

Tabela stawek wynagrodzeń autorskich Stowarzyszenia Autorów ZAiKS

za publiczne udostępnianie utworów w grach wideo oraz środowiskach wirtualnych w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym lub w czasie rzeczywistym

(zatwierdzona uchwałą nr 181/49/2026 Zarządu Stowarzyszenia Autorów ZAiKS z dnia 21 września 2026 r.)

I. ZAKRES PRZEDMIOTOWY

Tabela dotyczy stawek wynagrodzeń z tytułu publicznego udostępniania utworów słownych, muzycznych, słowno-muzycznych, choreograficznych i pantomimicznych (dalej: utwory) należących do zakresu „małych praw”, w tym drobnych utworów słownych, muzycznych i słowno-muzycznych w grach wideo, w szczególności w:

- a) grach komputerowych,
- b) grach konsolowych,
- c) grach mobilnych,
- d) grach przeglądarkowych,
- e) grach uruchamianych w chmurze (cloud gaming),
- f) grach udostępnianych w środowiskach rzeczywistości wirtualnej (VR), rozszerzonej (AR) i mieszanej (MR),
- g) grach udostępnianych w środowiskach wirtualnych, w tym metaverse i platformach społecznościowych opartych na awatarach,
- h) innych grach i interaktywnych aplikacjach rozrywkowych udostępnianych drogą elektroniczną.

II. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Definicje pojęć użytych w Tabeli:

2.1. **Utwory z zakresu „małych praw”** to niestanowiące dużych form, utwory słowne, muzyczne, słowno-muzyczne, choreograficzne i pantomimiczne, w tym rozpowszechnione drobne utwory słowne, muzyczne i słowno-muzyczne, o których mowa w art. 21 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych w:

- a) dziedzinie utworów słownych utwory niestanowiące dużych form epickich, lirycznych i dramatycznych, w szczególności: wiersz, monolog, dialog, prolog, skecz, fraszka, migawka, konferansjerka, blackout, słowo wiążące, pantomima cyrkowa, scenariusz i dialogi filmowe, komentarz w filmie dokumentalnym,

- b) dziedzinie utworów muzycznych i słowno-muzycznych: wszystkie utwory muzyczne i słowno-muzyczne, które nie stanowią dużych form dramatyczno-muzycznych i muzyczno-choreograficznych,
- c) dziedzinie utworów choreograficznych i pantomimicznych, w szczególności: układ choreograficzny i układ pantomimiczny, w tym będące ilustracją do utworu muzycznego lub słowno-muzycznego, ale niestanowiące dużych form choreograficznych i pantomimicznych.

Do Utworów z zakresu „małych praw” zalicza się fragmenty utworów stanowiących duże formy, o ile fragmenty te nie stanowią zamkniętej kompozycyjnie całości tematycznej, w szczególności: aria operowa, aria operetkowa, uwertura, scena baletowa z opery lub baletu i innych form scenicznych.

Należą do zakresu „małych praw” zarówno utwory oryginalne, jak i ich opracowania. Opracowaniem jest w szczególności tłumaczenie i adaptacja.

- 2.2. **Wpływy** obejmują wszelkie bezpośrednie lub pośrednie korzyści, w tym przychody, wynagrodzenia, należności, świadczenia pieniężne, niezależnie od sposobu ich uzyskania, modelu monetyzacji lub formy rozliczenia, uzyskiwane w związku z publicznym udostępnianiem utworów w ramach gry wideo użytkownikom końcowym.

Do Wpływów zalicza się w szczególności:

- a) przychody ze sprzedaży gry, w tym: sprzedaży cyfrowej, sprzedaży D2C, sprzedaży za pośrednictwem operatorów platform, sprzedaży kodów dostępu, sprzedaży licencji,
- b) przychody z zakupów wewnątrz gry (In-Game Purchases), obejmujące w szczególności: mikrotransakcje, waluty wirtualne, przedmioty cyfrowe, skiny, dodatki kosmetyczne, DLC, Battle Pass, Season Pass, loot boxy, pakiety kart, boostery, inne odpłatne elementy udostępniane użytkownikowi,
- c) przychody z modeli subskrypcyjnych, w tym z: subskrypcji, abonamentów, okresowych dostępu i uprawnień, katalogów subskrypcyjnych,
- d) przychody reklamowe oraz promocyjne, obejmujące: reklamy, sponsoring, product placement, branded content, afiliacje, promocję produktów własnych lub cudzych, wynagrodzenia od partnerów handlowych,
- e) wynagrodzenia uzyskiwane od operatorów platform cyfrowych lub innych pośredników z tytułu odsprzedaży gry lub dostępu do gry (w tym subskrypcji) odbiorcom końcowym (tzw. model B2B2C),
- f) darowizny, granty, crowdfunding, dotacje, subwencje oraz inne świadczenia finansujące utrzymanie lub rozwój gry,

- g) wszelkie inne świadczenia majątkowe pozostające w związku z publicznym udostępnianiem gry.

III. STAWKI WYNAGRODZEŃ AUTORSKICH

1. Wynagrodzenie uzależnione jest od następujących kategorii gier:

Kategoria gry
1. Gry muzyczne oraz takie, w których muzyka stanowi nieodzowny element mechaniki lub rozgrywki.
2. Gry, w których muzyka stanowi istotny element mechaniki, rozgrywki lub doświadczenia gracza, np. gry, w których muzyka służy budowaniu warstwy narracyjnej lub audiowizualnej.
3. Gry, w których muzyka ma charakter tła lub incydentalny oraz pozostałe gry nieujęte w kategoriach 1 i 2.

2. Wynagrodzenie autorskie stanowi wyższa z kwot wyliczonych według zasad wskazanych w kolumnach A i B.

Model	A) Stawka % od Wpływów w zależności od kategorii gry	B) Minimalna miesięczna stawka kwotowa (PLN)
1 Model transakcyjnej sprzedaży cyfrowej, w tym: EST, pobrania (DTO, tethered), gdy pobiera się opłaty dostępu do gry	Kat.1 – 15% Kat. 2 – 2,47% Kat. 3 – 1,33%	125
2 Model mikrotransakcji sprzedaży cyfrowej, bez opłat dostępu do gry (free-to-play)	Kat.1 – 15% Kat. 2 – 2,47% Kat. 3 – 1,33%	500
3 Model subskrypcyjny, abonamentowy, okresowych odpłatnych dostępów i uprawnień	Kat.1 – 15% Kat. 2 – 2,47% Kat. 3 – 1,33% W przypadku udostępnienia gier z różnych kategorii w ramach 1 subskrypcji, stawka % obliczona jest z uwzględnieniem ich udziału w eksploatacji.	125

4	Model reklamowo-sponsorski	Kat.1 – 15% Kat. 2 – 2,47% Kat. 3 – 1,33%	500
5	Model bazujący na Wpływach innego typu niż opisane w modelach 1– 4. (np. darowizny, datki, granty, dotacje, subwencje)	Kat.1 – 15% Kat. 2 – 2,47% Kat. 3 – 1,33%	125
6	Model gier udostępnianych nieodpłatnie, których zasadniczym celem jest promocja przedsiębiorcy, marki, produktu lub usługi i które nie generują bezpośrednich przychodów z tytułu ich udostępniania (np. advergaming, autopromocja)	Zastosowanie ma ustalone przez strony wynagrodzenie ryczałtowe.	125
7	Gry udostępniane nieodpłatnie, gdy nie są uzyskiwane żadne Wpływy	Zastosowanie ma ustalone przez strony wynagrodzenie ryczałtowe.	125
8	Model hybrydowy / mieszany	Stosuje się odpowiednio zasady właściwe dla poszczególnych modeli, z uwzględnieniem udziału każdego z nich w całkowitych Wpływach użytkownika.	

IV. OPUSTY

1. Wysokość wynagrodzenia określona na podstawie Tabeli w pierwszym roku prowadzenia działalności przez użytkownika ulegają obniżeniu o 15%, jeżeli zawarcie umowy regulującej korzystanie z utworów w zakresie prowadzonej działalności nastąpiło przed jej rozpoczęciem.
2. Stawki wynagrodzeń autorskich dla podmiotów prowadzących działalność kulturalną w rozumieniu art. 1 ust. 1 ustawy z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej (t.j. Dz.U. z 2017 r. poz. 862 z późn. zm.) ulegają obniżeniu o 15% pod warunkiem korzystania z utworów w zakresie prowadzonej przez dany podmiot działalności statutowej, jeżeli to korzystanie nie łączy się z osiąganiem bezpośrednich lub pośrednich korzyści majątkowych. Obniżoną stawkę stosuje się od daty Wpływu do ZAiKS-u pisemnego uzasadnionego wniosku zainteresowanego podmiotu.
3. Opusty stosuje się na pisemny, uzasadniony wniosek zainteresowanego.

V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Stawki kwotowe podlegają waloryzacji do dnia 15 marca każdego roku w oparciu o średnioroczny wskaźnik cen towarów i usług konsumpcyjnych ogłaszany przez Prezesa Głównego Urzędu Statystycznego za ostatni rok, z zaokrągleniem w górę do 1 gr. Zwaloryzowane stawki wynagrodzeń stosuje się od 1 kwietnia danego roku.
2. Stawki wynagrodzeń określone w Tabeli nie obejmują podatku od towarów i usług (VAT). Do wynagrodzenia ustalonego na podstawie Tabeli doliczany jest podatek od towarów i usług w wysokości obowiązującej w dacie powstania obowiązku podatkowego.