jestem założycielem serwisu branżowego iGaming Polska – to jest największy serwis o branży hazardowej. Słucham różnych tutaj rozwiązań – bardzo podobała mi się wypowiedź posła Zandberga – ale jestem naprawdę załamany tym, co mówi przedstawiciel MF – i mówię to też jako podatnik. Jeśli ja słyszę z ust przedstawiciela ministerstwa, że nie da się opracować skutecznych przepisów, to ja nie wiem, czy my w tym kraju jesteśmy w stanie opracować cokolwiek.

Wypunktowałem sobie to, co pan mówił przed chwilą o tym, że były te lootboxy i kolejne strony wpisywane. Też odpowiadałem na pierwsze – pytanie. Po zablokowaniu tego KeyDrop właściciele serwisu otworzyli kolejną stronę – ten serwis nazywa się CSGO-SKINS. Na tej samej mechanice, został usunięty tylko jeden element hazardowy. Dlaczego MF tego nie zablokowało? Nie mam pojęcia. Odbyła się komisja bodajże rok temu, plus minus, gdzie o tym mówiłem – że lootboxy podchodzą pod definicję gier na automatach. My nie musimy – tak jak powiedział poseł Zandberg – wymyślać nie wiadomo czego. Bo jeśli my słyszymy, że nie da się czegoś zrobić, nie da się zablokować, to my możemy mieć najlepsze regulacje na świecie, ale jeśli nie będzie ludzkiej woli, empatii, wzięcia odpowiedzialności i poczucia odpowiedzialności, to każdy będzie spychał na kolejne resorty. MF powie, że oni ściągają tylko podatki i generalnie uzależnienia go nie obchodzą, MZ też nie ma w tym sprawczości, bo MF sprawuje pieczę nad tą częścią hazardową. I cały czas jest takie przepychanie. My potrzebujemy – nie wiem – 5, 10, 15 lat,

to jest ciągle przepychanie. To, co też się dzieje z całym hazardem – on w Polsce jest pod jakimś płaszczem niemówienia, niedyskutowania o tym. Była afera hazardowa w 2009 r. i kolejne rządy, kolejni politycy odwołują to, nie chcą nic zmieniać, a technologia pędzi do przodu. Nie dyskutuje się o tym. MF nie spotyka się z licencjonowanymi operatorami, nie słucha na przykład tego – czy depozyty u legalnych bukmacherów rosną. Bo ja nie jestem lobbystą, ja nie wiem, co powinniśmy zrobić – może powinniśmy ograniczyć reklamy też tych legalnych operatorów. My powinniśmy przede wszystkim rozmawiać, a tu nie ma tego dialogu. My nie wiemy, jaki pomysł ma państwo na to, żeby żyło się lepiej, żeby było więcej środków z podatków, żeby ograniczać uzależnienia – czyli, mówiąc bardzo profesjonalnie, usuwać skutki ponadnormatywnej gry. I my cały czas słyszymy, że nie ma narzędzi.

Mamy rejestr domen zakazanych. I przedstawię państwu taką platformę streamingową, która nazywa się Kick. Kick to jest taka – powiedzmy – telewizja, gdzie różni twórcy internetowi mogą uruchomić swoją transmisję i pokazywać tam różne rzeczy, między innymi odbywają się tam transmisje, gdzie promowane są nielegalne kasyna. Są tam również promowane lootboxy, różne patologiczne rzeczy, gdzie na przykład jeden z tych twórców upijał alkoholem swojego psa, gdzie obmacuje – będąc w Azji – lokalne kobiety. I to wszystko się dzieje na wizji. W tle jest promocja hazardu. Czyli mamy narzędzie, żeby coś takiego zablokować, bo ta platforma została założona przez największe nielegalne kasyno na świecie – Stake. Więc ci właściciele wymyślili sobie – otworzymy telewizję internetową, ściągamy masę twórców, płacimy im olbrzymie pieniądze, część z nich streamuje i pokazuje to ich kasyno. Gdy pytamy się MF wielokrotnie, dlaczego ta platforma nie została zablokowana, to cały czas słyszymy właśnie to, co poseł mówił – obecnie trwają analizy, my myślimy, my musimy sprawdzić, czy na pewno ta blokada jest zgodna z prawem. W tym samym czasie na przykład Grecja banuje tę platformę – kompletnie blokuje i zakazuje. Turcja to samo. My staramy się wymyślać rozwiązania albo – inaczej – stwarzać problemy, które totalnie nie istnieją. Chodzi po prostu o to, żeby w MF, czy w jakimś nowym bycie, który zostanie stworzony na potrzeby kontroli tej branży hazardowej, były osoby, które mają pojęcie o tej branży, stykają się z nią, a nie tylko umywają ręce i pokazują – rosną wpływy do budżetu, stworzymy jakiś raport, pokażemy, że szara strefa jest bardzo niska, a ta taka sfera ludzka, empatyczna jest totalnie gdzieś obok.

Już kończę moją wypowiedź, bo naprawdę nie rozumiem przedstawicieli MF, nie wiem, dlaczego podają rzeczy, które są niesprawdzone. Wszystko sobie wypunktowałem. Strony skinowe – wszystkie nie są wpisywane. Została jedna duża wpisana, reszta, gdzie twórcy są ci sami – tych platform nie ma. Nie ma regulacji, że te strony mają być 18 plus, bo my nie widzimy tych lootboxów w definicji, więc ministerstwo mówi, że oni się tego nie dotyczą, więc można by powiedzieć, że szara strefa w sferze lootboxów wynosi 100%, bo to nie jest w żaden sposób uregulowane.

Jeszcze co do tej platformy streamingowej – wczoraj w mediach społecznościowych jednego z takich streamerów ukazał się post, w którym został wykorzystany wizerunek Roberta Lewandowskiego, który zaprasza do kasyna online. Są przedstawiciele Totalizatora Sportowego, więc to jest ambasador Totalizatora Sportowego – Lotto, więc mam nadzieję, że pani prezes też coś powie na ten temat. I co się dzieje? Ten streamer, będąc na Malcie, streamuje nielegalne kasyno z wykorzystaniem tej platformy i wykorzystaniem wizerunku Roberta Lewandowskiego. Wszyscy ci ludzie pokazują gigantyczne wygrane w tych kasynach, obsypują się pieniędzmi, pokazują drogie samochody, jachty. To są wszyscy twórcy, którzy są właśnie na tej platformie stworzonej przez to największe nielegalne kasyno. To jest właśnie ten pan, który upijał swojego psa wódką i również streamował to nielegalne kasyno.

I mając narzędzia, mając ten rejestr, bo cały czas mówimy, że tu UE musi coś zrobić – nie, to my musimy w końcu coś zrobić. To MF musi coś zrobić. Jeśli nie wiedzą, co zrobić – zwrócić się do rynku, poprosić może jakieś zewnętrzne kancelarie, żeby takie regulacje stworzyć, ale ja te regulacje widzę, tylko one nie są skutecznie egzekwowane i wykorzystywane. Mamy narzędzia, ale ich nie wykorzystujemy. Chodzi po prostu o to, żeby pokazać, że z mojej strony zrobiliśmy wszystko, ale to jest taka praca jakby na pokaz. To jest przerzucanie jakby powietrza z jednej strony w drugą. I szczerze mówiąc, ja jako obserwator – i też wysyłamy pytania do MF – my czasami czujemy się jak najgorsi wrogowie, że my w ogóle mamy czelność zapytać się, jaki jest poziom uzależnień, jaka jest szara strefa. Dostajemy odpowiedzi w ostatniej godzinie, w ostatnim dniu, kiedy jest ten dwutygodniowy okres na uzyskanie odpowiedzi jako medium i czujemy się po prostu niewysłuchani w jakiś sposób. Więc MF jedyne, na co patrzy, to patrzy tylko na wzrost

podatkowy, a nawet to średnio wychodzi, bo jak widzimy, szara strefa według różnych badań wynosi tam od 30, 40, 50% – ale nie jest o tym mowa. Ja jestem po prostu załamany tym, co mówi przedstawiciel MF. Dziękuję.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję. Bardzo proszę.

Prezes zarządu Totalizatora Sportowego sp. z o.o. Beata Stelmach:

Dziękuję. Pani przewodnicząca, szanowni państwo, ja nazywam się Beata Stelmach, jestem prezesem Totalizatora Sportowego. Chciałabym powiedzieć, że rozmawiamy o niezwykle poważnym zagrożeniu, o poważnej kwestii w obszarze gier na pieniądze – a tak naprawdę o bombardowaniu dzieci reklamami, informacjami, które sprowadzają się do tego, że dzieci stają się już na bardzo wczesnym etapie potencjalnie uzależnione od twardego hazardu. Powiem tylko tak – my jesteśmy non stop atakowani przez silne lobby, które bardzo chciałoby do rynku, który dzisiaj jest w sposób bardzo szczegółowo uregulowany i opisany w ustawie hazardowej. Lobby, które chciałoby wzruszyć status quo. Przypomnę – Totalizator Sportowy sprawuje monopol państwa w obszarze gier hazardowych, w tym gier na pieniądze i kasyna internetowego. Jesteśmy jedynym legalnym podmiotem oferującym kasyno internetowe i – co jest najważniejsze – produkty oferowane przez Totalizator Sportowy skierowane są wyłącznie do graczy dorosłych.

Dlaczego państwo zarezerwowało sobie sprawowanie monopolu w tym obszarze? A no dlatego, że koszty społeczne na uwolnionym rynku hazardu byłyby nie do ogarnięcia i nie do uratowania byłyby te wszystkie istoty uzależnione od twardego hazardu. My dzisiaj mówimy o bardzo poważnym zagrożeniu kierowanym na dzieci. I to, o czym wspomniał pan poseł Zandberg – regulacje mogą pomóc, bo my jesteśmy najlepszym przykładem monitorowania rynku hazardu dla dorosłych, kontrolowania tego, w jaki sposób gracze zachowują się w systemie gier. Jesteśmy zobowiązani przez państwo do tego, by nie tylko monitorować, ale też by wprowadzać mechanizmy, które pomagają graczom w tym korzystaniu z rozrywki. To ma być bezpieczna rozrywka, to nie ma być hazard. Mechanizmy, które my wprowadzamy i które są uruchomione, sprowadzają się między innymi do tego, że żaden gracz nie jest anonimowy. Właściwie każdy nasz klient w internecie jest jak klient banku – my wiemy, skąd pochodzą pieniądze, wiemy, jakie jest ich źródło pochodzenia. Obowiązuje nas również ustawa o przeciwdziałaniu praniu brudnych pieniędzy. Na samym początku umawiamy się z graczem, podpisując swego rodzaju umowę – ile czasu przed monitorem gracz sam jest gotów przeznaczyć oraz ile pieniędzy chce przeznaczyć na swoją rozrywkę. W momencie, gdy tę umowę – przez swoje być może już pierwsze symptomy uzależnienia – chce złamać, my wkraczamy do gry. Wykorzystując najwyższej klasy technologie, rozwiązania oparte o uczenie maszynowe i sztuczną inteligencję, monitorujemy zachowanie gracza w sieci. Chcę tylko powiedzieć, że rocznie na wsparcie technologiczne Totalizator Sportowy wydaje w granicach 150 mln zł, a dodatkowe 100 mln zł na utrzymanie systemu. Są to środki, które właśnie są przeznaczone na to, aby nasza infrastruktura zapewniała szczelność tego systemu.

Kiedy zaczynaliśmy i oferowaliśmy kasyno w internecie, zaczynaliśmy od zera – cały rynek był nielegalny. Dzisiaj możemy powiedzieć, że przez swoją ofertę i swoje zobowiązania wobec państwa kontrolujemy dzisiaj blisko 70% tego rynku, co znaczy, że w nielegalnej strefie pozostaje nadal około 20–30% rynku.

I chcę powiedzieć, że tę odpowiedzialność czujemy również w ten sposób, że zaprosiliśmy do bardzo merytorycznego dialogu instytucje rynku finansowego – poczynając od Związku Banków Polskich, przez wszystkie banki, które są uczestnikami rynku i instytucje płatnicze na naszym rynku, a skończywszy na Komisji Nadzoru Finansowego – do tego, by znaleźć sposób, jak możemy blokować przepływ pieniędzy. Ponieważ blokowanie domen, jak tu już zostało dzisiaj wykazane, do niczego nie prowadzi – ta sama domena z dodatkowym przecinkiem otwiera dostęp do tego samego nielegalnego na przykład kasyna. Chodzi o to, żeby zablokować przepływ pieniędzy, więc chcę powiedzieć, że w ostatnim półroczu obserwujemy – przez to, że zaangażowane są nie tylko banki, przez odpowiednie wytyczne ze strony KNF, ale także przez zaangażowanie się Blik – że wiele płatności do nielegalnej strefy zostało zablokowanych.

Nie chcę powtarzać, że cały czas musimy udowadniać, że ta misja, którą wypełniamy, jest nie tylko rzetelnie przez nas wykonywana, ale ona jest również oparta o szereg orzeczeń TSUE, z których to orzeczeń jasno płynie sygnał, że każdy kraj może regulować tę sferę w sposób dowolny, odmienny, pod jednym warunkiem – że prowadzenie – w naszym przypadku – monopolu nie

ma służyć przede wszystkim zwiększaniu wpływów do budżetu, ale ma służyć stworzeniu takiego mechanizmu, gdzie będziemy przede wszystkim troszczyć się o graczy i zabezpieczać potencjalnych uzależnionych od uzależnienia od twardego hazardu.

Ponieważ nasze spotkanie jest poświęcone znalezieniu formuły jak zabezpieczyć dzieci, nie muszę państwu udowadniać, że nikomu bardziej nie zależy na tym, by dzieci nie zostały uzależnione, albo przygotowane do tego, w jaki sposób korzystać z tego sektora, bo one po osiągnięciu 18 roku życia stają się naszymi potencjalnymi klientami i osoba, która wkracza w ten sektor już uzależniona, jest właściwie bardzo trudna do zatrzymania w tym samonakręcającym się mechanizmie.

Chcąc jakby podsumować ten mój wywód, chcę powiedzieć, że uwolnienie rynku to jest nic innego jak otwarcie wolnorynkowej gospodarki hazardowej. Wolny rynek to jest nic innego jak walka o klienta, jak nachalna reklama, bo jeżeli mamy wolny rynek, to wprowadzamy wszelkie mechanizmy gospodarki wolnorynkowej, aby tego gracza do siebie przyciągnąć. W związku z tym utrzymanie monopolu przez państwo i wykonywanie tego monopolu przez Totalizator Sportowy jest dzisiaj gwarancją tego, że ten system będzie miał szansę być szczelny i będziemy rozliczani ze swojego zadania. Natomiast oczywiście kontrola i pozostałe instytucje państwa, które są umocowane w państwie do tego, by tę kontrolę sprawować i do ścigania przestępców – bo korzystanie z nielegalnego hazardu, z nielegalnych kasyn, jest po prostu przestępstwem. W związku z tym, poza wysiłkami, które w tej chwili czynimy i merytoryczną dyskusją z innymi odpowiedzialnymi instytucjami i organami państwa, jesteśmy gotowi zaangażować się na przykład w kampanię edukacyjną na rzecz małoletnich, by wyraźnie informować o tym, jakie są zagrożenia płynące z tego by pozostawić na wolnym rynku usługi hazardowe, bo dzieciaki nie odróżniają, jaka jest różnica między gamingiem a hazardem. Dziękuję bardzo.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję, pani prezes. Mam też pytanie do MS w kontekście osób, influencerów, którzy reklamują na różnego rodzaju platformach cyfrowych właśnie hazard – czy to hazard w postaci kasyna internetowego, czy w postaci otwierania lootboxów, obrzucania się pieniędzmi, reklamowania wygranych, choć doskonale wiemy, że tak naprawdę nie wygrywają, tylko są kompletnie opłacani za ogromne pieniądze. Czy będą tutaj jakieś konsekwencje prawne, skoro promocja w ten sposób nielegalnego hazardu nie jest – jak rozumiem – dozwolona przez prawo? Czy są wyciągane wobec takich osób albo mogą być wyciągnięte?

A druga kwestia to jest MF – w jaki sposób te młode osoby muszą opłacać swój udział w tym hazardzie? Rozumiem, że mogą wejść do popularnej sieci sklepów i kupić kartę przedpłaconą. Natomiast, czy państwo monitorujecie zaangażowanie serwisów płatniczych? Bo wiemy, że na przykład na KeyDrop można było płacić przez jeden z największych serwisów płatności. Czy monitorujecie ich zaangażowanie i ewentualne wycofywanie się, albo ich karanie za angażowanie się we współpracę z nielegalnym hazardem?

Dziękuję. Poproszę o odpowiedzi i później jeszcze pan przewodniczący.

Radca w departamencie MS Robert Typa:

Szanowna pani przewodnicząca, niestety ja nie dysponuję takimi danymi – to jest zapewne pytanie do Prokuratury Krajowej. Natomiast, jak państwo pamiętacie, niedawno zatrzymywani byli influencerzy, więc myślę, że każde łamanie prawa powinno wiązać się z taką samą konsekwencją, niezależnie kogo ono dotyczy. Jak ktoś niedawno mówił, czy też pokazywano na taśmach – że białe kołnierzyki nie mogą się ukrywać i nie mogą uciekać za granicę. Dziękuję bardzo.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Dziękuję. Bardzo proszę.

Zastępca dyrektora departamentu MF Paweł Bieńkowski:

Dziękuję. To ja pozwolę sobie odwrócić trochę kolejność i zacząć od pytania pani przewodniczącej – trochę od tyłu. My nie badamy bezpośrednio zaangażowania platform cyfrowych. W tym obszarze nadzorcą jest KNF. My spotykaliśmy się w tym roku, na początku ze Związkiem Banków Polskich i z KNF. Totalizator Sportowy – o czym wspomniała pani prezes – tworzy razem ze Związkiem Banków Polskich zespół, w którym będziemy uczestniczyć. KNF, w ramach posiadanych uprawnień, w czerwcu wysłała do banków i instytucji płatniczych informacje o tym, jakie mechanizmy zapobiegające takim płatnościom stosują. Tutaj była na pewno reakcja. Od tego czasu – o czym

wspominała pani prezes – wydaje mi się, że instytucje płatnicze i podmioty rynku finansowego podjęły dalsze działania.

Nawiązując do tematu szarej strefy i uregulowania w grach hazardowych – chciałem podkreślić, że duże sumy są wrzucane co do wielkości nielegalnego rynku, są różne metodologie, różne badania i różne wielkości to pokazują. Ja chciałem podkreślić, że ten model, który został przyjęty w Polsce w 2016 r. i wszedł w życie w 2017 r., spowodował, że z roku na rok ten udział szarej strefy w grach hazardowych w Polsce maleje. On od kilku lat utrzymuje się poniżej średniego poziomu w UE. To nie jest tak, że rynki, które mają otwarty rynek hazardowy i kasyna w poziomie licencyjnym – gdzie każdy może wystąpić i realizować gry kasynowe w internecie, bo tutaj głównie o tym mowa – nie borykają się z szarą strefą.

Co do korespondencji – odpowiadając na pytania pań i panów posłów – z innymi instytucjami, to my taką korespondencję prowadziliśmy. W jej wyniku nie tylko nasze ministerstwo, ale też inne ministerstwa zwracały uwagę na to, że ustawa o grach hazardowych nie jest najlepszym instrumentem do wprowadzania regulacji związanych z lootboxami i regulacji tego zjawiska. Tutaj też trochę się powtórzę, ale tak jak Parlament Europejski już w 2023 r. wydał tę rezolucję – przed chwilą ją tutaj odszukaliśmy – to nie jest nasz zakres, bo ustawa o grach hazardowych i gry hazardowe nie są zharmonizowane w UE. Więc ciężko też skoordynować na poziomie europejskim działania w tym zakresie, ale prawo ochrony konsumentów jest już zharmonizowane – więc to była ta rezolucja Parlamentu Europejskiego. Komisji rynku wewnętrznego – IMCO – wydała takie zalecenia dotyczące zajęcia się tym tematem, które obejmują również lootboxy, i które mają być zawarte we wspomnianym już DFA. Więc my, jako MF, uważamy, że ustawa o grach hazardowych nie jest wyłącznym ani jedynym i najważniejszym aktem prawnym, żeby to uregulować.

W kontekście definicji gier hazardowych – mamy katalog zamknięty tych gier hazardowych, więc oprócz tego wprowadzenia, które tutaj przedstawiciel MF pozwoił sobie zacytować, są również definicje poszczególnych gier hazardowych – gry telebingo, gry cylindryczne i inne. Więc, żeby uznać daną grę za grę hazardową, muszą być spełnione wszystkie przesłanki. To nie jest tylko nasza wola i dobre chęci, żeby blokować pewne rzeczy, ale my – jako urząd i państwo – musimy działać w granicach i na podstawie prawa. Każda decyzja dotycząca na przykład wpisu domeny do rejestru – który może nie jest najbardziej skutecznym narzędziem, a na początku przy jego wprowadzaniu pojawiały się zarzuty dotyczące cenzury w internecie i innych działań – to narzędzie jest na tyle precyzyjne, każdy wpis jest przez KAS udokumentowany i potwierdzony dowodami, ponieważ te decyzje są potem kontrolowane w postępowaniach sądowych przed sądami administracyjnymi.

My też, spotykając się i prowadząc korespondencję z innymi regulatorami gier hazardowych, widzimy, że ten temat lootboxów się pojawia. I tutaj chciałbym też trochę sprostować – ani Belgia, ani Holandia nie poradziły sobie z tym tematem. Jeden z tych krajów przegrał w Sądzie Najwyższym sprawę dotyczącą uregulowania, które wprowadził w zakresie lootboxów, drugi przegrywa już w sądach na niższym poziomie. To nie jest proste – to, co powiedziałem wcześniej – żeby to zjawisko uregulować. Nawet kraje, które posiadają ogólną definicję gier hazardowych, bez wyszczególnienia rodzajów, ale odwołującą się do losowości, też mają problem z lootboxami i nie uznają ich stricte za hazard. Na przykład uregulowania we Francji są na razie na miękko wprowadzane i polegają na zgłaszaniu takich przedsięwzięć, które zawierają elementy losowe, ale też bez żadnych konsekwencji karnych, jeżeli ktoś się nie zgłosi. To jest taki pierwszy krok. Więc zarówno my, inne ministerstwa – z korespondencji, którą z nimi wymieniamy – i Parlament Europejski oraz, jak się wydaje, Komisja Europejska, uważamy, że ten temat powinien być jednak w sposób zharmonizowany na poziomie UE przyjęty w prawie dotyczącym ochrony konsumentów. Dziękuję.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję. Zanim pan przewodniczący zabierze głos na koniec, to jeszcze zgłosił się pan Piotr Palutkiewicz.

Wiceprezes Fundacji Warsaw Enterprise Institute Piotr Palutkiewicz:

Dziękuję bardzo, pani przewodnicząca, bo jeszcze muszę się odnieść po wypowiedzi pana posła Zandberga, bo już chyba sobie wyjaśniliśmy, natomiast pan poseł wyszedł. My nie mówimy o żadnym zderegulowaniu tego sektora, puszczeniu go na wolny rynek, czy tak jak pan dyrektor powiedział, że każdy może wystąpić, ale to nie oznacza, że każdy musi dostać koncesję bądź pozwolenie na prowadzenie tego rodzaju działalności. W kasynach fizycznych szara strefa jest

na znikomym poziomie, ponieważ wprowadzenie monopolu państwowego i otwarcie jednego kasyna w Warszawie nie spowodowałoby, że każdy, kto chce w te gry kasynowe zagrać, nie znajdzie sobie innej drogi, aby to zrobić. Innymi słowy – na popyt mamy znikomy wpływ. Oczywiście działania edukacyjne, informacyjne są istotne, blokowanie wszelkimi metodami dostępu do tych serwisów osobom internetowym – jak najbardziej – natomiast nie jesteśmy w stanie w 100% zawsze walczyć z szarą strefą i tu się chyba wszyscy w tym miejscu w pełni zgadzamy.

Jeśli chodzi o wpływy budżetowe, które też pani prezes – pani prezes też już wyszła – poruszała – nie chodzi o wpływy budżetowe, aby wygenerować je większe, bo oczywiście nie chodzi o to, żeby państwo zarabiał na tym hazardzie. Chodzi o objęcie pieniędzy, które i tak przez rynek przechodzą, i nieudawanie, że mamy do czynienia z modelem idealnym, który wylapuje całą szarą strefę. Po prostu musimy objąć prawnie zjawisko, które i tak występuje, i w sposób odpowiedzialny zająć się tym, co prawnie obejmujemy, czyli wprowadzenie zasad odpowiedzialnej gry na platformach, czy ewentualną koncesję lub licencję i egzekwowanie odpowiedniego prawa od tych serwisów. My tutaj nie rekomendujemy żadnego z tych modeli.

W zakresie Totalizatora Sportowego – ja czuję pewne dziwne poczucie, słysząc, że monopolista na polskim rynku od 7 lat chwali się tym, że osiągnął 60% wartości tego rynku. Monopolista – powtórzę – chwali się tym, że ma 60% rynku. Dzisiaj usłyszeliśmy 70%, jednak 60% rynku to są dane, które pochodzą od zewnętrznych podmiotów. Więc już ten fakt po 7 latach powinien nas skłaniać do refleksji, że coś jest nie tak.

Jeszcze raz – to tak personalny atak został skierowany przez pana przewodniczącego, którego już nie ma, o lobbingu. Trzynaście lat działania mojego czy mojej instytucji na rzecz lobbingu przeciw szarej strefie, przeciw przeregulowaniu i fikcji prawnej – uznaję to za pewien komplement. Jednak o coś nam chodzi. Jeżeli ktoś znajdzie inny wspólny mianownik do wszystkich działań, które od 13 lat prowadzę ja czy Warsaw Enterprise Institute, to chętnie wysłucham. Dziękuję bardzo.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Teraz pan przewodniczący, później pan minister Gramatyka i pan Maciej Groń. Bardzo proszę.

Posel Bartłomiej Pejo (Konfederacja):

Trudno się nie zgodzić z ostatnimi słowami pana Palutkiewicza. Natomiast chciałbym się odnieść do wypowiedzi pani prezes – szkoda, że pani prezes wyszła – bo zupełnie nie zgadzam się z pojęciem przedstawionym przez panią prezes na temat wolnego rynku. No właśnie, wolny rynek – tak jak przed chwilą zresztą powiedział pan Palutkiewicz – doprowadza do tego... Nikt nie mówi o tym, aby wypuścić hazard do szarej strefy – absolutnie – tylko właśnie poprzez doprowadzenie do wolnego rynku, który jest kontrolowany przez państwo w cywilizowany sposób, doprowadzić do tego, abyśmy mieli kontrolę nad 80, 90, czy 100% rynku. Może 100% to nigdy nie będziemy mieli, ale 90% tego rynku mogłoby być kontrolowane. Więc te kilka lat działalności Totalizatora Sportowego wcale nie doprowadziło do niczego dobrego i ten monopol państwa na hazard nie jest niczym dobrym w moim przekonaniu. Natomiast sam hazard – oczywiście nie trzeba pochwalać hazardu, ale w porównaniu do uzależnień od alkoholu lub też zupełnie innych – nie znaczy, że ten hazard powinniśmy zupełnie likwidować, abstrahując od kwestii dzieci, bo przypominam, że dzisiaj zebraliśmy się na tej sali w obronie naszych dzieci. I tutaj absolutnie sytuacja powinna być zupełnie odwrotna.

Zgadzam się też z poprzednimi niektórymi wypowiedziami odnośnie do tego, że jedno ministerstwo mówi, że to nas nie dotyczy, drugie ministerstwo mówi, że to ich nie dotyczy i takie przepychanki, odbijanie piłeczki. Tutaj – szanowni państwo – potrzeba jakiejś radykalnej decyzji. Myślę, że powinna to być decyzja pana premiera Donalda Tuska o tym, kto powinien się tą sprawą zająć jako lider projektu, a my – jako Komisje wspólne – możemy wspierać. Czy to będzie MC, czy MF? Wydaje się jednak, że MF, bo te straty – trzeba powiedzieć jasno – 6 mld zł, jak zostały przedstawione, to jest strata w budżecie państwa, do której dopuszcza MF – to też trzeba powiedzieć sobie wprost.

I jeszcze drobna uwaga co do przedstawicieli MF. Z całym szacunkiem dla pana zastępcy dyrektora, ale wydaje mi się, że przedstawicielstwo MF powinno być tutaj w innej randze na tak ważnym posiedzeniu, gdzie walczymy o prawa i o bezpieczeństwo naszych dzieci. Ja tutaj przypominam sobie sytuację podobną, patrząc na pana ministra Gramatykę, kiedy mieliśmy spotkanie też dwóch komisji – Komisji Infrastruktury i Komisji Cyfryzacji Innowacyjności i Nowoczesnych

Technologii – i zawsze – drodzy państwo – przedstawiciele MC w randze właśnie ministrów, wice-ministrów są obecni na ważnych komisjach, praktycznie na każdej komisji. A tutaj widzimy... Ja czuję taki niedosyt osobiście, jeśli chodzi o przedstawicielstwo MF, takiej rangi politycznej. Tu trzeba konkretnych decyzji i konkretnych koordynacji, których nie widać. Tak jak poseł Bliźniuk zauważył – spotkamy się za 2 lata i jeśli nie będzie konkretnych decyzji, to niestety będziemy w tym samym punkcie. Więc ogromny apel – myślę – do pana premiera, do przedstawicieli KO, żeby może w tej kwestii zainteresowali. Potrzeba tutaj konkretnych działań i ponadpolitycznego działania w tej naprawdę niezwykle ważnej i istotnej dla nas wszystkich kwestii. Dziękuję.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Pan minister Gramatyka.

Sekretarz stanu w MC Michał Gramatyka:

Były pytania ze strony pani posłanki Gembickiej i pana posła Bliźniuka dotyczące, jak gdyby, negocjacji z Komisją Europejską w sprawie tej ustawy antypornograficznej. Ja tylko krótko przypomnę, że ustawa wprowadzałaby mechanizm obowiązkowej weryfikacji wieku przy dostępie do stron, które mogą zawierać materiały pornograficzne, materiały dla dorosłych – obowiązkowej weryfikacji wieku zapewniającej pełną prywatność, czyli w taki sposób, w którym dane o użytkowniku takiej strony nie będą przez nikogo gromadzone. Urzędnicy Komisji Europejskiej wskazują, że tego typu rozwiązanie stoi w konflikcie z art. 28 DSA, czyli z takim zobowiązaniem dla dostawców platform internetowych dostępnych dla małoletnich do stosowania odpowiednich i proporcjonalnych środków w celu zapewnienia wysokiego poziomu prywatności, bezpieczeństwa i ochrony małoletnich. Z drugiej strony w tej ustawie byłaby sankcja, która skutkowałaby zniknięciem z internetu takich platform zawierających treści dla dorosłych, które nie dostosowałyby się do tego obowiązku weryfikacji wieku. Komisja Europejska wskazuje, że podobne rozwiązanie jest w DSA, to znaczy, że na podstawie art. 51 ust. 3 tego rozporządzenia możliwe jest po prostu zniknięcie takiej platformy, takiej usługi z internetu.

Mnie te tłumaczenia nie przekonują, dlatego że DSA nie zawiera precyzyjnych i konkretnych sformułowań i – w mojej ocenie – dochodzenie ochrony małoletnich przed treściami pornograficznymi w oparciu o to rozporządzenie, nawet wtedy, gdyby ono działało wprost w Polsce, będzie po prostu niemożliwe i będzie wymagało każdorazowo bardzo długiego postępowania sądowego. My oczywiście uzbrajamy się w wiedzę prawniczą, przyjmujemy sytuację, w której ewentualnie uchwalona ustawa będzie podlegała obowiązkowi notyfikacji. Już dziś wiemy, że będziemy chcieli *vacatio legis* skoordynować z wejściem w życie w Polsce przepisów rozporządzenia eIDAS2 o elektronicznej tożsamości. To jest to rozporządzenie, które przewiduje funkcjonowanie tak zwanego dowodu z warstwą zerową, to znaczy takiego dowodu, którym my się legitymujemy, nie przekazując dalej w ogóle informacji o tym, kim jesteśmy, legitymując się tylko atrybutem pełnoletności. Bo dopiero wtedy będzie technicznie możliwe wprowadzenie takiej weryfikacji. Proces legislacyjny trwa, my jesteśmy na ostatnim jego etapie. Jeżeli potrzebne są bardziej szczegółowe odpowiedzi, jestem do dyspozycji, żeby takie odpowiedzi przekazać na piśmie. Bardzo dziękuję.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Dziękuję bardzo. Bardzo proszę, pan Maciej Groń.

Ekspert do spraw regulacji prawnych i współpracy naukowej w Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej – Państwowy Instytut Badawczy Maciej Groń:

Dzień dobry. Dziękuję uprzejmie za zaproszenie i możliwość wypowiedzenia się. Proszę państwa, tak zauważyłem, że trochę odeszliśmy od tego głównego tematu Komisji, dla którego została powołana. Spotkaliśmy się głównie po to, żeby porozmawiać na temat uzależnień dzieci i młodzieży. Ten główny nurt poszedł w kierunku potrzeby większej lub mniejszej regulacji lub deregulacji tego rynku. Ja jestem z NASK, z Dyżurnetu, także my głównie skupiamy się na perspektywie dzieci i nie chcę się wypowiadać na temat hazardu, bo się na tym nie znam. Natomiast to, co wydaje mi się, że mogłoby być skuteczne właśnie w tej tematyce uzależnień dzieciaków w internecie od różnych gier hazardowych, to jest sposób przekazywania przez nich środków, dzielenia się finansami. To bardzo mocno widzimy w Dyżurnecie, że za treści, które przedstawiają seksualne wykorzystywanie dzieci, są płatności dokonywane przez dzieci z tego powodu, że są na przykład szantażowane. I wyobrażam sobie tak naiwnie może, ale chciałem to poruszyć, bo to jest wyjątkowe grono i uważam, że to jest bardzo ważne, bo skuteczność naszych

działań mogłaby wskoczyć na całkowicie inny poziom, gdybyśmy wykorzystali właśnie narzędzia, którymi dysponuje Generalny Inspektor Informacji Finansowej, do monitorowania płatności przez dzieciaków. To nie jest takie skomplikowane, jak to się wydaje.

Ten kierunek, w którym te pieniądze idą z Polski za granicę, jest dość oczywisty. Jest tam kilka krajów – Filipiny, Korea Południowa, kilka krajów w Afryce. I te kwoty też są specyficzne, bo z reguły nie więcej niż 500 dolarów, chociaż z różnych badań wynika, że i kilkanaście tysięcy dolarów – widzieliśmy takie przepływy. Natomiast to nie jest coś takiego naturalnego – że ktoś sobie między kolegami przerzuca blikiem jakieś tam drobiazgi. Widzimy to i cały czas analizujemy ten kierunek. Wiemy też, że Komisja Europejska jest bardzo mocno zaangażowana, żeby właśnie zająć się przepływami finansowymi dzieciaków. I też liczymy tutaj na wsparcie, żeby odpowiednie organy, które mają pełne narzędzia, były w stanie to uregulować. Z naszej oceny wynika, że osoby zajmujące się compliance w bankach, akurat, jeśli chodzi o dzieci i zapłaty za tego typu treści, którymi my się zajmujemy, żeby ich w internecie było jak najmniej, nie mają tego w swoim sicie – po prostu przepuszczają te transakcje, a same pojęcia, którymi się zajmujemy, są dla nich obce, a to z tego powodu, że mają swoje algorytmy nieustawione pod nas. Tak że bardzo zależałoby nam na tym, żeby tego typu kwestie też były wzięte pod uwagę. Te płatności to nie są tylko i wyłącznie takie tradycyjne ścieżki – chodzi właśnie o wykorzystywanie gier do tego, żeby uzyskać od dzieci pewne pieniądze, żeby być szantażowanym, złowionym.

Tak że bardzo by nam zależało na tym – w przyszłości, bo nie od razu, nie jestem dziś przygotowany z pełnym raportem – ale w przyszłości będziemy gotowi pokazać, że to jest do ogarnięcia i to nie jest trudne, tylko trzeba w odpowiedni sposób współpracować właśnie w takim gronie, w jakim tu jesteśmy, bo to grono jest idealne, żeby takie decyzje podejmować. Dziękuję uprzejmie.

Przewodnicząca poseł Monika Rosa (KO):

Bardzo dziękuję. Wykorzystaliśmy już – rozumiem – wszystkie pytania.

Szanowni państwo, ja wiem, że to nie jest łatwa Komisja, bo pewnie część z posłów i posłanek dopiero dziś dowiedziała się jak funkcjonują lootboxy. Ja też nie gram, ale generalnie tak jest – to jest świat młodych ludzi, dla nas obcy, dlatego tak trudny często do zrozumienia i wyłapania. Natomiast bardzo ważne jest to, żebyśmy to zrobili, bo też powołam się na NASK i „Nastolatki 3.0” – o ile dobrze pamiętam, 800 tys. osób małoletnich ma kontakt z różnego rodzaju grami hazardowymi, pseudo-hazardowymi, zakładami hazardowymi. To jest bardzo dużo młodych osób i pewnie część z nich po prostu się pobawi, ale część z nich jest zagrożona uzależnieniem – jeśli nie hazardowym, to jakimkolwiek innym. I to jest dla nas bardzo poważne wyzwanie, już nie mówiąc o kwestiach szarej strefy i finansowych, bo też na końcu to my, jako państwo, poniesiemy odpowiedzialność i koszty tego, żeby dzieciaki wróciły do zdrowia. Więc rozumiem trudną pozycję MF, ale do państwa będziemy kierowali nasz dezyderat, też pewnie do MC i MS – w kontekście zarówno lootboxów, skórek i tego całego pseudo-hazardowego, cukierkowego obszaru hazardu, jak też kasyn internetowych, ale także influencerów. Bo te dzieciaki nie biorą się tam znikąd – one trafiają tam dlatego, że oglądają influencerów, którzy są ich idolami, którzy wygrywają niesamowite pieniądze, w lootboxach mają niesamowite rzeczy i po prostu chcą robić to samo. Więc wspólnie z panem przewodniczącym taki draft proponujemy obu Komisjom, skierowany do rządu, bo temat jest po prostu międzyresortowy.

A ja państwu bardzo dziękuję za tę Komisję i na pewno spotkamy się wcześniej niż za 2 lata.