



ვირტუალურ სივრცეში ჩადენილი ქმედების ქურდობად
კვალიფიკაცია

გიორგი თურქესტანიშვილი

აკადემიური ხელმძღვანელი: უშანგი ბახტაძე

წარდგენილია სამართლის მაგისტრის აკადემიური ხარისხის
მოსაპოვებლად

სულხან-საბა ორბელიანის უნივერსიტეტი

თბილისი, 0186, საქართველო

აგვისტო 2021

საავტორო უფლება 2021 გიორგი თურქესტანიშვილი

სულხან-საბა ორბელიანის უნივერსიტეტი

სამართლის ფაკულტეტი

ვადასტურებ, რომ გავეცანი გიორგი თურქესტანიშვილის მიერ შესრულებულ სამაგისტრო ნაშრომს დასახელებით: „ვირტუალურ სივრცეში ჩადენილი ქმედების ქურდობად კვალიფიკაციას“ და ვაძლევ რეკომენდაციას სულხან-საბა ორბელიანის უნივერსიტეტის სამართლის ფაკულტეტის საგამოცდო კომისიაში მის განხილვას სამართლის მაგისტრის ხარისხის მოსაპოვებლად.

ხელმძღვანელი: უმანგი ბახტაძე



სამართლის ფაკულტეტი

განაცხადი წარდგენილია ნაშრომში პლაგიატის არარსებობის შესახებ

როგორც წარმოდგენილი ნაშრომის ავტორი, ვაცხადებ, რომ ნაშრომი წარმოადგენს ჩემს ორიგინალურ ნამუშევარს და არ შეიცავს სხვა ავტორების მიერ აქამდე გამოქვეყნებულ, გამოსაქვეყნებლად მიღებულ ან დასაცავად წარდგენილ მასალებს, რომლებიც ნაშრომში არ არის მოხსენიებული ან ციტირებული სათანადო წესების შესაბამისად.

სტუდენტი: გიორგი თურქესტანიშვილი



თარიღი: 05.08.2021წ.

რეზიუმე

ინტერნეტსა და ვირტუალური სამყაროს განვითარებას, კვალდაკვალ ახლავს უარყოფითი გარემოებები. განვითარების შედეგად განხორციელებული რიგი დანაშაულებრივი ქმედებები საჭიროებს გარკვეულ დროს, სანამ მოექცევა სამართლებრივი რეგულირების ფარგლებში. კომპიუტერული თამაშების ინდუსტრიის სწრაფმა განვითარებამ წარმოშვა ვირტუალური საკუთრების ინსტიტუტი, რომელიც პერიოდულად ექცეოდა სხვადასხვა ქვეყნების სამართლებრივი რეგულირების ჩარჩოში. ზოგიერთი სახელმწიფო საკუთარი კანონმდებლობიდან გამომდინარე, განსხვავებულად არეგულირებს ვირტუალურ საკუთრებას, რაზეც მეტყველებს სასამართლო გადაწყვეტილებათა მრავალფეროვნება. ვირტუალური ნივთები დიდი ხანია მრავალი მკვლევარის ინტერესის სფერო გახდა. მისი ვირტუალური ბუნების მიუხედავად, ხშირად გამხდარა მნიშვნელოვანი სამართლებრივი დავის საგანი, თუმცა საკანონმდებლო პლატფორმა არ აღმოჩნდა მზად მსგავსი ფენომენის დასარეგულირებლად, მნიშვნელოვანი განმარტებებისა და ნორმის ინტერპრეტაციის გარეშე. ვირტუალური ნივთები მხოლოდ ვირტუალურ სივრცეში არსებობს და შეუძლებელია მის გარეშე, ცალკე ვირტუალურ საკუთრებაზე საუბარი. ამ მხრივ, საინტერესოა სამართლებრივი შეფასების მიცემა, ვირტუალური ნივთების მიმართ ჩადენილი მართლსაწინააღმდეგო ქმედებისათვის. კვალიფიკაციის კუთხით მნიშვნელოვანია კიბერდანაშაულებრივი ქმედებისა და საკუთრების უფლების ერთმანეთისგან გამიჯვნა, რათა მოხდეს ქმედების სწორი კვალიფიკაცია.

სამაგისტრო ნაშრომში ამ კუთხით განხილულია ვირტუალური საკუთრების წარმოშობის მცირე მიმოხილვა. მისი პრობლემატური მხარეები, რომელიც გამოვლინდა საკუთრების უფლებების გადანაწილების ეტაპზე, რა დროსაც ნებისმიერი ელექტრონული ხელშეკრულების საფუძველზე კომპანია ყველა სახის უფლებებს იტოვებს ინტელექტუალური საკუთრების სახით. გარდა ამისა, განხილულია სხვადასხვა სახელმწიფოების სასამართლო პრაქტიკა, რომელის მიხედვითაც საბოლოოდ მოხდა ვირტუალური საკუთრების ქურდობის დასჯადობა. თუმცა კვლავ რჩება საკითხი ღიად, ვირტუალური საკუთრება ქურდობა დასჯადი უნდა იყოს საკუთრების წინააღმდეგ მიმართული დანაშაულების კატეგორიით თუ იგი კიბერდანაშაულის შემადგენელი ნაწილია. ამ პრობლემის გადაჭრის გზებთან დაკავშირებით სახვადასხვა მიდგომა არსებობს იურიდიულ ლიტერატურაში, რომელთა მთავარ მიზანს წარმოადგენს ვირტუალური სივრცის მომხმარებელთა უფლებების დაცვა, მესამე პირის მართლსაწინააღმდეგო ქმედებებისაგან.

Resume

The development of the internet and virtual world is followed by negative circumstances. A number of development-related criminal acts take some time before they fall within the scope of legal regulation. The rapid development of the computer game industry gave a raise to the virtual property institution, which has been periodically fallen within the framework of legal regulation of different countries. As evidenced by the diversity of court rulings, some states regulate virtual property differently pursuant to their own legislation. It has been a while, since virtual items have become a field of interest for many researchers. Despite its virtual nature, it has often been the subject of considerable controversy, though there was not legislative platform regulating similar phenomenon out of important explanations and interpretation of the norm. Virtual items exist only in the virtual space and it is impossible to examine them separately. In this regard, legal evaluation of illegal actions committed against the virtual items is worth considering. In terms of legal treatment, differentiate between cybercrime and property rights is crucial for the precise qualification purposes.

In this regard, the master thesis briefly overviews the origin of virtual property; its problematic aspects, which have been revealed at the stage of redistribution of proprietary rights, in case of which the company reserves all rights under any electronic contract in form of intellectual property. Besides, thesis overviews case laws from different countries, pursuant to which theft of virtual property has been finally penalized. However, the issue remains, whether the theft of virtual property should be punished under the crimes against property or if it is an integral part of cybercrime. The legal literature offers different approaches to solve this issue, mainly focused on protection of the rights of virtual space consumers from illegal actions derived from third party.

სარჩევი

1. შესავალი.....	vii
2. რა არის ვირტუალური სამყარო?	1
2.1. MMORPG - კომპიუტერული თამაშების ინდუსტრია.....	1
2.2. Freemium მოდელი კომპიუტერულ თამაშებში	4
2.3. ვირტუალური ნივთების სავაჭრო პლატფორმა	5
3. ვირტუალური ნივთები და ვირტუალური საკუთრება	7
3.1. ჯონ ლოკის სამართლის შრომითი თეორია	11
3.2. უტილირატიზმი.....	13
3.3. პერსონალურობის თეორია	14
3.4. კერძოსამართლებრივი რეგულირება	16
3.5. შეჯამება.....	18
4. ვირტუალური ნივთების/საკუთრების სისხლისსამართლებრივი რეგულირების ტენდენციები	20
4.1. ნიდერლანდები.....	20
4.2. ჩინეთი	22
4.3. ტაივანი	23
4.4. სამხრეთ კორეა	24
4.5. ახალი ზელანდია.....	25
4.6. შეჯამება.....	25
5. ვირტუალური ქურდობის სისხლისსამართლებრივი დასჯადობა	27
5.1. სისხლის სამართლის ადგილი ვირტუალურ სივრცეში	27
5.2. ვირტუალური ქურდობა.....	29
5.2.1. <i>De facto</i> ფლობის ელემენტი.....	30
5.2.2. „ნივთის“ ფართო გაგება	30
5.2.3. მატერიალური ღირებულება და გამოწვეული ზიანი	31
5.2.4. საავტორო და კერძო საკუთრების უფლებები	31
5.3. კომპიუტერული დანაშაული.....	32
5.4. შეჯამება.....	34
6. ეროვნული კანონმდებლობა და ვირტუალური საკუთრება.....	36
6.1. სსკ-ის 177-ე მუხლით გათვალისწინებული დანაშაული	36
6.2. კიბერდანაშაული	37
6.2.1. კომპიუტერულ სისტემაში უნებართვო შეღწევა	37
6.2.2. კომპიუტერული მონაცემის ან/და კომპიუტერული სისტემის ხელყოფა.....	38
6.2.3. კომპიუტერული მონაცემის ან/და კომპიუტერული სისტემის ხელყოფა ფინანსური სარგებლის მიღების მიზნით	39
6.3. შეჯამება.....	40
7. დასკვნა	43
ბიბლიოგრაფია.....	46

გამოყენებული აბრევიატურების ნუსხა

ა.შ. - ასე შემდეგ

მაგ. - მაგალითად

იხ. - იხილეთ

შეად. - შეადარეთ

სხვ. - სხვა

სსკ - სისხლის სამართლის კოდექსი

სსსკ - სისხლის სამართლის საპროცესო კოდექსი

წ. - წელი

Vol. – Volume

No. – Number

S. Section

1. შესავალი

თანამედროვე საზოგადოება წარმოუდგენელია კომპიუტერისა და ინტერნეტის გარეშე. საზოგადოების დიდი ნაწილი საკუთარი დროის თავისუფალ ნაწილს კომპიუტერულ თამაშებში ატარებს. ის ვირტუალური სივრცე, რაც ვიდეო თამაშების დახვეწის შედეგია დღითიდღე ემსგავსება სამყაროს რომელშიც ჩვენ ვცხოვრობთ. ვირტუალური თამაშები რეალური ვერასდროს გახდება, მაგრამ ვირტუალურ სამყაროში განხორციელებულ ქმედებებს შეიძლება რეალური შედეგი მოყვეს.¹

კომპიუტერული თამაშების ინდუსტრიის უდიდესი წვლილის დამსახურებაა, რომ დღეს არსებობს ვირტუალური საკუთრებისა და ვირტუალური ნივთების ფენომენი, რომელიც უნიკალურია თავისი ბუნებით. მიუხედავად მისი ვირტუალურობისა, არაერთი პოზიცია არსებობს მისი სამართლებრივი რეგულირების შესახებ.² ვირტუალური ნივთების დაუფლება, თავისი ხასიათით ჰგავს კლასიკური ქურდობის შემადგენლობას, ვინაიდან მიზანიც და შედეგიც აბსოლუტურად იდენტურია. მხოლოდ ერთი განმასხვავებელი ნიშანი ახასიათებს ვირტუალური საკუთრების ქურდობას და ესაა, კიბერდანაშაულის ნორმებით გათვალისწინებული სიკეთეების ხელყოფა. რაც კვალიფიკაციის თვალსაზრისით აზრთა სხვადასხვაობას იწვევს.³

ვირტუალური საკუთრების მისაკუთრების შემთხვევები საკმაოდ ხშირია და მისი შედეგი რიგ შემთხვევებში მძიმე. ამიტომ, აუცილებელია ეროვნული კანონმდებლობის საფუძველზე მოვახდინოთ ვირტუალური ნივთების ქურდობის დასჯადობა, რათა, ამით არ მოხდეს მსგავსი ქმედების დაუსჯელობის სინდრომის წარმოშობა ვირტუალურ სივრცეში.

სამართლებრივი რეგულირების თვალსაზრისით მნიშვნელოვანია, რომ ტრადიციული საკუთრების, თანამედროვე ელემენტებიც აღიარებული იქნას, როგორც სამართლის ნორმებით დაცული სოციალური ღირებულება, რათა მოხდეს ვირტუალური საკუთრების მფლობელთა ან მომხმარებელთა უფლებების სრულფასოვანი დაცვა.⁴ ის რეგულირების სტანდარტი, რაც დღეს ვირტუალური საკუთრებისა და ნივთების მიმართ არსებობს მომხმარებლების უფლების შემლახავია, რადგან ერთი უფლებრივი ინტერესის ხარჯზე მეორე უფლება არ უნდა იქნას შეზღუდული.

ნაშრომის მიზანია მიმოიხილოს ვირტუალური საკუთრების ინსტიტუტი და მასთან დაკავშირებული სისხლისსამართლებრივი კვალიფიკაციის პრობლემები.

¹ Saunders Kevin W., Acti Rei: Real and Virtual, Texas Tech Law Review, Vol.44, No.1, 2011, 177.

² Dacunha N., Virtual Property, Real Concerns, Akron Intellectual Property Journal, Vol.4, No.1, 2010, 51.

³ Jiwen Y., Yunfei F., The Interlaced Application of Criminal Law and Criminal Procedure on Theft of Virtual Property in the Age of Big Data, China Legal Science, Vol.8, No.1, 2020, 121.

⁴ Balkin J. M., Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds, Virginia Law Review, Vol.90, No.8, 2004, 2080.

აგრეთვე უცხოური სასამართლო გადაწყვეტილებებისა და სამართლებრივი დოქტრინის საფუძველზე გამოიკვლიოს პრობლემის გადაჭრის მრავალფეროვანი მეთოდები, ეროვნული კანონმდებლობის გათვალისწინებით.

ნაშრომში გამოყენებულია ისტორიული, ანალიტიკური, ლოგიკური და დესკრიფციული მეთოდები, რათა უკეთ წარმოჩინდეს ვირტუალური საკუთრების სამართლებრივი რეგულირების პრობლემები და მათი გადაჭრის გზები. ნაშრომი ეფუძნება და ძირითადად მოიცავს სხვადასხვა ქვეყნების სასამართლო გადაწყვეტილებებისა და სამართლებრივი დოქტრინის ანალიზს, შედარებითსამართლებრივ ასპექტებს, საკანონმდებლო რეგულაციების გარეთ დარჩენილი შემთხვევების მცირე ანალიზს. აგრეთვე მნიშვნელოვან თეორიებსა და პრაქტიკულ ელემენტებს, ვირტუალური საკუთრების ქურდობის სამართლებრივი რეგულირების თვალსაზრისით. ნაშრომი აგრეთვე მოიცავს ქართული კანონმდებლობის, სასამართლო პრაქტიკის ანალიზსა და კვლევის შედეგებს.

ნაშრომი შედგება შესავლის, დასკვნის, ხუთი თავისა და ოცდაერთი ქვეთავისაგან. პირველ თავში განხილულია ვირტუალური სივრცის განვითარების მოკლე ისტორია. კომპიუტერული მონაცემების ბიზნეს მოდელი, რომელიც კომპიუტერული თამაშის მომხმარებლებს აძლევს შესაძლებლობას რეალური თანხის სანაცვლოდ შეიძინონ ვირტუალური ნივთები. აგრეთვე, განხილულია ვირტუალური მარკეტები, სადაც ძირითად შემთხვევაში ხორციელდება ვირტუალური ნივთებით ვაჭრობა და შემოსავლის კონვეტრაცია რეალურ თანხაში. მეორე თავში განხილულია უშუალოდ ვირტუალური საკუთრებისა და ნივთების ბუნება, მათი შექმნისა და განკარგვის პროცესი. ვირტუალურ საკუთრებასთან დაკავშირებული საკუთრების ელემენტები და მათი ურთიერთმიმართება მომხმარებლებსა და კომპიუტერული თამაშის მწარმოებლებს შორის. განხილულია აგრეთვე ვირტუალური საკუთრების რეგულირების პროცესი საკუთრების სხვადასხვა ფილოსოფიურ თეორიებთან მიმართებაში და დღევანდელი რეგულირების მოდელი ელექტრონული ხელშეკრულებების მაგალითზე. მესამე თავში განხილულია იმ უცხო სახელმწიფოების სასამართლო გადაწყვეტილებები და ვირტუალური ნივთების რეგულირების ტენდენციები, რომლებმაც უკვე გაავრცელეს სამართლებრივი დაცვის მექანიზმები ვირტუალური საკუთრების ელემენტებზე. მეოთხე თავში განხილულია ვირტუალური ნივთების ქურდობის სისხლისსამართლებრივად დასჯადობისთვის მნიშვნელოვანი ელემენტები. ვირტუალური საკუთრების ქურდობის კვალიფიკაცია, როგორც კლასიკური საკუთრების ქურდობის მაგალითი და კიბერდანაშაულით გათვალისწინებული სისხლისსამართლებრივი ინტერესების შემლახველი ქმედება. აგრეთვე ვირტუალური საკუთრების ქურდობის გამოყოფა კიბერდანაშაულის მუხლებისაგან, დანაშაულის მოტივზე აპელირებით. მეხუთე თავში განხილულია ეროვნული კანონმდებლობა და მზაობა ვირტუალური საკუთრების ქურდობის კრიმინალიზაციის თვალსაზრისით. ეროვნული კანონმდებლობის ანალიზი და

ვირტუალური ნივთების ქურდობის კრიმინალიზაციის პროცესი. ასევე დამატებითი პრობლემის ანალიზი რომელიც შეეხება სამართალდამცავი ორგანოებისათვის მიმართვიანობის არარსებობაში.

2. რა არის ვირტუალური სამყარო?

2.1. MMORPG - კომპიუტერული თამაშების ინდუსტრია

თანამედროვე საზოგადოების ყოველდღიური ცხოვრების სტილი რთული წარმოსადგენია ინტერნეტისა და კომპიუტერის გარეშე. ადამიანის ხელით შექმნილი ვირტუალური სამყარო და განსაკუთრებით ის ნაწილი, რომელსაც კომპიუტერული თამაშები იკავებს, საკმაოდ მოთხოვნადი და სწრაფად მზარდი ინდუსტრიაა⁵. Covid-19-ით⁶ გამოწვეული პანდემიის პირობებში უკეთ გამოჩნდა თუ რაოდენ მნიშვნელოვანი ადგილი უკავია ინტერნეტს ჩვენს ყოველდღიურობაში. გარდა, სახლიდან მუშაობის რეჟიმზე გადასვლისა და სხვა აქტივობებისა, გაიზარდა აგრეთვე კომპიუტერულ თამაშებში გატარებული დროის საშუალო ზღვარიც⁷.

ვირტუალური სამყაროს⁸ ისტორია გასული საუკუნის მეორე ნახევრიდან იწყება⁹. “MUD” - (Multi-User dungeons)¹⁰ ტიპის კომპიუტერული თამაშები, რომელთა თამაშის წესი ძირითადად დაფუძნებული იყო ტექსტების (პროგრამულ ბრძანებებს) წერაზე, რომლის მეშვეობითაც მოთამაშეები ახორციელებდნენ კონკრეტულ მისიებს და ამავდროულად კომუნიცირებდნენ სხვა მოთამაშეებთან. მსგავსი ტიპის ვირტუალური სამყარო წარმოადგენს ერთ-ერთ პირველ კომპიუტერული თამაშების კატეგორიას¹¹.

მოგვიანებით 1990-იან წლებში ჯეიმს ასპინმა შექმნა კომპიუტერული თამაში, რომლის ძირითად მიზანს, მისი წინამორბედი კომპიუტერული თამაშებისგან განასხვავებდა ის გარემოება, რომ მოთამაშეებს შეეძლოთ თამაშში თვითონ შეექმნათ ვირტუალური ნივთები და ოთახები, სადაც ისინი შეძლებდნენ საკუთარი სურვილისამებრ განეკარგათ მათ მიერ შექმნილი ვირტუალური ელემენტები.¹² ასპინის მიზანი იყო კომპიუტერული თამაშები არა მხოლოდ ახალ საფეხურზე გადაეყვანა, რათა ისინი არ ყოფილიყო მხოლოდ კომუნიკაციის წყარო. არამედ, მოთამაშეებს ჰქონოდათ შესაძლებლობა სიახლეების აღმოჩენის, საკუთარი უნარების განვითარების, გაძლიერებისა და თამაშში საკუთარი წვლილის შეტანით მოცემული ვირტუალური გარემოს შეცვლისა.¹³ მოგვიანებით, ასეთი იდეის

⁵ <<https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>> [04.07.2021].

⁶ <https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1> [04.07.2021].

⁷ <<https://www.techspot.com/news/85930-people-young-old-spent-110-hours-average-gaming.html>> [04.07.2021].

⁸ <<https://www.techopedia.com/definition/25604/virtual-world>> [04.07.2021].

⁹ Brenner Susan W., Fantasy Crime: The role of Criminal Law in Virtual Worlds, Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, Vol.11, No.1, 2008, 20.

¹⁰ <<https://bit.ly/3wbuMJm>> [04.07.2021].

¹¹ Brenner Susan W., Fantasy Crime: The role of Criminal Law in Virtual Worlds, Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, Vol.11, No.1, 2008, 20.

¹² იქვე, 21.

¹³ იქვე, 21.

საფუძველზე “Xerox Research-მა” შექმნა თამაში სახელად “LambdaMOO” სადაც მოთამაშეებს ჰქონდათ შესაძლებლობა საკუთარი სურვილისამებრ შეექმნათ ნივთები და ამგვარად გაეფართოებინათ მოცემული ვირტუალური სამყარო, რომელშიც შემდგომ მოუწევდათ თამაში და ერთმანეთთან კომუნიკაცია. ერთ-ერთი გახმაურებული საქმე, რომელიც უკავშირდება გაუპატიურებას კიბერნეტიკულ სივრცეში, უკავშირდება სწორედ აღნიშნულ თამაშს.¹⁴

21-ე საუკუნის დასაწყისში კომპიუტერების დახვეწას, განვითარებას და ინტერნეტის სისწრაფის საგრძნობ მატებას თან ახლავს თამაშების ინდუსტრიის სრულიად ახალ საფეხურზე გადასვლა, რომელიც სრულად ახლებურად გადმოსცემს ადამიანის თვალთ დანახული რეალობის ვირტუალურ სივრცეში გადატანას, სამ განზომილებიანი (3-D) სივრცის გამოყენებით.¹⁵ ასეთი სახის თამაშები ცნობილია როგორც MMORPG¹⁶ ტიპის კატეგორია. სამ განზომილებიანი ვირტუალური სამყაროს აუცილებელი მახასიათებლებია:

- ინტერაქტიულობა, რომლის საშუალებითაც ნებისმიერი მოწყობილობით შესაძლებელია სპეციალური პროგრამების გამოყენებით თამაშში „შესვლა“, სადაც ასევე სხვა მრავალი მომხმარებელია ჩართული დროის ერთ კონკრეტულ მონაკვეთში;¹⁷
- ფიზიკური ელემენტი, რომლის დახმარებითაც მომხმარებელს ეძლევა შეასძლებლობა ინტერფეისის გამოყენებით დაუკავშირდეს ვირტუალურ სამყაროს, რომელიც მოთამაშის კომპიუტერის ეკრანის დახმარებით ქმნის ფიზიკური კონტაქტის ილუზიას¹⁸ და
- მდგრადობა¹⁹ - კომპიუტერული პროგრამა აგრძელებს მუშაობასა და ინფორმაციის დამუშავებას, მიუხედავად იმისა, დროის კონკრეტულ მონაკვეთში იყენებს თუ არა მას ვინმე. იგი ინახავს ინფორმაციას

¹⁴ მოთამაშე იყენებდა სპეციალურ პროგრამას, რომლის დახმარებითაც აღწევდა სხვა მოთამაშეების პროფილზე და აიძულებდა მათ განეხორციელებინათ სექსუალური და შეურაცხმყოფელი მოქმედებები, საკუთარი ან სხვა პროფილის „ავატარებისათვის“. აღნიშნული მანიპულაციებით მისტერ ბაგლის სათამაშო პროფილზე განხორციელდა ვირტუალური ძალადობა, რაც გამოიხატა სხვა მოთამაშეების მიერ მისთვის შეურაცხმყოფელ, სექსუალურად მიუღებელ და დამამცირებელ მოპყრობაში. იხ. <<https://timeline.com/rape-in-cyberspace-lambdamoo-da9cf0c74e9e>> [04.07.2021].

¹⁵ Brenner Susan W., Fantasy Crime: The role of Criminal Law in Virtual Worlds, Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, Vol.11, No.1, 2008, 23.

¹⁶ თამაშის დეველოპერების მიერ შექმნილ ისტორიაზე დაფუძნებული კომპიუტერული ვიდეო თამაში, სადაც მოთამაშე ვირტუალურ სამყაროში შექმნილი პერსონაჟით ამყარებს კავშირს, ამავე ვირტუალური სამყაროს სხვა მოთამაშეებთან. შეად. <<https://www.dictionary.com/browse/mmorpg>> [04.07.2021].

¹⁷ Saunders Kevin W., Acti Rei: Real and Virtual, Texas Tech Law Review, Vol.44, No.1, 2011, 167.

¹⁸ Saunders Kevin W., Virtual Worlds – Real Courts, Villanova Law Review, Vol.52, No.1, 2007, 191.

¹⁹ Saunders Kevin W., Acti Rei: Real and Virtual, Texas Tech Law Review, Vol.44, No.1, 2011, 167.

მოთამაშეების მიერ განხორციელებული მოქმედებების შესახებ და დამოუკიდებლად აგრძელებს მუშაობას.²⁰

მდგრადობა ერთ-ერთი აუცილებელი და ამოსავალი წერტილია იმისთვის, რომ კომპიუტერულ თამაშებში არსებული საკუთრების ელემენტები განიხილებოდეს როგორც სამართლებრივად დეკლარირებული საკუთრების უფლებების შემადგენელი ნაწილი. ვინაიდან, თუ არ არსებობს იმის გარანტია, რომ საკუთრებით დაცული ნივთი ან უფლება დროის ნებისმიერ მომენტში შეწყვეტს არსებობას, მაშინ ყველანაირად აზრს მოკლებული იქნება ასეთი უფლების ან ნივთის სამართლებრივი რეგულირების ჩარჩოებში მოქცევა. ამიტომ, აუცილებელია და ასეცაა მოწყობილი დღევანდელი ვირტუალური სამყარო. თუ მოთამაშე დროებით გადის თამაშიდან, არ ნიშნავს რომ ვირტუალური სამყარო მის გარეშე არ ვითარდება, არ იცვლება და სხვა მოთამაშეების მიერ განხორციელებული ქმედებები არ ახდენს მასზე გავლენას²¹.

თამაშების ინდუსტრია დიდი ხანია გასცდა იმ ამოცანას, რომ პროდუქტი მისაღები და სასიამოვნო იყოს მომხმარებლისთვის, თამაშში გატარებული დროის ხარჯზე. კონკურენტულმა გარემომ იმდენად დახვეწა და განავითარა თამაშებში აღწერილი ვირტუალური სამყარო, რომ მომხმარებლებს უჩნდებათ აღქმა იმისა, რომ რაც ვირტუალურ სამყაროში ხდება მაქსიმალურად რეალისტურია და მას უჩენს ემოციურ კავშირს თამაშში მიმდინარე მოვლენებთან მიმართებაში²². ამის მიზეზი კი შეიძლება იყოს მარტივი და რთული კონსტრუქციის მქონე ვირტუალური სამყაროს შექმნა.²³ პირველ შემთხვევაში თუ თამაშის განხორციელებული მოქმედებები წინასწარ განსაზღვრულია თამაშის შემქმნელის მიერ, რთულად კონსტრუირებული ვირტუალური სამყარო იძლევა იმის შესაძლებლობას, რომ მომხმარებელს მისცეს შესაძლებლობა საკუთარი სურვილისამებრ, ფანტაზიის უნარის გამოყენებით შექმნას და განავითაროს მისთვის მორგებული და მისაღები ის მიკროსამყარო, რომელიც თამაშის შემადგენელი ნაწილი გახდება.²⁴

მსგავსი ტიპის კომპიუტერული თამაშები, მიმზიდველი გახდა არა მხოლოდ მოთამაშეებისათვის, არამედ უკვე წარმატებული ბიზნეს სექტორისთვისაც, (Toyota, Cisco, IBM, Microsoft, Sony და ა.შ.) ვინაიდან აღნიშნული პლატფორმა საკმაოდ კარგი საშუალება აღმოჩნდა საკუთარი პროდუქციის რეკლამირებისა

²⁰ იქვე, 167.

²¹ Scott Boone M., Virtual Property and Personhood, Santa Clara Computer & High Technology Law Journal, Vol.24, No.4, 2007, 718.

²² Yadin G., Virtual Reality Intrusion, Willamette Law Review, Vol.53, No.1, 2016, 80.

²³ Boone Scott M., Virtual Property and Personhood, Santa Clara Computer & High Technology Law Journal, Vol.24, No.4, 2007, 719.

²⁴ იქვე, 719.

(მომხმარებლებს, ვირტუალურ სივრცეში აქვთ პროდუქციის შემოწმების შესაძლებლობა) და პოპულარიზებისთვის²⁵.

2.2. Freemium მოდელი კომპიუტერულ თამაშებში

კომპიუტერული თამაშების განვითარების ტემპმა წამოშქრა აზრი იმის შესახებ, რომ ვირტუალური სამყარო მნიშვნელოვნად არ განსხვავდება იმ სამყაროსაგან რომელშიც ჩვენ ვცხოვრობთ. მიუხედავად იმისა, რომ ვირტუალური სამყარო ადამიანის შექმნილია და დაფუძნებულია ადამიანის წარმოსახვისა და ფანტაზიის უნარზე, მასში მიმდინარე პროცესებიც ხორციელდება ადამიანების მიერ, რომლებიც რეალურ დროში კომპიუტერის ან სხვა მოწყობილობის გამოყენებით ხორციელდება. სწორედ ამიტომ, ის გარემო რომელიც წარმოდგენილია ვირტუალური სივრცეში მყოფი აქტორებით, იმართება ადამიანების მიერ. ასეთი დამოკიდებულების არსებობა იძლევა ისეთი აზრის დაშვების შესაძლებლობას, რომ მიუხედავად ვირტუალურობისა ის სამყარო რომელშიც უამრავი ადამიანი ატარებს დროს მაინც, დიდწილად მსგავსია რეალური სამყაროსი.²⁶ ამის ცალსახა მაგალითია ის გარემოება, რომ ვირტუალური სამყარო შეიძლება აღქმული იყოს როგორც სათამაშოდ განკუთვნილი სივრცე, ან როგორც რეალურ სამყაროს ვირტუალური გაგრძელება.²⁷ თუ პირველ შემთხვევაში იგი განიხილება როგორც თამაშისთვის განკუთვნილი სივრცე, მაშინ თამაშის შესაძლებლობებიდან გამომდინარე არსებობს პრაქტიკული შანსი იმისა, რომ ვირტუალური ნივთებით ვაჭრობის შემთხვევაში პირმა მიიღოს ქონებრივი სარგებელი რეალურ სამყაროში, ისეთ პლატფორმებზე ვაჭრობით როგორცაა მაგალითად “eBay”. სწორედ ამიტომ, ვირტუალური თამაშები შესაძლებელია აღქმული იყოს როგორც ნაწილობრივ სათამაშოდ განკუთვნილი პროდუქტი და ნაწილობრივ შემოსავლის მიღების კონკურენტული წყარო, რასაც მოყვება რეალური შედეგები რეალურ სამყაროში, რის გამოცაა აუცილებელი აღნიშნული ვირტუალური ნივთების სამართლებრივი რეგულირების ჩარჩოში მოქცევა.²⁸

კომპიუტერული თამაშის მწარმოებელი კომპანიები აქტიურად იყენებენ “freemium” მოდელს, რომლის მეშვეობითაც მომხმარებლებს სთავაზობს საკუთარ პროდუქციას უფასოდ ან მიზერული თანხის სანაცვლოდ, ხოლო მომხმარებლების მცირე ნაწილს კი “premium” (subscription-based²⁹) ხარისხის მომსახურებას,

²⁵ Beard Benjamin D., Kunz Christina L., Virtual Worlds Alongside the Real World, Business Law Today, Vol.17, No.2, 2007, 21.

²⁶ Castronova E., The Right to Play, New York Law School Law Review, Vol.49, No.1, 2004, 189.

²⁷ იქვე, 199.

²⁸ იქვე, 199.

²⁹ იმისათვის, რომ მოთამაშეს გააჩნდეს გარკვეული პრივილეგიები თამაშის პერიოდში სხვა მომხმარებლებთან შედარებით უნდა გადაიხადოს ყოველთვიური ფიქსირებული თანხა, რა შემთხვევაშიც მას გარკვეული პრივილეგიებით სარგებლობის უფლება ენიჭება.

ყოველთვიური ანგარიშსწორების საფუძველზე,³⁰ რომელიც წინასწარაა ცნობილი მომხმარებლისთვის.³¹ სწორედ ამ ფაქტორიდან გამომდინარე, წარმოიშვა ვირტუალური ნივთების საკუთრების პრობლემებიც. როდესაც მოთამაშე გარკვეულ თანხის გადახდისა და თამაშში დახარჯული დროის სანაცვლოდ ეუფლება კონკრეტულ ნივთს მასზე უნდა ვრცელდებოდეს მოთამაშის საკუთრების უფლება.³² თუმცა თამაშის მწარმოებელი კომპანიის მიერ შედგენილი ხელშეკრულების საფუძველზე ვირტუალური სამყაროს ყველა შემადგენელ ნაწილზე ვრცელდება საავტორო უფლებები.³³ ასეთ შემთხვევაში უარყოფილია მომხმარებლის უფლებები და ვირტუალურ სივრცეში რაიმე საკუთრების ფლობა ფიქტიურ ხასიათს ატარებს, რომელიც ვერასდროს ჰპოვებს რეალურ გამოვლინებას სამართლით აღიარებული საკუთრების უფლების ჭრილში. იგი მხოლოდ ვირტუალურ სივრცეში იარსებებს და იქვე დარჩება, მიუხედავად იმისა, რომ მომხმარებლის მიერ დახარჯული დროისა და გადახდილი ფულის საფუძველზე არსებობდა კონკრეტული ნივთი კონკრეტულ ვირტუალურ სამყაროში, რომელსაც რეალურ სამყაროში გააჩნდა მონეტარული ღირებულება.

2.3. ვირტუალური ნივთების სავაჭრო პლატფორმა

ვირტუალური სამყაროში კომპიუტერული თამაშების პარალელურად არსებობს ვირტუალური მარკეტები, პლატფორმა რომელიც იძლევა შესაძლებლობას, რომ მოთამაშეებმა იყიდონ ან გაყიდონ თამაშში მოპოვებული ნივთები რეალური თანხის სანაცვლოდ.³⁴ ალბათ ლეგიტიმური კითხვაა თუ რატომ ხარჯავენ მოთამაშეები რეალურ თანხას კომპიუტერულ თამაშებში არსებული ნივთების შესაძენად?! ამის მიზეზი შეიძლება იყოს გადახდილი თანხის სანაცვლოდ მიღებული პრივილეგიები, ურთიერთობის დამყარება შეძენილ ნივთთან მიმართებაში და საკუთარი პიროვნული იდენტობის ჩამოყალიბება ვირტუალურ სივრცეში.³⁵

ზემოთ ჩამოთვლილი ინტერესების მარტივად მიღების გზას წარმოადგენს მარკეტზე რეალური თანხის სანაცვლოდ ყველა იმ პრივილეგიისა და ვირტუალური საკუთრების მიღება, რასაც თანხის გადახდის გარეშე საკმაოდ დიდი დრო სჭირდება. სწორედ ამიტომ, ზოგიერთი კორპორაცია პირდაპირ კრძალავს მარკეტზე ვირტუალური ნივთებით ვაჭრობას, ვინაიდან კომპანია მნიშვნელოვან

³⁰ Dacunha N., Virtual Property, Real Concerns, Akron Intellectual Property Journal, Vol.4, No.1, 2010, 49.

³¹ Eng Kenneth W., Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property, Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Vol.34, No.1, 2016, 251.

³² იქვე, 252.

³³ <<https://www.blizzard.com/en-gb/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/blizzard-end-user-license-agreement>> [09.07.2021].

³⁴ Eng Kenneth W., Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property, Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Vol.34, No.1, 2016, 254.

³⁵ იქვე, 254.

თანხებს კარგავს, როდესაც მომხმარებელი დროის დიდი ინვესტირების გარეშე ეუფლება იმ სარგებელს, რაც სხვა მომხმარებელმა თანხის სანაცვლოდ გაყიდა მარკეტზე.³⁶ მეორე მიზეზი რის გამოც კომპანიები კრძალავენ ვირტუალური ნივთებით ვაჭრობას არის თაღლითობის გზით ნივთის დაკარგვის ალბათობა რა დროსაც პასუხისმგებლობა დაეკისრება თამაშის მწარმოებელ კომპანიას.³⁷ სწორედ ამიტომ ხელშეკრულების საფუძველზე ვირტუალური ნივთები დაცულია საავტორო უფლებებით, რადგან ამით კომპანიებმა აიცილონ საკუთარი პასუხისმგებლობა საკუთრებასთან დაკავშირებული პრობლემების წარმოშობის შემთხვევაში.³⁸

ერთ-ერთი ასეთი შემთხვევა განხილული იქნა ამერიკის შეერთებულ შტატებში. კომპანია “Blacksnow Interactive-მა” დაიქირავა მომუშავე პერსონალი, რომელთა ძირითად დავალებას წარმოადგენდა “Dark Age of Camelot-ის” თამაში. ვირტუალურ სამყაროში გატარებული დროის შესაბამისად თამაშში მოგროვილ ვირტუალურ ნივთებს, რომელსაც გააჩნდა მონეტარული ღირებულება, კომპანია ყიდდა ნამდვილი ფულის სანაცვლოდ ელექტრონული მარკეტების საშუალებით. ამის გამო, “Sony-მ” უჩივლა აღნიშნულ კომპანიას იმის გამო, რომ ვაჭრობის საგნები წარმოადგენდა “sony-ს” კორპორაციის ინტელექტუალურ საკუთრებას, რის გამოც აღნიშნული ქმედება იყო დასჯადი³⁹. თავის მხრივ, “Blacksnow Interactive” აპელირებდა, რომ კომპანია არ ფლობდა მოთამაშეების მიერ დახარჯულ დროს, რის საფუძველზეც ისინი ეუფლებოდნენ ვირტუალურ ნივთებს და შემდეგ ყიდიდნენ მას ელექტრონულ ბაზარზე რეალური თანხის სანაცვლოდ. ამ არგუმენტის გასამყარებლად კი ჯონ ლოკის საკუთრების შრომითი თეორია იქნა მოყვანილი. თამაშში დახარჯული დრო არის ის გარანტი, რომ ამ დროის ხარჯზე მიღებული ვირტუალური სარგებელი მოთამაშის საკუთრებაა და მათზე არ შეიძლება ვრცელდებოდეს “sony-ს” საავტორო უფლებები. საბოლოოდ საქმე მორიგებით დასრულდა და ამით სასამართლოს მკაფიო პოზიცია ვერ იქნა დაფიქსირებული. თუმცა, აღნიშნული პრეცედენტი იმითაა მნიშვნელოვანი, რომ სასამართლოს განსახილველი საგანი გახდა ვირტუალური ნივთების და მათი სამართლებრივი რეგულირების ასპექტები.⁴⁰

³⁶ Dacunha N., Virtual Property, Real Concerns, Akron Intellectual Property Journal, Vol.4, No.1, 2010, 49.

³⁷ იქვე, 50.

³⁸ იქვე, 50.

³⁹ <<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/18/1030>> [10.07.2021].

⁴⁰ Hollstrom K., Legal Concept of Virtual Property: Should Virtual property be Afforded the Same Rights as It's Real-World Counter-Part, Law and Society Journal at the University of California Santa Barbara, Vol.7, 2007-2008, 66.

3. ვირტუალური ნივთები და ვირტუალური საკუთრება

ამერიკის შეერთებული შტატების სასამართლო პრაქტიკამ აჩვენა, რომ როდესაც ეკონომიკური თვალსაზრისით რაიმე ხდება კომერციულად ღირებული, იგი აუცილებლად მოითხოვს სამართლებრივ რეგულირებას საკუთრების თვალსაზრისით.⁴¹ ადრე თუ განხილვის საგანს სპერმა ან „დნმ“ წარმოადგენდა, დღეს ასეთი რეგულირების საგანი ვირტუალური ნივთებია.⁴² ვირტუალური ნივთებში, გარდა კომპიუტერული თამაშებში არსებული ნივთებისა მოიაზრება ვებ-გვერდის მისამართები⁴³, ელექტრონული ფოსტა და მასში არსებული მასალები⁴⁴ და სხვ.

საქმეზე *McDonald's v. Quittner*⁴⁵ განიხილებოდა ვებ-გვერდის (Domain) „McDonalds.com-ის“ საკუთრების საკითხი.⁴⁶ ამერიკელმა ჟურნალისტმა კვინტერმა გადაწყვიტა გამოეცადა მაკდონალდსი მიყვებოდა თუ არა იმ დროინდელ ტრენდს, როდესაც კომპანიები არეგისტრირებდნენ საკუთარი ბრენდის სახელის შესაბამის ვებ-გვერდებს, საკუთარი საქმიანობის განსახორციელებლად. როდესაც კვინტერმა შეიტყო, რომ ვებ-გვერდი - „McDonalds-ი“ არ იყო დაკავებული, დაირეგისტრირა საკუთარ სახელზე, რითაც უნდოდა გამოეცადა კომპანიის მომავალი სამოქმედო გეგმა. ორი კვირის შემდგომ კი, მაკდონალდსმა გააგზავნა მოთხოვნა საკუთარი ბრენდის სახელის შესაბამისი ვებ-გვერდის დასარეგისტრირებლად, რაზეც მიიღო შეტყობინება, რომ აღნიშნული უკვე დაკავებული იყო. ვებ-გვერდზე საკუთრების უფლების მისაღებად მაკდონალდსმა აღძრა სარჩელი სასამართლოში.⁴⁷ აღნიშნულ საქმესთან დაკავშირებით პოზიციები გაიყო და რიგ მოსამართლეებს მიაჩნდათ, რომ აღნიშნული დავა უნდა გადაწყვეტილიყო კომპანია მაკდონალდსის სასარგებლოდ, სასაქონლო ნიშნიდან და ბრენდის სახელიდან გამომდინარე. გარდა ამისა, აშშ-ს კონგრესმა სამი წლის შემდეგ მიიღო კანონი, რომელიც კრძალავდა ვებ-გვერდის მისამართის დარეგისტრირებას იმ მოტივით, რომ შემდგომში აღნიშნული სახელის მქონე ბრენდისგან ვებ-მისამართის მფლობელს მიეღო მატერიალური სარგებელი.⁴⁸ თუმცა, კვინტერის მიზანს წარმოადგენდა ერთ-ერთი სკოლის დაფინანსება 3 500 დოლარით ინტერნეტთან წვდომის უზრუნველყოფის

⁴¹ იქვე, 66.

⁴² იქვე, 66.

⁴³ *Cremen v. Cohen*, 337 F. 3d 1024 – Court of Appeals, 9th Circuit, 2003.

⁴⁴ *Cummings Rebecca G.*, *The Case Against Access to Decedents' E-mail: Password Protection as an Exercise of the Right to Destroy*, *Minnesota Journal of Law, Science & Technology*, Vol.15, 2014, 898.

⁴⁵ *Weiswasser G.*, *Domain Names, the Internet, and Trademarks: Infringement in Cyberspace*, *Santa Clara High Technology Law Journal*, Vol.13, No.1, 1997, 151.

⁴⁶ *Lastowka G.*, *Virtual Justice the New Laws of Online Worlds*, Yale University Press, 2010, 133.

⁴⁷ *Weiswasser G.*, *Domain Names, the Internet, and Trademarks: Infringement in Cyberspace*, *Santa Clara High Technology Law Journal*, Vol.13, No.1, 1997, 152.

⁴⁸ <<https://www.govinfo.gov/content/pkg/CRPT-106srpt140/html/CRPT-106srpt140.htm>> [10.07.2021].

გასაუმჯობესებლად, რის გამოც, კომპანიას სხვა გზა არ დარჩა გარდა იმისა, რომ დაეკმაყოფილებინა აღნიშნული მოთხოვნა.⁴⁹

მსგავსი ხასიათის შემთხვევა იყო, როდესაც 20 წლის ამერიკელმა ჯეფ ლარსმა აღმოაჩინა, რომ მას კომპიუტერული თამაშიდან მოპარეს სათამაშო ბეისბოლის ბარათი, რომლის საშუალო ღირებულება 4 000 აშშ დოლარს შეადგენდა. აღნიშნული ფაქტის გასარკვევად მან მიმართა პოლიციას, ხოლო პოლიციის დეპარტამენტმა გამოძიება დახურა, იმ მოტივით, რომ განცხადებაში დასახელებული ნივთი უბრალოდ არ არსებობდა, შესაბამისად არანაირი ქურდობის ფაქტს არ ჰქონია ადგილი.⁵⁰

ანალოგიური შემთხვევა მოხდა ჩინეთში სადაც, ერთმა ახალგაზრდამ მოკლა საკუთარი მეგობარი იმის გამო, რომ გაყიდა მისი ხმალი “Dragon Sabre”.⁵¹ ქურდობის ფაქტის გამოძიების მიზნით ქიუ ჩენგვიმ განცხადებით მიმართა პოლიციას და მოითხოვა აღნიშნული ქურდობის ფაქტის გამოძიება, მაგრამ პოლიციამ დახურა საქმე იმ მოტივით, რომ არ არსებობდა დანაშაულის საგანი.⁵²

2009 წელს დააკავეს დიდი ბრიტანეთის მოქალაქე პოკერის ჩიპების ფუქრდობის ფაქტზე, რომელიც მოიპარა კომპანია “Zynga-სგან” და გაყიდა შავ ბაზარზე.⁵³ სასამართლო პროცესზე ბრალდებულის ადვოკატმა განაცხადა, რომ კომპანიას არანაირი ზიანი არ მისდგომია, ვინაიდან იგი აწარმოებდა უსაზღვრო რაოდენობის პოკერის ჩიპებს. თუმცა მოსამართლემ აღნიშნული პოზიცია არ გაიზიარა და ბრალდებულს 2 წლით თავისუფლების აღკვეთა შეეფარდა.⁵⁴ აღნიშნული სასამართლო გადაწყვეტილება მნიშვნელოვანია იმ კუთხით, რომ შეიქმნა პრეცედენტი, როდესაც სასამართლომ განიხილა ვირტუალურ ნივთებთან დაკავშირებულ საკითხები და სამართლის ჩარჩოში მოაქცია ვირტუალური ნივთებიც, როგორც რეალური მონეტარული ღირებულების მქონე საკუთრება, ხოლო აღნიშნული ნივთების დაუფლება კი, როგორც ქურდობის შემადგენლობა.⁵⁵

ვირტუალური საკუთრება “MMORPG-ის” ტიპის კომპიუტერული თამაშების ერთ-ერთი შემადგენელი ნაწილია, რომლის მეშვეობითაც მოთამაშეს შეუძლია შექმნას საკუთარი პერსონაჟი და სურვილისამებრ განახორციელოს ყველა ის მოქმედება რის შესაძლებლობასაც იძლევა კონკრეტული თამაშის პლატფორმა.⁵⁶ გარდა ამისა, თამაშებს გააჩნია შიდა ეკონომიკა⁵⁷, სადაც შესაძლებელია

⁴⁹ Weiswasser G., Domain Names, the Internet, and Trademarks: Infringement in Cyberspace, Santa Clara High Technology Law Journal, Vol.13, No.1, 1997, 152.

⁵⁰ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Crime Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 831.

⁵¹ <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4397159.stm>> [10.07.2021].

⁵² Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 833.

⁵³ <<https://www.bbc.com/news/technology-12357005>> [10.07.2021].

⁵⁴ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 848.

⁵⁵ იქვე, 848.

⁵⁶ იქვე, 835.

⁵⁷ იქვე, 836.

ვირტუალური ნივთების ყიდვა ან გაყიდვა რეალური თანხის სანაცვლოდ.⁵⁸ სწორედ აქედან წარმოიშობა ვირტუალური საკუთრების კონცეფცია, რომლის საკანონმდებლო რეგულირების მცდელობები საკმაოდ მრავალფეროვანია.⁵⁹

რეალური თანხით ვირტუალური ნივთის შეძენა დღეს უკვე არავისთვის გასაკვირი აღარაა, თუმცა სამართლებრივი თვალსაზრისით მისი პრობლემატურობა სწორედ ამ ფენომენის ბუნებიდან გამომდინარეობს. როდესაც ვირტუალური ნივთი იქმნება იგი იძენს რეალურ მონეტარულ ღირებულებას, მაგრამ არ არსებობს ბუნებაში იმ სახით, რომ მასზე გავრცელდეს საკუთრების უფლება.⁶⁰ ამის ნათელი მაგალითი ზემოთ განხილული კონკრეტული შემთხვევებია, რა დროსაც თითქოსდა განხორციელებულია სისხლისსამართლებრივად დასჯადი ქმედება - ქურდობა, მაგრამ უშუალოდ ნივთი არ არსებობს. რეალურად, ვირტუალური ნივთები წარმოადგენს კომპიუტერული პროგრამით დაწერილ კოდს, რომელიც ნებისმიერ მომენტში შეიძლება ჩაეშვას ვირტუალურ სამყაროში, ან პირიქით, წაიშალოს.⁶¹

ვირტუალური ნივთები იქმნება სპეციალურად კომპიუტერული თამაშებისთვის და მას არ გააჩნია არანაირი შესაძლებლობა რაიმე ფორმით იარსებოს რეალურ სამყაროში მატერიალური თუ არამატერიალური სახით.⁶² იგი პირდაპირ არ ერგება იურიდიული თვალსაზრისით საკუთრების კონცეფციას, რისი განმაპირობებელიც რამდენიმე ფაქტორია: შეზღუდულია ნივთის თავისუფლად განკარგვის შესაძლებლობა; ის, თუ რა სახით შეიძლება ნივთის გამოყენება დამოკიდებულია თამაშის დეველოპერზე; შეუძლებელია ნივთის თავისუფალ სამოქალაქო ბრუნვაში მიმოქცევა და ნივთის არსებობის ვადა ლიმიტირებულია და არაპროგნოზირებადი.⁶³

მიუხედავად ამისა, ვირტუალური ნივთების რეგულირება და მათი საკუთრებად აღიარება აუცილებელია რამდენიმე მიზეზის გამო:

პირველ რიგში ვირტუალური საკუთრების უკანონო დაუფლების შემთხვევაში ადვილი იქნება პირის დასჯა ქურდობისათვის, ვინაიდან აღნიშნული თვალსაზრისით მნიშვნელოვანია, რომ დაუფლებული ქონებას ჰყავდეს მესაკუთრე⁶⁴, რა მომენტშიც ილახება მისი სისხლისსამართლებრივი ინტერესები.⁶⁵

მეორე შემთხვევაში ვირტუალური ნივთები შექმნილია ვირტუალურ სივრცეში და იდეა აღებულია ტრადიციული საკუთრების მოდელიდან, აღნიშნული

⁵⁸ Leah S., Who Owns the Virtual Items, Duke Law and Technology Review, 2010.

⁵⁹ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 355.

⁶⁰ Leah S., Who Owns the Virtual Items, Duke Law and Technology Review, 2010.

⁶¹ იქვე.

⁶² Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 361.

⁶³ იქვე, 361.

⁶⁴ საქართველოს სისხლის სამართლის კოდექსის 177-ე მუხლის 1-ლი ნაწილი.

⁶⁵ Truong Olivia Y., Virtual Inheritance: assigning More Virtual Property Rights, Syracuse Science & Technology Law Reporter, Vol.21, 2009, 60.

ნივთების განკარგვა ისევეა შესაძლებელი როგორც რეალურ სამყაროში იმ განსხვავებით, რომ აღნიშნული ხორციელდება რეალური სამყაროს მიღმა.⁶⁶

ბოლოს კი, ვირტუალური ნივთების რეალური ღირებულებიდან გამომდინარე, მათი ვაჭრობით მიღებული სარგებელი აისახება რეალურ სამყაროში მიღებული სარგებლის სახით, ამიტომ მიუხედავად ვირტუალურობისა, მსგავს ნივთებს რეალურ სამყაროში გარკვეული შედეგის დადგომის შესაძლებლობაც გააჩნია.⁶⁷

ძირითად პრობლემას წარმოადგენს აღნიშნული ნივთების მიმართ არასწორი სამართლებრივი რეგულირების ტენდენცია.⁶⁸ ვირტუალური საკუთრება, რომელიც შედგება კომპიუტერული კოდისაგან, საკუთარი ბუნებით უფრო ემსგავსება, რეალურ სამყაროში მაგ. მიწასთან დაკავშირებული საკუთრების უფლების ბუნებას, ვიდრე ინტელექტუალური და საავტორო უფლებებით დაცულ იდეასა და ხელოვნების პროდუქტს.⁶⁹ სწორედ ამიტომ, ინტელექტუალური საკუთრების უფლებების გავრცელება აღნიშნული ტიპის ვირტუალურ საკუთრებაზე, თამაშის მწარმოებელი კომპანიების სასარგებლოდ ხელშეკრულებაშივე გამორიცხავს კერძო საკუთრების უფლებას.⁷⁰

კიდევ ერთი მიზეზი იმისა, თუ რატომ უნდა იყოს სამართლებრივად რეგულირებული ვირტუალური ნივთები და საკუთრება, არის მისი ბუნება რაც გამოიხატება კონკურენტუნარიანობაში, მდგრადობასა და ურთიერთკავშირში.⁷¹ ვირტუალური ნივთები, ისევე როგორც წინა თავში განხილული ვირტუალური სამყარო იმეორებს აღნიშნული ტრადიციის ნიშნებს, რაც ამარტივებს ვირტუალური ნივთების საკუთრების უფლებაში მოქცევის პროცესს.⁷²

ვირტუალური საკუთრების რეგულირების თვალსაზრისით ჯოშუა ფაირფილდი გვთავაზობს ვირტუალური ნივთების ვერტიკალურ და ჰორიზონტალურ სამართლებრივ რეგულირების ფორმებს. რა შემთხვევაშიც ვირტუალური ნივთების ბუნების პრობლემატურობის მიუხედავად შესაძლებელი იქნება კერძო საკუთრების უფლების აღიარება საავტორო და ინტელექტუალური საკუთრების უფლებების პარალელურად.⁷³

აღნიშნული მიდგომა საკმაოდ კარგად პასუხობს ვირტუალური ნივთების ბუნებას, ვინაიდან დონეების თვალსაზრისით ჯერ იქმნება ინტელექტუალური საკუთრება, ვირტუალური სივრცის სახით და შემდგომ, ამავე სივრცეში იქმნება მომხმარებლების მიერ ის სიკეთეები, რაც მიეკუთვნება ვირტუალურ ნივთებს.⁷⁴

⁶⁶ იქვე, 62.

⁶⁷ იქვე, 63.

⁶⁸ Firefield Joshua A. T., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol.85, No.4, 2005, 1049.

⁶⁹ იქვე, 1049.

⁷⁰ იქვე, 1050.

⁷¹ Eng Kenneth W., Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property, Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Vol.34, No.1, 2016, 269.

⁷² Firefield Joshua A. T., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol.85, No.4, 2005, 1053.

⁷³ იქვე, 1076.

⁷⁴ Eng Kenneth W., Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property, Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Vol.34, No.1, 2016, 273.

გამომდინარე აქედან, შეუძლებელია საუბარი კერძო საკუთრების უფლების არსებობაზე, თუ არ არსებობს კომპიუტერული თამაშის შემქმნელი, რომელიც საკუთარ პროდუქტზე ავრცელებს ინტელექტუალური საკუთრების უფლებას. თუმცა, აქ ორი ფაქტორია გასათვალისწინებელი. პირველი ის, რომ იმ პირობების გათვალისწინებით, რაზეც უწევს დათანხმება⁷⁵ კომპიუტერული თამაშის მომხმარებელს სრულიად გამორიცხავს კერძო საკუთრების უფლებას⁷⁶ ინტელექტუალური საკუთრების უფლების ხარჯზე რაც არასწორია. მეორე შემთხვევაში, კერძო საკუთრება უნდა განიხილებოდეს კოდის (საშუალება რისგანაც იქმნება ვირტუალური საკუთრება კომპიუტერულ ენაზე) დონეზე, რომელიც შეიქმნა მომხმარებლის მიერ გაწეული შრომის ხარჯზე.⁷⁷ უკანასკნელ შემთხვევაში საკამათო საკითხს წარმოადგენს ის ფაქტორი, რომ იმ გარემოში, რა გარემოშიც ხდება აღნიშნული კოდის (ვირტუალური საკუთრების) შექმნა მომხმარებლის მიერ, უკვე ხორციელდება ინტელექტუალური საკუთრების უფლებით დაცულ პლატფორმაზე.⁷⁸ მარტივად რომ ვთქვათ, თუ მოთამაშე კომპიუტერულ თამაშში აშენებს სახლს, ამ სახლის ასაშენებლად გათვალისწინებული ნებისმიერი ელემენტი, როგორც თამაშის შემადგენელი ნაწილი, დაცულია ინტელექტუალური საკუთრების უფლებით თამაშის დეველოპერის მიერ.

ასეთ შემთხვევაში მიზანშეწონილი იქნებოდა კომპიუტერული კოდის დონეზე საკუთრების უფლებების ჰორიზონტალური დანაწილება. რა შემთხვევაშიც, თამაშის მწარმოებლის უფლებები გავრცელდება მის მიერ შექმნილი თამაშის ნებისმიერ შემადგენელ ნაწილზე. ხოლო, უშუალოდ თამაშის პროცესში ამავე ელემენტებით შექმნილი მომხმარებლის წარმოსახვასა და ფანტაზიაზე დაფუძნებული ნივთები, რომელიც ხდება ამავე თამაშის სრულყოფილი შემადგენელი ელემენტი, გავრცელდეს კერძო საკუთრების უფლებაზე.⁷⁹

ვერტიკალური განაწილების შემთხვევაში უდიდესი პრიორიტეტი ენიჭება ინტელექტუალურ საკუთრებას და ამის ფონზე ხდება კერძო საკუთრების უფლების უარყოფა.⁸⁰

3.1. ჯონ ლოკის სამართლის შრომითი თეორია

ჯონ ლოკის შეხედულებით ყველა ადამიანი საკუთარი სხეულის პატრონია, ვინაიდან მისი სხეული მხოლოდ მას ეკუთვნის. ღმერთის მიერ ბოძებული სამყარო

⁷⁵ Firefield Joshua A. T., *Anti-Social Contracts: The Contractual Governance of Virtual Worlds*, McGill Law Journal, Vol.53, No.3, 2008, 439.

⁷⁶ Firefield Joshua A. T., *Virtual Property*, Boston University Law Review, Vol.85, No.4, 2005, 1082.

⁷⁷ იქვე, 1077.

⁷⁸ Nelson William J., *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, 2009, 292.

⁷⁹ Firefield Joshua A. T., *Virtual Property*, Boston University Law Review, Vol.85, No.4, 2005, 1076.

⁸⁰ იქვე, 1082.

და მასში შემავალი ქმნილებები საერთოა ყველა ადამიანისთვის. თუმცა, როდესაც ადამიანი საკუთარი შრომის ხარჯზე რაიმეს უცვლის ბუნებრივ ფორმას, ხდება მისი საკუთრების შემადგენელი ნაწილი. ვინაიდან, ადამიანის შრომის გარეშე შეუძლებელია რესურსების ბუნებრივი მდგომარეობის შეცვლა. ასეთ დროს, საერთო საკუთრებისგან განსხვავებით, პირს გააჩნია ექსკლუზიური უფლება, რაც სწორედ მის მიერ დახაჯული შრომის შედეგია.⁸¹

ვირტუალური საკუთრების უფლების განხილვა საკმაოდ საინტერესო იქნება სამართლის შრომითი თეორიის⁸² კრილში. თუ ჯონ ლოკის თეორიას გადმოვიტანთ ვირტუალურ სამყაროში არსებული პრობლემის გადასაჭრელად მივიღებთ სიტუაციას, სადაც მომხმარებელი ეუფლება ვირტუალურ ნივთებს და მასზე ავრცელებს საკუთრების უფლებას, ვინაიდან მის მიერ თამაშში გატარებული დრო და ენერჯია, რაც მან დახარჯა წარმოადგენს გაწეულ შრომას. შესაბამისად, მას აქვს აბსოლუტური უფლება განკარგოს ვირტუალური ნივთები საკუთარი სურვილისამებრ.⁸³ აღნიშნული თვალსაზრისით, სამართლის შრომითი თეორიის მიხედვით ვალიდური არგუმენტია ვირტუალურ სამყაროში საათობით გატარებული დრო, საკუთარი ვირტუალური პერსონაჟის „გამლიერება“ ან ვირტუალური კაპიტალის დაგროვება, რათა შემდგომ მომხმარებელს ჰქონდეს პრეტენზია აღნიშნული ნივთის ფლობის თვალსაზრისით.⁸⁴ ასეთ შემთხვევაში, სისხლისსამართლებრივი თვალსაზრისით სიტუაცია საკმაოდ მარტივდება და აღნიშნული ნივთების მისაკუთრების შემთხვევაში პირდაპირ მოქმედი კანონმდებლობით შესაძლებელია სისხლისსამართლებრივი დევნის დაწყება.⁸⁵

თუმცა აქ რამდენიმე პრობლემატური ფაქტორია. აღნიშნულ გარემოებას აუცილებლად უნდა შევხედოთ როგორც მომხმარებლის, ასევე თამაშის მწარმოებელი კომპანიების მხრიდან.

თუ ჩვენ ვსაუბრობთ, რომ ვირტუალური ნივთების საკუთრების უფლების აღიარებისათვის აუცილებელია ადამიანმა მასზე გასწიოს შრომა და დახარჯოს ენერჯია, რათა შემდგომ მასზე გაავრცელოს საკუთრების უფლება არ იქნება ლეგიტიმური არგუმენტი მომხმარებლისათვის საკუთრების უფლების დელეგირებისათვის.⁸⁶ პირველ რიგში იმიტომ, რომ ვირტუალური ნივთები არ განეკუთვნება ბუნების შემადგენელ ნაწილს.⁸⁷ ისინი არ არსებობს, ბუნებრივი

⁸¹ Locke J., *Two Treatises of Government and A Letter Concerning Toleration*, Yale University Press, 2008, 111.

⁸² იქვე, 112.

⁸³ Eng Kenneth W., *Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property*, *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*, Vol.34, No.1, 2016, 276.

⁸⁴ Nelson William J., *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, 2009, 289.

⁸⁵ საქართველოს სისხლის სამართლის კოდექსის 177-ე მუხლის დისპოზიცია.

⁸⁶ Hollstrom K., *Legal Concept of Virtual Property: Should Virtual property be Afforded the Same Rights as It's Real-World Counter-Part*, *Law and Society Journal at the University of California Santa Barbara*, Vol.7, 2007-2008, 63.

⁸⁷ Eng Kenneth W., *Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property*, *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*, Vol.34, No.1, 2016, 277.

ფორმით. ვირტუალური ნივთები არსებობს მხოლოდ ვირტუალურ სამყაროში, ხოლო ვირტუალური სამყარო თავის მხრივ უკვე შექმნილია ადამიანის მიერ და მასზე დახარჯულია ადამიანის შრომა, რომელიც დაცულია ინტელექტუალური და საავტორო უფლებების თვალსაზრისით.⁸⁸ მეორე მხრივ, ვირტუალური სამყაროს შემქმნელების მიერ წინასწარაა გათვლილი, რომ აღნიშნულ სამყაროში სამომავლოდ მომხმარებლების მიერ შეიქმნება მრავალი სხვადასხვა ნივთი. სწორედ ამიტომ დეველოპერები პროგრამულად უზრუნველყოფენ იმ შესაძლებლობას, რომ მომხმარებელს ჰქონდეს ამის შესაძლებლობა. ამიტომ აღნიშნულ საკითხზე უკვე დეველოპერების მიერ დახარჯულია შრომა, დრო და მატერიალური რესურსები.⁸⁹

ასეთ შემთხვევაში ვირტუალურ ნივთებზე, საკუთრების უფლების გასავრცელებლად საკმარისი არაა მხოლოდ გაწეულ შრომაზე აპელირება, რადგან ამ კუთხით მომხმარებლები ყოველთვის რამდენიმე ნაბიჯით ჩამორჩებიან მწარმოებლებს. რიგ შემთხვევაში გაწეული შრომა არაა საკმარისი, იმისთვის რომ ჯონ ლოკის თეორიის თანახმად ნივთებზე გავრცელდეს საკუთრების უფლება.⁹⁰ რიგ შემთხვევებში ამოსავალი წერტილი უფრო გაცილებით წინ უსწრებს შრომის ელემენტის შემოტანას, ამ შემთხვევაში კი, ამ ნაკლოვანებას სწორედ ვირტუალური სამყაროს შემქმნელების მიერ შედგენილი სიმულირებული ვირტუალური სამყაროა, რაც ვირტუალური ნივთებისათვის კი წარმოადგენს ბუნებრივ საარსებო გარემოს, მაგრამ არა იმ თვალსაზრისით რასაც ჯონ ლოკი გვთავაზობს თავის თეორიაში.

3.2. უტილიტარიზმი

უტილიტარიზმი დაფუძნებულია ქმედებების სარგებლიანობაზე, ხოლო მისი სარგებლიანობა განისაზღვრება მიღებული შედეგის მორალური საზომით. „საერთო“ სარგებლიანობის პრინციპი გულისხმობს ყოველგვარ მოქმედებას, რომელიც ტენდენციის მიუხედავად ზრდის ან ამცირებს დაინტერესებული მხარის ბედნიერების ხარისხს. უტილიტარიზმის პრინციპის თანახმად კი, საკუთრების უფლება გულისხმობს: კეთილდღეობის, სიამოვნებისა და სიხარულის წყაროს.⁹¹

უტილიტარიზმის პრინციპს⁹² თუ გადმოვიტანთ ვირტუალური სივრცეში, მივიღებთ ისეთ გარემოებას, სადაც მიზანშეწონილია საკუთრების უფლების გავრცელება საერთო სარგებლიანობის გაზრდის მიზნით.⁹³ ასეთ შემთხვევაში გასათვალისწინებელია გარემოება, რაც გავლენას მოახდენს მთლიან ვირტუალური

⁸⁸ Dacunha N., Virtual Property, Real Concerns, Akron Intellectual Property Journal, Vol.4, No.1, 2010, 52.

⁸⁹ იქვე, 52.

⁹⁰ Pierson v. Post, 3. c. 2. p. 175, Supreme Court of Judicature (1805).

⁹¹ Bentham J., An Introduction to the Principles of Morales and Principles, Kitchener, 2000, 14.

⁹² იქვე, 14.

⁹³ Hollstrom K., Legal Concept of Virtual Property: Should Virtual property be Afforded the Same Rights as It's Real-World Counter-Part, Law and Society Journal at the University of California Santa Barbara, Vol.7, 2007-2008, 63.

სივრცის პროდუქტიულობაზე,⁹⁴ ვინაიდან ვირტუალური ნივთები მთლიანად დამოკიდებულია იმაზე, თუ როგორ გარემოებას შექმნის და უზრუნველფობს თამაშის დეველოპერი.⁹⁵

ამ თვალსაზრისით უტილიტარიზმი, ისევე როგორც სამართლის შრომითი თეორია ვერ უზრუნველყოფს საკუთრების უფლების გავრცელებას მომხმარებლების სასარგებლოდ. საერთო სარგებლიანობის გაზრდის თვალსაზრისით, ისევე მნიშვნელოვან როლს თამაშობს ვირტუალური სივრცის შემქმნელი.⁹⁶ ვინაიდან, მისი ინტერესებიდან გამომდინარეობს რაც შეიძლება მეტად სარგებლიანი გახადოს ის ვირტუალური სივრცე სადაც ადამიანები იყრიან თავს, ატარებენ საათობით დროს და ქმნიან ახალ საკუთრების ელემენტებს, რაც პირდაპირ კავშირშია ამავე ვირტუალური სივრცის შემქმნელის ინტერესებთან. მეორე შემთხვევაში, თუ დავუშვებთ საკუთრების უფლების გავრცელებას მომხმარებლების სასარგებლოდ, *a priori* ნიშნავს სარგებლიანობის შემცირებას საპირისპირო მხარეს მდგომი პირებისთვის (დეველოპერებისთვის)⁹⁷, ვინაიდან საკუთრების უფლების მოპოვება ნიშნავს, გქონდეს უფლება შეზღუდო სხვისი სარგებლობის, განკარგვის ან ფლობის უფლებები.⁹⁸ მსგავს გარემოებაში, ვირტუალური ნივთების სამართლებრივი რეგულირების მოდელი, რომელიც დაქვემდებარებულია ინტელექტუალური სამართლის პრინციპებზე, საერთო სარგებლიანობის თვალსაზრისით ჯერჯერობით ერთ-ერთი მისაღები მოცემულობაა.

3.3. პერსონალურობის თეორია

მარგარეტ რადინის პერსონალურობის თეორიის, თანახმად საკუთრებას დაქვემდებარებულ ნივთებთან მიმართებაში პიროვნების დამოკიდებულება შეიძლება იყოს ორგვარი. პერსონალური და ჩანაცვლებადი ნივთების კატეგორიის მიხედვით შეიძლება განისაზღვროს პირის დამოკიდებულების ხარისხი ნივთთან მიმართებაში. ასეთ დროს საკუთრების უფლების მინიჭების შემთხვევაში შეიძლება პრიორიტეტული მნიშვნელობა მიენიჭოს პერსონალურ დამოკიდებულებას.⁹⁹

პერსონალურობის თეორიის მიხედვით ნივთების კლასიფიკაცია შესაძლებელია: პერსონალურ¹⁰⁰ და ჩანაცვლებად¹⁰¹ ნივთებად. რადინს, აღნიშნული კლასიფიკაციის

⁹⁴ იქვე, 63.

⁹⁵ Dacunha N., Virtual Property, Real Concerns, Akron Intellectual Property Journal, Vol.4, No.1, 2010, 56.

⁹⁶ იქვე, 56.

⁹⁷ იქვე, 56.

⁹⁸ Nelson William J., 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, 2009, 295.

⁹⁹ Radin Margaret J., Reinterpreting Property, University of Chicago Press, 1994, 2.

¹⁰⁰ იქვე, 36.

¹⁰¹ იქვე, 2.

თვალსაჩინოებისთვის მაგალითად მოჰყავს საქორწინო ბეჭედი¹⁰², რომელსაც შეიძლება ფლობდეს საიუველირო მაღაზია, ან სხვა ვისთვისაც მას სიმბოლური დატვირთვა გააჩნია.¹⁰³ პერსონალური თეორიის თვალსაზრისით ნივთი, რომელიც მჭიდრო კავშირიშია პიროვნებასთან გააჩნია მის მიმართ პერსონალური კავშირი და მისი დაკარგვით ან დაზიანებით გამოწვეული უარყოფითი შედეგი გაცილებით დიდია, ვიდრე ჩანაცვლებადი ნივთის შემთხვევაში.¹⁰⁴ ნივთებისადმი პერსონალური დამოკიდებულება გამოიხატება აღქმაში, როგორც პიროვნების ნაწილი, თუ როგორ წარმოვაჩინო ჩვენს საკუთარ პიროვნებას საზოგადოებაში.¹⁰⁵

აღნიშნული პრინციპის ვირტუალურ სივრცეში გადმოტანით გასარკვევი გახდება ვირტუალური ნივთებისადმი მომხმარებლებისა და დეველოპერების ურთიერთდამოკიდებულება. ერთი მხრივ, ნივთის შექმნის პროცესში მნიშვნელოვანი წვლილი შეაქვს მომხმარებელს, რომელიც საკუთარი დროის სანაცვლოდ ვირტუალურ სამყაროში თავისი სურვილისამებრ ქმნის ვირტუალურ ნივთებს, რომლის მიმართაც მისი დამოკიდებულება შეიძლება იყოს როგორც პერსონალური ასევე ჩანაცვლებადი.¹⁰⁶ ანალოგიური თვალსაზრისით იგივე პოზიციის წამოჭრა შეიძლება ვირტუალური სივრცის შემქმნელების მხირდან, ვინაიდან მათ მიერ გაწეული სამუშაო რათა შეექმნათ სრულყოფილი ვირტუალური გარემო, საკმაოდ დიდია და მათი დამოკიდებულება საკუთარი ქმნილებისადმი შეიძლება იყოს უფრო პერსონალური ვიდრე ჩანაცვლებადი.¹⁰⁷

ასეთი საკამათო დამოკიდებულებიდან გამომდინარე, პირის სუბიექტური დამოკიდებულება ნივთისადმი არ არის ლეგიტიმური საშუალება საკუთრების უფლების მინიჭებისათვის, მაშინ როდესაც საკუთრების უფლების აღიარებისას პარალელურად ერთვება სისხლისსამართლებრივად დაცული საკუთრების ინსტიტუტი.¹⁰⁸

სისხლისსამართლებრივი თვალსაზრისით საკუთრების უფლების ფუნდამენტად, პირის სუბიექტურ-ემოციური კავშირი ვირტუალური ნივთებთან მიმართებაში არ იქნება ლეგიტიმური არგუმენტი, იმისთვის, რომ ქურდობის შემთხვევაში დაზარალებულზე გავრცელდეს სისხლის სამართლით გათვალისწინებული სამართლებრივი სიკეთეები. ამისათვის აუცილებელია, რომ არსებობდეს მკაფიოდ დადგენილი სტანდარტი, რომელიც მისცემდა

¹⁰² Hollstrom K., Legal Concept of Virtual Property: Should Virtual property be Afforded the Same Rights as It's Real-World Counter-Part, Law and Society Journal at the University of California Santa Barbara, Vol.7, 2007-2008, 63.

¹⁰³ Radin Margaret J., Reinterpreting Property, University of Chicago Press, 1994, 16.

¹⁰⁴ Boone Scott M., Virtual Property and Personhood, Santa Clara Computer & High Technology Law Journal, Vol.24, No.4, 2007, 723.

¹⁰⁵ Radin Margaret J., Reinterpreting Property, University of Chicago Press, 1994, 36.

¹⁰⁶ Dacunha N., Virtual Property, Real Concerns, Akron Intellectual Property Journal, Vol.4, No.1, 2010, 53.

¹⁰⁷ იქვე, 54.

¹⁰⁸ ლეკვეიშვილი მ., თოდუა ნ., მამულაშვილი გ., სისხლის სამართლის კერძო ნაწილი, წიგნი I, თბილისი, 2016, 399.

შესაძლებლობას ვირტუალური სივრცის მომხმარებლებს დაეცვათ საკუთარი უფლებები ვირტუალურ ნივთებთან მიმართებაში.

3.4. კერძოსამართლებრივი რეგულირება

პირველი კავშირი ვირტუალური სივრცესა და მომხმარებელს შორის მყარდება მაშინ, როდესაც მას უწევს ვირტუალური სივრცის შემქმნელის მიერ შედგენილი ელექტრონული ხელშეკრულების (EULA (End-Users License Agreement) ან მომსახურების პირობების (Terms of Service)) „გაცნობა“.¹⁰⁹ არსებობს რამდენიმე ვარიანტი, მაგრამ ყველა ხელშეკრულება ძირითადად ერთი და იმავე შინაარსს იმეორებს.¹¹⁰ აღნიშნული ხელშეკრულებებით გათვალისწინებულია ვირტუალური ნივთების მიმართ საკუთრების უფლების რეგულირების სტანდარტიც, რომელიც, როგორც ითქვა ძირითადად ინტელექტუალური საკუთრების უფლებითაა დაცული თამაშის მწარმოებელი კომპანიების სასარგებლოდ.¹¹¹ მსგავსი ჩანაწერი სრულად გამორიცხავს მომხმარებლის რაიმე საკუთრების უფლებას ვირტუალურ ნივთებზე,¹¹² გარდა ამისა, აღნიშნული ხელშეკრულების თანახმად დეველოპერი იტოვებს უფლებას, ნებისმიერ მომენტში, ყველანაირი მიზეზის გარეშე წაშალოს მომხმარებლის პროფილი და ამით აუკრძალოს მომხმარებელს კონკრეტული ვირტუალური სივრცით სარგებლობა.¹¹³ ამავდროულად, მომხმარებელი კარგავს ყველანაირ კავშირს მის მიერ ვირტუალურ სივრცეში შემქმნილ ვირტუალურ ნივთებზე, რომელთა შექმნასა, ან მოპოვებაში¹¹⁴ მან მნიშვნელოვანი დროის ინვესტიცია გაიღო.¹¹⁵

მსგავსი ხელშეკრულებები ხასიათდება ორმხრივი ნების გამოვლენის არარსებობით.¹¹⁶ მომხმარებელს არ აქვს შესაძლებლობა პირობებზე მოელაპარაკოს მეორე მხარეს და იგი ვალდებული ხდება დაეთანხმოს ყველა შემოთავაზებულ პირობას,¹¹⁷ რათა მიიღოს კომპიუტერული თამაშში შესვლის უფლება, რისთვისაც მიჩნეულია, რომ ასეთი მიდგომა ვერ აკმაყოფილებს კეთილსინდისიერების

¹⁰⁹ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 839.

¹¹⁰ Dacunha N., Virtual Property, Real Concerns, Akron Intellectual Property Journal, Vol.4, No.1, 2010, 45.

¹¹¹ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 839.

¹¹² Passman Michael H., Transactions of Virtual Items in Virtual Worlds, Albany Law Journal of Science & Technology, Vol.18, No.1, 2008, 263.

¹¹³ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 840.

¹¹⁴ Leah S., Who Owns the Virtual Items, Duke Law and Technology Review, 2010.

¹¹⁵ Meehan M., Virtual Property: Protecting Bits in Context, Richmond Journal of Law & Technology, Vol.13, No.2, 2006, 19.

¹¹⁶ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 844.

¹¹⁷ Bonar-Bridges J., Regulating Virtual Property with EULAS Wisconsin Law Review Forward, 2016, 80.

სტანდარტს და ხშირ შემთხვევაში მომხმარებლის სასარგებლოდ წყდება წარმოქმნილი პრობლემა.¹¹⁸

ვინაიდან “EULA-ს”¹¹⁹ თანახმად ვირტუალური ნივთები დაცულია ინტელექტუალური სამართლით დეველოპერების სასარგებლოდ, ვირტუალური ნივთების ფასის ცვალებადობა დამოკიდებულია მომხმარებლის უშუალო აქტიურობაზე.¹²⁰ მოთამაშეები დროთა განმავლობაში „აუმჯობესებენ“ და „აძლიერებენ“ ვირტუალურ ნივთებს. ამ პროცესში მათ სრული თავისუფლება გააჩნიათ.¹²¹ რაც უფრო ძვირია ვირტუალური ნივთი მით უფრო დიდ დროს მოითხოვს მისი გაუმჯობესება იმ დონემდე, რომ ვირტუალურ მარკეტზე მისი საბაზრო ღირებულება მნიშვნელოვნად განსხვავდებოდეს თავდაპირველი ღირებულებისაგან.¹²² გაუმჯობესებისა და დახვეწის პროცესში მოთამაშეს ეუფლება განცდა იმისა, რომ აღწერილი ნივთები მისი საკუთრებაა, ვინაიდან მათი განკარგვა დამოკიდებულია მხოლოდ მოთამაშის ნება-სურვილზე. მოთამაშე წყვეტს რა დროს და რა მომენტში გამოიყენოს ნივთი, როგორ გამოიყენოს, ან საერთოდ შუა პროცესში მიიღოს მისი განადგურების გადაწყვეტილება. მთელი ამ პროცესის განმავლობაში დიდ როლს თამაშობს დახარჯული დრო და ის უნარები, რაც კონკრეტული ნივთის გაუმჯობესებას სჭირდება.¹²³ თუ მომხმარებლებზე საკუთრების უფლების გავრცელებისთვის არაეფექტური არგუმენტია დახარჯული დრო და ენერჯია, მაშინ ნივთების განკარგვის უშუალო პროცესმა შეიძლება შეცვალოს დამოკიდებულება აღნიშნული მიდგომის მიმართ.¹²⁴

კომპანია “Linden Lab-მა” მის მიერ შექმნილ თამაშ - „Second Life-ის” ხელშეკრულებაში პირდაპირ ჩაწერა, რომ მომხმარებლების მიერ შექმნილი ნებისმიერი სახის ვირტუალური ნივთზე გავრცელდებოდა მომხმარებლების საკუთრების უფლება.¹²⁵ მიუხედავად ამისა, კომპანიამ მომხმარებელს შეუწყვიტა საკუთარი პროფილთ სარგებლობის უფლება, იმ მოტივით, რომ მომხმარებელმა

¹¹⁸ CARL EVANS v. LINDEN RESEARCH, INC., 763 F. Supp. 2d 735 - Dist. Court, ED Pennsylvania 2011.

¹¹⁹ ელექტრონული ხელშეკრულების ფორმა, რომელიც ფორმდება კომპიუტერული პროგრამისა და სხვა სახის საშუალებების მწარმოებელსა და ამავე პროდუქტის მომხმარებელს შორის. ხელშეკრულებაში გაწერილია პროდუქციის გამოყენების წესები და მწარმოებლის უფლებები აღნიშნულ პროდუქტზე. ასეთი სახის ხელშეკრულებებს გაფორმება სავალდებულო ხასიათს წარმოადგენს მანამ, სანამ მომხმარებელი დაიწყებს პროდუქციით სარგებლობას.

¹²⁰ Truong Olivia Y., Virtual Inheritance: assigning More Virtual Property Rights, Syracuse Science & Technology Law Reporter, Vol.21, 2009, 60.

¹²¹ Bradley C., Froomkin M., Virtual Worlds, Real Rules, New York Law School Law Review, Vol.49, No.1, 2004, 123.

¹²² Eng Kenneth W., Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property, Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Vol.34, No.1, 2016, 250.

¹²³ Grimmelmann J., Virtual Worlds as a Comparative Law, New York Law School Law Review, Vol.49, No.1, 2004, 180.

¹²⁴ Eng Kenneth W., Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property, Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Vol.34, No.1, 2016, 270.

¹²⁵ Bragg v. Linden Research, Inc., 487 F. Supp. 2d 593 - Dist. Court, ED Pennsylvania 2007.

დაარღვია თამაშის წესები. ამის შემდეგ კომპანიამ მომხმარებლის უძრავ ქონებაზე გამოაცხადა აუქციონი.¹²⁶

ფაქტობრივი გარემოებებიდან გამომდინარე სასამართლომ განაცხადა, რომ აღნიშნული დავა წარმოადგენდა ვირტუალურ საკუთრებასთან დაკავშირებულ ურთიერთობას, რამაც მნიშვნელოვანი შედეგი გამოიღო რეალურ სამყაროში. მსგავსი სახის სამართლებრივი დავა კი, სიახლეს წარმოადგენდა ამერიკის შერეობული შტატების სასამართლო სისტემისათვის.¹²⁷

3.5. შეჯამება

ვირტუალური საკუთრების ფენომენი ტექნოლოგიური განვითარების მიზეზია. ყოველი სიახლე, რომელიც, ან რომლის დახმარებითაც შეიძლება შეილახოს ადამიანის უფლებები საჭიროებს სამართლებრივი რეგულაციების ჩარჩოში მოქცევას. ელექტრონული ხელშეკრულებებით გაწერილი ნორმები ერთადერთია, რაც უშუალოდ მიემართება ვირტუალური საკუთრების რეგულირებას. თუმცა, აღნიშნული არ წარმოადგენს საკმარის გარანტიას, იმისთვის რომ ადამიანის უფლებები ამ კუთხით სათანადოდ იქნება დაცული. სწორედ ამიტომ, საჭიროა, რომ სამართლებრივი თვალსაზრისით ვირტუალური საკუთრება მოექცეს დღეს არსებული საკუთრების ნორმების დაცვის ქვეშ.

ვირტუალური საკუთრების სამართლებრივი რეგულირების მცდელობის პროცესში განხილულ იქნა საკუთრებასთან დაკავშირებული სხვადასხვა თეორიები, რომელთა ძირითად განმასხვავებელს ნიშანს წარმოადგენს საკუთრების უფლების წარმოშობის სხვადასხვა საფუძვლები. ზემოაღნიშნული თეორიების შეხედულებისამებრ, საკუთრების უფლების გავრცელება ვირტუალური სივრცის მომხმარებლებზე რათქმაუნდა ვერ მოხერხდება. რადგან ვირტუალური ნივთების წარმოშობას ყოველთვის წინ უსწრებს ვირტუალური სივრცის შექმნა. თუმცა მხოლოდ ეს ფაქტორი არ უნდა გავითვალისწინოთ. მომხმარებლებს აქვთ უფლება იყვნენ დაცული იმ მართლსაწინააღმდეგო ქმედებისაგან, რაც მათ მიაყენებს ფინანსურ ზიანს. ამ ორი მოცემულობიდან კი, პრიორიტეტი მომხმარებლების უსაფრთხოებაზე უნდა გაკეთდეს.

მიუხედავად იმისა, რომ ვირტუალური საკუთრება ვირტუალური სივრცის განუყოფელი ელემენტია, მისი შედეგები აისახება რეალურ სამყაროში. სწორედ ამიტომ, ამ უკანასკნელი ფაქტის გათვალისწინებით აუცილებელია მნიშვნელოვანი ყურადღება გამახვილდეს ახალი ფენომენის დასარეგულირებლად.

ფაქტია და იმის უარყოფა შეუძლებელია, რომ ვირტუალური საკუთრებით მანიპულირების საფუძველზე, არაერთ მოქალაქეს მიადგა უკვე მატერიალური ზიანი. ხოლო დამნაშავე დაუსჯელი დარჩა. რადგან ვირტუალური საკუთრება

¹²⁶ იქვე.

¹²⁷ იქვე.

ვირტუალური სივრცის და ძირითადად კომპიუტერული თამაშების შემადგენელი ნაწილია, ამის გამო არასერიოზული დამოკიდებულება არ უნდა შეგვექმნას. ვინაიდან, პირდაპირ დანაშაულებრივი ქმედებებით ხდება მოქალაქეებისთვის მატერიალური ზიანის მიყენება. მსგავსი ქმედება სამყაროში სადაც ჩვენ ვცხოვრობთ დასჯადია ისეთი რეპრესიული სამართლის ინსტიტუტით, როგორცაა სისხლის სამართალი. მაშინ რა უშლის ხელს იგივე შედეგის გამომწვევი ქმედების დასჯადობას, ოღონდ ვირტუალურ სამყაროში?!

4. ვირტუალური ნივთების/საკუთრების სისხლისსამართლებრივი რეგულირების ტენდენციები

საქართველო ვირტუალური საკუთრების რეგულირების კუთხით მნიშვნელოვნად ჩამორჩება სხვა ქვეყნების გამოცდილებას, როგორც პრაქტიკული, ისე ნორმატიული თვალსაზრისით. ვირტუალური საკუთრების აღიარებისა და მისი დაცვის სტანდარტის შესამუშავებლად არაერთი ქვეყნის სასამართლო აკეთებს მნიშვნელოვან განმარტებას ვირტუალური საკუთრების ქურდობასთან მიმართებაში.¹²⁸ ვირტუალური ნივთებთან დაკავშირებით უკვე ბევრი კატეგორიის დავა იქნა განხილული. ეს იქნება სამოქალაქო სამართლებრივი, ინტელექტუალური თუ სავაჭრო ნიშნის კატეგორიის დავები, ან თუნდაც სახელშეკრულებო ხასიათის დარღვევები. მიუხედავად ამისა, საინტერესო საკითხია ვირტუალური საკუთრების სისხლისსამართლებრივ ჭრილში განხილვა.¹²⁹ ვინაიდან საკუთრების უფლების დაცვა სისხლისსამართლებრივი პერსპექტივიდან არანაკლებ მნიშვნელოვანია აღნიშნული საკითხის განხილვისას.

საკუთრების ერთ-ერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი სისხლისსამართლებრივი დაცვის ელემენტი ქურდობის მუხლია, რომელსაც მეტნაკლებად ერთ და იმავე ქმედებით აღწერს სხვადასხვა ქვეყნის კანონმდებლობა. მიუხედავად ამისა, განსხვავებულია სასამართლო მიდგომა ვირტუალური ნივთების ქურდობის კვალიფიკაციის ჭრილში.¹³⁰ საბოლოო შედეგის სახით, სასამართლო გადაწყვეტილებების დასაბუთებულობა გამომდინარეობს სისხლის სამართლის ქურდობის მუხლიდან, რაც განსაზღვრავს, რომ აღნიშნული კატეგორიის ნივთების ქურდობა არ უნდა განსხვავდებოდეს ტრადიციული ქურდობისაგან.

4.1. ნიდერლანდები

ვირტუალურ ნივთებთან და კიბერდანაშაულთან დაკავშირებული რეგულაციები ნიდერლანდებში ჯერ კიდევ 1985 წლიდან იწება, როდესაც კიბერდანაშაულის კომიტეტის გადაწყვეტილებით ცვლილებები უნდა განხორციელებულიყო ნიდერლანდების სისხლის სამართლის და სისხლის სამართლის საპროცესო კოდექსებში. საბოლოოდ, კიბერდანაშაულის წინააღმდეგ ბრძოლის მუხლები ამოქმედდა 1993 წლის 1 მარტიდან. აღნიშნული ნორმების თანახმად მნიშვნელოვან საკითხს წარმოადგენდა სისხლისსამართლებრივად გათვალისწინებული საკუთრების მნიშვნელობის განსაზღვრა კომპიუტერულ მონაცემებთან მიმართებაში. გამომდინარე იქიდან, რომ სისხლის სამართლით

¹²⁸ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Crime Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 845.

¹²⁹ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 362.

¹³⁰ იქვე, 362.

დაცული საკუთრება ვრცელდება არამატერიალურ საკუთრებაზეც, მნიშვნელოვან ფაქტორად მიჩნეული უნდა იქნეს განკარგვის ხასიათი. თუ საბანკო ანგარიშზე არსებული ფული მხოლოდ ერთი ადამიანის საკუთრებაში იმყოფება, კომპიუტერული მონაცემის დაუფლების შემთხვევაში ხდება მისი კოპირება, იმგვარად, რომ დაკოპირებული ინფორმაცია არ ამოირიცხება თავდაპირველი მფლობელის (ბანკის) საკუთრებიდან. სწორედ ამიტომ კომპიუტერული ინფორმაცია მიჩნეულ იქნა, როგორც ინტელექტუალური საკუთრების ელემენტი.¹³¹ 1996 წელს ნიდერლანდების უზენაესი სასამართლოს საბოლოო განაჩენითაც კომპიუტერული ინფორმაცია არ ითვლებოდა საკუთრებად, როგორც სისხლის სამართლის წესით დაცულ სამართლებრივ სიკეთედ.¹³²

თუმცა, მსგავსი მიდგომა შეიცვალა, როდესაც სასამართლომ ერთ-ერთ საქმეზე მიიღო საბოლოო გადაწყვეტილება, რომელიც ეხებოდა კომპიუტერული თამაში „Runescape-დან“ ვირტუალური ნივთების, ამულეტისა და ნიღბის მისაკუთრებას.¹³³

ორმა მოზარდმა ფიზიკური ანგარიშსწორების ნიადაგზე, ძალით „გადაატანინა“ ამულეტი და ნიღბი დაზარალებულს, სათამაშო პროფილიდან ბრალდებულების პროფილზე. აღნიშნულ საქმეზე საქალაქო და სააპელაციო სასამართლომ მოზარდები ბრალეულად ცნო ვირტუალური ნივთების ქურდობისთვის.¹³⁴

სააპელაციო სასამართლომ გადაწყვეტილების მიღებისას მნიშვნელოვანი ყურადღება დაუთმო ნივთის *de facto* ფლობის ფაქტს. ვირტუალურ სივრცეში არსებული საკუთრების განკარგვის უფლება აქვს მხოლოდ იმ ადამიანს, ვინც ფლობს აღნიშნულ ნივთებს. ბრალდებულის მიერ განხორციელებული ქმედების შედეგად დაზარალებულს აღარ გააჩნდა ვირტუალური ნივთების განკარგვის შესაძლებლობა, ვინაიდან ისინი ამოირიცხა მისი *de facto* მფლობელობიდან. ის არგუმენტი, რომ აღნიშნულ ვირტუალურ სამყაროს ჰყავს თავისი მესაკუთრე – პირი, რომელმაც უშუალოდ შექმნა აღნიშნული ვირტუალური სივრცე, არ არის რელევანტური არგუმენტი ბრალდებულის სასარგებლოდ. აღნიშნული გადაწყვეტილებით სასამართლო ავლებს პარალელს პასტორტის ფლობის მაგალითთან. მიუხედავად იმისა, რომ პასტორტი სახელმწიფოს საკუთრებაა, სხვისი პასპორტის დაუფლება, მაინც ისჯება როგორც ქურდობა. სისხლის სამართლის კოდექსი იცავს მოქალაქეების საკუთრებას. სწორედ ამიტომ, საზოგადოების დიჯიტალიზაციის საფუძველზე შეიქმნა ვირტუალური სივრცე, რის გამოც იგი არ უნდა იქნეს მიჩნეული როგორც ალუზია, სადაც შეუძლებელია სისხლისსამართლებრივად დასჯადი ქმედებების განხორციელება.¹³⁵

აღნიშნული საქმე 2012 წელს განიხილა უზენაესმა სასამართლომ, ვინაიდან ბრალდებულების ადვოკატი აპელირებდა, რომ აღნიშნულ საქმეში არ იკვეთებოდა

¹³¹ Kroops Bert J., *Cybercrime Legislation in the Netherlands*, 2010, 4.

¹³² იქვე, 4.

¹³³ იქვე, 13.

¹³⁴ Wayne R., *Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property*, *The Canterbury Law Review*, Vol.17, 2011, 367.

¹³⁵ იქვე, 367.

ქურდობის ნიშნები, რადგან ნიდერლანდების სისხლის სამართლის კოდექსის 310-ე მუხლი არ ვრცელდებოდა ვირტუალურ ნივთებზე, რომელიც დასრულებული ქურდობის ჩასადენად მხოლოდ ნივთის მატერიალურ ბუნებაზე აკეთებდა აქცენტს.¹³⁶

უზენაესი სასამართლოს სხდომაზე ნიდერლანდების გენერალური პროკურორის არგუმენტი ემყარებოდა ვირტუალური ნივთების ეკონომიკურ ღირებულებაზე როგორც ვირტუალურ, ისე რეალურ სამყაროში.¹³⁷ თავის მხრივ, ბრალდებულის ადვოკატი აპელირებას ახდენდა ნიდერლანდების სისხლის სამართლის კოდექსის 310 მუხლის¹³⁸ დისპოზიციაზე, რომლის თანახმადაც პიროვნება რომელიც მთლიანად ან ნაწილობრივ დაეუფლება სხვის საკუთრებას მართლსაწინააღმდეგო მისაკუთრების მიზნით არის დამნაშავე ქურდობის განხორციელებისათვის.¹³⁹ საბოლოოდ უზენაესი სასამართლოს განაჩენით ვირტუალური ნივთები მიჩნეულ იქნა, როგორც სისხლის სამართლის კოდექსის 310 მუხლით დაცული საკუთრების უფლება.¹⁴⁰ დამატებით სასამართლო ყურადღებას ამახვილებს ნივთის ღირებულებაზე, რომელიც მომდინარეობს უშუალოდ დაზარალებულის მიერ დაზარჯული დროისა და ენერჯის ხარჯზე. უკანასკნელი კი, მოპარული იქნა ბრალდებულების მიერ განხორციელებული უშუალო ქმედებით.¹⁴¹

მეორე საქმე ეხება კომპიუტერულ თამაშ “Habbo Hotel-ში” ვირტუალური ავეჯის ქურდობას.¹⁴² ბრალდებულები ფიშინგის¹⁴³ გზით იგებდნენ სხვა მოთამაშეების დაშვების კოდს და შემდეგ მათი პროფილიდან გადაჰქონდათ ავეჯი საკუთარ პროფილზე, რის გამოც ნიდერლანდების სასამართლომ ბრალდებულები დამნაშავედ ცნო ვირტუალური ნივთების ქურდობისათვის.¹⁴⁴

4.2. ჩინეთი

ჩინეთში ვირტუალურ ნივთებთან დაკავშირებული ინტერესი გაიზარდა მას შემდეგ, რაც ჩენგვიმ მოკლა საკუთარი მეგობარი მისი ნივთის გაყიდვის გამო.¹⁴⁵ აღნიშნული საქმის შემდგომ 2005 წელს ორი ახალგაზრდა დააკავეს ვირტუალური ნივთების ქურდობის გამო.¹⁴⁶

¹³⁶ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 849.

¹³⁷ იქვე, 849.

¹³⁸ Criminal Code of Netherlands, act 310.

¹³⁹ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 850.

¹⁴⁰ Wildman N., McDonnell N., The Puzzle of Virtual Theft, Analysis, Vol.80, No.3, 2020, 494.

¹⁴¹ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 850.

¹⁴² <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7094764.stm>> [13.07.2021].

¹⁴³ <<https://www.imperva.com/learn/application-security/phishing-attack-scams/>> [13.07.2021].

¹⁴⁴ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 367.

¹⁴⁵ იქვე, 365.

¹⁴⁶ იქვე, 365.

მომეტებული დანაშაულის გამო ჩინეთის საზოგადოებრივი უსაფრთხოების მინისტრმა საკონსულტაციო წერილში განაცხადა, რომ არსებული პრობლემის აღმოსაფხვრელად საჭირო იყო მსგავსი ქმედებების ქურდობად კვალიფიცირება, რათა პოლიციას სამართლებრივი საფუძლველი ჰქონოდა დანაშაულის გამოსაძიებლად.¹⁴⁷

საქმეში *Li Hongchen v. Beijing Artic Ice Technology Development Co.* სასამართლომ გადაწყვიტა, რომ ვირტუალური სივრცის დეველოპერი ვალდებული იყო აღედგინა მოთამაშისთვის ის ვირტუალური საკუთრება რაც ჰაკერის მიერ იქნა მოპარული. სასამართლომ მიიჩნია, რომ დამდგარ შედეგზე პასუხისმგებელი მხარე თვით თამაშის დეველოპერი იყო, ვინაიდან სისტემაში არსებული ხარვეზის გამო ჰაკერმა მოახერხა ვირტუალური საკუთრების მოპარვა. მიუხედავად იმისა, რომ აღნიშნული გადაწყვეტილება უშუალოდ არ მიუთითებს სისხლისსამართლებრივ რეგულირებაზე, სასამართლომ დააფიქსირა პოზიცია, რომ ვირტუალური ნივთები ნებისმიერ შემთხვევაში დაცული უნდა იყოს მესამე პირის უსამართლო ქმედებებისაგან, რათა ამით საფრთხე არ შეექმნას ვირტუალურ ქონებას.¹⁴⁸

ჩენ ქიანო ფანი მუშაობდა ერთ-ერთ თამაშების მწარმოებელ კომპანიაში. მან საკუთარი სამსახურებრივი პრივილეგიების გამოყენებით შეაღწია თამაშის სხვა მომხმარებლების პროფილებზე და მოიპარა სხვადასხვა სახის ვირტუალური ნივთები, რომელიც შემდგომ გაყიდა რეალური თანხის სანაცვლოდ. აღნიშნული ქმედებისათვის 2006 წელს ჩინეთის სასამართლომ იგი გაასამართლა ქურდობის ბრალდებით.¹⁴⁹

მოქალაქე ჟანგ ბინი ყიდიდა ვირტუალური თამაშის საკუთარ პროფილს, რომელსაც შემდგომ უკანონოდ იბრუნებდა უკან და ყიდიდა ხელახლა, რის გამოც ჩინეთის სასამართლომ გაასამართლა ქურდობისთვის. სასჯელის სახით მიუსაჯა ერთი წლით თავისუფლების აღკვეთა და ჯარიმა 5 000 იუანის ოდენობით.¹⁵⁰

4.3. ტაივანი

სისხლისსამართლებრივი თვალსაზრისით ტაივანში ვირტუალური ნივთებისა და საკუთრების დაუფლება დასჯადია სისხლის სამართლის ნორმებით.¹⁵¹ ასეთებს განეკუთვნება ნივთები, რომელიც აკმაყოფილებს კონკურენტუნარიანობის, ფლობისა და გასხვისების ელემენტებს.¹⁵²

ტაივანის იუსტიციის მინისტრმა 2001 წლის 23 ნოემბერს, განაცხადა, რომ მსგავსი სახის ვირტუალური ნივთები, როგორც ელექტრომაგნიტური ჩანაწერები, ინახება

¹⁴⁷ Firefield Joshua A. T., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol.85, No.4, 2005, 1085.

¹⁴⁸ Eng Kenneth W., Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property, Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Vol.34, No.1, 2016, 263.

¹⁴⁹ <<https://bit.ly/3r4X33r>> [13.07.2021].

¹⁵⁰ იქვე.

¹⁵¹ Dacunha N., Virtual Property, Real Concerns, Akron Intellectual Property Journal, Vol.4, No.1, 2010, 63.

¹⁵² Firefield Joshua A. T., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol.85, No.4, 2005, 1086.

თამაშის მწარმოებელი კომპანიის სერვერზე. ვირტუალური პროფილის მფლობელი არის უშუალო უფლებამოსილი პირი, რომელსაც აქვს შესაძლებლობა აღნიშნული ელექტრომაგნიტური ჩანაწერები განკარგოს თამაშში საკუთარი სურვილისამებრ, გაყიდოს ან გადასცეს უსასყიდლოდ სხვა მოთამაშეს. აღნიშნული ელექტრომაგნიტური ჩანაწერები არის ღირებული საკუთრების ნაწილი ისევე, როგორც საკუთრების სხვა ელემენტები რეალურ სამყაროში. სწორედ ამიტომ, მნიშვნელოვანია, რომ აღნიშნული ნივთები მივიჩნიოთ ვირტუალური საკუთრების ელემენტებად, რათა მოხდეს მათი დაცვა ქურდობისა და თაღლითური ქმედებისაგან, სისხლის სამართლის დახმარებით.¹⁵³

არსებული ვითარების გამოსასწორებლად ტაივანის სამართალდამცავმა ორგანოებმა ინტენსიურად დაიწყეს ვირტუალურ ნივთებთან დაკავშირებული ქურდობის, თაღლითობისა და ძარცვის საქმეების გამოძიება.¹⁵⁴ გარდა ამისა, ტაივანის კანონმდებლობა მოითხოვს, რომ დაზარალებულმა შეიტანოს განცხადება პოლიციის დეპარტამენტში მსგავსი ფაქტის დაფიქსირების შემთხვევაში, რათა შემდგომში საგამოძიებო ორგანოებმა მოახდინონ შესაბამისი რეაგირება.¹⁵⁵

4.4. სამხრეთ კორეა

სამხრეთ კორეა ერთ-ერთი მოწინავე სახელმწიფოა ინტერნეტთან წვდომის ხარისხით.¹⁵⁶ ახალგაზრდებში საკმაოდ გავრცელებულია ვირტუალური თამაშების კულტურა და დიდი პოპულარულობით სარგებლობენ აღნიშნული პროფესიის ადამიანები (გეიმერები), ვინაიდან მათი შემოსავალი საკმაოდ სოლიდურ თანხებს უტოლდება.¹⁵⁷ სწორედ ამიტომ, უფრო ხშირია ვირტუალური ნივთების ქურდობის ფაქტებიც, რომელთან დაკავშირებითაც სახელმწიფომ აქტიური ბრძოლა დაიწყო ჯერ კიდევ 2003 წლიდან.¹⁵⁸

მიუხედავად თავდაუზოგავი ბრძოლისა, წინასწარ მკაფიოდ განსაზღვრული ვირტუალური საკუთრების რეგულირების არარსებობა სერიოზული ზიანს აყენებდა ვირტუალური სამყაროს შემქმნელებს. ვინაიდან, უსასრულოდ მიმდინარე სასამართლო პროცესები, აფერხებდა ვირტუალური ნივთებით ვაჭრობის პროცესს, მწარმოებელ-მომხმარებლებსა და ნივთის მფლობელსა და სხვა მომხმარებლებს შორის.¹⁵⁹

შექმნილი სიტუაციიდან გამომდინარე, კომპანია “NCSoft-ს” მოუწია იმის მტკიცება, რომ ვირტუალურ ნივთებზე მომხმარებლების საკუთრების უფლების

¹⁵³ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 366.

¹⁵⁴ Firefield Joshua A. T., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol.85, No.4, 2005, 1087.

¹⁵⁵ იქვე, 1087.

¹⁵⁶ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 366.

¹⁵⁷ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 846.

¹⁵⁸ <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm>> [13.07.2021].

¹⁵⁹ Firefield Joshua A. T., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol.85, No.4, 2005, 1088.

გაუვრცელებლობა არ ეწინააღმდეგებოდა ანტიმონოპოლიური ნორმების მოთხოვნებს.¹⁶⁰

4.5. ახალი ზელანდია

ახალ ზელანდიაში ვირტუალური საკუთრების რეგულირების პროცესი 1999 წლიდან იწყება. ვინაიდან საჭირო გახდა მანამდე არსებული საკუთრების უფლების შინაარსის ახლებური გააზრება ტექნოლოგიური განვითარებისა და ინტერნეტის გავლენიდან გამომდინარე.¹⁶¹ იურიდიული კომისიის მიერ გამოქვეყნებული დოკუმენტი¹⁶² ყურადღებას ამახვილდება ვირტუალური საკუთრების სისხლისსამართლებრივი რეგულირების აუცილებლობაზე. რაც მნიშვნელოვან როლს ითამაშებდა ვირტუალურ სივრცეში შექმნილ ვითარებაზე.¹⁶³

2003 წელს კანონში¹⁶⁴ შევიდა ცვლილებები, რომლის თანახმადაც უფრო ფართოდ განიმარტა ქურდობის მუხლი. აღნიშნული ქმედება გავრცელდა აგრეთვე ისეთ ნივთებზე, რომელიც პირდაპირ არ გამომდინარეობს მუხლის დისპოზიციიდან, მაგრამ ექვემდებარება მართლსაწინააღმდეგო დაუფლებას, რითაც გამოირიცხა ნივთის ფიზიკური დაუფლების კომპონენტის აუცილებლობა.¹⁶⁵

საქმეზე *Police v. Davies*, ახალი ზელანდიის სააპელაციო სასამართლომ დაადგინა, რომ ქმედება რომლის მიხედვითაც არადანიშნულებისამებრ ხდება ინტერნეტ ტრაფიკის გამოყენება წარმოადგენს ვირტუალური საკუთრების ქურდობას.¹⁶⁶

სასამართლო განმარტავს, რომ ხელშეკრულებით გათვალისწინებული უფლების მინიჭება - ჰქონდეს პირს წვდომა ინტერნეტთან სამსახურის პირობებში, წარმოშობს საკუთრების უფლებას ინტერნეტის ტრაფიკზე, რომელიც ასევე წარმოადგენს კანონმდებლობით დაცული საკუთრების ელემენტს.¹⁶⁷

4.6. შეჯამება

პრაქტიკული გამოცდილებით ვირტუალური საკუთრების ელემენტი, ბოლო პერიოდში დანაშაულის აქტიური ობიექტია. მისი რეალური მონეტარული ღირებულებიდან გამომდინარე შედეგი, რომელიც დგება ვირტუალური ნივთების მოპარვის საფუძველზე ხშირ შემთხვევაში საკმაოდ მძიმეა. ვირტუალური სამყაროს როლის ზრდამ ჩვენს ყოველდღიურ ცხოვრებაში უნდა გვაფიქრებინოს, რომ შედეგები, რაც შეიძლება ვირტუალური საკუთრებიდან მომდინარეობდეს, იყოს

¹⁶⁰ იქვე, 1088.

¹⁶¹ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 362.

¹⁶² Law Commission Computer Misuse (NZLC E31AO 1999), 13.

¹⁶³ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 363.

¹⁶⁴ ახალი ზელანდიის სისხლის სამართლის კოდექსი (Crimes Act 1961).

¹⁶⁵ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 364.

¹⁶⁶ იქვე, 368.

¹⁶⁷ იქვე, 369.

იმდენად რეალური, რომ საჭირო გახდეს სამართლის მოქმედების ფარგლების გავრცელება ვირტუალურ სამყაროზე.

ვირტუალური საკუთრება ერთი შეხედვით არაფერია, გარდა პროგრამულად დაწერილი კოდისა. მაგრამ, როდესაც ადამიანი აღნიშნულ კოდზე განხორციელებული მანიპულაციებით იღებს მატერიალურ სარგებელს, რომელიც კანონით მისი არაა და ამის საფუძველი საზიანო შედეგია, მაშინ რატომ არ უნდა რეგულირდებოდეს ასეთი ქმედებები?

ამ საკითხს, მნიშვნელოვანია შევხედოთ იმ კუთხით, რომ ქურდობა, გარდა რეალურად დაუფლებადი ნივთებისა შესაძლებელია ვირტუალურადაც განხორციელდეს, ვირტუალური ნივთების მიმართ. ამიტომ ვირტუალური ქურდობის ანალიზისას მნიშვნელოვანია ყურადღება გავამახვილოთ თითოეულ ელემენტზე. პირველ რიგში, მიუხედავად იმისა, რომ ვირტუალური ნივთის მესაკუთრე, გაბატონებული შეხედულებით არის კომპიუტერული თამაშის დეველოპერი, არ უნდა ნიშნავდეს იმას, რომ ამ ნივთების ქურდობა შეუძლებელია. ამის საპირისპიროდ შეიძლება ითქვას, რომ მიუხედავად საკუთრების უფლების ნაკლისა, მოთამაშე ფლობს ამ ნივთებს და განკარგავს თამაშში მიმდინარე მოვლენების შესაბამისად. ეს ნიშნავს, რომ მომხმარებელს გარკვეული ინტერესი გააჩნია ნივთების მიმართ და სწორედ აღნიშნული ინტერესი ზარალდება მესამე პირის ჩარევის შემთხვევაში. ისიც დადგენილი ფაქტია უკვე, რომ მომხმარებლები დაცულნი არ არიან მესამე პირის უკანონო ქმედებებისაგან, რაც პრობლემას გადაუჭრელს ტოვებს.

თუ საჭიროა ნივთის მატერიალური ბუნების ელემენტი, რათა ვირტუალური ნივთები აღიარებულ იქნას, როგორც საკუთრების ახალი ელემენტი. ამისათვის შეგიძლია ის არგუმენტი მოვიყვანოთ, რომ კომპანიის მიერ, კონკრეტულ ლოკაციაზე განთავსებულ სერვერზე, ელექტრომაგნიტური ჩანაწერების სახით ინახება ვირტუალური ნივთები, რომელთა დაუფლებაც ხდება მესამე პირების მიერ. ამ კუთხით შეიძლება იმაზე საუბარი, რომ მიუხედავად ვირტუალური ბუნებისა, რეალურ სამყაროში ხდება მათი ჩაწერა, ინფორმაციის სახით.

ვირტუალური ნივთების ქურდობის კვალიფიკაციისთვის, თუ „ტრადიციულ“ შემთხვევაში გადამწყვეტ როლს თამაშობს საკუთრების უფლების შელახვა, რაც საკუთრების უფლებიდან მომდინარეობს, ვირტუალურ ქურდობისას აქცენტის გადატანა უნდა მოხდეს პირის ინტერესზე ნივთთან მიმართებაში. თუ არ არსებობს საკუთრების უფლება, არსებობს პირის ინტერესის მის მიერ განკარგულ ნივთთან მიმართებაში. აღნიშნული ინტერესის საფუძველი ნივთის „მოპოვებაში“ დახარჯული დრო და ენერჯიაა, ან გადახდილი ფული.

საბოლოოდ, ვირტუალური ქურდობის კრიმინალიზაციის მიდგომები სხვადასხვაა, მაგრამ ფაქტია, რომ აუცილებელია მსგავსი ქმედება იყოს დასჯადი, ხოლო ქმედება დაკვალიფიცირდება ქურდობად თუ კიბერდანაშაულად, ამას უკვე მეორეხარისხოვანი მნიშვნელობა აქვს.

5. ვირტუალური ქურდობის სისხლისსამართლებრივი დასჯადობა

5.1. სისხლის სამართლის ადგილი ვირტუალურ სივრცეში

სისხლის სამართლის ინკორპორირება ვირტუალურ სამყაროში არ უნდა გავიგოთ ისე, რომ მთლიანი ვირტუალური სივრცის რეგულირება მოხდეს სისხლის სამართლის ინტერესების გათვალისწინებით.

ვირტუალური სივრცე, თავისი კომპიუტერული თამაშებით მნიშვნელოვნად განსხვავდება ერთმანეთისგან, რაც გაართულებს ასეთი მრავალფეროვანი გარემოს რეგულირებას სისხლისსამართლებრივი ნორმების გათვალისწინებით.¹⁶⁸ დემოკრატიულ საზოგადოებაში მნიშვნელოვანია, რომ სისხლის სამართლის ნორმები იყოს მკაფიო, ადვილად გასაგები და წინასწარ განჭვრეტადი.¹⁶⁹ მრავალფეროვანი ვირტუალური სამყაროს ელემენტებიდან გამომდინარე საკმაოდ ძნელი იქნება მსგავსი რეგულირების სტანდარტის შერწყმა თავისუფალ და კონკურენტუნარიან ვირტუალურ სამყაროსთან, რაც შექმნილია სივრცეში „თავისუფალი მოქმედების“ სტანდარტზე.¹⁷⁰

რეალური სამყაროსგან განსხვავებით, ვირტუალურ სივრცეში შეუძლებელია კონკრეტული ქმედებების კლასიფიკაცია მორალურად მიღებულ ან მიუღებელ ქმედებებად.¹⁷¹ მომხმარებელთა უმრავლესობის მიერ „დაწესებული“ ზოგადი ქცევის სტანდარტები განსხვავებულია სხვადასხვა კომპიუტერული თამაშებისთვის. თამაშის შინაარსიდან გამომდინარე რიგ შემთხვევაში ვირტუალური ნივთის მოპარვა, გამოძალვა ან მოწინააღმდეგის მოკვლა შეიძლება თამაშის კონცეფციის ნაწილი იყოს და მთელი თამაშის შინაარსიც სწორედ ამაზე იყოს დაფუძნებული.¹⁷² სწორედ ამიტომ, თუ ვირტუალური სივრცეში მიღებულია მსგავსი სახით ვირტუალური ნივთების დაუფლება, იქ სისხლის სამართლის ნორმების ამოქმედება ყველანაირად აზრს მოკლებულია.¹⁷³ თუ დევლოპერი კრძალავს ზემოაღნიშნული ქმედებებით ვირტუალური ნივთების დაუფლებას, ამ შემთხვევაშიც სისხლის სამართლის ნორმების შემოტანა შეიძლება არ იყოს ეფექტური. ვინაიდან, ვირტუალური სამყაროს დევლოპერებს გააჩნიათ სრული უფლება მსგავსი ფაქტის დაფიქსირების შემთხვევაში „ბანი დაადონ“ (გააუქმონ)

¹⁶⁸ Kerr Orin S., Criminal Law in Virtual Worlds, University of Chicago Legal Forum, 2008, 427.

¹⁶⁹ ნუგზარ კანდელაკი საქართველოს პარლამენტის წინააღმდეგ, საქართველოს საკონსტიტუციო სასამართლოს 2017 წლის 21 ივლისის N2/1/598 გადაწყვეტილება.

¹⁷⁰ Mayer-Schonberger V., The Limits of Virtual World Regulability, Washington and Lee Law Review, Vol.66, No.1, 2009, 1249.

¹⁷¹ Grimmelmann J., Virtual Worlds as a Comparative Law, New York Law School Law Review, Vol.49, No.1, 2004, 167.

¹⁷² Meehan M., Virtual Property: Protecting Bits in Context, Richmond Journal of Law & Technology, Vol.13, No.2, 2006 2.

¹⁷³ Kerr Orin S., Criminal Law in Virtual Worlds, University of Chicago Legal Forum, 2008, 417.

წესების დამრღვევის პროფილს.¹⁷⁴ ასეთი რეალობა შეიძლება ჩაითვალოს როგორც სასჯელის კატეგორია ვირტუალურ სამყაროში ჩადენილი დანაშაულისთვის, რომელზე პასუხისმგებელიც კომპიუტერული თამაშის დეველოპერია.¹⁷⁵

კომპიუტერული თამაშები და არამხოლოდ, რეგულირებულია ელექტრონული “EULA-სა” და “TOS-ის” ხელშეკრულებებით, რაც ხშირ შემთხვევაში არ იძლევა იმის ზუსტ აღწერილობას თუ რა არის დაშვებული ან აკრძალული კონკრეტულ კომპიუტერულ თამაშში.¹⁷⁶ ვირტუალურ თამაშში - “Ultima Online, Britannia”, ერთ-ერთმა მოთამაშემ სხვა მომხმარებელს მოპარა ნივთი (Bone Crusher Mace), რომელიც მხოლოდ აღნიშნულ ვირტუალურ სამყაროში არსებობდა. მოპარული ნივთი მომხმარებელმა ვირტუალურ მარკეტზე გაიტანა გასაყიდად, რეალური თანხის სანაცვლოდ.¹⁷⁷ ამ შემთხვევაში, იმაზე სასაუბროდ განხორციელდა თუ არა რეალური ქურდობა რამდენიმე ელემენტი უნდა გავითვალისწინოთ.

პირველ შემთხვევაში, ვირტუალური ნივთები არ ეკუთვნის უშუალო ვირტუალური სამყაროს მომხმარებელს და ვირტუალური საკუთრება დაცულია ინტელექტუალური სამართლით.¹⁷⁸

მეორე შემთხვევაში, თუ თამაში ითვალისწინებს თავის თავში, რომ ვირტუალურ სივრცეში დაშვებულია მსგავსი ქმედება მაშინ მსგავსი სახის დაუფლება არ უნდა ჩაითვალოს ქურდობად, როგორც ვირტუალურ ისე რეალურ სამყაროში.¹⁷⁹

მესამე შემთხვევაში გასათვალისწინებელ ფაქტორს წარმოადგენს ნივთის რეალური ღირებულება, რომელსაც რეალურ შედეგებამდე მივყავართ.¹⁸⁰ სწორედ ამიტომ მსგავსი ქმედებით დაუფლებული ნივთის ხარჯზე მიღებული რეალური შემოსავალი უნდა ჩაითვალოს თუ არა კანონიერ გზად?

ამ კითხვაზე პასუხის გასაცემად მნიშვნელოვანია თუ რომელ კონკრეტულ შემთხვევას ავიღებთ ათვლის წერტილად. ქურდობა რომელიც დაშვებულია ვირტუალურ სივრცეში არ საჭიროებს სისხლისსამართლებრივ შეფასებას, შესაბამისად მსგავსი ქმედებები რჩება სისხლის სამართლის ნორმების ფარგლებს გარეთ.¹⁸¹ ეკონომიკური თვალსაზრისით, ვირტუალურ სივრცეში „ლეგალიზებული“ ქურდობით მიღებული რეალური სარგებელიც უნდა ჩაითვალოს კანონიერ შემოსავლის წყაროდ, ვინაიდან სისხლის სამართალი არ არეგულირებს ვირტუალურ სამყაროში ჩადენილ ქმედებებს.¹⁸²

¹⁷⁴ Brenner Susan W., Fantasy Crime: The role of Criminal Law in Virtual Worlds, Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, Vol.11, No.1, 2008, 60.

¹⁷⁵ Balkin J. M., Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds, Virginia Law Review, Vol.90, No.8, 2004, 2049.

¹⁷⁶ იქვე, 2066.

¹⁷⁷ Saunders Kevin W., Acti Rei: Real and Virtual, Texas Tech Law Review, Vol.44, No.1, 2011, 170.

¹⁷⁸ Lim Yee Fen H., Virtual World, Virtual Land but Real Property, Singapore Journal of Legal Studies, 2010, 306.

¹⁷⁹ Saunders Kevin W., Virtual Worlds – Real Courts, Villanova Law Review, Vol.52, No.1, 2007, 234.

¹⁸⁰ Wolswijk H., Theft: Taking a Virtual Object in RuneScape, Journal of Criminal Law, Vol.76, No.6, 2012, 462.

¹⁸¹ Saunders Kevin W., Virtual Worlds – Real Courts, Villanova Law Review, Vol.52, No.1, 2007, 235.

¹⁸² Kerr Orin S., Criminal Law in Virtual Worlds, University of Chicago Legal Forum, 418.

თუმცა, იმ შემთხვევაში, როდესაც ვირტუალურ თამაშშიც დაუშვებელია ვირტუალური ნივთების მოპარვა ამ შემთხვევაში მომხმარებელს უნდა გააჩნდეს სამართლებრივი ბერკეტები, რათა დაცული იქნეს მისი ვირტუალური ნივთები, მიუხედავად იმისა, რომ აღნუშნული ვირტუალური სივრცის დეველოპერის ინტელექტუალური საკუთრებაა.¹⁸³ აღნიშნული თეორია (“Justification based on idea that users deserve theft protection“) საკმაოდ მნიშვნელოვანი ელემენტი უნდა იყოს სისხლისსამართლებრივი დევნის დასაწყებად.¹⁸⁴ იმ გარემოებისთვის პრიორიტეტის მინიჭება, რომ ვირტუალურ ნივთებზე არ ვრცელდება მომხმარებლების საკუთრების უფლება არ არის სერიოზული დამოკიდებულება არსებული პრობლემის გადასაჭრელად, მაშინ როდესაც ასეთ ქმედებას რეალური შედეგები მოჰყვება. აღნიშნული პრობლემის გადასაჭრელად წინა თავში განხილული სასამართლოების გადაყვეტილების საფუძველზე შესაძლებელია ქურდობის ინტერპრეტირება იმგვარად, რომ ვირტუალურ სივრცეში ჩადენილი ქურდობა სისხლის სამართლით გათვალისწინებულ დასჯად ქმედებას წარმოადგენდეს.

ვირტუალური თუ რეალური ქურდობა, რომლის შედეგიც და განზრახვაც აბსოლუტურად იდენტურია რა მნიშვნელობა აქვს თუ რა გარემოებაში განახორციელებს მას დამნაშავე?!

5.2. ვირტუალური ქურდობა

სისხლის სამართლით გათვალისწინებული ქურდობის დასჯადობას მრავალი შემადგენელი ელემენტი გააჩნია. იმისათვის, რომ პირის მიმართ სასამართლომ გამოიტანოს გამამტყუნებელი განაჩენი, ამისათვის საჭიროა დადგინდეს მოპარულ ნივთზე ვრცელდებოდა თუ არა დაზარალებულის საკუთრების უფლება, ბრალდებულის მიერ ნივთის მისაკუთრების მიზანი, ნივთის ღირებულება და სხვ.¹⁸⁵

ვინაიდან ვირტუალური საკუთრების ბუნება მნიშვნელოვნად განსხვავდება იმ საკუთრების უფლებისაგან რაც დაცულია სისხლის სამართლით, მიდგომაც, ვირტუალური საკუთრების დასაცავად უნდა განსხვავდებოდეს. თუმცა, ამისათვის არ არის აუცილებელი ახალი ნორმების დაწესება. პირიქით, სისხლის სამართალი უკვე ითვალისწინებს საკუთრების წინააღმდეგ მიმართულ მართლსაწინააღმდეგო ქმედებებს.¹⁸⁶ საკმარისია ვირტუალური საკუთრების წინააღმდეგ ჩადენილი

¹⁸³ Nelson William J., 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, 2009, 293.

¹⁸⁴ იქვე, 294.

¹⁸⁵ ლეკვეიშვილი მ., თოდუა ნ., მამულაშვილი გ., სისხლის სამართლის კერძო ნაწილი, წიგნი I, თბილისი, 2016, 419.

¹⁸⁶ საქართველოს სისხლის სამართლის კოდექსი, კარი მე-8, თავი 25.

ქმედებების კრიმინალიზაცია იმ საკანონმდებლო ბაზაზე, რაც გააჩნია სისხლის სამართალს.

5.2.1. *De facto* ფლობის ელემენტი

De facto ფლობის ელემენტი შემოდის ნიდერლანდების სააპელაციო და უზენაესი სასამართლოს გადაწყვეტილებაში.¹⁸⁷ ფაქტი იმის შესახებ, რომ მოპარულ ნივთზე არ ვრცელდებოდა მომხმარებლის საკუთრების უფლება, არ იქნა მიჩნეული რელევანტურ გარემოებად. გარდა საკუთრების უფლებისა, მნიშვნელოვან ელემენტს წარმოადგენს ვირტუალურ სამყაროში ნივთის ფიზიკური ადგილმდებარეობა. თუ ვირტუალური ნივთი გამოიყენება კომპიუტერული თამაშის მომხმარებლის მიერ, მაშინ დადგენილად უნდა მივიჩნიოთ რომ პირს კონკრეტულ ნივთთან აკავშირებს გარკვეული ინტერესი, რის საფუძველზეც იგი „ფლობს“ ვირტუალურ ნივთს.¹⁸⁸ თუ მესამე პირის ჩარევის შემთხვევაში, არსებული კანონზომიერება დაირღვა, რის შედეგადაც ვირტუალური ნივთები ამოირიცხება მომხმარებლის *de facto* მფლობელობიდან, უნდა მოხდეს აღნიშნული ფაქტის კრიმინალიზება, როგორც ვირტუალური ნივთის ქურდობა.¹⁸⁹ ვირტუალური ნივთის მიპარვის შემთხვევაში ხდება ურთიერთკავშირის გაწყვეტა ვირტუალურ ნივთსა და მომხმარებელს შორის, რის შედეგადაც მომხმარებელს ადგება მატერიალური ზიანი, მიუხედავად იმისა, რომ აღნიშნული ვირტუალური ნივთები მისი საკუთრების ნაწილს არ წარმოადგენდა.¹⁹⁰

5.2.2. „ნივთის“ ფართო გაგება

სისხლის სამართლით გათვალისწინებული ქურდობის მნიშვნელობა გამოიხატება ნივთის დაუფლებაში. კლასიკური ქურდობის შემთხვევაში აღნიშნული ელემენტი პრობლემას არ წარმოადგენს, რადგან ხდება ნივთის ფიზიკური დაუფლება, მართლსაწინააღმდეგო მისაკუთრების მიზნით. თუმცა, როდესაც საკითხი დგება ფიზიკური ნაკლის მქონე ნივთების ქურდობაზე, ამ შემთხვევაში რთულდება ქმედების ქურდობად კვალიფიცირება.¹⁹¹ ვირტუალური ნივთები რეალურ სამყაროში არ არსებობს მატერიალური სახით, შესაბამისად მათი დაუფლება ვერ განხორციელდება, რადგან ამისათვის სავალდებულო ელემენტს წარმოადგენს ნივთის ფიზიკური პარამეტრები, რაც ქურდობის აუცილებელ

¹⁸⁷ Gerechtshof [Appeal Court] Leeuwarden 10 November 2009, LJN BK27764 and BK2773.

¹⁸⁸ Jiwen Y., Yunfei F., The Interlaced Application of Criminal Law and Criminal Procedure on Theft of Virtual Property in the Age of Big Data, China Legal Science, Vol.8, No.1, 2020, 121.

¹⁸⁹ Wildman N., McDonnell N., The Puzzle of Virtual Theft, Analysis, Vol.80, No.3, 2020, 498.

¹⁹⁰ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 366.

¹⁹¹ Kerr Orin S., Criminal Law in Virtual Worlds, University of Chicago Legal Forum, 416.

შემადგენელ ელემენტს წარმოადგენს.¹⁹² სხვა შემთხვევაში ქმედების ქურდობად კვალიფიკაცია შეუძლებელია.¹⁹³ სწორედ ამიტომ, მნიშვნელოვანია, რომ საზოგადოების მიერ შექმნილი ვირტუალური საკუთრების ინსტიტუტზე გავრცელდეს სისხლისსამართლებრივი ინტერესები.¹⁹⁴ ქურდობით გათვალისწინებული „ნივთის“ ფართო ინტერპრეტაციისათვის გამოდგება ავსტრალიის სასამართლოს განმარტება საკუთრების ინსტიტუტთან მიმართებაში.¹⁹⁵ ამ განმარტების მიხედვით საკუთრება არის ურთიერთობა ადამიანსა და ნივთს/ტერიტორიას შორის. ასეთი მიდგომის თანახმად, საკუთრება არ არის ნივთი, არამედ სოციალურად დამტკიცებული ძალაუფლების ურთიერთობა სოციალურად დაცულ აქტივებთან მიმართებაში.¹⁹⁶

მსგავსი მიდგომა იძლევა იმაზე ფიქრის საშუალებას, რომ სისხლის სამართლით დაცული საკუთრების ინტერესები მიემართება არა ნივთს, არამედ, იმ ურთიერთობას საიდანაც გამომდინარეობს საკუთრების უფლებება. მსგავსი ინტერპრეტაციის საფუძველზე ნივთის *de facto* ფლობის ელემენტის შეწყობით თავისუფლად შეიძლება ვირტუალური საკუთრების დაცვა კლასიკური ქურდობის მუხლით.

5.2.3. მატერიალური ღირებულება და გამოწვეული ზიანი

ნივთის მატერიალური ღირებულება მნიშვნელოვან როლს თამაშობს ქმედების ქურდობად კვალიფიკაციის პროცესში.¹⁹⁷ მიუხედავად ვირტუალური ხასიათისა შედეგი რეალურ სამყაროში დგება, რაც მოპარული ნივთის გაყიდვით გამოიხატება.¹⁹⁸ მეორე მხრივ, ვირტუალური ნივთებს რეალური ღირებულება გააჩნია და კომპიუტერული თამაშის მომხმარებლები მათ მოსაპოვებლად ხშირად სოლიდურ თანხებსაც იხდიან.¹⁹⁹ აღნიშნული ნივთების დაუფლების შედეგად კი, მომხმარებლის მიერ გადახდილი თანხა აისახება ქმედებით გამოწვეულ თანმდევ შედეგში.

5.2.4. საავტორო და კერძო საკუთრების უფლებები

ვირტუალური ნივთების ქურდობის ფაქტზე მრავალი პარალელის გავლება შეიძლება, რაც რეალურ სამყაროში შეიძლება მოხდეს. როდესაც წიგნების

¹⁹² ლეკვიძი მ., თოდუა ნ., მამულაშვილი გ., სისხლის სამართლის კერძო ნაწილი, წიგნი I, თბილისი, 2016, 404.

¹⁹³ იქვე, 404.

¹⁹⁴ Castronova E., The Right to Play, New York Law School Law Review, Vol.49, No.1, 2004, 205.

¹⁹⁵ Western Australia v. Ward [2002] HCA 28.

¹⁹⁶ იქვე.

¹⁹⁷ Burns, B., Leven 85 Rouge: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties, UKMC Law Review, Vol.80, No.3, 2012, 849.

¹⁹⁸ Saunders Kevin W., Acti Rei: Real and Virtual, Texas Tech Law Review, Vol.44, No.1, 2011, 179.

¹⁹⁹ იქვე 169.

მაზაღიაში პიროვნება ყიდულობს მისთვის საინტერესო წიგნს, რომელშიც იხდის წიგნის ღირებულების საფასურს. ამის შემდეგ, იგი შეძენილი წიგნის მესაკრთრე ხდება, თუმცა ეს არ ნიშნავს, რომ გადახდილი თანხის საფუძველზე მან მოიპოვა წიგნზე საავტორო უფლებები.²⁰⁰ წიგნი მისი საკუთრების შემადგენელი ელემენტია, როგორც ნივთი და მისი მოპარვის შემთხვევაში მფლობელს მიადგება წიგნის ღირებულების ეკვივალენტური ზიანი, ხოლო მართლსაწინააღმდეგო ქმედების ჩამდენი დაისჯება წიგნის ქურდობისთვის.²⁰¹ ამის საფუძველს ქმნის გარემოება, რომლის თანახმადაც წიგნის მფლობელისგან მართლსაწინააღმდეგოდ მოხდა ნივთის მისაკუთრება. თავის მხრივ, ნივთს გააჩნია ღირებულება რაც გამოიხატა დანაშაულებრივი ქმედებით გამოწვეულ ზიანში. თუ მსგავსი სახის ქმედება ისჯება როგორც ქურდობა, მაშინ ვირტუალური ნივთის ქურდობა ანალოგიური შედეგით მთავრდება, ნივთის ფიზიკური შემადგენლობის გამოკლებით.²⁰² რაც, არ უნდა გახდეს საფუძველი იმისა, რომ მსგავსი ქმედება დარჩეს შესაბამისი რეაგირების გარეშე.

5.3. კომპიუტერული დანაშაული

ვინაიდან, ვირტუალური საკუთრების ბუნებიდან გამომდინარე მისი წარმოდგენა შეუძლებელია კომპიუტერის გარეშე, ეს არ ნიშნავს იმას, რომ უპირობოდ კიბერდანაშაულთან გვაქვს საქმე, როდესაც ხდება ვირტუალური ნივთის ხელყოფა.²⁰³ ჯერ კიდევ გასულ საუკუნის პირველ ნახევრამდე არ არსებობდა დანაშაულები რომელიც მიმართული იყო კომპიუტერული სისტემისა და მისი მთლიანობის წინააღმდეგ. ვინაიდან ტექნოლოგიები განვითარების საწყის ეტაპზე იმყოფებოდა, ხოლო სამართლებრივი თვალსაზრისით ფიზიკურად ვერ დაფიქსირდებოდა მსგავსი ხასიათის დანაშაულები. დღეს კომპიუტერი და ინტერნეტი თავისი დადებითი მხარეების გარდა, იქცა დანაშაულის სამიზნედაც და დანაშაულის ჩადენის ხერხადაც.²⁰⁴

თუ მოვახდენთ ყველა იმ ქმედების კიბერდანაშაულად კვალიფიცირებას, სადაც ფიგურირებს კომპიუტერული მოწყობილობა, მივალთ იმ ეტაპამდე რა დროსაც, ყველა კატეგორიის მართლსაწინააღმდეგო ქმედებაში იქნება კიბერდანაშაულის შემადგენელი ელემენტები.²⁰⁵ მწმუნელოვანი ფაქტორი დანაშაულის კატეგორიებად დაყოფისას, უნდა იყოს მიზანი, რისთვისაც მოქმედებს დამნაშავე. ვირტუალური საკუთრების ქურდობის მიზანს წარმოადგენს სხვისი საკუთრების დაუფლება და

²⁰⁰ Firefield Joshua A. T., Virtual Property, Boston University Law Review, Vol.85, No.4, 2005, 1096.

²⁰¹ იქვე, 1096.

²⁰² Saunders Kevin W., Virtual Worlds – Real Courts, Villanova Law Review, Vol.52, No.1, 2007, 233.

²⁰³ Brenner Susan W., Is there Such a Thing as “Virtual Crime”, California Criminal Law Review, Vol.4, 2001.

²⁰⁴ Brenner Susan W., Fantasy Crime: The role of Criminal Law in Virtual Worlds, Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, Vol.11, No.1, 2008, 52.

²⁰⁵ Brenner Susan W., Is there Such a Thing as “Virtual Crime”, California Criminal Law Review, Vol.4, 2001.

არანაირი კავშირი არ აქვს კიბერდანაშაულის მუხლებით გათვალისწინებული ინტერესების ხელყოფასთან (დამოკიდებულია ქურდობის ჩადენის ხერხზე).²⁰⁶

ამერიკის შეერთებული შტატების კანონდებლობა პოტენციურად ითვალისწინებს ვირტუალური საკუთრების დაცვას მართლსაწინააღმდეგო ხელყოფისაგან.²⁰⁷ თუმცა ამისათვის საჭიროა, რომ დამნაშავემ განზრახ მოიპოვოს კომპიუტერზე წვდომა, რომელიც უნდა იყოს აუცილებლად არაავტორიზებული და შედეგად დამნაშავის მიერ გამოწვეული ზიანი უნდა აღემატებოდეს 5 000 აშშ დოლარს.²⁰⁸ სამივე კომპონენტის არსებობის შემთხვევაში შესაძლებელია პირის გასამართლება ვირტუალური საკუთრების ქურდობისათვის, თუმცა მთავარ პრობლემას წარმოადგენს მესამე პირის უფლებები.²⁰⁹ მომხმარებელი რომელსაც ხელშეკრულების თანახმად არ გააჩნია არანაირი საკუთრების უფლება ვირტუალურ ნივთებზე ისევე დაუცველი რჩება.²¹⁰ მომხმარებლის ქურდობის ფაქტის დადგენის შემთხვევაში იქმნება სამართლებრივი ვაკუუმი, სადაც ნივთებზე საკუთრების უფლების არარსებობის გამო ვერ ხორციელდება მისი დაცვა.

ახალი ზელანდიის სსკ-ის 249-252 მუხლებით გათვალისწინებული დანაშაულების საფუძველზე შესაძლებელია ვირტუალური საკუთრების ქურდობის დასჯადობა.²¹¹ ვინაიდან ვირტუალური საკუთრებაც საკუთრების ნაწილია და გააჩნია რეალური ღირებულება.²¹² კომპიუტერულ სისტემაში მონაცემების შეცვლის, წაშლის ან მოდიფიცირების შემთხვევაში,²¹³ შეიძლება პირის დაკავება თუ აღნიშნული ხასიათის ქმედებით მისაკუთრებს ვირტუალურ ნივთებს.

თუმცა სერიოზული პრობლემის წირმოიქმნება მაშინ, როდესაც კომპიუტერული თამაშის მომხმარებელი საკუთარი ნებით, დროებით გადასცემს ვირტუალურ ნივთს სხვა მომხმარებელს, რის შემდეგაც უკანასკნელი აღარ დააბრუნებს ვირტუალურ ნივთს და განაგრძობს მის დანიშნულებისამებრ გამოყენებას. ასეთ დროს არც კომპიუტერულ სისტემაში ხდება შეღწევა, არც სისტემაში იცვლება რაიმე მონაცემები ბრალდებულის უშუალო ქმედებით და არც სისტემის უსაფრთხოებას ექმნება საფრთხე. მიუხედავად ამისა, ვირტუალური ნივთის თავდაპირველ მფოლებს შეეზღუდა ნივთით სარგებლობის შესაძლებლობა.²¹⁴ აღნიშნული ქმედება ვერ დაკვალიფიცირდება კიბერდანაშაულით გათვალისწინებული მუხლებით, თუმცა მატერიალური ზიანი აშკარაა. ასეთ შემთხვევაში შეიძლება მხოლოდ

²⁰⁶ იქვე.

²⁰⁷ 18 U.S. Code 1030.

²⁰⁸ Lastowka Gregory F., Hunter D., Virtual Crimes, New York Law School Law Review, Vol.49, No.1, 2004, 313.

²⁰⁹ Dacunha N., Virtual Property, Real Concerns, Akron Intellectual Property Journal, Vol.4, No.1, 2010, 61.

²¹⁰ Lastowka G., Virtual Justice the New Laws of Online Worlds, Yale University Press, 2010, 164.

²¹¹ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 372.

²¹² Crimes Act 1961, Section 249.

²¹³ Crimes Act 1961, Section 250.

²¹⁴ Wayne R., Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011, 373.

ვირტუალური ნივთის ქურდობაზე ან თაღლითური გზით დაუფლებაზე ვისაუბროთ.²¹⁵

5.4. შეჯამება

მაშასადამე, ვირტუალური ნივთების მართლსაწინააღმდეგო დაუფლების კრიმინალიზაციის პროცესის შემადგენელ ნაწილს წარმოადგენს ქმედების კვალიფიკაცია, როგორც საკუთრების წინააღმდეგ მიმართული დანაშაული, თუ კიბერდანაშაული. ეს ყველაფერი დამოკიდებულია იმაზე, თუ რა მიზანს ემსახურება დამნაშავის განზრახვის რეალიზება. კიბერდანაშაულის ნორმებით დაცული ინტერესი მიემართება კომპიუტერული სისტემის მთლიანობისა და უსაფრთხოების დაცვას, ხოლო ქურდობის მუხლი, იცავს საზოგადოების საკუთრების ინტერესს ნივთებთან მიმართებაში.

ვირტუალური ნივთების დაუფლების შემთხვევაში იკვეთება ორი გარემოება. ილახება საკუთრების უფლება და ხდება კომპიუტერულ სისტემაში არასანქცირებული შესვლა, აგრეთვე კომპიუტერულ მონაცემებზე მანიპულირება. მაშინ ისმის კითხვა, თუ რა კვალიფიკაცია უნდა მიეცეს ქმედებას, როდესაც დამნაშავე ეუფლება ვირტუალური საკუთრების ელემენტებს. ამ შემთხვევაში მიდგომა ინდივიდუალური უნდა იყოს, გამომდინარე მართლსაწინააღმდეგო ქმედების ხასიათიდან. თუმცა, არის რიგი შემთხვევები, როდესაც საერთოდ არ ხდება კომპიუტერულ სისტემაში შესვლა და მონაცემების გადატანა დამნაშავის მიერ. კომპიუტერული თამაშის მომხმარებელმა შეიძლება დროებით გადასცეს სხვას ნივთი უკან დაბრუნების პერსპექტივით, მაგრამ უკანასკნელმა არ დააბრუნოს იგი და გაგრძელოს უკანონოდ მისი გამოყენება. ამ დროს დამნაშავე არ ლახავს კიბერდანაშაულით გათვალისწინებულ სამართლებრივ სიკეთეს, მაგრამ ილახება პირის საკუთრების ინტერესები, რადგან ნივთი უკან არ იქნა დაბრუნებული. ასეთ დროს, ქმედება უნდა დაკვალიფიცირდეს ქურდობის ან თაღლითობის მუხლებით, ვინაიდან მხოლოდ საკუთრების ინტერესები ილახება და ქმედება კიბერდანაშაულის ნორმების ფარგლებს მიღმა ხორციელდება.

თუ უფრო შორს წავალთ, შეიძლება მივიდეთ იმ დასკვნამდეც, რომ კომპიუტერულ სისტემაში შეღწევის გზით ნივთების დაუფლება არ დაკვალიფიცირდეს კიბერდანაშაულის მუხლებით და კლასიკური ქურდობით გათვალისწინებულ ქმედებას ჰქონდეს ადგილი. ეს იმიტომ, რომ ტანამედროვე ტექნოლოგიების კვალდაკვალ დანაშაულების გარკვეულმა კატეგორიან გადაინაცვლა ინტერნეტშიც. თუ ადრე წარმოუდგენელი იყო კიბერბულინგი, კიბერტერორიზმი, ვირტუალური გაუპატიურება და სხვ. დღეს მსგავსი ქმედებები დასჯადია სისხლის სამართლით.

²¹⁵ იქვე, 373.

თუ უფრო დეტალურად განვიხილავთ ვირტუალური ნივთების ქურდობის ბუნებას, შევძლებთ დავინახოთ ქურდობის განხორციელების მომენტში დამნაშავის მოტივი, რომელიც ვირტუალური ნივთის მისაკუთრებაა. ის ფაქტი, რომ იგი პარალელურად არღვევს კომპიუტერული სისტემის ფუნქციონირებისა და მონაცემების დაცულობის სამართლებრივ ინტერესებს მეორეხარისხოვანია. რიგ შემთხვევაში დამნაშავე შეიძლება ვერც აანალიზებდეს, რომ მის მიერ განხორციელებულ ქმედებას სხვა სამართლებრივი ინტერესებიც გააჩნია. ამიტომ მნიშვნელოვანია ვირტუალური ქურდობის კვალიფიკაციისას ძირითადი აქცენტი მოტივზე გაკეთდეს, ხოლო კომპიუტერულ სისტემაში უნებართვო შეღწევა კი, როგორც დანაშაულის განხორციელების ალტერნატიული საშუალება.

სწორედ დანაშაულის ჩადენის ხერხი და დანაშაულის ობიექტია ის განმასხვავებელი ელემენტები, რაც გამოყოფს ვირტუალური ნივთების ქურდობის ქმედებას კიბერდანაშაულით გათვალისწინებული მართლსაწინააღმდეგო ქმედებებისაგან.

6. ეროვნული კანონმდებლობა და ვირტუალური საკუთრება

6.1. სსკ-ის 177-ე მუხლით გათვალისწინებული დანაშაული

სისხლის სამართლის კოდექსის 177-ე მუხლით გათვალისწინებულია სხვისი მოძრავი ნივთის მართლსაწინააღმდეგო დაუფლება მისაკუთრების მიზნით. საკუთრება როგორც სოციალ-ეკონომიკური კატეგორია ყოველთვის ნივთთან არის კავშირში, რის გამოც დანაშაულებრივი ქმედება ყოველთვის ნივთის დაუფლებისკენაა მიმართული.²¹⁶ ქურდობა დაუფლებით დანაშაულთა კატეგორიას მიეკუთვნება, ხოლო დაუფლებითი დანაშაულის საგანს უნდა გააჩნდეს ნივთის ფიზიკური პატამეტრები,²¹⁷ რა შემთხვევაშიც აღნიშნული ნორმით დაცული სამართლებრივი სიკეთიდან ამოვარდება ვირტუალურ სივრცეში შექმნილი ვირტუალური საკუთრების ელემენტები, რომელთაც არ გააჩნიათ ფიზიკური მდგომარეობა და საერთოდ არ არსებობენ რეალურ სამყაროში მატერიალური სახით.

გარდა ამისა, მნიშვნელოვანი ელემენტია ქონებრივი ურთიერთობა, რა დროსაც უფლებრივი კავშირი უნდა არსებობდეს დაზარალებულსა და მისაკუთრებულ ნივთს შორის.²¹⁸ ვირტუალური ნივთების სამართლებრივი რეგულირება, როგორც უკვე განვიხილეთ მიემართება ვირტუალური საკუთრების შემქმნელი ინტელექტუალური საკუთრების უფლებებისაკენ. კომპიუტერული თამაშის მომხმარებელი, რომელსაც უკვე ელექტრონულად აქვს ხელი მოწერილი ელექტრონულ ხელშეკრულებაზე, ეთანხმება, რომ ყველანაირი ვირტუალური ნივთი ვირტუალური სამყაროს დეველოპერის საკუთრების ნაწილია.²¹⁹ გამომდინარე აქედან, როდესაც ხდება ვირტუალური ნივთის ქურდობა შეუძლებელია სამართალდამრღვევის პასუხისგებაში მიცემა, ვინაიდან დაზარალებულს არანაირი უფლებრივი კავშირი არ გააჩნდა მოპარულ ნივთზე, შესაბამისად არ არსებობს დაზარალებული და არც დამნაშავე.

ნიდერლანდების სასამართლოს მსგავსად თუ განვმარტავთ ქურდობის მუხლის შინაარსს და ნივთის *de facto* ფლობის ელემენტს გავუთანაბრებთ სსკ-ის 177-ე მუხლით გათვალისწინებულ საკუთრების ან ქონების ფლობას, მაშინ პრობლემა მარტივად გადაიჭრება, მომხმარებლის უფლებებიც დაცული იქნება და მსგავსი კანონსაწინააღმდეგო ქმედებაც მოექცევა ქურდობის მუხლის დისპოზიციაში.

²¹⁶ ლეკვეიშვილი მ., თოდუა ნ., მამულაშვილი გ., სისხლის სამართლის კერძო ნაწილი, წიგნი I, თბილისი, 2016, 400.

²¹⁷ იქვე, 404.

²¹⁸ საქართველოს უზენაესი სასამართლოს დიდი პალატის 2007 წლის 28 ივნისის N23-1042აპ.-07 გადაწყვეტილება.

²¹⁹ Firefield Joshua A. T., Anti-Social Contracts: The Contractual Governance of Virtual Worlds, McGill Law Journal, Vol.53, No.3, 2008, 439.

6.2. კიბერდანაშაული

სისხლისსამართლებრივად დაცული სამართლებრივი სიკეთე და დანაშაულებრივი ქმედების ობიექტი შეიძლება განსხვავდებოდეს სხვადასხვა კატეგორიის დანაშაულებთან მიმართებაში.²²⁰ კიბერდანაშაულის თავით გათვალისწინებული ნორმების დაცულ სამართლებრივ სიკეთეებს წარმოადგენს: კომპიუტერული სისტემის უსაფრთხოება და მთლიანობა²²¹ და კომპიუტერული მონაცემების დაცულობა²²².

სამართლებრივი სიკეთე წარმოადგენს საზოგადოდ აღიარებულ პერსონალურ და უნივერსალურ ღირებულებებს, რომლის მიხედვითაც ხდება ნორმების შემდეგი კლასიფიკაცია სისხლის სამართლის კოდექსში.²²³

დანაშაულებრივი ქმედების შინაარსიდან გამომდინარე მისი კვალიფიკაციისთვის სწორედ დაცული სამართლებრივი სიკეთისადმი მიმართული მართლსაწინააღმდეგო ქმედების შინაარსიდან უნდა ამოვიდეთ.²²⁴ ასეთი, მიდგომა მოგვცემს შესაძლებლობას ერთმანეთისგან განვასხვავოთ ვირტუალური ნივთების ქურდობა და კიბერდანაშაულის მუხლებით გათვალისწინებული ქმედებები.

6.2.1. კომპიუტერულ სისტემაში უნებართვო შეღწევა

სსკ-ის 284-ე მუხლით დაცულია კომპიუტერული სისტემის მთლიანობა და უსაფრთხოება, ხოლო დანაშაულის უშუალო ობიექტია კომპიუტერული მოწყობილობა, რომელიც აღნიშნული სისტემის მუშაობიდან გამომდინარე ასრულებს კონკრეტულ სამუშაოს.²²⁵ თავისი სტრუქტურულიდან გამომდინარე ნორმა ფორმალური შემადგენლობისაა.²²⁶ ქმედების კვალიფიკაციისთვის ირელევანტურია თუ რა შედეგი დადგება სამართალდამრღვევის ქმედების შედეგად. მნიშვნელოვან გარემოებას წარმოადგენს მხოლოდ ის ფაქტი, რომ სისტემაში შესვლა უნდა განხორციელდეს არავტორიზებული ან არაუფლებამოსილი პირის მიერ.²²⁷

კომპიუტერული სისტემა არის ნებისმიერი მოწყობილობა რომელიც ავტომატურად ამუშავებს კომპიუტერულ მონაცემებს.²²⁸ ვირტუალური ნივთების

²²⁰ ტურავა მ., სისხლის სამართალი, დანაშაულის მოძღვრება, თბილისი 2011, 22.

²²¹ საქართველოს სისხლის სამართლის კოდექსის 284-ე მუხლი.

²²² საქართველოს სისხლის სამართლის 284-286² მუხლები.

²²³ ტურავა მ., სისხლის სამართალი, დანაშაულის მოძღვრება, თბილისი, 2011, 17.

²²⁴ Brenner Susan W., Is there Such a Thing as “Virtual Crime”, California Criminal Law Review, Vol.4, 2001.

²²⁵ საქართველოს სისხლის სამართლის 284-ე მუხლის 1-ლი შენიშვნა.

²²⁶ ლეკვეიშვილი მ., თოდუა ნ., მამულაშვილი გ., სისხლის სამართლის კერძო ნაწილი, წიგნი II, თბილისი, 2017, 162.

²²⁷ ზაქაშვილი უ., კიბერდანაშაულის სისხლისსამართლებრივი რეგულირების პრობლემები საქართველოში, თბილისი, 2014, 57.

²²⁸ Council of Europe, Convention of Cybercrime, 2001. Article 2.

ქურდობის განხორციელებისათვის, რათქმაუნდა, აუცილებელ შემადგენელ ნაწილს წარმოადგენს კომპიუტერის მეშვეობით სისტემაში შესვლა და მონაცემების დაუფლება. ქართული სასამართლო პრაქტიკის თანახმად, კომპიუტერულ სისტემაში უნებართვო შეღწევად ითვლება, კონკრეტული პირის ვირტუალურ სამყაროში შექმნილ ანგარიშზე (პროფილზე) შესვლა.²²⁹ ხოლო კომპიუტერულ სისტემაში არსებული საკუთრების ელემენტის (ამ შემთხვევაში ფულადი თანხა, ელექტრონული სახით) დაუფლება კვალიფიცირდება როგორც ქურდობა.²³⁰ მსგავსი კვალიფიკაცია გამოწვეულია იმით, რომ ბრალდებულის ქმედება ერთდოულად ლახავს სისხლის სამართლით გათვალისწინებულ ორ სხვადასხვა სამართლებრივ სიკეთეს. ესენია: საკუთრების და კომპიუტერული სისტემის დაცულობა.

კომპიუტერულ თამაშებში წარმოქმნილი ვირტუალური საკუთრების ფენომენის სამართლებრივი რეგულირების ტენდენციები ჯერ კიდევ არ შეინიშნება. ელექტრონული თანხის მისაკუთრების დასჯადობა პრობლემას არ წარმოადგენს, ვინაიდან მასზე ვრცელდება სსკ-ის 177-ე მუხლით დაცული სიკეთე - საკუთრების უფლება.²³¹ მნიშვნელოვან დამაბრკოლებელ გარემოებას წარმოადგენს კომპიუტერულ თამაშებში, მომხმარებლის უშუალო მონაწილეობით შექმნილი ვირტუალური ნივთების ინტელექტუალური სამართლის ნორმებით რეგულირება, რაც პირდაპირ ამორიცხავს მომხმარებელს საკუთრების უფლებებს. ანალოგიურ შემთხვევაში, თუ მოხდება პირის ვირტუალური ნივთების მართლსაწინააღმდეგო დაუფლება სისხლის სამართლის კოდექსის თანახმად პირი დაისჯება კომპიუტერული სისტემაში უნებართვო შეღწევისთვის. ხოლო თანმდევი შედეგი რასაც მომხმარებლის ზიანი მოყვა დარჩება როგორც სსკ-ის 284-ე მუხლის, ასევე სსკ-ის 177-ე მუხლის ფარგლებს მიღმა. ამის მთავარი მიზეზი ქურდობის ნორმის მოძველებული ინტერპრეტაციაა.

6.2.2. კომპიუტერული მონაცემის ან/და კომპიუტერული სისტემის ხელყოფა

სსკ-ის 286-ე მუხლით გათვალისწინებული მართლსაწინააღმდეგო ქმედების განხორციელებისას დამნაშავეს მიერ ხორციელდება კომპიუტერულ სისტემაში არსებულ მონაცემებზე მანიპულირება.²³² კომპიუტერული მონაცემების შეცვლა ან წაშლა არის მომხმარებლების საკუთრებაში არსებული ნივთების მისაკუთრების ერთ-ერთი ხერხი.²³³ აღნიშნული ნორმით გათვალისწინებული ქმედების დაცულ

²²⁹ ბათუმის საქალაქო სასამართლოს სისხლის სამართლის საქმეთა კოლეგიის 2020 წლის 4 თებერვლის N1-51/20 განაჩენი.

²³⁰ ქუთაისის საქალაქო სასამართლოს 2018 წლის 10 ივლისის N1-607/18 განაჩენი.

²³¹ ბათუმის საქალაქო სასამართლოს სისხლის სამართლის საქმეთა კოლეგიის 2018 წლის 31 დეკემბრის N1-210/15 განაჩენი.

²³² ლეკვეიშვილი მ., თოდუა ნ., მამულაშვილი გ., სისხლის სამართლის კერძო ნაწილი, წიგნი II, თბილისი, 2017, 169.

²³³ თბილისის სააპელაციო სასამართლოს სისხლის სამართლის საქმეთა პალატის 2018 წლის 4 ოქტომბრის N18/1041-18 განაჩენი.

სამართლებრივ სიკეთეში არ მოიაზრება საკუთრების უფლების ხელყოფა. ვინაიდან, მნიშვნელოვანი ზიანის კონტექსტში მოიაზრება სისტემურ უზრუნველყოფაზე გაწეული ხარჯები, რამაც უზრუნველყო სისტემის გამართული და შეუფერხებელი მუშაობა.²³⁴ იურიდიულ ლიტერატურაში გამოთქმული მოსაზრებით განსახილველი მუხლით გათვალისწინებული ქმედებით შეიძლება შეილახოს როგორც კომპიუტერული სისტემის მფლობელის ასევე მომხმარებლის უფლებებიც.²³⁵ არსებული მიდგომა იძლევა შესაძლებლობას კომპიუტერული სისტემის მომხმარებლისთვის მიყენებული ზიანის შემთხვევაში პირის გასამართლებას, კომპიუტერულ სისტემაში მონაცემებზე მანიპულაციის განხორციელების გზით.²³⁶

კომპიუტერულ თამაშებში არსებული ვირტუალური საკუთრების ქურდობაც შესაძლებელია ვირტუალური სამყაროს დეველოპერის სერვერზე არსებული კომპიუტერული მონაცემების შეცვლით. თუმცა, აღნიშნული ქმედებით გამოწვეული ზიანი მომხმარებელზე ვერ გავრცელდება. სსკ-ის 286-ე მუხლით გათვალისწინებულ ზიანში ჩაითვლება მხოლოდ სისტემისთვის თავდაპირველი მდგომარეობის აღსადგენი ხარჯები.²³⁷ მომხმარებლის ვირტუალური საკუთრება კი სამართლის მოქმედების ფარგლებს გარეთ დარჩება, რადგან მსგავსი ხასიათის ზიანი არაა გათვალისწინებული და მომხმარებელიც არ წარმოადგენს დანაშაულის ობიექტის მესაკუთრეს.

6.2.3. კომპიუტერული მონაცემის ან/და კომპიუტერული სისტემის ხელყოფა ფინანსური სარგებლის მიღების მიზნით

2021 წლის 27 აპრილს სისხლის სამართლის კოდექსში შესული ცვლილებების თანახმად, კიბერდანაშაულის თავს დაემატა ორი ახალი ნორმა.²³⁸ სსკ-ის 286¹ მუხლი ითვალისწინებს კომპიუტერულ სისტემაში უნებართვო შეღწევას, კომპიუტერულ მონაცემებზე ნორმით გათვალისწინებული ქმედებების განხორციელებას თავისთვის ან სხვისთვის ქონებრივი ან უფლებრივი მიღების მიზნით. აღნიშნული ნორმის პრაქტიკულ გამოყენებაზე და სასამართლოს მიერ მის ინტერპრეტაციაზე საუბარი მიზანშეუწონელია, ვინაიდან ჯერ კიდევ არ გამოტანილა მსგავსი კვალიფიკაციით სასამართლოს საბოლოო გადაწყვეტილება.

²³⁴ ლეკვეიშვილი მ., თოდუა ნ., მამულაშვილი გ., სისხლის სამართლის კერძო ნაწილი, წიგნი II, თბილისი, 2017, 170.

²³⁵ იქვე, 168.

²³⁶ თბილისის საქალაქო სასამართლოს სისხლის სამართლის საქმეთა საგამომეზო, წინასასამართლო სხდომისა და არსებითი განხილვის კოლეგიის 2019 წლის 18 დეკემბრის N1/2983-19 განაჩენი.

²³⁷ ლეკვეიშვილი მ., თოდუა ნ., მამულაშვილი გ., სისხლის სამართლის კერძო ნაწილი, წიგნი II, თბილისი, 2017, 170.

²³⁸ <<https://matsne.gov.ge/ka/document/view/5148325?publication=0#DOCUMENT:1;>> [18.07.2021].

ერთი რაზეც შეიძლება საუბარი, ნორმის შინაარსობრივი მხარეა. მისი განმარტებითი ბარათიდან,²³⁹ საიდანაც შეიძლება დასკვნა გავაკეთოთ იმაზე, რომ აღნიშნული ნორმის იმპლემენტაციის მიზეზი იყო, კომპიუტერული მონაცემების გამოყენებით ადამიანების საკუთრების უფლების შელახვა. რა შემთხვევაშიც, სასამართლო არსებულ ქმედებებს აკვალიფიცირებს კიბერდანაშაულისა და საკუთრების წინააღმდეგ მიმართული ნორმების ერთობლიობით.²⁴⁰ ახალი ნორმა სსკ-ის 284-ე მუხლთან ერთობლიობაში ძალიან ჰგავს აშშ-ს 18 U.S. 1030(c) ნორმით²⁴¹ გათვალისწინებულ დანაშაულებრივ ქმედებას, რომელზე საუბარი იყო წინა თავებში. სასამართლოს მიერ ახალი ნორმის ინტერპრეტაცია ისეთივე იქნება, როგორც ამერიკის შეერთებული შტატების, მაშინ კომპიუტერული თამაშის მომხმარებლების საკუთრების უფლება ისევ ნორმის მოქმედების ფარგლებს მიღმა დარჩება.

გარდა საკუთრების უფლებისა, საქართველოში არსებული კომპიუტერული თამაშის რეგულარული მომხმარებლები, რომელთათვისაც უცხო არ არის ვირტუალური ნივთების მისაკუთრების ფაქტი, ფიქრობენ რომ მსგავს ქმედებაზე სახელმწიფო არ არის ვალდებული მოახდინოს შესაბამისი რეაგირება. მათის 10 რიცხვიდან თვის ბოლომდე პერიოდში, წინამდებარე კვლევის მიზნებისთვის გამოკითხული 17 რესპოდენტიდან, 15 მოქალაქე უშუალო დაზარალებულია აღნიშნული დანაშაულებრივი ქმედებისა. მათ მიერ განხორციელებული სამომავლო შედეგი ძირითადად შემოიფარგლებოდა კომპიუტერული თამაშის დეველოპერთან „Support-ის“ დახმარებით კომუნიკაციაში. იმ მოთხოვნით რომ დაებრუნებინათ მოპარული ნივთები. გამოკითხული რესპოდენტები აღნიშნული ხასიათის ქმედებას აღიქვამენ სიტუაციად, რომელიც კომპიუტერულ სივრცეში ხდება და იქვე რჩება.

აღნიშნული სიტუაციის გამოსასწორება საკმაოდ მარტივია და ტაივანის მაგალითზე, შესაძლებელია ასეთი ფაქტების დაფიქსირების შემთხვევაში პოლიციის დეპარტამენტში განცხადების დატოვება, რის შემდეგაც პოლიციის თანამშრომლები დაიწყებენ გამოძიებას ფაქტის იდენტიფიცირებისა და დამნაშავის დასასჯელად.

6.3. შეჯამება

საქართველოს სისხლის სამართლის კოდექსის კიბერდანაშაულის თავით გათვალისწინებული მართლსაწინააღმდეგო ქმედებები არ განსხვავდება მნიშვნელოვნად ევროპული ქვეყნების კიბერდანაშაულის ნორმებისაგან. ვინაიდან, კომპიუტერული დანაშაულების შესახებ 2001 წლის კონვენციის რატიფიცირების

²³⁹ კანონპროექტი N07-2/22/10, იხ. <<https://parliament.ge/legislation/21463>> [18.07.2021].

²⁴⁰ გორის რაიონული სასამართლოს 2018 წლის 11 ივლისის N1/94-18 განაჩენი.

²⁴¹ <<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/18/1030>> [18.07.2021].

შემდეგ, 2010 წელს სისხლის სამართლის კოდექსში გაჩნდა ის ნორმები, რაც კონვენციის შესაამისად დანაშაულად გამოცხადდა. ამიტომ სისხლისსამართლებრივად დაცული სამართლებრივი სიკეთე კონვენციიდან მომდინარეობს. რაც შეეხება ქურდობას, საქართველოს სისხლის სამართლის კოდექსი მას დაუფლებით დანაშაულს მიაკუთვნებს, ხოლო ქურდობის განსახორციელებლად მნიშვნელოვან ელემენტად მიიჩნევს ნივთის დაუფლებას.

ვირტუალური საკუთრების ქურდობის კვალიფიკაციის შემთხვევაში ანალოგიურ პრობლემებს ვაწყდებით, რაც გამოხატულია საკუთრების უფლების ნაკლოვან ხასიათსა და ნივთის არამატერიალურ ბუნებაში. შესაბამისად იმისათვის, რომ ეროვნული საკანონმდებლო ბაზის დონეზე მოვახდინოთ ვირტუალური ნივთების ქურდობის კრიმინალიზაცია, ამისათვის საჭიროა ის ყველა ელემენტი იქნას გათვალისწინებული, რომელსაც უცხო ქვეყნების სასამართლო გადაწყვეტილებებში ვხვდებით.

ვირტუალურ საკუთრებასთან დაკავშირებული მომხმარებლის ინტერესები, ვირტუალური ნივთების „მოპოვების“ ან დაუფლების გზები, მათი მატერიალური ღირებულება და ვირტუალური ბუნების მიუხედავად რეალური შედეგის გადგომის შესაძლებლობა რეალურ სამყაროში. ეს ის ძირითადი ელემენტებია, რომლებიც სსკ-ის 177-ე მუხლით გათვალისწინებული საკუთრების წინააღმდეგ მიმართული დანაშაულის კვალიფიკაციისას უნდა იქნას გაანალიზებული, რათა მოხდეს ვირტუალური საკუთრების ქურდობის კრიმინალიზაცია.

ანალოგიური შემთხვევაა კიბერდანაშაულით კვალიფიკაციის შემთხვევაშიც, რა დროსაც ძირითადი აქცენტი უნდა გაკეთდეს დანაშაულის ჩადენის მოტივზე, რომლის ანალიზის საშუალებითაც დადგინდება დამნაშავის ქმედების უშუალო ხელყოფის ობიექტი. ვირტუალური ნივთების მართლსაწინააღმდეგო მისაკუთრების კვალიფიცირება შესაძლებელია სსკ-ის 177-ე მუხლით, ხოლო კომპიუტერულ სისტემაში უნებარვო შეღწევა და კომპიუტერულ მონაცემებზე მანიპულირება კი შეიძლება ჩაითვალოს, როგორც ქურდობის განხორციელების ერთ-ერთი თანამედროვე საშუალება (ან დამამძიმებელი გარემოება, ქურდობის მუხლში ცვლილებების შეტანის შემთხვევაში).

თუმცა, გარდა ამისა, პრობლემას წარმოადგენს ასევე საზოგადოების აღქმა აღნიშნულ დანაშაულთან მიმართებით. საზოგადოების ნაწილს ჰგონია, ვირტუალური სივრცეში არსებული საკუთრება არ შეიძლება ღირებულ ელემენტად განიხილებოდეს, ვინაიდან თამაში მხოლოდ თავისუფალი დროის გასატარებელი და გასართობი საშუალებაა. თამაშში მიმდინარე მოვლენების მიმართი ისეთი დამოკიდებულებაა ჩამოყალიბებული, რომ მისი ფარგლები მხოლოდ კომპიუტერით შემოიფარგლება და მას არანაირი გავლენა არ აქვს საზოგადოების კეთილდღეობაზე. სწორედ ასეთი დამოკიდებულების მიზეზი შეიძლება იყოს საქართველოში ახალგაზრდების მიერ სამართალდამცავი ორგანოებისთვის მიმართვიანობის ფაქტების არარსებობა. ვირტუალური ნივთების მიმართ

დამოკიდებულება ისეთია, რომ იგი თამაშის ნაწილია და მას გართობის მეტი სხვა დანიშნულება არ გააჩნია. ასეთი სიტუაციის გამოსასწორებლად აუცილებელია უზრუნველყოფილ იქნეს საზოგადოებრივ ცნობიერების ამაღლება. მხოლოდ საკანონმდებლო ცვლილებები შედეგს ვერ მოიტანს, რადგან თუ არ მოხდება სამართალდამცავების ინფორმირება კონკრეტული ფაქტის აღმოჩენის შემთხვევაში, შეუძლებელი იქნება მსგავსი კატეგორიის საქმემ სასამართლომდე მიაღწიოს, რაც შემდგომში ხელს შეუშლის ქართული სასამართლო პრაქტიკის ჩამოყალიბებას ვირტუალური საკუთრების ქურდობასთან მიმართებაში. თავისი ხასიათით კი, ვირტუალური ნივთების ქურდობა ისეთი დანაშაულია, რომ პოლიციისთვის მიმართვის გარეშე ფიზიკურად ვერ დაიწყება საქმეზე გამოძიება, რადგან სახელმწიფო არ აკონტროლებს კომპიუტერულ თამაშებში მიმდინარე პროცესებს.

7. დასკვნა

ტექნოლოგიურ სიახლეებს ხშირ შემთხვევაში კარგის გარდა, უარყოფითი შედეგებიც ახლავს. კომპიუტერული თამაშების დახვეწამ და განვითარებამ იმ ნიშნულს მიაღწია, როდესაც იგი მხოლოდ გასართობ საშუალებად აღარ აღიქმება. ზოგიერთი ადამიანის შემოსავლის ძირითად წყაროს, სწორედ კომპიუტერულ თამაშებში მოპოვებული ვირტუალური ნივთებით ვაჭრობა წარმოადგენს. „MMORPG-ის“ ტიპის კომპიუტერულ თამაშებზე გადასვლამ დიდი პოტენციალი მისცა ვირტუალურ სამყაროს დანაშაულისათვის ფეხის მოკიდებაში. მისი სტრუქტურული აგებულება იძლევა შესაძებლობას მოთამაშებმა საკუთარი სურვილისამებრ განავითარონ ის ვირტუალური სამყარო, რომელსაც მათ დეველოპერი სთავაზობს. სწორედ აქ იჩენს თავს ვირტუალური საკუთრებისა და ნივთების ელემენტი.

მოთამაშების მიერ შექმნილი ვირტუალური ნივთები ხელშეკრულებით გათვალისწინებული რეგულაციების თანახმად, თამაშის მწარმოებელი კომპანიის ინტელექტუალურ საკუთრებას წარმოადგენს. გარდა ამისა, კომპიუტერული თამაშების ელექტრონულ ხელშეკრულებებში დაზუსტებულია, რომ ყველა უფლება რაც შეიძლება წარმოიშვას აღნიშნული პროდუქტით სარგებლობისას ეკუთვნის კომპიუტერული თამაშის შემქმნელს. ამით პირდაპირ გამოირიცხება მომხმარებლის საკუთრების უფლება იმ ვირტუალურ ნივთებზე, რომელიც უშუალოდ მისი მონაწილეობით შეიქმნა. ამ ეტაპიდან შეიძლება ჩვენ ვისაუბროთ იმ გარემოებაზე, რა დროსაც ვირტუალური ნივთების ქურდობის ფაქტის კვალიფიცირება სისხლისსამართლებრივად დასჯად ქმედებად, ხდება პრობლემატური. როდესაც საკუთრების ყველანაირი უფლება თამაშის მწარმოებელ კომპანიას ეკუთვნის, შეუძლებელია ქურდობაზე ვისაუბროთ. ვინაიდან, ვირტუალური ნივთების ბუნებიდან გამომდინარე შეუძლებელია მათი დაუფლება. ისინი თავისი „ცხოვრების“ ბოლომდე ერთ კონკრეტულ ვირტუალურ სამყაროში არიან „გამოკეტილი“ და შეუძლებელია მათი დაუფლება იმგვარად, რომ კომპიუტერული თამაშის მწარმოებლის საკუთრებიდან გამოირიცხოს. თუმცა, მომხმარებლების დაცვა მესამე პირის მიერ განხორციელებული მართლსაწინააღმდეგო ქმედებისაგან დაცვა აუცილებელია. ინტელექტუალური საკუთრების უფლებების პარალელურად, უნდა განვიხილოთ ვირტუალური ნივთების მომხმარებლის ინტერესები კონკრეტულ ნივთთან მიმართებაში, ვინაიდან მათ მოსაპოვებლად რეალური თანხაა გადახდილი.

იმისათვის, რომ ვირტუალური ნივთების ქურდობა სისხლისსამართლებრივად იყოს დასჯადი, ამისათვის აუცილებელია გავითვალისწინოთ პირის ინდერესი და დამოკიდებულება ვირტუალურ ნივთებთან მიმართებაში, რომელთა საფუძველზე მომხმარებელი განკარგავს მათ ვირტუალურ სივრცეში. როდესაც მესამე პირის ჩარევის შედეგად ხდება ამ კავშირის გაწყვეტა, ხდება პირის ინტერესების შელახვა,

რასაც შედეგად მოჰყვება მატერიალური ზიანი. ამიტომ, ამ მატერიალური ზიანის გათვალისწინებით მსგავსი ქმედებები უნდა ისჯებოდეს სისხლის სამართლის ნორმებით. მეორე შემთხვევაში, მნიშვნელოვანი ფაქტორია ვირტუალური ნივთების ბუნებრივი მდგომარეობა. მიუხედავად იმისა, რომ ისინი ვირტუალურია და არამატერიალური ხასიათის, კომპიუტერული თამაშების სერვერებზე აღნიშნული ვირტუალური ნივთები ელექტრომაგნიტური ინფორმაციის სახით ინახება. ეს კი იძლევა იმის შესაძლებლობას, რომ ვირტუალური ნივთების ქურდობის შემთხვევაში, აპელირება გავაკეთოთ იმ სერვერზე საიდანაც აღნიშნული ინფორმაცია იქნა მოპარული.

ასევე მეტად მნიშვნელოვანი პრობლემაა ვირტუალური ნივთების ქურდობის კვალიფიკაცია. აღნიშნული ქმედება უნდა ისჯებოდეს როგორც ქურდობა, თუ კიბერდანაშაული. ამ შემთხვევაში მნიშვნელოვანი ყურადღება უნდა გამახვილდეს არა სისხლის სამართლით დაცული სამართლებრივი სიკეთეების წინააღმდეგ მიმართულ ქმედებაზე, არამედ დამნაშავის მოტივზე. ვირტუალური ნივთების ქურდობა წარმოუდგენელია კომპიუტერულ სისტემაში შეღწევითა და კომპიუტერულ მონაცემებზე მანიპულირების გარეშე. აღნიშნული ქმედებები გათვალისწინებულია სისხლის სამართლის კოდექსის 284-286 მუხლებით. ვირტუალური საკუთრების ქურდობის შემთხვევაში ილახება როგორც საკუთრების უფლება, ასევე კომპიუტერული მონაცემებისა და სისტემის დაცულობა. თუმცა დამნაშავის მოტივს ქმედების განხორციელების მომენტში წარმოადგენს ვირტუალური ნივთების მართლსაწინააღმდეგო დაუფლება მისაკუთრების მიზნით. მას შეიძლება წარმოდგენაც არ ჰქონდეს იმაზე, რომ გარდა საკუთრების უფლებისა, ლახავს კიბერდანაშაულის მუხლებით გათვალისწინებულ სამართლებრივ სიკეთეს. სწორედ ამიტომ, კვალიფიკაციისას ყურადღება უნდა გამახვილდეს ბრალდებულის მოტივზე და არა სისხლის სამართლით დაცულ სამართლებრივ სიკეთეებზე. წინააღმდეგ შემთხვევაში ვერ მოხერხდება სწორი კვალიფიკაცია ისეთი ქმედებებისა, როდესაც დამნაშავემ კანონიერად მიიღო ვირტუალურ ნივთებზე წვდომა, მაგრამ დროის გასვლის შემდეგ (როდესაც იგი უკან უნდა დაებრუნებინა თავდაპირველი მომხმარებლისთვის) უკანონოდ აგრძელებს მათით სარგებლობას. ამ დროს, არ ილახება კიბერდანაშაულით გათვალისწინებული სამართლებრივი ინტერესები, მაგრამ შედეგად ვიღებთ მატერიალურ ზიანს.

ვირტუალური საკუთრების სისხლისსამართლებრივი რეგულირება აუცილებელია, რათა თავიდან იქნას აცილებული ვირტუალურ სამყაროში დანაშაულებრივი ქმედებების პოპულარიზაცია. საქართველოში არსებული მდგომარეობის გათვალისწინებით კი, აუცილებელია აღნიშნული ქმედება საზოგადოებისთვის გახდეს დანაშაულებრივად აღქმადი, რათა მოხდეს სამართალდამცავ ორგანოებამდე მსგავსი ინფორმაციის მიწოდება, რათა დაიწყოს სსსკ-ით გათვალისწინებული გამოძიება. სახელმწიფო ვერ უზრუნველყოფს

მომხმარებლების უფლებების დაცვას თუ არ მოხდება პოლიციისთვის ქურდობის ფაქტის შეტყობინება. სამართალდამცავი ორგანოები არ და ვერ გააკონტროლებენ ვირტუალურ სივრცეში - კომპიუტერულ თამაშებში მიმდინარე პროცესებს.

ბიბლიოგრაფია გამოყენებული ლიტერატურა

1. ზაქაშვილი უჩა, კიბერდანაშაულის სისხლისსამართლებრივი რეგულირების პრობლემები საქართველოში, თბილისი, 2014.
2. ლეკვეიშვილი მზია, თოდუა ნონა, მამულაშვილი გოჩა, სისხლის სამართლის კერძო ნაწილი, წიგნი I, თბილისი, 2016.
3. ლეკვეიშვილი მზია, თოდუა ნონა, მამულაშვილი გოჩა, სისხლის სამართლის კერძო ნაწილი, წიგნი II, თბილისი, 2017.
4. ტურავა მერაბ, სისხლის სამართალი, დანაშაულის მოძღვრება, თბილისი, 2011.
5. *Balkin Jack M.*, Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds, *Virginia Law Review*, Vol.90, No.8, 2004.
6. *Beard Benjamin D.*, Kunz Christina L., Virtual Worlds Alongside the Real World, *Business Law Today*, Vol.17, No.2, 2007.
7. *Bentham Jeremy*, An Introduction to the Principles of Morales and Principles, Kitchener, 2000.
8. *Bonar-Bridges James*, Regulating Virtual Property with EULAS *Wisconsin Law Review Forward*, 2016.
9. *Boone Scott M.*, Virtual Property and Personhood, *Santa Clara Computer & High Technology Law Journal*, Vol.24, No.4, 2007.
10. *Brenner Susan W.*, Fantasy Crime: The role of Criminal Law in Virtual Worlds, *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, Vol.11, No.1, 2008.
11. *Brenner Susan W.*, Is there Such a Thing as “Virtual Crime”, *California Criminal Law Review*, Vol.4, 2001.
12. *Bradley Caroline*, *Froomkin Michael*, Virtual Worlds, Real Rules, *New York Law School Law Review*, Vol.49, No.1, 2004.
13. *Burns, Brett*, Level 85 Rouge: When Virtual Crime Merits Criminal Penalties, *UKMC Law Review*, Vol.80, No.3, 2012.
14. *Castronova Edward*, The Right to Play, *New York Law School Law Review*, Vol.49, No.1, 2004.
15. *Cummings Rebecca G.*, The Case Against Access to Decedents’ E-mail: Password Protection as an Exercise of the Right to Destroy, *Minnesota Journal of Law, Science & Technology*, Vol.15, 2014.
16. *Dacunha Nelson*, Virtual Property, Real Concerns, *Akron Intellectual Property Journal*, Vol.4, No.1, 2010.
17. *Eng Kenneth W.*, Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property, *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*, Vol.34, No.1, 2016.
18. *Firefield Joshua A. T.*, Anti-Social Contracts: The Contractual Governance of Virtual Worlds, *McGill Law Journal*, Vol.53, No.3, 2008.

19. *Firefield Joshua A. T.*, Virtual Property, Boston University Law Review, Vol.85, No.4, 2005.
20. *Grimmelmann James*, Virtual Worlds as a Comparative Law, New York Law School Law Review, Vol.49, No.1, 2004.
21. *Hollstrom Katie*, Legal Concept of Virtual Property: Should Virtual property be Afforded the Same Rights as It's Real-World Counter-Part, Law and Society Journal at the University of California Santa Barbara, Vol.7, 2007-2008.
22. *Jiwen Yang, Yunfei Fu*, The Interlaced Application of Criminal Law and Criminal Procedure on Theft of Virtual Property in the Age of Big Data, China Legal Science, Vol.8, No.1, 2020.
23. *Kerr Orin S.*, Criminal Law in Virtual Worlds, University of Chicago Legal Forum, 2008.
24. *Kroops Bert-Jaap*, Cybercrime Legislation in the Netherlands, 2010.
25. *Lastowka Greg*, Virtual Justice the New Laws of Online Worlds, Yale University Press, 2010.
26. *Lastowka Gregory F., Hunter Dan*, Virtual Crimes, New York Law School Law Review, Vol.49, No.1, 2004.
27. *Leah Shen*, Who Owns the Virtual Items, Duke Law and Technology Review, 2010.
28. *Lim Yee Fen H.*, Virtual World, Virtual Land but Real Property, Singapore Journal of Legal Studies, 2010.
29. *Locke John*, Two Treatises of Government and A Letter Concerning Toleration, Yale University Press, 2008.
30. *Mayer-Schonberger Viktor*, The Limits of Virtual World Regulability, Washington and Lee Law Review, Vol.66, No.1, 2009.
31. *Meehan Michael*, Virtual Property: Protecting Bits in Context, Richmond Journal of Law & Technology, Vol.13, No.2, 2006.
32. *Nelson William John*, 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, 2009.
33. *Passman Michael H.*, Transactions of Virtual Items in Virtual Worlds, Albany Law Journal of Science & Technology, Vol.18, No.1, 2008.
34. *Radin Margaret Jane*, Reinterpreting Property, University of Chicago Press, 1994.
35. *Saunders Kevin W.*, Acti Rei: Real and Virtual, Texas Tech Law Review, Vol.44, No.1, 2011.
36. *Saunders Kevin W.*, Virtual Worlds – Real Courts, Villanova Law Review, Vol.52, No.1, 2007.
37. *Truong Olivia Y.*, Virtual Inheritance: assigning More Virtual Property Rights, Syracuse Science & Technology Law Reporter, Vol.21, 2009.
38. *Wayne Rumbles*, Theft in Digital: Can You Steal Virtual Property, The Canterbury Law Review, Vol.17, 2011.
39. *Weiswasser Gayle*, Domain Names, the Internet, and Trademarks: Infringement in Cyberspace, Santa Clara High Technology Law Journal, Vol.13, No.1, 1997.

40. *Wildman Nathan, McDonnell Neil*, The Puzzle of Virtual Theft, *Analysis*, Vol.80, No.3, 2020.
41. *Wolswijk Hein*, Theft: Taking a Virtual Object in RuneScape, *Journal of Criminal Law*, Vol.76, No.6, 2012.
42. *Yadin Gilad*, Virtual Reality Intrusion, *Willamette Law Review*, Vol.53, No.1, 2016.

სამართლებრივი აქტები

საქართველოს სისხლის სამართლის კოდექსი

Council of Europe, Convention of Cybercrime (2001)

Crimes Act 1961

Criminal Code of Netherlands

Law Commission Computer Misuse (NZLC E31AO 1999)

Title 18 of the United States Code

სასამართლო გადაწყვეტილებები

საქართველოს საკონსტიტუციო სასამართლო

საქართველოს საკონსტიტუციო სასამართლოს 2017 წლის 21 ივლისის N2/1/598 გადაწყვეტილება საქმეზე, „ნუგზარ კანდელაკი საქართველოს პარლამენტის წინააღმდეგ“

საქართველოს უზენაესი სასამართლო

საქართველოს უზენაესი სასამართლოს დიდი პალატის 2007 წლის 28 ივნისის N2კ-1042აპ.-07 გადაწყვეტილება.

საქართველოს სააპელაციო სასამართლო

თბილისის სააპელაციო სასამართლოს სისხლის სამართლის საქმეთა პალატის 2018 წლის 4 ოქტომბრის N1ბ/1041-18 განაჩენი.

საქართველოს საქალაქო (რაიონული) სასამართლო

ბათუმის საქალაქო სასამართლოს სისხლის სამართლის საქმეთა კოლეგიის 2020 წლის 4 თებერვლის N1-51/20 განაჩენი.

თბილისის საქალაქო სასამართლოს სისხლის სამართლის საქმეთა საგამოძებო, წინასასამართლო სხდომისა და არსებითი განხილვის კოლეგიის 2019 წლის 18 დეკემბრის N1/2983-19 განაჩენი.

ბათუმის საქალაქო სასამართლოს სისხლის სამართლის საქმეთა კოლეგიის 2018 წლის 31 დეკემბრის N1-210/15 განაჩენი.

გორის რაიონული სასამართლოს 2018 წლის 11 ივლისის N1/94-18 განაჩენი.

ქუთაისის საქალაქო სასამართლოს 2018 წლის 10 ივლისის N1-607/18 განაჩენი.

ამერიკის შეერთებული შტატების სასამართლოები

Pierson v. Post, 3. c. 2. p. 175, Supreme Court of Judicature (1805).

Cremen v. Cohen, 337 F. 3d 1024 – Court of Appeals, 9th Circuit, 2003.

CARL EVANS v. LINDEN RESEARCH, INC., 763 F. Supp. 2d 735 - Dist. Court, ED Pennsylvania 2011.

Bragg v. Linden Research, Inc., 487 F. Supp. 2d 593 - Dist. Court, ED Pennsylvania 2007.

ავსტრალიის სასამართლო გადაწყვეტილება

Western Australia v. Ward [2002] HCA 28.

ნიდერლანდების სასამართლო გადაწყვეტილება

Gerechtshof [Appeal Court] Leeuwarden 10 November 2009, LJN BK27764 and BK2773.

ელექტრონული წყაროები:

1. <<https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>> [04.07.2021].
2. <https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1> [04.07.2021].
3. <<https://www.techspot.com/news/85930-people-young-old-spent-110-hours-average-gaming.html>> [04.07.2021].
4. <<https://www.techopedia.com/definition/25604/virtual-world>> [04.07.2021].
5. <<https://bit.ly/3wbuMJm>> [04.07.2021].
6. <<https://timeline.com/rape-in-cyberspace-lambdamoo-da9cf0c74e9e>> [04.07.2021].
7. <<https://www.dictionary.com/browse/mmorpg>> [04.07.2021].

8. <<https://www.blizzard.com/en-gb/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/blizzard-end-user-license-agreement>> [09.07.2021].
9. <<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/18/1030>> [10.07.2021].
10. <<https://www.govinfo.gov/content/pkg/CRPT-106srpt140/html/CRPT-106srpt140.htm>> [10.07.2021].
11. <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4397159.stm>> [10.07.2021].
12. <<https://www.bbc.com/news/technology-12357005>> [10.07.2021].
13. <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7094764.stm>> [13.07.2021].
14. <<https://www.imperva.com/learn/application-security/phishing-attack-scam/>> [13.07.2021].
15. <<https://bit.ly/3r4X33r>> [13.07.2021].
16. <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm>> [13.07.2021].
17. <<https://matsne.gov.ge/ka/document/view/5148325?publication=0#DOCUMENT:1;>> [18.07.2021].
18. <<https://parliament.ge/legislation/21463>> [18.07.2021].