

“Gólyakalifa” a 21. században – Joghézag és analógia a virtuális valóság jogában

„Ez az élet csak alkalom arra, hogy a világ részben öntudatra jusson.”  
- És így nem mindegy - kérdeztem magamtól -, hogy X-nek, vagy Y-nak az élete-e? Egyszerűen egy más részét éli át a világnak. Érdemes oly nagyon komédiázni miatta? Mi ez az egész élet? Sokszor gondoltam most is rá, hogy talán csak egy pompás álmokép. És kísértetiesen hazajárt az eszembe az a másik álmokép, amely úgy hasonlított a valósághoz...”

/Babits Mihály: Gólyakalifa/

I. Bevezetés

1913-ban Babits Mihály első, egyben a magyar irodalom története egyik legegényibb hangvétellű kisregényének<sup>4</sup> főhőse, Táborj Elemér, rejtélyes halála az álom és a valóság közti átjárás tragikus kimenetelű lehetőségét villantotta fel az olvasók előtt. A regény és a nagyíró irodalmi folyóirat is egy Johannes Gutenberg nevű mainzi feltalálónak köszönheti közismertségét, aki a 15. században a nyomdagép feltalálásával lehetővé tette a nagy mennyiségben, jó minőségben, elérhetőbb áron történő sokszorosítást. Ehhez fogható kultúráváltó revolúció csak az Internet megjelenése volt az 1990-es években, amely viszont fizikai értelemben is megvalósította a valóság és egy virtuális világ közti szabad átjárást, annak minden konzekvenciájával együtt.<sup>5</sup>

A virtuális valóságban tanúsított magatartásoknak nem kizárólag helyben, hanem a valós világban is lehetnek következményei, amelyekért az elkövető jogi felelősségre vonása válhat szükségessé. Ennél a pontnál azonban a jogalkalmazók gyakran megtorpannak, mivel joghézagot tapasztalnak: ezen a területen ugyanis nem mindenhol áll a rendelkezésre alkalmazható jogszabály. A joghézag fogalmát Varga Csaba a következőképpen fogalmazza meg: “A jog a társadalmi viszonyok számottevő részét átfogja, teljességre mégsem tarthat igényt. Azt a helyzetet, amikor a jog nem alkalmaz választ egy kérdésre, holott úgy ítéljük meg, hogy tartalmaznia kellene, joghézagnak nevezzük”.<sup>6</sup> Napjainkban, amikor a jogállamiság egyik alapkövetelménye a jogbiztonság,<sup>7</sup> a jogalkotás ilyen esetekben nem maradhat tétlen szemlélődő. A joghézagok kitöltésének egyik, a kodifikátorok által kezdettől fogva kedvelt, eszköze az analógia. Az analógia kifejezés a görög filozófiából ismert, eredeti jelentése: “hasonló”, “megfelelő”. Ez a jelentés szemléletes, mivel az analógia éppen a hasonlóságon alapuló érvelés. Az analógia, mint a joghézag kitöltésének eszköze, egy pozitív jogszabály vagy egy általánosan elfogadott jogelv alkalmazása hasonló helyzetre, amely egyáltalán nem, vagy nem kellő mértékben szabályozott. A kifejezést az ókori római jogászok nem használták

<sup>1</sup> Habilitált egyetemi docens, Dunaújvárosi Egyetem, Társadalomtudományi Intézet, Szervezetfejlesztési és Kommunikációtudományi Tanszék; ügyvéd, Dr. Falus Orsolya Ügyvédi Iroda.

<sup>2</sup> Adjunktus, Poznańi Egyetem Jogtudományi Kar, Pszichológiai és Jogi Tanszék, Jogtudományi Intézet, SWPS Egyetem, Varsó, Lengyelország.

<sup>3</sup> Tanszékvezető egyetemi tanár, Dunaújvárosi Egyetem, Természettudományi és Környezetvédelmi Tanszék.

<sup>4</sup> Babits Mihály: Gólyakalifa, In *Nyugat*, 1913/24. szám, 805-907. o.

<sup>5</sup> Naughton John: From Gutenberg to Zuckerberg: What You Really Need to Know About the Internet, In London: Quercus, 2012, 18. o.

<sup>6</sup> Varga Csaba: Politikum és logikum a jogban. A jog társadalomelmélete felé, Budapest: Magvető, 1987, 229. o.

<sup>7</sup> Bódi Máttyás: Egy hiányjelenség a jogban: a joghézag, In *Café Babel*, 2006/53. pp. 33-43.

*expressis verbis*, azonban a tények hasonlóságán alapuló jogalkalmazás lehetőségét ők is ismerték. Valójában az „analógia” már a Tizenkét táblás törvényekben (*Lex duodecim tabularum*) is megtalálható, és mivel ez a technika később elterjedt, az idők során a jogalkotás egyik lehetséges kiindulópontja lett.<sup>8</sup> A joganalógia (*analogia iuris*) a konkrét esetnek a jogrendszer általános elvei alapján történő eldöntését jelenti. Törvényi analógiának (*analogia legis*) azt az esetet nevezzük, amikor egy adott tényállás eldöntésére nem áll a rendelkezésre jogszabály, azonban az mégis eldönthető egy – a hasonló eseteket szabályozó – jogi rendelkezéssel.<sup>9</sup>

Mivel a másik, a valós világon túli valóság az internet megjelenése előtt kizárólag az álomvilág volt, célszerű itt kezdeni a vizsgálatunkat. A jogalkalmazók már a középkorban felismerték, hogy előfordulnak olyan esetek, amikor egy személy egy másik, „párhuzamos” világban tanúsít bizonyos magatartásokat, amelyek a valós világban járnak aztán jogi következményekkel. Természetesen ezekben az esetekben nem a virtuális valóság szemüvegét viselők játszottak szerepjátékot, hanem az alvajárók követtek el elbírálandó tetteket, az analógia alkalmazásának lehetősége azonban első pillantásra mégis kézenfekvőnek tűnik.

A történelem egyik legelső, alvajárás közben elkövetett gyilkosságát Guillaume de Montlauzun, a toulouse-i egyetem kánonjog professzora jegyezte fel a 14. században. Az alvajárók által elkövetett cselekmények megítélése már ebben a korszakban is következetes volt. A korszak egyik legtekintélyesebb kánonjogásza, az itáliai Panormitanus, úgy fogalmazott, hogy az alvajáró „elszenvedheti a rosszat, de nem cselekedheti azt; és amit ő cselekszik, azt úgy kell megítélni, mintha egy állat cselekedte volna, vagy úgy mintha egy tetőcserép lezuhanása okozta volna”<sup>10</sup> (1. ábra) Hiányzik tehát a bűncselekmény alanyának az elkövetési magatartáshoz és annak következményeihez való akarati–érzelmi viszonya (büntethetőséget kizáró ok).



1. ábra A sátán kísérti az alvó szerzetest – Brit Királyi Könyvtár 10 E IV f. 221<sup>11</sup>

William MacLehose szerint „az alvajáró által ‘látott’ világnak nem sok köze van a valóságban őt körülvevő világhoz”.<sup>12</sup> Ha ebből az állításból indulunk ki, az analógia alkalmazhatóságának lehetősége máris megdől, hiszen a 21. századra a technika fejlődésének eredményeként a virtuális valóság realitássá vált, sőt, helyenként átlépve a valóság határát, egyes elemeiben össze is mosódott a valós világ létezőivel. Az ellentétet élezi továbbá, hogy az

<sup>8</sup> Földi András – Hamza Gábor: A római jog története és intézményei, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 2009, 75. o.

<sup>9</sup> Macagno Fabrizio – Walton Douglas: Argument from analogy in law, the classical tradition, and recent theories, In *Philosophy and Rhetoric*, 2009, Vol. 42, No. 2, 2009, pp. 154–182.

<sup>10</sup> Idézi. MacLehose William: Sleepwalking, Violence and Desire in the Middle Ages, In *Culture, Medicine and Psychiatry*, Vol. 37, No. 4, 2013, pp. 601–624.

<sup>11</sup> Medievalists: How did people sleep in the Middle Ages?, In Medievalists.net, <https://www.medievalists.net/2016/01/how-did-people-sleep-in-the-middle-ages/> (2022.01.17)

<sup>12</sup> Medievalists: How did people sleep in the Middle Ages?, In Medievalists.net, <https://www.medievalists.net/2016/01/how-did-people-sleep-in-the-middle-ages/> (2022.01.17)

előbbi megállapítás folyamatoként az alvajáró személlyel ellentétben, a virtuális világban cselekvő ember éber és tudatos. Az analógia lehetősége tehát az alvajáró és a virtuális valóságban cselekvő személy megítélése esetében nem áll meg, ezen az alapon a joghézag nem kitölthető.

A jelen tanulmány célja –a teljesség igénye nélkül - annak vizsgálata, hogy alkalmazható-e analógia a virtuális valóságban tanúsított magatartások büntető- és polgári jogi következményeinek megítélésében, és ha igen, mennyiben. Amennyiben pedig a jövő jogbiztonságának záloga a két világ egymástól elkülönült szabályozása, ezek közül melyik legyen a viszonyítási pont – irodalmi „analógiával” élve: meg kell-e halnia Tábornak a valós világban.

## *II. Büntetőjogi megközelítés. A virtuális bűncselekmények*

Az internetet működésének kezdetétől fogva kísérik a virtuális tér kezeléséről, szabadságának terjedelméről, valamint a jogsértő magatartást vagy a jó erkölcsöt sértő internetezőkkal szembeni felelősség, ezen belül a büntetőjogi felelősség érvényesítésének lehetőségeiről szóló viták. A legfontosabb kérdés mindig is az volt, hogy vajon érvényesülhetnek-e benne ugyanazok a jogi szabályozások, mint a valós, fizikai világban, vagy egyfajta külön világról van szó, amely saját, speciális szabályozást igényel. A számítógépes játékok világának jellegzetességét igazoló elméletek is eltérőek. Vannak, akik egy különálló virtuális világról beszélnek, amelyben a valós világ jogszabályai nem tekinthetők érvényesnek - még a függetlenség kiáltványait is megfogalmazzák az interneten.<sup>13</sup> Mások a sportok világára hivatkoznak, köztük a például a bokszt szabályaira. Ha az ökölvívókra az általános büntetőjog szabályait alkalmazzuk, akkor az ökölvívást törvényen kívül kellene helyezni, hiszen minden meccsben benne van a testi épség megsértésének lehetősége. Eközben azonban senkinek sem jut eszébe a sport betiltása, ezért elfogadjuk, hogy ezt a társadalmi jelenséget a saját törvényei szabályozzák.<sup>14</sup> Hasonló érvelés alkalmazható a virtuális világban elkövetett bűncselekmények miatt a virtuális világban történő felelősségre vonásnak, amelynek szintén megvannak a maga szabályai. A modern technológiák fejlődése azonban felveti a kérdést, hogy a virtuális világban bűncselekményeket elkövetőkkel szemben milyen szabályokat kell alkalmazni a valós világban történő büntetőjogi felelősségre vonásuk során.

A virtuális bűncselekmény többféle szempontból és szinten vizsgálható. Így szóba jöhet a szoros értelemben vett virtuális bűncselekmények büntetőjogi felelősségének kérdése (*sensu stricto*). Amikor ilyen típusú bűncselekményekről beszélünk, mindazokat a hagyományos „számítógépes bűncselekményeket” kell értenünk alatta, amelyeket az elkövető az internet és számítógép segítségével követ el. Az ilyen bűncselekmények katalógusa rendkívül széles, de különösen kiemelendő: az internetes csalás (pl. aukciós oldalakon), más e-mail fiókjának vagy számítógépének feltörése, internetes fájlok illegális letöltése vagy valaki más számítógépes szoftverének, esetleg programjának illegális megszerzése a meghatalmazott hozzájárulása nélkül vagyoni haszonszerzés céljából. Ez utóbbi magatartást „számítógépes kalózkodásnak” is nevezik. A számítógépes bűnözés kérdése évtizedek óta elméleti viták tárgya, különösen a

---

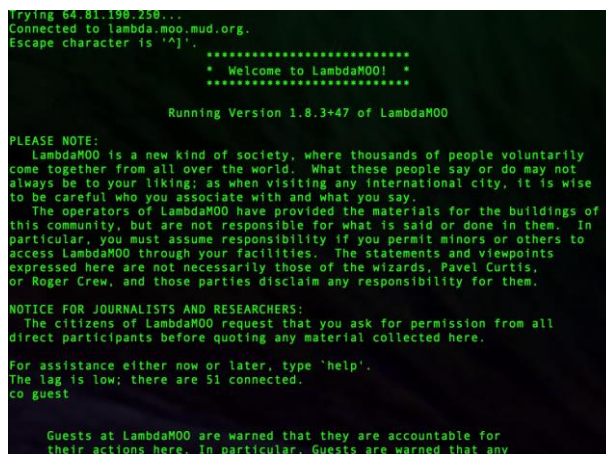
<sup>13</sup> John Perry Barlow: A Declaration of the Independence of Cyberspace, In Electric Frontier Foundation, <https://www.eff.org/pl/cyberspace-independence> (2022.01.17)

<sup>14</sup> Olczyk, Adam: Your character has been robbed. Do you want to sue the other player? Polskie prawo karne a kradzież przedmiotu w grze komputerowej (Your character has been robbed. Do you want to sue the other player?) Polish criminal law and the notion of “heft in a computer game”, In The Polish Journal of Game Studies, Vol. 1, 2014, pp. 107-117.

bővülő internet-hozzáférés kezdetei óta.<sup>15</sup> Ezekkel a kérdésekkel ezért a jelen tanulmány nem foglalkozik.

Komolyabb problémák merülnek fel, ha „a virtuális bűncselekmények „tág értelemben vett” büntetőjogi felelősségéről beszélünk (*sensu largo*). Ennek a fogalomnak a használatakor nem csak a hagyományos, a valós világban elkövetett, számítógépes bűncselekményeket kell szem előtt tartani, hanem a virtuális világban elkövetett bűncselekmények miatti büntetőjogi felelősségre vonást is.<sup>16</sup> A technika már említett fejlődése lehetőséget adott a valóság (helyek, tárgyak, létesítmények, események vagy emberek) számítógépes tükröződésének létrehozására. A virtuális valóság azonban nem korlátozódik csupán a valós világ reprodukálására, hanem sokkal tovább nyúlik, mivel lényege általában nem kizárólag a valóság tükrözése, hanem képzeletbeli események létrehozása is, amelyek résztvevői gyakran kitalált szereplők (avatárok). Ezek már nem csak a hétköznapi számítógépes játékok, ahol a párharc megnyerése vagy a magasabb szintre jutás a cél. Ennek az új, modern, virtuális világnak gyakran megvannak a maga szabályai. Alig tíz évvel ezelőtt a virtuális világban elkövetett bűncselekmények elkövetőinek büntetőjogi felelősségre vonása lehetetlennek tűnt, és valamiféle intellektuális provokációként kezelték.<sup>17</sup> Elképzelhetetlennek látszott, hogy a virtuális karakterek, –valuta vagy egyéb ilyen kellékek bűncselekmény (pl. lopás) tárgyát képezzék. A helyzet azonban drámaian megváltozott az internet tömeges elérhetőségével és a „nagyon sokszereplős online szerepjátékoknak” (MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, például a „Word of Warcraft”, a „Sims Online” vagy a „Second Life”) megjelenésével.

Az egyik első és legismertebb virtuális bűncselekmény a kibertérben történt szexuális erőszak volt, amelyről Julian Dibbell író, újságíró számolt be.<sup>18</sup> A szerző egy többfelhasználós számítógépes játékban vagy MUD-ban, a LambdaMOO-ban (2. ábra), elkövetett „kiber szexuális erőszokról” számol be, amely 1993-ban történt, és ennek a tettnek a virtuális közösségre gyakorolt hatásait tárgyalja.



```
Trying 64.81.198.250...
Connected to lambda.moo.mud.org.
Escape character is '^J'.

*****
* Welcome to LambdaMOO! *
*****

Running Version 1.8.3+47 of LambdaMOO

PLEASE NOTE:
  LambdaMOO is a new kind of society, where thousands of people voluntarily
  come together from all over the world. What these people say or do may not
  always be to your liking; as when visiting any international city, it is wise
  to be careful who you associate with and what you say.
  The operators of LambdaMOO have provided the materials for the buildings of
  this community, but are not responsible for what is said or done in them. In
  particular, you must assume responsibility if you permit minors or others to
  access LambdaMOO through your facilities. The statements and viewpoints
  expressed here are not necessarily those of the wizards, Pavel Curtis,
  or Roger Crew, and those parties disclaim any responsibility for them.

NOTICE FOR JOURNALISTS AND RESEARCHERS:
  The citizens of LambdaMOO request that you ask for permission from all
  direct participants before quoting any material collected here.

For assistance either now or later, type 'help'.
The lag is low; there are 51 connected.
co guest

Guests at LambdaMOO are warned that they are accountable for
their actions here. In particular, Guests are warned that any
```

2. ábra Képernyőkép a LambdaMOO többfelhasználós dimenzió (MUD) üdvözlőképernyőjéről az 1990-es évek közepéről<sup>19</sup>

<sup>15</sup> Goodman Marc D.: In Harvard Journal of Law & Technology, Vol. 10, No. 3, 1997, pp. 465-494.

<sup>16</sup> Brenner, Susan W.: Is There Such a Thing as 'Virtual Crime?', In California Criminal Law Review, Vol. 4, No. 1, 2001, SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1611839>.

<sup>17</sup> Lastowka Gregory – Hunter Dan: Virtual Crime, In New York Law School Law Review, Vol. 49, No. 1, 2004, pp. 293-316.

<sup>18</sup> Dibbell Julian: A Rape in Cyberspace; or, How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society, In Flame Wars: The Discourse of Cyberculture, New York, USA: Duke University Press, 1994, pp. 237-262.

<sup>19</sup> Stephanie Buck: The 'rape in cyber space' from 25 years ago posed problems we still haven't solved today, In timeline.com, 2017, <https://timeline.com/rape-in-cyberspace-lambdamoo-da9cf0c74e9e> (2022.01.17)

Ez a súlyos bűncselekmény lényegében egy valós idejű szöveges leírás volt egy online közösség tagjának megerőszakolásáról a közösség többi tagja számára. A cselekmény elkövetője egy csoport diák volt, akik Mr. Bungle álnéven rejtőztek.<sup>20</sup>

Manapság egyre gyakrabban fordul elő, hogy a bűnüldöző szervek (rendőrség vagy ügyészség) kapnak bejelentéseket a virtuális világban létező épületekkel, kardokkal vagy avatárokkal kapcsolatos lopásokról.<sup>21</sup> Nem olyan dolgokról vagy ingóságokról van tehát szó, amelyek az elmúlt évtizedekben vagy akár több ezer évben jellemzően a lopás bűncselekményének tárgyát képezték. A büntetőjog hagyományosan az ingó vagyontárgyakat, azaz a tárgyi eszközöket tekintette lopás tárgyának. Eközben játékelméleti szempontból a játékban lévő objektumot a fájl alkotó legkisebb adategységnek kell tekinteni. Ellopható-e ez a fájl? Ezen a kérdésen a világ jogászhai eddig hiába törték a fejüket, mivel a válasz nem egyszerű, ráadásul jogterületenként változik. A jelen tanulmány célja csupán néhány lehetséges jogi megoldás megjelölése, illetve olyan posztulátumok felvázolása az egyes nemzeti jogalkotók számára, amelyeket figyelembe kell venniük a virtuális bűncselekmények miatt alkalmazott büntetőjogi felelősségre vonás szabályainak kialakításakor.

Az első kérdés, amit meg kell fontolni, az lenne, hogy ki vonható büntetőjogilag felelősségre az ilyen virtuális bűncselekményekért: a játékos, aki természetes személy, vagy az avatár, aki a virtuális világban elkövette a bűncselekményt. Nyilvánvaló, hogy kizárólag a természetes személy vonható büntetőjogi felelősségre. Kivételesen jogi személyek büntetőjogi felelősségre vonása is elképzelhető. Ezzel szemben úgy tűnik, nincs a világon olyan büntető törvénykönyv, amely jelenleg lehetővé tenné a büntetőjogi felelősség megállapítását „virtuális karakterrel” szemben – a jogképesség hiánya és a büntetőjogi felelősségre vonás egyéb akadályai folytán. Lényegében minden karakter mögött ott áll egy természetes személy, azaz egy játékos, ezért az első szempont az, hogy az illetőt büntetőjogi felelősségre vonják-e. A virtuális bűncselekményekért való büntetőjogi felelősségre vonás szabályai megfogalmazásakor az egyes állami jogalkotóknak meg kell határozniuk az elkövetési magatartásokat,<sup>22</sup> dönteniük kell a bűnösség kérdésében (szándékosság vagy gondatlanság),<sup>23</sup> továbbá pontosan meg kell határozni a védendő jogi tárgyakat, amelyek alapján eldöntik, hogy az adott magatartás kriminalizálása szükséges-e.<sup>24</sup>

Mint már jeleztük, a virtuális világban minden cselekvés mögött áll egy ember, egy természetes személy – akár úgy, hogy a megalkotott virtuális karakterét tudatosan használja bűncselekmény elkövetésére a virtuális világban, akár úgy is, hogy valaki más számítógépét feltöri a valóságos világban egy másik játékhoz tartozó virtuális tárgy (pl. páncél, virtuális pénz vagy karakter) lefoglalása érdekében. Ebből a szempontból a játékosnak a virtuális valóságban elkövetett tetteért történő büntetőjogi felelősségre vonása megalapozottnak látszik. Megkockáztathatjuk azt, hogy ez a felelősség hasonló lesz az ember büntetőjogi felelősségéhez egy általa irányított robot tetteiért vagy önvezető autó által okozott balesetekért, mint ahogy a kuttyáját a sértetthez ráuszító és ezzel őt védekezésképtelenné tevő rabló is felel a kutya magatartásáért. Így a szándékos magatartás megállapítása (pl. avatár tudatos felhasználása

---

<sup>20</sup> Huff Chuck – Johnson Deborah G. – MILLER Keith: Virtual harms and virtual responsibility: A rape in cyberspace, In Proceedings of the IEEE 2002 International Symposium on Technology and Society, Social Implications of Information and Communication Technology, 2002. pp. 323-330.

<sup>21</sup> [Guinchard Audrey](#): Crime in virtual worlds: The limits of criminal law, In International Review of Law, Computers & Technology, Vol. 24, No. 2, 2010, pp. 175-182.

<sup>22</sup> Pałczyński Stefan: The Concept of Human Act in the Legal Sciences, In [Poznań Studies in the Philosophy of the Sciences and the Humanities \(Polish Contributions to the Theory and Philosophy of Law\)](#), Vol. 12, 1987, pp. 189-202.

<sup>23</sup> [Hörnle](#) tatjana: Guilt and Choice in Criminal Law Theory – A Critical Assessment, In Bergen Journal of Criminal Law and Criminal Justice, Vol. 4, No. 1, 2016, pp. 1-24.

<sup>24</sup> Puig Santiago Mir: Legal Goods Protected by the Law and Legal Goods Protected by the Criminal Law as Limits to the State's Power to Criminalize Conduct, In New Criminal Law Review, Vol. 11, No. 3, 2008, pp. 409–418.



bűncselekmény elkövetésére) is szóba jöhet, de ugyanígy a megfelelő felügyelet elmulasztásáért megállapított felelősség megállapítása is.

Téved azonban, aki azt hiszi, hogy az elmúlt évezredek alatt az egyes tényállások annyira kikristályosodtak, hogy a 21. században már csak ezeknek a virtuális világban való alkalmazásának a feladatával kell megbirkóznia a jogalkotóknak. Még az egyes bűncselekmények hagyományos definíciói kapcsán sem egyértelmű a helyzet. Az országok túlnyomó többségében például – legalábbis Európában – csak ingó vagyontárgyak eltulajdonításáért van lehetőség büntetőjogi felelősségre vonásra,<sup>25</sup> ennél fogva tehát nem minden, a virtuális világban létező, elem lehet a lopás jogi tárgya. A törvényi analógia így nem alkalmazható ezekben az esetekben.

Az sem elhanyagolható szempont, hogy a számítógépes játékokban elkövetett bűncselekmények száma az utóbbi időben kétségtelenül erőteljesen növekszik, ezért a helyes megoldásnak nem az tűnik, hogy a virtuális világban elkövetett magatartásokat a hasonló, hagyományos büntetőjogi rendelkezések alá vonjuk esetleg minősített esetként, inkább megfontolandó egy új, speciális, a játékosok (természetes személyek) számítógépes játékokban elkövetett bűncselekményeiért való büntetőjogi felelősségére vonatkozó külön szabályozás megalkotása és mielőbbi bevezetése. Ez két módon valósítható meg: vagy úgy, hogy a büntető törvénykönyvekben külön fejezeteket hoznak létre a számítógépes játékokban elkövetett bűncselekményekre vonatkozóan, vagy úgy, hogy ezt a kérdést külön, kifejezetten a számítógépes játékokkal foglalkozó törvényben szabályozzák.

Ezen a ponton érdemes megjegyezni, hogy az itt tárgyalt kérdés szorosan kapcsolódik az e-sport problémájához, amely az utóbbi időben szintén jelentős lendületet kapott.<sup>26 27</sup> Számos országban a nemzeti hatóságok úgy döntöttek, hogy külön jogszabályt vezetnek be, amely meghatározza az e-sport jogi státuszát. Úgy tűnik, csak idő kérdése, hogy az e-sport szabályozása mikor válik általánossá. Nincs tehát akadálya annak, hogy – éppen az e-sport jogállását meghatározó jogi normákban – szabályozzák a számítógépes játékok világában elkövetett bűncselekményekkel kapcsolatos kérdéseket is. Ilyen kérdés például az avatár büntetőjogi felelősségének megállapíthatósága is. A jogdogmatika nagyjából kizárólag a természetes személy büntetőjogi felelősségét ismeri el – továbbra is szabályozásra szorul ezért az avatár felelőssége. Alapvetően azt kell feltételezni, hogy az egyes játékosok által irányított avatárok nem képesek saját cselekedeteiket önállóan elhatározni és véghezvinni. Másrészt azonban elméleti szempontból elképzelhető ezen avatárok felelősségre vonása, beleértve a büntetőjogi felelősséget is, úgy, hogy természetes személy cselekményét, pontosabban a természetes személyek magatartását tulajdonítják nekik.

Ez a fogalom, amely bizonyos mértékig rokon a polgári jogban ismert azonosítási elmélettel, abból áll, hogy az avatárokat irányító játékosokat önmagukkal azonosítja, feltételezve azt a fikciót, hogy a játékos az avatár „agyaként” hoz döntéseket, mint az avatár egyfajta „alter egója”. Az ilyen avatár alakja sok tekintetben emberi testre hasonlít. Nemcsak az avatár emberhez való vizuális hasonlóságáról van azonban itt szó, hanem az avatár és a játékos kapcsolatáról is. Ezzel a fikcióval az avatárnak van agya, idegrendszere, amely irányítja a cselekvéseit, és kezei vannak, amelyek végrehajtják a végrehajtó központ parancsait. Egy ilyen entitás így képes intellektuális aktusokat és akarati aktusokat létrehozni. A fentiekre

---

<sup>25</sup> Például a lengyel (278. §) a magyar (370.§) és a német (242. §) büntető törvénykönyv a lopást ingó tárgy eltulajdonításaként határozza meg.

<sup>26</sup> Leis Oliver et al.: To be or not to be (e) sports? That is not the question! Why and how sport and exercise psychology could research esports, In German Journal of Exercise and Sport Research, 2021, Vol 51, No. 2, pp. 241-247.

<sup>27</sup> Maciej Walkowski – Weronika Kempńska: Characteristics of the Chinese Gaming and Esports Market, In Applications for Polish Game Manufacturers, 2020, 87-108.

tekintettel tehát nem zárható ki az avatárok felelőssége, különösen akkor, ha a mesterséges intelligencia rohamos fejlődése következtében olyan számítógépes entitások jelennek meg, amelyeket semmilyen játékos nem irányít, és önálló döntéseket hoznak, tehát az előbb említett fikció alkalmazása is szükségtelen. Úgy tűnik, ezt a fajta büntetőjogi felelősséget – a játékosok büntetőjogi felelősségével szemben – nem lenne szerencsés a hagyományos büntető törvénykönyvekben szabályozni. Megfontolást igényel ezért a virtuális világban a büntetőjogi felelősség érvényesítésére vonatkozó speciális normák megalkotása. A virtuális világban a felelősségnek azonban függetlennek kell lennie a játékosok hagyományos büntetőjogi felelősségétől. Példa erre a már említett sportvilág, amely az évek során külön szabályokat dolgozott ki a „sportbűncselekmények” (dopping, „bunda” stb.) elkövetése miatti felelősség érvényesítésére.<sup>28</sup> Ez a fajta felelősségi rendszer az állami büntetőhatalomtól függetlenül működik.

A büntetés szükségessége nem okvetlenül korlátozódik a természetes személyekre. Ezt a feltevést bizonyítja több, a közelmúltban lefolytatott szakmai vita, amelynek tárgya a jogi személyek, illetve robotok (mesterséges intelligencia) büntetőjogi felelősségre vonása volt.<sup>29</sup> Mivel a büntetésnek – köznyelvi és jogi értelemben egyaránt – elképzelhető egy „ember feletti” jellege (generális prevenció), jogosnak tűnik a kérdés: lehetséges-e módszert találni az avatárok megbüntetésére, és ha igen, ki képviselje a vádat, és főleg, kivel szemben. Csak ezen kérdések tisztázását követően lehetséges eldönteni, hogy milyen szankciókat érdemes kiszabni az avatárookra.

A virtuális világ büntetőjogi felelőssége szükségessé teheti virtuális ügyészek és bírák létrehozását. Érdemes hangsúlyozni, hogy Kína már kifejlesztett egy olyan mesterséges intelligenciát, amely ügyészi feladatokat lát el, és több mint 97 százalékos pontossággal készíti el a vádiratot a tényállás alapján.<sup>30</sup> Így a virtuális világban egyre inkább körvonalazódik egy olyan megoldás, amely az avatárokkal szemben a virtuális világban lefolytatandó büntetőeljárást ilyen mesterséges intelligenciák hatáskörébe utalná.

Ami a szankciókat illeti, itt lehetőség nyílik egyfajta törvényi analógia alkalmazására. Elsőként mérlegelni kell a virtuális társadalomra veszélyes avatár megsemmisítésével járó büntetés bevezetését, amely a főbüntetést (halálbüntetést) helyettesíti. Mivel lehetségesnek tűnik a halálbüntetéshez hasonló büntetés, a szabadságvesztés lehetőségét is mérlegelni kell. Ennek a büntetési nemnek a helyettesítője lehet az avatár adott számítógépes játékban való részvételéből való ideiglenes (néhány hét, több hónap vagy akár több év időtartamú) kizárása. Intézkedések kiszabása is elképzelhető, például az elkobzás analógiájára bizonyos tárgyaktól (pl. virtuális fegyverek) történő megfosztás, vagy az eltiltás analógiájára az avatár megfosztása bizonyos készségeitől.

### *III. Polgári jogi megközelítés*

A kógens büntetőjoghoz képest a polgári jog alapvetően diszpozitív, megengedő szemléletű. A jogalkotó feladata itt mindenekelőtt a magánszemélyek jogállásának meghatározása a virtuális világban. Az „alkotói jogok” a szoftverfejlesztőknek a virtuális világban betöltött státuszát jelölik ki, különös tekintettel a szerzői jogi kérdésekre, mint a

<sup>28</sup> További adatok a sport jogi szabályozásáról Klaus Vieweg: *The Appeal of Sports Law*, 2010, <http://www.irut.de/Forschung/Veroeffentlichungen/OnlineVersionFaszinationSportrecht/FaszinationSportrechtEnglisch.pdf> (2022.01.17)

<sup>29</sup> Ying Hu: *Robot Criminals*, In *University of Michigan Journal of Law Reform*, Vol. 52, No. 2, 2019, pp. 487-531.

<sup>30</sup> Jamilah Lim: *China has developed an...AI prosecutor?*, In *Techwire Asia*, <https://techwireasia.com/2021/12/china-has-developed-an-ai-prosecutor/> (2022.01.17)

problémás jogi helyzetek fő forrására. A hatályos szerzői jogi normák<sup>31</sup> alapján nyilvánvaló, hogy a virtuális világ szimulációs szoftverei jellemzően több szerző által készített műalkotások, amelyekkel kapcsolatban a fejlesztő /cég/ gyakorolja a szerzői jogokat. A szoftver csak az általános szerződési feltételek elfogadása után használható. Ha a felhasználó megsérti ezeket a szabályokat, az szerződészegésnek minősül, amely speciális szankciókat vonhat maga után a játékosokra nézve (pl.: figyelmeztetés, időszakos vagy végleges eltávolítás a játéktól). A polgári jog kontraktuális (szerződészegéssel okozott kárért fennálló) felelősségre vonatkozó rendelkezései egyértelműen alkalmazhatóak az ilyen esetekre is.

Gyakran előfordul, hogy nem csak a nagy fejlesztők hivatalos szerverei, de akár egy magánszerver is komoly illegális haszonra tehet szert a fejlesztői számára. Nem csak a népszerű virtuális világ - szerverek utánzása, de más internetes szolgáltatások (pl.: weboldal) másolása is előfordul a hivatalos verziók alternatívájaként.<sup>32</sup> Egyes magánszerverek sokszor olyan honlapokat tartanak fent, melyeken a játék fejlesztőinek tulajdonában lévő logókat, ábrákat, védjegyeket használnak, így imitálják az eredeti honlapok szerkezetét és funkcióit. Ezek a magatartások számos jogág hatályos rendelkezéseibe ütközhetnek,<sup>33</sup> mivel azonban a jelen tanulmány kifejezetten a joghézagokra koncentrál, ezekkel az esetekkel itt nem foglalkozunk.

A felhasználók, mint a virtuális világok „lakosai” jogállása szintén új, eddig nem tapasztalt problémákat vet fel mind a lehetséges vagyoni, mind pedig a nem vagyoni károk kapcsán. Az alapvető és legfontosabb kérdések a tulajdonjog fogalma, tárgya és értéke a virtuális világban. A virtuális tárgyak értéke valós pénzben is kifejezhető minden olyan virtuális társadalomban, ahol léteznek ilyen tárgyak. A virtuális elemek általában olyan értéket képviselnek, amelyet a felhasználók kereslete és kínálata, tehát a piac, határoz meg. Az a kérdés, hogy kinek legyen rendelkezési joga a virtuális tárgyak felett, akkor kerül felszínre, amikor valamilyen módon „valós világi elem” kerül a virtuális világba. Ez az elem leggyakrabban valós pénz – a legtöbb esetben egy ország hivatalos pénzneme, amelyen virtuális tárgyakat vásárolnak és adnak el. A virtuális elem a szoftver része, miközben „fizikai” létére tekintettel nem választható el a végfelhasználóknak nyújtott szolgáltatástól, tehát önálló értéket képvisel és a legtöbbször forgalomképes. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül azonban azt a tény sem, hogy a virtuális elem hozzárendeléseit a fejlesztő szellemi tulajdonának szerves részeként kell kezelni. A római jog alapjaira épülő európai magánjog szellemében nem jelenthetjük ki egyértelműen, hogy a virtuális tárgyak jogállása azonos a fizikailag létező dolgok (vagyon) jogállásával. A virtuális világ tulajdonjogának kodifikációja tehát nem alapozható a valós világ tulajdonjogának szabályozásának analógiájára. Ebből következik, hogy a pénzre, értékpapírra és a természeti erőkre (pl.: villanyáramra) vonatkozó szabályok sem alkalmazhatók a virtuális tárgyakra, mivel ezen tárgyak megléte nem függetleníthető a nyújtott online szolgáltatástól. Ennek a szoros kapcsolatnak az eredményeként a szoftver fejlesztője korlátozhatja a virtuális elemekre vonatkozó rendelkezési jogot a végfelhasználói licencszerződésben (EULA: End User Licence Agreement).

Foglalkozni kell azokkal a nem vagyoni károkkal is, amelyek a felhasználóknál a valós világban keletkeznek, miközben a virtuális világban kalandoznak. Ezeknek a lehetőségét a szolgáltatók már az Általános Szerződési Feltételek megalkotásakor figyelembe veszik, és a felelősségüket kizárják, teljes mértékben a felhasználókra hárítják.

A VR Tours Zrt. (3. ábra) által kínált 1,5 órás történelmi gyalogtúra Általános Szerződési és Felhasználási Feltételei<sup>34</sup> elsősorban a virtuális valóság szemüvegekben az

<sup>31</sup> Magyarország 1999. évi LXXVI. törvénye a szerzői jogról, 1.§ (2) bek. c) pont

<sup>32</sup> Eszteri Dániel: A World of Warcraft-tól a Bitcoin-ig: Az egyén, a gazdaság és a tulajdon helyzetének magán- és büntetőjogi elemzése a virtuális közösségekben. Értekezés, PTE ÁJK, 2015, p. 57.

<sup>33</sup> Eszteri Dániel: A World of Warcraft-tól a Bitcoin-ig: Az egyén, a gazdaság és a tulajdon helyzetének magán- és büntetőjogi elemzése a virtuális közösségekben. Értekezés, PTE ÁJK, 2015, p. 57.

<sup>34</sup> VR Tours Ltd.: General Terms and Conditions of Use (GTC), <https://vrtoursofficial.com/terms/> (2022.01.17)



ügyfelek által okozott vagyoni károk miatti felelősségére fókuszál, azonban a 4. pontban ezt is rögzíti: "A szolgáltatást mindenki saját felelősségére veheti igénybe, a túra során bemutatott virtuális valóságot ábrázoló jelenetekben a nyugalom megzavarására alkalmas hang és kép effektusok jelennek meg, ezért epilepsziában szenvedők vagy arra hajlamosak számára kifejezetten nem ajánlott, valamint az esetleges rosszullétekért a szolgáltató nem vállal felelősséget."

Az ÁSZF 7. pontja rendelkezik a szolgáltatás során keletkezett károk viselésének kötelezettségéről. Ennek a pontnak a nagyobbik része (7.1 – 7.2.1) is az ügyfelekre bízott technikai eszközökben (virtuális valóság szemüveg) okozott károkkal foglalkozik. A szakasz végén, a 7.3. pontban azonban található egy fontos szabály a nem vagyoni károkra is: "A túra során felmerülő nem anyagi jellegű károkért, azaz bármilyen jellegű testi sérülésért, rosszulléért a VR Tours Kft. semmilyen felelősséget nem tud vállalni, ugyanakkor lehetőségeihez képest megadja a szükséges segítséget." (Ezzel a fordulattal gyakorlatilag „előrelátó módon” a cserbenhagyás törvényi tényállásának esetleges jövőben alkalmazható analóg változata miatt lehetséges büntetőjogi felelősségre vonást is kizárja a szolgáltató jogi személy).



3. ábra VR Tours hivatalos weboldala<sup>35</sup>

A nagyon sokszereplős online szerepjátékokban (MMORPG) a játékosok karaktereket („avatárokat”) fejleszthetnek, amelyek célja, hogy egyre magasabb szintre lépjenek a játékon belül. Az ember avatárja úgy jön létre, hogy tükrözze a játékos kívánt tulajdonságait. A szerepjátékosok gyakran olyan szoros kapcsolatban állnak saját digitális képmásukkal, hogy az avatár egy adott felhasználó személyes adatának tekinthető: sok esetben a virtuális viselkedés, a rögzített név vagy egyéb személyes jellemzők alapján egyértelműen azonosítható a felhasználó természetes személy. A hatályos magyar adatvédelmi törvény különleges személyes adatnak minősíti a következőket:<sup>36</sup> "a személyes adatok különleges kategóriáiba tartozó minden adat, azaz a faji vagy etnikai származásra, politikai véleményre, vallási vagy világnézeti meggyőződésre vagy szakszervezeti tagságra utaló személyes adatok, valamint a genetikai adatok, a természetes személyek egyedi azonosítását célzó biometrikus adatok, az egészségügyi adatok és a természetes személyek szexuális életére vagy szexuális irányultságára vonatkozó személyes adatok." Ebből arra következtethetünk, hogy az avatár, mivel a tulajdonságaiból, jellemzőiből az „öt” fejlesztő ember személyére következtethetünk, analógiával akár személyes adatnak is tekinthető.

<sup>35</sup> VR Tours Ltd. official website, <https://vrtoursofficial.com> (2022.01.17)

<sup>36</sup> Magyarország 2011. évi CXII. törvénye az információs önrendelkezési jogról és az információszabadságról, 3.§ 3. pont

A Sony által 1999-ben elindított EverQuest az egyik legnagyobb sokszereplős szerepjáték az interneten. A Sony nyilvántartása alapján a játéknak összesen 400.000 felhasználója van, és egyszerre akár 60.000 személy is „élhet” a játékban. Az EverQuest olyan gazdaságot teremtett, amelynek egy főre jutó jövedelme egy kisebb országéhoz hasonlítható – derül ki Edward Castronova amerikai közgazdász kutatásából.<sup>37</sup> Az EverQuest segítségével a játékosok avatárokat hozhatnak létre és irányíthatnak a Norrath nevű fantáziavilágban. A karakterek készségekre és javakra tesznek szert, amelyekkel aztán a játék pénzneve, a *platinum* közvetítésével kereskedhetnek más játékosokkal. Norrath nemzeti valutájának, a *platinum* az árfolyama túlszárnyalja a japán yent.<sup>38</sup> Sok EverQuest-játékos azonban túl bonyolultnak találta ezt a folyamatot, és inkább úgy döntöttek, hogy nem virtuális, inkább valódi pénzért adják el eszközeiket olyan kereskedési platformokon, mint az eBay. Castronova több ezer EverQuest-tranzakciót tanulmányozott az eBay-en, hogy meghatározza a Norrath lakói által generált valós gazdasági értéket. Megállapította, hogy Norrath egy főre jutó nemzeti összterméke 2266 USD. Ha Norrath ország lenne, akkor a világ 77. leggazdagabb államaként tartaná nyilván. Castronova szerint Norrath virtuális világának gazdasága ugyanúgy tanulmányozható, mint bármely másik országé a valós világban. Ennek oka álláspontja szerint a játékosok által a játéknak tulajdonított társadalmi jelentősége.<sup>39</sup> Ennél a pontnál utólagosan is különös jelentőségűvé és jövőbe mutatóvá válik Pokol Béla 2004-ben tett megállapítása a jog, a társadalmi valóság és az értelmi valóság kapcsolatáról: *„A természeti valóság körülményei között élve hajlamosak vagyunk arra, hogy a társadalmi jelenségeket is a fizikai valóság tárgyival összefonva és arra koncentrálva ragadjuk meg.[...] Ám a társadalmi jelenségek valósága csak ráépül ezekre, és minél fejlettebb szintre érkezik a társadalom működése, annál inkább csak előfeltételként használja a fizikai és a biológiai lét körülményeit, és kibontja a társadalmi valóság sajátos anyagát. Ez pedig az értelmi összefüggések sajátos létét jelenti, amely az emberek közötti kommunikációban él, illetve normákban, fogalmakban, ezeket kifejező szimbólumokban kap tartós létet.”*<sup>40</sup>

Az EverQuest magatartási szabályzata 4. pontja rögzíti, hogy a játékosok tevékenysége *„Nem sérthet meg semmilyen helyi, állami, nemzeti vagy nemzetközi törvényt vagy szabályozást.”*<sup>41</sup> Ez a rendelkezés önmagában is azt sugallja, hogy bizonyos esetekben a valós és a virtuális világ olyan mértékben összefonódhat, hogy a virtuális világban tanúsított magatartásnak a valós világban megítélhető jogi következményei lehetnek. A játékosok emberi jogai és a szoftver tulajdonosa szellemi tulajdonának védelme mellett továbbra is vannak még szabályozandó jogi problémák, amelyekre többféleképpen is válaszolhat a jogalkotó.<sup>42</sup> Az ebből fakadó, a jogi felelősség kérdését megkérdőjelező ügyek és az azokat elemző tanulmányok mind arra utalnak, hogy ez az új terület nem szabályozható biztonságosan analógiákkal.

A fentebb már említett, Second Life játék, amelyet a „Linden Lab.” néven ismert amerikai technológiai vállalat, a Linden Research, Inc. hozott létre, lehetővé teszi a játékosok

---

<sup>37</sup> Castronova, Edward, *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier* 2001, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.294828> (2022.01.17)

<sup>38</sup> Eszteri Dániel: *Fantázia vagy valóság? Virtuális világok szerzői jogi problémái*, In *Infokommunikáció és jog*, Vol. 3, pp. 88-94.

<sup>39</sup> Castronova, Edward, *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier* 2001, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.294828> (2022.01.17)

<sup>40</sup> Pokol Béla: *Jogelmélet*, In *Társadalomtudományi trilógia II.*, Századvég, 2005, p. 10.

<sup>41</sup> Daybreak Games: *What are the EverQuest Rules of Conduct?*, <https://help.daybreakgames.com/hc/en-us/articles/230629007-What-are-the-EverQuest-Rules-of-Conduct-> (2022.01.17)

<sup>42</sup> Hartman Laura P. – Pava Moses L.: *Sony online entertainment: EverQuest® or EverCrack? Oxford style debate presented at tenth annual international conference promoting business ethics*, In *Journal of business ethics*, 2005, Vol. 58, No. 1, pp. 17-26.

számára, hogy legálisan birtokolják az általuk létrehozott tartalmakat, így valódi kereskedelmi piac alakult ki a virtuális földterületek, tárgyak és szolgáltatások adásvételére. 2006-ban Marc Bragg ügyvéd beperelte a fejlesztőt, azt állítva, hogy az illegálisan megfosztotta őt a fiókjához való hozzáféréstől, miután felfedezett egy kiskaput egy online földárverési rendszerben, amely lehetővé tette a számára, hogy a rezervációs ár (a minimális kikiáltási ár) alatti összegért vásároljon ingatlanokat. Bár a felhasználók és a kommentelők többsége úgy vélte, hogy a Braggnek nincs esélye a győzelemre, az ügy mégis számos, nem várt jogi fejleményt eredményezett, beleértve azt a bírósági ítéletet, amely szerint a Second Life szolgáltatási feltételeinek (TOS: terms of service) egyes részei egy ésszerűtlen szerződési feltétel miatt végrehajthatatlanok. Az ügy azzal végződött, hogy Bragg egy titkosított peren kívüli egyezség alapján visszakapta a virtuális ingatlanjait és helyreállították a számláját. Egy egyezség azonban nem teremtett precedenst, és így a felhasználók továbbra sem rendelkeznek hivatalos információval arról, hogy valójában milyen jogaik vannak virtuális ingatlanjaik, tárgyaik és számláik felett: a virtuális tulajdon jogállása tehát továbbra is kétséges. Bragg jogi érvelése a Linden Lab. honlapján közzétett azon állításon alapult, miszerint a Second Life-on belüli virtuális földterület a vásárló „tulajdonában lehet”. Ezt a mondatot azonban röviddel az egyezség megkötése után eltávolított a fejlesztő cég, ezért alakult ki az a feltételezés, mely szerint ez volt az elszámolás alapja. /Bragg v. Linden Research, Inc., 487 F.Supp.2d 593 (E.D. Pa. 2007)/<sup>43</sup> (4. ábra)



4. ábra A National Law Journal vezércikkben tárgyalta a Second Life jogesetet<sup>44</sup>

A common law jogrendszerekben ez az eseti döntés mégis jogalkalmazási "lavinát" indított el, amely azonban a civil jogi jogrendszerben nem alkalmazható, így a jogalkotók feladata lesz a közeljövőben az olyan kérdések megválaszolása, mint *Milyen tulajdonjogi igény érvényesíthető a valós világban a virtuális vagyontárgyak felett?; Lehet-e a játékosoknak*

<sup>43</sup> U.S. Government Publishing Office: United States District Court Eastern District of Pennsylvania. 06-4925 - BRAGG v. LINDEN RESEARCH, INC. et al. [Government]. Administrative Office of the United States Courts, [https://www.govinfo.gov/app/details/USCOURTS-paed-2\\_06-cv-04925](https://www.govinfo.gov/app/details/USCOURTS-paed-2_06-cv-04925) (2022.01.17)

<sup>44</sup> Mulcahy Benjamin R.: Second Life raises novel IP issues. The National Law Journal, 2007, [https://www.sheppardmullin.com/media/news/546\\_Second%20Life%20Raises%20Novel%20IP%20Issues.pdf](https://www.sheppardmullin.com/media/news/546_Second%20Life%20Raises%20Novel%20IP%20Issues.pdf) (2022.01.17)

*kereshetőségi joga a virtuális birtokokkal kapcsolatos jogvitákban?; Végre lehet-e hajtani a valós világban a kibertérben az avatárok által kötött szerződéseket?*

A virtuális valóság ingoványos területei közé tartozik a kriptovaluták megítélésének kérdése is. A legismertebb ezek közül kétségtelenül a Bitcoin (BTC), egy „virtuális pénz”, amely egy, az interneten létező, új típusú, független valuta, amely hű a nevéhez. Bitekből áll, de fizikai megjelenése (érme, bankjegy) nincsen. Nem áll mögötte fedezet árucikkekben, aranyban vagy bármilyen más nyersanyagban, mivel ez mindössze egy nyílt forráskódú szoftver, amely hozzáférést biztosít egy teljesen virtuális valutához.<sup>45</sup>

Az országok valutáinak értékét az államhatalmak garantálják, azonban a Bitcoint a technikai háttérén túl semmilyen jogalany vagy jogi norma nem biztosítja. Ennek ellenére a tények azt mutatják, hogy továbbra is van kereslet az új virtuális fizetőeszközre, és felhasználói bíznak a rendszerben. A Bitcoin jelenlegi jogi státuszát illetően csak annyit bizonyos, hogy a világ minden részében teljesen szabályozatlan. Az ellenőrizhetetlen, teljesen független virtuális valuta, jellemzői miatt egyfajta jogi „szürke zónában” helyezkedik el, amelyet a bűnözők ki is használnak.<sup>46</sup> A Magyar Nemzeti Bank is veszélyesnek tartja a kriptovaluták használatát, és fel is hívja erre a honlapján a befektetők figyelmét.<sup>47</sup>

A virtuális valóság (VR: Virtual Reality), mint mesterséges környezet, az eredeti valóságra épülő és azt különféle információkkal kiegészített kiterjesztett valóság (AR: Augmented Reality), valamint a kevert valóság korunk egyik legáttörőbb innovációi, amelyek hamarosan átformálják mindennapjainkat, életünket és szokásainkat. A kérdés az, hogy ezek a virtuális helyszínek felhasználhatók-e olyan alkalmazások létrehozására, amelyek megkönnyítik a jogi szolgáltatások működését és minőségét, és ha igen, milyen szabályozási kihívásokkal kell szembenézniük a jogalkotóknak ezzel összefüggésben.<sup>48</sup> Nyilván nem az a kérdés, hogy az ügyfelek időt és pénzt takarítanak meg, ha a virtuális valóságban találkozhatnak ügyvédjükkel, a közjegyzővel, vagy akár az önálló bírósági végrehajtóval. Az új technológia alkalmazása olyan tisztázatlan jogi problémákat vet fel, amelyek szabályozása még nem történt meg, így a joghézag itt is megállapítható. Például valaki képének felhasználása személyes képmással való visszaélésnek minősül-e<sup>49</sup> vagy személyes adattal visszaélésről van szó, mivel ezek lényegében biometrikus adatok?<sup>50</sup> Egy másik probléma lehet, ha valaki feltöri a VR/AR rendszert, és így követ el adatlopást, ki a felelős: az ügyvédi/közjegyzői/végrehajtói iroda vagy a készülék tulajdonosa? Felmerülhet az a kérdés is, hogy kié a VR/AR? A VR / AR létrehozásához a szolgáltatónak az iroda anyagait a virtuális valóság anyagává kell alakítaniuk. Az ügyvédi/közjegyzői/önálló bírósági végrehajtói irodáknak nyilvánvalóan tisztázniuk kell az ilyen tartalom tulajdonjogát a VR/AR - szolgáltatókkal kötött licencszerződésükben, és az illetékes szakmai kamarák ennek alapján szabályozzák újra majd az eljárásrendjüket. Ezen a ponton azonban ismét visszakanyarodunk a virtuális tulajdoni dolgok tulajdonjogának eddig tisztázatlan kérdéséhez. Kétségtelen, hogy mind a jogalkotás, mind a végrehajtás egy hosszú munkafolyamat elején tart, ugyanis a római jogban kialakult abszolút szerkezetű tulajdoni jogviszony „kristályszerkezete” több mint kétezer év után szétesni látszik ebben a soha nem tapasztalt virtuális közegben.

<sup>45</sup> Davis Joshua: The Crypto-Currency: Bitcoin and its mysterious inventor, In The New Yorker, 2011, 10. [http://www.newyorker.com/reporting/2011/10/10/111010fa\\_fact\\_davis](http://www.newyorker.com/reporting/2011/10/10/111010fa_fact_davis) (2022.01.17)

<sup>46</sup> Eszteri Dániel: A World of Warcraft-tól a Bitcoin-ig: Az egyén, a gazdaság és a tulajdon helyzetének magán- és büntetőjogi elemzése a virtuális közösségekben, Értekezés, PTE ÁJK, 2015, pp. 185-189.

<sup>47</sup> Magyar Nemzeti Bank: Az MNB által nem felügyelt befektetések, <https://tinyurl.com/2zdp4xj5> (2022.01.17)

<sup>48</sup> Sepsi Hanna: Digitális szerepjáték – avagy a virtuális ügyvédi irodák jövőbeli kihívásai, In Arsbóni, 2020, <https://arsboni.hu/digitalis-szerepjatek-avagy-a-virtualis-ugyvedi-irodak-jovobeli-kihivasai/> (2022.01.17)

<sup>49</sup> 2013. évi V. törvény Magyarország Polgári Törvénykönyvéről, 2:48§

<sup>50</sup> 2012. évi C. törvény Magyarország Büntető Törvénykönyvéről 219.§

#### IV. Összegzés

Amint a fenti példákból is látható, a virtuális valóságban előforduló, szabályozást igénylő jelenségek némelyike annyira új, hogy a jogtörténetben is példa nélküli, ezért nem sok lehetőség adódik analógia alkalmazására. A büntetőjog területén a „*nullum crimen sine lege*” és az ezzel összefüggő „*nulla poena sine lege*” alapelvek amúgy is óvatosságra intik a jogalkotókat.<sup>51</sup> Ezért itt új szabályokat kell megalkotni, mivel az eltérő szemléletmód – kiemelve itt is a virtuális tulajdonjog jogi státuszának alapproblémáját – valamint az előbb említett alapelvek folytán nem célszerű egyszerű minősített esetként beilleszteni a virtuális térben elkövetett cselekmény tényállását a lopás vagy egyéb „hasonlónak tartott” bűncselekmény törvényi tényállásába. Megfontolást igényel ezért a virtuális világban a büntetőjogi felelősség érvényesítésének külön szabályainak megalkotása, amely az e-sport kapcsán különösen sürgető feladatnak tűnik.

Még a virtuális világ speciális büntetőjogi kodifikációja után is problémák forrásai lehetnek azonban majd azok az esetek, amikor a virtuális világban elkövetett, és a virtuális büntetőjog szabályai alapján elbírált cselekménynek a valós világban is vannak olyan következményei, amelyek a valós világ büntető/szabálysértési/polgári jogi normáiba ütköznek. A külön virtuális szabályrendszerek megalkotása ugyanis csak az első szükséges lépés, amely nyilván nem jelenti azt, hogy ezzel a kollízió lehetősége is elhárul a különböző valós és virtuális jogterületek és jogi normák között. A végső megoldást a valós és a virtuális jogi normák harmonizációja fogja jelenteni, amelynek során célszerű lesz zsinórmértékül mégis a valós világ szabályrendszerét venni figyelembe.

A kógens büntetőjoggal szemben a diszpozitív, megengedő polgári jog esetében az olyan analógia alkalmazásának lehetőségét, amely a felek egyenlő akaratát támogatja, nem szabad kizárni. Lehetséges a szerződésen kívüli okozott károk megtérítésére vonatkozó szabályok alkalmazása, ha a kár a valós világban történt. A virtuális világban benyújtott kártérítési igények azonban bizonytalan kimenetelűek lesznek mindaddig, amíg a tulajdon fogalmát és jogi státuszát a virtuális világban egyértelműen nem szabályozzák. Csak a virtuális ingatlan fogalmának és jogi státuszának egyértelműsítése után lehet majd tisztázni, hogyan állapítható meg a kár, mekkora a kár összege, és ki viseli a felelősséget. Már most előre vetíthető, hogy a tulajdonjog fogalma több évezred után radikálisan megváltozik, még a tulajdonjog abszolút szerkezetéről kialakult következetes elméleti álláspont is meginogni látszik.

Egyetlen tény azonban bizonyosan megállapítható: annak ellenére, hogy a virtuális világ megállíthatatlanul tágul és fejlődik, a jogalkotó mégsem hagyhatja figyelmen kívül a valós világ alapelveit és normarendszerét: az remélhetőleg mindig is viszonyítási pont marad – és így tág értelemben véve, mégis egyfajta jogi analógia lehetőségét biztosítja a jövő virtuális jogalkotói számára. Tábornak tehát nem kell meghalnia.

*„Kedves barátom, három éve beszéltem neked először a Tábornak írásairól. Akkor történt az a rejtelmes tragédia, amelyről az újságok is írtak: halva találták őt szobájában, a homlokán lőtt sebbel, és semmiféle fegyver sem volt körülötte. Mi történhetett? Semmiféle nyomozás nem vezetett eredményre.”*

*/Babits Mihály: Gólyakalifa/*

---

<sup>51</sup> Franz von Liszt: The Rationale for the *Nullum Crimen* Principle, In *Journal of International Criminal Justice*, Vol. 5, No. 4, 2007, pp. 1009–1013.