

# ვირტუალური ქონება, როგორც სანიმთო სამართლის ობიექტი

გიორგი ჟორჯოლიანი

ადვოკატი, საქართველოს ადვოკატთა ასოციაციის ინტელექტუალური საკუთრების სამართლის კომიტეტის წევრი

## I. შესავალი

ვირტუალური ქონება, როგორც საკუთრების ობიექტი, რომელიც თითქმის ყოველთვის იურიდიულ ლიტერატურაში დაკავშირებული იყო ვირტუალურ სამყაროსთან,<sup>1</sup> მოიაზრებოდა როგორც მისი შემადგენელი ნაწილი და ფიზიკური სამყაროსგან განცალკევებული მოვლენა, თუმცა აღნიშნული მოსაზრება არ წარმოადგენს იურიდიულად გამყარებულ პოზიციას და იგი უარყოფილი უნდა იქნეს.

ერთგვარი მღელვარება ვირტუალური სამყაროს გარშემო, სხვადასხვა მასიური მრავალმოთამაშეანი ონლაინ თამაშების დამსახურება იყო 2000-იანი წლების შუა პერიოდში. სწორედ ამ დროს ხდებოდა ასეთი თამაშების ფარგლებში არსებული უძრავი თუ მოძრავი ნივთების,<sup>2</sup> რამდენიმე ათასეული დოლარით დაწყებული დამთავრებული ასობით ათასი დოლარით, გასხვისება.<sup>3</sup> ონლაინ თამაშებში მოთამაშეები გეგმავდნენ საკუთრების კომერციალიზაციას, მაგალითად, მათ ვირტუალურ მიწაზე სხვა მოთამაშეების მიერ მონაპოვარი სიკეთის დაბეგვრას, ანდაც ვირტუალური უძრავი ქონებით ვაჭრობას,<sup>4</sup> რაც თავის მხრივ ერთგვარ ვირტუალურ ეკონომიკას ქმნიდა ვირტუალურ სამყაროში.<sup>5</sup> თუმცა ვირტუალური სამყარო, როგორც ფიზიკური სამყაროს რეპლიკა, როგორც სამართლებრივი ინტერესის წყარო მალევე ამოიწურა, იგი მხოლოდ კომპიუტერული თამაშებისთვის დარჩა აქტუალური, რაც თავის მხრივ სწორედ ყველა იმ იურიდიული ნაშრომის დამსახურებაა, რომელიც ვირტუალური სამყაროს აუცილებელ საკანონმდებლო ჩრტილში მოქცევასა და მისთვის იურიდიული დოქტრინის შექმნას ემსახურებოდა.

ვირტუალური საკუთრება, როგორც ტექნოლოგიური განვითარების თანმდევი მოვლენა, გაუმართლებელია მხო-

ლოდ ვირტუალური სამყაროს ფარგლებში მოექცეს და კომპიუტერული თამაშებით ამოიწუროს. ამ თემატიკისადმი მიძღვნილი ფუნდამენტური იურიდიული ნაშრომები, მას მოიაზრებს ისეთ კომპიუტერულ კოდად, რომელიც მხოლოდ მომხმარებლის კომპიუტერში არსებობით არ შემოიფარგლება და მისი რეგულირება უნდა დაუახლოვდეს უძრავი და მოძრავი ნივთებისათვის განსაზღვრულ სამართლებრივ პარადიგმას. იგი გამოირჩევა ექსკლუზიური მიკუთვნებადობით, თუ ერთი პირი მესაკუთრეა, მას შეუძლია სხვას აუკრძალოს მისი ფლობა და ნებისმიერი არამართლზომიერი ქმედება,<sup>6</sup> რასაც თავის მხრივ უკავშირდება საერთო სამართლისთვის დამახასიათებელი სხვათა ზემოქმედების გამორიცხვის უფლება (right to exclude),<sup>7</sup> რაც ერთობ ემსგავსება გერმანულ სამოქალაქო სამართალში აკრძალული თვითნებობის დაუშვებლობის ცნებას,<sup>8</sup> ხოლო ქართულ სამართალში აუცილებელ მოგერიებას,<sup>9</sup> აქვე უნდა აღინიშნოს, რომ უკანასკნელი ორი ცნება ერთიან ჩრტილში არ არის განხილული არც ფიზიკური და არც ვირტუალური სამყაროსთვის.<sup>10</sup> ვირტუალურ ქონებას ახასიათებს მყარი, ფიქსირებული ბუნება,<sup>11</sup> რაც ნიშნავს იმას, რომ იგი მისი მესაკუთრის დამოუკიდებლად არსებობს და არ საჭიროებს კომპიუტერისა და პროგრამული უზრუნველყოფის აქტივაციას ხელმისაწვდომობისთვის. ბოლო მახასიათებლის მიხედვით კი კოდს, როგორც საკუთრების ობიექტს, სრულყოფს მისი ურთიერთდაკავშირებულობა, შესაბამისად, პირთა ფართო წრეს მასთან ინტერაქციის საშუალება აქვს<sup>12</sup> და იგი არ ინახება მხოლოდ ერთი პირისთვის, მხოლოდ ამ პირის მყარ დისკზე. შესაბამისად აღნიშნული სამი კომპონენტი განაპირობებს ვირტუალური ქონების და მასზე საკუთრების უფლების გავრცელებას, რაც ნიშნავს იმას რომ სხვა ნებისმიერი კოდი, რომელიც ამ კომპონენტებს არ აკმაყოფილებ-

<sup>1</sup> ვირტუალური სამყარო, გაბატონებული მოსაზრების თანახმად ფაქტიურად ანალოგია ფიზიკური სამყაროსი, რომელიც ინტერნეტისა და კომპიუტერული თამაშების განვითარებასთან ერთად, იურიდიულ ლიტერატურაშიც საინტერესო განმარტებებს იძენდა. მაგალითისთვის ავტორი უზუფრუქტის რომის სამართლის ტრადიციულ განმარტებას იყენებს ვირტუალური საკუთრებისა და ვირტუალური სამყაროს სამართლებრივი ტრანსფორაციისთვის იხ. *Velaso M. G., Virtual Property Rights, A Modified Usufruct of Intangibles, Philippine Law Journal, Vol 82, No 4, 2008, 70-73.*

<sup>2</sup> იგულისხმება ვირტუალური მიწის ნაკვეთი, ვირტუალური სახლი, ვირტუალური ავეჯი და სხვა, რაც მხოლოდ კომპიუტერული თამაშის, პროგრამის ან უფრო ფართო გაგებით კომპიუტერული კოდის ფარგლებში არსებობს. იხ. *Abramovitch S./ Cummings D., Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games, Canadian Journal of Law and Technology, Vol 6, No 2, 2007, 74.*

<sup>3</sup> *Barfield W., On money, taxes, and property in virtual reality, Virtual Reality, Vol 13, Issue 1, 2009, 37.*

<sup>4</sup> იქვე.

<sup>5</sup> *Abramovitch S./ Cummings D., Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games, Canadian Journal of Law and Technology, Vol 6, No 2, 2007, 74.*

<sup>6</sup> *Fairfield J., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol 85, 2005, 1049.*

<sup>7</sup> *Carrier A. M./Lastowka G., Against Cyberproperty, Berkeley Technology Law Journal, Vol. 22, 2007, 1485.*

<sup>8</sup> *რუსთაშვილი გ./ ევნატაშვილი დ./ სირდაძე ლ.,* სანიმთო სამართალი, კანონების კრებული, თბილისი, 2018, 97-98.

<sup>9</sup> *ჩაჩავა ს.,* სამოქალაქო კოდექსის კომენტარი, წიგნი I, *ქანტურია ლ.* (რედ), თბილისი, 2017, მუხ. 116 მე-2 ველი.

<sup>10</sup> ზემოქმედების გამორიცხვის უფლება ჩარევის აღკვეთასა და სიკეთის ხელშეუხებლობას ემსახურება, ხოლო, აკრძალული თვითნებობის დაუშვებლობა, კი მისი შედეგის ბათილობისკენა მიმართული. თავის მხრივ, აუცილებელი მოგერიებაც სიკეთის დაცვისკენ არის მიმართული, შედეგის დადგომამდე.

<sup>11</sup> *Fairfield J., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol 85, 2005, 1049.*

<sup>12</sup> იქვე, 1050.

ბს არ უნდა იყოს მოაზრებული როგორც ვირტუალური ქონება.<sup>13</sup>

აქედან გამომდინარე, ვირტუალური ქონება შეიძლება იყოს ვებგვერდები,<sup>14</sup> ზემოხსენებული ვირტუალური სამყაროსა და კომპიუტერული თამაშების კომპონენტები, ონლაინში განთავსებული წიგნები, მუსიკა, ფილმები,<sup>15</sup> როგორც ციფრული ფაილები და არა მათთან დაკავშირებული საავტორო/მოძიხნავე უფლებები და ბოლოს, კრიპტოვალუტა, თუმცა აღნიშნული ჩამონათვალი არ არის ამომწურავი.

წინამდებარე სტატიის მიზანია ვირტუალური საკუთრებისთვის ზოგადად კანონისმიერი რეგულატორული რეჟიმის დადგენა, მოძრავი-უძრავი ნივთების კანონისმიერი დიქტომიის მიღმა.<sup>16</sup> საკვლევ საკითხთან მიმართებაში ფაქტობრივად შეუძლებელია სხვადასხვა ქვეყნის საკანონმდებლო რეგულაციების ანალიზი და შეპირისპირება, გამომდინარე იქიდან, რომ ვირტუალური საკუთრება საკანონმდებლო დონეზე რეგულირებული არ არის. შესაბამისად, სტატიაში შემთავაზებული იქნება ერთიანი დოქტრინალური მიდგომის შედარებით-სამართლებრივ დისკურსი და მცდელობა ვირტუალურ საკუთრებაზე ტრადიციული საკუთრების უფლების გავრცელებისა.

### II. ვირტუალური საკუთრება, როგორც სანივთო სამართლის გაგების საკუთრება

ფიზიკური კომპონენტის არარსებობის გამო ვირტუალური ქონება, წარსულში ხშირად მოიხსენიებოდა როგორც ინტელექტუალური საკუთრება,<sup>17</sup> აღნიშნული მოსაზრება ყოველთვის მცდარი იყო.<sup>18</sup> ვირტუალური საკუთრება, რა თქმა უნდა, ვერ გაუთანაბრდება და ვერ იქნება სრულად სანივთო სამართლის ტრადიციული ობიექტებთან ერთად ერთ რანგში ჩაყენებული. მაგალითად, ვირტუალური სახლი, ვერასდროს ჩაითვლება უძრავ ქონებად, რაც ერთი მხრივ, მისი საფუძვლით, კომპიუტერული კოდის ოპერირებით არის განპირობებული, ხოლო, მეორე მხრივ, დაკავშირებულია იმ უფლებების არქონასთან, რაც უძრავ ნივთზე საკუთრების უფლებას ახასიათებს, ანალოგიურადაა საქმე უძრავი ნი-

ვთების შემთხვევაშიც.<sup>19</sup> თუმცა მოცემული მოსაზრების გამართლება და ვირტუალური საკუთრების სანივთო სამართლისგან სრული მოწყვეტა, ნებისმიერი სამართლის სისტემისთვის, იქნება ეს საერთო თუ კონტინენტური ევროპის სამართალი, ვირტუალურ ქონებას დაცვის გარეშე დატოვებდა, რაც ცალსახად გაუმართლებელი იქნებოდა. შესაბამისად, ვირტუალური საკუთრებისთვის განხილული უნდა იქნეს ყველა ის წინაპირობა, რაც მას ფიზიკურ სამყაროში არსებულ საკუთრების უფლებად აქცევს.

### 1. ვირტუალური საკუთრების რეალური მახასიათებელი

კონკურენტულობა, ფიქსირებულობა და ურთიერთდაკავშირებულობა თავისთავად ახასიათებს ფიზიკურ სამყაროში არსებულ მოძრავ თუ უძრავ ნივთებს. მაგალითისთვის, სახლზე საკუთრების უფლება მხოლოდ მესაკუთრეს აქვს და სხვა პირი მის საკუთრებას შესაბამისი ნებართვისა და უფლების გარეშე ვერ გამოიყენებს, იგივე სახლი დროსა და სივრცეში ფიქსირებულია, ერთხელ აშენების შემდეგ მას პერიოდული ხელახალი აშენება არ სჭირდება და ბოლოს, მასთან კავშირი მესაკუთრის გარდა სხვებსაც შეიძლება ჰქონდეს, მაგალითად ქუჩაში გამვლელებს, სტუმრებს და სხვებს. აღნიშნული მახასიათებლების გარდა საკუთრებიდან მთელი რიგი უფლებები გამომდინარეობს, ესენია შემოსავლის მიღება, სარგებლობისა და განკარგვის თავისუფლება, არგამოყენების უფლება და მისი ხელყოფის შემთხვევაში მისი გამოთხოვა და ზიანის ანაზღაურება.<sup>20</sup> აღნიშნული უფლებები ყველა ქვეყნის კანონმდებლობაში მეტნაკლებად ერთმანეთს ჰკავს და განსაზღვრავს საკუთრების ძირითად შინაარსს. თუმცა საინტერესოა, რომ ყველაფერი ის, რაც ფიზიკურ სამყაროში არსებული საკუთრების მახასიათებელს იზიარებს უნდა იქნეს თუ არა მოაზრებული საკუთრების უფლების ობიექტად?<sup>21</sup> კითხვამ ერთმნიშვნელოვანი პასუხი ფაქტობრივად ამოწურავდა საკუთრების მოცულობას და მის ფარგლებში მოაქცევდა ნებისმიერ სამომავლო ტექნოლოგიურ სიახლეს. თუმცა წინამდებარე სტატიის მიზანი საკუთრების ფარგლების დადგენა არაა, არამედ საპირისპიროდ კონკრეტული მოვლენის, ვირტუალური ქონების, როგორც ტრადიციული საკუთრების ობიექტად განხილვა.

ზემოდასმული საკითხისთვის მთავარი წინააღმდეგობა კომპიუტერული კოდია, მედიუმი, რომელიც ფაქტობრივად შემქმნელია ვირტუალური ქონებისა.

### 2. კომპიუტერული კოდი საკუთრებისთვის

კოდი როგორც თვითრეგულატორული კომპლექსი, რომელიც მოიცავს კიბერსივრცესა და ინტერნეტსივრცეს, ყველაფერს, რაც კოდის საფუძველზე იქმნება,<sup>22</sup> არის მოსაზრება, რომელიც შეიძლება გადამწყვეტად მივიჩნიოთ კოდის

<sup>13</sup> მაგალითად ოფლაინ თამაშები, ფაილები, პროგრამული უზრუნველყოფა და სხვა კოდები, რომელიც მხოლოდ მყარ დისკზეა, შესაბამისად არ გააჩნია ფიქსირებული ხასიათი, ანუ ხელმისაწვდომია მხოლოდ კომპიუტერის ჩართვის შემდეგ და არ არის ურთიერთდაკავშირებული სხვა პირებთან.

<sup>14</sup> იგულისხმება ვებგვერდი, როგორც ინტერნეტ პროტოკოლზე (IP) არსებული საბოლოოდ აღქმადი მასალა და არა დომენური სახელწოდება ვებგვერდისთვის, როგორც სასაქონლო ნიშანი. თუმცა უნდა აღინიშნოს, რომ დომენური სახელი არ წარმოადგენს სასაქონლო ნიშნების სამართლის ობიექტს, ვრცლად იხ. *Farley C. H., Confusing the Similarity of Trademarks Law in Domain Name Disputes, Akron Law Review, Vol 52, issue 3, 2019, 613.*

<sup>15</sup> წიგნებთან, ფილმებთან და მუსიკასთან ხშირად დავის საგანს წარმოადგენს მათი ბუნება, როგორც საკუთრება საავტორო და მოძიხნავე უფლებებიდან გამომდინარე, წინამდებარე ნაშრომი არ განიხილავს ამ უფლებებს, არამედ ჩამოთვლილ ობიექტებს გულისხმობს, როგორც ციფრულ ფაილებს. ვრცლად იხ. *Erlank W., Books, Apps, Movies and Music – Ownership of Virtual Property in the Digital Library, European Property Law Journal, Vol 2, Issue 2, 2013, 196-200.*

<sup>16</sup> შეერთებული შტატებისთვის დოქტრინალური კრახით დასრულდა ინტერნეტ რესურსების, როგორც მოძრავი ნივთების დეფინიციის ჩამოყალიბება, საკითხთან მიმართებაში იხ. *Epstein R. A., Cybertrespass, University of Chicago Law Review: Vol. 70, Iss. 1, Article 6, 2003, 83; Hedley S., Cybertrespass – A Solution in Search of a Problem?, Journal of European Tort Law, Vol. 5, Issue 2, 2014, 175-178.*

<sup>17</sup> *Fairfield J., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol 85, 2005, 1050.*

<sup>18</sup> იქვე, 1064-1065.

<sup>19</sup> *Lawrence D. E., It Really Is Just a Game: The Impracticability of Common Law Property Rights in Virtual Property, Washburn Law Journal, Vol 47, Issue 2, 2008, 511.*

<sup>20</sup> *Fairfield J., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol 85, 2005, 1053.*

<sup>21</sup> *Lawrence D. E., It Really Is Just a Game: The Impracticability of Common Law Property Rights in Virtual Property, Washburn Law Journal, Vol 47, Issue 2, 2008, 510.*

<sup>22</sup> *Erp S., European property law: A methodology for the future, European Private Law – Current Status and Perspectives, Schulze R./Schulte-Nölke H. (Eds.), sellier, Munich, 2011, 246.*

<sup>23</sup> *Lessig L., Code: And Other Laws of Cyberspace, Version 2.0, Basic Books, New York, 2006, 83-85.*

უსაზღვრო არაკანონისმიერი<sup>24</sup> რეგულირებისთვის. მიუხედავად ამისა, ვირტუალური საკუთრებისთვის კოდის მოწესრიგება შეიძლება საკმარისი არ აღმოჩნდეს, გამომდინარე იქიდან რომ ვირტუალური ქონება მნიშვნელოვან ეკონომიკურ და სოციალურ ღირებულებას შეიძლება წარმოადგენდეს.<sup>25</sup>

კოდი, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, წარმოადგენს ვირტუალური ქონების საფუძველს, ანუ ქმნის მას. თავის მხრივ, კოდს ქმნის ფიზიკური პირი, თუმცა ეს არ არის ინტელექტუალური საკუთრების ობიექტი კოდი, არამედ კოდის შიგნით შექმნილი კოდი,<sup>26</sup> რომელიც ტრანსფორმირდება ვირტუალურ საკუთრებაში. მიუხედავად ამისა, საწყისი კოდი მოქმედებს არ წყვეტს, იგი მუდმივად აქტიური რჩება, რაც ფაქტობრივად მის ფარგლებში არსებული ყველა ვირტუალური ქონების ფიქსაციის წყაროა. ვირტუალური საკუთრება მისი საწყისი კოდის გარეშე არსებობას წყვეტს. მაგალითისთვის, საკმარისია გაითიშოს სერვერები, სადაც რომელიმე ვირტუალური სამყაროს საწყისი კოდი განთავსებული, ვირტუალური საკუთრება აღარ იარსებებს.<sup>27</sup> დამატებითი თვალსაზრისებისთვის, თუ ვებგვერდის ჰოსტინგის სერვერი გაითიშება, ვებგვერდზე საკუთრება არ დაიკარგება, თუმცა საკუთრების უფლების რეალიზაცია შეუძლებელი გახდება, ვებგვერდის მიუწვდომლობის გამო, რაც, თავის მხრივ, ფიზიკურ სამყაროში არასდროს მოხდება, შეუძლებელია მოძრავი თუ უძრავი ნივთი ერთ დღეს უბრალოდ გაქრეს და მასზე საკუთრება დაიკარგოს.<sup>28</sup>

აღნიშნული მოცემულობა, ისევე და ისევე, მიუთითებს იმაზე, რომ ვირტუალური ქონება მისი ფიზიკური ელემენტის გარეშე არ შეიძლება ტრადიციულ ქონებად იქნეს აღქმული, რაც არასწორია, მაგალითისთვის, ინტელექტუალური საკუთრების ობიექტი, ხშირად საერთოდ არ არის ფიზიკური ფორმით<sup>29</sup> გამოხატული.<sup>30</sup> თავის მხრივ, საკუთრების ობიექტი, როგორც აბსტრაქცია, ინტელექტუალური საკუთრებით არ ამოიწურება, რისი ნათელი მაგალითია საკუთრება საწარმოს წილზე.<sup>31</sup> შესაბამისად, ფიზიკური ელემენტის არა-

რსებობა არ უნდა გახდეს იმის საფუძველი, რომ ვირტუალური საკუთრება, როგორც საკუთრება, უარყოფილ იქნეს. პირიქით, ასეთ შემთხვევაში იმ სოციალურმა და ეკონომიკურმა სიკეთემ, რომლის კონტრიბუციაც ვირტუალურ ქონებაში ხდება, უნდა გადაწონოს საკუთრების ობიექტებად მხოლოდ მოძრავ და უძრავ, ანუ ფიზიკურ ნივთებად, შეზღუდვა.<sup>32</sup> გამომდინარე აქედან, ვირტუალური საკუთრება დაცული უნდა იყოს ისე, როგორც ფიზიკურ სამყაროში არსებული ნებისმიერი საკუთრება. ვირტუალური საკუთრების შემოგანხილული საერთო სამართლის საკუთრების რეალური მახასიათებლები, თავის მხრივ, საქართველოსთვისაც საკუთრების შინაარსში მეორდება, ექსკლუზიურობის<sup>33</sup> და თავისუფალი სარგებლობის სახით.

ქონებასთან დაკავშირებით უნდა აღინიშნოს რომ საქართველოს სამოქალაქო კოდექსის 147-ე მუხლი მოიცავს არამატერიალურ ქონებრივ სიკეთეს, რაც აღრეული არ უნდა იქნეს ვირტუალურ ქონებაში, გამომდინარე იქიდან, რომ სსკ-ის 152-ე მუხლით დაზუსტებულია, რომ არამატერიალური ქონებრივი სიკეთე მხოლოდ მოთხოვნები და უფლებებია.

### 3. ვირტუალური საკუთრების სავალდებულო ქონებრივი დაცვა

ვირტუალური საკუთრების, როგორც საკუთრების დაცვის სავალდებულობას მისი ღირებულების სტაბილურობა წარმოადგენს. თუ მომხმარებელი, ანუ, ვირტუალური ქონების მესაკუთრე არ იქნება დაცული, ისე როგორც ფიზიკურ სამყაროში არსებული ქონების მესაკუთრეა, მაშინ ვირტუალური საკუთრება აზრს დაკარგავდა, თავის მხრივ, შეიძლება გამოითქვას ვარაუდი, რომ დიდ სოციალურ თუ ეკონომიკურ დანაკარგად არ ჩაითვლება, თუ კომპიუტერულ თამაშებში მოთამაშებები ნივთებს დაკარგავენ და ისინი საკუთრებას ვერ დაიცავენ. თუმცა ვირტუალური ქონებრივი სიკეთეა კრიტპოვალუტაც, რომლის მნიშვნელობაც შეუდარებლად უფრო დიდია. შესაბამისად, ვირტუალური საკუთრება, მისი შინაარსის მიუხედავად, დაცული უნდა იყოს, როგორც ქონებრივ უფლებათა ერთობლიობა.

ვირტუალური საკუთრების, როგორც ქონების დაცვა, ერთგვარი გარანტიაა ტექნოლოგიური ბაზრის ღირებულებისთვის და სამომავლო განვითარებისთვის.<sup>35</sup> შესაბამისად ვირტუალური საკუთრების, როგორც ტრადიციული საკუთრების დაცვისას, მესაკუთრე მიიღებს მყარ გარანტიას, რომ მისი საკუთრება ხელშეუხებელი იქნება და თავისუფლად შეძლებს მის შექმნასა და შემდეგ განკარგვას, ასევე, ეკონომიკური სარგებლის მიღებას.<sup>36</sup>

მნიშვნელოვანია სამართლებრივი ვირტუალური ქონების რეგულაციის ჩინური მოდელი. ჩინეთში პირველი სამართლებრივი დავა ჯერ კიდევ 2003 წელს იქნა განხილუ-

<sup>24</sup> იგულისხმება ზოგადად სამართლებრივი რეგულირება.  
<sup>25</sup> 2018 წლისთვის ვირტუალური საკუთრება ვირტუალური სამყაროს ფარგლებში მილიონობით დოლარის სანაცვლოდ იყიდებოდა. ვრცლად იხ. <https://www.bbc.com/news/av/stories-45275461/the-virtual-land-selling-for-millions>  
<sup>26</sup> თავისთავად კოდი როგორც პირველწყარო შესაძლოა წარმოადგენდეს ინტელექტუალური საკუთრების ობიექტს, მაგალითად, ვიდეო თამაში, პროგრამული უზრუნველყოფა და სხვა. თუმცა მათ ფარგლებში მოთამაშის მიერ შექმნილი საკუთრება სცდება ინტელექტუალურ საკუთრებას.  
<sup>27</sup> Lawrence D. E., It Really Is Just a Game: The Impracticability of Common Law Property Rights in Virtual Property, Washburn Law Journal, Vol 47, Issue 2, 2008, 515.  
<sup>28</sup> იქვე, 513-514.  
<sup>29</sup> ფიზიკური ფორმა არ უნდა იქნეს აღრეული ფიქსირებულ ფორმაში, რომელსაც შეერთებული შტატების კანონმდებლობა იყენებს ნაწარმებისთვის, საავტორო უფლებათა ნაწილში. ასევე, არც ქართული კანონმდებლობით გათვალისწინებული ობიექტური ფორმა არ ნიშნავს ფიზიკურად ხელშეუხებლობას. ორივე ცნება ისეთ მედოქმს მოიაზრებს რომელიც აღქმადი და დროში განვრცობადი ფორმით არსებობს. ვრცლად იხ. 17 U.S. Code §101; საქართველოს საავტორო და მოძივნავე უფლებების შესახებ კანონის 5 II მუხლი.  
<sup>30</sup> Gonçalves D. T., Taxation of virtual worlds: An approach to face virtual worlds as electronic commerce, Information Communication Technology Law, Protection and Access Rights: Global Approaches and Issues, Portela I. M./ Cruz-Cunha M. (Eds.), Information Science Reference, New York, 2010, 104  
<sup>31</sup> Clarke A./ Kohler P., Property Law, Commentary and Materials, Cambridge University Press, Cambridge/New York, 2005, 18.

<sup>32</sup> იქვე, 104.  
<sup>33</sup> რუსიაშვილი გ., იპოთეკის რეფორმა - ბინას არ კარგავს მხოლოდ ის, ვისაც ეს ბინა არა აქვს, ანუ სახელმწიფო, რომელიც პირს მისი ძირითადი უფლებისაგან იცავს, შედარებითი სამართლის ჟურნალი 1/2019, 2019, 40.  
<sup>34</sup> იქვე.  
<sup>35</sup> Nelson J. W., The Virtual Property Problem: What Property Rights in Virtual Resources Might Look Like, How They Might Work, and Why They Are a Bad Idea, McGeorge Law Review, Vol. 41, Issue 2, 294.  
<sup>36</sup> იქვე, 295-297.

ლი,<sup>37</sup> რომლის მიხედვითაც თამაშის ოპერატორი ვალდებული იყო მისი მოთამაშისთვის დაებრუნებინა მესამე პირის მიერ წართმეული ვირტუალური საკუთრება, გამომდინარე იქიდან რომ ოპერატორს გააჩნდა ამის უფლებამოსილება, როგორც ადმინისტრატორს. სასამართლომ, ასევე, უარი თქვა სახელშეკრულებო მოწესრიგებაზე, რადგანაც იგი პირის ინტერესს ვერ იცავს მესამე პირების მხრიდან ზემოქმედებისაგან, არამედ მხოლოდ მხარეთა შორის ურთიერთობას აწესრიგებს.

განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია ჩინეთის სამართლებრივი მდგომარეობა კრიპტოვალუტის მიმართ, რაც უკანასკნელ პერიოდში კიდევ უფრო მეტად წინ წამოწევს ვირტუალური ქონების სამართლებრივი მდგომარეობის საკითხს. ჰანჯოუს (ჩინეთის) ინტერნეტის სასამართლო<sup>38</sup> ერთ-ერთ საქმეზე,<sup>39</sup> სადაც მოსარჩელე მომხმარებელმა კრიპტოსაფულის გათიშვის გამო დაკარგა ბიტკოინები, სასამართლომ კრიპტოვალუტა, ვირტუალური ქონებად მიიჩნია და შესაბამისად მასზე საკუთრების დაცვის რეჟიმი გაავრცელა. მიუხედავად იმისა, რომ დავა მოსარჩელისთვის წარუმატებლად დამთავრდა მტკიცებულებების არარსებობის გამო, გადაწყვეტილებით ხაზი გაესვა ვირტუალური საკუთრების მნიშვნელობას, რომ იგი არ იკარგება კონკრეტული საიტის თუ ინტერნეტსერვისის გათიშვის შემდეგ, არამედ საკუთრების შექმნა და დაკარგვა უნდა მოხდეს ისე, როგორც ეს ფიზიკურ სამყაროში ხდება. აღნიშნულმა გადაწყვეტილებამ უფრო მეტად გაამყარა მოსაზრება, რომ ვირტუალური საკუთრება, იგივე ქონებრივ უფლებათა ერთიანობას წარმოადგებს, რასაც ფიზიკურ სამყაროში, შესაბამისად მას უნდა გააჩნდეს სანივთოსამართლებრივი დაცვის საშუალებები.

**IV. სახელშეკრულებო მოწესრიგების უარყოფა**

წინამდებარე სტატიის ფარგლებში უკვე აღინიშნა, რომ კოდს, რომელიც ვირტუალური ქონების საწყისია, ქმნის ფიზიკური პირი, ხოლო არსებულ კოდში კი მისი მომხმარებელი დამოუკიდებლად ქმნის დამატებით კოდს, რომელიც მისი საკუთრებაა. თუმცაღა არსებობს მოსაზრება, რომ ვირტუალური საკუთრება, სანივთო მოწესრიგებას საერთოდ არ საჭიროებს და ურთიერთობა მომხმარებელსა და კოდის შემქმნელს შორის შეთანხმებამ უნდა დაარეგულიროს.<sup>40</sup> ასეთი ურთიერთობის, სახელშეკრულებო მოწესრიგების ყველაზე ფართოდ გავრცელებული სახეობა კი სამომხმარებლო ხელშეკრულება (EULA), რომელიც ბუსტად განსაზღვრავს თუ რისი უფლება აქვს მომხმარებელს და რისი არაა.

სამომხმარებლო ხელშეკრულებები, არამართო ურთიერთობას აწესრიგებს მომხმარებელსა და შემქმნელს შორის, არამედ განუსაზღვრელ უფლებას აძლევს კოდის შე-

მქმნელს მართოს კოდის ფარგლებში არსებული ნებისმიერი მოვლენა, ობიექტი, ეკონომიკა<sup>42</sup> და, მათ შორის, მომხმარებლების საკუთრებაც. შესაბამისად, სწორედ კოდის შემქმნელი წყვეტს გადასცეს თუ არა საკუთრება მომხმარებელს, როდესაც იგი კოდის ფარგლებში რაიმეს ქმნის, რასაც ისიც ემატება, რომ ასეთი ხელშეკრულებები ძირითადად clickwrap ფორმით არის მოცემული და მომხმარებელს გააჩნია მხოლოდ ორი შესაძლოა არჩევანი, ან დათანხმდეს ხელშეკრულების პირობებს, ან უარი თქვას მასზე.<sup>43</sup> გამომდინარე აქედან, მომხმარებელს არანაირი საშუალება არ აქვს ხელშეკრულებაში ცვლილება შეიტანოს, რაც კოდის შემქმნელს განუსაზღვრელ უფლებას ანიჭებს შეიმუშავოს ისეთი ხელშეკრულება, რომელიც უპირობოდ დააკმაყოფილებს მის მოთხოვნებს.

ყოველივე ზემოგანხილულიდან გამომდინარე მომხმარებლისთვის ყოველგვარ გონივრულ ზღვარს სცდება რაიმე კონტრიბუცია განახორციელოს ვირტუალური ქონებაში და სახელშეკრულებო მოწესრიგების იმედად იყოს, რომელიც, თავის მხრივ, სრულიად მართულია გაბატონებული ხელშეკრულების, კოდის შემქმნელის, მიერ. მაგალითისთვის, როდესაც მომხმარებელი ყიდულობს ნ მილიონი დოლარის ღირებულების ვირტუალურ პლანეტას<sup>44</sup> და სანაცვლოდ ვერ იღებს მასზე საკუთრებას, თავისთავად იგი ასეთ ტრანზაქციას არასდროს დათანხმდებდა, რაც ვირტუალური საკუთრებისა და ყველა მასთან დაკავშირებული სოციალური თუ ეკონომიკური ღირებულებების გაქრობას გამოიწვევს. ხოლო, თავის მხრივ კი, სანივთო სამართლის მოწესრიგებამ უნდა ჩაანაცვლოს ყველა ის სახელშეკრულებო მოწესრიგება, რომელიც მომხმარებელს საკუთრების უფლებისა და შესაბამისად დაცვის გარეშე ტოვებს.

**V. დასკვნა**

უდავოა, რომ ვირტუალური ქონება მნიშვნელოვან ეკონომიკურ თუ სოციალურ ღირებულებას წარმოადგენს, განსაკუთრებით კი მაშინ როდესაც კრიპტოვალუტა ასე ფართოდ გამოყენებადია. მომხმარებლები ხშირად თვითონვე გაუცნობიერებლად ვერ აღიქვამენ მათ ვირტუალურ აქტივებს, როგორც საკუთრებას. რაც, თავის მხრივ, განპირობებულია ასეთი აქტივების არაფიზიკური ღირებულებებით. თუმცაღა ეს არ არის იმის საფუძველი, რომ ვირტუალური საკუთრების ობიექტები და მათი მესაკუთრეები ადეკვატური დაცვის გარეშე დარჩნენ.

კონკურენცია სანივთო და სახელშეკრულებო მოწესრიგებებს შორის, ნათელია რომ სანივთო სამართლის სასარგებლოდ უნდა გადაწყდეს. მომხმარებელი, როგორც ბაზარზე არაგაბატონებული ხელშეკრულები მხარე ვერასდროს მიიღებს ისეთ დაცვას, რომელიც უზრუნველყოფს მის ეკონომიკურ და სოციალურ ინტერესს ვირტუალური ქონების მიმართ. გამომდინარე აქედან მომხმარებლები კოდის შემქმნელისგან დამოუკიდებლად უნდა იღებდნენ საკუთრებას მათ მიერ შექმნილ ან შექმნილ ვირტუალურ

<sup>37</sup> Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice Technology Development Co. Ltd, მითითებულია *Fairfield J.*, Virtual Property, Boston University Law Review, Vol 85, 1084 მიხედვით.

<sup>38</sup> აღნიშნული სასამართლო არის სპეციალური იურისდიქციის მქონე განხილვის ინტერნეტთან დაკავშირებული დავები. ვრცლად იხ. <https://www.chinadaily.com.cn/a/201808/18/wS5b77c8f4a310add14f386801.html>

<sup>39</sup> ვრცლად იხ. <https://technode.com/2019/07/19/chinese-court-recognizes-bitcoin-as-virtual-property-a-first/>

<sup>40</sup> *Fairfield J.*, Virtual Property, Boston University Law Review, Vol 85, 2005, 1092.

<sup>41</sup> *Cifrino C. J.*, 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, Vol 55, Issue 1, 2014, 243.

<sup>42</sup> *Bonar-Bridges J.*, Regulating Virtual Property with EULAs, Wisconsin Law Review Forward, 2016, 84.

<sup>43</sup> *Cifrino C. J.*, 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, Vol 55, Issue 1, 2014, 244.

<sup>44</sup> ყველაზე ძვირადღირებული ტრანზაქციები ვირტუალური საკუთრებისთვის, რომელიც ვიდრე თამაშის ფარგლებში განხორციელებულა ვრცლად იხ. <https://retrowizard.com/most-expensive-virtual-items/>

ქონებაზე. მხოლოდ ასეთ შემთხვევაში იქნება მომხმარებელი დაცული ყველა სავარაუდო რისკისაგან, მაგალითად, მაშინაც კი, როდესაც სერვისის მომწოდებელი კრიპტოსაფულეს მიუწვდომელს გახდის მომხმარებლისთვის, ან, მაშინ, როდესაც კონკრეტული მომსახურების ადმინისტრაცია სერვერებს გათიშავს, სადაც მომხმარებლის ვირტუალური ქონებაა განთავსებული. თუმცაღა შესაძლოა არსებობდეს კონკურენტული მოსაზრება, რომლის მიხედვითაც დეცენტრალიზებული,<sup>45</sup> სისტემებისთვის სანივთო სამართლის მოწესრიგება შეუძლებელია, მისი კომპლექსურობის გამო. ხოლო ცენტრალიზებული<sup>46</sup> სისტემებისთვის, თავად

სისტემის შემქმნელის მიერ შემუშავებული სამომხმარებლო ხელშეკრულებები, ამოწურავენ საკუთრების გადნაწილების საკითხს. მიუხედავად ამისა, როგორც უკვე აღინიშნა, მომხმარებლის მხოლოდ კოდის რეგულირების ან სამომხმარებლო ხელშეკრულებით დაცვა, რიგ შემთხვევებში, გაუმართლებელია.

ამრიგად, ვირტუალური ქონება და შესაბამისად ვირტუალური საკუთრება, უნდა იქნეს აღქმული, როგორც ჩვენთვის აქამდე ცნობილი ტრადიციული ქონება და საკუთრების უფლება, რათა მომხმარებლებს ჰქონდეთ ადეკვატური დაცვის საშუალებები.

<sup>45</sup> მაგალითად, ბლოკჩეინი და მაინინგის დროს საკუთრების უფლების წარმოშობის საკითხი.

<sup>46</sup> მაგალითად Steam-ზე ნივთის ყიდვისას საკუთრების უფლების საკითხი.