



VYTAUTO DIDŽIOJO UNIVERSITETAS
TEISĖS FAKULTETAS

Einoras Šimaitis

Ar virtuali paskyra gali būti nusikaltimo nuosavybei dalyku?

Magistro baigiamasis darbas

Teisės vientisųjų studijų programa, valstybinis kodas 60101S103

Vadovas Simona Žižienė

(Moksl. laipsnis, vardas, pavardė) (Parašas) (Data)

Apginta Doc. Dr. Tomas Berkmanas

(Fakulteto dekanas) (Parašas) (Data)

Kaunas, 2018

TURINYS

SANTRAUKA.....	3
SUMMARY	4
ĮVADAS.....	5
1. VIRTUALIOS PASKYROS SAMPRATA.....	7
1.1 Virtualios paskyros sąvoka	7
1.2 Virtualių paskyrų rinka.....	8
1.3 Virtualios paskyros kaip nuosavybės apibūdinimas	9
2. NUSIKALTIMAI NUOSAVYBEI	17
2.1 Nusikaltimas nuosavybei.....	17
2.2 Nusikaltimo nuosavybei dalykas.....	22
3. TEISINĖS PROBLEMOS KYLANČIOS VIRTUALIŲ PASAULIŲ PASKYRŲ VARTOTOJAMS	24
3.1 Virtualios paskyros vertės nustatymas.....	24
3.2 Virtualios paskyros tikrojo savininko nustatymas	26
3.3 Baudžiamoji atsakomybė nusikalstamos veikos atžvilgiu internetinėje erdvėje.....	27
3.4 Galimi problemų sprendimo būdai nusikaltimo į nuosavybę virtualių paskyrų atžvilgiu.....	29
IŠVADOS.....	31
LITERATŪROS SĄRAŠAS	33

SANTRAUKA

Virtuali erdvė kasdieniniame žmonių gyvenime su kiekviena diena tampa vis aktualesnė. Žmonės naudodamiesi virtualia erdve kuria ir tobulina naujus objektus – virtualias paskyras ir jų turinį, kurias vėliau neretai parduoda už tikrus pinigus ar kaip nors kitaip iš minimų virtualių paskyrų gauna realaus pelno.

Pagrindinė tokio tipo turto problema yra ta, kad pasaulyje nėra gausaus teisinio reglamentavimo, ginančio tokio tipo turtą kaip nuosavybę. Lietuvos Respublikos Baudžiamasis kodeksas taip pat nenumato tiesioginės tokio tipo turto apsaugos kaip privačios nuosavybės, todėl teisės spraga išryškėja jeigu asmeniui neteisėtais veiksmais yra padaroma materialinė žala pavagiant, sugadinant ar kitaip neigiamai paveikiant jo virtualią paskyrą ir jos turinį.

Azijos šalys jau nuo 1997 metų pradėjo savo teisės sistemose įstatymiškai įtvirtinti virtualaus tipo turto kaip asmeninės privačios nuosavybės (įskaitant virtualias paskyras) apsaugą. Tai buvo motyvuojama tuo, kad virtualios paskyros ir jų turinys yra vertingos realiame pasaulyje ir gali būti parduodamos už materialius pinigus taip gaunant pelną.

Nors Europos Sąjungoje nėra teisės aktų tiesiogiai saugančių virtualių paskyrų ir jų turinio kaip privačios nuosavybės, tai nesukėlė problemų Olandijos teismui priimti nuosprendžio byloje dėl virtualių daiktų (žaidimo Runescape daiktų) plėšimo. Byloje virtualaus tipo turtas buvo sulygintas su elektros energija ir teismas pasisakė, kad tokio tipo turtas yra ginamas nuosavybės teisėmis.

Amerikos teisės mokslininkai taip pat plačiai nagrinėja tokio tipo virtualų turtą kaip privačią asmenų nuosavybę ir lygina virtualias paskyras ir jų turinį su realaus pasaulio daiktais. Prieinama nuomonė, kad virtualaus tipo turtas turėtų būti ginamas nusikaltimo nuosavybei atvejais.

SUMMARY

Virtual reality takes a bigger piece of our lives every day. By using virtual reality people are creating new objects – virtual accounts and its‘ content, which they often sell for real money, or they even make profit by using those virtual accounts.

The main issue of this type of property is that there is not much of legal regulation in the world, regarding the protection of such type of virtual objects as a private property. Penal code of Lithuania does not provide direct legal protection of such type of property as well, so a legal loophole appears when due to an unlawful act a material damage occurs to a person by stealing, damaging or negatively affecting his virtual account and its‘ content in any other way.

Since 1997, the Asian countries have begun to legislate in their legal systems the protection of virtual private property (including virtual accounts). This was motivated by the fact that virtual accounts and their content are valuable in the real world and can be sold for material money in a way that is profitable.

Although the European Union does not have legislation that directly protects virtual accounts and their content as private property, this did not cause problems for the Dutch court to take a judgment in the case regarding virtual things (items of the game Runescape). In the case of a virtual-type property, it was aligned with electricity, and the court argued that property of this type is protected by proprietary rights.

American law scholars are also extensively exploring virtual property of this type as a private property of individuals and comparing virtual accounts and their contents with real-world things. There is an opinion that virtual-type assets should be protected in the event of a property crime.

IVADAS

Temos aktualumas ir naujumas. Virtualios paskyros – asmenys sukuriami virtualūs vartotojai gauti paslaugas teikėjo teikiamam turiniui virtualioje erdvėje. Šiais laikais virtualaus vartotojo sukūrimo veiksmas reikalingas naudojantis beveik visais atvejais registruojantis į socialinius tinklus, žaidžiant internetinius kompiuterinius žaidimus ir netgi naudojantis kai kurių firmų mobiliaisiais telefonais, kompiuteriais ar kitokia produkcija. Virtualios paskyros neturi fizinės išraiškos ir egzistuoja tik virtualioje erdvėje tol, kol egzistuoja paslaugos tiekėjas. Virtualios paskyros pasaulyje tapo populiarios netrukus po interneto atsiradimo ir pasaulyje kiekvieną dieną naudojamos vis plačiau.

Paslaugų vartotojai registruojasi paslaugų tiekėjų internetiniuose tinklapiuose ir kuriasi virtualias paskyras. Kiekvienas vartotojas užsiregistravęs turi savų tikslų: vieni nori tiesiog gerai praleisti laisvalaikį, kiti naudodamiesi virtualia erdve – užsidirbti pinigų realiame pasaulyje. Asmenų norinčių uždirbti pinigų naudojantis virtualios erdvės galimybėmis nuolat daugėja. Vienaip ar kitaip, nustojęs naudotis virtualiąja paskyra, neretas žmogus ją siekia parduoti už realius materialius pinigus. „*Moderniuose virtualiuose pasauliuose, nuosavybė žaidime yra prekiautina realiame pasaulyje, už tikrus pinigus.*“¹ Pagrindinė problema kyla kai mainai vyksta ne taip sklandžiai kaip tikėtasi ar sutarties šalys elgiasi nesąžiningai ir nesilaiko savo įsipareigojimų. Virtualioms paskyroms, lygiai taip pat kaip fiziniam turtui, kyla grėsmė būti sugadintam ar pavogtam, taip jo savininkui atsirandant žalai. Lietuvos Respublikoje nėra teisiškai reglamentuotos jokios atsakomybės asmenims pasisavinusiems virtualias paskyras, įgavusiems kitais nuosavybę pažeidžiančiais būdais ar jas sunaikinusiems ar sugadinusiems.

Darbo problematika. Virtualių paskyrų rinka internete plečiasi kiekvienais metais ir į ją yra įtraukiama vis daugiau įvairių platformų paskyrų tokių kaip: Facebook, Instagram, Twitter, Apple ID, elektroniniai paštai, League of Legends, Runescape.

Dažniausiai asmenys uždirba pinigus žaisdami įvairius internetinius žaidimus, kai kurie jų vadinami elektroniniu sportu. Taip pat pinigus galima užsidirbti su savo socialinių tinklų paskyra reklamuojant pagal užsakymą.

Dažniausiai internetiniai žaidimai yra nemokami, tačiau kūrėjas palieka galimybę vartotojui susimokėti tam tikrą mokestį dėl didesnio turinio prieinamumo. Tokio tipo žaidimų rinka 2000-2009 metais augo nuo 7,98 mlrd. JAV dolerių iki 19,7 mlrd JAV dolerių.² 2016

¹Rónán Kennedy, „Property in Online Game Objects“, prieiga internete:

<<https://poseidon01.ssrn.com/delivery.php?ID=307022073101113064080020101099082068053092085093022062113105086081027118009065092119029121027118122097010074002079091080001003008022074062017006087008065018112027046049060004121072090069118065002117095020078081031003110080027088107092124007110117031&EXT=pdf>> P. 7. [aplankyta: 2018-02-20]. Versta šio baigiamojo darbo autoriaus.

²Revenues of global video games industry, prieiga internete: <<https://www.statista.com/statistics/268954/revenues-of-global-video-games-industry/>> [aplankyta 2018-03-20].

metais pasaulio mastu rinka buvo verta 26,7 mlrd. JAV dolerių, o 2017 – 30,7 mlrd. JAV dolerių.³ Šie skaičiai neįtraukia paskyrų prekybos, tačiau akivaizdu, kad žmonės yra linkę išleisti nemažas pinigų sumas, kad prieitų platesnį turinį ar sutaupytų savo laiko. Pasak „Los Angeles Times“ - 2005 metais tarp 100 ir 200 mln. JAV dolerių buvo išleista perkant virtualų turtą⁴, iš kurių net 30 mln. JAV dolerių vertės virtualaus turto buvo tuo metu aukcionuojama Ebay internetinės prekybos platformoje.⁵ Proporciskai lyginant matomas statistikas, žaidimų rinka auga, yra išleidžiama vis daugiau įvairių žaidimų ir paskyrų ir jų turinio internete yra vis paprasčiau nusipirkti, todėl rinkos turėtų proporcingai plėstis. Socialinių tinklų vartotojai taip pat turi galimybę susimokėti pinigų sumas ir gauti iš to įvairios naudos.⁶ Internete paieškojus informacijos apie virtualių paskyrų pardavimą, nesunku rasti gausybę skirtingų prekybos platformų paskyroms. Vienos platformos superka paskyras ir vėliau jas perparduoda, pvz.: Accountwarehouse⁷, Gametag⁸, kitos skirtos būti tarpine sistema tarp pirkėjo ir pardavėjo, kuriose pardavėjas patalpina (angl. list) savo paskyros aprašymą ir nuotraukas, o pirkėjai iš jų renkasi, pvz.: Playerauctions⁹, Blazingboost¹⁰, o dar kitos yra tiesiog internetiniai diskusijų kambariai – forumai, kuriuose žmonės tiesiog siūlo pirkti savo paskyras, pvz.: EpicNPC¹¹, Elitevpers.¹² Ne visi pardavėjai rinkoje yra sąžiningi, ne visos mainų situacijos susiklosto taip, kaip tikisi abi šalys ir ne visi pirkėjai yra pakankamai atidūs pirkdami tokio tipo prekes. Teisinis reguliavimas yra reikalingas bet kuriam rinkoje esančiam civilinę vertę turinčiam daiktui, kad būtų užtikrintos tiek šalių teisės ir pareigos, tiek rinkos saugumas. Deja tokio tipo turtas Lietuvoje neturi tiesioginės teisinės reglamentacijos, kuri saugotų asmens naudojančio virtualią paskyrą nuosavybės teises į ją. Virtualių paskyrų savininkų turtui taikomos svetainės technologinės apsaugos priemonės, tačiau tokia apsauga ne visomis situacijomis veikia pilna apimtimi ir todėl virtualių paskyrų saugumas nėra absoliutus. Visų svarbiausia - virtualios paskyros daugelyje pasaulio šalių nėra apsaugotos teisiškai. Lietuvoje tam kliudo faktas, kad tokio pobūdžio virtualus turtas neturi fizinės išraiškos ir todėl nėra tiesiogiai Lietuvos Respublikos Baudžiamojo kodekso pripažintas kaip saugotinas materialus ar nematerialus

³Statistics & Facts on MMO/MMORPG gaming, prieiga internete: <<https://www.statista.com/topics/2290/mmo-gaming/>> [aplankyta: 2018-02-20].

⁴Virtual Power Brokers, prieiga internete: <<http://articles.latimes.com/2005/may/16/business/fi-virtual16>> [aplankyta 2018-03-20].

⁵Edward Castronova „Synthetic Worlds, The Business and Culture of Online Games“, prieiga internete: <<https://commons.pacificu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.lt/&httpsredir=1&article=1004&context=inter06>> P. 6 [aplankyta 2018-03-20].

⁶<<https://www.facebook.com/business/help/494368557244384>> [aplankyta 2018-03-20].

⁷<<http://www.accountwarehouse.com/>> [aplankyta 2018-03-20].

⁸<<http://www.gametag.com/>> [aplankyta 2018-03-20].

⁹<<https://www.playerauctions.com/>> [aplankyta 2018-03-20].

¹⁰<<https://blazingboost.com/>> [aplankyta 2018-03-20].

¹¹<<https://www.epicnpc.com/>> [aplankyta 2018-03-20].

¹²<<https://www.elitevpers.com/forum/>> [aplankyta 2018-03-20].

turtas, t.y. vagystės, kitokio turto pasisavinimo, sugadinimo at net sunaikinimo atveju, neturi nustatytos tvarkos, kaip turėtų būti kvalifikuojama nusikalstama veika kai dėl prieš asmens valią yra įsilaužiamą asmens elektroninę paskyrą, vagiami duomenys, paskyra sunaikinama. Pagal Lietuvos Respublikos Baudžiamąjį kodeksą nusikaltimai nuosavybei tai kėsینimasis į bet kokį asmens turtą ar turtinę teisę, o nusikaltimo kriterijus yra materialinės-turtinės ir neturtinės žalos padarymas nukentėjusiajam asmeniui. Kadangi teisinis virtualios paskyros vertinimas, Lietuvoje yra nereglamentuotas, kyla problemos aiškinantis dėl padarytos veikos, pažeidus nukentėjusiojo asmens elektroninę paskyrą, vertinimo ir kyla klausimas ar buvo padaryta žala asmens turtui. Azijoje, šioje srityje, yra susiformavusi išsami praktika: Azijos šalių teismų sistema nagrinėjusi nemažai bylų susijusių su virtualiu turtu. Taivano baudžiamojoje teisėje virtualus turtas yra įvardintas kaip tiesiogiai saugotinas dalykas. Nusikaltimai dėl virtualios nuosavybės neretai persikelia ir į realų pasaulį – Kinijoje vaikas nuteistas mirties bausme, nes nužudė savo draugą, kuris jam buvo paskolines virtualaus žaidimo virtualų daiktą.¹³

Tyrimo objektas. Virtualių paskyrų galimybė būti nusikaltimo nuosavybei dalyku pagal Lietuvos Respublikos Baudžiamąjį kodeksą.

Tyrimo tikslas ir uždaviniai. Tyrimo tikslas yra įvertinti ir pateikti atsakymą į klausimą, ar virtualios paskyros gali būti nusikaltimo nuosavybei dalyku. Uždaviniai:

1. Išanalizuoti užsienio šalių įstatymus, apimančius virtualių paskyrų teisinį reglamentavimą ir apsaugą.
2. Apžvelgti esamą negausią pasaulio teismų praktiką ir mokslinius straipsnius susijusius su virtualiomis paskyromis.
3. Pateikti pasiūlymą dėl LR BK nusikaltimų elektroninėje erdvėje skyriaus papildymo, tiesiogiai įtraukiant virtualios paskyros institutą kaip baudžiamosios teisės tiesiogiai saugomą dalyką.

Hipotezė. Virtualios paskyros turėtų būti tiesiogiai ginamos kaip turtas ir asmeninės neturtinės teisės dalykas, nusikaltimo nuosavybei atveju.

1. VIRTUALIOS PASKYROS SAMPRATA

1.1 Virtualios paskyros sąvoka

Žodžio virtualus reikšmė lietuvių kalboje yra „1. galimas, tariamas; galintis arba turintis pasireikšti tam tikromis sąlygomis; 2. fiziškai nerealizuotas arba suvokiamas kitaip negu realizuojamas.“¹⁴ Virtuali paskyra yra neatsiejamas internetinės erdvės komponentas ir kiekvienas žmogus naudodamasis internetu yra su tuo daugiau ar mažiau susidūręs. Asmens

¹³Chinese gamer sentenced to life, prieiga internete: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>> [aplankyta: 2018-02-28].

¹⁴<<http://www.lietuviuzodynas.lt/terminai/Virtualus>> [aplankyta: 2018-03-02].

turimų virtualių paskyrų kiekiai nėra jokiū būdu apriboti - vienas žmogus gali turėti begalinį kiekį virtualių paskyrų vienoje ar daugiau virtualių platformų, pvz.: Facebook¹⁵, Google¹⁶, League of Legends¹⁷. Kiekviena platforma teikia savo išskirtinį turinį kuris pritraukia vartotojus naudotis kūrėjo paslaugomis susikūrus paskyrą. 2017 metų ketvirtajame ketvirtyje Facebook socialinių tinklų platforma turėjo apie 2,2 mlrd. aktyvių paskyrų.¹⁸ Tai yra tik vieno socialinio tinklo aktyvių virtualių paskyrų statistika, 2016 metais Global Web Index atliktoje apklausoje paaiškėjo, kad vienas vidutinis žmogus turi beveik 7 socialinių tinklų paskyras.¹⁹ Žmonės taip pat kuriasi paskyras žaisti kompiuterinius žaidimus internete ir paskyras naudotis kai kuriomis technologinėmis produkcijomis, pvz.: prieti Apple produkcijos teikiama turinį, reikia susikurti paskyrą – Apple ID.²⁰ Virtualios platformos kūrėjas įsivaizduoja paskyrą kaip su vienu asmeniu sietiną objektą. Kuriant virtualią paskyrą vartotojas susikuria sau individualų vartotojo slapyvardį - vietoje tikrojo vardo naudojamas sugalvotas asmenvardis (angl. nickname). Galiausiai, paskyra yra apsaugojama asmens sugalvotu slaptažodžiu ir vartotojas yra pasirengęs prieti paslaugos teikėjo turinį. Toks ribotas paskyros prieinamumas ne viešais duomenimis patvirtina platformos kūrėjo lūkesčius sukurtą paskyrą padaryti prieinamą vienam vartotojui. Pati paskyra neturi fizinės išraiškos ir egzistuoja tik virtualioje erdvėje tol, kol gyvuoja paslaugos teikėjas. Taigi, virtuali paskyra yra asmens sukurtas kibernetinis, fizinių požymių neturintis, neapčiuopiamas vartotojas, skirtas prisijungti į virtualų kūrėjo pasaulį ir gauti jo teikiama turinį.

1.2 Virtualių paskyrų rinka

„Rinka - prekių mainų sfera; pagal mainų objektą skiriama į prekių, darbo jėgos, kapitalo (pinigų) ~as; teritoriniu ir dydžio požiūriu yra vietinė, nacionalinė (vidaus) ~a ir pasaulinė, arba tarptautinė (užsienio)“²¹. Kiekvieno tipo paskyra yra skirtingo pobūdžio ir atneša žmogui skirtingą naudą. Socialinių tinklų paskyros yra paklausios dėl savo sekėjų ar draugų skaičiaus, žaidimų paskyros – dėl tam tikrų pakeltų įgūdžių (angl. skills), kuriuos pakelti užtrunka nemažai laiko. Dažniausiai paslaugos tiekėjai prieš sukuriant paskyrą liepia perskaityti ir sutikti su visomis sąlygomis (EULA – End User Licence Agreement, toliau EULA). „EULA dažniausiai yra sutartis, kuri panaikina vartotojo nuosavybės teises į bet ką virtualioje erdvėje, įskaitant daiktus, kuriuos vartotojas pastato ar kuria su virtualaus

¹⁵<https://www.facebook.com/> [aplankyta: 2018-03-02].

¹⁶<https://www.google.com/> [aplankyta: 2018-03-02].

¹⁷<https://eune.leagueoflegends.com/> [aplankyta: 2018-03-02].

¹⁸Number of monthly active Facebook users worldwide as of 4th quarter 2017 (in millions), prieiga internete: <https://www.statista.com/statistics/264810/number-of-monthly-active-facebook-users-worldwide/> [aplankyta: 2018-03-02].

¹⁹Internet users have average of 7 social accounts, prieiga internete: <https://blog.globalwebindex.net/chart-of-the-day/internet-users-have-average-of-7-social-accounts/> [aplankyta: 2018-03-02].

²⁰ <https://appleid.apple.com/account#!&page=create> [aplankyta: 2018-03-02].

²¹<http://www.lietuviuzodynas.lt/terminai/Rinka> [aplankyta 2018-03-05].

pasaulio įrankiais, kuriuos virtualaus pasaulio tiekėjas suteikė.“²² Į EULA taip pat labai dažnai įeina sąlyga neperleisti savo virtualios paskyros trečiosioms šalims, tačiau Pietų Korėjos, šalies kuri lyginant su kitomis pasaulio šalimis kiekiu lyderiauja teismų praktikoje išspręstose bylose įtraukiant virtualaus pasaulio objektus, aukščiausiasis teismas pasakė, kad „gauti daiktus žaidime užima laiko, pastangų ir įgūdžių. Todėl jų pardavimas nėra nelegalus.“²³ Lygiai taip pat ir virtualiai paskyrai „pastatyti“ užtrunka nemažai laiko, reikia įdėti pastangų ir neretai tai reikalauja išskirtinių protinių ir mechaninių įgūdžių, taigi sąlygos dėl paskyrų perleidimo draudimo tretiesiems asmenims neturėtų būti taikomos lygiai taip pat kaip ir virtualiems daiktams dėl kurių buvo pasisakyta. Kai kurie paslaugų tiekėjai leidžia perleisti savo paskyras tretiesiems asmenims, pvz.: Facebook.²⁴ Yra kelių tipų paskyrų pardavėjai: žmonės kurie parduoda savo paskyras, nes nustoja naudotis tiekėjo paslaugomis ir siekia gauti vienkartinę piniginę naudą už praleistą laiką ir nuolatiniai prekiautojai, kurie superka ir perparduoda paskyras, patys jas kuria arba pasisamdo darbuotojų komandą, kad tai atliktų už juos, tokio tipo prekeiviai nuolatinai parduoda paskyras ir iš to užsidirba pragyvenimui.

1.3 Virtualios paskyros kaip nuosavybės apibūdinimas

Senovės Romoje daiktais buvo pripažinti ne tik apčiuopiami fiziniai objektai. „Daugelyje valstybių daiktas šiandien yra apibrėžiamas, kaip materialioji gamtos dalis, egzistuojanti savarankiškai ir kurianti tam tikrą gėrį. Romėnų teisėje terminas *res* vartotas gana įvairiomis prasmėmis. Jis galėjo reikšti tam tikrą aplinkybę, įvykį, procesą, taip pat ginčo dalyką. Tačiau dažniausiai ši sąvoka vartota siekiant apibūdinti atskirą savarankišką materialų objektą, tinkamą naudoti ūkinei veiklai, turintį savo turtinę vertę ir prieinamą žmogui. Sąvoka *res* romėnų teisėje apėmė ne tik materialius daiktus, bet ir turtą kaip visumą (*patrimonium, bona*) bei į jo sudėtį įeinančias turtines teises.“²⁵ Senovės Romoje nuosavybės teisės įgijimas buvo skirstomas į du būdus – pirminį ir išvestinį. „Pirminis yra toks būdas, kai įgijėjo teisė į daiktą atsiranda pirmą kartą arba nepriklausomai nuo ankstesnių teisių į jį. Šitaip įgyta nuosavybė buvo laisva nuo bet kokių prievolių.“²⁶ Tokį būdą galima sieti su virtualios paskyros sukūrimu. „Išvestinis yra toks būdas, kai naujojo savininko nuosavybės teisė remiasi ankstesnio savininko teise ir yra išvesta iš jo teisės. Tai sutartinis nuosavybės

²² E. Castronova, *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*, CESifo Working Paper No. 752 (2002, July). Versta šio baigiamojo darbo autoriaus.

²³ Edited by Avnita Lakhani, *Commercial Transactions in the Virtual World – Issues and Opportunities* (Kowloon, Hong Kong: City University of Hong Kong Press, 2014). P. 33. Versta šio baigiamojo darbo autoriaus.

²⁴ <<https://www.facebook.com/terms.php>> p. 4.9. [aplankyta: 2018-03-05].

²⁵ Ipolitas Nekrošius, Vytautas Nekrošius, Stasys Vėlyvis, *Romėnų teisė* (Vilnius: Justitia, 1999). P. 99.

²⁶ Ten pat, P. 129.

teisės įgijimo būdas.²⁷ Tokį būda galima sieti su virtualios paskyros perleidimu iš vieno asmens kitam.

Nuosavybę galima apibūdinti kaip jausmą, kad daiktas, ar jo dalis, kurį turi, priklauso tik tau ir niekas kitas negali turėti į jį pretenzijų. Lietuvos Respublikos Civilinis kodeksas nuosavybę apibūdina kaip teisę: „nuosavybės teisė – tai teisė savo nuožiūra, nepažeidžiant įstatymų ir kitų asmenų teisių ir interesų, valdyti, naudoti nuosavybės teisės objektą ir juo disponuoti.“²⁸ Lietuvos Respublikos Konstitucija įtvirtina, kad „nuosavybė yra neliečiama ir teisę į nuosavybę saugo įstatymai, o jos paėmimas yra galimas tik pagal įstatymų numatytą tvarką ir tik už tai teisingai atlyginus.“²⁹

Pagal Lietuvos įstatymus, ne visas įstatymų saugomas turtas yra suprantamas kaip fiziškai apčiuopiamas. Lietuvos Respublikos Civilinio kodekso 1.1 straipsnis įtvirtina, kad „kodeksas reglamentuoja asmenų turtinius santykius ir su šiais santykiais susijusius asmeninius neturtinius santykius, taip pat šeimos santykius. Įstatymų nustatytais atvejais šis kodeksas taip pat reglamentuoja ir kitokius asmeninius neturtinius santykius.“³⁰ Civiliniai įstatymai civilinės teisės objektais pripažįsta intelektinės veiklos rezultatus – mokslo, literatūros ir meno kūrinius, išradimų patentus, dizainus bei kitus tokios veiklos rezultatus.³¹ Taip pat asmeninės neturtinės ir turtinės teisės, kurios yra įstatymiškai suteiktos minėtų intelektinės veiklos rezultatų kūrėjams ar gamintojams irgi yra pripažįstamos civilinėje teisėje.³² „Intelektinės nuosavybės teisė skirta ne tik saugoti kūrybinės veiklos rezultatus (kūrinius, išradimus, žymenis, topografijas, dizainus, augalų veisles) ir šių rezultatų kūrėjų ar išradėjų teises, bet ir su kūrybos rezultatais susijusių veiklų: kūrinių atlikimą ir dėl to atsirandančias atlikėjų teises, investicijas, patirtas gaminant (išleidžiant, transliuojant ir pan.) kūrybinės veiklos rezultatus (produktus) (pvz., fonogramos, duomenų bazės, transliacijos, audiovizualiniai įrašai, filmų įrašai) ir jas patyrusių asmenų teises, sąžiningą konkurenciją. Taigi intelektinės nuosavybės apsauga, kaip matome, suprantama plačiau, t. y. aprėpia ne tik kūrybos rezultatus, bet ir su ja susijusios veiklos rezultatus. Todėl intelektinės nuosavybės teisė yra kompleksinis sudėtingas teisės institutas, kurį galima laikyti netgi atskira privatinės teisės šaka.“³³ Taigi, išanalizavus Lietuvos Respublikos Civilinio kodekso straipsnius ir intelektinės nuosavybės instituto paskirtį, akivaizdu, kad Lietuvoje įstatymiškai saugotinas turtas suprantamas ne vien kaip fiziškai apčiuopiami objektai. Anot dr. V. Mizaro,

²⁷ Ten pat, P 129.

²⁸ Lietuvos Respublikos civilinis kodeksas (Valstybės žinios, 2000-09-06, Nr. 74-2262). 4.37 str.

²⁹ Lietuvos Respublikos Konstitucija (Lietuvos aidas, 1992-11-10, Nr. 220-0). 23 str.

³⁰ Žr. Išnašą 28, 1.1 str.

³¹ Žr. Išnašą 28, 1.111 str.

³² Žr. Išnašą 28, 1.112 str. ir 1.114 str.

³³ Vytautas Mizaras. Intelektinės nuosavybės teisė, prieiga internete: <http://web.vu.lt/tf/v.mizaras/dokumentai/INT_Pagrindai.pdf> P. 1. [aplankyta 2018-03-25].

„visi intelektinės nuosavybės apsaugos objektai yra skirtingi ir jiems individualiai turi būti taikomi skirtingi tikslai ir jų apimtis“³⁴, būtent todėl yra labai svarbu atskirti virtualias paskyras nuo intelektinės nuosavybės instituto, nes jos savo savybėmis labai tai primena intelektinės nuosavybės institutu ginamus objektus. Analizuojant šiuos abu dalykus yra akivaizdu, kad pats pirmas jų panašumas yra fizinio apčiuopiamumo nebuvimas, tai yra - tiek virtuali paskyra, tiek intelektinės nuosavybės objektas yra suvokiamas kitaip negu realizuojamas. Antras jų siejamumas galėtų būti tas, kad jos egzistuoja tik virtualiame pasaulyje kurį yra sukūręs paslaugos teikėjas, kuriam priklauso teisės į jo sukurtą produktą – virtualų pasaulį. Nors šie du institutai turi tokius panašumus, tačiau išnagrinėjus pasaulyje esančia teisinę praktiką dėl šiuo darbu nagrinėjamo dalyko, nepavyko rasti argumentų, kad virtualios paskyros ar jų turinys yra paslaugos teikėjui intelektinės nuosavybės teise priklausantis daiktas. Pagal teisės mokslų dr. V. Mizarą, intelektinės nuosavybės institutas gina kūrėjų teises į intelektinės veiklos rezultatus.³⁵ Kompiuterinė programa arba kompiuterinis kodas taip pat patenka po ginama nuosavybe pagal autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymą.³⁶ Nors virtuali paskyra ir joje esantis turinys yra programinis kodas ir duomenys, tačiau joms taikoma įstatyminė apsauga kaip visumai, bet kaip programavimo kodui, tai yra, tik kaip programavimo stiliui ar programavimo kalbai. Pasaulyje tokie duomenys dėl savo išskirtinių savybių yra pripažįstami kaip vartotojo turtas – „vienas iš svarbiausių dalykų yra suteikti saugią, reglamentuotą žaidybinę aplinką, kad žaidėjų duomenys serveriuose (pvz.: privati nuosavybė) būtų apsaugoti, jeigu nuosavybės teisės yra pažeistos, Arctic Ice, žaidimų kūrimo kompanija, po to kai buvo nustatyta, kad iš jos valdomos virtualios žaidimų platformos, esant nepakankamai apsaugai buvo pavogta vieno žaidėjo paskyroje esantys virtualūs daiktai, kurie buvo įvertinti materialia pinigų suma. Teismas įpareigojo kompaniją savo lėšomis atstatyti žaidėjo patirtus nuostolius ir reikalui esant, nustačius vagies tapatybę, turėjo būti pranešta policijai.“³⁷ Byloje atsakovas Arctic Ice įrodinėjo, kad nežiūrint tai, kad virtualias gėrybes savo darbu susikūrė galutinis vartotojas – apvogtas ieškovas, visi ieškovo darbo rezultato pagal EULA sutartį priklauso atsakovo kompanijai, kaip virtualios erdvės absoliučiam savininkui. Byloje ieškovas įrodinėjo, kad patyrė materialią žalą, o atsakovas teigė, kad virtualaus pasaulio erdvė pilna apimtimi yra jo intelektinė nuosavybė. Teismas pasisakė, kad virtualios materialinės ieškovo gėrybės buvo sukurtos per mechaninį darbą sėdint prie kompiuterio ir tai nėra programavimas ir intelektualaus darbo rezultatas. Iš minėtos bylos esmės matyti, kad Kinijos teisminė praktika

³⁴ Ten pat, P. 1. [aplankyta 2018-03-25].

³⁵ Ten pat, P. 5. [aplankyta 2018-03-25].

³⁶ Lietuvos Respublikos autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymas (Valstybės žinios, 1999-06-09, Nr. 50-1598). 4 str.

³⁷ Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice, prieiga internete: <<http://www.virtualpolicy.net/arcticice.html>> [aplankyta 2018-03-26].

nesieja virtualaus turto su intelektine nuosavybe pilna apimtimi, nes kaip ir minėta – tai yra vartotojo sunkaus darbo, pastangų ir praleistų valandų kiekis tobulinant paskyrą ar pildant jos turinį. Bet virtualaus pasaulio kūrėjo intelektualinės nuosavybės autoriaus teisė išlieka į tai, kaip yra suprogramuota virtuali paskyra, koks kodas buvo naudotas arba kokia jos išvaizda yra virtualiame pasaulyje, toks išaiškinimas suteikia paskyros turėtojams nuosavybės teisę į paskyrą į kurią įdėjo savo darbo, laiko, įgūdžių ir pastangų. Intelektualinė nuosavybė saugo virtualaus pasaulio kūrėjo autoriaus teisę į pačios paskyros suprogramavimo kodą ir jos atvaizdą kompiuterio ekrane, tačiau visas turinys, ko pasiekė vartotojas – priklauso pačiam vartotojui kaip fizinio darbo ir laiko sąnaudų rezultatas.

Siekiant suprasti kodėl fizinio darbo rezultatas nepriskiriamas intelektinei nuosavybei pažymėtina, kad paskyros naudotojas jau gauna iš virtualaus pasaulio kūrėjo visą žaidimo konceptą, t.y. visas žaidimo audiovizualinius priemones kurių pats negali keisti, perprogramuoti ar kitaip modifikuoti, kas būtų laikoma autoriniu darbu. Naudotojas gali tik mygtukų pagalba nugalėti virtualius priešus ir įgyti jų virtualų turtą, kas pakelia paskyros vertę iki šimtų tūkstančių dolerių.

Išanalizavus intelektualinės nuosavybės institutą ir pastebėjus, kad virtuali paskyra užsienio valstybių teismų praktikoje yra saugoma išskiriant kelis aspektus: autoriaus teisė į bendrą išnomuojamą programą (pvz.: žaidimą) ir paprasta materialioji teisė vartotojo, kuris naudodamasis autoriaus sukurtu autoriniu darbo rezultatu sugaišdamas daug laiko ir įdėdamas mechaninių pastangų susikuria neautorinį, bet asmeninį privatų virtualų materialų turtą, t.y. programinės įrangos ir kodo autorius gina savo autoriaus teises ir iš to išplaukiančias visas gretutines teises į kūrinio atvaizdą, kūrinio neliečiamybę, o to autoriaus kūrinio naudotojas gina savo, kaip savininko teises tik į virtualų nematerialų turtą, nes naudodamasis svetiniu autoriniu kūriniu ir tame kūrinyje kažkurioje jo dalyje sukurdamas materialias virtualias gėrybes tik per mechaninį darbą, jis neįgija autoriaus teisių, bet įgija nuosavybės teisę į sukurtą neautorinį produktą. Galėtume virtualią paskyrą, kuria naudojasi galutinis vartotojas ir kuri yra autoriaus darbo rezultato dalis, sulyginti su bet koku fiziškai apčiuopiamu turtu. Virtualią paskyrą susikūręs asmuo deda į ją savo laiką, pastangas ir pinigus taip ją tobulindamas, lygiai taip pat kaip elgiamasi su fiziškai apčiuopiamais daiktais. Išstobulinęs paskyrą savo mechaniniu darbu, paskyros savininkas gali naudotis ir kitomis turtinėmis teisėmis, t.y. paskyrą išnomuoti, suteikti panaudą, pasikeisti paskyromis su kitais vartotojais. Tokios nuomonės laikosi Kinijos LR teismai.

Beveik visose EULA sutartyse, registruojantis būti virtualaus pasaulio kūrėjo paslaugų vartotojais, yra numatyta, kad visas turinys priklauso tik kūrėjui ir vartotojas neturi nuosavybės teisės į sukurtas paskyras ar bet kokią kitą turinį esantį paskyroje, tačiau laikui

bėgant kyla vis daugiau argumentų, kad vadovautis tik sutartimi yra ydinga ir tokia sutarties sąlyga yra nuginčytina. Pati pirmoji byla pasaulyje kuri, nepaisant EULA sutarčių tarp paslaugos teikėjo ir vartotojo, pripažino virtualų turtą vartotojo nuosavybe buvo *Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice Development Co. Ltd.*³⁸ Kompiuteriniame žaidime „Red Moon“, kurio EULA sutartyje tradiciškai nurodyta, kad žaidėjo paskyra ir jos turinys pilna apimtimi priklauso paslaugos teikėjui, į vartotojo Li paskyrą buvo įsilaužta (angl. hacked) ir jos turinys buvo pavogtas. Li kreipėsi į teismą dėl kompensacijos motyvuodamas tuo, kad naudodamasis tiekėjo paslaugomis, žaisdamas žaidimą virtualiame pasaulyje jis sukaupe turto, kurį gauti nebuvo lengva. Jis eikvojo savo laiką, tam prireikė daug žinių ir jis išleido realaus gyvenimo pinigų žaisdamas žaidimą. Kinijos teismas sutiko su Li argumentais, kad jo įdirbis sukūrė nuosavybės teises į virtualią nuosavybę, sukuriant naują daiktą³⁹, išstobulintą paskyrą kuri gali būti savarankiška prekė kaip civilinės apyvartos rezultatas ir dalis. Toks teismo sprendimas sukūrė precedentą pasaulyje, Kinija tapo pati pirmoji šalis pripažįstanti ir ginanti bei sauganti nuosavybės teises virtualiuose pasauliuose.⁴⁰ Žaisdamas žaidimą ir tobulindamas savo paskyrą, Li praktiškai sukūrė visiškai naują daiktą, kas pagal Lietuvos Respublikos Civilinį kodeksą yra laikytina kaip nuosavybės teisės įgijimo pagrindas.

Užsienio valstybės ilgai vengė pripažinti virtualų turtą kaip nuosavybės objektą, tačiau egzistuoja ir daugiau bylų kurios nustato krypti virtualaus turto pripažinimui pasaulyje ir teisinėse sistemose.

2007 metų rugsėjo 6 Olandijoje du vaikinai užpuolė 13 metų berniuką einantį iš mokyklos, per prievartą atvedė jį pas vieną iš nusikaltėlių į namus ir liepė prisijungus į savo virtualią Runescape⁴¹ paskyrą perduoti jos turinį jiems. Po to kai berniukas perdavė jiems savo turtą, jie jį išvijė. Nukentėjusysis kreipėsi į policiją ir užpuolikai buvo sulaikyti laikinosiomis kardomosiomis priemonėmis kol bus atliktas ikiteisminis tyrimas. Teisiamųjų gynėjas pirmoje ir antroje instancijose teigė, kad jų veika neatitiko materialumo požymio, kas gali būti vagystės objektu. Pralaimėję pirmosios ir antrosios instancijos teismus jie kreipėsi į aukščiausiąjį teismą argumentavo, kad paimti daiktai yra tik informacija kuri nepriklauso nė vienam iš jų, o pagal EULA yra virtualaus pasaulio kūrėjo tiek intelektinė, tiek privatinė nuosavybė. Byloje buvo keliamas klausimas „Ar nematerialus turtas gali būti pavogtas?“ Olandijos aukščiausiasis teismas pagal 1921 metais išnagrinėtą bylą sulygino virtualų turtą su elektros energija, nes, taip pat kaip ir virtualias paskyras ar jų turinį, žmogus gali sukurti pats

³⁸Ten pat.

³⁹Ten pat.

⁴⁰Jeff W. LeBlanc, *The pursuit of Virtual Life, Liberty, and Happiness and its Economic and Legal Recognition in the Real World*, 9 Fla. Coastal. L. Rev. Vol IX:255 (2008). P. 285. Priega internete: <<https://www.fcsl.edu/sites/fcsl.edu/files/leblanc.pdf>> P. 283 [aplankyta 2018-03-26].

⁴¹<www.runescape.com> [aplankyta: 2018-02-28].

naudodamas savo laiką ir pastangas ir tai turi tam tikrą turtinę vertę nepriklausomai nuo to ar turtas turi fizinius parametrus.⁴² Užpuolikai buvo nubausti už virtualaus turto – žaidimo Runescape – virtualių daiktų plėšimą, panaudojant psichologinę ir fizinę prievartą bei atimant nukentėjusiojo galimybę pasipriešinti, fiziškai per prievartą atvedinant į vieno iš nuteistųjų būstą. Toje pačioje byloje teismas pasisakė, kad baudžiamoji teisė siekia apsaugoti visokio tipo asmenų turtą. Siejant virtualios paskyros sąvoką su teismo nuosprendžio tekstu, ne tik virtualioje paskyroje laikomus daiktus, bet ir pačią virtualią paskyrą galime priskirti prie baudžiamosios teisės saugomo gėrio – asmeninės nuosavybės. Tai buvo pati pirmoji byla Europoje įvedanti virtualaus turto kaip įstatymo ginamos privačios nuosavybės pripažinimą teisinėje sistemoje ir teismų praktikoje.

Iš Olandijos aukščiausiojo teismo išaiškinimo bei bylos aplinkybių, galėtume daryti išvadą, jeigu Lietuvoje asmuo būtų prievarta, atimant galimybę pasipriešinti, prieš savo valią verčiamas atlikti savo darbo rezultato – virtualaus turto perdavimo veiksmus, tai turėtų analogiškai būti traktuojama kaip plėšimas baudžiamosios teisės prasme.

Joshua Farfield, pripažintas teisės ir technologijų mokslininkas įvardina tris pagrindines realaus pasaulio objektų, kaip nuosavybės, savybes kurios padės nustatyti ar virtualus objektai gali būti laikytini nuosavybės teisės objektu.⁴³

Pačią pirmąją savybę jis įvardina kaip rungtyniškumą (angl. rivalrousness) – tai reiškia, kad objektas, kurį naudoja ar vartoja vienas vartotojas, negali būti naudojamas ar vartojamas kitų vartotojų.

Ir prie pirmosios savybės priskyrė nerungtyniškus kodus. „*Viešai naudojami kodai yra sukurti būti nebūti rungtyniškais, tai reiškia, kad juo gali mėgautis keli žmonės vienu metu, netrukdydami juo mėgautis kitiems. Taip yra, kad nerungtyniškumas leidžia žmogui lengvai tai nukopijuoti.*“⁴⁴ Tokio tipo kodo pavyzdys gali būti skaitmeninė nuotrauka arba muzikos failas kurį galima kopijuoti begales kartų ir dalintis ir vartoti jį vienu metu neribotam vartotojų skaičiui. Tačiau ne visas kodas yra sukurtas būti nerungtynišku. J. Farfield tokio tipo kodui įvardina virtualią elektroninio pašto paskyrą – „*jeigu vienas žmogus turi jam priskirtą elektroninio pašto adresą, niekas kitas negali į ta adresą gauti laiškų.*“⁴⁵ Tą patį galime pritaikyti ir kitokio tipo paskyroms – socialinių tinklų ir žaidimų. Kopijų padaryti paskyroms neįmanoma. Sudedant šiuos faktorius į visumą – atvirkščiai, nei kita skaitmeninė informacija, elektroninės paskyros nėra nerungtyniškos, jų neįmanoma nukopijuoti ir jomis gali naudotis vienas asmuo, lygiai taip pat kaip bet koku fiziškai apčiuopiamu turtu.

⁴²<<https://uitspraken.rechtspraak.nl/inziendocument?id=ECLI:NL:HR:2012:BQ9251>> [aplankyta 2018-03-26].

⁴³Joshua A.T. Fairfield, *Virtual Property*, 85 Boston U. L. Rev. 1017 (2009).P. 1052. Prieiga internete: <<https://scholarlycommons.law.wlu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1449&context=wluufac>> [aplankyta: 2018-03-06].

⁴⁴Ten pat, P. 1053.

⁴⁵Ten pat, P. 1054.

Antroji savybė yra išsilaikymas (angl. persistence). Bet kokį virtualaus pasaulio objektą teisės mokslininkas sulygina su statula, kurią reikia nulipdyti tik vieną kartą. „*Po to statula išlieka miesto aikštėje šimtus metų. Panašiai ir kodas dažniausiai gaminamas išliekantis – tai reiškia, kad jis neišnyksta kiekvieną kartą juo pasinaudojus ir jis nėra veikiantis tik viename kompiuteryje.*“⁴⁶ Elektroninio pašto paskyra ir toliau yra naudojama kaip pavyzdys, tačiau tai galima pritaikyti bet kurio internetinio pasaulio paskyrai. Virtuali paskyra, kaip informacijos darinys, yra sukurta būti prieinama iš bet kurio elektroninio prietaiso ir kiekvieną kartą atsijungus ji vis tiek išlieka egzistuojanti ir niekur nedingsta, nepriklausomai nuo to ar ja yra naudojama.

Trečia savybė yra jungiamumas (angl. interconnectivity). „*Pagal fizikos dėsnius, objektai paveikia aplinką įskaitant ir žmones kuriems tas objektas nepriklauso.*“⁴⁷ Net jeigu realiame gyvenime asmuo neturi jokių objektų, jis vis tiek sąveikauja (angl. interact) ir patiria (angl. experience) aplink esančius objektus. Pagal J. Farfield, jungiamumas taip pat sukuria vertę. „*Kai yra sąveikaujama ir yra patiriami kiti, asmeniui nepriklausantys objektai, yra sukuriamas poreikis. Jie tampa norimi ir turintys reikšmę kitiems.*“⁴⁸ Kad būtų išpildyta ši savybė virtualiuose pasauliuose, vartotojai nebūtinai privalo turėti virtualių daiktų ar paskyrų, kad minimi daiktai ar informacija apie juos atsirastų jų kompiuterių ekranuose. Vartotojai gali matyti kitus vartotojus naudojant labai ištobulintas paskyras, gali matyti jų turinį. Visa ši patirtis ir neatsiejamas sąsajumas tarp vartotojų, taip pat objektų vienas kito veikiamumas atskleidžia, kad teisės mokslininko teorija apie virtualių objektų jungiamumą egzistuoja. Šis procesas kuria virtualių paskyrų vertę rinkoje. Pavyzdžiui internetinio žaidimo League of Legends pasauliniuose turnyruose profesionalūs žaidėjai dažniausiai žaidžia su žaidimo herojų vizualiniais patobulinimais (angl. skin), taip sukurdami žiūrovų poreikį taip pat įsigyti tokius patobulinius iš virtualaus pasaulio kūrėjų už pinigus.

Apžvelgiant mokslininko analizuojamas virtualių paskyrų kodavimo savybes, galime teigti, kad jos idealiai atspindi realaus gyvenimo objektų savybes. Kaip pats mokslininkas teigia: jeigu vienas žmogus laiko rašiklį – tas rašiklis priklauso jam, o ne kam nors kitam, tai yra „rungtyniškumas“. Jeigu žmogus tą patį rašiklį padeda ant stalo ir išeina iš kambario, tas rašiklis niekur nedingsta ir tai yra jo „išsilaikymas“. Galų gale kiekvienas gali sąveikauti su rašikliu ir tai įvardinama kaip „jungiamumas“. Internetiniai duomenys ir saugus virtualios paskyros kodas savo savybėmis yra bandomi padaryti kuo panašesni į tikro gyvenimo

⁴⁶Ten pat, P. 1054.

⁴⁷P. Yu, *Intellectual Property and Information Wealth: Copyright and related rights*, Westport: Greenwood Publishing 2007. P. 398.

⁴⁸Žr. išnašą 43, P. 1054-1055.

objektus, nes tai suteikia galimybę žmonėms investuoti į virtualų turtą ir turėti užtikrintumą, kad tas turtas išliks, tai atima baimę, kad tai ką turi virtualioje erdvėje bus iš tavęs paimta.⁴⁹

Dar vienas Amerikos teisės mokslininkas Jeff W. LeBlanc teigia, kad „*virtualaus turto (įskaitant ir paskyras) pripažinimas kaip privačios nuosavybės yra būtinas*.“⁵⁰ Mokslininkas remiasi Kinijos, Taivano ir Korėjos teismų praktika ir įstatymais ir teigia, kad JAV turėtų imti pavyzdį iš šių šalių ir taip pat apsaugoti įstatymais virtualų turtą kaip nuosavybės teisę. Mokslininkas pabrėžia, kad „*teisinis reglamentavimas turi būti subalansuotas programinės įrangos kūrėjų darbų atžvilgiu. Programinės įrangos kūrėjai turi būti apsaugoti nuo intelektinės nuosavybės teisės pažeidimų*.“⁵¹ Jeff W. LeBlanc siekia išryškinti tą ploną liniją tarp virtualaus pasaulio kūrėjo teisių į intelektinę nuosavybę ir vartotojo teisių į privačią nuosavybę. Labai svarbu šiuos du institutus atskirti ir nemišyti.

Kitas viešasis asmuo, Taivano teisingumo ministras taip pat sieja virtualias paskyras ir jų turinį su realaus pasaulio verte. Jis aiškina, kad „*paskyros ir vertybės internetiniuose žaidimuose yra saugomos elektromagnetiniuose įrašuose, žaidimo serveryje. Paskyros savininkas turi teisę valdyti paskyrą ir vertybių elektromagnetinį įrašą, jas laisvai perduoti ar perduoti. Nors minimos paskyros ir jų turinys yra virtualus, tai yra vertinga nuosavybė realiame pasaulyje. Žaidėjai gali prekiauti ar perduoti jas internete. Paskyros ir jų turinys yra lygiai tas pats, kas yra nuosavybė realiame pasaulyje. Taigi nėra jokios priežasties paskyrų ir kitų internetinių žaidimų vertybių neištraukti kaip vagystės ar sukčiavimo dalykų baudžiamajoje teisėje*.“⁵²

Išanalizavus virtualių paskyrų, kaip objektų, savybių panašumą su realaus gyvenimo daiktais, virtualios paskyros turėtojo turtą galime laikyti jo privačia materialine nuosavybe, nes ji sukurta gaištant laiką mechaniškai ir neturi intelektinės nuosavybės kaip asmens individualaus išskirtinio ir vienetinio kūrybos rezultato požymių. Virtualios paskyros yra rungtyniškos, ir viena paskyra gali naudotis tik vienas žmogus tuo metu. Jos yra išsilaikančios, nes egzistuoja netgi tada, kai vartotojas jos nenaudoja, taip pat jos pasireiškia jungiamumu, nes nors ir priklauso vienam žmogui, kiti žmonės gali su jomis sąveikauti ir jas patirti.

⁴⁹ Žr. išnašą 43, P. 1054-1055.

⁵⁰ Žr. išnašą 40, P. 285.

⁵¹ Žr. išnašą 40, P. 285.

⁵² Žr. išnašą 40, P. 285.

2. NUSIKALTIMAI NUOSAVYBEI

2.1 Nusikaltimas nuosavybei

Nuosavybės teisės sampratos pradmenys siekia senovės Romos laikus. „*Nuosavybės teisės institutas, sukurtas Romos valstybės laikotarpiu, ne tik padėjo plėtotis ekonominiam Romos gyvenimui, bet ir nuo viduramžių iki šių dienų yra pagrindinis atsparos taškas Europoje ir kitose valstybėse sprendžiant su šia teise susijusias pagrindines teorines ir praktikos problemas.*”⁵³ Romėnų teisė vartojo sąvoką „Res“ įvardindami turtą ir turtines teises. Turtas nebuvo suprantamas vien tik kaip fizinis objektas, tai taip pat buvo ir teisės kartu su teisiniais santykiais.

Lietuvos baudžiamojoje teisėje nusikaltimo nuosavybei dalykas įvardijamas kaip įstatymais ginama nuosavybė ir kitas neturtinis gėris. Tokio tipo nusikaltimų sudėtis yra materialioji, Nusikaltimai nuosavybei skirstomi į tris kategorijas: veikos, pasireiškiančios kaip neteisėtas svetimo materialaus turto pasisavinimas; veikos, pasireiškiančios kaip neteisėtas materialinės arba nematerialinės turtinės naudos gavimas; veikos, pasireiškiančios kaip svetimo turto sunaikinimas arba sugadinimas. Pabrėžtina, kad nustatant nusikaltimą nuosavybei, žala turi būti atsiradus svetimai nuosavybei. Virtualios paskyros nusikaltimo į nuosavybę atveju norint inkriminuoti tam tikrą baudžiamojo kodekso straipsnį, yra svarbu atskleisti nusikaltimų į nuosavybę požymius.⁵⁴

Lietuvos Respublikos Baudžiamajame kodekse įvardintos veikos neteisėtai pasisavinant svetimą materialų turtą yra vagystė (LR BK 178 str.) ir plėšimas (LR BK 180 str.). „*Vagystės dalykas yra svetimas turtas. Teismų praktikoje svetimu turtu pripažįstami daiktai, kurie grobimo momentu priklauso ne kaltininkui, o kitam asmeniui.*“⁵⁵ „*Vagystės atveju konkretūs daiktai, kuriems būdinga socialinių, ekonominių, fizinių ir teisinių požymių visuma, kurie turi materialią piniginę išraišką, šias apibūdinimas sąvokas apima ir pinigai bei vertybiniai popieriai.*“⁵⁶ Skaitant Lietuvos įstatymus, įtvirtinančius nusikaltimų nuosavybei institutą paradžiui, asmens, kuriam buvo padaryta žala, turtas ar turtinė teisė turi būti fizinis materialus kilnojamas ar nekilnojamas. Pagal galiojančias, aktualios redakcijos, Lietuvos Respublikos Baudžiamojo kodekso nuostatos įtvirtinančios nusikaltimų nuosavybei draudimą, visiškai nereguliuoja virtualios paskyros kaip saugomo nusikaltimo objekto požymių, nes

⁵³Žr. išnašą 25, P. 112.

⁵⁴Egidijus Bieliūnas, Prof. Gintaras Švedas, Armanas Abramavičius. Lietuvos Respublikos baudžiamojo kodekso komentaras. II tomas, I dalis. Specialioji dalis. (Vilnius: Registrų centras, 2009). P. 279 – 281.

⁵⁵Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Baudžiamųjų bylų skyriaus kolegijos 2013 m. spalio 15 d. nutartis byloje Nr. 2K-400/2013.

⁵⁶Žr. išnašą 54, P. 280 – 281.

šios paskyros nėra fiziškai apčiuopiamos ar kaip nors kitaip fiziškai panaudojamos realiaame gyvenime kaip turtas. Jos egzistuoja tik virtualioje erdvėje. Tačiau vien tik todėl, kad Lietuvoje nėra susiklosčiusios teismų praktikos ginant virtualaus turto naudotojo teises, ar nėra įstatymo nuostatų tiesiogiai saugančių virtualų turtą, nederėtų vienareikšmiškai įstatymiškai ginamo turto suprasti tik kaip fiziškai paliečiamo ar matomo objekto. Laikai keičiasi ir kartu su jais keičiasi ir pildosi įstatymų nuostatos, kad būtų galima pilnai įstatymiškai sureguliuoti kilusius naujus santykius tarp civilinės apyvartos dalyvių. Ekonomikoje turtu pripažįstamos visos pinigais įvertinamos materialios ir nematerialios vertybės. Bendrinant su teise, turtas galėtų būti bet kokia iš civilinės apyvartos tiesiogiai neišimta materialiai ar nemateriali vertybė kurią galima įvertinti pinigais.

Lietuvos Respublikos Baudžiamajame kodekse įvardinamos veikos, kurios pasireiškia kaip neteisėtas materialinės ar nematerialinės turtinės naudos gavimas, yra turto prievartavimas (LR BK 181 str.), sukčiavimas (LR BK 182 str.), turto pasisavinimas (LR BK 183 str.) turtinės žalos padarymas apgaule (LR BK 186 str.) ir nusikalstamu būdu gauto turto įgijimas arba realizavimas (LR BK 189 str.). Nagrinėjant šio tipo nusikalstamų veikų nuosavybei sąsają su virtualiomis paskyromis, svarbu atkreipti dėmesį, kad Azijos šalys, kurios yra labiausiai pažengę tokio pobūdžio dalykų teisinėje sistemoje, turi teisės aktus kurių dalyku yra virtualios paskyros. „*Nėra jokio fundamentalaus skirtumo tarp virtualaus turto ir pinigų padėtų banke. Atitinkami departamentai Taivane išleido įstatymą, kad visi virtualus daiktai ir paskyros žaidimuose turi būti laikytini<...>kilnojama nuosavybe sukčiavimo ir vagystės nusikaltimuose...*“⁵⁷ Šiais laikais bankuose padėti pinigai gali būti žmonių administruojami per elektroninę bankininkystę – bankas, pagal sutartį, asmeniui įnešusiam pinigus į banką, sukuria virtualią paskyrą, kurioje būna nurodytas jo įneštų pinigų ekvivalentas elektroniniais pinigais, kuriais jis gali disponuoti. Tokie elektroniniai pinigų ekvivalentai yra nusikaltimų į nuosavybę dalyku nors ir neturi fizinio daikto parametru. Žinoma, kad jie paskirtimi iš esmės skiriasi nuo virtualių paskyrų, nes yra sukurti naudoti kaip valiuta, o paskyros skirtos jas vartoti, tačiau jie yra pripažinti nusikaltimų į nuosavybę dalyku, nes yra socialiai priimtini ir plačiai naudojami visuomenės. Svarbu paminėti, kad bet koks atliktas nusikaltimas nuosavybei prisijungiant į svetimą internetinės bankininkystės paskyrą yra traktuojamas kaip sukčiavimas pagal LR BK 182 str. „*Sistema sudaryta tokiu būdu, kad ji priima komandą ir atlieka operaciją, jei surinkti tinkami sąskaitų turėtojų identifikaciniai kodai. Būtent kodas pagal programos veikimo principus identifikuoja asmens, kaip sąskaitos turėtojo, tapatybę ir pažymi teisę atlikti operacijas su sąskaitoje esančiomis*

⁵⁷MMLC Group, Virtual Property in Greater China <<https://www.hg.org/article.asp?id=5538>> [aplankyta: 2018-03-08]. Versta šio baigiamojo darbo autoriaus.

*piniginėmis lėšomis. Jei kodą surenka ir komandą duoda asmuo, neturintis teisės atlikti operacijos, jis ... suklaidina elektroninę sistemą ir kartu banką.*⁵⁸ Identifikacijos kodas (ID) yra banko sukuriamas žmogui prisijungimo vardas, slaptažodis yra ženklinė apsaugos priemonė kurią susikuria žmogus, kad galėtų vienintelis prisijungti į savo paskyrą, taip pat dėl papildomo saugumo bankas išduoda papildomus skaičių kodus sugeneruotus specialiam ID dėl papildomo paskyros saugumo. Taigi panaudojus šiuos slaptus duomenis darant nusikaltimą nuosavybei yra apgaunamas paslaugos teikėjas – bankas. Tokie veiksmai beveik identiška atitiktų svetimos virtualios paskyros pasisavinimą: vartotojas susikurdamas virtualia paskyrą susikuria savo unikalų prisijungimo vardą (ID), susikuria slaptažodį, taip pat kaip daroma su internetine bankininkyste. Pagrindinis skirtumas jų pripažinime baudžiamojoje teisėje yra tik tas, kad elektroninė bankininkystė yra socialiai populiari ir plačiai vartojama Lietuvoje, todėl internetinės bankininkystės teisinių santykių srityje yra suformuota teisinė praktika. Problemos dėl virtualių paskyrų yra ganėtinai naujas dalykas, todėl Lietuvoje teismų praktikos šioje srityje nėra, todėl jas galime tik palyginti su panašias specifikacijas turinčiais nusikaltimų į nuosavybę dalykais.

Taigi lyginant neteisėtą prisijungimą prie banko sistemos su neteisėtu prisijungimu prie virtualios paskyros galima išvelgti daug identiškų panašumų, pvz. galiojantis LR BK 215 str. Įtvirtina: „*tas kas<...>neteisėtai panaudojo vieną ar daugiau svetimų elektroninių mokėjimo priemonių ar jų naudotojo tapatybės patvirtinimo priemonių duomenis...*“⁵⁹. Tokia straipsnio dispozicija draudžia naudoti svetimo elektroninių mokėjimo priemonių naudotojo tapatybės patvirtinimo priemonių duomenis. Prie tapatybės patvirtinimo duomenų jungiantis prie virtualios paskyros galima priskirti kodus identiškus bankinių elektroninių kortelių kodams, kaip ir identiška neteisėtai jungiantis prie virtualios paskyros taip pat kaip ir jungiantis prie banko elektroninės prieigos, naudojamos specialios programėlės (angl. apps), generuojančios papildomus saugumo kodus. Iš ko darytina išvada, kad virtualios paskyros savininkas lygiai taip pat kaip ir elektroninės banko sąskaitos savininkas siekia šimtaprocentinio saugumo apsaugant savo turtą vienu atveju – pinigines lėšas esančias banke, kitu atveju – susikurtą turtą esantį virtualioje paskyroje ir pačią paskyrą, kurie gali būti ivertinti pinigais. Todėl tokį neteisėtą prisijungimą prie virtualios paskyros, pažeidžiant visas virtualaus pasaulio kūrėjo apsaugos priemones, galima traktuoti kaip neteisėtą virtualios paskyros savininko duomenų panaudojimą identiška galiojančiam LR BK 215 str. Bet šiuo atveju mes kalbame ne apie nusikaltimus finansų sistemai, o nusikaltimus nuosavybei, kurių padarymo pobūdis, nusikaltimo padarymo įrankiai ir priemonės bei būdai yra identiški LR BK 215 str.

⁵⁸ Lietuvos Aukščiausiasis teismas, Baudžiamųjų bylų skyrius, *D. L. ir D. S. v. Valstybė* (Vilnius, 2001-10-09, Nr. 2K-682/2001).

⁵⁹ Lietuvos Respublikos baudžiamasis kodeksas (Valstybės žinios: 2000-10-25, Nr. 89-2741). 215 str.

dispozicijoje išdėstyta veikai. Iš ko darytina išvada, kad įstatymas turi ginti virtualių paskyrų savininkų interesus vadovaujantis LR BK XXVIII skyriaus nuostatomis. Būtent žinant, kad nusikaltimo nuosavybei objektas yra turtas ar turtinė teisė, darytina išvada, kad neteisėtai įsilaužiant į virtualią paskyrą ir pasisavinant joje esantį turtą, tokią veiką galima traktuoti kaip vagystę pagal LR BK 178 str.

Lietuvos Respublikos Baudžiamajame kodekse taip pat numatomi straipsniai dėl veikų, pasireiškiančių kaip svetimo turto sunaikinimas ar sugadinimas – tai turto sunaikinimas ar sugadinimas (LR BK 187 str.) ir turto sunaikinimas ar sugadinimas dėl neatsargumo (LR BK 188 str.). Šie įstatymo straipsniai nėra taikomi prieš tai aptartiems pavyzdžiams – elektroninėje bankininkystėje. Virtualios paskyros turi dar vieną esminį skirtumą nuo kitokio pobūdžio elektroninio turto – jos gali būti sugadintos ženkliai sumažinant jų vertę, taip pat jos turi ir sunaikinimo atitikmenį. Virtualios paskyros yra labai dinamiškos ir gali įgauti arba prarasti savo vertę labai greitai, priklausomai nuo to, kaip prisijungę asmenys su jomis elgiasi. Socialinių tinklų paskyrų kainos priklauso nuo sekėjų ar draugų skaičiaus, to paskirtis yra, kad iš paskyros paskelbti įrašai (angl. post) pasiektų kuo daugiau kitų socialinės erdvės vartotojų. Žaidimų paskyrų vertę sudaro keli elementai: realūs pinigai išleisti paskyrai tobulinti, laikas praleistas tobulinant paskyrą, išlavintų įgūdžių (angl. skills) visuma, vieta reitinguose ir taip pat užtarnautas vardas-paskyros naudotojo žinomumas tarp identiškų paskyrų naudotojų. „*Gedimas yra toks reiškinys, kai daiktas praranda savo gerąsias, priimtinas ar patrauklias savo savybes.*“⁶⁰ Praradusi sekėjų ar draugų skaičių, t.y. gerąsias savo savybes, socialinio tinklo paskyra proporcingai praranda ir savo vertę, kas yra tolygu daikto sugadinimui bei realių piniginių pajamų praradimui. Žaidimo virtualios paskyros gali prarasti savo vertę vartotojui kitaip ištreniravus įgūdžius, negu yra naudinga, praradus daiktus iš paskyros inventoriaus, nukritus reitinguose ar netgi pakeitus gerai žinomą, užtarnautą vardą. Abiejų tipų paskyrų sugadinimu taip pat galime laikyti bet kokią negrįžtamą neigiamą pakitimą. Sunaikinimas pasireikštu bet kokią negrįžtamą paskyros pakitimu dėl kurio paskyros nebebūtų įmanoma naudoti bei iš jos gauti realių piniginių pajamų. Tokie atvejai yra: draudimas naudotis paskyra (angl. ban) arba paskyros ištrynimasis. Kas sąlygotą tiesioginės turtinės ir neturtinės žalos padarymą paskyros naudotojui.

Išanalizavus minimas situacijas, galima matyti, kad virtualia paskyra, lygiai taip pat kaip bet koks realaus pasaulio daiktas gali būti sunaikintas ar sugadintas ir tai visiškai atitiktų LR BK 187 ir 188 str. dispozicijas, todėl nekiltų jokių problemų taikyti šiuos straipsnius teisiniame procese dėl nusikalstamos veikos nuosavybei, kai buvo sugadinta ar sunaikinta

⁶⁰<<https://www.zodynas.lt/terminu-zodynas/G/gesti>> [aplankyta 2018-03-09].

virtuali paskyra. Virtualios paskyros sugadinimas sąlygoja realių materialinių nuostolių atsiradimą paskyros naudotojams.

Kad ir kokias šiuolaikiškas apsaugos priemones siūlo virtualių pasaulių paslaugų kūrėjai, internetiniai vagys ir sukčiai (angl. scammers) randa vis naujesnių būdų kaip apeiti apsaugą ir gauti paskyros prisijungimo informaciją. Pasaulinėje teismų praktikoje pagrindiniai ginčai kylantys virtualaus pasaulio srityje yra ginčai dėl virtualių paskyrų, dažniausiai internetiniu žaidimų, turinio, o ne pačių paskyrų, todėl nėra susiformavusios praktikos dėl pačios virtualios paskyros padėties teisinėje sistemoje. Neretai nusikaltimai virtualiai nuosavybei persipina su nusikaltimais realiame gyvenime. Žmonės užpuola kitus žmonės realiame gyvenime siekdami išgauti jų paskyrų prisijungimo duomenis, kad galėtų pasisavinti jų turinį.

Išanalizavus anksčiau minėtų veikų sąsają su virtualiomis paskyromis ir norint pripažinti tokio tipo turtą Lietuvos Respublikos įstatymų saugotinu dalyku, reikia įvardinti to dalyko turtines savybes ir įtvirtinti virtualias paskyras turto sąvokoje. Virtualios paskyros egzistuoja tik virtualioje erdvėje ir neturi jokių fizinių parametrų, todėl nusikalstamos veikos atlikimui yra reikalingas įsilaužimas į pačią paskyrą ar koks nors kitoks jos neteisėtas pasisavinimas nelegaliai gaunant prisijungimo duomenis. Paskyros prisijungimo informacija yra slapta, todėl norint neteisėtai į ją patekti, reikia apgauti sistemą, nulaužti (angl. hack) kitam asmeniui priklausantį slaptažodį ar kitus paskyros duomenis. Duomenų neteisėtam gavimui yra reikalinga specialios programos skirtos ir pritaikytos daryti nusikalstamas veikas, tokias kaip: atskleisti svetimus slaptažodžius, atpažinti kodus ar kitokius panašius duomenis skirtus prisijungti prie svetimos paskyros.

Identišką nusikaltimo sudėtį itvirtina LR BK 198² str., kuris numato, kad „yra draudžiama nusikalstamais tikslais ar kitaip neteisėtai gaminti, gabenti, importuoti, parduoti, suteikti prieigą ar kitaip platinti, įgyti ar laikyti įrenginius ar programinę įrangą tiesiogiai skirtus ir pritaikytus daryti nusikalstamas veikas, taip pat: slaptažodžius, kodus ar kitokius panašius duomenis skirtus prisijungti prie informacinės sistemos ar jos dalies.“⁶¹ Ši teisės norma tiesiogiai draudžia disponuoti programine įranga skirta įsilaužti į svetimas valstybines ar privačias informacines sistemas. Analogiškai įsilaužiant į virtualias paskyras reikalinga turėti tam pritaikyta programinę įrangą pritaikytą daryti nusikaltimus. Taip pat reikalinga turėti kodus ar kitokius panašius duomenis skirtus prisijungti prie virtualios paskyros. Iš aprašyto 198² str. dispozicijos ir aprašytų veiksmų sekos bei įrangos reikiamumo siekiant prisijungti prie virtualios paskyros darytina išvada, kad identišškai draudimui įtvirtintam 198² str. turėtų būti reglamentuotas ir identiškas draudimas prisijungti prie virtualios paskyros.

⁶¹Žr. išnašą 59, 198² str.

Būtent galiojančio LR BK XXX skyrius reglamentuojantis nusikaltimus elektroninių duomenų ir informacinių sistemų saugumui savo esme įtvirtina draudimą jungtis prie elektroninių duomenų informacinių sistemų naudojant specialias priemones, o virtualią paskyrą taip pat galima laikyti kaip elektroninių duomenų saugyklą bei virtualioje paskyroje esančios informacijos saugyklą, kurių pažeidimas yra neteisėtas analogiškai galiojančio LR BK XXX skyriaus 198² str. įtvirtintai dispozicijai.

2.2 Nusikaltimo nuosavybei dalykas

Baudžiamajame kodekse nusikaltimo nuosavybei dalykas yra atskleidžiamas kaip svetimas turtas, turtinė teisė ar turtinė prievolė.⁶² Baudžiamojo kodekso komentaras per nelyg nepraplečia pačios sąvokos ir nusikaltimo nuosavybei dalyką įvardina tiesiog kaip kaltininkui nepriklausantį turtą ar turtinę teisę.⁶³ Nuosavybė kaip nusikaltimo objektas yra ginama Lietuvos Respublikos įstatymais. Pagal Lietuvos Respublikos Konstitucijos 23 straipsnį kiekvienas asmuo turi teisėtą apsaugą į jiems priklausančią nuosavybę, nes Konstitucija įtvirtina, kad „[n]uosavybė neliečiama. Nuosavybės teises saugo įstatymai. Nuosavybė gali būti paimama tik įstatymo nustatyta tvarka visuomenės poreikiams ir teisingai atlyginama.“⁶⁴

Lietuvos Respublikos Civilinis kodeksas pilno ir vieningo turto apibrėžimo nepateikia. Civiliniame kodekse įtvirtinama, kad „civilinių teisių objektai yra daiktai, pinigai, vertybiniai popieriai ir kitas turtas bei turtinės teisės, intelektinės veiklos rezultatai, informacija, veiksmai ir veiksmų rezultatai taip pat ir kitos turtinės vertybės.“⁶⁵ Lietuvos Respublikos pinigų plovimo ir teroristų finansavimo prevencijos įstatymas šiek tiek praplečia turto sąvoką – „turtas – daiktai, pinigai, vertybiniai popieriai, kitos finansinės priemonės, kitas turtas bei turtinės teisės, intelektinės veiklos rezultatai, informacija, veiksmai ir veiksmų rezultatai, kitos turtinės ir neturtinės vertybės, taip pat bet koks kitas fizinis arba ne fizinis, kilnojamasis arba nekilnojamasis, materialus arba nematerialus turtas ir bet kokios formos, įskaitant elektroninę ar skaitmeninę, teisiniai dokumentai arba priemonės, įrodančios nuosavybės teisę į šį turtą arba su juo susijusias teises.“⁶⁶ Nors iš esmės abi įstatymų nuostatos pateikia analogišką turto apibrėžimą, tačiau pinigų plovimo ir teroristų finansavimo prevencijos įstatymas jį gerokai praplečia ir į turto sąvoką įtraukia bet kokią nematerialų ir skaitmeninį turtą. Lietuvoje taip pat nematerialų turtą į turto sąvoką įtraukia ir Lietuvos Respublikos turto ir verslo vertinimo pagrindų įstatymo pakeitimo įstatymas, įvardindamas turtą kaip

⁶²Žr. išnašą 59, 182 str.

⁶³Žr. išnašą 54, 332 p.

⁶⁴Žr. išnašą 29.

⁶⁵Žr. išnašą 28, 1.97 str.

⁶⁶Lietuvos Respublikos pinigų plovimo ir teroristų finansavimo prevencijos įstatymas (Valstybės žinios, 1997-07-04, Nr. 64-1502).

materialias, nematerialias ir finansines vertybės, kurios gali būti rinkos sandorių objektu.⁶⁷ Lyginant visus šiuos turto apibrėžimus galima išvelgti pagrindinį panašumą – turtas yra nuosavybė kuri nėra draudžiama civilinėje apyvartoje ir turi ekonominę išraišką.

Deja kolkas teimų praktikos Lietuvoje dėl nusikalstamų veikų nuosavybei kurioje būtų nagrinėjama ar virtuali paskyra patenka po saugomo turto sąvoka nėra. Galima tik spėlioti kaip teismas vertintų tokį fizinių parametrų neturintį objektą. Tai turi didelės įtakos tokių objektų savininkams, nes kol virtualios paskyros neturi teisinio reglamentavimo, tol jų turėtojas yra teisinėje nežinomybėje kaip jam elgtis, kai jis patiria turtinę žalą neteisėtai įsilaužus į jo virtualią paskyrą . iš ko darytina išvada, kad yra būtina virtualias paskyras priskirti turto sąvokai ir pripažinti jas ginamu nusikaltimo nuosavybei dalyku, papildant LR BK normas.

⁶⁷Lietuvos Respublikos turto ir verslo vertinimo pagrindų įstatymo pakeitimo įstatymas (Valstybės žinios, 2011-07-13, Nr. 86-4139).

3. TEISINĖS PROBLEMOS KYLANČIOS VIRTUALIŲ PASAULIŲ PASKYRŲ VARTOTOJAMS

3.1 Virtualios paskyros vertės nustatymas

Virtualios paskyros turi nominalią rinkos vertę virtualioje erdvėje ir ji nuolat kinta. Virtuali nuosavybė dažniausiai turi vertę tokią, kurią nustatyto patys vartotojai pirkimo – pardavimo sutarčių metu. Virtualių paskyrų galimybių kainai nusistatyti yra labai daug, jos nėra kontroliuojamos valstybių ar kitų įgaliotų institucijų. Vartotojai tiesiog parduoda paskyras už kainą kuri proporcingai kinta nuo to kiek laiko ir pastangų į ją reikėjo įdėti. Ekonomikoje turtas įvardinamas kaip turintis rinkoje nustatytą vertę, kuri yra išreiškiamą piniginiiais vienetais.⁶⁸ Pagal Lietuvos Respublikos nutarimą dėl turto vertės nustatymo sąvokų aiškinimą „*turtas – vertę ir savininką turintys ekonominiai ištekliai, kuriais disponuoja ekonominis subjektas. Turtą sudaro materialūs ir nematerialūs objektai. Turtas pagal pobūdį gali būti nekilnojamasis ir kilnojamasis*“.⁶⁹ Tokie turto vertinimo apibūdinimai yra plačiai naudojami Lietuvos teismų procesuose. Taikant šias sąvokas virtualioms paskyroms verta pažymėti, kad virtualios paskyros turi vertę rinkoje, tačiau ji nėra nustatyta ir yra nuolat kintanti priklausomai nuo paklausos ir pasiūlos santykio ir nuo virtualaus pasaulio populiarumo. Taigi virtualios paskyros turi požymį, reikalingą suvokiant paskyras kaip turtą (gintiną teisinį gėrį) – vertę.

Negalima atmesti virtualios paskyros panašumų į stipriai populiarėjančias pasaulyje kriptovaliutas. Pagal savo pobūdį, tiek kriptovaliutos, tiek virtualios paskyros ar jų turinys Lietuvos Respublikoje nėra apsaugoti galiojančiomis įstatymų nuostatomis. „*Gyventojai turėtų būti itin budrūs, kadangi virtuali valiuta bitkoinas šiuo metu nėra reglamentuota nei Europos Sąjungos, nei Lietuvos Respublikos teisės aktuose. Šioje srityje veikiančių subjektų veikla nėra licencijuojama, o tokios valiutos naudotojai nėra apsaugoti. Kadangi tokios rūšies valiutas sukuria ir valdo asmenys ar asmenų grupės, kurių niekas neprižiūri, todėl labai didelė rizika, kad „kūrėjai“ gali dingti su visais žmonių pinigais*“.⁷⁰ Lygiai taip pat kaip ir kriptovaliutos, virtualios paskyros neturi fizinės išraiškos realiame gyvenime, tačiau žmonės jas plačiai naudoja ir vertina piniginiėmis išraiškomis. Labiausiai paplitusi kriptovaliuta pasaulyje yra „Bitcoin“⁷¹. Bitcoin kriptovaliutą Lietuvoje galima realizuoti apie

⁶⁸*Ekonomikos terminai ir sąvokos*. Vilniaus Pedagoginis universitetas Ekonomikos Katedra. 1999 Vilnius 160 p.

⁶⁹Lietuvos Respublikos vyriausybė, nutarimas dėl turto vertės nustatymo, 1995 m. Kovo 28 d. Nr. 440, Vilnius.

⁷⁰Lietuvos bankas perspėja dėl virtualių valiutų naudojimo, prieiga internete: <<https://www.lb.lt/lt/naujienos/lietuvos-bankas-perspeja-del-virtualiu-valiutu-naudojimo>> [aplankyta 2018-04-03].

⁷¹<<https://www.bitcoin.com/>> [aplankyta 2018-04-03].

dešimtyje vietų, kaip atsiskaitymą už prekes ar paslaugas.⁷² Taigi, nors ir turtas neturi jokių teisinių garantijų ar reglamentacijų ir nėra fiziškai apčiuopiamas, galima matyti, kad praktikoje jis vis tiek yra plačiai naudojamas sutartiniuose santykiuose. Lietuvoje netgi yra advokatų kontora kuri priima virtualų turtą – kriptovaliutą Bitcoin, kaip atsiskaitymą už teises paslaugas. „Nuogąstauti dėl tokio atsiskaitymo legalumo nėra pagrindo – Lietuvos bankas yra paskelbęs, kad ši virtuali valiuta nėra niekaip reglamentuojama nei Lietuvos, nei Europos Sąjungos teisės aktuose. Kitaip tariant, šis atsiskaitymo būdas yra pagrįstas atsiskaitančiųjų tarpusavio pasitikėjimu ir rinkos nustatyta virtualios valiutos verte.“⁷³

„Kriptovaliutų rinkos vertė yra nepastovi ir nereguluojama. Ji priklauso nuo mainų platformos, nes ja nėra keičiamasi tik vienoje vietoje.“⁷⁴ Pagal advokatą nėra svarbu ar daikto vertė yra nustatyta valstybinių institucijų ir ar išvis tas daiktas turi teisinį reglamentavimą, jeigu daiktas yra vertingas rinkoje – jis gali būti iškeistas į paslaugas ar kitokią naudą. Apžvelgus kriptovaliutas, kaip virtualų objektą, galime teigti, kad jos savo pobūdžiu yra tikrai labai panašios į virtualias paskyras: abi nėra reglamentuotos Lietuvos Respublikos teisės aktuose, abi fiziniu pavidalu neegzistuoja realiame pasaulyje, rinkoje turi nepastovią vertę, kurią dažnai yra problematiška įvardinti ir galiausiai – abi nenuginčijamai populiarėja pasaulyje.

Virtualių paskyrų vertės nustatymo problematiką galima būtų visų pirma išskirstant paskyras į socialinių tinklų ir žaidimų. Pirmas iš būdų nustatyti rinkos vertę abiejų tipų paskyroms galėtų būti palyginamasis metodas, taip kaip yra nustatinėjama nekilnojamojo turto vertė pagal Lietuvos Respublikos finansų ministro įsakymą dėl turto ir verslo vertinimo metodikos patvirtinimo.⁷⁵ Internetė, pardavimo ar mainų platformose, reiktų ieškoti to pačio paslaugos teikėjo virtualaus pasaulio analogiškai išstobulintų paskyrų kurios praeityje buvo pirkimo-pardavimo sutarčių objektu ir pagal jų kainos lyginimą nustatyti kokia gali būti tam tikros vertinamos paskyros vertė.

Praktikoje nesant pirkimo-pardavimo sutarčių, kurių sutarties dalykas buvo analogiškos to pačio paslaugos teikėjo virtualaus pasaulio paskyros, galima būtų analizuoti kokių laipsniu procentaliai keičiasi to pačio paslaugos teikėjo virtualaus pasaulio parduotų paskyrų kainosprastėjant ar tobulėjant turiniui ir tai pritaikyti vertinant kitą paskyrą. Šis būdas taip pat galėtų galioti abiejų tipų paskyroms.

⁷²Kur galima atsiskaityti Bitkoinais Lietuvoje?, prieiga internete: <<http://bitcoinlt.org/kur-atsiskaityti-bitkoinais-lietuvoje/>> [aplankyta 2018-04-03].

⁷³<<http://www.zlioba.lt/lt/publikacijos/kontoroje-jau-galima-atsiskaityti-ir-internetine-valiuta-bitkoinais>> [aplankyta 2018-04-03].

⁷⁴Who sets bitcoin's price?, prieiga internete: <<https://www.thebalance.com/who-sets-bitcoin-s-price-391278>> [aplankyta 2018-04-03].

⁷⁵Įsakymas dėl Turto ir verslo vertinimo metodikos patvirtinimo (Valstybės žinios, 2012-04-28, Nr. 50-2502).

Jeigu praktikoje nėra susiklosčiusių atvejų kad tam tikro paslaugos teikėjo paskyros buvo kada nors parduotos, tada žaidimų paskyras galima būtų vertinti pagal efektyviai pražaistų valandų kiekį, tai yra – būtų galima suskaičiuoti, kaip greitai įmanoma pačiu efektyviausiu būdu žaidžiant išstobulinti paskyrą iki esamo lygmens ir tas valandas įvertinti tam tikru piniginiu vienetu, pvz.: šalies nustatyta minimaliu mėnesiniu darbo užmokesčiu. Socialinių tinklų paskyros tokiu atveju galėtų būti vertinamos panašiu principu – gali būti lyginamas vartotojų aktyvumas ir nustatoma per kiek valandų vidutinis aktyvus vartotojas pasiekia vertinamos paskyros turinį ir tas valandas įvertinti pinigine išraiška kaip ir anksčiau – minimaliu šalies mėnesiniu darbo užmokesčiu.

Apibendrinant, darytina išvada, kad virtualios paskyros vetės nustatymo galimybės yra labai realios ir nusikaltimo nuosavybei atveju, kai nusikalstama veika buvo nukreipta į virtualią paskyrą, ginant nuosavybės teises teisiniu keliu, įvertinti virtualią paskyrą piniginiu ekvivalentu tikrai nebūtų sunku.

3.2 Virtualios paskyros tikrojo savininko nustatymas

Realiame pasaulyje viskas yra ganėtinai paprasta – Lietuvos Respublikos Civilinis kodeksas nuostata įtvirtina nuosavybės teisės pagrindų sąrašą.⁷⁶ Tai reiškia, kad teisėtas daikto savininkas yra tas, kuris daiktą įgijo nors vienu iš būdų paminėtų 4.47 straipsnyje. Virtualiame pasaulyje ne viskas yra taip paprasta. Pagal virtualaus pasaulio principą virtualios paskyros vartotojas turėtų būti tas žmogus kuris turi prieigą (slaptus duomenis) prie virtualaus pasaulio su ta paskyra. Gaila, tačiau duomenys ir informacija nėra pastovus dalykas ir praktikoje įvyksta daugybė įsilaužimų ir internetinių vagysčių. Byloje *Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice Technology Development Co. Ltd.* teismas nustatė vartotoją, kaip teisėtą paskyros savininką pagal su paskyra susietą informaciją. Susikuriant paskyrą *Beijing Arctic Ice Technology Development Co. Ltd.* virtualiame pasaulyje reikėjo pateikti tam tikrus duomenis apie save. Virtualaus pasaulio kūrėjas argumentavo, kad paskyra yra užsiregistruota ne su vartotojo vardu, o su pseudonimu, tačiau vartotojas atsikirto tuo, kad virtualiuose pasauliuose tai yra įprasta – savo avatarus pavadinti pseudonimais, o papildomas savo asmens duomenų rašymas registruojantis (vardas, pavardė, gimimo metai) yra tik rekomenduotino pobūdžio ir dauguma vartotojų net nepildo tikros savo informacijos. Teismas pripažino vartotoją tikruoju paskyros savininku, nes jo telefono numeris buvo susietas su paskyra kaip atsiskaitymo būdas pirkti priedus žaidimui (angl. bonus). Didelė problema būtų kilusi, jei ieškovas nebūtų žaidime išleidęs pinigų iš savo telefono sąskaitos, nes žaidimas yra nemokamas, kyla klausimas kaip tada teismas būtų nustatęs virtualios paskyros savininką.

⁷⁶Žr. Išnašą 28, 4.7 str.

Beveik visuose virtualiuose pasauliuose egzistuoja paskyros savininko atstatymo sistema (angl. account recovery system).⁷⁷ Ši sistema originaliai buvo sukurta paskyros kūrėjui atkurti galimybę naudotis virtualia paskyra kai tokia galimybė yra prarandama. Tai reiškia, kad virtualaus pasaulio kūrėjas virtualios paskyros nuosavybės teisę sieja su bet kuo kas gali turėti duomenis reikalingus susigrąžinti paskyrą, nepriklausomai nuo to ar tie duomenys buvo gauti, turimi ar realizuojami teisėtais būdais. Nors paslaugos tiekėjas teikia tam tikrą apsaugą virtualioms paskyroms esančioms jo duomenų bazėje, tai toli gražu nėra visapusiška apsauga užtikrinanti nepažeidžiamą virtualios paskyros turėtojo teisę į ją. Internetu yra svetainių kuriose patalpinta „nulauztų“ duomenų bazių informacija apie įvairias paskyras ir žmogus naudojantis tokiais duomenis turi gana nemažą šansą, kad per virtualios paskyros susigrąžinimo sistemą jis gali susigrąžinti jam nepriklausančią kito žmogaus virtualią paskyrą.⁷⁸ Turėdamas tokius duomenis toks asmuo tai gali padaryti bet kada ir teisėtas virtualios paskyros turėtojas niekada negali jaustis saugus, ypač jeigu jis tą paskyrą įgijo teisėtai pirkimo-pardavimo sutartimi ir neturi jos kūrimo informacijos, arba ją yra tiesiog pamišęs. Minimais atvejais jokia paslaugos teikėjo duomenų bazėse esančių virtualių apsauga negalės būti veiksminga ir teisėto jos turėtojo teisės bus pažeistos.

Taigi, nors esamoje teismų praktikoje, virtuali paskyra yra pripažįstama to asmens, kuris akivaizdžiai į ją investavo pinigus ir gali tai patvirtinti savo apmokėjimu, taip pat nors ir virtualaus pasaulio kūrėjas sieja paskyrą su ją sukūrusiu žmogumi, paskyros savininko atkūrimo sistema gali lengvai paneigti ar kitaip kliudyti ar apsunkinti abu minimus savininko nustatymus. Bet kas turintis pakankamai informacijos apie paskyrą gali bet kada persiregistruoti ją sau, užsiregistruoti paskyrą susiejant ją su savo elektroniniu paštu ir pats iš savo banko sąskaitų apmokėti už žaidimo narystes (angl. membership) ar panašiai, taip sukeldamas spragą sistemoje ir didelį klausimą – kam gi iš tiesų priklauso paskyra, kas laikytinas jos teisėtu savininku.

Apibendrinant, darytina išvada, kad teisėto paskyros savininko nustatymą nusikaltimo nuosavybei atveju kai nusikaltimo nuosavybei dalykas yra virtuali paskyra, teismui, įrodymų tyrimo stadijoje, yra svarbu išsiaiškinti kas, o svarbiausia kokia apimtimi, kokiomis laiko sąnaudomis ta paskyra naudojosi. Tuomet nustatyti jos savininką problemų neturėtų kilti.

3.3 Baudžiamoji atsakomybė nusikalstamos veikos atžvilgiu internetinėje erdvėje

Tarptautinėje teisėje vyrauja du baudžiamųjų įstatymų galiojimo jurisdikciniai principai – teritorinis ir pilietybės. Šie principai taip pat yra įtraukti į daugelio šalių baudžiamuosius įstatymus.

⁷⁷<<https://support.riotgames.com/hc/en-us/articles/201751694-Recovering-Your-Account>> [aplankyta 2018-04-05].

⁷⁸<<https://leakedsource.ru/>> [aplankyta 2018-04-05].

Teritorinio patraukimo baudžiamojon atsakomybèn principas – Lietuvos Respublikos baudžiamasis įstatymas taikomas visiems asmenims, padariusiems nusikalstamas veikas jos teritorijos ribose, juos turi teisę teisti Lietuvos Respublikos teismai. Lietuvos Respublikos baudžiamasis kodeksas įtvirtina, kad laivai arba orlaiviai su Lietuvos valstybės vėliava ar kitokiais skiriamaisiais ženklais⁷⁹ yra Lietuvos Respublikos teritorija, tačiau neįvardina teritorijos ribų. Lietuvos teritorijos ribos kitame įstatyme yra siejamos su valstybės siena - „Lietuvos Respublikos valstybės siena (toliau - valstybės siena) - linija ir šia linija einantis vertikalus paviršius, apibrėžiantis Lietuvos Respublikos teritorijos ribas sausumoje, žemės gelmėse, oro erdvėje, vidaus vandenyse, teritorinėje jūroje ir jos gelmėse.“⁸⁰ Šio principo esmė yra patraukti baudžiamojon atsakomybèn asmenis padariusius nusikalstamas veikas Lietuvos teritorijoje. Nagrinėjamu atveju reiškia, kad jeigu asmuo, nepriklausomai nuo jo pilietybės, būdamas Lietuvoje padaro nusikaltimą į nuosavybę (virtualią paskyrą), jis gali būti traukiamas baudžiamojon atsakomybèn Lietuvoje.

Pilietybės patraukimo baudžiamojon atsakomybèn principas – Lietuvos Respublikos piliečiai ir nuolatiniai Lietuvos gyventojai atsako pagal Lietuvos baudžiamąjį įstatymą, nesvarbu, kur padarytų baudžiamąjį veiką.⁸¹ Šio principo esmė yra tokia, kad nesvarbu kurioje pasaulio šalyje Lietuvos pilietis padaro nusikalstamą veiką, jis gali būti traukiamas baudžiamojon atsakomybèn pagal Lietuvos Respublikos baudžiamąjį kodeksą. Iš ko darytina išvada, kad jeigu Lietuvos pilietis užsienyje padarytų nusikaltimą į nuosavybę (virtualią paskyrą), jis galėtų atsakyti pagal Lietuvos baudžiamuosius įstatymus.

Be šių dviejų pagrindinių principų naudojamų ne tik Lietuvos baudžiamojoje teisėje, dar egzistuoja du mažiau naudojami principai: realinis ir apsaugos, universalus.

Realinio ir apsaugos patraukimo baudžiamojon atsakomybèn principas – Lietuvos Respublikos teismų sistema siekia nubausti nusikalstamas veikas užsienyje prieš Lietuvos Respubliką padariusius, nuolatinės gyvenamosios vietos Lietuvoje neturinčius, užsienio piliečius.⁸² Šio principo esmė yra patraukti baudžiamojon atsakomybèn užsienyje nuolatinai gyvenančius ne Lietuvos piliečius, kurie padarė nusikalstamą veiką prieš Lietuvos valstybę. Šis principas nagrinėjamu atveju negali būti taikytinas įsilaužus į privačias nevalstybinių fizinių ar juridinių asmenų paskyras. Išskyrus, jeigu kažkuri valstybės elektroninė paskyra, pvz. Elektroniniai valdžios vartai savo paskyroje turėtų saugojama informaciją, kurios atskleidimas dėl įsilaužimo sukeltų grėsmę Lietuvos valstybės interesams.

⁷⁹ Žr. išnašą 59, 4 str.

⁸⁰ Lietuvos Respublikos Valstybės sienos ir jos apsaugos įstatymas, (Valstybės žinios: 2000, Nr. 42-1192). 2 str.

⁸¹ Žr. išnašą 59, 5 str.

⁸² Žr. išnašą 59, 6 str.

Universalus patraukimo baudžiamojon atsakomybėn principas – valstybė baudžia nusikalstamą veiką padariusius asmenis nepriklausomai „*kokia jų pilietybė ir gyvenamoji vieta, taip pat nusikaltimo padarymo vieta bei tai, ar už padarytą veiką baudžiama pagal nusikaltimo padarymo vietos įstatymus, kai padaro nusikaltimus, atsakomybė už kuriuos numatyta tarptautinių sutarčių pagrindu.*“⁸³ Tai yra asmenys baudžiami kai padaryta elektroninėje erdvėje veika yra uždrausta tarptautinėmis sutartimis bei tose valstybėse, kurios susiję su nusikaltimo padarymo vieta bei žala.

Šie principai yra plačiai naudojami Lietuvos Respublikos teisinėje sistemoje, tačiau plačiau į juos gilinantis kyla klausimas kaip jie sąveikauja su internetine erdve? Nei teisės aktuose, nei teismų praktikoje nėra jokios informacijos apie jokią principą susijusį su nusikalstamomis veikomis padaromomis nuosavybei internetinėje erdvėje. Virtuali paskyra nusikaltimams gali būti prieinama iš bet kurio pasaulio krašto. Nusikaltėlis kėsindamasis į virtualią paskyrą gali būti iš vienos šalies, paskyros savininkas iš kitos šalies, paslaugos teikėjas iš dar kitos šalies, o serveriai kuriuose paskyrų duomenys yra patalpinti gali būti dar kitoje šalyje. Kyla pagrindinis klausimas kurį principą tokios nusikalstamos veikos atveju būtų galima pritaikyti. Iš pirmo žvilgsnio tokiai nusikalstamai veikai, įtraukiančiai kelių valstybių teritorijas, spręsti turėtų būti taikomas universalusis jurisdikcinis principas, tačiau taikant šį principą, abi valstybės už nusikalstamą veiką turi numatyti bausmes. T.y. jeigu vienos iš valstybių baudžiamasis kodeksas nenumato bausmės už atliktą veiką – bausmė yra negalima, tačiau internetinė erdvė veikia šiek tiek kitaip ir tai puikiai atsispindi 1997 Minesotos teismo praktikoje. Teismas argumentavo, kad „*jeigu interneto puslapis turi galimybę būti pasiektas iš viso pasaulio ir tuo pačiu Minesotos valstijoje, tai atsakovas turėtų suprasti, kad jam gali tekti atsakyti Minesotos valstijoje, Minesotos teismuose, pagal Minesotoje galiojančius teisės aktus.*“⁸⁴ Visa tai reiškia, kad universalusis patraukimo baudžiamojon atsakomybėn principas virtualių paskyrų nusikaltimo į nuosavybę atveju galioti gali ir nesvarbu, kad nusikaltėlio valstybės baudžiamasis įstatymas nereglementuoja bausmės už atliktą veiką – jis bus teisiamas pagal nukentėjusiojo valstybės teisę, nes paslaugos teikėjo teikiamas turinys yra prieinamas iš viso pasaulio.

3.4 Galimi problemų sprendimo būdai nusikaltimo į nuosavybę virtualių paskyrų atžvilgiu

Taigi šiuo darbu yra galima išskirti pačią pagrindinę problemą kuri supa virtualias paskyras – jos yra nereglementuotos Lietuvos Respublikos teisinėje sistemoje ir nėra

⁸³Žr. išnašą 59, 7 str.

⁸⁴Minnesota v. Granite Gate Resorts, Inc. 568 N.W.2d 715 (1997).

pripažintos kaip saugotinas gėris. Kaip jau išnagrinėta – virtuali paskyra yra tokio tipo daiktas, kuris neturi fizinės išraiškos realiame pasaulyje, nėra kaip nors apčiuopiamas, jos vertę nustatyti yra ganėtinai sunku, o nustatyti teisėtą savininką dar sunkiau. Nėra visiškai jokios teismų praktikos ar tuo labiau įstatymo nuostatų Lietuvoje, kurios gintų virtualią paskyrą kaip žmogui priklausantį turtą. Virtualios paskyros pasaulyje, neatmetant Lietuvos, naudojamos jau gerus kelis dešimtmečius ir laikui bėgant yra vartojamos vis dažniau ir plačiau todėl norint užtikrinti kiekvieno asmens teisėtus interesus į bet kokio tipo turtą – svarbu pripažinti virtualias paskyras Lietuvos teisinėje sistemoje. Šiame darbe nagrinėjamo dalyko savybės gana panašiai atitinka fizinio, jau pripažinto teisinėje sistemoje, turto savybes kurios yra ginamos įstatymų, todėl tokio tipo turto pripažinimas būtų žingsnis link visapusiško teisės tobulėjimo Lietuvoje, užkirstų kelią galimoms nusikalstamoms veikoms ateityje susijusiomis su virtualiomis paskyromis ir jų vartotojams užtikrintų saugumą bei teisinės gynybos apibrėžtumą. Todėl pats pirmas problemos sprendimo būdas galėtų būti virtualios paskyros įtraukimas į nuosavybės sąvoką ir jos reglamentavimas teisinėje sistemoje.

Antra problema su kuria susiduriama nagrinėjant virtualią paskyrą kaip nusikaltimo į nuosavybę dalyką yra jos teisėto savininko nustatymas. Teismo sprendime *Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice Technology Development Co. Ltd.*, teismas priskyrė paskyrą ieškovo nuosavybei, kadangi jo mokėjimo duomenys paslaugos teikėjui buvo susieti su paskyra. Tai yra galimas vienas iš nustatymo būdų. Idealiausiai tokia problema būtų išspręsta pasaulyje įstatymiškai reglamentuojant virtualių paskyrų civilinę prekybą. Nors virtualios paskyros nėra iš civilinės apyvartos išimtas dalykas, tačiau jų prekybai reiktų teisinio reglamentavimo. Registruojantis galima būtų užpildyti papildoma anketą su savo asmeniais duomenimis (vardas, pavardė, asmens kodas, lytis, gimimo data ir pan.), perleidžiant paskyrą kitam asmeniui būtų vykdomas pirkimo-pardavimo aktas, kuriuo asmens duomenys būtų pakeičiami į naujojo savininko asmens duomenis. Tokiu atveju būtų daug lengviau identifikuoti asmenis kuriems teisėtais pagrindais priklauso paskyra.

Trečia kylanti problema yra rinkos vertės nustatymas. Kaip jau minėta anksčiau darbe tai įmanoma padaryti keliais metodais. Pirmasis metodas yra palyginamasis metodas įtvirtintas Lietuvos Respublikos finansų ministro įsakyme dėl turto ir verslo vertinimo metodikos patvirtinimo – būtų lyginamos analogiškos paskyros parduotos praeityje. Dar vienas jau minėtas būdas įvertinti virtualią paskyrą gali būti efektyviai praleistų valandų kiekis tobulinant paskyrą, jeigu tai įmanoma nustatyti ir gautų valandų sulyginimas su minimaliu mėnesiniu darbo užmokesčiu šalyje.

IŠVADOS

Darbo tikslas buvo: išanalizuoti užsienio šalių įstatymus, apimančius virtualių paskyrų teisinį reglamentavimą ir apsaugą, apžvelgti esamą negausią pasaulio teismų praktiką ir mokslinius straipsnius susijusius su virtualiomis paskyromis, pateikti pasiūlymą dėl LR BK nusikaltimų elektroninėje erdvėje skyriaus papildymo, tiesiogiai įtraukiant virtualios paskyros institutą kaip baudžiamosios teisės tiesiogiai saugomą dalyką.

Iš esmės darbo autorius kruopščiai ieškojo oficialios paskelbtos informacijos susijusios su virtualių paskyrų teisiniu reglamentavimu pasaulyje bei teismų praktikoje. Viešoje internetinėje erdvėje nėra paskelbta gausios teisinės medžiagos susijusios su virtualių paskyrų kaip privačios nuosavybės objekto teisinio reglamentavimo. Iš darbe pateikto teksto matome, kad daugiausiai pasiekiamos informacijos, realios ir tikslios, apie virtualių paskyrų teisinį reglamentavimą galima rasti panagrinėjus Azijos valstybių teikiamoje viešoje informacijoje. Iš darbe išnagrinėtos informacinės medžiagos yra aišku, kad tokiose didelėse Azijos autonominėse teritorijose kaip Taivanas (Kinijos dalis, gyv. Apie 23,5 mln), nusikaltimai virtualioje erdvėje pažeidžiantys paskyrų privatumą ir sukeltys materialinę žalą jų naudotojams yra tiesiogiai reglamentuoti baudžiamajame kodekse ir pripažįstami nusikaltimais nuosavybei. Kinijos LR (apie 1,4 mlrd. gyv) teismų praktika taip pat yra išsamiai išaiškinusi, kad nusikaltimai padaryti įsilaužiant į privačias paskyras ir padarant materialinę žalą jų naudotojams yra pripažintini kaip nusikaltimai nuosavybei.

Darbe apžvelgoje Europos valstybės Olandijos karalystės teismų praktikoje taip pat nusikaltimai virtualioje erdvėje įsilaužiant į privačias virtualias paskyras ir padarant materialinės žalos jų naudotojams buvo pripažinti nusikaltimais nuosavybei.

JAV teisės krypties mokslininkas J. T. Farfield analizavęs ir aprašęs nusikaltimus virtualioje erdvėje taip pat pateikė išvadą, kad pasaulyje egzistuoja teisės spraga baudžiamosios teisės srityje, ten kur tiesiogiai neginamas turtas sukurtas virtualioje erdvėje kaip nuosavybė saugoma baudžiamųjų įstatymų.

Iš aukščiau išdėstyto teksto apžvalgos, taip pat panagrinėjus LR BK galiojantį tekstą, galima daryti išvadą, kad Lietuvos Respublikoje nusikaltimai virtualioje erdvėje yra draudžiami tik tiek, kiek yra saugoma specialiai koduota informacija ir duomenys. Taip pat draudžiama disponuoti specialia įranga, tiek programine, tiek kompiuterine, skirta neteisėtam informacijos gavimui. Iš ko yra aišku, kad LR BK tiesiogiai negina virtualios paskyros kaip nuosavybės teisės objekto, nors visame pasaulyje prieštarigai vertinama atsiskaitymo priemonė Bitkoinas, sukurta virtualioje erdvėje ir egzistuoja kaip daiktinės civilinės apyvartos dalykas, išreikštas realiai egzistuojančiu pinigų ekvivalentu. Bitkoino vertė nuolat kinta ir tai rodo, kad virtualioje erdvėje sukurtas turtas gali būti civilinės apyvartos dalykas ir įgyti didelę

vertę. Nors Bitkoinas kaip virtualios nuosavybės dalykas nėra reglamentuotas LR įstatymais, jis visvien yra civilinės apyvartos dalis ir teoriškai gali būti nusikaltimo nuosavybei dalyku (priverčiant fiziškai perleisti elektronines teises į Bitkoiną, taip pat teoriškai galima įvykdyti elektroninės Bitkoinų piniginės vagystę).

Išanalizavus darbe pateiktą informaciją apie virtualią paskyrą kaip nusikaltimo į nuosavybę dalyką yra akivaizdu, kad virtuali paskyra ir jos elektroninis turinys yra įvertinamas materialinės žalos išraiška – pinigais, užsienio valstybių teismų praktika rodo, kad virtuali paskyra yra asmens turtas. Pasaulyje egzistuoja negausi teismų praktika kurioje yra išaiškinta, kad virtualios paskyros turinys yra turtinių nusikaltimų objektas, todėl darytina išvada, kad įstatymų leidėjas turėtų tiesiogiai reglamentuoti virtualių paskyrų teisinę apsaugą galiojančiame LR BK priimant naujas teisės normas tiesiogiai apsaugančias virtualios paskyros turinį kaip nusikaltimo nuosavybei dalyką.

Darbo autorius yra įsitikinęs ir daro išvadą, kad virtuali paskyra ne tik gali būti nusikaltimo nuosavybei dalykas, bet ir yra nusikaltimo nuosavybei dalykas, todėl galiojančiame LR BK nusikaltimų nuosavybei skirsnis turėtų būti papildytas nauja teisės norma, kuri tiesiogiai draustų įsilaužti į svetimą virtualią paskyrą ir nusavinti ją arba jos turinį.

LITERATŪROS SĄRAŠAS

Statistiniai duomenys

1. Internet users have average of 7 social accounts.
2. Number of monthly active Facebook users worldwide as of 4th quarter 2017.
3. Revenues of global video games industry.
4. Statistics & Facts on MMO/MMORPG gaming.

Mokslinė literatūra

5. Bieliūnas E., Prof. Švedas G., Abramavičius A. *Lietuvos Respublikos baudžiamojo kodekso komentaras*. II tomas, I dalis. Specialioji dalis. Vilnius: Registrų centras, 2009.
6. Yu. P. *Intellectual Property and Information Wealth: Copyright and related rights*. Westport: Greenwood Publishing, 2007.
7. LAKHANI, A. (Ed.). *Commercial transactions in the virtual world: issues and opportunities*. City University of HK Press, 2014.
8. Nekrošius I., Nekrošius V., Vėlyvis S. *Romėnų teisė*. Vilnius: Justitia, 1999.
9. Vilniaus Pedagoginis universitetas. *Ekonomikos terminai ir sąvokos*. Ekonomikos Katedra. Vilnius, 1999.

Moksliniai straipsniai

10. CASTRONOVA, Edward. *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. University of Chicago press, 2008.
11. CASTRONOVA, Edward. *Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier*. 2001.
12. FAIRFIELD, Joshua AT. *Virtual property*. *BUL Rev.*, 2005, 85: 1047.
13. KENNEDY, Rónán. *Virtual rights? Property in online game objects and characters*. *Information & Communications Technology Law*, 2008, 17.2: 95-106.
14. LEBLANC, Jeff W. *Pursuit of Virtual Life, Liberty, and Happiness and Its Economic and Legal Recognition in the Real World*, The. *Fla. Coastal L. Rev.*, 2007, 9: 255.
15. Mizaras V. *Intelektinės nuosavybės teisė*.
16. MMLC Group, *Virtual Property in Greater China*.

Teisės aktai

17. Įsakymas dėl Turto ir verslo vertinimo metodikos patvirtinimo.
18. Lietuvos Respublikos autorinių teisių ir gretutinių teisių įstatymas.
19. Lietuvos Respublikos Baudžiamasis kodeksas.

20. Lietuvos Respublikos Civilinis kodeksas.
21. Lietuvos Respublikos Konstitucija.
22. Lietuvos Respublikos pinigų plovimo ir teroristų finansavimo prevencijos įstatymas.
23. Lietuvos Respublikos turto ir verslo vertinimo pagrindų įstatymo pakeitimo įstatymas.
24. Lietuvos Respublikos Valstybės sienos ir jos apsaugos įstatymas.
25. Lietuvos Respublikos vyriausybė, nutarimas dėl turto vertės nustatymo.
26. Penal Code of Taiwan.

Teismų praktika

27. Dutch Supreme Court ruling.
28. Lietuvos Aukščiausiasis teismas, Baudžiamųjų bylų skyrius, *D. L. ir D. S. v. Valstybė* (Vilnius, 2001-10-09, Nr. 2K-682/2001).
29. Lietuvos Aukščiausiojo Teismo Baudžiamųjų bylų skyriaus kolegijos 2013 m. spalio 15 d. nutartis byloje Nr. 2K-400/2013.
30. Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice.
31. Minnesota v. Granite Gate Resorts, Inc. 568 N.W.2d 715 (1997).

Kiti šaltiniai

32. Account warehouse.
33. Advokatų kontora Žlioba&Žlioba – Kontoroje jau galima atsiskaityti bitkoinais.
34. Apple ID paskyros kūrimas.
35. Bitcoin.
36. Blazingboost.
37. Chinese gamer sentenced to life.
38. Elitepvpers.
39. Epicnpc.
40. Facebook.
41. Facebook business.
42. Facebook terms.
43. Gametag.
44. Google.
45. Kur galima atsiskaityti Bitkoinais Lietuvoje?
46. League of Legends.
47. Leaked Source.
48. Lietuvių kalbos žodynas.
49. Lietuvos bankas perspėja dėl virtualių valiutų naudojimo.
50. Playerauctions.

51. Riot games recovery system.
52. Runescape.
53. Virtual Power Brokers.
54. Who sets bitcoin's price?