

Dion E. Bergman et al.: Metaverse. A Jumpstart Guide to Intellectual Property, Antitrust, and International Considerations (A metaverzum. Gyors útmutató szellemi tulajdoni, trösztellenes és nemzetközi megfontolásokhoz). Lexology, 2022. augusztus 26.

A metaverzumoról

A „metaverzum” általánosságban olyan virtuális világot jelent, ahol a felhasználók digitális avatárok segítségével léphetnek kapcsolatba egymással. Minden metaverzumnak hét rétege van: infrastruktúra, emberi interfész, decentralizáció, térbeli számítástechnika, teremtő gazdaság, felfedezés és élmény (például játékok, társadalmi interakciók, színház és vásárlás). A felhasználók létrehozhatnak egy avatárt, majd virtuálisvalóság-fejhallgató segítségével, illetve számítógépről, tabletről vagy telefonról beléphetnek a meglévő metaverzumokba.

Mit kell figyelembe vennie egy vállalkozásnak, mielőtt belépne a metaverzumba?

- Válasszon ki egy metaverzumot, amelyben vállalkozásának otthont ad.
 - o Egy decentralizált metaverzumban lesz-e, mint például a Sandbox vagy a Decentraland, ahol sok vállalat együttműködik és otthont ad a vállalkozásának? Ez a fajta metaverzum azért vonzó, mert a decentralizált szempont nagyobb tulajdonjogot biztosít a felhasználóknak, nagyobb ellenőrzést a terük felett, és lehetőséget ad arra, hogy a tulajdonukban levő „földön” tartalmat hozzanak létre.
 - o Vagy a centralizált metaverzumot választja, ahol több felhasználó van ugyan jelen, de a vállalatnak kevesebb tulajdonjoga és ellenőrzése van a virtuális tere felett?
- Vegye figyelembe az egyes metaverzumok felhasználási és irányítási feltételeit, hogy eldönthesse, melyik felel meg az Ön vállalkozásának, szem előtt tartva, hogy jelenleg nincsenek a metaverzumra vonatkozó külön törvények.
 - o Határozza meg, hogy a metaverzum „földjét” meg kell-e szerezni, fejleszteni és kezelni kell-e. Míg a földterület a felhasználó tulajdonában van, be kell tartani az ottani szabályokat.
 - o A metaverzumon belüli üzleti lehetőségek közé tartozik a felsőoktatás, a virtuális események, a kiskereskedelem, a vállalkozások és együttműködések, valamint a közösségi média.

Szellemitulajdon-jogi megfontolások

A metaverzum kialakulóban levő jellege miatt bizonyos szellemitulajdon-jogok még nagyrészt rendezetlenek. Ahogy a felhasználók árukat, szolgáltatásokat és tulajdont vásárolhatnak és adhatnak el a metaverzumban, a szellemi tulajdon védelmének, engedélyezésének és érvényesítésének kérdései egyre bonyolultabbá válnak, különösen azzal kapcsolatban, hogy a felhasználók hogyan tudnak majd a metaverzum különböző platformjai között átjárni. A fentiek ellenére az alábbiakban bemutatunk néhány szabadalmi, szerzői jogi és védjegyjogi

megfontolást, amelyekre a tulajdonosoknak ügyelniük kell szellemi tulajdonuk védelme érdekében a metaverzumban.

Szabadalmak

A metaverzum-technológiák széles körűek, ami a szabadalmi aggályok egyedi csoportját válthatja ki szellemi tulajdonukat a metaverzumban védeni kívánó vállalatokban. A fejhallgatókat, vezérlőket, szoftvereket, felhasználói felületeket, hálózati szervereket, energiát, processzorokat, hálózati sáv szélességet és késleltetést, mesterséges intelligenciát és gépi tanulást, valamint blokkláncműveleteket felölelő technológiák miatt fontos, hogy holisztikusan gondolkodjunk a vállalat metaverzum-technológiájáról és találmányairól. Mivel más vállalatok ezen a téren egyre nagyobb ütemben folytatnak aktívan hasonló szabadalmakra irányuló törekvéseket, sok korai alkalmazó igyekszik kivonni a védett eszközeit.

- Számos egyedi kérdéssel kell foglalkozni a szellemi tulajdon védelméhez a metaverzumban, különösen a használati- és formatervezésiminta-oltalmakkal kapcsolatban.
- Az olyan metaverzum-előfutárokat, mint az SGI Reality Centers, a Second Life és a Pokémon Go, figyelembe kell venni, amikor a metaverzumhoz kapcsolódó technológiát próbálják szabadalmaztatni.
- Tekintettel a metaverzum vizuális jellegére, a formatervezésiminta-oltalom valószínűleg döntő szerepet fog játszani. Ezért az ipari formatervezési minták legújabb irányzatait, amelyek a metaverzumban és a jövőbeli formatervezésiminta-oltalmi stratégiákban is szerepet kaphatnak, figyelembe kell venni.
- Előnyös a fogyasztók számára lehetőséget biztosítani arra, hogy a termékeket a vásárlás előtt a virtuális világban megtekinthessék és kipróbálhassák.
- A metaverzum elfogadásával izgalmas lehetőségek és fejlemények várhatók többek között: a fizikai és virtuális világokat integráló alkalmazások számos területén, többek között az oktatás, a katonaság, a laboratóriumok, az orvostudomány, a művészetek és az előadások területén.

Védjegyek és szerzői jogok

Azoknak a márkáknak, amelyek aktívak lesznek a metaverzumban, vagy digitális termékeket népszerűsítenek és értékesítenek (pl. csúcskategóriás kiskereskedelmi játék- és szórakoztatási márkák), új bejelentéseket kell fontolóra venniük. Egyébként ez jó alkalom lehet a védjegyportfóliók és a szellemi tulajdonra vonatkozó licenszszerveződések felülvizsgálatára annak biztosítása érdekében, hogy megfelelően széles körű védelemmel rendelkezzen szellemi tulajdonának védelmére a virtuális világban.

- Az NFT-k (nem helyettesíthető tokenek) olyan egyedi, blokklánc alapú digitális eszközök, amelyek képekhez, művészeti alkotásokhoz, videókhoz, játékokhoz vagy más kreatív tartalmakhoz kapcsolódnak, és általában szerzői jogi védelem alá esnek. Az NFT-k gyakran tartalmaznak védjegyeket is. Miközben az NFT-k lehetőségeket kínál-

nak a digitális piacon, számos jogi szempontot kell szem előtt tartani, többek között a következőket.

- o Győződjön meg arról, hogy a saját NFT-jeivel kapcsolatos minden jog az Öné!
- o Fontolja meg nemzetközi védjegybejelentések megtételét NFT- és metaverzum-terveihez!
- o Fontolja meg, hogy hogyan (és hány darab) NFT-t fog készíteni, és hogy eladja, elajándékozza vagy árverésre bocsátja-e őket!

Fejlődő globális trösztellenes szabályozás

Egyes joghatóságok olyan jogszabályokat és frissített szabályozási irányelveket fontolgatnak, amelyek a digitális térben zajló versenyre összpontosítanak. Bár a metaverzum kétségtelenül forró téma a technológia és a szerencsejátékok területén, a szabályozók még mindig nem tudják, hogy mi is ez, és hogyan néz ki a verseny ezen a téren.

– Egyesült Államok

Az amerikai Kongresszus 2020-as, a digitális piacokon folyó verseny vizsgálatáról szóló jelentése óta olyan trösztellenes jogszabályokat terjesztettek elő, amelyek elfogadása befolyásolhatja a metaverzum fejlődését és a felmerülő trösztellenes problémák típusait.

Ezen túlmenően mind az Egyesült Államok Szövetségi Kereskedelmi Bizottságának, mind az Egyesült Államok Igazságügyi Minisztériumának célja, hogy korszerűsítse és segítse a digitális piacokkal kapcsolatos tervezett ügyletek versenyhatásainak értékelését.

– Az Egyesült Királyság és az Európai Unió

- o A meglévő versenyjogi keret – az Európai Unió működéséről szóló szerződés 101. cikke a versenyellenes megállapodásokról és 102. cikke az erőfölénnyel való visszaélésről –, valamint az EU-tagállamok és az Egyesült Királyság megfelelő nemzeti rendelkezései vonatkoznak a metapiacra.
- o Az Egyesült Államokhoz hasonlóan Európában jelenleg nincsenek a metaverzumra tekintettel kidolgozott konkrét versenyjogi szabályok. *Thierry Breton*, az EU belső piacért felelős biztosa azonban nemrégiben úgy nyilatkozott, hogy az EU digitális piacokról szóló törvénye megfelelő keretet és szükséges eszközöket biztosít a metaverzummal kapcsolatos kérdések kezeléséhez. Ez a törvény, amelyről 2022 márciusában állapodtak meg, és várhatóan valamikor 2023/2024-ben lép hatályba, a digitális ágazatban az európai versenyjog érvényesítésének egyik legfontosabb eszköze lesz, amely a 101. és a 102. cikk szerinti meglévő versenyjogi keretet egészíti ki.
- o Az Egyesült Királyság a trösztellenes hatóságon belül létrehozta a digitális piacokért felelős egységet (Digital Markets Unit, DMU), amely a digitális piacokra vonatkozó új, versenybarát rendszer végrehajtásáért és érvényesítéséért felelős

szabályozó hatóság lesz. Az Egyesült Királyság kormánya 2022 májusában közzétette az új rendszerről folytatott konzultációra adott válaszát, amely az 1998. évi versenytörvény I. és II. fejezete szerinti meglévő versenyjogi szabályok mellett lesz alkalmazandó.

- o Ahogy a metaverzum egyre inkább kialakul, a szabályozóknak finom egyensúlyt kell találniuk a versenykörnyezet biztosítása és a gyorsan fejlődő terület innovációjának segítése között. Hasonlóképpen, a metaverzumban részt vevő szervezeteknek terveik megvalósítása előtt figyelembe kell venniük a meglévő és a kialakulóban lévő jogszabályokat.

A javasolt trösztellenes jogszabályok lehetséges hatásai a metaverzum-platformokra

Ázsia és a metaverzum. Lehetőségek és kihívások

Egy Bloomberg-elemzés szerint a metaverzum 2024-re 800 milliárd dolláros piacot jelenthet, és a világ népességének mintegy 60%-a az ázsiai-csendes-óceáni térségben él. Vajon Ázsia lehet-e a metaverzum növekedésének és fejlődésének motorja?

Kína szabályozási kilátásai

- Világszerte számos joghatósághoz hasonlóan Kína is felismerte a digitális gazdaság fejlesztésének fontosságát a világ gyors fejlődése közepette. Bár nem hivatkozik közvetlenül a metatérre, Kína digitális gazdaságfejlesztési terve olyan kifejezéseket tartalmaz és olyan fogalmakkal foglalkozik, amelyek a metatérre is alkalmazhatók, mint például a blokklánc és a virtuális valóság.
- Jelentős aggodalmak merülnek fel többek között a pénzmosással és a metaverzumnak a kínai pénzügyi piacokra, a valutastabilitásra és a devizára gyakorolt lehetséges hatásával kapcsolatban. Ezen okokból kifolyólag Kína különösen szigorúan viszonyul a kriptovalutákhoz, amelyek 2021 szeptembere óta gyakorlatilag be vannak tiltva Kínában.
- A Kínai Bankszövetség, az Értékpapírszövetség és az Internet Pénzügyi Szövetség egy sor iránymutatást adott ki az NFT-ágazat számára, amelyek többek között kimondják, hogy az NFT-k mögöttes eszközei nem tartalmazhatnak kötvényeket, biztosítást, értékpapírokat, nemesfémeket vagy más pénzügyi eszközöket, továbbá rögzítik a platformok azon kötelezettségeit, hogy az NFT-k kibocsátása, értékesítése és vásárlása során ellenőrizniük kell a személyazonosságot.
- A korlátozások ellenére egyes NFT-piacok továbbra is erősek, mint például a digitális műgyűjtemények piaca, amely engedélyezett blokkláncokon működik, és a tranzakciókat kínai jüanban, és nem kriptovalutákban bonyolítják le. Mivel 2021 eleje óta havonta számos új digitális műgyűjteményplatform indul, úgy tűnik, hogy az élénk tendencia 2022-ben is folytatódni fog.

Szingapúr szabályozási kilátásai

- Egyelőre még nem született célzott jogszabály, amely a metaverzummal foglalkozna; van azonban néhány olyan szabályozás, amely hatással lehet az ott tett ajánlatokra. Például a szingapúri távszerencsejáték-törvény kifejezetten tiltja az online szerencsejátékot. Ha az online szerencsejáték-üzemeltetők kaszinót hoznak létre a metatérben, meg kell fontolniuk a szingapúri felhasználók hozzáféréseinek letiltására irányuló lépéseket, hogy elkerüljék a törvényt sértést.
- A kriptovaluta-kínálat robbanásszerű növekedésével a metaverzumban egyes kaszinók a jutalmakért kapott közhasznú tokenekkel bonyolíthatják le ezeket a játékokat. Ha ezek a tokenek nem minősülnek „pénzértéknek”, akkor a szingapúri törvény nem fogja ezeket szerencsejáték-tevékenységként kezelni. – Azok az üzemeltetők, akik tokeneserét kínálnak a metaverzumban, digitális fizetési tokenszolgáltatásokat végezhetnek, és ezeket a tevékenységeket a pénzforgalmi szolgáltatásokról szóló törvény és a szingapúri pénzügyi szolgáltatásokról és piacokról szóló törvény szabályozza. Az e téren tevékenykedő üzemeltetőknek a törvények betartása érdekében ismét meg kell vizsgálniuk a szingapúri felhasználók hozzáféréseinek korlátozását.

Előre tekintve Ázsiában

Öt-tíz éven belül nagyon valószínű, hogy ebben a régióban további jogszabályok fognak megjelenni a metaverzummal kapcsolatban, és így egyre több minden derül ki arról, hogy mit kínál a metaverzum, és hogyan működik. Azt is érdemes megjegyezni, hogy a „valós világ” szabályozását, különösen a pénzügyi szolgáltatások területén, valószínűleg a virtuális metaverzumtérben is megpróbálják majd megismételni.

Következtetés

A metaverzum minden egyes rétegében vannak lehetőségek – az infrastruktúra fejlesztésétől kezdve az alkotói gazdaság kiaknázásán át az új típusú felfedezésekig, élményekig és hirdetési hálózatokig. Az internethez hasonlóan azonban az új technológia is kevés szabályt és rendelkezést tartalmaz. A fenti kérdések csak néhány jogi megfontolást jelentenek, mert a metaverzumok fejlődésével és az azokon belüli kölcsönhatások egyre nagyobb számban történő elterjedésével más kulcsfontosságú kérdések is előtérbe kerülnek.

Dr. Palágyi Tivadar