



# Juridisk Publikation

STOCKHOLM - UPPSALA - LUND - GÖTEBORG - UMEÅ

Alexander Blom Vigsø

Virtuell egendom, verkliga värden  
– finns det förutsättningar för att använda virtuell egendom  
som creditsäkerhetsobjekt i svensk rätt?

Särtryck ur häfte 1/2021

# VIRTUELL EGENDOM, VERKLIGA VÄRDEN

## – FINNS DET FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR ATT ANVÄNDA VIRTUELL EGENDOM SOM KREDITSÄKERHETSOBJEKT I SVENSK RÄTT?

Av Alexander Blom Vigsø<sup>1</sup>

*För tio år sedan hade det varit svårt att tro att någon kunde tänka sig att betala sex miljoner kronor för något som endast finns i videospel. Idag kan tanken dock inte avfärdas lika lätt. Den tekniska utvecklingen har medfört att videospelsrelaterade transaktioner kan uppgå till otänkbart höga värden och denna utveckling torde inte vända. Eftersom det finns ett samhällsintresse av att kunna använda alla typer av förmögenhetsvärden som kreditsäkerhetsobjekt, undersöks i denna artikel huruvida det finns förutsättningar för att använda virtuell egendom som ett sådant objekt.*

### I. INLEDNING

Under de senaste åren har det skett en utveckling inom videospelsvärlden där flera av de föremål som endast finns i videospel har sålts för förhållandevis höga belopp. Ett exempel är en virtuell<sup>2</sup> nattklubb för cirka sex miljoner kronor, och ett annat är ett så kallat "skin" i Counter-Strike Global Offensive (CS:GO<sup>3</sup>) för cirka 600 000 kronor.<sup>4</sup> Nämnade exempel hör till ytterligheterna, men påvisar att det finns *virtuell egendom* med verkliga förmögenhetsvärden.<sup>5</sup> Eftersom det finns ett förmögenhetsvärde, finns det också ett samhällsintresse av att kunna använda virtuell egendom som kreditsäkerhetsobjekt.<sup>6</sup> Det som undersöks i den här artikeln är om det finns förutsättningar för att kunna använda virtuell egendom som ett kreditsäkerhetsobjekt idag. I pedagogiskt

<sup>1</sup> Biträdande jurist, Moll Wendén Advokatbyrå. Artikeln bygger på mitt examensarbete som har mer utförliga resonemang och hänvisningar än vad omfånget i den här artikeln tillåter. Ett stort tack till min handledare Patrik Lindskoug, vicedekan och docent vid Juridiska fakulteten i Lund, för dina råd under examensarbetets gång. Denna artikel speglar endast mina egna åsikter och ställningstaganden.

<sup>2</sup> "Virtuell" betyder skenbar, simulerad, eller datorsimulerad verklighet (Svenska Akademiens ordlista 2015).

<sup>3</sup> CS:GO är ett tredimensionellt skjutspel där två lag tävlar mot varandra i flera ronder.

<sup>4</sup> Se t.ex. Austin, *The Most Expensive Virtual Items in Gaming History*, 2019-08-19, Retro Wizard, <<https://retrowizard.com/most-expensive-virtual-items/>> (hämtad 2021-05-18).

<sup>5</sup> Jfr Wolk, Sanna, *Datorprogramalster i upphovsrätten: Skyddet för datorprogram, datorspel, bildskärmsuttryck, design, filformat och algoritmer, m.m.*, lustus Förlag, 2016 [cit. Wolk], s. 61–62.

<sup>6</sup> Jfr t.ex. Martinson, Claes, *Kreditsäkerhet i fakturafordringar – en förmögenhetsrättslig studie*, lustus Förlag, 2002 [cit. Martinson, *Kreditsäkerhet*], s. 50–51 samt not 2.

syfte används CS:GO-skins som genomgående exempel, vilka kan beskrivas som en virtuell dekoration eller kosmetisk utsmyckning som kan användas för att byta utseende på de vapen eller karaktärer som förekommer i spelet.<sup>7</sup> För att ta ställning till problemformuleringen behöver två inledande frågor ställas: vad är virtuell egendom och hur kan denna företeelse<sup>8</sup> beskrivas i en svensk rättslig kontext?

## 2. VIRTUELL EGENDOM

### 2.1 TEKNISK OCH KONTRAKTSRÄTTSLIG BAKGRUND

Likt flera andra onlinespel fungerar CS:GO med hjälp av en klient/serverstruktur, vilket innebär att spelet kontrolleras av två datorprogram som kommunicerar med varandra över internet. Medan det ena programmet är beläget på en eller flera centrala servrar, utgörs det andra av spelklienten i användarens dator.<sup>9</sup> Spelklienten skapar användarens spelvärld genom att skicka information och förfrågningar till serverna, medan serverprogrammet bland annat ansvarar för de instruktioner som bestämmer hur spelet fungerar samt underhåller en databas med en förteckning över vilken användare som innehar vilket föremål.<sup>10</sup>

När videospellet installeras behöver användaren godkänna vissa servicevillkor (Terms of Service, TOS) och licensvillkor (End User License Agreement, EULA) som oftast är relativt ensidiga till förmån för spelföretagen.<sup>11</sup> TOS reglerar bland annat hur användaren får nyttja datorprogrammen,<sup>12</sup> medan EULA är det licensavtal varigenom nyttjanderätten upplåts till den aktuella programvaran.<sup>13</sup> Genom att acceptera EULA godtar användaren bland annat

---

7 Se t.ex. Haskell, John Vrooman, *More Than Just Skin(s) in the Game: How One Digital Video Game Item is Being Used for Unregulated Gambling Purposes Online*, *Journal of High Technology Law*, vol. 18(1), 2017, s. 125–160 [cit. Haskell], på s. 126.

8 "Företeelse" används framför "objekt" eller "sak" för att markera att virtuell egendom inte jämföras med fysiska saker.

9 Se t.ex. Warnolf, Alexander, *Egendomlig egendom – Argument för en minskad fokusering på fysiska egenskaper*, *Affärsjuridiska uppsatser 2007*, lustus Förlag, 2008 [cit. Warnolf], s. 216.

10 Se t.ex. Warnolf, s. 216–217.

11 Se t.ex. Harbinja, Edina, *Virtual Worlds – A Legal Post-Mortem Account*, *A Journal of Law, Technology and Society*, vol. 11(3), 2014, s. 273–307 [cit. Harbinja], på s. 293–294. Ett undantag är videospellet *Second Life* vari användarna tidigare erhöll egendomsrättigheter till den virtuella egendomen. Efter fallet *Bragg v. Linden* (487 F Supp. 2d 593, Case No. 06–4925, 2007-05-30) ändrades dock villkoren så att användarna endast behöll immateriella rättigheter till egna skapelser (se t.ex. Harbinja s. 293–294).

12 Se t.ex. MacDonald, Michaela, *The Case for Virtual Property*, Diss. Queen Mary, University of London, 2017, <<https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.766033>> (hämtad 2021-05-18) [cit. MacDonald], s. 155–156.

13 Jfr t.ex. Arnerstål, Stojan, *Licensavtalets anatomi*, I:a uppl., Norstedts Juridik, 2019, s. 18–21.

att all programvara, alla immaterialrätter och alla föremål som kan köpas i spelet tillhör spelföretaget.<sup>14</sup>

## 2.2 VIRTUELL EGENDOM I SVENSK RÄTT

Virtuell egendom definieras inte i lagtext eller i något lagförarbete.<sup>15</sup> I praxis nämns virtuell egendom endast i tillägget till NJA 2011 s. 524 med en hänvisning till Warnolf, som utgör det enda svenska verket som utförligt behandlat ämnet.<sup>16</sup> Warnolf beskriver virtuell egendom som en företeelse med egenkaperna icke-fysisk form, rivalitet, interaktivitet och beständighet.<sup>17</sup> I annan litteratur diskuteras ”virtuella varor”,<sup>18</sup> vilka också förekommer inom mervärdes-skatteväsendet och i viss underrättspraxis.<sup>19</sup> Eftersom redovisning av rättsligt stöd saknas, anser jag dock inte att någon av dessa diskussioner bör ligga till grund för beskrivningen av virtuell egendom i denna artikel. Den mest utförliga beskrivningen av virtuell egendom återfinns därför i ovannämnda verk av Warnolf. Eftersom verket bygger på utländskt material och det har tillkommit nytt sådant material, är en ny litteraturgenomgång på sin plats.<sup>20</sup>

## 2.3 PRECISERING OCH DEFINITION AV VIRTUELL EGENDOM

I begreppets vidaste betydelse omfattar ”virtuell egendom” bland annat e-post-adresser, bankkonton och olika former av digitala gods (t.ex. digital musik). I en snävare betydelse inkluderas däremot endast sådant som förekommer i videospel, såsom avatarer eller virtuella objekt (t.ex. vapen), vilket är den omfattning virtuell egendom ges i denna artikel. I litteraturen presenteras ett flertal olika definitioner av vad som utgör virtuell egendom,<sup>21</sup> och det används

14 Se t.ex. Erlank, Wian, *Property in Virtual Worlds*, Diss. Stellenbosch University, 2012, <[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2216481](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2216481)> (hämtad 2021-05-18) [cit. Erlank], s. 98–115.

15 Se Warnolf, s. 219.

16 Se NJA 2011 s. 524 (Lindskogs tillägg), p. 28.

17 Se Warnolf, s. 219–226.

18 Se Elgebrant, Emil, *Kryptovalutor: Särskild rättsverkan vid innehav av bitcoins och andra liknande betalningsmedel*, 1:a uppl., Wolters Kluwer, 2016 [cit. Elgebrant, *Kryptovalutor*], s. 34–35; Elgebrant, Emil, *Ägande & värde av utsläppsätter och andra liknande handelsobjekt: En sakrättslig, redovisningsrättslig och skatterättslig studie*, Jure Förlag, 2012 [cit. Elgebrant, *Ägande*], s. 105–106.

19 Se avsnitt 3.3.2.

20 Det utländska materialet nyttjas här som en argumentationsbank för hur en svensk lösning på den juridiska frågan kan se ut (se t.ex. Sandgren, Claes, *Rättsvetenskap för uppsatsförfattare. Ämne, material, metod och argumentation*, 4:e uppl., Norstedts Juridik, 2018 [cit. Sandgren], s. 59–60).

21 Se t.ex. Palka, Przemyslaw, *Virtual Property. Towards a General Theory*, Diss. European University Institute, Department of Law, 2017, <[https://cadmus.eui.eu/bitstream/handle/1814/49664/Palka\\_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://cadmus.eui.eu/bitstream/handle/1814/49664/Palka_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)> (hämtad 2021-05-18) [cit. Palka], s. 104–106.

även andra beteckningar än just ”egendom”.<sup>22</sup> För stringensens skull används emellertid uteslutande beteckningen ”egendom”. Vidare väljer jag att endast använda Fairfields definition enligt vilken virtuell egendom är ”[...] code that mimics the properties of real-space objects. It is rivalrous, [inter]connected and persistent.”<sup>23</sup> Det finns flera motiv till detta val. Ett första skäl är att flera författare använder den som utgångspunkt i diskussioner om virtuell egendom.<sup>24</sup> Dessutom anses den motsvara den gängse uppfattningen om vad virtuell egendom är,<sup>25</sup> samtidigt som Fairfield är en erkänd auktoritet inom ämnesområdet.<sup>26</sup> Vidare möjliggör Fairfields definition med konkreta egenskaper, enligt min mening, en närmare analys av vad virtuell egendom egentligen är, jämfört med andra definitioner.<sup>27</sup> Slutligen anser jag att det inte heller finns någon omständighet i svensk rätt som talar mot detta val, utan det torde snarare vara så att det finns visst stöd för dess användning eftersom Warnolfs beskrivning

---

22 Se t.ex. Eng, Kenneth W., *Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property?*, *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*, vol. 34(1), 2016, s. 249–280 [cit. Eng], på s. 253, som använder ”virtuella gods”.

23 Se Fairfield, Joshua A. T., *Virtual Property*, *Boston University Law Review* (fortsättningsvis LR), vol. 85, 2005, s. 1047–1102 [cit. Fairfield], på s. 1063. Mitt tillägg motiveras av att Fairfield genomgående använder ”interconnected” för att beskriva virtuell egendom (se t.ex. s. 1050, 1054, 1057).

24 Se t.ex. Westbrook, Theodore J., *Owned: Finding a Place for Virtual World Property Rights*, *Michigan State LR*, no. 3, 2006, s. 779–812 [cit. Westbrook], på s. 782; Blazer, Charles, *The Five Indicia of Virtual Property*, *Pierce LR*, vol. 5(1), 2006, s. 137–161 [cit. Blazer], på s. 141; MacDonald, s. 99–101.

25 Se Erlank, s. 273; Quadrini, Matthew, *Caveat Cloudster: Why Traditional Common and Civil Property Law Should Apply to Virtual Property and How It Will Change the Legal Realities of the Internet*, *Dalhousie Journal of Legal Studies*, vol. 24, 2015, s. 55–99 [cit. Quadrini], på s. 60; Lawrence, Dan E., *It Really Is Just a Game: The Impracticability of Common Law Property Rights in Virtual Property*, *Washburn Law Journal*, vol. 47, 2008, s. 505–549, på s. 510.

26 Se Palka, s. 18, not 8; Lastowka, Gregory F., *Virtual Justice: The New Laws of Online Worlds*, Yale University Press, New Heaven, Connecticut, 2010, s. 135.

27 Övriga definitioner eller beskrivningar kan i grova drag sorteras i tre kategorier: (1) kod som skapar bilder i en bildskärm (se t.ex. Rogers, Jacob, *A Passive Approach to Regulation of Virtual Worlds*, *The George Washington LR*, vol. 76[2], 2008, s. 405–425, på s. 415–416), (2) olika typer av virtuella föremål som erhålls i videospelet och som kan vara till nytta för användarna (se t.ex. Eng, s. 253–254), samt (3) ett flertal definitioner som inte legat till grund för någon juridisk eller allmän förståelse, utan snarare utgjort en enskild eller enskilda författares skapelser (se t.ex. Nelmark, David, *Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests such as Domain Names*, i *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property*, vol. 3(1), 2004, s. 1–23 [cit. Nelmark], på s. 2). Det är inte meningsfullt att definiera virtuell egendom som kod enligt den första kategorin, eftersom det inte vore möjligt att jämföra virtuell egendom med andra företeelser som lagras som kod, t.ex. dokumentlösa finansiella instrument. Den andra kategorin bör inte heller användas, eftersom klarhet inte fås om vad företeelsen faktiskt är. En bil har exempelvis nytta som transportmedel, men att beskriva den utifrån dess funktioner fördjupar inte kunskapen om vad det är som gör bilen till en bil och möjliggör inte heller jämförelser med andra icke-fysiska företeelser. Slutligen anser jag att den tredje kategorin kan bortses från i avsaknad av litteraturstöd.

liknar Fairfields. Skillnaden är att egenskapen icke-fysisk form inkluderas.<sup>28</sup> Samma tillägg görs i denna artikel, eftersom Fairfield (och flera andra) uppfattar det som underförstått att virtuell egendom saknar fysisk form.<sup>29</sup> Virtuell egendom ska därför anses vara kod med egenskaperna (1) icke-fysisk form, (2) rivalitet, (3) interaktivitet och (4) beständighet, vars betydelser utvecklas i det följande.

## 2.4 DEN VIRTUELLA EGENDOMENS EGENSKAPER

### 2.4.1 ICKE-FYSISK FORM

Virtuell egendom är kod, vilket utgör ettor och nollor i en dator. Företeelsen kan därför uppfattas sakna en fysisk form, vilket också utgör den rådande uppfattningen i litteraturen.<sup>30</sup> Virtuell egendom skulle emellertid kunna anses ha fysisk form eftersom all data som sparas lämnar fysiska elektromagnetiska spår i samband med lagringsprocessen.<sup>31</sup> Mot detta synsätt talar dock omständigheterna att varken kontoförda finansiella instrument,<sup>32</sup> kryptovalutor,<sup>33</sup> eller det som kallats virtuella varor,<sup>34</sup> anses ha någon fysisk representationsform trots att de lagras digitalt. Det anförs att dessa spår inte medför att informationsinnehållet på ett konto ”[...] är eller ens i en begränsad bemärkelse kan jämföras med ett fysiskt objekt.”<sup>35</sup> Vidare uttalas i tillägget till NJA 2011 s. 524 att ett bankkonto är en icke-fysisk tillgång,<sup>36</sup> samtidigt som det hävdas att bristen på fysisk form är det mest uppenbara särdraget hos virtuella föremål.<sup>37</sup> I dagsläget torde virtuell egendom därför uppfattas som en företeelse som saknar fysisk form.

### 2.4.2 RIVALITET

Rivalitet betyder möjligheten att exkludera andra från att använda ett objekt eller en företeelse i exakt samma ögonblick som någon annan.<sup>38</sup> Rivaliteten har att göra med ett objekts eller en företeelses inneboende egenskaper.<sup>39</sup> För

28 Se Warnolf, s. 219–221.

29 Se Fairfield, s. 1064. Se t.ex. även MacDonald, s. 16.

30 Se not 29.

31 Se t.ex. Wallin-Norman, Karin, *Kontorätt: Rätt till kontoförda värdepapper*, Jure Förlag, 2009 [cit. Wallin-Norman, *Kontorätt*], s. 43, Elgebrant, *Ägande*, s. 105–106 samt not 15.

32 Se Elgebrant, Emil, *Förfogandelegitimation och teknikneutralitet*, Festskrift till Göran Millqvist, Jure Förlag, 2019, s. 229–240 [cit. Elgebrant, *Förfogandelegitimation*], på s. 229. Jfr Wallin-Norman, Karin, *Kontorätt i ett internationellt perspektiv – harmonisering av äganderätt och panträtt till värdepapper m.m.*, Ny Juridik 2:10, s. 7–27, på s. 10–11.

33 Se Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 31.

34 Se Elgebrant, *Ägande*, s. 106. Jfr Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 34.

35 Se Wallin-Norman, *Kontorätt*, s. 43. Se även Elgebrant, *Ägande*, s. 106.

36 Se NJA 2011 s. 524 (Lindskogs tillägg), p. 17.

37 Se Warnolf, s. 220.

38 Se t.ex. Warnolf, s. 224–225; Fairfield, s. 1053–1054.

39 Jfr t.ex. Warnolf, s. 224; Harbinja, s. 290.

fysiska föremål kommer rivaliteten från dess manifestationsform, medan den för virtuell egendom följer av kodens utformning.<sup>40</sup>

Om exempelvis en person kör runt i en fysisk bil, finns det ingen annan som kan köra runt i exakt samma fordon samtidigt. Bilen är därför rivaliserande.<sup>41</sup> Samma sak gäller i CS:GO, där endast en användare kan använda de specifika CS:GO-skins som finns kopplade till hans användarkonto vid en viss given tidpunkt.<sup>42</sup>

Rivaliteten är viktig eftersom den utgör skiljelinjen mellan virtuell egendom och immateriella rättigheter, trots att båda företeelser saknar fysisk form.<sup>43</sup> Om någon exempelvis ser en film på biografen, och därmed tar del av filmens immateriella rättigheter, hindras inte någon annan från att åtnjuta rättigheterna i samma stund.<sup>44</sup> Däremot är immateriella rättigheter vanligen exkluderande på så sätt att dess rättighetsinnehavare kan hindra andra från att utnyttja rättigheterna till filmen.<sup>45</sup> Denna exklusivitet härrör dock från en legal eller ekonomisk konstruktion och alltså inte från någon inneboende egenskap, oavsett om egenskapen är kodad eller inte.<sup>46</sup>

Ovanstående skillnad sammanblandas av vissa som hävdar att virtuell egendom saknar rivalitet.<sup>47</sup> Ett exempel härpå är påståendet om att virtuell egendom inte kan uppvisa rivalitet eftersom möjligheten att exkludera andra beror på de avtal (TOS och EULA) som användaren accepterar.<sup>48</sup> Som anges ovan är detta inte vad rivalitet innebär. Oavsett vad som står i avtalen, finns det till följd av rivaliteten endast en användare som kan använda den virtuella egendomen som är kopplad till hans användarkonto vid varje given tidpunkt. Däremot påpekas korrekt att den inneboende egenskapen är beroende av att spelföretaget designat den virtuella egendomen på det sättet.<sup>49</sup> Min uppfattning är att virtuell egendom bör anses uppvisa rivalitet, men att ställning

---

40 Se t.ex. Warnolf, s. 224; Fairfield, s. 1053–1054.

41 Se t.ex. Nelmark, s. 2, not 4.

42 Se Eng, s. 271–272. Jfr t.ex. Warnolf, s. 224–225.

43 Se Warnolf, s. 224; Blazer, s. 143; Erlank, s. 277. Jfr t.ex. Andreasson, Jens, *Intellexuella resurser som kreditsäkerhet: En förmögenhetsrättslig undersökning*, Juridiska institutionens skriftserie, Handelshögskolan vid Göteborgs universitet, skrift 6, 2010 [cit. Andreasson], s. 285.

44 Jfr t.ex. Warnolf, s. 224–225.

45 Se avsnitt 3.4.3.

46 Se t.ex. Warnolf, s. 224; Blazer, s. 143.

47 Se Harbinja, s. 290–291.

48 Se Nelson, John William, *Fiber Optic Foxes: Virtual Objects and Virtual Worlds through the Lens of Pierson v. Post and the Law of Capture*, *Journal of Technology Law & Policy*, vol. 14(1), 2009, s. 5–28 [cit. Nelson], på s. 14–15.

49 Se t.ex. Harbinja, s. 290–291; Palka, s. 107.

behöver tas till hur spelföretagens inflytande påverkar egenskapens existens. Detta görs i avsnitt 2.5.

#### 2.4.3 INTERAKTIVITET

Interaktivitet betyder att den virtuella egendomen kan påverkas eller upplevas av mer än en person samtidigt,<sup>50</sup> och/eller att det är möjligt att överföra den mellan användare.<sup>51</sup> Om exempelvis ovanstående bil kommer körandes på vägen kan den upplevas både av dess beskådare och av föraren, varför den uppvisar interaktivitet.<sup>52</sup> På samma sätt kan ett CS:GO-skin ses av såväl de personer som befinner sig i samma spelrond som användaren av skinnet.<sup>53</sup>

Det har gjorts två invändningar mot interaktiviteten. Den första invändningen är att den virtuella egendomen inte är universellt interaktiv på så sätt att det inte är säkert att alla datorsystem kan använda koden utan nödvändiga justeringar.<sup>54</sup> Om en användare exempelvis sitter med en dator från millennieskiftet, är det tveksamt att nyare videospel kan spelas på denna. Den andra invändningen består i att interaktiviteten för den virtuella egendomen är avgränsad till det specifika videospellet den finns i.<sup>55</sup> Det är exempelvis inte möjligt att använda CS:GO-skins i videospellet Runescape.<sup>56</sup> Mot bakgrund av ovan anförda har dessa invändningar emellertid inget att göra med interaktivitetens betydelse. I litteraturen ges egenskapen innebörden att den virtuella egendomen ska kunna upplevas av *mer* än en person respektive att den *kan* överföras, och inte att den ska kunna upplevas eller överföras till *alla*. Jag anser därför att egenskapen bör finnas för virtuell egendom. Likt rivaliteten är emellertid interaktiviteten beroende av spelföretagets utformning av koden, varför spelföretagets roll i sammanhanget återigen är aktuell.

#### 2.4.4 BESTÄNDIGHET

Beständighet innebär att ett objekt eller en företeelse inte försvinner eller upplöses när den inte används, vilket för virtuell egendom blir när datorn stängs av.<sup>57</sup> För koden säkerställs beständigheten genom den beskrivna klient/server-strukturen som gör att den lagras på flera enheter.<sup>58</sup> Det är beständigheten som gör att den fysiska bilen finns kvar nästkommande morgon efter

50 Se t.ex. Warnolf, s. 225–226; Fairfield, s. 1054.

51 Se t.ex. Westbrook, s. 782–783; Quadrini, s. 61–62.

52 Jfr t.ex. Fairfield, s. 1054.

53 Se Eng, s. 271–272.

54 Se Harbinja, s. 292; Nelson, s. 17.

55 Se t.ex. Harbinja, s. 292; Nelson, s. 17.

56 Jfr t.ex. Nelson, s. 17.

57 Se t.ex. Warnolf, s. 221–223; Fairfield, s. 1053–1054.

58 Se t.ex. Warnolf, s. 222; MacDonald, s. 101.



att ägaren parkerat den.<sup>59</sup> Det är vidare beständigheten som möjliggör för användaren att se sina CS:GO-skins när hen loggar in för att spela från en annan enhet eller efter att datorn varit avstängd.<sup>60</sup>

Till skillnad från rivalitet och interaktivitet har det inte ifrågasatts vilken innebörd beständigheten har. Däremot ifrågasätter vissa om beständigheten verkligen finns eftersom den virtuella egendomens beständighet, till skillnad från fysiska föremål, vid varje tidpunkt är villkorad av spelföretagets vilja.<sup>61</sup> Ovanstående bil står förmodligen kvar på parkeringen över natten, på samma sätt som CS:GO-skinnet förmodligen finns kvar när användaren loggar in nästa gång. Skillnaden häremellan är att bilens beständighet kan påverkas av långt färre faktorer. Även om en för användaren av bilen utomstående person, såsom biltillverkaren, skulle gå i konkurs kommer bilen att finnas kvar. Likaledes kommer den inte plötsligt skifta färg eller försvinna ur världen nästa morgon. Dessa händelser kan dock inträffa för CS:GO-skinnet,<sup>62</sup> varför frågan är om den virtuella egendomen är beständig överhuvudtaget.

Ett argument för att beständigheten finns, trots tredje parts inverkan, är att ett bankkonto endast finns för att banken upprätthåller en databas över tillgångarna på kontot. Kontot som sådant kan därför sägas vara beständigt.<sup>63</sup> Det som är beständigt i common law-traditioner, behöver emellertid inte vara det i andra rättstraditioner.<sup>64</sup> Vidare anser jag inte att det stöd som presenteras för bankkontots beständighet är tillräckligt för att övertyga om egenskapens existens, trots spelföretagets inflytande.<sup>65</sup> Därtill finns en uttrycklig ståndpunkt om att användarens beroendeställning till spelföretaget medför att beständigheten inte kan föreligga alls.<sup>66</sup> Jämfört med min uppfattning beträffande

---

59 Se Blazer, s. 144.

60 Se Eng, s. 271–272. Jfr t.ex. Erlank, s. 279.

61 Jfr t.ex. Erlank, s. 274–275 samt not 230; Harbinja, s. 291–292; Chein, Allen, *A Practical Look at Virtual Property*, St. John's LR, vol. 80(3), 2006, s. 1059–1090 [cit. Chein], på s. 1077.

62 Jfr Burns, Brett, *Level 85 Rogue: When Virtual Theft Merits Criminal Penalties*, UMKC LR, vol. 80(3), 2012, s. 831–854, på s. 840; Palka, s. 107.

63 Se t.ex. Warnolf, s. 223; Fairfield, s. 1057. Jfr Moringiello, Juliet M., *False Categories in Commercial Law: The (Ir)relevance of (In)tangibility*, Florida State University LR, vol. 35(1), 2007, s. 119–166, på s. 140.

64 Jfr Erlank, s. 275, not 230, som anför att bankkonton utgör egendom i common law, men inte civil law, eftersom beständighet saknas. I svensk rätt saknar beständigheten dock betydelse för vad som utgör egendom (se avsnitt 3.1).

65 Jfr not 63 ovan. Warnolf stödjer sig på Moringiello, vars diskussion inte handlar om beständighet, utan om egendomsrättigheter kan utsträckas för ett icke-fysiskt föremål trots en beroendeställning till tredje part. Fairfield uppger endast att bankkonton är beständiga, men anger inget stöd för detta.

66 Jfr Harbinja, s. 292.

rivalitet och interaktivitet, är jag mindre övertygad om att virtuell egendom verkligen uppvisar egenskapen beständighet. Min uppfattning är dock beroende av vilken betydelse spelföretagets ställning har för egenskaperna. Denna fråga utreds i avsnitt 2.5 nedan.

## 2.5 BEROENDESTÄLLNINGEN TILL SPELFÖRETAGET

Virtuell egendom är till sin natur en sådan företeelse som sällan kan existera utan samverkan med en tredje part.<sup>67</sup> Att egenskaperna finns överhuvudtaget beror på att spelföretaget ansåg att koden skulle utformas så.<sup>68</sup> Fysiska föremål har jämförelsevis dessa egenskaper i sig själva, varför det går att ifrågasätta om de ”virtuella versionerna” av egenskaperna kan jämföras med de ”fysiska versionerna”. Frågan kommenteras endast av en författare i litteraturen, som ifrågasätter huruvida rivalitet och beständighet verkligen finns.<sup>69</sup> Exakt hur beroendeställningen påverkar egenskaperna präglas därför av osäkerhet, varför nedanstående tolkningar är mina förslag till hur problemet kan förstås.

Den sammanfattande bilden i litteraturen är att spelföretagets inflytande över kodens utformning inte påverkar egenskapernas existens.<sup>70</sup> Min uppfattning grundas på att det finns en förhållandevis hög acceptans för att det är ovan nämnda egenskaper som utmärker virtuell egendom,<sup>71</sup> samtidigt som det inte undångöms att koden endast uppvisar egenskaperna för att den utformats till att göra det. Tvärtom påpekas det i flera fall uttryckligen att koden är utformad för att härma verkliga egenskaper.<sup>72</sup> Om egenskapernas existens hade ifrågasatts för att spelföretaget utformat dem, borde det rimligen också finnas ytterligare diskussioner om detta.

Som anförs ovan görs vissa ifrågasättanden av egenskaperna. Emellertid grundar sig dessa oftast inte på att spelföretaget utformat koden,<sup>73</sup> utan på att den virtuella egendomens egenskaper inte anses vara direkt jämförbara med de fysiska motsvarigheterna.<sup>74</sup> Kritiken kan uppfattas som att det på ett tydligare sätt bör markeras att den virtuella egendomens egenskaper avgränsas av det sammanhang som videospelen skapar. Enligt min mening är det uppenbart att de ”virtuella versionerna” av egenskaperna inte är fullständigt jämförbara

67 Se t.ex. Erlank, s. 275, not 230.

68 Jfr t.ex. Fairfield, s. 1054; Blazer, s. 140.

69 Jfr Harbinja, s. 290–292.

70 Spelföretagets inflytande berörs inte i samband med definierandet av virtuell egendom (se not 24). Jfr däremot Harbinja, s. 290–292.

71 Se not 25.

72 Se t.ex. Fairfield, s. 1054; Harbinja, s. 289; MacDonald, s. 100.

73 Jfr däremot Harbinja, s. 290–292.

74 Jfr t.ex. Erlank, s. 274–275; Blazer, s. 140; Palka, s. 107.

med dem för fysiska föremål. Som stöd för denna tolkning anges i flera fall uttryckligen att analogin mellan fysiska föremåls egenskaper respektive virtuell egendom inte alltid är perfekt.<sup>75</sup> I litteraturen accepteras således att den virtuella egendomens egenskaper begränsas av videospelets sammanhang, vilket inkluderar omständigheten att spelföretaget utformar koden.<sup>76</sup>

Ingen av den virtuella egendomens ”virtuella egenskaper” utgör därmed exakta motsvarigheter till de fysiska egenskaperna. Det väsentliga torde vara att den kod som exempelvis skapar CS:GO-skinsen utformas för att efterlikna de fysiska egenskaperna i en så hög utsträckning som den kan programmeras till. Ett liknande resonemang har även framförts i den begränsade svenska litteraturen om virtuell egendom, vari det hävdas att så länge beständigheten inte är ”godtycklig” i den bemärkelsen att den virtuella egendomen försvinner utan någon anledning, är föremålet beständigt.<sup>77</sup>

Sammantaget borde det inte ha någon betydelse att spelföretaget utformat koden för att egenskaperna ska existera. Det väsentliga tycks vara att koden, och därmed egenskaperna, har utformats till att vara så lika dess fysiska motsvarigheter som det är möjligt inom videospelen. I de flesta fall anses detta gälla underförstått, medan det i andra fall påpekas mer uttryckligen. Ovan nämndes att min uppfattning om beständigheten var beroende av svaret här. Mot bakgrund av det ovan anförda bedömer jag att virtuell egendom har egenskapen beständighet. Motsatsvis gäller därmed också att om koden ändras så att någon egenskap saknas eller blir mindre lik dess fysiska motsvarighet, är det inte heller längre frågan om något som kan betecknas som virtuell egendom.

### 3. EGENDOM OCH OBJEKT

#### 3.1 VAD ÄR EGENDOM OCH VARFÖR SPELAR DET ROLL?

Virtuell egendom har beskrivits ovan, varför det nu är nödvändigt att avgöra huruvida det finns förutsättningar för att använda företeelsen som ett creditsäkerhetsobjekt. För att vara tjänligt som ett sådant, måste virtuell egendom utgöra egendom, eftersom endast egendom kan vara föremål för sakrättsligt giltiga anspråk.<sup>78</sup> Om virtuell egendom

---

75 Se t.ex. Erlank, s. 274; Blazer, s. 140. Jfr t.ex. Harbinja, s. 289–293.

76 Jfr Chein, s. 1062, som anger att virtuell egendom är “[...] purposely designed to act like personal property, at least within the confines of the virtual world in which they exist”.

77 Se Warnolf, s. 223.

78 Se Andreasson, s. 55–56. Jfr Lindskog, Stefan, *Betalning: Om kongruent infriande av penningkulder och andra betalningsrättsliga frågor*, 2:a uppl., Norstedts Juridik, 2018 [cit. Lindskog], s. 74–75 samt not 175.

inte är egendom, torde företeelsen endast utgöra en obligationsrättslig konstruktion.<sup>79</sup>

Ett problem är att det inte kan förutsättas att virtuell egendom utgör egendom ur rättslig synvinkel, eftersom det också finns förmögenhetsrättsliga resurser utanför egendomsbegreppet.<sup>80</sup> Därtill borde det inte heller gå att undvika diskussionen genom att använda en annan beteckning än just ”egendom” för företeelsen, eftersom man då – enligt min uppfattning – befinner sig på gränsen till begreppsjurisprudens.

Frågan är därför: vad är egendom? I svensk rätt finns ingen civilrättslig egendomsdefinition, men däremot flera olika egendomslag som egendomen kan sorteras i.<sup>81</sup> I rättskällorna framkommer emellertid vissa uttalanden som kan ge ledning om egendomsbegreppets innebörd.

I NJA 2017 s. 1070 ansåg HD att egendomsbegreppet omfattar förmögenhetstillgångar och rättigheter av olika slag oberoende av om de har ett förmögenhetsvärde eller inte.<sup>82</sup> Oavsett värde, måste egendomen vara av sådan beskaffenhet att den kan vara föremål för någons rätt, exempelvis en ägande- eller nyttjanderätt.<sup>83</sup> En liknande omständighet betonas även i doktrinen, där egendomsbegreppet i en smalare betydelse getts innebörden av objektet för någons äganderätt,<sup>84</sup> men i en vidare betydelse även inkluderat andra förmögenhetsrättigheter än äganderätten.<sup>85</sup> Rättigheternas innebörd är dock inte statisk, utan varierar beroende på vilka befogenheter rättsordningen ger rättighetsinnehavaren.<sup>86</sup>

79 Jfr Lindskog, s. 75.

80 Se Martinson, Claes, *Sakrätt avseende annat än egendom*, Festskrift till Torgny Håstad, lustus Förlag, 2010, s. 529–569 [cit. Martinson, *Sakrätt*], på s. 532.

81 Se t.ex. Elgebrant, *Ägande*, s. 104.

82 Se NJA 2017 s. 1070, p. 7.

83 Se NJA 2017 s. 1070, p. 7. Jfr Hessler, Henrik, *Allmän sakrätt: Om det förmögenhetsrättsliga tredjemansskyddets principer*, Norstedt & Söners Förlag, 1973, s. 19–20.

84 Se Undén, Östen, *Svensk sakrätt I – Lös egendom*, faksimilutgåva, 10:e uppl., Fritzes Förlag, 1995 [cit. Undén], s. 12; Wallin-Norman, *Kontorätt*, s. 142; Jfr Elgebrant, *Ägande*, s. 104–105; Lindahl, Lars, *Begreppen äganderätt och egendom*, Juridiska grundbegrepp: En vänbok till David Reidhav, Studentlitteratur, 2019, s. 297–322 [cit. Lindahl], på s. 297.

85 Se Martinson, *Kreditsäkerhet*, s. 101; Undén, s. 12–13; Almkvist, Gustaf, *Förverkande av egendom*, lustus Förlag, 2014, s. 45. Jfr t.ex. Samuelsson, Joel, *Recenserandets villkor i det postrealistiska tillståndet*, SvJT 2011, s. 150–169, på s. 161; Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 34.

86 Se t.ex. Håstad, Torgny, *Sakrätt avseende lös egendom*, 6:e omarb. uppl., Norstedts Juridik, 2000 [cit. Håstad], s. 22. Jfr t.ex. Wallin-Norman, *Kontorätt*, s. 142.

Egendom har vidare beskrivits som ett knippe av rättigheter ("bundle of rights"),<sup>87</sup> varför det inte finns samma objektskoppling som ovan. Detta synsätt har ursprungligen grund i utländsk juridisk litteratur,<sup>88</sup> och har även använts som beskrivningar för vad äganderätten innebär i svensk rätt.<sup>89</sup> Därtill har egendomsbegreppet även en konventionsrättslig innebörd genom den Europeiska konventionen för mänskliga rättigheter (EKMR), vilken emellertid har ett vidare omfång än dess inhemska civilrättsliga betydelse.<sup>90</sup>

Av vad som anförts ovan följer att egendomsbegreppet kan beskrivas utifrån tre olika synvinklar. Jag anser att synsättet vari egendom anses utgöra ett rättighetsknippe kan uteslutas eftersom det grundar sig i utländsk litteratur, vilket inte ingår i den svenska rättskälleläran.<sup>91</sup> Även den konventionsrättsliga bedömningen torde kunna lämnas utan avseende. Om denna skulle ha betydelse för hur egendom uppfattas civilrättsligt, borde det rimligen också beröras i några av de framställningar som lyfter egendomsbegreppet efter EKMR:s införlivande. Så är dock inte fallet.<sup>92</sup> Det som kvarstår är därmed en beskrivning av egendom som ett objekt för rättigheter, vilken jag i denna artikel intar som utgångspunkt för vad som utgör egendom. Att notera är att det torde vara lika korrekt att beskriva egendom som ett objekt för skyldigheter, eftersom rättigheter och skyldigheter korrelerar med varandra.<sup>93</sup>

Att en företeelse saknar fysisk form är inget hinder mot att den kan vara egendom i svensk rätt; ett exempel härpå är immateriella rättigheter.<sup>94</sup> Den relevanta frågan är istället hur gränsen dras mellan vad som kan vara ett sådant objekt för rättigheter och vad som inte kan vara det. För att något som saknar fysisk form ska kunna uppfattas som egendom, måste detta "något" kunna vara föremål för en så kallad *objektfiction*.<sup>95</sup> Begreppet objektfiction betyder att man tänker sig att något som saknar fysisk form faktiskt har det.<sup>96</sup> I litteraturen används

---

87 Se Warnolf, s. 209, 227–229; Cohrs, Karolina, *Domännamn – immateriell egendom, immateriell rättighet eller något annat? Något om det rättsliga systemets utmaningar när samhället och tekniken förändras*, Ny Juridik 2:18, s. 7–21, på s. 8–9.

88 Jfr t.ex. Penner, James E., *The "Bundle of Rights" Picture of Property*, UCLA LR, vol. 43(3), 1996, s. 711–820, på s. 712.

89 Se t.ex. Nergelius, Joakim, *De europeiska domstolarna och det svenska äganderättskyddet*, 1:a uppl., Norstedts Juridik, 2012, s. 12.

90 Se t.ex. Lindahl, s. 315–316.

91 Se t.ex. Sandgren, s. 45–46.

92 Jfr t.ex. Martinson, *Kreditsäkerhet*, s. 101; Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 34.

93 Jfr t.ex. Bengtsson, Ingemar, *Hohfeld i ekonomisk teori*, Festskrift till Ingemar Ståhl, Studentlitteratur, 2005, s. 9–29, på s. 10–14.

94 Se Elgebrant, *Förfogandelegitimation*, s. 229.

95 Se avsnitt 3.2.

96 Jfr Wallin-Norman, Karin, *Kontoförd egendom – objekt eller vad?*, JT 2012/13, s. 107–126 [cit.

även andra uttryckssätt för denna tankeprocess,<sup>97</sup> men endast objektfiction används i denna artikel. Mot bakgrund av det ovan anförda följer således att om inte virtuell egendom kan vara föremål för en objektfiction, kan företeelsen inte heller utgöra egendom i svensk rätt och därmed inte vara tjänlig som ett kreditsäkerhetsobjekt.

## 3.2 FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR OBJEKTFIKTION

### 3.2.1 UTGÅNGSPUNKTER

I rättskällorna är objektfictionens förutsättningar endast sparsamt behandlade.<sup>98</sup> För att kunna tänka sig virtuell egendom som om den vore ett objekt, måste en av följande omständigheter föreligga: (1) det finns stöd i lag<sup>99</sup> eller lagförarbeten<sup>100</sup>, (2) det finns sedvänja som styrker företeelsens existens,<sup>101</sup> eller (3) företeelsen har nått en tillräckligt hög och allmän acceptansgrad.<sup>102</sup> I och med att konsensus råder om att stöd från lagstiftaren krävs, berörs endast de två sistnämnda omständigheterna.

### 3.2.2 SEDVANERÄTTSLIG GRUND

En objektfiction får användas om det finns en sedvänja som styrker företeelsens existens.<sup>103</sup> Den exakta innebörden av denna omständighet preciseras inte, annat än att kryptovalutor torde kunna vara föremål för objektfiction på sedvanerättslig grund om "[...] både parter och allmänhet accepterar dem som om de vore egendom."<sup>104</sup> På samma sätt kan virtuell egendom vara föremål för objektfiction på denna grund, om parterna uppfattar företeelsen som om den vore egendom.<sup>105</sup> Huruvida virtuell egendom faktiskt kan vara föremål för en objektfiction lämnas dock obesvarat i litteraturen, men utesluts inte helt.<sup>106</sup>

---

Wallin-Norman, *Kontoförd egendom*], på s. 107.

97 Undén, Östen, *Om panträtt i rättigheter*, 2:a uppl., Gleerups Förlag, 1923, s. 6, "objektiveras"; Wallin-Norman, *Kontorätt*, s. 22–23, "den Fysiska Modellen"; Martinson, *Sakrätt*, s. 533, "objekts-tänkande"; Andreasson, s. 55, "den objektsbaserade utgångspunkten".

98 Så görs endast av Lindskog, s. 74–75 samt not 174, Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 31–36 och Elgebrant, *Ägande*, s. 106–108.

99 Se Lindskog, s. 74–75 samt not 174; Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 33–36; Elgebrant, *Ägande*, s. 107–108.

100 Se Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 33; Elgebrant, *Ägande*, s. 107.

101 Se avsnitt 3.2.2.

102 Se avsnitt 3.2.3.

103 Se Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 33–36. Jfr dock Elgebrant, *Ägande*, s. 107–108, för delvis annan uppfattning.

104 Se Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 36. Se däremot Lindskog, s. 75.

105 Se Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 35, som ställer frågan: "[...] uppfattar parterna att en Avatar [sic!] är egendom i en sådan uppfattning att den på sedvanerättslig grund därigenom utgör egendom?".

106 Se Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 35. Se däremot Elgebrant, *Ägande*, s. 108.

Några övriga tolkningsdata som kan belysa vad sedvänjan eller sedvanerättslig grund innebär, är att omständigheten finns för fordringar, men inte för finansiella instrument. Varför det förhåller sig på nu angivet sätt förtydligas emellertid inte.<sup>107</sup> Däremot kan objektfiktionen användas för pengar med stöd av sedvanerättslig grund, eftersom pengar idag accepteras som ett allmänt betalningsmedel.<sup>108</sup> Utifrån de tolkningsdata som författaren bakom den sedvanerättsliga grunden presenterar, verkar denna omständighet förutsätta att det finns någon form av acceptansgrad för den företeelse som objektfiktionen ska användas för.<sup>109</sup>

Om även andra rättskällor används för att klargöra innebörden av sedvanerättslig grund kan följande anföras. Det går först att fråga sig om sedvänjan eller sedvanerättslig grund har samma betydelse som sedvanerätten som rättskälla.<sup>110</sup> Sedvanerätten består av oskrivna regler som anknyter till "[...] ett allmänt förekommande handlingssätt i den mänskliga samlevnaden [...]".<sup>111</sup> För att sedvanerätten ska kunna beaktas måste den ha vunnit tillräcklig utbredning och stadga. Det är inte klart hur höga dessa krav är, men ibland sägs att det ska finnas "[...] en allmän övertygelse om att det är en rättslig skyldighet att handla på ett visst sätt."<sup>112</sup> Enligt min mening stämmer denna beskrivning mindre väl överens med att allmänheten, enligt ovan, ska acceptera en företeelse som om den vore egendom. Det torde snarare vara så att sedvanerättslig grund ges betydelsen av ett handlings- eller förhållningssätt som fått fäste i samhället. Det rör sig således om någon form av inarbetad struktur som gett upphov till en sedvana.<sup>113</sup>

Ytterligare ledning om vad sedvanerättslig grund har för betydelse kan möjligen hämtas från Lindskogs tillägg i NJA 2011 s. 524, vari han frågar "[...] om man inte på närmast sedvanerättslig grund borde anse vissa icke-fysiska betalnings-

---

107 Jfr Elgebrant, *Ägande*, s. 107.

108 Se Elgebrant, *Ägande*, s. 107–108. Jfr Lindskog, s. 440–441.

109 Jfr Lindskog, s. 75, som skriver att ett krav för objektfiktionen är att föreställningen ska ha "[...] en acceptansgrad som är tillräckligt hög och allmän." Däremot använder han en annorlunda motivering för att förklara vad detta innebär (se Lindskog, s. 75, not 174).

110 Jfr Elgebrant, *Ägande*, s. 107, där han anger att det måste finnas stöd i *rättskällorna* för att objektfiktionen ska vara möjlig. Med beaktande av att han formulerar sig smalare i *Kryptovalutor* (s. 36), är det inte säkert att denna ståndpunkt fortfarande gäller.

111 Se Ramberg, Christina, under medverkan av Beshar, Alexander, Carlson, Laura, Croon, Adam, Granmar, Claes, Kleist, David, Leviner, Pernilla & Norée, Annika, *Rättskällor – en introduktion i kritiskt tänkande*, 1:a uppl., Norstedts Juridik, 2018 [cit. Ramberg m.fl.], s. 54.

112 Ramberg m.fl., s. 57.

113 Jfr Lindskog, s. 75, not 174, som anför att objektfiktionen kräver ett "allmänt inrättande" och att Elgebrant med allt fog framhåller betydelsen av sedvanan.

former som lagliga betalningsmedel [...]”.<sup>114</sup> Formuleringen ”sedvanerättslig grund” framgår inte uttryckligen i det verk som han hänvisar till, trots att det tolkas så i tillägget.<sup>115</sup> Det som förmodligen åsyftas är förklaringen av lagliga betalningsmedel som ”[g]iltiga sedlar och mynt samt andra allmänt accepterade bytesmedel”.<sup>116</sup> Egenskapen av att vara allmänt accepterat beskrivs vara något som förändras över tiden och som bestäms av de ekonomiska, sociala och kulturella förhållandena som finns i samhället. Det går därför inte [...] att på teoretiska grunder fastställa vad som utgör allmänt accepterade bytesmedel. Istället får man utgå från vad som rent faktiskt har tilldelats denna egenskap i det samhälle och under den tid som frågan avser.<sup>117</sup> Om detta resonemang faktiskt stödjer sig på sedvanerättslig grund, verkar det vara korrekt att denna omständighet har samband med vad som accepteras i ett samhälle. Mot denna tolkning talar omständigheten att det inte hänvisas till Lindskogs tillägg i samband med den ursprungliga författarens redogörelse för sedvanerättslig grund.

Sammanfattningsvis är rättsläget om den sedvanerättsliga grundens innebörd oklar. Dels presenteras inte något nämnvärt rättskällestöd för denna omständighet, dels preciseras inte heller dess exakta innebörd. Vidare har det i litteraturen uppgetts att en av framställningarna som beskriver sedvanerättslig grund kan uppfattas vara av ”handbokscharaktär”, varför efterföljande författare inte behöver dela argumentationen i alla delar.<sup>118</sup> Vad som kan uttalas om sedvanerättslig grund är att denna omständighet i vart fall har samband med vad allmänheten accepterar som om det vore egendom. Förmodligen har omständigheten inte samband med sedvanerätten som rättskälla, trots att rättsläget är osäkert. Bedömningen av vilken acceptans som finns kan möjligen härledas från vad samhället i stort anser, eftersom detta inte är något statistiskt.

### 3.2.3 TILLRÄCKLIGT HÖG OCH ALLMÄN ACCEPTANSGRAD

En objektffiktion får också användas om den aktuella företeelsen har nått [...] en acceptansgrad som är tillräckligt hög och allmän”.<sup>119</sup> Denna acceptansgrad finns om följande kriterier är uppfyllda. Det ska finnas (1) samhällsnytta, (2) en ”allmänföreställning” om ett värde, samt (3) att nämnda allmänföreställning

114 Se NJA 2011 s. 524 (Lindskogs tillägg), p. 24.

115 Se Arnesdotter, Ingrid, *Moderna betalningsmetoder – betalning och girering*, Nerenius & Santérus förlag, 1996 [cit. Arnesdotter], s. 34–40.

116 Se Arnesdotter, s. 40.

117 Se Arnesdotter, s. 40. Jfr Torvund, Olav, *Betalningsformidling i et rettslig perspektiv*, Tano, 1993, s. 153.

118 Se Heidbrink, Jakob, *Rec. av Elgebrant, Kryptovalutor*, SvJT 2016 s. 554–555, passim.

119 Se Lindskog, s. 75.



har lett till ett ”allmänt inrättande”.<sup>120</sup> Innebörden av de två förstnämnda kriterierna preciseras inte. Om det allmänna inrättandet uttalas endast följande:

Det krävs sannolikt också att föreställningen har lett till ett allmänt inrättande ([dvs.] allmänföreställning i tiden) sålunda, att om rättsordningen inte tar till sig den allmänna föreställningen, så rubbas i något hänseende på ett inte oväsentligt sätt grunden för visst slags förekommande dispositioner eller på annat sätt förutsättningarna för enskildas förhållande till varandra [...].<sup>121</sup>

På samma sätt som för ovanstående sedvanerättsliga grund präglas således även denna omständighet av rättsosäkerhet.<sup>122</sup> Med en ordagrann tolkning och läst i sitt sammanhang, kan följande antaganden om kriteriernas innebörd göras.

Om samhällsnyttokriteriet uttalas att både kontopengar och juridiska personer är samhällsnyttiga företeelser.<sup>123</sup> Detta anges uttryckligen vara en personlig värdering av dessa objektfiktioner, varför samhällsnyttokriteriet kan antas tolkas subjektivt och baseras på vad som anses gagna samhället i stort.<sup>124</sup> En ordagrann tolkning av övriga kriterier medför att allmänheten ska ha en föreställning om ett värde och ska ha inrättat sig efter den. I avsaknad av precision, antas ”föreställning” i denna artikel kunna tolkas brett och kunna likställas med en idé eller tankebild. Det bör även kunna antas att allmänföreställningen ska avse ett ekonomiskt värde.<sup>125</sup>

Det allmänna inrättandet ska leda till att antingen de dispositioner som genomförs eller individernas förhållanden till varandra påverkas ”på ett inte oväsentligt sätt” ifall objektfiktionen inte godtas. Med grund i formuleringen ”allmänföreställning i tiden”, kan det enligt min mening antas att en viss tidsrymd behöver ha gått för att inrättandet kan anses föreligga. Om inte en företeelse hunnit bli etablerad, skulle svårligen dispositioner eller enskildas förhållanden till varandra påverkas. Exakt hur lång tid, hur stor omfattning av påverkan, eller hur många dispositioner som krävs framgår inte, men kan antas

---

120 Se Lindskog, s. 75, not 174.

121 Se Lindskog, s. 75, not 174.

122 Jfr Lindskog, s. 74–75 samt not 174, som använder formuleringar som ”torde”, ”förmodligen” och ”sannolikt”. Dessutom refereras inga ytterligare rättskällor som stöd för uppfattningen.

123 Se Lindskog, s. 442, not 1573.

124 Jfr Lindskog, s. 75, not 174. Jfr även Lundstedt, Vilhelm, *Är det metafysik att beakta samhällets intressen i rättsvetenskapen?*, SvJT 1932, s. 537–552, på s. 539.

125 Lindskog, s. 74–75, diskuterar objektfiktionens användande för kryptovalutor, vilka har ett förmögenhetsvärde. Vidare anger han att rättsordningen inte utan lagstöd torde “[...] upphöja en föreställning om ett värde [...]”.

ha samband med kvalifikationskravet ”på ett inte oväsentligt sätt”. Kravets mer precisa innebörd förtydligas emellertid inte.

### 3.3 OBJEKTFIKTION OCH VIRTUELL EGENDOM

#### 3.3.1 FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR PRÖVNINGEN

I syfte att nå klarhet om virtuell egendom kan utgöra egendom, tar jag nedan ställning till om objektfiktionen kan användas för företeelsen. Eftersom lagstöd saknas prövas endast huruvida sedvanerättslig grund eller tillräckligt hög och allmän acceptansgrad finns.

#### 3.3.2 OBJEKTFIKTION MED SEDVANERÄTTLIG GRUND

Det som framkommer om sedvanerättslig grund kan summeras enligt följande. Denna omständighet har i vart fall innebörden av att allmänheten ska acceptera en företeelse *som om* den vore egendom. Om även indirekta resonemang inkluderas i tolkningen av omständigheten, framgår att det som är allmänt accepterat förändras över tid. Förmodligen ska det som utgör sedvanerättslig grund hållas isär från sedvanerätten som rättskälla, trots att osäkerhet föreligger.<sup>126</sup>

För denna artikels skull görs följande antaganden. Jag antar att egendom generellt sett, från en allmän lekmannamässig synvinkel och oaktat den rättsliga bedömningen, åsyftar saker eller objekt som anses ha ett förmögenhetsvärde. Jag antar också att människor i allmänhet förknippar egendom med något de har köpt, bytt sig till, fått i gåva, eller annars kan se, ta på eller uppleva på något sätt. En tjänst uppfattas därför inte som egendom i allmänhetens ögon, medan exempelvis ett videospel samt de saker som finns i det bör göra det.<sup>127</sup> Om en enskild person genomför transaktioner i ett videospel, kommer hen troligen uppfatta att det som köps tillhör dennes egendoms massa.<sup>128</sup> Denna uppfattning kan sannolikt anses gälla oberoende av vad som står i TOS och EULA eftersom en majoritet ändå inte läser dessa villkor.<sup>129</sup>

<sup>126</sup> Se avsnitt 3.2.2.

<sup>127</sup> Frågan är förstås vad det egentligen är som köps – en licens att nyttja videospellet eller något annat? Antagandet anses dock rimligt, eftersom bedömningen om sedvanerättslig grund tycks bygga på vad *allmänheten* accepterar som egendom och inte på den rättsliga klassificeringen.

<sup>128</sup> Se t.ex. empiriska studier av Anil, Samtani, King Wen Jie, Angelia, Soon Hui Min, Jeanne & Chew Wan Xiu, Queenie, *Virtual Property – a theoretical and empirical analysis*, i *European Intellectual Property Review*, vol. 34(3), 2012, s. 188–202, på s. 196–197, vari en majoritet av spelarna ansåg sig vara rättmätiga ägare av den virtuella egendomen som de hade köpt.

<sup>129</sup> Jfr t.ex. empiriska studier av Obar, Jonathan A. & Oeldorf-Hirsch, Anne, *The biggest lie on the internet: ignoring the privacy policies and terms of service policies of social networking services*, i *Information, Communication & Society*, vol. 23(1), 2018, s. 128–147, på s. 128, vari en majoritet av respondenterna inte läste avtalsvillkoren till olika typer av standardavtal.

Den första frågan som ska ställas är om allmänheten accepterar virtuell egendom som om den vore egendom. Enligt min mening är kunskapen om virtuell egendom i samhället en omständighet av betydelse. Om inte människor i allmänhet känner till den virtuella egendomens existens eller att den har ett förmögenhetsvärde, bör människor i allmänhet också vara mindre benägna att acceptera företeelsen som egendom. Några faktorer som talar för att denna kunskap finns är att CS:GO-skins förekommer i ett flertal straff<sup>130</sup> och förvaltningsrättsliga<sup>131</sup> underrättsdomar, samt att försäljning av skins och annan virtuell egendom utgör mervärdesskattepliktig försäljning av elektroniska tjänster.<sup>132</sup> Om inte CS:GO-skinsen ansetts ha ett förmögenhetsvärde, borde det rimligen inte funnits någon målsäganden som känt sig bedragen och företeelsen skulle inte heller fått skattemässig uppmärksamhet. Dessutom ska också nämnas att videospelentropia Universe, vari det var möjligt att växla spelets pengar mot verkliga kronor, hade mellan 160 000 och 200 000 svenska användare år 2009.<sup>133</sup> Detta bör ha lett till en informationsspridning om att det finns ekonomiska värden i videospel.

Ingen av ovanstående omständigheter har betydelse i rättskällehänseenden.<sup>134</sup> Däremot pekar de enligt min uppfattning på att virtuell egendom i form av CS:GO-skins anses ha ett förmögenhetsvärde, samt att handeln med dessa är så pass utbredd att det funnits anledning att beskatta den. Mot denna uppfattning kan följande invändningar anföras. I redogörelsen för sedvane-rättslig grund hänvisas varken till de skatterättsliga aspekterna, eller den tidigaste underrättsdomen vari bedrägeri förelåg.<sup>135</sup> Avsaknaden av hänvisningar kan tolkas som att ovanstående omständigheter saknar betydelse vid denna bedömning. Det ska emellertid anmärkas att det endast fanns ett straffrättsligt och inga förvaltningsrättsliga underrättsavgöranden när den sedvane-rättsliga grunden senast beskrevs.<sup>136</sup> Rättsläget kan således ha ändrats med avseende på denna punkt.

---

130 Se t.ex. HovR Nedre Norrland, mål nr B 1130-17; Västmanlands TR, mål nr B 5246-15.

131 Se t.ex. KamR Göteborg, mål nr 2758-19; FR Jönköping, mål nr 2018-2019-17.

132 Se t.ex. Svensson, Ulf Bokelund, *Moms: Praktisk handbok i mervärdesskatt*, 19:e uppl., Björn Lundén Information AB, 2021, s. 729–732.

133 Se Malmqvist, Mattias, *Svensk låtsasvärld startar riktig bank*, ComputerSweden, 2009-03-19, <<https://computersweden.idg.se/2.2683/1.218435/svensk-latsasvarld-startar-riktig-bank>> (hämtad 2021-05-18).

134 Jfr Sandgren, s. 49.

135 Jfr Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 31–36; Elgebrant, *Ägande*, s. 104–108. Skatteverkets ställningstagande fanns tillgängligt år 2013 (se Skatteverket, *Rättslig vägledning: Virtuella världar*, dnr 131421398-13/111, 2013-07-04, <<https://www4.skatteverket.se/rattsligvagledning/1939.html?date=2013-07-04stallningstagande>> [hämtad 2021-05-18]).

136 Elgebrants *Kryptovalutor* publicerades år 2016.

En annan faktor som pekar på att allmän kunskap om virtuell egendom och dess förmögenhetsvärde finns är att små köp i videospelen (s.k. mikrotransaktioner) har blivit vanligare.<sup>137</sup> Videospelsbranschens affärsmodell har utvecklats på så vis att spelföretagen i högre utsträckning valt bort att ta ut engångsbetalningar från användarna när de köper videospelen och istället säljer eller ger bort videospelen till en lägre kostnad och därefter låter spelarna genomföra mikrotransaktioner i spelet.<sup>138</sup> När det är fler som köper föremål som finns i videospelen, är det enligt min mening mer sannolikt att köparna uppfattar dessa företeelser som om det var deras egendom.<sup>139</sup>

Sammanfattningsvis gäller följande. Det anses inte vara uteslutet att sedvanerättslig grund kan finnas för virtuell egendom. Om mina antaganden stämmer, talar vad som framkommit ovan för att allmänheten är medveten om att virtuell egendom finns och att företeelsen har ett förmögenhetsvärde. Om detta är tillräckligt för att allmänheten ska acceptera virtuell egendom som egendom, borde virtuell egendom kunna vara föremål för en objektfiction på denna grund. Några svagheter i denna argumentation är att mitt resonemang bygger på antaganden, samtidigt som den exakta betydelsen av sedvanerättslig grund är oklar.

### 3.3.3 OBJEKTFIKTION MED TILLRÄCKLIGT HÖG OCH ALLMÄN ACCEPTANSGRAD

Nästa omständighet som ska prövas är om virtuell egendom har en tillräckligt hög och allmän acceptansgrad. Frågorna är därmed om kriterierna, att det finns (1) en samhällsnytta, (2) en ”allmänföreställning” om ett värde, samt (3) att nämnda allmänföreställning lett till ett ”allmänt inrättande”, är uppfyllda.<sup>140</sup>

En inledande fråga är om uppfattningen att objektfictionen inte kan användas för kryptovalutor också utgör ett hinder mot att den kan användas för virtuell egendom.<sup>141</sup> Enligt min mening är svaret nekande, eftersom virtuell egendom inte har tillräckligt många likheter med kryptovalutor för att samma överväganden direkt kan tillämpas.<sup>142</sup> Därtill är rättsläget om objektfictionens

137 Se Zendle, David, Meyer, Rachel & Ballou, Nick, *The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of trends in loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019*, PsyArXiv, senast uppdaterad 2020-01-02, <<https://psyarxiv.com/u35kt/>> (hämtad 2021-05-18), s. 1–12 [cit. Zendle m.fl.], på s. 7–10.

138 Se Zendle m.fl., s. 2–3.

139 Jfr not 128. Jfr även King, Chelsea, *Forcing Players to Walk the Plank: Why End User License Agreements Improperly Control Players' Rights Regarding Microtransactions in Video Games*, William & Mary LR, vol. 58(4), 2017, s. 1365–1401, på s. 1369–1371.

140 Se avsnitt 3.2.3.

141 Jfr Lindskog, s. 74–75.

142 De utmärkande skillnaderna är enligt mig att virtuell egendom inte utgör ett spekulations-

användande osäkert, vilket talar för att inte tillskriva denna uppfattning en för tungt vägande betydelse.

Det kan inledningsvis konstateras att virtuell egendom har nytta för användarna, eftersom detta tydligt framgår i litteraturen.<sup>143</sup> Därtill hade det förmodligen inte funnits några marknader för exempelvis CS:GO-skins om inte de ansetts ha någon nytta alls. Det relevanta i sammanhanget är dock inte användarnytta, utan *samhällsnytta*. Som tidigare anført anser jag att en subjektiv tolkning ska göras här. En sak som är nyttigt för samhället är enligt min mening att medborgarna har det bra. Med tanke på att videospel utgör ett nöjesmedium för allmänheten och att många spelar videospel,<sup>144</sup> kan det inte uteslutas att företeelsen bidrar med nytta för användarna och därmed också för samhället.

Mot detta nyttoantagande kan anföras att ackumulerandet av virtuell egendom kan uppfattas som tidsspilla eftersom videospelandet tar tid i anspråk som kunde ha använts till att exempelvis förstärka sociala relationer. Återigen ska påpekas att videospel är ett nöjesmedium, vilka generellt sett tar tid i anspråk från andra samhällsgynnande handlingar. En teaterföreställning är exempelvis nyttig för betraktaren på så vis att hen blir underhållen. Det är inte ett basalt behov för betraktaren att titta på föreställningen. Däremot skapar det ett mervärde och en gemenskap för personen, och det går att argumentera för att detta gynnar samhället. Med det sagt är det inte alla aspekter av virtuell egendom som är samhällsnyttiga; jag anser exempelvis inte att virtuell egendom i kasinoliknande spel bidrar till samhällsnytta.<sup>145</sup> Min uppfattning överlag är emellertid att den virtuella egendomen, på grund av dess nytta i videospelen, bör anses utgöra en samhällsnyttig företeelse.

Den andra frågan är om det finns en allmänföreställning om ett förmögensvärde, vilken jag besvarar jakande trots lågt rättskällevärde.<sup>146</sup> Som sista del ska prövas om allmänheten i tillräckligt stor utsträckning inrättat sig efter föreställningen. Frågorna är om de dispositioner som genomförs eller individ-

---

objekt, att företeelsen inte skapas genom kryptovalutaprotokoll, samt att företeelsen – relativt sett – har mindre allmän spridning i form av medial uppmärksamhet (se Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 18 och Lindskog, s. 74, not 171, för en beskrivning av kryptovalutor).

143 Se not 27.

144 År 2020 fanns det över 2,5 miljarder spelare globalt (WePC, *Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2020*, <<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>>, [hämtad 2021-05-18]).

145 Se t.ex. Haskell, s. 125–128.

146 Se avsnitt 3.3.2.

ernas förhållanden till varandra påverkas ”på ett inte oväsentligt sätt” om inte objektfiktionen godtas.<sup>147</sup>

Den första virtuella egendomen som innehar egenskaperna i avsnitt 2 kan dateras till Ultima Online från 1997,<sup>148</sup> varför en viss tidsrymd har gått sedan företeelsens tillkomst. Det står klart att dispositioner med virtuell egendom förekommer (t.ex. mikrotransaktioner). Huruvida enskilda förhållanden till varandra skulle påverkas om objektfiktionen underkändes är inte lika klart. En följd av ett underkännande vore att virtuell egendom inte kan bli föremål för sakrätter. Enskilda personer skyddas fortfarande mot bedrägerier eftersom dessa bestämmelser skyddar förmögenhetsöverföringar.<sup>149</sup> Det vore dock en omöjlighet att exempelvis skyddas mot sakrättslig konkurrens om inte objektfiktionen godtog.<sup>150</sup> I avsaknad av data för hur vanligt förekommande sistnämnda situation är, får frågan om huruvida enskilda påverkas av ett underkännande av objektfiktionen i denna del lämnas obesvarad.

Det problematiska avseende det allmänna inrättandet är att det inte finns någon ledning om när kvalifikationskravet är uppfyllt. Det som kan anföras här är att kontopengar uppfyller kravet, eftersom objektfiktionen kan användas för denna företeelse.<sup>151</sup> Men det finns knappast någon objektfiktion som är mer etablerad än kontopengar, varför jag inte anser att det är en rättvisande jämförelsegrund. Det går därför inte att ta ställning till huruvida kvalifikationskravet är uppfyllt.

### 3.3.4 SLUTSATSER BETRÄFFANDE OBJEKTFIKTIONEN

Följande resultat baseras på de i artikeln gjorda antaganden. Det finns inget stöd från lagstiftaren, varför den första omständigheten kan uteslutas. Möjligen kan sedvanerättslig grund medföra att objektfiktionen kan användas, vilket gäller oavsett om de uppställda antagandena är korrekta eller felaktiga. Skillnaden är att korrekta antaganden medför att slutsatsen har mer stöd, medan felaktiga antaganden innebär att den har mindre stöd. Avseende kriterierna för tillräckligt hög och allmän acceptans kan följande konstateras: Virtuell egendom bör anses vara samhällsnyttig och det borde även finnas en allmänföreställning om ett förmögenhetsvärde. Beträffande det allmänna inrättandet förekommer dispositioner, men det är inte säkert hur dessa skulle påverkas om objektfiktionen

147 Se avsnitt 3.2.3.

148 Se Castronova, Edward, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, The University of Chicago Press, Chicago, 2005, s. 53.

149 Jfr t.ex. Ahola, Mikael, *Bedrägeri: Introduktion och handledning för brottsutredare*, Norstedts Juridik, 2013, s. 158–159.

150 Jfr Lindskog, s. 75, not 175; Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 87.

151 Se Lindskog, s. 440–443. Se däremot Wallin-Norman i not 154.

underkändes. Det är inte möjligt att uttala sig om i vilken utsträckning enskildas förhållande till varandra skulle påverkas. Därtill kan ställning inte tas till om kvalifikationskravet är uppfyllt, varför det inte går att ta ställning till om en tillämpning av den tredje omständigheten låter sig göras. Den sammantagna slutsatsen är att det finns svagt stöd för att objektfiktionen låter sig göras.

### 3.4 IFRÅGASÄTTANDE AV OBJEKTFIKTIONENS ANVÄNDNING

#### 3.4.1 UTGÅNGSPUNKTER

I doktrinen ifrågasätts huruvida objektfiktionen ska användas för att lösa sakrättsliga konflikter om föremål utan fysisk form. Dessa ifrågasättanden avser intellektuella resurser,<sup>152</sup> immateriella rättigheter,<sup>153</sup> samt finansiella instrument och kontopengar.<sup>154</sup> I detta avsnitt tas ställning till om någon av argumentationslinjerna kan tillämpas analogt på virtuell egendom, eftersom ett jakande svar i så fall talar mot objektfiktionens användning. Det bortses helt från uttalanden om finansiella instrument och kontopengar, eftersom dessa anses vara för olika för att kunna jämföras med virtuell egendom.<sup>155</sup>

#### 3.4.2 INTELLEKTUELLA RESURSER

Den första invändningen mot objektfiktioner görs med avseende på intellektuella resurser och grundar sig i att ett objektsbaserat synsätt påstås vara ett hinder mot att dessa resurser används effektivt.<sup>156</sup> Intellektuella resurser betecknar resurser som saknar fysisk form för vilka den intellektuella komponenten är avgörande.<sup>157</sup> Några exempel som omfattas av detta begrepp är immateriella rättigheter, anställdas kunskap, och organisationsrutiner.<sup>158</sup> Att ineffektiv resursanvändning skulle uppstå, beror på att dessa resurser till sin natur är komplexa, kontextberoende och föränderliga.<sup>159</sup> Om resurserna skiljs från deras kontext förstörs därmed deras värden.<sup>160</sup> För att exempelvis kunna utnyttja värdet i ett tekniskt patent krävs bland annat know-how, licensavtal

---

152 Se avsnitt 3.4.2.

153 Se avsnitt 3.4.3.

154 Se Wallin-Norman, Karin, *Kontopengar och kontorätter – några reflektioner med anledning av ett aktuellt rättsfall*, Ny Juridik 4:11, s. 29–44, på s. 41–42. Jfr Wallin-Norman, *Kontorätt*, s. 35–37, Wallin-Norman, *Kontoförd egendom*, s. 108–109, 120–121. Se däremot Lindskog, s. 440–443, samt not 1570, 1574; Elgebrant, *Ågande*, s. 107, 123; Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 31.

155 Se avsnitt 4.

156 Jfr Andreasson, s. 40, 66, 279, 398–399.

157 Se Andreasson, s. 29; Samuelsson, SvJT 2011, s. 153.

158 Se Andreasson, s. 162–166; Samuelsson, SvJT 2011, s. 153–154 samt not 14.

159 Se Andreasson, s. 37, 165–168, 335; Samuelsson, SvJT 2011, s. 153–155.

160 Se Andreasson, s. 66, 279. Samuelsson, SvJT 2011, s. 155.

samt produktionsmetoder. Om personal med rätt kunskap saknas, minskar patentets värde.<sup>161</sup>

Likt virtuell egendom saknar även intellektuella resurser fysisk form, medan skillnaderna är desto fler. Sådana resurser saknar både rivalitet och interaktivitet,<sup>162</sup> och utmärks av den intellektuella komponenten och det kontextuella beroendet. Att en anställd innehar viss kunskap hindrar exempelvis inte någon annan från att använda den samtidigt (rivalitet). Denna kunskap kan inte heller upplevas av mer än en person samtidigt (interaktivitet). Därtill krävs ingen intellektuell prestation för att skapa virtuell egendom, och den är inte heller lika kontextberoende som intellektuella resurser. Ett CS:GO-skin kan exempelvis separeras från ett användarkonto utan att dess värde försvinner. Dess värde är nämligen inte knutet till en kombination av flera olika resurser, utan beror på att det finns en marknadsplats där någon vill betala för det. Ett sätt denna skillnad kan uppfattas på är enligt min mening att skilja mellan en ”enkel kontext” och en ”komplex kontext”. Den enkla kontexten är att skinnets värde beror på marknaden, medan den komplexa kontexten har fler variabler, såsom ovanstående företagsrutiner eller know-how. Sammantaget är min uppfattning att skillnaderna är för stora för att en analog tillämpning kan komma ifråga.

### 3.4.3 IMMATERIELLA RÄTTIGHETER

I doktrinen har även ifrågasatts huruvida objektfiktioner ska användas när det rör sig om konflikter beträffande immateriella rättigheter.<sup>163</sup> Utgångspunkten är att användandet av en objektfiktion medför att analysen påverkas i en viss riktning, jämfört med om immaterialrätterna istället beskrivits utifrån de konfliktsituationer som de faktiskt ger upphov till.<sup>164</sup> Anledningen härtill är immaterialrätternas natur och de konflikter som orsakas till följd av detta. I sammanhanget ges en immaterialrätt betydelsen av rättigheten att begränsa andras handlingsmöjligheter över icke-exklusiva resurser.<sup>165</sup> Detta medför att konflikterna om immaterialrätter handlar om vem som ska få eller inte få agera

161 Se Andreasson, s. 144, 162–166, 198–200.

162 Se avsnitt 2.4.2–2.4.3.

163 Se Martinson, *Sakrätt*, s. 529–534; Andreasson, s. 66, 282–283. Jfr Martinson, *Kreditsäkerhet*, s. 102–104, 622–623; Wallin-Norman, *Kontoförd egendom*, s. 109, not 3. Jfr dock Levin, Marianne med Hellstadius, Åsa, *Lärobok i immaterialrätt: Upphovsrätt, patenträtt, mönster- och formgivningrätt, känneteckensrätt – i Sverige, EU och internationellt*, 12:e uppl., Norstedts Juridik, 2019, s. 40–41, som anför att man med fördel kan använda objektfiktioner vid beskrivningar av immateriella rättigheters rättsskydd.

164 Se Martinson, *Sakrätt*, s. 533–534. Jfr Andreasson, s. 66, 282; Martinson, *Kreditsäkerhet*, s. 102–104, 622–623.

165 Se t.ex. Martinson, *Sakrätt*, s. 532.



på ett visst sätt (subjektskonflikt), jämfört med sakrättsliga konflikter som istället är inriktade på vem som ska få tillgång till en resurs (objektskonflikt).<sup>166</sup> Om objektfiktionen används, bortses därmed från vad konflikten egentligen handlar om, och det är detta som färgar den juridiska analysen.<sup>167</sup>

Beträffande virtuell egendom är den enda likheten den icke-fysiska egenskapen. Rivaliteten utgör en klar skiljelinje.<sup>168</sup> Därtill saknar immateriella rättigheter den virtuella egendomens interaktivitet, eftersom det endast är rättigheternas manifestationsformer (t.ex. en filmvisning) som kan upplevas av andra. Rättigheten i sig kan dock inte upplevas av någon annan än skaparen.<sup>169</sup> I litteraturen anges också att immateriella rättigheter saknar beständighet. Det har hävdats att exempelvis musiken i filmen endast är beständig så länge som ljudet når öronen, trots att lagringsenheten som filmen och musiken fixeras i är beständig.<sup>170</sup> Givetvis kan även nämnas kraven på verkshöjd eller uppfinningshöjd för vissa immateriella rättigheter,<sup>171</sup> vilka generellt sett inte heller finns för virtuell egendom.<sup>172</sup> Med beaktande av ovanstående skillnader, anser jag inte heller att en analogisk tillämpning kan ske i detta fall, varför objektfiktionen inte torde hindras på någon av dessa grunder.

#### 4. KAN VIRTUELL EGENDOM TJÄNA SOM KREDITSÄKERHETS-OBJEKT?

Genom att beskriva virtuell egendom som kod med egenskaperna icke-fysisk form, rivalitet, interaktivitet och beständighet, skapas förutsättningar för att inordna virtuell egendom i svensk rätt. För att företeelsen ska kunna användas som kreditsäkerhetsobjekt måste den utgöra egendom (objekt för rättigheter/skyldigheter) vilket kräver en objektfiktion. Huruvida en sådan kan användas präglas av rättsosäkerhet, men en försiktig slutsats är att objektfiktionen inte kan uteslutas.

---

<sup>166</sup> Se Martinson, *Sakrätt*, s. 532–533.

<sup>167</sup> Se not 164.

<sup>168</sup> Se avsnitt 2.4.2.

<sup>169</sup> Se Warnolf, s. 225–226. Jfr Hurter, Eddie, *The international domain name classification debate: are domain names 'virtual property', intellectual property, property, or not property at all?*, *Comparative and International Law Journal of Southern Africa*, vol. 42(3), 2009, s. 288–308 [cit. Hurter], på s. 304–305.

<sup>170</sup> Se Warnolf, s. 222; Blazer, s. 144. Jfr Hurter, s. 304–305.

<sup>171</sup> Se t.ex. Wolk, s. 70–74.

<sup>172</sup> Jfr Wainikka, Christina, *Sakrättsliga aspekter på företagshemligheter*, *Immaterialrätt och sakrätt*, Stiftelsen Skrifter utgivna av Juridiska fakulteten vid Stockholms universitet, 2002, s. 245–260, på s. 246–247, som gör samma jämförelse mellan företagshemligheter och immateriella rättigheter.

Om objektfiktionen används utgör företeelsen egendom i svensk rätt och ska därför hänföras till ett egendomslag, det vill säga fast egendom eller en viss kategori av lös egendom.<sup>173</sup> Denna klassificering ska ske oberoende av det obligationsrättsliga förhållandet som följer av TOS eller EULA. Anledningen härtill är att den sakrättsliga bedömningen inte behöver överensstämma med den obligationsrättsliga. Om exempelvis två parter skulle avtala om att behandla ett lösöre som ett finansiellt instrument, torde detta endast gälla mellan parterna, och inte ha någon självständig sakrättslig betydelse eftersom sakrätten är tvingande till förmån för tredje man.<sup>174</sup> Om det skulle finnas tvingande skyddsregler, bör således det av användaren accepterade licensavtalet kunna åsidosättas i denna del.

Virtuell egendom kan inledningsvis hänföras till lös egendom, eftersom den inte utgör fast egendom.<sup>175</sup> Det är dock inte klart vilken underkategori av lös egendom som företeelsen kan tillhöra.<sup>176</sup> Med tanke på dess icke-fysiska form, bör endast egendom utan fysisk representationsform utgöra relevanta jämförelseobjekt. Bland dessa har redan jämförts med immateriella rättigheter och intellektuella resurser, vilka kan avfärdas som jämförelseobjekt.<sup>177</sup>

Beträffande andra existerande<sup>178</sup> icke-fysiska egendomslag som kan vara lämpliga jämförelseobjekt kan följande konstateras. Både kontoförda finansiella instrument och syntetiska tillgångar kan sorteras bort, eftersom de kräver stöd i lag.<sup>179</sup> Ej heller torde fordringar eller rättigheter komma i fråga,<sup>180</sup> till följd av den virtuella egendomens interaktivitet. Eftersom varken fordringar eller rättigheter simuleras, kan de inte interageras med på ett sådant sätt som inter-

---

173 Millqvist, Göran, *Sakrättens grunder: En lärobok i sakrättens grundläggande frågeställningar avseende lös egendom*, 9:e uppl., Norstedts Juridik, 2021, s. 35.

174 Jfr t.ex. Håstad, s. 16 not 4. Jfr dock Elgebrant, *Ägande*, s. 106, som anser att avtalet ensamt avgör om virtuell egendom är egendom eller en tjänst. Emellertid anser Elgebrant inte i detta verk att virtuell egendom kan utgöra egendom, till skillnad från i hans senare verk *Kryptovalutor* (se s. 35).

175 Se Warnolf, s. 219.

176 Se Warnolf, s. 219; NJA 2011 s. 524 (Lindskogs tillägg), p. 28.


177 Se avsnitt 3.4.

178 Det bortses från kryptovalutor eftersom det dels inte bekräftats om de utgör egendom (jfr Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 31–36, 47; Lindskog, s. 74–75), dels att de anses vara för olika virtuell egendom (se not 142).

179 Finansiella instrument definieras uttömmande i 1 kap. 3 § lagen (1998:1479) om värdepapperscentraler och kontoföring av finansiella instrument, art. 2.1.8 förordning (EU) nr 909/2014 och art. 4.1.15 direktiv 2014/65/EU avsnitt C bilaga I. Jfr även Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 38. Beträffande syntetiska tillgångar se t.ex. Elgebrant, *Ägande*, s. 79.

180 Se t.ex. Håstad, s. 41.

aktiviteten kräver.<sup>181</sup> Som en följd härav kan virtuell egendom inte heller anses vara en nyttjanderätt till lös egendom.

Sammantaget finns det inget egendomsslag som har tillräckligt stora likheter med virtuell egendom för att de ska kunna tillhöra samma egendomsslag. Trots att en objektfiktion vore möjlig, kommer virtuell egendom utgöra ett egendomsslag *sui generis*,<sup>182</sup> vilket medför att det inte idag finns förutsättningar att använda företeelsen som kreditsäkerhetsobjekt i svensk rätt. 

---

181 Jfr avsnitt 2.4.3.

182 Jfr Elgebrant, *Kryptovalutor*, s. 47.