



Mateusz Kazanowski<sup>1</sup>

 <https://orcid.org/0009-0003-6848-2990>

Agata Wróbel<sup>2</sup>

 <https://orcid.org/0000-0003-1809-0334>

## Ochrona własności wirtualnej w prawie karnym

Protection of Virtual Property in Criminal Law

### 1. Wprowadzenie

Współczesna rzeczywistość cyfrowa stawia przed prawem nowe wyzwania, w tym konieczność ochrony własności wirtualnej, szczególnie w kontekście gier komputerowych. Zjawisko to dotyczy nie tylko samych gier, ale także wirtualnych przedmiotów, takich jak *skiny*, postacie czy wirtualne nieruchomości, które mają realną wartość ekonomiczną. Wirtualna własność, mimo swojej niematerialnej natury, jest przedmiotem handlu i wymiany między użytkownikami, co rodzi istotne problemy prawne dotyczące ochrony tych dóbr. W artykule zostaną przeanalizowane aspekty ochrony prawnokarnej wirtualnych przedmiotów w grach komputerowych w polskim systemie prawnym oraz na arenie międzynarodowej. Autorzy stawiają pytanie, czy prawo karne, z założenia

---

<sup>1</sup> Mateusz Kazanowski – mgr, doktorant, Szkoła Doktorska, Katedra Postępowania Karnego, Wydział Prawa i Administracji, Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie; aplikant prokuratorski, Krajowa Szkoła Sądownictwa i Prokuratury / M.A., Ph.D. student, Doctoral School, Department of Criminal Procedure, Faculty of Law and Administration, Cardinal Stefan Wyszyński University in Warsaw; prosecutor's trainee, National School of Judiciary and Public Prosecution. Wkład/Contribution: 75%.  
✉ [mateuszkazanowski@gmail.com](mailto:mateuszkazanowski@gmail.com)

<sup>2</sup> Agata Wróbel – mgr / M.A. Wkład/Contribution: 25%.  
✉ [agatawrobel.poczta@gmail.com](mailto:agatawrobel.poczta@gmail.com)

chroniące własność materialną, może również skutecznie chronić wirtualne zasoby, które coraz częściej stają się przedmiotem sporów i nadużyć, zarówno w Polsce, jak i na świecie.

W opracowaniu zostały przyjęte różnorodne metodologie naukowe, charakterystyczne dla dziedzin nauk prawnych, które umożliwiły wszechstronną analizę problematyki ochrony prawnokarnej wirtualnych przedmiotów w grach komputerowych. Zastosowano metodę dogmatyczno-prawną, której celem była analiza obowiązujących przepisów prawa, w szczególności Kodeksu karnego<sup>3</sup> oraz przepisów cywilnych, w kontekście ich adekwatności do ochrony wirtualnych zasobów. Zastosowana metodologia pozwoliła także na analizę wykładni terminów takich jak „własność” czy „mienie” w odniesieniu do wirtualnych przedmiotów. Przy pomocy analizy porównawczej dokonano porównania rozwiązań prawnych stosowanych w innych krajach, takich jak Korea Południowa, Chiny czy Stany Zjednoczone, co pozwoliło na ocenę różnorodnych podejść do ochrony własności wirtualnej. W artykule wykorzystano również metodę kazuistyczną, odwołując się do konkretnych przypadków naruszeń własności wirtualnej, co umożliwiło lepsze zrozumienie rzeczywistych problemów prawnych związanych z tym zagadnieniem. Wreszcie, zastosowano metodę prognostyczną, prognozując przyszłe kierunki rozwoju regulacji prawnych w obszarze ochrony wirtualnych dóbr w kontekście dynamicznie rozwijającej się gospodarki cyfrowej. Przyjęte podejścia metodologiczne umożliwiły wszechstronną i wieloaspektową analizę omawianego zagadnienia.

## 2. Definicja i charakterystyka własności wirtualnej

Własność wirtualna to niematerialna forma własności, która mimo swojej niefizycznej natury posiada realną wartość i istnieje jako przedmiot prawa własności. Obejmuje szeroki wachlarz elementów cyfrowych, takich jak adresy stron internetowych (URL), adresy e-mail, konta bankowe, akcje, opcje, ebooki, aplikacje komputerowe i mobilne, filmy, serie telewizyjne oraz muzykę w postaci cyfrowej<sup>4</sup>. Chociaż większość

---

<sup>3</sup> Ustawa z 6 czerwca 1997 r. – Kodeks karny, Dz.U. 2025, poz. 383, tekst jedn. ze zm., dalej: Kodeks karny, k.k.

<sup>4</sup> Spory związane z własnością wirtualną pojawiały się już w wielu krajach. W Chinach sądy uznały odpowiedzialność twórców gier za zabezpieczenie wirtualnych

z tych elementów może być klasyfikowana jako własność intelektualna, wirtualna własność powinna być rozpatrywana oddzielnie od własności intelektualnej. Własność intelektualna i własność wirtualna różnią się zarówno pod względem prawnym, jak i co do charakteru oraz przykładowych obiektów, które obejmują. Własność intelektualna jest formalnie chroniona przez system prawny, opierając się na regulacjach dotyczących praw autorskich, patentów, znaków towarowych i innych mechanizmów ochrony twórczości intelektualnej. Chroni ona dobra niematerialne, takie jak utwory literackie, muzyczne, wynalazki czy programy komputerowe. Z kolei własność wirtualna, choć również dotyczy zasobów niematerialnych, wciąż nie jest powszechnie uznana i uregulowana przez systemy prawne. Jej status prawny opiera się głównie na regulacjach ustalonych przez twórców gier lub platform wirtualnych, w których funkcjonuje.

Kluczowym aspektem wirtualnej własności jest jej obecność w wirtualnych światach, takich jak gry online (np. *Second Life*). W tych światach wirtualna własność przybiera formę przedmiotów, budynków, ziemi czy nawet postaci, którymi gracze mogą zarządzać i które posiadają w ramach gry. Wskazuje się trzy główne cechy<sup>5</sup>, które definiują własność wirtualną:

- a) konkurencyjność (*rivalrousness*) – tylko jedna osoba może kontrolować dany obiekt wirtualny i może wykluczyć innych z korzystania z niego,
- b) trwałość (*persistence*) – wirtualne obiekty nie znikają, gdy użytkownik wylogowuje się z gry, co nadaje im wartość, ponieważ są dostępne i mogą być używane przez innych graczy,
- c) interaktywność (*interconnectivity*) – wielu użytkowników może jednocześnie korzystać z tego samego wirtualnego świata i interakcji z wirtualną własnością, co zwiększa jej wartość.

---

przedmiotów graczy, nakazując ich zwrot po kradzieży. W Korei Południowej tysiące przypadków kradzieży wirtualnych przedmiotów doprowadziło do wielu zgłoszeń cyberprzestępstw. W USA rozpatrywano sprawy dotyczące utraty wirtualnej własności, jak w przypadku *Bragg v. Linden Research*. W Australii gracz ukraść środki z wirtualnego banku, aby spłacić realne długi. W Holandii sąd uznał kradzież wirtualnych przedmiotów za przestępstwo, co ustanowiło ważny precedens. Te wydarzenia podkreślają rosnącą potrzebę ochrony i regulacji własności wirtualnej. Zob. W. Erlank, *Introduction...*

<sup>5</sup> C. Cifrino, *Virtual...*, s. 3–4.

Wirtualna własność, choć niematerialna, jest realnym przedmiotem praw majątkowych, które mogą podlegać ochronie prawnej, szczególnie gdy dochodzi do jej kradzieży lub nielegalnego przejęcia. Coraz więcej sądów uznaje znaczenie wirtualnej własności, traktując ją jako pełnoprawny przedmiot sporów prawnych, co wskazuje na rosnące znaczenie tej koncepcji w prawie. „Własność wirtualna” to termin odnoszący się do zasobów cyfrowych, które istnieją w wirtualnych światach, takich jak gry komputerowe typu *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMOs)<sup>6</sup>, oraz inne formy treści cyfrowych, które funkcjonują w środowisku internetowym. Są to przedmioty, postaci, konta, a także wszelkie inne elementy, które są wynikiem interakcji użytkowników w tych wirtualnych środowiskach. Podstawowym elementem własności wirtualnej jest kod komputerowy, który odpowiada za tworzenie wizualizacji obiektów w wirtualnym świecie. Te zasoby są symulacjami obiektów ze świata rzeczywistego lub mają charakter fikcyjny, stworzony na potrzeby gry lub aplikacji. Przykłady własności wirtualnej obejmują wirtualne miecze, zbroje, pieniądze, nieruchomości, a nawet przedsiębiorstwa działające w wirtualnych światach.

Własność wirtualna to stosunkowo nowa kategoria własności, która obejmuje przedmioty istniejące w środowisku cyfrowym, w tym przede wszystkim w grach komputerowych oraz innych formach interaktywnej rozrywki online, takich jak wirtualne światy czy platformy społecznościowe. O ile tradycyjnie własność była związana z materialnymi dobrami, to rozwój technologii cyfrowych doprowadził do powstania dóbr niematerialnych, które mogą mieć zarówno wartość ekonomiczną, jak i emocjonalną dla użytkowników. Własność wirtualna może obejmować przedmioty, postaci, wirtualne zasoby oraz waluty wykorzystywane w grach komputerowych, które często są przedmiotem handlu między użytkownikami, zarówno w obrębie gry, jak i na zewnętrznych platformach. Jednym z kluczowych problemów związanych z własnością wirtualną jest brak jednoznacznej definicji w prawie polskim i międzynarodowym. Przedmioty wirtualne nie spełniają tradycyjnych kryteriów, które definiują własność w kontekście prawa cywilnego. Są one niematerialne, często są powiązane z systemem informatycznym dostarczanym przez

---

<sup>6</sup> L. Achterbosch, R. Pierce, G. Simmons, *Massively...*, s. 1–33; V.A. Badrinarayanan, *A dual...*, s. 1045–1052.

zewnątrznego dostawcę, a ich dostępność może być uzależniona od decyzji tego dostawcy. Jednocześnie wirtualne przedmioty mają wartość rynkową – zarówno wewnątrz gry, jak i poza nią.

### 3. Prawa własności intelektualnej a ochrona przedmiotów wirtualnych w grach komputerowych

Współczesne gry komputerowe, a zwłaszcza te oparte na modelu Free to Play z mikropłatnościami<sup>7</sup>, wywołują istotne problemy związane z ochroną praw własności intelektualnej oraz statusem prawnym przedmiotów wirtualnych. W kontekście gier komputerowych przedmioty te są zazwyczaj postrzegane jako integralna część kodu źródłowego, co oznacza, że handel nimi odbywa się na zasadach licencji użytkownika, a nie pełnej własności. Z perspektywy prawnej mikropłatności i związany z nimi obrót dobrami wirtualnymi jest legalny, jednak wciąż brakuje kompleksowych regulacji prawnych obejmujących ten obszar. Jednym z kluczowych mechanizmów regulujących stosunki pomiędzy twórcami gier a użytkownikami są umowy licencyjne, w tym tzw. *End User License Agreement* (EULA)<sup>8</sup>, które precyzyjnie określają, jakie prawa posiadają gracze w odniesieniu do wirtualnych przedmiotów. Zasadniczo umowy te nie przenoszą na graczy własności przedmiotów wirtualnych, lecz udzielają im ograniczonego prawa do korzystania z nich w ramach gry. Oznacza to, że gracz jest w istocie jedynie dzierżawcą tych dóbr, a nie ich pełnoprawnym właścicielem. To rozróżnienie jest kluczowe z perspektywy ochrony prawnej, gdyż większość wirtualnych przedmiotów w grach pozostaje pod kontrolą twórców, którzy mogą zastrzec sobie prawo do decydowania o ich dalszym losie<sup>9</sup>. W praktyce zapisy w umowach EULA często zawierają ograniczenia dotyczące przenoszenia wirtualnych przedmiotów na inne osoby czy platformy, co uniemożliwia ich swobodne obracanie na rynku wtórnym. Taka sytuacja stawia użytkowników w pozycji osób korzystających z przedmiotów na zasadach ograniczonego dostępu, co wyraźnie odróżnia te zasoby od przedmiotów materialnych, co do których można mieć pełną własność w rozumieniu Kodeksu

<sup>7</sup> O etycznych problemach związanych z takimi mikropłatnościami szerzej: K. Alha, E. Koskinen, J. Paavilainen, J. Hamari, J. Kinnunen, *Free-to-Play...*, s. 6–11.

<sup>8</sup> S. Corbett, *Computer...*, s. 453–461.

<sup>9</sup> D. Karkut, *Własność...*, s. 30.

cywilnego<sup>10</sup>. Zgodnie z polskim Kodeksem cywilnym własność może dotyczyć jedynie rzeczy materialnych, co wyklucza możliwość uznania zasobów wirtualnych za przedmioty własności w klasycznym rozumieniu<sup>11</sup>.

Mimo to koncepcja własności wirtualnej może być rozpatrywana w szerszym kontekście, w szczególności w odniesieniu do ochrony praw majątkowych na gruncie konstytucyjnym. Choć obecne przepisy cywilne nie obejmują własności wirtualnej, istnieje potencjał do jej uwzględnienia w przyszłych regulacjach prawnych, zwłaszcza w kontekście dynamicznie rozwijającej się gospodarki cyfrowej i technologii<sup>12</sup>. W miarę jak wzrasta znaczenie wirtualnych dóbr w gospodarce, a użytkownicy zaczynają inwestować realne środki finansowe w ich nabywanie, powstaje potrzeba dostosowania ram prawnych do nowej rzeczywistości.

Biorąc pod uwagę powyższe rozważania, zasadne wydaje się postawienie pytania: w jaki sposób można chronić własność wirtualną? Własność wirtualna może być chroniona zarówno przez znaki towarowe, jak i patenty, a każdy z tych mechanizmów ochrony obejmuje inne aspekty tej własności. Znaki towarowe odgrywają coraz większą rolę w kontekście gier komputerowych oraz e-sportu. Twórcy gier chronią swoje marki oraz logotypy za pomocą znaków towarowych, co pozwala im kontrolować sposób, w jaki ich produkty są prezentowane oraz promowane na rynku. W kontekście przedmiotów wirtualnych znaki towarowe mogą chronić wygląd oraz nazwy unikalnych przedmiotów, takich jak *skin*y w grach FPS (*First-Person Shooter*)<sup>13</sup> czy ekskluzywne przedmioty kolekcjonerskie w grach MMORPG. Znak towarowy może obejmować nazwę gry, logotyp, grafikę, a nawet nazwy lokacji<sup>14</sup>. Znaki towarowe są powszechnie stosowane w branży gier komputerowych. Obejmują one takie elementy, jak tytuły gier, nazwy postaci, logotypy, nazwy lokacji czy unikalne elementy graficzne. Dzięki rejestracji znaku towarowego twórcy gier mogą zabezpieczyć swoje produkty przed nieautoryzowanym wykorzystaniem przez inne firmy i chronić tożsamość swoich gier oraz związanych z nimi dóbr wirtualnych. W przypadku wirtualnych

---

<sup>10</sup> Ustawa z 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny, Dz.U. 2024, poz. 1061, tekst jedn. ze zm., dalej: Kodeks cywilny, k.c.

<sup>11</sup> D. Karkut, *Własność...*, s. 48.

<sup>12</sup> C. Cifrino, *Virtual...*, s. 17.

<sup>13</sup> *First-Person Shooter*, czyli strzelanka pierwszoosobowa, zob. M. Grimshaw, J.P. Charlton, R. Jagger Eludamos, *First-Person...*, s. 31–33.

<sup>14</sup> J.M. Wyczik, *Dobra...*, s. 35.

światów znaki towarowe pomagają chronić marki, które są rozpoznawane przez graczy i stanowią wartość marketingową. Na przykład nazwy wirtualnych przedmiotów lub walut w grach mogą być zastrzeżone jako znaki towarowe, co zabezpiecza twórców przed ich kopiowaniem i wykorzystywaniem przez innych bez zgody.

Z kolei patenty mogą chronić innowacyjne rozwiązania techniczne lub mechanizmy działania wirtualnych światów, ale ich zastosowanie w odniesieniu do własności wirtualnej jest bardziej ograniczone. Patenty dotyczą zazwyczaj unikalnych metod lub procesów, które mogą być wykorzystane w grach lub wirtualnych środowiskach. Na przykład systemy tworzenia i zarządzania wirtualnymi przedmiotami, algorytmy zarządzania wirtualną gospodarką czy innowacyjne sposoby interakcji w grze mogą być chronione patentem. Jednak patenty nie chronią samej treści czy przedmiotów wirtualnych jako takich, lecz technologie, które umożliwiają ich tworzenie lub funkcjonowanie.

#### 4. Prawnokarna ochrona własności wirtualnej w polskim systemie prawnym

W świetle powyższych rozważań nie może budzić wątpliwości, iż własność wirtualna jako specyficzny przedmiot chroniony prawem nie powinna pozostawać poza obszarem regulacji prawnokarnych. Jednak w obliczu nieustającej debaty nad wpływem nowoczesnych technologii, w tym w szczególności sztucznej inteligencji, na kształt norm prawnych – problematyka opisywana przez autorów zdaje się wciąż niedostatecznie przeanalizowana zarówno w polskiej, jak i zagranicznej doktrynie. Zapewne istotnym faktorem odpowiadającym za ów stan jest to, iż wizja prawnej ochrony przedmiotów wirtualnych w grach komputerowych jest wciąż abstrakcyjna dla znakomitej większości społeczeństwa. Choć w literaturze można odnaleźć dowody na to, iż niektóre zachowania podejmowane w wirtualnym świecie gier wideo mogą spotkać się z prawnokarną reakcją<sup>15</sup>, zasadna zdaje się analiza aktualnych przepisów polskiego Kodeksu karnego – w szczególności tych, które za przedmiot ochrony mają własność – pod kątem ich adekwatności w kontekście własności wirtualnej.

---

<sup>15</sup> Zob. J. Kulesza, J. Kulesza, *Gra „Second...”, s. 26.*

Powszechne przekonanie o braku potrzeby istnienia takich regulacji prawnokarnych, które swoją penalizacją obejmowałyby zachowania polegające na manipulacji cudzym ekwipunkiem w grze wbrew jego woli, wynika z przeświadczenia o znikomej wartości ekonomicznej tegoż ekwipunku. Tymczasem wirtualne akcesoria we współczesnym świecie nierzadko są wyceniane nawet w tysiącach złotych – i to nawet wówczas, gdy stanowią one jedynie ubogacenie szaty graficznej postaci bądź broni, a w żaden sposób nie wpływają na jej efektywność, przykładowo tzw. *skiny* w grach *League of Legends*, *Counter Strike* czy *Fortnite*. Co ciekawe, wirtualna waluta z ostatniej z przytoczonych gier znalazła się nawet w oświadczeniu majątkowym posła na Sejm RP, gdzie jej wartość przeliczono na kwotę 1600 zł<sup>16</sup>. To zdaje się potwierdzać ekonomiczny walor przedmiotów wirtualnych, do ich zakupu w tej konkretnej grze służy bowiem waluta wskazana w oświadczeniu – *V-dolce*. Przedmioty cyfrowe w grach komputerowych najczęściej są nabywane za realne pieniądze, co pozwala przypisać im określoną wartość. Równie często stanowią także przedmiot wymiany i transakcji pomiędzy poszczególnymi użytkownikami gier. Niektóre platformy dystrybucji cyfrowej tworzą nawet dedykowane przestrzenie, w których gracze mogą handlować swoimi akcesoriami w grach komputerowych za dodatkową opłatą transakcyjną<sup>17</sup>. Inne zaś konstytuują w swoich regulaminach zakaz handlu wirtualnymi przedmiotami bądź postaciami, którego złamanie wiąże się z utratą dostępu do swojego konta w grze przez użytkownika łamiącego postanowienia regulaminu. Wówczas sprzedaż „swojego” asortymentu w grze wideo oznacza przeniesienie licencji na inny podmiot bez zgody licencjodawcy, co z kolei bezsprzecznie realizuje znamiona przestępstwa określonego w art. 115 ust. 3 ustawy z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Dz.U. 2025, poz. 24 ze zm.<sup>18</sup>

Ponadto należy zaznaczyć, iż dysponentami takich wirtualnych atrybutów coraz częściej stają się młodzi użytkownicy sieci, w tym także osoby niemające jeszcze zdolności do czynności prawnych. Nie budzi wątpliwości, że systemy stosowane w grach komputerowych, których

---

<sup>16</sup> Oświadczenie o stanie majątkowym posła na Sejm RP Sławomira Mentzena, [https://orka.sejm.gov.pl/osw10.nsf/0/526F37EA871B40EBC1258C750043285D/%24File/OSW102\\_241.pdf](https://orka.sejm.gov.pl/osw10.nsf/0/526F37EA871B40EBC1258C750043285D/%24File/OSW102_241.pdf).

<sup>17</sup> Przykładowo Rynek społeczności platformy Steam, Valve Corporation.

<sup>18</sup> J. Kulesza, *Prawo...*, s. 45–59.

zadaniem jest niedopuszczenie użytkowników poniżej określonego wieku do produktu, jakim jest gra komputerowa – a więc i całej jej zawartości – nie wykazują się wysoką skutecznością. Zazwyczaj weryfikacja wieku w grach polega na poproszeniu użytkownika o wskazanie daty urodzenia przed przyznaniem mu dostępu do zawartości gry. Podanie nieprawdziwej daty urodzenia w takim przypadku jest zabiegiem banalnym, a jednocześnie powszechnym. Z badania *Polish Gamers KIDS 2022*<sup>19</sup> wynika, że prawie 90% dzieci i młodzieży w wieku od 9 do 15 lat regularnie gra w gry komputerowe, a aktywność coraz to młodszych użytkowników w grach komputerowych wzrasta z roku na rok<sup>20</sup>. W ocenie autorów relatywnie wysokie kwoty, na jakie nierzadko opiewają wirtualne przedmioty w grach, w połączeniu z zatrważającymi danymi dotyczącymi najmłodszych użytkowników gier komputerowych stanowią solidny argument za tym, że własność wirtualna winna być skutecznie chroniona w polskim systemie prawnym.

Jak wspomniano we wstępie, nie budzi zastrzeżeń stosowanie przepisów polskiego Kodeksu karnego do czynności przestępnych dokonywanych w przestrzeniach wirtualnych gier komputerowych. Pozwala na to określony w Kodeksie karnym zakres zastosowania tejże ustawy, który wynika przede wszystkim z art. 6 § 2 k.k., ale także z art. 109–113 k.k. Zgodnie z art. 6 § 2 k.k. czyn zabroniony uważa się za popełniony zarówno w miejscu, w którym działał sprawca, jak i tam, gdzie skutek przestępstwa nastąpił lub miał nastąpić. Ta konstrukcja pozwala elastycznie określać właściwość jurysdykcyjną także w odniesieniu do zdarzeń mających miejsce w przestrzeni wirtualnej i cyfrowej.

W kontekście czynów dokonywanych w świecie wirtualnym kluczowe staje się rozróżnienie trzech możliwych lokalizacji czynu:

- a) miejsce działania sprawcy – będzie to fizyczna lokalizacja, z której sprawca podejmuje czynność (np. miejsce, z którego loguje się na serwer gry i przejmuje cudzy wirtualny przedmiot),
- b) miejsce skutku – może być utożsamiane z miejscem, gdzie znajduje się poszkodowany użytkownik (np. w Polsce), jeżeli jego szkoda (utrata dostępu do wirtualnej własności, usunięcie konta, wyłudzenie danych) nastąpiła właśnie tam. „Wirtualny skutek” może mieć konsekwencje (np. finansowe, emocjonalne) w świecie rzeczywistym,

---

<sup>19</sup> *Polish...*

<sup>20</sup> Zob. S. Kemp, *Digital...*; J. Mazur, *Obszary...*, s. 207.

- c) miejsce zamierzonego skutku – ma znaczenie zwłaszcza w przypadkach, gdy czyn jest kierowany przeciwko użytkownikowi z określonego państwa lub lokalizacji, nawet jeśli sam sprawca znajduje się poza jego granicami.

Miejsce czynu w sensie kodeksowym może być ustalone nie tyle na podstawie „lokalizacji serwera”, co z uwzględnieniem fizycznej obecności sprawcy oraz skutków odczuwanych przez pokrzywdzonego. To podejście jest szczególnie istotne w przypadku przestępstw przeciwko mieniu (rozdział XXXV k.k.), które mogą przybierać formę np. wirtualnych kradzieży, oszustw, sabotażu cyfrowego czy niszczenia danych. W praktyce oznacza to, że jeżeli sprawca działający np. z zagranicy dopuszcza się czynu zabronionego, którego skutki odczuwa użytkownik z Polski, to istnieją podstawy do przyjęcia jurysdykcji polskiego sądu karnego właśnie na gruncie art. 6 § 2 k.k. uzupełnianego przez przepisy art. 109–113 k.k. Z tego względu zasadne jest przyjęcie, że polskie prawo karne znajduje zastosowanie również do zachowań przestępnych dokonanych w przestrzeniach wirtualnych, o ile choć jeden z elementów czynu – działanie sprawcy, skutek lub jego zamiar – jest związany z terytorium Polski.

Próbując odpowiedzieć na pytanie, jak prawo karne chroni własność wirtualną, autorzy dokonali analizy przepisów rozdziału XXXV – przestępstwa przeciwko mieniu – Kodeksu karnego<sup>21</sup> oraz stanowisk doktryny.

Choć sytuację, w której użytkownik zostaje bezprawnie pozbawiony swojej własności wirtualnej w świecie cyfrowym gry wideo intuicyjnie chciałoby się nazwać kradzieżą – a i niemała część graczy użyłaby takiego sformułowania, chcąc opisać swój przypadek organom ścigania – taką kwalifikację należy odrzucić w odniesieniu do jakiegokolwiek stanu faktycznego, w którym przedmiotem czynności wykonawczej będzie przedmiot wirtualny. W literaturze dominuje pogląd, iż znamię rzeczy ruchomej z art. 278 k.k. należy rozumieć przez pryzmat art. 45 k.c., który stanowi, że rzeczami w rozumieniu tegoż kodeksu są tylko przedmioty materialne – przy czym na gruncie Kodeksu karnego należy mieć na uwadze także rozszerzenie desygnatów rzeczy ruchomej w przedmiocie art. 115 § 9 k.k. Doktryna doprecyzowuje także, iż: „rzecz jako

---

<sup>21</sup> Szersza analiza przepisów karnych w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych: J. Kulesza, *Prawnokarna...*, s. 297 i n.

przedmiot stosunków cywilnoprawnych musi posiadać następujące cechy: jest przedmiotem materialnym, stanowi przedmiot wyodrębniony, może samodzielnie występować w obrocie<sup>22</sup>. Zasadne zdaje się zatem przyjęcie, że konto w grze komputerowej wraz z poszczególnymi elementami jego wyposażenia nie stanowią rzeczy ruchomych, a są to prawa majątkowe<sup>23</sup>. Następstwem odrzucenia klasyfikacji wirtualnego ekwipunku jako rzeczy i rzeczy ruchomej jest niemożność zastosowania kwalifikacji prawnej z art. 278 § 1 k.k., ale także z art. 279 k.k. (kradzież z włamaniem), art. 280 k.k. (rozbój) oraz art. 281 k.k. (kradzież rozbójnicza). Nierelevantna jest przy tym możliwość określenia wartości wirtualnych przedmiotów w polskiej walucie, ani nawet kwestia tego, iż są one przedmiotami transakcji pomiędzy użytkownikami. Nietrafne zatem jest posługiwanie się pojęciem kradzieży w odniesieniu do układów sytuacyjnych będących przedmiotem analizy niniejszych rozważań – aczkolwiek pojawia się ono w tytułach opracowań medialnych dotyczących analogicznych stanów faktycznych<sup>24</sup>.

Mimo iż: „własność wirtualna powszechnie definiowana jest jako kod komputerowy, za pomocą którego naśladowane są obiekty ze świata realnego”<sup>25</sup>, elementy wirtualnego ekwipunku nie mogą być także uznane za program komputerowy, co z kolei odrzuca możliwość zakwalifikowania omawianego zachowania jako naruszającego normę art. 278 § 2 k.k. Przemawia za tym to, iż dobra wirtualne technicznie stanowią jedynie pewien fragment całego programu komputerowego, jakim jest gra wideo. Dzierżenie w swoim wirtualnym asortymencie elementów świata przedstawionego w grze komputerowej stanowi *de facto* uprawnienie użytkownika do korzystania z tego fragmentu kodu programowania, który odpowiada za urzeczywistnienie poszczególnych atrybutów w jego wirtualnym ekwipunku. Warto jednak zaznaczyć, iż kod oprogramowania odpowiadający za projekcję owych przedmiotów – jako integralna część programu komputerowego – stanowi własność producenta gry, a nie użytkownika. Nawet hipotetyczne przyjęcie kwalifikacji prawnokarnej z art. 278 § 2 k.k. stanowiłoby obszar ochrony wydawcy gry, a nie samego gracza. Słuszny jest pogląd, że: „za objęte ochroną

<sup>22</sup> P. Nazaruk, w: *Kodeks...*, komentarz do art. 45 k.c.

<sup>23</sup> P. Zakrzewski, w: *Kodeks...*, komentarz do art. 278 k.k.

<sup>24</sup> Przykładowo: P. Brzózka, *17-latkowi...*

<sup>25</sup> D. Karkut, *Własność...*, s. 32.

wynikającą z art. 278 § 2 k.k. należy uznać wyłącznie utwory stanowiące samodzielną całość, a nie ich wyodrębnione elementy będące pojedynczymi fragmentami kodu programistycznego o niesamodzielnym charakterze, tak jak ma to miejsce w przypadku wirtualnego mienia<sup>26</sup>. Za brakiem autonomiczności w kontekście wirtualnych przedmiotów w grze komputerowej przemawia niemożność ich bytowania poza światem wirtualnym, zakodowanym w postaci programu komputerowego. Na marginesie warto wskazać, iż zachowanie polegające na nieuprawnionym skopiowaniu i redystrybucji programu komputerowego w celu osiągnięcia korzyści majątkowej wypełni znamiona art. 278 § 2 k.k. nawet wówczas, gdy niewzruszone pozostanie uprawnienie do korzystania z programu przez użytkownika<sup>27</sup>.

W odniesieniu do własności będzie zatem trafne posługiwanie się pojęciem mienia, które to obejmuje prawa majątkowe, a wśród nich m.in. prawa majątkowe na dobrach niematerialnych oraz autorskie prawa majątkowe<sup>28</sup>. Należy więc również przyjąć adekwatność znamion przedmiotowych w postaci prawa majątkowego oraz danych informatycznych i zapisu danych informatycznych w relacji do mienia wirtualnego<sup>29</sup>. W konsekwencji możliwość subsumpcji stanów faktycznych, w których dochodzi do niechcianej i bezprawnej manipulacji przedmiotami cyfrowymi w grze komputerowej, ograniczono do czterech przepisów na gruncie Kodeksu karnego o odpowiadających znamionach przedmiotowych. Są nimi: wymuszenie rozbójnicze (art. 282 k.k.), przywłaszczenie (art. 284 § 1 k.k.), oszustwo (art. 286 § 1 k.k.) i oszustwo komputerowe (art. 287 k.k.). Należy odnotować częste współlistnienie wypełnienia znamion powyższych typów czynów zabronionych z bezprawnym przełamaniem zabezpieczeń – przykładowo rozpowszechniającą się coraz bardziej metodą *phishingu* – do konta, do którego przypisane są elementy wirtualnego mienia, co z kolei przemawia, przy stwierdzeniu realizacji znamion przedmiotowych, za możliwością rozważenia rzeczywistego bądź pozornego zbiegu z przepisami z art. 267 § 1 k.k. i art. 268 § 1 k.k.<sup>30</sup>

<sup>26</sup> A. Łosek, *Przestępstwa...*, s. 149–150.

<sup>27</sup> E.W. Pływaczewski, w: *Kodeks...*, komentarz do art. 278 k.k.

<sup>28</sup> W.J. Katner, w: *Kodeks...*, komentarz do art. 44 k.c.

<sup>29</sup> A. Łosek, *Przestępstwa...*, s. 150.

<sup>30</sup> R. Mikołajczyk, *Ochrona...*, s. 163.

Jako sztandarowy przykład przestępstwa wymuszenia rozbójniczego przedmiotów wirtualnych w literaturze podaje się kasus 21-latka z Dąbrowy Górniczej napadniętego na zlocie miłośników gry *Tibia*. Mężczyzna został obezwładniony przez dwójkę napastników, którzy zażądali od niego wyjawienia danych logowania do swojego konta pod groźbą użycia wobec niego przemocy fizycznej. Początkowo pokrzywdzony podał mężczyznom nieprawdziwe hasło. Gdy zorientowali się, iż podane dane nie są prawdziwe, jeden z napastników przyłożył pokrzywdzonemu nożyczki do gardła, ponownie domagając się ujawnienia hasła do konta w grze. W obawie o własne życie ofiara podała oprawcom prawidłowe dane uwierzytelniające dostęp do jego konta, w wyniku czego wyprowadzili z konta mężczyzny postacie o wartości oszacowanej na kwotę 1000 złotych. Szacowanie straty oparto na cenie, jaką pokrzywdzony uzyskałby, sprzedając owe postacie za pośrednictwem portalu aukcyjnego<sup>31</sup>. Nie budzi wątpliwości, iż znamiona przedmiotowe typu czynu zabronionego z art. 282 § 1 k.k. w powyższym przykładzie zostały wypełnione. Zachowanie oprawców polegające na słownych groźbach użycia siły, spotęgowane dodatkowo przyłożeniem nożyczek do szyi zaatakowanego mężczyzny, bezsprzecznie stanowiły groźbę zamachu na zdrowie lub życie. Jest przy tym niezaprzeczalne, iż gdyby nie takie zachowanie sprawców, mężczyzna dobrowolnie nie podałby im danych logowania potrzebnych do uzyskania dostępu do konta, za czym dodatkowo przemawia to, że pierwotnie podał dane nieprawdziwe. Rozporządzenie mieniem obejmowało udostępnienie hasła do konta w grze, przez co właściciel konta stracił nad nim władztwo – naruszono zatem jego prawa majątkowe wynikające z udzielonej licencji<sup>32</sup>. W zakresie znamienia „celu osiągnięcia korzyści majątkowej”, niezależnie od tego, czy przyjęto by, iż sprawcy obejmowali zamiarem dalsze zbycie przechwyconych atrybutów wirtualnych, czy też wzbogacenie nimi swoich kont w grze – ustalenie to pozostaje irrelewantne w odniesieniu do realizacji znamienia, gdyż „korzyścią majątkową jest każde przysporzenie majątku sobie lub innej osobie albo uniknięcie w nim strat”<sup>33</sup>. W omawianym studium przypadku ustalono, że sprawcy zmierzali do uniknięcia koniecznych nakładów finansowych związanych z zakupem tożsamyh postaci na swoje

<sup>31</sup> T. Nowak, *Realni...*

<sup>32</sup> J. Kulesza, *Prawo...*, s. 45–59.

<sup>33</sup> Wyrok Sądu Najwyższego z 16 stycznia 2009 r., IV KK 269/08.

konta w grze. Za adekwatną należy więc przyjąć kwalifikację prawnokarną w oparciu na art. 282 § 1 k.k.

Szczególnym przepisem w kontekście prawnokarnej ochrony własności wirtualnej w polskim Kodeksie karnym jest występpek stypizowany w art. 284 § 1 k.k. Ustawodawca wyartykułował bowiem wprost prawa majątkowe jako przedmiot ochrony, a co za tym idzie, regulacja ta znajduje również zastosowanie do składników majątkowych zaliczanych do kategorii dóbr wirtualnych<sup>34</sup>. Zgodnie z orzecznictwem Sądu Najwyższego „przywłaszczeniem w rozumieniu przepisu art. 284 § 1 k.k. jest tylko bezprawne, z wyłączeniem osoby uprawnionej, rozporządzenie rzeczą ruchomą albo prawem majątkowym znajdującymi się w posiadaniu sprawcy, przez włączenie jej do swojego majątku i powiększenie w ten sposób swego stanu posiadania lub stanu posiadania innej osoby albo wykonywanie w inny sposób w stosunku do nich uprawnień właścicielskich, bądź też ich przeznaczenie na cel inny niż przekazanie właścicielowi”<sup>35</sup>. Zatem przywłaszczeniem wirtualnego mienia będzie każde zachowanie sprawcy polegające na dysponowaniu cudzym wirtualnym mieniem jak własnym w sytuacji, gdy sprawca nie posiada tytułu prawnego do samodzielnego rozporządzania/dysponowania takim mieniem<sup>36</sup>. Aby więc można było rozważać przyjęcie kwalifikacji z art. 284 § 1 k.k. w odniesieniu do przywłaszczenia składników wirtualnych, będących elementem świata gry komputerowej, konieczne jest uprzednie uprawnione dysponowanie cudzymi składnikami. Praktyka współdzielenia bądź udostępniania komuś swojego konta w grze wideo zdaje się upowszechniać we współczesnym społeczeństwie cyfrowym – chociaż w znakomitej większości przypadków jest to sprzeczne z regulaminami wewnętrznymi i umowami licencyjnymi gier komputerowych, a więc może skutkować dożywotnim zablokowaniem konta<sup>37</sup>. Wobec powyższego skala incydentów, w których dochodzi do przejęcia cudzego konta po uprzednim, dobrowolnym przekazaniu danych logowania przez posiadacza konta, jest zatrważająca – i to pomimo wszechobecnych kampanii uświadamiających w kwestii zagrożeń, jakie niesie za

<sup>34</sup> A. Łosek, *Przestępstwa...*, s. 160.

<sup>35</sup> Wyrok Sądu Najwyższego z 2 grudnia 2008 r., III KK 221/08.

<sup>36</sup> A. Łosek, *Przestępstwa...*, s. 162.

<sup>37</sup> Zob. *Warunki Świadczenia Usług*, Riot Games®, ust. 1.5, <https://www.riotgames.com/pl/terms-of-service>; *Regulamin Świadczenia Usług*, EPIC GAMES, INC, <https://www.epicgames.com/site/pl/tos> i inne.

sobą udostępnianie swoich haseł. Motywację sprawców napędza to, że w tak zakreślonym stanie faktycznym nie zawsze pokrzywdzony może liczyć na pomoc wewnętrznego systemu wsparcia graczy na konkretnych platformach w związku z pogwałceniem postanowień warunków świadczenia usług czy też regulaminu. Użytkownicy czują się więc bezkarnie – tak jak w przypadku 17-letniego Łodzianina, który wykorzystał udostępnione mu hasło do konta 21-letniego gracza z Olsztyna, aby przenieść wszystkie cenne elementy wyposażenia wirtualnej postaci 21-latkę na swoje osobiste konto w grze *Metin 2*. Nastolatek tłumaczył, że nie zdawał sobie sprawy z tego, że działanie, które podjął, było bezprawne, skoro nie wykradł danych do logowania, a zostały mu one dobrowolnie przekazane<sup>38</sup>. Istotne jest jednak to, że udostępnione dane logowania miały służyć ułatwieniu rozgrywki młodszemu graczowi poprzez możliwość korzystania z lepszego ekwipunku, jakim dysponował mężczyzna z Olsztyna – przekazanie loginu i hasła nie było tożsame ze zbyciem konta na rzecz nastoletniego gracza. Małoletni mieszkaniec Łodzi stał się dysponentem wirtualnych akcesoriów starszego od siebie towarzysza rozgrywki za jego zgodą i zgodnie z jego wolą, jednak dokonując przeniesienia tychże cyfrowych atrybutów, rozporządził nimi w taki sposób, jakby stanowiły jego własność, co już stało w sprzeczności z wolą prawowitego dysponenta wirtualnego mienia przypisanego do konta Olsztynianina. W opinii autorów przejaw rozporządzania mieniem jak własnym może stanowić m.in. zmiana nazwy użytkownika bądź unikalnego opisu postaci, ale także manipulacja istotnymi ustawieniami konta czy nawet listą znajomych – jeśli te działania nie były objęte porozumieniem z legalnym posiadaczem konta w grze komputerowej, to można je kwalifikować jako możliwe przesłanki świadczące o tym, że doszło do przywłaszczenia. Tak zakreślony przykład umożliwia skuteczną ochronę wirtualnego mienia w oparciu na art. 284 § 1 k.k. w sytuacjach, w których sprawca objął nad nimi władztwo w sposób pełnoprawny, co w ocenie autorów stanowi istotny element prewencji wobec wykorzystywania łatwowierności użytkowników gier komputerowych – w szczególności tych najmłodszych.

Jako najbardziej użyteczne i uniwersalne w kontekście prawnokarnej ochrony własności wirtualnej należałoby wskazać kwalifikacje z art. 286 § 1 k.k. oraz art. 287 § 1 k.k., czyli kolejno występki oszustwa i oszustwa

---

<sup>38</sup> P. Brzózka, *17-latkowi...*

komputerowego. Pojęcie mienia użyte przez prawodawcę w treści art. 286 § 1 k.k. oznacza całokształt sytuacji majątkowej obejmującej wszelkie prawa, zarówno rzeczowe, jak i obligacyjne, zaś niekorzystne rozporządzenie mieniem może nastąpić zarówno przez rzeczywisty uszczerbek, jak i przez utratę należnych korzyści<sup>39</sup> – jest więc pojęciem szerszym niż szkoda czy strata, oznacza bowiem ogólne pogorszenie sytuacji majątkowej rozporządzającego<sup>40</sup>. Należy także przyjąć za słuszne i aktualne ugruntowane orzecznictwo odnośnie do przestępstwa oszustwa, zgodnie z którym ustawowe znamię, stanowiące skutek tegoż przestępstwa, zostaje wypełnione wtedy, gdy sprawca, działając w sposób opisany w tym przepisie, doprowadza inną osobę do rozporządzenia mieniem w sposób niekorzystny z punktu widzenia interesów tej osoby lub innej osoby pokrzywdzonej – przy czym powstanie szkody w mieniu nie jest koniecznym warunkiem do przyjęcia, że doszło do tak pojmowanego niekorzystnego rozporządzenia<sup>41</sup>. Nie można tracić z pola widzenia, iż niektóre gry komputerowe są obwarowane takimi regułami, które bezsprzecznie premiują wprowadzanie przeciwników w błąd celem jego wykorzystania na swoją korzyść w rozgrywce – o ile więc takie działania pozostają w granicach świata cyfrowego i są zgodne z zasadami gry, nie sposób doszukiwać się aktualizacji normy sankcjonującej z art. 286 § 1 k.k. *A contratio*, prawnokarnie relevantnym wprowadzeniem w błąd będzie na ogół sytuacja, w której podstępne nawiązanie relacji – wykraczającej poza ramy znajomości w grze i cechującej się dużym zaufaniem potencjalnej ofiary – będzie z góry zamierzonym środkiem do przekonania dysponenta dobrem wirtualnym, ażeby dobrowolnie rozporządził nim w sposób korzystny dla potencjalnego oszusta. Zachowanie takie może przyjąć formę m.in. celowo zaniżonej wyceny akcesoriów w grze i przekonanie osoby dzierżącej owe akcesoria na swoim koncie do sprzedaży bądź niekorzystnej wymiany na inne przedmioty – zarówno cyfrowe, jak i materialne – będące w posiadaniu oszusta. Nieco odmienny, choć również prezentujący wypełnienie znamion przestępstwa oszustwa, jest przykład wprowadzenia pracownika technicznego lub administratora wirtualnego serwera gry w błąd co do posiadania konta z konkretnym

<sup>39</sup> Postanowienie Sądu Najwyższego z 15 czerwca 2007 r., I KZP 13/07.

<sup>40</sup> Wyrok Sądu Apelacyjnego w Łodzi z 29 stycznia 2001 r., II AKa 74/01; podobnie wyrok Sądu Apelacyjnego w Warszawie z 31 stycznia 2019 r., II AKa 184/18.

<sup>41</sup> Wyrok Sądu Najwyższego z 30 sierpnia 2000 r., V KKN 267/00.

ekwipunkiem. Nierzadko w przypadku nieautoryzowanych działań na swoim koncie użytkownicy gry szukają pomocy w dedykowanych działach obsługi klienta, gdzie po udzieleniu odpowiedzi na pytania, co do których wiedzę z reguły winien mieć jedynie faktyczny założyciel konta<sup>42</sup>, istnieje możliwość przywrócenia stanu swojego profilu do momentu sprzed ingerencji osoby trzeciej. Zatem jakiegokolwiek podszywanie się pod innego gracza i wprowadzenie administratora w błąd co do swojej tożsamości celem przejęcia cudzego konta w grze również może stanowić realizację znamion oszustwa – jak miało to miejsce w przypadku 21-letniego Japończyka, który w wyniku wprowadzenia w błąd pracownika technicznego utracił swoje konto wraz z przypisaną do niego wirtualną nieruchomością o równowartości 2000 złotych<sup>43</sup>.

Powyższa kwalifikacja nie będzie miała jednak zastosowania w przypadkach, gdy nastąpi jakakolwiek ingerencja w dane informatyczne sprzężone z ekwipunkiem wirtualnym po stronie sprawcy. Wówczas należy skłaniać się do kwalifikacji na gruncie art. 287 § 1 k.k., będącego swego rodzaju substytutem przestępstwa kradzieży stypizowanego w art. 278 § 1 k.k., mającym *a contrario* zastosowanie do przedmiotów wirtualnych. Przepis ten penalizuje szereg czynów, które godzą w wirtualne mienie w taki sposób, że potocznie chciałoby się je nazwać kradzieżą. Zastosowane znamiona czasownikowe w postaci zmieniania, usuwania albo wprowadzania nowego zapisu danych informatycznych implikują przyjęcie kwalifikacji przestępstwa jako oszustwa komputerowego w każdej sytuacji manipulacji cudzym mieniem wirtualnym, w której – z uwagi na brak autonomicznego transferu tego mienia przez jego dysponenta – nie będzie możliwe przyjęcie kwalifikacji jako oszustwa z art. 286 § 1 k.k. Wynika to wprost z tego, iż mienie wirtualne sprzężone jest właśnie z danymi informatycznymi, a więc każdorazowa aktualizacja dysponenta będzie oznaczać zmianę, usunięcie albo wprowadzenie nowego kodu komputerowego – a więc i nowych danych informatycznych – przypisującego poszczególne przedmioty wirtualne do określonego konta w grze. Sztandarowym przykładem ingerencji w dane informatyczne wypełniającej znamiona występku oszustwa komputerowego jest

<sup>42</sup> Przykładowo pytanie o dokładną datę założenia konta lub lokalizację, w jakiej konto zostało utworzone, ale także pytania o archiwalne dane, takie jak poprzednio stosowane nazwy użytkownika.

<sup>43</sup> D. Karkut, *Własność...*, s. 133.

korzystanie z wszelkiego rodzaju oprogramowania, którego celem jest przejście danych logowania do kont w grze wideo – takie czyny spotkały się już w Polsce z wyrokami, m.in. za wykorzystanie programu szpiegującego do przejścia konta z wartym 900 złotych ekwipunkiem wirtualnym<sup>44</sup>. Nieco nowszy technologicznie przykład stanowią zatrważająco powszechne w ostatnim czasie ataki *phishingowe*, w tym coraz bardziej zaawansowane, spersonalizowane ataki tzw. *spear-phishingowe*. Istotą takich ataków jest stworzenie łudząco podobnej strony logowania do konta w grze komputerowej, która *de facto* służy jedynie przechwytniu danych autoryzujących dostęp do tegoż konta. Z uwagi na określone przez ustawodawcę znamiona przestępstwa oszustwa komputerowego art. 287 § 1 k.k. stanowi solidną podstawę prawnokarnej ochrony własności wirtualnej także w postaci przedmiotów w grach komputerowych.

## 5. Prawnokarna ochrona własności wirtualnej w systemach prawnych innych państw

Niewątpliwie znaczna liczba gier komputerowych we współczesnym świecie pozwala na uczestnictwo w tej samej rozgrywce osobom z różnych części świata poprzez tryb gry *on-line*. Warto więc podkreślić, iż w zakresie transakcji, których przedmiotem jest wirtualnie mienie w postaci ekwipunku w grze, możliwe są także transakcje międzynarodowe. W konsekwencji istotna jest więc współpraca transgraniczna w tworzeniu skutecznych standardów chroniących przedmioty wirtualne.

Powszechnie wiadomo, że gry wideo niezwykle dynamicznie rozwijają się w krajach azjatyckich, gdzie kultura gamingowa wykreowała się najmocniej – szczególnie w Korei Południowej, Japonii i Chinach. W Korei cyfrowe rywalizacje w grach komputerowych tworzą odrębną dziedzinę sportu – e-sport – którą traktuje się na tyle poważnie, iż można się spotkać z porównaniami mistrzostw w grach do sportu narodowego. Profesjonalni gracze rywalizujący na arenie międzynarodowej zyskują status społeczny celebrytów. Z kolei w Japonii rynek gamingowy dominują od dawna gry na różnego rodzaju przenośne konsole – jak chociażby gra *Pokémon*, która cieszy się ogromnym zainteresowaniem także w Polsce. Natomiast Chiny, gdzie rynek gamingowy jest

---

<sup>44</sup> Wyrok Sądu Rejonowego w Sławnie z 9 sierpnia 2010 r., II K 127/10, za: A. Łosek, *Przestępstwa...*, s. 171.

jednym z największych na świecie, w centrum zainteresowania stawiają gry mobilne oraz gry online. Ogromne znaczenie gier wideo implikuje powszechny dostęp do dysponowania wirtualnymi przedmiotami w postaci ekwipunku w tychże grach – w tym także wśród najmłodszych użytkowników sieci.

Koreański kodeks karny – podobnie jak i polski Kodeks karny – nie odnosi się bezpośrednio do własności wirtualnej, jednak ugruntowało się przyjmowanie za słuszne stosowanie w takich przypadkach artykułów dotyczących kradzieży mienia<sup>45</sup>. Nie sposób nie dostrzec podobieństwa do polskich rozwiązań prawnokarnych. Warto jednak zaznaczyć, że cechą relewantną przedmiotów wirtualnych, która determinuje uznanie wirtualnych zasobów za własność chronioną prawem, jest realna wartość ekonomiczna tych zasobów. Tym samym postać, przedmioty czy też waluta ze świata gry komputerowej mogą zostać zaklasyfikowane jako mienie wówczas, gdy posiadają wymierną wartość w świecie rzeczywistym, w szczególności, gdy mogą zostać sprzedane na rynku wtórnym bądź wymienione na realną walutę<sup>46</sup>.

Podobnie w chińskim porządku prawnokarnym przyjęto możliwość stosowania przepisów zapewniających ochronę mienia w odniesieniu do stanów faktycznych, w których dochodzi do niechcianej manipulacji przedmiotami w grze wideo. Ponownie punktem wyjścia dla ochrony własności wirtualnej na gruncie przepisów karnych było cechowanie się realną wartością ekonomiczną. W orzecznictwie chińskim coraz częściej można dostrzec przypadki, w których sądy uznają wirtualne przedmioty za mienie, które można ukraść lub nielegalnie przywłaszczyć, a w konsekwencji wymierzają nawet kary bezwzględnego pozbawienia wolności<sup>47</sup>. Nie należy tracić z pola widzenia przypadków, w których wymiar sprawiedliwości nie spełnił swojej funkcji – tak było chociażby w przypadku chińskiego gracza Qui Chengwe, który w wirtualnym świecie gry zgodził się pożyczyć miecz, jakim dysponował na swoim koncie, innemu uczestnikowi gry, który to sprzedał ów przedmiot bez wiedzy Qui za kwotę 870 dolarów amerykańskich. Po zgłoszeniu sprawy na tamtejszą

---

<sup>45</sup> Przykładowo art. 329 koreańskiego kodeksu karnego, Statutes of the Republic of Korea – Criminal Act – Chapter XXXVIII, [https://elaw.klri.re.kr/eng\\_service/lawViewTitle.do?hseq=28627](https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawViewTitle.do?hseq=28627).

<sup>46</sup> W. Rumbles, *Theft...*, s. 366.

<sup>47</sup> M. Ma, *Online...*

policję odmówiono interwencji, powołując się na brak możliwości kradzieży czegoś, co nie istnieje w rzeczywistości. W obliczu nieotrzymania pomocy od organów ścigania i w poczuciu silnej niesprawiedliwości, Qui postanowił wymierzyć sprawiedliwość samodzielnie, mordując mężczyznę, który stał za owym przywłaszczeniem – za co otrzymał karę dożywotniego pozbawienia wolności<sup>48</sup>. Ten tragiczny przykład dobitnie obrazuje wagę omawianej problematyki i podkreśla potrzebę jak najrzetelniejszych prac legislacyjnych w kwestii zapewnienia regulacji, które za przedmiot prawnej ochrony będą stawiać własność wirtualną.

Znaczny udział w rynku gier komputerowych – oprócz krajów Azji – mają Stany Zjednoczone. Tam też ochrona prawna wirtualnych przedmiotów w grach komputerowych wciąż się rozwija i nie jest jeszcze całkowicie uregulowana. Tamtejsza ustawa o oszustwach i nadużyciach komputerowych<sup>49</sup> jest aktem normatywnym, z którego w znakomitej części przypadków możliwe będzie wywiedzenie przepisów chroniących własność w grach komputerowych<sup>50</sup>. Na łamach tejże ustawy można odnaleźć prawnokarne przepisy penalizujące m.in. przypadki oszustw lub nielegalnego dostępu do kont graczy. Rozpatrywanie przedmiotów w grach w kategorii mienia chronionego prawem nie jest jednoznacznym stanowiskiem amerykańskiej judykatury – wówczas sprawy dotyczące nieuprawnionej manipulacji wirtualnym ekwipunkiem mogą być rozpatrywane w kontekście cyberprzestępczości oraz naruszeń własności intelektualnej.

W krajach europejskich materia prawnokarnej ochrony własności wirtualnej jest bardzo zróżnicowana. Przykładowo w Królestwie Niderlandów tamtejszy Sąd Najwyższy przyjął odmienne rozwiązanie niż w Polsce. Zachowanie polegające na biciu, kopaniu i próbach przydużania oraz grożeniu nożem celem wymuszenia zalogowania na konto w grze *RuneScape* i zbycia wirtualnych przedmiotów, a następnie przejęcie nad nimi władztwa przez sprawcę, zostało zakwalifikowane na gruncie niderlandzkiego kodeksu karnego jako przestępstwo kradzieży oraz rozboju. Konstrukcja znamion przestępstwa kradzieży jest bowiem zdecydowanie szersza w Niderlandach od tej przyjętej na gruncie polskiego Kodeksu karnego. W Polsce, aby można było mówić o przestępstwie kradzieży z art. 278 § 1 k.k., przedmiotem czynności wykonawczej

<sup>48</sup> J. Kulesza, *Prawnokarna...*, s. 299; M. Slocombe, *Legend...*

<sup>49</sup> Oryginalnie: Computer Fraud and Abuse Act of 1986.

<sup>50</sup> P.G. Berris, *Cybercrime...*

musi być cudza rzecz ruchoma, podczas gdy niderlandzki przepis penalizujący kradzież posługuje się określeniem, które można przetłumaczyć jako *any good belonging in whole or in part to another* (jakiegokolwiek dobro należące w całości lub części do kogoś innego)<sup>51</sup>. Bezsprzecznie tak określone znamiona stwarzają szersze pole kryminalizacji względem przestępstwa kradzieży w polskim Kodeksie karnym. Zakresowo szersze jest także podejście ustawodawcy w Czechach do prawnokarnej ochrony własności wirtualnej – w czeskim kodeksie karnym sekcja 205 definiuje kradzież jako przywłaszczenie mienia innej osoby, co pozwala na szeroką interpretację mienia rozciągającą się także na przedmioty wirtualne. Mimo więc stosowania kwalifikacji jako przestępstwa kradzieży, *de facto* czeskie sądy także opierają się na interpretacji przedmiotu prawnokarnej ochrony w postaci ekwipunku w grze komputerowej jako mienia – nie zaś rzeczy *sensu stricto*.

Na poziomie Unii Europejskiej brak jest na ten moment jednolitego podejścia do prawnej ochrony własności wirtualnej – wymagałoby to bowiem złożonej analizy, która zintegruje elementy ochrony konsumenta, danych osobowych oraz praw autorskich. Istnieją jednak pewne regulacje, na których możliwe byłoby oparcie precyzyjniejszych norm prawnych. Zdaniem autorów jedna z możliwości wartych rozważenia ma swoje źródło w RODO<sup>52</sup>. Choć nie odnosi się ono bezpośrednio do wirtualnych przedmiotów, może stanowić narzędzie do ochrony użytkowników przed kradzieżą kont i oszustwami cyfrowymi, gdyż najczęściej wirtualny asortyment jest przypisany do konkretnego konta w grze. Wykradzenie konta wraz z jego wirtualną zawartością mogłoby więc zostać uznane za naruszenie danych osobowych, co z kolei stwarza sposobność zastosowania sankcji. Nie sposób jednak nie zauważyć, że ochrona własności wirtualnej w powyższym przypadku jest jedynie pochodną ochrony danych osobowych *sensu stricto*.

Działania w kierunku stworzenia adekwatnych przepisów chroniących można by także oprzeć na dyrektywie NIS<sup>53</sup>, której przedmiotem

---

<sup>51</sup> J. Kulesza, *Prawo...*, s. 45–59.

<sup>52</sup> Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), Dz.U. UE. L. 2016, nr 119, s. 1 ze zm.

<sup>53</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2555 z 14 grudnia 2022 r. w sprawie środków na rzecz wysokiego wspólnego poziomu cyberbezpieczeństwa

regulacji jest cyberbezpieczeństwo w obrębie wspólnoty europejskiej. Dyrektywa ta wzmacnia rolę Agencji Unii Europejskiej ds. Cyberbezpieczeństwa (ENISA), powierzając jej nowe zadania, takie jak prowadzenie rejestru niektórych dostawców usług i europejskiej bazy danych dotyczących podatności, a także koordynację i wsparcie dla państw członkowskich. Podkreślono w niej także znaczenie krajowych strategii cyberbezpieczeństwa oraz roli Zespołów Reagowania na Incydeny Bezpieczeństwa Komputerowego (CSIRT) w zapobieganiu, wykrywaniu i reagowaniu na incydenty. Dyrektywa wymienia konkretne usługi, systemy i produkty ICT<sup>54</sup>, które mają kluczowe znaczenie i wymagają szczególnej uwagi – rozszerzenie tego katalogu o ochronę przed kradzieżą wirtualnych przedmiotów mogłoby stanowić dodatkowe zabezpieczenie prawne, szczególnie jeśli chodzi o włamania na konta graczy i cyberprzestępczość w kontekście gier online, na wzór incydentów, które mogą prowadzić do poważnych zakłóceń w świadczeniu usług, a które podlegają obowiązkowi zgłoszenia w myśl NIS 2.

Jeszcze innym rozwiązaniem zasługującym na przytoczenie jest przyjęcie za podstawę nowych regulacji dyrektywy o prawach konsumenta<sup>55</sup>. Jej przedmiotem nie jest *stricte* ochrona mienia wirtualnego, lecz ochrona konsumentów – także w świecie cyfrowym – którą można również odnieść do sytuacji zakupu wirtualnych przedmiotów. Może więc stanowić solidną podstawę wprowadzenia przepisów szczególnych, związanych z kradzieżą lub oszustwami dotyczącymi tychże przedmiotów. Dodatkowym elementem jest także ochrona przed nieuczciwymi praktykami handlowymi na cyfrowych rynkach dedykowanych użytkownikom danej gry wideo – zarówno ze strony innych użytkowników, jak i platform dystrybucji cyfrowej.

---

na terytorium Unii, zmieniająca rozporządzenie (UE) nr 910/2014 i dyrektywę (UE) 2018/1972 oraz uchylająca dyrektywę (UE) 2016/1148 (dyrektywa NIS 2), Dz.U. UE. L. 2022, nr 333, s. 80, dalej: dyrektywa NIS 2.

<sup>54</sup> Information and Communication Technology – technologie informacyjne i komunikacyjne.

<sup>55</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2011/83/UE z 25 października 2011 r. w sprawie praw konsumentów, zmieniająca dyrektywę Rady 93/13/EWG i dyrektywę 1999/44/WE Parlamentu Europejskiego i Rady oraz uchylająca dyrektywę Rady 85/577/EWG i dyrektywę 97/7/WE Parlamentu Europejskiego i Rady, Dz.U. UE. L. 2011, nr 304, s. 64 ze zm.

## 6. Podsumowanie

Powyższe rozważania wskazują na brak jednolitego podejścia do własności wirtualnej jako specyficznego przedmiotu ochrony prawnokarnej – zarówno w ujęciu globalnym, jak i regionalnym. Nie implikuje to jednak stwierdzenia, że taka ochrona nie jest potrzebna, czego potwierdzeniem są wskazane przez autorów stany faktyczne, w których dochodziło do niechcianej manipulacji przedmiotami wirtualnymi, których realna wartość oscylowała wokół niemałych kwot. Szczególną kwestią przemawiającą za wypracowaniem ogólnych standardów w zakresie postrzegania przedmiotów występujących jedynie w świecie cyfrowym gier komputerowych są przytoczone we wcześniejszych fragmentach badania wskazujące na alarmująco powszechną styczność z grami komputerowymi najmłodszych użytkowników sieci – co wiąże się nierzadko z dysponowaniem przez nich własnością wirtualną w postaci atrybutów przypisanych do konta w grze. Istotę problematyki uwypukla wskazany przez autorów przykład, w którym pozostawiony bez pomocy ze strony organów ścigania mężczyzna postanowił samodzielnie wyciągnąć konsekwencje, uciekając się przy tym do morderstwa. W ferworze starań o to, by rozwój technologiczny – ze szczególną rolą sztucznej inteligencji – nie wyprzedzał regulacji prawnych, nie należy pomijać kwestii, której poświęcono niniejsze opracowanie.

Ogólne tendencje słusznie wskazują na brak możliwości stosowania desygnatu rzeczy w kontekście przedmiotów wirtualnych. Jednocześnie własność wirtualną lokuje się w szerokiej kategorii mienia – w szczególności jako prawo majątkowe. W niektórych krajach natomiast w dalszym ciągu próżno szukać konkretnych wyroków w sprawach dotyczących nieautoryzowanej manipulacji ekwipunkiem w grze komputerowej – przykładowo Słowacja czy Ukraina<sup>56</sup> – co pozwala z wysokim prawdopodobieństwem stwierdzić, iż mimo występowania takich przypadków, skala ich wykrywalności i skutecznej reakcji prawnokarnej jest niewystarczająca. Autorzy wskazali, że Unia Europejska dysponuje narzędziami, które mogą pośrednio chronić przedmioty wirtualne,

<sup>56</sup> Przykłady Słowacji i Ukrainy wynikają przede wszystkim z dostępności materiału badawczego oraz ich porównywalności systemowej z państwami regionu Europy Środkowo-Wschodniej. Celem jest wskazanie przykładów jurysdykcji, w których – mimo funkcjonowania rozwiniętego rynku gier komputerowych – brak jest utrwalonej praktyki orzeczniczej w analizowanym zakresie. Przykłady te mają charakter ilustracyjny.

ale konieczne zdaje się wprowadzenie bardziej specyficznych regulacji, dostosowanych do dynamicznego rozwoju rynku gier komputerowych i technologii *blockchain*. Regulacje te mogą być wzorowane chociażby na przywołanej dyrektywie NIS 2, która stanowi istotne rozszerzenie zakresu ochrony sieci i systemów informacyjnych w porównaniu do pierwotnej wersji dyrektywy NIS z 2016 r.<sup>57</sup>, dostosowując prawo unijne do nowych zagrożeń cyfrowych. Nie sposób zatem w dyskursie dotyczącym cyberprzestępczości pominąć podjętej w ramach niniejszych rozważań problematyki, która pozornie może zdawać się błaha, jednak w zestawieniu z szacowanymi kwotami przedstawiającymi wymierną wartość ekonomiczną niektórych przedmiotów w grach komputerowych, skłania do głębszych refleksji.

## Streszczenie

Artykuł analizuje problematykę ochrony własności wirtualnej w kontekście cywilnoprawnym i karnoprawnym, koncentrując się na przedmiotach w grach komputerowych. Autorzy stosują różnorodne metody badawcze, m.in. dogmatycznoprawną, kazuistyczną i porównawczą, by ocenić, czy obecne przepisy prawa skutecznie chronią dobra niematerialne. Wskazano, że choć polskie prawo nie traktuje wirtualnych przedmiotów jako rzeczy, mogą one być chronione jako mienie. Zidentyfikowano luki prawne i zaproponowano potrzebę uregulowania przestępstw polegających na nieautoryzowanej manipulacji cudzą własnością wirtualną.

## Słowa kluczowe

prawo karne, prawo autorskie, ochrona prawna, gry komputerowe, własność wirtualna, przedmioty cyfrowe, oszustwa internetowe

## Summary

The article examines the legal protection of virtual property, particularly in the context of in-game items in video games, from the perspectives of both civil and criminal law. Using dogmatic, case-based and comparative legal methods, the authors assess the effectiveness of existing legislation in protecting intangible assets. Although Polish law does not recognize virtual items as “items,” they can be protected as “property.” The authors highlight legal gaps and advocate for new regulations target the unauthorized manipulation of virtual assets.

---

<sup>57</sup> Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/1148 z 6 lipca 2016 r. w sprawie środków na rzecz wysokiego wspólnego poziomu bezpieczeństwa sieci i systemów informatycznych na terytorium Unii, Dz.U. UE. L. 2016, nr 194, s. 1.

## Keywords

criminal law, copyright law, legal protection, video games, virtual property, digital items, online fraud

## Bibliografia/Bibliography

- Achterbosch L., Pierce R., Simmons G., *Massively multiplayer online role-playing games: The past, present, and future*, „Computers in Entertainment” 2007, Vol. 5 (4), No. 9.
- Alha K., Koskinen E., Paavilainen J., Hamari J., Kinnunen J., *Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives*, Proceedings of Nordic DiGRA 2014 Conference, <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/702>.
- Badrinarayanan V.A., *A dual identification framework of online multiplayer video games: The case of massively multiplayer online role playing games (MMORPGs)*, „Journal of Business Research” 2015, Vol. 68, Issue 5.
- Berris P.G., *Cybercrime and the Law: Computer Fraud and Abuse Act and the 116th Congress*, Congressional Research Service Report, 21 września 2020 r.
- Brzózka P., *17-latkowi grozi poprawczak za wirtualną kradzież*, „Dziennik Łódzki” z 12 lipca 2011 r., <https://dzienniklodzki.pl/17latkowi-grozi-poprawczak-za-wirtualna-kradziez/ar/425623>.
- Cifrino C., *Virtual Property, Virtual Rights: Why Contract Law, Not Property Law, Must Be the Governing Paradigm in the Law of Virtual Worlds*, „Boston College Law Review” 2013, Vol. 1, <https://ssrn.com/abstract=2293456>.
- Corbett S., *Computer game licences: The EULA and its discontents*, „Computer Law & Security Review” 2019, Vol. 35, Issue 4.
- Erlank W., *Introduction to virtual property: Lex virtualis ipsa loquitur*, „Potchefstroom Electronic Law Journal” 2015, PER Vol. 18, n. 7.
- Grimshaw M., Charlton J.P., Jagger R., *First-Person Shooters: Immersion and Attention*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2011, Vol. 5 (1).
- Karkut D., *Własność wirtualna w prawie polskim. Zagadnienia wybrane*, Wrocław 2018.
- Katner W.J., w: *Kodeks cywilny. Część ogólna. Komentarz*, red. M. Pyziak-Szafnicka, LEX 2009.
- Kemp S., *Digital 2023 Poland*, „datareportal.com” z 13 lutego 2023 r., <https://datareportal.com/reports/digital-2023-poland>.
- Kulesza J., Kulesza J., *Gra „Second Life” – wirtualny świat, realne przestępstwa?*, „Prokuratura i Prawo” 2009, nr 3.
- Kulesza J., *Prawo karne w wirtualnych światach*, „Państwo i Prawo” 2014, nr 5.
- Łosek A., *Przestępstwa przeciwko mieniu popełniane za pośrednictwem gier komputerowych*, „Prokuratura i Prawo” 2022, nr 6.
- Ma M., *Online Games and Virtual Property*, „China Law Update Blog” z 1 maja 2009 r., <https://www.chinalawupdate.cn/2009/05/articles/intellectual-property/online-games-and-virtual-property/>.
- Mazur J., *Obszary aktywności fizycznej młodzieży szkolnej*, w: *Aktywność fizyczna młodzieży szkolnej w wieku 9-17 lat, aktualne wskaźniki, tendencje ich zmian oraz wybrane zewnętrzne i wewnętrzne uwarunkowania*, red. A. Fijałkowska, Warszawa 2018.

- Mikołajczyk R., *Ochrona wirtualnych obiektów w prawie karnym*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4.
- Rumbles W., *Theft In The Digital: Can You Steal Virtual Property?*, „Canterbury Law Review” 2011, Vol. 17, n. 2.
- Nazaruk P., w: *Kodeks cywilny. Komentarz aktualizowany*, red. B. Bajor, D. Bierecki, J. Bocianowska, J. Ciszewski, M. Ciszewski, G. Karaszewski, J. Knabe, J. Mucha-Kujawa, G. Sikorski, B. Sitek, R. Tanajewska, P. Nazaruk, LEX/el. 2024.
- Nowak T., *Realni złodzieje w wirtualnych grach*, „Gazeta.pl” z 7 grudnia 2010 r., <https://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/7,114873,8779549,realni-zlodzieje-w-wirtualnych-grach.html>.
- Pływaczewski E.W., w: *Kodeks karny. Komentarz*, red. O. Górniok, Warszawa 2006.
- Polish Gamers KIDS 2022*, PURR Media, Polish Gamers Observatory, [https://polish-gamers.com/wp-content/uploads/2022/10/RaportKIDS\\_2022\\_demo.pdf?x98315](https://polish-gamers.com/wp-content/uploads/2022/10/RaportKIDS_2022_demo.pdf?x98315).
- Slocombe M., *Legend of Mir 3 Gamer Killed After Selling Virtual Sword*, „Digital-Lifestyles” z 31 marca 2005 r., <https://digital-lifestyles.info/2005/03/31/legend-of-mir-3-gamer-killed-after-selling-virtual-sword/>.
- Wyczik J.M., *Dobra wirtualne z perspektywy użytkowników i dostawców treści. Prawne uwarunkowania obrotu*, Warszawa 2022.
- Zakrzewski P., w: *Kodeks karny. Komentarz*, red. J. Majewski, Warszawa 2024.