

Dzień dobry,

Chciałbym wnieść petycję z prośbą o wprowadzenie zmian w przepisach prawa celem ochrony interesów Obywateli w zakresie prawa do własności, które w moim przekonaniu jest jednym z podstawowych praw każdego Obywatela żyjącego w wolnym społeczeństwie.

Na początek zaznaczę, że wystąpiłem w tej sprawie zapytanie zarówno do Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów jak i do Europejskiego Centrum Konsumenckiego (ECK), ale w moim przekonaniu żaden z tych organów nie jest w stanie skutecznie rozwiązać tego problemu ponieważ potrzebne jest tutaj rozwiązanie kompleksowe i systemowe, a nie reagowanie na pojedyncze zgłoszenia. Nie wyobrażam sobie składania osobnych skarg dla każdego takiego przypadku bo to by w moim wypadku oznaczało wystąpienie przynajmniej 400 skarg związanych z samą tylko platformą Steam (poza samą platformą, każdy producent gier ma też swoje oddzielne "warunki użytkowania") i sprzedawanymi tam grami. Nie mówiąc nawet o oprogramowaniu użytkowym, filmach czy wreszcie na "fizycznych" produktach kończąc.

Czego dotyczy moja petycja:

1. Przywrócenie prawa własności Obywatelom dla produktów, które kupują. W momencie zakupu produktu, kupujący powinien być jedyną stroną, które może dalej rozporządzać tym produktem.
2. Respektowania warunków umowy zawartej w trakcie dokonywanie zakupu produktów i uniemożliwienie producentowi czy sprzedawcy zmiany warunków tejże umowy już po jej zawarciu. Kupujący powinien mieć możliwość korzystania z produktu na zasadach umowy, którą zaakceptował w trakcie zakupu produktu, a nie być zmuszonym do akceptowania „dowolnych” zmian w umowie wprowadzanych przez producenta gdzie brak akceptacji tychże zmian powoduje utratę możliwości dalszego używania tego produktu.
3. Wymogu prawidłowego stosowania definicji zgodnie z ich rzeczywistym znaczeniem, a nie dowolnej „interpretacji” tychże definicji. Dla przykładu licencja „wieczysta” powinna obowiązywać do momentu kiedy dany produkt (również cyfrowy) nie ulegnie awarii, zniszczeniu lub jego właściciel nie umrze. Licencja „wieczysta” nie powinna być więc licencją na określony, ograniczony czas, który określi sobie producent, a który w dodatku ów producent może jeszcze w zasadzie dowolnie zmienić już po zakupie tego produktu. Dla przykładu niedozwolonym powinno być zakładanie, że licencja „wieczysta” to „przeciętny okres 5 lat”. Podobnie jeśli mówimy o „zakupie” to nie może być mowy o „udzielaniu licencji na dostęp” czy „udzielaniu licencji na użytkowanie” co w praktyce czyni ów zakup „wynajmem”. Tego typu praktyki powinny być domyślnie niedozwolone.

Czego ów petycja nie dotyczy:

1. Oczywiście jest, że „prawo własności”, o którym tutaj mowa dotyczy konkretnego produktu, który został zakupiony (np. kopia gry, filmu, konkretny zestaw oświetlenia, konkretny smartfon), a nie prawa do własności intelektualnej, patentów, możliwości reprodukcji danego produktu celem dalszego wynajmu czy sprzedaży. W tym zakresie prawa dalej powinny zostać po stronie producenta danego produktu. Celem tej petycji nie jest odebranie praw autorskich czy

majątkowych producentowi lecz zagwarantowanie poszanowania moich prawo jako Obywatela oraz konsumenta.

2. Nie oczekuję, że taki produkt będzie stale „aktualizowany” i będą dodawane do niego nowe funkcjonalności bez dodatkowej opłaty. To czy producent zechce dodawać nowe funkcjonalności bądź rozwijać te już obecne oraz czy chce to robić „za darmo” czy pobierać za to opłatę zależy od jego dobrej woli. Natomiast producent nie powinien mieć możliwości „pogorszyć” zakupionego produktu już po jego sprzedaży np. poprzez usuwanie z niego funkcjonalności, które były w nim dostępne w czasie zakupu. To jest ważne zarówno dla produktów cyfrowych jak i dla produktów „fizycznych”, których dodatkowym elementem wymaganym do poprawnego ich funkcjonowania jest komponent cyfrowy – na przykład aplikacja bez, której produkt nie może działać prawidłowo.

Poniżej przedstawiam kontekst oraz uzasadnienie dla mojej petycji.

Na fali ostatnich informacji związanych ze zmianą polityki firmy Sony w kwestii dystrybucji oferowanych przez nią produktów zauważyłem kilka podstawowych i zarazem „systemowych” problemów, które moim zdaniem wykraczają daleko poza „wolność prowadzenia biznesu”:

1. Dlaczego system prawny w Polsce pozwala producentom i dystrybutorom na zmianę "produktu" w "usługę" podczas gdy nie ma ku temu żadnych podstaw?
2. Dlaczego system prawny w Polsce pozwala producentom i dystrybutorom na zmianę warunków umowy już po jej zawarciu w przypadku produktów oraz ich części składowych np. oprogramowania, bez którego dany produkt staje się bezużyteczny?
3. Dlaczego dla "produktów" w ogóle stosuje się coś takiego jak "umowę użytkownika" (EULA) bądź "warunki korzystania z usługi" (Terms of Service) i dlaczego producent zachowuje możliwość kontroli nad tym co sprzedat? Coś takiego w ogóle nie powinno mieć miejsca.
4. Dlaczego system prawny w Polsce pozwala producentom i dystrybutorom na odbieranie zakupionych cyfrowo produktów bądź zmianę funkcjonalności (ograniczenie jej) produktów fizycznych?
5. Dlaczego system prawny w Polsce pozwala producentom na takie rzeczy jak na przykład "zbieranie danych" czy "wyświetlanie reklam" na urządzeniach, które zostały zakupione i w ten sposób umożliwia tym producentom na generowanie "dodatkowego przychodu" na produktach, które w zasadzie już do nich nie należą? Dlaczego np. producent telewizora miałby mieć możliwość generowania dla siebie dodatkowego przychodu wyświetlając mi reklamy na moim telewizorze w moim domu? Albo co gorsza zbierania i odsprzedaży moich danych?
6. Dlaczego system prawny w Polsce pozwala producentom na używanie mechanizmów "licencjonowania", których celem powinna być ochrona praw producenta w przypadku naruszeń prawa autorskiego czy patentów dodatkowo jako "systemu kontroli" dla produktów, zarówno cyfrowych jak i fizycznych? Czyli "licencja" zamiast chronić producenta np. przed "podróbkami" albo "piractwem" aktualnie służy również do tego, że producent rości sobie prawo do kontrolowania tego kto, jak, kiedy i w jaki sposób korzysta z danego produktu już po jego sprzedaży.

Opisane powyżej problemy są dla mnie bardzo ważne ponieważ zauważyłem nasilający się trend gdzie oczekuje się ode mnie, że jako klient-konsument i Obywatel będę z jednej strony za wszystko "płacił", a z drugiej nie będę posiadał żadnych praw do tego za co płacę przy jednoczesnym przyzwoleniu na taki stan rzeczy ze strony systemu prawnego.

Pierwszy z brzegu przykład (dla produktów cyfrowych):

Kupując gry czy filmy w postaci cyfrowej (choć dotyczy to też części "fizycznie" wydawanych gier) na platformach takich jak Steam, Epic Games, Amazon Prime Video etc. otrzymuję informację, że to co tak naprawdę kupiłem to jedynie "licencja na dostęp/użytkowanie" danego produktu i wymówką ku temu stał się fakt, że ów produkt jest w formacie cyfrowym.

Co za tym idzie:

- nie mogę używać takiej gry czy filmu bez posiadania konta na danej platformie
- nie mogę przestać korzystać z tej platformy ponieważ wtedy tracę zakupione przeze mnie produkty (w tym wypadku gry i filmy)
- w przypadku utraty dostępu do konta (np. w wyniku ataku hackerskiego) tracę zakupione przeze mnie produkty i nie mogę wykonać w żaden sposób (przynajmniej legalnie) lokalnej kopii zapasowej by temu zapobiec
- zakupiony przeze mnie produkt może mi zostać w każdej chwili odebrany w zasadzie z dowolnego powodu wliczając w to "zobowiązania licencyjne" platform, na które nie tylko nie mam wpływu, ale zwyczajnie nie powinny mnie obchodzić jako klienta końcowego

I drugi przykład (dla produktów fizycznych):

Kupując "fizyczne" produkty, których częścią składową jest oprogramowanie, okazuje się, że tak naprawdę "nie jestem ich właścicielem" bo kontrolę nad tymi produktami nadal sprawuje ich producent.

- kilka lat temu zakupiłem "inteligentne oświetlenie" firmy Philips działające w systemie "Philips Hue". Częścią tego oświetlenia jest aplikacja "Philips Hue", która umożliwia konfigurację i zarządzanie tym oświetleniem. Na początku lipca 2026 uruchamiając aplikację pojawił się w niej komunikat, który informował mnie o "zmianie warunków umowy użytkownika" (Terms of Service) gdzie jedyną opcją było kliknąć na przycisk "akceptuj" bo w przeciwnym razie nie było możliwości dalszego korzystania z aplikacji, a co za tym idzie z samego oświetlenia. Co jest tutaj jeszcze większym paradoksem to fakt, że sam produkt nie jest już objęty gwarancją więc w razie awarii producent nie ma obowiązku go naprawić, ale jednocześnie może zdalnie ograniczyć jego funkcjonalność albo całkowicie zablokować możliwość używania tego produktu. Takie praktyki powinny być domyślnie nielegalne.

Takich przykładów można by podać znacznie więcej, ale nawet tylko te dwa pokazują w wyraźny i oczywisty sposób na czym polega problem.

Sytuacja, w której klient kupuje w pełni legalnie i z oficjalnego źródła na przykład grę, a potem zmuszony jest łamać prawo poprzez "piractwo" ją żeby móc ją zachować na własność (bo nie ma sposobu by to zrobić legalnie) jest dla mnie sytuacją wręcz patologiczną. O ile rozumiem kwestię

"wolności prowadzenia biznesu" to jednak uważam, że wolność ta musi mieć jakieś granice w momencie gdy wyraźnie godzi w prawo własności klienta. Musi tutaj być odpowiedni balans między prawami producentów oraz nabywców. Tak jak wspomniałem wyżej, prawo własności jest moim zdaniem jednym z podstawowych praw Obywatela w wolnym społeczeństwie, a próba jego odebrania skończy się tym, że społeczeństwo będzie zwracać się ku "piractwu" zarówno w kwestii gier, ale również filmów, oprogramowania użytkowego czy w końcu oprogramowania na poziomie "firmware" dla produktów fizycznych (będących integralną częścią tych produktów) co w rezultacie może doprowadzić do obniżenia bezpieczeństwa użytkowników, a w raz z rosnącą skalą problemu również społeczeństwa w ogóle. Proszę sobie wyobrazić sytuację, w której oprogramowanie systemowe samochodu doprowadza do awarii samochodu i w rezultacie wypadku samochodowego, a potem okazuje się, że oprogramowanie to było "pirackie", a było „pirackie” bo właściciel samochodu nie miał możliwości nabyć go na własność w legalny sposób. To jest przyszłość, która ma realną szansę stać się rzeczywistością.

Zdaję sobie sprawę, że temat ten jest zawity i złożony, ale w tym momencie to już nie jest kwestia jednej firmy czy jednej branży, ale wręcz powszechny problem widoczny na każdym kroku, który dotyczy zarówno produktów "cyfrowych" jak i "fizycznych". Moim zdaniem taki stan rzeczy jest po prostu niedopuszczalny.

Dziękuję z góry za wzięcie pod rozwagę mojej petycji i tak jak wspomniałem wyżej, jej celem nie jest odebranie praw producentom czy sprzedawcom lecz oddanie praw klientom, Obywatelom, które są im na każdym kroku odbierane.

Pozdrawiam.

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]