

# A virtuális valóság pszeudoreáliáinak polgári jogi vizsgálata

KÖHIDI ÁKOS\*

## 1. Bevezetés

Az internet fejlődése, a sávszélesség bővülése és a számítógépek számítási kapacitásának növekedése magával hozta az egyre komplexebb grafikai és játékrendszerrel bíró számítógépes játékok kialakulását, amelyek már képesek a valósághoz hasonló virtuális világokat teremteni. Ezekben a játékosok alapvetően a játék céljához kötődő és a szoftver által meghatározott cselekvési autonómián belül a való világhoz hasonló interakciós mezőben és szabályrendszer között tevékenykedhetnek. A felhasználók háromdimenziós virtuális karaktert (avatart) hozhatnak létre, amely az adott virtuális környezetben különféle virtuális javakat szerezhet (például fegyvereket, használati tárgyakat, ruhákat). A felhasználóknak az adott virtuális dolog avatárjuk általi használatán túl a legtöbb esetben lehetőségük van e dolgok cseréjére, eladására, felosztására (például ruha vagy ingatlan, a World of Warcraft eszközei vagy a FIFA játékoskártyái, stadionjai, egyedi labdái).<sup>1</sup>

A számítási kapacitás és a sávszélesség növekedésével egyenes arányban nőtt a virtuális világ terjedelme (értve ezen elsősorban a grafikai megjelenés fejlődését, ezáltal az egyre magasabb szintű virtuálisvalóság-élményt, a bejárható virtuális tér terjedelmét, az egyszerre kezelhető felhasználók és interakciók számát), majd egyes virtuális világokban elkezdett elhalványulni az eredeti játékfunkció, és csak a bennük lévő cselekvési lehetőség élménye vált elsődlegessé (például Second Life). Persze a leginkább jellemző az, hogy a két cél együtt jelenik meg (különböző arányokban), például a felhasználók játszhatnak, üzletelhetnek, beszélgethetnek.

A virtuális világ fogalmához szorosan kapcsolódik annak egyfajta magasabb minőségi szintje, a metaverzum fogalma, amelyet a legtöbb szerző szerint Neal Stephenson alkotott meg 1992-ben *Snow Crash* című cyberpunk regényében, amelyben a metaverzum egy olyan háromdimenziós tér, ahol az avatok a valósághoz hasonlóan élhetik életüket.<sup>2</sup> A metaverzum az egyes játékokban megjelenő virtuális világokhoz képest átfogóbb, egyetemesebb jelenség. Matthew Ball definíciója szerint a metaverzum az egyetemesség igényével fellépő, de nem feltét-

\* Egyetemi docens, Széchenyi István Egyetem Deák Ferenc Állam- és Jogtudományi Kar; ügyvéd.

<sup>1</sup> A digitális javak játékokban való megjelenésének kronológiájáról és a bennük zajló kereskedelem szerinti vizsgálatról lásd pl. Ian MACINNES: Property rights, legal issues, and business models in virtual world communities. *6 Electronic Commerce Research* (2006) 53.

<sup>2</sup> Jon Garon megjegyzi, hogy a metaverzum-jelenség már 1992 előtt is megjelent Verner Vinge és William Gibson műveiben az 1980-as években. Jon M. GARON: *Legal implications of a ubiquitous metaverse*, <https://bit.ly/3Uk3ygy>, 3., 2. lj.

lenül egyetlen platform, amely állandó (azaz akkor is létezik, amikor egyetlen felhasználó sincs bejelentkezve), mindenki számára egyszerre, valós időben elérhető és tapasztalható, befogadóképessége pedig elvben korlátlan (bármennyi felhasználót képes befogadni).<sup>3</sup> Ball további kritériumként határozza meg azt, hogy a metaverzum összeköti a digitális és a fizikai teret, interoperabilis (platformfüggetlen), működőképes gazdasággal rendelkezik, és a benne lévő termékek és szolgáltatások valódi értéket képviselnek.

Ahogy azt fentebb is megjegyeztem, az egyes számítógépes játékokban, az ezektől független virtuális világokban és a metaverzumokban is megjelenik a virtuális javakkal való kereskedés lehetősége. Másképp megfogalmazva, a virtuális világ kiterjeszti a valóságot, így a piacot is: megnyitja a virtuális világ pszeudoreáliáinak piacát. „Pszudoreáliák” alatt azokat a virtuális javakat értem, amelyek kizárólag a virtuális világokban léteznek, de a fizikai világ dologfogalmába illeszkednének, ha virtuális realitásukat és jellemzőiket a fizikai valóságra vetítenénk. Azok a virtuális javak, amelyek akár a virtuális világoktól függetlenül is „léteznek”, a tokenek, amelyek vizsgálatát piaci kapitalizációjuk mértéke egyértelműen indokolja (2021-ben ugyanis 27 billió dollár értékű kriptovalutát költöttek el egyedi tokenekre a jelentősebb, nem helyettesíthető digitális javak kereskedelmével foglalkozó internetes, ún. NFT-platformokon, amilyen például az OpenSea, a Rarible és a Nifty Gateway).<sup>4</sup>

Az egyszerűség kedvéért a virtuális világokban megjelenő virtuális javakat és a tokeneket együtt virtuális dolognak nevezem, amivel a fogalmi egyszerűsítés a célom – nem kívánom azt sugallni, hogy a virtuális dolgok a klasszikus polgári jogi dologfogalomba illeszkednének, jóllehet ennek lehetőségét külön pontban vizsgálat tárgyává teszem, nem célom továbbá e fogalom normatív megalapozása sem.<sup>5</sup>

## 2. Fogalmi alapvetések

A blokklánc-technológia magával hozta annak lehetőségét,<sup>6</sup> hogy a kibocsátók bármilyen digitális adattartalmat és annak leíró adatait, az azokkal rendelkezni jogosult személyek adatait és a kapcsolódó transzfereket mint adatösszességet decentralizált módon nyilvántartsák. A decentralizáció alatt ebben az esetben azt értjük, hogy az adatokat nemcsak egy központi számítógépen, szerveren tárolják, hanem akár milliós nagyságrendű számítógépről is valós időben hozzáférhető ugyanaz az adat. Ez egyrészt kiküszöböli a hozzáférés átmeneti akadályozottságát,

<sup>3</sup> <https://bit.ly/3EbLyiG>.

<sup>4</sup> GARON i. m. (2. lj.) 15.

<sup>5</sup> A külföldi szakirodalmak is küzdenek az átfogó megnevezéssel, ami érezhetően (főleg jogi szempontból) esetleges megoldásokat szül: „digital things”, „digital assets”, „virtual assets” stb.

<sup>6</sup> A blokklánc egy elosztott (decentralizált) adatbázis, amely adatállományokat tart nyilván, hamisítást és módosítást kizáró módon. A fogalommeghatározáshoz lásd még <https://ibm.co/3UBPnmB>; <https://bit.ly/3NPQhtv>. A blokklánc említett tulajdonságai miatt biztonságot és visszakövethetőséget ad az ezen keresztül megvalósuló ügyleteknek. Ilyen, nem centralizált megoldások előképét jelentette pl. a *peer-to-peer* fájlmegosztó rendszerek működése is, ahol a tartalom nem egy központi szerveren, hanem valamennyi, a *hub*-hoz tartozó *peer* gépen hozzáférhető volt (a lehívás azonban nem egy gépről, hanem apró szálakban, sok *peer* gépről történt egyidejűleg, a kliens pedig a szálakból rakta össze a fájlt).

másrészt, és ez még fontosabb, nagyobb fokú hitelesítési lehetőséget ad, ugyanis az adat sokkal nehezebben változtatható meg önkényesen akkor, ha több helyen is azonos tartalommal létezik. Ez tulajdonképpen a tokenek digitális világban való elterjedésének alapja.

Magát a token fogalmát nehéz meghatározni, mivel az bármilyen digitális adatot jelenthet (lehet például egy digitális kép vagy egy ingatlan valamelyik metaverzumban).<sup>7</sup> Jogi és piaci szempontból a token fogalmán belül a legérdekesebb a nem helyettesíthető tokenek (*nonfungible token*, NFT) kategóriája. Az NFT olyan metaadat-állományként határozható meg, amely egy, a blokkláncon található tokent képvisel.<sup>8</sup> Lényegében hasonló egy eredetiség-igazoláshoz, azonban több annál, mivel tipikusan a tulajdonosra, a tulajdoni viszonyokra és az átruházásokra vonatkozó adatokat is tartalmaz.<sup>9</sup> Piaci értékét tehát az egyedisége adja (nem helyettesíthető), ami persze önmagában nem feltétlenül elég, ha az egyedi dologra nincs kereslet. A kereslet pedig kialakulhat azért, mert az adott virtuális dolog kiaknázható (valamilyen előny, kedvezmény, jogosultság kapcsolódik hozzá),<sup>10</sup> vagy pedig a képzőművészeti színvonala (van rá befogadó közeg, műélvezettel jár), esetleg önmagában az exkluzivitása miatt.<sup>11</sup>

Ilyen szempontból tulajdonképpen nincs érdemi különbség egy NFT és egy egyedi fizikai dolog között, hiszen fizikai dolgok esetében is megfigyelhető az, hogy egyébként haszontalan dolgok válnak gyűjtőszendevély tárgyává. A különbség inkább az, hogy mindez átkerült a sokkal könnyebb elérést és nagyobb publicitást lehetővé tevő digitális térbe, az őrzés, a gyűjtés és a vagyonsvédelem pedig a digitális térben sokkal egyszerűbben megvalósulhat (legalábbis ha a digitális pénztárcák sebezhetőségét a fizikai értékmegőrzéshez képest alacsonyabbnak fogadjuk el). Érdemes azonban egy gondolat erejéig kitérni azokra az NFT-kre, amelyek digitális művészeti alkotásokhoz kapcsolódnak, itt ugyanis az a paradox helyzet, hogy bár az NFT tanúsítja az eredeti fájl tulajdonosi jogait, a művészeti alkotás nem csak a „tulajdonos” számára hozzáférhető (azaz más is megtekintheti, sőt akár le is mentheti az adott képet, de az eredeti fájl nem). Ezt úgy kell elképzelni, mintha egy híres festő képe lenne a falunkon, amelynek reprodukcióját bárki megvásárolhatja és felteheti a falára. A kép ismert, online megtekinthető, azonban az eredeti festmény egyszerre csak egy helyen létezik, nálunk, és ezt igazolni is tudjuk.

Itt kell megjegyezni, hogy a token megszerzése nem jelent feltétlenül felhasználási engedélyt a szerzői művön,<sup>12</sup> ahogyan például egy fizikai műpéldány megvásárlása sem jár együtt felhasználási engedélyekkel. Viszont elképzelhető megoldás, hogy az adott műpéldány jogszerű

<sup>7</sup> A blokkláncok megjelenése előtt is voltak már tokenek, sőt voltak fizikai valóságban létezők is.

<sup>8</sup> *Evolving Legal Issues for NFTs*, *JD Supra Knowledge Center*, <https://bit.ly/3FZDenA>.

<sup>9</sup> GARON i. m. (2. lj.) 15.

<sup>10</sup> Lásd pl. <https://bit.ly/3hpMerW>, továbbá <https://bit.ly/3hreJpc>.

<sup>11</sup> Az utóbbira jó példa a Twitter társalapítója, Jack Dorsey első NFT-ve alakított tweetje, amelyet 2,9 millió dollárért adott el, <https://bit.ly/3Ujhc3D>. Megfigyelhetők még social NFT-k (amelyeket úgy kell elképzelni, mint egy *social network* felületet, viszont a tartalmakhoz NFT-k vásárlása révén lehet hozzáférni) és community NFT-k (ezek közül az egyik leghíresebb a Bored Ape Yacht Club, amelyen belül egy speciális területhez férhet hozzá az adott NFT tulajdonosa).

<sup>12</sup> A virtuális világok esetében többféle megoldás van. A Second Life-ot üzemeltető Linden Lab pl. 2003 novemberében úgy változtatta meg a végfelhasználói szerződést, hogy az szerzői jogot biztosít a felhasználóknak az általuk a virtuális világban létrehozott dolgokon. Lásd Christopher J. CIFRINO: *Virtual property, virtual rights: Why Contract Law, not Property Law, must be the governing paradigm in the law of virtual worlds*. 55(1) *Boston College Law Review* (2014) 261.

használatát NFT-vel bizonyítsák, de akár ennél szélesebb körű engedély tanúsítására is alkalmas lehet egy NFT, emiatt is lehet képes digitális jogkezelő, ún. *Digital Rights Management* (DRM) rendszereket kiszolgálni. Ez valójában a DRM-rendszerek jövőjét jelentheti, hiszen azok képesek validálni az adott digitális művet és annak tulajdonosát.<sup>13</sup>

A digitális tokenek normatív fogalmával kapcsolatban mindenképpen érdemes megemlíteni a kriptoeszközök piacairól és az (EU) 2019/1937 irányelv módosításáról szóló európai parlamenti és tanácsi rendeletre vonatkozó javaslatot.<sup>14</sup> A MICA (*Markets in Crypto-Assets*) néven emlegetett rendelettervezet a kriptoeszközök következő kategóriáit különbözteti meg: eszközalapú token (*asset-referenced token*), e-pénz token (*e-money token*), felhasználói token (*utility token*), általános kriptoeszköz (minden, ami nem minősül se eszközalapú, se e-pénz tokennek).<sup>15</sup> A rendelettervezet hivatalos magyar szövege a tokent „virtuális érmének” nevezi,<sup>16</sup> de nem a „token” kifejezést használja általános fogalomként, hanem a „kriptoeszközt”, amelynek altípusait azonban már a „token” megjelöléssel illeti. A rendelettervezet 3. cikk 1. bekezdése szerint a „kriptoeszköz” érték vagy jogok digitális megjelenítője, amely megosztott főkönyvi vagy hasonló technológia alkalmazásával elektronikusan átruházható és tárolható.

Halász Zsolt szerint a szabályozási kérdések megválaszolása előtt a legfontosabb feladat annak tisztázása lenne, hogy jogilag és számvitelileg minek tekintjük a kriptoeszközöket. A válasz nyilvánvalóan nem egyszerű, hiszen több ezer különböző célú és ennek megfelelően különböző jellemzőkkel bíró kriptoeszköz létezik. Ha nem is lehet egyszerűen felelni a kérdésre, arra mindenképpen megfelelő jogalkotási választ kellene találni, hogy mikor tekintünk egy ilyen eszközt dolognak és mikor követelésnek, továbbá meg lehet-e határozni olyan jellemzőket, amelyek alapján bizonyos eszközök pénznek vagy értékpapírnak tekinthetők. Halász szerint ha sikerülne megoldani ezt a problémát, akkor a többi szabályozási területen felmerülő specifikus kérdések is megválaszolhatók lennének.<sup>17</sup>

<sup>13</sup> <https://bit.ly/3EeLnmP>.

<sup>14</sup> Javaslat az Európai Parlament és a Tanács rendelete a kriptoeszközök piacairól és az (EU) 2019/1937 irányelv módosításáról.

<sup>15</sup> SZIKORA Andrea: Felügyelet alatt a kriptoeszközök, mnb.hu, <https://bit.ly/3zT5zIk>, 3. MICA-rendelettervezet 3. cikk (1) bekezdés 3–5. pont: az „eszközalapú token” olyan kriptoeszköz-típus, amely stabil érték fenntartására hivatott azáltal, hogy több, törvényes fizetőeszköznek minősülő fiat valuta, egy vagy több áru, vagy egy vagy több kriptoeszköz, illetve ezen eszközök kombinációjának értékére hivatkozik; az „elektronikuspénz-token” vagy „e-pénz-token” olyan kriptoeszköz-típus, amelynek fő célja a csereszközként való használat, és amely stabil érték fenntartására hivatott azáltal, hogy törvényes fizetőeszköznek minősülő fiat valuta értékére hivatkozik; a „felhasználói token” olyan kriptoeszköz-típus, amely a DLT-n elérhető áruhoz vagy szolgáltatáshoz való digitális hozzáférés biztosítására szolgál, és amelyet kizárólag a szóban forgó token kibocsátója fogad el.

<sup>16</sup> A token fogalma az angol jogban valóban érmét is jelent, ennek ellenére a „digitális” jelző nélkül is egyértelmű, hogy a kriptoeszközök világában digitális adatokat jelöl. Lásd még <https://bit.ly/3FVtEIJ>.

<sup>17</sup> HALÁSZ Zsolt: Kihívások a pénzügyi fogyasztóvédelem szabályozásában: kriptoeszközök és ügyfélvédelem. *Iustum Aequum Salutare*, 2022/1., 76.

### 3. A digitális javak dologi minőségének elismerhetősége

A dologi minőség szorosan kapcsolódik a tulajdonjog fennállásához, hiszen a klasszikus polgári jogi koncepció szerint tulajdonjog tárgya dolog lehet (bár ahogy látni fogjuk, az előbbi konzervatív felfogás alapján álló dologi jogi rendszerekben is található fogalmi kiterjesztések, analógiák, kivételek). A tulajdonjoggal kapcsolatos kérdések alapvetően két relációban válnak érdekessé. Egyrészt a felhasználó és a virtuális világot üzemeltető között (hozzáférés biztosítása, a jogérvényesítés jogalapja felhasználói oldalon), másrészt a felhasználók között, akik a virtuális dolgokat valós pénzért adják-veszik (adott esetben egyébként a rendszerüzemeltetővel kötött végfelhasználói szerződések rendelkezései ellenére). Emiatt szükséges annak tisztázása, hogy ezek az ügyletek valójában minek minősülnek, főleg mert ilyen szerződések az NFT-k megjelenése előtt is léteztek, mivel domainneveket, Facebook-csoportokat, Instagram-profilokat is adtak-vettek, holott ezek dologi jellege fel sem merülhet. Ezek esetében elsősorban adminisztrációs jogok átruházásról lehetett beszélni – tulajdonképpen dologi jogi kérdések fel sem merültek az adásvételi szerződések szabályainak jogátruházásra való alkalmazhatósága miatt. A tokenek és az NFT-k léte és rendszerfüggetlen tárolhatósága (saját digitális pénztárcában), interoperabilitása azonban egy abszolút szerkezetű jogviszony igényét veti fel (annak érdekében, hogy bárkivel szemben követelhető legyen az elismerés, a tűrés és a tartózkodás).

Erősen szkeptikus vagyok azzal kapcsolatban, hogy valóban szükség van-e a dologi jogi fogalmának tágítására annak érdekében, hogy az NFT-k „tulajdonosai” valóban mindenkivel szemben jogi védelemben részesülhessenek. Főleg, hogy a dologi jog dogmatikai alapkérdései előtt érdemes figyelembe venni pragmatikus szempontokat is: mit nyerünk azzal, ha elismerjük a tokenek dologjellegét, alkalmazható-e a birtok- és a tulajdonvédelem eszközürendszere a virtuális dolgok esetében? Ha az adott virtuális dolog létét és értékét egy virtuális rendszer (virtuális világ, játék) keretei biztosítják, akkor azzal szembesülhetünk, hogy a jog és a szoftver között jogérvényesítési szempontból nincs érdemi különbség, hiszen a programkód garantálja, hogy a felhasználó használhatja az adott virtuális dolgot és rendelkezhet vele.<sup>18</sup>

Mindezek alapján az e rendszereket üzemeltetők a felhasználókkal kötött végfelhasználói szerződések alapján saját szabályrendszert alkothatnak, amely a virtuális világ kvázi jogrendszerre lesz, valós jogi alapja pedig egy kötelmi jogi jogviszony. Ez alapján azonban a jogosulti igények nem mindenkivel, hanem adekvát módon csak a felhasználóval szerződéses jogviszonyban álló üzemeltetővel szemben merülhetnek fel (azaz nem feltétlenül a közvetlen jogsértővel, hanem a jogsértést lehetővé tevő vagy az ellen időben fel nem lépő üzemeltetővel szemben). A jelenlegi helyzet alapján tehát a végfelhasználói szerződésekbe foglalt feltételek erősebbek, mint a tulajdonszerű jogosultságok, ugyanis ez utóbbiak függnek az előbbitől (tulajdonképpen kötelmi alapon abból származtathatók, nincs önálló dologi jogi státuszuk).<sup>19</sup> Ez jól tetten érhető azokban az esetekben, amikor az adott játék időszakonkénti frissítésével a megszerzett virtuális javak nem transzferálhatók az újabb verzióba (a régi verzióban elvben korlátlanul használhatók,

<sup>18</sup> Wian ERLANK: *Acquisition of ownership inside virtual worlds*, <https://bit.ly/3NP8A2j>, 775.

<sup>19</sup> Például az EA Sports FIFA játéknak Ultimate Team játékmódjában a felhasználók megvásárolhatják a játéksomákat (közvetve valós pénzért), felhasználhatják azok tartalmát, de eladni csak a játékban megjelenő *coínok*ért tudják azokat. Az EULA tiltja a felhasználók közötti olyan transzfereket, amelyekben az ellenérték valós pénz.

viszont bizonyos felhasználószám alatt az érdemi játéklehetőség beszűkül, mert például a felhasználók nagyobb része a frissebb verziót preferálja).

A dologi jelleg elismerése ebben értelemszerűen változást hozna, mivel a dologi jog tartalmi kötöttségének és zártkörűségének elve miatt a végfelhasználói szerződések szabályozási mozgásteret szűkülne, adott esetben újabb igények keletkezhetnének az üzemeltetőkkel szemben. Ugyanígy releváns kérdés a dologi jelleg elismerése azon virtuális dolgok (tokenek, NFT-k) esetében, amelyek léte nem függ meghatározott rendszerektől (a felhasználó azt saját virtuális vagy hardveralapú digitális pénztárcájában tárolhatja).

### 3.1. Testetlen dolgok – eszmei dolgok

Részletes kronologikus bemutatás nélkül megjegyezhetjük, hogy már a római jog is ismerte a *res corporales* (testi dolgok) és a *res incorporales* (testetlen dolgok) megkülönböztetését, utóbbinak értelemszerűen nem volt feltétele a dolog birtokba vehetősége. A francia *Code civil* és a porosz *Allgemeines Landrecht* is ismerte, a német *Allgemeines bürgerliches Gesetzbuch* pedig jelenleg is elismeri a *res incorporales* fogalmát.<sup>20</sup> Tehát önmagában a virtuális dolgok testi jellegének teljes hiánya nem lehetne akadálya annak, hogy egyes jogrendszerek beillesszék ezeket a dolog fogalmába. Már születtek olyan témába vágó spanyol, olasz és francia döntések, amelyek a tokeneket a *digital assets* (digitális vagyontárgy) fogalma alá tartozónak fogadták el.<sup>21</sup> A fenti példák mellett lényeges, hogy minden európai tagállami jogrendszer ismer a testi tárgyak mellett más dologi jogi kategóriákat is (még akkor is, ha a *res incorporales* fogalmát kifejezetten nem ismeri el).<sup>22</sup> A testi tárgyak alapján álló német és svájci dologi jogi fogalmak alapján a tokenek jelenleg nem minősülnének tulajdonjog tárgyainak (BGB, 90. §; SR/RS 210, 641. §), és ugyanez igaz a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (Ptk.) fogalomrendszerére is: a 5:14. § (1) bekezdésében megjelenő definíció szerint a „birtokba vehető testi tárgy tulajdonjog tárgya lehet”.<sup>23</sup>

Rosa Garcia-Teruel és Héctor Simón-Moreno megjegyzi, hogy a német jog az adásvétel szabályait rendeli alkalmazni a jogok és más tárgyak (*other objects*) adásvételére is (BGB 453. §), így a német polgári jog alapján is lehetséges, jogilag értelmezhető és kezelhető például a kriptovaluták adásvétele.<sup>24</sup> Ez a lehetőség a magyar Ptk. alapján is fennáll, ugyanis a 6:215. § (3) bekezdése szerint a „dolog adásvételére vonatkozó szabályokat kell megfelelően alkalmazni arra a szerződésre is, amelyből jog vagy követelés visszerthes átruházására vonatkozó kötelezettség fakad”. Hangsúlyozni kell azonban, hogy ha a virtuális dolog nem interoperábilis, azaz csak egy

<sup>20</sup> Bővebben lásd ERDŐDY János: *A res incorporales fogalma és jelentősége egy új Polgári törvénykönyv tükrében*, <https://bit.ly/3DSIhn2>, 1–16.; ERDŐDY János: *In rerum natura esse videtur. Egy klasszikus római jogi toposz margójára*. Budapest, Pázmány Press, 2018, 45–64.

<sup>21</sup> Rosa M. GARCIA-TERUEL – Héctor SIMÓN-MORENO: The digital tokenization of property rights. A comparative perspective. 41 *Computer Law & Security Review* (2021) 5.

<sup>22</sup> Lásd még: GARCIA-TERUEL–SIMÓN-MORENO i. m. (21. lj.) 4.

<sup>23</sup> Megjegyzem, hogy egyes dologi jogok tárgya lehet jog és követelés is (követelésen fennálló zálogjog, jogon fennálló haszonélvezet).

<sup>24</sup> GARCIA-TERUEL–SIMÓN-MORENO i. m. (21. lj.) 4–5.

meghatározott világon belül létezik, így a használatát és a vele való rendelkezést a világot (vagy rendszert) üzemeltetővel kötött végfelhasználói szerződés determinálja, akkor a virtuális világ dolgaira kötött adásvételi szerződések esetében, még ha a tárgyak egyébként meg is felelnek a fenti jogszabályi rendelkezéseknek (azaz forgalomképes jogoknak tekinthetők), könnyen szembeüthetünk jogszavatossági problémákkal és a jogi szempontból lehetetlen szolgáltatás felmerülésével.

Az egyik jogalkotói megoldás tehát a dolog fogalmának kiterjesztése vagy a dologra vonatkozó szabályok alkalmazásának előírása (törvényi analógia) lehet, azonban elképzelhető és nem példa nélküli valamilyen *sui generis* megoldás kialakulása is. Erre példa a magyar bírói gyakorlatban az üzletrészre kötött adásvételi szerződésekkel kapcsolatos jogi érvrendszer, amely az üzletrészt olyan eszmei dolognak minősítette (nem tekintette sem jognak, sem követelésnek), amely nem dolog, mégis tulajdoni tárgyként viselkedik (közös tulajdon állhat fenn rajta, átruházható, megterhelhető).<sup>25</sup> Nem hagyható továbbá figyelmen kívül a szellemi tulajdon fogalma sem, amelynek esetében a jogosultságok nem a konkrét műpéldányhoz, hanem magához a szellemi alkotáshoz kapcsolódnak, ezáltal az alkotás materiális és eszmei mivolta elszakad egymástól, így a szellemi tulajdon akkor is fennállhat, ha a műpéldány létezett, de már megsemmisült.

Meg kell jegyezni, hogy a „szellemi” jelző éppen a klasszikus tulajdonfogalomtól való elhatárolást és az alkotóval való szorosabb kapcsolatot jelzi. Azonban a szellemi tulajdon fogalomrendszere mögött viszonylag széles konszenzuson alapuló nemzetközi egyezmények állnak, és időben nem csekély mértékű fejlődési ív húzódik meg, így egy hasonló elvi alapokon álló digitális tulajdonkonceptió kialakítása egyelőre idő előttinek és okszerűtlennek tűnik. Főleg, hogy egy hipotetikus digitális tulajdonfogalomnál hiányzik az a pragmatikus különbség is, amely a szellemi tulajdonnál megvan (a klasszikus tulajdonhoz hasonló vagyoni oldal mellett személyi oldal és ebből következő jogok is megjelennek, ráadásul egységet alkotva). A digitális tulajdon jogi tételezése esetén tulajdonképpen a tulajdoni tárgy testi létének hiányára tekintettel ismerünk el egy sajátos tulajdoni alakzatot, ami nem tűnik adekvát megoldásnak, tekintve, hogy a birtoklás fogalma jelenleg is több esetben elválhat a fizikai hatalomtól,<sup>26</sup> a hatalom alatt tartás pedig a digitális javak esetében is megállapítható.

### 3.2. Dolog módjára hasznosítható természeti erő és digitális adat

Szabályozási analógiaként felvethetők a dolog módjára hasznosítható természeti erők, hiszen bár a Ptk. ezeket nem tekinti dolognak, a dologra vonatkozó szabályokat megfelelően alkalmazni kell rájuk. Érdekeség, hogy ez alapvetően nem dogmatikai megfontolásokat, sokkal inkább pragmati-

<sup>25</sup> Lásd pl. MENYHÁRD Attila: *Dologi jog*. Budapest, Osiris, 2007, 48.; MOCSÁR Attila Zsolt: Az üzletrész jogi természete. Mikor száll át az üzletrész feletti tulajdonjog? Gondolatok egy igényper kapcsán. *Gazdaság és Jog*, 2017/4., 14–18.

<sup>26</sup> Lásd pl. a Ptk. 5:1. § (1) bekezdését, amely a „hatalmában tartja” fordulatban nem jeleníti meg a „fizikai” kifejezést, továbbá a Ptk. 5:1. § (2) bekezdése szerinti főbirtokosi pozíció elismerését vagy ugyanezen szakasz (3) bekezdése szerint annak birtokosi mivoltát, akitől a dolog jogalap nélkül időlegesen más személy tényleges hatalmába került. Ugyanígy oldja a Ptk. a fizikai hatalom elvárását a birtokátruházásnak az 5:3. § (3) bekezdés vagy a (4) bekezdés szerinti esetkörökben.

kus célokat tükröz: ez a szabályozás elsősorban büntetőjogi igényeket kiszolgálva, a lopásnak minősíthetőség miatt alakult ki 1907-től. Menyhárd Attila álláspontja szerint külön rendelkező norma nélkül is megalapozható lenne a dologi jogi minőség, mivel a hasznosíthatóság feltételezi az emberi uralom alatt állást.<sup>27</sup> Ezzel az indokkal egyetértve, analóg módon megalapozható lenne a dolog módjára hasznosítható digitális adat vagy jel fogalma is, ahol a hasznosíthatóság fogalmi feltétele egyszersmind elvárná az uralom alatt állás lehetőségét. Ehhez hasonló javaslat tudományos közegben már felmerült: a tokenekre is a svájci polgári törvénykönyv 713. §-ában található hasonló szabályt lehetne alkalmazni (dolog módjára hasznosítható természeti erő).<sup>28</sup> Nyilvánvaló, hogy a jelenlegi magyar szabály csak törvényi analógia alapján lenne alkalmazható a digitális adatokra vagy jelekre, mivel ezek lényegüket tekintve nem tekinthetők természeti erőnek.

### 3.3. Értékpapír

A dolog módjára hasznosítható természeti erő, a pénz és az értékpapír dologként történő jogi kezelésének indoka már nem testi jellegükben, sokkal inkább gazdasági kiaknázhatóságukban, értékhordozó képességükben rejlik.<sup>29</sup> Bár kétségtelen, hogy a fizikai jelleg az egyre inkább viszszaszoruló jelentőségű papírpénznél és a materiális formában is létező értékpapírnál még megjelenik, valójában a dologi jogi szabályozás a dolgokra való szabályok analóg alkalmazása kapcsán nem különíti el a materiális formában létező és dematerializált értékpapírt. „Az értékpapír olyan egyoldalú jognyilatkozat, amely papíralapú okiratként vagy jogszabályban megjelölt más módon létrehozott, rögzített, nyilvántartott és továbbított adatösszességként (dematerializált értékpapírként) a benne foglalt jogot úgy testesíti meg, hogy azt a jogot gyakorolni, arról rendelkezni csak az értékpapír által, annak birtokában lehet” (Ptk. 6:565. §).

A tokenek és NFT-k jelenleg több szempontból sem felelnek meg az értékpapír jogi fogalmának: bár adatösszességként léteznek, nem tekinthetők egyoldalú jognyilatkozatnak, továbbá nem jogszabályban megjelölt módon hozzák őket létre. Eszteri Dániel is kiemeli azt a kétségtelen különbséget a virtuális világ javai és az értékpapír, valamint a pénz között, hogy az előbbiek nem jelenhetnek meg fizikai formában, nem függetleníthetők a „virtuális közegtől, így a szoftvertől, amely a megjelenítésükért felelős”,<sup>30</sup> míg az utóbbiakra ez nem igaz. E megállapítást némileg kétségbe vonja az *asset-backed* token fogalma, amely azonban (ahogy a következőkben láthatjuk) nem önálló virtuális dolog, mindössze a fizikai valóságban meglévő dolog tokenizált validálását és az afölötti rendelkezési jog megszerzését elősegítő token (ez pedig érezhető hasonlóságot mutat a dologi jogot megtestesítő értékpapírokkal, például a közraktári jeggyel). Alapvetően a kibocsátásra vonatkozó szabályok, nyilvántartási kötelezettségek és a kötelező tőkeminimum előírásai miatt a MICA-rendelettervezet is az értékpapír-szabályozáshoz hasonló módon kívánja kezelni a kriptoeszközöket.

<sup>27</sup> MENYHÁRD i. m. (25. lj.) 51–52.

<sup>28</sup> GARCIA-TERUEL–SIMÓN-MORENO i. m. (21. lj.) 5.

<sup>29</sup> Vö. LENKOVICS Barnabás: *Magyar polgári jog. Dologi jog*. Budapest, Eötvös József Könyvkiadó, 2014, 36.

<sup>30</sup> ESZTERI Dániel: *A World of Warcrafttól a Bitcoinig: Az egyén, a gazdaság és a tulajdon helyzetének magán- és büntetőjogi elemzése a virtuális közösségekben*. Doktori értekezés, Pécs, PTE, 2015, <https://bit.ly/3Uc8vrH>.



### 3.4. A kibocsátói oldal lehetséges jövőbeli szabályozása

A MICA-rendelettervezet külön, a 4. cikkben rendelkezik az eszközalapú tokenektől vagy elektronikuspénz-tokenektől eltérő kriptoeszközökre vonatkozó nyilvános ajánlattételről és kereskedelmi platformra történő bevezetéséről. Megjegyzendő, hogy a rendelet egyes előírásai (például a kriptoeszköz-alapdokumentum készítési kötelezettség) nem vonatkoznak az egyedi, más kriptoeszközökkel nem helyettesíthető tokenekre,<sup>31</sup> vagy például arra az esetre sem, ha a kriptoeszközöket tagállamonként 150-nél kevesebb természetes vagy jogi személynek ajánlják fel, amely személyek saját számlára járnak el, ugyanígy akkor sem, ha egy 12 hónapos időszak alatt az Európai Unióban nyilvános ajánlattétel keretében kínált kriptoeszközök teljes ellenértéke nem haladja meg az egymillió eurót vagy más pénznemben vagy kriptoeszközben az ezzel egyenértékű összeget.

A rendelettervezet előírja, hogy a kriptoeszközökkel kapcsolatos szolgáltatásokat kizárólag azok az Európai Unióban bejegyzett székhellyel rendelkező jogi személyek végezhetik, amelyek a MICA szerint kriptoeszköz-szolgáltatóként engedélyt kaptak, továbbá előírásokat tartalmaz az e szolgáltatókra vonatkozó tőkeminimumra is. Az Európai Unió Tanácsának 2022. június 30-i sajtóközleménye szerint

[a]z új szabályoknak köszönhetően a kriptoeszköz-szolgáltatóknak egyrészt szigorú követelményeket kell majd betartaniuk a fogyasztók pénztárcájának védelme érdekében, másrészt felelősségre vonhatók lesznek abban az esetben, ha elveszítik a befektetők kriptoeszközöket. A kriptoeszközök piaciról szóló rendelet hatálya az ügylet vagy szolgáltatás típusától függetlenül ki fog terjedni a kapcsolódó piaci visszaélések összes típusára, különösen a piacbefolyásolásra és a bennfentes kereskedelemre.<sup>32</sup>

A rendelettervezet részletes elemzése meghaladja e tanulmány terjedelmi kereteit, azonban annyi megjegyezhető, hogy az uniós jogalkotás elsősorban befektető- és fogyasztóvédelmi szempontok alapján a kibocsátói oldal alanyi és tárgyi feltételeit kívánja meghatározni, viszont nem szabályoz olyan alapkérdéseket, mint amilyen a token polgári jogi jellege, így csak közvetve érinti a felhasználók közötti ügyletekre vonatkozó szabályokat.

### 3.5. Birtokba vehető testi tárgyak tokenizálása

A tokenek dologi fogalomba való beilleszthetősége mellett ennek fordítottja, azaz a birtokba vehető testi tárgyak tokenizálhatósága is a jogi vizsgálódás homlokterébe kerülhet. Ezt a megoldást nevezik *asset-backed* tokennek: a token mögött a való életben (azaz nem csak a virtuális térben) létező vagyontárgy áll, pontosabban a vagyontárggyal való rendelkezési jogot és tulajdonosi adatokat a token nyilvántartja. (Nem melleleg magyar példát is találhatunk, amely ösz-

<sup>31</sup> Rendelettervezet 4. cikk 2. bekezdés c) pont.

<sup>32</sup> Digitális pénzügyek: megállapodás a kriptoeszközök piaciról szóló európai rendeletről (MiCA), Az EU Tanács sajtóközlemény, 2022. június 30., <https://bit.ly/3FYdrFF>.

szeköti a fizikai valóságban is létező ingó vagyontárgyat egy NFT-vel, ilyen például az Evolvens óragyártó cég próbálkozása.<sup>33)</sup>

Ennek gyakorlati értelme abban állhat, hogy a nem lajstromozott ingó vagyontárgyak átruházása nyomon követhetővé, így biztonságosabbá válna. Ez azonban szintén a dologi jogi szabályozás módosítását igényelné, ugyanis az elképzelés szerint a dolog feletti tulajdonjog átruházása a token átruházásával valósulna meg (jelenleg az ingó dolog átruházásához az érvényes jogcím mellett birtokátruházásra is szükség van). A tokenátruházás közvetett tulajdonátruházó hatásához (hogy a tokenizált vagyontárgy feletti tulajdonátruházás is megtörténjen) egyfajta *traditio symbolica* esetkörrel kellene tételezni: a token (dologi jogot megtestesítő) értékpapír jellegét kellene elismerni. Ez azonban egyesek szerint azt a veszélyt hordozza magában, hogy a token átruházásának technikai szabályrendszere bekebelezne vagy legalábbis helyettesíthetővé tenné a jelenlegi tulajdonátruházási szabályokat.<sup>34)</sup>

Problémaként merül fel továbbá, hogy a blokklánc hitelesítheti a tokent, de a fizikai dolgot már nem képes, így szükség van egy fizikai validátorra, aki időről időre elvégzi ezt a hitelesítést (létezik-e még az adott dolog, milyen állapotban van stb.).<sup>35)</sup> Egyes megoldások ennél is tovább mennek, és az egyébként lajstromozott ingatlanok nyilvántartásához is a tokeneket tekintik jó megoldásnak (éppen a blokklánc előnyei miatt) – ilyen megoldással találkozhatunk például Svédországban.<sup>36)</sup>

#### 4. Összegző megállapítások

Egyetértek azon szerzők megállapításaival, akik szerint a virtuális világnak a jelen tanulmányban is elemzett vagyonelemei vonatkozásában a szerződési jognak és nem a tulajdonjognak kell meghatározó szerepet játszania, mivel a virtuális világban (vagy akár csak a számítógépes játékokban) való felhasználói jelenlét eleve egy végfelhasználói szerződés alapján lehetséges. Az adott virtuális világ működésének a valóságban is megjelenő normatív kereteit a felhasználó és a virtuális világot vagy játékot üzemeltető személy közötti szerződéses viszony adja. Ugyanígy a virtuális világban való cselekvés (ideértve a virtuális javak használatának és hasznosításának jogát) lehetőségét a végfelhasználói szerződés alapján a szoftver biztosítja, emiatt a virtuális világon belüli szabályok érvényesítése automatikus (a szoftver azonnal szankcionál).

A belső szabályozók sok tekintetben a jogi norma jegyeit mutatják (az adott világon belül mindenkire kötelező és mindenki által megismerhető magatartásszabályokat határoz meg), viszont lényeges különbség, hogy ezek érvényesülése elvben hézagmentes, ráadásul úgy, hogy ehhez önkéntes jogkövetés sem szükséges (a szoftver vagy nem enged bizonyos tiltott cselekményeket, vagy közvetlenül szankcionálja azokat). Ezzel kapcsolatban állapítja meg Wian Erlank,

<sup>33)</sup> <https://bit.ly/3taEBJj>.

<sup>34)</sup> GARCIA-TERUEL-SIMÓN-MORENO i. m. (21. lj.) 4.

<sup>35)</sup> Lichtensteinben már létezik ilyen validátor. Bővebben lásd Gesetz über Token und VT-Dienstleister 54/2019 of Liechtenstein. A vonatkozó törvény egyébként eleve vagyontárgyként határozza meg a tokeneket.

<sup>36)</sup> GARCIA-TERUEL-SIMÓN-MORENO i. m. (21. lj.) 3.

hogyan a virtuális világban a szoftver és a jog közé egyenlőségjel tehető.<sup>37</sup> Eszteri (bár elsősorban az online szerepjátékokban elérhető tárgyakkal kapcsolatban) Andrew Schwarzot hivatkozva megállapítja, hogy a fejlesztőcégek általános álláspontja e tárgyak tulajdonjogával kapcsolatban az, hogy mivel a cég gyártja a játékszoftvert és biztosítja a szerverekhez való hozzáférést, az adott virtuális világ „egyedüli üzemeltetőjeként minden az ő rendelkezése alatt áll, ami ezzel kapcsolatos, és csak itt lelhető fel”.<sup>38</sup>

A fenti gondolatok azonban kiegészítésre szorulnak két szempontból. Egyrészt tapasztalati tény, hogy a szoftver nem feltétlenül kalkulálja előre az emberi cselekvés sokszínűségét, így nem készül fel minden jogsértésre, másrészt minél nagyobb szabadságfokot ad a szoftver a felhasználóknak és minél inkább megjelenik a virtuális cselekvés a való világban is, annál inkább relativizálódik a szoftver elvben abszolút belső normaelőíró és önellenőrző lehetősége. Ezek a problémák már most is léteznek, elég csak a különféle közösségimédia-felületek belső önszabályozásának (és automatikus kontrollmechanizmusainak) tökéletlenségére gondolni a szólásszabadság érvényesülésével kapcsolatban. Egyes tartalmakat nem vagy csak külső jogi ráhatásra korlátoz a felület, míg az automatikus kontroll sokszor indokolatlan korlátozást eredményez (például a rendszer sokszor löfegyver-hirdetesként érzékeli az órareklámokat, ha az „automata” szó szerepel bennük). A másik tényező, hogy abban a hipotetikus esetben, ha a szoftver útján tökéletesre hangolt és minden esetben automatikusan és adekvát módon érvényesülő szabályozással bíró virtuális világ jön létre, akkor sem felejthető el az a körülmény, hogy az egész belső szabályozás alapját az egyes felhasználókkal létrejövő végfelhasználói szerződések képezik. Megfogalmazható ez úgy is, hogy a virtuális világ normatív rendszerének (ami a felhasználók egymás közötti interakcióinak, így autonóm mozgásterének határait is kijelöli) alpnormája már a valóságban is létező és minden felhasználó által elfogadott szerződési feltételrendszer. Ezáltal a belső normativitás legitimációs alapja rendkívül erős, hiszen az valamennyi felhasználó szerződése a rendszer üzemeltetőjével, ami végső soron az adott virtuális társadalom „társadalmi szerződése”. Megjegyzem, e legitimációs alap könnyen meginoghat, ha az üzemeltető érdemben megváltoztatja a végfelhasználói szerződést. Ilyenkor a felhasználók választási lehetősége korlátozott, hiszen csak arról dönthetnek, hogy továbbra is felhasználók akarnak-e maradni. Ha pedig döntésük nemleges, akkor az addig megszerzett virtuális javak sorsa kérdéses, mivel azok általában csak az adott virtuális világ keretrendszerében értelmezhetők. A rendszer tehát értelemszerűen nem adja meg a felhasználóknak az a lehetőséget, hogy például a végfelhasználói szerződés módosítása esetén (meghatározott minősítésű) többségi döntés alapján a módosítás nélküli rendszerverzió maradjon használatban.

Cristopher Cifirino egy tanulmányában részletesen ismerteti a virtuális javakon fennálló tulajdonjog megalapozását lehetővé tevő elméleteket,<sup>39</sup> de maga is arra a végkövetkeztetésre jut,

<sup>37</sup> ERLANK i. m. (18. lj.) 775.

<sup>38</sup> Andrew D. SCHWARZ: Rivalrous consumption and the boundaries of Copyright Law: Intellectual property lessons from online games. *Intellectual Property Law Bulletin*. 2005, 3., idézi ESZTERI i. m. (30. lj.) 70.

<sup>39</sup> Alapvetően három tulajdonelméletet vizsgál. Az egyik John Locke munkán alapuló tulajdonelmélete, amely megalkotandó a virtuális dolgokon fennálló tulajdonjogot, hiszen a felhasználók sokszor értékes órákat töltenek egy-egy tárgy megszerzésével. Ez természetesen azt feltételezi, hogy a virtuális világban való emberi tevékenységet (ami sok esetben játék) munkának tekintjük. A másik lehetőség a Cifirino által Margaret Radin 1982-es, *Property and Personhood* című cikkében kifejtettkre visszavezetett személyiségi elmélet, amely alapvetően a személy és a tulajdo-

hogy ezek alkalmazhatósága a virtuális dolgok vonatkozásában problematikus, és a szerződési jog megfelelő szabályozást ad a jelenlegi helyzetre (a megfelelést elsősorban a szerződési jog rugalmasságában látja).<sup>40</sup> Mindezek alapján megállapítható, hogy a virtuális világ vagyontárgyainak dologként, így a rajtuk fennálló jogok tulajdonjogként történő elismerése azt eredményezné, hogy a felhasználók az üzemeltetővel szemben már nem kizárólag a szerződés alapján érvényesíthetnének jogokat (például a világ megszűnése, a hozzáférés korlátozása felvetné a tulajdonjog megsértését, és megtérítési igényt keletkeztethetne a felhasználók oldalán), ez pedig a jelenlegi működési környezetben több új kérdést szülne, mint amennyit megválaszolna.

ni tárgy közötti kapcsolatra fókuszálva alapozza meg a dolog feletti tulajdonjogot. Ez az elmélet a személyhez, illetve személyiséghez jobban tapadó tulajdoni tárgyakra nagyobb védelmet biztosítana (pl. eljegyzési gyűrű, otthonként szolgáló ingatlan), de az alapvetően a római jogi alapokon álló jogi gondolkodás számára idegenül hat (vö. előszereteti érték irreleváns volta); CIFRINO i. m. (12. lj.) 246., 117. lj. A virtuális dolgok esetében ezt az elméletet leginkább a felhasználó és az avatar közötti szerves kapcsolat megalapozására használják, így közvetve megalapozva az avatar által szerzett dolgok felhasználóhoz való kapcsolását. Cifrino végül megvizsgálja a benthami utilitarizmuson alapuló tulajdonelmélet lehetőségét is. A tulajdonjog elismerése a felhasználók oldalán egyrészt azzal a haszonnal járna, hogy kiszélesítené a valós jogérvényesítés lehetőségét (kártérítési igény, a jogsértő cselekmények büntetőjogi értékelése), másrészt a tulajdonjog elismerése megnövelné a befektetési hajlandóságot, hiszen annak értéke a biztonság növekedésével együtt nő.

<sup>40</sup> Különösen érdekes a virtuális világ megszűnésének problémaköre. Ez leginkább az üzemeltetés gazdaságtalan volta miatt következhet be (a felhasználói trendek miatt annyira lecsökken a felhasználószám, hogy nem gazdaságos a világ üzemeltetése), ami a virtuális javakhoz való hozzáférést is megszüntetné, ami viszont a tulajdonjog elismerése esetén kártérítési követelést vagy a digitális dolgok megvásárlására irányuló igényt alapozna meg a felhasználók oldalán. Ez arra az abszurd eredményre vezetne, hogy a felhasználók oldalán megjelenő vagyoni hátrányt értékelné a jog, míg a hipotetikus gazdaságtalan továbbműködtetés okozta vagyoni hátrányt nem. Ez merült fel pl. abban a 2007-es jogesetben, amelyben Marc Bragg pennsylvaniai jogász a Second Life virtuális világot üzemeltető céget perelte be azért, mert befagyasztották a felhasználói fiókját és törölték az avatárját, így a továbbiakban már nem férhetett hozzá az avatárja által megszerzett virtuális vagyonhoz (amelyben virtuális ingatlan is volt). Bragg a tulajdonjoga megsértésére hivatkozott, az üzemeltető Linden pedig arra, hogy a felhasználási feltételek nem tartalmaztak ilyen jogokat. Lásd CIFRINO i. m. (12. lj.) 236.

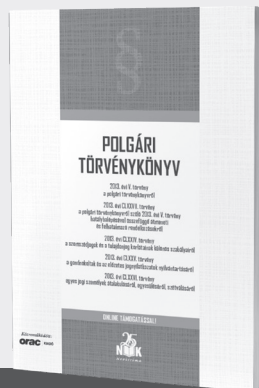
## POLGÁRI TÖRVÉNYKÖNYV

A Ptk. és a kapcsolódó jogszabályok  
B/5-ös méretben

**ÁRA:** 2800 Ft

**A szerkesztés lezárása:** 2022. augusztus 17.

Egységes szerkezetben a lezáráskor ismert,  
2022. november 1., 2023. január 1., február 1.  
és július 1. napján hatályba lépő módosításokkal.



**orac.hu → Polgári jog**