
Защита на правата в метавселената

АЛБЕНА ДЖАМБАЗОВА

СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ“

V КУРС, ПРАВО

С оглед бързото технологическо развитие на нашето общество, създаването на една алтернативна реалност, каквато е метавселената, е неизбежно. За да се говори за прилагането на дадена правна система в нея, първо е необходимо да се изясни съдържанието на това сравнително ново понятие. Метавселената е „по-добрият интернет“ – това е следващата стъпка, която модерното общество предприема. Идеята е да се създаде една виртуална реалност по образ и подобие на нашата, където на потребителите ще се предоставят безгранични възможности за общуване, образование, игри, пътувания и още най-разнообразни дейности. В този измислен свят те ще участват чрез аватари по техен образ и подобие посредством различни технически средства – 3D очила, конзоли, клавиатури и други, като така ще се осигури едно интерактивно преживяване, в което са комбинирани елементи на материална и виртуална действителност. Резултатът – едно общество, което не е ограничено от физически граници, природни или обществени закони – в метавселената ще бъде възможно от комфорта на дома си да излезеш на виртуална разходка в Париж с приятел от Рим или от всяко друго кътче на света; пред учениците нагледно ще се отворят вратите на познанието чрез модерните технологии, които ще им позволяват нагледно да учат например за Космоса.

Като всяко по-значимо откритие, метавселената крие в себе си известни рискове и неизяснени въпроси, които ако не бъдат трайно разрешени, биха поставили множество предизвикателства в бъдеще. Безспорно възможностите, които тя предлага, са необходими в нашето съвремие. Наскоро отминалата пандемия успешно доказва необходимостта от социалните медии и технологиите, когато става въпрос за работа, образование, пазаруване и социален живот в условията на домашна карантина. Метавселената може да отвори още много врати и да се окаже иновативно решение на ред други проблеми – например тя може да позволи на хора с трайни физически увреждания да участват в симулация на спортни игри или на социално слаби членове на обществото да заминат на виртуално околосветско пътешествие. Разбира се, това изобретение поставя и множество морални дилеми – доколко е полезно и градивно за един индивид, а и за обществото като цяло, да загърби материалната действителност и да се потопи във виртуалната такава; не е ли това едно временно спасение от ежедневните тревоги, което осигурява удобно

бягство от истинските проблеми, пречейки ни всъщност да се фокусираме върху намирането на дълготрайно решение? Освен тези етични въпроси метавселената поставя и немалко правни такива. Тя засяга много клонове на правото – защита на потребителите, право на интелектуална собственост и защита на личните данни са само някои от тях. Други усложнения са свързани с предварителни въпроси като кое право ще е приложимо и какви закони, ако някакви, изобщо действат в тази виртуална реалност.

Стана ясно, че в метавселената не съществуват физически граници. Това от своя страна значително усложнява и ограничава възможността за правна регулация. Обикновено най-въздействащ е централистичният метод на правно регулиране, тъй като предполага някакво влияние от властимащ субект, скрепено с възможността за налагане на санкция. Субектите на правото се намират в йерархична зависимост и вероятността да спазват правилата е значително по-голяма. За виртуалното пространство такова, каквото го познаваме към момента (интернет), характерен е децентралистичният метод. Там субектите са равнопоставени и контрол на практика почти няма. Разбира се, в опит да ограничат рисковете в мрежата до минимум, създателите ѝ са въвели множество технически норми, чрез които да гарантират някакво базово ниво на безопасност. Също така осъществява се и известно наблюдение на посещенията на интернет сайтове на държавно ниво – например показателно за степента на обществена опасност е, че към ГДБОП-МВР в нашата държава функционира отдел „Киберпрестъпност“. В сила за Република България от 2005 г. насам е Конвенцията за престъпления в кибернетичното пространство, която вменява на държавите членки на Европейския съюз задължението да въведат правна уредба, която да противадейства ефективно на въпросната престъпност. Това обаче се оказва съвсем недостатъчно. Актуален пример е разкриването на педофилски мрежи у нас и по света – анонимността в интернет създава благоприятни условия за извършването на различна престъпност. Измамите в мрежата също са често явление. Друг проблем на дневен ред е хакерството. Общото между всички тези разнородни престъпни деяния е, че е изключително трудно да се установи кой е извършителят, тъй като на практика е почти невъзможно да се докаже, че даден IP адрес е използван изключително от дадено лице. Съответно не е

възможно да се докаже съставомерност на престъпен състав и често пъти дори обвинение да е повдигнато заради основателни съмнения в дадено лице, присъдата е оправдателна. Твърде голяма е опасността същата тенденция да се наложи и в метавселената. Кой може да гарантира, че зад един аватар, представящ се за 13-годишно момиче например, стои физическо лице със същите характеристики? Този проблем би могъл да намери някакво техническо решение – изключително полезно би било да се създаде механизъм, чрез който за всеки потребител да бъде създаден само един уникален аватар, който да го представлява в метавселената и да се попречи същото лице да се включва във виртуалната реалност по друг начин освен чрез съответния аватар. Това би създадо прозрачност и сериозна гаранция за разкриване извършителите на киберпрестъпления.

Несъмнено е важно потребителите в метавселената да могат да бъдат идентифицирани, но този проблем е нож с две остриета. До каква степен е допустимо да се събират личните ни данни? На територията на нашата държава действат Закона за достъп до обществена информация и Закона за защита на личните данни в съзвучие с Регламент 2016/679 на Европейския парламент и Съвета относно защитата на физическите лица във връзка с обработването на лични данни и относно свободното движение на такива данни. В интернет пространството е задължително потребителите предварително да дадат съгласието си за обработка на техните лични данни. В повечето случаи става въпрос за имена, имейл, телефонен номер или адрес (в случаите на поръчка през интернет сайт). Какви са обаче данните, които ще се достъпват при включване на потребителите в метавселената? Следва да се анализира още едно понятие, а именно – биометрични данни. Характеристиките на биометрията са физически измерими образци, които се използват за да се разпознае даден "обект", като това може да се впише в обществото като важен метод за разпознаване и идентифициране на хора. Става въпрос за уникални идентификационни данни като пръстови отпечатъци, ириси на очите и други биометрични показатели – сърдечен ритъм, кръвно налягане, работа на нервната система и други. Тъй като включването в метавселената задължително става чрез технически средства като 3D очила и ръкавици със сензори, събирането на такъв тип биометрични данни далеч не е трудна задача. Биометричната система е

автоматизирана система, която може да регистрира отделни биометрични образци, да извлече от тях биометрични данни, да ги сравнява с други такива и да ни съобщи накрая дали процесът за идентификация е успешен или не. От една страна, това би било от голяма полза при борбата с киберпрестъпността, но от друга, повдига се въпросът за опасността от събирането на тези данни. Ако смяната на имейл, потребителско име и парола са възможни, то промяната на пръстовия отпечатък не е осъществима – достъпът на неидентифицирани субекти до биометричните ни показатели създава извастен риск, тъй като ако те попаднат в грешните ръце, последиците могат да са тежки. Какво ще се случи, например, ако един потребител на метавселената стане жертва на хакерска атака и извършителят „открадне“ биометричните му данни, като в следствие ги използва за извършването на престъпление във виртуалната реалност? Изключително ще е трудно за пострадалия потребител да докаже, че не той е извършителят, тъй като уникалните му идентификационни данни ще сочат единствено към него.

Друго предизвикателство пред правосъдието, произтичащо от транграничния характер на метавселената, би била сложността при определяне на кръга от лица, които трябва да носят юридическа отговорност. Във виртуалната реалност, както стана ясно, могат да се включват потребители от всяка точка на света. Това е в състояние да създаде сериозни усложнения при борбата с престъпността – да си представим например една организирана престъпна група, чиито бази са ситуирани на три различни континента – в метавселената всички членове на групата биха могли да работят заедно, но в момента, в който се изключат, те са на безопасно разстояние един от друг в материалната реалност. Дори да се разкрие дейността на съответната група, производството по разкриване на престъплението би било изключително сложно и би отнело технически много време самото му задействане дори и само за установяване на компетентните да извършат действия срещу заподозрените държавни органи.

Развиващата се метавселена повдига и въпроси в областта на правото на собственост. Във виртуалната реалност по настоящем съществуват платформи като „Sand Box“, които позволяват на потребителите да си „закупят парче земя“ и да

„построят имот“ – някои известни личности вече са се възползвали от тази възможност, като това прави за обикновения потребител изключително изкушаваща перспективата да им станат съседни, като инвестират в покупката на имот в метавселената. За това обаче те не получават нотариален акт. Всъщност правните параметри на тази собственост се определят не толкова от вещното, колкото от договорното право. Закупеният имот във виртуалната реалност е всъщност съвкупност от идентификационни кодове. Договорът, чрез който се осъществява покупко-продажбата са „Правилата за ползване“ на съответната платформа. И въпреки че потребителят инвестира истински материални средства (често изразени в някаква криптовалута), той не придобива собствеността върху съответните идентификационни кодове, а само достъпа до тях. Съгласно условията за ползване, платформите законно запазват правото да прекратят достъпа на всеки индивид до неговия акаунт, ако преценят. Например, в един ден потребителят може да е собственик на дигитална картина или имот в метавселената на огромна стойност, а на следващия платформа може да забрани достъпа му и всички покупки, които е имал досега, остават притежание на тази платформа и биват изтрити, а той няма да притежава нищо. Тази правна несигурност позволява да се направи заключението, че към момента потребителите нямат реална неоспорима собственост върху нищо в метавселената, и няма да имат такава, докато не съществува правна регулация на отношенията във виртуалния свят.

Следователно, въпреки че метавселената е концепция, възникнала още в началото на 21-ви век, все още съществуват множество празнини, които не са запълнени и не позволяват окончателното ѝ въвеждане в експлоатация. За да стане то възможно, трябва да се наложат ясни правни правила, които да обвързват както потребителите, така и създателите на метавселената и да гарантират поне в някаква степен правната сигурност. Едно възможно решение е съвместно създаване на такива правила от авторите на метавселената и потребителите – то ще обоснове децентрализиран метод на правно регулиране и ще изключи възможността за произвол от страна на първите, като в същото време ще вмени задължение за спазване на определено поведение от страна на потребителите. В този своеобразен договор следва ясно да се заяви какви точно действия ще бъдат забранени и как

последните ще бъдат санкционирани, в това число и как ще се идентифицират нарушителите. В метавселената безспорно има много потенциал, но тя може да се използва и за постигането на неморални цели – затова е важно най-напред да се създадат механизми, които да защитят потребителите.

Източници:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=9bddhet0Uac>
2. <https://manager.bg/%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8/metavselenata-virtualna-sreda-koato-se-nuzdae-ot-realni-pravila>
3. <https://kadiaaip.com/2022/10/metavselenata/>
4. „Право и интернет“ – Тенчо Колев и Ирина Цакова
5. <https://rm.coe.int/16802fa426>
6. <http://fricking.ninja/ibsedu/MK18/IBSEDU/IV/Law and internet/%D0%E5%E3%F3%EB%E0%F2%EE%F0%ED%E8%20%EC%E5%F5%E0%ED%E8%E7%EC%E8%20%ED%E0%20%E2%E8%F0%F2%F3%E0%EB%ED%EE%F2%EE%20%EF%F0%EE%F1%F2%F0%E0%ED%F1%F2%E2%EE.pdf>