

*Rodrigo López Crespo: El „novedoso” metaverso y sus retos legales para las empresas (Az „újszerű” metaverzum és a vállalatok jogi kihívásai). Lexology, 2023. február 3.*

A technológia szó felölel minden olyan eszközt, amely megkönnyíti az ember számára bármely feladat elvégzését. Az internet által előidézett digitális forradalomnak köszönhetően láthatjuk, hogy időről időre felbukkannak olyan állítólagos bomlasztó technológiai vívmányok, amelyek felrázzák a társadalmat, és azt ígérik, hogy minden problémánkat megoldják.

Az egyik ilyen állítólagos áttörést a „metaverzumok” jelentik. Igen, többes számban, mert nem csak egy „metaverzum” létezik, hanem több is. Mindenki azt mondja, hogy a „metaverzum” (elsősorban a Metáé, korábban Facebooké) a legújabb forradalom, amiről nem maradhatunk le, és aminek mindannyian részesei kell, hogy legyünk. De „nincs új a nap alatt”.

A „metaverzum” szó Neal Stephenson „Snow Crash” című regényéből származik. A kibertér a metaverzum, és megjelennek az avatárok. Az ötlet lényege, hogy a világ minden tájáról érkező embereket összekapcsolják, és hogy lépjenek kapcsolatba egymással, mintha a „valódi” életben lennének. Ez egy végtelen méretű, tartós tér, amely a valóságot a virtuális valóságba helyezi. Célja, hogy újra feltalálja a személyek közötti kapcsolatokat; egy 3D-s, érzékelésen alapuló internet akar lenni.

De a „metaverzumok” világa nem is olyan új. Évek óta léteznek ilyen virtuális univerzumok, ahol a felhasználók egymással kapcsolatban állnak, és avatárként társadalmi és gazdasági együttműködést folytatnak. Régebben ezeket videójátékoknak hívtuk.

*A metaverzum nem új, de a jelenlegi körülmények megújult formában hozzák vissza*

Ebben az értelemben most miért ez a nagy felfordulás? Nos, bár abból indulunk ki, hogy ezt a technológia teszi lehetővé, a kiváltó ok valójában a Covid-19 világjárvány volt, amely megváltoztatta az emberek közötti kapcsolatokat. Mint tudjuk, a járvány felgyorsította a digitalizációt (táv munka), és az online értékesítés exponenciális növekedéséhez, valamint az úgynevezett „e-sportok” rajongói számának növekedéséhez is vezetett.

Szószólói szerint a metaversenyben mindent megtehetünk (üzlet, szórakozás, társadalmi érintkezés stb.), de magasabb felhasználói szinten, hiszen avatárunkon keresztül olyan élményekben lehet részünk, ahol a valós világ integrálódik a virtuális világgal.

Az azonban nem annyira egyértelmű, hogy ezek az avatárok hogyan teszik majd lehetővé, hogy úgy éljünk és érezzük magunkat, mint a mindennapi világban. Jelenleg sok a befektetés és a hamis hírverés, de minden technológiának szüksége van más támogató technológiákra. Az 5G segíteni fog nekünk, de nem lesz 100%-ban magával ragadó világunk, ahol úgy tudunk majd együttműködni, mint a valóságban. Olyan dolgokat kell majd létrehozunk, mint a virtuális kontaktlencsék vagy az olyan elemek, amelyek lehetővé teszik számunkra az érzékelést. Ez a kulcspont: nemcsak látnunk kell, hanem éreznünk is.

Majd meglátjuk, hogy a metaverzum megszilárdul-e, vagy csak egy múltó hóbort lesz, mint más technológiai találmányok. Érdeemes megemlíteni, hogy már vannak példák „metaverzumokra”, amelyek összeomlottak, mint például a „Second Life”.

#### *Jogi megfontolások a metaverzummal kapcsolatos vállalkozásokról*

Mik a jogi megfontolások, és hogyan érintheti ez az új forgatókönyv a vállalatokat? Itt meg kell említeni, hogy ezek a virtuális világok saját gazdasággal rendelkeznek, és gyakran saját pénzzel. A vállalatoknak is mérlegelniük kell, hogy részt kívánnak-e venni egy metaverzumban, létrehozzák-e saját metaverzumukat, vagy érdeklí-e őket, hogy termékeikből NFT-eket hozzanak létre.

Jogi szempontból mindannyian hallottuk már, hogy a jogalkotó mindig a technológia mögött áll, de ebben az esetben a mi véleményünk megegyezik az Európai Bizottságéval, amely szerint a metaverzumot önmagában nem kellene szabályozni. A jog helyzeteket és következményeket szabályoz, nem pedig konkrét forgatókönyveket. A jelenlegi jogrendszer analógia alapján kell értelmezni. A „metaverzum” és az NFT-k – legalábbis jogi szempontból – nem jelentenek akkora bomlasztó hatást, mint azt egyesek gondolják, hiszen a virtuális világok és a digitális tárgyak már több mint két évtizedes múltra tekintenek vissza.

A fentiek ellenére meg kell jegyezni, hogy ezek a metaverzumok számos társadalmi (pl. a függőségek vagy az ökológiai fenntarthatóság) és jogi kihívást hoznak létre. Ezek a jogi kihívások gyakorlatilag a jog minden ágára kiterjednek, mert a metaverzumok vállalati (cégek létrehozása a metaverzumban), adóügyi (adózás és pénzmosás), büntetőjogi (szexuális zaklatás, fenyegetés, rágalmozás, becsületsértés stb.), polgári jogi (a létrehozott eszközök tulajdonjoga) stb. következményeket vonnak maguk után.

Számos iparitulajdon-jogi és adatvédelmi kérdés is felmerül, sok egyéb lehetőséggel együtt (a metaverzumot működtető vagy a metaverzumban való elmerülést fokozó technológiát védő szabadalmak, a metaverzumban való használatra szánt vagy a metaverzumon belüli védjegyek védelme stb.).

#### *A metaverzuzm, a szellemitulajdon-jogok megsértésének táptalaja*

A védjegyek és a formatervezési minták tulajdonosai most látják, hogy éppen azok a tulajdonságok, amelyek a metaverzumot vonzóvá teszik a felhasználók számára (névtelenség és a központi irányító hatóság hiánya), okozhatják az iparitulajdon-jogok széles körű megsértését.

A fő probléma továbbra is ugyanaz: a területiség. Az iparitulajdon-jogok csak abban az országban élveznek oltalmat, ahol bejegyezték őket, ami ellentétes az internet és következésképpen a metaverzum globális jellegével. Ha ehhez még hozzávesszük a metaverzum névtelenségét, akkor a legnagyobb kihívást az jelenti, hogy meghatározzuk, ki a felelős, hol található, és hol vonható felelősségre.

Ez nem jelenti azt, hogy a bűnözők ellen nem kell harcolni, vagy hogy nem lehet. Éppen ellenkezőleg. A védjegytulajdonosoknak meg kell védeniük jogaikat az ilyen típusú jogsértésekkel szemben, mert ennek elmulasztása hallgatólagosan törvényesítené a cselekményt.

Ebben az értelemben egyes márkák már most is cselekvően védekeznek. A Nike például pert indított a *StockX* ellen, azt állítva, hogy az utóbbi által a metaverzumon keresztül NFT-ként értékesített virtuális edzőcipők sértik szellemi tulajdon-jogait. Hasonlóképpen, a *Hermès* pert indított a *Mason Rothschild* ellen, azt állítva, hogy az úgynevezett „*MetaBirkins*” sérti az ikonikus BIRKIN kézitáskavédjegyet.

Hasonlóképpen, látni fogjuk, mi történik az ipar tulajdon-jogokkal, ha valaki egyszer kiszáll belőlük. Nem nagyon világos ugyanis, hogyan tudjuk majd magunkkal vinni az ilyen jogainkat, hogyan akadályozzuk meg, hogy harmadik felek a beleegyezésünk nélkül használják azokat a metaverzumban, ha már nem vagyunk benne érdekeltek, vagy hogyan vonjuk felelősségre ezeket az embereket, ha ilyesmi megtörténik.

*Ne feledkezzünk meg a magánéletről, a kiskorúakról, a felelősségről....*

Másfelől a magánélet szempontjából a metaverzum használata nagyon is tokolódó lehet, hiszen ez a virtuális környezet már kialakításától kezdve teljesen „adatosított”, és lehetővé teszi a felhasználók ízlésével és jellemzőivel kapcsolatos információk igen széles spektrumának a feldolgozását.

Tény viszont, hogy a metaverzum a további elemek miatt, amelyekre szüksége van ahhoz, hogy vonzó legyen (viselhető eszközök, például neurális érzékelők, érzékelőruhák stb.), valóban kritikus lesz, és új adatkategóriákat fog magában foglalni (avatárok azonosítják vagy teszik azonosíthatóvá az egyént, új biometrikus adatok stb.), és az egyének a viselhető eszközök sebezhetősége miatt tömeges megfigyelésnek, megkülönböztetésnek, csalásnak vagy személyazonosság-lopásnak stb. lehetnek kitéve.

Ugyanígy figyelembe kell venni a fentieket az ilyen típusú technológiát és a viselhető eszközöket használó kiskorúakkal kapcsolatban is, mert ők különleges védelemben részesülnek, és nem tudjuk, hogy az ilyen típusú adatok feldolgozására és e rendszerek támadásokkal szembeni biztonságára vonatkozóan megállapított követelmények milyen mértékben teljesülnek majd.

A támadásokkal kapcsolatos másik probléma a felelősség meghatározása lesz. A metaverzum ugyanis decentralizált hálózatot igényel, ahol sok adatot tárolnak és osztanak szét, de ki a felelős, ha egy decentralizált szerverhálózat esetében biztonsági rés keletkezik?

Végül látni fogjuk, hogyan fejlődnek a különböző metaverzumok minden szempontból, és így kiderül, hogy valóban ez-e a jövő, amit mindannyiunknak el akarnak adni, vagy csak egy újabb alkalmazás számítógépes rendszereinken belül, amely egy bizonyos felhasználási területre szorul vissza.

*Dr. Palágyi Tivadar*