التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في التشريع الفلسطيني

د. محمد حمزة كميل*

أ. إيهاب محمود كميل**

تاريخ وصول البحث: 2023/10/29م

تاريخ قبول البحث: 2024/1/11م

الملخص

تهدف الدراسة إلى بيان التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في التشريع الفلسطيني، حيث جاءت هذه الدراسة لإبراز هذا التنظيم القانوني إن وجد ولتؤكد على أهمية هذا النوع من الألعاب وتأثيرها على المجتمع واللاعبين والمنتجين والمطورين، ويعرض البحث نقطة هامة لا بد من مراعاتها في تنظيم الألعاب الإلكترونية من الناحية القانونية وهي طبيعتها القانونية والمرجع الأساسي لها، وقد اتبعت الدراسة المنهج الوصفي والتحليلي لإظهار تعريف الألعاب الإلكترونية وجمع المعلومات الخاصة بها، من ثم تحليل هذه المعلومات للوصول إلى الإطار القانوني الناظم لها عبر وسائل التكنولوجيا الحديثة.

وتوصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية هي نوع من أنواع الألعاب الرياضية التي تنظم تحت مظلة اللجنة الأولمبية والمجلس الأعلى للشباب والرياضة وقانون الرياضة، وخلصت إلى وجوب تطوير تشريعات جديدة تأخذ بعين الاعتبار تأثيرات هذه الألعاب على ممارسيها وتضع أساساً قانونياً، واضحا لتنظيمها، وحماية اللاعبين، والمستخدمين.

الكلمات الدالة: التنظيم القانوني، الرياضة الإلكترونية، الألعاب الإلكترونية، الاتحاد الفلسطيني للألعاب الإلكترونية والذهنية

* أستاذ مساعد،كلية الحقوق، جامعة فلسطين الأهلية

**كلية الحقوق، الجامعة العربية الامريكية.

Legal Regulation for e-Games in the Palestinian Legislation

Abstract

The study aims to elucidate the legal regulation of electronic games in Palestinian legislation. This study seeks to highlight the existence of legal regulation, if any, and emphasize the importance of these types of games and their impact on society, players, producers, and developers. The research presents a crucial point that must be considered in the legal regulation of electronic games, which is their legal nature and fundamental reference**.** The study followed a descriptive and 3 analytical approach to elucida

te the definition of electronic games and gather relevant information about them. Subsequently, this information was analyzed to arrive at the legal framework governing them through modern technological means.

The study concluded that electronic games are a type of sport that falls under the purview of the Olympic Committee, the Supreme Council for Youth and Sports, and sports legislation**.** It is necessary to develop new legislation that takes into account the impact of these games on their participants and establishes a clear legal foundation for their regulation and the protection of players and users**.**

Keyword: Legal Regulation, Electronic Sports and Games, the Palestinian Federation of Electronic and Mental Games.

مقدمة:

شهد العالم المعاصر في الوقت الحاضر تطورات كبيرة في شتى مجالات الحياة الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والتكنولوجية، خاصة في مجال الإلكترونيات والإنتاجات الرقمية، حيث تسارعت التطورات في مجال التكنولوجيا والشبكة العنكبوتية ولعبت دوراً في تناقل المعلومات بين الافراد بشكل مباشر وسريع.

ومن بين هذه التطورات انتشار الألعاب الإلكترونية في العالم الافتراضي للإنترنت، ويمكن القول إن الألعاب الإلكترونية هي تلك التي تتم عبر جهاز الحاسوب أو الأجهزة اللوحية مثل لعبة (البلايستيشن) أو الألعاب الموسيقية أو العاب (الأكشن) وغيرها الكثير من الألعاب المنتشرة في الإنترنت، لذلك يمكن اعتبار هذه الألعاب من أهم مظاهر الثورة التكنولوجية في العصر الحديث.

إن تنظيم هذه الألعاب الإلكترونية قانونيا يختلف من بلد لآخر ويعتمد على الأنظمة القانونية المعمول بها والمختلفة من بلد لآخر، ومع ذلك لا بد أن يكون هناك بعض المعايير التي يجب اتباعها لتنظيم ممارسة هذه الألعاب وتحديد المسؤوليات والواجبات المتعلقة بكل الأطراف التي لها علاقة بهذه الألعاب الإلكترونية.

أما ورقتنا البحثية فسنحاول فيها التعرف على هذه الألعاب الإلكترونية وكيفية التعامل معها من خلال الواقع الافتراضي والقواعد المنظمة لها في التشريع الفلسطيني عبر شبكة من المعلومات والبيانات الموجودة على الشبكة العنكبوتية.

أهمية البحث:

تتجلى أهمية البحث العلمية لموضوع الألعاب الإلكترونية في التعرف على ماهية هذه الألعاب والقواعد القانونية المنظمة لها وتسليط الضوء على التحول المتسارع في استخدام التكنولوجيا والانتقال من ممارسة الألعاب التقليدية الى اللعب الإلكتروني، كذلك نسعى لإظهار الإطار القانوني الذي يحكم طبيعة ممارسة مثل هذه الألعاب عبر استخدام التكنولوجيا وشبكة الإنترنت.

أما الأهمية العملية تتمثل في توضيح الوسيلة القانونية والمشروعة لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية بما يضمن الحماية القانونية لمستخدمي هذه الألعاب ومنتجها وما يتعلق بها من حقوق وواجبات لكل طرف من أطرافها.

مشكلة البحث:

انطلاقاً من التسارع المتزايد في استخدام التكنولوجيا والتحول الرقمي بشكل عام وخصوصا في فلسطين، أصبحت ممارسة الألعاب الإلكترونية تشكل تحديا قانونيا أمام مستخدمي هذه الألعاب ومنتجيها أيضا، ومن غير الواضح اعتبارها نشاط رياضي أم لا ثم انطباق القواعد القانونية المنظمة للرياضات المختلفة عليها، الأمر الذي أوجب البحث في القواعد المنظمة لممارسة هذه الألعاب، لذلك تنبع مشكلة البحث الرئيس في التساؤل التالي: ماهية التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في التشريع الفلسطيني؟

أسئلة البحث

1.ما هو مفهوم الألعاب الإلكترونية؟

2.ما هو مصدر هذه الألعاب الإلكترونية؟

3.ما هي القواعد القانونية الناظمة لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية؟

أهداف البحث:

تظهر أهداف البحث في الإجابة عن التساؤل الرئيس والاسئلة التي تنبع من خلاله، وتتجلى أهم هذه الأهداف فيما يلي:

1.التعرف على مفهوم مصطلح الألعاب الإلكترونية.

2.توضيح المصدر الذي من خلاله تنتج هذه الألعاب الإلكترونية.

3.بيان القواعد القانونية المنظمة لممارسة الألعاب الإلكترونية عبر استخدام أجهزة التكنولوجيا الحديثة.

منهج البحث:

يستخدم البحث المنهج الوصفي والتحليلي لتناسبه مع طبيعة البحث، ويمكن أن يظهر ذلك من خلال وصف تعريف الألعاب الإلكترونية وجمع القواعد الناظمة لهذه الألعاب، من ثم تحليل هذه المعلومات للوصول الى الإطار القانوني الناظم للألعاب الإلكترونية عبر وسائل التكنولوجيا المختلفة، ثم تقديم المقترحات اللازمة لتنظيم هذه الألعاب قانونياً بناء على النتائج في هذا البحث.

خطة البحث:

تأسيساً على التساؤل الرئيس للبحث والذي يظهر في ماهية التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في التشريع الفلسطيني، سيتم عرضه وفق الآتي:

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية ومصادرها.

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: تطور الألعاب الإلكترونية ومصادرها.

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية وتنظيمها القانوني في فلسطين.

المطلب الأول: الطبيعة القانونية للألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: القوانين المنظمة للألعاب الإلكترونية في التشريع الفلسطيني.

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية ومصادرها.

بعد تطور التكنولوجيا وانتشار استخدامها ظهرت بشكل واسع الألعاب الإلكترونية التي تُمارس على أجهزة الحاسوب والأجهزة اللوحية، لذلك سيتمحور بحثنا في المبحث الأول حول التعريف بهذه الألعاب الإلكترونية وتطورها والمصادر المنشئة لها وهو ما سنوجزه بالآتي:

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية.

لا شك بأن التشريعات المتعلقة بالسلوك الإلكتروني خلت من التعريفات الخاصة بالألعاب الإلكترونية، وذلك بحدود اطلاع الباحث على الكثير من هذ التشريعات وخصوصا العربية منها، وبالرغم من ذلك وردت بعض التعريفات الفقهية للألعاب الإلكترونية والتي منها:

يقصد بالألعاب الإلكترونية "الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، والعاب الفيديو والعاب الهواتف النقالة، والهواتف الذكية المحمولة"[1]، في حين تعرف عند فقهاء آخرين بأنها "برمجيات تفاعلية تحاكي الواقع حقيقيا أو افتراضيا، بالاعتماد على وسائل الإعلام الآلي: كمبيوتر، فيديو، هاتف في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت بهدف التعليم أو التسلية أو الترفيه"[2]، وتعتبر هذه الألعاب من قبيل الثقافة الإلكترونية التي تنشأ من خلالها الروابط بين الأفراد من خلال وسائل التكنولوجيا الحديثة[3].

وتعرف عند بعض الفقه بأنها "عبارة عن برمجيات يتم تصميمها من طرف المبرمج الذي يعمل في إطار فريق متكامل من مهندسي الصوت والحركة والصورة، وذلك بواسطة حواسيب وأجهزة

رقمية من أجل إنتاج اللعبة الرقمية، التي يمكن للاعب الإلكتروني ممارستها بواسطة الحاسوب أو الهاتف الذكي أو الأجهزة الرقمية الموصولة بجهاز التلفاز"[4].

نستنتج من هذه التعريفات تركيزها على الوسيلة المستخدمة لممارستها وهي الأجهزة الذكية وأجهزة الحاسب الآلي، واعتبار جوهرها برمجيات رقمية تقوم بتحويل التكنولوجيا لصوت وصورة وحركة تساعد مستخدميها في التسلية أو الترفيه، وانطلاقا من ذلك لا بد أن يكون لهذه البرمجيات مصدر أساسي ناتجه عنه يحدد المسؤوليات والواجبات المتعلقة بمن يمارس هذه الألعاب الإلكترونية، لذلك سنوضح مصدر هذه الألعاب في المطلب الثاني وقبل ذلك المخاطر المترتبة على ممارستها.

إن ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية من خلال الاستخدام المتكرر لها عبر وسائل التكنولوجيا الحديثة والمختلفة يؤدي إلى مشكلات طبية واضطرابات عقلية، وفي بعض الأحيان يمكن أن تتشابه مع حالة متعاطي المخدرات وما ينتج عنها من اختلال للتوازن وسوء السيطرة على الإرادة والعقل، مما يسبب الإدمان على التفكير المستمر في اللعب والتشويش في مختلف مظاهر الحياة الطبيعية[5].

كذلك إن الإدمان على ممارسة هذه الألعاب تتضح آثاره أكثر في المخاطر السلوكية التي يتأثر بها مدمنو هذه الألعاب الإلكترونية، إذ تُشكل عاملا مؤثراً في ازدياد العنف تجاه الآخرين وتنامي السلوك العدواني خصوصا إذا كانت هذه اللعبةُ من الألعاب القتالية قائمةً على أساس التحدي والمنافسة بين أكثر من طرف في هذه اللعبة[6] وخصوصا عند الأطفال[7]، ناهيك عن المخاطر الأمنية الفتاكة التي تَغرِس في نفوس اللاعبين عدم احترام النظام العام في المجتمع وقواعده وتعليماته، وتأثير هذا الإدمان يشكل خطرا على معايير الانضباط بثقافة وعادات المجتمع المقيدة بضرورات المحافظة على النظام العام والآداب العامة[8].

المطلب الثاني: تطور الألعاب الإلكترونية ومصادرها.

تطوّرت الألعابُ الإلكترونية بشكل كبير على مدار السنوات السابقة وقد كان لها دور في تغيير بعض السلوكيات الفردية تصل في بعض الأحيان إلى حد الجريمة[9]، حيث بدأت الألعاب الإلكترونية ألعابًا بسيطة على أجهزة الكمبيوتر الشخصية في الستينيات والسبعينيات، فظهرت شركة أتاري اليابانية وأطلقت لعبة تجارية ناجحة اسمها pong، ومن ثم تطورت بشكل كبير مع ظهور الأجهزة الذكية واللوحية وبدأت تأخذ شكلًا أكثر تعقيداً، ومع انتشار الإنترنت وتوفر

الاتصال السريع أصبح بإمكان اللاعبين التواصل مع بعضهم أكثر عن طريق الشبكة العنكبوتية، فأصبحت الألعاب الإلكترونية مصدرًا للترفيه والتسلية والثقافة والتعليم فهي متواجدة في كثير من المنصات والأجهزة المختلفة، وحتى اليوم ما زالت الألعاب الإلكترونية في تطور مستمر ومتزايد[10].

ويمكن أن يكون مصدرُ الألعاب الإلكترونية مختلفاً ومتنوعاً حسب نوع اللعبة ومنتجها، حيث يمكن الاستناد على مصادر متعددة لتوثيق مصدر هذه الألعاب وبشكل عام يمكن تقسيم مصادر الألعاب الإلكترونية إلى المصادر التالية[11]:

1.نشأت الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الامريكية وذلك نتيجة للصناعات المتطورة التي أعدها المصممون المختصون في تصور التصميم من حيث الشكل والمكان.

2.التقنيون المُبرمِجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأجهزة التحكم باللعبة من أدوات واقراص وبرامج وبطاقات الكترونية.

3.المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، والوحوش، والسيارات، والكرة، والأبنية، والأشخاص.

4.الشركات المطورة والمنتجة التي تقوم بتصميم وتطوير وتوزيع الألعاب الإلكترونية إلى المتاجر والمنصات الإلكترونية التي تقدم خدمات الألعاب الإلكترونية للمستخدمين.

5.الهواة والمستقلون الذين يقومون بتصميم وتطوير الألعاب الإلكترونية بشكل مستقل.

ونرى هنا أن ممارسة مثل هذه الألعاب الإلكترونية خاضع لمبدأ الحرية الشخصية، إلا إن الالتزام بقواعد اللعب الإلكتروني النظيف تفرضه القواعد المنظمة لهذه الألعاب التي تحدد المسؤوليات والواجبات الملقاة على عاتق المنتجين واللاعبين وعدم خرقهم لحقوق وحريات الآخرين، وهذا ما يفرض علينا البحث في هذه القواعد القانونية المنظمة للألعاب الإلكترونية من خلال استعراضنا للتنظيم القانوني لهذه الألعاب في المبحث الثاني.

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية وتنظيمها القانوني في فلسطين.

توجد العديد من القواعد واللوائح التي تنظم الألعاب الإلكترونية ويختلف هذا التنظيم من دولة لأخرى، وفي فلسطين لا يوجد تشريع قانوني خاص بالألعاب الإلكترونية، لكن هناك العديد من القواعد واللوائح والمبادئ التي تنظم الألعاب الإلكترونية من خلال القوانين المطبقة على

صناعة التكنولوجيا بشكل عام، وذلك يفرض علينا التعرف على القواعد الأساسية المنظمة لهذه الألعاب في هذا المبحث.

المطلب الأول: الطبيعة القانونية للألعاب الإلكترونية.

تعتبر الألعاب الإلكترونية نوعا من أنواع الرياضة الإلكترونية إذ يعود أول ظهور للرياضات الإلكترونية إلى السبعينيات والثمانينيات، حيث كانت البدايات تعتمد على المسابقات المحلية والصغيرة بين الأصدقاء وفي المكان نفسه، وبمرور الوقت تطورت الرياضات الإلكترونية لتشمل ألعابًا أكثر حداثة من غيرها، وبدأت المسابقات تنظم على مستوى دولي حيث أصبحت هذه الرياضات الإلكترونية أكثر شعبية وانتشاراً في جميع انحاء العالم، وبدأت الشركات المصنعة للألعاب الإلكترونية تستثمر في هذه الصناعة وتنظم بطولات محلية وإقليمية ودولية، وفي السنوات الأخيرة ازداد اعتراف الجهات الرسمية بأهمية الرياضات الإلكترونية وبدأت تنظم بطولات رسمية للفرق المشاركة، بحيث أصبحت هذه الرياضة حقيقة اجتماعية وثقافية واقتصادية في العديد من دول العالم[12].

وتعد اللجنة الأولمبية الدولية بمثابة الميثاق الأساسي المنظم للرياضات الإلكترونية، حيث يحكم عمل هذه الرياضات لتحقيق ثلاث أغراض رئيسية تتمثل باعتباره مبادئ أساسية ذات طبيعة دستورية يحدد الحقوق والالتزامات المتبادلة المكونة لهذا الميثاق والاتحادات الرياضية الدولية والوطنية، وكذلك اللجان المنظمة للألعاب الأولمبية إذ يتوجب على هذه الاتحادات الامتثال لمبادئ اللجنة الأولمبية الدولية[13]، ويخضع الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية (IESF) لميثاق اللجنة الأولمبية الدولية ويتم التعاون بينهما على نطاق واسع، إذ تأسس الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية عام 2008 بهدف تنظيم وتطوير الرياضات الإلكترونية في جميع انحاء العالم وإقامة بطولات ومسابقات دولية معتمدة، وهذا ما نصت عليه المادة (ب) من قانون الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية في ضمان التعامل مع جميع القضايا المتعلقة بالرياضات الإلكترونية العالمية والجمع بين جميع الرياضات الإلكترونية مع الحفاظ على حقوق اللاعبين ومصلحة الرياضات الإلكترونية[14].

ويقصد بالرياضات الإلكترونية اعتبارها ألعابًا تنافسية يتم لعبها على الإنترنت أو على الأجهزة المحمولة، وتشمل عدة أنواع استراتيجية ورياضية وقتال وغيرها حيث تعتبر من أسرع الرياضات

نمواً في العالم تحولت من مجرد هواية إلى مهنة للاعبين المحترفين، وكذلك عرفتها جمعية الرياضة الإلكترونية البريطانية كونها ألعابًا إلكترونية تنافسية تمارس في العالم الافتراضي (15).

ويرى الباحث أن الألعاب الإلكترونية هي نوع من الرياضات الإلكترونية التي نص عليها ميثاق اللجنة الأولمبية الدولية، لان اللجنة الدولية هي المسؤولة عن تنظيم المسابقات والبطولات الدولية التي يتم لعبها على الإنترنت، حيث تتأثر هذه الألعاب الإلكترونية بالتشريعات الدولية والقوانين الخاصة بالألعاب الرياضية على أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة المحمولة، كما يظهر الرابط بين الرياضات الإلكترونية والألعاب الإلكترونية كون هذه الأخيرة عبارة عن رياضة تنافسية بين مجموعة من اللاعبين المحترفين في بيئة الكترونية تتطلب مهارات وقدرات عالية للفوز بهذه اللعبة، ومن أمثلة ذلك لعبة FIFA وهي كرة قدم يتم ممارستها من خلال أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة المحمولة، بالإضافة إلى ذلك تشمل الألعاب الإلكترونية جوانب تنظيمية وقانونية منصوصًا عليها في اللجنة الأولمبية الدولية وقوانين الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية لضمان النزاهة والمنافسة الإلكترونية.

المطلب الثاني: القوانين المنظمة للألعاب الإلكترونية في التشريع الفلسطيني.

يجب على دول العالم وضع قواعد قانونية خاصة لتنظيم الألعاب الإلكترونية، ولأنها تتزايد بشكل كبير وتؤثر في كافة المجالات فإن هذه القواعد تساعد في تحقيق عدة أهداف مهمة، ومن هذه الأهداف حماية المستخدمين من خطر الإدمان والعنف والتحريض على الكراهية، كما توفر بيئة تنافسية عادلة وتحدد قواعد اللعب النظيف من خلال ترخيص هذه الألعاب الإلكترونية وتعزيز حقوق الملكية الفكرية للحفاظ على سلامة وأمن المستخدمين والمصنعين لهذه الألعاب، وبشكل عام فإن وضع القواعد القانونية الخاصة للألعاب الإلكترونية يُعد أمراً حيوياً لتنظيم هذا المجال والحفاظ على سلامة مستخدميه.

أما في فلسطين ولوقت إعداد هذه الدراسة -في حدود ما اطلع عليه الباحث- لا يوجد نصوص قانونية خاصة تنظم البطولات والمنافسات التي ينظمها اللعبين الهواة في مجال الألعاب الإلكترونية، وإن ممارسة هذه الألعاب خاضع لقواعد اللجنة الأولمبية الفلسطينية والمجلس الأعلى للشباب والرياضة، لذلك سنحاول البحث في هذه القواعد المنظمة للرياضات الإلكترونية من خلال تناولها بشيء من التفصيل.

الاتحاد الفلسطيني لرياضات الألعاب الإلكترونية والذهنية:

وقد أعلن رئيس المجلس الأعلى للشباب والرياضة عن تأسيس الاتحاد الفلسطيني لرياضات الألعاب الإلكترونية والذهنية في العام 2020[16]، حيث سيمهد لانتقال اللاعبين من هواة إلى محترفين وسيكون بمثابة المرجع الأساسي للاعبين وكافة الجهات التي ترغب بتنظيم بطولات ومسابقات في مجال الألعاب الإلكترونية، فهي مؤسسة وطنية تندرج تحت مظلة المجلس الأعلى للشباب والرياضة واللجنة الأولمبية الفلسطينية هدفها تعزيز الوعي بالرياضات الإلكترونية وتطويرها ووضع القواعد القانونية المنظمة لها، كما حصل الاتحاد على كافة الاعترافات الدولية والإقليمية وهي (الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية IESF والاتحاد العالمي للرياضات الإلكترونية GEF والاتحاد الآسيوي للرياضات الإلكترونية AESF والاتحاد العربي للرياضات الإلكترونية ARESF)[17]، ولغاية إعداد هذا البحث لم يجد الباحث هذه القواعد القانونية الخاصة المنظمة للألعاب الإلكترونية وفقا لما جاء عند تأسيس هذا الاتحاد، إنما لاتزال البطولات والمسابقات تُنظَّم على أساس قواعد اللجنة الأولمبية والقواعد القانونية الخاصة بالمجلس الأعلى للشباب والرياضة.

اللجنة الأولمبية الفلسطينية:

هي منظمة رسمية تحت مظلة منظمة التحرير الفلسطينية مسؤولة عن تنظيم الرياضيين الفلسطينيين في الألعاب الأولمبية والمسابقات الرياضية الدولية الأخرى، تسعى إلى تعزيز الرياضة في فلسطين وتنظيم الأحداث الرياضية وتنمية قدرات الرياضيين ودعمهم في المنافسات الدولية، وينظم عملها القانون الأساسي للجنة الأولمبية الفلسطينية[18]، حيث تمارس اللجنة اختصاصها في تنظيم رياضة الهواة وتنميتها وحمايتها وفرض القواعد اللازمة عند الاقتضاء[19]، ونستنتج من ذلك النص بشكل عام تشجيع ورعاية الرياضة للهواة وحمايتهم دون تحديد دقيق لماهيَّةِ الألعاب الرياضية.

قانون الرياضة:

عرف القرار بقانون رقم 11 لسنة 2008 بشأن قانون الرياضة الفلسطيني في المادة الأولى منه الاتحاد الرياضي بأنه "الاتحاد الرياضي المشرف على لعبة معينة أو أكثر"، ولم يحدد ماهية هذه الألعاب الرياضية إذ كان النص يشير بشكل صريح إلى الألعاب التقليدية وليس الألعاب الإلكترونية كونها العاب تختلف في بيئتها عن الألعاب التقليدية، ولا شك أنّ الألعاب الإلكترونية

ذات طبيعة خاصة تمارس في الواقع الافتراضي على أجهزة الحاسوب، فيما تحتاج أجهزة الهاتف المحمول إلى تنظيم خاص لارتباطها بحقوق الآخرين.

القانون الأساسي للمجلس الأعلى للشباب والرياضة:

تشمل نصوص القانون الأساسي للمجلس الأعلى للشباب والرياضة بشكل عام مجموعة من الأهداف والمهام التي يجب تحقيقها، ومن هذه الأهداف ما جاء في نص المادة 6 من هذا القانون، حيث جاء فيها "يعمل المجلس الأعلى على تشكيل ودعم الاتحادات الرياضية بما يتناسب والتشكيلات الموجودة على المستوى الدولي، ويسعى لأن يعترف بها بأي مستوى، ولها الشخصية الاعتبارية، ويضع لها قانونًا أساسيًا يكفل ربطها بالمجلس الأعلى للشباب والرياضة الفلسطيني" (القانون الأساسي للمجلس الأعلى للشباب والرياضة الفلسطيني).

إن اهتمام التشريعات الدولية في مجال الألعاب الإلكترونية يفرض على القوانين وخصوصا العربية منها توفير الضمانات القانونية اللازمة لضحايا هذه التقنيات الحديثة والمتطورة، وخصوصا الأطفال الهواة أثناء ممارسة نشاطاتهم عبر الإنترنت[20].

نستنتج مما سبق من القواعد القانونية عدم وجود نص صريح يدرج الألعاب الإلكترونية من ضمن الألعاب الرياضية المنصوص عليها في ذات القوانين، وان كانت هذه القوانين هي المرجع الأساس للبطولات والمسابقات التي تنظمها الجهات المعنية في مجال الألعاب الإلكترونية فإن ذلك يهدد بالخطر الحقوق الخاصة لكل الأطراف المتعلقة بممارسة هذه الألعاب من لاعبين ومنتجين ومصنعين لها، ويتوجب على أساس ذلك أن توضع القواعد الخاصة المنظمة للألعاب الإلكترونية لتضمن فعالية الحماية القانونية لكل الجهات في هذا المجال.

الخاتمة:

يمكن القول: إنّ الألعاب الإلكترونية أصبحت من الأنشطة المنتشرة في كافة المجتمعات، وتعتبر من الإنتاجات الحديثة الهامة التي تحتاج إلى تنظيم قانوني لتحسين المنافسات والبطولات وضمان حقوق اللاعبين والمنافسة العادلة بينهم، وذلك من أجل تحقيق المزيد من التطور في هذا المجال، وعليه فإن تأسيس قواعد قانونية خاصة ناظمة لهذا المجال يسهم في توفير بيئة آمنة للممارسة الألعاب الإلكترونية وتحقق المزيد من الابتكار الحيوي حافظة لحقوق الملكية الفكرية وضامنة لحقوق اللاعبين والمنتجين والمطورين لها.

وقد توصل البحث إلى النتائج والتوصيات الآتية:

النتائج:

1. تأسس الاتحاد الفلسطيني لرياضات الألعاب الإلكترونية والذهنية حديثا تحت مظلة اللجنة الأولمبية الفلسطينية والمجلس الأعلى للشباب والرياضة الفلسطيني.
2. تعتبر القواعد القانونية للجنة الأولمبية والمجلس الأعلى للشباب والرياضة هي المرجع الأساسي لتنظيم البطولات والمسابقات في مجال الألعاب الإلكترونية.
3. تعتبر الألعاب الإلكترونية نوع من أنواع الرياضات الإلكترونية التي يرخصها القانون وتخضع للمبادئ الأساسية لقانون الرياضة.
4. الألعاب الإلكترونية عبارة عن برمجيات وتصميمات الكترونية طورها المبرمجون والمصنعون لها ويمارسها هواة وجهات رسمية تنظم البطولات والمسابقات في هذا المجال.

التوصيات:

1. لا بد على المشرّع الفلسطيني أن يعمل على تنظيم قانوني لممارسة الألعاب الإلكترونية بما يضمن الحماية القانونية لكل الأطراف.
2. على المشرّع الفلسطيني أن ينظم إصدار تراخيص رسمية لمطوري الألعاب وناشريها لضمان التزامهم بالقوانين المحددة لجودة الألعاب وشروطها.
3. حماية للمستهلكين يجب على المشرع الفلسطيني وضع ضوابط يحمي حقوق المستهلكين مع توفير الآليات للشكاوى وإصلاح العيوب المتعلقة بالألعاب الإلكترونية.
4. نوصي المشرّع الفلسطيني بوضع قواعد قانونية لتوفير الحماية القانونية لحقوق الملكية الفكرية المرتبطة بالألعاب الإلكترونية، ومن ذلك حقوق المؤلف والعلامات التجارية وبراءة الاختراع.
5. نوصي المشرّع الفلسطيني إيجاد نص صريح في قانون الجرائم الإلكترونية يفرض عقوبة لكل من يخالف القواعد المنظمة لِلَّعبِ النظيف في ممارسة الألعاب الرياضية الإلكترونية، حيث يضمن القانون حماية قانونية لممارسي ومنتجي مثل هذه الألعاب.

قائمة المصادروالمراجع

- **القوانين:**

1. القرار بقانون رقم 11 لسنة 2008 بشأن قانون الرياضة.
2. القانون الأساسي للجنة الأولمبية الفلسطينية عام 2018.
3. القانون الأساسي للمجلس الأعلى للشباب والرياضة الفلسطيني.
4. قوانين الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية.

- **الكتب:**

نيار، برامود كيه، ترجمة: علي، جلال الدين، (2017): مقدمة إلى وسائل الإعلام الجديدة والثقافات الإلكترونية، مؤسسة هنداوي سي آي سي، المملكة المتحدة، ص 13.

- **الابحاث العلمية:**

1. دلال، بليدي، عبد الحليم، بوقرين، (2019): الأليات القانونية لمكافحة الجرائم الإلكترونية ضد الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي، العدد 1، ص80، 76-86.
2. العنزي، ماجد عواد، (2022): دور ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجرائم لدى عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية، المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية، المجلد 4، العدد 2، ص 293، 289-322.
3. البراوي، حسن حسين، (2021): الرياضة الإلكترونية: قراءة قانونية، المجلة الدولية للقانون-جامعة قطر، العدد 1، المجلد 10، قطر، ص 43، 41-74.
4. خليفي محمد، مزيان محمد، (2019): الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية، مجلة التنمية البشرية، العدد 11، جامعة وهران، الجزائر، ص 21، 18-27.
5. جمال علي الدهشان، محمد غنيم سويلم، (2021): مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها، مجلة العلوم التربوية، العدد 1، جامعة القاهرة، مصر، ص 15، 1-17.
6. رندا محمد سيد أحمد، (2020): العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعية، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد 51، جامعة أسيوط، مصر، ص 900، 883-926.
7. مزوري إكرام، الحاج علي بدر الدين، (2022): التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري، مجلة الحقوق والعلوم الإنسانية، العدد 2، جامعة تلمسان، الجزائر، ص 315، 310-329.
8. أحمد العطري، إسماعيل مهيوبي، (2021): جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ، مجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم الإنسانية، العدد 2، جامعة زيان عاشور، الجزائر، ص 297، 296-313.
9. مهرية خليدة، (2020): تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر امهاتهم، المجلة العربية للتربية النوعية، العدد 13، جامعة بغداد، العراق، ص 176، 173-184.
10. حامد الأنصاري، رفيدة، (2020): الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، المجلد 10، العدد 1، ص308، 303-332.

- **المو اقع الإلكترونية:**

1. القانون الأساسي للمجلس الأعلى للشباب والرياضة الفلسطيني، منشور على وكالة الأنباء الفلسطينية وفا، راجع الرابط التالي: https://info.wafa.ps/ar_page.aspx?id=2390.
2. كاريمان أنور، مقالة منشورة على الإنترنت بتاريخ: 2021/10/24، https://www.entro4kids.com/ar/article?i=96.
3. اللجنة الأولمبية الدولية، 2021، https://olympics.com/ar/privacy-policy.
4. السرغلي، أحمد، رئيس الاتحاد الفلسطيني لرياضات الألعاب الإلكترونية والذهنية، انظر الموقع الإلكتروني: https://web.archive.org/web/20210225043024/http://pnn.ps/news/553122.

الهوامش:

[1] خليدة، مهرية، تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر امهاتهم، المجلة العربية للتربية النوعية، العدد 13، جامعة بغداد، العراق، 2020، ص 176.

2 أحمد العطري، إسماعيل مهيوبي، (2021): جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ، مجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم الإنسانية، العدد 2، جامعة زيان عاشور، الجزائر، ص297.

3 نيار، برامود كيه، ترجمة: علي، جلال الدين، (2017): مقدمة إلى وسائل الاعلام الجديدة والثقافات الالكترونية، مؤسسة هنداوي سي آي سي، المملكة المتحدة، ص 13.

4 مزوري اكرام، الحاج علي بدر الدين، (2022): التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الالكترونية في التشريع الجزائري، مجلة الحقوق والعلوم الإنسانية، العدد 2، جامعة تلمسان، الجزائر، ص 315.

5 رندا محمد سيد أحمد، (2020): العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وادمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعية، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد 51، جامعة أسيوط، مصر، ص 900.

6 جمال علي الدهشان، محمد غنيم سويلم، (2021): مخاطر ادمان التلاميذ للألعاب الالكترونية القتالية وأساليب مواجهتها، مجلة العلوم التربوية، العدد 1، جامعة القاهرة، مصر، ص 15.

7 حامد الأنصاري، رفيدة، (2020): الألعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية، المجلد 10، العدد 1، ص308.

8 جمال علي الدهشان، محمد غنيم سويلم، مرجع سابق، ص16.

9 العنزي، ماجد عواد، (2022): دور ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في ارتكاب الجرائم لدى عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية، المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية، المجلد 4، العدد 2، ص 293.

10 كاريمان، أنور، مقالة منشورة على الانترنت بتاريخ: 2021/10/24، https://www.entro4kids.com/ar/article?i=96.

11 خليفة محمد، مزيان محمد، (2019): الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية، مجلة التنمية البشرية، العدد 11، جامعة وهران، الجزائر، ص 21.

12 البراوي، حسن حسين، (2021): الرياضة الالكترونية: قراءة قانونية، المجلة الدولية للقانون-جامعة قطر، العدد 1، المجلد 10، قطر، ص 43.

13 اللجنة الأولمبية الدولية، 2021، https://olympics.com/ar/privacy-policy.

14 قوانين الاتحاد الدولي للرياضات الالكترونية.

15 البراوي، حسن حسين، (2021): مرجع سابق، ص44.

16 السرغلي، أحمد: (2023)، رئيس الاتحاد الفلسطيني لرياضات الألعاب الالكترونية والذهنية، انظر الموقع الالكتروني: https://web.archive.org/web/20210225043024/http://pnn.ps/news/553122

17 السرغلي، أحمد ، المرجع السابق.

18 القرار بقانون رقم 11 لسنة 2008 بشأن قانون الرياضة.

19 القانون الأساسي للجنة الأولمبية الفلسطينية عام 2018.

20 دلال، بليدي، عبد الحليم، بوقرين، (2019): الأليات القانونية لمكافحة الجرائم الالكترونية ضد الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي، العدد 1، ص80.