

نشریه علمی فقه، حقوق و علوم جزا
مقاله پژوهشی، سال هشتم، شماره ۳۳، پاییز ۱۴۰۳، صفحات ۱۲ تا ۳۴
تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۳/۱۱ - تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۵/۱۶

متاورس، از پیدایش تا چالش‌های حقوقی پیش‌رو؛ با رویکردی بر فقه امامیه و اسناد بین‌المللی

| سید حسام‌الدین رفیعی طباطبایی* | مدرس دانشگاه، عضو مرکز وکلاء قوه قضائیه البرز، دکتری تخصصی حقوق خصوصی، گروه حقوق، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، واحد کرج، دانشگاه آزاد اسلامی، کرج، ایران.

| مهریه شجاع سنگچولی | مدرس دانشگاه، دانشجوی دکتری تخصصی حقوق خصوصی، گروه حقوق، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، واحد کرج، دانشگاه آزاد اسلامی، کرج، ایران.

چکیده

از سال ۱۹۳۸ تاکنون به کرات از واژه متاورس یا فراجهان استفاده شده‌است و منصفانه نیست اگر پروژه متاورس را یکی از عظیم‌ترین پروژه‌های تاریخ بشر ندانیم. سرعت جهانی شدن این قلمرو دیجیتال و حضور آواتارها بجای نوع بشر، پیامدهای گسترده‌ای در حوزه‌های گوناگون کسب و کار، حقوق شهروندی، حقوق مالکیت و اموال، حقوق کیفری، حقوق کودکان، حقوق مالی و صنعتی و... آن هم در بستری که تاکنون هیچ تمدنی را به خود ندیده‌است به همراه دارد. فارغ از لزوم چاره‌اندیشی و تصویب قانونی جامع اعم از آنکه سیاستی جهان گستر باشد و یا داخلی؛ مقوله مالکیت و خرید و فروش در این فضا جدال اصلی قانونی و فقهی در کشور ما می‌باشد که اقتدا به اندیشه برخی از فقهای امامیه من باب عدم جواز استفاده از این فضا سبب صعوبت بیشتر امر شده‌است. پاسخ به معضل مطروحه با توسل و تسری مفهوم اعتباری مالکیت در مواردی که منفعت عقلایی در آن جاری باشد، متاورسی را که عالمی انتزاعی و امتداد خیال انسان می‌باشد و به زعم عده‌ای صرفاً برای کاربران آن و آواتارها دارای ارزش مادی است، توجیه می‌کند. دور از انتظار نیست که بتوانیم با احترام به رای فقهای معظم، با بسط واژه عین در معاملات در کنار سایر بایسته‌های مندرج در قانون مدنی جهت صحت معاملات، صحه بر اعتبار این دسته از مبادلات بگذاریم.

واژگان کلیدی: آواتار، متاورس، فضای مجازی.

* نویسنده مسئول: rafiee.hesam@gmail.com

مقدمه

چندی است که بحث متاورس در مقام یک بستر دیجیتال گسترش یافته‌است. این واژه دو حرفی در مفهوم فراجهان، جهانی است سه بعدی که ازدحامی از انسانها با به کارگیری رمزارزها و توکن‌های غیرمثلی در آن در تکاپو هستند. عده‌ای اگرچه متاورس را امتداد ذهن لایتناهی انسان معرفی کرده‌اند؛ آن را تکامل دنیای اینترنت هم دانسته‌اند. در این فضا شخصیت‌هایی تحت عنوان چهرک یا همان آواتار با هدایت از جهان واقعی به دست نوع بشر، با نادیده گرفتن مرزها، فرهنگ، ملیت و مذهب، به حیات مجازی مشغول هستند و بدیهی است که این قلمرو باتوجه به شتاب در تمتع جهانی، عرصه صعوبت‌های بسیاری بالاخص در کشور ما می‌باشد که یکی از این موارد اساس بیع در این عالم است. اقتدا حقوق موضوعه کشور به قواعد فقهی و لزوم موجود و معین بودن عوضین هنگام معامله مطابق قانون مدنی، به طور کلی یکی از مهمترین کنش‌های این قلمرو دیجیتال یعنی خرید و فروش را زیر سوال می‌برد و به نقطه‌ای جهت مباحثه میان حقوقدانان و فقها تبدیل می‌شود.

در عین حال شبهه در باقی امور و موضوعات حقوقی مطرح می‌شود، برای مثال؛ آیا ارتکاب قتل توسط آواتارها ممکن است؟

تغییرات و نفوذی که بهره‌مندی از این قلمرو در عرصه‌های گوناگون سیاست، فرهنگ، تاریخ و ... به همراه دارد خللی به حقوق شهروندی وارد می‌آورد یا خیر؟

حقوق مرتبط با صنعت مد، مالکیت فکری ناشی از حقوق این صنعت، چه وضعیتی خواهد داشت؟ جرایم سایبری در این فضا چگونه مورد قضاوت واقع می‌شوند؟

آیا جعل هویت، کلاهبرداری، نقض حریم خصوصی در این بستر حاکم است؟

آیا نقض حقوق کودکان و یا آزار جنسی و مصادیق مطروحه منطبق با بند ۱ ماده دهم گزارش کمیسیون مقام زن در اجلاسیه صندوق جمعیت ملل متحد مصوب سال ۲۰۱۳، قابلیت و امکان اجرا در این فضا را دارد؟ و ...

تمامی موارد یاد شده و سایر مواردی که می‌تواند دغدغه‌ای برای ایجاد یک فضای امن باشد؛ سبب شده‌است تا زمامداران در جامعه جهانی، فقدان قانونی جامع و مدون را جهت بهره‌وری از این بستر درک کنند. با این حال نکته آن است که موضع‌گیری جمعی از مراجع عظیم الشان در مقابل این فضا و انکار امکان معامله در آن، ما را در برابر قانونی جامع دچار ایراد خواهد کرد.

نویسندگان در این جستار بر آن شدند تا با ارائه تاریخچه واژه متاورس، وضعیت حقوقی معاملات در این اتمسفر پرچالش را مورد بررسی قرار دهند و با عنایت به رویکرد فقهای امامیه و تدقیق در اسناد بین‌المللی، به تبیین جایگاه و وضعیت غایی معاملات در متاورس بپردازند.

مفهوم شناسی و تاریخچه پیدایش

مفهوم شناسی متاورس

متاورس که واژه‌ای یونانی است، از دو قسمت *meta* به معنای ماورا، فراتر و *verse* به معنای دنیا تشکیل شده است؛ در معنای دنیای ماوراء. در حال حاضر این مفهوم در حال رشد تعاریف گوناگون و متعددی را داراست. براساس اطلاعات لغت‌نامه‌های معتبر انگلیسی، متاورس در داستان‌های علمی-تخیلی به معنی شبیه‌سازی کامپیوتری مشترک، واقع‌گرایانه و همه‌جانبه از دنیای واقعی با دیگر جهان‌های ممکن است. افراد در این دنیا در کالبد یک آواتار دیجیتالی شرکت می‌کنند.

فیلیپ روزدیل^۲ بنیانگذار دنیای متاورسی سکندلایف^۳ در گفتگو با وایرد، در تعریف متاورس اینگونه آورده است که: «یک اینترنت سه بعدی که ازدحامی از انسان‌ها در آن حضور دارند.» اما این تعریف کامل نیست و بیان جامعی را در بر نمی‌گیرد. در ابتدایی‌ترین تعریف، متاورس، یک قلمرو دیجیتالی است نه یک تکنولوژی خاص؛ به انسان‌ها اجازه تعامل با افراد دیگر یا شخصیت‌های دیجیتالی (مجازی) در قالب آواتارها برای برقراری ارتباط، همکاری، انجام بازی، رسیدگی به امور کاری و تجاری، یا معاشرت را می‌دهد و می‌توان آنرا یک فضای مشترک مجازی که از ترکیب واقعیت فیزیکی، بازی‌های آنلاین، واقعیت افزوده، واقعیت مجازی و ارزش‌های دیجیتال حاصل می‌شود، تعریف کرد که کاربران را قادر می‌سازد به صورت مجازی با هم در تعامل باشند. این دنیای مجازی از طریق هدست‌های واقعیت مجازی (VR)، عینک‌های واقعیت افزوده، گوشی‌های هوشمند، رایانه‌های شخصی و کنسول‌های بازی قابل دسترسی خواهد بود. متاورس در حال حاضر در پلتفرم‌هایی مانند وی‌آر چت یا بازی‌های ویدیویی مانند زندگی دوم وجود دارد.

رمز ارزها^۴ و توکن‌های غیرمثلی (ان‌اف‌تی) امکان دادوستد در این فضا را فراهم می‌کنند. پروژه متاورس با حضور در مراحل ابتدایی خود یکی از پروژه‌های عظیم بشر بوده است و هیچکس نمی‌داند که تا چه اندازه می‌تواند روش مورد استفاده و تعامل انسان‌ها با فناوری را تحت تاثیر قرار دهد یا آن را مختل سازد اما آنچه که محرز است آن است که جذب انسان‌ها به سوی این فضا در آینده‌ای نزدیک غیر قابل انکار می‌باشد که این امر پیامدهای گسترده‌ای در حوزه‌های گوناگون به همراه دارد چرا که در حال حاضر با شروع به کار این پروژه از سرتاسر دنیا افراد بسیاری در آن مشغول فعالیت و حتی در حال کسب درآمد هستند و این پروژه برای جهانی شدن سرعتی فراتر از آنچه که در ابتدا از آن انتظار داشتند در پیش گرفته است.

^۲ Philip Rosedale

^۳ Second Life

^۴ Crypto Currencies

تاریخچه پیدایش متاورس

یکی از قدیمی‌ترین اسنادی که عبارت متاورس در آن مشاهده شده است، مربوط به سال ۱۹۳۸ می‌باشد که توسط آنتونین آرتو^۵ شاعر و نمایشنامه‌نویس فرانسوی، به واژه واقعیت مجازی در مجموعه مقالات، تئاتر و دوگانه خود به کار رفته است. او دیدگاهی را ترسیم می‌کند که چگونه شخصیت‌ها، اشیا و تصاویر را می‌توان برای خلق جهان‌های غنی؛ غوطه‌ور، هماهنگ و یکپارچه کرد. پس از آن در سال ۱۹۶۲ فیلمساز آمریکایی، مورتون هیلینگ، ماشینی به نام سنسوراما ساخت. مطابق اظهارات معاون رئیس جمهور و استراتژیست ارشد آن زمان جان لیکاتا^۶، این ماشین که تجربه موتور سواری در شهر نیویورک را با استفاده از یک فیلم سه بعدی، صندلی ارتعاشی، پنکه و انواع رایحه‌ها شبیه سازی کرده بود: «سنسوراما تا حد زیادی پیشرفت نهایی بود که زمینه را برای ایجاد محیط مجازی فراگیر ایجاد کرد» که جمع‌کننده بسیاری از کارشناسان، این دستگاه را از اولین نمونه‌های ماشین‌های واقعیت مجازی معرفی نمودند.

در سال ۱۹۶۸ استنلی کوپریک^۷ فیلمساز سرشناس آمریکایی، فیلمی^۸ را در سال ۲۰۰۱ اکران نمود که در آن محیطی شبیه به متاورس به تصویر کشیده شده بود. در این فیلم، فضانوردی به نام دکتر دیو بومن تجربه‌ای روان‌گردان را پشت سر می‌گذارد و خود را در یک متاورس و دنیایی سه‌بعدی و روی جهان حقیقی می‌بیند. در ادامه بررسی‌ها به اولین دنیای مجازی شناخته شده در قالب بازی^۹ می‌رسیم؛ این بازی در شبکه‌ای از کامپیوترهای یونیکس انجام شد و به کاربران اجازه داد تا همراه با یکدیگر در یک محیط مجازی تعامل داشته باشند. در حال حاضر این بازی‌ها به بخشی از جامعه و راه‌آمرار معاش تبدیل شده‌اند. سالها بعد، کتاب فلسفی^{۱۰} توسط ژان بودریار^{۱۱} در سال ۱۹۸۱ منتشر شد. این کتاب به روابط بین واقعیت، جامعه، نمادها و همچنین تأثیر فرهنگ و رسانه در ساخت این مفهوم مشترک پرداخت و آنها را به تصویر کشید. جaron لانیر^{۱۲} متخصص کامپیوتر، نوازنده و پیشگام حوزه واقعیت مجازی، کمپانی VPL Research را در سال ۱۹۸۴ تأسیس کرد. این شرکت یکی از اولین هدست‌های واقعیت مجازی و دستکش‌های داده را توسعه داد. این رویداد ثابت کرد که واقعیت مجازی تا چه اندازه می‌تواند برای تلاش‌ها و فعالیت‌های تجاری و هنری اثربخش باشد. مدیرعامل این شرکت چنین اظهار نمود که: «درحالی‌که انبوهی از آزمایش‌ها و تفکرات قبلی پیش از این نوآوری وجود دارند، شرکت تحقیقاتی لانیر شروع به تجاری‌سازی عینک‌ها و دستکش‌ها برای تسهیل دستیابی به واقعیت افزوده کرد.» ساخت این تجهیزات و وسایل مهمترین نقطه عطف سرگذشت متاورس دانسته شد. در سال ۱۹۸۹ تیم برنرز

⁵ Antonin Arta

⁶ John Licata

⁷ Stanley Kubrick

⁸ A Space Odyssey

⁹ Maze War

¹⁰ Simulacra and Simulation

¹¹ Jean Baudrillard

¹² Jaron Lanier

لی^{۱۳} دانشمند کامپیوتر اهل انگلستان، در زمانیکه در CERN بود، زمینه را برای شبکه جهانی وب فراهم کرد. این اختراع برنرز لی، هم کلاینت و هم سرور را برای شبکه‌ای از صفحات وب با متن، گرافیک و صدا به صورت منبع باز^{۱۴} ایجاد کرد. در سال ۱۹۹۱ در پی اقدامات تیم برنرز لی و بسیاری پیشرفت‌ها در حوزه فناوری جهانی، امکان اتصال کامپیوترها به یکدیگر از طریق شبکه جهانی وب مهیا و اولین نسخه اینترنت، برای اشتراک‌گذاری داده‌های تحقیقاتی و فایل‌ها بین دانشگاه‌ها و مؤسسات ایجاد شد. با این حال، بعد از مدت کوتاهی مشخص شد که اینترنت پتانسیل بسیار بیشتری دارد و زمینه برای پیشرفت‌های عظیمی در این حوزه فراهم آمد که در کمتر از یکسال بعد نیل استفنسون -نویسنده آمریکایی- برای نخستین مرتبه از اصطلاح متاورس در رمان خود با نام سقوط برفی استفاده کرد. این کتاب دنیای آینده ویران شده را نشان می‌دهد که افراد ثروتمند آن به سوی یک واقعیت سه‌بعدی متصل به دنیای واقعی فرار می‌کنند. در این دنیا، افراد به شکل آواتارهای سه‌بعدی هستند و می‌توانند باهم تعامل داشته باشند.

در سال ۱۹۹۳ اصطلاح اثبات کار^{۱۵} با هدف جلوگیری از ارسال هرزنامه‌های ایمیل معرفی شد. این نرم‌افزار از شرکت‌کنندگان می‌خواهد که یک چالش رمزنگاری پیچیده که تأیید آن آسان است را حل کنند. در ادامه، این الگوریتم به یکی از تکنیک‌های اولیه برای تأیید و مشروعیت بخشیدن به تراکنش‌ها در یک بلاکچین، به ویژه برای استخراج ارز دیجیتال استفاده شد. در حال حاضر، مکانیسم اثبات کار به بخش اصلی شبکه بلاکچین بسیاری از ارزهای دیجیتال معتبر نظیر بیت‌کوین (BTC) تبدیل شده است. در سال ۱۹۹۸ وی دی^{۱۶}، کانسپت خود را برای ارز دیجیتال B-Money رو نمایی نمود. این ارز رمزنگاری شده دیجیتال هرگز به سرانجام نرسید و تنها به تاریخ سیر پیشرفت متاورس پیوست. برخی مفاهیم این ارز دیجیتال بسیار شبیه به بیت‌کوین هستند که تقریباً یک دهه بعد از آن توسعه پیدا کرد. اثبات کار یکی از عناصر کلیدی این رمزارز بود؛ یک الگوریتم استخراج جایگزین که بجای قدرت محاسباتی خام، به دارایی فعلی توسعه‌دهندگان نیز متکی است.

در سال ۲۰۰۲ مفهوم و مدل دوقلوهای دیجیتال^{۱۷} یک جسم فیزیکی، بطور گسترده توسط مایکل گریوز^{۱۸} طی کنفرانسی در دانشگاه میشیگان معرفی شد. همگرایی واقعیت مجازی و حوزه‌های چند کاربری منجر به این نبوغ شد؛ جاییکه مردم قادر بودند بازنمایی دیجیتالی از خودشان داشته و با اشیاء در تعامل باشند. سرگذشت متاورس در سال ۲۰۰۳ را با رونمایی از پلتفرم سه‌بعدی Second Life توسط Linden Lab دنبال می‌کنیم. این پلتفرم یک فضای 3D اشتراکی است که امکاناتی نظیر تعامل با دیگران، ساخت اشیاء و مبادله کالا را در اختیار کاربران قرار می‌دهد. فضای مجازی زمینه را برای این دنیای متاورس آماده کرد و امروزه با بیش از ۷۰ میلیون

¹³ Tim Berners-Lee

¹⁴ Open Source

¹⁵ Proof-of-Work

¹⁶ Wei De

¹⁷ Digital Twins

¹⁸ Michael Grieves

حساب کاربری ثبت شده، این پلتفرم به رشد خود ادامه می‌دهد. این پلتفرم توسط فیلیپ روزد^{۱۹} توسعه داده شد. با صراحت می‌توان گفت، پلتفرم Roblox یکی از نقاط عطف مهم در سرگذشت متاورس بعد از سال ۲۰۰۰ است. این پلتفرم همچنین امکان ایجاد و فروش آیتم‌های جدید را فراهم کرده‌است. با وجود سابقه طولانی، پذیرش عمومی بالای این پلتفرم در دوران همه‌گیری کووید-۱۹ آغاز شد و Roblox در حال حاضر بیش از ۲۰۰ میلیون کاربر دارد.

سال ۲۰۰۹ را می‌توان از مهم‌ترین سال‌ها در سرگذشت متاورس دانست. می‌دانیم که امروزه ارزهای دیجیتال و توکن‌های غیرقابل معاوضه (ان اف تی - NFT) نقش مهمی در فراجهان دارند که اساس آن‌ها در این سال پایه‌گذاری شد. در سال ۲۰۰۹، شبکه بیت‌کوین^{۲۰} توسط مؤسس مرموز خود، ساتوشی ناکاموتو به وجود آمد و بلوک پیدایش خود (بلوک شماره صفر) را استخراج کرد که پاداش ۵۰ بیت‌کوین را به همراه داشت. این شبکه مبتنی بر الگوریتم اثبات کار بود و کماکان نیز بر پایه آن فعال است. همزمان با اختراع بیت‌کوین، ساتوشی ناکاموتو، بلاکچین^{۲۱} را نیز اختراع کرد تا بعنوان دفتر کل تراکنش‌های بیت‌کوین عمل کند. حتی با وجود اینکه گروهی ادعا کرده‌اند که مفهوم بلاکچین را پیش از این اختراع کرده‌اند، شکل قابل استفاده بلاکچین همزمان با ایجاد بیت‌کوین متولد شد. ادامه سرگذشت متاورس به محبوبیت بازی‌های گاجا در اوایل دهه ۲۰۱۰ در ژاپن باز می‌گردد. این بازی‌ها براساس کانسپت ماشین فروش اسباب‌بازی (گاجا) با اولین سیستم شناخته شده در MapleStory هستند. در این بازی، بازیکنان ارزی بدست می‌آوردند که می‌توانستند برای موارد زیر از آن استفاده کنند:

- شرکت در قرعه‌کشی تصادفی شامل مجموعه‌ای از آیتم‌ها براساس موارد کمیاب و از پیش تعیین شده

- بدست آوردن یک پاداش درون بازی نظیر افزایش قدرت، امکانات بخصوص و...

کسب این ارزها و پاداش‌ها بواسطه ترکیبی از شانس و مهارت در بازی امکان‌پذیر بود. یکی دیگر از بازی‌هایی که منجر به تحولی عظیم در صنعت پلتفرم‌های متاورسی شد، استپن^{۲۲} بود؛ اولین بازی موبایلی NFT است که با ویژگی Move-to-Earn و بر بستر بلاکچین سولانا، بعنوان میزبان مجموعه وسیعی از اپلیکیشن‌های غیرمتمرکز مقیاس‌پذیر^{۲۳}، طراحی شده‌است. در سال ۲۰۱۱ ارنست کلاین^{۲۴} نویسنده کتاب Ready Player One در رمان خود یک دنیای مجازی^{۲۵} را توصیف کرده که حوادث و داستان این رمان در سال ۲۰۴۰ اتفاق می‌افتند و در آن مردم بیشتر زمان خود را صرف تعامل با یکدیگر می‌کردند. این کانسپت در سال ۲۰۱۸ با یک اقتباس استادانه از استیون اسپیلبرگ^{۲۶} فیلمساز سرشناس آمریکایی به تصویر کشیده شد و راه خود را به پرده

¹⁹ Philip Rosedale

²⁰ Bitcoin

²¹ Blockchain

²² STEPN

²³ DApps

²⁴ Ernest Cline

²⁵ OASIS

²⁶ Steven Spielberg

سینما باز کرد. بسیاری از مردم بواسطه این فیلم با متاورس آشنا شدند. کانسپت رمزارزهای کلکسیون‌نی توسط NFT ایجاد و در دسامبر سال ۲۰۱۲ با هدف متمایز کردن توکن‌ها از یکدیگر مفهوم‌سازی شد. اولین مجموعه دیجیتالی در این حوزه که سروصدای زیادی به پا کرد، کریپتو^{۲۷}ها بودند. این مجموعه شور و هیجانی را در بین افرادی که می‌خواستند این توکن‌های منحصر بفرد را بخرند، ایجاد کنند یا بفروشند برانگیخت. دنیای متاورس و پلتفرم‌های مجازی با بازی‌هایی مثل پوگمن گو^{۲۸} و آکسی اینفینیتی^{۲۹} ادامه داشت تا در نهایت در سال ۲۰۲۰ در پاندمی کرونا که جهان را بسرعت فراگیر کرده بود؛ متاورس توانست سریعاً تبدیل به محلی برای جوانان، گیمرها و کسانی شود که قصد کسب درآمد از دنیای آنلاین را داشتند. در دنیای کنونی، متاورس تبدیل به نوعی شورش علیه نهادها شده است که گویا هرچه رایج‌تر شود، آن‌ها را در معرض ریسک بیشتری قرار می‌دهد. این موضوع باعث شده تا مردم تمایل بیشتری به سمت اقتصاد زیرزمینی و جهان‌های متاورس پیدا کنند و یک طوفان عالی برای رشد فراجهان ایجاد شود. مایکروسافت برنامه محبوب مش^{۳۰} را در سال ۲۰۲۱ معرفی کرد تا نقطه سرنوشت‌ساز دیگری در سرگذشت متاورس پدیدار شود. بسیاری بر این باورند که از زمان ارائه برنامه HoloLens توسط مایکروسافت، Mesh بزرگترین پیشرفت نوآورانه این کمپانی به کاربران این امکان را می‌دهد که دنیای مجازی و واقعی خود را ادغام کنند؛ به این معنی که هولوگرام‌های واقع‌گرایانه ایجاد کنند که امکان تشخیص آن‌ها از اجسام دنیای واقعی ممکن نیست. Mesh یک قلمروی کاملاً جدید برای بازی‌های ویدیویی، واقعیت مجازی و... باز کرد. فیس‌بوک در سال ۲۰۲۱ نام شرکت خود را به متا^{۳۱} تغییر داد و توجه جهانیان را به متاورس جلب کرد. این اقدام از مهمترین رویدادهای اخیر در سرگذشت متاورس است. مارک زاکربرگ اعلام کرد که قصد دارد ۱۰,۰۰۰ نفر را در اروپا با صرف هزینه ۱۰ میلیارد دلار برای ساخت متاورس استخدام کند. این اقدامات باعث شد تا بسیاری از شرکت‌های بزرگ و کوچک تصمیم بگیرند که محصولات خود را به دنیای متاورس متصل کنند. پس از تغییر نام فیس‌بوک به متا، برخی از بزرگترین شرکت‌های جهان شروع به توسعه خود در متاورس کردند. شرکت‌هایی مانند H&M، سامسونگ و وال مارت شروع به آزمایش فروشگاه‌های خرده‌فروشی مستقر در متاورس کردند. این یک قلمرو کاملاً جدید برای بازاریابی و تعامل با مشتری است و طولی نمی‌کشد که بسیاری از شرکت‌ها در این دنیا حضور خواهند داشت. آنچه که محرز است این است که سرگذشت متاورس نشان می‌دهد که این دنیای مجازی در سال‌های اخیر محبوبیت زیادی پیدا کرده‌است. بخش زیادی از هیاهو و هیجان در اطراف متاورس، ناشی از فعالیت شرکت‌های فناوری و رسانه‌های اجتماعی است. بسیاری از این شرکت‌ها نظیر متا و مایکروسافت، منابع مالی عظیمی را به این پلتفرم اختصاص داده‌اند. از طرفی،

²⁷ Cryptokitties

²⁸ Pokemon Go

²⁹ Axie Infinity

³⁰ Mesh

³¹ Meta

بازی‌های آنلاین نیز ایده فراجهان را پذیرفته‌اند و بازیکنان در این دنیا امکان تعامل مجازی با استفاده از آواتارهای قابل تنظیم را دارند.

پاندمی کرونا نیز باعث شد تا بسیاری از مردم برای ارتباط آنلاین بهتر و حتی کسب درآمد، به استفاده از این قلمرو دیجیتال روی بیاورند چرا که این بستر الهام‌بخش یک اقتصاد جدید و پرهیاهو می‌باشد و این ویژگی به معنای منابع جدید کسب درآمد برای سازندگان محتوا و توسعه‌دهندگان واقعیت مجازی است. از طرفی این اقتصاد مبتنی بر ارزش‌های دیجیتال است که باعث عادلانه‌تر شدن و منظم‌تر شدن فضای کسب درآمد می‌شود. از سوی دیگر، سرمایه‌گذارانی با قدرت ریسک بالا را داریم که مشتاق به سرمایه‌گذاری در استارت‌آپ‌ها و پروژه‌های جدید متاورس هستند. هریک از این پروژه‌های امیدوارکننده می‌توانند پروژه‌های به عظمت فیسبوک باشند و سرمایه‌گذاران خود را به سمت کسب سود و اعتبار فراوانی سوق دهند. همچنین مهمترین و اصلی‌ترین مزیت این فضا، عدم نیاز به حضور فیزیکی در آن است؛ حضور در جلسات کاری، کلاس‌های آموزشی و حتی کنسرت خوانندگان معروف نیز با استفاده از عینک‌های VR، و سایر سخت افزارهای AR و VR در فضای متاورس، سبب استقبال گسترده مردم از این فضا شده‌است. آواتار در قالب شخصیت اصلی افراد در دنیای حقیقی، جایگزین آنها شده و افراد در دنیای واقعی با مواردی همچون پوشاندن لباس بر آواتارها، از این طریق در متاورس فعالیت می‌کنند. دنیای تکنولوژی دنیای توقف‌ناپذیری است که به سرعت در حال رشد می‌باشد. در این بین متاورس نهایت تلاش خود را می‌کند که پیش‌تاز در جهانی شدن باشد. چرا که همچون کشوری تازه تاسیس است که هنوز هیچ نشانه‌ای از تمدن به خود ندیده‌است. (آرزوجی، حسین‌زاده، ۱۴۰۱) در حال حاضر فراگیری این بستر، از بین رفتن ملیت و مذهب و استفاده از آواتارها در شرایطی که قوانین خاصی بر این فضا حاکم نیست، چالش‌های حقوقی بسیاری را به همراه دارد علی‌الخصوص که اولین اقدام در این فضا، ساخت‌وساز و ایجاد پلتفرم‌های گوناگون مجازی است که بحث خرید و فروش زمین‌های مجازی و سایر معاملات، محلی برای بحث و فحص میان دولت‌ها و اندیشمندان حقوقی شده‌است. با این حال کشورهایی نظیر آمریکا و ژاپن در صدد قانونگذاری برای این پلتفرم برآمده‌اند اما باید دید با توجه به مسائل مرتبط با حقوق مالکیت، حفظ داده‌ها و حریم خصوصی، امنیت سایبری، حفظ هویت و شخصیت حقوقی، کیفی، عمومی و حکمرانی؛ رویکرد نظام حقوقی ایران در برخورد با این دسته از معاملات چه خواهد بود؟

برای مثال، مطابق ماده ۱۹۰ قانون مدنی شرایط صحت معاملات مورد بررسی قرار می‌گیرد و در همین قانون، مواد ۲۱۴ الی ۲۱۶ من باب شرایط مورد معامله درباره مالیت داشتن، منفعت عقلایی، عدم وجود ابهام، جهل و ممکن‌التسلیم بودن آن مطرح شده‌است. وضعیت حقوقی این دسته از معاملات به چه نحو است؟

یا در موارد خاص و جزئی، مطابق آنچه که در فقه امامیه در زمینه خرید و فروش کالا آمده‌است، الزام بر عین بودن مبیع وجود دارد، چه بسا که حتی ماده ۳۳۸ قانون مدنی مبتنی بر همین نظر مورد کتابت قرار گرفته‌است، آیا بطور کلی خرید و فروش در این فضا صحیح است؟

حتی در موارد عام و کلی تر سوالات و چالش‌های بسیاری نظیر آنچه که در مقدمه همین یادداشت عنوان شد، نظیر قتل، آزار و اذیت و ... به میان می‌آید.

لذا در این جستار در تلاشیم تا با استمداد از مفاهیم مشروح و تاریخچه این پلتفرم، چالش‌های حقوقی موجود در استفاده از این فضا را شناسایی، تحلیل و تبیین نماییم و پس از آن نگاه با تطبیقی به بررسی، بسط و تحلیل مسائل مطروحه مطابق نظریات فقهای امامیه و اسناد بین‌المللی بپردازیم.

چالش‌های حقوقی پیش رو

متاورس از دید بسیاری، نسل سوم اینترنت خواهد بود که اداره و کنترل آن برخلاف گذشته، برعهده‌ی شرکت‌های بزرگ، پلتفرم‌ها و در نتیجه برخی دولت‌ها نخواهد بود بلکه همانگونه که پیشتر اشاره شد کاربران، با آواتارهای خود به تصمیم‌گیری در آن می‌پردازند. لذا با توجه به محبوبیت روزافزون این قلمرو دیجیتال، تطبیق و اعمال قوانین موجود بر اموال درون این فضا از سوی قانونگذاران در عرصه برون و درون مرزی امری ضروری بنظر می‌رسد علی‌الخصوص در کشور ایران که قوانین با رویکردی فقهی به تصویب و منصفه اجرا در می‌آیند. لذا در این قسم از یادداشت سعی بر آن شده‌است که به بررسی چالش‌های حقوقی این فضا در حقوق موضوعه ایران بپردازیم.

در حوزه حقوق شهروندی

گسترش گستره فضای مجازی پس از گذر از عصر کشاورزی و صنعتی، تحولات گسترده‌ای را به همراه داشته‌است و دریچه‌ای به سوی دوران پسامدرن و تمامی ابعاد زندگی فردی و اجتماعی مردم جهان را تغییر داده‌است چه بسا که هم اکنون متاورس یک تمدن جدید با حذف مرز و حکومت تلقی می‌شود. توسعه این فضای مجازی سبب طرح این سوال می‌گردد که آیا آواتارها و یا هادیان آنها در این پلتفرم تمامی حقوقی که مرتبط با نوع انسان در عالم واقع است را دارا هستند یا خیر؟ بعبارتی آیا حق حیات، حق سلامت، کرامت انسانی و برابری انسانی، حق اندیشه و آزادی بیان، حق دسترسی به اطلاعات و ... که در زمره حقوق شهروندی جای می‌گیرند در این فضا جاری هستند و یا خیر، بالاخص رواج اوامری همچون مجازی شدن آموزش، خرید، بازدید، معاینات پزشکی، مراقبه‌های پزشکی، شرکت در جلسات سبب رونق تکنولوژی، ارتباط و تعامل آسان در دنیای واقعی و مجازی می‌شود و همین امر تغییرات خاص خود در فرهنگ، جامعه، سیاست، و ... به دنبال دارد، مضافاً این قلمرو دیجیتال سبب تاثیراتی بر رایانه، اطلاعات، هوش مصنوعی، گرافیک، بازرگانی، علوم اجتماعی و مواردی از این قبیل می‌باشد. حال سوال اصلی این است که متاورس چه تاثیراتی بر سبک زندگی مردم در آینده‌ای نه چندان دور خواهد داشت؟

در پاسخ به این امر باید چنین اذعان نمود که متاورس اگرچه عالمی بزرگ و آزاد را برای انسان به ارمغان آورده‌است اما همانند بسیاری از علوم و تکنولوژی‌هایی که رواج می‌یابد هم تاثیرات مثبتی نظیر تحول در عرصه‌های پزشکی، آموزشی، سرگرمی، امکان انجام معاملات حقوقی (خرید و

فروش)، تسریع بخشیدن به جریان اقتصاد و تجارت، و هم تاثیرات منفی نظیر جعل هویت، بزهکاری نوین، مشکلات روانشناختی و از همه مهمتر نقض حریم خصوصی را داراست. مادامیکه وضع قوانین در این پلتفرم صورت نپذیرد نمی‌توان به صراحت و دقت معین نمود که حقوق شهروندی در این فضا به چه مقدار حاکم است.

در حوزه حقوق کسب و کار

یکی دیگر از آنها چالش‌های این بستر مربوط به حقوق کسب‌وکارهاست. بررسی‌ها نشان می‌دهد که عمده چالش‌های پیش‌روی صاحبان کسب‌وکار در زمینه حقوق مالکیت معنوی، حریم خصوصی، صلاحیت قضایی، جرایم سایبری، شرایط خدمات و هویت مجازی است (علیزاده و محمدزاده، ۱۴۰۲)؛ بطور مثال در صنعت مد، که یکی از زیر شاخه‌های تخصصی در علم حقوق، حقوق مالکیت فکری می‌باشد؛ هدف غایی آن شناسایی و شناختن حق انحصاری پدیدآورنده جهت کسب سود مادی و معنوی از محصول اثر خود می‌باشد. این صنعت که شامل عملکرد و تولیدات انبوه برندهای قانونی با حقوق مالکیت فکری ثبت شده و رسمی است؛ گاهی درگیر عملکرد غیرقانونی، نقض حقوق مزبور و در نهایت کپی‌برداری از طرح‌های اصلی و ثبت شده می‌باشد که با سرعتی فزاینده اما در کوتاهترین بازه زمانی ممکن محصولات خود را به تولید انبوه می‌رساند؛ این امر سبب کاهش هزینه‌ها و استفاده از نیروی خدماتی ارزانتر برای ناقض این حق می‌باشد. همین پدیده سبب شده‌است تا صنعت مد در پی چاره‌اندیشی‌های خود، رسالت خود را بر مدار حمایت قانونی از نشان تجاری، حق ثبت و لباس تجاری ایشان، قرار دهد. صنعت مد برای نوع انسان در عالم واقع پدیده‌ای است ملموس و قابل معامله چه بسا که همه انسانها در سراسر دنیا فارغ از هر نژاد و مذهب و سیاست بهایی برای پوشاک پرداخت می‌کنند و به رونق و دوام این فضا کمک می‌کنند. اما وضعیت در زیست‌بوم متاورس به نوع دیگری است و همانگونه که در مباحث آتی اشاره خواهد شد خرید و فروش از هر نوعی که باشد وجود خارجی و عینی در این فضا ندارد؛ حال آیا پوشاک در زمره مسائلی قرار می‌گیرد که هادیان آواتارها در عالم واقع تمایل به پرداخت اعتبار و پول جهت تهیه آن داشته‌باشند؟

در سال ۲۰۲۱ دو نفر به نام‌های بنوایاگوتا و فلوسیوس موفق شدند که ۶۲۰ جفت کتانی مجازی را در دنیای مجازی آن هم تنها در ۵ دقیقه به فروش برسانند و درآمدی حدود ۳ میلیون دلار داشته باشند. این امر سبب شد که امکانات بالقوه این فضا مورد شناسایی قرار گیرد و شرکت‌های بزرگ صنعت مد نظیر گوچی با خرید زمین‌های مجازی جهت تاسیس فروشگاه در این بستر، و گپ، ادیداس، نایکی و ... آشکارسازی برنامه‌های خود را جهت ورود به متاورس اعلام نمایند. البسه موجود در این فضا در دسته NFT ها (رمزارز غیرمثلی یا همان قیمی در حقوق موضوعه کشور) می‌باشد که ذیل ۳ دسته قابلیت بحث دارد:

نخست: البسه در فضای مجازی که این امکان برای کاربران وجود دارد که لباس‌های دیجیتالی که هریک رمزارز دیجیتال غیرمثلی محسوب می‌شوند، خریداری شده و بر آواتار پوشانده شود.

دوم: البسه واقعیت افزوده که این دسته از البسه دیجیتال قابلیت این را دارد که بر تصویر فرد در دنیای واقعی منطبق شود. بطور مثال شرکت نایک پروژه‌ای تحت عنوان Nike Dunk Genesis را استارت زده‌است که هدف این پروژه خلق یک کلکسیون ۲۰ هزارتایی از کتانی‌هاست که قابل رویت در دنیای واقعی از طریق فیلترهای موجود در برنامه اسنپ‌چت می‌باشد.

سوم: دوقلوهای دیجیتالی هستند که با اسکن کد^{۳۲}هایی متصل به هر لباس امکان بهره‌برداری از تمثال واقعیت‌افزوده همان لباس بوجود می‌آید. آنچه که بدیهی است این است که صنعت مد به فضای متاورس کشیده شده‌است چراکه افراد می‌توانند با صرف کمترین هزینه و زمان به البسه‌ای با به روزترین طراحی‌ها دسترسی داشته باشند. همین امر سبب شده‌است تا زمینه سوءاستفاده برای شرکت‌های مد سریع بوجود آید و خیزی جهت ورود به این فضا بردارند چرا که ظهور متاورس نه تنها سبب توقف عملکرد مد سریع نمی‌باشد بلکه سبب گسترش و ورود مد غیرقانونی به این فضا شد.

آنچه که من باب این چالش صحیح به نظر می‌رسد انتقال طرح سه‌بعدی طراحی انجام شده در عالم واقع به متاورس فرآیند جدید حادث می‌شود که ابزارها و نرم‌افزارهایی که سبب تحرک آواتارها در این فضا می‌شوند سبب تحرک لباس در این بستر هم می‌شوند و لباسی دیجیتالی بوجود می‌آید که مالکیت آن باید الزاما به طراح سه‌بعدی آن و یا شرکتی حامی طراح، برسد و مدل دیجیتال دیگر تماما به مالک اولیه (طراح در عالم واقع) تعلق ندارد مگر آنکه فی‌مابین مالک اولیه و طراح، قراردادی حاصل شود که اثر ثبت شده تماما به نام مالک اولیه ثبت شود تا بدین نحو ابهامات در زمینه انتساب مالکیت فکری رفع گردد. ازسوی دیگر مد سریع (غیرقانونی) تاثیری در اکوسیستم و محیط‌زیست برجای خواهد گذاشت چراکه حدود ۱۰٪ از کل کربن‌دی‌اکسید انسانی مرتبط با آلاینده‌ترین صنایع است و پیش بینی شده‌است که تا سال ۲۰۵۰ این عدد به ۲۶٪ هم برسد نکته‌ای که ممکن است به ذهن متبادر گردد این است که مد در متاورس فارغ از نوع آن (قانونی و غیرقانونی) سبب می‌شود که مردم به خرید مجازی روی آورند و خرید و فروش البسه در عالم واقع باتوجه به حجم آلاینده و آلودگی‌هایی که در پی دارد را حذف کنند تا جهان خود را به این ترتیب نجات دهند، که مهر تایید به این امر فقط طی زمان به منصفه ظهور می‌رسد.

در حوزه حقوق اموال و مالکیت

در عالم واقع اموالی که جهت تملک مورد استفاده قرار می‌گیرند سه خصیصه؛ انحصار، دوام و ارتباط متقابل را دارا می‌باشند. این خصوصیات بطور خلاصه و صریح اعلام می‌کنند که انسان مالک کلیه اشیائی است که در انحصار اوست و این اموال لزوما با استفاده باید باقی بماند همچنین این اشیاء به واسطه قواعد فیزیک حتی برغیر از مالک آن اثر می‌گذارد. بنظر می‌رسد اگر بتوانیم

^{۳۲} QR کد

اموال را در فضای مجازی دارای این سه خصوصیت بدانیم مال، مال مجازی تلقی می‌شود و قابلیت تملک در متاورس خواهد داشت چه بسا که طبق رای‌ی در سال ۲۰۰۳ در یکی از دادگاه‌های کشور آمریکا، چنین بیان نمودند که دارایی مفهوم وسیعی دارد که شامل هر منفعت نامشهود و امتیازی است که تصرف را برای متصرف آن به دنبال دارد. در نتیجه آنچه که مشهود است آنست که قانونگذاران و قضات دادگاه‌ها تمایل دارند که اشیاء مجازی را ملک مادی فرد تلقی کنند. در حقوق ایران ملکیت امریست اعتباری با قابلیت انشاء و رابطه‌ای خاص میان مالک و مملوک است؛ بدین معنا که فی‌مابین مالک و مملوک (ملک) رابطه‌ای فرض می‌شود که آنچه که از مالک جدا است به منزله آنچه که به او ارتباط دارد در نظر گرفته می‌شود که سبب سلطه، اقتدار فرد بر آن مال و تصرف انحصاری او در مال می‌شود. (موسوی، ۱۴۰۰، ۱۰۰)

در حقوق کشور ما مالکیت اعتباری معتبر و عقلایی دانسته شده‌است؛ فی‌الواقع افراد علقه‌ای را که میان مردم و آنچه را که به عنوان مالک شیء در دست دارند، معتبر می‌دانند که همین علقه سبب تسلط ایشان بر آن چیز است یا آنچه را اعتبار می‌کنند عبارتست از سلطه آن شخص بر آن (یزدی، ۱۳۷۰، ۵۴) مطابق این امر که نخست علقه‌ی ملکیت حاصله را اعتبار می‌دهد و دوم نیازی به حقیقتی خارجی و ملموس بیان نمی‌دارد و همچنین با وحدت ملاک از سه خصیصه اموال در عالم واقع برای این دسته از اموال، اشیاء در متاورس و کلیه فضاهای مجازی مصداق ملک واقع می‌شوند.

در متاورس معمول‌ترین شیوه تملک، نقل و انتقال است و از ماده ۱۹۰ الی ۲۱۷ قانون مدنی صحت معاملات مبتنی بر نظر مشهور فقهای امامیه مورد اشاره قرار گرفته‌است که آنچه که در قانون ما، معاملات در متاورس را دچار چالش می‌کند نخست وجود غیرفیزیکی و انتزاعی مال مورد معامله است و دوم الزام به مالیت داشتن عوضین است چرا که اشیاء در این قلمرو دیجیتال صرفاً برای کاربران و مالکان آواتارها ارزش و معنا دارد و در عالم حقیقت مطابق قوانین و موازین حقوقی و فقهی نمی‌توانیم مال را با لامال و شیء را با لاشیء معامله و مبادله نماییم (انصاری، ۱۴۱۹، ۹؛ ۷۶) در نتیجه مطابق آنچه که در ابتدای همین پاراگراف مورد اشاره قرار گرفت از آنجا که شرط صحت معاملات در حقوق موضوعه کشورمان با جلب نظر و احترام به فقهای امامیه مورد نگارش قرار گرفته‌است، ضروریست که در این فرصت مالیت اشیاء در متاورس و موجودیت (معین بودن) اموال در این فضا را مورد بررسی و تحلیل قرار دهیم. تعاریف متعددی از مال ارائه شده‌است که یکی از مهمترین و محوری‌ترین تعاریف رویکرد عرف نسبت به این واژه است؛ میل، رغبت و تلاش عمومی برای به دست آوردن آن (عبدی‌پور فرد و وصالی، ۱۳۹۶، ۹۷) مطابق این تعریف مالیت امری اعتباری، عقلایی و نشأت گرفته از رغبت مردم جهت داراشدن یک شیء دانسته شده‌است. عبارتی عناوین مال و مالیت اعتباری عرفی دارند. برخی از فقها در اتخاذ رویکرد عرفی به تأثیرات عرضه و تقاضا اشاره کرده‌اند؛ بدین معنا که ارزش مبادلات کالا بطور مستقیم به میزان رغبت اجتماع به آن بستگی دارد؛ اگر میل و رغبت اجتماعی به کالایی کاهش یابد، به دنبال آن ارزش مبادله‌ی آن کالا کاهش می‌یابد (صدر، ۱۳۸۵، ص ۱۹۷؛ خمینی، ۱۳۶۸، ص ۱۶۴) در نتیجه معیار

عرفی برای مالیت داشتن شیء پیرو رابطه عرضه و تقاضاست. حضرت امام خمینی در مقابل نظری براین دارند که رغبت و میل ممکن است بنا بر عقلا باشد و عامه مردم به سمت آن چیز که عقلا به آن ارزش می‌دهند نروند و ایشان در تصدیق مالیت یک شیء صرف رغبت عقلا را کافی دانسته‌اند. (خمینی، ۱۴۳۴، ۸؛ حائری، ۱۴۲۳، ۱۰۷) باقتدا به تعاریف عرفی از مالیت و مال بودن اشیاء، معاملات در فضای متاورس با معضلی روبه‌رو نخواهند بود و مالیت عرفی و شرعی بعنوان یکی از شروط صحت معاملات، در این فضا جاری است؛ مگر آنکه مورد معامله امری نامشروع باشد که اثر مال عرفی (مالی که از نظر عامه مردم ارزش و قابلیت خرید و فروش دارد) از آن سلب شده باشد. (خمینی ۱۴۳۴، ۱۰) اما من باب موجودیت و معین بودن موضوع قرارداد همانگونه که واضح است موضوع قرارداد وجود فیزیکی و ملموس ندارد بلکه ما با شیئی مجازی روبه‌رو هستیم. اشیاء مجازی در پلتفرم و فضاهای دیجیتالی همچون متاورس مجموعه‌ای از داده‌ها حاکم است و صاحب آواتار یا همان کاربر اصلی می‌تواند این داده‌ها را که با صوری خاص در فضای مجازی نمایان می‌شود، از سایر چیزهایی که در فضای مدنظر (دیجیتال و مجازی) وجود دارد، تمییز دهد و ارتباطی واقعی با آن‌ها داشته باشد. (حسنی، ۱۳۹۹، ۳۵) اموال غیرمادی وجود فیزیکی و خارجی ندارند و در نتیجه قابل لمس نیستند، اما زاینده نیازهای روز جامعه هستند به همین علت وجود این دسته از اموال با اعتباری که از جامعه فقها، علم حقوق و عرف جامعه می‌گیرند، انتزاعی و معتبر می‌شوند. مانند؛ حق مولف بر اثر خود یا داده‌های مورد بحث در این یادداشت که با شکل خاصی که در فضای مجازی دارند و با توجه به اینکه جامعه سرعت به سوی این پلتفرم کشیده می‌شود؛ نمی‌توانیم بعلت فقدان و عدم یافتن فیزیکی ملموس از اشیاء در متاورس آن‌ها را از حوزه اموال خارج کنیم و حکم به عدم صحت و عدم جواز این دسته از معاملات دهیم.

در حقوق موضوعه کشور، بطور کلی مال به عین، عمل و منفعت قابل اطلاق است. هر آن چیزی که بتوان سه بعد عرض، عمق و طول را به آن نسبت داد عین خارجی دانسته می‌شود. بی‌گمان داده‌ها در متاورس این خصایص را دارا نیستند اما تعریف مزبور به سبب تمیز عین از سایر اقسام مال آمده‌است و هدف اشاره به خود شیء، بوده‌است. دور از انتظار و خارج از گستره توقعات نیست اگر با بسط واژه عین، داده‌های مجازی را در زمره اعیان قرار دهیم؛ چه بسا که منطبق بر نظر برخی از عالمان و اندیشمندان حقوق و فقه، عدم شرطیت تجسم خارجی در صدق مال قابل استنباط، دفاع و استدلال است. (جزائری، ۱۴۲۸، ۱۷) چه بسا که به وضوح اطلاعات، با آنکه تجسم خارجی و معین ندارند در دسته اموال دانسته شده‌است و در ازای مال به مبادله آن می‌پردازند. بنابراین داده‌های مجازی همانند اطلاعات قابلیت معامله دارند و کلیه اشیاء در پلتفرم دیجیتالی متاورس علی‌رغم اینکه وجود خارجی و بعد ندارند، در مثابه یک عین غیرحقیقی (مجازی) و دارای منفعت و سود شناخته می‌شوند و معامله این موارد در کنار سایر شرایط صحت معاملات، معتبر و مورد حمایت قانونگذار خواهد بود. در بحث بر سر مالکیت در فضای متاورس، اشاره شد که اشیاء غیرمادی و ناملموس هستند و همین خصیصه قواعد عمومی مالکیت در این فضا را با ابهاماتی روبه‌رو ساخته است. مالکیت در فضای مجازی را می‌توان به دو دسته تقسیم نمود:

نخست آنکه ملکیت همه اموال در دنیای مجازی در اختیار ارائه دهنده پلتفرم است؛ که مطابق این قاعده کاربران و مالکان آواتارها تنها جواز استفاده از دارایی، داده‌ها، کدهای رایانه، ارز دیجیتال و حتی خود آواتار موجود در این فضا را دارند و دوم کاربران مجاز هستند که تنها برخی از اموال را دارا باشند. گستره مالکیت استفاده کننده از این پلتفرم‌ها در شرایط خدمات ارائه دهنده مقررات برای تنظیم رابطه فی‌مابین مالک محتوا با سازنده و صاحبان پلتفرم مشخص شده‌است؛ این شرایط به صاحبان محتوا امکان مالکیت دارایی مجازی را در مواردی می‌دهد اما باینحال من باب حدود و نحوه آن و بطور اخص این موضوع که دارایی مجازی یک شکل قانونی شناخته شده از دارایی است یا خیر، تردید حاکم است و سرنوشت این موضوع به توافق اولیه بین کاربر و پلتفرم گره خورده‌است. آنچه که عیان است این است که در فضای متاورس افراد با پرداخت ارزهای دیجیتال اموالی هرچند مجازی را به تملک خود در می‌آورند و زیرسوال بردن مالکیت آنها با ایراد روبه‌رو است چراکه بر مبنای قواعد فقهی و حقوقی صحه بر موجودیت اموال در این پلتفرم گذاشته شده است و در نتیجه برای ملکیت هم بایرادی روبه‌رو خواهیم بود.

در حوزه حقوق کیفری

جان بندلر، مدرس امنیت و جرایم سایبری در دانشکده حقوق الیزابت هاب نیویورک بر این عقیده‌است که قوانین جهت حفاظت از انسان درعالم واقع و حقیقی تدوین و مکتوب شده‌اند؛ در نتیجه در فضای متاورس که آواتارها یا کدهای نرم افزار مجازی در این فضا، تحت حاکمیت این قانون قرار نمی‌گیرند. آنچه که غیرقابل کتمان است، ترولینگ^{۳۳}، قلدری مجازی و بدرفتاری در این فضا است که به کرات به وقوع می‌پیوندد و به گفته این محقق، تعداد بسیار اندکی از جرایم آزار و اذیت دیجیتال و یا تهدیدات در این فضا تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرد. پس از آنکه ادعاشد یک زن مورد تجاوز جنسی قرار گرفته‌است، متا خصیصه تعیین مرزهای شخصی و تعیین حریم خصوصی را به پلتفرم Horizon Worlds اضافه نمود.

تفاوت متاورس با عالم حقیقی سبب می‌شود که جرایم، نحوه ارتکاب و حتی مجازاتها در این دو جهان، متفاوت باشد. جرایم نه تنها مربوط به نقض حریم خصوصی که شرکت‌ها با فروش داده‌های شخصی کاربران مرتکب می‌شوند، بلکه در سایر مصادیق نظیر قتل یا تعرض یا جرایم ناشی از نفرت در این فضا می‌تواند آسیب‌زا و نگران‌کننده باشد چه بسا که جرایمی نظیر جعل، سرقت، کلاهبرداری، افشای اسرار و اطلاعات با سرقت رایانه‌ای و... جرایم حاکم در این فضا هستند؛ علی‌الخصوص که با گسترش و توسعه این فضای دیجیتال ارتکاب این جرایم بالاخص جعل و هک اطلاعات شخصی افراد روبه فزونی می‌رود. قانون‌گذاران در سراسر جهان برای قوانین

^{۳۳} ترولینگ یا ترول کردن به انگلیسی (trolling) به عملی از روی قصد و نیت می‌گویند که به قصد برهم زدن کارایی ویکی‌پدیا برای کاربران آن، مدیران، توسعه‌دهندگان، و افرادی صورت می‌گیرد که هدفشان کمک به بسط و توسعه ویکی‌پدیا است

سخت‌گیرانه‌تر حفظ حریم خصوصی و حفاظت از داده‌ها تلاش کرده‌اند. با اینحال، قانون معمولاً قادر به همگامی با پیشرفت‌های فناوری نیست.

وزیر امارات متحده عربی در سخنرانی در مجمع جهانی اقتصاد در داووس، سوئیس، با اشاره صریح خود به جنایت در متاورس، بیان کرد که بطور جدّ باید توسط سازمان ملل غیرقانونی و مورد چاره‌جویی قرار گیرد و در ادامه چنین اذعان نمود که: «اگر برای شما در واتساپ پیامی بفرستم، شاید شما را بترساند و شخصیتتان را ترور کند، سبب نمی‌شود خاطره‌ای در ذهنتان بماند که دچار PTSD اختلال اضطراب پس از سانحه شوید. اما اگر وارد متاورس، دنیای واقع‌گرایانه در آینده شویم و من شما را در آنجا به قتل برسانم، شما آنرا می‌بینید. این کار شما را به جایی می‌رساند که باید در هر جای جهان که هستید به آن واکنش نشان دهید و این یک ترس و آسیب همیشگی برایتان خواهد داشت.» کارشناسان و حقوقدانان بر این عقیده هستند که پیگرد قانونی و انتساب جرم به یک کاربری که معمولاً ناشناس است، امریست دشوار و حتی در صورت ارتکاب قتل توسط آواتارها با توجه به اینکه عنصر مادی جرم با واسطه صورت می‌پذیرد و هدایتی از جهان واقعی سبب ارتکاب این جرم می‌شود، بعید بنظر می‌رسد که بتوانیم برای آواتار جانی حبس و یا دیه را داشته باشیم و بدیهی است که بی‌پاسخ گذاشتن جرم و جنایت در متاورس امریست ناصواب. شاید بتوان علت تعلل در وضع قوانین برای این فضا را عدم درک چگونگی اعمال نادرست افراد مانند آزار و اذیت سایبری، آزار جنسی و... در دنیای مجازی بیان نمود. برای مثال در صورت تماس فیزیکی با یک آواتار زن، نه آسیب فیزیکی رخ داده است و نه مجازی؛ در عوض، این یک آسیب فیزیکی مجازی با پیامدهای دنیای واقعی تلقی می‌شود و این در حالیست که قانون آزار جنسی زنان در محل کار (پیشگیری، ممنوعیت و اصلاح) در سال ۲۰۱۳، آزار جنسی را فراتر از تماس فیزیکی تعریف می‌کند و هنوز مشخص نیست این موضوع در فضای مجازی چگونه تعریف خواهد شد. باین حال دور از انتظار و عدل نیست اگر برای ارتکاب جرایمی نظیر قتل آواتارها، تجاوز جنسی و سایر جرایم در این فضا، انتساب اتهامات و توجه مجازات و کیفر برای افراد در دنیای واقعی را دارا باشیم. بدیهیست که در حال حاضر هیچ قانونی برای جرایم متاورسی وجود ندارد و حتی در صورت وضع قوانین در این پلتفرم، قوانین بیشتر جنبه نمادین خواهند داشت تا اساسی؛ اما متاورس در حال حاضر در بهترین زمان خود برای وضع قوانین کیفری مشخص قرار دارد که با توجه سرعت فزاینده در استفاده از این فضا، نو ظهور بودن، از بین رفتن مرزها و ملیت‌ها بتوانیم جرایم در این فضا را به حداقل برسانیم.

در حوزه حقوق کودکان

هدف‌گیری تمامیت جسمانی و معنوی از دیگر چالش‌های حقوقی این فضا می‌باشد که حقوق کودکان یعنی افرادی که مطابق اسناد مرتبط با حقوق بشر، کنوانسیون حقوق کودک و حتی قانون حمایت از کودکان و نوجوانان مقصود از کودک، هنوز به سن ۱۸ سال تمام نرسیده در مقام قشر آسیب‌پذیر جای بحث و مذاقه دارد. اگرچه این فضا، انقلابی در تربیت اجتماعی کودکان است

و این امکان را به آنها می‌دهد که بادرک بهتر و تجربه بهتری وارد دنیای واقعی و اجتماع حقیقی شوند؛ بدیهیست که عدم وجود یک قانون خاص برای این فضا دردسرساز است و خطراتی این قشر آسیب‌پذیر را تهدید می‌کند که مقابله و جلوگیری از ورود این آسیب‌ها نیازمند یک راه حل هوشمندانه و اساسی است. ۲۶٪ از ۷ هزار کودک در جامعه آماری ۴۴ ایالت از ایالات متحده آمریکا، دارای هدست‌های واقعیت مجازی هستند و طبق تحقیقات بیش از نیمی از کاربران این فضا یعنی ۵۱٪، درمتاورس زیر ۱۳ سال و تا ۸۳٪ کاربران این محیط کمتر از ۱۸ سال دارند. تمایل کودکان به این فضا در سه امر:

- توانایی برقراری تعاملات اجتماعی مختلف،
- وجود فضایی مملو از مصنوعات دیجیتالی
- قابلیت ناشناس بودن و آزادی بیان در این فضا، خلاصه می‌شود. (ایرنا، محمد مهدی سید ناصری)

اگرچه این فضا باتوجه به پیامدهای مثبتی که پیشتر اشاره شد امر آموزش و درمان را تسهیل می‌بخشد؛ برای مثال به کودکان اوتیسم اجازه می‌دهد که با دنیایی هرچند خیالی در تعامل باشند، اما وجود مواردی نظیر تروریسم، سوءاستفاده جنسی، نقض حریم خصوصی کودکان و ... در این فضا مشهود است و ارائه محتوای مضر برای این قشر امری غیرقابل انکار است چه بسا که در یک بازی به نام روبلاکس سایر بازیکنان به آواتار یک کودک تجاوز گروهی کردند. موارد دیگر نظیر آسیب‌های وارده این فضا به چشم، سرگیجه و تهوع ناشی از استفاده از عینک‌های واقعیت مجازی، افزایش پرخاشگری و جداسدن کودک از عالم واقع و عدم دسترسی والدین به محتوای هدست‌های مجازی، دیگر آثار مخرب این فضا بر کودکان است.

پرواضح است ارائه راه حل برای مقابله با ورود آسیب به این قشر، همانند سایر چالش‌های حقوقی نیازمند وضع قوانین گوناگون مالکیت معنوی، مسئولیت‌مدنی، جزائی و کیفری و سیاستگذاری در این بستر می‌باشد. از منظر حقوق داخلی علاوه بر اینکه قوانینی به حمایت کلی از این قشر آسیب‌پذیر می‌پردازند، بنظر می‌رسد که تصویب سند صیانت از حقوق کودکان و نوجوانان در فضای مجازی که باهدف ساماندهی فضای مجازی و ایجاد یک زیست‌بوم محافظت شده، توسط شورای عالی فضای مجازی طراحی شده‌است؛ با ۹ ماده مهمترین اقدام و سیاست در برابر آسیب‌های احتمالی فضای مجازی از این گروه خاص می‌باشد چراکه ذیل این سند به این مهم اشاره شده‌است که تدوین‌کنندگان در سازوکار تولید، مدیریت و نظارت بر تولید محتوا باید این امر را به برخی نهادهای اجرایی و حاکمیتی واگذار کنند تا محتوای آسیب‌زای این قلمرو مجازی به حداقل برسد. همچنین اتحادیه اروپا راهکار جدیدی تحت عنوان اینترنت بهتر برای کودکان و چهارچوب‌های جدید حریم خصوصی متناسب با ماهیت این قلمرو دیجیتال ارائه داده‌است. همچنین در بسیاری از کشورها و سیاست‌های مقابله با آسیب ناشی از این فضا به کودکان، استفاده از هوش مصنوعی و فناوری بلاکچین به الزامات حقوقی مدنظر جامعه عمل پوشانده‌است. (لطیف‌زاده و قبولی‌درفشان، ۱۴۰۲، ۱۹۵)

در حوزه حقوق مالی و صنعتی

تجارت امریست که از قرن‌ها قبل با مبادرت افراد به مبادلات آغاز شد و به رکن جدایی‌ناپذیر زندگی روزمره انسان تبدیل شد. اقتصاد و تجارت دیجیتال چندی است که همه‌گیر شده‌است و بسیاری از افراد باتوجه به گسترش این عرصه از مواردی همچون سامانه‌های بانکداری اینترنتی و بانکداری همراه بهره‌مند می‌شوند. بدیهیست که امکان معاملات درمتاورس هم سبب شده‌است که تجارت و اقتصاد به این فضا وارد شود و علاوه بر امکان معامله بر روی اشیاء دارای همزاد دیجیتال، بر روی اشیاء مجازی بومی در این بستر که همزاد فیزیکی ندارند و به نوعی محتوایی هستند که توسط کاربر ایجاد می‌شوند اعمال می‌شود. (میرزابابایی و پوراسماعیل، ۱۴۰۲)

همانگونه که پیشتر اشاره شد ارز رایج در این فضا NFT ها هستند و نظام پرداختی و سرمایه‌ای در این فضا با استفاده از این رمزارزها پیش می‌رود و توسعه این ارزها، به توسعه‌دهندگان این قلمرو اذن داده‌است که این ساختار را به قلمرو متاورس وارد کنند تا بدین جهت بتوانند به مبادله فحوی دیجیتال در این قلمرو ادامه دهند. باینحال بصراحت می‌توان اذعان نمود که سیستم تجارت در متاورس معضلاتی مشابه تجارت در عالم واقع را داراست که این امر سبب می‌شود جوامع، لزوم و اهمیت قانونگذاری در این بستر را بیش از همیشه حس کنند؛ مثلاً تعارض آنچه که از جسم دیجیتال یا واقعی ارائه می‌شود با آنچه که فی‌الواقع هست و یا تردید در اصالت کالاها و کلاهبرداری مواردی هستند که در اقتصاد، تجارت و صنعت این فضا نگرانی‌هایی را بهمراه دارد. آنچه که صواب است، نیاز جوامع و اداره‌کنندگان دولت‌ها در کنار توسعه‌دهندگان این قلمرو باید درصدد اجرای یک فرآیند برآیند که بابررسی دقیقتر رویکردهای مرسوم را ترکیب نماید و در برابر جعل، کلاهبرداری و کاستی‌های این فضا بایستد تا تجارت در این فضای دیجیتال بنحو امن ادامه یابد.

رویکردی بر فقه امامیه و اسناد بین‌المللی

در فقه امامیه

جهان امروز جهانی است میان رشته‌ای و باتوجه به اینکه عمده قوانین در کشور ما با اقتدا به نظریه‌های فقهی و تحلیل فقهای امامیه مورد تدوین قرار گرفته‌است؛ در حوزه فضای مجازی و اینترنت همچنان اختلافاتی فی‌مابین نظریات ارائه شده مبنی بر جواز یا عدم‌جواز استفاده از این فضا به چشم می‌آید و متاورس؛ جهانی متفاوت با آنچه که تاکنون تجربه کرده‌ایم، از این قاعده مستثنی نشده‌است. این بستر نوظهور در شرایطی ایجاد شد که فقه همچنان درگیر ارائه نظریاتی نظیر اقتصاد، سیاست و پدیده‌های اجتماعی بودند و روبه‌رو شدن فقها با این پدیده نوظهور به چالش‌های ایشان افزود. جامعه ایران در مواجهه میان مدرنیسم و فقه غالباً دچار تناقض است و در موارد مشابه مسائل در جامعه علمی حوزه‌ای در وهله نخست با انکار روبه‌رو می‌شوند و پس از طی مرحله امتناع به همکاری و پذیرش در مرحله سوم می‌رسند. بحث بر سر پذیرش رمزارزها هنوز اختلافی بود که متاورس هم به میان آمد در همان مصاحبه‌های نخستین یکی از فقهای بنام عضو

مجلس خبرگان رهبری حکم به عدم‌جواز این دو مورد دادند. لذا در این قسم از این جستار در تلاشیم که به ارائه و بررسی نظریات ارائه شده فقهای امامیه در پاسخ به سوال حکم مالیت در بستر متاورس و استفاده از این فضا، بپردازیم.

• آیت‌الله خامنه‌ای من‌باب استفاده از متاورس اظهار نظر ننموده‌اند و سفارش کرده‌اند که بنابر احتیاط باید عمل شود. بنظر می‌رسد که عدم اظهارنظر و ارجاع مقام معظم رهبری به قوانین موضوعه کشور برای دستیابی به حکم این مسئله از بعد منزلت حکومتی ایشان بوده‌است و به نوعی بیان لزوم وضع قانون در این زمینه و از بین‌بردن خلاء قانونی مبحث مطروحه یادآور شده‌اند. (آیت‌الله خامنه‌ای، اسفند ۱۴۰۲)

• آیت‌الله محسن اراکی عضو مجلس خبرگان رهبری، حکم پدیده نوظهور متاورس را عدم‌جواز بیان کردند و اعلام نمودند که نمی‌توان شیء را با لاشئ و مال را با لامال مبادله نمود که همین نظر ایشان مبنایی قرار گرفته‌است برای معاملات در بستر متاورس چرا که مال با لامال مورد مبادله قرار می‌گیرد و طبق نظر ایشان عقلایی و مشروع نیست. (خبرگزاری بین‌المللی قرآن، دیماه ۱۴۰۰)

• آیت‌الله نوری همدانی تأکید دارند که از منظر شرعی، ورود به معاملات ارزهای دیجیتال ممکن است دارای اشکالات باشد؛ اما درباره متاورس با بیان این مهم که در موارد مختلف احکام متفاوت است، از ورود و تفصیل این موضوع خودداری کردند. (آیت‌الله نوری همدانی، اسفند ۱۴۰۲)

• آیت‌الله مکارم‌شیرازی درباره متاورس خرید و فروش زمین را در این فضا جایز ندانستند و بنظر می‌رسد که علت عدم‌جواز معامله در این بستر همان نظریه ایشان درباره رمزارزها و موهوم بودن پشتوانه و ابهامات موجود در این فضا باشد که در نتیجه معاملات واقع شده را صحیح نمی‌دانند. (آیت‌الله مکارم‌شیرازی، اسفند ۱۴۰۲)

• آیت‌الله شبیری‌زنجانی با تأکید بر رعایت قوانین و اصول اخلاقی در معاملات ارزهای دیجیتال، به مسلمانان پیشنهاد می‌دهند که معاملات خود را در چارچوب مشروعیت شرعی انجام دهند که قاعده مشروعیت مدنظر ایشان قاعدتا باید در حوزه معاملات متاورس هم جاری و نمایان باشد. (شبیری‌زنجانی، اسفند ۱۴۰۰)

• آیت‌الله ابوالقاسم علی‌دوست در گفتگو با ایکنا چنین آوردند که رمزارزها و متاورس به این شرح که معامله با رمزارزها و استفاده از آنها به جای پول صحیح نیست و باعدم قائل شدن مالیت برای آن حکم را به متاورس هم تسری دادند و استفاده از این فضا را جایز ندانستند. (خبرگزاری بین‌المللی قرآن، دیماه ۱۴۰۰)

• حجت‌الاسلام محمد مادرشاهی، دبیر گروه فقه نظام‌اقتصادی پژوهشگاه فقه‌نظام، در مصاحبه خود در بررسی جوانب اقتصادی متاورس از منظر فقهی بنحو بسیط، چنین عنوان نمودند که نمی‌توان بطور موردی گفت که آیا خرید و فروش زمین در این فضا صحیح است یا خیر، یا آیا استخدام و اجیر شدن در این فضا صحیح است یا خیر چرا که اجزاء مطرح می‌شود و این

صحیح نیست چون این فضا کلی است و یک کل می‌باشد و حکم مجموعه حکم اجزاء آن نیست و این پدیده کلان اجتماعی است و فردی و جزئی نیست. طبق نظر ایشان مسئله اصلی در این فضا مالیت در این بستر است و ایشان تفکیک قائل شده‌اند میان آنکه متاورس را فضای مجازی مستقل بدانیم و یافضایی مجازی در خدمت فضای واقعی. با طرح دو مبنا دو مبنا چنین عنوان می‌کنند که مالکیت امری است اعتباری ولی مالیت امری است انتزاعی و از رفتار مردم ارزش را انتزاع می‌کنیم؛ اگر مردم حاضر هستند پولی یا چیز گرانبهایی بدهند و در ازای آن چیز دیگری را بدست آورند این باطل نیست و ارزش دارد مثل سرقتی (فیزیکی ندارد ولی مالیت دارد) که مطابق این نظر قلمرو متاورس صحیح می‌شود. بعلاوه اینکه طبق نظر ایشان درباره مالیت باید تعقل شود و صرف پرداخت پول در ازای کالا مالیت نمی‌بخشد مثل خمر و صرف مالیت عرفی را کافی ندانستند و لزوم مالیت شرعی را هم عنوان نمودند که باتوجه به ادله شرعی حرمت اکل مال بالباطل خرید و فروش راز منظر شرعی با مشکل روبه‌رو می‌سازد و صرف اعتبار مالیت ایجاد نمی‌کند حتی اگر عقلا به آن رغبت داشته باشند. در آخر افزودند: از احکام، یک حکم کلان به دست می‌آید که شارع مالیتی را موضوع احکام خود قرار داده‌است که باطل نبوده‌باشد و صرف اعتبار اشخاص حتی اگر عقلا نسبت به آن رغبت نشان دهند آنرا از باطل بودن خارج نمی‌کند که متاورس هم همین حکم را دارد. (خبرگزاری بین‌المللی قرآن، دیماه ۱۴۰۰)

در اسناد بین‌المللی

باتوجه به تمامی اختلاف‌های نظرها و بیم حاکم من باب تمتع از این بستر، در هیچ سند بین‌المللی اشاره‌ای به این پدیده نوظهور نشده‌است؛ خلاء وضع قوانین معین در زمینه استفاده از این زیست بوم اعم از خرید و فروش، جرایم ارتكابی اعم از جعل هویت، کلاهبرداری، قتل، نقض حریم خصوصی و ادامه یک زندگی معمول همچون جهان حقیقی نظیر ازدواج، طلاق، تناسل، توارث و ... بنظر مقامات کشورها رسیده‌است و چه بسا که در بطن همین متن اشاره شد که از مقامات کشور امارات به این موارد اشاره کرده‌است. این امر، این مهم را یادآوری می‌کند که فضای متاورس باتوجه به سرعت توسعه خود و حذف مفهوم مرزها؛ سیاستی یکپارچه را می‌طلبد تا از بروز مصائب احتمالی تا حد امکان جلوگیری کند ولی این موضوع کشورهایی نظیر ایران که با تمکین از فقه امامیه به وضع قانون می‌پردازد را دچار شبهه و تعارض می‌کند. بااینحال منطقی بنظر می‌رسد که اگر پیشی گرفتن دنیای ارتباطات، اطلاعات و تکنولوژی از سیاست و تقنین را توجیهی برای عقب ماندگی و عدم وضع قانون برای متاورس بدانیم؛ اما نباید از این امر غافل بود که باوجود عدم قانونگذاری برای متاورس تجربه دهه‌های اخیر این امر را ثابت کرده‌است که ما در هر کجا که از سرعت تکنولوژی عقب ماندیم، این تکنولوژی بوده که چارچوب‌های عمل را تعیین کرده، بازیگران اصلی در تلاش هستند تا هنوز که متاورس در آغاز راه است، فرصت رهبری این حوزه را بدست گیرند. متاورس که با یک نقض مادرزادی (xiang, 2022) متولد شده و آن، دو تیکه شدن

اینترنت است در نتیجه یک رقابت ژئوپلیتیک میان آمریکا و چین بوده؛ نشان داد که این سیاست است که اینترنت را دو قسم می‌کند نه تکنولوژی‌های نوظهور. این امر سبب شد تا مقامات کشور آمریکا با وجود مخالفت‌هایی که از جانب سناتورهای دموکرات این کشور وجود داشت (خبرگزاری مهر، ۱۴۰۰)، به استفاده بیشتر از این فضا روی آورند. در دهه‌های اخیر استفاده از واقعیت مجازی در آموزش خلبانان و ملوانان کشور آمریکا رکنی جدایی‌ناپذیر بوده است. حال این واقعیت مجازی و متاورس بدست ارتش این کشور رسیده است و با استمداد از آن ارتش این کشور خود را برای میدان نبرد آماده می‌کند و یا حتی بیمارستان‌های نظامی از این تکنولوژی جهت کمک به سربازان برای دور شدن از محیط هولناک جنگ و مبارزه با آثار روانی و استرس پس از سانحه استفاده می‌کنند. این کشور با باقی ماندن در صدر توسعه‌ی جهان متاورس، پروژه‌های خود را با استمداد از هوش مصنوعی در مواردی نظیر ارائه مشاوره به سربازان از طریق صداها، گفتار و گرافیک براساس مکان و عملکردشان، امکان کسب مهارت و آزمون و خطای سلاح‌های گوناگون در این فضا برای خلبانان جنگنده‌ها و ... متاورسی که ارتش دولت آمریکا برای خود ساخته است الزامی برای ادغام یا تحویل این پلتفرم به شرکت‌های متا و مایکروسافت را برای او ایجاد نمی‌کند و این دنیای متاورسی ارتش آمریکا با مجموع قطعات اختصاصی آن ساخته شده است و در حال حاضر بسیار بیشتر از آنچه ما می‌دانیم، عملیاتی است. (تابناک، بهار ۱۴۰۱)

نتیجه‌گیری

متاورس از همان ابتدا تاکنون که باترسیم شخصیت‌ها و اشیاء برای یک جهان توانا و غنی بکار رفت هدفی جز تصویر کردن زندگی ثانوی، سهولت زندگی و در نهایت توسعه اقتصادی نداشت. این فضای هرچند دیجیتال که با استفاده از رمزارزها اعتبار می‌گیرد و رهبری انسان از عالم واقع به آن تحرک و جنبش می‌بخشد؛ رسم جدید از تعاملات در سراسر جهان را به نمایش گذاشته است. آمیختگی و یا حتی حذف فرهنگ، ملیت، مذهب و مرزها سبب شد تا نگرانی‌های بحقی من‌باب استفاده از این بستر به میان آید. آفاق نوین؛ متاورس، پرسش بزرگی را پدید آورد: آیا عالم اخیر، نیاز به قانون جدید دارد و یا قوانین مدون عالم واقع جهت فیصله دادن به مسائل حقوقی موجود در این بستر کافی و وافی است؟ آشکار نبودن پشتوانه‌ی این پلتفرم و توجیه‌ناپذیری طریقه عملکرد آن بواسطه‌ی عدم قابلیت برقراری تماس و درک این فضا سبب شد تا عالمان فقه و بزرگان شاخه فقه امامیه واکنشی مشابه به آنچه که در دوران آغاز نسل اینترنت داشتند را تجدید کنند؛ در وهله‌ی نخست با رای بر انکار این بستر و عدم امکان معامله در آن، به مرحله امتناع و پرهیز از انجام معاملات دارای شبهه و ریسک برسند و در نهایت وارد مرحله سوم یعنی پذیرش آن شوند. اگرچه استدلال فقهای گرانقدر بر پایه امری استوار شده است که در مواد ۱۹۰، ۲۱۴، ۲۱۵، ۲۱۶ و ۳۳۸ قانون مدنی به عنوان قانونی مرجع جهت اعتبار سنجی صحت و شروط معاملات من باب دارا بودن مالیت و منفعت عقلایی و همچنین عدم وجود ابهام و جهل در کنار قابلیت تسلیم و لزوم معلوم بودن عوضین، مورد اشاره قرار گرفته است ولی بنظر می‌رسد که پاسخ و ارائه راه‌حلی

منطقی امری محال نمی‌باشد؛ چراکه اگر می‌توان مفاهیم انتزاعی نظیر مالکیت را اعتبار بخشید و حقوق مولف بر تالیفاتش را معتبر دانست و یا منفعت را باوجود عدم امکان لمس آن در زمره مال دانست و مضافاً اینکه رغبت انسان و تلاش عموم مردم برای کسب یک مال سبب مالیت و اعتبار بخشی به آن می‌شود و در نهایت انتساب بُعد به فضای خیال سبب معین شدن آن عین و خارجی شدن آن می‌گردد، امکان مبادله و صحت معاملات در این زیست‌بوم قابل دفاع خواهد بود.

در باقی مسائل که در ابعاد حقوق کیفری، حقوق شهروندی، مالکیت فکری، حقوق اقشار آسیب‌پذیر نظیر زنان و کودکان و ... مطرح می‌شود؛ وقوع جرایم امریست آشکار و مسلم. چه بسا جعل هویت، سرعت فزاینده مدرسیع، نقض حریم خصوصی، کلاهبرداری، سرقت رایانه‌ای و ... اموری هستند متقن و موجود. همچنین فقدان اسناد معتبر بین‌المللی بعنوان قانون و مرجعی جهت بهره‌وری از قواعد متاورس سبب تشویش بیشتر دولتمردان در سراسر جهان خواهد بود. مفرد وضع قانون یکپارچه اگرچه نمادین باشد، می‌تواند راهگشای معضلات مطروحه باشد اما مادامیکه درون کشور لزوم تبعیت از قانون یکپارچه حس نشود و قوانین باتبعیت از شور و قصد فقهای محترم به منصفه تدوین و اجرا درآیند؛ تناقض، مغایرت و نوعی پسزدگی در برخورد بامسائل نوظهور به چشم خواهد آمد.

اندیشه صواب آنست که باتوجه به فراگیری این دسته از مبادلات و رواج آن فی‌مابین ایرانیان، همچنین عدم امکان مداخله در معاملات افراد جهت تصدیق و اعتبار بخشی به فعل ایشان، در چنین مواردی تاحد امکان بدون سوگیری و باتفسیری موسع به بسط و مباحثه پیرامون مسائل نوین پردازیم.

منابع و مراجع

- ۱) انصاری، مرتضی، «مکاسب»، جلد سوم و چهارم، ۱۴۱۹، چاپ نخست، قم: تراش شیخ‌اعظم
- ۲) آرزوجی، فاطمه، حسین‌زاده، جواد، «وضعیت حقوقی معاملات در بستر متاورس»، پایان‌نامه مقطع کارشناسی‌ارشد، دانشگاه علم و فرهنگ، ۱۴۰۱
- ۳) جزائری، سیدمحمدجعفر، «هدی الطالب الی‌الشرح مکاسب»، ۱۴۲۸، جلد دوم، چاپ نخست، بیروت: تاریخ‌العربی
- ۴) حائری، سیدکاظم، «فقه‌العقود»، ۱۴۲۳، جلد نخست، قم: مجمع‌الفکر اسلامی
- ۵) حسنی، ابوالحسن، «مالکیت در فضای مجازی از منظر فقهی»، ۱۳۹۹، تهران: مرکز ملی فضای مجازی
- ۶) خبرگزاری بین‌المللی قرآن، ایکننا، «دلایل محسن اراکی بر عدم‌جواز معامله متاورس»، زمستان ۱۴۰۰، کد خبر ۴۰۲۲۸۸۲
- ۷) خبرگزاری بین‌المللی قرآن، ایکننا، «دیدگاه آیت‌الله علیدوست درباره متاورس، رمز ارز و موسیقی»، زمستان ۱۴۰۰، ۰۹:۲۴، کد خبر ۴۰۲۸۶۷۴
- ۸) خبرگزاری بین‌المللی قرآن، حجت‌الاسلام محمد مادرشاهی، «خرید و فروش در متاورس مالیت عقلایی دارد ولی در مالیت شرعی آن تردید است»، زمستان ۱۴۰۰، ۱۰:۲۸، کد خبر ۴۰۲۹۶۸۶
- ۹) خبرگزاری تابناک، «ساخت متاورس اختصاصی توسط ارتش آمریکا»، بهار ۱۴۰۱، کد خبر ۱۱۱۹۸۸۸
- ۱۰) خبرگزاری مهر، «لایحه جدید سناتورهای آمریکایی برای محافظت از کودکان در فضای مجازی»، اسفند ۱۴۰۰، کد خبر ۵۴۲۸۹۷۹
- ۱۱) خمینی، سیدروح‌الله، «البیع»، ۱۴۳۴، جلد سوم، چاپ چهارم، تهران: موسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی
- ۱۲) خمینی، سیدروح‌الله، «مکاسب‌المحرمه»، ۱۳۶۱، جلد نخست، چاپ سوم، قم: موسسه اسماعیلیان
- ۱۳) دفتر آیت‌الله خامنه‌ای، شماره استفتاء mmkyyr5، چهاردهم اسفند ماه ۱۴۰۲
- ۱۴) دفتر آیت‌الله مکارم‌شیرازی، شماره استفتاء ۱۴۰۲۱۲۱۳۰۰۹۴، چهاردهم اسفندماه ۱۴۰۲
- ۱۵) دفتر آیت‌الله نوری همدانی، شماره استفتاء ۵۵۵۹۷، هجدهم اسفندماه ۱۴۰۲
- ۱۶) سیدناصری، محمد مهدی، «قانون‌گذاری برای حضور کودکان در زیست‌بوم متاورس الزامی است»، خبرگزاری ایرنا، بهمن ماه ۱۴۰۲: ۰۸:۰۵، کد خبر ۸۵۳۶۲۲۱۹
- ۱۷) صدر، سیدمحمدباقر، ۱۳۸۵، اقتصادنا، چاپ چهارم، قم: موسسه بوستان کتاب
- ۱۸) طباطبایی‌یزدی، سیدکاظم، اقتصادنا، چاپ چهارم، قم: ۱۳۷۰، اسماعیلیان
- ۱۹) عبدی‌پورفرد، ابراهیم، وصلی، مرتضی، «ابعاد حقوقی و فقهی بازی‌های مجازی»، راهبرد فرهنگی اجتماعی، ۱۳۹۶، ۶(۲۳)، ۵۳-۷۴
- ۲۰) لطیف‌زاده، مهدیه، قبولی‌درافشان، سیدمحمد مهدی، «جستاری بر مسائل حقوقی متاورس باتاکید بر چگونگی حمایت از کودکان»، حقوق فناوری‌های نوین، ۱۴۰۲، دوره هشتم شماره چهارم

- ۲۱) لعل‌علیزاده، محسن، محمدزاده، زهرا، «شناسایی چالشهای حقوقی کسب و کارها در متاورس به روش دلفی»، پژوهشنامه مدیریت تحول، مشهد: پاییز و زمستان ۱۴۰۲
- ۲۲) موسوی، سیدذکی، «مالکیت در فضای مجازی»، در مسیر استنباط، ۱۴۰۰، دوره بیست و هشتم (۱۱)، ۹۷-۱۱۲
- ۲۳) میرزابابایی، سیدمحمدرضا، پوراسماعیل، حسن، «متاورس: چالشها و الزامات توسعه و به کارگیری»، مطالعات انرژی، صنعت و معدن، ۱۴۰۲
- ۲۴) نظر مراجع در خصوص ارز دیجیتال، اسفند ۱۴۰۰
- 25) <https://alirezamehrabi.com/cryptocurrency/training/crypto-in-islam>
- 26) Xiang, N. (2022). Metaverse — the latest chapter of the Splinternet? Retrieved from: <https://www.eastasiaforum.org/2022/07/06/metaverse-the-latest-chapter-of-the-splinternet>.