PlayStation tõmbab füüsilistel mängudel juhtme seinast ja sulgeb vanad e-poed

4 kuud tagasi - 02.07.2026 Autor: AM

Ühel päeval hiilib raamatukaupmees su tuppa, paneb raamatu lukkuja ütleb: "Seda tohib lugeda ainult siin ja praegu, aga sõbrale laenata ei tohi." Just sarnane, pisut kõhedust tekitav tunne on praegu vallutanud miljonite videomängurite südamed. Aastal 2026 on tehnoloogiamaailma tabanud pommuudis: Sony teatas äsja, et lõpetab alates 2028. aastast PlayStationi mängude füüsilistel plaatidel tootmise.

See otsus ei tulnud päris välgu ja pauguna selgest taevast, kuid on ometi vallandanud fännides pahameele ja mure. Olukorra muudab eriti kibedaks tõsiasi, et üleminek täisdigitaalsele tulevikule toob endaga kaasa ka vanemate platvormide hääbumise – PlayStationi e-poed PS3 ja PS Vita konsoolidele suletakse peagi igaveseks.

Saatuse iroonia ja karm digistatistika

Aastal 2013 tegid PlayStationi juhid avalikult nalja Microsofti üle, kui viimane püüdis Xbox One'i turuletoomisel piirata mängude jagamist ja rõhuda digitaalsele tulevikule.

Nüüd, 13 aastat hiljem, keskenduvad fännid sellele toonasele naljavideole ja tunnetavad olukorra teravat irooniat. Ettevõte, mis kunagi hooples füüsiliste mängude toetamisega, pühib need nüüd täielikult ajaloo prügikasti.

Miks see juhtub?

Vastus peitub numbrites. Sony hiljutise aruande kohaselt moodustasid PlayStation 5 mängude neljanda kvartali müügist tervelt 85% digitaalsed ostud. See on trend, mis räägib iseenda eest. Ka teised gigandid, nagu Capcom, on teatanud, et nende eelmise majandusaasta mängumüügist moodustas digitaalne osa lausa 93%.

Võtame appi lihtsa võrdluse: füüsilised mänguplaadid on praegu täpselt samasuguses seisus nagu CD-plaadid muusikatööstuses kümmekond aastat tagasi. Digitaalsed allalaadimised on mugavad, kiired ja ei võta elutoas ruumi, kuid need toovad lauale uue, palju keerulisema probleemi – omandiõiguse.

Kellele kuulub sinu mäng?

Mängu ostmine digitaalselt on olemuselt nagu korteri üürimine, mitte endale kodu ostmine. Sul on õigus seal elada, aga sa ei saa seda sõbrale edasi anda, järelturul maha müüa ega pärandada. Kui majaomanik (ehk Sony) otsustab luku ära vahetada, jääd sa ukse taha.

PlayStationi kasutustingimused on selles osas halastamatult otsekohesed:

> "Kui tellid või ostad toote PlayStation Store'ist, ostad isikliku litsentsi selle toote kasutamiseks personaalseks mitteäriliseks otstarbeks. See litsents ei ole edasiantav, välja arvatud juhul, kui kohalikud seadused seda nõuavad. See tähendab, et saad toodet kasutada litsentsis kirjeldatud viisil, kuid tegelikult ei oma seda toodet."

Ehkki mõned tänapäevased mängude füüsilised plaadid on tihti samuti lihtsalt "avamisvõtmed", mis sisaldavad väga vähe tegelikke mänguandmeid mis tuleb hoopis võrgust alla laadida, on need siiski füüsilised objektid, millel on reaalses maailmas oma väärtus. Neid saab laenata, eBay's müüa või nostalgitsedes uuesti mängida, ilma et peaks ostma värsket "remasterdatud" versiooni.

Säilitajate õudusunenägu

Koos füüsiliste mängude kadumisega teatas Sony, et sulgeb PS3 ja PS Vita platvormide e-poed. Vananevad süsteemid ei suuda enam toetada tänapäevaseid makselahendusi ega kaubandussüsteeme. Sony Interactive Entertainmenti sisukommunikatsiooni vanemdirektor Sid Shuman kommenteeris olukorda fännidele suunatud pöördumises:

> "Pärast ligi kaht aastakümmet PS3 konsoolipõlvkonna toetamist tahame teada anda, et sulgeme PlayStation Store'i PS3-le ja PS Vita'le. […] See tähendab, et uue sisu ostmine pole pärast PlayStation Store'i sulgemist nendel seadmetel enam võimalik. Ülemineku lihtsustamiseks saavad mängijad lähitulevikus siiski alla laadida varem ostetud sisu ka pärast sulgemiskuupäeva."

See otsus teeb aga asjad äärmiselt keeruliseks mänguajaloolastele ja iseseisvatele jaemüüjatele. Kui poed kaovad, kaob ka lihtne ligipääs tuhandetele mängudele. Üks asjaosaline märkis tabavalt: "Võimekus varasemalt ostetud sisu lihtsalt uuesti alla laadida peaks olema elementaarne miinimumteenus."

Videomängude Ajaloo Fondi (Video Game History Foundation) tegevdirektor Frank Cifaldi sõnastas valdkonna mure:

> "See on kahetsusväärne uudis neile, kes eelistavad endiselt osta mänge füüsilistel andmekandjatel, ning kindlasti märkimisväärne löök tarbijaõigustele, järelturule ja mänguloojatele, kelle äri tugineb füüsilisel turul."

Selge on muidugi see, et plaadid on surev andmekandja ning see kaob paratamatult. Oluline selle juures oleks aga mängude säilimine, ükskõik kus nende keha siis ka ei asuks.

PLUSSID

- Mängud on saadaval kohe pärast ostmist, ilma poodi minemata või kullerit ootamata.
- Sajad mängud mahuvad ühele kõvakettale, vabastades elutoa riiulid.
- Keskkonnasäästlikkus: vähem plastkarpe, transpordikulu ja füüsilisi jäätmeid.

MIINUSED

- Sa ostad vaid litsentsi ning ei oma mängu mingilgi kujul; seda ei saa edasi müüa ega sõbrale laenata.
- Kasutatud mängude ostmine, mis on paljudele säästlikuks alternatiiviks, muutub võimatuks, järelturg hävineb.
- Kui ükskord serverid suletakse, võivad digitaalsed mängud igaveseks kaduda.

PS3 ja PS Vita e-poodide sulgemise ajakava	**Sulgemise tähtaeg**
Mehhiko, Honduras, Nicaragua (PS3):	alates augustist 2026
Ülejäänud Ladina-Ameerika ja Lähis-Ida (PS3):	2026. aasta lõpust
Kõik teised riigid (PS3 ja PS Vita):	juuli 2027
Füüsiliste mängude tootmise lõpp (globaalne):	2028

- Uudised

- Mängud
- Tarkvara

Pilt


SONY