

**Jan Budziński<sup>1</sup>**

**LUKA PRAWNA W ZAKRESIE KARNOPRAWNYCH  
KWALIFIKACJI DLA ZABORU PRZEDMIOTÓW  
WIRTUALNYCH W INTERNETOWYCH GRACH  
KOMPUTEROWYCH**

**LEGAL LOOPHOLE IN CRIMINAL LAW  
QUALIFICATIONS FOR THE SEIZURE OF VIRTUAL  
ITEMS IN ONLINE COMPUTER GAMES**

---

Otrzymano: 02.09.2020    Zaakceptowano: 22.12.2020    Opublikowano: 28.02.2021

DOI: 10.5604/01.3001.0014.6381

Artykuł Oryginalny

Źródło finansowania – badania własne

---

**Streszczenie**

Głównym celem artykułu jest pokazanie istnienia pewnej luki prawnej w zakresie kwalifikacji karnoprawnych dla szeroko rozumianego zaboru przedmiotów wirtualnych. Autor w niniejszej publikacji bazuje na dwóch konkretnych stanach faktycznych. Analiza wszystkich potencjalnie możliwych do zastosowania podstaw karnoprawnych prowadzi do wniosku, że dla owych sytuacji nie istnieje adekwatna kwalifikacja prawna. W sposób jednoznaczny zatem wnioski potwierdzają główną tezę publikacji, opisaną na wstępie. Na samym końcu zostają sformułowane postulaty *de lege ferenda*, których przesłaniem jest takie ukształtowanie przepisów, aby wywnioskowana luka prawna zniknęła.

---

<sup>1</sup> Mgr Jan Budziński, absolwent Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie na Wydziale Prawa i Administracji, autor do korespondencji: Jan Budziński, e-mail: j.k.budzinski@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6756-1123.

**Słowa kluczowe:** oszustwo komputerowe, przedmioty wirtualne, internetowe gry komputerowe, przestępczość komputerowa

### **Abstract**

The main purpose of the article is to show the existence of a legal loophole in criminal law qualifications for the seizure of virtual items in its broad sense. The author bases this publication on two specific factual states. The analysis of all potentially applicable grounds of criminal law leads to the conclusion that there is no adequate legal qualification for these situations. The conclusions thus unequivocally confirm the main thesis of the publication, described in the beginning. At the end, *de lege ferenda* postulates are formulated, whose main idea is to shape the regulations in such a way that the legal loophole disappears.

**Key words:** computer fraud, virtual items, online computer games, computer crime

## **Wprowadzenie**

XXI wiek to czas niezwykle dynamicznego rozwoju technologicznego. Tempo owego postępu jest tak wielkie, że nie zwracamy już nawet uwagi na drobne szczegóły sprawiające, iż jeszcze do niedawna naturalny świat staje się światem urządzeń i maszyn. Zakupy robimy internetowo, mapy zostały zastąpione systemami GPS, wynaleziono sztuczne chmury i grające kwiaty, a naukowcom z California Institute of Technology udało się teleportować proton. Zdecydowana większość ludzi postrzega to jako ułatwienie życia i zwiększenie jego wygody. Dla prawników natomiast jest to nie lada wyzwanie. Dynamiczny rozwój technologiczny, wynalazki, przenikanie się świata realnego z wirtualnym – wszystko to implikuje nowe możliwości do nadużyć i nowe sposoby popełniania przestępstw. Obecnie jesteśmy w stanie za pomocą kilku kliknięć wyrządzić szkodę osobie przebywającej po drugiej stronie globu. Stawia to niejednokrotnie ciężkie wyzwania przed ustawodawcą, który bacząc na coraz to nowsze zmiany wywołane owym rozwojem technologicznym, musi dostosować do nich odpowiednie przepisy prawne, a także przed interpretatorami, którzy stają przed zadaniem dopasowania zmieniającej się rzeczywistości do niezmie-

nionych regulacji prawnych, które nierzadko powstawały w czasach, gdy rzeczywistość wirtualna jeszcze nie istniała. Przykładem na to może być zarówno Kodeks wykroczeń, który wszedł w życie w roku 1972, ale także Kodeks karny z roku 1997. Twórcy wyżej wymienionych regulacji nie przewidywali, jak będzie wyglądał świat za dwadzieścia, trzydzieści czy czterdzieści lat, a tym samym, jak tworzone przez nich przepisy będą się sprawdzać w przyszłości. Efekt tego jest taki, że obecnie obowiązujące regulacje w pewnym zakresie nie przystają do realiów otaczającej nas rzeczywistości, a przede wszystkim rzeczywistości wirtualnej, co między innymi postaram się udowodnić w niniejszej pracy. Ów rozwój technologiczny, a także idące za nim zmiany są tak wielkie, iż nie sposób by było opisać wszystkich wynikających zeń skutków prawnych. W niniejszej pracy postaram się zatem ograniczyć do ukazania istnienia pewnych luk prawnych w zakresie szeroko rozumianego zaboru przedmiotów wirtualnych w internetowych grach komputerowych, bazując na konkretnych przykładach. Następnie zaś sformułuję postulaty *de lege ferenda*, których wprowadzenie jest konieczne dla istnienia pełnego i spójnego systemu penalizacji.

W roku 2003 w Chinach doszło do drobnego incydentu, który zakończył się prawdziwą tragedią. Czterdziestojednoletni mieszkaniec, Szanghaju Qui Chengwei<sup>2</sup>, „pożyczył”<sup>2</sup> innemu graczowi wartościowy przedmiot w grze Legend of Mir 3. Następnie gracz ten bez wiedzy Qui Chengwei’a sprzedał ów przedmiot na aukcji internetowej za sumę przekraczającą 450 funtów. Chengwei zgłosił na Policję, gdzie usłyszał jednak, że przedmiot ten nie jest prawdziwą rzeczą, zatem nie można go „ukraść”. Na skutek tego Chengwei postanowił sam wymierzyć sprawiedliwość i pod osłoną nocy zasztyletował owego gracza, który sprzedał jego drogocenny przedmiot, za co został skazany na karę dożywotniego pozbawienia wolności<sup>3</sup>. Powyższy stan faktyczny jest idealnym przykładem na to, że brak stosownych regulacji może nieść za sobą szerokie konsekwencje, nie tylko w kontekście tzw. luk prawnych, czyli najczęściej braku możliwości przypisania

---

<sup>2</sup> Termin „pożyczył” występuje tutaj w rozumieniu potocznym. Nie chodzi tutaj o pożyczkę w rozumieniu przepisów Kodeksu cywilnego, albowiem zgodnie z nimi przedmiotem pożyczki mogą być tylko pieniądze lub rzeczy. Jak zostanie udowodnione w dalszej części tej pracy, przedmioty wirtualne nie mogą być uznane za rzeczy w rozumieniu przepisów Kodeksu cywilnego.

<sup>3</sup> K. Smoszna, *Chińczyk skazany na dożywocie za zabójstwo kolegi, który sprzedał wirtualny miecz*, <https://www.gry-online.pl/newsroom/chinczyk-skazany-na-dozywocie-za-zabojstwo-kolegi-ktory-sprzedal-wirtualny-miecz/z24e7b>, dostęp: 27.08.2020.

odpowiedniej kwalifikacji prawnej dla danego czynu, ale także w świecie rzeczywistym. Brak karalności tego typu zachowań prowadzi do poczucia bezkarności sprawców, a tym samym rozprzestrzeniania się czynów, które – co nie ulega wątpliwości – powinny być penalizowane, a nie są. Dlatego tak ważne jest, aby to stan prawny wyprzedzał stan faktyczny, a nie na odwrót. Swoistym hołdem dla powyższego postulatu będzie ta praca, albowiem ukaże zagrożenia, co do których obecne regulacje nie są, a powinny być, odpowiednio przystosowane.

Warto w tym momencie podkreślić, że przenikanie się świata realnego z rzeczywistym nie jest czymś odległym, co zdarzyło się tylko i wyłącznie piętnaście lat temu w Chinach. Podobna sytuacja przydarzyła się 21-letniemu mieszkańcowi Dąbrowy Górniczej. Ów gracz niezwykle popularnej kilka lat temu gry internetowej Tibia został napadnięty, a następnie po przyłożeniu przez napastników nożyczek do jego szyi pod groźbą ich użycia zmuszony był wyjawić hasło do swojej postaci, której wartość oszacowana została na około 1 000 złotych<sup>4</sup>.

Jak można zaobserwować na tych zaledwie dwóch przykładach, niekiedy przestępstwa są popełniane w świecie rzeczywistym ze względu na korzyści w świecie wirtualnym, innym razem zaś w świecie wirtualnym ze względu na korzyści w świecie realnym. Taka wymiennosc dobitnie pokazuje, że w dzisiejszych czasach pochylenie się nad dokładnymi, szczegółowymi regulacjami związanymi ze światem wirtualnym jest niemniej konieczne aniżeli nad tymi dotyczącymi świata rzeczywistego.

Zanim przejdę do bardziej szczegółowych rozważań, za konieczne uważam przedstawienie dwóch stanów faktycznych, na których głównie będę bazował, a które w dalszej części pracy określał będę analogicznie przykładem nr 1 i przykładem nr 2.

### **Przykład numer 1**

Gracz X przełamuje zabezpieczenie w postaci loginu i hasła do konta gracza Y w internetowej grze komputerowej. Następnie dokonuje szeroko rozumianego zaboru przedmiotów wirtualnych należących do gracza Y poprzez przeniesienie ich na swoje konto.

---

<sup>4</sup> T. Nowak, *Realni złodzieje w wirtualnych grach*, [https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,126765,8779549,Realni\\_zlodzieje\\_w\\_wirtualnych\\_grach.html](https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,126765,8779549,Realni_zlodzieje_w_wirtualnych_grach.html), dostęp: 27.08.2020.

## Przykład numer 2

Gracz X przykładą nóż do gardła gracza Y, grożąc, że pozbawi go życia, jeżeli ten nie przekaże mu przedmiotów w internetowej grze komputerowej. Gracz Y będąc pod wpływem groźby przekazuje graczowi X przedmioty w internetowej grze komputerowej poprzez przeniesienie ich na jego konto.

Wyjaśnienie pojęć znajdujących się w wyżej wymienionych przykładach i zarazem przybliżenie czytelnika do owych stanów faktycznych należałoby zacząć od samego początku, zatem od odpowiedzi na pytanie czym w ogóle jest internetowa gra komputerowa. Jak wszyscy z nas dobrze wiedzą, różnorodność gier jest ogromna. Za pomocą komputera, możemy grać w gry logiczne jak warcaby czy szachy, jak i w te nie wymagające od nas wielkich procesów myślowych, typu chińczyk. Możemy zarówno przenieść się w przeszłość i dowodzić legionami rzymskimi, jak i przemierzać galaktykę za pomocą statku kosmicznego. Nie wszystkie, jednak gry komputerowe można nazwać internetowymi grami komputerowymi czy też grami on-line. Gry on-line w stosunku do zwykłych gier charakteryzują się bowiem możliwością gry z innymi ludźmi za pomocą sieci Internet. Oznacza to, że w tym samym czasie, bez wychodzenia z domu, możemy zagrać w tę samą grę z kimś, kto znajduje się po drugiej stronie globu. Pod kątem niniejszej pracy, interesować nas będą, jednak jedynie te gry internetowe, w których tworzy się własne konto, a następnie można na owym koncie gromadzić przedmioty wirtualne, przedstawiające wartość materialną w świecie rzeczywistym. Zdecydowana większość takich gier, to tak zwane gry MMORPG (skrót od *Massively multiplayer online role-playing game*). Jest to rodzaj gier komputerowych, w których duża ilość graczy może grać ze sobą w wirtualnym świecie. Charakteryzują się one tym, że gracz tworzy swoją własną wirtualną postać (awatar) i kieruje jej działaniami<sup>5</sup>.

Przygoda z grą on-line rozpoczyna się od założenia w niej konta. Każde konto składa się z loginu i hasła, które zna tylko jego twórca i wydawca gry. Jest to swego rodzaju zabezpieczenie i gwarancja tego, że nikt niepowołany nie będzie miał dostępu do stworzonego konta. Następnie na powstałym koncie tworzymy postać (bądź jakiś jej substytut, np. plemię czy pojazd, w zależności od rodzaju gry), której losami będziemy kierować. Wraz z rozwojem owej postaci, możemy zdobywać i gromadzić różnego rodzaju przedmioty wirtualne. W zależności od rodzaju gry mogą to być np.

---

<sup>5</sup> <https://pl.wikipedia.org/wiki/MMORPG>, dostęp: 27.08.2020.

ekwipunek składający się ze zbroi, mieczów czy łuków, ale także pojazdy czy surowce. Warto w tym momencie przytoczyć definicję stworzoną przez J. Pakułę, zgodnie z którą: „Konto na serwerze gry on-line zawiera w sobie wszystko, co Użytkownik zgromadził w danym świecie wirtualnym. Centralną częścią konta jest awatar, który niejako reprezentuje Użytkownika w świecie gry. Na konto składają się też wirtualne przedmioty jakie posiada Użytkownik, tj. wirtualne pieniądze oraz prawa do wirtualnych nieruchomości, o ile Operator przewiduje możliwość posiadania części wirtualnego świata przez Użytkowników”<sup>6</sup>. Jak słusznie zauważa K. Szpyt, definicja ta jest, jednak zbyt wąska, albowiem Autor ogranicza się w zdefiniowaniu wirtualnych przedmiotów jedynie do wirtualnych pieniędzy oraz prawa do wirtualnych nieruchomości. Nie ma natomiast żadnych podstaw, aby nie uznać za wirtualne przedmioty także specyficznego ekwipunku, jak np. miecza, zbroi czy samochodu<sup>7</sup>. Należałoby zatem uznać, że konto w internetowej grze komputerowej jest wytworem powstałym w momencie rejestracji, chronionym poprzez wybrany login i hasło, składającym się natomiast ze wszystkiego, co się na tym koncie znajduje. Zarówno zatem z postaci, bądź innego obiektu, którym posiadacz konta kieruje, ale także z wszelkich znajdujących się na tym koncie wirtualnych przedmiotów, pieniędzy bądź innych, tworzących je właściwości.

## Status prawny przedmiotów wirtualnych

Sprawą niezwykle problematyczną, jednak absolutnie kluczową dla dalszych rozważań, jest ustalenie statusu prawnego owych przedmiotów wirtualnych. Ma to kolosalne znaczenie dla możliwości przypisywania potencjalnych kwalifikacji karnoprawnych, ale także ze względu na obrót takimi przedmiotami. W przypadku bardzo wielu gier internetowych zdarza się bowiem, że przedmioty wirtualne sprzedawane są na aukcjach internetowych, a ich wartość sięga kilku, a niekiedy nawet kilkudziesięciu tysięcy złotych<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> J. Pakuła, *Konta na serwerach gier internetowych w obrocie prawnym – zagadnienia węzłowe*, praca magisterska opublikowana na stronie: <http://prawo.vagla.pl/node/8708>, s. 19.

<sup>7</sup> K. Szpyt, *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych*, Warszawa 2018, s. 54.

<sup>8</sup> Ł. Gołębiowski, *10 najdroższych wirtualnych przedmiotów w historii gier wideo*. Wyżej wymieniony Autor sporządził ranking 10 najdrożej sprzedanych przedmiotów wirtualnych. Najdroższym pojedynczym przedmiotem okazał się nóż w grze Counter-Strike, sprzedany za około 100 tysięcy dolarów. Na 1 miejscu uplasowała się natomiast planeta

Zgodnie z art. 140 Kodeksu cywilnego<sup>9</sup>, w granicach określonych przez ustawy i zasady współżycia społecznego, właściciel może, z wyłączeniem innych osób, korzystać z rzeczy zgodnie ze społeczno-gospodarczym przeznaczeniem swego prawa, w szczególności może pobierać pożytki i inne dochody z rzeczy. W tych samych granicach może rozporządzać rzeczą. Z powyższego artykułu wynika wprost, że przedmiotem własności może być tylko i wyłącznie rzecz. Definicje rzeczy można natomiast podzielić na definicję legalną i definicję doktrynalną. Definicję legalną określa art. 45 Kodeksu cywilnego, zgodnie z którym rzeczami w rozumieniu niniejszego Kodeksu są tylko przedmioty materialne. Natomiast według definicji doktrynalnej, rzeczami są materialne części przyrody w stanie pierwotnym lub przetworzonym, na tyle wyodrębnione (w sposób naturalny lub sztuczny), że w stosunkach społeczno-gospodarczych mogą być traktowane jako dobra samoistne<sup>10</sup>. Jak zostało wcześniej wyjaśnione przedmioty wirtualne mogą zostać przykładowo przeniesione na innego użytkownika, czy nawet usunięte, bez ingerencji w system danych tworzących grę. Wydaje się zatem, że można uznać, iż są to dobra na tyle wyodrębnione, że można by je potraktować jako dobra samoistne<sup>11</sup>. Problemem w zakwalifikowaniu przedmiotów wirtualnych jako rzeczy jest jednak wspólna, zarówno dla definicji legalnej, jak i doktrynalnej, przesłanka materialności. Aby móc nadać przedmiotowi przymiot materialności, musi on być zgodnie z powyższą definicją częścią przyrody w stanie pierwotnym lub przetworzonym. M. Bednarek w komentarzu do art. 45 Kodeksu cywilnego dokonuje synonimizacji pojęć materialności z dostrzegalnością części przyrody<sup>12</sup>. Wydaje się jednak, że najtrafniejsze jest odwołanie się do potocznego rozumienia pojęcia „materialny” i uznanie, że jest to coś namacalnego, fizycznie istniejącego. Przedmiotom wirtualnym w żaden niestety sposób nie można przypisać materialnego charakteru. Niemożliwe jest ich dotknięcie czy zaobserwowanie. Oczywiście w rozumieniu potocznym zaobserwowanie przedmiotów

---

Calypso w grze Entropia Universe, której cena wyniosła 6 milionów dolarów. W praktyce jednak zdecydowana większość przedmiotów sprzedawana jest w granicach od kilkuset do kilku tysięcy złotych.

<sup>9</sup> Ustawa z dnia 24 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz.U. 2020, poz. 1740 t.j.) – zwana dalej Kodeks cywilny.

<sup>10</sup> Tak np. K.A. Dadańska, *Prawo Rzeczowe*, wyd. IV, Warszawa 2017, s. 5.

<sup>11</sup> Podobnie K. Szpyt, *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych*, Warszawa 2018, s. 121.

<sup>12</sup> M. Bednarek, *Komentarz do art. 45*, w: *Mienie. Komentarz do art. 44–55 (3) Kodeksu cywilnego*, red. M. Bednarek, Kraków 1997, LEX teza 1.

wirtualnych jest możliwe. Jest to jednak swego rodzaju iluzja, gdyż widzimy jedynie obrazek, który stworzony jest z danych informatycznych. Usunięcie jednej linijki kodu sprawi, że ów obraz zniknie bądź zostanie znacznie zmodyfikowany, w zależności od dokonanej zmiany. Podobna argumentacja przemawia za tezą, iż przedmiotów wirtualnych nie można uznać za części przyrody. Warto w tym momencie odnieść się do komentarza K. Piaseckiego, który stwierdza wprost, że rzeczami w rozumieniu art. 45 Kodeksu cywilnego nie są dane z komputera i programy komputerowe<sup>13</sup>. Podobne poglądy wyrażone zostały w dość ugruntowanej linii orzeczniczej. Przykładowo Sąd Apelacyjny w Łodzi, wysnuł tezę, iż kod PIN nie jest rzeczą w rozumieniu art. 45 Kodeksu cywilnego<sup>14</sup>. Na marginesie warto zaznaczyć, że teoretycznie istnieje pewien rodzaj gier, w których niektóre dane można zapisać na nośniku, takim jak dysk czy pendrive. Wówczas jednak przez rzecz rozumieć będzie można tylko i wyłącznie sam nośnik, nie zaś dane informatyczne na nim zapisane<sup>15</sup>. Ponadto tego typu możliwość istnieje tylko w przypadku zwykłych gier, w grach on-line (internetowych) taka sytuacja jest niemożliwa. Podsumowując powyższe rozważania, bezsprzecznie uznać należy, że **przedmioty wirtualne nie mogą zostać uznane za rzeczy w rozumieniu przepisów Kodeksu cywilnego.**

W prawie karnym mamy do czynienia ze swego rodzaju rozszerzeniem rozumienia pojęcia rzeczy wynikającym z art. 115 § 9 Kodeksu karnego<sup>16</sup>, stanowiącego, iż „rzeczą ruchomą lub przedmiotem jest także polski albo obcy pieniądz lub inny środek płatniczy, środek pieniężny zapisany na rachunku oraz dokument uprawniający do otrzymania sumy pieniężnej albo zawierający obowiązek wypłaty kapitału, odsetek, udziału w zyskach, albo stwierdzenie uczestnictwa w spółce”. Pojawia się zatem pytanie, czy przedmioty wirtualne nie mieszczą się w zakresie któregoś z wyżej wymienionych pojęć. Oczywistym jest, że przedmiotu wirtualnego nie można utożsamiać z pojęciami polskiego lub obcego pieniądza, środka zapisanego na rachunku, dokumentu uprawniającego do otrzymania sumy pieniężnej albo zawierającego obowiązek wypłaty kapitału, odsetek, udziału w zy-

<sup>13</sup> K. Piasecki, *Komentarz do art. 45*, w: *Kodeks cywilny. Księga pierwsza. Część ogólna. Komentarz*, red. K. Piasecki, Zamykacze 2003, LEX teza 7.

<sup>14</sup> Wyrok Sądu Apelacyjnego w Łodzi z dnia 16 czerwca 2009 r., II AKa 91/09, „Orzecznictwo Sądów Administracyjnych” 2009, nr 3, poz. 31.

<sup>15</sup> K. Szpyt, *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych*, Warszawa 2018, s. 121.

<sup>16</sup> Ustawa z dnia 6 czerwca 1997 r. Kodeks karny (Dz.U. 2020, poz. 1444 t.j.) – zwana dalej k.k. lub Kodeks karny.

skach czy stwierdzającego uczestnictwo w spółce. Jedynym wartym rozważenia terminem jest zatem inny środek płatniczy. Skoro bowiem przedmioty wirtualne przedstawiają wartość materialną, to można sobie wyobrazić pewne sytuacje, w określonym środowisku, w których takie przedmioty mogłyby służyć za środek płatniczy. Wszelkie wątpliwości rozwiewa jednak doktrynalna definicja środka płatniczego, zgodnie z którą przez środek płatniczy rozumieć należy banknoty i monety nominowane w określonej walucie, które są używane i powszechnie akceptowane przy dokonywaniu płatności na terenie danego państwa<sup>17</sup>. Zatem aby uznać jakiś przedmiot za środek płatniczy, musi być on powszechnie akceptowaną formą płatności na terenie danego kraju. Nie ulega wątpliwości, że przedmiot wirtualny takich przymiotów nie posiada. Mając na uwadze powyższe rozważania, uznać należy, że **przedmioty wirtualne nie mogą być uznane za rzeczy w rozumieniu przepisów Kodeksu karnego.**

Kolejnym terminem występującym w Kodeksie karnym, a mogącym stać się przedmiotem zamachu, jest mienie. Niewątpliwie zakres rozumienia mienia jest znacznie szerszy aniżeli rzeczy, bowiem z legalnej definicji mienia znajdującej się w art. 44 Kodeksu cywilnego dowiadujemy się, że mieniem jest własność i inne prawa majątkowe. Jak zostało już wyżej udowodnione wirtualnych przedmiotów nie można uznać za rzecz, a co za tym idzie nie można posiadać co do nich prawa własności. Jako zasadnicze jawi się zatem pytanie, czy nie można zakwalifikować przedmiotów wirtualnych jako inne prawo majątkowe, a tym samym przypisać im statusu mienia. Pojęcie mienia, bywa niekiedy utożsamiane z pojęciem majątku. Już na samym wstępie warto jednak zaznaczyć, że nie są to pojęcia tożsame, o ile bowiem majątek obejmuje zarówno aktywa i pasywa, tak przez mienie rozumieć można tylko aktywa. Oznacza to, że w skład mienia nie będą przykładowo wchodzić długi<sup>18</sup>. Prawo majątkowe natomiast jest w doktrynie utożsamiane z szeroko rozumianym interesem majątkowym. Warto w tym momencie przytoczyć fragment komentarza do Kodeksu cywilnego autorstwa P. Nazaruka, w którym pisze on, że: „Prawo majątkowe pozostaje w ścisłym związku z ekonomicznym interesem uprawnionego niezależnie od tego, czy w konkretnej sytuacji za prawo takie można uzyskać pewną sumę pieniężną lub

---

<sup>17</sup> D. Cyman, *Elektroniczne instrumenty płatnicze a bezpieczeństwo uczestników rynku finansowego*, Warszawa 2013.

<sup>18</sup> A. Kaźmierczyk, *Komentarz do art. 44, w: Kodeks cywilny. Komentarz. Tom I. Część ogólna*, red. M. Fras, M. Habdas, LEX teza 2; Wyrok Sądu Apelacyjnego w Łodzi z dnia 28 marca 2014 r., I ACa 1278/13, LEX nr 1451723.

inne dobro<sup>19</sup>. Oznacza to, że o ile dane dobro posiada wartość majątkową, to może w stosunku do niego przysługiwać prawo majątkowe nawet wtedy, gdyby jego sprzedaż byłaby w danym momencie zabroniona lub niemożliwa. W dalszej części cytowanego wyżej dzieła, P. Nazaruk stwierdza, iż: „W przeciwieństwie do własności, przedmiotem innych praw majątkowych mogą być zarówno rzeczy, jak i przedmioty niebędące rzeczami (np. wierzycelności czy energia gazowa)”<sup>20</sup>. W kontekście cytowanych wyżej fragmentów, jako oczywista i nie wymagająca większego udowodnienia, jawi się teza, iż **przedmioty wirtualne, jako dobra przedstawiające wartość materialną (ekonomiczną) mogą być przedmiotem innych praw majątkowych, a co za tym idzie, można przypisać im status mienia.**

### Potencjalne kwalifikacje karnoprawne

Wiedząc już jaki jest status prawny przedmiotów wirtualnych, możemy przejść do analizy potencjalnych kwalifikacji karnoprawnych, dla sytuacji opisanych wcześniej w stanach faktycznych oznaczonych jako przykład nr 1 i przykład nr 2.

Pierwszym z przeanalizowanych przeze mnie typów czynów zabronionych będzie przestępstwo kradzieży opisane w art. 278 § 1 Kodeksu karnego. Z przepisu tego wyczytać możemy, że kto zabiera w celu przywłaszczenia cudzą rzecz ruchomą, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5. Kradzież jest przestępstwem powszechnym, zatem może je popełnić każdy podmiot zdolny do ponoszenia odpowiedzialności karnej. Pierwszą z przesłanek konieczną do zaistnienia, aby móc przypisać sprawcy odpowiedzialność karną za ten typ czynu zabronionego, jest zabór. Idąc za M. Dąbrowską-Kardas i P. Kardasem uznać należy, że: „Przez zabór rozumieć należy bezprawne wyjęcie rzeczy spod władztwa osoby dotychczas nią władającej (jak właściciel, posiadacz lub osoba posiadająca do rzeczy inne prawa rzeczowe lub obligacyjne) i objęcie jej we własne władanie przez sprawcę”<sup>21</sup>. Nie ulega wątpliwości, że w stanach faktycznych opisanych w przykładzie nr 1 i przykładzie nr 2 mamy do czynienia

---

<sup>19</sup> P. Nazaruk, *Komentarz do art. 44*, w: *Kodeks cywilny. Komentarz*, red. P. Nazaruk, J. Ciszewski, Warszawa 2019, LEX teza 2.

<sup>20</sup> *Ibidem*

<sup>21</sup> M. Dąbrowska-Kardas, P. Kardas, *Komentarz do art. 278*, w: *Kodeks karny. Część szczególna. Tom III*, wyd. IV, red. A. Zoll, Kraków 2016, LEX teza 22.

z zaborem. Sprawca wyjmuje bowiem przedmioty wirtualne spod władztwa osoby dotychczas nią władającej (jako osoba posiadająca co do nich inne prawa majątkowe czy też posiadająca dane przedmioty), a następnie obejmuje je we własne posiadanie. Owo wyjęcie spod władztwa musi być bezprawne i musi nastąpić wbrew woli osoby rzeczą dysponującej. Gdybyśmy zatem mieli do czynienia z sytuacją, w której osoba posiadająca dane przedmioty wirtualne wyrażała zgodę bądź nie sprzeciwiała się wyjęciu spod władztwa, to wyżej wymieniona konstrukcja nie mogłaby znaleźć zastosowania. W naszych stanach faktycznych nie ma jednak wątpliwości co do braku takiej woli, zatem przesłanka ta jest spełniona. Podobnie nie moglibyśmy mówić o kradzieży z art. 278 § 1 Kodeksu karnego, gdyby przedmioty wirtualne były już w posiadaniu sprawcy. Istotą zaboru jest bowiem właśnie wyjęcie rzeczy spod władztwa<sup>22</sup>. Kolejną z wymaganych do zaistnienia przesłanek jest cel zaboru polegający na przywłaszczeniu. Warto w tym momencie zaznaczyć, że cel ten będzie zrealizowany nie tylko wtedy, gdy sprawca będzie chciał posiadać na stałe daną rzecz, czy ją sprzedać, ale także wtedy, gdy będzie miał zamiar niezwłocznego porzucenia czy zniszczenia danej rzeczy, albowiem postąpi z nią wówczas jak właściciel<sup>23</sup>. Ostatnią z przesłanek jest wymóg, iż przedmiotem zaboru musi być rzecz ruchoma. Jak zostało już udowodnione, przedmioty wirtualne nie mogą być uznane za rzecz zarówno w rozumieniu przepisów Kodeksu cywilnego, jak i Kodeksu karnego. **Mając na uwadze powyższe, sprawcy zachowań opisanych w przytoczonych przeze mnie stanach faktycznych nie mogliby odpowiadać za przestępstwo kradzieży z art. 278 § 1 Kodeksu karnego.**

Kolejną z analizowanych przeze mnie potencjalnych kwalifikacji prawnych będzie kradzież cudzego programu komputerowego z art. 278 § 2 Kodeksu karnego. Zgodnie z tym przepisem, karze takiej samej jak za klasyczną kradzież podlega ten, kto bez zgody osoby uprawnionej uzyskuje cudzy program komputerowy w celu osiągnięcia korzyści majątkowej. W doktrynie spotkać się można z drobnymi rozbieżnościami w definiovaniu pojęcia programu komputerowego. M. Kulik pisze, że programem komputerowym jest zapisany w stosownym języku programowania algorytm połączony z określonymi danymi<sup>24</sup>. Z kolei J. Lachowski wskazuje,

---

<sup>22</sup> *Ibidem*.

<sup>23</sup> Uchwała SN z dnia 23 kwietnia 1998 r., I KZP 1/98, OSNKW 1998/5-6/23.

<sup>24</sup> M. Kulik, *Komentarz do art. 278*, w: *Kodeks karny. Komentarz aktualizowany*, red. M. Mozgawa, Gdańsk 2020, LEX teza 13.

że program komputerowy to zapis cyfrowy umożliwiający obsługę określonych aplikacji, zaś programem komputerowym nie jest gra komputerowa, piosenka czy też film<sup>25</sup>. Jeszcze innej definicji dostarczają M. Dąbrowska-Kardas i P. Kardas, stwierdzając iż przez program komputerowy należy rozumieć zakodowany na odpowiednim nośniku informacji zapis składający się na utwór przedstawiający wartość materialną<sup>26</sup>. **Mając na uwadze wszystkie powyższe definicje uznać należy, że przedmioty wirtualne nie mogą zostać uznane za program komputerowy.** Nie posiadają one własnego algorytmu za pomocą którego można by obsługiwać określone aplikacje. Zbudowane są jedynie z określonej linijki kodu danych informatycznych, które mogą istnieć dopiero dzięki programowi ten rodzaj danych obsługującemu. Sam kod określający dany przedmiot nie będzie miał żadnego zastosowania bez połączenia z obsługującym go kompatybilnym programem. Zapis informatyczny tworzący dany przedmiot wirtualny nie tworzy żadnej samoistnej całości, albowiem w przypadku usunięcia danej gry komputerowej zniknie także ów zapis. Nie da się też go w żaden sposób z danej gry wyodrębnić, gdyż co do zasady niemożliwe jest zapisanie tego rodzaju danych na żadnym nośniku informacji<sup>27</sup>. Odrobinę chybiona wydaje się zatem definicja zaproponowana przez J. Lachowskiego, gdyż to właśnie gra komputerowa, jako możliwy do zakodowania na odpowiednim nośniku informacji utwór, posiadający swój własny algorytm będzie spełniać funkcje programu komputerowego. Sama zaś część tej gry, w rozumieniu tylko części danych ją tworzących, nie będzie mogła być zakwalifikowana jako program komputerowy, gdyż dla prawidłowego funkcjonowania konieczny jest cały algorytm wraz ze wszystkimi danymi tworzącymi spójną całość. Do podobnych konkluzji dochodzi O. Winkiel, pisząc że: „Ani postacie, ani przedmioty nie wykazują charakteru zadaniowego, funkcjonalnego, nie służą też rozwiązywaniu problemów, nie posiadają własnego aktywnego interfejsu, za pomocą którego można im wydawać serię instrukcji w celu wykonania zadania, osiągnięcia konkretnego rezultatu. Z uwagi na to nie sposób także uznać

<sup>25</sup> J. Lachowski, *Komentarz do art. 278*, w: *Kodeks karny. Komentarz*, wyd. II, red. V. Kolarska-Wrzosek, Warszawa 2018, LEX teza 4.

<sup>26</sup> M. Dąbrowska-Kardas, P. Kardas, *Komentarz do art. 278*, w: *Kodeks karny. Część szczególna. Tom III*, wyd. IV, red. A. Zoll, Kraków 2016, LEX teza 112.

<sup>27</sup> Wyjątek mogą stanowić niekiedy przedmioty w grach, które nie są gramami internetowymi, zatem w kontekście tej pracy nie mają znaczenia. Choć i w tego typu przypadkach jest to niezwykle rzadkość.

pojedynczego elementu za program komputerowy, kwalifikacja tzw. kradzieży dobra wirtualnego z art. 278 § 2 k.k. nie jest więc możliwa”<sup>28</sup>.

Kolejnym argumentem za poparciem wysnutej wyżej tezy może być moment powstawania tej instytucji. Art. 278 § 2 Kodeksu karnego został wprowadzony wraz z wprowadzeniem obowiązującego obecnie Kodeksu karnego, tj. w roku 1997. Motywacją dla wprowadzenia takiej konstrukcji było zjawisko nielegalnego kopiowania różnego rodzaju programów komputerowych takich jak systemy operacyjne. Oczywiście kopiowanie to w praktyce polegało najczęściej na przeniesieniu zapisu informatycznego tworzącego dany program komputerowy na stosowny nośnik informacji, taki jak płyta CD czy pendrive. Problem polegał jednak na tym, że bez wprowadzenia konstrukcji kradzieży programu komputerowego, przedmiotem kradzieży mógł być wówczas jedynie ów nośnik, którego wartość była zazwyczaj o wiele niższa aniżeli program, który się na tym nośniku znajdował. Z tego względu zdecydowano się na wprowadzenie instytucji, która sankcjonowałaby faktyczny przedmiot zaboru, tj. nielegalnie skopiony program komputerowy. Pojęcie natomiast przedmiotów wirtualnych w internetowych grach komputerowych było wówczas czymś zupełnie abstrakcyjnym. Innymi słowy art. 278 § 2 został wprowadzony w zupełnie innym celu aniżeli sankcjonowanie kradzieży przedmiotów wirtualnych.

Przemieszczając się po rozdziale dotyczącym przestępstw przeciwko mieniu w sposób chronologiczny, kolejną konstrukcją jest kradzież z włamaniem, opisana w art. 279 Kodeksu karnego. Jej treść ogranicza się do krótkiej dyspozycji „kto kradnie z włamaniem”. Jest to zatem typ kwalifikowany kradzieży, zaopatrzony w dodatkowe znamię polegające na włamaniu. Przestępstwo to jest dwuetapowe, dla jego zaistnienia wymagane jest bowiem przełamanie zabezpieczenia rzeczy ruchomej i dokonanie jej zaboru. Kolejność tych czynności jest obojętna, oznacza to, że kradzież z włamaniem będzie także zachowanie polegające na zaborze rzeczy ruchomej, a dopiero późniejszym przełamaniu zabezpieczenia (np. gdy w wyniku zaboru uruchomi się system bezpieczeństwa zamykający drogę ucieczki sprawcy)<sup>29</sup>. Spo-

---

<sup>28</sup> O. Winkiel, „Kradzież” dóbr wirtualnych w grach sieciowych – wprowadzenie do zagadnienia, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2019, z. 2, LEX teza 1.

<sup>29</sup> Aprobująco M. Dąbrowska-Kardas, P. Kardas, *Komentarz do art. 279, w: Kodeks karny. Część szczególna. Tom III*, wyd. IV, red. A. Zoll, Kraków 2016, LEX teza 36 – „W orzecznictwie przyjmuje się, iż spełnia znamiona czynności wykonawczej przestępstwa z art. 279 § 1 zachowanie polegające na legalnym wejściu do pomieszczenia przez sprawcę, np. w trakcie otwarcia sklepu, magazynu itp., a następnie po zamknięciu tego pomieszczenia przez osoby

łeczna szkodliwość tego czynu jest wyższa aniżeli w przypadku kradzieży, ponieważ sprawca nie tylko narusza prawo do mienia, ale także jego system bezpieczeństwa<sup>30</sup>. Okoliczność ta została uwzględniona przez ustawodawcę poprzez podwyższenie sankcji na karę pozbawienia wolności od roku do lat 10 (w przypadku zwykłej kradzieży sankcja to kara pozbawienia wolności od 3 miesięcy do 5 lat). Po raz kolejny zgodzić się należy z M. Dąbrowską-Kardas i P. Kardasem, którzy wskazują, że „włamanie» oznacza zachowanie polegające na usunięciu przeszkody stanowiącej zabezpieczenie danego przedmiotu, przy czym wskazuje się, iż nie musi ono polegać na stosowaniu siły fizycznej, oraz eksponuje cel, dla którego ustanowiona została przełamana przez zachowanie sprawcy bariera. Istota włamania sprowadza się więc nie tyle do fizycznego uszkodzenia lub zniszczenia przeszkody chroniącej dostęp do rzeczy, ile polega na zachowaniu, którego podstawową cechą jest nieposzanowanie wyrażonej przez dysponenta rzeczy woli zabezpieczenia jej przed innymi osobami”<sup>31</sup>. Dla określenia, czy dane zachowanie jest włamaniem, nie ma więc żadnego znaczenia, czy zostało dokonane przy użyciu siły fizycznej. Za włamanie można zatem uznać także nielegalne uzyskanie dostępu do cudzego konta w internetowej grze komputerowej, poprzez przełamanie elektronicznego zabezpieczenia w postaci loginu i hasła<sup>32</sup>. Ponadto w doktrynie wskazuje się, że aby została spełniona przesłanka włamania,

---

uprawnione, przełamaniu przy zastosowaniu siły fizycznej zabezpieczenia tego pomieszczenia i wydostaniu się na zewnątrz z zabranymi z niego rzeczami”. Odmienne M. Kulik, *Komentarz do art. 279*, w: *Kodeks karny. Komentarz aktualizowany*, red. M. Mozgawa, Gdańsk 2020, LEX teza 11 – „Nie jest kradzieżą z włamaniem tzw. kradzież z wyłamaniem, która polega na tym, że sprawca pozwala się zamknąć w zabezpieczonym pomieszczeniu, w którym potem dokonuje kradzieży, a następnie wychodzi na zewnątrz, pokonując zabezpieczenie”.

<sup>30</sup> M. Dąbrowska-Kardas, P. Kardas, *Komentarz do art. 279*, w: *Kodeks karny. Część szczególna. Tom III*, wyd. IV, red. A. Zoll, Kraków 2016, LEX teza 11.

<sup>31</sup> *Ibidem*.

<sup>32</sup> M. Dąbrowska-Kardas, P. Kardas, *Komentarz do art. 279*, w: *Kodeks karny. Część szczególna. Tom III*, wyd. IV, red. A. Zoll, Kraków 2016, LEX teza 19 – „Należy uznać, że przełamanie specjalnych zabezpieczeń zainstalowanych w komputerze (tzw. password), systemie (sieci) komputerowym, internecie, elektronicznych urządzeniach bankowych (tzw. bankomatach) itp. stanowi włamanie w rozumieniu art. 279 § 1”. Podobnie A. Marek, *Komentarz do art. 279*, w: *Kodeks karny. Komentarz*, wyd. V, red. A. Marek, Warszawa 2010, LEX teza 4 – „Będzie więc kradzieżą z włamaniem przełamanie elektronicznych kodów zabezpieczających dostęp do bankomatu albo do programu komputerowego, jeżeli sprawca działa w celu przywłaszczenia pieniędzy z bankomatu albo uzyskania programu komputerowego”. Warto w tym momencie wskazać także na Wyrok Sądu apelacyjnego we Wrocławiu z dnia 9 lipca 2014 roku, II AKA 180/14, LEX nr 1506771, w którym stwierdza on, że kradzieżą z włamaniem jest także posłużenie się kartą bankową zabezpieczoną elektronicznym kluczem w postaci kodu PIN.

konieczne jest nie tylko samo istnienie zabezpieczenia, ale zabezpieczenie to musi być aktywne w momencie dokonywanego przez sprawcę zamachu<sup>33</sup>. Wydaje się jednak, że elektroniczne zabezpieczenie w postaci loginu i hasła jest aktywne zawsze. Nie jest bowiem możliwe zrezygnowanie z niego, tak jak i nie jest możliwe założenie konta bez wybrania loginu i hasła<sup>34</sup>. Nie ulega wątpliwości, że stan faktyczny opisany przeze mnie w przykładzie nr 1 wykazuje szereg podobieństw zbliżonych do klasycznej formy kradzieży z włamaniem. Powyższe można łatwo zilustrować za pomocą przedstawionej niżej tabeli, w której pierwsza pionowa kolumna odnosi się do sytuacji z przykładu nr 1, zaś druga do klasycznej formy kradzieży z włamaniem.

**Tabela 1.** Porównanie nr 1

1. Zabór poprzez przeniesienie z jednego konta na drugie	Zabór
2. Przedmioty wirtualne	Rzecz ruchoma
3. Wartość majątkowa przedmiotów wirtualnych	Wartość majątkowa rzeczy ruchomej
4. Celem dysponowania przedmiotem wirtualnym z wyłączeniem poprzedniego właściciela, lub sprzedaży przedmiotu wirtualnego	Celem przywłaszczenia
5. Po przełamaniu aktywnego zabezpieczenia	Z włamaniem

Źródło: badania własne.

Jak widać jedyną faktyczną różnicą pomiędzy tymi sytuacjami jest punkt 2, czyli przedmiot zaboru. W rzeczonym stanie faktycznym dokonywany jest zabór mienia, zaś przedmiotem zaboru klasycznej kradzieży z włamaniem jest rzecz ruchoma. Prowadzi nas to do nieco kuriozalnej sytuacji. Można sobie bowiem wyobrazić sprawcę, który włamując się dokona

<sup>33</sup> M. Dąbrowska-Kardas, P. Kardas, *Komentarz do art. 279*, w: *Kodeks karny. Część szczególna. Tom III*, wyd. IV, red. A. Zoll, Kraków 2016, LEX teza 22.

<sup>34</sup> Niekiedy zamiast loginu hasła wymagane jest wybranie adresu email i hasła.

zaboru rzeczy ruchomej o wartości tysiąca złotych i będzie odpowiadał za kradzież z włamaniem. Inny natomiast sprawca, który przełamie aktywne zabezpieczenie w postaci loginu i hasła, a następnie dokona zaboru mienia w postaci przedmiotów wirtualnych o wartości dziesięciu tysięcy złotych, już za kradzież z włamaniem odpowiadać nie będzie mógł.

Kolejnym z omówionych przeze mnie typów czynów zabronionych będzie przestępstwo rozboju z art. 280 Kodeksu karnego. Jest to podobnie jak kradzież z włamaniem typ kwalifikowany kradzieży. Znamieniem kwalifikowanym jest w tym przypadku używanie przemocy wobec osoby lub grożenie natychmiastowym jej użyciem albo doprowadzenie człowieka do stanu nieprzytomności lub bezbronności. Warto przy tym zwrócić uwagę, że sankcja w przypadku rozboju jest wyższa aniżeli w przypadku kradzieży z włamaniem, albowiem wynosi od 2 do 12 lat pozbawienia wolności (w przypadku kradzieży z włamaniem od roku do lat 10). Jeszcze wyższej karze podlega ten, kto przy dokonywaniu rozboju posługuje się bronią palną, nożem lub innym podobnie niebezpiecznym przedmiotem lub środkiem obezwładniającym albo działa w inny sposób bezpośrednio zagrażający życiu lub wspólnie z inną osobą, która posługuje się taką bronią, przedmiotem, środkiem lub sposobem. W tym przypadku sprawcy można wymierzyć karę pozbawienia wolności nie krótszą od 3 lat, zatem mamy już do czynienia ze zbrodnią.

**Tabela 2.** Porównanie nr 2

1. Zabór poprzez przeniesienie z jednego konta na drugie	Zabór
2. Przedmioty wirtualne	Rzecz ruchoma
3. Wartość majątkowa przedmiotów wirtualnych	Wartość majątkowa rzeczy ruchomej
4. Celem dysponowania przedmiotem wirtualnym z wyłączeniem poprzedniego właściciela, lub sprzedaży przedmiotu wirtualnego	Celem przywłaszczenia
5. Grożąc natychmiastowym użyciem przemocy poprzez przyłożenie noża do gardła	Grożąc natychmiastowym użyciem przemocy

Źródło: badania własne.

W tym momencie koniecznym jest przeprowadzenie analogicznej analizy, jak w przypadku kradzieży z włamaniem, tj. porównania stanu faktycznego opisanego w tym razem przykładzie numer 2, z klasycznym przestępstwem rozboju. Podobnie jak w poprzednim rozdziale, zostanie przedstawiona tabela porównawcza, w której w pierwszej pionowej kolumnie zawarte będą cechy stanu faktycznego nr 2, zaś w drugiej przesłanki klasycznego rozboju.

Jak widać, jedyną różnicą w stosunku do wcześniej analizowanej kradzieży z włamaniem jest punkt 5, czyli w miejsce włamania pojawia się groźba natychmiastowego użycia przemocy. Paragraf 2 art. 280 Kodeksu karnego mówi wprost, że jednym z przedmiotów służących wywołaniu groźby natychmiastowego użycia przemocy może być nóż, zatem co do spełnienia tej przesłanki nie ma żadnej wątpliwości. Dochodzimy zatem do analogicznej sytuacji jak w poprzednim rozdziale, bowiem sprawca, który dokona zaboru rzeczy ruchomej o wartości tysiąca złotych poprzez użycie przemocy w postaci przyłożenia noża do gardła, będzie odpowiadał za rozbój. Inny zaś sprawca, który przyłoży ofierze nóż do gardła, a następnie dokona zaboru przedmiotów wirtualnych o wartości dziesięciu tysięcy złotych, odpowiedzialności za ten typ czynu zabronionego ponieść już nie będzie mógł.

Konstrukcją, która na pierwszy rzut oka mogłaby rozwiązywać część przedstawianych w niniejszej pracy problemów jest tzw. wymuszenie rozbójnicze z art. 282 Kodeksu karnego. Zgodnie z tym artykułem: „Kto, w celu osiągnięcia korzyści majątkowej, przemocą, groźbą zamachu na życie lub zdrowie albo gwałtownego zamachu na mienie, doprowadza inną osobę do rozporządzenia mieniem własnym lub cudzym albo do zaprzestania działalności gospodarczej, podlega karze pozbawienia wolności od roku do lat 10”. W tym przypadku przedmiot zamachu został znacznie poszerzony, albowiem zamiast rzeczy ruchomej może nim być także mienie. Przedmiotom wirtualnym można przypisać status mienia, zatem ta przesłanka byłaby spełniona. Problemem jednak jest to, czemu tak naprawdę ma służyć konstrukcja wymuszenia rozbójniczego. Gdyby bowiem przyjąć, że wymuszenie rozbójnicze jest tym samym co rozbój, z innym jedynie przedmiotem zamachu, to okazałoby się, że konstrukcja ta jest zupełnie zbędna, bowiem wystarczyłoby zmienić przedmiot rozboju na mienie. Zasadniczą zatem różnicą między wymuszeniem rozbójniczym a rozbojem jest to, że w pierwszym przypadku do rozporządzenia mieniem dochodzi w przyszłości, zaś w drugim natychmiastowo. W przypadku konstrukcji z art. 282 ofiara zatem musi mieć jeszcze możliwość

innego zachowania się aniżeli rozporządzenie mieniem<sup>35</sup>. Znajduje to zresztą odzwierciedlenie w sankcjach. Jeżeli do rozporządzenia mieniem dochodzi natychmiastowo, a groźba natychmiastowego użycia przemocy wywołana była użyciem niebezpiecznego narzędzia, takiego jak nóż, to sprawca może podlegać karze pozbawienia wolności nie krótszej niż 3 lata. W przypadku natomiast wymuszenia rozbójniczego sankcja to kara pozbawienia wolności od roku do lat 10. Możemy zatem wyobrazić sobie stan faktyczny, w którym sprawca przykłada ofierze nóż do gardła i mówi „masz tydzień na przekazanie mi tych przedmiotów, inaczej tu wróć”. Wówczas mielibyśmy faktycznie do czynienia z wymuszeniem rozbójniczym. Nie może być jednak mowy o tej kwalifikacji w opisanym przeze mnie stanie faktycznym, oznaczonym jako przykład nr 2, gdyż dochodzi w nim do natychmiastowego rozporządzenia mieniem w postaci przekazania przedmiotów wirtualnych w internetowej grze komputerowej.

Niejako na marginesie wspomnieć warto także o przestępstwie przywłaszczenia z art. 284 Kodeksu karnego. Pod kątem niniejszej pracy jest to konstrukcja o tyle ciekawa, że przedmiotem zamachu obok rzeczy ruchomej może być także prawo majątkowe. Jak zostało już udowodnione, prawo do przedmiotów wirtualnych można potraktować jako inne prawo majątkowe. Przywłaszczenie polega na włączeniu do swojego majątku rzeczy już wcześniej przez sprawcę posiadanych<sup>36</sup>. Z tą konstrukcją będziemy mieć zatem do czynienia, gdy sprawca już posiada dane przedmioty, natomiast nie ma zamiaru ich oddać pierwotnemu właścicielowi. Warto w tym momencie zwrócić uwagę na postanowienie SN z dnia 12 lutego 2009 roku, w którym stwierdził on, że wymóg posiadania nie odnosi się do praw majątkowych<sup>37</sup>. W uzasadnieniu SN uznał natomiast, że powyższa teza jest spowodowana faktem, iż na gruncie przepisów prawa cywilnego prawa majątkowego nie da się posiadać. Przedmioty wirtualne są natomiast czymś specyficznym, albowiem, mimo że może przysługiwać co do nich prawo majątkowe, to równocześnie można im przypisać status mienia. Co do zasady nie będzie zatem możliwe przywłaszczenie prawa majątkowego do przedmiotów wirtualnych bez fizycznego posiadania tych przedmiotów. Prowadzi nas to do konkluzji, iż chociaż faktycznie w niektórych sytuacjach może dojść do przywłaszcze-

<sup>35</sup> M. Dąbrowska-Kardas, P. Kardas, *Komentarz do art. 282*, w: *Kodeks karny. Część szczególna. Tom III*, wyd. IV, red. A. Zoll, Kraków 2016, LEX teza 25.

<sup>36</sup> G. Łabuda, *Komentarz do art. 284*, w: *Kodeks karny. Część szczególna. Komentarz*, red. J. Giezek, Warszawa 2014, LEX teza 13.

<sup>37</sup> Postanowienie Sądu Najwyższego z dnia 12 lutego 2009 r., III UO 1/12, LEX nr 1555718.

nia przedmiotów wirtualnych (wtedy, gdy sprawca był w posiadaniu czyis przedmiotów wirtualnych, ale nie zamierza ich oddać), to w przytoczonych stanach faktycznych kwalifikacja taka będzie wykluczona z uwagi na fakt, iż sprawca nie posiadał fizycznie tych przedmiotów.

Kolejną konstrukcją, ciekawą z tych samych względów co przestępstwo przywłaszczenia, jest oszustwo z art. 286 Kodeksu karnego. Instytucja ta, także bowiem przedmiotem ochrony obejmuje mienie, a nie tylko rzeczy ruchome. Przestępstwo oszustwa wykazuje szereg podobieństw do opisanego już wcześniej wymuszenia rozbójniczego. W obu przypadkach dochodzi do rozporządzenia mieniem przez ofiarę. Warto przy tym zaznaczyć, że w przypadku wymuszenia rozbójniczego ustawodawca nie określa wprost skutku tego rozporządzenia, zaś w przypadku oszustwa, owo rozporządzenie mieniem musi być dla ofiary niekorzystne. Zasadniczą różnicą natomiast jest sposób doprowadzenia ofiary do tego rozporządzenia. O ile bowiem w instytucji opisanej w art. 282 Kodeksu karnego, do rozporządzenia doprowadza się zazwyczaj w sposób bezpośredni, tj. przez użycie przemocy czy groźby, o tyle w przypadku oszustwa czynność ta przybiera nieco bardziej przebiegły charakter. Relewantnymi czynnościami doprowadzającymi do rozporządzenia mieniem dla odpowiedzialności z art. 286 k.k. są wprowadzenie w błąd, wyzyskanie błędu lub wyzyskanie niezdolności do należytego pojmowania przedsiębranego działania. Oznacza to, że rozporządzenie mieniem z art. 286 w przeciwieństwie do wymuszenia rozbójniczego charakteryzuje dobrowolność<sup>38</sup>. Przenosząc te rozważania na płaszczyznę internetowych gier komputerowych można śmiało wysnuć tezę, że oszustwo jest konstrukcją, której znamiona bardzo często będą wypełnione. W internetowe gry komputerowe grają zazwyczaj ludzie młodzi, a co za tym idzie obarczeni zazwyczaj wyższym stopniem naiwności. Nie ma wątpliwości, że człowieka młodego jest dużo łatwiej wprowadzić w błąd, tym bardziej jeżeli obieca mu się ogromne korzyści w grze, na którą poświęca większość swojego obecnego życia. Wydaje się zatem, że oszustwo będzie najczęstszą, potencjalnie dopuszczalną kwalifikacją w przypadku szeroko rozumianego bezprawia dotyczącego przedmiotów wirtualnych w internetowych grach komputerowych. Analogicznie jednakże jak w poprzednich podrozdziałach stwierdzić należy, że przesłanki oszustwa nie są spełnione w opisanych przeze mnie sta-

---

<sup>38</sup> M. Dąbrowska-Kardas, P. Kardas, *Komentarz do art. 286*, w: *Kodeks karny. Część szczególna. Tom III*, wyd. IV, red. A. Zoll, Kraków 2016, LEX teza 22.

nach faktycznych. W żadnym z nich nie mamy bowiem do czynienia z wprowadzeniem w błąd czy wyzyskaniem błędu lub niezdolności do należytego pojmowania przedsiębranego działania.

Instytucja oszustwa komputerowego była swego rodzaju odpowiedzią na postępujący rozwój technologiczny. Miała na celu wypełnienie luki spowodowanej tym, że w przypadku przestępstw komputerowych dochodziło często do osiągania korzyści majątkowej, bez spełnienia przesłanek tradycyjnego oszustwa, tj. wprowadzenia w błąd albo wyzyskania błędu lub niezdolności do należytego pojmowania przedsiębranego działania. Pojawia się zatem pytanie, czy konstrukcja ta skutecznie spełnia swoje zadanie, a co za tym idzie, czy będzie kwalifikacją adekwatną dla różnego rodzaju przestępstw komputerowych. Oczywiście na gruncie niniejszej pracy znaczenie mają tylko i wyłącznie czyny polegające na szeroko rozumianym zaborze przedmiotów wirtualnych, zatem do analizy na ten temat się ograniczymy. Aby odpowiedzieć na powyższe pytanie konieczne jest dokładne przeanalizowanie przesłanek opisanych w art. 287 Kodeksu karnego. Z powyższego artykułu wyczytać możemy, że „kto, w celu osiągnięcia korzyści majątkowej lub wyrządzenia innej osobie szkody, bez upoważnienia, wpływa na automatyczne przetwarzanie, gromadzenie lub przekazywanie danych informatycznych lub zmienia, usuwa albo wprowadza nowy zapis danych informatycznych, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5”.

Pierwszą przesłanką jest cel w postaci osiągnięcia korzyści majątkowej. Nie ulega wątpliwości, że w zdecydowanej większości przypadków taki właśnie cel będzie przyświecał sprawcy dokonującemu zaboru przedmiotów wirtualnych. W przypadku oszustwa komputerowego ustawodawca zdecydował się jednak na dosyć szerokie ujęcie celu, albowiem poszerzył go w stosunku do np. tradycyjnego oszustwa o chęć wyrządzenia innej osobie szkody. Rozwiązanie to uznać należy za jak najbardziej trafne, ponieważ może dojść do sytuacji w której sprawca nie będzie chciał osiągnąć korzyści majątkowej, a jedynie, powodowany np. zawiścią, usunąć przedmioty należące do ofiary.

Znamię normatywne bez upoważnienia rozumieć należy jako „czynność dokonywaną bez formalnego umocowania, bez wiedzy i świadomości podmiotu posiadającego prawo do jej wykonania, wbrew woli tego podmiotu”<sup>39</sup>. Znamię to wydaje się jednak zbędne, ponieważ wszelka zgoda

---

<sup>39</sup> M. Dąbrowska-Kardas, P. Kardas, *Komentarz do art. 287, w: Kodeks karny. Część szczególna. Tom III*, wyd. IV, red. A. Zoll, Kraków 2016, LEX teza 24.

(upoważnienie) wyrażona przez uprawniony podmiot, najprawdopodobniej wyłączałaby bezprawność danego zachowania. Abstrahując od zasadności powyższej tezy, rozważania na temat, jako oczywiste, nie wymagają dogłębniejszej analizy.

W tym momencie należy pochylić się nad najważniejszą częścią analizowanego przepisu, czyli znamionami określającymi czynność sprawczą. Ustawodawca w art. 287 k.k. dokonuje ich enumeratywnego wyliczenia mówiąc, że zachowanie sprawcy może polegać na **wpływanu na automatyczne przetwarzanie danych informatycznych; wpływanu na automatyczne gromadzenie danych informatycznych; wpływanu na automatyczne przekazywanie danych informatycznych; zmianianiu zapisów danych informatycznych; usuwaniu zapisów danych informatycznych albo na wprowadzaniu nowych danych informatycznych**. Już na wstępie zaniechać możemy analizy znamion usuwania zapisów danych informatycznych i wprowadzania nowych danych informatycznych, albowiem są one zupełnie nierелеwantne dla sytuacji opisanych w stanach faktycznych oznaczonych jako przykład nr 1 i przykład nr 2. Rozważania należy zatem rozpocząć od analizy pierwszego ze znamion, tj. wpływanu na automatyczne przetwarzanie danych informatycznych. Dane informatyczne rozumieć można jako zapisy na komputerowych nośnikach informacji, przy czym rodzaj nośnika nie ma znaczenia<sup>40</sup>. Nośnikiem, na którym dane informatyczne będą zapisane, może być zatem nie tylko płyta CD czy pamięć komputera, ale także serwer<sup>41</sup>. Legalnej definicji danych informatycznych dostarcza natomiast art. 1 lit. b konwencji o cyberprzestępczości, zgodnie z którym jest to dowolne przedstawienie faktów, informacji lub pojęć w formie właściwej do przetwarzania w systemie komputerowym, łącznie z odpowiednim programem powodującym wykonanie funkcji przez system informatyczny<sup>42</sup>. Wydaje się zatem, że przedmioty wirtualne, zapisane za pomocą odpowiedniej linii kodu informatycznego, właściwego do przetwarzania w systemie komputerowym, łącznie z odpowiednim programem powodującym wykonanie funkcji przez system informatyczny, jak najbardziej mieszczą się w obrębie

---

<sup>40</sup> Tak np. J. Lachowski, *Komentarz do art. 287*, w: *Kodeks karny. Komentarz*, wyd. III, red. V. Konarska-Wrzošek, Warszawa 2020, LEX teza 3.

<sup>41</sup> M. Szwarzcyk, *Komentarz do art. 287*, w: *Kodeks karny. Komentarz*, wyd. VII, red. T. Bojarski, Warszawa 2016, LEX teza 3.

<sup>42</sup> Konwencja Rady Europy o cyberprzestępczości, sporządzona w Budapeszcie dnia 23 listopada 2001 r. (Dz.U. 2015, poz. 728).

przedstawionej wyżej definicji. Zgodnie zaś z art. 1 lit. a cytowanej wyżej konwencji, systemem informatycznym jest każde urządzenie lub grupa wzajemnie połączonych lub związanych ze sobą urządzeń, z których jedno lub więcej zgodnie z programem wykonuje automatycznie przetwarzanie danych<sup>43</sup>. Pojawia się zatem pytanie, czy grę komputerową można uznać za system informatyczny w wyżej wymienionym rozumieniu. Wydaje się, że odpowiedź na to pytanie powinna być przecząca. Gra to jedynie program, który wykonuje automatyczne przetwarzanie danych informatycznych, nie można natomiast uznać, że jest ona urządzeniem. Systemem informatycznym byłoby zatem urządzenie takie jak komputer, na którym dany program (gra) właściwie by funkcjonował. Znamię czynnościowe „wpływa” połączone zostało z procesem automatycznego przetwarzania, gromadzenia lub przekazywania informacji. Zgodzić się w tym momencie należy z M. Dąbrowską-Kardas i P. Kardasem, według których: „Znamię czynnościowe «wpływa» nie odnosi się do statycznych zapisów danych informatycznych, tj. takich, które nie są związane z automatycznym przetwarzaniem, gromadzeniem lub przekazywaniem tych danych. W odniesieniu do zapisów statycznych danych informatycznych przepis art. 287 określa czynność sprawczą jako «zmienianie», «usuwanie» lub «wprowadzenie nowego» zapisu danych informatycznych”<sup>44</sup>. Przedmioty wirtualne są właśnie takimi statycznymi zapisami danych informatycznych, gdyż same w sobie nie przetwarzają żadnych danych informatycznych, a jedynie mogą być przetwarzane. **Wpływem na automatyczne przetwarzanie danych mógłby być zatem taki wpływ na oprogramowanie gry, który spowodowałby jakąś zmianę w zaprogramowanym procesie przetwarzania danych.** W przypadku opisanych stanów faktycznych, to znamię czynności sprawczej nie będzie zatem spełnione, albowiem sprawcy nie ingerują w żaden sposób na oprogramowanie gry. Efektem ich zachowań będzie jedynie to, że zmieni się lokalizacja przedmiotów wirtualnych, będących danymi statycznymi, cały zaś proces automatycznego przetwarzania danych pozostanie nienaruszony. Analogicznie przeniesienie przedmiotów wirtualnych z jednego konta na drugie nie będzie wypełniało także znamion wpływu na automatyczne gromadzenie czy przekazywanie danych informatycznych.

<sup>43</sup> *Ibidem.*

<sup>44</sup> M. Dąbrowska-Kardas, P. Kardas, *Komentarz do art. 287, w: Kodeks karny. Część szczególna. Tom III*, wyd. IV, red. A. Zoll, Kraków 2016, LEX teza 30.

Do rozważenia pozostaje zatem znamię zmiany zapisu danych informatycznych. Jak zostało wyżej powiedziane, znamię to odnosić się będzie także do statycznych danych informatycznych, którymi są m.in. przedmioty wirtualne. Jako zasadnicze jawi się zatem pytanie, czy przeniesienie przedmiotów wirtualnych z jednego konta na drugie będzie zmianą danych informatycznych. W tym miejscu przedstawić można dwie argumentacje. Zgodnie z pierwszą, każda ingerencja w dane, w tym zmienienie ich lokalizacji, będzie zmianą danych informatycznych. Z drugiej strony, można natomiast stwierdzić, że chodzi tutaj o zmianę właściwości danych informatycznych, nie zaś o to, w jakim miejscu dane te będą usytuowane. Znacznie bliższa mi jest druga z przedstawionych interpretacji. Fakt bowiem, że przeniesiemy przedmioty wirtualne nie wpłynie w żaden sposób na właściwości tych przedmiotów. Przykładowo zabrana zbroja, dalej pozostanie tą samą zbroją, zapisaną za pomocą tego samego kodu danych informatycznych. Zmieni się jedynie jej lokalizacja na serwerze internetowym. Ponadto warto zwrócić uwagę na fakt, że o ile w stanie faktycznym oznaczonym jako przykład nr 1 to sprawca dokonuje przeniesienia przedmiotów wirtualnych, to w stanie faktycznym oznaczonym numerem 2, przedmioty przenosi ofiara. Nie można zatem uznać, że sprawca dokonuje w drugiej sytuacji jakiegokolwiek zmiany, a jedynie wpływa na ofiarę, która tej potencjalnej zmiany dokonuje.

## **Wnioski**

Po przeanalizowaniu wszystkich potencjalnie możliwych kwalifikacji karnoprawnych, można dojść do daleko idących wniosków. Stan faktyczny, opisany w przykładzie nr 1 wykazuje zdecydowanie najwięcej podobieństw do przestępstwa kradzieży z włamaniem. Nie można jednak uznać go za kradzież z włamaniem, ze względu na przedmiot zamachu. W rzeczonym stanie faktycznym dochodzi do zaboru mienia, zaś przedmiotem kradzieży z włamaniem mogą być tylko i wyłącznie rzeczy ruchome. Jediną potencjalnie możliwą kwalifikacją jest zatem oszustwo komputerowe z art. 287 k.k. To, czy można sytuację opisaną w tym stanie faktycznym zakwalifikować jako oszustwo komputerowe, zależy od przyjętej argumentacji dotyczącej znamienia czynności sprawczej – zmieniając zapis danych informatycznych. W ocenie autora niniejszej pracy, przeniesienie przedmiotów wirtualnych z jednego konta na drugie nie jest

zmianą zapisu danych informatycznych. Warto w tym momencie zwrócić uwagę na rzecz absolutnie kluczową – nawet gdyby przyjąć, że przeniesienie przedmiotów wirtualnych spełnia znamiona oszustwa komputerowego, to kwalifikacja ta będzie oczywiście sprzeczna z polityką kryminalną. Powyższe twierdzenie można łatwo zobrazować na następującym przykładzie. Sprawca X dopuszcza się włamania poprzez przełamanie aktywnego zabezpieczenia w postaci kłódki do roweru, a następnie dokonuje zaboru tego roweru, którego wartość to tysiąc złotych. Sprawca X może odpowiadać za przestępstwo kradzieży z włamaniem w granicach od 1 do 10 lat pozbawienia wolności. Sprawca Y przełamuje aktywne zabezpieczenie w postaci loginu i hasła do konta w internetowej grze komputerowej, a następnie dokonuje zaboru znajdujących się na nim przedmiotów wirtualnych o wartości dziesięciu tysięcy złotych. Sprawca Y nie może odpowiadać za kradzież z włamaniem. Sprawca Y może odpowiadać jedynie za oszustwo komputerowe (choć i to jest wysoce kontrowersyjne), tj. w granicach od 3 miesięcy do lat 5. Możemy zatem dojść do konkluzji, że choć sprawca Y dokonał czynu o większej społecznej szkodliwości niż sprawca X, to będzie karany w łagodniejszym reżimie sankcyjnym.

Kwalifikacją najbliższą stanowi faktycznemu oznaczonemu jako przykład nr 2 jest konstrukcja rozboju z art. 280 Kodeksu karnego. Przyjęcie tej kwalifikacji jest jednak niemożliwe z tego względu, że przedmiotem zamachu jest mienie, a nie jak jest to konieczne w przypadku rozboju – rzecz ruchoma. Innym potencjalnie możliwym typem czynu zabronionego pasującym do danej sytuacji jest wymuszenie rozbójnicze z art. 282 Kodeksu karnego. Ta kwalifikacja również nie jest relewantna, ponieważ do rozporządzenia mieniem dochodzi od razu, a nie w przyszłości. Wykluczone jest także przyjęcie konstrukcji oszustwa komputerowego chociażby z uwagi na fakt, że potencjalnej zmiany zapisu danych informatycznych dokonuje ofiara, a nie sprawca. Konkludując, uznać należy, że dla stanu faktycznego oznaczonego jako przykład nr 2 nie ma żadnej, adekwatnej kwalifikacji karnoprawnej. Mając na uwadze powyższe rozważania, luka prawna w zakresie sankcjonowania szeroko rozumianego zaboru przedmiotów wirtualnych, jawi się niezwykle wyraźnie.

## **Postulaty *de lege ferenda***

Istnieje kilka potencjalnych rozwiązań dla opisanego w niniejszej pracy problemu. Jednym z nich jest niewątpliwie niejako powrót do nieco szerszego ujęcia przedmiotu zamachu określonego w przestępstwie kradzieży poprzez zamianę terminu „rzecz ruchom” na termin „mienie”. Rozwiązanie to jest jednak niebezpieczne, albowiem w zakres tej regulacji mogłyby wejść wówczas przedmioty, których ustawodawca zakresem tym objąć nie chce. Prawdopodobnie z tego też względu zdecydowano się na dodanie kolejnych paragrafów w art. 278 k.k., które sprawiły, że przestępstwem kradzieży będzie także zabór programu komputerowego czy energii, mimo że nie są to rzeczy ruchome. Innym możliwym rozwiązaniem jest wprowadzeniu kwalifikowanego dla przestępstwa oszustwa komputerowego, w którym znamieniem kwalifikowanym byłoby przełamanie aktywnego zabezpieczenia. Trzeba jednak zauważyć, że na tle rozważań przeprowadzonych w niniejszej pracy rozwiązanie takie byłoby wysoce nietrafione. Po pierwsze wątpliwym jest samo zakwalifikowanie zaboru przedmiotów wirtualnych jako oszustwa komputerowego. Po drugie zaś, rozwiązanie to mogłoby rozwiązać tylko i wyłącznie problem stanu faktycznego oznaczonego jako przykład numer 1. W przypadku przykładu numer 2 nie mamy do czynienia z oszustwem komputerowym, a co za tym idzie nie moglibyśmy zastosować także typu kwalifikowanego oszustwa komputerowego. Alternatywą dla powyższych rozwiązań i zarazem głównym postulatem tej pracy jest wprowadzenie kolejnego paragrafu do art. 278 Kodeksu karnego, stwierdzającego, iż tej samej karze podlega ten, kto wchodzi w posiadanie cudzych przedmiotów wirtualnych w internetowej grze komputerowej. Taka konstrukcja sprawiłaby, że osoba dokonująca szeroko rozumianego zaboru przedmiotów wirtualnych mogłaby odpowiadać nie tylko za przestępstwo kradzieży z art. 278 k.k., ale także za wszystkie typy kwalifikowane tej kradzieży, w szczególności za kradzież z włamaniem i rozbój.

## Bibliografia

### Literatura

Bednarek M. (red.), *Mienie. Komentarz do art. 44–55(3) Kodeksu cywilnego*, Kraków 1997, LEX.

Cyman D., *Elektroniczne instrumenty płatnicze a bezpieczeństwo uczestników rynku finansowego*, Warszawa 2013, LEX.

Dadańska K.A., *Prawo Rzeczowe*, wyd. IV, Warszawa 2017.

Dąbrowska-Kardas M., Kardas P., Zoll A. (red.), *Kodeks karny. Część szczególna. Tom III. Komentarz do art. 278–363 k.k.*, wyd. IV, Kraków 2016, LEX.

Fras M., Habdas M. (red.), *Kodeks cywilny. Komentarz. Tom I. Część ogólna*, Warszawa 2017, LEX.

Kulik M., Mozgawa M. (red.), *Kodeks karny. Komentarz aktualizowany*, Warszawa 2017, LEX.

Lachowski J., Konarska-Wrzosek V. (red.), *Kodeks karny. Komentarz*, wyd. II, Warszawa 2018, LEX.

Łabuda G., Giezek J. (red.), *Kodeks karny. Część szczególna. Komentarz*, Warszawa 2014, LEX.

Marek A. (red.), *Kodeks karny. Komentarz*, wyd. V, Warszawa 2012, LEX.

Nazaruk P., Ciszewski J. (red.), *Kodeks cywilny. Komentarz*, Warszawa 2019, LEX.

Piasecki K., *Kodeks cywilny. Księga pierwsza. Część ogólna. Komentarz*, Kraków 2003, LEX.

Szpyt K., *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych*, Warszawa 2018.

Szwarczyk M., Bojarski T. (red.), *Kodeks karny. Komentarz*, wyd. VII, Warszawa 2015, LEX.

Winkiel O., „Kradzież” dóbr wirtualnych w grach sieciowych – wprowadzenie do zagadnienia, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego” 2019, z. 2.

### Akty prawne

Konwencja Rady Europy o cyberprzestępczości, sporządzona w Budapeszcie dnia 23 listopada 2001 r. (Dz.U. 2015, poz. 728).

Ustawa z dnia 24 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz.U. 2020, poz. 1740 t.j.).

Ustawa z dnia 6 czerwca 1997 r. Kodeks karny (Dz.U. 2020, poz. 1444 t.j.).

## **Orzecznictwo**

Uchwała Sądu Najwyższego z dnia 23 kwietnia 1998 r., I KZP 1/98, OSNKW 1998/5-6/23.

Wyrok Sądu Apelacyjnego w Łodzi z dnia 16 czerwca 2009 r., II AKa 91/09, „Orzecznictwo Sądów Administracyjnych” 2009, nr 3, poz. 31.

Wyrok Sądu Apelacyjnego w Łodzi z dnia 28 marca 2014 r., I ACa 1278/13, LEX nr 1451723.

Wyrok Sądu Apelacyjnego we Wrocławiu z dnia 9 lipca 2014 roku, II AKa 180/14, LEX nr 1506771.

## **Źródła internetowe**

Gołębiowski Ł., *10 najdroższych wirtualnych przedmiotów w historii gier wideo*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/10-najdrozszych-wirtualnych-przedmiotow-w-historii-gier-wideo/0ggk5gn>, dostęp: 27.08.2020.

<https://pl.wikipedia.org/wiki/MMORPG>, dostęp: 27.08.2020.

Nowak T., *Realni złodzieje w wirtualnych grach*, [https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,126765,8779549,Realni\\_zlodzieje\\_w\\_wirtualnych\\_grach.html](https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,126765,8779549,Realni_zlodzieje_w_wirtualnych_grach.html), dostęp: 27.08.2020.

Pakuła J., *Konta na serwerach gier internetowych w obrocie prawnym – zagadnienia węzłowe*, praca magisterska opublikowana na stronie: <http://prawo.vagla.pl/node/8708>, dostęp: 27.08.2020.

Piasecki K., *Kodeks cywilny. Księga pierwsza. Część ogólna. Komentarz*, Zakamycze 2003, <https://sip.lex.pl/#/commentary/587279918/77358/piasecki-kazimierz-kodeks-cywilny-ksie>, dostęp: 27.08.2020.

Smoszna K. *Chińczyk skazany na dożywocie za zabójstwo kolegi, który sprzedał wirtualny miecz*, <https://www.gry-online.pl/newsroom/chinczyk-skazany-na-dozywocie-za-zabojstwo-kolegi-ktory-sprzedal-wirtualny-miecz/z24e7b>, dostęp: 27.08.2020.