

---

# *Защита на правата в Метавселената*

---

СТАНИМИР ИЛИЕВ

СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ“

II КУРС, ПРАВО

Метавселената е дигитално пространство, което създава един реално-виртуален континуум благодарение на VR (virtual reality) и AR (augmented reality) технологии. Хората, които искат да избягат от нормалното си ежедневие, могат да се потопят в този високотехнологичен свят, който предоставя възможност за нов начин на комуникиране и взаимодействие с обикалящата ни среда. На практика тази мултивселена съществува успоредно с физическия свят и потребителите ѝ са способни да водят свой паралелен живот там. Това може да се изразява в ходене на работа, търгуване, създаване на произведения на изкуството, дори и купуване на недвижими имоти. В реалния свят всички тези дейности намират своето правно отражение в редица закони, кодекси, регламенти и дируги. При това резонно следва да си зададем въпроса: Възможно ли е правата, които имаме в действителността да бъдат защитени в подобна киберсфера и ако да то, до колко гореспоменатите нормативни актове биха били приложими?

Аз съм на мнение, че съществува риск нашите права да не бъдат напълно защитени. Причината се дължи на това, че метавселените са още в ранен етап от своето развитие. Разглеждайки постепенно проблемите и „правните дупки“ по отношение на авторското, договорното и наследственото право, както и на защитата на личните данни, ще представя основните принципи, които разработчиците и различните институции следват при създаването, респективно регулирането на дигиталния свят, а именно: справедливост, сигурност и запазване на човешката неприкосновеност. Благодарение на тях се полагат основите на една добра правна регулация на интерактивните светове, която обаче за момента е непълна и следва да бъде доразвита.

Няма една обща метавселена – всяка е собственост на различни компании, но въпреки своите различия, дейностите, които се извършват в тях, са сходни. Например потребителите имат възможността да рисуват картини или създават 3D скулптури, които в последствие могат да поставят във виртуални галерии за продажба. Купуването на подобна творба съвсем не е шега – много от художниците залагат на NFT изкуство, тъй като то служи за лицензиране на творбата и за предотвратяване кражба на цифрови активи. Крие ли въпреки това виртуалния пазар опасност за авторското право?

Нека да вземем за образец разработената от Марк Зукърбърг метавселена „Horizon Worlds“. В своята политика за интелектуална собственост компанията „Meta“ изрично забранява съдържание, нарушаващо нечии права на интелектуална собственост. Това ще рече, че никой играч не може да създава копия на оригинални авторски произведения или търговски марки. Ако обаче се стигне до такава ситуация, ощетеният може да подаде жалба на посочения в сайта им адрес. Исковете за нарушаването на интелектуалната собственост следва да съдържат точно определени данни като лична информация за потребителя; подробно описание на произведението или търговската марка; данни относно света, създателят на света и всяка друга информация, която би била полезна, за да се намери материала в Horizon Worlds; екранна снимка на съдържанието, което се смята, че е навредило по някакъв начин на автора; декларация за добросъвестно убеждение в неправомерните действия на деликвента; подпис (електронен или физически). Нужно е да се подчертае обаче, че по принцип *„художествените реплики и реинтерпретациите като цяло - демонстриращи адекватна модификация – се считат за нови произведения, отговарящи на условията за защита на авторското право“*<sup>1</sup>. Ето защо всеки може свободно да прави карикатури на известни картини без да носи наказателна отговорност за това.

От тук следва, че правната регламентация на авторското право е добре разработена. Установени са както границите при създаване на виртуални стоки, така и евентуалните санкции при нарушаването им. Защитата на правата все пак не свършва само с това. Следва да обърнем внимание на облигационните и възникващите по повод на смърт правоотношения в рамките на метавселената.

„Decentraland“ е една от платформите, продаваща цифрови недвижими имоти. Разбира се, тук говорим не за истински сгради, а за компютърно-генерирани постройки. Играч може да си купи парче земя срещу определена сума, но има опасност той да изгуби правата си над нея. Този риск се очертава с оглед на това, че разработчиците на алтернативната вселена са в състояние да променят общите условия за нейното ползване, като *„по свое усмотрение и по всяко време, могат да блокират достъпа на собственика до платформата, респективно да прекратяват правата му да създава и качва съдържание“*<sup>2</sup>. Парично обезщетение

---

<sup>1</sup> Вж. Mona Lisa replicas and reinterpretations (<https://bit.ly/3Vhv0MA>)

<sup>2</sup> Вж. Real Estate in the Metaverse: A Few Risks to Know Before Investing ( <https://bit.ly/3U9fUqQ> )

в този случай няма да се дължи, тъй като такава никъде не е предвидено. Освен това липсват правила относно възможността имуществото на едно лице, а и самите приходи от играта като цяло, да бъдат наследявани. „Facebook“ имат опция при уведомяване, че дадено лице е починало, да предоставят на неговия „дигитален наследник“ възможността да се разпорежда с профила му – например да променя профилната му снимка, приема покани за приятелство или публикува съдържание. Разликата е, че това е социална мрежа и дори частично тези правила да се имплементират в кибернетичното пространство, те пак няма да обхванат цялата легална материя. За да изобразя гореспоменатото, ще използвам за пример хипотезата, в която едно лице има бизнес с продаване на дрехи за аватари. След като то почине, няма да има кой да придобие законно печалбата от новите купувачи. Това аз считам за значителен недостатък, поради факта, че метавселените претендират да бъдат отражение на реалния свят. Изграждането на по-устойчиви политики за ползване на подобни приложения или дори създаването на отделен правен институт за метапространствата биха били едно оптимално решение на проблема.

От всичко казано дотук, може да заключим, че правото има нужда да се развива постоянно, за да отговаря на общественно-икономическите отношения и потребностите на модерното време. За жалост, нито договорното, нито наследственото право са за момента достатъчно развити, че да обхванат изцяло всички аспекти от съвременната научно-техническа действителност.

На следващо място трябва да се обърне внимание върху правото на защита на личните данни. Съгласявайки се с общите условия, ние всъщност имплицитно се съгласяваме персоналната ни информация да се използва за маркетингови цели. Метавселените събират по-разширен кръг информация в сравнение със социалните мрежи: по-специално биометрични данни, които условно могат да се разделят на две групи – биологични (пръстови отпечатъци, лицево разпознаване, сканиране на ретината, сърдечен ритъм) и поведенчески (гласова идентификация, изследване на походката, взаимодействие с устройството и др.). По този начин се изгражда „профил на купувача“, за да се разбере върху какво най-много задържа той вниманието си и съответно за да може да му се предлагат персонализирани реклами. Конкретно по този повод потребителите ще трябва да дадат изричното си съгласие за използването на тези данни и то по отношение на

всеки точно определен случай – „Това би означавало, че докато можете да дадете съгласието си за събиране на данни за вашия пулс, когато се използват като част от игра например, можете да откажете събирането им за целите на реклама. Същият избор ще бъде предоставен за данните за движението на очите, физиологичните реакции към нещата, както и моделите на мозъчните вълни<sup>3</sup>“. И все пак, ако поверителността ни се наруши, може да се позовем на разпоредбите от GDPR (Общ регламент относно защитата на данните), тъй като той следва да се прилага за алтернативните вселени, които се контролират или обработват от доставчици, установени в Европейския съюз, на основание чл.3, ал.2 от правния акт. Според Директива 2002/58/ЕО на Европейския парламент и на Съвета от 12 юли 2002 година относно обработката на лични данни и защита на правото на неприкосновеност на личния живот в сектора на електронните комуникации: „Изискването да се информират абонатите за специални рискове относно сигурността не освобождава доставчика на услуга от задължението да предприеме на негови разходи подходящи и незабавни мерки, за да отстрани всякакви нови, непредвидими рискове за сигурността и да възстанови нивото на нормална сигурност на услугата“. От компанията „Meta“ съобщават също така, че ако от наша страна (тази на потребителите) възникне претенция или спор, касаещ някой от продуктите им, може „конфликтът да се разгледа във всеки компетентен съд на територията на държавата на основното ни местопребиваване и законите на тази държава ще се прилагат, без да се вземат предвид колизионните норми<sup>4</sup>“.

В заключение може да кажем, че ако компаниите превишат правомощията, които сме им дали (като сме се съгласили с правилата за ползване на метавселената), все пак има налични начини за запазване на нашата поверителност.

Регулаторната рамка на всеобхватния виртуален свят и кибернетичната трансхуманизация не се изчерпва само със посочените до сега примери. Следва да представя случай на сексуален тормоз, който за жалост доказва дистопичната визия за състоянието на метавселените и регреса на хуманизма в модерното време. Нина Джейн Пател споделя пред „CNBC“ как за по-малко от 30 секунди е

---

<sup>3</sup> Вж. Privacy in the Metaverse ( <https://bit.ly/3EEDiXt> )

<sup>4</sup> Вж. Допълнителни разпоредби на условията за ползване на услугите на „Meta“ (<https://www.facebook.com/legal/terms> )

била заобиколена от три мъжки аватара, който ѝ правели неприлични намеци и я докосвали. По мое мнение, подобни действия противоречат с принципа за защита на правата на личността, нейните достойнство, чест и сигурност, който е заложен и в преамбюла на българската Конституция. Предвид подадени и от други потребители жалби, компанията на Зукърбърг въведе превантивни мерки срещу подобно оскърбително поведение – 4 фута разстояние от не-приятели; превключване към безопасна зона; заглушаване, блокиране и докладване за съдържание или профили.

Някои хора сякаш не осъзнават колко рисково място са метавселените. Тормозът, бил той вербален или физически (с уточнението, че под физически разбираме докосванията, които потребителите могат да усетят, ако носят хаптични жилетки), е често срещан в онлайн пространствата. Нека не забравяме, че голяма част от лицата, които влизат в компютърно-създадени светове, са деца и те могат да бъдат потенциални жертви на дигитално насилие. Как следва да се предпазим, съответно да защитим личната си неприкосновеност?

В тази насока Европейският парламент прие Закона за цифровите услуги (DSA) и Закона за цифровите пазари (DMA), определяйки по този начин един *„цялостен стандарт за регулиране на цифровото пространство“*. Практическото им значение е свързано главно със: *„справяне с всички форми на незаконно съдържание (фалшиви или опасни продукти, подбуждане към насилие, реч на омразата); новаторска рамка за защита на основните права и борбата срещу вредното съдържание и дезинформацията; повече защита за потребителите на социалните мрежи, особено децата ; нова рамка за онлайн рекламиране за ограничаване на използването на данни и защита на най-уязвимите потребители<sup>5</sup>“*.

В действителност се оказва, че и създателите на виртуални универсуми, и европейските институции работят усърдно към предотвратяване на опасности в дигиталните пространства.

След като обстойно разгледахме международните и европейски правила, свързани с комплексния киберсвят, съществуващите прецеденти и нормативни дефицити, може да направим извода, че метавселените са свидетелство за

---

<sup>5</sup> Вж. Sneak peek: how the Commission will enforce the DSA & DMA - Blog of Commissioner Thierry Breton (<https://bit.ly/3gxfXiI>)

еволюцията на науката. Те неоспоримо поставят на изпитание основите на правото. Остава на самопреценка обаче дали този технически прогрес ще създаде един по-добър, желан, утопичен свят или ще доведе до усложнения и задълбочаване проблемите с регулирането на правоотношенията.