



# Ministerstwo Cyfryzacji

Sekretarz Stanu  
Dariusz Standerski

BM.WP.057.139.2024  
Warszawa, 24 listopada 2024 r.

**Szanowny Pan  
Szymon Hołownia  
Marszałek Sejmu RP**

Dot. pisma z 7 listopada br. Pośła na Sejm RP Pani Marty Stożek w sprawie regulacji opartych na propozycjach Parlamentu Europejskiego dotyczących ochrony konsumentów grających w gry wideo online (interpelacja nr 6016)

Szanowny Panie Marszałku,

poniżej przedstawiam odpowiedzi na zadane przez Pośła pytania.

**Ad 1) Czy Ministerstwo Cyfryzacji planuje podjąć działania mające na celu uregulowanie sprzedaży tzw. „skrzynek z łupami” oraz praktyk związanych z „gold farmingiem” w Polsce? Jeśli tak, to w jakim terminie?**

Ministerstwo Cyfryzacji obecnie nie zajmuje się oraz nie ma zaplanowanych prac nad zagadnieniami objętymi treścią pytania.

Opisywane zagadnienia leżą przede wszystkim w kompetencji Ministra Finansów, który odpowiada za ustawę o grach hazardowych<sup>1</sup>. Mając na uwadze kontrowersje i zagrożenia jakie wywołują tzw. lootboxy, Ministerstwo Finansów wspólnie z Krajową Administracją Skarbową prowadzi monitoring tego zjawiska i dokonują obecnie jego dodatkowych analiz, także pod kątem ewentualnych przyszłych inicjatyw w tym zakresie.

**Ad 2) Czy Ministerstwo rozważa wprowadzenie przepisów ułatwiających konsumentom rezygnację z subskrypcji gier online, tak aby było to równie łatwe, jak ich rozpoczęcie?**

Rezygnacja z subskrypcji usługi (zamknięcie konta lub anulowanie usługi) powinna przebiegać w odpowiednio taki sam sposób jak procedura rozpoczęcia korzystania z subskrypcji usługi. Wprowadzanie przeszkód na drodze użytkownika usługi do wykonania określonej akcji znane jest jako *obstruction* (ang. przeszkoda, zablokowanie) i stanowi jeden z rodzajów *dark patterns*, czyli nieuczciwych praktyk stosowanych w handlu i usługach online. Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów na bieżąco prowadzi działania zmierzające do wykrycia i zwalczania praktyk, które przedsiębiorcy wykorzystują do manipulowania działaniami konsumentów.

Obecnie w Ministerstwie Cyfryzacji nie są prowadzone żadne prace legislacyjne związane z regulacją rynku usług gier online. Sprawy związane z naruszeniem zbiorowych interesów konsumenta poprzez celowe utrudnianie rezygnacji z subskrypcji leżą we właściwości Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumenta.

Zgodnie z ustawą o ochronie konkurencji i konsumentów<sup>2</sup> ochrona zbiorowych interesów konsumentów obejmuje także ochronę wynikającą z ustawy o przeciwdziałaniu nieuczciwym praktykom rynkowym<sup>3</sup>. Wobec czego, jeśli *dark patterns* spełniają przesłanki nieuczciwych praktyk rynkowych wskazanych w art. 4, 5 oraz 6 ww. ustawy, Prezes

<sup>1</sup> Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2023 r. poz. 227)

<sup>2</sup> Ustawa z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. 2024 r. poz. 1616)

<sup>3</sup> Ustawa z dnia 23 lipca 2007 r. o przeciwdziałaniu nieuczciwym praktykom rynkowym (Dz. U. 2023 r. poz. 845)

Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów wydaje decyzję nakazującą zaniechanie jej stosowania, a także jeżeli uzna za stosowane, nakłada administracyjną karę pieniężną. Odpowiedź na niniejsze pytanie odnosi się do zakresu kompetencji przysługujących Urzędowi Ochrony Konkurencji i Konsumentów - Ministerstwo Cyfryzacji może zaproponować zwrócenie się do właściwego organu z zapytaniem, czy niezbędne jest wdrożenie oddzielnych przepisów mających na celu zapewnienie konsumentom łatwiejszej rezygnacji z subskrypcji gier online.

**Ad 3) Jakie działania podejmuje Ministerstwo w celu zapewnienia lepszej ochrony nieletnich oraz poprawy narzędzi kontroli rodzicielskiej w grach wideo?**

W tym roku Ministerstwo Cyfryzacji powołało nieformalną grupę roboczą do spraw ochrony małoletnich przed dostępem do treści szkodliwych w internecie. Grono to zrzesza wiele instytucji i organizacji, w tym przedstawiciele: administracji publicznej, instytucji naukowych oraz organizacji pozarządowych. Grupa ma na celu szeroką dyskusję i wypracowanie projektu założeń regulacyjnych ustawy o ochronie małoletnich przed treściami szkodliwymi w internecie. Projekt założeń ma zostać przedstawiony podczas grudniowej konferencji odbywającej się razem z Kongresem OSE w Krakowie. Będzie on zajmował się ochroną przed treściami szkodliwymi dotyczącymi stron internetowych.

**Ad 4) Czy Ministerstwo Cyfryzacji współpracuje z organizacjami pozarządowymi w zakresie monitorowania problemów związanych z hazardem i uzależnieniem od gier wideo? Jeśli tak, to jakie organizacje są w to zaangażowane?**

Walka z uzależnieniami od hazardu i gier oraz ewentualna współpraca z innymi uzależnieniami jest poza właściwością Ministerstwa Cyfryzacji. Pozostając jednak w kontekście problemu uzależnień od technologii cyfrowych trzeba podkreślić, że w ustawie Prawo komunikacji elektronicznej<sup>4</sup> zawarto przepisy mające na celu wesprzeć przeciwdziałanie problemom wynikającym z uzależnień. W ustawie, która obowiązuje od 10 listopada br. uchwalono zapisy mówiące, że dostawcy usługi komunikacji głosowej corocznie, w terminie do dnia 30 kwietnia, przekazują na wyodrębniony rachunek Urzędu Komunikacji Elektronicznej środki z doładowań, do których w poprzednim roku kalendarzowym wygasło uprawnienie konsumenta, do zwrotu niewykorzystanych środków z doładowań pre-paid, pomniejszone o należny od nich podatek od towarów i usług. Następnie Prezes UKE corocznie, w terminie do dnia 31 maja, przekazuje te środki na rachunek Funduszu Szerokopasmowego. Środki z Funduszu Szerokopasmowego przeznacza się m.in. na świadczenia opieki zdrowotnej w zakresie profilaktyki i leczenia dzieci i młodzieży uzależnionych od technologii cyfrowych.

Kwestia korzystania z gier, jako element szerszej problematyki zachowań młodzieży w internecie, jest przedmiotem badań i monitorowania, m.in. przez NASK-PIB oraz UKE. Według badania NASK „Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów i rodziców” to chłopcy (64,6%) częściej niż dziewczynki (27,5%) grają w gry online. 3 razy więcej chłopców niż dziewczyn korzysta z komputera stacjonarnego lub konsoli komputerowej do grania w gry. Obserwowany jest równocześnie spadek popularności gier wraz z wiekiem. Dlatego na negatywne skutki narażeni są bardziej dzieci i nastolatki uczęszczające do szkoły podstawowej niż uczniowie szkół ponadpodstawowych. Chłopcy znacznie częściej niż dziewczynki używają mediów społecznościowych do komunikacji w grach. Raport pokazuje problemy w komunikacji między rodzicami a ich dziećmi, gdyż rodzice zazwyczaj przeszacowują korzystanie z social mediów przez ich dzieci, gdzie same deklaracje są znacznie niższe. Pomimo obiegowej opinii o negatywnym wpływie gier komputerowych na dzieci i młodzież badania pokazują także ten pozytywny wpływ.

---

<sup>4</sup> Ustawa z dnia 12 lipca 2024 r. Prawo komunikacji elektronicznej (Dz.U. 2024 poz. 1221)

Niemal co piąty (19%) nastolatek jako formę nauczania stosowaną przez nauczycieli wskazuje gry edukacyjne.

Badania dotyczące dzieci i młodzieży prowadzi także Prezes UKE. W badaniu z 2022 r. „Analiza funkcjonowania rynku usług telekomunikacyjnych w Polsce oraz ocena preferencji konsumentów, 2022 r. Badania dzieci i rodziców” wskazano, że około ¼ dzieci i rodziców zadeklarowało, że gra w gry komputerowe. Nieco częściej w gry komputerowe grali chłopcy niż dziewczynki (79,8% wobec 71,0%). Dzieci grają w gry na smartfonach i komputerach przenośnych (laptopy/notebooki). Dzieci i rodzice najczęściej grają w gry przygodowe (47,5% dzieci; 46,9% rodziców), strategiczne (39,1% dzieci; 31,4% rodziców). Różnice w preferencjach dzieci i rodziców pojawiają się w odniesieniu do kategorii gier akcji, gier strategicznych i gier sportowych. Wszystkie te typy gier wskazywane są częściej przez dzieci niż ich opiekunów. Rodzicom natomiast wydaje się, że ich dzieci częściej wybierają gry logiczne niż jest to w rzeczywistości.

**Ad 5) Czy Ministerstwo przewiduje opracowanie strategii edukacyjnej skierowanej do rodziców i opiekunów, mającej na celu zwiększenie świadomości na temat zagrożeń związanych z grami wideo oraz dostępnych narzędzi kontroli rodzicielskiej?**

Ministerstwo Cyfryzacji, we współpracy z organami podległymi i nadzorowanymi takimi jak NASK-PIB i UKE, podejmuje już działania edukacyjne i informacyjne w zakresie ochrony małoletnich, także przed negatywnym wpływem gier online. Przykładem szerzenia wiedzy na temat bezpiecznego korzystania z internetu, w tym gier online, są badania czy liczne kampanie edukacyjne, których część prezentujemy poniżej.

W roku szkolnym 2024/2025 trwa cykl comiesięcznych lekcji online dedykowanych uczniom szkół podstawowych, które prowadzone są przez specjalistów z Działu Profilaktyki Cyberzagrożeń NASK. Obok tego polskie urzędy – w tym Urząd Komunikacji Elektronicznej czy Urząd Ochrony Danych Osobowych – prowadzą własne kampanie mające na celu edukację dzieci w zakresie szeroko rozumianej cyberhigieny. Ponadto zainicjowana przez Ministerstwo Cyfryzacji, pod przewodnictwem NASK, działa również Ogólnopolska Sieć Edukacyjna - publiczna sieć telekomunikacyjna obejmująca szkoły podstawowe i ponadpodstawowe, gwarantująca szkołom dostęp do szybkiego, bezpłatnego i bezpiecznego internetu. OSE to również repozytorium cyfrowych treści edukacyjnych, zawierające m.in. scenariusze lekcji dla nauczycieli o cyberzagrożeniach. Tematy cyberhigieny i zagrożeń związanych z technologią uwzględnione zostały w scenariuszach Cyberlekcji oraz Cyberlekcji 3.0. Projekt Cyberlekcje stanowi rezultat współpracy Ministerstwa Cyfryzacji z NASK. Materiały dostępne są na stronie internetowej [gov.pl](http://gov.pl), jak również na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej.

Szereg materiałów zawarty jest na stronie [OSE IT Szkoła](http://OSE IT Szkoła), będącej platformą edukacyjną z dostępem do bezpłatnych materiałów i kursów e-learningowych. Platforma zawiera szkolenia z zakresu m.in. bezpiecznego korzystania z internetu, skierowane zarówno do uczniów, jak i nauczycieli. W ramach takich szkoleń można wymienić poszczególne lekcje udostępnione na portalu, np.:

- 1) <https://it-szkola.edu.pl/kkurs,kurs,200> – kurs „Owce w sieci – Zamęt w głowach” dotyczący problemu uzależnienia od gier komputerowych oraz jego konsekwencji;
- 2) <https://it-szkola.edu.pl/kkurs,kurs,136> – kurs „Cyberprzemoc w grach internetowych”.

Podkreślić należy, że bezpieczeństwo obywateli w tym dzieci w przestrzeni cyfrowej traktowane jest przez Ministerstwo Cyfryzacji jako jedno z wyzwań stojących przed Polską w procesie transformacji cyfrowej. Zagadnienie to zostało wzięte pod uwagę w projektowanej Strategii Cyfryzacji Polski do 2035 r., której Ministerstwo Cyfryzacji

uruchomiło konsultacje publiczne, trwające do 11 grudnia br.<sup>5</sup> Przedstawione postulaty znajdują odzwierciedlenie w dokumencie w obszarze „Ludzie”. Zostały w nim przedstawione cele, dzięki którym przestrzeń cyfrowa będzie stawała się coraz bardziej bezpieczna za równo dla dorosłych, jak i osób niepełnoletnich:

- *Cel 1: Otoczenie instytucjonalne i regulacyjne w sferze cyfrowej wspiera ochronę praw podstawowych.*
- *Cel 2: Publiczna przestrzeń cyfrowa jest przyjazna użytkownikom i budzi zaufanie obywateli.*
- *Cel 3: Działania jednostek przeciwdziałających dezinformacji są skoordynowane.*
- *Cel 4: Poziom świadomości społecznej na temat dezinformacji jest stale pogłębiany.*
- *Cel 5: Platformy społecznościowe sprawnie usuwają treści szkodliwe.*

Ponadto, kwestia mitygowania zagrożeń oraz ochrony praw dzieci w sferze online podjęta została w jednym z celów obszaru „Zdrowie”, tj. *Cel 1: Państwo działa na rzecz minimalizacji negatywnego wpływu technologii cyfrowych na dobrostan psychiczny.* Zawarte w tym miejscu propozycje działań w kompleksowy sposób kumulują rozpoznane wcześniej potrzeby kierunków interwencji, uwzględniają, że w cyberprzestrzeni użytkownicy uzyskują dostęp nie tylko do treści, ale również aplikacji czy programów, w tym do gier wideo.

W projekcie Strategii Cyfryzacji Polski do 2035 r. w *Celu 2: Bariery prawne utrudniające rozwój branży e-sportowej w Polsce są likwidowane, a e-sport popularyzowany, uwzględniono środek mający doprowadzić do stworzenia przepisów prawnych, które będą regulować kwestie związane z e-sportem, takiej jak kontrakty zawodników, prawa do transmisji czy ochrona młodzieży.*

Z wyrazami szacunku  
Dariusz Standerski  
Sekretarz Stanu  
/dokument podpisany elektronicznie/

**Do wiadomości:**

Kancelaria Prezesa Rady Ministrów - Departament Spraw Parlamentarnych

---

<sup>5</sup> <https://www.gov.pl/web/cyfryzacja/strategia-cyfryzacji-polski-do-2035-roku>