



International Law and Virtual Worlds: Towards a Legal Framework for Regulating Metaverse

¹ **Qasim Madhi Hamzah**² **Hani Abdullah Omran**

¹ **Al-Furat Al-Awsat Technical University- Technical Institute of Babylon
51015 Babylon , Iraq -Department of Legal Management Techniques**

Abstract:

The world of metaviruses is still evolving and lacks a comprehensive and specific international legal framework. However, several legal systems and international principles can be applied to it or used as a basis for its regulation. Although there is no single international law convention that regulates information and communication technologies specifically related to the regulation of metaviruses, a set of principles applies to the use of technology. These include the principles stipulated by the International Telecommunication Union (ITU), which regulates technical and communication aspects, as well as the United Nations Guiding Principles on Business and Human Rights (UNGPs), which obligate companies to respect the rights of users in virtual environments. With the emergence of metaviruses, new legal challenges have arisen concerning the determination of international responsibility for harmful acts committed within them, in light of the rules of international law. This study discusses the most important of these legal challenges.

1: Email:

Qasim.hamzah@atu.edu.iq

2: Email:

honeyomran@gmail.com

DOI

<https://doi.org/10.37651/aujpls.2025.167423.1696>

Submitted: 2/11/2025

Accepted: 7/12/2025

Published: 1/09/2026

Keywords:

Metaverse, virtual worlds
international law
international responsibility
legal personality
avatar.

©Authors, 2026, College of Law
University of Anbar. This is an open-
access article under the CC BY 4.0
license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



القانون الدولي والعوالم الافتراضية: نحو اطار قانوني لتنظيم الميتافيرس ١ أ.د. قاسم ماضي حمزة ٢ أ.م.د. هاني عبدالله عمران

١ جامعة الفرات الأوسط التقنية - المعهد التقني بابل - قسم تقنيات الإدارة القانونية

الملخص:

إنَّ عالم الميتافيرس ما يزال في طور التشكل، وليس له حتى الآن اطار قانوني دولي شامل ومحدد، ولكن هناك عدد من الأنظمة القانونية والمبادئ الدولية التي يمكن أن تطبق عليه أو يتم الاستناد إليها لتنظيمه، وعلى الرغم من عدم وجود اتفاقية واحدة في القانون الدولي التي تنظم تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تتعلق بتنظيم عالم الميتافيرس، إلا أنَّ هناك مجموعة من المبادئ التي تطبق على استخدام التكنولوجيا ومنها: المبادئ التي نص عليها الاتحاد الدولي للاتصالات (ITU) الذي ينظم الجوانب التقنية والاتصالية، وكذلك يمكن أن تطبق مبادئ الأمم المتحدة التوجيهية للأعمال التجارية وحقوق الإنسان (UNGPs)، والتي تلزم الشركات باحترام حقوق المستخدمين في البيئات الافتراضية، ومع ظهور الميتافيرس برزت تحديات قانونية جديدة، تتعلق بتحديد المسؤولية الدولية عن الأفعال الضارة التي تقع داخله في ضوء قواعد القانون الدولي، وقد ناقشت الدراسة اهم هذه التحديات القانونية.

الكلمات المفتاحية:

الميتافيرس، العوالم الافتراضية، القانون الدولي، المسؤولية الدولية، الشخصية القانونية، الافاتار.

المقدمة

نظراً للطبيعة العابرة للحدود الوطنية المتأصلة في عالم الميتافيرس، يتضح أن تطبيق الأطر القانونية الوطنية على الأنشطة الافتراضية يُصبح مسعىً معقداً وحافلاً بالتحديات، فجوهر عالم الميتافيرس، بقدرته على تجاوز الحدود الوطنية التقليدية، يُشكل عقبات كبيرة أمام التطبيق المباشر للقوانين المحلية ويتطلب تنظيم الأنشطة الافتراضية إنشاء إطار شامل وقابل للتطبيق عالمياً في ظل القانون الدولي العام، كما يواجه القانون الدولي تحدياً هائلاً يتمثل في تنظيم تلك الأنشطة الافتراضية بفعالية وفقاً للمعايير والمبادئ الدولية الراسخة، ولا شك أن التكيف للنظام القانوني الدولي مع عالم الأنشطة الافتراضية أمرٌ لا غنى عنه، نظراً لأهميته البالغة في معالجة الشواغل متعددة الجوانب التي تنشأ في هذا المجال، ولذلك يرغب الباحثون المتخصصون أن يكون هناك إطار قانوني دولي لتطوير إمكانية الوصول إلى "الميتافيرس"، وهو ما نعمل على ايضاحه في ثنايا البحث.

أولاً: أهمية الدراسة.

تتمثل أهمية الدراسة في أنَّ الكثير من الأنشطة التي تحدث في العوالم الافتراضية ومنها عالم الميتافيرس، قد تتجاوز حدود الدولة الواحدة، وقد ترتكب أفعال في الميتافيرس مثل التجسس الرقمي، أو سرقة البيانات، أو انتهاك الخصوصية، أو التحريض على العنف، أو استخدام الميتافيرس لأغراض إرهابية أو سياسية معادية، دون وجود موقع جغرافي محدد، وهنا يثور التساؤل حول إمكانية تطبيق قواعد القانون الدولي على مثل تلك الأفعال ومدى إمكانية تطبيق المسؤولية الدولية.

ثانياً: إشكالية البحث.

إنَّ إحدى القضايا الإشكالية الرئيسية في عالم "الميتافيرس" هي الافتقار إلى التنظيم القانوني الدولي الواضح وتعريف الاختصاص القضائي، "فالميتافيرس" هو مساحة عالمية تضم مستخدمين من بلدان مختلفة ولكل منها نظامها القانوني الخاص، وهذا يخلق صعوبات في تحديد السلطة القضائية التي ينبغي تطبيقها في حالة النزاعات القانونية أو الجرائم في البيئة الافتراضية الدولية، في حين يطرح العالم الافتراضي العديد من التساؤلات حول قضايا مهمة مثل خصوصية البيانات، والهوية الرقمية، وحل النزاعات، إلا أنَّ السؤال الأكبر يكمن على الأرجح في القانون الدولي العام أين يحدث نشاط العالم الافتراضي قانونياً؟ وهل يعبر أراضي الدول؟

ثالثاً: منهجية البحث.

لكي تحقق الدراسة أهدافها فاعتمدنا المنهج التحليلي، وذلك لتحليل النصوص القانونية في المعاهدات الدولية وتكييفها على ما يقع في العوالم الافتراضية ومنها عالم الميتافيرس.

رابعاً: خطة البحث.

سيتم تقسيم الدراسة على مطلبين: بحثنا في الأول مفهوم الميتافيرس، وتناولنا في الآخر عالم الميتافيرس في ظل أحكام القانون الدولي، وتضمنت الدراسة خاتمة بينا فيها اهم النتائج التي توصلنا إليها من خلال البحث، وختمت بأهم التوصيات والمقترحات.

I. المطلب الاول**مفهوم الميتافيرس وخصائصه**

لا يوجد فهم واحد محدد ومقبول بشكل عام لعالم "الميتافيرس"، على الرغم من أنَّ جهود توحيد المصطلحات جارية لتوحيد اللغة والمصطلحات ذات الصلة، إذ غالباً ما يُستخدم عالم الميتافيرس بالتبادل مع مصطلحات مثل العوالم الافتراضية، والواقع الغامر، والتوائم الرقمية، والواقع الافتراضي، والمعزز، والمختلط، أو الممتد (VR/AR/MR/XR) أو Web3؛ وفي أحيان أخرى يُنظر إليه ضمن علاقة هرمية مع هذه المصطلحات، إما كمصطلح

شامل أو كمجموعة فرعية منها^(١). وللوصول إلى مفهوم محدد للميتافيرس لابد من التعرف على أهم التعاريف التي عرف بها هذا المصطلح، وبيان الخصائص التي يتميز بها، فضلاً عن استعراض الآراء الفقهية حول منح الميتافيرس الشخصية القانونية، والآثار التي تترتب عليها، لذ سنقسم هذا المطلب على فرعين هما:

I. أ. الفرع الأول

تعريف الميتافيرس.

عُرف عالم الميتافيرس بتعاريف متعددة، وارتبط مفهومه مع مفاهيم أخرى قريبة لمعناه خلال فترة نشوءه، وعليه لابد من استعراض النشأة التاريخية لهذا المصطلح، وبيان أهم المصطلحات والمفاهيم القريبة منه والتي قد يختلط بها، لذا نرى من الأهمية بمكان استعراض هذه التعاريف وبيان أهم العوالم القريبة منه وما يميزه عنها.

أولاً: تعريف الميتافيرس وتاريخ نشوءه.

إنَّ المعنى اللغوي لمصطلح "ميتافيرس"، يتكون من كلمة (Meta) وأصلها من اللغة اليونانية القديمة، وتعني "ما وراء" أو "خارج" أو "بعد"، وكلمة (Verse) وهي اختصار من الكلمة الإنكليزية (Universe) وتعني الكون، وجمعت الكلمتان في كلمة واحدة فأصبحت (Metaverse) والتي تعني ما وراء الكون أو الكون الموازي أو البديل، والتي تشير إلى فضاء رقمي أو افتراضي يتجاوز الواقع الفيزيائي، يسمح بوجود "كون" رقمي مستقل عن الواقع^(٢).

يوصف مصطلح "ميتافيرس" بأنه بيئة واقع افتراضي يتفاعل فيها المستخدمون مع شخصيات بعضهم البعض ومحيطهم بطريقة غامرة، ويُنظر إليها أحياناً على أنها امتداد أو بديل محتمل للإنترنت، والشبكة العنكبوتية العالمية، ووسائل التواصل الاجتماعي... إلخ. ولطالما كان مفهوم الميتافيرس الذي غالباً ما يعرف بالبعد الرابع، موضع اهتمام العلماء والفلاسفة منذ القدم، فقد ورد في استعارة أفلاطون "إنَّ البشر عالقون في واقع يدركونه بحواسهم حتى يدركوا في النهاية وجود واقع أكثر صدقاً يتجاوز ما تراه العين"، وقد برز هذا

(1)Hupont Torres, and others, Next Generation Virtual Worlds: Societal, Technological, Economic and Policy Challenges for the EU, Office of the European Union, Luxembourg, 2023, p.14.

(2)Rilliandi Arindra Putawa and others, Misconceptions of metaverse: from etymology to technology, International Journal of Informatics and Communication Technology (IJ-ICT)

Vol. 13, No. 2, August 2024, p. 315.

المفهوم منذ الإعلان عن مصطلح "المتافيرس" لأول مرة في عام ١٩٩٢ عندما قدم "نيل ستيفنسون" هذا المفهوم في إحدى رواياته بعنوان "انهيار الثلج" (Snow Crash)، إذ صور المتافيرس على أنه عالم يتيح للبشر إمكانية القيام بأي شيء كما يفعلون في العالم الحقيقي، ولا يزال مفهوم المتافيرس غامضاً، إذ يصفه (زوكربيرج) نفسه "بأنه جيل جديد من الأنترنت، يسمح للبشر بالعيش فيه"، وتشير (مايكروسوفت) إلى أن المتافيرس هو "نظام بيئي رقمي يتكون من نسخ طبق الأصل من الأشخاص والأشياء والبيئات الموجودة في العالم الحقيقي"، ومع ذلك فإن الأمر المؤكد هو أن المتافيرس لا يتشكل فقط من خلال الواقع الافتراضي^(١)، فالمتافيرس ليست مجرد لعبة على الأنترنت بل حالة مختلطة بين العالمين الحقيقي والافتراضي، وبالتالي يتم تمثيل كل مستخدم في داخل هذا العالم على شكل صورة رمزية رقمية^(٢).

ولذا يشير مصطلح "متافيرس" إلى نظام بيئي رقمي شامل، يُصوّر كسلسلة متصلة من المساحات الافتراضية المترابطة، وهو يُجسّد عالماً يُمكن فيه للمستخدمين، الذين تُمثّل صورهم الرمزية، التواصل والتعاون والتفاعل في الوقت الفعلي، مُسَخِّرين بذلك الإمكانيات الهائلة للإنترنت، ويسعى هذا المجال الرقمي الواسع إلى محاكاة، وفي بعض الحالات تحسين تجارب العالم الحقيقي، مما قد يُعيد تشكيل طريقة تفاعلنا وعملنا وتكوين علاقاتنا، وبالتالي يُمثل المتافيرس جبهة رقمية واسعة، بمثابة عالم تفاعلي موجود على الإنترنت يتجاوز مجرد الوجود الافتراضي، فهو يُسهّل التفاعلات الآنية بين المستخدمين والكيانات الرقمية المتطورة^(٣). ومع إعلان ميتا (فيسبوك سابقاً) عن تطوير متافيرس الخاص بها في عام ٢٠٢١، شهد مصطلح متافيرس عودة قوية، وبالتالي، تسعى ميتا إلى الجمع بين مكانتها في سوق الواقع الافتراضي والواقع المعزز، وريادتها في سوق وسائل التواصل الاجتماعي، لذلك يُمكن استخدام متافيرس مع أجهزة العرض ثنائية الأبعاد التقليدية، ولكن إحدى الأفكار الأساسية وراء استخدام متافيرس غالباً ما تتمثل في مفهوم الانغماس، والذي يُمكن فهمه على أنه الغوص الافتراضي في عالم المتافيرس، ويشير هذا في المقام الأول إلى انغماس النظام، والذي يتميز بإعادة إنتاج محاكاة الإدراك البشري عبر تقنيات العرض والتتبع متعددة الحواس في شكل تغذية راجعة وتغذية أمامية، ويتحقق هذا الانغماس

(1) Ibid, p316.

(2) м.с. Ситников, право и метавселенная: некоторые вопросы теории и практики, digital law journal, Vol. 4, No. 3, 2023, p.54.

(3) Hatice Kübra, Ecemiş Yılmaz, Legal Issues of the Metaverse: a public international law perspective, law & justice review, year:15, issue: 27, 2024, p.53.

في النظام بشكل خاص من خلال تقنيات الواقع الافتراضي، وأيضاً من خلال تقنيات الواقع المختلط (MR) والواقع المعزز^(١).

ثانياً: خصائص الميتافيرس.

يمكننا تحديد الخصائص الأكثر عمومية للميتافيرس^(٢):

- ١- الميتافيرس عالم افتراضي يعمل بشكل مستمر ويقلد العالم المادي، بعبارة أخرى، فإن الميتافيرس نوع من الواقع الموازي الذي يوجد حصرياً في شكل افتراضي؛
- ٢- الميتافيرس مساحة غامرة، تتمثل الانغماسية في هذا العالم في خلق تأثير الوجود الكامل لشخص ما في عالم افتراضي، والذي يتحقق من خلال استخدام تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز؛

٣- يحتوي الميتافيرس على أنظمة اجتماعية واقتصادية، ويتجلى هذا العالم في إمكانية تنفيذ شكل جديد من التفاعل الاجتماعي (شخص-شخص) والدوران الاقتصادي داخل هذا العالم الافتراضي.

أذن ووفقاً لهذه التقنية يستطيع الشخص الطبيعي ومن خلال الاستعانة بالأدوات التقنية الانتقال من العالم الحقيقي المادي إلى العالم الافتراضي بشخصية افتراضية (أفتار)، والذي يستطيع من خلاله القيام بالكثير من الأنشطة المتنوعة، ولكن ما هو موقف القانون الدولي من تلك الشخصية الافتراضية، هل تمنح الشخصية القانونية المستقلة عن الشخص الطبيعي التابعة له، أم تتمتع بشخصية قانونية مستقلة، يمكن التعرف على تلك الفرضية من خلال الفرع لثاني من هذا المطلب.

ثالثاً: التمييز بين مفهوم الميتافيرس وأهم المفاهيم القريبة منه.

لكي نعطي مفهوماً محدد لعالم الميتافيرس لا بد من استعراض أهم المفاهيم القريبة منه والتي يختلط مفهومه معها، ويجب التمييز بينهما، وأهمها:

١- الواقع الافتراضي. Virtual Reality (VR):

في ظل التطور السريع للمشهد الرقمي اليوم، تحظى مصطلحات مثل "الميتافيرس"، و"الواقع الافتراضي"، باهتمام كبير ولكن ما معنى هذه المصطلحات تحديداً وما أوجه الاختلاف بينهما؟ وهل يعدّ عالم الميتافيرس شكلاً من أشكال العالم الافتراضي، أم انهما يمثلان واقعين مختلفين؟

من الوهلة الأولى نجد أنّ المفهومين متداخلان، إلا أنّ هناك اختلافات جوهرية بينها وفي معظم الأحيان تميز كل تقنية عن الأخرى، فيمثل الواقع الافتراضي تجربة غامرة فريدة من نوعها، غالباً ما تقتصر على حدود تطبيق أو لعبة محددة، إذ يدخل المستخدم عالماً مختلفاً تماماً ويبدو منفصلاً عن واقعه المادي، بينما يشير الميتافيرس إلى شبكة مترابطة من العديد من هذه الحقائق، فالميتافيرس هو عالم رقمي مستمر يمكن للمستخدمين فيه التنقل بسلاسة بين

(1) Ritterbusch, Georg David, and Malte Rolf Teichmann, Defining the Metaverse: A Systematic Literature Review, IEEE Access, volume xx, 2022, p.2.

(2) м.с. Ситников, op. cit, p.59.

التجارب المختلفة، فالميتافيرس هو عالم رقمي واسع ومترابط، وهو مزيج من حقائق متعددة، افتراضية، ومعززة ومادية تشكل مساحة مشتركة سلسلة، يتفاعل فيها المستخدمون بشكل دائم، أي أنَّ الميتافيرس موجود باستمرار، حتى بعد تسجيل الخروج منه، تماماً مثل العالم المادي، بينما الواقع الافتراضي (VR) هو تقنية تنشئ تجربة غامرة داخل بيئة افتراضية محددة، غالباً ما تكون مغلقة ومقصورة على تطبيق أو بيئة واحدة فقط، ويتفاعل المستخدمون مع هذه البيئة باستخدام سماعات الواقع الافتراضي ومعدات أخرى، فمن حيث النطاق الميتافيرس مفهوم واسع يشمل حقائق ومنصات وتجارب رقمية متعددة أي انه شبكة مترابطة من العديد من هذه الحقائق الافتراضية، بينما يمثل الواقع الافتراضي نوعاً محدداً من التجارب الرقمية، إذ يدخل المستخدمون عالماً مختلفاً تماماً، ويبدو انه منفصلاً عن واقعهم المادي، ومن حيث التفاعل، فيتميز التفاعل في الميتافيرس بطابع اجتماعي وديناميكي أكثر، إذ يتيح للمستخدمين امتلاك هوية ثابتة، وبناء وامتلاك أصول افتراضية، والتنقل بسلاسة بين التجارب المختلفة، بينما يقتصر التفاعل في الواقع الافتراضي عادة على تطبيق أو لعبة محددة، أي انه يوفر تجارب أكثر تركيزاً وغامرة ولكن مع اتصال اجتماعي محدود، وفي عالم الميتافيرس يحتاج المستخدمون إلى العديد من الأجهزة والتقنيات بما في ذلك سماعات الواقع الافتراضي، والهواتف النقالة، وأجهزة الكمبيوتر، وهذا قد يشكل عائقاً مالياً للعديد من المستخدمين، بينما يتطلب الوصول في العالم الافتراضي عادة سماعة رأس وجهاز كمبيوتر أو منصة ألعاب قوية، أما من حيث حالات الاستخدام، فيتمتع الميتافيرس بمجموعة واسعة من حالات الاستخدام، بدءاً من الألعاب والتفاعل الاجتماعي، وصولاً إلى التجارة والتعليم والعمل، أي انه يهدف إلى خلق واقع جديد كلياً، بينما يستخدم الواقع الافتراضي على نطاق واسع في الألعاب، ومحاكاة التدريب، والجولات الافتراضية، والتطبيقات العلاجية، أي انه يهدف إلى خلق تجارب غامرة في سياق محدد^(١).

٢- الأنترنت التقليدي.

إنَّ أوجه الاختلاف بين الميتافيرس والأنترنت التقليدي، متعددة وتشمل جوانب متعددة، منها، من حيث المفهوم الأساسي: فالميتافيرس هو بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد تتيح للمستخدمين التفاعل مع بعضهم البعض ومع العالم الرقمي باستخدام افتاتار، ويعدُّ الميتافيرس بيئة تفاعلية قائمة على الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) يهدف إلى تقديم تجارب حياتية مدمجة، إذ يمكن للمستخدمين التنقل بين العوالم الرقمية والتفاعل مع الأحداث والمحتوى بطريقة تشبه العالم الواقعي. بينما الأنترنت التقليدي يقتصر على تبادل المعلومات مثل النصوص أو الصور عبر شاشات ثنائية الأبعاد عبر التصفح والكتابة فقط، كذلك من حيث التقنيات الأساسية: فالميتافيرس يتطلب تكاملاً بين تقنيات متقدمة مثل الواقع المعزز، والواقع الافتراضي، والذكاء الاصطناعي، أما من جانب الاقتصاد والملكية الرقمية: فداخل الميتافيرس يمكن للمستخدم امتلاك أصول رقمية مثل الأراضي والتعامل بها ضمن اقتصاد رقمي

(1)Program-Ace, Metaverse vs. Virtual Reality: an Overview of Key Differences, Originally published at <https://program-ace.com.10/6/2023> . (تاريخ الزيارة)

لامركزي، بالمقابل الأنترنت التقليدي يشمل نشاطات تجارة الكترونية محدودة ولا يقدم ملكية رقمية.

إنَّ ملخص ما توصل إليه العديد من الباحثين والعلماء والمحامين والكتاب والخبراء من تفسيرات مختلفة لهذه الظاهرة، واستناداً إلى وجهات نظرهم الخاصة وسياق تطبيقها، أنَّ الميتافيرس يعني : "مساحة افتراضية خاصة يتم إنشاؤها بواسطة تقنيات الكمبيوتر، حيث يمكن للمستخدمين التفاعل مع بعضهم البعض، ومع مختلف الكائنات الرقمية ومع البيئة الرقمية بفضل الصور الرمزية التي يتم إنشاؤها - الصور الرقمية الافتراضية"، ولذا يمكن تسمية الميتافيرس بنسخة من العالم الحقيقي، ولكن في مساحة افتراضية، تجمع بين التقنيات الحديثة والواقع الافتراضي والمعزز والرسومات ثلاثية الأبعاد والذكاء الاصطناعي والشبكات الاجتماعية، وغيرها من التقنيات المبتكرة المتقدمة، ووفقاً لهذا العالم الافتراضي، سيتمكن المستخدمون من تنفيذ إجراءات مختلفة بمساعدة الصور الرمزية الرقمية الخاصة بهم، ويمكن أن تتاح للمستخدمين الفرصة للعمل والدراسة والالتحاق بالمؤسسات التعليمية، وشراء وبيع الأشياء الرقمية والمشاركة في الألعاب الافتراضية، فضلاً عن زيارة المتاحف والمعارض والحفلات الموسيقية، وحتى السفر إلى بلدان أخرى في الواقع الافتراضي، ولذا فإن جوهر هذا المصطلح هو أن الأنشطة التي يقوم بها الأشخاص في العالم الحقيقي يمكن نقلها إلى الواقع الافتراضي^(١).

I. ب. الفرع الثاني

الشخصية القانونية للميتافيرس

تعدّ فكرة الشخصية القانونية من الموضوعات التي يتناولها علم القانون، إذ بثبت الشخصية القانونية يكون الشخص أهلاً لتحمل الالتزامات ولتلقّي الحقوق، ولا يمكن الحديث عن حقوق والتزامات قبل ثبوت الشخصية القانونية^(٢). وقبل الدخول في بيان التوصيف القانوني لشخصية "الميتافيرس" لابد من توضيح المقصود بالشخصية القانونية وشروط منحها.

(1)Свердліченко В.П. Метавсесвіт – майбутній простір дослідження для юриспруденції. Науковий Вісник Ужго-родського національного університету. Серія ПРАВО. Випуск 81: частина 2, 2024, р.223.

(٢) د. عبدالله طه فرحات سعدة، فكرة الشخصية الاعتبارية في مصر الفرعونية، (جامعة المنوفية: كلية الحقوق الدراسات العليا، ٢٠٢٠)، ص ٧.

أولاً: تعريف الشخصية القانونية وشروطها.

يمكن تعريف الشخصية القانونية بانها: الصلاحية لاكتساب الحقوق وتحمل الالتزامات، وهي كما تثبت للإنسان، فهي تثبت أيضاً للشركات والجمعيات وبعض مجموع الأموال التي رصدت لتحقيق غرض معين كالأوقاف^(١)

يقصد باصطلاح الشخص في نظام قانوني معين كل من تخاطبه أحكام هذا النظام القانوني، لتملي عليه مباشرة التزامات أو لتمنحه حقوقاً، ويقوم كل نظام قانوني بتعيين الأشخاص التابعين له أو الخاضعين لأحكامه، والقانون الدولي العام بصفته نظاماً قانونياً، هو الذي يعين أشخاصه الدوليين الخاضعين لقواعده ورقابته^(٢). وإن منح هذه الشخصية لأي كيان من غير الشخص الطبيعي يتطلب شروط قانونية أساسية، ومن أهم هذه الشروط هي^(٣):

- ١- وجود مجموعة من الأشخاص والأموال ، فلكي تمنح الشخصية القانونية يجب ان يكون هناك كيان مستقل أما شخص معنوي جماعي مثل (الجمعيات، الشركات، النقابات)، أو شخص معنوي مالي مثل (الوقف، المؤسسات التي تهدف إلى تحقيق غرض مالي أو اجتماعي.
- ٢- وجود هدف مشروع ومحدد: يشترط أن يكون للكيان هدف محدد ومشروع ولا يمكن منح الشخصية القانونية لكيان يهدف إلى نشاط غير مشروع مثل (الإتجار بالمخدرات أو غسيل الأموال).
- ٣- الاعتراف القانوني: الشخص المعنوي لا يكتسب الشخصية القانونية إلا بعد صدور اعتراف قانوني من الدولة أو الجهة المختصة مثل (تسجيل الشركة لدى مسجل الشركات أو تسجيل الجمعية في وزارة العمل والشؤون الاجتماعية).
- ٤- التمتع بالحقوق والالتزامات فبمجرد منح الشخصية القانونية يستطيع الشخص المعنوي التمتع بالحقوق مثل (التملك، التعاقد، التقاضي) ويتحمل الالتزامات المترتبة عليه تماماً كالشخص الطبيعي في الحدود التي يسمح بها القانون.

(١) د. عبد الخالق حسن احمد، المدخل لدراسة القانون، (بلا دار نشر، ١٩٨٨)، ص ٣١٠.

(٢) د. عصام العطية، القانون الدولي العام، (القاهرة: العاتك للطباعة والنشر، ٢٠١٠)، ص ٢٩١.

(٣) د. لبيب شنبلا، دروس في نظرية الحق، بلا دار طبع، (القاهرة: ١٩٧٧)، ص ١٨٨. وكذلك انظر الدكتور عبد الرزاق السنهوري، الوسيط في شرح القانون المدني، الجزء الأول، (بيروت: دار إحياء التراث العربي، بلا سنة نشر)، ص ٤١٢.

٥- وجود تنظيم أو إدارة، إذ يشترط لمنح الشخصية وجود نظام إداري أو تنظيمي يدير هذا الكيان القانوني يحدد من له صلاحية تمثيله وكيف تتخذ القرارات داخله وذلك لضمان استقلاله وتمكينه من ممارسة نشاطه.

وقبل البحث في موقف القانون الدولي العام من منح الميتافيرس الشخصية القانونية الذي سنتناوله في المطلب الثاني، نرى من الأهمية بمكان بيان موقف التشريعات الداخلية من منح الشخصية القانونية "للميتافيرس" بعده شخصاً معنوياً.

ثانياً: منح الشخصية القانونية للأفاتار

إنَّ الشخصية القانونية تعدّ أحد المفاهيم المحورية في القانون وهي التي تمنح للإنسان أو الكيانات المعنوية كالشركات، مما يتيح لها الدخول في علاقات قانونية، وتحمل التزامات ومباشرة الحقوق أمام القضاء، واستناداً للتشريعات الداخلية فإنَّ منح الشخصية القانونية لا يقتصر على الأشخاص الطبيعيين فحسب، بل قد يشمل نوع آخر من الأشخاص والذين لا يملكون ارادة حقيقية ومنهم الشركات والجمعيات والمؤسسات الحكومية وغيرها، وهذا ما يطلق عليه بالشخص الاعتباري أو المعنوي^(١). وبالتالي هل ما ينطبق على تلك الشخصيات الاعتبارية، يمكن تطبيقه على الشخصية الافتراضية للميتافيرس أو ما يعرف (بالافاتار)^(٢)، والتي تعني النسخة الرقمية للشخص الطبيعي في عالم الميتافيرس؟

عند تفاعل المستخدمين عبر شخوصهم الافتراضية (الافاتار)، قد تحدث مواقف تعدّ مخالفة للقانون، إذا وقعت بين أشخاص في العالم الواقعي، فقد تُشكّل هذه الحوادث خرقاً لقانون المسؤولية التقصيرية أو للقانون الجنائي الذي يشمل أفعالاً غير قانونية، وكذلك جرائم كالاعتداء والقتل والسطو والاعتصاب، عندما يعتدي أحد هذه الصور الرمزية على آخر، ولذلك هل تُطبق القوانين الجنائية للاعتداء والضرب في هذه الحالة؟ سنُثار مثل هذه المشاكل في عالم الميتافيرس، إذ يتوقع المستخدمون حماية حقوق صورهم الرمزية فيه، لذا يُمكن حلّ

(1) Lorena Arismendy Mengual, A legal status for Avatars in the Metaverse from a Private Law perspective, InDret Privado, 2024, p112,

(٢) ينحدر مصطلح "افاتار" من الكلمة السنسكريتية "افاتارا"، والتي تعني في الهندوسية التجلي الأرضي للإله، وقد تطور هذا المفهوم إلى ما هو أبعد من أصوله الدينية، ليرمز إلى التمثيل المادي أو تجسيد شخص أو فكرة في البيئات الرقمية الحديثة، يشير "الافاتار" عادةً إلى التمثيل الرقمي الذي يختاره الأفراد لتجسيد أنفسهم على منصات إلكترونية مختلفة، بما في ذلك ألعاب الفيديو، ووسائل التواصل الاجتماعي، والمننديات، ويمكن أن يكون "الافاتار" صورة أو شخصية افتراضية، مثل تلك التي تُرى في ألعاب الفيديو التي يتحكم بها المستخدم، أو قد يمثل هوية بديلة أنشأها المستخدم للتفاعل داخل بيئة رقمية وللمزيد حول هذا المصطلح انظر.

Raposo, V.L., 'Beyond Pixels and Profiles: Unveiling the Legal Identity of Avatars in the Metaverse' Proceedings of the International Congress Towards a Responsible Development of the Metaverse', Alicante, 2024, p1.

هذه المشكلة بجعل الصورة الرمزية مسؤولة عن أفعالها في عالم الميتافيرس، ولكن هذا الامر معقد، لأنه يعني أننا بحاجة إلى إسناد شخصية قانونية إلى الصورة الرمزية (الافتاتار)، ومنح هذه الصور الرمزية حقوقاً وواجبات داخل نظام قانوني والسماح لها بمقاضاة الآخرين أو مقاضاتها، وستكون القضايا الأكثر صعوبة هي نوع المعايير والمقاييس التي يجب وضعها للتمييز بين الصورة الرمزية "القانونية" والشخص الحقيقي (أو الكيان) الذي يدير تلك الصورة الرمزية^(١).

لقد اختلفت وجهات نظر الفقهاء القانونيين بشأن منح الميتافيرس أو (الافتاتار) الشخصية القانونية فهناك من يؤيد منحه الشخصية القانونية، وهناك من يعارض ولكل فريق حججه، فالفقهاء الذين لا يؤيدون منح الميتافيرس أو (الافتاتار) الشخصية القانونية يرون أن منح الشخصية القانونية (للافتاتار) قد يؤدي إلى تمييع مفهوم الشخصية القانونية، وطمس الخطوط الفاصلة بين الوكلاء البشريين والاصطناعيين، وربما تقويض الأسس الأخلاقية والفلسفية لحقوق الإنسان وكرامته، إضافة إلى ذلك قد يؤدي منح الشخصية القانونية لكيانات الذكاء الاصطناعي إلى وضع تُعطى فيه الأولوية لحقوق ومصالح الوكلاء الاصطناعيين على حقوق ومصالح البشر، مما يؤدي إلى شكل من أشكال استثناء الذكاء الاصطناعي الذي قد يكون له عواقب وخيمة، ومن التحديات الأخرى التي تواجه منح الشخصية القانونية لشخصيات الذكاء الاصطناعي، ومنها (الافتاتار) هي كيفية تحديد مستوى استقلاليتها وقدرتها على اتخاذ القرار، فبينما قد تكون بعض شخصيات الذكاء الاصطناعي متطورة للغاية وقادرة على العمل بشكل مستقل، هناك أخرى ليس لديها هذا النوع من التطور^(٢).

أما الفقهاء الذين يؤيدون منح الشخصية القانونية لشخصيات الذكاء الاصطناعي ومنها (الافتاتار) فقد قدموا مجموعة من الحجج ومنها أن منح الشخصية سيوفر إطاراً واضحاً لتوزيع الحقوق والمسؤوليات على هذه الكيانات، مما يُمكنها من المشاركة الكاملة في الأنظمة القانونية والاقتصادية لعالم الميتافيرس، ومن خلال الاعتراف بشخصيات الذكاء الاصطناعي كشخصيات قانونية، يُمكنها إبرام العقود، وامتلاك ممتلكات افتراضية، وتحمل المسؤولية عن أفعالها، مما يوفر درجة من اليقين القانوني والقدرة على التنبؤ، وهو أمر ضروري لحسن سير اقتصاد "الميتافيرس"، فضلاً عن ذلك فإن منح الشخصية القانونية، لشخصيات الذكاء الاصطناعي يُمكن أن يُساعد في ضمان محاسبة هذه الكيانات على أفعالها، وحماية حقوق المستخدمين البشريين في تفاعلاتهم مع هؤلاء الوكلاء الافتراضيين^(٣).

(1)Ben Chester Cheong, Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies, Int. Cybersecur. Law Rev, Vo (3), 2022, p 4.

(2)Ben Chester Cheong, 'The Rise of AI Avatars: Legal Personhood, Rights and Liabilities in an Evolving Metaverse' Journal of Digital Technologies and Law,Vo(20), NO(4), 2024, p5.

(3)Ibid, p5.

ونحن نميل إلى الرأي الذي يرى أنه في عالم الميتافيرس المستقبلي، ربما يكون من المرغوب فيه منح الصور الرمزية (الافتاتار) شخصية قانونية مستقلة، إذا كانت الصور الرمزية في عالم افتراضي قادرة على العمل بشكل مستقل عن الشخص البشري مثلاً من خلال التعلم العميق، خاصة وأن العالم يعيش البدايات الأولى لظهور هذا العالم، فإن الصورة الرمزية في "الميتافيرس" تُعتبر شخصاً منفصلاً تماماً، فإذا كانت الصورة الرمزية قادرة فعلاً على إجراء معاملات مختلفة بشخصها، فيجب منحها، بصفقتها شخصاً اعتبارياً له حقوقاً والتزامات، من خلال وضع قانون جديد "للميتافيرس" يغطي مواضيع مختلفة، مثل حقوق النشر والاعتداءات، وما إلى ذلك، وربما يُصادق عليه مجتمع ميتافيرس "دولي" دون حدود خاصة بكل بلد^(١).

ومن الجدير بالذكر أنَّ لجنة الشؤون القانونية في البرلمان الأوروبي أنشأت في ٢٠ يناير/كانون الثاني ٢٠١٥ فريق عمل معني بالمسائل القانونية المتعلقة بتطوير الروبوتات والذكاء الاصطناعي، وفي ٢٧ يناير/كانون الثاني ٢٠١٧، قدمت اللجنة اقتراحاً لإصدار قرار من البرلمان الأوروبي بشأن الروبوتات والذكاء الاصطناعي، وفي ١٦ فبراير/شباط ٢٠١٧، اعتمد هذا الاقتراح باعتماد قواعد القانون المدني بشأن الروبوتات، وتُشير التقارير إلى أن الاقتراح يتضمن "قواعد شاملة لكيفية تفاعل البشر مع الذكاء الاصطناعي والروبوتات"، ولا تعد قرارات ملزمة قانوناً، والمقترحات التي قدمتها اللجنة تمثل توصية تحدد مسارات التطوير المستقبلي، على سبيل المثال إنشاء سجل "للروبوتات الذكية"، وحث الأمم المتحدة لوضع المعايير التنظيمية، وتخصيص أموال عامة لدراسة "التحديات الاجتماعية والأخلاقية" للروبوتات المتقدمة، وما إلى ذلك، ومما يثير الانتباه بشكل خاص هنا، أن اللجنة اقترحت أيضاً أن القانون الأوروبي قد يمنح الروبوتات يوماً ما شخصية قانونية^(٢). وبالتالي لا يُعدّ هذا الاقتراح بياناً لقانون نافذ، مع ذلك، فهو يدعو المفوضية الأوروبية إلى "استكشاف" منح الشخصية القانونية للروبوتات كحلٍّ محتمل أو ما يعرف "بالأشخاص الإلكترونيين" أو "الشخصية الإلكترونية"، ويُعطي الاقتراح لهذه الفكرة أهمية أكبر من أي وقت مضى، وبالتالي تستحق فكرة الشخصية القانونية والذكاء الاصطناعي دراسة دقيقة في الوقت الحالي^(٣).

على الرغم من هذه التطورات، لم تعترف الأنظمة القانونية الحديثة بعد "بالافتاتار" ككيانات ذات شخصية قانونية، إذ يكمن التحدي في الاعتراف القانوني "بالافتاتار"، كأشخاص بموجب القانون في طبيعتهم المتأصلة كامتدادات للإرادة البشرية، دون رغبات أو نوايا

(1) Ben Chester Cheong, Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies, op.cit, p477.

(2) Joanna J. Bryson • Mihailis E. Diamantis • Thomas D. Grant, Of, for, and by the people: the legal lacuna of synthetic persons, Artif Intell Law, 2017, p 275.

(3) Joanna J. Bryson, and others, op. cit, p276.

مستقلة، وحالياً تعمل "الأفاتار" بشكل أساسي كتمثيلات رقمية يتحكم فيها البشر أو الشركات لنفعات مختلفة داخل بيانات افتراضية، فهي تفتقر إلى الاستقلالية التي تميز الكيانات القادرة على تحمل الحقوق والالتزامات القانونية، وبالتالي في ظل السيناريو الحالي، لا يوجد سبب قانوني (أو أخلاقي) مقنع "لفصل" تلك الشخصيات الافتراضية عن مستخدميها، أو منشئها^(١). تأسيساً على ما تقدم ولكون تقنية عالم الميتافيرس لا زالت في تطور مستمر، يمكن ان نرى استقرار التشريعات الدولية على منح تلك الشخصيات الافتراضية الشخصية القانونية الاعتبارية كما فعلت عند منح الروبوت أو الانسان الآلي شخصية قانونية محدودة، مع منحه اسم وجنسية وذمة مالية مستقلة، اذ تم منح الروبوت (صوفيا) والذي تم تصميمه وتشغيله من قبل شركة "هانسون" روباتيكس" عام ٢٠١٥ بخصائص شبيهة بالبشر، الجنسية السعودية عام ٢٠١٧، ليصبح اول روبوت يحصل على الجنسية من احدى الدول^(٢).

II. المطلب الثاني

عالم الميتافيرس في ضوء أحكام القانون الدولي

الميتافيرس مساحة ينغمس فيها الأشخاص في مجموعة متنوعة من الأنشطة والبيئات المختلفة والتي تتشابه في بعض منها مع ما موجود في العالم الحقيقي وتختلف في جوانب أخرى، وسيكون بلا شك لتلك الأنشطة من أثار بعيدة المدى على جوانب عديدة من المجتمع، وبلا شك سيكون للقانون الدولي اثراً في تنظيم ذلك العالم، فكثيراً من الأنشطة والممارسات القائمة في العالم الافتراضي، التي حدثت وسوف تحدث في المستقبل من بيع وشراء واحترام لحقوق الإنسان، قد تتجاوز حدود الدولة الواحدة، وتلقي بضلالتها على قواعد القانون الدولي مما يدفع البحث عن إمكانية وجود احكام لتنظيمها.

ابتداء لا بد لنا من التعرف على القواعد القانونية الدولية النازمة لعالم الميتافيرس، والنظر في المسؤولية الدولية عن الأفعال الصادرة عن ذلك العالم الافتراضي، واخيراً البحث عن وجود احكام قانونية يمكن تطبيقها، والدعوة الى تشريع اتفاقية دولية تعنى بتنظيم ذلك، ومن خلال الفروع الثلاثة الآتية:

II. أ. الفرع الأول

الأطر القانونية الدولية التي تنظم عالم الميتافيرس.

إنَّ عالم الميتافيرس ما يزال في طور التشكل، وليس له حتى الآن اطار قانوني دولي شامل ومحدد، ولكن هناك عدد من الأنظمة القانونية والمبادئ الدولية التي يمكن أن تطبق عليه أو يتم الاستناد إليها لتنظيمه، ومن ابرز هذه الأطر الدولية التي لها علاقة بالميتافيرس هي : المبادئ القانونية التي يتضمنها القانون الدولي لحقوق الإنسان، إذ تنطبق مبادئ حقوق الإنسان

(1) Raposo, V.L., op, cit, p5.

(٢) د. محمد جبريل ابراهيم حسن، "الاطار القانوني لتقنية ميتافيرس " دراسة تأصيلية استشرافية ""، مجلة البحوث القانونية والاقتصادية، المجلد (١٣)، العدد (٨٥)، (٢٠٢٣): ص١٤٧.

على البيانات الرقمية، بما في ذلك الميتافيرس ومن اهم هذه المبادئ ما جاءت به المادة (١٧) من العهد الدولي الخاص بالحقوق المدنية والسياسية التي تتعلق بحق الخصوصية، والمادة (١٩) من العهد نفسه التي تتعلق بحرية التعبير^(١)، وكذلك المبادئ التي جاء بها القانون الأوروبي لحماية البيانات الشخصية (GDPR).

وعلى الرغم من عدم وجود اتفاقية واحدة في القانون الدولي التي تنظم تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تتعلق بتنظيم عالم الميتافيرس، إلا أن هناك مجموعة من المبادئ التي تطبق على استخدام التكنولوجيا ومنها: المبادئ التي نص عليها الاتحاد الدولي للاتصالات (ITU) الذي ينظم الجوانب التقنية والاتصالية، وكذلك يمكن أن تطبق مبادئ الأمم المتحدة التوجيهية للأعمال التجارية وحقوق الإنسان (UNGPs)، والتي تلزم الشركات باحترام حقوق المستخدمين في البيانات الافتراضية.

ويمكن أن تطبق على عالم الميتافيرس قوانين حماية البيانات والخصوصية ومنها: اللائحة العامة لحماية البيانات في الاتحاد الأوروبي (GDPR)، وقانون خصوصية المستهلك في كاليفورنيا (CCPA)، ويمكن تطبيق المبادئ التي جاءت بها الاتفاقيات الدولية الخاصة بالملكية الفكرية ومنها: (اتفاقيات الويبو) مثل: اتفاقية برن لحماية المصنفات الأدبية والفنية، واتفاقية تريبس (TRIPS) التابعة لمنظمة التجارة العالمية، ومن اهم الاتفاقيات الدولية التي نعتقد أن لها علاقة في تنظيم عالم الميتافيرس على المستوى الدولي هي (اتفاقية بودابست لعام ٢٠٠١)، و (اتفاقية الأمم المتحدة لمكافحة الجرائم الإلكترونية، لسنة ٢٠٢٤). لذا نرى من الأهمية بمكان عرض أهم ما جاء بهاتين الاتفاقيتين والذي يمكن أن يطبق على عالم الميتافيرس.

أولاً: اتفاقية بودابست لعام ٢٠٠١، المتعلقة بالجريمة الإلكترونية.

تعدّ اتفاقية بودابست أول معاهدة ملزمة عالمية لمكافحة الجرائم الإلكترونية^(٢). دخلت الاتفاقية حيز النفاذ في ١ يوليو ٢٠٠٤، وصادقت عليها ٦٤ دولة (حتى سبتمبر ٢٠١٩)، وهي أول معاهدة دولية تُعنى بجرائم الإنترنت والحاسوب (الجرائم الإلكترونية) من خلال مواءمة القوانين الوطنية، وتحسين أساليب التحقيق، وزيادة التعاون بين الدول، تُغطي الاتفاقية مختلف الجرائم الإلكترونية، بما في ذلك "الوصول غير القانوني، والاعتراض غير القانوني، وتدخل البيانات، وإساءة استخدام الأجهزة، والتزوير الحاسوبي، والاحتيال"، وغيرها، قد

(٢٤) انظر نص المادة (١٧)، من العهد الدولي للحقوق المدنية والسياسية ١٩٦٦، والتي تنص: "١- لا يجوز تعريض أي شخص على نحو تعسفي أو غير قانوني لتدخل في خصوصياته أو شؤون أسرته أو بيته أو مراسلاته، ولا لأي حملات غير قانونية تمس شرفه أو سمعته. ٢- من حق كل شخص أن يحمي القانون من مثل هذا التدخل أو تلك الحملات"، وكذلك انظر نص المادة (١٩)، من العهد نفسه.

(٢) د، قطاف سليمان، د، بو قرين عبد الحليم، "الآليات القانونية الموضوعية لمكافحة الجرائم السيبرانية في ظل اتفاقية بودابست والتشريع الجزائري"، المجلة الأكاديمية للبحوث القانونية والسياسية، المجلد (٦)، العدد (١)، (٢٠٢٢): ص ٣٣٧.

تحدث هذه المشكلات أيضاً في عالم الميتافيرس وبالتالي، يُمكن تغطية مخالفات عالم الميتافيرس بشكل غير مباشر بموجب هذه الاتفاقية، على الرغم من أن الميتافيرس يعود تاريخه إلى فترة لاحقة من الاتفاقية^(١).

ثانياً: اتفاقية الأمم المتحدة لمكافحة الجرائم الإلكترونية سنة ٢٠٢٤

اعتمدت هذه الاتفاقية من قبل الأمم المتحدة، بموجب قرار الجمعية العامة للأمم المتحدة رقم ٧٩/٢٤ في ٢٤ كانون الأول لسنة ٢٠٢٤، وتعدّ هذه الاتفاقية أول معاهدة عالمية شاملة بشأن الجرائم الإلكترونية، إذ توفر هذه الاتفاقية للدول مجموعة من التدابير التي يتعين اتخاذها لمنع الجرائم الإلكترونية ومكافحتها، وتهدف هذه الاتفاقية إلى تعزيز التعاون الدولي في تبادل الأدلة الإلكترونية المتعلقة بالجرائم الإلكترونية^(٢).

ومن الملاحظ أنّ هذه الاتفاقية تنطبق على أي فعل يرتكب بواسطة "نظام معلومات" أو "شبكة اتصالات رقمية"، وبما إنّ الميتافيرس يعتمد على بيئة رقمية وشبكات أنترنت ثلاثية الأبعاد، فهو يدخل بطبيعته في تعريف "نظام المعلومات"، مما يعني أنّ الجرائم الافتراضية التي تقع في عالم الميتافيرس تشملها الاتفاقية من حيث المبدأ^(٣).

ولكن هناك من يرى أن تطبيق هذه الاتفاقية على عالم الميتافيرس يواجه بعض الإشكاليات ومنها: إنّ الاتفاقية لا تعترف صراحة بالشخص الافتراضي أو الكيان الرقمي كموضوع للمسؤولية الجنائية، وإن التكييف القانوني للأفعال الجديدة مثل الاعتداء الجنسي الافتراضي يعدّ أيضاً من اهم الإشكالات، إذ لا يمكن تصنيفها بسهولة ضمن الجرائم الإلكترونية، فضلاً عن أنّ الميتافيرس لا يملك إقليمياً محدداً، لذا يصعب تحديد الاختصاص القضائي، خاصة مع تعدد الدول التي قد تستضيف خوادم البيئة الافتراضية^(٤).

II. ب. الفرع الثاني

المسؤولية الدولية ومشكلات تطبيقها على عالم الميتافيرس.

إنّ الميتافيرس بصورة خاصة والعالم الافتراضي بصورة عامة، ينتج عنهما تحديات غير مسبقة أمام القواعد النازمة للمسؤولية الدولية التقليدية، نظراً لطبيعتهما الرقمية وعدم وجود حدود إقليمية واضحة، مما يصعب تحديد الفاعل المسؤول والاختصاص القانوني.

(1)RR Krishnaa, Challenges in the Metaverse Jurisdiction and International Treaty Law, intergovernmental research and policy journal (IRPJ), Vole(2), 2023, p16.

(٢) انظر اتفاقية الأمم المتحدة لمكافحة الجرائم الإلكترونية لسنة ٢٠٢٤، من خلال الاطلاع على الوثيقة (A/ RES/ 79/243)

(3) Nair, Vivek, Law in the Metaverse :Regulating virtual, Cambridge university press, Cambridge 2023.p.73

(4) Pagallo, Ugo, "The law of robots and virtual spaces: New challenges for cybercrime Regulation," springer, Brln, 2023,p.61.

ونرى من الأهمية بمكان توضيح عناصر المسؤولية الدولية التقليدية أولاً، ومن ثم نبين اهم مشكلات تطبيقها في عالم المينافيرس.

أولاً: المسؤولية الدولية.

تعرف المسؤولية الدولية بانها: "عبارة عن نظام قانوني تلتزم بمقتضاه الدولة التي تأتي عملاً غير مشروع، طبقاً للقانون الدولي العام بتعويض الدولة التي لحقها ضرر من جراء هذا العمل"^(١).

ومن خلال التعريف يتضح أن المسؤولية الدولية هي علاقة بين شخصين من أشخاص القانون الدولي، وبالتالي فإن المسؤولية الدولية تقع على الدول، وعلى المنظمات الدولية، وكذلك قد تثار المسؤولية الدولية في بعض الأحيان على الأفراد، ولقيام المسؤولية الدولية لابد من توافر شروط قيامها، وأهم هذه الشروط هي^(٢):

١- شرط نسبة الفعل إلى الدولة.

يعدّ الفعل منسوباً للدولة اذا كان صادراً من إحدى سلطاتها أو هيئاتها العامة أو كان تصرفاً صادراً من أحد رعاياها، والسلطات والهيئات التي تتحمل الدولة المسؤولية الدولية نتيجة تصرفاتها المخالفة للقانون الدولي، هي السلطات الثلاث في الدولة التشريعية والتنفيذية والقضائية، كما ويحدث كثيراً أن يقوم بعض الأفراد في إقليم دولة ما بأعمال عدوانية مخلة بالقواعد الدولية ضد دولة أجنبية، كالاعتداء على رعاياها.

٢- شرط عدم مشروعية الفعل.

لكي تتحقق المسؤولية على الدولة، يجب أن يكون الفعل المنسوب إليها غير مشروع دولياً، ويكون الفعل غير مشروع اذا كان يتضمن مخالفة لأحكام القانون الدولي العام.

٣- شرط أن يترتب على الفعل غير المشروع ضرر.

يشترط لقيام المسؤولية الدولية أن ينتج عن الفعل غير المشروع ضرر يصيب دولة من الدول، ويجب أن يكون هذا الضرر مؤكداً ولا يكفي أن يكون محتملاً أو لا يقع، سواء كان هذا الضرر الذي يصيب الدولة مادياً (كالاعتداء على حدود الدولة)، أو معنوياً (كعدم احترام أنظمتها، ورؤسائها أو الاعتداء على علمها، وكذلك الضرر الذي يصيب رعاياها، أما أن يكون مادياً يلحق بالملكات، أو جسمانياً يلحق بالأشخاص، وأما أن يكون الضرر معنوياً يلحق بالكرامة والسمعة، وقد يجتمع الضرر المادي والمعنوي نتيجة لعمل واحد.

إنّ النتيجة التي تؤدي إليها المسؤولية الدولية، هي التزام الدولة المسؤولة بتعويض الضرر الذي نشأ عن الفعل غير المشروع، إذ إنّ من المبادئ المقررة في القانون الدولي أن خرق الالتزامات يستوجب التعويض بشكل ملائم، ويتخذ هذا التعويض صور متعددة منها

(١) د. عصام العطية، المصدر السابق، ص ٥١٧.

(٢) المصدر نفسه، ص ٥٢٣ - ٥٤٠.

الترضية، كالاعتذار الدبلوماسي، أو أبداء الأسف، وقد يكون هذا التعويض مالي، وقد يتخذ صورة التنفيذ العيني، ويكون بإعادة الأمر إلى ما كان عليه قبل وقوع الفعل غير المشروع^(١).

ثانياً: المسؤولية الدولية عن الأفعال الضارة التي تقع في عالم الميتافيرس.

تعدّ المسؤولية الدولية احدى اهم الركائز الأساسية للنظام القانوني الدولي، إذ تحمل الدولة أو الكيان الدولي تبعة الأفعال غير المشروعة المخالفة لقواعد القانون الدولي، ومع ظهور الميتافيرس برزت تحديات قانونية جديدة، تتعلق بتحديد المسؤولية عن الأفعال الضارة التي تقع داخله، فقد ترتكب أفعال في الميتافيرس مثل التجسس الرقمي، أو سرقة البيانات، أو انتهاك الخصوصية، أو التحريض على العنف، أو استخدام الميتافيرس لأغراض إرهابية أو سياسية معادية، دون وجود موقع جغرافي محدد وهنا يثور التساؤل حول إمكانية تطبيق قواعد المسؤولية الدولية.

أكدت لجنة القانون الدولي عند نظرها لموضوع مسؤولية الدول عن الأفعال غير المشروعة على مبدأ "أن كل فعل غير مشروع دولياً يستتبع مسؤولية الدولة التي ارتكبته"^(٢)، وعليه اذا استخدمت دولة أو رعت نشاطاً داخل الميتافيرس، يسبب ضرراً لدولة أخرى، فأنها تتحمل المسؤولية الدولية متى ثبت أسناد الفعل إليها على وفق معيار السيطرة الفعلية، ولكن تواجه قواعد المسؤولية الدولية عدة عقبات قانونية عند تطبيقها في بيئة الميتافيرس أهمها:

١- إشكالية تحديد الفاعل في عالم الميتافيرس: من الثابت في النظام الدولي التقليدي، أن الدولة تتحمل المسؤولية عن الأفعال غير المشروعة الصادرة عن أجهزتها وأشخاصها الرسمية^(٣). أما في بيئة الميتافيرس فان الأفعال تصدر من كيانات رقمية، وهو ما يجعل تحديد الفاعل القانوني أمراً معقداً، خصوصاً عندما لا تكون المنصة خاضعة لسيادة دولة معينة أو عندما تستخدم تقنيات تشفير تخفي هوية المستخدمين^(٤).

٢- إشكالية الإقليم والسيادة في الفضاء الافتراضي: تقوم قواعد المسؤولية الدولية التقليدية على مبدأ الإقليم والسيادة الوطنية^(٥)، ولكن في عالم الميتافيرس لا يوجد إقليم مادي بل يستبدل بفضاء رقمي لا يخضع لسيادة محددة، وهنا تكمن الصعوبة في تطبيق القواعد التقليدية التي

(١) د. محمد حافظ غانم، المسؤولية الدولية: دراسة لأحكام القانون الدولي ولتطبيقاتها التي تهم الدول العربية، (القاهرة: معهد الدراسات العربية العالية، ١٩٦٢)، ص ١٢٥-١٣٠.

(٢) انظر إلى المادة (١)، من مشروع لجنة القانون الدولي بشأن مسؤولية الدول عن الأفعال غير المشروعة دولياً، من خلال الاطلاع على الوثيقة (A/56/10/2001)

(٣) عبد الكريم علوان، القانون الدولي والمسؤولية الدولية عن الأفعال غير المشروعة، (عمان: دار الثقافة، ٢٠١٥). ص ٤٤.

(4) Henry Farrell & Abraham Newman, weaponized economic interdependence: How Global Economic Networks shape state coercion, international security, Vol.44, No. 1.2019, p.45.

(٥) محمد مجيد حميد، مبادئ القانون الدولي العام، (الإسكندرية: دار الجامعة الجديدة، ٢٠١٨)، ص ٢١٢.

تشتترط أن يقع الفعل غير المشروع في نطاق إقليمي معين، أو أن يكون للدولة سيطرة فعلية على مرتكب الفعل^(١).

٣- إشكالية التكييف القانوني للأفعال الضارة في بيئة الميتافيرس.

القانون الدولي لم يضع تعريفاً واضحاً للأفعال الرقمية، أو الضرر غير المادي الذي يقع في الفضاء الافتراضي، مثل سرقة البيانات أو انتهاك الهوية الرقمية، وبالتالي فإن هذا الغموض يشكل صعوبة في تحديد وتكييف ما إذا كانت هذه الأفعال تعدّ خرقاً لالتزام دولي أو مجرد مخالفات تقنية لا تستوجب مسؤولية دولية^(٢).

٤- إشكالية آليات الإنفاذ والمساءلة.

إنّ آليات الإنفاذ في حالة ثبوت المسؤولية في عالم الميتافيرس، هي آليات محدودة لعدم وجود محاكم أو هيئات دولية مختصة بالأفعال الرقمية، فالقضاء الدولي مثل محكمة العدل الدولية، لا ينظر إلا في النزاعات بين الدول، بينما معظم الأفعال في عالم الميتافيرس تصدر من شركات أو أفراد^(٣).

٥- إشكالية غياب الاطار القانوني الدولي المنظم للميتافيرس.

لا يوجد لحد الآن اطار قانوني دولي خاص بالميتافيرس ينظم العلاقات والمسؤولية الدولية داخل هذا الفضاء، ونتيجة لذلك فإن الدول تعتمد على القياس أو الاجتهاد في تفسير مدى انطباق قواعد القانون الدولي، مما يؤدي إلى تفاوت في التطبيق واختلاف في النتائج القانونية^(٤).

II. ج. الفرع الثالث

نحو نظام قانوني دولي جديد لتنظيم عالم الميتافيرس

ان انشاء نظاماً دولياً جديداً لتنظيم عالم الميتافيرس لم يعد خياراً نظرياً، بل ضرورة قانونية تفرضها طبيعة التحولات الرقمية المعاصرة، فغياب التنظيم الدولي سيؤدي الى فوضى رقمية تهدد استقرار النظام القانوني العالمي، ومن ثم فإن الدعوة الى تأسيس إطار دولي شامل للميتافيرس تمثل خطوة اساسية لضمان حوكمة صحيحة لعالم افتراضي بات جزءاً لا يتجزأ من الواقع الانساني، ويُجمع العلماء على ضرورة دراسة هذه الظاهرة من وجهات نظر

(1) Dan Svantesson, Jurisdiction in the internet Era: The future of Territoriality, Oxford university press, 2021, p.77.

(2) Crawford, James, The International law Commissions Articles on state responsibility: introduction, Text and commentaries, Cambridge University press, UK, 2002, p.84.

(3) Shaw, Malcolm N., International law, 9th ed: Cambridge University press, UK, 2021, p.772.

(4) Schmitt, Michael N., Tallinn Manual 2.0 on the International law Applicable to cyber operations, Cambridge University press, 2017, p. 45.

مختلفة، بما في ذلك من وجهة نظر قانونية، ومع ذلك، فإن الدول ليست في عجلة من أمرها لوضع ضوابط لذلك العالم الافتراضي، على الأرجح، ويعود ذلك إلى الظروف الراسخة التي تشير إلى أنه ما لم يظهر تهديد خطير أو يقع حدث عظيم ومرعب، فلا حاجة إلى تشريعات بشأنه، إذ يرى البعض ضرورة العمل على استراتيجية التطوير في مسار التنمية الاجتماعية والاقتصادية الكافية، ومن ثم مراعاة التوازن بين المصالح العامة، على سبيل المثال، تسير الصين في هذا الاتجاه، حيث تتحدث عن وضع قواعد توحيد لمنصات "الميتافيرس" الخاصة به، من خلال وضع نماذج تنظيم مجال "الميتافيرس" التي يقترحها العلم، يتلخص **النهج الأول** للتنظيم التشريعي لقطاع "الميتافيرس" في إنشاء سلطة قضائية مستقلة خاصة، وفي هذا الصدد، يقترح العلماء وضع "ميثاق قوانين الميتافيرس" (الميثاق الكبير لقوانين الميتافيرس)، على أن تُعدّ المنظمات غير الحكومية مسودته بالتعاون مع "شركات الميتافيرس" ومعاهد البحوث ومتخصصين، ويبدو أن واضعي هذا المفهوم يفترضون أن "ميثاق قوانين الميتافيرس" سيكون شكلاً من أشكال تنظيم التشريعات المتعلقة بالميتافيرس من خلال دمجها، وبعبارة أبسط، سيجمع "ميثاق قوانين الميتافيرس" جميع القوانين المتعلقة بالميتافيرس، ويتمثل جوهر **النهج الثاني** في تطوير القانون الدولي، ويُلاحظ أنه نظراً لغياب الاختصاص القضائي "العالم الميتافيرس"، يتعين على الدول والمنظمات الدولية، بما في ذلك الأمم المتحدة، النظر بجدية في وضع لوائح دولية، والتي ينبغي إضفاء الطابع الرسمي عليها في شكل اتفاقيات دولية^(١).

الخاتمة:

إنّ البحث في موضوع العوالم الافتراضية في ضوء قواعد القانون الدولي، يعدّ من أهم المواضيع الناشئة في القانون الدولي والتي لازالت في طور الدراسة والمناقشة بين فقهاء القانون الدولي، والذين لم يصلوا إلى تحديد المفاهيم التي تحدد نطاق دراسة هذه العوالم، لكونها عوالم متجددة ومتطورة بشكل كبير، لذا نعتقد أنّ القوانين لحد الآن عاجزة على مواكبة التطور الكبير والسريع الذي يحدث في العوالم الافتراضية ومنها عالم الميتافيرس، لذا جاءت هذه الدراسة لتسلط الضوء على دور القانون الدولي في تنظيم احد اهم العوالم الافتراضية، وهو عالم الميتافيرس واستعراض ومناقشة اهم الآراء الفقهية، التي تناولت هذا الموضوع بالدراسة والبحث، وقد خرج هذا البحث بمجموعة من الاستنتاجات التي خلصت إليها الدراسة، ومجموعة من المقترحات والتوصيات والتي يمكن الاستئناس بها عند وضع اطر قانونية تحكم هذه العوالم سواء كانت على المستوى الوطني أو المستوى الدولي.

(1)Ситников, М. С. Как и зачем регулировать сферу метавселенных? Цифровое право, Vo (5), No(1), 2024, p83.

أولاً: الاستنتاجات.

- ١- لا يزال مفهوم الميتافيرس مفهوماً غامضاً، إذ لا يزال في طور التشكل، وليس له حتى الآن اطار قانوني دولي شامل ومحدد.
- ٢- يوصف مصطلح "ميتافيرس بأنه بيئة واقع افتراضي يتفاعل فيها المستخدمون مع شخصيات بعضهم البعض ومحيطهم بطريقة غامرة، ويُنظر إليها أحياناً على أنها امتداد أو بديل محتمل للإنترنت، والشبكة العنكبوتية العالمية، ووسائل التواصل الاجتماعي.
- ٣- لقد اختلفت وجهات نظر الفقهاء القانونيين بشأن منح الميتافيرس أو (الافاتار) الشخصية القانونية فهناك من يؤيد منحه الشخصية القانونية، وهناك من يعارض ولكل فريق حججه.
- ٤- عدم وجود اتفاقية واحدة في القانون الدولي، تنظم تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تتعلق بتنظيم عالم الميتافيرس.
- ٥- القانون الدولي لم يضع تعريفاً واضحاً للأفعال الرقمية، أو الضرر غير المادي الذي يقع في الفضاء الافتراضي، مثل سرقة البيانات أو انتهاك الهوية الرقمية.
- ٦- لا يوجد لحد الآن اطار قانوني دولي خاص بالميتافيرس، ينظم العلاقات والمسؤولية الدولية داخل هذا الفضاء، ونتيجة لذلك فإن الدول تعتمد على القياس أو الاجتهاد في تفسير مدى انطباق قواعد القانون الدولي، مما يؤدي إلى تفاوت في التطبيق واختلاف في النتائج القانونية.

ثانياً: التوصيات:

١. ضرورة إنشاء محاكم أو هيئات دولية مختصة بالأفعال الرقمية، فالقضاء الدولي مثل محكمة العدل الدولية، لا ينظر إلا في النزاعات بين الدول، بينما معظم الأفعال في عالم الميتافيرس تصدر من شركات أو أفراد.
٢. ينبغي على الدول والمنظمات الدولية، بما في ذلك الأمم المتحدة، النظر بجدية في وضع لوائح دولية، والتي ينبغي إضفاء الطابع الرسمي عليها في شكل اتفاقيات دولية تتعلق بتنظيم عالم الميتافيرس.
٣. لكي يتم تنظيم عالم الميتافيرس على وفق أحكام القانون الدولي فينبغي منح الشخصيات الافتراضية الشخصية القانونية الاعتبارية ومنحها اسم وجنسية وذمة مالية مستقلة.

المصادر**أولاً: الكتب**

١. عبد الكريم علوان، القانون الدولي والمسؤولية الدولية عن الأفعال غير المشروعة، عمان: دار الثقافة، ٢٠١٥.
٢. د. عبد الخالق حسن احمد، المدخل لدراسة القانون، بلا دار نشر، ١٩٨٨.

٣. د. عبد الرزاق السنهوري، الوسيط في شرح القانون المدني، الجزء الأول، بيروت: دار إحياء التراث العربي، بلا سنة نشر.
٤. د. عبدالله طه فرحات سعدة، فكرة الشخصية الاعتبارية في مصر الفرعونية، جامعة المنوفية: كلية الحقوق الدراسات العليا، ٢٠٢٠.
٥. د. عصام العطية، القانون الدولي العام، القاهرة: العاتك للطباعة والنشر، ٢٠١٠.
٦. د. لبيب شنبلا، دروس في نظرية الحق، القاهرة: بلا دار طبع، ١٩٧٧.
٧. د. محمد حافظ غانم، المسؤولية الدولية: دراسة لأحكام القانون الدولي ولتطبيقاتها التي تهم الدول العربية، القاهرة: معهد الدراسات العربية العالية، ١٩٦٢.
٨. محمد مجيد حميد، مبادئ القانون الدولي العام، الإسكندرية: دار الجامعة الجديدة، ٢٠١٨.

ثانياً: البحوث والمجلات.

١. د. قطاف سليمان، د، بو قرين عبد الحليم، "الآليات القانونية الموضوعية لمكافحة الجرائم السيبرانية في ظل اتفاقية بودابست والتشريع الجزائري"، المجلة الأكاديمية للبحوث القانونية والسياسية، المجلد (٦)، العدد (١)، (٢٠٢٢).
٢. د. محمد جبريل إبراهيم حسن، "الاطار القانوني لتقنية ميتافيرس " دراسة تأصيلية استشرافية"، مجلة البحوث القانونية والاقتصادية، المجلد (١٣)، العدد (٨٥)، (٢٠٢٣).

ثالثاً: الوثائق والمعاهدات الدولية.

١. العهد الدولي للحقوق المدنية والسياسية ١٩٦٦.
٢. المادة (١) من مشروع لجنة القانون الدولي بشأن مسؤولية الدول عن الأفعال غير المشروعة دولياً، من خلال الاطلاع على الوثيقة (A/56/10/2001)
٣. اتفاقية الأمم المتحدة لمكافحة الجرائم الإلكترونية لسنة ٢٠٢٤، من خلال الاطلاع على الوثيقة (A/ RES/ 79/243).

رابعاً: المصادر باللغة الأجنبية

- 1- Ben Chester Cheong, 'The Rise of AI Avatars: Legal Personhood, Rights and Liabilities in an Evolving Metaverse' Journal of Digital Technologies and Law, Vo(2), No(4), 2024..
- 2- Ben Chester Cheong, Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies, Int. Cybersecur. Law Rev, Vo (3), 2022.

- 3- Crawford, James, The International law Commissions Articles on state responsibility: introduction, Text and commentaries, Cambridge University press, UK, 2002.
- 4- Dan Svantesson, Jurisdiction in the internet Era: The future of Territoriality ,Oxford university press,2021.
- 5- Hatice Kübra, Ecemiş Yilmaz, Legal Issues of the Metaverse: a public international law perspective ‘ law & justice review, year:15, issue: 27, 2024.
- 6- Henry Farrell & Abraham Newman, weaponized economic interdependence: How Global Economic Networks shape state coercion, international security, Vol.44, No. 1.2019.
- 7- Hupont Torres, and others, Next Generation Virtual Worlds: Societal, Technological, Economic and Policy Challenges for the EU, Office of the European Union, Luxembourg, 2023.
- 8- Joanna J. Bryson • Mihailis E. Diamantis • Thomas D. Grant, Of, for, and by the people: the legal lacuna of synthetic persons, Artif Intell Law, 2017.
- 9- Lorena Arismendy Mengual, A legal status for Avatars in the Metaverse from a Private Law perspective, InDret Privado, 2024.
- 10- Nair, Vivek, Law in the Metaverse :Regulating virtual, Cambridge university press, Cambridge 2023.
- 11- Pagallo, Ugo, "The law of robots and virtual spaces: New challenges for cybercrime Regulation, "springer, Brln, 3023.
- 12- Program-Ace, Metaverse vs. Virtual Reality: an Overview of Key Differences, Originally published at <https://program-ace.com.10/6/2023>

- 13- Raposo, V.L., 'Beyond Pixels and Profiles: Unveiling the Legal Identity of Avatars in the Metaverse' Proceedings of the International Congress Towards a Responsible Development of the Metaverse', Alicante, 13-14 June 2024.
- 14- Rilliandi Arindra Putawa and others, Misconceptions of metaverse: from etymology to technology, International Journal of Informatics and Communication Technology (IJ-CT) Vol. 13, No. 2, August 2024.
Ritterbusch, Georg David, and Malte Rolf Teichmann, Defining the Metaverse: A Systematic Literature Review, IEEE Access, volume xx, 2023.
- 15- RR Krishnaa, Challenges in the Metaverse Jurisdiction and International Treaty Law, intergovernmental research and policy journal (IRPJ), Vole(2), 2023.
- 16- Schmitt, Michael N., Tallinn Manual 2.0 on the International law Applicable to cyber operations, Cambridge University press, 2017.
- 17- Shaw, Malcolm N., International law, 9th ed: Cambridge University press, UK, 2021.
- 18- м.с. Ситников, право и метавселенная: некоторые вопросы теории и практики, digital law journal, Vol. 4, No. 3, 2023.
- 19- Ситников, М.С, Как и зачем регулировать сферу метавселенных? Цифровое право, Vo (5), No(1), 2024.