

A SZÉP ÚJ VILÁG ÉS AZ Ő FIZETŐESZKÖZE

Jelige: Ghoulia Yelps

Tartalomjegyzék

1. Bevezető	3
2. Történeti áttekintés a játékokról és a Facebookról	5
2.1. A többszemélyes számítógépes játékok (multiplayer games) fogalma.....	5
2.2. A játékok kialakulása	5
2.3. A Facebook előzményei, létrejötte és a játékok megjelenése a honlapon.....	9
2.4. A játékmegosztókról.....	13
3. Foglalkoztak-e már ezzel a témával vagy hasonlóval korábban?	14
4. A Polgári törvénykönyv és a dologi jogi elméletek alkalmazhatósága a vizsgált kérdéskörben	19
4.1. Dologi jogi kérdések a virtuális fizetőeszközökkel kapcsolatban	19
4.2. A készítőik és a játékosok eltérő véleménye a tulajdonjoggal kapcsolatosan.....	24
5. Miért nem lehet mégsem pénz?	26
6. A szabályozás, a bírói gyakorlat és a felhasználási feltételek.....	28
6.1. A szabályozás szükségessége	28
6.2. Bírói gyakorlat	30
6.3. EULA	32
7. Konklúzió	36
Irodalomjegyzék	38
Felhasznált honlapok.....	44
Jogforrásjegyzék.....	46

1. Bevezető

Manapság az élet számos területén használjuk az internetet, mint például a munka, a tanulás, a szórakozás, a kapcsolattartás stb. A lehetőségek száma folyamatosan bővül. Ám nemcsak a felhasználási területek száma szaporodik, hanem egy adott témán belül is számos új lehetőségünk nyílik a választásra a honlapok között. Mind a közösségi oldalak, mind az ingyenes játékmegosztó honlapok igen nagy népszerűségnek örvendenek. Ezt a két típust egyesíti a Facebook.

A Facebook nevű közösségi portálon számos alkalmazás található, amelyek közül a felhasználó kiválaszthatja a kedve szerinti. A Facebook használata során már többféle jogi probléma felmerült, melyek általában személyiségi jogi kérdéseket vetnek fel. Ezekről eltérően a kutatásom során a többszemélyes játékokra koncentrálok.

A többszemélyes játék lényege, hogy minden felhasználó választ magának egy „avatart” (egy olyan karaktert, amit saját maga jelöl ki, készít el), melynek irányításával vesz részt a játékban. Ezáltal minden játékos mögött természetes személy húzódik meg. Ilyen játékok pl. ourWorld, Zoo Paradise, CityVille, FarmVille stb. Az avatarokhoz tartozhat lakás, ház vagy terület. Van olyan játék is, ahol nincsenek avatarok, hanem csak terület áll rendelkezésre.

A felhasználók a különböző feladatok teljesítésekor, vagy az alkalmazáson belüli másik játék folyamán az adott játékra jellemző egységben szereznek fizetőeszközöket, drágaköveket stb. A játékosoknak ezen kívül módjuk van arra, hogy ténylegesen is vásároljanak fizető eszközöket, tehát a játék folyamán valóságos pénzért vásárolják meg az adott játékra jellemző fizetési eszközt. Ezekkel a fizetési eszközökkel virtuális ruhákhoz, kiegészítőkhez, járművekhez, bútorokhoz, állatokhoz, épületekhez és építményekhez, illetve nagyobb területhez juthatnak, vagy befektetéseket végezhetnek. Az így megszerzett „dolgokat” a felhasználók ismerőseik számára, jobban mondva azok avatarjai számára is megvásárolhatják és elküldhetik ajándékba.

Kutatásom során arra keresem a választ, hogy ezek a virtuális fizetőeszközök, amelyek csak az adott játékban rendelkeznek értékkel, mennyiben minősülhetnek jogi értelemben is pénzhez hasonló fizetőeszköznek, és milyen dologi jogi következményei lehetnek az ilyen játékokban történő vásárlásoknak.

Fontos kérdésnek tartom ennek az eldöntését. Ám azt is fontosnak tartom meghatározni, hogy lehet-e ugyanúgy pénznek tekinteni azt a fizetőeszközt, amit tényleges, a

gazdaságban is megjelenő pénzen vásároltak, illetve azt, amit csak pusztán „a játékkal” szereztek meg a felhasználók. Mivel ezen jogi kérdések szorosan összefüggnek, ezért tartom lényegesnek az általam felvetett probléma átgondolását.

Annak megválaszolása, hogy milyen hatásokkal, következményekkel jár, hogy az interneten annyira leképezzük a valóságot, hogy saját hasonmásunkkal, vagy ennek hiányában ideálképünkkel jelenünk meg egy virtuális közösségben, ahol ugyanúgy, akár csak a valóságban öltözködünk, lakberendezünk, ismerőseinknek, vagy csak a játékon keresztül megismert személyeknek vásárolunk, és küldünk ajándékokat, a szociológiai és a pszichológiai tudományterületek feladata lesz. Mindenesetre az általános tendencia az, hogy ezeknek az oldalaknak a felhasználói köre egyre inkább nő. A fiatalabb generációk számára természetes, hogy regisztrálnak ezekre az oldalakra, és ott közösségi életet élnek. Ennek köszönhetően számos konfliktus helyzet áll(hat) fenn, különös tekintettel a tömeges felhasználásra. Tehát könnyen előfordulhat, hogy nem csak a játékokban elveszett tárgyak miatt, hanem a befizetett, de virtuálisan nem megjelenő, avagy éppenséggel eltűnt pénzzel kapcsolatos ügyekben fordulhatnak a játékban résztvevő személyek a bíróságokhoz. Így ez a jogászok számára egy megkerülhetetlen és szabályozást igénylő területté válik. Ha a kutatás során az bizonyosodna be, hogy a játékban előforduló fizetőeszközök jogi értelemben valóban pénznek, tehát dolognak minősülnek, akkor számos vonatkozó jogszabályt találhatunk a kérdéssel kapcsolatban, melyekkel megoldhatnánk a felmerülő problémák egy jelentős részét. Adódik a kérdés, hogy szükség van-e új szabályozásra, vagy a bírói gyakorlat is kellőképpen meg tudja oldani a felmerülő kérdéseket a rendelkezésre álló jogforrások megfelelő alkalmazásával. Ezen kérdés eldöntéséhez természetesen a témával kapcsolatos külföldi kutatásokat sem lehet figyelmen kívül hagyni.

2. Történeti áttekintés a játékokról és a Facebookról

2.1. A többszemélyes számítógépes játékok (multiplayer games) fogalma

Jonathan Bishop megfogalmazásában a „virtuális valóság olyan online közösség, melynek tere a számítógép által szimulált környezet, ahol a felhasználók egymással kommunikálhatnak, valamint használhatnak és készíthetnek virtuális tárgyakat”.¹

Többszemélyes játékok esetén olyan számítógépes játékokról beszélünk, melyekben egy adott hálózatban, több szerveren keresztül természetes személyek vehetnek részt. A játékosok vagy egy küldetés teljesítése vagy szociális kapcsolatok kialakítása,² esetleg mindkettő.

A szerverek közül e dolgozatban az ún. *sovány-kliensekre*, és ezeken belül is a web böngészőkre³ helyezem a hangsúlyt, és az úgy nevezett MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game) kategóriába tartozó internetes szerepjátékokra koncentrálok. Ezekben bizonyos esetekben lehetőség van arra, hogy a felhasználók ingyenesen regisztráljanak, és a későbbiekben is csak akkor kötelező fizetni, ha a játékos a több lehetőség, illetve a pályákon történő gyorsabb teljesítés érdekében hajlandó megfelelő összeget áldozni az extra szolgáltatásokra. Az is előfordulhat, hogy ingyenes felhasználóként megfelelő összeget fizetve a játék során csak bizonyos, a játékban szereplő tárgyakat, pénzegységeket vásárol magának vagy más játékosoknak. (Ez az úgynevezett F2P modell.)⁴

2.2. A játékok kialakulása

A játékok kialakulása a '70-es évek elején kezdődött az Egyesült Államok egyetemén.⁵

Roy Trubshaw 1978-ban az angol Essex University hallgatójaként alkotta meg játékát, amit MUD-ként nevezett meg (Multi-User Dungeon/Domain⁶, vagyis több felhasználó

¹ ESZTER DÁNIEL: Virtual Crime. Bűnözés egy alternatív valóságban, *Infokommunikáció és Jog*, 2011, 6.sz. (december), 203.

² MAKARA ZSUZSANNA: Online vitarendezés a SecondLife-ban virtuális és/vagy valós következményekkel?, *Infokommunikáció és Jog*, 2008, 6.sz. (október), 183.

³ ESZTERI DÁNIEL: Fantazia vagy valóság? Virtuális világok szerzői jogi problémái, *Infokommunikáció és Jog*, 2011, 44. szám (június), 89.

⁴ HANCU: Félénk vagyok, de MMO-zni akarok, *Pcguru*, 2012, 04, 20-21.

⁵ REDENC: Csodák a sufiból *PCguru*, 2012., 02., 28-31.

⁶ PARTI KATALIN: Devianciák a virtuális valóságban, avagy a virtuális közösségek személyiségformáló ereje, *Infokommunikáció és Jog*, 2007. 18. szám (április), 57.

labirintus⁷⁾⁸. 1987-ig futott az egyetem hálózatán. Az essexi hagyomány átgyűrűzött Amerikába is, ahol kezdetben főleg az egyetemisták körében örvendett nagy népszerűségnek. Még ma is számos MUD használható.⁹ Szöveges alapúak,¹⁰ a zárt hálózaton belül nyílt lehetőség a szöveges üzenet küldésére a játékosok között.¹¹ Csetelve, vagyis a szöveges üzeneteket küldve játszották el a fantasyket.¹² A legnépszerűbb közülük a *Dungeons and Dragons* volt. Számos virtuális szobát tartalmazott különböző berendezésekkel, minden játékosnak más neve volt és többféle alak szerepelt a játékban.¹³

A játékok történetében mérföldkönek számít a *Doom* („Végzet”) elkészítése. Az id Sofwer adta ki 1993-ban. Ál-három dimenziós grafikája kimagaslónak számított. Ezzel vált a többszemélyes játékok úttörőjévé. Jelentősége abban is megmutatkozik, hogy a szakértők 2004-ben a GameSpy szavazásán minden idők legjobb játékának választották meg.¹⁴ Interneten elérhető változatában igazi emberek, igazi környezetben léphettek egymással interakcióba.¹⁵

Az első kereskedelmi többszemélyes játék az *Island of Kesmai* volt, amit Kelton Flinn és John Taylor tervezett meg. 1985-ben egyórányi játékért a CompuServe online szolgáltatáson keresztül 12 dollárt kellett kifizetni, és száz játékkal büszkélkedhetett.^{16,17}

A *Habitat* volt az első, mely állandó virtuális környezettel rendelkezett. A Lucasfilm vezette be 1985-ben, még csak a Commodor 64-es számítógépet használók számára. A maga 20000 játékosával ez volt az első igazi többszemélyes játék.¹⁸

A kilencvenes évek elején már megjelentek a *MMO-k* (Mud Object Oriented: tárgyorientált több felhasználós labirintus), a kilencvenes évek végén pedig a *MMORG-ek* (Massivly Multiplayer Online Game: Kizárólag Online Módon Játszható Sokszereplős

⁷ ESZTERI DÁNIEL: Virtual Crime. Bűnözés egy alternatív valóságban, *Infokommunikáció és Jog*, 2011, 6.sz (december), 204.

⁸ RICHARD BARTLE: Summary MUD history (http://www.livinginternet.com/d/di_major.htm)

⁹ BARTLE i. m.

¹⁰ BRANDY TRICKER: Taming the Wild West: Solving Virtual Word Disputes Using Non-Virtul Law, *Rutgers Computer and Technology Law Journal*, 2008, Vol.35. No.1, 140.

¹¹ ESZTERI i.m. 204.

¹² BETH SIMONE NOVECK: The State of Play, *New York Law School Law Review*, 2004-2005, Vol. 49, Issue 1, 6.

¹³ PARTI i. m. 59.

¹⁴ A szavazásról a oldalon itt olvashatunk: <http://archive.gamespy.com/articles/july01/top501aspe/index4.shtm>

¹⁵ NOVECK i. m. 7.

¹⁶ A játékról a következő oldalon olvashatunk: http://mud.wikia.com/wiki/Island_of_Kesmai

¹⁷ RAPH KOSTER: Online World Timeline (az oldal elérhető: <http://www.raphkoster.com/gaming/mudtimeline.shtml>)

¹⁸ SHARON K. LOWRY: Property Right sin Virtual Reality: All's Fair in Life and Warcraft, *Texas Wesleyan Law Review*, 2008-2009, Vol. 15, Issue 1, 112-113.

Szerepjáték) az internet elterjedésének köszönhetően, ahol cél egy küldetés végrehajtása vagy szociális kapcsolatok kialakítása.^{19, 20}

A *Neverwinter Nights*-ot, az első grafikus többszemélyes online játékot, Don Daglow készítette el. Ezt 1991-1997 között használhatták a személyi számítógéppel rendelkezők. Hat dollárt kellett fizetni óránként, hogy játszhassanak vele a felhasználók.²¹

Neal Stephenson alkotta meg az első virtuális világot 1992-ben a *Snow Crash* regényében, amit Metaverzumnak nevezett el.²² Regényében Hiro Protagonist virtuális irodát nyit.²³ Ez a „metaverzum” kifejezés később a többszereplős számítógépes játékok mintegy szinonimájává vált.²⁴

Lassan a játékok kezdtek az interneten is megjelenni. A *Legend of Future Past* volt az első, amit az internetre átvezettek.²⁵

A Blizzard Entertainment, Vivendi Universal Games csoportjaként 1994-ben már óriássá nőtte ki magát. Kezdetben CD-ken adták ki a játékaikat, de később a Battle.net már interneten keresztül volt elérhető, amivel a nap huszonnégy órájában lehetett játszani és rendelkezett chattel is. 2002-ben a játéknak már húsz millió aktív felhasználója volt.²⁶

A *The Realm Online* internetes játék grafikája még kétdimenziós. A magát fantasy-kalandjátéknak nevező program a mai napig fut. Chat szobákkal, ill. számos lehetőséggel rendelkezik az avatarok megjelenésének variálásához.²⁷

Érdemes még megemlíteni a *Nexus: The Kingdom of the Winds*-t, melyet 1996-ban elsőként kimondottan a koreai közönség számára készítettek.²⁸ A *Meridian 59* nem csak azért lehet emlékezetes az utókor számára, mert azon korai többszemélyes játékok közé tartozik, amely az interneten elérhető, hanem azért is, mert a nyomtatott sajtóban is írásokat közöltek le

¹⁹ MAKARA i. m. 183.

²⁰ ESZTERI i. m. 204.

²¹ JON-PAUL C. DYSON: Creating MMORPGs: The Neverwinter Nights Story (az oldal elérhető: <http://www.icheg.org/blog/chegheads/2010/08/creating-mmorpgs-the-neverwinter-nights-story/>)

²² TRICKER i.m. 139.

²³ NOVECK i.m. 1.

²⁴ SANJEEV KUMAR – JATIN CHHUGANI – CHANGKYU KIM – DAEHYUN KIM – ANTHONY NGUYEN – PRADEEP DUBEY – CHRISTIAN BIENIA – YOUNGMIN KIM: Second Life and New Generation of Virtual Worlds, *Computer: Innovative Technology for Computer Professionals*, 2008. Vol. 41. No. 9. (September), 46.

²⁵ JON RADOFF: Legend of Future Past (az oldal elérhető: <http://radoff.com/blog/2008/10/04/legends-of-future-past/>)

²⁶ A. H. RAJANI: Davidson & Associates v. Jung: (Re)Interpreting Access Control, *Berkeley Technology Law Journal*, 2006, Vol. 21, Issue 1, 372-373.

²⁷ A játék honlapja elérhető innen: <http://www.realmserver.com/>

²⁸ A játék leírása a következő honlapon érhető el: http://www.codeweavers.com/compatibility/browse/cat/?app_id=3275

róla.²⁹ Különlegessége a háromdimenziós technika és az, hogy mai napig fut. Az oldalon lehetőség nyílik az ingyenes játékokra is.^{30, 31}

Az 1997-ben létrehozott úttörőnek számító *Ultima Online* volt az első, ami már több ezer résztvevőt tudott kiszolgálni egy szerveren.^{32, 33} Készítője Richard Garriott volt, ötvözte, a videó játékok grafikáját a szociális és szerepjáték kultúrával egy neten keresztül elérhető, kétdimenziós MUD-ban.³⁴ 1999-ben született meg, a Sony gondozásában, az ikonikusnak számító három dimenziós *EverQuest*,^{35, 36} mely számos más fejlesztés és az ebből származó játék alapjául szolgált. Az *Ultima Online*, az *EverQuest II.* és a *World of Warcraft*, mind híres fantasy témájú MMORG-k.³⁷

A MMORG-ek kifejlesztése, mint például a *Final Fantasy*-é a kilencvenes évek végére tehető.³⁸

A san francisco-i Linden Laboratories 2002. októberében hozta létre a *Second Life*-ot. A program jellegzetessége, hogy az által, hogy a játékosok is tervezhetnek virtuális tárgyakat, ők maguk alakítják át és fejlesztik a játékot.³⁹

2003-ban a MindArk új üzleti modellt vezetett be. Újdonsága abban állt, hogy a játékosoknak nem kellett fizetniük a játékért, és a virtuális tárgyak adásvétele során valódi pénzt is használhattak. Kiadója, az Entropia Universe ehhez bankkártyát is készített, amit igazi ATM-eknél lehetett használni.⁴⁰

A Blizzard Entertainment *World of Warcraft*-ja, a világ egyik legnépszerűbb MMORG-je 2004-ben debütált és 2006-ra már világméretű piaccal rendelkezett (a legtöbb játékos eddigre már kínai volt).⁴¹

²⁹ ASHLEY DUNN: Finding Art in an Internet Game, *The New York Times*, 1997. (July 30.)

³⁰ Do to Make Only Entertainment Software, *The New York Times*, 1996. (September 17.)

LAURIE J. FLYNN: Long-Awaited Online Game Rolls Dice With Pay-Per-Play, *The New York Times*, 1997. (September 28.)

³¹ ANDRWE KIRMSE: History of Meridian 59, 1994-2000 (az oldal elérhető: <http://sites.google.com/site/meridian59history/>)

³² A játék elérhető a következő linken: <http://www.meridian59.com/play-now.php>

³³ EDWARD CASTRANOVA: Virtuális világok: gazdasági és társadalmi beszámoló a virtuális vadnyugatról. In HALÁCSY PÉTER – VÁLYI GÁBOR – BARRY WELLMAN (szerk.): *Hatalom a mobiltömegek kezében: Új média re:mix I.* Kalocsa: Typotex Elektronikus Kiadó Kft., 2007, 253

³⁴ ESZTERI i. m. 204.

³⁵ NOVECK i. m. 7.

³⁶ T. L. TAYLOR: *Playing Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge; London, The MIT Press, 2006, 1.

³⁷ NOVECK i. m. 7.

³⁸ TRICKER i. m. 141.

³⁹ NOVECK i. m. 7-8.

⁴⁰ MAKARA i. m. 183.

⁴¹ LOWRY i. m. 113.

⁴² LOWRY i. m. 113.

A játékok folyamatosan fejlődtek. A konzolos variációk mellett megjelentek a PC-sek is, melyek sokak szerint népszerűbbek és jobbak az előbbieknél.⁴² A Final Fantasy-kból, melyeket csak néhány játékos játszhatott egyszerre (pl. Final Fantasy IV. The Complete Collection,⁴³ Final Fantasy VIII.,⁴⁴ Final Fantasy XIII.⁴⁵), készítettek MMORPG-et.⁴⁶ Van rá példa, hogy híres több résztvevős játékból készítettek újabbakat (pl. EverQuest II.⁴⁷) és arra is, hogy híres filmet is dolgoztak fel (pl. a Csillagok háborúját a Star Wars: The Old Republic-ban⁴⁸). Legújabban olyan játékok is léteznek, amiket például a Facebook-ról is el lehet érni.

Korábban nem volt magától értetődő, de manapság egyre jellemzőbb, hogy a játékokban megjelentek a küldetések is. (Nevével ellentétben az EverQuest-ben is alig voltak eredetileg.)⁴⁹

A játékok népszerűsége a mai napig nem csökkent, egyre több fajtájuk alakult ki, így érve el egyre nagyobb rétegeket.

2.3. A Facebook előzményei, létrejötte és a játékok megjelenése a honlapon

A Facebook egy közösségi hálózat, ami a közösségi a médiához tartozik. A közösségi oldalak lehetőséget nyújtanak arra, hogy a regisztrált tagok kapcsolatokat építhessenek segítségekkel. Egy profilt hoznak létre, ahol gondolatokat, internetes tartalmakat, képeket, videókat oszthatnak meg és üzeneteket küldhetnek a többi felhasználónak. Lényegi elemük az interakció és az önkifejezés.⁵⁰ A Facebook ezért (kommentálás, képeken megjelölés, stb.) közösségi média is.⁵¹ A többi közösségi médiához hasonlóan (pl. MySpace, Blogger) a megosztókkal (pl. Flickr, YouTube) történő közreműködés folytán egyfajta keverékké vált a multi- és a közösségi médiának.⁵²

⁴² STÖKI: Gondolatéberesztő – 2011, a semmi éve, *PCGURU*, 2012, 1, 82.

⁴³ ROLMANUS: Final Fantasy IV. The Complete Collection, *Konzol magazin*, 2011, 5. szám (július), 50.

⁴⁴ MARTIN: Final Fantasy VIII., *Konzol magazin*, 2011, 2. sz. (február-március), 76.

⁴⁵ GRATH: Final Fantasy XIII. teszt (az oldal elérhető: <http://goo.gl/CkPwo>)

⁴⁶ A játék elérhető a következő linken: <http://eu.finalfantasyxiv.com/>

⁴⁷ A játék elérhető a következő linken: <http://www.everquest2.com/>

⁴⁸ A játék elérhető a következő linken: <http://www.swtor.com/>

⁴⁹ SZONJA: Kult Álomvilág 3. rész: Missziók és küldetések, *GameStar*, 2012/07, 100.

⁵⁰ MOO NAM KO – GARELL P. CHEEK – MOHAMED SHEBAB – RAVI SANDHU: Social – Networks Connect Services, *Computer: Innovative Technology for Computer Professionals*, 2010. Vol. 43. No. 8. (August), 37.

⁵¹ SHYANG (TONY) K. LAM – JOHN RIEDL: Are Our Online "Friends" Really Friends?, *Computer: Innovative Technology for Computer*, 2012. Vol. 45 No. 1. (January), 91, 92.

⁵² YONGHONG TIAN – JAIDEEP SRIVASTAVA – TIEJEN HUANG – NOSHIR CONTRACTOR: Social Multimedia Computing, *Innovative Technology for Computer Professionals*, 2010. Vol. 43. No. 8. (August), 27.

A közösségi hálózat elmélete nem új keletű, negyven éve fejlődő elképzelések utódja. Már 1968-ban J. C. R. Licklider és Robert W. Taylor esszejükben azzal foglalkoztak, hogy milyen lesz az interaktív online kommunikáció. Tíz évvel később online közösségekben kezdtek el tevékenykedni. Az első internetes szolgáltatás, mely nem szakmabelieket tömörített a *Usernet* volt 1979-ben. Ez a mai napig működik. Témakörökhöz kapcsolódó csoportoknak lehet rajta üzeneteket küldeni. A *virtuális közösség* kifejezést Howard Rheingold alkotta 1987-ben meg a *Wellt-en* (The Whole Earth 'Lectronic Link).⁵³

Egyre több ember ismerkedett meg a tömeg-kommunikációval. Az 1990-es évek elején már a hétköznapi emberek is leveleztek elektronikusan. Ez az időszak a közösségi hálózatépítés korszaka volt. 1997-ben az Andrew Weinrich által létrehozott úttörő szolgáltatás, a New York-i *Sixdegrees.com* már valódi neveken alapult. A saját név és a valóságos kapcsolatok miatt be lehetett azonosítani a barátokat, a barátok barátait stb. E-mailben lehetett a hálózatba meghívást kapni. 1999-ban 3,5 millió felhasználóval büszkélkedhetett. Egy gond volt vele: túl korán jött, így 2000-re az új tulajdonos veszteségessége miatt megszüntette. A közösségi hálózat sarkalatos pontjait Danah Boyd és Nicole Ellison 2007-ben fogalmazta meg: (fél)ig publikus profil, lista a felhasználókról, akikhez kapcsolódhatnak, a felhasználók a rendszeren belül megtekinthetik és átléphetik kapcsolati listájukat és másokét a rendszeren belül. Ezeknek a Sixdegrees mind meg is felelt.^{54, 55}

Felismerve azt, hogy a Sixdegrees túl korán jött, 2001-2002-ben újabb közösség és ehhez hasonló oldalak jöttek létre; a *Plaxo* (amit Sean Parker és barátai hoztak létre), a *Ryze* (Adrien Scott indította el üzletembereknek), majd 2003-ban a Kent Lindstrom *Friendster*-je, ahol a nevek mellé már fotókat is fel lehetett tölteni a személyes profilokra. Mód nyílt a barátok meginvitálására, hogy azok is csatlakozhassanak. Ezek alapján listákat készítettek a barátokról, majd ezekből kapcsolati térképek készültek. Az oldal hamar népszerűvé vált (9 hónap alatt 1 millió tagja lett),^{56, 57} de ehhez nem volt elég a kapacitása, így megszűnt. Ám a közösségi oldalak alapvető struktúráját ennek a honlapnak köszönhetjük. Reid Hoffman, aki Friendster vagyonának 20 százalékát adta, befektetésével 1997-ben társskereső szolgálatot indított *SocialNet* néven. 2003-ban üzletembereknek hozta létre a *LinkedIn*-t, ahol a szakmai önéletrajz feltüntetésével lehetett munkát illetve munkavállalókat keresni. Egy másik

⁵³ DAVID KIRKPATRICK: *A facebook jelenség: egy bennfentes sztorija a cégről, amely összeköti a világot*. Budapest: GABO Kiadó, 2011, 77-78.

⁵⁴ ARIEL BLEICHER: Social Networking, *IEEE Spectrum*, 2012. Vol. 48. No. 1. (January), 28.

⁵⁵ KIRKPATRICK i.m. 77-81.

⁵⁶ BLEICHER i.m. 27.

⁵⁷ KIRKPATRICK i.m. 81-83.

befektető, Mark Pincus a *Tribe.net*-et alkotta meg melynek tagjai konkrét téma köré épülő törzset hoztak létre. A lényeg abban rejlett, hogy az apróhirdetések révén a tagok olyanoktól vásároljanak, akiket ismernek. 2003-ban a *Tribe.net* és a *LinkedIn* megvásárolta a *Friendster* szabadalmát, hogy oldalak szabadon jöhessenek létre és fejlődhessenek a közösségi.^{58, 59}

A konkurencia Los Angeles-től nem messze *MySpace* néven jelent meg. Létrehozói, Tom Anderson és Chirs DeWolfe, viszonylag kevés korlátozással éltek a honlapon (például nem volt kötelező saját nevet használni), így könnyen népszerűvé váltak. Ami közkedvelt volt a neten, azt a saját oldalukon is látni akarták, ezért is került a *MySpace*-re játék, blog, horoszkóp, profil (mind személyeknek, mind pedig zenekaroknak). Később pont emiatt vesztették el a felhasználók nagy részét). Egy programozási hiba miatt a tagoknak lehetősége nyílt a profiljukra HTML kódokat feltölteni, így varázsolvá teljesen egyedivé azt. Hamarosan megindult a verseny, hogy kinek van több ismerőse. Ez is jól mutatta, hogy a *MySpace* jó időben érkezett. „*MySpace* partikon” reklámozták magukat. A regisztráláshoz a korhatár 16 év volt. Mire létrejött a *Thefacebook*, addigra már egy millió taggal büszkélkedhetett. A 2004-ben megjelenő *Thefacebook* lényegesen korlátozottabb volt a *MySpace*-nél, csak az elit egyetemek hallgatóira koncentrált.^{60, 61}

2001. novemberében a *Stanford University*n indult a *Club Nexus*, melyet Orkut Buyukkokten hallgatótársainak hozott létre. Sok újdonságot tartalmazott: profilt lehetett létrehozni, lesorolást a legjobb barátokról, és csak *stanfordi* e-mail címmel lehetett csatlakozni. Mód nyílt a csetelésre, eseményre lehetett hívni az ismerősöket, apróhirdetést feladni, személyes üzeneteket küldeni, blogszerű cikkeket írni, keresőt használni. 2002-ben átalakult, és a végzett hallgatókat célozta meg. Így 2005-re 35 egyetem végzős hálózatát tudhatta ügyfelei között. Csatlakozott a *Google*-hoz, és 2004-ben *Orkut.com*-nak nevezték el. Később a portugál és brazil felhasználók között vált népszerűvé, emiatt *latinos* jelleget kapott. Ma felhasználói többsége *brazil* illetve *indiai*. A *Club Nexus* volt az első egyetemi közösségi hálózat, melyet 2003-2004-ben sok hasonló honlap követett.^{62, 63}

Sok egyetem helyi önkormányzata hiányolta, hogy az évkönyvek digitálisan nem elérhetőek. Aaron Greenspan *harvardi* felsőévesként 2003-ban létrehozta a *houseSYSTEME*-t. Az oldalon könyveket lehetett adni-venni, információkat tudtak szerezni a kurzusokról a bentlakó kollégisták. Greenspan ötletlopással vádolta meg Zuckerberget, a *Facebook*

⁵⁸ BLEICHER i.m. 29.

⁵⁹ KIRKPATRICK i. m. 83-86.

⁶⁰ BLEICHER i.m. 28-29.

⁶¹ KIRKPATRICK i. m. 86-89.

⁶² BLEICHER i.m. 29.

⁶³ KIRKPATRICK i. m. 89-91.

létrehozóját az amerikai szabadalmi és védjegy hivatalnál. Kérelmezte, hogy szüntessék meg a Facebook védjegyet. Végül megegyeztek egy ismeretlen összegben.⁶⁴

Ám nem csak egyetemekkel összefüggésben jöttek létre közösségi oldalak. A *Flickr* a saját fotók megosztására koncentrált, míg a *YouTube* a videókéra. A *Twitter-en* legfeljebb 140 karakteres üzenteket lehet közzé tenni, a *Classmates-en* pedig rég elveszett osztálytársakra lehet rátalálni.⁶⁵

2002-ben Divya Narendra összeállt a Winkelvoss ikrekkel, hogy megalkossák a *Harvard Connection*-t. Mivel nem programozók voltak, ezért felkérték Mark Zuckerberget, hogy dolgozzon a projekten. A munka elvállalása után két héttel Zuckerberg elvesztette az érdeklődését, és később bejelentette, hogy nem dolgozik tovább rajta. Miután nélküle hozták létre a ConnectU-t, a testvétek beperelték ötletlopásért, végül peren kívüli kártérítésben egyeztek meg.

2004-ben Mark Zuckerberg először *TheFacebook* néven alkotja meg közösségi website-ját. Minimalista elképzelési miatt korábban sem akarta, hogy Greenspan bevegye a houseSYSTEM-be.⁶⁶ Eleinte csak a Harvard hallgatói használhatták (megtalálhatták iskolatársaikat, rákereshettek csoporttársaikra),⁶⁷ majd egyre bővült a kör, míg nem nagykorú személy regisztrálhatott.⁶⁸ A Facebook mára hihetetlen népszerűségnek örvend.⁶⁹

2007. május 24-én a San Fransisco-i konferencián Zuckerberg bejelentette, hogy a honlap végzete, hogy platformmá váljon. F8-nak nevezte el ezt a fejlesztői konferenciát. Elképzelése szerint a Facebook-ot, mint platformot mindenki ingyen használhatja, így vált lehetővé a külső szoftverfejlesztők számára, hogy (különféle) alkalmazásokat építsenek a felhasználóknak. Több mint negyvennégy cég (pl. a Microsoft) kezdett el alkalmazásokat készíteni az oldalra^{70, 71} (csak a független játékfejlesztők 550.000 alkalmazást töltöttek fel 2011-re). A Facebookon a játékok is az alkalmazások körében jelekednek meg. Nem voltak kivételek ez alól a többszemélyes játékok sem (például a Zynga FarmVille és Mafia Wars játéka),⁷² ahol így már akár könnyen azonosítani tudjuk ismerőseink közül melyik avatar mögött ki húzódik meg. Bár van olyan szakember, aki szerint ezek az alkalmazások nem

⁶⁴ KIRKPATRICK i. m. 92, 97.

⁶⁵ BLEICHER i.m. 29.

⁶⁶ KIRKPATRICK i. m. 94.

⁶⁷ BEN MEZRICH: *Véletlenül milliárdos: hogyan született a Facebook*, Athenaeum Kiadó, 2010, 114.

⁶⁸ A Facebook adat felhasználási szabályzata a kiskorúakról itt érhető el: <http://www.facebook.com/about/privacy/minors>

⁶⁹ KIRKPATRICK i. m. 92-97.

⁷⁰ KIRKPATRICK i. m. 244, 246

⁷¹ CLARA SHIH: *A facebook kora: Piackutatás, értékesítés és újítás az internetes közösségi hálózatok segítségével* Budapest, Kiskapu Kft, 2011, 18.

⁷² BLEICHER i.m. 29.

fogják megmenteni a játékipart,⁷³ ettől függetlenül nagy népszerűségnek örvendenek. Más szakértők szerint pedig pont az ismerősökkel történő játék hozott forradalmi újítás.⁷⁴ Létrehozták a játékok mellé a Facebook Creditet is, amely a honlapon megtalálható játékok esetében fizetőeszközként használható. Bob Garfield szerint a Facebook Credit egy nap ideiglenes pénzként fog funkcionálni a valóságban is.⁷⁵ Így született meg az ismerősök között történő keresés mellett a Facebook második nagy fegyverét; a játékokat.⁷⁶

2.4. A játékmegosztókról

Azok a többszemélyes játékok, melyek a Facebook-on mint alkalmazások jelennek meg, általában nem itt érhetők el elsőként, sőt az oldalra való felkerülésük után sem csak itt lehet őket megtalálni, hanem például a Yahoo.com-ról, vagy kimondottan csak játékokat megosztó honlapokról. Ez utóbbiak közül a kiemelésre méltó *Miniclip* 2001-ben indult el. Alapítói Robert Small és Tihan Presbie voltak. Az oldal nagy népszerűségnek örvend, és számos kedvelt játékkal (*Club Penguin*, *Red Bread*, *Baseball*, *Fragger* stb) lehet játszani rajta⁷⁷ anélkül, hogy fizetni kellene értük. Többszemélyes játékok között is lehet válogatni, melyek külön kategóriaként a főoldalon is megjelenik.⁷⁸

⁷³ STÖKI i. m. 82.

⁷⁴ DAVID KUSHNER: Betting the Farm on Games, *IEEE Spectrum*, 2011. Vol. 48. No. 6. (June), 63.

⁷⁵ BOB GARFIELD: The Revolution Will Not Be Monetized, *IEEE Spectrum*, 2011. Vol. 48. No.6. (June), 31.

⁷⁶ JOHN RENNIE – GLENN ZORPETTE: The Social Era of the Web Starts Now, *IEEE Spectrum*, 2011. Vol. 48. No. 6. (June), 25.

⁷⁷ A Miniclip története a saját honlapjukon a következő linken olvasható: <http://corporate.miniclip.com/page/view/about/our-history>

⁷⁸ A honlap a következő linken érhető el: <http://www.miniclip.com/games/hu/>

3. Foglalkoztak-e már ezzel a témával vagy hasonlóval korábban?

A számítógépes játékokkal sokan sokféle szemszögből foglalkoztak már, így nem kerülhetett el sokak figyelmét a játékokban szereplő fizetőeszközök, és a hozzájuk, illetve a programokhoz kapcsolódó „gazdaságok” sem.

A játékosok által létrehozott avatarok egyre magasabb szintet érnek el a játék során, miközben különböző tárgyakat szerezhetnek meg maguknak, amikkel később kereskedhetnek is,⁷⁹ hiszen nem csak birtokolják azokat, hanem avataraik révén tulajdonolják is. A karaktereknek nem csak tárgyakat áll módjukban összegyűjteni, hanem az adott játékra jellemző pénznemben is gyűjthetnek virtuális javakat. Az ourWorld⁸⁰ például megkülönbözteti a „coin-t”, vagyis az érmét, amit pusztán a játékkal lehet megszerezni, és a „Gem-et”, a drágakövet, melyet akár tényleges pénzen is meg lehet vásárolni a játékosok a valós fizetőeszközének meghatározott aktuális árfolyamán. Sőt nem csak maguknak, hanem másoknak is vásárolhatnak drágaköveket ajándékba, amit a megajándékozottak elkölthetnek. Mind a coin-t, mind a Gem-et a játékban történő vásárlás során fizetőeszközként alkalmazzák. Testvére, a downWorld⁸¹ is hajszálpontosan így működik. Számos más játékban is hasonló a koncepció.

Így hoznak létre egy egyedi „cyber-gazdaságot”. Ezzel a kérdéskörrel Edward Castranova is foglalkozott.⁸²

A való világban sokan akarnak valóságos hasznot húzni a játékokból. Az interneten több helyen árulták/árulják avataraikat és tárgyaikat, mint például az ebay.com-on⁸³ vagy a yahoo.com-on. Ezekre a Sony először 2001. januárjában gyakorolt nyomást azért, hogy a tulajdonában álló Norrath-beli áruk dolláralapú kereskedelmével kapcsolatos aukciókat állítsák le a szájtukon.⁸⁴ Mint azt már korábban említettem, a játékosok a programokban is vásárolhatnak valóságos pénzért virtuális fizetőeszközöket. Van, ahol arra buzdítják a rosszul fizetetteket, hogy azért hozzanak létre karaktereket, hogy azokat később nyereség céljából eladhassák, amivel nagy összegekre is szert lehet tenni, bár a játékok készítői emiatt a

⁷⁹ LAWRENCE G. WALTERS WESTON – GARROU – DEWITT – WALTERS: MMORG Law: The Wild West or a New World Order? (Az oldal elérhető: <http://www.gamecensorship.com/mmorglaw.html>)

⁸⁰ A játék elérhető: <http://www.miniclip.com/games/ourworld/hu/>

⁸¹ A játék elérhető: <http://www.miniclip.com/games/downworld/hu/>

⁸² LAWRENCE G. WALTERS WESTON – GARROU – DEWITT – WALTERS i. m.

⁸³ LAWRENCE G. WALTERS WESTON – GARROU – DEWITT – WALTERS i. m.

⁸⁴ CASTRANOVA i. m. 263.

szabályaik és szerzői jogaik megsértését hangoztatják. A játékosok viszont úgy érzik, hogy a játékban töltött időt jogukban áll áruba bocsátani.⁸⁵

Edward Castranova 2001-ben írt beszámolót az Everquest online számítógépes játékban található Norrathban összegyűjtött tapasztalatai alapján. Bemutatta a játékok társadalmi és gazdasági hatásait a valóságban, elemezte csak Norrath társadalmi és gazdasági felépítését, makroökonómiai állapotának bizonyos mutatóit. A virtuális világok kiemelkedőek, mivel az internetes kereskedelem egy ténylegesen jövedelmező szeletét képezik, hiszen a felhasználó először megvásárolja a játékszoftvert, majd havi díjat fizet a hozzáférésért. Közgazdasági szempontból minden olyan területnek van gazdasági rendszere, amely rendelkezik munkaerővel, bruttó nemzeti termékkel és rugalmas valutaárfolyammal. Ezeknek a feltételeknek a MMPG-ek is tökéletesen megfelelnek. Castranova több piacot is megkülönböztetett a játékban: biobotok és avatarok (munkaerőpiac), illetve avatarok és avatarok közöttit (termékpiac). Megfigyelte a deflációt, amit az új termékek megjelenése okozott, és a termék piacról megállapította, hogy ott magasabbak az árak. A külföldi kereskedelmi piac és valutaárfolyamok kapcsán megállapította, hogy több olyan aukciós honlap van, ahol platina pénzekkel is kereskednek, és ez semmiben sem különbözik egy normál devizapiactól. Megbecsülte az egy főre jutó GNP-t, ami alapján 2001-ben a Világbank 77. leggazdagabb országa lenne Norrath. Az inflációról csak informális feljegyzéseket készített. Nominálbéreként számolt úgy, hogy a platinapénzben kifejezett óráért az avatar felszerelése és vagyona teljes értékének, illetve az aktív óráinak hányadosával becsülte meg.⁸⁶ Tehát elmondhatjuk, hogy Castranova a játékban szereplő fizetőeszköz tulajdonságait pont ugyanolyannak látta, mint a valóságos pénzekét.

Castranova szerint különbséget kell tenni nyitott (mint a „cyberspace”) és zárt (mint a játékok) világok között. Szerinte a nyitottak esetében lehet jogot alkalmazni, a zártaknál, viszont nem.⁸⁷ Castranova a Facebook Credit-tel kapcsolatban szintén azt látja, hogy idővel nagy hatással lesz a valódi gazdaságokra.⁸⁸

A játékokban megjelenő fizetőeszközök és tárgyak a valóságban pénzre válthatóak, a játékok készítői mégis tagadják, hogy a játékosoknak tulajdonjoguk lenne felettük. Joshua Fairfield összehasonlította a fizikálisan megjelenő és a virtuális javakat. Három területet emelet ki, ahol egyformán viselkednek. A játékos, ahogyan a tulajdonos is, ki tud zárni másokat a használatból, illetve a tárgyaknak és a fizetőeszközöknek van egy adott árfolyama.

⁸⁵ LAWRENCE G. WALTERS WESTON – GARROU – DEWITT – WALTERS i. m.

⁸⁶ CASTRANOVA i. m. 250-277.

⁸⁷ NOVECK i. m. 16.

⁸⁸ RACHEL COURTLAND: Virtual Currency Gets Real, *IEEE Spectrum*, 2012. Vol. 49. No. 6. (June), 50-51.

Amikor a felhasználó kilép a játékból, a virtuális javak nem szűnnek meg, ahogyan az asztalon hagyott toll sem, ha kimegyünk a szobából. Ráadásul ugyanazt a tárgyat többen is érzékelik, ezért ahogy a tulajdonost mindenki mással, a játékost is összekötik a javak a többi játékosal. Bár a játékosok maguknak követelik a tulajdon jogot, mégis mindezek ellenére korlátozzák azokat a játékkészítők.⁸⁹

F. Gregory Lastowka és Dan Hunter elismeri a tulajdonjogot a virtuális javak felett. Mindeketten úgy vélik, hogy Bentham utilitarista elmélete és Locke „labor-desert” elmélete is ráillik ezekre. Az első (a legtöbb embernek a legnagyobb jót a társadalomban) azért, mert a játékban meglévő javak magántulajdonként viselkednek, a második (a munkával előállított vagy kiérdemelt javak magántulajdonná válnak) pedig azért, mert a munka itt a ráfordított időt és a játékot jelenti.⁹⁰

Leah Shen nem tagadja, hogy a locke-i teória ne lenne helytálló, de véleménye szerint nem csak ez igaz a „virtuális tulajdonra”. A játékkészítők úgy vélik, mivel ők írták a programokat, ezért minden az ő tulajdonuk. Ez a nézet is beleillik ebbe az elméletbe, mivel ebben az esetben a munka a játék elkészítését jelenti. Ezzel szemben viszont az is munka, ahogyan a játékos megszerezi a programban szereplő javakat, így mindenképpen őt is megillet egy bizonyos védelem, ami a társadalom szerint úgy oldható meg, hogy a dolgok tulajdonosait megillető tulajdonjogokat kapjanak a virtuális javakkal rendelkező játékosok is. Shen ezzel szemben arra az álláspontra helyezkedik, hogy a dolog tulajdonlására vonatkozó szabályokat a szellemi tulajdon szabályaival kellene vegyíteni. Indoklása szerint azért, mivel nem úgy viselkednek, mint a természetes dolgok: befektetés nélkül, gyorsan elő tudják állítani az operátorok. Ezáltal mindkét oldal érdeke és jogai is figyelembe vehetőek. Bár azt érdemes megemlíteni, hogy ezzel az elmélettel az amerikai gyakorlat nem azonosul.⁹¹ 2009-ben a híresebb jogi esetek kapcsán a szellemi tulajdonnal kapcsolatos esetekben nemcsak a játékosok voltak a peres felek, inkább a játékkészítők álltak szemben egymással. Ilyen volt például a *Bethesda Softworks LLC* és az *Interplay Entm't Corp* között folyó per. A *Fallout* a Bethesda szellemi tulajdonát képezte, mely utóbbi azzal bízta meg az Interplay-t, hogy készítsen belőle MMORPG-et, ám nem volt megelégedve a munkájukkal, és a későbbiekben azzal vádolta meg az Interplay-t, hogy az az engedélye nélkül árusította a játék korábbi változatát. A *Taser Int'l, Inc.* pedig azért indított keresetet, mert a *Linden Research, Inc.*

⁸⁹ ETHAN E WHITE: Massively Multiplayer Online Fraud: Why the Introduction of Real World Law in a Virtual Context is Good for Everyone, *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property*, 2008, Vol. 6. Issue 2. (Spring), 228-234

⁹⁰ WHITE i.m. 235

⁹¹ LEAN SHEN: Who Owns the Virtual Items, *Duke Law & Technology Review*, 2010, 011, [i]-[xiii]

világhírű többszemélyes játékában, a *Second Life*-ban lemásoltak egy általuk tervezett fegyvert, amit a játékban árultak, és ezzel reklámozták is magukat.⁹² Az amerikai gyakorlatban erőteljesen jelentkezik ez a szerzői jogi szemlélet a játékosokkal szemben is, amire a bírói gyakorlat keretein belül fogok kitérni.

Steven Horowitz viszont másként látja a Locke féle teória alkalmazhatóságát. Véleménye szerint a munka miatt pusztán még sem a játékfejlesztőké, sem a felhasználóké nem lehet a tulajdon. A munkát a virtuális világban korlátozottabbnak tartja, mint a valóságban. Véleménye szerint, ha az operátoroknak joguk van a „munka elmélet” alapján a játékokra, akkor innentől kezdve a felhasználási feltételek szerződésben történő elfogadtatásával jogosan zárják ki a játékosokat a tulajdonjogból. Márpedig a munka alapján először őket illeti meg a tulajdon. A játékosok nem „termelik”, hanem „megkeresik” a virtuális tárgyakat. Így, ha használni akarják a teóriát, akkor meg kell magyarázniuk, hogy miért lenne az ő igényük az erősebb és nem a készítőké. Szerinte akkor lehet a játékosok joga erősebb, ha azt vesszük, hogy a virtuális tárgyak mögött álló kódokat nem lehet tulajdonolni.⁹³

Charles Blazer kiegészíti Fairfield gondolatmenetét. Szerinte a virtuális tárgyak öt tulajdonságát kell figyelembe venni. A játékos kizárhat másokat a használatból, ezért más, mint a szellemi tulajdon. Állandóság jellemzi őket, összekapcsol másokkal. Negyedik jellemző a másodlagos piac (pl. eBay-en történő adásvétel), az ötödik pedig a játékosok által hozzáadott érték, ami miatt követelhetik a tulajdon jogot. Ezeket meglátása szerint rugalmasan kell kezelni. Felismeri, hogy vannak olyan kiszolgálók, akik abban érdekeltek, hogy szabotálják a játékosok jogait, de azt is elismeri, hogy vannak azokéhoz hasonló érdekeik is. Az érdekek közötti egyensúly megtalálását a bíróság és a törvényhozás feladatának tartja.⁹⁴

James Grimmelmann felfedezte, hogy a virtuális társadalmak a virtuális világ jogainak új formáját hozzák létre. Szerinte a játékoknak vannak jogaik, melyek olyan jogrendszerek, mint a kontinentális és a common law, ezeket is lehetne tanulni. Michael Froomkin és Caroline Bradley úgy vélik, hogy a virtuális világoknak szokásaik vannak, ahol jól lehetne tesztelni a valóságban bevezetendő jogszabályokat.⁹⁵

⁹² KENT D. WORKMAN: A Review of 2009 Video Game Litigation and Selected Cases *SMU Science and Technology Law Review*, Spring 2010, Vol. 13. Issue 2, 197-218.

⁹³ STEVEN J. HOROWITZ: Competing Lockean Claims to Virtual Property, *Harvard Journal of Law & Technology*, Spring 2007, Vol. 20, Issue 2, 451-457.

⁹⁴ CHARLES BLAZER: Five Indicia of Virtual Property, *Pierce Law Review*, 2006-2007, Vol. 5, Issue 1, 141, 143-147, 156, 159, 160.

⁹⁵ NOVECK i.m. 11-12.

Nicolas Suzor szerint a játékosoknak kicsi a tulajdonjogi jogosultságuk. Ezért akarja sok fejlesztő megakadályozni a virtuális tárgyak körüli valódi pénzügyleteket, hogy ezt megértsék. Viszont sérülhetnek a jogok, amikor egy felhasználó fizet a virtuális javakért, de a vásárlást a kiszolgáló nem fair módon kezeli. Így alapvetően nem tartja jónak, ha csak egy tulajdonjogi érdekeltséget veszünk figyelembe.⁹⁶

Richard Bartle, aki játékfejlesztő és rendszergazda a Journal of MUD Research-ben,⁹⁷ ezzel ellentétben a fejlesztők joga mellett érvel. Nem úgy, mint Jack Balkin, aki szerint a jog pont ellenük lép fel. Három féle szabadságot állapít meg ezekben a programokban: a szólásit, a kifejezéseit és az egyesülését. Balkin úgy véli, hogy ahol a készítő és a felhasználók keresik a tulajdon jogi védelmet, ott lép be a jog a játékba.⁹⁸

Látható, hogy sokféle nézet alakult ki a játékokról. Vita van arról, hogy a tárgyak dolgok-e, vagy sem, illetve, hogy ha dolgok kinek a tulajdonát képezik.

A következőkben ezeket a kérdéseket fogom a saját nézeteim szerint megválaszolni.

⁹⁶ NICOLAS SUZOR: Role of the Rule of Law in Virtual Communities, *Berkeley Technology Law Journal*, 2010. Vol. 25, Issue 4 (Fall), 1859-1860.

⁹⁷ PATRICIA WALLACE: *Az internet pszichológiája*, Budapest, Osiris Kiadó, 2002, 126.

⁹⁸ NOVECK i. m 15-16.

4. A Polgári törvénykönyv és a dologi jogi elméletek alkalmazhatósága a vizsgált kérdéskörben

4.1. Dologi jogi kérdések a virtuális fizetőeszközökkel kapcsolatban

Ahhoz, hogy el tudjuk dönteni, a játékok fizetőeszközei jogi értelemben pénznek tekinthetők-e, ahhoz első lépésként azt kell megvizsgálni, hogy lehetnek-e dolgok.

A Ptk. 94. § (1) bekezdése *szerint minden birtokba vehető dolog tulajdonjog tárgya lehet.*⁹⁹ A Ptk. a dolog fogalmát nem határozza meg konkrétan, ebből következően azt, hogy azt tekintjük dolognak, ami általában a jog szabályai szerint annak minősül.¹⁰⁰ Ez a megfogalmazás szűk értelemben határozza meg a dolgokat, ezért ezt a törvény kiterjeszti a pénzre, értékpapírokra és a dolog módjára hasznosítható természeti erőkre is.[Ptk. 94 § (2) Ha a törvény kivételt nem tesz, a tulajdonjog szabályait megfelelően alkalmazni kell a pénzre és az értékpapírokra, valamint a dolog módjára hasznosítható természeti erőkre.]^{101, 102} Erre a kiterjesztésre azért van szükség, mert az első bekezdésben fizikai léttel bíró tárgyakként határozza meg a törvény a dolgot.¹⁰³ Ha csak az (1) bekezdése létezne ennek a szakasznak, akkor semmiképpen nem vehetnénk a játékok fizetőeszközeit dolognak. De a (2) bekezdésben a dolgok jelentőségét az adja, hogy vagy egy értéket, vagy egy alanyi jogosultságot testesítenek meg.¹⁰⁴ Véleményem szerint nem csak a valódi pénz testesít meg értéket, hanem a játékok fizetőeszközei is, hiszen a programokon belül ezek segítségével vásárolják a játékosok meg avatarainak, vagyis voltaképpen virtuális önmaguknak, az adott játékokban megvehető termékeket. Sőt, a fizetőeszközöket valódi pénzen is megvásárolhatják, így ezeknek árfolyamuk is van, tehát játékon kívül is értékkel bírnak. Ezért is tudta például Castranova tanulmányában bemutatni az Everquest gazdaságát pontosan ugyanúgy, mintha az egy valódi állam piaca lett volna,¹⁰⁵ és ez a piac ezért lehet hatással a valódi gazdaságokra.¹⁰⁶

⁹⁹ Ptk. 94 § (1)

¹⁰⁰ HARGITAI JÓZSEF: *Jogi fogalomtár*, Budapest, Magyar Hivatalos Közlönykiadó, 2005, 276

¹⁰¹ LAMM VANDA (főszerk.): *Jogi lexikon (átdolgozott és bővített kiadás)*, Budapest, Complex Kiadó Jogi és Üzleti Tartalomszolgáltató Kft., 2009, 164

¹⁰² Ptk. 94 § (2)

¹⁰³ SÁRINÉ SIMKÓ ÁGNES (szerk.): *Polgári jogi Fogalomtár*, Budapest, HVG-ORAC Lap és Könyvkiadó Kft., 2001, 60.

¹⁰⁴ LENKOVICS BARNABÁS: *Polgári jogi alapok*, Budapest, Rejtjel Kiadó, 2002, 74

¹⁰⁵ CASTRANOVA i. m. 250-277.

Bár dologi értelemben a pénzt, mint fizikai formában létező pénzt értjük, de a jogirodalomban elterjedt az a nézet, mi szerint a bankszámlapénzt is e körbe kell vonni.¹⁰⁷ Felfoghatjuk a játékok fizetőeszközeit úgy is, mintha bankszámla pénzek lennének, hiszen a valóságban sohasem fognak megjelenni, de álláspontom szerint, egy olyan világban, ahol az ember virtuálisan van jelen, ott a programbeli pénz némileg többet jelent, mint a bankszámlapénz. Hiszen itt a játékos és a pénze egyszerre, azonos dimenzióban van jelen. (Különösen igaz lehet ez azokra a játékosokra, akik – legyen ez bármennyire rémisztő is – a MMORPG-ek lakosainak érzik magukat.¹⁰⁸)

Az a tény is alátámasztja a fizetőeszköz dolog mivoltát, hogy nem tekinthető az avatar tartozékának, hiszem dologpusztulás nélkül elválasztható tőle.¹⁰⁹ (Vegyünk csak például egy sima adás-vélteli szerződést két játékos között egy adott játékban és rögtön láthatjuk, hogy a fizetőeszköz mindenféle pusztulás nélkül cserél tulajdonost.)

A dolog fogalma elkerülhetetlenül összekapcsolódik a tulajdon fogalmával.¹¹⁰ Ám a tulajdon előtt végig kell gondolni a birtoklás kérdését, vagyis azt, hogy birtoklásnak számít-e, ha egy avatarhoz kapcsolódóan a játék elment egy adott mennyiségű fizetőeszközt. A birtok megszerzéséhez a Ptk. megfogalmazásában az szükséges, hogy a dolgot valaki magához vegye, vagy más módon a hatalmába kerítse.¹¹¹ A játékokban a játékosok bizonyos feladatok teljesítése után, vagy akár a neten keresztül történő vásárlás útján gyűjtik össze a fizetőeszközöket. Ekkor a program az adott játékra jellemző helyen és módon írja ki a játékosok adatai között, hogy kinek mennyi pénze van. Jellemzően ezt csak az láthatja, aki éppen az adott avattal van bejelentkezve. A fizetőeszközök a kilépés után ugyanúgy megmaradnak, vásárlás esetén viszont a költség mértékének megfelelően csökkennek. Azt a nézetet, miszerint azzal, hogy az adott összeg az avatar adatai között jelenik meg, a dolgot a tulajdonos magához vette, a többség talán nem fogadná el. Ám azzal a ténnyel, hogy a fizetőeszközzel az adott játékos tetszése szerint rendelkezik, a pénz mindenképpen a hatalmába került. Így a birtoklás kérdése sem vitatható. [Nézetem szerint tehát nemcsak a Ptk. kommentárban szereplő jogi értelemben („aminek hatalmában tartását jogszabályok nem tiltják”¹¹²) történik meg, hanem fizikális értelemben is.] A játékkészítők általános nézetével

¹⁰⁶ ROBERT SHAPIRO: Fantasy Economics: Why Economists Are Obsessed with Online Role-Playing Games (http://www.slate.com/articles/business/the_dismal_science/2003/02/fantasy_economics.html)

¹⁰⁷ MENYHÁRD ATTILA: *Dologi jog*, Budapest, Osiris Kiadó, 2007, 49

¹⁰⁸ CASTRANOVA i. m. 269

¹⁰⁹ SZLADITS KÁROLY: *A magyar magánjog tankönyve II. Dologi jog*, Bp. „Győri Hírlap” nyomdája, 1930, 7.

¹¹⁰ MENYHÁRD i. m.

¹¹¹ Ptk. 187 § (1)

¹¹² ESZTERI DÁNIEL: Virtual Crime. Bűnözés egy alternatív világban, *Infokommunikáció és Jog*, 2011, 6.sz. (december), 205.

szemben, miszerint a játékot ők készítették, ezért minden vele kapcsolatos dolog az övék,¹¹³ éppen ezen birtoklással kapcsolatos gondolatok miatt is szállnék szembe. Hiszen a játékkészítők már nem rendelkezhetnek önkényesen a játékosok avatarjainak adott dolgokkal, ettől fogva már csak ez utóbbiak birtokolják ezeket a dolgokat. (Sara M. Smyth megfogalmazásában, a játékos kanala nem csak reprezentálja az igazi kanalat, hanem rajta kívül más nem is tudja használni.¹¹⁴) Már Savigny nyomán úgy adták meg a birtok fogalmát, mint egy bizonyos akarattal egyesülő olyan fizikai hatalmat a dolog felett, amivel minden idegen behatást meg lehet gátolni. (Megjegyzendő, hogy ma már az akarat nem feltétele a birtoklásnak).¹¹⁵

Miután nézetem szerint a fizetőeszköz dolognak minősülhet, és annak birtokosa a játékos, arra a megállapításra kell jutnom, hogy a tulajdonjog tárgyaként pénznek tekinthető. Felmerülhet még a kérdés, hogy a játékos tulajdonolja is a fizetőeszközöket, vagy csak a játékkészítők engedték át a birtoklás, a használat és a haszonszerzés jogát.

Ahhoz, hogy valaki tulajdonos lehessen az szükséges, hogy jogosult legyen a birtoklásra, ami nem alanyi jog, hanem jogi tény.¹¹⁶ Az előbbieken kifejtettek szerint a játékos nyilvánvalóan birtokolhat. A tulajdonos pedig használhat és hasznosíthat is.¹¹⁷ Ezt a játékos is megteheti, hiszen vásárlás mellett pl. az ourWorld¹¹⁸ kaszinójában akár meg is sokszorozhatja a pénzét. A tulajdonjoghoz elengedhetetlen, hogy a dologgal és az egyes részjogosítványokkal szabadon rendelkezzen.¹¹⁹ Mivel a játékos arra és akkor költi el a fizetőeszközét, amikor és amire csak kedve tartja, illetve pl. az ourWorld-ben Gem típusú fizetőeszközt akár másnak is küldhet, ezért én úgy gondolom, hogy a játékos ezzel a részjogosítvánnyal is rendelkezik. Így a játékos rendelkezik a tulajdonjog tartalmát kitevő részjogosítványokkal. Ezek után pedig a játékos saját birtokos lesz, hiszen a virtuális tárgyat sajátjaként birtokolja.¹²⁰

A magyar jog nem vonja a tulajdonjog körébe a szellemi tulajdont, mivel az a testetlen javak körébe tartozik, ezért nem kerülhet be a dolgok kategóriájába, ellentétben az angolszász

¹¹³ LEAN i. m. [ii]

¹¹⁴ SARA M. SMYTH: Back to the Future: Crime and Punishment in Second Life, *Rutgers Computer and Technology Law Journal*, 2009, Vol. 36 .No. 1, 61.

¹¹⁵ LAMM i. m. 101

¹¹⁶ FÖLDI ANDRÁS: Adalékok a „tulajdonjogi triász” kérdéséhez, *Acta Facultatis Politico-Iuridicae Universitatis Scientiarum Budapestinensis de Rolando Eötvös nominatae*, 2005, 23, 25.

¹¹⁷ LENKOVICS BARNABÁS: *Dologi jog*, Budapest, Eötvös József Könyvkiadó, 2006, 85-86.

¹¹⁸ A játék elérhető: <http://www.miniclip.com/games/ourworld/hu/>

¹¹⁹ FÖLDI i. m. 23-25.

¹²⁰ CSÉCSY ANDREA – CSÉCSY GYÖRGY – SZIKORA VERONKA: *(Polgári jog I.) Polgári jogi alapfogalma, Személyek joga, Dologi jog: BSc hallgatók számára*, Center Print Nyomda, Debrecen, 2009, 161.

jogokkal. Ám lehetővé teszi az ezekhez fűződő vagyoni jogok átruházását és öröklését,¹²¹ vagyis a magyar jog szerint a játékosok mindenképpen tulajdonossá válnak. A játékkészítők érdekeit a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXXVI. törvény védi, amennyiben a szerző magyar, illetve a Magyar Köztársaság területén biztosít védelmet. Ezeken kívül még a Szoftver Irányelv is.¹²² Az Irányelv, illetve a nemzetközi egyezmények „a számítógép programok az irodalmi és művészeti művek védelméről szóló Berni egyezmény értelmében vett irodalmi műként részesítik jogi védelemben” a szoftvereket.¹²³ A szerző jogi törvény 4 § (1) bekezdése alapján az részesül szerzői jogi védelemben, aki egyéni, eredeti művet hoz létre.¹²⁴ Számítógépes programok esetében az eredetiséghez elég annyi, hogy a szerző saját szellemi alkotása legyen.¹²⁵ Ennek a feltételnek a játékok könnyedén megfelelnek, különösen, hogy pont az „új világi” jellegük miatt váltak népszerűvé, ám nyilvánvaló, hogy működésük elég hasonló (például az avatarok megléte, a chat használata stb.). Erre a védettségre szoktak hivatkozni a játékkészítők, mikor megkérdőjelezzik a játékosok tulajdonjogát. Tény és való, hogy a szerző rendelkezik a kizárólagos joggal a felhasználásra és más ezt csak akkor teheti meg, ha engedélyt kap rá.¹²⁶ Ám nem szabad megfeledkezni róla, hogy ez a vagyoni jog a szoftver funkciója.¹²⁷ Ha a játékot magát felhasználás egy fajtájának tekintjük, akkor az elfogadott szerződési feltétel engedély a játékos számára a felhasználásra. Már pedig, ha a felhasználónak engedélye van, akkor nincs indok arra, hogy miért ne lehetne a virtuális vagyon a játékos tulajdona. Annál is inkább, mivel a szoftverként a játékok formába öntött tartalmát részesíti a törvény jogi oltalomban.¹²⁸ Már pedig a játék, mikor megalkotják, még nem tartalmazza a virtuális tárgyakat. Ugyanúgy nem, mint ahogy a Photoshop sem tartalmaz semmilyen virtuális festményt sem. Itt is csak ennek a lehetősége adott, ahogy a játékokban az, hogy ezek a tárgyak létrejönnek. Ha az előbb említett programmal egy képet állítunk elő és ezt feltesszük például deviantArt-on a galériánkba, senki nem fogja leszedetni velünk arra hivatkozva, hogy egy szerzői joggal védett programot használtunk az elkészítésére. Szerintem ugyanez a helyzet a virtuális vagyonnal, hiszen azt is a játékos „állítja elő”. Ez az eset, abban

¹²¹ MENYHÁRD i. m. 156

¹²² GYERTYÁNFY PÉTER (szerk.): *A szerzői jogi törvény magyarázata*, Budapest, Complex Kiadó Jogi és Üzleti Tartalomszolgáltató Kft., 2006, 37, 303

¹²³ GYERTYÁNFY i. m. 301.

¹²⁴ ID. FICSOR MIHÁLY – KISS ZOLTÁN (szerk.): *A szerzői jog gyakorlati alkalmazása a digitális online környezetben: A Szerzői Jogi Szakértő Testület véleményeinek gyűjteménye (2004-2009)*, Complex Kiadó Jogi és Üzleti Tartalomszolgáltató Kft., Budapest, 2010, 209.

¹²⁵ GYERTYÁNFY i. m. 303.

¹²⁶ TATTAY LEVENTE – PINTZ GYÖRGY – POGÁCSÁS ANETT: *Szellemi alkotások joga*, Szent István Társulat, Budapest, 2011, 168.

¹²⁷ GYERTYÁNFY i. m. 307.

¹²⁸ GYERTYÁNFY i. m. 305.

tér el az előzőtől, hogy itt egy dolog lesz az eredmény, így továbbra is meggyőződésem, hogy a játékosok tulajdonolnak.

Elgondolkodtató, hogy a tulajdon megszerzése vajon az eredeti és a származékos módok közül melyikkel történik.

Mindenképpen származékos szerzősmódról van szó, amikor az egyik játékos a másinak (akár a Facebookon, akár más honlapokon keresztül) ajándékba vagy egy adásvétel keretében virtuális tárgyakat vagy fizetőeszközt küld vagy kap. Véleményem szerint itt a származékos szerzősmódok közül az átruházás esetéről van szó. Az átruházáshoz szükséges a dolog átadása. Ez ebben az esetben is megtörténik. Csak tulajdonosnak van joga átruházni. Az előbb kifejtettek alapján véleményem szerint a játékos a tulajdonos, szerződés vagy más jogcím alapján történik az átruházás, itt ez az ajándékozás vagy adásvétel.¹²⁹ Különleges a helyzet pénz átruházásánál, hiszen itt nem kell tulajdonosnak lennie az átruházónak, elég csak a jogcím és a birtokbaadás, tehát megdől a *nemo plus iuris elve*, és nemcsak oly mértékben ruházhatja át az adott személy a tulajdont, amilyen mértékben rendelkezik vele.¹³⁰ Így hiába tartják játékgyártó cégek a magukénak a tulajdonjogot,¹³¹ a virtuális fizetőeszköz átruházásánál, ha csak a polgári jog szabályait vesszük figyelembe, mindenképpen tulajdont szerez rajta a felhasználó. Tehát játékos és játékos között átruházásról beszélünk. Ám ez még nem válaszolja meg azt a kérdést, hogy az újonnan létrejött virtuális fizetőeszköz tulajdonjogát, hogy szerzi meg az első játékos.

Gazdátlan javak elsajátítását mindenképpen el kell vetnünk, mert mind a felhasználók, mind a játékfejlesztők sajátjuknak tekintik a játék során keletkező virtuális vagyont.

Felmerülhet az elbirtoklás, mint tulajdonszerzés, amennyiben elfogadjuk, hogy a készítő a tulajdonosok. Az elbirtoklás olyan eredeti szerzősmód, ahol időnek és birtoklásnak van kiemelkedő szerepe, és azon alapszik, hogy a tulajdonos, ha nem él tulajdon jogával, nem érdemel jogvédelmet.^{132, 133} A játékosok azoknak a feltételeknek, hogy sajátjukként és annak, hogy szakadatlanul birtokoljanak,¹³⁴ mindenképpen megfelelnek. A kérdés már csak a 10 év¹³⁵ megléte lehet. Személy szerint elvetem az elbirtoklás lehetőségét, mivel nem értek egyet azokkal a nézetekkel, melyek szerint a játék tulajdonosai lennének a virtuális vagyonok tulajdonosai.

¹²⁹ NAGY ÉVA – PECZE DÓRA: *Polgári jog I.*, Dialóg Campus Kiadó, Budapest-Pécs, 2007, 156.

¹³⁰ NAGY – PECZE i. m. 142, 160.

¹³¹ TRICKER i. m. 144.

¹³² NAGY – PECZE i. m. 143.

¹³³ MENYHÁRD ATTILA: *Dologi jog*, ELTE Eötvös Kiadó, Budapest, 2010, 195.

¹³⁴ MENYHÁRD i. m. 197.

¹³⁵ NAGY – PECZE i. m. 144.

Mivel az elbirtoklással nem értek egyet, ezért a termék, termény, szaporulat megszerzéséhez érzem leginkább hasonlónak a virtuális tárgyak, köztük a fizetőeszköz megszerzését. Ez egy származékos szerzőismód,¹³⁶ de eredetivé válik, ha egy részjogosítvány a tulajdonostól független jogosultsága alapján keletkezik. Az újonnan létrejövő dologon ilyenkor elvállalással lehet tulajdont szerezni.¹³⁷ Vezetjük származékosnak a szerzés módot, amennyiben a virtuális tárgyakat az avatar gyümölcének tekintjük. Ilyenkor a játékos a saját avatarjával például küldetéseket teljesítve jut a fizetőeszközhöz, és válik az a tulajdonává. De ugyanennek a küldetésnek a teljesítése után keletkező virtuális fizetőeszközt pedig a játék gyümölcének tekinthetjük. A különleges részjogosítvány pedig, a használat és a hasznosítás, amit csak annak a játékosnak biztosít a program, aki az adott küldetést végre hajtotta, mindenki mászt kizár ebből. Ilyenkor pedig, már eredeti a szerzés mód. Mindkét esetben az elvállás, a virtuális fizetőeszköz létrejötte, hiszen a hozzátartozó kód ekkor jön létre a programban. Ezért gondolom azt, hogy a játékos termék, termény szaporulat módjára szerez tulajdont a virtuális vagyona felett.

4.2. A készítő és a játékosok eltérő véleménye a tulajdonjoggal kapcsolatosan

Mind a játékosok, mind pedig a készítő magukénak vallják a játékokban szereplő dolgok tulajdonjogát.¹³⁸ Itt ellentétes érdekek jelennek meg, melyek között meg kell találni a megfelelő egyensúlyt.¹³⁹

A játékkészítő, rendszerint a szellemi tulajdonra hivatkozva akarják kisajátítani a virtuális dolgok tulajdonjogát.¹⁴⁰ De nem mind látják így. A Second Life szerint játékosait illeti meg a tulajdonjog, akár vásárolják, akár maguk állítják elő a „használati tárgyaikat”.¹⁴¹ (Bár van aki szerint, csak a rendelkezés jogát szerzik meg a felhasználók, és így kvázi tulajdon keletkezik¹⁴². Ezzel szemben én az előbbi véleménnyel értek egyet.)

¹³⁶ NAGY – PECZE i. m. 142.

¹³⁷ MENYHÁRD i. m. 206-207.

¹³⁸ HOROWITZ i. m. 450.

¹³⁹ BLAZER i. m. 140.

¹⁴⁰ ESZTERI DÁNIEL: Virtual Crime. Bűnözés egy alternatív valóságban, *Infokommunikáció és jog*, 2011, 6.sz. (december), 205.

¹⁴¹ BOROS KATALIN: Second Life – szabályozási kérdések a virtuális térben, *Infokommunikáció és Jog*, 2007, 22. szám (december), 185.

¹⁴² MAKARA i. m. 183.

Általában problémát és harcokat szokott jelenteni, mikor a játékosok a játékokon kívül adják-veszik a virtuális tárgyakat. Az eBay nem is engedi honlapján az ilyen jellegű árveréseket. A kaliforniai bíróság is több esetben a fejlesztők javára döntött a virtuális javak adásvétele kapcsán.¹⁴³ Ezzel a tendenciával ellentétben 2011. nyarán a Blizzard Diabolo III. nevű játékában online aukciós házat hoztak létre, ahol kereskedhetnek a játékosok, és a 2. házban ezt egyenesen valódi pénzért tehetik.¹⁴⁴ Véleményem szerint, azzal, hogy ezek a méltán híres játékfejlesztők hajlamosak elismerni a játékosok tulajdonjogát (hiába teszik csak a saját és nem a játékosok érdekében), azzal valószínűleg egy új hozzáállást fognak kialakítani a többi cég játékosokkal szembeni szemléletében.

Veronica Brown esete kapcsán¹⁴⁵ voltak olyan vélekedések, miszerint a „szellemi tulajdonjog nem a létrehozott tárgyakat érinti, hanem a termékek előállítás során használt szoftver mintákat – így például Veronica Brown a design tulajdonosa, de nem a ruháké”.¹⁴⁶ Véleményem szerint ezt a gondolatot kéne kivetíteni a játékos és a fejlesztő közötti viszonyra is. Valóban a játékkészítőt illeti meg a játék szellemi tulajdonjoga, a szellemi termékekről szóló törvényeknek¹⁴⁷ megfelelő védelmet kell nyújtani számára. De ez a védelem már nem terjedhet ki a virtuális dolgokra. Ezek tulajdonjoga a már a játékost illeti, hiszen ezek nélküle nem jönnének létre a játékokban. Tehát a fejlesztő a játék tulajdonosa, de nem a dolgoké. Így mint dolog felett, a pénz felett is a játékos rendelkezik.

¹⁴³ BOROS i. m. 186.

¹⁴⁴ ESZTERI i. m. 206.

¹⁴⁵ Veronica Brown ruhákat tervezett a Second Life-ban, egy copybot lemásolta az avatárját és a ruháit, majd utóbbiakat értékesítette, mint eredetieket

¹⁴⁶ BOROS i. m. 186.

¹⁴⁷ Például az Egyesült Államokban a Digital Millenium Copyright Act, Magyarországon a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXXVI. törvény

5. Miért nem lehet mégsem pénz?

A 4. pontban levezettem, hogy miért lehet a virtuális fizetőeszköz pénz. Erre a megállapításra azért juthattam, mert pusztán a polgári jog szabályait vettem figyelembe. Ám az nyilvánvaló, hogy a ma működő jogrendszerek, akár a magyarról, akár idegen jogrendszerről legyen is szó, nem csak polgári jogi szabályokat tartalmaznak. Ezek a más jogágakhoz tartozó jogszabályok lehetnek a gátjai annak, hogy megcáfolhatatlanul állíthassuk, hogy a virtuális fizetőeszköz márpedig pénz.

A probléma, az hogy a pénzkibocsátás jogával egyedül az állam rendelkezik és ezt a jegybankon keresztül gyakorolja a legtöbb országban, ahogyan nálunk is.¹⁴⁸ A 2001. évi LVIII. törvény A Magyar Nemzeti Bankról egyértelműen megakadályozza azt, hogy a virtuális fizetőeszköz pénzzé válhasson.

Felmerül a kérdés, hogy attól még, hogy magyar fizetőeszköz nem lehet, lehetséges-e külföldi számlapénzként, devizaként kezelni? Erre minden valószínűséggel a többség válasza az lenne, hogy nem, mivel nem áll mögötte egy állam.

Ennek ellenére, én mindenképpen úgy vélem, hogy sajnálatos lenne, ha a virtuális fizetőeszközöket nem tekintenénk pénznek. Az világos, hogy dolognak mindenképpen dolgok. Minden bizonnyal lennének olyanok, akik úgy gondolják, hogy, „ennyivel be kéne érni”. Szerintem mégis kíváncsi lenne, hogy figyelembe vegyék, hogy a virtuális fizetőeszközök nem pusztán dolgok. Viselkedésüket tekintve fizetőeszközök, amiknek rendes árfolyamaik vannak, pénzként használják őket. Ezért abban látnám a megoldást, ha *kvázi pénznek* tekintenénk őket, vélelmezve ezzel pénzi mivoltukat.

A virtuális fizetőeszközöket érheti az a vád, hogy csak a játékban van értékük. De ez a vád véglegesen megdőlt a Bitcoin megjelenése óta. (A számítógép tudós Nick Szabo¹⁴⁹ elképzeléséhez hasonló Bitcoint Satoshi Nakamoto – vagy legalábbis valaki ezen a néven – 2008-ban hozta létre, lényege, hogy a számítógép matematikai algoritmusok megoldásáért cserébe kapja a fizetőeszközt, amit egy virtuális pénztárcában lehet tárolni és onnan mások Bitcoin címekre elküldeni, a devizatőzsde honlapokon pénzre váltan illetve számos honlapon kézzelfogható árucikkeket lehet érte vásárolni. 2012. júniusában egy Bitcoin 5 USD-t ért.¹⁵⁰

¹⁴⁸ HALUSTYIK ANNA (szerk.): *Pénzügyi jog II.*, Budapest, Szent István Társulat, 2007, 275.

¹⁴⁹ Szabo a pénz történetéről és jogáról szóló blogjában álmolta meg a virtuális pénznemet, amit *bit gold*nak nevezett el, és ami az előfutára volt a Bitcoinnak

¹⁵⁰ COURTLAND i. m. 51-53.

¹⁵¹). De másik példán is be lehet mutatni, hogy pénzként viselkednek. Ahogy egy rendes devizát, úgy a Second Life fizetőeszközét, a Linden Dollárt is, nem csak vásárolni lehet, hanem visszaváltani valódi pénzre.¹⁵² Nem beszélve, a már fentebb említett MindArk-ról, ami az ATM használatot is biztosította játékosainak. Így a gyakorlatban semmivel sem viselkednek másként, mint a valódi devizák.

¹⁵¹ ESZTERI DÁNIEL: Bitcoin: Az anarchisták pénze vagy a jövő fizetőeszköze?, *Infokommunikáció és Jog*, 2012. 49. szám (április), 71-74.

¹⁵² BOROS i. m. 185.

6. A szabályozás, a bírói gyakorlat és a felhasználási feltételek

6.1. A szabályozás szükségessége

Fontosnak tartom a szabályozást, mivel „Az interneten az a konkrét fal, amely a valóság keretét a szerepjátékoktól elválasztja, vékony, átjárható hártyává válik”.¹⁵³ Itt már nem is szerepjátékról van szó, így nyilvánvalóan igénylik az avatarok mögött meghúzódó személyek, hogy egy bizonyos pontig a játékon belül is jogi védeltséget élvezzenek.

F. Gregory Lastowka és Dan Hunter három okból tartják fontosnak, hogy a jog foglalkozzon a virtuális világokkal: egyrészt, mert egy esetlegesen elkövetkező online társadalommal kapcsolatban előre jelezhetnek megoldandó problémákat, másrészt gazdasági hatásai miatt, harmadrészt pedig nagy kihívás elé állíthatják a létező jogrendszereket.¹⁵⁴

Úgy vélem, hogy itt valójában az az igazi kérdés, hogy mely kérdéskörök esetén szükségeltetik ez a szabályozás, illetve, hogy kellenek-e új jogszabályok, vagy pedig elég a már létezőket megfelelően alkalmazni.

Elképzelhető, ahogy Viviane Reding EU-biztos is kiemelte, hogy az iparági önszabályozás elég és elég is lesz a belső besorolási rendszerek esetében (ilyen az Entertainmetn Software Rating Board és a Pan European Game Information,¹⁵⁵ illetve Magyarországon az Elektronikus Játékkultúra Magyar Egylete és az INFORUM-INFOMEDIÁTOR Információs Társadalmi Felhasználók Érdekvédelmi Irodája kezdeményezésére, a cégek által elfogadott önszabályozó dokumentuma¹⁵⁶), de nem gondolom, hogy ez tulajdonjogi kérdések kapcsán így lehetne.

A „virtual crime”-ok esetében is elég egy bizonyos pontig, ha maguk a játékkészítők zárják ki a nem megfelelően viselkedő játékosokat az alkotásukból.^{157, 158} [A „virtual crime” nem egyenlő a „cyber crime”-mal. Az utóbbi alatt a Budapesten 2001. november 23-án

¹⁵³ WALLACE i. m. 63.

¹⁵⁴ MAKARA i. m. 183.

¹⁵⁵ BODOLAI LÁSZLÓ: Virtuális játékjog – I. rész: Beszélgetés Dr. Domokos Márton ügyvéddel a számítógépes játékokkal kapcsolatos jogi szabályozásról, *Ügyvédvilág*, 2011/6, 15.

¹⁵⁶ Hírek, *Infokommunikáció és Jog*, 2006. 11. szám (február), 35.

¹⁵⁷ ESZTERI DÁNIEL: Virtual Crime. Bűnözés egy alternatív valóságban, *Infokommunikáció és Jog*, 2011, 6.sz. (december), 206

¹⁵⁸ BODOLAI LÁSZLÓ: Virtuális játékjog – II. rész: Beszélgetés Dr. Domokos Márton ügyvéddel a számítógépes játékokkal kapcsolatos jogi szabályozásról, *Ügyvédvilág*, 2011, 7/8, 9

aláírásra megnyitott a Számítástechnikai Bűnözésről szóló (vagy Cyber Crime) Egyezményben foglalat számítógépes bűnözésről van szó, míg előbbi alatt személy és vagyon elleni bűncselekményeket kell érteni.]^{159, 160} Mivel a „virtual crime”-oknál csak az elkövetés környezete más, mint a fizikai valóságban elkövetettekénél, ezért Eszteri Dániel szerint ezekre nem kell új tényállásokat alkotni.¹⁶¹ Sara M. Smyth viszont arra is felhívja a figyelmet a Second Life példája kapcsán, hogy habár a Linden Lab¹⁶² korán felismerte, hogy védeni kell játékosainak alkotásait, valódi szerzői jogot biztosított nekik és tiltja, hogy másik játékos ellopja vagy megrongálja ezeket a játékon belül, de ezt csak a játékosok között tiltotta meg, magának viszont nem.¹⁶³ Véleményem szerint ez az a pont, ahol kihangsúlyozásra kell, hogy kerüljön a játékosok érdekében is az, hogy ez is az életnek egy olyan területe, amit a jog átfogóan szabályoz.

Természetesen a fizetőeszközökkel kapcsolatban nemcsak tulajdonnal kapcsolatos kérdések merülnek fel, amit szabályozni lehet, illetve kell. Bár a játék során megszerzett jövedelem után az adót meg nem fizetni még a legtöbb országban a szürkezónába tartozik,¹⁶⁴ addig például Dél-Koreában már adóznak az ÁFA és az önadózás keretén belül.¹⁶⁵ Az Egyesült Államokban Don Miller vetette fel az adóztatást a kongresszusban 2006-ban. A Gazdasági Bizottság vezető közgazdásza szerint, nem az adóztatás a kérdés, hanem az, hogy mikor vezetik be. Talán már ennek a folyamatnak az első lépéseként vezették be, hogy az amerikai játékosoknak be kell jelenteniük az IRS-nél, ha a játékbeli fizetőeszközeiket valódi pénzre váltják.¹⁶⁶ Ha más országok is követni fogják Dél-Korea, példáját végig kell gondolni, hogy lehetséges-e – ahogy az „e-commerce”-nél is a fogyasztáshoz kapcsolódó adó kapcsán¹⁶⁷ – az egyes országok adóztatási rendszerét összehangolni az adózás főbb nemzetközi vonásaival. Véleményem szerint, ha teljes értékű fizetőeszköznek is tekintenénk a virtuális fizetőeszközöket, akkor sem indokolt ezek megadóztatása, egészen addig, amíg ezeket be nem váltják hivatalos fizető eszközökre, akár készpénz, akár számlapénz formájában is történjék. Természetesen ezen esetben is meggondolandó, hogy kiépíthető-e megfelelő ellenőrző rendszer, illetőleg, hogy megéri-e a fenntartása.

¹⁵⁹ ESZTERI i. m. 204

¹⁶⁰ MARCO GERCKE: 10 years Convention on Cybercrime, *Computer Law Review International*, 2011, 5 Issue (October), 142.

¹⁶¹ ESZTERI i. m. 204.

¹⁶² a Second Life-ot készítő cég

¹⁶³ SMYTH i. m. 63-64.

¹⁶⁴ BODOLAI i. m. 9

¹⁶⁵ BOROS i. m. 189.

¹⁶⁶ BOROS i. m. 190.

¹⁶⁷ SUBHAJIT BASU: To Tax or not to Tax? That is the Question? Overview of Options in Consumption Taxation of E-Commerce, *Law/Technology*, 2004, Vol. 37. No.2, 1.

Bár John Perry Barlow Cybertér Függetlenségi Nyilatkozatával (1996. február 8.)¹⁶⁸ biztosan sokan értenek egyet, ettől függetlenül nemcsak szabályozást igényel a virtuális világ, hanem a dologi jogi kérdések kapcsán, véleményem szerint, a polgári jog szabályai megfelelő választ adnak a felmerülő kérdésekre. Ha a jogalkalmazó is kvázi pénzként kezelné a virtuális fizetőeszközöket, akkor nem szükségeltetik új jogszabályokat alkotni.

6.2. Bírói gyakorlat

A bírói gyakorlatban a virtuális vagyonnal kapcsolatosan több országban merült fel a kérdés, hogy vajon ezek dolognak minősülnek-e, illetve hogy kinek a tulajdonát képezik – a játékosét vagy a fejlesztőét.

A *kaliforniai bíróság* több ilyen felhasználó és készítő közötti vitában, ahol az adásvétel törvényessége volt a kérdés, az utóbbiak javára hozott ítéletet, ezzel akadályozva meg a forgalmat.¹⁶⁹ Ez amiatt fordulhat elő, hogy az Egyesült Államokban még nincs elismerve a virtuális tulajdon a bíróságok előtt.¹⁷⁰ A *US. Court* a virtuális tárgyakat, így a fizetőeszközöket is, mint kódokat védi, nem pedig, mint a játékosok virtuális vagyonát. Kódként az irodalmi mű analógiájára szerzői jogi oltalomban részesíti.¹⁷¹ Így e logika alapján nem csoda, hogy *Marc Bragg* ügyében is a Linden Research, Inc-nek adott igazat a bíróság. Bragg a *Second Life*-ban szerzett virtuális tárgyakat árveréseken kínálta, ezáltal szereztve dollár ezreket. Válaszul a Lindenlab letiltotta az összes virtuális vagyonát és 2000 dollárt a valódi számlájáról. A cég a szerzői jogaira hivatkozott, amit a bíróság helyben is hagyott. (Ez volt az első eset amerikai bíróság előtt, ami tulajdonjogi kérdéseket vetett fel a MMO-kal kapcsolatban.)¹⁷² Bár az ítélet nem kedvezett Braggnek, Robreno bíró mégis elismerte, hogy elbűvölő az ötlet, hogy valaki egy föld tulajdonosa legyen, sőt a föld tulajdonlása fontos és kézzelfogható.¹⁷³

Ezzel a gyakorlattal szöges ellentétben áll egy *Hollandiában* születet ítélet. Két kamasz elvett egy virtuális amulettet és egy maszkot másik játékos társuktól. A holland bíróság az esetet lopásnak minősítette, kimondta, hogy tárgyak más tulajdonát képezték, így

¹⁶⁸ ESZTERI DÁNIEL: Bitcoin: Az anarchisták pénze vagy a jövő fizetőeszköze?, *Infokommunikáció és Jog*, 2012, 49. szám (április), 77.

¹⁶⁹ BOROS i. m. 186.

¹⁷⁰ SMYTH i. m. 60.

¹⁷¹ ANGELA ADRIAN: Intellectual Property or Intangible Chattel, *Journal of International Commercial Law and Technology*, 2006 Vol. 1, Issue 2, 57.

¹⁷² HOROWITZ. i.m. 449.

¹⁷³ SUZOR i. m. 1875.

vonatkozik rá a jog.¹⁷⁴ Ez egy igen jó példa a kontinentális joggyakorlatból, ami mutatja, hogy a római jogi gyökerekkel rendelkező Európában nem lehetetlen, hogy bíróság előtt elismerjék a virtuális vagyonhoz fűződő tulajdonjogi érdekeket a játékos javára.

A Beijing Artic Ice Technology *Hongue* nevű játékában egy kalóz támadás folytán Li Hongcheng elvesztette virtuális vagyonát, amit egy harmadik avatar szerzett meg. Az eset után Hongcheng 2003-ban bírósághoz fordult. A kínai bíróság ítéletében kötelezte a céget, hogy adja vissza a játékos tulajdonába az elvesztett vagyont, de jogilag nem indokolta meg, hogy kié lenne a (szellemi)tulajdon, így csak közvetve ismerte el Hongcheng tulajdonát.¹⁷⁵ Ez nem is meglepő egy kommunista ország esetében, viszont annál inkább elgondolkodtató, hogy ha nyíltan nem is, de még egy politikailag ilyen berendezkedésű ország bíróságával is el lehet ismertetni a tulajdonjogi igényt a virtuális világokban. Ugyanígy meglepő fejlemény, hogy a világon először a kínai bíróság mondta ki a játékosok jogait.¹⁷⁶ Bár az érdeklődése a kínai jognak a többszemélyes játékok iránt nem meglepő, hiszen Word of Warcraft-nak is a legtöbb játékosa kínai származású és ilyen nagy mennyiségű játékos esetén sajnálatos módon megtörténnek olyan komoly esetek is, mint mikor 2005-ben az egyik játékos azért ölte meg a másikat, mert ellopta a virtuális kardját.^{177, 178}

A Párizsi Fellebbviteli Bíróság más szempontból közelítette meg az ügyet. A készítő a szerzői jogra hivatkozva magukénak mondják az összes jogot, ami az avatarhoz kapcsolódik. Ezzel ellentétben a francia bíróság szerint ezek a karakterek szellemi termékeknek tekinthetőek, így a „szerzőt” illetik meg.¹⁷⁹

A német *Ailin Greaf* is a szerzői jog felől közelítette meg a kérdést. Anshe Chung nevű avatarja 10 dollár befektetés után egy egész országot tudott megvenni, majd eladni a Second Life-ban, így válva milliommossá 2006-ban. Történetével bekerült a televízióba, majd az adást feltették a YouTube-ra. Férfjének sikerült elérni, hogy levegyék a honlapról, a felesége szerzői jogaira hivatkozva, ami így az amerikai Digital Millenium Copyright Act hatálya alá tartozott.^{180, 181, 182}

¹⁷⁴ SMYTH i. m. 60.

¹⁷⁵ PAUL VAN DEN BULCK – MARIE DE BELLEFROID: Legal Regime of Avatars Created in the Framework of Video Games: Some Reflections in the Light of French and Other Legal Systems, *Convergence*, 2009, Vol. 5, Issue 2 (October), 264.

¹⁷⁶ LOWRY i. m. 114.

¹⁷⁷ LOWRY i. m. 114.

¹⁷⁸ HOROWITZ i. m. 443.

¹⁷⁹ VAN DEN BULCK – DE BELLEFROID i. m. 259, 262.

¹⁸⁰ LOWRY i. m. 115-116, 126.

¹⁸¹ HOROWITZ i. m. 443.

¹⁸² VAN DEN BULCK – DE BELLEFROID i. m. 262.

A fenti példák alapján az a következtetés vonható le, hogy a gyakorlatban, akárcsak az elméleti fejtegetéseknél is, többféle szempontból közelítik meg a kérdést. Különbség mutatkozik már abban is, hogy a virtuális tárgyakat dolognak tekintik-e. Az amerikai common law gyakorlat szerzői jogi szempontokat figyelembe véve inkább a játékfejlesztők érdekeit védi és általában nem mint dolgokra tekint a virtuális tárgyra, hanem mint kódokra. Európában, és meglepő módon még Kínában is sokkal inkább előtérbe tud kerülni a tulajdonjogi kérdés, hiszen a holland példában nyíltan, míg a kínaiában burkoltan kimondásra került a virtuális tárgyak dologi minősége. Bár kutatásaim során olyan jogesetet nem találtam, ahol a bíróság azzal foglalkozott volna, hogy pénznek tekintendő-e a virtuális fizető eszköz, de Hongcheng virtuális vagyona kapcsán kimondhatjuk, hogy a kínai bíróság a fizetőeszközt legalább mint dolgot kezelte, ellentétben a Bragg üggyel, ahol mint kódot engedte letiltani. (Valószínűnek tartom, hogy ez az éles ellentét a két ország joggyakorlatában annak is betudható, hogy míg Kínában játékosok tömegei túlsúlyban vannak a cégekkel szemben, addig az Egyesült Államokban a legnagyobb játékfejlesztő cégek a legnépszerűbb játékaikkal érdekeiket hatékonyabban érvényesíteni tudják.)

Olyan eset, ahol pénzként kezelendő a virtuális fizetőeszköz, a törvényhozással kapcsolatban merült fel, az előző pontban említett adózó koreaiak és Don Miller adópolitikájának keretein belül. Ezen a ponton megállapíthatjuk, hogy az amerikai törvényhozás tagja, ellentétben a bírókkal, nem kódként kezeli a fizetőeszközt, hanem kimondottan pénzként.

6.3. EULA

Az EULA mozaik szó, ami az „End User License Agreement” rövidítése. Ezekben a „felhasználási feltételeket” tartalmazó szerződésekben rendszerint lemondják a játékosokat a jövőbeli virtuális vagyonukra vonatkozó tulajdonjogukról.¹⁸³ Joshua Fairfield, aki a virtuális tárgyra, mint igazi tárgyra tekint, és eszerinti védelemben részesítené, alkalmatlannak tartja ezeket a szerződéseket arra, hogy irányítsák a virtuális világokat. Sharon K. Lowry véleménye szerint, az EULA-ek arra szolgálnak, hogy a játékfejlesztőket védjék, nem pedig a felhasználók közti viták megoldására.¹⁸⁴

¹⁸³ BLAZER i. m. 138.

¹⁸⁴ LOWRY i. m. 117, 137.

Ezzel a tulajdon átruházással blokkolják a valóságban zajló tranzakciókat, cél, hogy a virtuális gazdaságok ne tudjanak kapcsolatba kerülni valódival. A készítők kriminalizálják a kereskedelmet, tiltják és perelnek miatta.¹⁸⁵

A támogatói úgy vélik, hogy megfelelő mennyiségű információ jut a felhasználók birtokába a szerződések által arról, hogy mit tehetnek és mit nem. Kritikusai szerint viszont nem képes megvédeni a felhasználó érdekeit.¹⁸⁶

Az EULA-ek miatt, a bíróság elutasíthatja a játékosok igényeit, ami miatt csökkenhet a termékek értéke és forgalma. A készítők ezekre hivatkozva akadályozzák az átruházást a virtuális tárgyak kódjainak megváltoztatásával, képesek a virtuális javakat és a játékot akár véglegesen megszüntetni. Még a Second Life is, aki védi a virtuális tulajdont, fenntartja a jogot, hogy bármilyen tartalmat lerombolhasson programjában.¹⁸⁷ Mira Burri úgy gondolja, hogy a játékok ilyen jellegű irányítása nem garantálja sem a demokratikus részesedést, sem az átláthatóságot.¹⁸⁸

Újságokban világszerte olyan írások jelentek meg, amik arra biztatattak, hogy a játékosok adjanak, vegyenek virtuális tárgyakat, mert tulajdonolnak.¹⁸⁹ Véleményem szerint nem csak az újságok biztatták erre a felhasználókat, hanem maguk a játékok is. Vegyük példának a több mint ötven millió játékosal rendelkező ourWorld-öt.¹⁹⁰ A honlap a bejelentkezés előtt megjelenő felületén 2012. szeptember 9-én még olvasható volt az abban az időszakban aktuális hirdetésük, miszerint: Get the Fairytale Mystery Box (Szerezd meg a Tündérmese Zsákbamacskát!).¹⁹¹ Nyilván valónak tartom, hogy az, hogy a megszerezni szó szerepel a honlapon, félreérthetetlenül azt jelenti, hogy a játékos fogja tulajdonolni a virtuális tárgyat, és ha eladja, utána a virtuális fizetőeszközt is. Ezzel ellentétben a felhasználási feltételek 2. pontjában ez a játék is fent tarja magának a jogokat, például a szerzői jogokra hivatkozva megtiltja a tárgyak adásvételét a játékon kívül.¹⁹² Márpedig a reklám a kezdő lapon sem az új, sem a már regisztrált felhasználóknak nem ezt ígérte. A játékon belül sincs ez másként. A programban minden avatarhoz tartozik egy lakás, amihez ha el akarnak jutni a

¹⁸⁵ CORY ONDREJKA: Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse, *New York Law School Law Review*, 2004-2005, Vol. 49, Issue 1, 94, 97-99.

¹⁸⁶ ADRIAN i. m. 59.

¹⁸⁷ HOROWITZ. i. m. 444-445, 448.

¹⁸⁸ MIRA BURRI: Misunderstanding Creativity: User Created Content in Virtual Worlds and Its Constraints by Code and Law, *International Journal of Communications Law and Policy*, 2011, Vol. 14, 9-10.

¹⁸⁹ LOWRY i. m. 122.

¹⁹⁰ A játék elérhető: <http://web2.ourworld.com/ow/?env=home> címen, és itt, a „Not a memeber? Click here?” felíratú gombra kattintva olvasható az információ

¹⁹¹ Ebben a játékban a Mystery Box egy olyan zsákbamacska, amiben valamilyen virtuális ruha vagy kiegészítő van.

¹⁹² A játék felhasználási feltétele a következő címen elérhető: <http://www.ourworld.com/ow/terms.jsp>

felhasználók a „My Condo” (Az én öröklakásom) felíratra kell kattintaniuk. A program néha ajándékot küld a játékosoknak, ahol az olvasható, hogy „Contains A Gift From ourWorld!” (Ajándékot tartalmaz az ourWorld-től). Már pedig az ajándéknak lényeges eleme, hogy az ajándékozó a megajándékozottnak vagyoni előnyt juttasson.¹⁹³ Ezek után, mivel az ajándékozási szerződés konszenzuál ügylet,¹⁹⁴ így az ajándék elfogadásával létrejön az ajándékozási szerződés. Az ajándékozó felelőssége, pedig jogszavatosságra is kiterjed,¹⁹⁵ ezért is köteles a tulajdont valóban átruházni. Van-e játékos ezek után, aki ne gondolná tulajdonának az adott virtuális tárgyat vagy azt a fizetőeszközt, amit cserébe kap? Hasonló a helyzet akkor is, mikor egy videó megtekintéséért virtuális fizetőeszközt kap a játékos. „Get Gems just for watching videos!” (Szerezz Drágaköveket pusztán videók megnézésével!) felszólításban ismételten ott szerepel a megszerezni. De minden többszemélyes játékban szerepel egy olyan opció, ami lehetővé teszi a virtuális tárgyak adásvételét, minimum a játékon belül, ahol az „adás” és a „vétel” valahogy az elnevezésekben is meg fog jelenni. Itt az egyik fél virtuális fizetőeszközt, míg a másik virtuális tárgyat fog átruházni, hiszen az adásvétel nem történhet tulajdonjog átruházása nélkül.¹⁹⁶ De vásárolni, illetve eladni sokszor lehet közvetlenül a játék által irányított karakternek, vagyis magának a játéknak is. Ilyen esetben az elsősorban a fejlesztők jogai mellett érvelők sem mondhatják, hogy ne lett volna tulajdonos az átruházó.

A többszereplős számítógépes játékokkal emberek milliói játszanak. 2003-ban csak az Egyesült államokban több, mint egy millió ember játszott¹⁹⁷, 2008-ban pedig a világon több, mint nyolcvan millióan.¹⁹⁸ 2006-ban csak virtuális tárgyakból több mint 1 milliárd jött létre¹⁹⁹ és kitudja mennyi fizetőeszköz. A játékok szerződési feltételeivel szemben nincs módjuk tiltakozni a játékosoknak. Vagy elfogadják, vagy nem játszanak. Márpedig ezekből az igen nagy számokból nyugodtan következtethetünk arra, hogy az emberek egy bizonyos rétege igényli, hogy ezekbe a világokba menekülhessen el a valóság elől. Tehát mindenképpen játszani fognak. Ezt az igényt ismerik fel a játékfejlesztő cégek és véleményem szerint ki is használják az erőfölényükkel együtt. Emberi tulajdonság a tulajdon iránti vágy, nincs ez másként a játékokon belül sem. Ezt a játékokba is „belekalkulálják” a készítők, és akár még

¹⁹³ Ptk. 579. § (1) bekezdés

¹⁹⁴ NACHTA TIBOR – KOVÁCS BÁLINT – NEMESSÁNYI ZOLTÁN: *Magyar polgári jog: Kötelmi jog: Különös rész*, Dialóg Campus Kiadó, Budapest-Pécs, 2004, 158.

¹⁹⁵ BÍRÓ GYÖRGY: *Szerződési alaptípusok*, Novotni Alapítvány a Magánjog Fejlesztéséért, Miskolc, 2011, 107-108.

¹⁹⁶ JOBBÁGYI GÁBOR- FAZEKAS JUDIT: *Kötelmi jog*, Szent István Társulat, Budapest, 2010, 202.

¹⁹⁷ ONDREJKA i. m. 82.

¹⁹⁸ LOWRY i. m. 139.

¹⁹⁹ TRICKER i. m. 143.

nyíltan is ígérik ennek lehetőségét. Így érthető, hogy miért követelik a játékosok maguknak a tulajdon jogot, a EULA-ek ellenére is.²⁰⁰ Főleg, ha a játékért vagy magáért az adott virtuális tárgyért valódi pénzzel is fizettek, de nem gondolnám, hogy csak az ő tulajdonukat kéne megvédeni, különösen olyankor nem, mikor már az EverQuest is ingyen kínálja a játékot.²⁰¹

A játékkészítők egyoldalúan diktálhatják a szerződési feltételeket. Ez az az ok, ami miatt fontos, hogy szabályozva legyen a virtuális világ is és, hogy ki legyen mondva, hogy a már meglévő szabályokat a megfelelő módon szükséges alkalmazni az adott kérdéskörben. Adott esetben akár tekinthetjük a tulajdonjogról való lemondást egyfajta tisztességtelen általános szerződési feltételnek. Hiszen a fenti ajándékozási példából kiindulva nyugodtan mondhatjuk, hogy a feltétel megsérti a jóhiszeműséget, egyoldalúan diktálja a játékkészítő és a játékos terhére teszi ezt.²⁰²

²⁰⁰ HOROWITZ i. m. 450.

²⁰¹ A játék elérhető: <http://www.everquest.com/>

²⁰² BESENYEI LAJOS: *Kötelmi jog: Általános rész*, Pólay Elemér Alapítvány, Szeged, 2009, 87-88.

7. Konklúzió

Az Tudományos Diákköri dolgozatom megírásával arra a kérdésre kerestem a választ, hogy lehet-e pénz a MMO-ban szereplő fizetőeszköz. Arra a következtetésre jutottam, hogy a virtuális fizetőeszközök tulajdonságai megegyeznek a valódi fizetőeszközökkel, így jogi értelemben pénzként kezelhetők.

Ennek a kérdésnek a felvetése ma talán sokak számára lehet távoli és furcsa, ám ezek a játékok már több mint tíz éve jelen vannak a játékpiacon, és egyre növekvő rajongói táborral rendelkeznek. A többszemélyes játékok nemcsak az emberek szabadidős tevékenységeire vannak hatással, hanem a valódi gazdaságra is. Elképzelhetetlennek tartanám, hogy valamiről, ami ennyire a mindennapok részévé vált, azt mondhatná bárki, hogy kívül esne a jogi szabályozások körén, főként úgy, hogy ez egyáltalán nem lehet így, hiszen megfelelően alkalmazva számos jogszabályt, például a Polgári Törvénykönyvet, megtalálhatjuk a jogi megoldásokat a felmerülő problémára. Ám tulajdonjogi kérdésekben ugyanígy alkalmazható a tulajdon védelmével kapcsolatban az emberi jogok és az alapvető szabadságok védelméről szóló 1950-ben aláírt római Egyezmény vagy a Párizsban 1952-nem kelt 1. sz. Kiegészítő jegyzőkönyv az emberi jogok és alapvető szabadságok védelméről szóló Egyezmény 2. cikke.²⁰³

Elképzelhetetlennek tartom azt, hogy egy olyan világban, ahol egy eset külföldi bizonyítás felvételénél videokonferencia kérhető és a perekben az iratokat elektronikusan is lehet továbbítani,²⁰⁴ vagy a láthatás bevett formája lehet az inerneten keresztül történő kapcsolattartás,²⁰⁵ továbbá ahol felmerül a világhálón lebonyolítható szavazás gondolata²⁰⁶ ott ne legyen megfelelően jogilag szabályozva a többrésztvevős játékok kérdése, pusztán azért, mert az eleve lenézett fantasy irodalomból nőttek ki magukat.²⁰⁷ Csak azért, mert a történetek irodalmi értékeitől függetlenül egy lenézett műfajról beszélünk, ez még nem jelenti azt, hogy ezek regények és a belőlük kinövő játékok ne lennének a társadalom számára fontosak.

²⁰³ HARGITAI i.m.

²⁰⁴ HORVÁTH EDIT ÍRISZ: Az e-tárgyalás a polgári perben. Az e-tárgyalás és az európai jogalkotás, *Infomommunikáció és Jog*, 2010. 39. szám (augusztus), 126-127.

²⁰⁵ JASON LAMARCA: Virtually Possible-Using the Internet to Facilitate Custody and Rarenting Beyond Relocation, *Rutgers Computer and Technology Law Journal*, 2012, vol.38. no.1., 171.

²⁰⁶ ROB MORSE – MICHELLE HODGES: E-Voting and Democracy: Past, Present and Future Is E-Voting a Possibility?, *Law/Technology*, 2002, vol.35. no.3, 1.

²⁰⁷ RAPH KOSTER: Online World Timeline (az oldal elérhető: <http://www.raphkoster.com/gaming/mudtimeline.shtml>)

MMOG-ek ma tömegeket vonzanak, és ahol ekkora közösség alakul ki, ott elkerülhetetlen a vita, amit adott esetben jogi úton lenne a legjobb elrendezni.

A világon egyre több helyen jelenik meg virtuálisan az ember. Ma már nem számít utópiának, hogy valaki az interneten keresztül jár iskolába. Olyan fejlesztések is napvilágot láttak, amelyek arra szolgálnak, hogy a munkahelyen is virtuálisan jelenhessenek meg a munkavállalók és a munkáltatók, akik egy kiber térben mozgathatják a hozzájuk tartozó figurákat.²⁰⁸ Éppen ezek miatt úgy gondolom, hogy egy olyan világban, ahol a jövőbeli tervek szerint az emberek egyre több helyen fognak csak virtuálisan jelen lenni, elengedhetetlen az, hogy a jogászok és a jogszabályalkotók figyelmet szenteljenek olyan métaverzumoknak, amelyek létezőek. Ezeknek a dolgoknak a szabályozása később útmutatóul szolgálhat az újonnan létrejövő virtuális világok jogi szabályozásának. Ezzel is folytatódna a tulajdonjog védelmének azon útja, amelyet a XVIII és XIX. századi polgárság kezdett meg és már a Code Civilbe is belefoglaltak.^{209, 210} Ezt annak ellenére is így gondolom, hogy tudom, a magyar jog egyenlőre nem nyitott a fizikai léttel nem bíró „tárgyak” tulajdonlására illetve, hogy a szellemi tulajdon esetén felhasználási jogok engedéséről van szó és nem dolog átruházásáról.

²⁰⁸ Ezzel a BBC Click című műsora a 2012-ben az egyik áprilisi adásban foglalkozott, amiről a videó az alábbi linken elérhető: http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/9714944.stm [2012 ápr. 27.]

²⁰⁹ MENYHÁRD ÁTILA: *A tulajdon alkotmányos védelme*, Polgári Jogi Kodifikáció, 2004, VI. évfolyam, 5-6. szám, 24.

²¹⁰ KECSKÉS LÁSZLÓ: *A polgári jog fejlődése a kontinentális Európa nagy jogrendszereiben –Történeti vázlat*, Dialóg Campus Kiadó, Budapest-Pécs, 2004, 212.

Irodalomjegyzék

ADRIAN, ANGELA: Intellectual Property or Intangible Chattel, *Journal of International Commercial Law and Technology*, 2006 Vol. 1, Issue 2.

BASU, SUBHAJIT: To Tax or not to Tax? That is the Question? Overview of Options in Consumption Taxation of E-Commerce, *Law/Technology*, 2004, Vol. 37. No. 2.

BESENYEI LAJOS: *Kötelmi jog: Általános rész*, Pólay Elemér Alapítvány, Szeged, 2009.

BETH SIMONE NOVECK: The State of Play, *New York Law School Law Review*, 2004-2005, Vol. 49, Issue 1.

BÍRÓ GYÖRGY: *Szerződési alátípusok*, Novotni Alapítvány a Magánjog Fejlesztéséért, Miskolc, 2011.

BLAZER, CHARLES: Five Indicia of Virtual Property, *Pierce Law Review*, 2006-2007, Vol. 5, Issue 1.

BLEICHER, ARIEL: Social Networking, *IEEE Spectrum*, 2012. Vol. 48. No. 1. (January)

BODOLAI LÁSZLÓ: Virtuális játékjog – I. rész: Beszélgetés Dr. Domokos Márton ügyvéddel a számítógépes játékokkal kapcsolatos jogi szabályozásról, *Ügyvédvilág*, 2011/6.

BODOLAI LÁSZLÓ: Virtuális játékjog – II. rész: Beszélgetés Dr. Domokos Márton ügyvéddel a számítógépes játékokkal kapcsolatos jogi szabályozásról, *Ügyvédvilág*, 2011, 7/8.

BOROS KATALIN: Second Life – szabályozási kérdések a virtuális térben, *Infokommunikáció és Jog*, 2007, 22. szám (december)

BURRI, MIRA: Misunderstanding Creativity: User Created Content in Virtual Worlds and Its Constraints by Code and Law, *International Journal of Communications Law and Policy*, 2011, Vol. 14.

CASTRANOVA, EDWARD: Virtuális világok: gazdasági és társadalmi beszámoló a virtuális vadnyugatról. In HALÁCSY PÉTER – VÁLYI GÁBOR – BARRY WELLMAN (szerk.): *Hatalom a mobiltömegek kezében: Új média re:mix I.* Kalocsa: Typotex Elektronikus Kiadó Kft., 2007, 253.

COURTLAND, RACHEL: Virtual Currency Gets Real, *IEEE Spectrum*, 2012. Vol. 49. No.6. (June)

CSÉCSY ANDREA – CSÉCSY GYÖRGY – SZIKORA VERONKA: (*Polgári jog I.*) *Polgári jogi alapfogalma, Személyek joga, Dologi jog: BSc hallgatók számára*, Center Print Nyomda, Debrecen, 2009.

redenc: Csodák a sufnyiból *PCguru*, 2012., 02.

Do to Make Only Entertainment Software, *The New York Times*, 1996. (September 17.)

DUNN, ASHLEY: Finding Art in an Internet Game, *The New York Times*, 1997. (July 30.)

ESZTER DÁNIEL: Virtual Crime. Bűnözés egy alternatív valóságban, *Infokommunikáció és Jog*, 2011, 6. sz. (december)

ESZTERI DÁNIEL: Bitcoin: Az anarchisták pénze vagy a jövő fizetőeszköze?, *Infokommunikáció és Jog*, 2012. 49. szám (április)

ESZTERI DÁNIEL: Fantazia vagy valóság? Virtuális világok szerzői jogi problémái, *Infokommunikáció és Jog*, 2011, 44. szám (június)

FLYNN, LAURIE J.: Long-Awaited Online Game Rolls Dice With Pay-Per-Play, *The New York Times*, 1997. (September 28.)

FÖLDI ANDRÁS: Adalékok a „tulajdonjogi triász” kérdéséhez, *Acta Facultatis Politico-luridicae Universitatis Scientiarum Budapestinensis de Rolonado Eötvös nominatae*, 2005.

GARFIELD, BOB: The Revolution Will Not Be Monetized, *IEEE Spectrum*, 2011. Vol. 48. No. 6. (June)

GERCKE, MARCO: 10 years Convention on Cybercrime, *Computer Law Review International*, 2011, 5 Issue (October)

GYERTYÁNFY PÉTER (szerk.): *A szerzői jogi törvény magyarázata*, Budapest, Complex Kiadó Jogi és Üzleti Tartalomszolgáltató Kft., 2006.

HALUSTYIK ANNA (szerk.): *Pézügyi jog II.*, Budapest, Szent István Társulat, 2007.

HANCU: Félénk vagyok, de MMO-zni akarok, *Pcguru*, 2012, 04.

- HARGITAI JÓZSEF: *Jogi fogalomtár*, Budapest, Magyar Hivatalos Közlönykiadó, 2005.
- HOROWITZ, STEVEN J.: Competing Lockean Claims to Virtual Property, *Harvard Journal of Law & Technology*, Spring 2007, Vol. 20, Issue 2.
- HORVÁTH EDIT ÍRISZ: Az e-tárgyalás a polgári perben. Az e-tárgyalás és az európai jogalkotás, *Infomommunikáció és Jog*, 2010. 39. szám (augusztus)
- ID. FICSOR MIHÁLY – KISS ZOLTÁN (szerk.): *A szerzői jog gyakorlati alkalmazása a digitális online környezetben – A Szerzői Jogi Szakértő Testület véleményeinek gyűjteménye (2004-2009)*, Complex Kiadó Jogi és Üzleti Tartalomszolgáltató Kft., Budapest, 2010.
- JOBBÁGYI GÁBOR- FAZEKAS JUDIT: *Kötelmi jog*, Szent István Társulat, Budapest, 2010.
- KECSKÉS LÁSZLÓ: *A polgári jog fejlődése a kontinentális Európa nagy jogrendszereiben – Történeti vázlat*, Dialóg Campus Kiadó, Budapest-Pécs, 2004.
- KIRKPATRICK, DAVID: *A Facebook jelenség: egy bennfentes sztorija a cégről, amely összeköti a világot*. Budapest: GABO Kiadó, 2011.
- KO, MOO NAM –CHEEK, GARELL P. – SHEBAB, MOHAMED – SANDHU, RAVI: Social – Networks Connect Services, *Computer: Innovative Technology for Computer Professionals*, 2010. Vol. 43. No. 8. (August)
- KUMAR, SANJEEV – CHHUGANI, JATIN – KIM, CHANGKYU – KIM, DAEHYUN – NGUYEN, ANTHONY – DUBEY, PRADEEP – BIENIA, CHRISTIAN – KIM, YOUNGMIN : Second Life and New Generation of Virtual Worlds, *Computer: Innovative Technology for Computer Professionals*, 2008. Vol. 41. No. 9. (September)
- KUSHNER, DAVID: Betting the Farm on Games, *IEEE Spectrum*, 2011. vol. 48. no. 6. (June)
- LAM, SHYANG (TONY) K. – RIEDL, JOHN: Are Our Online "Friends" Really Friends?, *Computer: Innovative Technology for Computer*, 2012. Vol.45. No. 1. (January)
- LAMARCA, JASON: Virtually Possible-Using the Internet to Facilitate Custody and Rarenting Beyond Relocation, *Rutgers Computer and Technology Law Journal*, 2012, vol.38. no.1.
- LAMM VANDA (főszerk): *Jogi lexikon (átdolgozott és bővített kiadás)*, Budapest, Complex Kiadó Jogi és Üzleti Tartalomszolgáltató Kft., 2009.

LENKOVICS BARNABÁS: *Dologi jog*, Budapest, Eötvös József Könyvkiadó, 2006.

LENKOVICS BARNABÁS: *Polgári jogi alapok*, Budapest, Rejtjel Kiadó, 2002.

LOWRY, SHARON K.: Property Right sin Virtual Reality: All's Fair in Life and Warcraft, *Texas Wesleyan Law Review*, 2008-2009, Vol. 15, Issue 1.

MAKARA ZSUZSANNA: Online vitarendezés a SecondLife-ban virtuális és/vagy valós következményekkel?, *Infokommunikáció és Jog*, 2008, 6.sz. (október)

MARTIN: Final Fantasy VIII., *Konzol magazin*, 2011, 2. sz. (február-március)

MENYHÁRD ATTILA: *A tulajdon alkotmányos védelme*, Polgári Jogi Kodifikáció, 2004, VI. évfolyam, 5-6. szám.

MENYHÁRD ATTILA: *Dologi jog*, Osiris Kiadó, Budapest, 2007.

MENYHÁRD ATTILA: *Dologi jog*, ELTE Eötvös Kiadó, Budapest, 2010.

MEZRICH, BEN *Véletlenül milliárdos: hogyan született a Facebook*, Athenaeum Kiadó, 2010.

MORSE, ROB – HODGES, MICHELLE: E-Voting and Democracy: Past, Present and Future Is E-Voting a Possibility?, *Law/Technology*, 2002, Vol. 35. No. 3.

NACHTA TIBOR – KOVÁCS BÁLINT – NEMESSÁNYI ZOLTÁN: *Magyar polgári jog: Kötelmi jog: Különös rész*, Dialóg Campus Kiadó, Budapest-Pécs, 2004, 158.

NAGY ÉVA – PECZE DÓRA: *Polgári jog I.*, Dialóg Campus Kiadó, Budapest-Pécs, 2007.

ONDREJKA, CORY: Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse, *New York Law School Law Review*, 2004-2005, Vol. 49, Issue 1.

PARTI KATALIN: Devianciák a virtuális valóságban, avagy a virtuális közösségek személyiségformáló ereje, *Infokommunikáció és Jog*, 2007. 18. szám (április)

RAJANI, A. H.: Davidson & Associates v. Jung: (Re)Interpreting Access Control, *Berkeley Technology Law Journal*, 2006, Vol. 21, Issue 1.

RENNIE, JOHN – ZORPETTE, GLENN: The Social Era of the Web Starts Now, *IEEE Spectrum*, 2011. Vol. 48. No. 6. (June)

ROLMANUS: Final Fantasy IV. The Complete Collection, *Konzol magazin*, 2011, 5. szám (július)

SÁRINÉ SIMKÓ ÁGNES (szerk.): *Polgári jogi Fogalomtár*, Budapest, HVG-ORAC Lap és Könyvkiadó Kft., 2001.

SHEN, LEAN: Who Owns the Virtual Items, *Duke Law & Technology Review*, 2010, 011.

SHIH, CLARA: *A facebook kora: Piackutatás, értékesítés és újítás az internetes közösségi hálózatok segítségével* Budapest, Kiskapu Kft, 2011.

SMYTH, SARA M.: Back to the Future: Crime and Punishment in Second Life, *Rutgers Computer and Technology Law Journal*, 2009, Vol. 36 .No. 1.

STÖKI: Gondolatéberesztő – 2011, a semmi éve, *PCGURU*, 2012, 1.

SUZOR, NICOLAS: Role of the Rule of Law in Virtual Communities, *Berkeley Technology Law Journal*, 2010. Vol. 25, Issue 4 (Fall)

SZLADITS KÁROLY: *A magyar magánjog tankönyve II. Dologi jog*, Budapest, „Győri Hírlap” nyomdája. 1930.

SZONJA: Kult Álomvilág 3. rész: Missziók és küldetések, *GameStar*, 2012/07.

TATTAY LEVENTE – PINTZ GYÖRGY – POGÁCSÁS ANETT: *Szellemi alkotások joga*, Szent István Társulat, Budapest, 2011.

TAYLOR, T. L.: *Playing Between World: Exploring Oline Game Culture*, Cambrige; London, The MIT Press, 2006.

TIAN, YONGHONG – SRIVASTAVA, JAIDEEP – HUANG, TIEJEN – CONTRACTOR, NOSHIR: Social Multimedia Computing, *Innovative Technology for Computer Professionals*, 2010. Vol. 43. No. 8. (August)

TRICKER, BRANDY: Taming the Wild West: Solving Virtual Word Disputes Using Non-Virtul Law, *Rutgers Computer and Technology Law Journal*, 2008, Vol. 35. No. 1.

VAN DEN BULCK, PAUL – DE BELLEFROID, MARIE: Legal Regime of Avatars Created in the Framework of Video Games: Some Reflections in the Light of French and Other Legal Systems, *Convergence*, 2009, Vol. 5, Issue 2 (October)

WALLACE, PATRICIA: *Az internet pszichológiája*, Budapest, Osiris Kiadó, 2002.

WHITE, ETHAN E.: Massively Multiplayer Online Fraud: Why the Introduction of Real World Law in a Virtual Context is Good for Everyone, *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property*, 2008, Vol. 6. Issue 2. (Spring)

WORKMAN, KENT D.: A Review of 2009 Video Game Litigation and Selected Cases *SMU Science and Technology Law Review*, Spring 2010, Vol. 13. Issue 2.

Felhasznált honlapok

BARTLE, RICHARD: Summary MUD history (http://www.livinginternet.com/d/di_major.htm)

GRATH: Final Fantasy XIII.teszt (az oldal elérhető: <http://goo.gl/CkPwo>)

A GameSpy-on történő szavazásról az oldalon itt olvashatunk:
<http://archive.gamespy.com/articles/july01/top501aspe/index4.shtm>

A Miniclip története a saját honlapján itt érhető el:

<http://corporate.miniclip.com/page/view/about/our-history>

A Final Fantasy XIV honlapja elérhető: <http://eu.finalfantasyxiv.com/>

Island of Kesamiról az következő honlapon olvashatunk:
http://mud.wikia.com/wiki/Island_of_Kesmai

A BBC Click áprilisi adás, amelyben többek között a virtuális munkahelyet is bemutatták elérhető innen: http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/9714944.stm [2012 ápr. 27.]

Az ourWorld honlapja elérhető: <http://web2.ourworld.com/ow/?env=home>

A „Nexus : The Kingdom of the Winds” játék leírása elérhető a következő linken:
http://www.codeweavers.com/compatibility/browse/cat/?app_id=3275

Az EverQuest II. elérhető: <http://www.everquest2.com/>

A Facebook adatfelhasználási szabályzata a kiskorúakról itt érhető el:
<http://www.Facebook.com/about/privacy/minors>

A Meridian59 elérhető: <http://www.meridian59.com/play-now.php>

A downWorld elérhető: <http://www.miniclip.com/games/downworld/hu/>

A Miniclip honlapja elérhető: <http://www.miniclip.com/games/hu/>

Az ourWorld elérhető: <http://www.miniclip.com/games/ourworld/hu/>

A játék felhasználási feltétele a következő címen elérhető:
<http://www.ourworld.com/ow/terms.jsp>

A The Realm Online elérhető: <http://www.realmserver.com/>

A Star Wars: The Old Republic elérhető: <http://www.swtor.com/>

JON-PAUL C. DYSON: Creating MMORPGs: The Neverwinter Nights Story
(<http://www.icheg.org/blog/chegheads/2010/08/creating-mmorpgs-the-neverwinter-nights-story/>)

KIRMSE, ANDRWE: History of Meridian 59, 1994-2000
(<http://sites.google.com/site/meridian59history/>)

LAWRENCE G. WALTERS WESTON – GARROU – DEWITT – WALTERS: MMORG Law: The Wild West or a New World Order? (<http://www.gamecensorship.com/mmorglaw.html>)

RADOFF, JON: Legend of Future Past (<http://radoff.com/blog/2008/10/04/legends-of-future-past/>)

RAPH KOSTER: Online World Timeline
(<http://www.raphkoster.com/gaming/mudtimeline.shtml>)

SHAPIRO, ROBERT: Fantasy Economics: Why Economist Are Obsessed with Online Role-Playing Games
(http://www.slate.com/articles/business/the_dismal_science/2003/02/fantasy_economics.html
)

Jogforrásjegyzék

1959. évi IV. törvény a Polgári Törvénykönyvről

1999. évi LXXVI. törvény a szerzői jogról

2001. évi LVIII. törvény a Magyar Nemzeti Bankról

Az irodalmi és művészeti művek védelméről szóló Berni Egyezmény (kihirdetve az 1975. évi 4. törvényerejű rendelettel)

Digital Millennium Copyright Act (1998. október 8.)

Számítástechnikai Bűnözésről szóló Egyezmény (kihirdetve a 2004. évi LXXIX. törvénnyel)

Szoftver-Irányelv (91/250/EGK a számítógépi programok jogi védelméről)

Bragg v. Linden Research, Inc., No. 06-08711

CA Paris, 8 Sept 2004, SA Publicis Conseil et Luc Besson c/SA Gaumont et SA SFR