

ვირტუალური საკუთრება, როგორც სამოქალაქოსამართლებრივი
რეგულაციის ობიექტი

შესავალი

ვირტუალური ქონება, როგორც საკუთრება, რომელიც თითქმის ყოველთვის იურიდიულ ლიტერატურაში დაკავშირებული იყო ვირტუალურ სამყაროსთან,¹ 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 მრავალმოთამაშიანი ონლაინ თამაშების დამსახურება იყო 2000-იანი წლების შუა პერიოდში. სწორედ ამ დროს ხდებოდა ასეთი თამაშების ფარგლებში არსებული უძრავი თუ მოძრავი ნივთების,² რამდენიმე ათასეული დოლარით დაწყებული დამთავრებული ასობით ათასი დოლარით, გასხვისება.³ ონლაინ თამაშებში მოთამაშეები გეგმავდნენ საკუთრების კომერციალიზაციას, მაგალითად, მათ ვირტუალურ მიწაზე სხვა მოთამაშეების მიერ მონაპოვარი სიკეთის დაბეგვრას, ანდაც ვირტუალური უძრავი ქონებით ვაჭრობას,⁴ რაც თავის მხრივ ერთგვარ ვირტუალურ ეკონომიკას ქმნიდა ვირტუალურ სამყაროში.⁵ 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

¹ 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. *Veloso M. G.*, Virtual Property Rights, A Modified Usufruct of Intangibles, *Philippine Law Journal*, Vol 82, No 4, 2008, 70-73.

² 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.

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

⁴ იქვე.

⁵ *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.

აუცილებელ საკანონმდებლო ჭრილში მოქცევასა და მისთვის იურიდიული დოქტრინის შექმნას ემსახურებოდა.

ვირტუალური საკუთრება, როგორც ტექნოლოგიური განვითარების თანმდევი მოვლენა, გაუმართლებელია მხოლოდ ვირტუალური სამყაროს ფარგლებში მოექცეს და კომპიუტერული თამაშებით ამოიწუროს. ვირტუალური ქონებისთვის ფუნდამენტური იურიდიული ნაშრომი, მას მოიაზრებს ისეთ კომპიუტერულ კოდად, რომელიც მომხმარებლის კომპიუტერში არსებობით არ შემოიფარგლება და თავისმხრივ იგი უფრო მეტად ემსგავსება უძრავ და მოძრავ ნივთებს დამოუკიდებლად. იგი გამოირჩევა კონკურენტული ხასიათით, თუ ერთი პირი მესაკუთრეა, მას შეუძლია სხვას აუკრძალოს მისი ფლობა და ნებისმიერი არამართლზომიერი ქმედება,⁶ რასაც თავის მხრივ უკავშირდება საერთო სამართლისთვის დამახასიათებელი სხვათა ზემოქმედების გამორიცხვის უფლება (right to exclude),⁷ რაც ერთობ ემსგავსება გერმანულ სამოქალაქო სამართალში აკრძალული თვითნებობის დაუშვებლობის ცნებას,⁸ ხოლო ქართულ სამართალში აუცილებელ მოგერიებას,⁹ აქვე უნდა აღინიშნოს, რომ უკანასკნელი ორი ცნება ერთ ჭრილში არ არის განხილული არც ფიზიკური და არც ვირტუალური სამყაროსთვის.¹⁰ ვირტუალურ ქონებას ახასიათებს მყარი, ფიქსირებული ბუნება,¹¹ რაც ნიშნავს იმას, რომ იგი მისი მესაკუთრის დამოუკიდებლად არსებობს და არ საჭიროებს კომპიუტერისა და პროგრამული უზრუნველყოფის აქტივაციას ხელმისაწვდომობისთვის. ბოლო მახასიათებლის მიხედვით კი კოდს, როგორც საკუთრებას, სრულყოფილს ხდის მისი ურთიერთდაკავშირებულობა, შესაბამისად, პირთა ფართო წრეს მასთან ინტერაქციის საშუალება აქვს¹² და იგი არ ინახება მხოლოდ ერთი პირისთვის მისსავე მყარ დისკზე.

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

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

⁸ *რუსიაშვილი გ./ ეგნატაშვილი დ./ სირდაძე ლ.*, საწივო სამართალი, კაზუსების კრებული, თბილისი, 2018, 97-98.

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

¹⁰ 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.

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

¹² იქვე, 1050.

აქედან გამომდინარე, ვირტუალური ქონება შეიძლება იყოს ვებგვერდები,¹³ ზემოხსენებული ვირტუალური სამყაროსა და კომპიუტერული თამაშების კომპონენტები, წიგნები, მუსიკა, ფილმები,¹⁴ როგორც ციფრული ფაილები და არა მათთან დაკავშირებული საავტორო უფლებები და ბოლოს, კრიპტოვალუტა, თუმცა აღნიშნული ჩამონათვალი არ არის ამომწურავი.

წინამდებარე სტატიის მიზანია ვირტუალური საკუთრებისთვის ზოგადად კანონისმიერი რეგულირების ქვემდებარეობის განსაზღვრა, რაც გამორიცხავს იმის გამორკვევას, წარმოადგენს კონკრეტული ვირტუალური საკუთრების ობიექტების სახეობები მოძრავ თუ უძრავ ნივთებს.¹⁵ საკვლევ საკითხთან მიმართებაში ფაქტობრივად შეუძლებელია სხვადასხვა ქვეყნის საკანონმდებლო რეგულაციების ურთიერთანაღიზი და შედარებითი დისკურსის მიმოხილვა, გამომდინარე იქიდან, რომ ვირტუალური საკუთრება საკანონმდებლო დონეზე რეგულირებული არ არის. შესაბამისად, სტატიაში შემოთავაზებული იქნება ერთიანი დოქტრინალური მიდგომის ანალიზი და მცდელობა ვირტუალურ საკუთრებაზე ტრადიციული საკუთრების უფლების გავრცელებისა.

ვირტუალური საკუთრება, როგორც საკუთრება

ფიზიკური კომპონენტის არარსებობის გამო ვირტუალური ქონება, წარსულში ხშირად მოიაზრებოდა როგორც ინტელექტუალური საკუთრება,¹⁶ აღნიშნული მოსაზრება ყოველთვის მცდარი იყო.¹⁷ ვირტუალური საკუთრება, როგორც სანივთო სამართლის დამოუკიდებელი ობიექტი, შესაძლოა სამართლებრივ გამართლებას მოკლებული იყოს, მაგალითად, ვირტუალური სახლი, ვერასდროს ჩაითვლება უძრავ ქონებად, რაც ერთი

¹³ იგულისხმება ვებგვერდი, როგორც ინტერნეტ პროტოკოლზე (IP) არსებული საბოლოოდ აღქმადი მატერიალი და არა დომენური სახელწოდება ვებგვერდისთვის, როგორც სასაქონლო ნიშანი. თუმცა უნდა აღინიშნოს, რომ დომენური სახელი არ წარმოადგენს სასაქონლო ნიშნების სამართლის ობიექტს, ვეცად იხ. *Farley C. H.*, Confusing the Similarity of Trademarks Law in Domain Name Disputes, *Akron Law Review*, Vol 52, issue 3, 2019, 613.

¹⁴ წიგნებთან, ფილმებთან და მუსიკასთან ხშირად დავის საგანს წარმოადგენს მათი ბუნება როგორც საკუთრება საავტორო და მომიჯნავე 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.

¹⁵ 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.

¹⁶ *Fairfield J.*, Virtual Property, *Boston University Law Review*, Vol 85, 2005, 1050.

¹⁷ იქვე, 1064-1065.

მხრივ, მისი საფუძვლით, კომპიუტერული კოდის ოპერირებით არის განპირობებული, ხოლო მეორე მხრივ, დაკავშირებულია იმ უფლებების არ ქონასთან, რაც უძრავ ნივთს ახასიათებს, ანალოგიურადაა საქნე უძრავი ნივთების შეთხვევაშიც.¹⁸ თუმცაღა ვირტუალური საკუთრების სანივთო სამართლისგან სრული მოწყვეტა, ნებისმიერი სამართლის სისტემისთვის, იქნება ეს საერთო თუ კონტინენტური ევროპის სამართალი, ვირტუალურ ქონებას დაცვის გარეშე დატოვებდა.

1. ვირტუალური საკუთრების რეალური მახასიათებელი

კონკურენტულობა, ფიქსირებულობა და ურთიერთდაკავშირებულობა¹⁹ თავისთავად ახასიათებს ფიზიკურ სამყაროში არსებულ მოძრავ თუ უძრავ ნივთებს. მაგალითისთვის, სახლზე საკუთრების უფლება მხოლოდ მესაკუთრეს აქვს და სხვა პირი მის საკუთრებას შესაბამისი ნებართვის 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, არსარგებლობის უფლება და მისი ხელყოფის შემთხვევაში მისი გამოთხოვა და ზიანის ანაზღაურება.²⁰ აღნიშნული უფლებები ყველა ქვეყნის კანონმდებლობაში მეტნაკლებად ემსგავსება ერთმანეთს და ძირითადად საკუთრების შინაარსს განსაზღვრავს. თუმცაღა საინტერესოა, ყველაფერი ის, რაც ფიზიკურ სამყაროში არსებული საკუთრების მახასიათებელს იზიარებს უნდა იქნეს თუ არა მოაზრებული საკუთრებად?²¹ კითხვაზე ერთმნიშვნელოვანი პასუხი ფაქტობრივად ამოწურავდა საკუთრების მოცულობას და მის ფარგლებში მოაქცევდა ნებისმიერ სამომავლო ტექნოლოგიურ სიახლეს. თუმცაღა წინამდებარე სტატიის მიზანი საკუთრების ფარგლების დადგენა არაა, არამედ საპირისპიროდ კონკრეტული მოვლენის, ვირტუალური ქონების, როგორც ტრადიციული საკუთრების ობიექტად განხილვაა.

¹⁸ *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.

¹⁹ *Fairfield J.*, Virtual Property, *Boston University Law Review*, Vol 85, 2005

²⁰ *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.

²¹ *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.

ზემოდასმული საკითხისთვის მთავარი წინაღობა 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,²² არის მოსაზრება, რომელიც შეიძლება ფუნდამენტურად მივიჩნიოთ კოდის უსაზღვრო არაკანონისმიერი²³ რეგულირებისთვის. მიუხედავად ამისა, ვირტუალური საკუთრებისთვის კოდის მოწესრიგება შეიძლება საკმარისი არ აღმოჩნდეს, გამომდინარე იქიდან რომ ვირტუალური ქონება მნიშვნელოვან ეკონომიკურ და სოციალურ ღირებულებას შეიძლება წარმოადგენდეს.²⁴

კოდი, როგორც უკვე აღვნიშნეთ, საფუძველია ვირტუალური ქონებისთვის, ანუ ქმნის მას. თავის მხრივ კოდს ქმნის ადამიანი, თუმცა ეს არ არის ინტელექტუალური საკუთრების ობიექტი კოდი, არამედ კოდის შიგნით შექმნილი კოდი,²⁵ რომელიც ტრანსფორმირებს ვირტუალურ საკუთრებაში. მიუხედავად ამისა საწყისი კოდი ოპერირებას არ წყვეტს, იგი მუდმივად აქტიური რჩება, რაც ფაქტობრივად მის შიგნით არსებული ყველა ვირტუალური ქონების ფიქსაციის წყაროა. ვირტუალური საკუთრება მისი საწყისი კოდის გარეშე შეწყვეტს არსებობას. მაგალითისთვის, საკმარისია გაითიშოს სერვერები, სადაც რომელიმე ვირტუალური სამყაროს საწყისი კოდია განთავსებული, ვირტუალური საკუთრება აღარ იარსებს.²⁶ რაც თავის მხრივ ფიზიკურ სამყაროში არასდროს მოხდება, შეუძლებელია მოძრავი თუ უძრავი ნივთი ერთ დღეს უბრალოდ გაქრეს და მასზე საკუთრება დაიკარგოს.²⁷

აღნიშნული მოცემულობა ისევ და ისევ მიუთითებს იმაზე, რომ ვირტუალური ქონება მისი ფიზიკური ელემენტის გარეშე არ შეიძლება

²² Lessig L., Code: And Other Laws of Cyberspace, Version 2.0, Basic Books, New York, 2006, 83-85.

²³ იგულისხმება ზოგადად სამართლებრივი რეგულირება.

²⁴ 2018 წლისთვის ვირტუალური საკუთრება ვირტუალური სამყაროს შიგნით მილიონობით დოლარის სანაცვლოდ იყიდებოდა. ვრცლად იხ. <https://www.bbc.com/news/av/stories-45275461/the-virtual-land-selling-for-millions>

²⁵ 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.

²⁶ 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.

²⁷ იქვე, 513-514.

ტრადიციულ ქონებად იქნეს აღქმული, რაც არასწორია, მაგალითისთვის, ინტელექტუალური საკუთრების ობიექტი, ხშირად საერთოდ არ არის ფიზიკური ფორმით²⁸ გამოხატული.²⁹ თავისმხრივ, საკუთრების ობიექტი, როგორც აბსტრაქცია, ინტელექტუალური საკუთრებით არ ამოიწურება, რისი ნათელი მაგალითია საკუთრება საწარმოს წილზე.³⁰ შესაბამისად ფიზიკური ელემენტის არარსებობა 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.³¹ გამომდინარე აქედან ვირტუალური საკუთრება დაცული უნდა იყოს ისე, როგორც ფიზიკურ სამყაროში არსებული ნებისმიერი საკუთრება. ვირტუალური საკუთრების ზემოგანხილული საერთო სამართლის საკუთრების რეალური მახასიათებლები, თავის მხრივ საქართველოსთვისაც საკუთრების შინაარსში მეორდება, ექსკლუზიურობის³² და თავისუფალი სარგებლობის სახით.³³

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 დიდად სოციალური თუ ეკონომიკური

²⁸ ფიზიკური ფორმა არ უნდა იქნეს აღრეული ფიქსირებულ ფორმაში, რომელსაც შეერთებული შტატების კანონმდებლობა იყენებს ნაწარმოებისთვის, საავტორო უფლებათა ნაწილში. ასევე, არც ქართული კანონმდებლობით გათვალისწინებული ობიექტური ფორმა არ ნიშნავს ფიზიკურად ხელშესახებობას. ორივე ცნება ისეთ მედიუმს მოიაზრებს რომელიც აღქმადი და დროში განგრძობადი ფორმით არსებობს. ვრცლად იხ. 17 U.S. Code §101; საქართველოს კანონი საავტორო და მომიჯნავე უფლებების შესახებ, მუხლი მე-5, ნაწილი მე-2.

²⁹ *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

³⁰ *Clarke A./ Kohler P.*, Property Law, Commentary and Materials, Cambridge University Press, Cambridge/New York, 2005, 18.

³¹ იქვე, 104.

³² *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.

³³ იქვე.

დანაკარგი არ იქნება თუ კომპიუტერულ თამაშებში მოთამაშეები ნივთებს დაკარგავენ და ისინი საკუთრებას ვერ დაიცავენ. თუმცა ვირტუალური ქონებრივი სიკეთეა კრიპტოვალუტაც, რომელიც მნიშვნელოვანი განხილვის საგანია. შესაბამისად ვირტუალური საკუთრება მისი შინაარსის მიუხედავად დაცული უნდა იყოს, როგორც ქონებრივ უფლებათა ერთობლიობა.

ვირტუალური საკუთრების ქონებრივი დაცვა, ერთგვარი გარანტიაა ტექნოლოგიური ბაზრის ღირებულებისთვის და სამომავლო განვითარებისთვის.³⁴ შესაბამისად ვირტუალური საკუთრების, როგორც ტრადიციული საკუთრების დაცვისას, მესაკუთრე მიიღებს მყარ გარანტიას, რომ მისი საკუთრება ხელშეუხებელი იქნება და თავისუფლად შეძლებს მის შეძენასა და შემდეგ განკარგვას, ასევე, ეკონომიკური სარგებლის მიღებას.³⁵

მნიშვნელოვანია ჩინეთის სამართლებრივი მოწესრიგება, ვირტუალური ქონების მიმართ. პირველი დავა ჩინეთის სასამართლოებში ჯერ კიდევ 2003 წელს იქნა განხილული,³⁶ 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 საკუთრებას ვერ იცავს სხვათა ზემოქმედების გამორიცხვის უფლებით, არამედ ის მხოლოდ მხარეთა ურთიერთობას აწესრიგებს.

განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია ჩინეთის სამართლებრივი მიდგომა კრიპტოვალუტის მიმართ, რაც უკანასკნელ პერიოდში კიდევ უფრო მეტად წინ წამოწევს ვირტუალური ქონების სამართლებრივი მდგომარეობის საკითხს. ჰანჯოუს (ჩინეთის) ინტერნეტის სასამართლო³⁷ ერთ-ერთ საქმეზე,³⁸ სადაც მოსარჩელე მომხმარებელმა კრიპტოსაფულის გათიშვის გამო დაკარგა კოინები, სასამართლომ კრიპტოვალუტა, ვირტუალურ ქონებად მიიჩნია და შესაბამისად მასზე საკუთრების დაცვა გაავრცელა. მიუხედავად იმისა, რომ დავა მოსარჩელისთვის წარუმატებლად დამთავრდა, გადაწყვეტილებით

³⁴ 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.

³⁵ იქვე, 295-297.

³⁶ Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice Technology Development Co. Ltd, მითითებულია *Fairfield J.*, Virtual Property, Boston University Law Review, Vol 85, 1084 მიხედვით.

³⁷ აღნიშნული სასამართლო არის სპეციალური იურისდიქციის მქონე განიხილოს ინტერნეტთან დაკავშირებული დავები.

ვრცლად იხ. <https://www.chinadaily.com.cn/a/201808/18/WS5b77c8f4a310add14f386801.html>

³⁸ ვრცლად იხ. <https://technode.com/2019/07/19/chinese-court-recognizes-bitcoin-as-virtual-property-a-first/>

ხაზი გაესვა ვირტუალური საკუთრების მნიშვნელობას, რომ იგი არ იკარგება კონკრეტული საიტის თუ ინტერნეტსერვისის გათიშვის შემდეგ, არამედ საკუთრების შეძენა და დაკარგვა უნდა მოხდეს ისე როგორც ეს ფიზიკურ სამყაროში ხდება. აღნიშნულმა გადაწყვეტილებამ უფრო მეტად გაამყარა მოსაზრება რომ ვირტუალური საკუთრება, იგივე ქონებრივ უფლებათა ერთიანობას წარმოადგეს, რასაც ფიზიკურ სამყაროში, შესაბამისად მას უნდა გააჩნდეს სანივთოსამართლებრივი დაცვის საშუალებები.

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. თუმცადა არსებობს მოსაზრება, რომ ვირტუალური საკუთრება, სანივთო მოწესრიგებას საერთოდ არ საჭიროებს და ურთიერთობა მომხმარებელსა და კოდის შემქმნელს შორის უნდა მოწესრიგდეს.³⁹ ასეთი ურთიერთობის, სახელშეკრულებო მოწესრიგების ყველაზე ფართოდ გავრცელებული სახეობა კი სამომხმარებლო ხელშეკრულებაა (EULA)

³⁹ *Fairfield J.*, Virtual Property, Boston University Law Review, Vol 85, 2005, 1092.