

Skaitmeninių objektų priskyrimas virtualiajai nuosavybei ir jų teisinis kvalifikavimas

Eimantas Kadys

Vilniaus universiteto Teisės fakulteto
Privatinės teisės katedros doktorantas
Saulėtekio al. 9, I rūmai, LT-10222 Vilnius, Lietuva
Tel. (+370) 644 83249
El. paštas: Eimantaskadys18@gmail.com

Classification of Digital Objects as Virtual Property and Legal Qualification

Eimantas Kadys

(Vilnius University (Lithuania))

Summary. The main objective of this article is to examine and assess which digital objects can be classified as virtual property and how they should be qualified under Lithuanian positive law. In this context, the subject of this article is the classification of digital objects as virtual property, and their legal status. In order to achieve its objective, the article first analyses the characteristics that digital objects in virtual space must possess in order to be classified as virtual property. This objective establishes that in order for a particular digital object to qualify as a virtual property object, the computer code, in which the digital object is expressed, must satisfy the characteristics of competitiveness, permanence and interconnectedness. The second objective of the article is to identify the legal status of virtual property objects in foreign legal systems. This objective is achieved by establishing that some foreign countries recognise ownership of these digital objects directly under their positive domestic law. This recognition of the property status of these digital objects reflects the modern social reality of the digital age and avoids the legal disputes that often arise in states where there is no clear legal status of virtual objects under positive law. The third objective of the article is to assess how virtual property objects should be qualified in Lithuania – by classifying them as *sui generis* and creating a separate legal regime, or by qualifying them as *res incorporales* objects. This task leads to the conclusion that virtual property objects can be classified as *res incorporales* objects and qualified as objects of property law under Lithuanian civil property law.

Keywords: digital objects, virtual property, object of property law, *res incorporales*, *sui generis*.

Skaitmeninių objektų priskyrimas virtualiajai nuosavybei ir jų teisinis kvalifikavimas

Eimantas Kadys

(Vilniaus universitetas (Lietuva))

Santrauka. Straipsnio pagrindinis tikslas yra ištirti ir įvertinti, kokie skaitmeniniai objektai gali būti priskiriami virtualiajai nuosavybei ir kaip jie turėtų būti kvalifikuojami pagal Lietuvos pozityviąją teisę. Atsižvelgiant į tai, šio straipsnio objektas yra skaitmeninių objektų priskyrimas virtualiajai nuosavybei ir jų teisinis statusas. Siekiant išsiskelto tikslo, straipsnyje visų pirma yra keliamas uždavinys išanalizuoti požymius, kuriais virtualiojoje erdvėje skaitmeniniai objektai turi pasižymėti, kad juos būtų galima priskirti virtualiajai nuosavybei. Įgyvendinus šį uždavinį, nustatoma, kad tam, jog konkretus skaitmeninis objektas galėtų būti laikomas virtualiosios nuosavybės objektu, kompiuterinis kodas, kuriuo pagrindu skaitmeninis objektas yra išreikštas, turi atitikti konkurencingumo, pastovumo ir tarpusavio ryšio požymius. Antrasis

Received: 28/09/2023. Accepted: 29/04/2024

Copyright © 2024 Eimantas Kadys. Published by Vilnius University Press

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

straipsnio uždavinys yra nustatyti, koks teisinis statusas virtualiosios nuosavybės objektams yra suteikiamas užsienio valstybių teisės sistemose. Įvykdžius šį uždavinį, nustatoma, kad kai kurios užsienio valstybės tiesiogiai pagal valstybės pozityviąją teisę pripažįsta nuosavybės teisę į šiuos skaitmeninius objektus. Toks nuosavybės teisės statuso suteikimas šiems skaitmeniniams objektams atspindi šiuolaikinę skaitmeninio amžiaus socialinę tikrovę ir leidžia išvengti teisinių ginčų, kurie dažnai valstybėse kyla nesant aiškaus virtualiosios nuosavybės objektų teisinio statuso pagal pozityviąją teisę. Trečiasis uždavinys – įvertinti, kaip virtualiosios nuosavybės objektai turėtų būti kvalifikuojami Lietuvoje – juos priskiriant *sui generis* kategorijai ir jiems kuriant atskirą teisinį reguliavimą ar kvalifikuojant juos *res incorporales* objektu. Įgyvendinus šį uždavinį, yra nustatoma, kad virtualiosios nuosavybės objektai gali būti priskiriami *res incorporales* objektų kategorijai ir būti kvalifikuojami nuosavybės teisės objektu pagal Lietuvos civilinės nuosavybės teisę.

Pagrindiniai žodžiai: skaitmeniniai objektai, virtualioji nuosavybė, nuosavybės teisės objektas, *res incorporales*, *sui generis*.

„Technologijų vystymosi procese teisė negali
vaidinti kraštinio vaidmens.
Priešingu atveju, vietoje „teisės viešpatavimo“
internetu technologijos gali sukurti savo
„technologijų viešpatavimą“.
Mes, teisininkai, neturime to leisti“
Prof. Sjef Van Eerp

Įvadas

Temos aktualumas. Skaitmeninės technologijos XXI amžiuje yra tapusios neatsiejama kiekvieno žmogaus gyvenimo dalimi. Interneto ir išmaniųjų įrenginių atsiradimas nulėmė, kad žmonės šiuo metu gyvena tiek materialiam pasaulyje, tiek skaitmeninėje erdvėje. Tai rodo naujausia statistika, pagal kurią, žmogus vidutiniškai internete kasdien praleidžia net po 6 valandas ir 40 minučių (Average daily time spent using the..., 2023). Virtuali erdvė kelia naujų teisinio reguliavimo iššūkių, susijusių ne tik su asmens privatumo ir duomenų apsauga, bet ir su nuosavybės teisėmis. Žmonės, vis aktyviau dalyvaudami virtualioje erdvėje, savo išmaniuose telefonuose, kompiuteriuose, duomenų bazėse įsigyja, kuria ir saugo įvairius skaitmeninius objektus, kurie teisės doktrinoje įvardijami kaip virtualioji nuosavybė (Fairfield, 2005, p. 1050) (Kiršienė, 2017, p. 496). Nors šiuo metu vis dar nėra priimta jokie universalus virtualiosios nuosavybės apibrėžimo ar sampratos, kas ja turėtų būti laikoma, tačiau pripažįstama, kad virtualioji nuosavybė apima itin didelį spektrą įvairių skaitmeninių objektų, kuriuos žmonės naudoja tenkindami savo kasdienes poreikius – skaitmeninis menas; domenų vardai; kriptovaliutos; socialinių tinklų paskyros; elektroninių paštų paskyros; elektroninės knygos; virtualiuose internetiniuose žaidimuose esantys vertingi objektai ir kt. (Erlank, 2013) (Nekit, 2020, p. 77). Daugelis žmonių šiuos objektus laiko lygiai tokia pačia nuosavybe kaip ir bet kuriuos savo turimus materialius daiktus, nes dauguma šių skaitmeninių objektų atlieka lygiai tokią pačią funkciją kaip ir šių objektų atitikmenys materialiam pasaulyje. Pavyzdžiui, ta pati knyga gali egzistuoti tiek elektronine, tiek materialia forma; ta pati nuotrauka gali egzistuoti tiek skaitmenine, tiek materialia forma, ir kt. Dauguma žmonių virtualiosios nuosavybės objektus savinasi dar ir dėl to, kad šiems objektams įsigyti išleidžia savo pinigus, o kartais net ir rekordiškai dideles pinigų sumas, pavyzdžiui, pirkdami skaitmeninį meną. Tad teisiniu požiūriu iškyla šių objektų kvalifikavimo civilinės nuosavybės teisės objektu klausimas, t. y. ar šie skaitmeniniai objektai iš tiesų gali būti pripažįstami nuosavybe ir ar asmuo gali įgyti nuosavybės teisę į juos.

Atsižvelgiant į aptartą temos aktualumą, šio straipsnio **tikslas** – iširti ir įvertinti, kurie skaitmeniniai objektai gali būti priskiriami virtualiajai nuosavybei ir kaip jie turėtų būti kvalifikuojami pagal Lietuvos pozityviąją teisę.

Straipsnio tikslui pasiekti keliami šie **uždaviniai**: pirma, išanalizuoti požymius, kuriais skaitmeniniai objektai turi pasižymėti virtualioje erdvėje, kad juos būtų galima priskirti virtualiajai nuosavybei; antra, nustatyti, koks teisinis statusas virtualiosios nuosavybės objektams yra suteikiamas užsienio valstybių teisės sistemose; trečia, įvertinti, kaip virtualiosios nuosavybės objektai turėtų būti kvalifikuojami Lietuvoje – juos priskiriant *sui generis* objektų kategorijai ir jiems kuriant atskirą teisinį reguliavimą, ar priskiriant juos *res incorporales* objektų kategorijai ir kvalifikuojant juos nuosavybės teisės objektu pagal Lietuvos civilinę teisę.

Objektas – skaitmeninių objektų priskyrimas virtualiajai nuosavybei ir jų teisinis statusas. Siekiant išsamiau atskleisti tyrimo objektą, jis yra analizuojamas skirtingų užsienio valstybių teisės sistemų kontekste.

Straipsnyje naudoti pagrindiniai **metodai** – lyginamuoju metodu palygintas virtualiosios nuosavybės objektų teisinis statusas skirtingose užsienio valstybėse, sisteminiu-analitiniu metodu analizuojami teisės šaltiniai; formuluojant darbo autoriaus pozicijas ir išvadas naudojamas indukcinis metodas.

Nagrinėjamos temos iširtumas – virtualioji nuosavybė ir jai priskirtini skaitmeniniai objektai daugiausiai yra analizuoti tik bendrosios teisės tradicijos mokslininkų, siekiant įvertinti virtualiosios nuosavybės objektų teisinį statusą Jungtinės Karalystės ir Jungtinių Amerikos Valstijų teisinių sistemų kontekste. Kontinentinės teisės tradicijos, kuriai, be kita ko, priklauso ir Lietuva, teisės mokslininkai virtualiosios nuosavybės nėra plačiai nagrinėję. Kontinentinės teisės tradicijos doktrinoje galima rasti tik pavienių mokslo darbų, kuriuose nagrinėjama virtualioji nuosavybė (Van Erp, 2017). Lietuvoje ši tema taip pat dar nėra nagrinėta. Apie virtualiosios nuosavybės temą iš dalies yra užsiminęs tik doc. dr. Laurynas Didžiulis savo publikacijoje (Didžiulis, 2020, p. 47–48).

Darbo originalumas – autoriaus žiniomis, šis tyrimas yra pirmasis Lietuvoje, kuriame detalai, visapusiškai ir kompleksiskai yra analizuojama virtualioji nuosavybė ir sprendžiamas jos objektų kvalifikavimo pagal Lietuvos pozityviają teisę klausimas.

Tyrimui esminę reikšmę turėję **šaltiniai ir literatūra** – prof. Kateryna Nekit, prof. Joshua A.T. Fairfield ir prof. Wian Erlank atlikti moksliniai tyrimai. Tyrimui svarbią reikšmę taip pat turėjo mokslinių straipsnių ir konferencijos pranešimų rinkinys – „Daiktinė teisė: ar privatinės teisės pamatai atlaikys XXI a. iššūkius?“

1. Virtualiosios nuosavybės samprata

XX a. antroje pusėje atsiradus internetui ir kompiuteriams bei laikui bėgant jiems tampant vis labiau prieinamiems visuomenėje, kartu pamažu ėmė rasti naujas reiškinyms – virtualioji nuosavybė. Teisės doktrinoje laikoma, kad virtualiosios nuosavybės atsiradimo idėja yra siejama su masiniu daugelio žaidėjų internetinių vaidmenų žaidimų atsiradimu (angl. *MMORGP*¹) (Nekit, 2020, p. 76). Vienas iš pirmųjų mokslo darbų, kuriame užsiminta apie virtualiosios nuosavybės egzistavimą, yra 2001 m. publikuota E. Castronovo mokslinė publikacija, kurioje atliekamas išsamus ekonominis virtualaus internetinio žaidimo „Norrath“ tyrimas. Šiame tyrime yra pateikiama stulbinanti statistika: 2001 metų duomenimis, žaidime buvo užsiregistravę 40 000 žaidėjų, apie 12 000 iš jų šį virtualų žaidimą laikė savo namais, šiame žaidime praleisdami vidutiniškai 28 valandas per savaitę, arba 4 valandas per

¹ MMORPG – yra virtualūs internetiniai žaidimai, kuriuose dalyvauja didelis skaičius žaidėjų tuo pačiu metu internete, jie įsitraukia į virtualaus pasaulio simuliaciją ir turi skirtingus vaidmenis tame žaidime, kurie leidžia jiems kurti savo norimus personažus, realiojuoju laiku bendrauti su kitais to paties virtualaus žaidimo žaidėjais, vykdyti įvairias žaidime esančias užduotis ir kt.

dieną; bendrasis žaidimo vidaus produktas tuo metu buvo įvertintas net 135 milijonais JAV dolerių, žaidime esanti valiuta antrinėse rinkose siekė 0,0107 JAV dolerio, o tai viršijo jenos ir liros valiutų vertę (Castronova, 2001, p. 1). Pirmasis teisminis ginčas, kuriame buvo analizuojamas virtualiosios nuosavybės klausimas, taip pat susijęs su internetiniais virtualiais žaidimais. 2003 m. buvo išnagrinėta byla dėl virtualaus turto, esančio virtualiame internetiniame žaidime „Red Moon“. Byloje ginčas kilo dėl to, kad žaidimo kūrėjas atsisakė atkurti žaidėjui virtualiame žaidime priklausiusius vertingus žaidimo objektus po to, kai į šio žaidėjo paskyrą virtualiame žaidime įsilaužė trečioji šalis ir šiuos objektus pasisavino. Žaidimo kūrėjas nurodė, kad šie žaidime esantys objektai neturi jokios realios vertės ir yra tik informacijos rinkinys žaidimo serveryje. Tuo tarpu žaidėjas pareiškė, kad jis įdėjo savo darbo, išminties ir pastangų, kad šiuos objektus žaidime įgytų, todėl šie objektai turėtų būti pripažįstami jo virtualiąja nuosavybe, kuri jam turėtų būti atkurta. Teismas šioje byloje priėmė sprendimą, kuriuo sutiko su virtualaus žaidimo žaidėjo argumentais ir įpareigojo žaidimo kūrėją atkurti žaidėjo prarastus objektus virtualiame internetiniame žaidime (Chao, 2010, p. 9) (Erlank, 2015, p. 2543–2544).

Šiandien virtualioji nuosavybė yra siejama ne tik su virtualaus internetinio žaidimo objektais, jame esančiais avatarais ir pan., tačiau laikoma, kad virtualioji nuosavybė dabar apima ir daugelį kitų skaitmeninių objektų. Pavyzdžiui, domenų vardus, elektronines knygas, el. pašto paskyras, socialinių tinklų paskyras, interneto svetaines, kriptovaliutas ir kt. (Nekit, 2020, p. 77).

Virtualiosios nuosavybės reiškinys teisės doktrinoje yra analizuojamas jau daugiau nei 20 metų, todėl teisės doktrinoje šiuo metu galima rasti įvairiausių virtualiosios nuosavybės apibrėžimų. Vienas iš pirmųjų mokslininkų, pradėjusių analizuoti virtualiosios nuosavybės reiškinį, yra J. A. T. Fairfieldas. Jis virtualiąją nuosavybę apibūdina kaip kompiuterinį kodą, kuris virtualiame pasaulyje imituoja materialaus pasaulio objektų savybes. Todėl, pasak Fairfieldo, virtualioji nuosavybė turėtų būti traktuojama lygiai taip pat kaip ir materialaus pasaulio nuosavybė (Fairfield, 2005, p. 1053). Kiti virtualiosios nuosavybės reiškinio tyrėjai pateikia panašų virtualiosios nuosavybės apibūdinimą. Pavyzdžiui, nurodoma, kad virtualioji nuosavybė yra duomenų bazės įrašai, esantys serveryje, kurie leidžia kompiuterio monitoriuje rodyti įvairius vaizdus (Hunter, Lastowska, 2004, p. 40); virtualioji nuosavybė – tai programinės įrangos kodas, sukurtas taip, tarsi jis turėtų fizinių, materialiam pasauliui būdingų savybių (DaCunha, 2016, p. 41); virtualioji nuosavybė – sukuriama iš kompiuterinio kodo, kuris paprastai įgyvendinamas taip, kad virtualusis objektas atliktų tą pačią funkciją kaip ir jo materialus atitikmuo, pavyzdžiui, programinis elektroninės knygos kodas sukurtas taip, kad elektroninės knygos (*eBook*) turinys būtų toks pat kaip fizinės knygos (Erlank, 2013); ir kt.

Taigi, virtualiosios nuosavybės apibrėžimų gali būti pačių įvairiausių ir jie iš esmės skiriasi priklausomai tik nuo to, koks virtualiosios nuosavybės objektas yra analizuojamas. Tačiau, nepaisant to, teisės doktrinoje vieningai pripažįstama, kad virtualiąją nuosavybę yra laikomas kompiuterinis kodas, kuris gali būti išreikštas išmaniajame įrenginyje, programinėje įrangoje, serveryje, duomenų bazėje ir kt. Pasak J. A. T. Fairfieldo, pasaulyje egzistuoja dviejų tipų kompiuteriniai kodai. Vienas jų yra kodas, kuris nekonkuruoja, – jei vienas asmuo naudoja šį kodą, tai netrukdo juo naudotis kitam asmeniui. Šis kodas yra saugomas intelektinės nuosavybės teisės, kuri saugo kodo kūrėjo kūrybinius interesus. Jei neegzistuočių šio kodo intelektinės nuosavybės teisių apsauga, kūrėjai negalėtų atgauti išlaidų, išleistų kompiuteriniam kodui sukurti. Tačiau egzistuoja ir kitokio tipo kompiuterinis kodas, kurio pagrindu interneto erdvėje yra išreikšta daugiausiai interneto išteklių, dažnai šis kodas taip pat sudaro paties interneto struktūrinius komponentus. Šio antrojo tipo kompiuterinio kodo pavyzdžiai yra domenų vardai, vienodų išteklių lokatoriai (anglų kalba sutrumpintai dar vadinami URL), interneto puslapiai, elektroninio pašto paskyros ir ištisi virtualūs pasauliai. Visų šių objektų kompiuteriniai kodai turi tris vienodus savybes – jie yra konkurencingi, t. y. jei vienas asmuo jį turi ir kontroliuoja, kiti asmenys

šio kodo kontroliuoti negali. Šie kodai yra pastovūs – jie neišnyksta po kiekvieno jų panaudojimo, pavyzdžiui, išjungus kompiuterį ar kitą išmanųjį įrenginį. Ir, galiausiai, šie kodai turi tarpusavio ryšį – su jais galima sąveikauti (Fairfield, 2005, p. 1048–1050).

Teisės doktrinoje laikoma, kad šie trys kompiuterinio kodo požymiai – konkurencingumas, pastovumas ir tarpusavio ryšys yra *de facto* standartas, kuriuos konkretus skaitmeninis objektas turi atitikti, kad būtų pripažįstamas virtualiaja nuosavybe (Erlank, 2013). Šie trys virtualiosios nuosavybės požymiai toliau nagrinėjami plačiau.

1.1. Virtualiosios nuosavybės objekto konkurencingumas

Virtualiosios nuosavybės objekto konkurencingumo požymis reiškia, kad konkretų skaitmeninį objektą vienu metu gali valdyti ir naudoti tik vienas asmuo ir jis neturi būti prieinamas neapibrėžtam asmenų ratui (Fairfield, 2005, p. 1053–1054). Kitaip sakant, vienam asmeniui naudojant ir valdant konkretų skaitmeninį objektą yra užkertamas kelias kitiems asmenims naudotis tuo pačiu skaitmeniniu objektu. Šis virtualiosios nuosavybės objekto požymis tinka ir materialios nuosavybės objektams. Pavyzdžiui, konkrečių batų porą vienu metu gali avėti tik vienas asmuo, todėl batų pora yra laikoma konkurencinga, kadangi asmuo, dėvėdamas šią batų porą, užkerta kelią kitiems asmenims tuo pat metu avėti tuos pačius batus. Taigi, skaitmeninio objekto konkurencingumas reiškia, kad konkrečiu skaitmeniniu objektu turi galėti naudotis tik vienas asmuo arba apibrėžtas asmenų ratas, kiti asmenys neturi turėti galimybės šio objekto valdyti ir naudoti. Toliau aptariami keli virtualiosios nuosavybės objektų pavyzdžiai, nurodant, kaip jų atžvilgiu pasireiškia konkurencingumo požymis.

Vienas iš tipičiausių virtualiosios nuosavybės pavyzdžių yra prieš tai aptarti atvejai dėl objektų, esančių virtualiuose internetiniuose žaidimuose. Dažnai virtualiuose internetiniuose žaidimuose esančių vertingų objektų skaičius yra ribotas ir jį gali turėti tik tam tikras skaičius žaidėjų. Šie turimi objektai taip pat dažnai suteikia žaidėjui pranašumą prieš kitus žaidėjus virtualiame internetiniame žaidime. Priklausomai nuo žaidimo pobūdžio tokie objektai gali būti įvairūs kardai, šarvai, drabužiai, automobiliai ir kt. Kadangi, kaip minėta, dažniausiai tokių objektų skaičius žaidime yra ribotas, todėl vieniems žaidėjams turint ir valdant šiuos objektus, iš kitų žaidėjų yra atimama galimybė tuo pat metu turėti tuos pačius objektus. Dėl šios priežasties tokie virtualiame žaidime esantys objektai yra laikomi konkurencingais ir atitinkančiais šį virtualiosios nuosavybės objekto požymį.

Virtualiame žaidime esančių objektų konkurencingumas, t. y. kad konkretų objektą gali turėti tik vienas arba limituotas skaičius žaidėjų, nulemia ir tokių konkurencingų objektų pirkimą-pardavimą už tikrus materialaus pasaulio pinigus. Pavyzdžiui, viename iš populiariausių pasaulyje internetinių virtualių žaidimų *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)* yra parduodamos žaidime esančių ginklų ir aprangų vizualizacijos už tikrus pinigus. Šios pardavinėjamos vizualizacijos žaidime yra konkuruojančios, kadangi konkrečių ginklo ar aprangos vizualizaciją šiame žaidime gali turėti tik vienas žaidėjas arba apibrėžtas žaidėjų ratas. Pastaruoju metu šių vizualizacijų pardavimas žiniasklaidoje labai aptarinėjimas, nes įvairios ginklų ir aprangos vizualizacijos šiame žaidime parduodamos už rekordiškai didelius pinigus. Pavyzdžiui, žaidime esančio ginklo vizualizacija buvo parduota už 500 000 JAV dolerių ir pan. (Counter-Strike AK-47 and knife skins sell..., 2023). Tiesa, šių vizualizacijų turėjimas šiame žaidime nesuteikia jokio pranašumo žaidėjui prieš kitus žaidėjus. Vizualizacijos žaidėjui suteikia tik vizualinį išskirtinumą, palyginti su kitais, kadangi, kaip minėta, jos yra konkurencingos – konkrečios vizualizacijos turėjimas užkerta kelią kitiems žaidėjams turėti tokią pačią vizualizaciją žaidime. Jeigu šie virtualiame žaidime esantys objektai nebūtų konkurencingi ir būtų prieinami visiems, jų pirkimas-pardavimas nevyktų, nes tokie turimi objektai žaidėjui nesuteiktų jokio pranašumo ar išskirtinumo prieš kitus to paties žaidimo žaidėjus.

Kitas virtualiosios nuosavybės objekto konkurencingumo pavyzdys – domenų vardai. Kai konkretus domeno vardas užregistruojamas, niekas kitas nebegali užregistruoti domeno tuo pačiu vardu. Ši domenų vardų savybė atspindi virtualiosios nuosavybės konkurencingumo požymį – konkretaus domeno vardo naudojimas atima galimybę juo naudotis kitiems asmenims. Iš esmės lygiai ta pati situacija yra ir su elektroninių paštų ar socialinių tinklų paskyromis. Abi šios paskyros taip pat yra konkuruojančios, kadangi du asmenys negali turėti to paties identiško elektroninio pašto adreso (Fairfield, 2005, p. 1054), o konkreti socialinio tinklo paskyra gali priklausyti tik vienam naudotojui (Nekit, 2020, p. 213).

Taigi, kad konkretus skaitmeninis objektas būtų pripažįstamas virtualiąja nuosavybe, kompiuterinis kodas, kuriuo pagrindu jis egzistuoja, pirmiausia turi būti konkuruojantis – konkrečiu skaitmeniniu objektu turi galėti naudotis tik vienas asmuo arba priklausomai nuo objekto pobūdžio – apibrėžtas asmenų ratas. Kiti asmenys neturi turėti galimybės šio objekto valdyti ir naudoti. Jeigu skaitmeninis objektas yra visiems prieinamas, pavyzdžiui, internete esantį dviračių takų žemėlapi gali atsisiųsti kiekvienas norintis, toks objektas nėra konkuruojantis ir jis negali būti priskirtas virtualiąjai nuosavybei.

1.2. Virtualiosios nuosavybės objekto pastovumas

Antrasis virtualiosios nuosavybės objekto požymis – kompiuterinis kodas, kurio pagrindu egzistuoja skaitmeninis objektas, turi būti pastovus (Fairfield, 2005, p. 1054). Tai reiškia, kad, nenaudojant skaitmeninio objekto, jis turi likti nepakitęs ir neturi išnykti. Pavyzdžiui, išjungus kompiuterį, kuriame yra skaitmeninis objektas, arba atsijungus nuo paslaugų teikėjo serverio, skaitmeninis objektas turi likti nepakitęs ir toliau egzistuoti – kompiuterio atmintyje, paslaugų teikėjo serveryje, duomenų bazėje ir pan. Šis virtualiosios nuosavybės požymis taip pat yra materialiai nuosavybei būdinga savybė. Pavyzdžiui, nesunaudojami materialūs daiktai yra pastovūs ir, jų nenaudojant arba juos panaudojus tik vieną kartą – jie neišnyksta. Teisės doktrinoje šis virtualiosios nuosavybės objekto požymis dažniausiai yra apibūdinamas automobilio pavyzdžiu – savininko per naktį pastatytas garaže automobilis neišnyksta ir savininkas automobilį ryte pagrįstai tikisi rasti toje pačioje vietoje, kurioje jį paliko ir tos pačios būklės (Blazer, 2006, p. 144). Taigi, lygiai ta pati savybė yra taikoma ir skaitmeniniam objektui, kad jis būtų pripažįstamas virtualiąja nuosavybe – nenaudojamas skaitmeninis objektas turi neišnykti ir likti nepakitęs. Šią savybę iš esmės atitinka dauguma skaitmeninių objektų. Pavyzdžiui, užregistruotas domeno vardas yra pastovus – nenaudojamas jis neišnyksta ir gali būti pasiekiamas visą domeno vardo registracijos laikotarpį. Ta pati savybė egzistuoja ir elektroninių paštų bei socialinių tinklų paskyrų atžvilgiu. Kai šios paskyros nenaudojamos, juose esanti informacija niekur nedingsta, ji saugoma paslaugų teikėjų serveriuose. Pavyzdžiui, elektroninio pašto paskyroje esantys laišakai neišnyksta ilgą laiką neprisijungus prie paskyros. Šios paskyros naudotojas prie jos prisijungęs po kelių mėnesių ar daugiau, pagrįstai tikisi gautųjų laiškų dėžutėje rasti tuos pačius elektroninius laiškus, kuriuos jis skaitė paskutinį kartą, kai buvo prisijungęs prie savo paskyros.

1.3. Virtualiosios nuosavybės objekto tarpusavio ryšys

Virtualiosios nuosavybės objekto tarpusavio ryšio požymis reiškia galėjimą sąveikauti su skaitmeniniu objektu (Fairfield, 2005, p. 1054). Sąveika su skaitmeniniu objektu priklauso nuo skaitmeninio objekto pobūdžio. Pavyzdžiui, socialinių tinklų paskyros yra pripažįstamos virtualiąja nuosavybe (Nekit, 2020, p. 213). Jų sąveika pasireiškia galėjimu socialinio tinklo naudotojams per savo paskyras siųsti asmenines žinutes į kitas socialinio tinklo paskyras; tam tikrais atvejais dalytis turiniu ant profilio „informacinės sienos“; peržiūrėti kito socialinio tinklo naudotojo paskyros nuotraukas, jas komentuoti; atlikti kitokius sąveikos veiksmus. Tokia sąveikos galimybė egzistuoja dėl to, kad konkretaus socialinio

tinklo paskyros turi tarpusavio ryšį viena su kita, nes jos veikia viename tinkle. Domenų vardų sąveika pasireiškia galimybe kiekvienam asmeniui prisijungti prie konkretaus domeno pagrindu veikiančio internetinio puslapio ir jame atlikti įvairiausių veiksmus – naršyti; palikti komentarą ar atsiliepiamą; įeiti į internetinį puslapį, kuriame veikia elektroninė parduotuvė, – įsigyti įvairiausių paslaugų, daiktų ir pan. Virtualiuose internetiniuose žaidimuose esančių objektų, kurie priskiriami virtualiosios nuosavybės kategorijai, sąveika pasireiškia žaidėjams keičiant šių objektų formą, padėtį, būklę, spalvą ir kt. Skaitmeninių filmų, muzikos ar knygų atveju sąveika pasireiškia galėjimu keliems žmonėms vienu metu šiuos objektus patirti, pavyzdžiui, visai šeimai vienu metu žiūrėti filmą, kuris išreikštas skaitmeniniame objekte, klausytis muzikos albumo, įrašyto grotuve, ar keliems žmonėms vienu metu matyti tame pačiame įrenginyje elektroninės knygos turinį (Erlank, 2013).

Taigi, kai konkretus kompiuterinis kodas, kurio pagrindu yra išreikštas skaitmeninis objektas, atitinka pirmiau nagrinėtus požymius – yra konkurencingas, pastovus ir su juo galima sąveikauti, jis gali būti pripažįstamas ir laikomas virtualiaja nuosavybe. Vis dėlto, autoriaus nuomone, šie trys požymiai neturėtų būti absoliutinami ir tam tikrais atvejais kompiuteriniam kodui jie turėtų būti taikomi lanksčiai. Šiuo metu dėl nuolat tobulėjančių technologijų atsiranda vis daugiau naujų skaitmeninių objektų, tad kartais gali būti sunku arba visiškai neįmanoma nustatyti, ar naujai atsiradęs skaitmeninis objektas atitinka pirmiau nagrinėtus virtualiosios nuosavybės požymius ir ar gali būti laikomas virtualios nuosavybės objektu. Dėl to, autoriaus nuomone, esant tokioms situacijoms galėtų būti papildomai taikomas ekonominės vertės kriterijus. Pavyzdžiui, turėtų būti nustatoma, ar yra šio skaitmeninio objekto civilinė apyvarta – ar sudaromi įvairūs sandoriai dėl šio skaitmeninio objekto, ar yra platformų, kuriose tokie objektai gali būti perkami-parduodami, jais keičiamasi ir kt. Skaitmeninio objekto turima pinigine verte galėtų būti laikoma papildomu kriterijumi, sprendžiant, ar skaitmeninis objektas yra vertas teisinės apsaugos, nes ji parodo skaitmeninio objekto ekonominę reikšmę šį objektą turinčiam asmeniui. Be kita ko, skaitmeninio objekto turima ekonominė vertė yra susijusi su virtualiosios nuosavybės konkurencingumo požymiu, kadangi skaitmeninio objekto turima pinigine verte iš dalies atspindi ir šio objekto ribotą kiekį rinkoje. Taigi, kai yra sunku nustatyti, ar naujai atsiradęs skaitmeninis objektas atitinka virtualiosios nuosavybės požymius, autoriaus nuomone, kaip papildomas kriterijus sprendžiant šį klausimą galėtų būti taikomas ekonominės vertės kriterijus.

2. Nuosavybės teisės statuso virtualiajai nuosavybei suteikimas

Pasaulyje yra tik kelios valstybės, kuriose virtualiajai nuosavybei yra suteiktas nuosavybės teisės statusas tiesiogiai įstatymo lygmeniu. Pirmosios valstybės, pradėjusios reguliuoti ir saugoti virtualiaja nuosavybę tiesiogiai pagal valstybės pozityviąją teisę, buvo Azijos valstybės (Singapūras, Pietų Korėja, Taivanas). Virtualioji nuosavybė šiose valstybėse iš pradžių buvo pradėta saugoti pagal baudžiamuosius įstatymus, kadangi Azijos valstybėse labai buvo paplitusios skaitmeninių objektų, priskirtinų virtualiajai nuosavybei, vagystės. Pavyzdžiui, Taivane, iki virtualiajai nuosavybei suteikiant nuosavybės teisinį statusą, daugiau nei 37 procentai baudžiamųjų bylų buvo susijusios su virtualiosios nuosavybės objektų vagystėmis. Panaši statistika buvo ir Pietų Korėjoje, Japonijoje ir Singapūre. Tačiau šiose valstybėse suteikus virtualiajai nuosavybei teisinį nuosavybės statusą ir pradėjus ją saugoti lygiai taip pat kaip materialią nuosavybę, ši statistika sumažėjo (Hobbs, Patterson, 2010, p. 165). Šiuo metu Azijos valstybėse virtualioji nuosavybė yra saugoma ne tik pagal baudžiamosios teisės normas, virtualiosios nuosavybės teisinė apsauga ir jos reglamentavimas yra grindžiamas ir civilinės teisės normomis. Pavyzdžiui, 2011 m. Taivano teisingumo ministerija išleido oficialiąją notą, pagal kurią, virtualiosios nuosavybės objektus prilygino materialiams daiktams, dalyvaujantiems civilinėje apyvartoje (Ilya,

Nejaim, 2022, p. 68). Virtualiosios nuosavybės pripažinimą civilinių teisių objektu paskatino tai, kad Azijoje yra nemažai žmonių, kurie pragyvena vien tik iš virtualiosios nuosavybės objektų disponavimo (Making money from virtually..., 2003).

Europoje šiuo metu virtualioji nuosavybė tiesiogiai įstatymo lygmeniu yra reglamentuojama tik Serbijoje ir Ukrainoje. Serbijoje 2020 m. gruodžio 21 d. buvo priimtas Skaitmeninio turto įstatymas (Law On Digital Assets, 2020), o Ukrainoje 2022 m. vasario 17 d. Virtualiojo turto įstatymas (Ukrainos virtualiojo turto įstatymas, 2022). Šiuose įstatymuose reglamentuojami teisiniai santykiai, susiklostantys dėl virtualiojo turto, apibrėžiama virtualiojo turto sąvoka, virtualiojo turto nuosavybės teisės statusas, šio turto prekyba ir kt. Vis dėlto, sistemiškai įvertinus abiejų valstybių įstatymų turinį, matyti, kad šie įstatymai yra labiau orientuoti tik į vieną virtualiosios nuosavybės objektą – kriptovaliutas, tad juose yra pasigendama kitų virtualiosios nuosavybės objektų teisinių santykių reglamentavimo. Autoriaus nuomone, minėtų įstatymų siejimas tik su kriptovaliutomis yra susijęs su pasaulyje esamu skirtingu požiūriu į virtualiosios nuosavybės supratimą. Analizuojant teisės doktriną, galima matyti, kad yra du skirtingi požiūriai į virtualiosios nuosavybės objektus. Pagal pirmąjį požiūrį virtualiosios nuosavybės objektu išimtinai yra tik kriptovaliutos. O pagal antrąjį požiūrį virtualiosios nuosavybės objektais yra laikomos ne tik kriptovaliutos, bet ir daugelis kitų skaitmeninių objektų (Patrikeev *et al.*, 2022, p. 1005–1024). Pavyzdžiui, domenų vardai, elektroninės knygos, el. pašto paskyros, socialinių tinklų paskyros, skaitmeninis menas ir kt. Būtent šis požiūris į virtualiosios nuosavybės objektus teisės doktrinoje šiuo metu vyrauja (Erlank, 2013) (Nekit, 2020, p. 77). Tad virtualiosios nuosavybės sąvoka, net ir įstatymo lygmeniu, nebeturėtų būti išimtinai siejama tik su kriptovaliutomis ir turėtų apimti gerokai didesnę skaitmeninių objektų spektrą.

Kitose kontinentinės teisės tradicijos Europos valstybėse tiesiogiai įstatyminiu lygmeniu virtualiajai nuosavybei nėra suteiktas nuosavybės teisinis statusas, tad šiose valstybėse kyla įvairūs teisminiai ginčai dėl virtualiosios nuosavybės kvalifikavimo nuosavybės teisės objektu ir jos teisinio statuso.

Vienas iš pirmųjų tokių teisminių ginčų Europoje buvo sprendžiamas Olandijoje. Byloje buvo nagrinėjama, ar virtualaus internetinio žaidimo objektai gali būti laikomi nuosavybės teisės objektu pagal Olandijos pozityviąją teisę. Pagal bylos fabulą du paaugliai privertė kitą paauglį prisijungti prie virtualaus internetinio žaidimo „Runescape“ ir prievarta atiduoti žaidime turėtus vertingus objektus (kaukes, amuletus, žaidimo pinigus ir kt.). Dėl tokio poelgio paaugliams buvo iškelta baudžiamoji byla, kurioje buvo sprendžiama, ar šie žaidimo objektai gali būti laikomi nukentėjusiojo nuosavybe, kadangi nuo to priklauso nusikalstamos veikos kvalifikavimas. Kaltinamųjų atstovai teigė, kad žaidime esantys objektai negali būti laikomi žaidėjo nuosavybe, nes, visų pirma, šie objektai yra neapčiuopiami, antra, jie neturi jokios ekonominės vertės, ir trečia, šie objektai yra tik informacijos rinkinys žaidimo serveryje, todėl šie objektai yra tik elektroninė iliuzija. Ši byla pasiekė Olandijos Aukščiausiąjį Teismą, kuris atmetė tokius kaltinamųjų gynėjus teiginius ir paauglius nuteisė už plėšimą kvalifikuodamas žaidime esančius objektus kaip žaidėjo nuosavybę pagal Olandijos pozityviąją teisę. Olandijos Aukščiausiasis Teismas konstatavo, kad objekto egzistavimo forma neturi jokios reikšmės kvalifikuojant jį nuosavybės teisės objektu. Svarbu tai, kad nematerialus objektas turėtų piniginę vertę ir būtų kontroliuojamas tam tikro asmens. Teismas taip pat konstatavo, kad virtualiame internetiniame žaidime esantys objektai turi būti kvalifikuojami kaip žaidėjo nuosavybė, nes, visų pirma, šie objektai turi vertę, kadangi žaidėjas įdėjo laiko ir pastangų, reikalingų jiems gauti; antra, kaltinamųjų pasitelkta prievarta gauti šiuos objektus leidžia konstatuoti, kad šių objektų vertę pripažįsta kiti žaidėjai; trečia, nukentėjusysis turėjo šių objektų išimtinę kontrolę – jis galėjo šiuos objektus valdyti ir naudoti taip, kaip nori, tačiau kai šie objektai prievarta buvo perduoti kaltinamiesiems, nukentėjusysis prarado šių objektų išimtinę kontrolę, nes ją prievartos būdu įgijo kaltinamieji (Olandijos Aukščiausiojo Teismo 2012 m. sausio 31 d. sprendimas

baudžiamąjoje byloje). Ši byla buvo viena iš pirmųjų Europoje, kurioje virtualioji nuosavybė buvo kvalifikuota nuosavybės teisės objektu pagal valstybės pozityviąją teisę.

Virtualiosios nuosavybės nereglamentavimas tiesiogiai įstatyminiu lygmeniu kelia ne tik teisminių ginčų dėl jos kvalifikavimo nuosavybės teisės objektu, bet ir teisminių ginčų dėl virtualiosios nuosavybės objektų paveldėjimo. Vieną iš tokių ginčų yra nagrinėjęs Vokietijos Aukščiausiasis Teismas, kuris sprendė klausimą, ar įpėdinis gali paveldėti prieigą prie palikėjo socialinio tinklo „Facebook“ paskyros. Socialinio tinklo administratorius atsisakė prieigą įpėdiniui suteikti motyvuodamas tuo, kad naudojimosi socialiniu tinklu sąlygos nulemia socialinio tinklo paskyros neatsiejamą pobūdį nuo socialinio tinklo naudotojo asmens, todėl, mirus socialinio tinklo naudotojui, paslaugų teikimo sutartis su juo baigiasi. Vokietijos kasacinis teismas, išnagrinėjęs šią bylą, konstatavo, kad teisės ir pareigos, atsirandančios iš socialinio tinklo naudojimo sutarties, nėra grynai asmeninio pobūdžio taip, kad jos būtų laikomos neatsiejamai susijusios su asmeniu, todėl jos patenka į palikimo sudėtį ir palikėjo įpėdinių gali būti paveldimos. Be to, teismas šioje byloje socialinio tinklo paskyros turinį prilygino asmeniniam dienoraščiui ir laiškam, kurie mirties atveju pagal Vokietijos pozityviąją teisę gali būti paveldimi kaip sudedamoji palikimo dalis. Atsižvelgdamas į šiuos argumentus, Vokietijos Aukščiausiasis Teismas įpareigojo socialinio tinklo „Facebook“ administratorių suteikti prieigą įpėdiniui prie palikėjo socialinio tinklo paskyros (Fuchs, 2021, p. 3–4).

Pirmiau aptartos situacijos yra tik dalis problemų, kurios šiandien įvairiose valstybėse kyla nesant aiškaus virtualiosios nuosavybės teisinio statuso pagal valstybių pozityviąją teisę. Atsižvelgiant į tai, įvairios tarptautinės teisinės organizacijos yra paskelbusios konsultacinius dokumentus, kuriuose pateikiamos rekomendacijos, kaip turėtų būti sprendžiamas virtualiosios nuosavybės kvalifikavimo klausimas. Vieną iš tokių konsultacinių dokumentų yra paskelbusi UNIDROIT, kuriame virtualiosios nuosavybės objektus siūloma kvalifikuoti kaip nuosavybės teisės objektą, t. y. virtualiosios nuosavybės objektams pagal valstybės pozityviąją teisę suteikti nuosavybės teisinį statusą (Digital Assets and Private Law, 2023). Pasak šio dokumento rengėjų, virtualiosios nuosavybės kvalifikavimas nuosavybės teisės objektu palengvintų teisinio reglamentavimo nuspėjamumą skirtingose jurisdikcijose, užtikrintų virtualiosios nuosavybės teisinį tikrumą ir palengvintų sandorių dėl virtualiosios nuosavybės objektų sudarymą. Panašų požiūrį į virtualiosios nuosavybės objektų kvalifikavimą yra išreiškusi Anglijos ir Velso teisės komisija, kuri siūlo virtualiosios nuosavybės objektams taip pat suteikti nuosavybės teisės statusą (Digital assets: Final report, 2023).

Autoriaus nuomone, nuosavybės teisės statuso suteikimas virtualiajai nuosavybei pagal valstybių pozityviąją teisę šiuo metu yra neišvengiamas reiškinys. Šiandien iš esmės kiekvienas žmogus vis daugiau laiko praleidžia virtualioje erdvėje, kurioje gali patenkinti savo turimus poreikius lygiai taip pat kaip ir materialioje erdvėje. Virtuali erdvė, elektroninės knygos, socialinių tinklų ir elektroninių laiškų paskyros, skaitmeninis menas ir kiti skaitmeniniai objektai tapo neatsiejama žmogaus kasdienio gyvenimo dalimi. Virtualiosios nuosavybės objektai, kaip ir visi kiti materialūs daiktai, gali turėti tiek asmeninę, sentimentalią ir išskirtinių savybių paremtą vertę, tiek ir finansinę vertę. Pavyzdžiui, „McAfee“ atlikta apklausa parodė, kad Jungtinių Amerikos Valstijų gyventojai savo virtualiąją nuosavybę vidutiniškai vertina 55 000 USD; Italijos – 42 621 USD; Olandijos – 32 018 USD; Vokietijos – 22 727 USD; Ispanijos – 17 476 USD (McAfee Reveals Average Internet User ..., 2011). Šie statistiniai duomenys rodo, kad žmonės virtualiąją nuosavybę laiko neatsiejama savo asmeninio ir finansinio gyvenimo dalimi ir ją pradeda suvokti kaip bet kokią kitą savo turimą materialųjį turtą. Tad, atsižvelgiant į tai, kad skirtumai tarp materialaus ir virtualaus pasaulio yra beveik išnykę, virtualioji nuosavybė turėtų būti kvalifikuojama ir traktuojama lygiai taip pat kaip ir bet kurie materialaus pasaulio objektai, taip atspindint skaitmeninio amžiaus socialinę tikrovę ir technologijų pažangą.

2.1. Virtualiosios nuosavybės kvalifikavimas civilinės nuosavybės teisės objektu

Šiuo metu Lietuvoje, kaip ir daugelyje kitų pasaulio valstybių, virtualioji nuosavybė tiesiogiai įstatymo lygmeniu nėra reglamentuojama. Tad nėra aišku, kaip virtualioji nuosavybė turėtų būti kvalifikuojama. Teisės doktrinoje taip pat nėra bendros nuomonės – kokia teisinė apsauga virtualiajai nuosavybei pagal valstybės pozityviają teisę turėtų būti taikoma ir kokiai turto rūšiai ji turėtų būti priskirta.

Vieni autoriai virtualiąją nuosavybę siūlo laikyti visiškai unikaliu ir nauju reiškiniu, jos nesiejant su šiuo metu valstybėje galiojančia teisės sistema ir esamomis turto rūšimis, bei jai sukurti specialų, atskirą teisinį reguliavimą (Toygar *et al.*, 2013, p. 114). Pagal šį pasiūlymą virtualioji nuosavybė būtų kvalifikuojama kaip *sui generis* objektas. Pagrindinis privalumas kvalifikuojant virtualią nuosavybę kaip *sui generis* objektą būtų tai, kad visą teisinę bazę dėl virtualiosios nuosavybės būtų galima statyti nuo pagrindų. Tai leistų atsižvelgti į unikalias virtualiosios nuosavybės savybes ir būtų galima iš karto išspręsti įvairius teisinius iššūkius, su kuriais virtualioji nuosavybė šiuo metu susiduria. Vis dėlto, autoriaus nuomone, virtualiajai nuosavybei sukuriant atskirą ir specialų teisinį reguliavimą atsirastų didelė rizika, kad jis gali būti neišbaigtas ir dėl to galėtų kilti įvairiausių teisinių problemų. Pavyzdžiui, aiškinant ir taikant naujo teisės akto nuostatas. Be to, šiandien skaitmeninės technologijos tobulėja, jos nuolat ir sparčiai vystosi, todėl teisinis reglamentavimas, kuris šiandien būtų sukurtas atsižvelgiant į unikalias virtualiosios nuosavybės savybes, rytoj jau gali būti pasenęs. Tad nuolatos reiktų daryti įvairius teisinio reglamentavimo pakeitimus. Be to, kaip nurodoma teisės doktrinoje, *sui generis* teisės instituto kūrimas dažniausiai yra nepakankamos kompetencijos ir nesugebėjimo kvalifikuoti naujus reiškinius jau esamomis teisės kategorijomis problema, kuri dažnu atveju nėra reikalinga. Jei *sui generis* teisės institutai būtų buvę kuriami nuo civilinės teisės vystymosi pradžios, integruota ir vieninga teisės sistema šiandien neegzistuoūtų, turėtume tik fragmentuotą ir padriką *sui generis* institutų visumą (Didžiulis, 2020, p. 48–49).

Kiti teisės mokslininkai laikosi priešingos pozicijos ir, jų nuomone, atskiras reguliavimas virtualiajai nuosavybei neturėtų būti kuriamas. Pasak jų, virtualioji nuosavybė turėtų būti priskiriama nematerialiojo turto kategorijai (*res incorporales*) ir turėtų būti kvalifikuojama kaip nuosavybės teisės objektas pagal civilinės nuosavybės teisę (Didžiulis, 2020, p. 47–48). Autoriaus nuomone, virtualiosios nuosavybės priskyrimas *res incorporales* objektų kategorijai yra priimtinesnis ir tinkamesnis, nes tai leidžia išvengti naujo teisinio reglamentavimo kūrimo, galimų jo klaidų ir dažno įstatymų keitimo, reaguojant į technologijų pažangą. Be to, civilinės nuosavybės teisiniai santykiai yra vieni iš stabiliausių ir labiausiai išplėtotų teisinių santykių bei geriausiai užtikrinantys objekto teisinę apsaugą, palyginti su kitais teisės institutais. Tad virtualiosios nuosavybės kvalifikavimas civilinės nuosavybės teisės objektu tinkamai užtikrintų virtualiosios nuosavybės savininko teisinę apsaugą. Be kita ko, virtualiosios nuosavybės kvalifikavimas civilinės nuosavybės teisės objektu reikštų, kad virtualiosios nuosavybės objektai yra laikomi lygiai taip pat vertingais kaip ir materialios nuosavybės objektai, taip atspindint šiuolaikinę socialinę tikrovę. Ypač tais atvejais, kai virtualiosios nuosavybės objektai yra identiškai materialios nuosavybės objektams, pavyzdžiui, kai ta pati knyga egzistuoja tiek skaitmeniniu, tiek materialiu formatu.

Lietuvoje galiojanti civilinės nuosavybės teisės sistema leidžia kvalifikuoti virtualiąją nuosavybę *res incorporales* objektu. Lietuvoje, kaip ir daugelyje kitų kontinentinės Europos tradicijos valstybių teisės sistemose, yra taikomas pliuralistinis požiūris į nuosavybės teisės objektą, pripažįstant, kad juo gali būti ne tik materialūs objektai – daiktai, bet ir objektai, neturintys materialios išraiškos – *res incorporales*. Autoriaus nuomone, Lietuvoje taikomas pliuralistinis požiūris į nuosavybės teisės objektą yra pritaikytas skaitmeniniam amžiui, kadangi nuosavybės teisė be didelių kliūčių gali būti pripažinta į bet kokią naujai atsirandančią ir ekonominę vertę turinčią vertybę, nepaisant jos egzistavimo formos.

Papildomai atkreiptinas dėmesys, kad tokia nuosavybės teisės objekto samprata įtvirtinta ne visose kontinentinės Europos teisės tradicijos valstybėse. Pavyzdžiui, Vokietijoje nuosavybės teisės objektu yra pripažįstamas tik daiktas, egzistuojantis materialiam pasaulyje (Vokietijos civilinio kodekso 90 ir 903 straipsniai) (*German civil code*, 1990). Tad Vokietijoje kvalifikuoti virtualiąją nuosavybę civilinės nuosavybės teisės objektu pagal civilinės nuosavybės teisę nėra galimybės. Tokia Vokietijos civilinio kodekso nuostata teisės doktrinoje yra kritikuojama, teigiama, kad tik materialaus daikto laikymas nuosavybės teisės objektu stipriai apriboja civilinės apyvartos vystymąsi ir stabdo skaitmeninių technologijų pažangą. Atsižvelgiant į tai, Vokietijos teisės doktrinoje galima rasti pasiūlymų virtualiosios nuosavybės objektus priskirti *sui generis* kategorijai, jiems sukuriant atskirą teisinę reguliavimą (Guntermann, 2022).

Res incorporales kvalifikavimas nuosavybės teisės objektu pagal Lietuvos civilinės nuosavybės teisę yra kildinamas iš Lietuvos Respublikos civilinio kodekso 4.38 straipsnyje įtvirtintos „kito turto“ kategorijos (Lietuvos Respublikos civilinis kodeksas, 2000). Nors įstatymų leidėjas ir nėra pateikęs „kito turto“ apibrėžimo ar kriterijų, pagal kuriuos būtų galima nustatyti, kurie objektai gali būti pripažįstami šiuo nuosavybės teisės objektu, ši problema yra sprendžiama teisės doktrinoje. Tam, kad *res incorporales* objektas būtų priskirtas „kito turto“ kategorijai ir būtų kvalifikuojamas civilinės nuosavybės teisės objektu, jis turi būti nematerialus, turėti ekonominę vertę, jį turi būti įmanoma apibrėžti ir priskirti asmens valdžiai (Didžiulis, 2020, p. 42–43) (Kadys, 2023, p. 125). Autoriaus nuomone, virtualioji nuosavybė atitinka visus šiuos kriterijus, tad ji gali būti priskiriama „kito turto“ kategorijai ir kvalifikuojama civilinės nuosavybės teisės objektu.

Pirma, virtualioji nuosavybė jau pagal savo prigimtį yra nemateriali, nes ji egzistuoja tik virtualiame, o ne materialiam pasaulyje. Kaip minėta, virtualioji nuosavybė plačiau požiūriu yra kompiuterinis kodas, kuris gali būti išreikštas tik skaitmeniniu formatu. Tai yra esminė virtualiosios nuosavybės savybė, tad ji gali egzistuoti tik nematerialia forma.

Antra, virtualioji nuosavybė turi ekonominę vertę. Londono universiteto atliktas tyrimas parodė, kad visų Jungtinės Karalystės gyventojų turimos virtualiosios nuosavybės vertė siekia daugiau nei 2,3 milijardo svarų, iš kurių vidutiniškai vieno gyventojų turima virtualioji nuosavybė yra verta 200 svarų (*A social study into the impact of...*, 2011). Virtualiosios nuosavybės objektų gali būti labai daug ir įvairių. Tad iš esmės yra ir skirtingi kriterijai, pagal kuriuos nustatoma virtualiosios nuosavybės objekto turima ekonominė vertė. Pavyzdžiui, teisės doktrinoje nurodoma, kad vienas iš kriterijų, pagal kurį yra nustatoma socialinio tinklo paskyros ekonominė vertė, yra paskyros turimas sekėjų skaičius, nes socialinio tinklo paskyros sekėjai yra prilyginami klientų sąrašui (Nekit, 2020, p. 214–215). Tad kuo daugiau socialinio tinklo paskyra turi sekėjų, tuo ji yra vertingesnė. Akivaizdu, kad šio kriterijaus negalima pritaikyti kitiems virtualiosios nuosavybės objektams nustatant jų ekonominę vertę, kadangi jie skiriasi nuo socialinio tinklo paskyros savo pobūdžiu. Virtualiosios nuosavybės objekto turimą ekonominę vertę gali lemti ir ribota šio objekto pasiūla rinkoje. Pavyzdžiui, kaip buvo minėta, virtualiuose internetiniuose žaidimuose yra perkami-parduodami konkurencingi skaitmeniniai objektai už tikrus pinigus dėl to, kad juos žaidime gali turėti tik vienas žaidėjas arba apibrėžtas žaidėjų ratas. Jeigu šie objektai būtų prieinami visiems žaidėjams, jie neturėtų ekonominės vertės ir jų prekyba nevyktų. Taip pat atkreiptinas dėmesys, kad yra ir tokių virtualiosios nuosavybės objektų, kurie nors ir turi akivaizdžiai išreikštą ekonominę vertę, tačiau skirtingu laiku ji yra nepastovi. Pavyzdžiui, kriptovaliutų, tokių kaip bitkoino ar etheriumo, ekonominė vertė priklausomai nuo kriptovaliutų rinkos nuolatos kinta. Taigi, virtualioji nuosavybė turi ekonominę vertę, kuri gali būti arba aiškiai išreikšta, arba nustatoma pagal skirtingus kriterijus priklausomai nuo virtualiosios nuosavybės objekto pobūdžio. Vis dėlto reikėtų atkreipti dėmesį, kad jeigu konkretus skaitmeninis objektas atitinka virtualiosios nuosavybės kriterijus

ir gali būti laikomas virtualiąja nuosavybe, tačiau neturi absoliučiai jokios ekonominės vertės, arba yra neįmanoma jos niekaip nustatyti, autoriaus nuomone, šis skaitmeninis objektas neturėtų būti kvalifikuojamas civilinės nuosavybės teisės objektu. Nuosavybės teisiniai santykiai yra turtiniai, tad ir šių santykių objektas, šiuo atveju virtualiosios nuosavybės objektas, turėtų pasižymėti bent jau potencialiai turima ekonomine verte, kad jis galėtų būti laikomas nuosavybės teisės objektu (Mizaras *et al.*, 2009, p. 21).

Trečia, virtualiajai nuosavybei galima pritaikyti specifiškumo principą, t. y. virtualiosios nuosavybės objektus galima aiškiai identifikuoti ir juos atskirti vienus nuo kitų virtualioje erdvėje. Specifiškumo principo įgyvendinimas virtualiosios nuosavybės objektams priklauso nuo konkretaus objekto. Pavyzdžiui, socialinio tinklo paskyra gali būti identifikuojama ir atskiriama nuo kitų socialinio tinklo paskyrų pagal naudotojo paskyros asmeninę informaciją; domenų vardai yra identifikuojami ir atskiriami vieni nuo kitų pagal unikalų domeno vardą ir domeno vardų sistemą (DNS); skaitmeninis menas (angl. *Non-fungible tokens*) identifikuojamas naudojantis blokų grandinės (angl. *blockchain*) technologija ir kt. Šiuolaikinės skaitmeninės technologijos taip pat gali pasiūlyti įvairių skaitmeninių priemonių, leidžiančių virtualioje erdvėje identifikuoti virtualiosios nuosavybės objektus ir juos atskirti vienus nuo kitų. Pavyzdžiui, skaitmeninio objekto metaduomenys, kurie parodo unikalą informaciją apie skaitmeninį objektą – jo pavadinimą, sukūrimo datą, dydį, formatą, skaitmeniniame objekte atliktus pakeitimus ir kt. (Riley, 2017); unikalūs identifikatoriai (angl. *universal unique identifier*), kurie konkretų skaitmeninį objektą virtualioje erdvėje padaro unikalų, leidžia jį identifikuoti ir atskirti nuo kitų skaitmeninių objektų; ir kt. Taigi, virtualiosios nuosavybės objektai virtualioje erdvėje gali būti identifikuojami ir atskiriami vieni nuo kitų tiek pagal unikalias skaitmeninio objekto savybes, tiek skaitmeninių technologijų pagalba, be kita ko, šie būdai gali būti taikomi ir kartu. Tad specifiškumo principas virtualiosios nuosavybės objektų atžvilgiu gali būti visiškai įgyvendintas.

Ketvirta, virtualiosios nuosavybės objektus, lygiai kaip ir materialius daiktus, galima priskirti asmens valdžiai. Kaip minėta, virtualiosios nuosavybės objektų gali būti labai daug ir įvairių, tad konkretaus objekto priskyrimas asmens valdžiai taip pat priklauso nuo konkretaus skaitmeninio objekto pobūdžio. Pavyzdžiui, skaitmeninis menas (angl. *Non-fungible tokens*) asmens valdžiai yra priskiriamas naudojant blokų grandinės (angl. *blockchain*) technologiją, kurioje yra registruojama konkretaus skaitmeninio meną įsigijusio asmens tapatybė; socialinio tinklo paskyra asmens valdžiai gali būti priskiriama per prieigos kontrolės sistemas; domeno vardas asmens valdžiai yra priskiriamas atlikus konkretaus domeno vardo registraciją asmens vardu, kuri registracijos laikotarpiu jam suteikia visišką domeno kontrolę; virtualiuose internetiniuose žaidimuose esantys konkurencingi objektai gali būti pasisavinami per žaidimo kūrėjo sukurtas platformas ir kt. Taigi, virtualiosios nuosavybės objektų priskyrimo asmens valdžiai būdų yra pačių įvairiausių, jie iš esmės priklauso nuo konkretaus skaitmeninio objekto pobūdžio. Atskirai paminėtina, kad nors tam tikrais atvejais virtualiosios nuosavybės objektai asmens valdžiai ir yra priskirti, tačiau šis asmuo gali neturėti techninės galimybės jos įgyvendinti šių objektų atžvilgiu. Pavyzdžiui, jeigu asmuo turi kriptovaliutų, tačiau praranda privatų raktą nuo kriptovaliutų piniginės, jis nebeturi galimybės disponuoti turimomis kriptovaliutomis, kadangi, bent jau šiuo metu, atkurti prarastą privatų kriptovaliutų piniginės raktą yra sudėtinga ir tam tikrais atvejais net techniškai neįmanoma.

Taigi, virtualioji nuosavybė turi visas savybes, kurios leidžia ją kvalifikuoti nuosavybės teisės objektu pagal Lietuvos Respublikos civilinę teisę. Žinoma, virtualiosios nuosavybės kvalifikavimas civilinės nuosavybės teisės objektu nėra toks paprastas procesas. Visų pirma šiuo metu nėra priimto universalus virtualiosios nuosavybės apibrėžimo. Kriterijai, pagal kuriuos konkretus skaitmeninis objektas yra priskiriamas virtualiajai nuosavybei, yra suformuluoti teisės doktrinoje ir įvairiuose konsultaciniuose dokumentuose, kuriuos yra paskelbusios įvairios tarptautinės teisinės organizacijos – UNIDROIT, Anglijos ir Velso teisės komisija ir kt. Nors šie kriterijai ir yra laikomi *de facto* standartu,

kurį turi atitikti konkretus skaitmeninis objektas, kad jis būtų pripažįstamas virtualiosios nuosavybės objektu, tačiau šie kriterijai kol kas nė vienoje valstybėje, įskaitant ir Lietuvoje, nėra įtvirtinti įstatymo lygmeniu. Tad dažnu atveju gali kilti įvairių ginčų dėl vieno ar kito skaitmeninio objekto kvalifikavimo virtualia nuosavybe ir atitinkamai civilinės nuosavybės teisės objektu. Antra, nors virtualiosios nuosavybės objektai ir gali būti kvalifikuojami civilinės nuosavybės teisės objektu, tačiau civilinės nuosavybės teisės sistema kai kuriais atvejais gali būti nepritaikyta unikalioms tam tikro skaitmeninio objekto savybėms įgyvendinti. Vis dėlto šią problemą būtų galima nesunkiai išspręsti atlikus kai kuriuos sisteminius teisės aktų pakeitimus.

Išvados

1. Tam, kad konkretus skaitmeninis objektas būtų priskiriamas virtualiajai nuosavybei, kompiuterinis kodas, kurio pagrindu skaitmeninis objektas yra išreikštas, turi būti konkurencingas, pastovus ir turintis tarpusavio ryšį. Tais atvejais, kai yra sunku nustatyti, ar konkretus skaitmeninis objektas atitinka šiuos požymius, kaip papildomas kriterijus, nustatant, ar šis skaitmeninis objektas turi būti priskirtas virtualiajai nuosavybei, gali būti taikomas skaitmeninio objekto turimos turinės vertės kriterijus.
2. Valstybėse, kuriose virtualiosios nuosavybės objektai tiesiogiai įstatymo lygmeniu nėra kvalifikuojami nuosavybės teisės objektu, kyla įvairių teisinių ginčų dėl tokių objektų teisinio statuso. Atsižvelgdami į tai, teisės mokslininkai ir tarptautinės teisinės organizacijos siūlo virtualiosios nuosavybės objektams suteikti lygiai toki patį nuosavybės teisinį statusą kaip ir materialaus pasaulio objektams, taip, be kita ko, atspindint ir šiuolaikinę skaitmeninio amžiaus socialinę tikrovę.
3. Vadovaujantis Lietuvos teisiniu reguliavimu virtualiosios nuosavybės objektai neturėtų būti priskiriami *sui generis* objektų kategorijai ir jiems neturėtų būti kuriamas atskiras, specialus teisinis reguliavimas. Virtualiosios nuosavybės objektai turi visas savybes, leidžiančias juos priskirti *res incorporales* objektų kategorijai ir juos kvalifikuoti nuosavybės teisės objektu pagal Lietuvos Respublikos civilinės nuosavybės teisę.

Literatūra

Norminiai teisės aktai

Nacionaliniai teisės aktai

Lietuvos Respublikos civilinis kodeksas (2002). Valstybės žinios, 36-1340.

Užsienio valstybių teisės aktai

Bürgerliches Gesetzbuch (1900) [interaktyvus]. Prieiga per internetą: https://www.gesetze-im-internet.de/englisch_bgb/ [žiūrėta 2023-07-05].

Law On Digital Assets (2020) [interaktyvus]. Prieiga per internetą: https://www.nbs.rs/export/sites/NBS_site/documents-eng/propisi/zakoni/digitalna_imovina_e.pdf [žiūrėta 2023-08-10].

Ukrainos virtualaus turto įstatymas (2022) [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2074-20#Text> [žiūrėta 2023-06-27].

Specialioji literatūra

Blazer, C. (2006). The Five Indicia of Virtual Property. *Pierce Law Review*, 5(1), 137–161.

Castronova, E. (2001). Virtual Worlds: A First-Hand Account Of Market And Society On The Cyberian Frontier. *Center for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research*. Munich, Germany.

Chao, J. S. (2010). Recognizing Virtual Property Rights, It's About Time. *Seton Hall Law*.

DaCunha, N. (2016). Virtual Property, Real Concerns. *Akron Law Journals*, 4(1), Article 2.

- Didžiulis, L. (2020). Lietuvos Respublikos daiktinės teisės modelio atsparumas XXI a. iššūkiams. Iš: *Daiktinė teisė: ar privatinės teisės pamatai atlaikys XXI a. iššūkius?* Vilnius: Žuvėdra.
- Erlank, W. (2013). Books, Apps, Movies and Music – Ownership of Virtual Property in the Digital Library. *European Property Law Journal*, 2(2), <https://doi.org/10.1515/eplj-2013-0014>
- Erlank, W. (2015). Introduction to Virtual Property: Lex Virtualis Ipsa Loquitur. *Potchefstroom Electronic Law Journal*.
- Fairfield, J. A. T. (2005). Virtual property. *Boston University Law Review*, 85, 1047.
- Fuch, A. (2021). What happens to your social media account when you die? The first German judgments on digital legacy. *ERA Forum, Journal of the Academy of European Law*, 22, 1–7.
- Guntermann, L. M. (2022). Non Fungible Token als Herausforderung für das Sachenrecht. *Recht digital*, 5/2022.
- Ilya, N. I., Nejaim, B. A. (2022). On the Digital Singularity: Recognising Virtual Property Through the Eyes of New Jurisprudence Over the Conflicts of Digital Goods. *International Journal of Law in Changing World*, 1(1).
- Kadys, E. (2022). Nuosavybės teisės objekto reglamentavimo Lietuvoje probleminiai aspektai. *Teisė*, 125, 114–130, <https://doi.org/10.15388/Teise.2022.125.7>
- Kiršienė, J. (2017). Technologinės pažangos keliami iššūkiai privatinųjų santykių teisiniam reguliavimui. Iš *Lietuvos teisė 1918–2018 m.: šimtmečio patirtis ir perspektyvos*. Vilnius: Mykolo Romerio universitetas.
- Lastowka G. Hunter D. (2004). The laws of the virtual worlds. *California Law Review*, 92(1).
- Mizaras, V. et al. (2009). *Civilinė teisė. Bendroji dalis*. Vadovėlis. Vilnius: Justitia.
- Nekit, K. G. (2020). The Theoretical Foundations for the Recognition of Virtual Property as a Type of Ownership. In: *Current issues of recodification of Ukrainian civil legislation: collective monograph*. Liha-Pres.
- Nekit, K. G. (2020). Social Media Account as an Object of Virtual Property. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 14(2), 201–226, <https://doi.org/10.5817/MUJLT2020-2-3>
- Patrikeev P. et al. (2022). About approaches to the definition of concept and problems of legal regulation of digital financial assets. *Public Organization Review: A global journal*, 22, 1005–1024.
- Patterson, N., Hobbs, M. (2010). A Multidiscipline Approach to Governing Virtual Property Theft in Virtual Worlds. Conference paper. *Conference: What Kind of Information Society? Governance, Virtuality, Surveillance, Sustainability, Resilience – 9th IFIP TC 9 International Conference, HCC9 2010 and 1st IFIP TC 11 International Conference, CIP 2010, Held as Part of WCC 2010, Brisbane, Australia* [interaktyvus]. Prieiga per internetą: https://www.researchgate.net/publication/220939782_A_Multidiscipline_Approach_to_Governing_Virtual_Property_Theft_in_Virtual_Worlds [žiūrėta 2023-07-03].
- Riley, J. (2017). Understanding Metadata what is Metadata, and what is it For? *National Information Standards Organization*.
- Toygar, A. (2013). A New Asset Type: Digital Assets. *Journal of International Technology and Information Management*, 22(4), Article 7, <https://doi.org/10.58729/1941-6679.1024>
- Van Erp, S. (2017). Ownership of Digital Assets and the Numerus Clausus of Legal Objects. *Maastricht European Private Law Institute Working Paper No. 2017/6*.

Kiti šaltiniai

- A social study into the impact of cloud-based services on everyday UK life [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://docplayer.net/2146737-Generation-cloud-a-social-study-into-the-impact-of-cloud-based-services-on-everyday-uk-life-generation-cloud-page-1.html> [žiūrėta 2023-08-31].
- Average daily time spent using the internet by online users worldwide from 3rd quarter 2015 to 1st quarter 2023 [interaktyvus]. Nuoroda per internetą: <https://www.statista.com/statistics/1380282/daily-time-spent-online-global/> [žiūrėta 2023-07-15].
- Counter-Strike AK-47 and knife skins sell for a whopping US\$500,000 [interaktyvus]. Prieiga per internetą: https://sg.news.yahoo.com/counter-strike-ak-47-and-knife-skins-sell-for-a-whopping-us500000-073744021.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAA JMX3XmNTiqMsUFiYUc2JLiulg6d0-XTZEP_y9nzwdeqCwElzey11CuplSsy_rsCiYp [žiūrėta 2023-06-28].
- Digital Assets and Private Law Public Consultation [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://www.unidroit.org/wp-content/uploads/2023/01/Draft-Principles-and-Commentary-Public-Consultation.pdf> [žiūrėta 2023-08-15].
- Digital assets: Final report [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://s3-eu-west-2.amazonaws.com/lawcom-prod-storage-11jxsou24uy7q/uploads/2023/06/Final-digital-assets-report-FOR-WEBSITE-2.pdf> [žiūrėta 2023-08-20].

Making money from virtually nothing [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3135247.stm> [žiūrėta 2023-06-25].

McAfee Reveals Average Internet User Has More Than \$37,000 in Underprotected ‘Digital Assets’ [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://www.businesswire.com/news/home/20110927005661/en/McAfee-Reveals-Average-Internet-User-Has-More-Than-37000-in-Underprotected-%E2%80%98Digital-Assets%E2%80%99> [žiūrėta 2023-06-15].

Teismų praktika

Užsienio valstybių teismų sprendimai

Olandijos Aukščiausiojo Teismo 2012 m. sausio 31 d. sprendimas baudžiamojoje byloje [interaktyvus]. Prieiga per internetą: <https://uitspraken.rechtspraak.nl/#!/details?id=ECLI:NL:PHR:2012:BQ9251&showbutton=true&keyword=runescape> [žiūrėta 2023-07-20].

Eimantas Kadys yra Vilniaus universiteto Teisės fakulteto Privatinės teisės katedros doktorantas. Rengiamos disertacijos tema: „Skaitmeninis turtas kaip nuosavybės teisės objektas“. Pagrindinė mokslinių interesų sritis – civilinė teisė.

Eimantas Kadys is a PhD student at the Faculty of Law of Vilnius University. The title of his dissertation is Digital Assets as a Property Law Object. His main scholarly interests focus on civil law.