PODPIS ZAUFANY
Dokument podpisany elektr
podpisem zaufanym

2026-07-12

MINISTERSTWO CYFRYZACJI
AE:PL-45928-68514-CHARA-16

Petycja o podjęcie inicjatywy ustawodawczej w celu uregulowania statusu własności dóbr cyfrowych, w tym gier wideo, oraz zagwarantowania konsumentom prawa do ich odsprzedaży.

Warszawa, 12.07.2026

Dane wnoszącego:

Adresat 1: Minister Cyfryzacji, ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa
Adresat 2: Komisja Cyfryzacji, Innowacyjności i Nowoczesnych Technologii, Sejm RP, ul. Wiejska 4/6/8, 00-902 Warszawa

Dotyczy: Petycja o podjęcie inicjatywy ustawodawczej w celu uregulowania statusu własności dóbr cyfrowych, w tym gier wideo, oraz zagwarantowania konsumentom prawa do ich odsprzedaży.

Szanowny Panie Ministrze,
Szanowni Członkowie Komisji,

Działając w oparciu o art. 63 Konstytucji RP oraz ustawę o petycjach, wnoszę o pilne podjęcie prac legislacyjnych mających na celu nowelizację polskiego prawa cywilnego i konsumenckiego w zakresie ochrony własności dóbr cyfrowych.

Uzasadnienie problemu

Obecnie miliony polskich konsumentów nabywają gry wideo w dystrybucji cyfrowej, płacąc za nie kwoty równe nośnikom fizycznym (często powyżej 350 PLN za egzemplarz). Mimo to, w świetle narzucanych przez globalne platformy (np. Steam, PlayStation Store, Xbox, Nintendo) Umów Licencyjnych Użytkownika Końcowego (EULA), konsument nie nabywa prawa własności, a jedynie "odwoływalną subskrypcję" lub "warunkową licencję". Korporacje te rezerwują sobie prawo do arbitralnego odcięcia użytkownika od zakupionych dóbr w dowolnym momencie. Co więcej, całkowicie blokują one prawo do odsprzedaży cyfrowej kopii na rynku wtórnym.

Taka konstrukcja drastycznie narusza równowagę stron. Polskie prawo, w tym art. 45 Kodeksu cywilnego, wymaga pilnej aktualizacji, aby objąć ochroną właścicielską również dobra cyfrowe o wymiernej wartości majątkowej. Nie możemy pozwalać, aby wewnętrzne regulaminy zagranicznych korporacji stały ponad polskim porządkiem prawnym.

Standardy międzynarodowe jako wzór
Zwracam uwagę na stanowcze działania organów w Brazylii (m.in. SENACON), gdzie prawo konsumenckie bezwzględnie uznaje cyfrowe dobra za nabytą własność, a wszelkie klauzule EULA próbujące to znieść są z urzędu unieważniane. Podobnie, wyrok Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej w sprawie C-128/11 (UsedSoft) potwierdził wyczerpanie prawa do dystrybucji, co powinno otwierać drogę do legalnej odsprzedaży oprogramowania. Polscy gracze są jednak systemowo pozbawieni możliwości egzekwowania tych praw z powodu braku odpowiednich narzędzi w ustawodawstwie krajowym.

Postulaty legislacyjne
W związku z powyższym wnoszę o:

Wprowadzenie do Kodeksu cywilnego oraz Ustawy o prawach konsumenta prawnej definicji "dobra cyfrowego jako przedmiotu własności", zrównującej w prawach nabywcę kopii cyfrowej z nabywcą nośnika fizycznego.

Nałożenie na operatorów cyfrowej dystrybucji obowiązku umożliwienia wtórnego obrotu (odsprzedaży i przekazywania) zakupionymi grami cyfrowymi pomiędzy polskimi konsumentami.

Wprowadzenie bezwzględnego zakazu stosowania w regulaminach klauzul umożliwiających bezpowrotną konfiskatę legalnie nabytych gier cyfrowych bez prawomocnego wyroku sądu.

Polska ma szansę stać się pionierem w Unii Europejskiej, stając w obronie praw obywateli w cyfrowym świecie i przerywając rynkowy dyktat globalnych platform. Proszę o merytoryczne pochylenie się nad niniejszą petycją i wszczęcie odpowiednich prac analityczno-legislacyjnych.

Z wyrazami szacunku,