



Metaverse and Human Rights Challenges with Emphasis on the Actions of the Council of Europe

Shiva Shokrollahi ¹ | Roya Motamednejad ² |

1. Master of Communication Law, Department of Public and International Law, Faculty of Law and Political Science, Allameh Tabataba'i University, Tehran. (Corresponding author), Email: shivashokrollahi8@gmail.com
2. Assistant Professor, Public and International Law, Faculty of Law and Political Sciences, Allameh Tabataba'i University, Tehran. Email: motamednejad@atu.ac.ir

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received: June 5, 2024

Received in revised form:

July 30, 2024

Accepted: August 25, 2024

Published online:

December 14, 2024

Keywords:

Human Rights,
Council of Europe,
Metaverse,
Augmented Reality,
Virtual Reality.

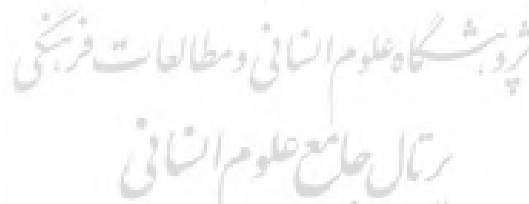
ABSTRACT

Objectives: The purpose of this research is to analyze and investigate the issue of Metaverse and its relationship with various human rights, including the right to property, the right of children, the right to freedom of expression, etc. Also, this article deals with the challenges and problems that Metaverse technology has on different aspects of human life. In this regard, we will discuss the actions of the European Council and regulation in this field.

Methods: In this research, we explain the topic of Metaverse technology and its legal challenges by descriptive and analytical method and using library resources. Furthermore, we will try to explain the role of this regional institution as one of the most progressive and active institutions in the field of Metaverse by examining various documents and reports of the Council of Europe in many years. In other words, according to the available documents, it can be acknowledged that this institution has been trying for years to create a special and unique legal system regarding this technology.

Findings: The findings of this research show that by creating a new and virtual world alongside the real world, Metaverse has caused changes in the field of technology, various aspects of human life and the way governments govern. On the one hand, these changes, in addition to having many positive points and special features, have created various challenges and legal crises for mankind, which need to be examined and explained in detail in order to be able to determine the legal structure that should govern the Metaverse. despite the challenges and problems that this technology can have for different aspects of human life, unfortunately, comprehensive and complete regulations in this field have not yet been approved. Therefore, from this point of view and approach, this research is a novel and new thing that seems necessary due to the advancement of technology.

Conclusions: The results of this research show that Metaverse will have the capability and ability to create various legal challenges in human life on a large scale. Despite the extensive efforts of the Council of Europe and the holding of numerous meetings in this field, there is still no regulation and law from the side of this institution in this field. By examining all these issues, it is expected that in the not-so-distant future, regulations will be passed in order to regulate and frame this technology. therefore, in the future that is facing humanity and the world, we are facing more advanced and extensive changes in the field of metaverse, virtual reality and augmented reality. Humans should always pay attention to the dangers of science, technology and especially the outer world and be familiar with it so that they can adapt their society and the real world to it, because otherwise, the world will definitely go towards destruction and decay in the short term, it will be nothing but a name of human rights for humanity, and there will be no traces of its implementation and other legal principles.



Cite this article: Shokrollahi, Shiva., Motamednejad, Roya, (2024). Metaverse and human Rights challenges with emphasis on the Actions of the Council of Europe. *News Science*, 13 (3), 1-20. DOI: <http://doi.org/10.22034/lrsi.2024.461092.1184>

© The Author(s).

DOI : <http://doi.org/10.22034/lrsi.2024.461092.1184>



EXTENDED ABSTRACT

Metaverse and Human Rights Challenges with Emphasis on the Actions of the Council of Europe

Shiva Shokrollahi ¹ | Roya Motamed Nejad ² |

1. Master of Communication Law, Department of Public and International Law, Faculty of Law and Political Science, Allameh Tabataba'i University, Tehran. (Corresponding author), Email: shivashokrollahi8@gmail.com
2. Assistant Professor, Public and International Law, Faculty of Law and Political Sciences, Allameh Tabatabai University, Tehran. Email: motamednejad@atu.ac.ir

Interduction:

The purpose of this research is to examine the issue of Metaverse and its relationship with various human rights. In the continuation of this research, it tries to examine the position of the Council of Europe in this field.

Methods:

In this research, will explain metaverse and its relationship with human rights by descriptive-analytical method and using library sources, by examining various documents and reports of the Council of Europe, the role of this institution in setting regulations in the field of Metaverse, will be reviewed.

Findings:

The findings of this research show that despite the challenges that Metaverse technology can have for various aspects of human life, comprehensive regulations have not yet been made for it. Researches in the field of metaverse and its various aspects have been done so far, but the actions of the Council of Europe as one of the leading institutions active in the field of Metaverse and its relation with human rights have not been investigated. Therefore, this research is a novel thing from this point of view, which seems necessary due to the advancement of technology.

Conclusions:

The results of this research indicate that Metaverse will have the ability to create legal challenges in various aspects of people's lives. Despite the many efforts of the Council of Europe, this

institution has not yet adopted comprehensive laws in this field. It is expected that in the future, we will see that they succeed in creating and explaining a specific legal order for that.

Nowadays, technology and the Internet have made great progress. The world is moving towards more changes and innovation every day, and in the meantime, an interesting issue is the Metaverse, or the creation of a virtual world next to the real world using virtual. Actually, this space has unique features, such as stability and durability, which is known as a stable and permanent internet network; In other words, there is never a reset or pause mode in it, and experiences and information remain available to everyone and online as long as the user has given access to others. Another feature of decentralization is that Metaverse is a fully efficient economy. In this space, with the help of blockchain technology and digital currencies, it is possible to progress and move towards the third generation Internet (Web3), and the most important feature, according to the author of this article, is the existence of integration and all-round cooperation in the Metaverse space, where interactivity reaches its highest level and people can cooperate and travel to different places through different avatars that there is an opportunity for gathering of different people to transfer their data from one platform to another. In the Metaverse, people interact with their avatars in this space without revealing their identity. This space allows you to do anything, but the issue that is very important and should be taken into account is that this technology, along with its advantages and positive features, is also associated with many legal challenges that must be addressed and requires clarification and the creation of a special legal system. For this reason, many governments and institutions are trying to define legal parameters for this technology so that this space can be used correctly and legally, and it can be monitored and controlled by the legal authorities and the legal system of each country. By doing these things, finally, it is possible to prevent the number of challenges and problems that may occur due to the rapid development of this technology. Among the leading and most important international organizations active in this field, we can mention the Council of Europe, which has paid attention to Metaverse in its numerous meetings, conferences and reports and has not been oblivious to its importance. In other words, according to the available documents, it can be acknowledged that this institution has been trying for years to establish a special and unique legal system regarding this technology and to bring the governments along with it in order to comply with it. This institution has also been associated with other organizations and associations, including meetings with the Internet Association or the Standards Association organized by the Council of Europe, and in these meetings, the subject of Metaverse and virtual realities has been discussed in detail. This organization is also actively involved in addressing digital issues and emerging technologies, including those related to human rights, data protection and online safety. The council's work in various fields can potentially intersect with the challenges and opportunities presented by the metaverse. For example, the European Council on Data Protection has been actively involved in the development and promotion of data protection standards through instruments such as the Convention for the Protection of Individuals with regard to Automatic Processing of Personal Data and the Modernized Convention for the Protection of

Personal Data. These standards can be related to the discussion of data protection in virtual environments. Metaverse can interfere and communicate with various human rights and even be effective in limiting them. For this reason, this article talks in detail about the connection of metaverse with different aspects of people's lives, their privacy and personal data, various human rights such as child protection, freedom of speech and other issues. In the following, solutions and suggestions have been tried to improve and not violate the rights of different people. The Council of Europe is not oblivious to this issue and with special attention to its three main criteria, i.e. human rights, rule of law and democracy, it has confirmed the importance of this issue and has reserved a special place for it under its responsibilities and goals.

Finally, by creating a new and virtual world alongside the real world, Metaverse has caused vast and amazing changes in the field of technology, human relations, various aspects of human life, the way governments govern and even change human rights. On the one hand, these changes, in addition to having many positive points and special features, have created various challenges and legal crises for mankind, which need to be examined and explained in detail in order to be able to determine the legal structure that should govern the Metaverse. On the other hand, Metaverse has had many effects on the field of human rights, the rule of law and democracy, which are also known as the three musketeers, the goal and basis of the Council of Europe, and each of these cases has been affected in some way by this emerging and virtual technology. For this reason, policy makers and senior officials of different governments are always requested to ensure that human rights, the rule of law and the principles of a democratic government, which are fixed pillars in this digital frontier, with caution and foresight, are expanding, have a reasonable foundation. Therefore, in the future that is facing humanity and the world, we are facing more advanced and extensive changes in the field of metaverse, virtual reality and augmented reality. Humans should always pay attention to the dangers of science, technology and especially the outer world and be familiar with it so that they can adapt their society and the real world to it, because otherwise, the world will definitely go towards destruction and decay in the short term, it will be nothing but a name of human rights for humanity, and there will be no traces of its implementation and other legal principles.



متاورس و چالش های حقوق بشری با تاکید بر اقدامات شورای اروپا

شیوا شکراللهی^۱ | دکتر رویا معتمدنژاد^۲

۱. کارشناسی ارشد حقوق ارتباطات، گروه حقوق عمومی و بین الملل، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه علامه طباطبایی، تهران. (نویسنده مسئول)، رایانامه: shivashokrollahi8@gmail.com
۲. دانشیار، گروه حقوق عمومی و بین الملل، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه علامه طباطبایی، تهران. رایانامه: motamednejad@atu.ac.ir

چکیده	اطلاعات مقاله
هدف: هدف از این پژوهش بررسی موضوع متاورس و ارتباط آن با حق های مختلف بشری است. در ادامه این پژوهش سعی دارد جایگاه شورای اروپا را در زمینه مقررات گذاری در این عرصه بررسی کند.	نوع مقاله: مقاله پژوهشی
روش پژوهش: در این پژوهش، به روش توصیفی-تحلیلی و با استفاده از منابع کتابخانه ای به تبیین متاورس و ارتباط آن با حقوق بشری خواهیم پرداخت و با بررسی اسناد و گزارش های مختلف شورای اروپا، نقش این نهاد در تنظیم مقررات در زمینه متاورس بررسی خواهد شد.	تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۳/۱۶ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۴/۱۰ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۶/۰۴ تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۰۹/۲۴
یافته ها: یافته های این پژوهش نشان می دهد که با وجود چالش هایی که فناوری متاورس برای جنبه های گوناگون زندگی بشر می تواند داشته باشد، اما هنوز مقررات گذاری جامعی برای آن صورت نگرفته است. پژوهش هایی در زمینه متاورس و ابعاد مختلف آن تاکنون انجام شده است، اما بررسی اقدامات شورای اروپا به عنوان یکی از پیشروترین نهادهای فعال در زمینه متاورس و ارتباط آن با حق های بشری صورت نگرفته است. لذا این پژوهش از این منظر امری بدیع هست که با توجه به پیشرفت فناوری ضروری به نظر می رسد.	کلیدواژه ها: حقوق بشر، شورای اروپا، متاورس، واقعیت افزوده، واقعیت مجازی
نتایج: نتایج حاصل از این پژوهش بیانگر آن است که متاورس تا مقیاس گسترده ای قابلیت ایجاد چالش های حقوقی در ابعاد گوناگون زندگی افراد خواهد داشت. علی رغم تلاش های متعدد شورای اروپا، این نهاد هنوز قوانین جامعی در این زمینه تصویب نکرده است. انتظار می رود در آینده ای نه چندان دور شاهد آن باشیم که در ایجاد و تبیین یک نظم قانونی و حقوقی خاص برای این فناوری موفق عمل کنند.	

استناد: شکراللهی، شیوا، معتمدنژاد، رویا، (۱۴۰۳). متاورس و چالش های حقوق بشری با تاکید بر اقدامات شورای اروپا. علوم خبری، ۱۳ (۳)، ۲۰-۱.

DOI: <http://doi.org/10.22034/Irsi.2024.461092.1184>



© نویسندگان.

امروزه با توجه به پیشرفت سریع علم و تکنولوژی و ظهور انقلاب صنعتی چهارم و فناوری های نوین، شاهد دستاوردهای شگفت انگیز بشر در زمینه رایانه و فناوری اطلاعات هستیم که خلاءها و مناطق خاکستری زیادی را در نظام های قانونی و حقوقی کشورها و نهادهای مختلف ایجاد کرده است و باید در جهت چاره جویی برای این مسئله گام برداشت. متاورس پدیده ای که از آن تعبیر به جهان ماوراء یا فرادنیای شده است، برای اولین بار در سال ۱۹۹۲ در رمان نیل استنفون با عنوان «سقوط برف» رایج شده و به کار برده شده است. (Stephenson, 1992)

متاورس جهان پساواقعیت است. (مرادی برلیان، ۱۴۰۲، ص ۲) در این محیط، جهان واقعی و مجازی در هم آمیخته شده که آواتار های دیجیتال راه ارتباطی افراد برای تعامل و معامله با یکدیگر را آسان می سازند. این فناوری، برپایه فناوری نوظهور بلاک چین، ارزهای دیجیتال و همچنین توکن های غیرقابل تعویض ساخته شده است.

مسئله ای که همواره در علم حقوق مطرح بوده این است که همزمان با ظهور فناوری های نو در عرضه دیجیتال و اینترنت جنبه های مختلف زندگی بشر تحت شعاع قرار می گیرد و گاهی کنترل و نظارت را سخت و حتی غیرممکن می سازد. هر پدیده ای در کنار فرصت ها و مزایایی که به همراه دارد، چالش های بی شماری را نیز ممکن است ایجاد کند. دنیای متاورس نیز از این قاعده مستثنی نبوده است. بررسی و موشکافی دقیق چالش های مطروحه در این زمینه و همسو با آن سیاست گذاری و تنظیم گری دولت ها و نهادها در جهت قاعده مند کردن این فضا، می تواند به تحقق حقوق بشر، دموکراسی و حاکمیت قانون منجر گردد. در این پژوهش به روش توصیفی، تحلیلی و با به کارگیری منابع کتابخانه ای، ابتدا به تبیین متاورس و ارتباط آن با حق های بشری خواهیم پرداخت و در ادامه اقدامات شورای اروپا را به عنوان یکی از پیشروترین نهادها در مقررات گذاری و سیاست گذاری در این زمینه بررسی خواهیم کرد.

۱. مفهوم متاورس

متاورس از دو کلمه متا (Meta) به معنای برتر و ورس (Verse) برگرفته از کلمه «Universe» به معنای جهان تشکیل شده است. از همین رو، می توان از آن تعبیر به جهان ماوراء یا فرادنیای کرد. متاورس چشم اندازی از فضای اینترنت حسی و همه جانبه است که رسانه های اجتماعی مختلف، فناوری های رایانه ای، بازی ها و گرافیک های سه بعدی را به هم متصل می کند. در فضای متاورس، دیگر صحبت از گذراندن چند ساعت از روز در فضای اینترنت و صفحه های مجازی گوناگون نیست، بلکه فرد در دنیای مجازی از طریق سیستم های مختلف ارتباطی غوطه ور می شود. صحبت از مفهوم متاورس چندین دهه است که مطرح شده و در بازی های رایانه ای مختلف و با ترکیب فضای واقعیت مجازی و واقعیت افزوده مورد استفاده قرار گرفته است. همانطور که ذیل مباحث قبل به طور اجمالی به آن پرداخته شد، مفهوم متاورس برای اولین بار در دهه ۹۰ میلادی توسط نیل استنفون در کتاب سقوط برف (Snow crash) به کار گرفته شد. توصیف وی از متاورس، یک دنیای مجازی بود که به صورت پایدار با بخش های مختلف از وجود انسان تعامل داشته و به مرور زمان قابلیت تاثیرگذاری بر آن را دارد. در این کتاب، همچنین از واژه آواتار که امروزه می توان گفت مهم ترین و برجسته ترین عنصر در استفاده از فضای متاورس هست، نام برده شده است. با گذر زمان، در منابع دیگری همچون کتاب «بازیکن شماره یک»^۱ از ارنست کلاین^۲ نیز مفهوم متاورس به چشم می خورد. متاورس از نظر واژه شناختی به جهانی فراتر از جهان فیزیکی اشاره دارد. البته باید آن را از مفاهیمی همچون جهان معنوی یا متافیزیک متمایز کرد تا از خلط مباحث جلوگیری شود. در واقع متاورس به جهانی اشاره دارد که توسط سیستم های رایانه ای ساخته شده و انسان ها در این قلمرو دیجیتالی از طریق شخصیت های دیجیتالی در قالب آواتارها با هم تعامل دارند. بنا به تعریف جدید مارک زابریگ، متاورس اکوسیستم غوطه ورساز یکپارچه ای است که در آن، مرزی بین دنیای واقعی و مجازی وجود ندارد و کاربران می توانند از طریق آواتارها و هولوگرام ها و از طریق تشریک تجارب شبیه سازی شده شان، به کار کردن، تعامل و مشارکت اجتماعی با یکدیگر بپردازند. همچنین برخی از محققان (Fernandez & Hui, 2022) متاورس را به شکل «لایه ای مرزی بین افراد و واقعیت»

¹ Ready Player One

² Ernest Cline

توصیف کرده اند. همچنین در متون عملی مختلف، در تعریف متاورس اجماعی وجود ندارد و هنوز چپستی و پتانسیل های آن در هاله ای از ابهام است. با این حال متاورسی که در حال حاضر بیشتر از آن صحبت می شود دنیای مجازی با عملکردی مشابه دنیای واقعی است، از این حیث که زمینه ای را برای کاربران فراهم می سازد تا مانند دنیای واقعی بتوانند در فعالیت های اجتماعی مشارکت کرده و به تعامل با یکدیگر بپردازند. (داراب پور، ۱۴۰۲، ص ۶۸).

۲. ویژگی های متاورس

در دنیای واقعی، رفتار انسان در بستر زمان و مکان فیزیکی صورت می گیرد که سیر طبیعی افعال انسان را مشخص می کند، به نحوی که امکان انحراف از خصیصه های واقعی و محرز زمان و مکان وجود ندارد. در دنیای موازی و در بستر فضای دیجیتال، متاورس مرزها و حدود و ثغور موجود در دنیای واقعی را برداشته و به عبارتی امکان فراتر رفتن از محدودیت های زمانی و مکانی و تجربه ای آزاد، مسحورکننده و باز را برای بشر فراهم کرده است. متاورس دارای ویژگی های چند فناوری است. برای ساخت متاورس به یک سری فناوری های پیشرفته نیاز هست که شامل بلاک چین، واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، ارزش های دیجیتال، هوش مصنوعی، اینترنت اشیا، محاسبات فضایی و... است. بلاک چین و ارزش های دیجیتال به دلیل ماهیت شفاف و غیرمتمرکزی که دارند، پایه اصلی متاورس را تشکیل می دهند. این دو فناوری مفاهیمی مانند ان اف تی ها^۱ را فراهم کرده اند که با کمک آن ها می توان در زمینه متاورس شاهد پیشرفت های بیشتری بود. به عنوان مثال، در یک پروژه تحت عنوان «سندباکس»^۲ که از جمله اولین پروژه های فعال در زمینه متاورس بود، هر لباس یا قطعه زمین در قالب یک ان اف تی عرضه شده که مالکیت آن به همین دلیل برای همیشه در اختیار دارنده حفظ می شد. در واقع، می توان اظهار داشت که بلاک چین به کمک متاورس آمده است تا امکان ایجاد یک سند دیجیتال برای هر آیتم موجود در متاورس وجود داشته باشد. از این رو، با توجه به مباحث فوق، می توان چند ویژگی بارز و برجسته متاورس را چنین بیان داشت:

۱-۲) پایداری و دوام: متاورس یک شبکه اینترنتی پایدار و دائمی است؛ به عبارتی هرگز حالت تنظیم مجدد یا مکث در آن وجود ندارد و تجربیات و اطلاعات تا هر زمان که کاربر امکان دسترسی دیگران را قرار داده باشد، در اختیار همه و آنلاین باقی می ماند. ۲-۲) عدم تمرکز: متاورس یک اقتصاد کاملا کارآمد است. در این فضا به کمک فناوری بلاک چین و ارزش های دیجیتال امکان پیشرفت و حرکت به سمت اینترنت نسل سوم (Web3) وجود دارد. با این تفاوت که در اینترنتی که در حال حاضر استفاده می کنیم، داده های کاربران در یک پایگاه داده مشخص و شفاف جمع آوری و سازماندهی می شود، اما در بستر اینترنت نسل بعدی، هیچ پایگاه داده مشخصی وجود نخواهد داشت و با استفاده از هوش مصنوعی اطلاعات سازماندهی و تجزیه و تحلیل می شوند و بدون سانسور و دخالت بی جای عوامل انسانی منتشر خواهند شد.

۳-۲) یکپارچگی و همکاری همه جانبه: در فضای متاورس تعامل پذیری به بالاترین حد خود می رسد و افراد می توانند از طریق آواتارهای گوناگون با هم همکاری داشته و به جاهای مختلف سفر کنند. به عبارتی فرصت جمع گرایی و گردهم آمدن افراد گوناگون وجود دارد. متاورس این امکان را در اختیار کاربران قرار داده تا داده های خود را از یک پلتفرم به پلتفرم دیگر انتقال دهند. از جمله قابلیت های دیگر این فضا، عدم نیاز به چند منبع مالی برای ذخیره پول های متعدد هست. از این رو، کاربران می توانند از یک کیف پول جهت ذخیره اندوخته های خود و انجام تراکنش های مالی مختلف استفاده کنند.

۳. متاورس و چالش های حقوق بشری

متاورس به عنوان یک قلمرو دیجیتالی گسترده، در کنار به همراه داشتن فرصت های گوناگون و بی نظیر، چالش های حقوقی پیچیده ای را نیز برای بشر به وجود آورده است. به عبارتی متاورس بوم گسترده ای را ارائه می دهد که امکان تکرار جنبه های

¹ NFT

² The Sandbox

مختلف زندگی فیزیکی افراد را مقدور می‌سازد. همچنین ابعاد جدیدی از خلاقیت و ارتباط با گونه‌های مختلف فناوری‌های رایانه‌ای در بستر این فضا معنا پیدا می‌کند که نیاز به بررسی تاثیر هر یک از این جنبه‌ها بر زندگی افراد و جوامع احساس می‌شود. از همین رو، بسیاری از نهادها از این امر غافل نبوده علی‌الخصوص شورای اروپا و اتحادیه اروپا در نشست‌ها و گزارش‌های متعدد خود، سعی بر این داشته‌اند که ابعاد گوناگون متاورس و چالش‌های حقوق بشری آن را بررسی کرده و اقدام به قانونگذاری و مشخص کردن چهارچوبی حقوقی برای آن برآیند.

به همین جهت، گزارش مشترک شورای اروپا و IEEN «موسسه مهندسی برق و الکترونیک»، بزرگ‌ترین سازمان فنی حرفه‌ای جهان با هدف کمک به کشورهای عضو شورای اروپا در درک پتانسیل، کاربردها و خطرات مرتبط با آن در مورد حقوق بشر، حاکمیت قانون و دموکراسی به عنوان سه عنصر اصلی و همیشگی شورای اروپا اقداماتی انجام دادند و گزارشی تهیه و ارائه نموده‌اند که جنبه‌های مختلف فنی، اخلاقی، قانونی و حاکمیتی متاورس در بر می‌گیرد.

از این رو، در این مقاله به تفصیل در خصوص سه عنصر اساسی که در مباحث فوق مطرح گردید و ارتباط آن با متاورس خواهیم پرداخت و ذیل مباحث بعد به جنبه‌های مختلف زندگی افراد از جمله حریم خصوصی، حق مالکیت، آزادی بیان، حقوق کودکان و... اشاره کرده و به تبیین آن‌ها خواهیم می‌پردازیم.

۴. متاورس و حقوق بشر

با رشد و توسعه سریع متاورس و پیشرفت و نفوذ این فناوری در حوزه‌های مختلف زندگی بشری، نیاز به تعهد و تضمینی در جهت احقاق حقوق مختلف شهروندان و به عبارتی انسان محور بودن این فناوری احساس می‌شود. حمایت و حفاظت از حقوق بشر که چندین نسل است مطرح گردیده و در اسناد مختلف اعم از ملی و بین‌المللی به آن اشاره شده است، همواره از بحث‌های داغ و اساسی می‌باشد. حمایت از حقوق بشر امری مهم و قابل توجه است که شامل حریم خصوصی، حمایت از مالکیت شخصی، داده‌های شخصی، حق آزادی بیان و موارد دیگر می‌شود. از طرفی با توجه به ظهور فناوری‌های پیشرفته همچون رابط‌های مغز و رایانه (BCI) و فناوری‌های عصبی و استفاده از قابلیت تحریک مغز و پتانسیل آن برای تغییر شکل ادراکات انسان که در آینده‌ای نزدیک تحقق آن دور از ذهن نمی‌باشد، نیاز به بررسی دقیق دنیای متاورس و تطبیق و سازگار نمودن آن با چهارچوب‌های حقوقی سیستم‌های قانونی کشورهای مختلف احساس می‌شود. بنابراین باید جنبه‌های مختلف حق‌های بشری لحاظ و اقشار و گروه‌های سنی خاصی که نیاز به چتر حمایتی بیشتری در زمینه این فناوری دارند، مشخص گردند تا سیاست‌گذاری و مشخص کردن پارامترها و چهارچوب‌های حقوقی این موضوع تسهیل و با سرعت بیشتری انجام گردد.

همچنین، در این راستا باید توجه ویژه‌ای از سمت دولت‌ها و نهادهای ملی و بین‌المللی مختلف در جهت حمایت از حقوق و رفاه کودکان، جمعیت‌های آسیب‌پذیر و تضمین دسترسی همگانی گردد.

در ادامه چند نمونه از مسائل مرتبط با حقوق بشر و متاورس را بررسی و تبیین خواهیم نمود:

۱-۴) متاورس و حقوق کودکان

دور از ذهن و اقرار نیست اگر که اذعان داشت متاورس علم حقوق را در زمینه‌های مختلف با مشکلات متعدد و موسع مواجه کرده است. یکی از مسائل مطروحه در این حیطه، بحث حمایت از حقوق مختلف اشخاص از جمله کودکان است. همانطور که کنوانسیون حقوق کودک در ماده ۱ خود اشعار می‌دارد: «از نظر کنوانسیون حاضر، منظور از کودک افراد انسانی زیر ۱۸ سال است، مگر اینکه طبق قانون قابل اجرا در مورد کودک سن بلوغ کمتر تشخیص داده شود». اگرچه کودکان می‌توانند از تجربه نسبتاً واقعی و کاربردی، که متاورس ارائه می‌دهد، بهره ببرند و درک خود را از جهان بهبود بخشند، اما خطراتی که کودکان در این محیط با آن مواجه خواهند شد، بسیار مهم است و مقابله با آن‌ها نیاز به راه‌حل‌های هوشمندانه دارد. به همین جهت، کنترل این جهان مجازی مستلزم قانون‌گذاری خاص و استفاده از سیاست‌های ویژه برای مدیریت این پلتفرم و کاربران آن است. (سید ناصری، وب‌سایت دیپلماسی

ایرانی، ۱۴۰۳)

متاورس در کنار به همراه داشتن مزایایی برای کودکان از قبیل انتقال بهتر و ساده تر مفاهیم انتزاعی به شیوه مشارکتی و تقویت مهارت های کودکان و خلاقیت و هوش اجتماعی آن‌ها معایب و بحران های متعددی را می‌تواند برای آن‌ها رقم زند. در فضا و بستر متاورس همواره این خطر وجود دارد که حریم شخصی کودکان نقض گردد و احتمال رخ دادن پدیده «زورگویی سایبری» بسیار زیاد است. در پی وقوع این پدیده، افراد ناشناس این امکان را دارند که کودکان را هدف قرار داده و آن‌ها را در معرض آزارهای جنسی یا رفتارهای خشن و کنترل نشده قرار دهند. این فضا همچنین ممکن است اعتیادآور باشد. صحیح است که اعتیادآور بودن یک فضا بازه سنی مشخصی را نمی‌شناسد و برای همه افراد امکان رخ دادن این مسئله وجود دارد اما کودکان به دلیل بازه سنی و اخلاقیات و شخصیت حساسی که دارند بیشتر درگیر این فضا شده و به موازات آن امکان دارد حس تنهایی و افسردگی را تجربه کنند. علاوه بر خطرات روانی، متاورس خطرات جسمی را نیز ممکن است به همراه داشته باشد. استفاده طولانی مدت از هدست های واقعیت مجازی می‌تواند سرگیجه، سردرد، حالت تهوع ومسائل دیگر را به وجود آورد.

از طرفی دیگر، استفاده طولانی مدت از این فضا و غرق شدن در دنیای متاورس بدون نظارت و کنترل‌گری از سوی والدین آسیب های جدی را می‌تواند به وجود آورد. از طرفی، این مساله که کودکان در متاورس چه می‌کنند، مبحثی چالش برانگیز نیز خواهد بود؛ چرا که والدین این امکان را ندارند که دنیایی را که آن‌ها به آن نگاه می‌کنند، در هدست‌های واقعیت مجازی خود نگاه کنند و هیچ فرآیند و قابلیت وجود ندارد که بر صفحه نمایش آن‌ها با استفاده از لپتاپ یا تبلت نظارت داشته باشند.

۲-۴) متاورس و حق مالکیت

قواعد عمومی حقوق مالکیت در پی تعیین اشخاص دارای حق به کارگیری اشیا و گونه‌ها و چگونگی این استفاده است. هدف این شاخه حقوق، ارائه ساختاری عادلانه، قابل پیش بینی و روشن برای توزیع حق استفاده از اشیا است. (مرادی برلیان، ۱۴۰۱، ص ۱۰) در فضای متاورس تمامی اشیاء به صورت مجازی هستند و از مهم ترین و اساسی ترین چالش‌هایی که مطرح می‌گردد، قواعد مربوط به مالکیت این اشیاء است. به عبارتی دیگر، در بستر متاورس مفهوم مالکیت تغییر پیدا می‌کند و معنایی پیچیده‌تر از مفهوم عام مالکیت در دنیای واقعی دارد. در محیط‌های برآمده از واقعیت مجازی و متاورس افراد از طریق آواتارها به جاهای مختلف خواهند رفت و مفهومی متمایز و شخصی به آن‌ها می‌دهند. واقعیت افزوده و واقعیت مجازی نیز مالیت دارند و تبیین نظام قانون‌گذاری و شناسایی ماهیت آن‌ها در دنیای امروز ضروری است. بحث‌های گسترده‌تری در خصوص مالکیت در این فضا به وجود خواهد آمد که سیستم های حقوقی مختلف در دنیا و کشورها و دولت‌ها باید به آن‌ها توجه نموده و تمامی خلاء های قانونی موجود در این عرصه را رفع و حل کنند. این امر که مالکیت مجازی چگونه باید تفسیر گردد، مالکیت پلتفرم را بایستی به مالک محتوا نسبت داد یا خیر و.. از جمله مسائل مهم و چالش های مطرحه در این بستر هستند که هرچه سریع‌تر نسبت به آن‌ها باید چاره اندیشی کرد. به عنوان مثال، در خصوص نسبت دادن مالکیت در دنیای مجازی طبق یک نظریه، این چنین می‌توان تحلیل نمود که ملکیت همه اموال در دنیای مجازی در اختیار ارائه‌دهنده پلتفرم است. در این صورت، کاربران فقط مجوز استفاده از پلتفرم های مختلف ساخته شده تحت فناوری متاورس را دریافت می‌کنند. اما طبق نظریه دیگر، کاربران امکان این را دارند به جای مجوز حق داشتن برخی اموال را در این فضا داشته باشند.

به عبارتی دیگر، می‌توان چنین بیان کرد که شرایط مالکیت در فضای متاورس بسته به ارائه دهنده خدمات متفاوت نیز خواهد بود. ارائه دهندگان خدمات شرایط و ضوابطی را تعیین خواهند کرد جهت تنظیم رابطه میان مالک محتوا با پلتفرم. هرچند در بیشتر موارد، مالکان پلتفرم ها و ارائه‌دهندگان این خدمات، سود خود را در نظر گرفته و قدرت کنترل و خاتمه مالکیت مالک محتوا را در دست دارند. لذا به دلیل چنین مسائلی و مواجهه نشدن با چالش‌های مختلف در دنیای متاورس، کشورها باید در سیستم های حقوقی و قوانین‌شان به این امر توجه ویژه نموده و هرچه سریع‌تر به انجام اقداماتی در این باره اهتمام ورزند. در کشورما نیز، در طرح «حمایت از حقوق کاربران و خدمات پایه کاربردی فضای مجازی» که حسب ظاهر ویرایشی جدید از طرح موسوم به صیانت از فضای مجازی است، از جمله وظایف کمیسیون عالی، تنظیم مقررات تهیه و تصویب ضوابط «در سطوح مالکیت، مدیریت و فعالیت» تهیه و تصویب ضوابط ناظر به حقوق کاربران و .. پیش‌بینی شده است. همچنین حدود مسئولیت تولید کنندگان محتوا و صاحبان

پلتفرم‌ها و ارائه دهندگان خدمات دنیای متاورس با توجه به قواعد مربوط به مسئولیت مدنی و کیفری موجود در مجموعه قوانین و مقررات کشور مشخص باید گردد. انجام چنین اقداماتی باعث نظام مند کردن این فضا می‌شود و منجر به آرامش خاطر کاربران در استفاده از این فناوری نوظهور خواهد شد.

۳-۴) متاورس و حریم خصوصی

همان‌طور که ذیل مباحث قبل به تفصیل در خصوص متاورس و برخی از چالش‌ها و خصیصه‌های آن صحبت کردیم، متاورس قابلیت تاثیرگذاری بر تمام جنبه‌های زندگی انسان را دارد، اما اگر نتواند حریم خصوصی افراد را حفظ و از داده‌های شخصی آن‌ها حفاظت کند با چالش‌هایی جدی‌تر و اساسی‌تر مواجه خواهد شد. متاورس بر پایه برخی اصول همچون شفافیت و بازبودن پایه‌گذاری شده است. از این رو، بحث امنیت داده‌های به اشتراک گذاشته شده و حریم خصوصی در این فضا بسیار اهمیت یافته و حائز اهمیت می‌گردد. در حال حاضر هنگام مرور وب، نگرانی‌هایی درباره حفظ حریم خصوصی خود داریم. فناوری که در حال حاضر رفتار ما را به صورت آنلاین ردیابی می‌کند، در متاورس نیز وجود خواهد داشت و ردیابی احتمالاً تهاجمی‌تر و شدیدتر خواهد شد؛ برای مثال، هدست‌های واقعیت مجازی^۱ شامل فناوری ردیابی چشم هستند؛ یعنی به طور دقیق از تجربه همه‌جانبه کاربران و اینکه به کجا و برای چه مدت نگاه می‌کنند، آگاه هستند و اطلاع دارند. از طرفی دیگر، شرکت‌های فعال در این عرصه می‌توانند تمامی واکنش‌های فیزیکی افراد را در این فضا تحت نظر داشته باشند؛ چراکه کاربران به دستگاه‌های پوشیدنی و لمسی متصل می‌شوند که احساسات و واکنش‌های فیزیکی آن‌ها را اندازه‌گیری می‌کنند و به شرکت‌ها گزارش می‌دهند. حجم عظیمی از داده‌ها می‌تواند توسط شرکت‌ها برای بازاریابی یا اهداف نامعلوم دیگر، جمع‌آوری و استفاده شود. بنابراین، این موضوع می‌تواند خطر بسیار جدی برای حفظ حریم خصوصی در متاورس باشد، چرا که به راحتی امکان ناشناس ماندن در این دنیای مجازی را از این میان می‌برد. علاوه بر این، از داده‌های حرکتی می‌توان برای تشخیص دقیق تعدادی از ویژگی‌های شخصی خاص کاربران از جمله قد، راست‌دستی و چپ‌دستی و جنسیت آنها استفاده کرد و وقتی که این اطلاعات را با سایر داده‌هایی که معمولاً در محیط‌های مجازی و افزوده ردیابی می‌شوند ترکیب کنند، امکان ساخت یک اثر انگشت دیجیتالی بسیار دقیق از هر کاربر وجود دارد. این امر حتی ممکن است به کمک سارقان، کلاهبرداران اینترنتی و هکرها بیاید و به راحتی بتوانند از اطلاعات کاربران سوء استفاده کنند. طی گزارش‌هایی که در این فضا مبنی بر وقوع تجاوزات جنسی دیجیتالی وجود داشته است، زنگ خطرهایی را برای سرمایه‌گذاران این فناوری نوظهور به صدا درآورده است. به همین جهت، متأسفانه چیزی حدود ۵۰ میلیون دلار برای ایمن کردن متاورس اختصاص داده است که همین موضوع بیانگر اهمیت این بخش است. از طرفی دیگر، شرکت‌های امنیت سایبری، در مورد خطراتی که متاورس برای مشتریان و استفاده‌کنندگان این فضا ایجاد می‌کند، هشدارهایی جدی داده‌اند و همواره به این مساله توجه دارند. بسیاری از سرمایه‌گذاران و شرکت‌های فعال در این عرصه باور دارند که این چالش و موضوع کاملاً قابل حس است و می‌توان تا حد زیادی این امر را مدیریت و کنترل کرد که البته مستلزم انجام اقداماتی هوشمندانه است. با عنایت به این امر که متاورس قابلیت دارد داده‌های وسیعی از کاربران را حفظ و ذخیره نماید، تشخیص نظام قانونی حاکم بر آن اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند. برخی از کشورها و نهادهای بین‌المللی از این امر غافل نبوده و همواره به آن توجه داشته‌اند. اتحادیه اروپا، با تصویب «مقررات عمومی حفاظت از داده‌ها» توسط پارلمان، تا مقیاس وسیعی بحث حریم خصوصی و حمایت از داده‌ها در متاورس را تحت شمول خود قرار داده است. به عنوان مثال، در ماده ۹ مقرر مذکور، دسته‌های خاصی از اطلاعات شخصی مدنظر قرار گرفته و می‌تواند شامل داده‌های شخصی موجود در متاورس نیز گردد. اما با عنایت به سرشت مرزناپذیر متاورس و پیچیدگی‌های این فناوری که روز به روز به آن نیز افزوده می‌گردد، امکان کاربست این مقررات برای کشورهای خارج از اتحادیه و پردازش داده‌های شخصی آن‌ها امکان‌پذیر نمی‌باشد. در نظام حقوقی ایران به این امر پرداخته نشده است. هرچند قانون جرائم رایانه‌ای، قانون تجارت الکترونیک و دیگر قوانین که در سیستم حقوقی مان

^۱ VR

^۲ شرکت مادر فیسبوک

موجود هستند، کم و بیش می‌توانند در خصوص این فناوری و نظام قانونی حاکم بر آن ما را راهنمایی کنند، اما ضرورت تدوین قانونی جامع و شفاف درباره حمایت از داده‌های شخصی و حریم خصوصی در متاورس احساس می‌شود.

۴-۴) متاورس و آزادی بیان

مفهوم متاورس و آزادی بیان در قلمرو فضای دیجیتال امروزه به شدت در هم تنیده شده است. متاورس فضای مجازی است که در آن افراد می‌توانند به شیوه‌های مختلف با یکدیگر تعامل داشته باشند و خود را ابراز کنند. این پلتفرم فرصتی را برای افراد فراهم می‌کند تا در فعالیت‌های اجتماعی، تجارت، سرگرمی و... شرکت کنند. این فناوری، به کاربران اجازه می‌دهد افکار، ایده‌ها و نظرات خود را بدون سانسور یا محدودیت به اشتراک بگذارند. با این حال، درست مانند دنیای واقعی، چالش‌هایی برای تضمین آزادی بیان در متاورس وجود دارد. به عبارتی، از این فضا می‌توان در جهت به خطر انداختن امنیت استفاده کرد با انجام کارهایی مانند سخنان مشوق نفرت، آزار و اذیت مخصوصاً از نوع جنسی، اطلاعات نادرست، تعدیل محتوا و سایر انواع خشونت و تجاوز که می‌تواند بر توانایی افراد برای بیان آزادانه خود تأثیر بگذارد. اصل آزادی بیان در اسناد حقوقی مختلف و کنوانسیون‌های متعدد مورد توجه ویژه قرار گرفته است. به عنوان مثال، توصیه‌های شورای اروپا در مورد مبارزه با سخنان مشوق نفرت‌انگیز، یادداشت راهنمایی شورای اروپا در مورد تعدیل محتوا و توصیه‌های شورای اروپا در مورد نقش‌ها و مسئولیت‌های واسطه‌های اینترنتی باید مورد بررسی قرار گیرد تا ارزیابی شود که آیا اصول و توصیه‌های مندرج در آن می‌توانند مستقیماً اعمال شوند یا اینکه آیا باید جنبه‌های اضافی در نظر گرفته شود.

در نهایت، با ادامه تکامل و گسترش متاورس، حفظ اصول آزادی بیان و همچنین پرداختن به خطرات و چالش‌های بالقوه ناشی از آن مهم است. یافتن تعادل بین اجازه دادن به بیان باز و محافظت از کاربران در برابر آسیب در ایجاد یک محیط دیجیتالی ایمن و فراگیر بسیار مهم است. پلتفرم‌ها و جوامع درون متاورس باید با هم همکاری کنند تا رفتار مسئولانه را ترویج کنند، به تنوع عقاید احترام بگذارند و گفتمان سالم را تقویت کنند و در عین حال از ارزش‌های آزادی بیان حمایت کنند.

۵) متاورس و حاکمیت قانون

با پیشرفت گسترده متاورس در دنیای امروزی و پیچیده تر شدن این فناوری، نگرانی‌هایی در مورد تأثیر بالقوه این فناوری نوظهور بر جامعه، ارزش حفاظت از حقوق بشر، حاکمیت قانون و دموکراسی آشکار می‌شود. این موضوع از نگاه شورای اروپا دور نبوده و نسبت به آن واکنش نشان داده و در کنفرانس‌ها، جلسات و نشست‌های متعدد خود ذیل مباحث مختلف به موضوع متاورس و چالش‌های حقوقی آن اشاره کرده و به آن پرداخته است. شورای اروپا چنین اذعان کرده است که انتظار می‌رود محیط متاورس به دلیل ماهیت غوطه‌ور و تهاجمی خود، نگرانی‌های مربوطه را تشدید کند که نیازمند ملاحظاتی برای اطمینان از توسعه و تامین فضای ایمن و سازنده برای جامعه است. متاورس، ارتباط و قابل اجرا بودن چهارچوب‌های قانونی موجود را مورد چالش قرار می‌دهد. مسائل مربوط به صلاحیت، حقوق مالکان، پاسخگویی، اجرا و دیگر مسائل از موضوعات مهم و حائز توجه هستند که در بستر متاورس و این دنیای مجازی هنوز به طور کامل تبیین و نظام قانونی خاصی برای آن‌ها طراحی و در نظر گرفته نشده است. ایجاد نظام پاسخگویی، حمایت از حاکمیت قانون، پیشگیری و رسیدگی به جرائم مجازی به عنوان الزامات اساسی در این عصر ظهور پیدا می‌کند. همچنین مقابله با تخلفات و جرائم آنلاین که در بستر این فضا ممکن است امکان ظهور یابند، برای حفظ حاکمیت قانون در این حوزه به هم پیوسته بسیار مهم و حائز عنایت است.

از طرفی دیگر، متاورس تأثیراتی مثبت نیز بر حاکمیت قانون و حکمرانی دولت‌ها داشته است. این فناوری، با تأثیر خود بر اطلاعات و داده‌ها، بهبود در فرآیندهای قانونی و حکومتی را ایجاد می‌کند. این ابزارها می‌توانند به تحلیل دقیق‌تر و پویاتر قوانین و اصول حکومتی کمک کنند و باعث بهبود نظام قضایی و قانونی شوند. همچنین متاورس، با تسهیل دسترسی به اطلاعات و داده‌های لازم برای تصمیم‌گیری‌های قانونی، به حکومت‌ها کمک می‌کند تا تصمیمات خود را براساس داده‌های دقیق‌تر و علمی‌تر بگیرند. به عبارتی، در این فضا می‌توان به آزمون و خطا مسائل مختلف از جمله موضوعات مرتبط با حاکمیت قانون و دولت‌ها پرداخت که این

موضوع باعث بهبود در فرآیندهای تصمیم‌گیری و منجر به نتایج بهتر و عدالت بیشتر در حکومت‌ها می‌گردد. استفاده هوشمندانه از این فناوری، می‌تواند به بهبود فرآیندهای قانونی، افزایش شفافیت و عدالت در حکومت‌ها منجر گردد.

۶) متاورس و دموکراسی

متاورس در زمینه دموکراسی نیز می‌تواند نقاط مثبت و منفی را برای حکومت و شهروندان داشته باشد. با پیشرفت و گسترده شدن دامنه‌های فعالیتی این فناوری، به موازات آن، امکانات در دست شهروندان برای انجام فرآیندهای مختلف در زندگی نیز پیچیده و به آن‌ها معرفی می‌گردد. این موضوع منجر به تغییر روابط و مشارکت بین شهروندان و حکومت می‌شود و به مراتب حتی با حکومت الکترونیک مواجه خواهیم بود. متاورس می‌تواند از طریق تغییر دیجیتال جامع و تعاملات اجتماعی تاثیر غیر مستقیم بر فرآیندهای دموکراتیک بگذارد. به عبارتی، اصطلاح دموکراسی سایبری طیفی از ابعاد ممکن را دارد، مانند انتقال بخشی از فرآیندهای تصمیم‌گیری به فضای مجازی، شکل‌گیری جنبش‌های سیاسی جدید در فضای مجازی و فشار بر مقامات برای اجازه دادن به رای‌گیری سایبری (فیلیپووا، ص ۱۰، ۲۰۲۳). البته نباید چنین گمان داشت که فناوری متاورس می‌تواند به طور کامل فرآیندهای همه‌پرسی و رای‌گیری در جوامع را که به طور دستی و فیزیکی انجام می‌شود از بین ببرد و جایگزین آن گردد، اما نباید از نقش و جایگاهی که این فناوری برای راه‌اندازی یک انجمن جدید جهت مبارزه با رای‌دهندگان دارد غفلت نمود. به عبارتی، در طی این فرآیند، در آینده‌ای نه چندان دور، شاهد تغییرات وسیع در سطح ارتباطات و شیوه تصمیم‌گیری در جوامع و حکومت‌ها خواهیم بود. ماهیت برابری خواهانه برخی نظام‌ها منجر به ظهور جنبش‌های سیاسی و اجتماعی جدید و تغییر در شکل موجود خواهد شد. در عین حال، حضور در محیط‌های به ظاهر باز، جایی که هجوم اطلاعات از بیرون ممکن است محدود باشد، می‌تواند به رادیکالیزه شدن توده‌های اجتماعی منجر شود. حتی پیش‌بینی این امر که متاورس می‌تواند تبدیل به یک پلتفرم عالی برای جنبش‌های افراطی بازیگران دولتی و غیردولتی و حتی رخ دادن جرائم سایبری توسط سازمان‌های دولتی گردد، دور از ذهن نیست. از سوی دیگر، متاورس ممکن است نوعی فرار از مشکلات سیاسی دنیای واقعی، از جمله تغییرات آب و هوا، آلودگی هوا و تخریب منابع باشد. (ریچاردسون، ۲۰۲۲). در نهایت، ایجاد یک رویکرد یک‌پارچه که توسعه متاورس را با استانداردهای بالای تعیین شده توسط شورای اروپا هماهنگ کند، حیاتی است. همکاری بین‌المللی تقویت‌شده برای اطمینان از همسویی تکامل متاورس با ارزش‌ها و اصول حقوق بشر ضروری است. سیاست‌گذاران با حمایت از اصول حقوق بشر، حاکمیت قانون و ارزش‌های دموکراتیک، نقشی محوری در شکل‌دهی به آینده متاورس ایفا می‌کنند.

۷) شورای اروپا و متاورس

همان‌طور که ذیل مباحث قبل به تفصیل راجع به تاثیرات متاورس بر حق‌های گوناگون و ارتباط آن با سه اصل و مبنای اصلی شورای اروپا یعنی حقوق بشر، حاکمیت قانون و دموکراسی پرداختیم، در ادامه مباحث قصد داریم که نتیجه نشست‌ها و جلسات متعدد این نهاد را در خصوص متاورس بررسی کرده و به آن‌ها بپردازیم. بررسی این مساله به نگاه ما عمق می‌بخشد و باعث می‌شود که رویکرد و دیدگاه این نهاد بین‌المللی به عنوان یکی از مهم‌ترین و بزرگ‌ترین سازمان‌های فعال در عرصه متاورس و دیگر فناوری‌های نوظهور و حائز توجه مانند هوش مصنوعی، بلاک چین، ارز دیجیتال و... مشخص و تبیین گردد. شورای اروپا با ۴۷ عضو، به عنوان کهن‌ترین سازمان جهت یکپارچه سازی اروپا در سال ۱۹۴۹ میلادی دایر گشت. دستور کار دیجیتال این نهاد که از سال ۲۰۲۲ تا ۲۰۲۵ در نظر گرفته شده است، به متاورس به عنوان فناوری اشاره می‌کند که چالش‌های پیچیده و متعددی را می‌تواند ایجاد کند، مشابه چالش‌هایی که در زمان ظهور اینترنت، پلتفرم‌های اجتماعی، هوش مصنوعی، بلاک چین و دیگر فناوری‌ها به وجود آمدند. در نشست‌ها و جلسات متعدد این نهاد، اختلاف نظرات و فقدان اجماع در مورد متاورس و تاثیرات و چالش‌های برآمده از آن، شبیه‌نگرانی‌هایی است که در سال‌های اخیر در خصوص هوش مصنوعی و مسائل مربوط به آن پدیدار گشت. نگرانی‌ها و دغدغه‌های گوناگون صاحب‌نظران در این جلسات در خصوص بحث امنیت، حفاظت از داده‌های شخصی و حریم خصوصی افراد، پیامدهای حقوقی این فضا و... منعکس‌کننده بحث‌هایی است که در زمان‌های قبل‌تر در فناوری‌های دیگر همچون ظهور اینترنت و پلتفرم‌های بازی و جهان‌های مجازی مطرح شد. کنواسیون اروپایی حقوق بشر که به

عنوان یک معاهده بین‌المللی برای حفاظت از حقوق بشر و آزادی‌های اساسی در اروپاست و در سال ۱۹۵۰، پیش‌نویس آن توسط نهاد نوبنیاد شورای اروپا تهیه و در سوم سپتامبر ۱۹۵۳ لازم‌الاجرا شد، امروزه توسط شورای اروپا توسعه پیدا کرده است و این کنوانسیون از طریق رویه قضایی دادگاه اروپایی حقوق بشر پیشرفت کرده و دامنه آن نیز گسترش پیدا کرده است. این دادگاه، به طور منظم و دقیق حقوقی را که ذیل این سند زنده آمده است تعمیق بخشیده و کاربرد آن‌ها را مطابق با شرایط و اوضاع و احوال روز بررسی می‌کند. سوالی که مطرح می‌گردد و در ادامه قصد داریم به جواب آن نیز بپردازیم این است که: آیا چارچوب‌های کنونی که تحت عنوان «استانداردهای شورای اروپا» از آن یاد می‌شود و در حال حاضر قابل اجرا در بستر اینترنت هستند، در واقعیت‌آفلاین و آنالاین، برای پرداختن به خطرات و تهدیدهای فعلی و آتی برای حقوق بشر، حاکمیت قانون و دموکراسی در بستر متاورس مناسب و کافی هستند؟

موضوعی که همواره حائز توجه است و در مقام پاسخ به این سوال نیز باید به آن دقت نمود، این است که ایجاد یک جامعه مجازی و فراگیر و تأثیری که این جامعه بر دنیای واقعی و فیزیکی بشر می‌گذارد نامشخص است و حتی در آینده کمتر می‌توان از آن آگاه شد و تا حدودی غیرقابل پیش‌بینی شاید به نظر آید. بر این اساس، هم تأثیرات کنونی و هم پیش‌بینی شده درگیر شدن در این دنیا، نیازمند توجه مستمر و فعال و به موقع دارد. بنابراین، نمی‌توان این بستر را با فضای اینترنت و پلتفرم‌های اجتماعی تطبیق داد و چارچوب‌های حاکم بر آن‌ها در این فناوری هم پیاده کرد. بنابراین، همواره نیاز فوری برای نهادهای حاکم در سطح داخلی، منطقه‌ای و بین‌المللی و سیاست‌گذاران وجود دارد که به درک پایه‌ای و کامل از مفاهیم و فناوری‌های مرتبط با متاورس برسند و همچنین فوریت ارزیابی وضعیت فعلی و چگونگی تحول آن در طول زمان را لازم دانسته و در خصوص دامنه، خطرات و فرصت‌های موجود در این دنیای مجازی اطلاعات کافی و کامل را به دست بیاورند. با به درک کامل رسیدن از این موارد، اعمال صحیح حقوق بشر و آزادی‌های اساسی برای دستیابی به سعادت انسانی و رفاه اجتماعی در هر محیط دموکراتیک در قلمرو مجازی درست به همان اندازه که در فضای غیرمجازی انجام می‌شود امکان‌پذیر می‌گردد.

همچنین شورای اروپا در جلسه‌ای که با انجمن استاندارد^۱ به عنوان یک انجمن فعال در سازمان جهانی تنظیم استاندارد، در چارچوب مشارکت دیجیتال برقرار کرده بود، به موضوع متاورس نیز پرداخت. هدف از این جلسه در جهت حمایت از کشورهای عضو شورای اروپا در درک متاورس و پتانسیل‌های آن، شناسایی کاربردها و مزایای آن و همچنین چالش‌ها و خطراتی که ممکن است از توسعه، استقرار و مشارکت در متاورس ناشی شود، بوده است. در این جلسه به مساله تأثیر متاورس بر حقوق بشر، حاکمیت قانون و دموکراسی نیز پرداخته شد تا سیاست‌گذاری‌هایی که لازم است در این زمینه صورت بگیرد بر اساس این اصول اعمال و هدایت گردند. هرچند نتیجه این جلسه و گزارش برآمده از آن جامع نیست ولی مبتنی بر این باور مشترک است که با ایجاد و ظهور فناوری‌های جدید حتی تا زمانی که هنوز به مرحله پیچیده‌تر و توسعه‌یافتگی نرسیده‌اند باید انسان محور بودن و ملاحظات اخلاقی رعایت شوند و با توجه به این که متاورس هر روزه در مسیر پیشرفت و توسعه پیدا کردن است، در این جلسه، نزدیک به ۵۰ کارشناس گرد هم آمدند تا تخصص‌ها و رویکردهای خود را در خصوص مسائل فنی، تخصصی، حقوقی، اجتماعی و استانداردهای لازم و مرتبط با متاورس به اشتراک بگذارند.

موضوع متاورس و تأثیر آن همچنین در جلسه کمیته غیررسمی وزیران در سپتامبر ۲۰۲۳ در شورای اروپا، جلسه سازماندهی شده در مورد واقعیت‌های مجازی در انجمن حاکمیت اینترنت^۲ در سال ۲۰۲۳ در کیوتو و همچنین در کمیته راهبری مورد بحث قرار گرفته است. نشست عمومی رسانه و جامعه اطلاعاتی^۳ در نوامبر ۲۰۲۲ در استراسبورگ نیز به این موضوع توجه داشته است. طبق آخرین اخبار و گزارشات از شورای اروپا، کار بیشتر بر روی واقعیت‌های مجازی در بخش‌های مختلف سازمان از سال آینده به بعد ادامه خواهد داشت.

^۱ IEEE

^۲ IGF

^۳ CDMSI

شورای اروپا همواره به طور فعال در رسیدگی به مسائل دیجیتال و فناوری‌های نوظهور، از جمله موارد مربوط به حقوق بشر، حفاظت از داده‌ها و ایمنی آنلاین مشارکت دارد. کار شورا در زمینه‌های مختلف به طور بالقوه می‌تواند با چالش‌ها و فرصت‌های ارائه شده توسط متاورس تلاقی داشته باشد. به عنوان مثال، شورای اروپا در زمینه حفاظت از داده‌ها به طور فعال در توسعه و ارتقای استانداردهای حفاظت از داده‌ها از طریق ابزارهایی مانند کنوانسیون حمایت از افراد با توجه به پردازش خودکار داده‌های شخصی (کنوانسیون ۱۰۸) و کنوانسیون مدرن سازی شده برای حفاظت مشارکت داشته است. این استانداردها می‌توانند به بحث در مورد حفاظت از داده‌ها در محیط‌های مجازی مرتبط باشند. همچنین شورای اروپا روی موضوعات مربوط به حقوق بشر در عصر دیجیتال از جمله آزادی بیان، حریم خصوصی و دسترسی به اطلاعات کار کرده است؛ همانطور که متاورس سوالاتی را در مورد حقوق و آزادی‌های دیجیتال در فضاهای مجازی مطرح می‌کند، کار شورا در این زمینه می‌تواند پایه‌ای برای پرداختن به مسائل مشابه در زمینه متاورس فراهم سازد. به دنبال این اقدامات، شورای اروپا ابزارها و ابتکارات قانونی را نیز برای رسیدگی به جرایم سایبری، از جمله کنوانسیون بوداپست در مورد جرایم سایبری، توسعه داده است. با توجه به اینکه متاورس چالش‌های جدیدی را از نظر ایمنی آنلاین و تهدیدات سایبری بالقوه ارائه می‌کند، تخصص شورا در این حوزه می‌تواند برای بحث‌های آینده در مورد اطمینان از ایجاد یک محیط امن و مطمئن برای متاورس کارآمد باشد.

توجه به این نکته حائز اهمیت است که به موازات اقدامات انجام شده و جلسات برگزار شده در زمینه متاورس و نکات مثبت و منفی آن، شورای اروپا به طور مستمر در زمینه‌هایی مانند حفاظت از داده‌ها، حقوق بشر و امنیت آنلاین می‌تواند به طور بالقوه رویکرد خود را برای رسیدگی به مسائل نوظهور مرتبط با متاورس ارائه دهد.

در نهایت، شورای اروپا تا به امروز جلسات و نشست‌های متعددی را با توجه به موضوع متاورس برگزار کرده و اعضای آن درصدد بوده‌اند که نسبت به این فناوری و چالش‌های حقوقی گوناگون آن آگاهانه و منطقی صحبت کرده و نظرات خود را ارائه دهند؛ چرا که با توجه به ماهیت در حال تحول این فناوری و محیط‌های دیجیتال، برای سازمان‌های بین‌المللی مانند شورای اروپا مهم است که در مورد فناوری‌های نوظهور مانند متاورس اطلاعاتی به روز و مفید پیدا کنند تا بتوانند پیامدهای آن را برای جامعه در نظر بگیرند. همانطور که بحث‌ها در مورد متاورس توسعه می‌یابد و تأثیر آن بر جنبه‌های مختلف زندگی آشکارتر می‌شود، این احتمال وجود دارد که شورای اروپا در گفت‌وگوها و ابتکارات برای رسیدگی به موضوعات مرتبط در چارچوب وظایف خود برای حمایت از حقوق بشر و ترویج دموکراسی، مشارکت و از حاکمیت قانون در عصر دیجیتال حمایت کند.

نتیجه‌گیری

متاورس با ایجاد دنیایی جدید و مجازی در کنار دنیای واقعی، باعث تغییرات وسیع و شگفت‌انگیزی در حوزه فناوری، روابط انسانی، جنبه‌های مختلف زندگی انسان‌ها، شیوه حکمرانی دولت‌ها و حتی تغییر حق‌های بشری شده است. این تغییرات در کنار همراه داشتن نقاط مثبت و ویژگی‌های ممتاز متعدد، چالش‌ها و بحران‌های حقوقی گوناگونی را برای بشر ایجاد کرده که نیاز به بررسی و تبیین دقیق هر یک از آن‌ها هست تا بتوانیم ساختار حقوقی و چارچوب قانونی حاکم بر آن را مشخص کنیم. متاورس تأثیرات زیادی بر عرصه حقوق بشر، حاکمیت قانون و دموکراسی که به عنوان سه تفنگ‌دار و هدف و مبنای شورای اروپا شناخته می‌شوند نیز داشته و هر یک از این موارد به نحوی از این فناوری نوظهور و مجازی تأثیر پذیرفته و تغییراتی را در زندگی واقعی انسان‌ها نه تنها در سطح ملی، بلکه در عرصه بین‌المللی ایجاد کرده‌اند. رشد و پیشرفت متاورس باعث ایجاد مشکلات و چالش‌هایی علی‌الخصوص در زمینه حق‌های بشری و حاکمیت دول می‌گردد و می‌تواند با محدود کردن فرصت‌ها و امکانات در دست شهروندان همراه باشد. به همین جهت، از سیاست‌گذاران و حاکمان دولت‌های مختلف همواره تقاضا می‌شود تا با احتیاط و آینده‌نگری، اطمینان حاصل کنند که حقوق بشر، حاکمیت قانون و اصول یک حکومت دموکراتیک به عنوان ستون‌های ثابت در این مرز دیجیتالی در حال گسترش و پایه‌گذاری صحیح و معقول هستند. پیشروی در این مسیر و نتیجه بخش بودن آن، مستلزم هوشیاری، آگاه بودن، همکاری و تعهد به حفاظت از ارزش‌های اصلی جامعه هستند. همان‌طور که شورای اروپا به عنوان پیشروترین نهاد منطقه‌ای همواره در همایش‌ها، نشست‌ها و جلسات متعدد خود به این موضوع توجه داشته و در درون مسائل مختلف به امر

متاورس و چالش‌ها و تاثیرات این فناوری توجه نموده تا هرچه سریع‌تر الزامات ضروری جهت ایجاد و تبیین یک نظم قانونی و حقوقی خاص برای این فناوری فراهم و پایه‌گذاری شود. در نهایت، در آینده‌ای که پیش روی بشر و دنیا هست ما با تغییرات پیشرفته و گستره‌تری در عرصه متاورس، واقعیت مجازی و واقعیت افزوده روبه‌رو هستیم. بشر همواره باید به خطرات پیشرفت علم، تکنولوژی و مخصوصاً متاورس که ذیل مباحث قبل به تفصیل به خصیصه‌ها و چالش‌های آن اشاره شد، توجه داشته باشد و با آن آشنا باشد تا بتواند جامعه و دنیای واقعی خود را با آن تطبیق بدهد؛ در غیر این صورت، دیری نمی‌پاید که جهان رو به نابودی و زوال برود و جز نامی از حق‌های بشری، رد پای از اعمال و اجرای آن و دیگر اصول قانونی نخواهد ماند.



References

- Abdipour Fard, Ebrahim, Vasali Naseh, Morteza (2016), "Development of the concept and examples of wealth in virtual space", Comparative Research Quarterly of Islamic and Western Laws, Spring, Volume 4, Number 1
- Akfi Ghaziani, Musa, Milani, Seyed Mustafa, Akfi Ghaziani, Vahid, (1401), "Metavers and legal challenges in the field of property", Scientific Quarterly of Modern Technologies Law, Mehr, Volume 3, Number 6
- Assessing the impact of immersive realities on human rights: Committee of Ministers informal meeting, Strasbourg, CM room Committee of Ministers informal meeting, 4 September 2023, is visible on ConceptNoteEN.pdf
- Brief overview of the study the metaverse and its impact on human rights, the rule of law and democracy, January 2024, is visible on www.coe.int/internetgovernance
- Convention for the Protection of Individuals with regard to Automatic Processing of Personal Data (CETS No. 108), 1981 <https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list?module=treaty-detail&treatynum=108>
- Council of the EU, analysis and research team, Metaverse – virtual world, real challenges, March 2022, is visible on <https://www.consilium.europa.eu/media/54987/metaverse-paper-9-march-2022.pdf>
- Council of the European Union, analysis and research team, Metaverse – virtual world, real challenges, March 2022, is visible on <https://www.consilium.europa.eu/media/54987/metaverse-paper-9-march-2022.pdf>
- Darabpour, Mohammad Reza, (1402), "Matavers; What it is and legal challenges", Scientific Quarterly of New Technologies Law, Farvardin, Volume 4, Number 7
- Declaration by the Committee of Ministers on Internet Governance Principles, 2011 https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectID=09000016805cc2f6
- Declaration by the Committee of Ministers on the need to protect children's privacy in the digital environment, 2021
- European Convention on Human Rights, 1950
- European Parliament, Metaverse: Opportunities, risks and policy implications, June, 2022, is visible on [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI\(2022\)733557](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_BRI(2022)733557)
- Exploring the Metaverse, Thomas Stackpole, July-August 2022
- Exploring the metaverse and the digital future / GSMA, James Robinson, February 2022, Section 4.2 Trust and safety.
- Gubouli Darfashan, Seyyed Mohammad Mehdi, Latifzadeh, Mahdieh, (1402), "Introduction of digital identity in Metaverse, identification of legal challenges related to it and search for a solution", Tehran University Private Law Studies Quarterly, Summer, Volume 53, number 2 <https://www.coe.int/en/web/data-protection/-/council-of-europe-s-call-to-step-up-the-protection-ofchildren-s-privacy-in-the-digital-environment>
- Human rights guidelines for internet service providers 2008 <https://rm.coe.int/16805a39d5>
- Lal Alizadeh, Mohsen, (1402), "Emerging legal issues in the three-dimensional space of the Metaverse", Scientific Journal of Civil Law Knowledge, Spring and Summer, Volume 12, Number1
- Lal Alizadeh, Mohsen, Mohammadzadeh, Zahra, (1402), "Identifying the legal challenges of businesses in the Metaverse using the Delphi method", Change Management Research Journal, Autumn and Winter, Volume 15, Number 2
- Latif Zadeh, Mahdieh, Gubouli Darafshan, Seyed Mohammad Mahdi, (1402), "Research on Metaverse legal issues with an emphasis on how to protect children", Scientific Quarterly of New Technologies Law, Autumn and Winter, Volume 4, Number 8
- Mehraban Moroz, Zahra, Mehraban Moroz, Fatemeh, (1402), "Usages and effects of Metaverse in the field of health and challenges and emerging legal issues", Journal of Health Law, Bahman, Volume 1, Number 1

- Mirashrafi, Amirhossein, (1401), "Scientific analysis and analysis of the Metaverse world and its future prospects", *New Approaches in Islamic Studies Quarterly*, Volume 4, Number 12
- Moradi Berlian, Mehdi, (1401), "Introduction to the Legal Consequences and Challenges of Metaverse", *Legal Research Quarterly, Special Journal of Law and Technology, Bahman*, Volume 25, Number 100
- The General Data Protection Regulation (GDPR) <https://www.consilium.europa.eu/en/policies/data-protection/data-protection-regulation/>
- The Metaverse and human rights, Hanne Sofie Lindahl, April, 2024, www.teknologiradet.no
- The Metaverse and its impact on human rights, the rule of law and democracy, Abridged version of the report, Council of Europe and IEEE SA, January 2024, is visible on <https://www.coe.int/en/web/portal>
- The Metaverse as a potential threat to democracy: virtual world, real consequences, Mateusz Łabuz, 2023
- The Metaverse impact on Human Rights, Democracy and the Rule of Law, Patrick Penninckx, March 2023
- Under preparation in the committees of the Parliamentary Assembly of the Council of Europe, May 2024, is visible on 1680aa76b4.pdf

