

Potenciálne právne dopady Metaverse

HAVEL & PARTNERS

Ú S P E C H S P Á J A

Potenciálne právne dopady Metaverse

- ☐ Čo je to Metaverse?
- ☐ Aplikovateľne právo
- ☐ Právo duševného vlastníctva (ochranné známky)
- ☐ Bezpečnosť údajov a ochrana súkromia
- ☐ Čo bude ďalej?

Čo je to Metaverse?



Čo je to Metaverse?

- ❑ Neal Stephenson použil pojem Metaverse vo svojom románe Snow Crash z roku 1992: *“V žargóne sa toto imaginárne miesto nazýva Metaverse. Hiro trávi veľa času v metaverse.”*
- ❑ potenciálne budúcnosť internetu; pravdepodobne vznikne viacero Metaverse-ov
- ❑ **Mark Zuckerberg** pri ohlasovaní rebrandingu Facebook a iniciatívy Metaverse povedal: ***"Najlepší spôsob, ako pochopiť Metaverse, je zažiť ho na vlastnej koži, ale je to trochu ťažké, pretože ešte úplne neexistuje."***
- ❑ takmer všetky konceptualizácie Metaverse zahŕňajú **používanie virtuálnej reality** (virtual reality) alebo **rozšírenej reality** (augmented reality) a **avatarov** prepojených masívnou sieťou
- ❑ Súhrnne ho možno definovať ako **priestor počítačového simulačného prostredia, v ktorom používatelia vytvárajú avatary, žijú a komunikujú a môžu sa zapájať do rôznych kultúrnych, umeleckých, sociálnych a ekonomických aktivít, ako sú hry, komunikácia či obchod**
- ❑ **klúčová bude interoperabilita** – schopnosť „prenášať sa“ v rámci Metaverse spolu s „digitálnym majetkom“ z jedného konca na druhý (potenciálne aj medzi metaversami)

Komerčné využitie Metaverse?

- ❑ Komerčné činnosti v rámci Metaverse budú pravdepodobne zahŕňať najmä
 - generovanie príjmov, napr. prostredníctvom **predaja vlastnoručne vyrobených avatarových predmetov alebo hier** iným používateľom;
 - generovanie príjmov z reálneho sveta jeho využívaním ako kanála na **reklamu, propagáciu, marketing, školenia** a ďalšie;
 - **obchodovanie s digitálnymi aktívami** pomocou nenahraditeľných tokenov (napr. NFT);
 - **mnohé ďalšie**

Aplikovateľné právo

- ❑ **Žiadna úprava špecificky upravujúca Metaverse**
- ❑ Niektoré právne predpisy môžu a budú uplatniteľné, avšak **regulácia pravdepodobne vo väčšine jurisdikcii zaostáva a bude zaostávať za potrebami**; právo ktorej krajiny sa uplatní?
- ❑ Rozsah ochrany duševného a priemyselného vlastníctva v Metaverse? Uplatní sa autorské právo, uplatnia sa práva regulujúce priemyselné vlastníctvo?
- ❑ **Čo presadzovanie práva?** Tradičné prístupy k presadzovaniu môžu byť značne obmedzené
- ❑ **Spory týkajúce sa duševného a priemyselného vlastníctva budú takmer určite najpočetnejšie**, Metaverse a iné projekty Webu 3.0 už zaznamenali niekoľko sporov týkajúcich sa duševného vlastníctva, napr.:
 - spoločnosť Roc-A-Fella žalovala jedného zo svojich spoluzakladateľov Damona Dasha, aby mu zakázala dražiť NFT obalu albumu Jay-Z; alebo
 - žaloba spoločnosti Miramax na Quentina Tarantina za predaj NFTs prepojených na fotky rukou písaného scenáru k filmu Pulp Fiction

Priemyselné práva a Metaverse



Ochranné známky a dizajny

- ❑ Sú moje ochranné známky v súčasnosti chránené proti porušeniu v Metaverse?
 - je **otázne, či by sa napr. digitálne aktíva/majetok mali považovať za "tovar"** na účely zákonov o ochranných známkach a kto by mal niešť zodpovednosť, ak je totožnosť porušovateľa nejasná;
 - **môžu sa majitelia ochranných znáмок domáhať porušenia práv pri podobných skutočných registrovaných ochranných známkach** pre výrobky zhodné alebo podobné registrovaným výrobkom?
 - k porušeniam práv môže tiež dochádzať napríklad pri **použití ochranných znáмок registrovaných pre "sťahovateľné obrazové súbory"** alebo **"softvér virtuálnej reality, softvér na spracovanie údajov na grafické zobrazenie,,** a pod.

- ❑ Podobne aj napr. **u dizajnov**, napr. keď:
 - sa zapísaný **dizajn z reálneho sveta alebo podobný dizajn predáva ako predmet na platforme Metaverse** bez oprávnenia majiteľa; alebo
 - keď majiteľ práva na dizajn alebo nadobúdateľ licencie už **predáva predmet zapísaného dizajnu z reálneho sveta na platforme Metaverse**; alebo
 - **vyrába predmet dizajnu z platformy Metaverse v reálnom svete**
 - relevantné napr. pre odevné spoločnosti, automobilový priemysel a pod.

Bezpečnosť údajov a ochrana súkromia



Bezpečnosť údajov a ochrana súkromia

- ❑ **Digitálna bezpečnosť a ochrana súkromia** – asi najvýznamnejšie právne otázky platforiem
- ❑ **Údaje** (osobné aj neosobné) v Metaverse budú **spracúvané v značnom rozsahu**, napr. identifikačné údaje, údaje o aktivitách, „živote“ v Metaverse a ďalšie
- ❑ **Zraniteľnosť pri prenose údajov** z jednej aplikácie/platformy do druhej
- ❑ **Aký bude právny základ spracúvania osobných údajov?** Ak súhlas, ako bude získavaný?
- ❑ **Čo uplatňovanie práv dotknutých osôb?** Ako bude napr. realizované právo na výmaz?
- ❑ Budú **potrebné rozsiahle dohody, ktorými sa budú riadiť prenosy údajov, bezpečnosť informácií štandardy a zodpovednosť za ich dodržiavanie** (ako aj za porušenie ochrany údajov, ktoré by mohlo spôsobiť ešte väčší chaos ako dnes).
- ❑ **Normy interoperability platforiem/aplikácii** – nutné vybudovať štandardy
- ❑ Zároveň **výzva pre tvorcov Metaverse(ov) ako sa vysporiadať s rozdielnymi pravidlami naprieč jurisdikciami**

Čo ďalej?



Ďalšie dotknuté oblasti práva

- ❑ **Duševné vlastníctvo** – najmä autorské práva, napr. k hudbe, architektonickým dielam, knihy, časopisy a ďalšie
- ❑ **Real Estate** – „skupovanie nehnuteľností“ v Metaverse
- ❑ **M&A** – rozmach cezhraničných transakcií, najmä v oblasti gamingu a virtuálnej reality
- ❑ **Fintech** – problematika digitálneho majetku, transféru majetku, platobné prostriedky, kryptomeny a pod.
- ❑ **Competition** – interoperabilita a budovanie Metaverse bude vyžadovať spoluprácu spoločností a poskytovanie si informácií
- ❑ **Marketing, Advertising & Entertainment** – unikátny marketingový priestor, interakcia so zákazníkmi, e-sport, gaming a tiež gambling
- ❑ **Tax** – napr. problematika daní z príjmov z predaja v Metaverse, kontrolovateľnosť, právo ktorej krajiny sa uplatní?
- ❑ **Spotrebiteľské právo** – účastníci Metaverse môžu byť považovaní za spotrebiteľov, napr. pri nákupoch digitálneho majetku

Čo ešte ďalej?

- ❑ Vznikne on-line svet, v ktorom ľudia pracujú, nakupujú, komunikujú či sa socializujú?
- ❑ Čo ak bude množstvo Metaversov, ktoré nebudú interoperabilné?
 - vznikne množstvo „svetov“?
 - čo s aktívami, ktoré nemôžete prenášať medzi „svetmi“
- ❑ Aká je energetická udržateľnosť Metaverse?
- ❑ Aké nové príležitosti Metaverse prinesie? Bude to len nová marketingová a hráčka platforma, alebo je priestor na ďalšie využitie?
 - vzdelávanie?
 - cestovanie (bez cestovania)?
 - rozvoj kreativity?

Ďakujem za pozornosť!

Róbert Gašparovič

robert.gasparovic@havelpartners.sk

HAVEL & PARTNERS

Ú S P E C H S P Á J A