

# Adam Olczyk

---

## Your character has been robbed. Do you want to sue the other player? : polskie prawo karne a „kradzież” przedmiotu w grze komputerowej

---

Replay. The Polish Journal of Game Studies 1, 107-117

---

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

## *Your character has been robbed. Do you want to sue the other player?* Polskie prawo karne a „kradzież” przedmiotu w grze komputerowej

---

### Wprowadzenie

Jedną z pierwszych kategorii czynów, których popełnienie powodowało odpowiedzialność karną, tworzyły przestępstwa przeciw mieniu. Dokonana już w połowie III tysiąclecia p.n.e. reforma sumeryjskiego króla Urukagina przewidywała odpowiedzialność karną właśnie za czyny skierowane przeciwko mieniu; na przykład złodziej ryb karany był powieszeniem na dziedzińcu, a okradanie domów wpisywało się w kategorię tzw. czynów nagannych [Szygit 2007, 71]. Jak wskazuje Robert Zawłocki, jakkolwiek różną formę może przybrać zamach na mienie, to istota karnoprawna tych przestępstw nie zmieniła się specjalnie na przestrzeni całych tysiącleci [Zawłocki 2011, 8]. Również statystyki wskazują na niesłabnącą częstotliwość ich popełniania [Ogólne statystyki 2013].

Konsekwencją długiej historii tej kategorii przestępstw jest bogaty dorobek doktryny i orzecznictwa w ich zakresie. Mimo to, sporne bywają kwestie wykładni oraz stosowania przepisów dotyczących przestępstw przeciwko mieniu, a zgody brak jest nawet w kwestiach zasadniczych – choćby przy próbie określenia tego, czym jest „mienie” (Michalski 2010, 878–906). Najnowsze osiągnięcia technologiczne powodują kolejne problemy. Powstaje pytanie o status przestępstw przeciwko mieniu w wirtualnych światach. Pytanie nie tylko o to, czy wirtualne mienie podlega ochronie prawnej, ale także, kiedy czyn dotyczący takiego mienia może stanowić przestępstwo w myśl Kodeksu karnego z 1997 roku (Dz. U. nr 88, poz. 553 ze zm., powoływany dalej jako „k.k.”).

## Oszustwo w Eve Online

Przykładem, który dobrze obrazuje jak złożona jest kwestia przestępstw popełnianych w rzeczywistości wirtualnej, są wydarzenia wywołane przez gracza komputerowego o pseudonimie „Cally”, które miały miejsce w świecie gry *Eve Online* (CCP Games, 2003) w roku 2006. Cally rozpoczął swoją działalność od założenia EVE Investment Bank (EIB), w którym oferował pozostałym graczom możliwość złożenia u niego określonych kwot w walucie obowiązującej w grze (ISK). Po czasie zwracał im kwotę zwiększoną o określony procent. Warto zaznaczyć, że choć nie istnieją oficjalne kantory pozwalające wymieniać ISK na walutę państwową, zachodzi pewna interakcja między pieniędzmi wirtualnymi a tymi, którymi posługujemy się w zwykłym obrocie – zarobionymi w grze pieniędzmi można opłacić miesięczny abonament. Założony przez Cally’ego EIB cieszył się sporą popularnością – świadczyć o tym może fakt, że u schyłku działalności zgromadzona w wirtualnym banku kwota wynosiła 700 miliardów ISK, co w przeliczeniu na tzw. PLEX-y (umożliwiający zakup abonamentu walutą z gry) daje około 82 tysięcy dolarów [Murdoch 2006].

Cała działalność Cally’ego oparta była na tak zwanym schemacie Ponziego<sup>1</sup> i musiała skończyć się upadkiem. Świadom tego Cally w odpowiednim momencie przestał zwracać ISK, następnie publicznie ogłosił, że od początku działał z zamiarem oszukania swoich klientów i zamknął EIB. Administratorzy gry, ku sprzeciwie rzeszy oszukanych graczy, nie podjęli żadnych działań przeciwko Cally’emu, dali też wyraz przekonaniu, że działalność EIB była zgodna z zasadami gry [White 2008, 238]. Skoro gra wprowadza zasady brutalnego kapitalizmu do swojego świata, oszustwa finansowe są jej nieodłącznym elementem.

Problemem, który zarysował się w opisanym przypadku, była kwestia zależności między normami przyjętymi w grze a normami prawa powszechnie obowiązującego. Nie jest to zagadnienie nowe, jednak – jak zauważają Patrycja Gabor i Paulina Leszczyńska [2013, 57] – po przystawieniu gier komputerowych do gier zwykłych (niekomputerowych) zauważyć można znaczne poszerzenie pola możliwości naruszeń lub obejścia prawa.

---

<sup>1</sup> Schemat Ponziego często określa się inaczej schematem „piramidy finansowej”; polega on na zorganizowaniu takiej działalności, w której profity jednej osoby uzależnione są od wkładów wnoszonych przez kolejnych zwerbowanych – podmioty znajdujące się niżej w strukturze zobowiązane są do wniesienia wkładu, który finansuje osoby usytuowane wyżej, ewentualny zysk osoby przystępującej do schematu opiera się na wkładach kolejnych członków. Sama organizacja z założenia jest nierentowna i nieuchronnie prowadzi do załamania [Antonowicz, Szarmach 2014, 7–13].

## Magiczny krąg

Dla określenia relacji, w jakiej pozostają względem siebie gracze, w literaturze zwykle się korzysta z pojęcia *magicznego kręgu* [Zimmer-Czekaj, 2009]. Termin zaczerpnięty z dzieła Johana Huizingi [1985] polski tłumacz *Homo ludens* przełożył jako „zaczarowane koło”, jednak w literaturze częściej spotkać się można ze zwrotem magiczny krąg. Huizinga pisał:

Każda zabawa rozgrywa się w obrębie miejsca i terenu, który już uprzednio wytyczony został w sposób materialny, czy też tylko idealny, umyślnie, bądź też jakby sam przez się (...). Arena, stół gry, zaczarowane koło, świątynia, scena, ekran filmowy, sala sądowa – wszystkie one są z uwagi na formę i funkcję terenami zabawy lub gry, czyli miejscem uświęconym, obszarem wydzielonym, odgraniczonym, sakralnym, na którym obowiązują szczególne, swoiste prawa. Stanowią one tymczasowe światy w obrębie świata zwyczajnego, służąc wykonaniu zamkniętej w sobie czynności. [Huizinga 1985, 23–24]

Magiczny krąg pozwala na wydzielenie pewnej szczególnej rzeczywistości, która chroni ją przed obowiązywaniem zasad przyjętych na co dzień, w „zwykłej” rzeczywistości [Gabor, Leszczyńska 2013, 58]. W magicznym kręgu, jaki roztacza się wokół dwóch bokserów krzyżujących rękawice na ringu, dozwolone jest to, co zabronione jest w świecie zewnętrznym – mogą oni wzajemnie okładać się po twarzy pięściami bez narażenia na odpowiedzialność karną, choćby z tytułu art. 157 k.k. – naruszenie czynności narządu ciała lub rozstrój zdrowia inne niż w art. 156 k.k. Podobnie, magiczny krąg powoduje, że powszechnie dokonywane w grach komputerowych czyny, które mają na celu wywołanie szkody u drugiego gracza (np. zniszczenie jego budynków) są wolne od ograniczeń występujących w świecie, w którym zwykle przychodzi nam egzystować; wszystko bowiem toczy się w przyjętej konwencji. Istotne znaczenie ma kwestia granic magicznego kręgu. Wyznaczone są one przez zasady samej gry, które – jak podnosi Huizinga – obowiązują bezwarunkowo i nie przyjmują wątpliwości [Huizinga 1985, 25]. Niedopuszczalny jest sceptycyzm wobec zasad – po przekroczeniu zasad gra się kończy. „Gwizdek sędziego rozrywa zaczarowany krąg i przywraca na chwilę znowu »zwykły świat«” [Huizinga 1985, 25].

## Kontratyp

Jak wskazuje Jacek Zimmer-Czekaj, magiczny krąg znajduje swój odpowiednik w systemie prawa polskiego w postaci tzw. kontratypu [Zimmer-Czekaj 2009]. Zostawiając

na boku spory w doktrynie dotyczące definicji tego pojęcia, przytoczyć można bodaj pierwszą pisaną wypowiedź, która wprowadziła termin *kontratyp* na grunt polskiego prawa karnego:

Okoliczności, wykluczające bezprawność czynu, w szczególności wtedy, gdy dają jednostce wyjątkowe prawo naruszenia cudzego interesu, zostają ustawowo czy naukowo stypizowane, tworząc wtedy w stosunku do typów przestępstw kontratypy. [Wolter 1947, 190]

Istotą kontratypu jest wyłączenie bezprawności czynu ze względu na pewne szczególne okoliczności. Kontratyp nie powoduje, że czyn przestaje być czynem zabronionym – bez względu na to, że walka bokserska odbywa się na ringu i przebiega zgodnie z zasadami, czynem zabronionym jest uderzenie drugiej osoby z całej siły w twarz. Taki czyn zabroniony niekoniecznie musi być jednak bezprawny – o tym decydują właśnie szczególne przypadki kontratypów; w omawianej sytuacji należy uznać, że ring jest taką okolicznością, która powoduje, że zachodzi wyłączenie bezprawności.

W części przypadków stwierdzenie, czy dane działanie mieściło się w granicach kontratypu jest oczywiste, zdarzają się jednak i przypadki, które rodzą poważne wątpliwości (np. problem klasyfikacji niektórych z uderzeń boksera jako ciosów niedozwolonych). Zjawisko nieostrości, zauważone już w greckim paradoksie sorytu [Dupré 2008, 140–143], prowadzi do tego, że ustawodawca unika używania wyrażen funkcjonujących jako ostre, gdy kontratypy wprowadza ustawa (np. obrona konieczna, stan wyższej konieczności). Problem z wytyczeniem sztywnych, ustawowo określonych, granic dla pewnej części ludzkich zachowań w kontekście kontratypów unaczni się również przy spostrzeżeniu, iż sporo z nich nie zostało wyróżnionych przez polską ustawę karną i stanowią one dorobek doktryny oraz orzecznictwa (np. zgoda pokrzywdzonego, transplantacja, ryzyko sportowe) [Warylewski 2007, 276–293]. Ostatni wydaje się najbardziej odpowiedni by przenieść go na grunt gier komputerowych [Zimmer-Czekaj 2009].

Jarosław Warylewski wymienia cztery warunki, które musi spełniać czyn, aby została wyłączona jego bezprawność na podstawie kontratypu ryzyka sportowego: 1) musi być on niesprzeczny z zasadami gry, 2) dyscyplina sportu musi być legalna, 3) zachowanie sprawcy ma być podjęte w celu sportowym, 4) powinna mieć miejsce zgoda pokrzywdzonego [Warylewski 2007, 291]. Wymogi te można odnieść do przytoczonej wcześniej sprawy Cally'ego. W efekcie okazuje się, że pierwsza przesłanka została spełniona – czyn na pewno nie był sprzeczny z tymi zasadami gry, które wyznacza jej

mechanika (Cally w żaden sposób nie ingerował przecież w kod źródłowy gry), nadto, nie był on nawet sprzeczny z ogólnymi wytycznymi administratorów (jak wynikało z ich późniejszych wypowiedzi); druga i czwarta również – granie w *Eve Online* jest legalne, trudno też wątpić w zgodę pokrzywdzonych na uczestniczenie w rozgrywce. Ewentualne wątpliwości powstać mogą w związku z przesłanką trzecią – podjęciem zachowania w celu sportowym. Wskazać należy, że działanie jest podejmowane w celu sportowym wtedy, gdy wynika ono z reguł danej dyscypliny (niekoniecznie jednak musi ono być z nimi zgodne – tym też różni się od wymogu pierwszego). W omawianym kontekście podnieść trzeba, że gra w założeniu ma odwzorowywać brutalny kapitalizm, w jakim pozostają uczestnicy obrotu pozbawieni suwerena – tym samym niedotrzymywanie umów jest w tym przypadku działaniem wynikającym z przyjmowanych zasad, zaś oszukiwanie – zachowaniem podjętym w celu sportowym, zgodnym z duchem rozgrywki. Mając powyższe na uwadze, stwierdzić można, że działanie Cally’ego mieści się w ramach magicznego kręgu roztaczanego przez kontratyp ryzyka sportowego, przeniesionego na sferę gier komputerowych.

#### Kazusy polskie

Postępek Cally’ego potocznie nazywany może być kradzieżą – wszak polegał on na tym, iż pokaźna liczba graczy została pozbawiona wirtualnej gotówki, która nie została usunięta, a przeniesiona na wirtualne konto innego gracza. Z podobnymi sprawami, dotyczącymi raczej wirtualnych przedmiotów niż wirtualnej gotówki, mamy do czynienia również na gruncie polskim.

Podczas zlotu fanów gry *Tibia* (CipSoft, 1997) w maju 2010 roku, 21-latkowi z Dąbrowy Górniczej współgracze przyłożyli nożyczki do gardła, by uzyskać odeń hasło do konta w grze [Wagłowski 2010]. Następnie przenieśli z niego wirtualny ekwipunek, który poszkodowany wycenił na 1000 zł. W uniwersum *Metin2* (Ymir Entertainment, 2005) 17-letni gracz z Łodzi odmówił zwrotu przedmiotów 21-latkowi z Olsztyna; przedmioty były wcześniej dzielone przez obydwu graczy i wspólnie na nie pracowali [Brzózka 2011]. W trzecim przypadku (znów *Metin2*) doszło do włamania się na konto gracza poprzez skorzystanie z programu typu *keylogger*<sup>2</sup> [Szyller 2011]. Sprawca nie przeniósł jednak przedmiotów na konto innej osoby i po uzyskaniu dostępu do cudzego konta usunął zgromadzone tam przedmioty.

---

<sup>2</sup> Programy tego rodzaju służą uzyskaniu informacji o działaniach podejmowanych przez użytkownika komputera poprzez zapisywanie danych wskazujących na to, jakie klawisze w jakiej kolejności były naciskane na danej klawiaturze.

## Kradzież

Przy opisach powyższych stanów faktycznych niejednokrotnie spotkać się można z pojęciem „kradzieży” – tak czyny te nazywają zarówno gracze, jak i prasa. Choćby pobieżna znajomość przepisów polskiego Kodeksu karnego powinna być wystarczająca by wiedzieć, że przywłaszczenie wirtualnego miecza w żadnym wypadku nie jest przestępstwem określonym w art. 278 § 1 k.k. („Kto zabiera w celu przywłaszczenia cudzą rzecz ruchomą, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5”) oraz w paragrafach kolejnych, co oznacza, że nie jest kradzieżą.

Do wniosku takiego prowadzi nas wykładnia pojęcia „rzecz”, użytego w omawianym artykule. W związku z brakiem definicji tego terminu w Kodeksie karnym, dokonuje się jej w oparciu o przepisy Kodeksu cywilnego (Dz. U. z 1964 r., nr 16, poz. 93 ze zm., powoływany dalej jako „k.c.”), i mimo pewnych zastrzeżeń i różnic między pojęciem „rzeczy” w Kodeksie karnym a Kodeksie cywilnym [Michalski 2010, 891], podstawę jego wykładni stanowi art. 45 k.c., zgodnie z którym rzeczą są tylko przedmioty materialne – a co za tym idzie – nie są rzeczami przedmioty w grach komputerowych, a ich przywłaszczenie nie stanowi przestępstwa kradzieży. Prawnego określenia wirtualnego miecza winno się szukać w artykule poprzedzającym, art. 44 k.c., który stanowi o pojęciu „mienia” wyjaśniając, że jest nim własność oraz inne prawa majątkowe. W kategorii „innych praw majątkowych” można wirtualny miecz jak najbardziej ująć; do ich charakterystyki należy to, że mają możliwość istnienia niezależnie od rzeczy, rzeczy zaś „mogą być nośnikami tych dóbr niematerialnych, służyć ich utrwaleniu i korzystaniu z nich” [Adamski 2000, 98].

Ochronie mienia został poświęcony Rozdział XXXV obowiązującego Kodeksu karnego i to w nim należy szukać przepisów właściwych dla ukarania wirtualnych złodziei. Na wstępie należy zrezygnować z tych artykułów, które posługują się pojęciem rzeczy ruchomej. W konsekwencji nie można w takich przypadkach mówić o popełnieniu między innymi: kradzieży, kradzieży z włamaniem, rozboju czy kradzieży rozbójniczej.

## Właściwa kwalifikacja

W świetle powyższych zastrzeżeń należy zgodzić się z Janem Kuleszą, który zakwalifikował groźbę nożyczkami 21-letniemu graczowi *Tibii* jako wymuszenie rozbójnicze (art. 282 k.k.), natomiast zabór przedmiotów przez 17-latkę z Łodzi jako oszustwo (art. 286 § 1 k.k.) [Kulesza 2013, 303]. Jak stanowi bowiem Kodeks karny:

Art. 282 k.k.: 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.

Art. 286 § 1 k.k. Kto, w celu osiągnięcia korzyści majątkowej, doprowadza inną osobę do niekorzystnego rozporządzenia własnym lub cudzym mieniem za pomocą wprowadzenia jej w błąd albo wyzyskania błędu lub niezdolności do należytego pojmowania przedsiębranego działania, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 8.

Oba przepisy przewidują przesłankę celowościową polegającą na działaniu w celu osiągnięcia korzyści majątkowej. Na pytanie, czy wirtualny miecz stanowi korzyść majątkową, należy odpowiedzieć twierdząco. Nie ma tu znaczenia czy sprawca sprzedaje taki przedmiot innemu graczowi i uzyskuje dzięki temu określoną kwotę pieniędzy, czy zachowuje go dla siebie. W drugim przypadku wirtualny rabuś uzyskuje korzyść majątkową, która polega na tym, iż nie musi on zmniejszać swoich aktywów, do czego byłby zmuszony gdyby działał zgodnie z prawem [Gajewska-Kraczkowska 2011] – czy to przez nabycie przedmiotu na oficjalnej aukcji, czy to przez czas, jaki musiałby poświęcić na jego zdobycie. W obu przypadkach jest też mowa o rozporządzeniu mieniem, a nie rzeczą.

### Oszustwo komputerowe

Chociaż różnorodność zachowań przestępnych w przypadku wirtualnych rabusiów jest znaczna, wydaje się, że najczęściej przy kwalifikowaniu czynów tego rodzaju właściwym będzie art. 287 k.k., który penalizuje czyn nazywany „oszustwem komputerowym”<sup>3</sup>. Na niego też powołał się sąd w trzecim z przytoczonych kazusów [Wyrok, 2010], pozytywnie ocenił też ów wyrok Kulesza [2013, 303].

Art. 287 § 1. k.k. Kto, w celu osiągnięcia korzyści majątkowej lub wyrządzenia innej osobie szkody, bez upoważnienia, wpływa na automatyczne przetwarzanie, gromadzenie lub przekazywanie danych informatycznych lub zmienia,

<sup>3</sup> Mając na uwadze niewielką liczbę tego rodzaju spraw w polskich sądach, twierdzenie to należy traktować jako założenie, które praktyka może zrewidować; choć, zdaniem autora, wątpliwym jest by tak się stało.



usuwa albo wprowadza nowy zapis danych informatycznych, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5.

Po pierwsze, w opisanym przypadku mamy do czynienia z alternatywną przesłanką celowościową: sprawca ma działać w celu osiągnięcia korzyści majątkowej bądź w celu wyrządzenia innej osobie szkody. Ponieważ w sprawie 27-letniego Olsztynianina doszło do włamania na konto, a następnie skasowania wirtualnego uzbrojenia, trzeba uznać, że sprawca działał na szkodę pokrzywdzonego; niezależnie od tego jaką wartość majątkową przedstawiał wirtualny miecz nie pozostawia wątpliwości, że usunięcie z konta gracza przedmiotu, na którego zdobycie musiał poświęcić sporo czasu, spowodowało szkodę.

Po drugie, stwierdzić należy, iż opisany czyn spełnia wymogi działania bez upoważnienia – świadczy o tym fakt, że sprawca korzystał z programu łamiącego hasła.

Po trzecie, sprawca musi (a) wpływać na automatyczne przetwarzanie, gromadzenie lub przekazywanie danych informatycznych lub (b) zmieniać, usuwać albo wprowadzać nowy zapis danych informatycznych. Gdy mowa o pierwszej części tej alternatywnej przesłanki (a), nadmienić trzeba, że takie działanie musiałoby wprowadzić zmiany w samym systemie świata gry, modyfikując przetwarzanie danych informatycznych (np. zmieniając sposób w jaki przymioty danego bohatera wpływają na jego działanie), ich gromadzenie (np. zmieniając system zapisu gry) oraz przekazywanie (np. czyniąc możliwym przekazanie przedmiotu, którego przekazanie według zasad gry jest niemożliwe). Gdy mowa o drugiej przesłance (b), należy zgodzić się z sądem, który w przedmiotowej sprawie powołał się na sformułowanie *usunąć* dane informatyczne. Jak wyjaśnia bowiem Jolanta Curyło [2011], zachowanie takie „polega na likwidacji części lub całości zapisu danych informatycznych, co w konsekwencji prowadzi do powstania zapisu nieuwzględniającego co najmniej części danych zapisanych na odpowiednim nośniku przed dokonaniem przez sprawcę czynności usuwania” [51].

Można spotkać się z poglądem, że zapis danych dotyczących wirtualnego miecza nie zmienia się, gdy zostanie on przypisany innej postaci, bowiem działanie takie nie ingeruje w kod źródłowy przedmiotu (tzn. ten nie przestaje istnieć), a tym, co ulega modyfikacji, jest jedynie miejsce miecza w bazie danych [Gajewska-Kraczkowska 2011]. Należy przyjąć stanowisko przeciwne, uznając, że dla powyższego rozróżnienia brak jest uzasadnienia w art. 287 k.k., a każda modyfikacja danych informatycznych, przy spełnieniu pozostałych przesłanek omawianego artykułu, stanowić może podstawę dla odpowiedzialności z tytułu popełnienia oszustwa komputerowego. Artykuł

ten wychodzi naprzeciw nowym rodzajom zagrożeń, a jego ogólna formuła, która znalazła wyraz choćby w zmianie z 2004 roku, pozwala ująć w kategorii mienia wirtualny przedmiot i zapewnia mu należyłą ochronę.

#### Podsumowanie

Pierwszym, czego należy dokonać przy analizowaniu zachowań godzących w wirtualne mienie, jest sprawdzenie czy dane zachowanie mieści się w magicznym kręgu zasad gry. Jeżeli czyn wykracza poza okoliczności kontratypu, należy dokonać kwalifikacji prawnokarnej. Uznając, że przedmioty w grach są mieniem, najbardziej właściwym będzie Rozdział XXXV Kodeksu karnego. Wydaje się również, że większość przypadków da się zakwalifikować z artykułu penalizującego oszustwo komputerowe. Jednak, jak miały pokazać przytoczone przykłady, działanie wirtualnego rabusia może przybrać różne formy, co powoduje konieczność jego analizy także z punktu widzenia innych przestępstw zdefiniowanych w Kodeksie karnym. Należy również pozytywnie ocenić stan obecnej regulacji, uznając, że w kontekście nowych zagrożeń powodowanych rozwojem technologicznym mienie wirtualne jest dziś ustawowo chronione.

#### Bibliografia

- Adamski, Andrzej, 2000, *Prawo karne komputerowe*, Warszawa: Wydawnictwo C. H. Beck.
- Antonowicz, Paweł; Szarmach, Łukasz, *Teoria i praktyka funkcjonowania piramidy finansowej versus studium przypadku upadłości Amber Gold sp. z o.o.*, [online], [dostęp: 25 marca 2014], [http://zif.wzr.pl/pim/2013\\_1\\_2\\_1.pdf](http://zif.wzr.pl/pim/2013_1_2_1.pdf).
- Brzózka, Piotr, 2011, *17-latkowi grozi poprawczak za wirtualną kradzież*, [online], [dostęp: 13 lipca 2013], <http://www.dzienniklodzki.pl/artykul/425623,17latkowi-grozi-poprawczak-za-wirtualna-kradziez,id,t.html>.
- Curyło, Jolanta, 2011, *Przestępstwa przeciwko mieniu (art. 278 k.k. – art. 294 k.k.)*, Piła: Wydawnictwo Szkoły Policji w Pile.
- Dupré, Ben, 2008, *50 teorii filozofii, które powinieneś znać*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN SA.
- Gabor, Patrycja; Leszczyńska Paulina, 2013, *Pojęcie “magicznego kręgu”. Zakres obowiązywania prawa w grach MMORPG*, [w:] Katarzyna Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa: Difin SA, ss. 56–65.

- Gajewska-Kraczkowska, Hanna, 2011, *Czy można ukarać wirtualnego rabusia?*, [online], [dostęp: 13 lipca 2013], <http://blog.dzp.pl/ip/czy-mozna-ukarac-wirtualnego-rabusia/>.
- Huizinga, Johan, 1985, *Homo ludens: Zabawa jako źródło kultury*, przeł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Warszawa: Czytelnik.
- Kulesza, Jan, 2013, *Prawnokarna ochrona wirtualnej własności?*, [w:] Katarzyna Grzybczyk (red.), *Prawo w wirtualnych światach*, Warszawa: Difin SA, ss. 297–311.
- Michalski, Bogusław, 2010, *Rozdział XXXV. Przepisy przeciwko mieniu*, [w:] Andrzej Wąsek, Robert Zawłocki (red.), *Kodeks karny: Część szczególna: Komentarz do artykułów 222–316: Tom II*, Warszawa: Wydawnictwo C. H. Beck, ss. 868–1293.
- Murdoch, Julian, 2006, *612 Lawns*, [online], [dostęp: 13 lipca 2013], <http://www.gamerswithjobs.com/node/26703>.
- Ogólne statystyki, Postępowania wszczęte, przestępstwa stwierdzone i wykrywalność w latach 1999–2013*, 2013, [online], [dostęp: 14 marca 2013], <http://www.statystyka.policja.pl/st/ogolne-statystyki/47682,Postepowania-wszczete-przestepstwa-stwierdzone-i-wykrywalnosc-w-latach-1999-2013.html>.
- Sygit, Bogusław, 2007, *Historia prawa kryminalnego*, Toruń: Zapolex Media.
- Szyller, Donat, 2011, *Kradzież w krainie demonów*, [online], [dostęp: 13 lipca 2013], <http://www.przekroj.pl/artukul/825165-Kradziez-w-krainie-demonow.html>.
- Warylewski, Jarosław, 2007, *Prawo karne: część ogólna*, Warszawa: Wydawnictwo Prawnicze LexisNexis.
- Wagłowski, Piotr, 2010, *Jak wynika z doniesień policji: również bandyci grają w Tibia*, [online], [dostęp: 13 lipca 2013], <http://prawo.vagla.pl/node/9092>.
- White, Ethan, 2008, *Massively Multiplayer Online Fraud: Why the Introduction of Real World Law in a Virtual Context Is Good for Everyone*, „Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property”, VOL. 6, NO. 2, ss. 228–243.
- Wolter, Władysław, 1947, *Prawo karne*, Warszawa: Gebethner i Wolff.
- Wyrok*, 2010, [online], [dostęp: 14 marca 2013], <http://nasz-metin.pl/images/metin2.jpg>.
- Zawłocki, Robert, 2011, *Rozdział I. Przepisy przeciwko mieniu. Zagadnienia ogólne*, [w:] Robert Zawłocki (red.), *System prawa karnego: Przepisy przeciwko mieniu i gospodarcze: Tom 9*, Warszawa: Wydawnictwo C. H. Beck, Instytut Nauk Prawnych PAN, ss. 1–51.
- Zimmer-Czekaj, Jacek, 2009, *Prawa własności intelektualnej w wirtualnych światach*, [online], [dostęp: 13 lipca 2013], <http://www.lex.pl/akt/-/akt/prawa-wlasnosci-intelektualnej-w-wirtualnych-swiatkach>.

## Ludografia

---

CCP Games, 2003, *Eve online* [PC, gra online], USA: CCP Games (grano 5 kwietnia 2013).

CipSoft, 1997, *Tibia* [PC, gra online], Niemcy: CipSoft (grano 5 kwietnia 2013).

Ymir Entertainment, *Metin2* [PC, gra online], Korea Południowa: Ymir Entertainment (grano 5 kwietnia 2013).

## Summary

---

*Your character has been robbed. Do you want to sue the other player?* Polish criminal law and the notion of “theft” in a computer game.

Technological development implies a lot of new ways to commit crimes in cyberspace. Stealing virtual objects (such as magical swords or shoes) is one of them. It is unique because virtual theft combines one of the oldest types of criminal activity with the achievements of modern technology. This article deals with those situations when the actions taken by players stop being protected by the ‘magic circle’ and become criminal. It will also explore how the Polish Penal Law deals with these matters. It shall also discuss a comparable U.S. based case, involving fraud committed by the player called Cally in *Eve Online*, three cases from Poland and finally, It will deal with stipulated solutions.

**Keywords:** theft, magic circle, kontratyp (legal defense), penal law, computer games, computer fraud

**mgr Adam Olczyk** – urodzony w 1987 roku w Opolu; absolwent filozofii i prawa na Uniwersytecie Łódzkim; obecnie doktorant w Katedrze Teorii i Filozofii Prawa Uniwersytetu Łódzkiego oraz asystent sędziego w Naczelnym Sądzie Administracyjnym; w kręgu jego zainteresowań znajduje się szeroko ujęta filozofia prawa a także twórczość Leszka Kołakowskiego.