Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Departament Prawa Autorskiego i Filmu
Dyrektor
Maciej Dydo

DPAiF-WA.050.6.2026.MS
Warszawa, 27 października 2026 r.

ODPOWIEDŹ NA PETYCJĘ

W odpowiedzi na petycję dotyczącą podjęcia prac legislacyjnych zmierzających do rozszerzenia ochrony prawnej nabywców dóbr cyfrowych, w szczególności gier wideo dystrybuowanych w postaci cyfrowej, przedstawiam następujące stanowisko.

Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego dostrzega znaczenie rozwoju cyfrowych modeli dystrybucji utworów oraz potrzebę zapewnienia odpowiedniej równowagi pomiędzy interesami konsumentów a prawami podmiotów uprawnionych. Jednocześnie należy zauważyć, że poruszone w petycji zagadnienia dotyczą różnych dziedzin prawa, w tym w szczególności prawa cywilnego, prawa konsumenckiego oraz prawa autorskiego.

Odnosząc się w pierwszej kolejności do postulatu objęcia dóbr cyfrowych konstrukcją prawa własności, należy wskazać, że zgodnie z art. 45 Kodeksu cywilnego rzeczami w rozumieniu niniejszego kodeksu są tylko przedmioty materialne. Nie oznacza to jednak, że treści cyfrowe pozostają poza zakresem regulacji prawa prywatnego lub przepisów dotyczących ochrony praw konsumenckich. Ustawa z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta (Dz. U. z 2026 r. poz. 1244) zawiera odrębną kategorię przepisów dotyczących umów o dostarczanie treści cyfrowych i usług cyfrowych, obejmującą m.in. zasady ich dostarczania, zgodność z umową oraz środki ochrony przysługujące konsumentowi. Regulacje te zostały wprowadzone w związku z implementacją dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/770 z dnia 20 maja 2019 r. w sprawie niektórych aspektów umów o dostarczanie treści cyfrowych i usług cyfrowych.

Niezależnie od powyższego należy zwrócić uwagę na specyfikę prawa autorskiego jako jednej z dyscyplin prawa cywilnego wchodzącej w zakres prawa własności intelektualnej. W zakresie nieuregulowanym przepisami szczególnymi prawo autorskie korzysta z konstrukcji właściwych prawu cywilnemu, jednak przedmiot i treść prawa autorskiego zostały ukształtowane odmiennie od prawa własności rzeczy. Jak zostało wyżej wskazane, w rozumieniu Kodeksu cywilnego rzeczami są wyłącznie przedmioty materialne. Przedmiotem prawa autorskiego jest natomiast, stosownie do art. 1 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2025 r. poz. 24), utwór, a więc przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od jego wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia. Ochrona

Informacja dotycząca zasad przetwarzania danych osobowych przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz praw osób, których dane są przetwarzane została zamieszczona na stronie www.gov.pl/kultura/bip w zakładce Polityka przetwarzania danych osobowych.

Identyfikator dokumentu: 2616229.11737197.11163302

+48 22 82 93 120
esp@kultura.gov.pl
www.gov.pl/kultura

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
ul. Krakowskie Przedmieście 15
00-071 Warszawa

prawnoautorska odnosi się zatem do dobra niematerialnego - utworu - i jest niezależna od materialnego nośnika, na którym utwór został utrwalony. Konsekwencją tego rozróżnienia jest istnienie dwóch odrębnych sfer prawnych - z jednej strony możliwe jest nabycie własności materialnego egzemplarza, na którym utwór został utrwalony, z drugiej zaś - niezależnie od tego - istnieją prawa autorskie do samego utworu. Ustawa wyraźnie rozróżnia te dwa reżimy prawne. Zgodnie z art. 52 ust. 1 ustawy, jeżeli umowa nie stanowi inaczej, przeniesienie własności egzemplarza utworu nie powoduje przejścia autorskich praw majątkowych do utworu. Odpowiednio, zgodnie z art. 52 ust. 2, przejście autorskich praw majątkowych nie powoduje samo przez się przeniesienia na nabywcę własności egzemplarza utworu. Nabycie egzemplarza utworu nie jest zatem tożsame z nabyciem praw autorskich do tego utworu. Należy przy tym podkreślić, że autorskie prawa majątkowe mają, zgodnie z art. 17 ustawy, charakter praw wyłącznych i obejmują, z zastrzeżeniem wyjątków przewidzianych w ustawie, prawo do korzystania z utworu i rozporządzania nim na wszystkich polach eksploatacji oraz prawo do wynagrodzenia za korzystanie z utworu. Oznacza to, że co do zasady to podmiot autorskich praw majątkowych decyduje o sposobach korzystania z utworu w granicach określonych w przepisach prawa, w tym prawa Unii Europejskiej.

Istotne jest również rozróżnienie pomiędzy przeniesieniem autorskich praw majątkowych a udzieleniem upoważnienia do korzystania z utworu. Zgodnie z art. 41 cyt. ustawy autorskie prawa majątkowe mogą przejść na inną osobę, w szczególności na podstawie umowy. Jednocześnie ustawa przewiduje odrębny model korzystania z utworu na podstawie umowy licencyjnej, której istota polega na tym, że nie prowadzi ona do przeniesienia autorskich praw majątkowych na licencjobiorcę, a pozwala jedynie na korzystanie z utworu w określonym zakresie. Stosownie do art. 67 ust. 1 ustawy twórca może udzielić upoważnienia do korzystania z utworu na wymienionych w umowie polach eksploatacji, określając zakres, miejsce i czasu tego korzystania. Ustawa dodatkowo wskazuje w art. 65, że w braku wyraźnego postanowienia o przeniesieniu prawa, uważa się, że twórca udzielił licencji. Konstrukcja licencji stanowi zatem jeden z podstawowych, przewidzianych przez ustawodawcę sposobów legalnego udostępniania utworów innym osobom bez wyzbywania się przez uprawnionego autorskich praw majątkowych.

Rozróżnienie to zachowuje znaczenie również w odniesieniu do utworów rozpowszechnionych cyfrowo. Uzyskanie przez konsumenta dostępu do treści cyfrowej za wynagrodzeniem nie oznacza automatycznie nabycia autorskich praw majątkowych do utworu ani powstania po stronie konsumenta uprawnień odpowiadających prawu własności materialnego egzemplarza. Charakter i zakres uzyskanych przez użytkownika uprawnień zależą bowiem od charakteru danego świadczenia, właściwych przepisów prawa - w tym prawa autorskiego i prawa konsumenckiego - oraz treści stosunku prawnego łączącego strony. Tym samym postulowane w petycji generalne zrównanie sytuacji prawnej nabywcy treści cyfrowej z sytuacją właściciela materialnego egzemplarza utworu stanowiłoby zmianę o charakterze systemowym. Dotyczyłaby ona nie tylko zmiany przepisów z zakresu regulacji konsumenckich i prawa rzeczowego, lecz także zasad wykonywania autorskich praw majątkowych, w tym możliwości udostępniania utworów na podstawie umów licencyjnych. Wymagałaby ona również uwzględnienia zakresu harmonizacji prawa autorskiego na poziomie Unii Europejskiej. W konsekwencji nie można wyprowadzić z samego faktu odpłatnego uzyskania dostępu do treści cyfrowej generalnej zasady, zgodnie z którą użytkownikowi powinny przysługiwać - niezależnie od charakteru zawartej umowy i właściwych regulacji prawa autorskiego - wszystkie uprawnienia odpowiadające prawu własności materialnego egzemplarza, w tym nieograniczone prawo do jego dalszego zbywania.

+48 22 82 93 120
esp@kultura.gov.pl
www.gov.pl/kultura

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
ul. Krakowskie Przedmieście 15
00-071 Warszawa

W odniesieniu natomiast do postulatu ustanowienia prawa do wtórnego obrotu cyfrowymi kopiami gier należy doprecyzować znaczenie powołanego w petycji wyroku TSUE z 3 lipca 2012 r. w sprawie C-128/11 UsedSoft. W przedmiotowym orzeczeniu Trybunał przyjął możliwość wyczerpania prawa do rozpowszechniania kopii programu komputerowego pobranego z Internetu w sytuacji, gdy uprawniony udzielił za wynagrodzeniem prawa do korzystania z tej kopii na czas nieoznaczony. Jednocześnie TSUE wskazał na możliwość jej dalszego zbycia dopiero wówczas, gdy pierwszy nabywca własnej kopii uczyni ją niezdatną do dalszego korzystania (np. odinstaluje ją). Wyrok ten został wydany na gruncie szczególnego reżimu dotyczącego programów komputerowych, wynikającego z dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych. Nie ma natomiast podstaw do przyjęcia, że z powyższego orzeczenia wynika ogólne prawo do odsprzedaży wszystkich utworów udostępnianych w postaci cyfrowej, w tym gier wideo. Gry wideo są bowiem utworami o charakterze złożonym, obejmującymi nie tylko program komputerowy, ale również elementy graficzne i dźwiękowe posiadające samodzielną wartość twórczą, a ochrona gry jako całości podlega reżimowi dyrektywy 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 22 maja 2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym. Orzeczenie TSUE potwierdza, że zasady przyjętej w sprawie UsedSoft nie można automatycznie rozciągać na wszystkie kategorie treści cyfrowych. Z tego względu wprowadzenie na poziomie prawa krajowego generalnego obowiązku umożliwiania odsprzedaży gier cyfrowych wymagałoby w szczególności oceny jego zgodności z prawem Unii Europejskiej w zakresie praw wyłącznych przysługujących podmiotom prawa autorskiego.

Odnosząc się natomiast do podniesionej w petycji kwestii możliwości utraty przez konsumenta dostępu do legalnie nabytej treści cyfrowej, należy zauważyć, że obowiązujące przepisy przewidują już instrumenty ochrony konsumenta w stosunkach z dostawcami treści i usług cyfrowych. Ustawa z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta określa m.in. wymagania dotyczące zgodności treści cyfrowej z umową i odpowiedzialności przedsiębiorcy za jej brak. Z kolei Prezes UOKiK posiada kompetencje w zakresie prowadzenia postępowań wyjaśniających oraz antymonopolowych przeciwko przedsiębiorcom.

Nie można zatem zgodzić się z twierdzeniem, że regulamin zagranicznej platformy cyfrowej lub umowa licencyjna mogą w sposób dowolny, niezależnie od obowiązujących przepisów krajowych, kształtować sytuację prawną konsumenta. Ocena konkretnego postanowienia umownego, w tym dotyczącego ograniczenia lub pozbawienia dostępu do treści cyfrowej, wymaga uwzględnienia postanowień konkretnej umowy oraz przepisów z zakresu prawa konsumenckiego. Dokonywanie takiej oceny w indywidualnych przypadkach nie należy do kompetencji Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Mając powyższe na uwadze, Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego nie znajduje podstaw do podjęcia prac legislacyjnych w postulowanym w petycji zakresie. W szczególności orzecznictwo TSUE przywołane w petycji nie uzasadnia wniosku, że obowiązujące prawo Unii Europejskiej ustanawia generalne prawo konsumenta do wtórnego obrotu cyfrowymi kopiami gier wideo.

Jednocześnie postulaty dotyczące zmian w Kodeksie cywilnym oraz w ustawie z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta wykraczają poza zakres właściwości Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Zgodnie z art. 6 ust. 2 ustawy z dnia o petycjach, jeżeli petycja

+48 22 82 93 120
esp@kultura.gov.pl
www.gov.pl/kultura

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
ul. Krakowskie Przedmieście 15
00-071 Warszawa

dotyczy spraw należących do różnych podmiotów, adresat rozpatruje ją w zakresie swojej właściwości, a w pozostałej części przekazuje właściwym podmiotom.

[illegible]

do wiadomości:
Minister Sprawiedliwości
Prezes Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów

+48 22 82 93 120
esp@kultura.gov.pl
www.gov.pl/kultura

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
ul. Krakowskie Przedmieście 15
00-071 Warszawa