

МЕЖІ САМОРЕГУЛЮВАННЯ ЦИВІЛЬНИХ ВІДНОСИН В МЕТАВСЕСВІТІ

Метавсесвіт це футуристичний віртуальний світ, де можна відчувати новий тип реальності. Метавсесвіт більше не є науковою фантастикою, тому не можна не враховувати нові виклики, які ця технологія може становити як для окремих споживачів, так і для компаній.

Метавсесвіт – термін, якому важко дати визначення. Це поняття у загальних рисах відноситься до ідеї віртуальних світів, у яких тисячі або навіть мільйони людей можуть збиратися у величезних 3D-світах. Його часто асоціюють із такими технологіями, як віртуальна та доповнена реальність [1]. В широкому розумінні метавсесвітом можна вважати частину інтернету нового покоління – Web 3.0. Так, з позиції цього підходу, вчиняючи криптовалютну транзакцію в блокчейні, користувач вже діє в певному метавсесвіті.

Щоб бути життєздатним місцем для життя та ведення бізнесу, метавсесвіт потребуватиме засобів контролю в реальному світі, щоб захистити користувачів від зловживань, шахрайства та втрат. Регулювання потребує часу, і його важко застосувати глобально. Але розробники метавсесвіту можуть вжити активних заходів для створення власного кодексу поведінки, тобто створення норм саморегулювання.

Потрібен час, щоб державне чи міжнародне регулювання наздогнало технологічні інновації, а це означає, що наразі немає зовнішнього нагляду за метавсесвітом. Ця ситуація може бути проблемною з наступних причин.

По-перше, валюти, які ми обмінюємо у віртуальних світах, не є реальними грошима в традиційному розумінні: це або криптовалюти, або внутрішньоігрові валюти, такі як Fortnite V-Bucks. Можуть існувати облікові записи або гаманці для зберігання цих активів, але державний захист від втрати чи шахрайства відсутній.

По-друге, вартість того, що ми купуємо та продаємо в метавсесвіті, менш відчутна, ніж у реальному світі. Невзаємозамінний токен (NFT) або частина віртуальної нерухомості може здаватися цінним активом, але це не обов'язково так, і в користувачів немає реального права на відшкодування чи інші форми захисту споживачів.

У метавсесвіті вже працює багато компаній і багато інших, ймовірно, прийдуть у цю сферу. Теоретично, будь-який із цих окремих операторів може існувати нескінченно довго поза нормативною базою. Якщо регулювання метавсесвіту не є глобальним, то мало що може зупинити офшорний інвестиційний механізм, який керує власним куточком метавсесвіту, і людей, які отримують доступ до нього з інших віртуальних світів.

Можливо, деякі технології, які лежать в основі метавсесвіту, за своєю суттю зменшують ризики транзакцій і потребу у фінансовому регулюванні, наприклад транзакції через блокчейн, які неможливо фальсифікувати. Блокчейн не тільки унеможливає зміну даних транзакцій без запису внесених змін, але й надає публічний доступ до цих даних усім, хто бере участь.

Але, з іншої сторони, весь етос метавсесвіту, здається, суперечить такому виду відстеження. Якщо можна бути ким завгодно у віртуальному світі, то, можливо, не доведеться підтверджувати свою особу, що не обов'язково суперечить нормам. Анонімність є однією з найбільших переваг метавсесвіту, не обов'язково як прикриття для злочинних дій користувачів, а і як засіб захисту конфіденційності.

На розробку нормативних актів потрібні роки, тому власники, інвестори чи рекламодавці в метавсесвіті, повинні розробити простий набір принципів і слідувати їм, тобто застосувати саморегулювання. Стимулювання змін зсередини може дати метавсесвіту та його учасникам свободу, необхідну для надання веселих, захоплюючих вражень та інноваційних послуг без ризику для користувачів. У суто комерційному плані це привабить рекламодавців та інвесторів, забезпечивши прозорість та швидке регулювання.

Розробка цих принципів вимагатиме співпраці та, ймовірно, методу проб і помилок і може включати наступне.

1. Встановлення власних стандартів. Найавторитетніші гравці метавсесвіту могли б об'єднати зусилля, щоб сформувавши незалежну індустріальну організацію та розробити власні надійні кодекси поведінки.

2. Використання передової фінансової практики. Повинні бути чітко визначені процеси для управління фінансовими ризиками метавсесвіту. Наприклад, слід публікувати комісію за обмін, коли незалежні стейблкоїни переводяться в або з метагаманців, а реальне забезпечення публікується для значних позик або торгів. Також було

б доцільно передати процеси перевірки посвідчення особи авторитетній третій стороні та забезпечити страхування від особистих втрат або навіть травм третьої сторони.

3. Надання споживачам можливості вибору. Галузевий орган міг би розробити еталон якості, який показує, що віртуальні світи є саморегульованими, дотримуються встановлених стандартів і тому є безпечними місцями для відвідування. Потім користувачі метавсесвіту вирішуватимуть, чи користуватися такими саморегульованими світами, продуктами з чіткими стандартами, чи ризикнути, користуючись явно нерегульованим середовищем. Віртуальні світи без корпоративної присутності в реальному світі також ускладнять застосування будь-яких нормативних стандартів [2].

Прикладом органу, який розробляє норми саморегулювання для метавсесвіту є Oasis. Консорціум Oasis, заснований у серпні 2021 року і є аналітичним центром, який об'єднує експертів з ігор, соціальних медіа та онлайн-знайомств для сприяння розвитку «етичного Інтернету». Нещодавно він оприлюднив перші в історії принципи роботи, Стандарти безпеки користувачів, для нового інтернет-світу Web 3.0.

Все більше веб-компаній підписуються на Стандарти безпеки користувачів. Серед них Agora, Fandom, Grindr, Pandora/Sirius XM, The Meet Group, Wildlife Studios і Wisdom, але цього недостатньо, адже великі технологічні компанії поки не слідують таким шляхом. Це не дивно, враховуючи, що навіть сьогодні вони нездатні до значущої саморегуляції та борються проти законодавства, щоб вирішити свої численні проблеми [3]. Історія великих технологічних компаній показує, що їхнє охоплення та контроль над аспектами метавсесвіту можуть бути ще виразнішими, ніж в епоху Web 2.0, якщо хтось не зупинить цей процес, адже такий розвиток подій суперечить концепції децентралізованого інтернету майбутнього – Web 3.0.

Деякі країни вже роблять перші кроки до урядового регулювання метавсесвіту. Так, у Великобританії представлено законопроект про безпеку в Інтернеті – законодавчий акт, спрямований на обмеження поширення шкідливого вмісту в Інтернеті. Правила покладатимуть на фірми обов'язок вживати жорстких і пропорційних заходів для боротьби зі шкідливими матеріалами, такими як дезінформація про вакцини або публікації, що пропагують самошкодження.

Світи віртуальної реальності (VR), або метавсесвіти, не згадуються в законопроекті, однак у заяві його авторів зазначено, що «цей знаковий законопроект охоплює всі сервіси, з якими користувачі можуть взаємодіяти в Інтернеті – від веб-сайтів і програм до метавсесвіту та інших. Послуги, до яких діти можуть отримати доступ, повинні бути безпечними, інакше є загроза величезного штрафу» [4].

Метавсесвіт не буде юридично захищений від нових правил, які встановлюються в законопроекті, адже сфера його застосування достатньо широка щоб врахувати платформи та компанії, які відіграють певну роль у метавсесвіті.

Отже, як у випадку із зовнішнім контролем, ключем до саморегулювання цивільних відносин в інтернеті буде підвищення прозорості, довіри та підзвітності за підтримки передових практик. Цілком ймовірно, що у цій сфері кризи будуть і з них потрібно буде накопичувати досвід. Те, як ми реагуємо колективно, на рівні урядів, компаній та споживачів, сформує метавсесвіт майбутнього як місце, яке доповнить наше реальне життя та розширить його.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Browne R. Meta and Microsoft can't self-regulate their metaverses, UK regulator warns. CNBC. URL: <https://www.cnbc.com/2022/10/26/meta-and-microsoft-cant-self-regulate-their-metaverses-ofcom-warns.html>
2. Boyd M. Regulating the metaverse: can we govern the ungovernable?. Forbes. URL: <https://www.forbes.com/sites/martinboyd/2022/05/16/regulating-the-metaverse-can-we-govern-the-ungovernable/?sh=52ce7cd41961>
3. Warwick M. Self-regulation just won't cut it in the metaverse – it needs a virtual Interpol. TelecomTV. URL: <https://www.telecomtv.com/content/digital-platforms-services/self-regulation-just-won-t-cut-it-in-the-metaverse-it-needs-a-virtual-interpol-43408/>
4. Field J. No self-regulation for metaverses in UK. CoinGeek. URL: <https://coingeek.com/no-self-regulation-for-metaverses-in-uk/>