

Eszteri Dániel¹

Virtual Crime: Bűnözés egy alternatív valóságban

1. Az elkövetés környezete, avagy mi is az a virtuális valóság

„Azt suttogják, hogy aznap éjjel megerősakarta őket. Olyan aranyos kis játék babák segítségével tette, amelyek az ő képükre voltak formálva és azzal az erővel voltak felruházva, hogy azt tegye a tárgyon keresztül velük, amit csak akar. Azt is beszélük, hogy a babával arra kényszerített őket, hogy akaratuk ellenére közösjenek vele, egymással és mindenféle gusztustalan dolgokat tegyenek a saját testükkel. Nos, annak ellenére, hogy én nem voltam ott velük azon az éjjelen, elhiszem, hogy amit mondanak, igaz, hiszen ott történt mindez a nappaliban, a kandalló előtt, a közös második otthonunkban, melyben már jó ideje együtt élünk, a Lambda MOO internetes szerepjátékban.”²

Napjaink büntetőjogi szabályozása több ezer évnyi emberi tapasztalat terméke, mely a minket körülvevő fizikai világ perspektíváit követi. A fizikai világ azonban már nem az emberi tevékenység egyetlen tere. A cybertér lehetőséget nyújt számunkra, hogy rengeteg olyan tevékenységet virtuálisan is kifejtessünk, amely a fizikai világban is megtalálható.³

A számítástechnika segítségével bonyolult szoftvereket hozhatunk létre, melyek képesek arra, hogy élő, lélegző virtuális világokat modellezzenek, melyekben a hús-vér felhasználók által irányított avatárok kommunikálnak, kereskednek, harcolnak és játszanak egymással valamilyen fantáziavilágban. JONATHAN BISHOP meghatározása szerint a virtuális világ olyan online közösség, melynek tere számítógép által szimulált környezet, ahol a felhasználók egymással kommunikálhatnak, valamint használhatnak és készíthetnek virtuális tárgyakat⁴. Ezekben a világokban egyszerre akár több százezer felhasználó egymással közvetlenül, valós időben érintkezhet és alakíthatja az őket körülvevő programozott környezet történéseit. Az ilyen programokat hivatalos elnevezéssel MMORPG-nek (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – „nagyon sok-szereplős online szerepjáték”) hívjuk. Olyan szoftverek tartoznak ide, mint a népszerű World of Warcraft, a Second Life, a Lineage II, az Eve Online, vagy akár az ingyenes Farmville is.

Előző tanulmányomban az online szerepjátékokkal kapcsolatban felmerülő szerzői- és tulajdonjogi problémákra hívtam fel a figyelmet.⁵ Különös tekintettel arra, hogy a virtuális tárgyak (pl. sárkányölő kardok, épületek, nyersanyagok) tekinthetők-e dolgoknak a polgári jogi dogmatika alapján, vagy ha nem, akkor vonatkozhatnak-e rájuk a játékok készítői szerzői jogai. Erre a kérdésre azt a választ adtam, hogy a virtuális tárgyak dolgoknak tekinthetőek, hiszen azok dolog módjára viselkednek a virtuális térben. Mivel a különböző virtuális bűncselekmények kapcsán is felszínre kerülhet ez a probléma, erre dióhéjban jelen tanulmányban is kitérek.

A virtuális valóságoknak egy jóval sötétebb oldala a virtuális környezetbeli bűnözés, amely legtöbbször a felhasználók tulajdonában lévő virtuális tárgyak, vagy közvetlenül a felhasználók személye elleni cselekményekben ölt testet.

Az olyan online közösségi terek fejlődésével – mint például a YouTube, Facebook vagy a már említett szerepjátékok – a felhasználók számára lehetővé vált, hogy teljesen más módon viselkedjenek egymással, mint ahogy azt a fizikai világban tennék. Az internet lehetőséget teremt arra, hogy a felhasználók olyan online személyiséget hozzanak létre, melynek

segítségével olyan viselkedést tanúsíthatnak, amit lehet, hogy sosem tennének meg az igazi világban.⁶ NICHOLAS YEE kutatásai szerint, az online szerepjátékosok hetente átlagosan 23 órát töltenek el a játékkörnyezetben, és ezen emberek egy negyedének a legjobb és legrosszabb heti élményei is online történtek.⁷ Néhány felhasználó online személyisége talán sokkal előbb, izgalmasabb is ezek alapján mint a valós énjük.

A virtuális világokban lehetőség van olyan cselekmények elkövetésére, amiket ha a valódi világban követnének el, minden bizonnyal bűncselekményként értékelnék. Ez a tanulmány kísérletet tesz azoknak a kérdéseknek a megválaszolására, hogy vajon lehet-e bűncselekményeket elkövetni ilyen környezetben, szükséges-e valamilyen új szabályozás ezekre vonatkozóan, vagy lehet-e alkalmazni rájuk a jelenlegi szabályozást is.

2. Virtuális valóság-történelem

Ahhoz, hogy jobban megértsük a virtuális bűnözés jelenségét, érdemes megvizsgálni azt a környezetet, ahol előfordulhat.

A cyberteret az emberek eszközként használják. A cybertéren keresztül kommunikálhatunk másokkal a Föld bármelyik pontjáról, valamint ellát minket hírekkel, reklámokkal és szórakozással. A legtöbben arra használják fel, hogy az életük színvonalát növeljék, a kommunikációt hatékonyabbá és gyorsabbá tegyék.

Vannak azonban olyanok is, akik nem csak eszközként használják, hanem birtokba is veszik a cyberteret. Életük egy részét átviszik az itt található virtuális valóságba és online személyiséget alakítanak ki. Ezek az emberek kolonizálják a cyberteret. Ennek a kolonizációnak a története alig pár évtizeddel ezelőttre nyúlik vissza, melyet az alábbiakban tekintek át.

Az első virtuális valóságok az 1970-es évek végén jelentek meg. Ezek szöveges alapú online szerepjátékok voltak, melyeket MUD-oknak (Multi User Dungeon – „több felhasználós labirintus”) neveztek.⁸ A MUD-ok általában fantasy alapú környezetben játszódtak, melyet törpék, tündék, goblinok és más meselények népesítettek be. A játékosoknak fel kellett venniük valamilyen karakter szerepét, mint mágus, harcos, tolvaj, íjász stb., hogy különleges képességekre tegyenek szert a játék folyamán. A cél szörnyekre való vadászat, küldetések teljesítése, történetmesélés és a választott karakter fejlesztése. A MUD-okat zárt számítógépes hálózatokon játszották a felhasználók, akik egymásnak küldött szöveges üzeneteken keresztül barangolták be a világot.⁹

A virtuális világok fejlődésében a következő lépcsőfokot a MOO-k (MUD Object Oriented – „tárgyorientált több felhasználós labirintus”) megjelenése jelentette az 1990-es évek elején. Az új típust JAMES ASPNES találta ki, akinek célja egy olyan online szerepjáték kifejlesztése volt, amelyben a játékosok a lineáris, előre megtervezett régi MUD-okkal ellentétben, saját maguk készíthettek tárgyakat, tervezhettek új helyszíneket és hozzájuk küldetéseket. Minden egyes játékos, aki belépett egy ilyen virtuális világba, képes volt arra, hogy saját maga tervezzen tárgyakat, helyszíneket, és hozzájuk kapcsolódó feladatokat, mely fejlesztés szakított az eddigi lineáris játékmenettel, hiszen immár a felhasználók szerkeszthették a virtuális környezetet. Több ezer új helyszín és tárgy jött létre, mely kitágította a virtuális világokat, melyekben egyszerre akár több százan is barangolhattak egyszerre.¹⁰ A MOO-k népszerűek voltak, de a szöveges alapú megjelenítés miatt hamar kivesztek a köztudatból, mikor a számítógépek grafikus fejlődésével szinkronban eljött a következő fejlődési fázisnak tekinthető MMORPG-k ideje.

Az MMORPG-k az internet elterjedésével szinkronban a '90-es évek végén robbantak be a köztudatba. A szöveges alappal ellentétben először két-, majd háromdimenziós grafika által megjelenített virtuális világokban kalandozhattak egymással a felhasználók, immár teljesen valós időben, az interneten keresztül.¹¹ A műfaj úttörője az 1997-ben megjelent Ultima

Online¹² volt, mely a mai napig elérhető a világhálón. Mivel az online játék azóta óriási üzletággá nőtte ki magát, ma már szinte minden népszerűbb szerepjáték csak úgy játszható, ha a felhasználók havi díjat fizetnek a fejlesztőcégnek a játék használatáért cserébe. Az MMORPG-nek a hagyományos játékokkal ellentétben nincs vége, és nincsenek benne győztesek és vesztesek sem. Általában addig tart, ameddig a felhasználó nem gondolja úgy, hogy többet nem lép be karakterével az adott világba és ezért nem fizeti be a következő hónap havidíját, vagy a szerverek üzemeltetője le nem állítja azokat. A játékosok különböző mesterségeket tanulhatnak, és az így előállított tárgyakkal kereskedhetnek, küzdhetnek szörnyekkel vagy egymással (csoportban vagy egyénileg), bebarangolhatják a világot és így teremthetik meg virtuális egzisztenciájukat.

3. *Virtual Crime vs. Cybercrime*

Bizonyára sokaknak a *virtuális bűnözés* kifejezésről olyan cselekmények jutnak eszébe, mint a különböző számítógépes adatbázisokba való illegális behatolás, kódfeltörés, hackertevékenységek, szerzői jogsértések, számítástechnikai hamisítás, melyeket a magyar Büntető Törvénykönyv is ismer.¹³ A félreértés forrását elsősorban magában a *virtuális* szó jelentésében kell keresnünk, mely a számítástechnika térhódításával, a '90-es évek elejétől kezdve egyfajta divatkifejezéssé vált. A mindennapi szóhasználatban elterjedt, hogy bármi, ami az internettel kapcsolatos, számítógépek által megjelenített, vagy hálózatok útján kezelt, az egyben virtuális is. A kifejezést a média is előszeretettel használja. Az internetes közösségek egyszerre virtuális közösségek lettek, az online áruházak virtuális áruházakká váltak a kifejezést használva, sőt a Microsoft Office 1998 és 2004 közötti verzióiban még egy idegesítő animációval felruházott beépített segítségnyújtót is virtuális segédnek hívtak.¹⁴

Ezek alapján a *virtual crime* külön jelentéssel nem bíró kifejezés lehetne, ha a körébe vonnánk a számítógép felhasználásával elkövethető bármilyen bűncselekményt. A fentebb említett bűncselekményekre a *cybercrime* kifejezést kell használnunk, ahogy azokról a *Cybercrime Egyezmény* is rendelkezik.¹⁵ **Ezeket a bűncselekményeket csak és kizárólag számítógéppel lehet elkövetni, és maga a cselekmény is valamilyen másik számítógép, vagy a számítógépen tárolt adatok ellen irányul,** vagy ezek felhasználásával történik. Itt többek között maga a számítógépes adatbázisba való illetéktelen behatolás, bent maradás és az adatok megváltoztatása, hamisítása minősül büntetendő cselekménynek.

Ezzel szemben a virtual crime a virtuális világokban történő bűnözést jelenti, mely már a számítógépes bűncselekmények egy másik csoportja. A *virtual crime* olyan cselekményeket ölel fel, amelyeknek a fizikai világban is megvannak a párjaik. A kettő közötti különbség egyedül az, hogy az elkövetés környezete más. A *virtual crime* lehet a virtuális világon belüli játékos ellen irányuló személy elleni bűncselekmény, mint például kényszerítés, zaklatás, személyiséglopás vagy virtuális javak ellen irányuló vagyon elleni bűncselekmény, pl.: virtuális javakra elkövetett csalás, lopás, sikkasztás, vagy a más tulajdonában lévő virtuális tárgyak jogosulatlan elpusztítása. A tipikus számítógépes bűncselekményeket – melyekről a jogszabályok is külön rendelkeznek – csak számítógéppel lehet elkövetni, ezért új törvényi tényállásokat kellett alkotni rájuk. Ezzel szemben a *virtual crime* olyan cselekményeket ölel fel, melyekre nem kell új tényállásokat alkotni, hiszen egyedül az különbözteti meg egy a fizikai világban elkövetett bűncselekményektől (pl. egy dolog ellopásától), hogy egy másik, virtuális világban követik el.

4. *Létezik egyáltalán a virtual crime?*

Az első olyan virtuális bűncselekményt, melyről tudomásunk van, a Lambda MOO elnevezésű, szöveges alapú online szerepjátékban követték el, még a virtuális világok

térhódításának hajnalán, a '90-es évek elején. Ennek a játéknak a grafikus megjelenítése még nagyrészt szöveges alapon működött, a játékosok avatarjai pedig az egymásnak küldött üzenetek segítségével vitték előre a cselekmény vonalát. Az ebben a világban elkövetett nemi erőszakról JULIAN DIBBELL¹⁶ számolt be 1993-ban, akitől a tanulmány nyitó idézete is származik. A nemi erőszak elkövetője egy Mr. Bungle néven játszó játékos volt, aki offenzív, erőszakos üzenetein, játékbeli cselekedetein keresztül „erőszakolta meg” több másik játékos avatarját a játékkörnyezetben. A cselekményt egy virtuális tárgy, egy ún. voodoo baba¹⁷ segítségével követte el, ami alkalmas volt arra, hogy irányítsa vele mások játékbeli viselkedését. A játékszabályok alapján a többi szereplő nem tehetett semmit az ellen, amit Mr. Bungle a játékban velük művelt. Ez a cselekmény természetesen alkalmatlan lenne a felhasználó büntetőjogi felelősségének megállapítására (erőszakos közöszülésért legalábbis), viszont ezen keresztül már körvonalazódik, hogy milyen is lehet egy virtuális bűncselekmény. SUSAN BRENNER¹⁸ professzor azt a következtetést vonta le a fenti eset alapján, hogy a virtuális bűncselekmények a fizikai világban is elkövethető bűncselekmények alternatíváiként jelennek meg, tehát nincs szükség új törvényi tényállások megalkotására. A klasszikus büntetőjog a fizikai világ perspektíváit követi, de nem nehéz e tényállásokat a digitális környezetbe helyezni, hogyha azt is egyfajta alternatív fizikai valóságnak fogjuk fel (és éljük meg!).

A problémát azonban tovább árnyalja – ahogy azt maga DIBBELL is megkérdőjelezte cikkében –, hogy a nemi erőszak elkövetője és sértette egyáltalán komolyan vették-e magát a cselekményt, vagy azt is csak a játék részének, egyfajta sajátos „szórakozásnak” tekintették, mivel ezt az adott környezetben nem lehet egyértelműen megállapítani. Ezek alapján pedig nonszensz lenne analógiát felállítani egy brutális nemi erőszak és annak elmesélése, eljátszása közé.

Pár nappal később azonban olyan dolgok történtek, melyek tudatában már nem merült fel kétség arra vonatkozólag, hogy valóban sérelmet szenvedtek-e az áldozatok. A két sértett a Moondreamer és Axu néven játszó felhasználók voltak, mindketten hölgyek a való életben. A játék közös csatornájára posztolt három egyszerű mondat újraértelmezte az esetet:

„Szeretném indítványozni, hogy Mr. Bungle-t varázsolják békává, mivel megerőszakolta Moondreamert és engem. Még egyikőnk sem kért ilyet soha, és napokig őrlődtünk rajta. Nagyon megsértett mindkettőnket.”

Egy kívülálló talán soha sem jönne rá, hogy ez a kérés Mr. Bungle halálos ítéletével volt egyenlő. A békává változtatás parancsával (tosting), a játékot üzemeltetők ugyanis nem csak átváltoztatják a kérdéses avatárt, hanem végérvényesen ki is tiltják a játékból, annak profiljával együtt, amihez többet soha sem férhet hozzá a tulajdonosa¹⁹

Erőszakos közöszülés volt-e az ominózus eset? Természetesen nem, hiszen ez a törvényi tényállás nem valósulhat meg a fizikai világon kívül. Alkalmas volt-e arra az eset, hogy komoly lelki sérülést okozzon a sértetteknek? Mint láttuk, ez megállja a helyét.

BART J. V. KEUPINK három kategóriát állít fel arra vonatkozólag, hogy mikor nem lehet a büntetőjogot alkalmazni bizonyos ellenséges magatartásoknál a virtuális térben.²⁰ Ezek a következők:

- a. Nem közvetlenül emberi magatartás valósítja meg;
- b. Nincs valódi kár;
- c. A cselekmények a játék részének tekinthetők.

A fent ismertetett nemi erőszak esetében ez a hármas felosztás valóban megállja a helyét, ezért felesleges a büntetőjog területére terelni a problémát, feltéve ha mint erőszakos közöszülést vizsgáljuk. A magatartást a felhasználó a Mr. Bungle nevű avatar szerepébe bújva valósította meg, nem szenvedett senki kárt, ráadásul csak a játék részeként történt az eset. A virtuális nemi erőszak csak egy morbid történet, mely a mesélő játékos fejből pattant ki, és nem egyéb. Láttuk viszont, hogy ez a kis sztori olyan mély lelki sebeket okozott a résztvevőknek, hogy soha többet nem akarják a közelükben tudni annak kiötlőjét. Ha a

játékban lejátszódott jelenetet nem lehet erőszakos közöszlésként értékelni, ez még nem jelenti, hogy feltétlenül szemet kell hunynunk felette. Véleményem szerint a cselekmény értékelhető kényszerítésként, esetleg zaklatásként, a lényeg, hogy alkalmas volt valódi sérelem okozására. Eltekintve a büntetőjogi szabályozástól, polgári jogi kárfelelősséget is megalapozhat az eset.

Van-e azonban értelme tovább foglalkozni az ilyen és hasonló esetekkel, ha a kérdéses elkövető már megkapta érte a méltó büntetését azoktól, akik erre a legalkalmasabbak? A különböző virtuális tereknek egytől egyig megvannak az üzemeltetőik. Ezek legtöbbször a játékot készítő cégek, amelyek lehetővé teszik, hogy az interneten keresztül csatlakozhassunk egy virtuális világhoz. Mint láttuk, Mr. Bungle esetében a Lambda MUD üzemeltetőitől kértek elégtételt a sértettek, amit minden bizonnyal meg is kaptak. A legtöbb játék licencszerződésébe ugyanis beleírják, hogy az üzemeltetőknek joguk van kitiltani az olyan játékosokat, akik nem rendeltetésszerű módon vagy másokat sértve játszanak. Ebben az esetben pedig véleményem szerint ez lehet a legjobb, legobjektívebb megoldás. Mr. Bungle a játékbeli cselekedetivel megsértett két másik játékost, ebben az esetben pedig a súlyosabb következmények megelőzése érdekében legkézenfekvőbb megoldás, ha lehetetlenné teszik számára, hogy ezt még egyszer megtegye. Felesleges hatósági útra terelni a problémát, mikor a legjobb megoldás magában a játékban rejlik.

3. A virtuális bűncselekmények lehetséges elkövetési tárgya: a virtuális vagyon

A virtuális bűnözés elsősorban nem maguk a játékoskarakterek és rajtuk keresztül az azokat irányító személyek ellen történik, hanem sokkal inkább olyan dolgok ellen, amik értékkel bírhatnak a játékos-közösség szemében. Ez pedig nem más, mint a virtuális vagyon.

Az online szerepjátékok virtuális piacokat szimulálnak, melyek EDWARD CASTRONOVA kutatásai szerint tényleges hatással rendelkeznek a való-világbeli gazdaságra is.²¹ Ahány játékszoftver, annyi virtuális világ, és megannyi virtuális tárgy, mellyel a felhasználók rendelkezhetnek, legyen szó akár a Second Life²² virtuális világában megvásárolható ingatlanról, vagy a World of Warcraft²³ világában megszerezhető varázskardokról. Az összes virtuális univerzumban közös, hogy minden egyes online szerepjátékban működik a virtuális tárgyakkal való kereskedelem, és azoknak legtöbbször valós valutában is kifejezhető az értékük, amelyet a kereslet és kínálat egyensúlya alakít.

Vajon kinek a tulajdonában vannak ezek a virtuális tárgyak? Vajon a játékot fejlesztő cég szellemi tulajdonát képezik, mivel a tárgyak nem függetleníthetőek a szoftver forráskódjától, vagy tekinthetjük-e őket olyan dolgoknak, melyeken a játékosok tulajdonjogot szerezhetnek? A fejlesztőcégek általános álláspontja szerint, mivel a játék forráskódja az ő szellemi tulajdonukhoz tartozik, és ez a kód felelős azért, hogy a virtuális tárgyakat a számítógép a képernyőjén megjelenítse, ezért azokon a játékosok által tulajdonjog nem szerezhető. Ebből következik, hogy igazi pénzért sem szabad őket adni-venni, mivel ezzel a cég mint szerző beleegyezése nélkül kereskednének az ő szellemi tulajdonával.²⁴ Ez a gondolatmenet azért hibás, mivel nem veszi figyelembe a virtuális tárgyak természetét, és mindenképpen a szerzői jogból szeretne kiindulni, mivel ez nyújt védelmet a játékgyártók számára.

A virtuális tárgyak a játéktérben dolgok módjára viselkednek. Azokat nem lehet lemásolni, megosztani vagy plagizálni, hanem csak a játéktéren belül fizikailag tovább lehet őket adni. Úgy viselkednek, mint egy valódi sisak, kard vagy ház, és nem úgy, mint például egy mp3 formátumban lévő zeneszám. Ezek alapján a játékot fejlesztő társaságnak fennállhatnak a szerzői jogai a virtuális varázskard forráskódján, viszont miért állna fenn ez a jog magán a kard egyik példányán? A jelenlegi törvényi szabályozás alkalmassá tehető arra, hogy

befogadja a fenti gondolatokat. A Magyar Polgári Törvénykönyv szerint minden birtokba vehető dolog tulajdonjog tárgya lehet, valamint, ha a törvény kivételt nem tesz, a tulajdonjog szabályait megfelelően alkalmazni kell a pénzre és az értékpapírokra, valamint a dolog módjára hasznosítható természeti erőkre.²⁵ A virtuális világokban a felhasználók hosszas csatározások után szerzik meg, tehát veszik birtokba a virtuális javakat. A birtokbavétel egyrészt fizikai, másrészt jogi értelemben használt fogalom. Fizikai értelemben birtokba vehető az, ami hatalmunkban tartható. Jogi értelemben birtokba vehető mindaz, aminek hatalomban tartását jogszabályok nem tiltják.²⁶ A virtuális világokban megjelenő digitális javak birtokba vehetők a játékon belül, tehát rajtuk tulajdonjog állhat fent. Ezek a dolgok szinte egytől egyig helyettesíthetők, viszont nem lehet őket másolni, duplikálni, ezért rájuk nem a szerzői jog, hanem a dologi tulajdonjog szabályait kell alkalmazni. Léteznek virtuális világok (pl.: Second Life), melyekben szabad forráskódú virtuális tárgyakkal van berendezve a játékkörnyezet. Ezek a felhasználók által szabadon fejleszthetőek, és az így továbbfejlesztett virtuális tárgyak felett már a felhasználókat illeti meg a szerzői jog. **Így a virtuális tárgyak olyan fogyasztási cikkeknek tekinthetők, melyeken a játékosok által tulajdonjog szerezhető, és emiatt rendelkezési jogaik folytán azt tehetnek velük, amit csak szeretnének.**²⁷

A magyar büntetőjog szabályai szerint a lopás törvényi tényállása akkor valósul meg, ha valaki idegen dolgot másától azért vesz el, hogy azt jogtalanul eltulajdonítsa.²⁸ Láthatjuk, hogy a törvény alapján csak dolgokat lehet ellopni. A fentiek alapján világossá válik, hogy a virtuális tárgyak is tekinthetők dolgoknak, így nincs akadálya az ilyen javakkal szemben elkövetett káros magatartásokat bűncselekményként értékelni, és kiterjeszteni a büntetőjog szabályait.

Viszont a fenti gondolatmenet csak merő elméleti okoskodás lenne, ha nem lennének olyan konkrét esetek, melyek közvetlenül is rámutatnak a virtuális tulajdonjog létjogosultságára. A következőkben néhány konkrét ügyet mutatok be, melyekben ténylegesen a felhasználók virtuális vagyonával történtek visszaélések.

Volt már arra példa, hogy egy japán férfi visszaélt egy játékosársának bizalmával, belépett annak avatarjával a virtuális világba, majd 50.000 japán yenért eladta a karakter tulajdonában lévő házat és az abban található minden ingóságot egy másik játékosnak.²⁹ Ebben az esetben bűncselekmény tényállása valóban megvalósult, hiszen az avatart, és rajta keresztül annak tulajdonosát meglopták, majd valódi pénzért továbbadták annak virtuális vagyontárgyait. Visszatérve KEUPINK hármass felosztására, ebben az esetben a magatartás tehát nagyon is emberi volt, hiszen a tolvaj való-világbeli anyagi haszonszerzés végett tört be, továbbá valódi anyagi kára keletkezett a sértettnek, és a cselekmény túllépett a játék keretein a másik játékos profiljába való „betöréssel”, mivel ez már nem tekinthető a játék részének.

Persze ebben az esetben a virtuális házat igen nehéz háznak tekinteni abban az értelemben, ahogy a közfelfogás az ingatlanvagyonról vélekedik. Ezt a problémát már RENÉ MAGRITTE szürrealista festőművész is megfogalmazta, amikor egy pipáról készült rajz mellé odaírta: „*ez nem egy pipa*”, amely ellentmondásosnak tűnik, de gyakorlatilag igaz – a festmény nem egy pipa, hanem csak egy pipa képe.³⁰ Egy valódi házat nem lehet a szó klasszikus értelmében ellopni, egy virtuális házat azonban annál inkább, tehát ebben a környezetben nem beszélhetünk az ingó és ingatlan dolog közti különbségről. Ráadásul az is nyilvánvaló, hogy egy, csak a képernyőn megjelenő lakás nem bír olyan értékkel, mint valódi társai. Azonban ameddig léteznek olyan felhasználók, akik hajlandók pénzt áldozni egy ilyen virtuális házra, addig igenis értékkel bíró dolognak kell tekinteni azt.

5. A szabályozás hiánya és annak következményei

Az ehhez hasonló cselekmények ténylegesen alkalmasak arra, hogy vagyoni hátrányt okozzanak azok elszenvetőinek, így virtuális környezetben véghez vitt bűncselekménynek tekintendők, a fizikai világban elkövetettek alternatívájára. A fenti példához hasonló bűncselekmények nap, mint nap megvalósulnak. Nem szabad azokat lebecsülni, hiszen a virtuális világok népszerűsége is napról napra növekszik, így egyre több embert érintenek az itt előforduló sérelmek. Nem szerencsés a virtuális világokban előforduló jogi és nem jogi visszasságokra úgy tekinteni, mint amelyek valójában nem is léteznek, mivel ezzel szemben hunynánk egy több tízmilliók közösséget érintő szociális problémaforrás felett, melyet az érintett közösség nagyon is valószínűleg él meg. Az emberi magatartások virtuális környezetben is emberi magatartások maradnak, szükséges ezért a virtuális világok külső kontrollja.

A szabályozás hiánya olykor drasztikus következményekkel is járhat, amire az alábbi eset szolgáltat kiváló példát. 2005-ben egy Shanghai-ban élő férfi, bizonyos QUI CHENGWEI meggyilkolta ismerősét ZHU CAOYUAN-t, akivel együtt játszott a Legends of Mir 3 elnevezésű online szerepjátékban. QUI indítéka az volt, hogy ZHU visszaélt a bizalmával és belépett játékosprofiljába, majd a korábban idézett japán esethez hasonlóan eladta QUI karakterének egyik nagyon értékes virtuális fegyverét 7200 jüanért (kb. 230.000 Ft).³¹ A ügyészség megszüntette a nyomozást az ügyben, mivel a kínai jog szerint a virtuális tárgyak nem minősülnek dolognak, ezért azokat ellopni sem lehet. A meglopott QUI CHENGWEI annyira feldühödött, hogy immár a való életben halálra kéréselte a tolvaj ZHU CAOYUANT, akit a valóságban is régóta ismert, hiába ígérte az neki, hogy kifizeti a fegyver eladásából befolyt összeget.

A fenti esetben a játéktérből kilépő erőszakot olyan emberi érzelmek váltották ki, mint a csalódottság és a harag, de ezek nem magából a játék használatából következtek, hanem a tolvajlás tényéből. A virtuális bűnözés növekedését Ázsiában sűrűn dokumentálja a média. Ha az emberek valódi pénzt ölnek a játékokba, akkor az ilyen lopásoknak való-világbeli következményei is lesznek, amit a fenti eset is jól tükröz. Ha az ilyen bűnök büntetlenül maradnak, akkor egyenes út vezet az önbíráskodásig, és a valódi erőszakig.³²

Mint láttuk, a virtuális bűnözés létező jelenség, azonban körültekintően kell vizsgálni, hogy mit tekinthetünk annak és mit nem. A legegyszerűbben erre úgy jöhetünk rá, hogyha megpróbáljuk besorolni az efféle cselekményeket aszerint, hogy mi az ami *még* játék, és mi az, ami *már nem*. LASTOWKA és HUNTER szerint egyes játékokban a lopást egyfajta játéktípusnak is lehet tekinteni, amíg az a játékszabályok keretei között marad, és nem okoz a „meglopottnak” valódi kárt.³³ Az viszont mindig is igaz marad, hogy e cselekményeket csak virtuális környezetben lehet elkövetni.

6. Miként szabályozzuk?

A fentiek ismeretében akarva akaratlanul is felvetődik a kérdés, hogy mégis milyen módon lehetne felülkerekedni a virtuális káoszra. Mint láttuk, a Mr. Bungle esetéhez hasonló ügyekben felesleges lett volna büntetőjogi útra terelni a problémát, hiszen a játék szabályzata (ennek legtöbbször a szoftverhez mellékelt licenc-szerződést kell tekinteni) elégséges megoldást nyújtott a probléma kezelésére. Minden egyes online szerepjáték licenc-szerződésében található olyan rész, amely a játékosok közötti, illetve a játékos és a programozott környezet közötti kapcsolatokat szabályozza. Vegyük például a World of Warcraft licenc-szerződését és az ehhez kapcsolódó felhasználási feltételeket. A szerződést minden egyes felhasználónak el kell fogadnia, amikor telepíti a játékot a számítógépére, különben a telepítést nem engedi folytatni a program. A szerződés ötödik cikkének két

alpontja van: „szabályok a játékosok közötti interakcióra”, és „szabályok a játéktípussal kapcsolatban”.³⁴ Olyan szabályok találhatóak itt, mint például a csaló-programok, azaz hackek használatának tiltása, más játékosok zaklatásának tiltása, vagy épp a virtuális tárgyakkal való kereskedelem szabályai. Ez a szabályozás legtöbbször elég arra, hogy rendezni tudjuk a virtuális világokban felmerülő visszaéléseket.

De mi történik akkor, ha ezek a szabályok már nem képesek arra, hogy megvédjék a felhasználókat, hiszen a káros cselekmény túllép a játék keretein? Nos, ezekben az esetekben sem szabad karba tett kézzel ülnünk, hanem a technikai fejlődést szem előtt tartva alkalmazni kell a jogszabályokat az új helyzetekre.

Nem lenne nehéz a fizikai világ perspektíváit követő büntetőjogi szabályozást alkalmazni a virtuális valóságra sem, ha belátnánk, hogy sok tekintetben ugyanolyan szabályok uralkodnak mindegyik környezetben. Ahogy a valódi világban is el lehet lopni a más tulajdonában lévő dolgokat, ugyanúgy a virtuális világban is el lehet lopni a virtuális dolgokat, melyeknek szintén meg van a valódi pénzben is kifejezhető értékük. Ebben az esetben pedig felesleges lenne bármilyen új szabályozást kitatálni ezekre az esetekre, mindössze ki kell terjeszteni a jelenlegi szabályozást, hogy az megfeleljen a technikai fejlődésnek. Az alábbi példa mutatja, hogy sokáig nem lehet már halogatni a kérdés rendezését.

A napjaink egyik legnépszerűbb online szerepjátékát a World of Warcraft-ot (WoW) fejlesztő Blizzard Entertainment sokáig ellenezte a virtuális tárgyak valódi pénzben történő árulását. Ennek ellenére rengeteg játékos árult a WoW-ban megszerezhető tárgyakat, virtuális valutát vagy kész karaktereket igazi pénzért az eBay-en, vagy más internetes honlapokon és keresett ezen jelentős összegeket. A jelenségre a Wall Street Journal is felhívta a figyelmet, amely szerint 2010-ben a virtuális tárgyakkal való kereskedelem 2,2 milliárd dolláros forgalmat produkált, ez az összeg pedig 2013-re valószínűleg meg fog triplázódni.³⁵

A Blizzard is tudta, hogy sokáig nem tarthatja fenn elavult nézeteit és haladnia kell a korrallal. 2011 nyarán nagy súlyú bejelentést tett arról, hogy a 2012 elején megjelenő új szerepjáték, a Diablo III tartalmazni fog egy online aukciós házat, melyben a játékosok teljesen legálisan kereskedhetnek egymás között a játék virtuális tárgyaival. Az aukciós háznak két külön része lesz, az elsőben a virtuális dolgok majd a Diablo III valutájáért (aranytallér) cserélhetnek gazdát, azonban a másodikban lehetőségünk lesz igazi pénzért (USA dollár) árulni a tárgyakat. Az itt befolyt összegeket akár át is utalhatjuk a bankszámlánkra és elkölthetjük immár valódi dolgokra.³⁶

Ezek a virtuális dolgok ugyanolyan fogyasztási cikkek lesznek, mint azok, melyeket naponta megveszünk az élelmiszer- vagy ruhaboltokban. Ha a piacon lévő cégek úgy látják, hogy érdemes szabályozott kereteket adni a virtuális kereskedelemnek, a jogalkotás sem hunyhatja le a szemét. Sajnos áldatlan állapotokat okozhat, ha nem törődünk a technikai fejlődéssel és nem igazítjuk hozzá a törvényeket, melyek mindig egy lépéssel le vannak maradva. Mint láttuk, a kínai esetben a szabályozási hiánynak drasztikus következményei lettek. A virtuális tárgyakkal való tranzakciók legitimálásával ez a kereskedelem csak még jobban meg fog ugrani, és ezzel egyenes arányban több lesz a visszaélések száma is, mely sok embernek fog károkat okozni, az igazságszolgáltatás azonban nem várhat a jelenlegi törvényi szabályozás miatt.

A dél-koreai rendőrségnek immár évek óta működik virtuális bűnözéssel foglalkozó csoportja, melynek feladata, hogy kifejezetten az olyan bűncselekmények után nyomozzon, amelyek az online játékokkal kapcsolatosak. A csoportot azért kellett létrehozni, mivel a világon a computer-játékos szubkultúra ebben az országban a legelterjedtebb. Teljesen hétköznapi jelenségnek számít, hogy egyes televízióadókon focimeccs helyett Starcraft³⁷-meccset közvetítenek. A dél-koreai rendőrség jelentése szerint a számítógépes bűncselekmények több mint a felét teszik már ki az országban az olyan cselekmények, melyeknek közül van az internetes játékokhoz.³⁸ Ezen felül az ország legfelsőbb bírósága egy

2010-es döntésében kimondta, hogy az online játékok virtuális valutái egyenrangúak a valódi pénzzel, és mint ilyenek adott esetben törvényes fizetőeszköznek tekinthetők.³⁹

A cybertér és az általa létrehozott alternatív valóság sokaknak menekülést jelent hétköznapiakból, hogy aztán egyfajta boldog anarchiába csöppenjenek, ahol lehet, hogy teljesen másként viselkednek, mint a valódi világban. Ez az anarchia jó dolog, hiszen **az emberi találfelkónyság ilyen felfedezettlen területei nélkül valószínűleg a technika fejlettsége és a kultúra sem tartana ott, ahol napjainkban tart.** A világ törvényhozóinak és bíróságainak azonban el kell dönteniük, hogy milyen módon tolerálják ezt a fajta menekülést. A jelenlegi szabályok sokszor nyújthatnának jó megoldást az új problémák kezelésére, ehhez azonban az kell, hogy nyíltan, kreatívan tudjunk gondolkodni és próbáljuk megérteni a technikai fejlődés által teremtett új élethelyzeteket. Az emberi magatartások ugyanolyan magatartások maradnak virtuális környezetben is, hiszen a motivációk, az érzelmek ugyanazok, mint a valódi világban, csak a környezet változik. Ezt a környezetet pedig sokkal érdemesebb felfedezni, megérteni és átélni, mint egyszerűen kényelemből nem venni róla tudomást.

¹ A szerző a PTE-ÁJK PhD hallgatója.

² Dibbell, Julian: A Rape in Cyberspace, Village Voice, 1993. december 21., <http://www.juliandibbell.com/articles/a-rape-in-cyberspace/> [2011. 10. 11.]

³ Brenner, Susan W.: Fantasy Crime. Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, Vol. 11, 2008. <http://ssrn.com/abstract=1651177> [2011.10.22.]

⁴ Bishop, Jonathan: Enhancing the understanding of genres of web-based communities: The role of the ecological cognition framework. International Journal of Web-Based Communities, 5(1), p. 4-17, 2009.

⁵ Eszteri, Dániel: Fanztázia vagy valóság? Virtuális világok szerzői jogi problémái. Infokommunikáció és jog VIII. évfolyam, 3. szám, 2011. június, p. 88-95

⁶ Reed, Chris: Why Must You Be Mean to Me? - Crime, Punishment and Online Personality. Queen Mary School of Law Legal Studies Research Paper No. 9/2009. <http://ssrn.com/abstract=1305125> [2011.10.22.]

⁷ Nicholas, Yee: The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. in Ralph Schroeder and Ann-Sofie Axelson (Eds.): Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments. Springer Netherlands 2006. p. 187-207

⁸ Dibbell, Julian: im.

⁹ Lastowka, Greg: Virtual Justice – The New Laws of Online Worlds. Yale University Press, 2010, ISBN: 9780300141207, p. 39.-41. eBook: <http://www.chaihana.com/virtualjustice.pdf> [2011.10.22.]

¹⁰ Lastowka, Greg – Hunter, Dan: The Laws of Virtual Worlds. Public Law and Legal Theory Research Papers, University of Pennsylvania Law School, 2003. <http://ssrn.com/abstract=402860> [2011.10.22.]

¹¹ Lastowka, Greg: im. 44.-48.

¹² <http://www.uoherald.com/> [2011.10.23.]

¹³ Lásd: Az 1978. évi IV. törvény a Büntető Törvénykönyvről, 300/C §, 300/E §, 329/A § és 329/B §.

¹⁴ Lastowka, Greg – Hunter, Dan: Virtual Crimes. New York Law School, Law Review, 2004.

¹⁵ Az Európa Tanács számítástechnikai bűnözésről szóló egyezménye. CETS. No. 185 – 23.XI.2001.

Magyarországon kihirdette a 2004. évi LXXIX. törvény.

¹⁶ Dibbell, Julian: im.

¹⁷ A virtuális voodoo szolgáltatásról bővebben lásd: http://en.wikipedia.org/wiki/Voodoo_Chat [2010.10.21.]

¹⁸ Brenner, Susan W.: Is There Such a Thing as „Virtual Crime”? (2001). California Criminal Law Review, Vol. 4, No. 1, 2001. p. 101-102. <http://ssrn.com/abstract=1611839> [2011.10.23.]

¹⁹ Kerr, Orin S.: The Problem of Perspective in Internet Law. Georgetown Law Journal, Vol. 91, February 2003. <http://ssrn.com/abstract=310020> [2011.10.23.]

²⁰ Keupink, Bart J. V.: Virtual Criminal Law in Boundless New Environments. International Journal Technology Transfer and Commercialisation, Vol. 6, Nos. 2/3/4, p. 163.-165. <http://ssrn.com/abstract=1418492> [2011.10.23.]

²¹ Castronova, Edward: On Virtual Economies <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/> [2011.06.03.]

²² <http://secondlife.com/> [2011.10.11.]

²³ <http://www.worldofwarcraft.hu/> [2011.10.11.]

²⁴ Schwarz, Andrew D. – Bullis, Robert: Rivalrous Consumption and the Boundaries of Copyright Law: Intellectual Property Lessons from Online Games. Intellectual Property Law Bulletin 13., 2005 <http://ssrn.com/abstract=927475> [2011.10.23.]

-
- ²⁵ 1959. évi IV. törvény a Polgári Törvénykönyvről 94.§
- ²⁶ Ptk. Kommentár 185. oldal
- ²⁷ Eszteri, Dániel: im.
- ²⁸ 1978. évi IV. törvény a Büntető Törvénykönyvről 316.§ (1)
- ²⁹ <http://www.slashdot.org/articles/03/02/14/0523248.shtml?tid=127> [2010.10.11]
- ³⁰ Magritte, René: A képek árulása (festmény). 1929.
- ³¹ <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4397159.stm> [2011.09.27.]
- ³² <http://www.brighthub.com/video-games/mmo/articles/28809/p3/> [2011.10.03.]
- ³³ Lastowka, Greg – Hunter, Dan: Virtual Crimes.
- ³⁴ http://us.blizzard.com/en-us/company/legal/wow_tou.html [2011.10.11.]
- ³⁵ <http://online.wsj.com/article/SB10001424053111904823804576502442835413446.html> [2011.09.30.]
- ³⁶ <http://www.inquisitr.com/131092/diablo-iii-will-have-real-money-auction-house-requires-constant-internet-connection> [2011.09.30.]
- ³⁷ A Starcraft egy számítógépes stratégiai játék, melyben a játékosok egymás ellen is küzdhetnek az interneten keresztül. Népszerűsége miatt minden évben világbajnokságot szerveznek a letehetségesebb játékosok között.
- ³⁸ <http://us.blizzard.com/en-us/games/sc/> [2011.10.11.]
- ³⁹ http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3138456.stm [2011.10.03.]
- ³⁹ <http://massively.joystiq.com/2010/01/13/korea-rules-that-virtual-currencies-can-be-exchanged-for-real-mo/> [2011.10.03.]