



دانشکده علوم انسانی، گروه حقوق

پایان نامه برای دریافت درجه کارشناسی ارشد در رشته
حقوق (M.A)

عنوان پایان نامه:

بررسی تطبیقی خرید ملک در متاورس از نظر فقه و حقوق مدنی

ایران و حقوق بین الملل

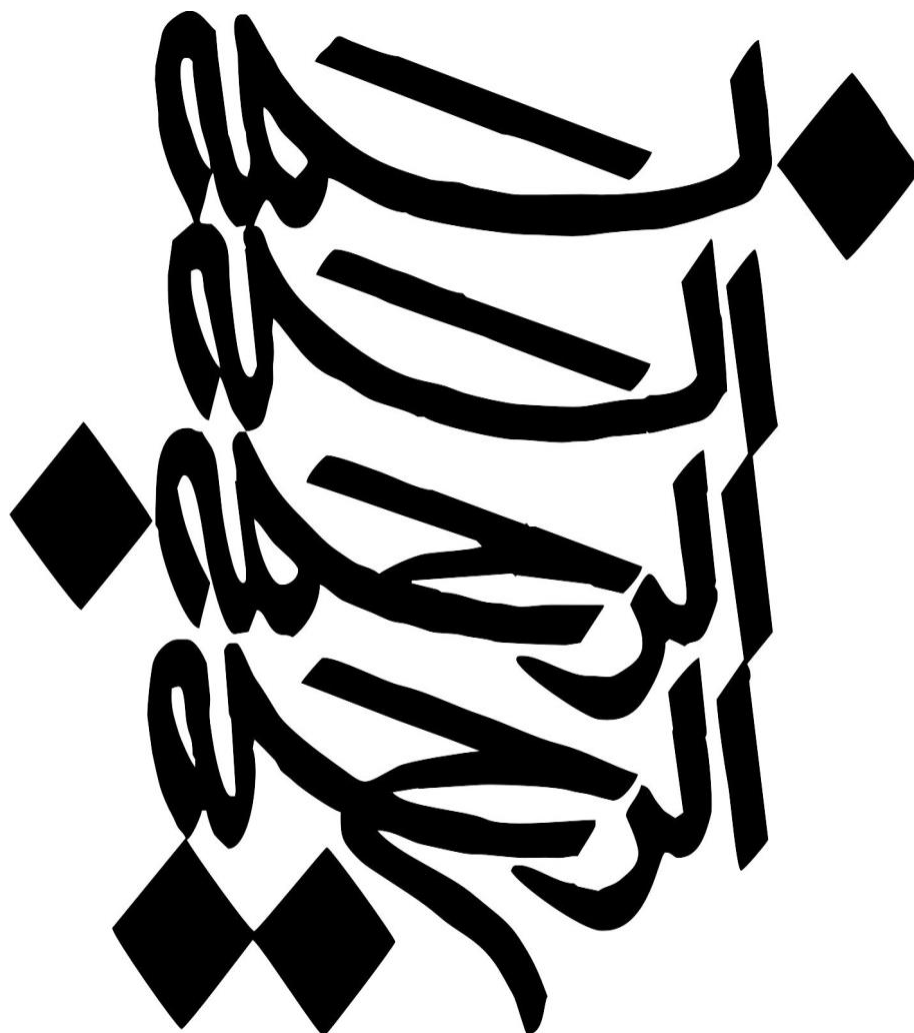
دانشجو:

محسن زمانی افشار

استاد راهنما:

دکتر ولی الله احمدوند

زمستان 1403



فرم صورتجلسه ارزیابی دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد

دانشکده / گروه:

تاریخ: ۱۳۹۵/۰۴/۰۲

شماره: ۴۰۱۱

دانشگاه تهران

۱. مشخصات دانشجو

نام و نام خانوادگی: محسن زمانی افشار	شماره دانشجویی: ۱۴۰۰۲۱۱۶۱۲۰۱۳	رشته تحصیلی: حقوق خصوصی
استاد راهنما: دکتر ولی الله احمدوند	استاد مشاور:	گرایش تحصیلی:
عنوان پایان نامه: بررسی تطبیقی خرید ملک بر مائورس از نظر فقه و حقوق مدنی ایران و حقوق بین الملل		

۲. هیئت داوران

سمت	نام و نام خانوادگی	مرتبه علمی	محل خدمت	امضاء
استاد راهنما	دکتر ولی الله احمدوند	استادیار	دانشگاه ایوانکی	
استاد مشاور				
استاد داور ۱	دکتر منصور احمد نژاد	استادیار	دانشگاه نفت	
استاد داور ۲	دکتر سعید حکیمی ها	دانشیار	دانشگاه ایوانکی	
نماینده تحصیلات تکمیلی	احمد رضا احمدوند			

۳. جمع بندی

پایان نامه فوق در مجموع با توجه به نظر هیئت داوران

الف - با درجه ۱۷۰۵ و نمره ۲۰ (از ۲۰ نمره) با حروف الفبایی و نمره و نمره ارزیابی نهایی گردید. ☒

ب - موکول به تجدید نظر و انجام اصلاحات مندرج در برگه پیوست گردید. ☒

ج - غیر قابل قبول تشخیص داده شد. ☐

مدیریت تحصیلات تکمیلی

تعهدنامه اصالت اثر

باسمه تعالی

اینجانب محسن زمانی افشار تائید می‌کنم که مطالب مندرج در این پایان نامه حاصل کار پژوهشی اینجانب است و به دستاوردهای پژوهشی دیگران که در این نوشته از آنها استفاده شده است مطابق مقررات ارجاع گردیده است. این پایان نامه قبلاً برای احراز هیچ مدرک هم سطح یا بالاتر ارائه نشده است. کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به دانشگاه ایوان کی می‌باشد.

نام و نام خانوادگی دانشجو :

امضای

دانشجو :



سهم ناقابل خود را از این پایان نامه تقدیم می‌کنم به:
چشم‌هایی که در راه ماندند و دل‌هایی که آنها را راندند؛
تقدیم به اشک‌هایی که غرورشان شکست و عهدهایی که کسی آنها را
نبست؛
تقدیم به همه آنهایی که زیر سایه‌بان هستی دلوایس یکدیگر هستند؛
و تقدیم به همسرو فرزند عزیزمان که مشوق حیات علمی‌مان هستند و
ایمان زندگی را از مکتبشان آموختیم؛

سیاسگزاری

در سرزمین خاطره‌ها آنان که خوباند همیشه سبزند

و آنان که محبت‌ها و دوستی‌ها را بر قلبشان برافراشتند همیشه به یاد می‌مانند

بابت همه زحمات اساتید محترم / همسر مهربانم که با علم و تجربه خود د رپرتو تلاش و کمک مرا

در این پژوهش یاری رساندند و فرزند دلبندم و تمام دوستانی که به بنده در این راه کمک کردند،

نهایت سیاسگزاری را دارم

چکیده

خرید ملک در متاورس، پدیده‌ای نوظهور در دنیای دیجیتال است که چالش‌های حقوقی و فقهی جدیدی را مطرح می‌کند. نوشتار به بررسی تطبیقی این موضوع از منظر فقه اسلامی، حقوق مدنی ایران و حقوق بین‌الملل می‌پردازد. از دیدگاه فقهی، مسئله اصلی این است که آیا اموال مجازی در متاورس می‌توانند مصداق مال شرعی قرار گیرند. برخی فقها با استناد به اصل تسلیط و عرف جدید، معتقدند که این اموال قابلیت تملک و معامله دارند. در مقابل، گروهی دیگر به دلیل عدم وجود فیزیکی و عدم منفعت عقلایی، آن را مال شرعی نمی‌دانند. در حقوق مدنی ایران، تعریف مال و شرایط معامله در مواد 10، 348-465 قانون مدنی آمده است، چالش اصلی، تطبیق املاک متاورس با این تعاریف است. برخی حقوق‌دانان با تفسیر موسع از مفهوم مال و با توجه به ارزش اقتصادی این اموال، آنها را قابل معامله می‌دانند اما گروهی دیگر به دلیل عدم وجود فیزیکی و عدم امکان قبض و اقباض واقعی، در صحت این معاملات تردید دارند. از منظر حقوق بین‌الملل، هنوز قوانین جامعی برای تنظیم معاملات در متاورس وضع نشده است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که از میان نظریه‌های مالکیت (کار لاک، شخصیت هگل، فایده‌گرایی بنتام و بازدارندگی از سرقت لجروود)، نظریه کار لاک بهترین تطابق را با ماهیت اموال مجازی دارد. چالش عدم مالیت اشیای متاورس با پذیرش رویکرد عرفی به مالیت قابل حل است و با توسعه در مفهوم عین می‌توان آن را نوعی عین دیجیتالی تلقی کرد. برای حل چالش‌های موجود، پیشنهاداتی از جمله تدوین قوانین جدید، تفسیر موسع از قوانین موجود، ایجاد چارچوب حقوقی بین‌المللی، بازنگری در مفاهیم فقهی، توسعه مکانیسم‌های حل اختلاف و آموزش و آگاهی‌رسانی ارائه شده است. با توجه به پیش‌بینی‌های آینده متاورس، از جمله ادغام بیشتر با دنیای فیزیکی، توسعه کاربردهای تجاری و پیشرفت فناوری‌های مرتبط، نیاز به تدوین چارچوب‌های حقوقی مشخص و همکاری بین‌المللی برای تنظیم این حوزه ضروری به نظر می‌رسد.

کلیدواژگان: خرید ملک، متاورس، حقوق بین‌الملل، فقه اسلامی، حقوق ایران

فهرست مطالب

فصل اول: کلیات پژوهش	1
1-1	
مقدمه	
1	
2-1 بیان مسئله	
3-1 اهمیت موضوع	
4-1 ضرورت انجام تحقیق	

5-1 پیشینه پژوهش.....	5
6-1 اهداف پژوهش.....	8
7-1 سؤالات پژوهش.....	9
8-1 فرضیه‌های پژوهش.....	9
9-1 کاربرد پژوهش.....	9
10-1 روش پژوهش.....	10
فصل دوم: مفاهیم و کلیات.....	14
1-2 مفهوم متاورس، پیدایش و اثرات آن.....	14
1-1-2 فناوری‌های زیربنایی متاورس و کاربرد آن.....	18
2-1-2 اثرات مختلف متاورس.....	21
1-2-1-2 متاورس و جنبه فنی.....	21
2-2-1-2 متاورس و جامعه.....	21
3-2-1-2 متاورس و اقتصاد.....	21
4-2-1-2 متاورس و سلامت.....	23
5-2-1-2 متاورس و محیط‌زیست.....	23
6-2-1-2 متاورس و حقوق.....	23
2-2 مفهوم مالکیت و مالکیت مجازی.....	24
1-2-2 مفهوم مالکیت.....	24
2-1-2 مفهوم مالکیت مجازی.....	29
3-2 مفهوم ملک مجازی؛ تعریف، ویژگی‌ها و انواع.....	33
1-3-2 انواع املاک مجازی.....	35
2-3-2 ویژگی املاک مجازی.....	36
فصل سوم: مبانی مالکیت و مالیت مجازی.....	47
1-3 مبانی نظری مالکیت در اموال مجازی.....	47
1-1-3 نظریه کار لاک.....	47
2-1-3 نظریه فایده‌گرایی بنتام.....	51
3-1-3 نظریه شخصیت هگل.....	53

56.....	4-1-3 نظریه بازدارندگی از سرقت.....
57.....	2-3 مالکیت فضای متاورس از منظر فقه و حقوق ایران.....
58.....	1-2-3 حق مالکیت از منظر فقه.....
60.....	2-2-3 حق مالکیت از منظر حقوق ایران.....
63.....	3-2-3 مالکیت از منظر حقوق بینالملل.....
66.....	3-3 مالیت اشیا در متاورس.....
80.....	فصل چهارم: بررسی خرید ملک در متاورس از منظر تطبیقی.....
80.....	1-4 موارد چالشبرانگیز خرید ملک در متاورس.....
82.....	1-1-4 بررسی دیدگاه فقهی حاکم بر معاملات مجازی.....
85.....	2-1-4 بررسی دیدگاه حقوقی ایران بر معاملات مجازی.....
89.....	3-1-4 بررسی دیدگاه حقوق بینالملل بر معاملات مجازی.....
92.....	2-4 چالش‌های موجود در خرید املاک متاورس.....
95.....	3-4 ماهیت ارزش‌های دیجیتال مورد مبادله در خرید املاک متاورس.....
97.....	4-4 چالش‌های ارزش‌گذاری و قیمت‌گذاری در حقوق مدنی ایران.....
100.....	5-4 حفاظت از حقوق مالکیت معنوی در متاورس از دیدگاه حقوق بینالملل.....
112.....	فصل پنجم: نتیجه‌گیری.....
119.....	منابع.....

فصل اول: کلیات پژوهش

1-1 مقدمه

در عصر دیجیتال امروز، مرزهای واقعیت و مجاز به طرز شگفت‌انگیزی در هم آمیخته‌اند. متاورس، به عنوان یک دنیای مجازی سه‌بعدی و تعاملی، نمونه‌ای بارز از این آمیختگی است. این فضای نوظهور، علاوه بر ایجاد فرصت‌های جدید برای تعامل اجتماعی و تجارت، چالش‌های حقوقی و فقهی منحصر به فردی را نیز به همراه آورده است. یکی از مهم‌ترین این چالش‌ها، مسئله خرید و فروش املاک مجازی در متاورس است که موضوع این پژوهش را تشکیل می‌دهد.

خرید ملک در متاورس، مفهومی است که تا چند سال پیش در حد تخیلات علمی - تخیلی به نظر می‌رسید، اما امروزه به واقعیتی انکارناپذیر تبدیل شده است. افراد و شرکت‌ها میلیون‌ها دلار برای خرید زمین‌ها و ساختمان‌های مجازی در پلتفرم‌هایی مانند Decentraland و The Sandbox هزینه می‌کنند. این روند رو به رشد، سؤالات متعددی را در حوزه‌های مختلف حقوقی و فقهی مطرح کرده است.

از منظر فقه اسلامی، مسئله اصلی این است که آیا این اموال مجازی می‌توانند مصداق مال شرعی قرار گیرند و آیا معاملات مربوط به آنها از نظر شرعی صحیح است. این موضوع نیازمند بازنگری در مفاهیم سنتی مال، منفعت و ضرر در فقه اسلامی است. برخی از فقهای معاصر با استناد به قاعده "المومنون عند شروطهم" و اصل صحت معاملات، تمایل به پذیرش این نوع معاملات دارند، در حالی که گروهی دیگر با استناد به عدم وجود منفعت عقلایی، در صحت این معاملات تردید دارند.

در حوزه حقوق مدنی ایران، چالش اصلی، تطبیق مفهوم ملک متاورس با تعاریف قانونی موجود از مال و شرایط صحت معاملات است. ماده 10 قانون مدنی ایران که بر آزادی قراردادهای تأکید دارد، می‌تواند

مبنایی برای پذیرش این نوع معاملات باشد. با این حال، مسائلی مانند نحوه انتقال مالکیت، ثبت معاملات و حل و فصل اختلافات در این فضای مجازی، نیازمند بررسی دقیق و احتمالاً قانون‌گذاری جدید است.

از دیدگاه حقوق بین‌الملل، خرید ملک در متاورس چالش‌های جدیدی را در زمینه حاکمیت قانون، صلاحیت قضایی و حفاظت از حقوق مصرف‌کننده مطرح می‌کند. با توجه به ماهیت فرامرزی متاورس، تعیین قانون حاکم و دادگاه صالح برای رسیدگی به اختلافات احتمالی، از مسائل پیچیده‌ای است که نیاز به توجه ویژه دارد. علاوه بر این، مسائلی مانند مالیات بر معاملات متاورس و حفاظت از داده‌های شخصی کاربران نیز از موضوعات مهم در این حوزه هستند.

این پژوهش با هدف بررسی تطبیقی خرید ملک در متاورس از سه منظر فقه اسلامی، حقوق مدنی ایران و حقوق بین‌الملل انجام شده است. هدف اصلی، شناسایی چالش‌های موجود و ارائه راهکارهایی برای حل این چالش‌ها است. این مطالعه همچنین به دنبال پاسخ به این سؤال است که آیا چارچوب‌های حقوقی و فقهی موجود، قابلیت انطباق با این پدیده نوظهور را دارند یا نیاز به بازنگری و قانون‌گذاری جدید است.

نتایج این پژوهش می‌تواند راهگشای قانون‌گذاران، حقوق‌دانان و فعالان حوزه فناوری در مواجهه با چالش‌های حقوقی و فقهی متاورس باشد. علاوه بر این، این مطالعه می‌تواند زمینه‌ساز پژوهش‌های بیشتر در این حوزه و ایجاد یک چارچوب حقوقی منسجم برای تنظیم فعالیت‌های اقتصادی در فضای متاورس شود.

در ادامه این پژوهش، ابتدا به بررسی مفهوم متاورس و ماهیت املاک مجازی پرداخته می‌شود. سپس، دیدگاه‌های فقهی در مورد مشروعیت این نوع معاملات مورد بحث قرار می‌گیرد. در بخش بعدی، جایگاه این معاملات در حقوق مدنی ایران بررسی شده و در نهایت، چالش‌های حقوق بین‌الملل در این زمینه مورد تحلیل قرار می‌گیرد. در پایان نیز، جمع‌بندی و پیشنهادهایی برای حل چالش‌های موجود ارائه خواهد شد.

1-2 بیان مسئله

متاورس از ترکیب دو واژه «Meta» به معنی «فرا» و «Universe» به معنی «دنیا» تشکیل شده است. بنابراین، می‌توان متاورس را دنیایی فراتر از دنیای فیزیکی موجود تعریف کرد. در دنیای متاورس کاربران به صورت مجازی با یکدیگر تعامل می‌کنند؛ اما این تعامل نسبت به شبکه‌های اجتماعی موجود واقعی‌تر است و کاربران درک بیشتری از فضای مجازی که در آن قرار گرفته‌اند دارند. هر کاربر در این فضا

هویت مشخصی دارد که الزامی به ارتباط دادن آن به شخصی در دنیای واقعی وجود ندارد. این مسئله باعث حفظ هویت کاربران و همچنین حریم خصوصی آنها می‌شود. اگرچه واژه Metaverse این روزها بسیار مطرح شده است؛ اما تاریخچه استفاده از این واژه به سال 1992 برمی‌گردد. نیل استفنسن (Neal Stephenson) برای اولین بار این واژه را در رمان «تصادف در برف» (Snow Crash) به کار برده است. متاورسی که در این رمان ترسیم می‌شود به این شکل است که کاربران با استفاده از آواتارهای سه‌بعدی خود به آن وصل می‌شوند و می‌توانند بدون نیاز به حضور فیزیکی با یکدیگر معاشرت کنند، بازی کنند و خرید و فروش انجام دهند. در یک Metaverse ایده‌آل، افراد می‌توانند به طور امن وارد یک دنیای مجازی شوند، با یکدیگر ارتباط بگیرند، حضور یکدیگر را حس کنند، مالک دارایی‌های دنیای مجازی باشند، هویت خود را حفظ کنند، از انتشار اطلاعات خود جلوگیری کنند و کلیه فعالیت‌های خود را بدون نیاز به حضور فیزیکی در دنیای مجازی به سرانجام برسانند.

با افزایش محبوبیت متاورس بحث خرید زمین و املاک در این فضا نیز مورد توجه بسیاری از افراد قرار گرفته است و زمین و املاک مجازی در این عرصه به فروش می‌رسد. زمین مجازی، زمینی ناملموس است که در دنیای متاورس وجود دارد. این زمین درست مانند زمین فیزیکی، خرید و اجاره داده می‌شود. امروزه پروژه‌های مهم متاورس زیادی وجود دارند که به شما امکان خرید این‌گونه زمین‌ها را می‌دهند. در ژوئن سال ۲۰۲۲، یک قطعه زمین مجازی با قیمت بیش از ۹۰۰ هزار دلار در دیسنترالند فروخته شد. ثانیاً سرمایه‌گذاران می‌توانند زمین‌های مجازی خود را مورد استفاده قرار داده و از آنها کسب درآمد کنند. اگر مالک یک زمین مجازی هستید، می‌توانید رویدادها یا مهمانی‌های انحصاری را میزبانی کرده و از کسانی که می‌خواهند در آن شرکت کنند هزینه دریافت کنید. ثالثاً، سرمایه‌گذاران می‌توانند درآمد پایداری از زمین‌های مجازی خود کسب کنند. به عنوان مثال، با استفاده از توکن غیرمثلی یا توکن‌های غیر قابل تعویض یا همان توکن بی‌همتا¹ یا به اختصار NFT می‌توانید در زمین مجازی خود یک خانه ساخته و آن را اجاره دهید. یا یک گالری هنری NFT راه‌اندازی کرده و آن را به هنرمندان ارز دیجیتال اجاره دهید تا آثار خود را در متاورس به نمایش بگذارند. حال که خرید زمین، ملک و اجاره دادن این املاک در متاورس در حال رخ دادن است، حقوق به عنوان یک نهاد تنظیم‌کننده روابط انسانی در جوامع ملزم به پاسخ‌گویی به این سؤال اساسی می‌باشد؟

¹ Non-Fungible Token (NFT)

حال که تا حدود با مفهوم و سابقه ی متاورس آشنا شدیم باید به تعریف چند واژه ی حقوقی کلاسیک بپردازیم نخست- بیع، بیع در حقوق ایران در ماده 338 قانون مدنی «تملیک عین به عوض معلوم» است. وقتی که چیزی فروخته می‌شود در حقیقت در مقابل عوض معلوم به ملکیت شخص دیگری در می‌آید، به این معامله بیع گفته می‌شود. بنابراین بیع از عقود تملیکی است و به مجرد انعقاد آن، ملکیت مال به دیگری منتقل می‌شود. همچنین بیع از عقود معوض است یعنی در مقابل مبیع حتماً باید عوض قرار داده شود. عقد بیع یکی از قدیمی‌ترین عقود می‌باشد.

دوم- واژه دیگری که به تناسب تحقیق نیاز به تعریف دارد «منفعت است». منظور از منفعت مال ثمره‌ای است که به تدریج و به مرور زمان از مال به دست می‌آید بدون اینکه از عین مال کم کند. در واقع در استفاده از منفعت هدف این است که از اصل مال نگه داشته شود و از منافع آن استفاده شود مثل وقتی که در قرارداد اجاره اصل مال برای خود موجر می‌ماند و مستأجر طبق قرارداد، مالکیت منافع مال را در اختیار دارد. منفعت در حقوق به چند دسته تقسیم می‌شود که مهم‌ترین آنها منافع متصل و منافع منفصل هستند.

سوم- عین: در فقه و حقوق ایران عین به چیزی گفته می‌شود که در عالم واقع وجود دارد و به همین تناسب در حقوق عین را یا معین یا عین کلی در معین تعریف می‌نمایند.

چهارم - در کنار این سه مفهوم باید مفهوم دیگری را نیز در حقوق ایران تعریف نماییم و آن مفهوم مالیت است، مالیت از منظر حقوق ایران به چه چیزی تعریف می‌شود؟ از منظر عرف و عقلاً گستره مال وسیع است و شامل همه موارد اعیان و حقوق می‌شود و در تعریف مال اساساً بحث نوع و جنس مال محل بحث نیست، از این رو تعریف آن به طور مطلق هر چیزی اعم از اعیان و منافع و حقوق را شامل می‌شود در حقوق ایران تا حدی ملاک مالیت داشتن را عرف می‌داند و در معنای لفظی آن را به چیزی که منفعت عقلایی داشته باشد، تعریف می‌نماید.

حال با این مقدمه باید به سراغ موضوع تحقیق برویم، آن هم اینکه ملک متاورسی در حقوق ایران مالیت دارد یا خیر؟ چنانچه پاسخ مثبت باشد حقوق ایران این املاک را عین می‌داند یا منفعت؟ و آیا می‌توان چشم‌اندازی برای مدون سازی قانون در زمینه این املاک متصور شد؟

3-1 اهمیت موضوع

در خصوص اهمیت موضوع باید بیان داشت متاورس آینده جهان امروز ماست، فلذا حقوق به عنوان تنظیم کننده روابط انسانی باید به این موضوعات ورود یابد و روابط افراد را شکل دهد، خواه حقوق سنتی بپذیرد خواه نپذیرد، ملک و املاک موجود در متاورس به ویژه در میان گیمرها و هنرمندان طرفدارانی دارد که متناسب با این فضا وسیله پرداختی متفاوت از پول و ارز سنتی وجود دارد، از این رو با توجه به روی آوری جهان نوین به این سو حقوق نیز باید با بررسی موضوعهای مربوط به آن و شاکله بندی اوصاف حقوقی آن مانع تضییع حقوق افراد شود.

4-1 ضرورت انجام تحقیق

ضرورت انجام این تحقیق را باید در نو بودن موضوع و رسالت حقوق به عنوان تنظیم کننده و محقق کننده حقوق افراد دید، فلذا حقوق ایران نیز به عنوان جزئی از جامعه جهانی حقوق و همانند حقوق امریکایی و اروپایی باید به مسائل روز ورود یافته با تکیه بر مبانی بنیادی خود همچون فقه و حقوق سنتی خود امور نوین را شاکله بندی نماید. از این رو با التفات به این مهم که خرید ملک در متاورس هم اکنون در جهان در حال انجام است ضروری است که حقوق ایران نیز به این موضوع ورود نماید و مواد و قوانین لازم را در این خصوص تدوین نماید.

5-1 پیشینه پژوهش

در این زمینه می توان به کتابها و مقالات ذیل اشاره کرد.

کتاب «املاک و مستغلات در متاورس تجزیه و تحلیل قیمت زمین در جعبه شنی» تألیف نگوین¹ که به شرح جعبه شنی²، بزرگترین دنیای مجازی از نظر حجم معاملات است، با 65,000 معامله در زمین مجازی که در سال 2021 به مجموع 350 میلیون دلار رسید، پرداخته است که این مقدار 3 برابر مقدارهای دستنترالند، دومین بزرگترین دنیای مجازی (21,000 معامله و 110 میلیون دلار) است. در این کتاب شرح داده شده است که با وجود اینکه یک دنیای مجازی است، به طراحی Sandbox ویژگیهای زیادی از دنیای واقعی را به اشتراک می گذارد:

¹ Tram Anh Nguyen

² The Sandbox

● محدودیت‌های فیزیکی مانند گرانس

● کمبود زمین

● کمبود دارایی‌ها

محمدعلی تردیالیف¹ پژوهشگر دکتری دانشگاه دولتی حقوق تاشکنت در مقاله خود با عنوان «مباحث قانونی در مورد دنیای مجازی» بیان می‌دارد: برخی از دیدگاه‌های قانونی در مورد قانون دنیای مجازی و بحث در مورد آن تجزیه و تحلیل شده است. علاوه بر این تغییرات جدیدی که دنیای مجازی به زندگی ما آورده است، تاریخ کوتاه و مفهوم جدید دنیای مجازی، استفاده از هوش مصنوعی در دنیای مجازی، شش چالش اصلی و مسائل قانونی دنیای مجازی و این نوع مسائل علمی تجزیه و تحلیل شده است. به عنوان نتیجه نویسنده برخی پیشنهادات و توصیه‌ها برای توسعه قوانین دیجیتال ازبکستان را در بخش نتیجه ارائه داده است.

گیتا راداکریشنا (بی)² در مقاله خود با عنوان «مسائل قانونی مربوط به املاک و مستغلات در دنیای مجازی» بیان می‌کند: کلمه "متا" زمانی به شهرت رسید که پلتفرم رسانه‌های اجتماعی فیس‌بوک خود را به "متا پلتفرمز، شرکت" تغییر نام داد. این کلمه از یونان باستان مشتق شده و به معنای "فراتر از" یا "تجاوز" است و در دهه 1990 توسط صنعت بازی‌های آنلاین در بازی‌هایی مانند "دانجنز و داراگونز" محبوب شد. خود اصطلاح "دنیای مجازی" توسط نویسنده نیل استفنسون در کتابش "برخورد برف" ابداع شد. امروزه صنعت بازی‌های آنلاین دوباره با استفاده از زنجیره بلوکی، توکن‌ها و هوش مصنوعی در حال گسترش مرزها برای ایجاد یک بعد جدید، جهان "فیژیتال" که واقعیت افزوده، مجازی و واقعیت مختلط را ترکیب کرده و تجربه‌ای جدید ایجاد می‌کند. کاربران این فرصت را دارند که کالاها و خدمات مجازی خود را بازاریابی کنند و فعالیت‌های مجازی خود را انجام دهند، از جمله دارایی‌های دیجیتال از جمله املاک و مستغلات مجازی. این مقاله مسائل قانونی مربوط به حقوق مالکیت ناشی از سرمایه‌گذاری در املاک و مستغلات در دنیای مجازی را از طریق یک مطالعه موردی از "زندگی دوم" ایجاد شده توسط

¹ Turdialiev Mukhammad Ali Polatjon ogli

² Gita Radhakrishna

لیندن لب، پیشگامان در زمینه املاک و مستغلات در دنیای مجازی، بررسی می‌کند. روش‌شناسی انتخاب شده، یک مطالعه دکترینال بر اساس ادبیات موجود در حال حاضر در این زمینه است.

مجله فناوری در مقاله متاورس آیا واقعیت دارد؟ بیان می‌دارد که تقریباً 2 میلیارد دلار ارزش 'زمین' تا کنون (2023) متاورس تبادل شده است بدون اینکه حتی یک انسانی پا بگذارد و با آگاهی از اینکه هیچ انسانی هرگز پا بر آن نمی‌گذارد. این فروش‌ها مربوط به قطعات مجازی از زمین در دنیای متاورس بوده است. معاملات زمین در جهان‌های مجازی در حال فراگیر شدن هستند و این روند قابل پیش‌بینی است که ادامه یابد، با یک مطالعه اخیر که پیش‌بینی می‌کند بازار زمین مجازی تا سال 2026 بیش از 5 میلیارد دلار رشد خواهد کرد. برای همه این هیاهو، اغلب دشوار است که با چالش‌های مفهومی و حقوقی که ممکن است در سر راه سرمایه‌گذاری و توسعه زمین مجازی در دنیای متاورس پیش بیاید، و همچنین برای درک سوالات گسترده‌تر: آیا چیزی که 'واقعی' نیست می‌تواند هرگونه ارتباطی با املاک و مستغلات واقعی داشته باشد؟ چپستی آن؟ برخی شرکت‌های فناوری، از جمله Meta (قبلاً با نام فیس‌بوک شناخته می‌شد)، باور دارند که متاورس آینده اینترنت است و به زودی جایی خواهد شد که ما در آن زندگی، کار و بازی می‌کنیم. متاورس هنوز در مرحله ابتدایی خود است، اما تعدادی از این جهان‌های مجازی از پیش وجود دارند، مانند The Sandbox، Decentraland و Otherside. هرچند بسیاری متاورس را به عنوان یک شبکه از جهان‌های مجازی متصل به یکدیگر می‌بینند، اما دیگران چندین متاورس را تصور می‌کنند، هرکدام به عنوان یک فضای مجازی متمایز که توسط یک مالک متمایز مالکیت و اداره می‌شود و که لزوماً به دیگر جهان‌های مجازی متصل نیست یا قابل تعامل با آن‌ها نیست. از NFTها تا زمین مجازی NFTها – توکن‌های غیر قابل تعویض – اساسی برای نحوه کارکرد 'مالکیت' زمین مجازی هستند. یک NFT یک دارایی دیجیتال است که در چارچوب فناوری که وجود دارد، به صورت منحصر به فرد شناسایی می‌شود. NFTها معمولاً بر روی یک سیستم فناوری کتاب‌های پخش شده¹ (DLT) به عنوان عناصر داده‌ای منحصر به فرد وجود دارند. بر خلاف توکن‌های دیگر، NFTها با یکدیگر قابل تعویض (قابل تعویض) نیستند.

¹ Distributed Ledger Technology

پاتل¹ در مقاله خود با عنوان «فضای مجازی و کاربردهای آن در بخش املاک» بیان می‌کند که صنعت فناوری منبع بسیاری از اصطلاحات و کلمات متداول بوده است. یکی از این اصطلاحات که اخیراً به شدت مورد توجه قرار گرفته، مفهوم فضای متا است. به دلیل احتمال پذیرش آن در حل مسائل واقعی، ایجاد تجربیات فراگیر، تحقیقات علمی و تحقیقات، توجه و تصورات ژاینتهای فناوری، کارآفرینان فناوری، فن‌ها و سرمایه‌گذاران ونچر جلب شده است. علاقه اخیر به توسعه فضای متا توسط پیشرفت‌هایی در وب 3 شکل گرفته است که یک ایده‌آل برای وب جهانی جدید است که مفاهیمی مانند غیرمتمرکزسازی، فناوری‌های زنجیره بلوکی و اقتصاد مبتنی بر توکن را در برمی‌گیرد. این اصطلاح برای اولین بار توسط نیل استنفسون در رمان علمی تخیلی‌اش به نام 'انفجار برف' که در سال 1992 منتشر شد، ابداع شد. او آینده‌ای را تصور کرد که اینترنت به واقعیت مجازی فراگیر و کاملی تبدیل می‌شود که به آن فضای متا معروف است. فضای متا فضای واقعیت مجازی است که کاربران می‌توانند با آواتار خود وارد شوند و در تجربه‌ای مشترک و فراگیر شرکت کنند. آواتار نمایندگی گرافیکی انسان است و به عنوان شناسه مجازی در انواع اکوسیستم‌ها، از جمله فضای متا، استفاده می‌شود. ساخت فضای متا نیازمند کشف از طریق تحقیقات مختلف، تجزیه و تحلیل، مشاوره، یادگیری هم‌تا و غیره است. کشف دقیق کمک می‌کند تا به طراحی مفهوم بپردازیم. مفهومی که توضیح می‌دهد که هدف فضای متا چیست، چه ویژگی‌های مورد انتظاری دارد، چه جریان‌ها/راهبردهای مورد انتظاری دارد، چه مزایا مورد انتظاری دارد، کدام مخاطبان هدف هستند و چگونه قابل دسترس خواهد بود. برای تحقق مفهوم، زیرساخت‌ها را برای ایجاد و اداره فضای متا بسازید. محیط‌های مجازی با مدل‌های سه‌بعدی یا عناصر بصری مشابه بسازید و در نهایت ویژگی‌ها و قابلیت‌ها را طبق مفهوم بسازید. برای دسترسی به فضای متا، امروزه انواع کانال‌هایی مانند وبسایت‌ها، واقعیت مجازی، واقعیت افزوده، واقعیت مخلوط با استفاده از کلاه‌های واقعیت مجازی، کنترل‌کننده‌های تشخیص حرکت، کنترل‌کننده‌های صوتی، تلفن‌های هوشمند و کامپیوترها وجود دارد.

6-1 اهداف پژوهش

- اهداف اصلی

تبیین ابعاد حقوقی منفعت و یا عین بودن املاک متاورسی است در حقوق و فقه ایران

¹ DEVESHRI PATEL

- اهداف فرعی

1. تبیین مالیت املاک متاورسی در فقه و حقوق ایران
2. تبیین نوع مالکیت افراد بر املاک متاورسی یا اموال

1-7 سؤالات پژوهش

- سؤال اصلی

صحت معامله ملک در متاورس از نظر فقه و حقوق مدنی ایران و حقوق بین الملل چگونه است؟

- سؤالات فرعی

1. فقه و حقوق ایران برای املاک متاورسی مالیت را چگونه بیان می‌دارد؟
2. نوع مالکیت افراد بر این املاک یا اموال به چه صورت است؟

1-8 فرضیه‌های پژوهش

- فرضیه اصلی

به نظر می‌رسد معامله ملک در متاورس از نظر فقهی و حقوق مدنی ایران در قالب معامله مال اعتباری و حق انتفاع قابل تصحیح است و در حقوق بین الملل نیز به عنوان دارایی دیجیتال قابل معامله شناخته می‌شود.

- فرضیه‌های فرعی

1. به نظر می‌رسد فقه و حقوق ایران برای املاک متاورسی، مالیت اعتباری قائل است که بر اساس عرف تجاری و پذیرش عقلا، منفعت مشروع و عقلایی دارد.
2. به نظر می‌رسد مالکیت افراد بر املاک متاورسی از نوع مالکیت بر حق انتفاع یا حق استفاده از فضای مجازی است که توسط قراردادهای هوشمند و توکن‌ها تضمین می‌شود.

1-9 کاربرد پژوهش

این تحقیق برای مجلس به جهت قانون‌گذاری، کلیه پژوهشکده‌های حقوقی، دانشکده‌های حقوق و کلیه دانشجویان و اساتید حقوق دارای کاربرد است.

10-1 روش پژوهش

در نگارش این پژوهش از روش جمع‌آوری داده‌ها به‌صورت کتابخانه‌ای استفاده شده و داده‌ها به‌صورت توصیفی - تحلیلی و با بررسی منابع قانونی و آیین‌نامه‌های موجود و هم‌چنین بررسی اطلاعات فنی موجود و اسناد مرتبط با مورد ارزیابی قرار گرفته شده است.

فصل دوم: مفاهیم و کلیات

1-2 مفهوم متاورس، پیدایش و اثرات آن

متاورس (Metaverse) یک مفهوم نوظهور در دنیای فناوری است که به سرعت در حال گسترش و تکامل است. این اصطلاح ترکیبی از دو کلمه "meta" (به معنای فراتر) و "universe" (به معنای جهان) است. در ادامه، به بررسی جامع این مفهوم، تاریخچه، ویژگی‌ها و کاربردهای آن می‌پردازیم.

متاورس را می‌توان به عنوان یک فضای مجازی سه‌بعدی، پایدار و به هم پیوسته تعریف کرد که در آن کاربران می‌توانند با یکدیگر و با محیط اطراف خود تعامل داشته باشند. این فضا ترکیبی از واقعیت مجازی¹ (VR)، واقعیت افزوده² (AR) و اینترنت است که امکان ایجاد تجربیات غنی و تعاملی را فراهم می‌کند.³

مفهوم متاورس که امروزه به عنوان یک فضای مجازی سه‌بعدی و تعاملی شناخته می‌شود، ریشه در ادبیات علمی - تخیلی و پیشرفت‌های فناوری دارد. در ادامه، تاریخچه و روند شکل‌گیری این مفهوم را بررسی می‌کنیم:

1. پیش‌زمینه‌های مفهومی (دهه 1980 و 1990): مفهوم متاورس برای اولین بار در رمان "سقوط برف" نوشته نیل استیفنسون در سال 1992 معرفی شد. استیفنسون دنیایی مجازی را توصیف کرد که در آن افراد

¹ Virtual reality

² Augmented Reality

³ Dionisio, J. D. N., Burns III, W. G., & Gilbert, R. (2013). 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. ACM Computing Surveys (CSUR), 45(3), 1-38.

از طریق آواتارهای دیجیتالی با یکدیگر تعامل داشتند.¹ این ایده بر بسیاری از متفکران و توسعه‌دهندگان فناوری تأثیر گذاشت.

قبل از استیفسون، ویلیام گیلسون در رمان "نورومنس" (1984) مفهوم "فضای سایبری" را معرفی کرد که به نوعی پیش‌زمینه مفهومی برای متاورس محسوب می‌شود.²

2. اولین تلاش‌های عملی (اواخر دهه 1990 و اوایل دهه 2000): در این دوره، اولین تلاش‌های جدی برای ایجاد دنیا‌های مجازی آنلاین صورت گرفت. یکی از پیشگامان این حوزه، "دنیای دوم (Second Life)" بود که در سال 2003 توسط شرکت Linden Lab راه‌اندازی شد. این پلتفرم به کاربران اجازه می‌داد آواتارهای سه‌بعدی ایجاد کنند و در یک محیط مجازی با یکدیگر تعامل داشته باشند.³

همزمان، بازی‌های آنلاین چندنفره مانند (2004) "World of Warcraft" نیز محبوبیت یافتند که عناصری از مفهوم متاورس را در خود داشتند.⁴

3. پیشرفت در فناوری‌های مرتبط (دهه 2010): در این دهه، پیشرفت‌های قابل توجهی در فناوری‌های مرتبط با متاورس رخ داد:

واقعیت مجازی (VR) شرکت Oculus در سال 2012 تأسیس شد و در سال 2014 توسط Facebook خریداری شد، که منجر به توسعه هدست‌های VR قابل دسترس برای مصرف‌کنندگان شد. واقعیت افزوده (AR) توسعه فناوری‌های AR مانند Google Glass (2013) و بعدها Microsoft HoloLens (2016) راه را برای ترکیب دنیای واقعی و مجازی هموار کرد.⁵

¹ Stephenson, N. (1992). Snow crash. Bantam Books.

² Gibson, W. (1984). Neuromancer. Ace Books.

³ Boellstorff, T. (2008). Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human. Princeton University Press. P 154.

⁴ Castronova, E. (2005). Synthetic worlds: The business and culture of online games. University of Chicago Press. P 34.

⁵ Parisi, T. (2015). Learning virtual reality: Developing immersive experiences and applications for desktop, web, and mobile. O'Reilly Media, Inc. 105-140.