



Ministerstwo Cyfryzacji

Sekretarz Stanu
Dariusz Standerski

BM.WP.057.131.2026
Warszawa, 20 września 2026 r.

**Szanowny Pan
Włodzimierz Czarzasty
Marszałek Sejmu RP**

Dot. pisma z 15 lipca br. Pośla na Sejm RP Pana Jarosława Sachajko w sprawie dostępu dzieci do nielegalnego hazardu, reklam kasyn internetowych i aplikacji wykorzystujących mechanizmy hazardowe (interpelacja nr 18540)

Szanowny Panie Marszałku,

poniżej przedstawiam odpowiedzi na zadane przez Pośła pytanie.

Ad 1) Ile zgłoszeń dotyczących reklamowania nielegalnego hazardu dzieciom i młodzieży otrzymały Ministerstwo, NASK oraz podległe lub nadzorowane instytucje w latach 2023–2026?

Ad 2) Ile reklam, profili, transmisji, grup, aplikacji i innych treści zostało usuniętych lub zablokowanych w wyniku interwencji polskich organów?

Ad 3) Jaki jest przeciętny czas od zgłoszenia treści reklamującej nielegalny hazard do jej usunięcia przez platformę internetową?

Ad 4) Czy wobec platform, które wielokrotnie udostępniały dzieciom reklamy nielegalnych kasyn albo zakładów, wszczęto postępowania lub zastosowano sankcje?

Kwestie związane z hazardem, w tym nadzór nad realizacją obowiązków wynikających z ustawy o grach hazardowych¹, znajdują się co do zasady we właściwości Ministerstwa Finansów. Działania w związku z zamieszczaniem niedozwolonej reklamy i promocji gier hazardowych prowadzone są również przez Krajową Administrację Skarbową, w ramach której funkcjonuje centrum kompetencyjne w sprawach zwalczania przestępczości ekonomicznej w środowisku elektronicznym, w tym prowadzące analizy zasobów sieci Internet.

Ponadto informuję, że powołany w NASK – Państwowym Instytucie Badawczym zespół ekspertów Dyżurnet.pl, którego zadaniem jest reagowanie na nielegalne i szkodliwe treści w internecie, na podstawie ustawy o krajowym systemie cyberbezpieczeństwa² przyjmuje zgłoszenia dotyczące dystrybucji materiałów przedstawiających seksualne wykorzystywanie dzieci. W zakresie działalności Dyżurnet.pl znajdują się również inne treści nielegalne i szkodliwe, których monitoring i analizę prowadzi zespół. Poza działalnością Dyżurnet.pl pozostają jednak m.in. gry hazardowe.

Ad 5) Czy Ministerstwo zawarło porozumienia z największymi serwisami społecznościowymi, wyszukiwarkami, sklepami z aplikacjami i dostawcami usług hostingowych w sprawie szybkiego blokowania nielegalnego hazardu?

Ministerstwo Cyfryzacji nie zawierało odrębnych porozumień z dostawcami usług internetowych dotyczących szybkiego blokowania nielegalnego hazardu. Jednocześnie wskazać należy, że rozwiązania w zakresie zwalczania nielegalnych treści w internecie są oparte przede wszystkim o przepisy rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 (Akt o usługach cyfrowych).

¹ Ustawa z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. 2025 poz. 595)

² Ustawa z dnia 5 lipca 2018 r. o krajowym systemie cyberbezpieczeństwa (Dz.U. 2026 poz. 20)

Ad 6) Czy analizowane jest blokowanie nie tylko domen, lecz również aplikacji, kont reklamowych, profili społecznościowych, kodów promocyjnych i zaplecza technicznego nielegalnych operatorów?

Prowadzone są prace legislacyjne w ramach dwóch nowelizacji ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną (projekty o numerach w wykazie prac legislacyjnych Rady Ministrów: UC140 i UC141). Są to prace zmierzające do zapewnienia pełnego stosowania unijnego rozporządzenia 2022/2065 Akt o usługach cyfrowych. Przewidziane rozwiązania prawne mają na celu zwiększenie odpowiedzialności platform internetowych oraz skuteczniejszą walkę z nielegalnymi treściami, w tym z oszustwami. Oba projekty zostały przyjęte przez Radę Ministrów 2 czerwca 2026 r. (więcej informacji na ten temat na stronie gov.pl) i zostały 9 czerwca br. przekazane do Sejmu RP, gdzie obecnie trwają nad nimi prace. Projektom tym nadano numery druków sejmowych: druk nr 2694 (projekt UC140) oraz druk nr 2693 (projekt UC141).

Wdrożenie Aktu o usługach cyfrowych (DSA) wprowadza w zakresie powiązanym z pytaniem następujące rozwiązania:

- procedura szybkiego blokowania treści nielegalnych: nowelizacja wprowadza krajową procedurę wydawania nakazów ograniczenia dostępu do nielegalnych treści,
- katalog czynów zabronionych, które mogą być podstawą do wydania takiego nakazu, obejmuje m.in. oszustwa internetowe i phishing, a także doprowadzenie do niekorzystnego rozporządzenia mieniem przez wprowadzenie w błąd (art. 286 § 1 i 2 kodeksu karnego) oraz oszustwo komputerowe (art. 287 § 1 kodeksu karnego). Na etapie prac w Sejmie katalog ten został rozszerzony o przestępstwa związane z nielegalnym oferowaniem usług w zakresie urządzania, reklamy lub promocji gier hazardowych,
- platformy internetowe będą zobowiązane do blokowania treści wskazanych w decyzjach uprawnionych organów. Organy te (Prezes UKE lub Przewodniczący KRRiT) będą wydawały decyzje w krótkich terminach, w zależności od tego, kto złożył wniosek – 2 dni (w przypadku, gdy wniosek złoży Policja lub prokurator), 7 dni (usługobiorca, uprawniony z tytułu praw autorskich) lub 21 dni (sprawy szczególnie skomplikowane).

Wprowadzenie tych mechanizmów ma na celu zwiększenie skuteczności przeciwdziałania nielegalnym treściom w internecie.

Ad 7) Jakie mechanizmy mają uniemożliwiać algorytmiczne profilowanie dzieci i kierowanie do nich reklam zakładów, kasyn, skrzynek losowych oraz płatnych transmisji hazardowych?

Komisja Europejska wychodząc naprzeciw potrzebom dzieci i młodzieży do korzystania z możliwości jaki daje Internet, przy jednoczesnym zminimalizowaniu związanych z nim zagrożeń (nielegalne i szkodliwe treści) przygotowała wytyczne w sprawie środków zapewniających wysoki poziom prywatności, bezpieczeństwa i ochrony nieletnich w Internecie (zgodnie z art. 28 ust. 4 Aktu o usługach cyfrowych). Do kluczowych wytycznych należą:

- i) domyślne ustawienie prywatnych kont osób małoletnich;
- ii) modyfikacja systemów rekomendacji platform;
- iii) danie dzieciom możliwości blokowania i wyciszania dowolnego użytkownika;
- iv) zabronienie pobierania lub wykonywania zrzutów ekranu treści publikowanych przez małoletnich;

- v) domyślne wyłączanie funkcji, które przyczyniają się do nadmiernego użytkowania, jak na przykład automatyczne odtwarzanie, czy powiadomienia push;
- vi) zadbanie o to, aby brak wiedzy z zakresu handlu u małoletnich nie był wykorzystywany (eliminacja narażenia na praktyki komercyjne o charakterze manipulacyjnym, jak na przykład skrzynki z łupami);
- vii) wprowadzenie środków mających na celu udoskonalenie narzędzi moderacji i raportowania.

W wytycznych zaleca się również stosowanie mechanizmu weryfikacji wieku w celu ograniczenia dostępu do treści dla dorosłych, takich jak pornografia i gry hazardowe, lub gdy przepisy krajowe określają minimalny wiek dostępu do niektórych usług, takich jak określone kategorie internetowych usług mediów społecznościowych.

Podobnie jak akt o usługach cyfrowych, w wytycznych przyjęto podejście oparte na analizie ryzyka, uznając, że platformy internetowe mogą stwarzać różne rodzaje ryzyka dla małoletnich, w zależności od ich charakteru, wielkości, celu i bazy użytkowników. Wytyczne ustanawiają podejście uwzględniające bezpieczeństwo i prywatność już w fazie projektowania i opierają się na prawach dziecka. Platformy powinny zapewnić, aby podejmowane przez nie środki nie ograniczały w sposób nieproporcjonalny ani nieuzasadniony praw dziecka.

Niezależnie od powyższego, Ministerstwo Cyfryzacji wraz z NASK prowadzi działania edukacyjne i informacyjne na rzecz bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w internecie, w tym dotyczące zagrożeń związanych z grami oraz mechanizmami o charakterze hazardowym. Działania te są kierowane zarówno do dzieci i młodzieży, jak również ich rodziców, opiekunów i nauczycieli i obejmują m.in. szkolenia, webinary, kampanie informacyjne oraz materiały edukacyjne dotyczące bezpiecznego korzystania z internetu i gier cyfrowych.

W ramach Ogólnopolskiej Sieci Edukacyjnej (OSE) szkołom zapewniany jest bezpieczny dostęp do internetu, obejmujący m.in. ochronę przed treściami potencjalnie szkodliwymi, szkodliwym oprogramowaniem oraz atakami sieciowymi. Ponadto na platformie OSE IT Szkoła udostępniane są materiały edukacyjne dotyczące m.in. nadużywania gier, ukrytego hazardu oraz mechanizmów uzależniających występujących w grach, w tym tzw. loot boxów.

NASK, w ramach działań z zakresu cyberprofilaktyki oraz Polskiego Centrum Programu Safer Internet, realizuje również działania edukacyjne dotyczące zagrożeń związanych z korzystaniem przez dzieci i młodzież z gier internetowych. Obejmują one m.in. tematykę uzależnień, kontaktu ze szkodliwymi treściami oraz mechanizmów monetyzacji i hazardowych stosowanych w grach. Działania te obejmują szkolenia, kampanie informacyjne oraz materiały edukacyjne dla dzieci, rodziców, nauczycieli i innych osób pracujących z dziećmi.

W ramach prowadzonych działań podejmowane są również inicjatywy dotyczące profilaktyki nadużywania technologii cyfrowych. Przykładem są materiały i szkolenia realizowane w ramach projektu Cyberlekcje 3.0 oraz działania edukacyjne prowadzone w ramach OSE, w tym kursy dotyczące bezpiecznego korzystania z gier cyfrowych.

Jednocześnie podejmowane są działania na rzecz przeciwdziałania uzależnieniom cyfrowym, w tym poprzez wspieranie profilaktyki i leczenia dzieci i młodzieży. Na podstawie ustawy z dnia 12 lipca 2024 r. – Prawo komunikacji elektronicznej środki z Funduszu Szerokopasmowego mogą być przeznaczane na finansowanie lub dofinansowanie świadczeń opieki zdrowotnej w zakresie profilaktyki i leczenia dzieci i młodzieży uzależnionych od technologii cyfrowych.

Ad 8) Czy Ministerstwo planuje wprowadzenie jednolitego i bezpiecznego standardu potwierdzania pełnoletności przy dostępie do usług hazardowych, bez nadmiernego gromadzenia danych dzieci?

W ramach identyfikacji obszarów wymagających działań Ministerstwo zwróciło uwagę na kwestię ochrony małoletnich przed dostępem do treści szkodliwych, w szczególności treści pornograficznych. Przygotowany został projekt ustawy o ochronie małoletnich przed dostępem do treści pornograficznych w internecie, zgodnie z którym usługodawcy umożliwiający dostęp do takich treści będą zobowiązani do stosowania mechanizmu weryfikacji wieku uniemożliwiającego małoletnim dostęp do tych treści.

W projekcie wykluczono samodeklarację wieku jako wystarczający środek weryfikacji, wskazując na możliwość wykorzystania w tym celu m.in. elektronicznego poświadczenia atrybutów potwierdzających wiek, udostępnianego w ramach europejskiego portfela tożsamości cyfrowej. Zgodnie z rozporządzeniem eIDAS państwa członkowskie są zobowiązane zapewnić obywatelom dostęp do europejskiego portfela tożsamości cyfrowej do końca 2026 r.

W Polsce trwają prace nad rozwiązaniami umożliwiającymi wykorzystanie europejskiego portfela tożsamości cyfrowej do bezpiecznej weryfikacji wieku w usługach świadczonych drogą elektroniczną. Rozwiązanie to, oparte na potwierdzeniu określonego atrybutu, bez konieczności udostępniania usługodawcy dodatkowych danych osobowych, może w przyszłości znaleźć zastosowanie również w innych obszarach, w których wymagane jest potwierdzenie pełnoletności, w tym potencjalnie przy dostępie do usług hazardowych.

Ad 9) Czy prowadzone są kontrole influencerów i streamerów promujących nielegalne kasyna, w tym za pomocą kodów partnerskich, bonusów i transmisji pozornie rozrywkowych?

Kwestia kontroli działań influencerów i streamerów promujących nielegalne kasyna znajduje się we właściwości Ministerstwa Finansów.

Ad 10) Jakie regulacje mają chronić dzieci korzystające z gier zawierających loot boxy, wirtualne kasyna, mechanizmy losowe i możliwość sprzedaży zdobytych przedmiotów?

W zakresie właściwości Ministerstwa Cyfryzacji zastosowanie znajdują rozwiązania wynikające z Aktu o usługach cyfrowych oraz wytycznych Komisji Europejskiej dotyczących ochrony małoletnich w Internecie. W odniesieniu do mechanizmów ochrony małoletnich zastosowanie mają również rozwiązania wskazane w odpowiedzi na pytanie nr 7.

Ad 11) Czy rodzice otrzymają bezpłatne, łatwe w obsłudze narzędzie pozwalające zablokować na urządzeniach dziecka strony, aplikacje, reklamy i płatności związane z hazardem?

Ad 12) Kiedy zostanie przedstawiony publiczny system raportowania liczby wykrytych treści hazardowych, czasu ich usuwania, liczby odbiorców niepełnoletnich oraz działań podjętych wobec platform?

Obowiązki dotyczące przejrzystości działania platform internetowych wynikają bezpośrednio z Aktu o usługach cyfrowych. Dane w zakresie decyzji moderacyjnych wynikających z Aktu o usługach cyfrowych są gromadzone w prowadzonej przez Komisję Europejską³.

Ad 13) Kiedy rząd przedstawi rozwiązania prawne pozwalające wydawać natychmiastowe nakazy usunięcia reklamy lub aplikacji nielegalnego operatora, zamiast prowadzenia wielomiesięcznych postępowań?

³ <https://transparency.dsa.ec.europa.eu/>

Takie rozwiązania przewiduje projekt nowelizacji ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną, procedowany obecnie w Sejmie pod nr druku 2693 (vide odpowiedź na pytanie nr 6).

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

Do wiadomości:

Kancelaria Prezesa Rady Ministrów - Departament Spraw Parlamentarnych