

# Metawersum: krótka charakterystyka rzeczywistości, która (może) nadejdzie



dr Damian Flisak\*

„Sure, you can put a TV on your nose...eee... I'm not sure that makes you in the metaverse”

E. Musk<sup>1</sup>

System prawa własności intelektualnej, jaki znaleźliśmy do tej pory, nie przystaje do sztucznie wykreowanej rzeczywistości. Ta nieprzystawalność jest czymś oczywistym, ponieważ rozwoju technologicznego nie da się powstrzymać, a on sam dokonuje się bez większej refleksji na temat kompatybilności z obowiązującymi przepisami. Celem niniejszego artykułu jest próba identyfikacji takich cech świata określanego jako metawersum, które z punktu widzenia szeroko pojętego prawa własności intelektualnej wymuszają jego odmienne traktowanie. W istocie rzeczy już na tym etapie poznania metawersum można śmiało stwierdzić, że jest ono na tyle odmienną „niereczywistością”, o na tyle odmienną i unikalną charakterystyce, że nie sposób ograniczyć się jedynie do punktowych zmian w prawie. Poprzestanie na dość trywialnych stwierdzeniach, że metawersum „stanowi kolejne wyzwanie dla prawodawców”, bądź też że zmusza prawników do „odpowiedniej adaptacji wykładni przepisów wobec nadchodzących wyzwań”, jest już dalece niewystarczające.

## Metawersum – czy warto zainteresowania?

Niejako wbrew renomowanemu Instytutowi Gartnera, który przepowiada, że do 2026 r. już co czwarta osoba (a zatem ok. 2 miliardów ludzi) będzie spędzać co najmniej jedną godzinę w metawersum<sup>2</sup>, wydaje się, że pierwsze hurraoptymistyczne zapowiedzi zaczynają ustępować racjonalizacji nastrojów. W pewnym stopniu wynika to z – oględnie mówiąc – umiarkowanie atrakcyjnych doświadczeń z pierwszymi platformami metawersowymi, lub lepiej: pre-metawersowymi<sup>3</sup>. Sam *Mark Zuckerberg* musi mierzyć się z zarzutem ulokowania nadmiernych nadziei oraz przesadzonych ilości kapitału w rozbudowę metawersowej platformy<sup>4</sup>. W tak nakreślonym kontekście aktualne staje się pytanie, jakie skutki będzie miało widoczne ochłodzenie zainteresowania metawersum<sup>5</sup>. W każdym razie przywołany wcześniej Instytut Gartnera nawołuje do ostrożności przy inwestowaniu środków oraz ograniczenia się w tym zakresie raczej w duchu „trzymania ręki na pulsie” i uważnego śledzenia zakończonych sukcesem przypadków wykorzystania metawersum w praktyce<sup>6</sup>. W takich sytuacjach zawsze należy mieć na uwadze, że historia dostarcza całe mnóstwo przykładów fatalnych przepowiedni dotyczących rozwoju tej czy innej zdobyczy cywilizacji. Przypomnijmy choćby tę dotyczącą sieci internetowej autorstwa *Paula Krugmana*, późniejszego noblisty: „(...) *By 2005 or so, it will become clear that*

*that the Internet's impact on the economy has been no greater than the fax machine's*”.

Marzenia o stworzeniu równoległej rzeczywistości nie zostaną jednak porzucone już choćby dlatego, że generują one zbyt duży potencjał rozwoju, aby można go było całkowicie zbagatelizować. Co i raz słyszymy o kolejnych bardzo konkretnych propozycjach jej wykorzystania. Do kategorii najbardziej frapujących, ale i smutnych, należy plan przeniesienia do metawersum zagrożonego wzrastającym poziomem wód państwa Tuvalu, wraz z jego całą spuścizną kulturową<sup>7</sup>.

## Dlaczego nie zacząć od Elona Muska?

Właściwie, dlaczego by nie rozpocząć krótkiej charakterystyki metawersum od zdziwienia ekscentrycznego, choć niekwestowanego wizjonera *Elona Muska*? Wśród luminary światowego biznesu kreuje się on na bodaj największego sceptyka wobec metawersum. Pytanie, czy jego stanowisko nie jest racjonalne? Jeśli przyjąć, że metawersum w swojej docelowej postaci ma stanowić przestrzeń w pełni równoległą wobec rzeczywistości, to przecież musi narzucać się wątpliwość, jaki jest cel tak ambitnego działania? Jak u *Woltera* stwierdził *Kandyd*, „ponieważ wszystko istnieje dla jakiegoś celu, wszystko, z konieczności, musi istnieć dla najlepszego celu”. Czyżby znudził się nam już ten najpiękniejszy ze światów? Czy może dążymy do wykreowania takiego

\* Autor jest radcą prawnym; ORCID: 0000-0002-0805-5685.

<sup>1</sup> Fragment wywiadu z *E. Muskim* na kanale The Babylon Bee, <https://www.youtube.com/watch?v=Ai-gJQ99ci0>.

<sup>2</sup> *J. Wiles*, What Is A Metaverse? And Should You Be Buying In?, <https://www.gartner.com/en/articles/what-is-a-metaverse>.

<sup>3</sup> *K. Rojek*, Tak wygląda koncert w Metaverse. Przecież to jest żart poganiany żenadą, <https://antyweb.pl/koncert-w-metaverse-ozzy-motorhead>.

<sup>4</sup> *P. Mazurkiewicz*, *Mark Zuckerberg* krytykowany za metaverse. Meta utopiła miliardy, <https://cyfrowa.rp.pl/globalne-interesy/art37298831-mark-zuckerberg-krytykowany-za-metaverse-meta-utopila-miliardy>.

<sup>5</sup> Jednocześnie nie można (jeszcze) chyba twierdzić o nastaniu „metawersowej zimy” („*metaverse winter*”) na kształt zaistniałej w latach 80. „*AI Winter*”, kiedy to nastąpił znaczny spadek zainteresowania Sztuczną Inteligencją. Przyczyną było właśnie rozminięcie się oczekiwań wobec SI z faktycznymi możliwościami jej rozwoju, zob. obszernie: *N.J. Nilsson*, *The Quest For Artificial Intelligence. A History of Ideas And Achievements*, s. 408 i n., <https://ai.stanford.edu/~nilsson/QAI/qai.pdf>.

<sup>6</sup> *J. Wiles*, What Is A Metaverse? And Should You Be Buying In?, <https://www.gartner.com/en/articles/what-is-a-metaverse>.

<sup>7</sup> Taką deklarację złożył przedstawiciel tego państwa podczas odbywającej się w listopadzie 2022 r. konferencji COP27, stojąc przed kamerą z nogami po kolana zanurzonymi w wodzie, zob. *L. Craymer*, Tuvalu turns to the metaverse as rising seas threaten existence, <https://www.reuters.com/business/cop/tuvalu-turns-metaverse-rising-seas-threaten-existence-2022-11-15/>.

świata, który zostanie urządzony na własnych zasadach? Warto zastanowić się, co oznaczają owe „własne zasady”? Metawersum jest przestrzenią świadomie kreowaną (przede wszystkim) przez najpotężniejsze podmioty na globalnym rynku cyfrowym. W pierwszym rzędzie czyni się to po to, aby stworzyć nową przestrzeń zdaną do komercjalizacji. Jeśli już mamy tego świadomość i godzimy się na to, musimy zadbać o to, aby wspomniane zasady nie były jedynie odzwierciedleniem dążeń wybranych graczy rynkowych. Dla oddania sprawiedliwości, ewentualne powstanie metawersum nie dokona się bez licznych korzyści dla użytkowników. W końcu to właśnie oni zawsze ostatecznie rozstrzygają o powodzeniu (lub fiasku) określonej technologii. Spektrum zastosowań metawersum będzie miało swoje podstawowe ograniczenia przede wszystkim w ludzkiej wyobraźni oraz możliwościach technologicznych.

## Czym jest?

Pomimo wciąż początkowej fazy rozpoznawania zagadnienia metawersum, powstała już dość pokaźna literatura na ten temat. Można w niej odnaleźć próby jego ujęcia w definicyjne ramy<sup>8</sup>. Jak trudno jest dookreślać najnowsze zdobycze rozwoju technologicznego, widać dobrze na przykładzie definicji Sztucznej Inteligencji (SI) w projekcie unijnego rozporządzenia w sprawie SI<sup>9</sup>. W trakcie prac nad tym aktem jest ona przedmiotem sporych kontrowersji z dwóch zasadniczych powodów. Po pierwsze, podejmuje się próby opisanie dopiero rodzącego się fenomenu technologicznego, a przecież semantyka jest zwierciadłem zjawisk dobrze poznanych. Po drugie, każde słowo składające się na definicję może istotnie ułatwić lub utrudnić funkcjonowanie konkretnego biznesu opartego na najnowszych technologiach, ponieważ akt hierarchizuje systemy SI pod kątem ich wpływu na prawa i wolności obywatelskie. Z tego też powodu niektóre zastosowania SI będą w ogóle zakazane<sup>10</sup>.

Metawersum jest postrzegane jako kolejny etap rozwoju sieci internetowej. W swojej docelowej postaci ma ono stanowić sztucznie wykreowaną przestrzeń zbiorowo i synchronicznie doświadczaną przez nieograniczoną liczbę użytkowników<sup>11</sup>. W swojej finalnej postaci metawersum ma składać się z sieci odrębnych „światów” – subuniwersów, zespolonych ze sobą płynnie (*seamlessly*) i w nieodczuwalny dla użytkownika sposób do postaci jednej cyfrowej przestrzeni. Cecha jedności metawersum jest tutaj kluczowa dla powodzenia całego przedsięwzięcia (po-

dobnie jak podstawą sukcesu sieci internetowej przed kilkudziesięciami laty było również założenie jej jedności). Aby znaleźć wartość dodaną metawersum, a tym samym w pewnym sensie oszukać ludzki umysł, kluczowa jest płynność wszelkich zachowań w tym świecie. Bodaj najlepsze wyobrażenie o nim oferuje kultowa seria filmów „Matrix” rodzeństwa *Wachowskich*.

Samo słowo metawersum wyjaśnia intencje stojące za powołaniem tej przestrzeni do funkcjonowania. Przedrostek „meta” oznacza tyle co „ponad”, a częstka „wersum” nawiązuje do „uniwersum”. W ten sposób powstały neologizm właściwie wydobywa znaczenie metawersum<sup>12</sup> jako równowartościowej przestrzeni funkcjonującej niejako „obok” świata realnego.

Stworzona jedna i wspólna przestrzeń nie będzie niczym własnością<sup>13</sup> (podobnie jak trudno byłoby mówić o czyjejkolwiek własności w odniesieniu do sieci internetowej w znanej nam postaci<sup>14</sup>). W tak powstałej przestrzeni muszą funkcjonować uniwersalne systemy płatności (kryptowaluty) czy cyrkulacji treści (np. NFT). Z punktu widzenia użytkownika jakościową zmianą w przypadku metawersum będzie wrażenie immersji, „zanurzenia” w sztuczny świat, co będzie wymagało korzystania z odpowiedniego oprzyrządowania, określonych urządzeń – czy to odpowiednich okularów, hełmów, bransoletek czy wręcz całych kostiumów<sup>15</sup>, pomijając już urządzenia na stałe zintegrowane z ludzkim ciałem. Jak twierdzą osoby zaangażowane w budowanie metawersum, jego operacjonalizacja będzie wymagać technologii nieporównywalnie bardziej zaawansowanej niż obecna. Jeśli metawersum ma naprawdę funkcjonować na zasadach możliwie zbliżonych do świata rzeczywistego, droga do osiągnięcia tego celu jest zatem daleka i być może wiedzie dopiero poprzez upowszechnienie technologii kwantowej<sup>16</sup>.

## Implikacje prawne – uwagi ogólne

Zaprezentowana powyżej, krótka charakterystyka metawersum umożliwia identyfikację cech wymuszających takie jej traktowanie, które jest odmienne od rzeczywistości, do jakiej przywykli prawnicy. Po pierwsze, świat metawersum jest całkowicie i bez reszty wykreowany, a zatem zaprojektowany, wykonany i funkcjonujący zgodnie z logiką komputerowych algorytmów. Sytuacje występujące w świecie realnym, które jako zgodne z prawami biologii, fizyki czy chemii są dla nas oczywiste, w świecie cyfrowym muszą zostać zaprogramowane. Dla przykładu, trzeba nauczyć algorytm, że mocne uderzenie w szybę wirtualnego auta

<sup>8</sup> Zob. np. Sang-Min Park, Young-Gab Kim, A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges, <https://ieeexplore.ieee.org/document/9667507>.

<sup>9</sup> Wniosek rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiające zharmonizowane przepisy dotyczące sztucznej inteligencji (akt w sprawie sztucznej inteligencji) i zmieniający niektóre akty ustawodawcze Unii (COM/2021/206 final), <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX:52021PC0206>.

<sup>10</sup> W momencie tworzenia niniejszej publikacji wypracowano następującą definicję SI, która i tak jest chyba daleka od intuicyjnej zrozumiałości: „(...) »system sztucznej inteligencji« oznacza system, który zaprojektowano do działania w sposób częściowo autonomiczny i który, w oparciu o dane i informacje dostarczone maszynowo lub przez człowieka, wnioskuje w jaki sposób osiągnąć zadany zestaw celów – z wykorzystaniem technologii uczenia się maszyn lub metod opartych na logice i wiedzy, i który generuje wyniki, takie jak treści (generatywne systemy sztucznej inteligencji), przewidywania, zalecenia lub decyzje, wpływające na środowiska, z którymi system ten wchodzi w interakcję” (art. 3 pkt 1), Wniosek dotyczący rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady ustanawiającego zharmonizowane przepisy dotyczące sztucznej inteligencji (akt w sprawie sztucznej inteligencji) i zmieniającego niektóre akty ustawodawcze Unii – Podejście ogólne, <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-14954-2022-INIT/pl/pdf>.

<sup>11</sup> Wyczerpującą definicję zaprezentował M. Ball, The Metaverse And How It Will Revolutionize Everything, 2022, s. 29: „A massively scaled and interoperable network of real-time rendered 3D virtual worlds that can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications and payments”.

<sup>12</sup> Powstanie słowa powszechnie przypisuje się Neilowi Stephensonowi, autorowi pochodzącej z 1992 r. cyberpunkowej powieści „Snow Crash”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse#Snow\\_Crash,\\_1992](https://en.wikipedia.org/wiki/Metaverse#Snow_Crash,_1992).

<sup>13</sup> Pojęcia własności nie należy mylić z zakazami czy nakazami związanymi z korzystaniem z każdej z poszczególnych platform składających się na metawersum zgodnie z obowiązującymi na niej zasadami kontraktowymi.

<sup>14</sup> Tradycyjna sieć internetowa podlega jednak zjawisku regionalizacji, głównie wynikającego z odmiennych uwarunkowań prawnych korzystania z Internetu w określonych państwach.

<sup>15</sup> Zob. np. O. Mattison, 7 Must-Have Metaverse Devices You Need to Prepare in 2022, <https://filmora.wondershare.com/more-tips/metaverse-device.html>.

<sup>16</sup> The Quant, Does Quantum Computing have a role to play in the Metaverse?, <https://quantumzeitgeist.com/does-quantum-computing-have-a-role-to-play-in-the-metaverse/>.