كلية القانون
College of Law
QATAR UNIVERSITY جامعة قطر

دار نشر جامعة قطر
Qatar University Press

OPEN ACCESS

Submitted: 29/07/2020
Accepted: 10/08/2020

الرياضة الإلكترونية: قراءة قانونية

حسن حسين البراوي

أستاذ القانون المدني، كلية القانون، جامعة قطر

h-elbarrawy@qu.edu.qa

ملخص

تعد الرياضة الإلكترونية ظاهرة حديثة واسعة الانتشار عالميًّا، وتشهد نموًّا متسارعًا على الصعيدين الوطني والدولي. ولا تحظى الرياضة الإلكترونية بتنظيم قانوني شامل في البلاد العربية؛ لذلك تسعى الدراسة لقراءة هذه الظاهرة قراءة قانونية، في محاولة للوصول إلى بيان ماهية هذه الرياضة، وأهميتها، وطبيعتها، وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية. ومناقشة مدى اعتبارها نشاطًا رياضيًّا في ضوء معايير اللجنة الأولمبية الدولية للاعتراف بالنشاط الرياضي. وتطرح الدراسة التحديات القانونية التي تواجه الرياضة الإلكترونية على مستوى القانون الداخلي، والمتمثلة في؛ عقود الاحتراف، وعقود الرعاية، وعقود التنازل عن حقوق الاستغلال، وحماية الملكية الفكرية. واهتمت الدراسة بتحديد التحديات التي تعيق تقدم ونمو وتطور الرياضة الإلكترونية سواء في البلاد العربية، أو على المستوى الدولي. وانتهينا إلى مجموعة من الاقتراحات لمواجهة تلك التحديات.

الكلمات المفتاحية: الرياضة الإلكترونية، الألعاب الإلكترونية، عقود الاحتراف، عقود الرعاية، الملكية الفكرية، تحديات الرياضة الإلكترونية

للاقتباس: البراوي، حسن حسين. "الرياضة الإلكترونية: قراءة قانونية"، المجلة الدولية للقانون، المجلد العاشر، العدد المنتظم الأول، 2021

https://doi.org/10.29117/irl.2021.0155

© 2021، البراوي، الجهة المرخص لها: دار نشر جامعة قطر. تم نشر هذه المقالة البحثية وفقًا لشروط Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0). تسمح هذه الرخصة بالاستخدام غير التجاري، وينبغي نسبة العمل إلى صاحبه، مع بيان أي تعديلات عليه. كما تتيح حرية نسخ، وتوزيع، ونقل العمل بأي شكل من الأشكال، أو بأية وسيلة، ومزجه وتحويله والبناء عليه، طالما يُنسب العمل الأصلي إلى المؤلف.

دار نشر جامعة قطر
Qatar University Press

كلية القانون
College of Law
QATAR UNIVERSITY جامعة قطر

OPEN ACCESS
Submitted: 29/07/2020
Accepted: 10/08/2020

E-sports: From a legal Perspective

Hassan Al-Barawi
Professor of Civil Law, College of Law, Qatar University
h-elbarrawy@qu.edu.qa

Abstract

E–sports is a modern phenomenon that has been fast spreading throughout the world on both the national and international level. Yet, many Arab countries still lack a comprehensive legal regulation of such a phenomenon. Therefore, this study seeks to explore the E–sports phenomenon from a legal perspective to identify its significance, importance, nature and relationship with electronic games along with the extent to which such a phenomenon could be deemed a sports activity, in light of the standards adopted by the International Olympic Committee for the recognition of sports activities.

Moreover, the study examines the legal challenges facing the E–sports in the national legal system, such as professional player contracts, sponsorship contracts, licensing contracts for exploitation, and the protection of intellectual property. The study further attempts to highlight the challenges that impede the progress, growth and development of E–sports whether in Arab countries or on the international level. It finally concludes with a set of proposals to tackle all of these challenges.

Keywords: E–sports; Electronic games; Professional contracts; Sponsorship contracts; Intellectual property; E–sports challenges

Cite this article as: Al-Barawi H., "E-sports: From a legal Perspective" *International Review of Law*, Volume 10, Issue 1, 2021

https://doi.org/10.29117/irl.2021.0155

© 2021, Al-Barawi, licensee QU Press. This article is published under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0), which permits non-commercial use of the material, appropriate credit, and indication if changes in the material were made. You can copy and redistribute the material in any medium or format as well as remix, transform, and build upon the material, provided the original work is properly cited.

المقدمة

كان الحدث الأول للرياضة الإلكترونية في شهر أكتوبر من عام 1972، حين قام عدد من طلاب جامعة ستامفورد (Stamford University) بالتنافس فيما بينهم على لعبة سبيس وور (Spacewar)، وهي لعبة قتال فضائي تم تطويرها لأول مرة عام 1962، وخصصت للفائز بروس بومغارت (Bruce Baumgart) جائزة كبرى، كانت عبارة عن اشتراك لمدة سنة في مجلة (Rolling Stones). ومع بداية عام 1980، أخذت الرياضة الإلكترونية الشكل المتعارف عليه، حيث نظمت (Atari) بطولة (Space Invaders). اجتذب الحدث أكثر من 10000 لاعبٍ[1]. وزاد الاهتمام بالرياضة الإلكترونية داخل الجامعات. ووجدت منافسات خاصة بها بين الجامعات. وبدأت الدراسات حول تأثير الرياضة الإلكترونية على العملية التعليمية[2].

يشهد العالم نموًّا متسارعًا نحو الرياضة الإلكترونية، ووفقًا لبيانات الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية؛ فإن إجمالي إيرادات صناعة الرياضة الإلكترونية بلغ عام 2019، ما قيمته 1.1 بليون دولارٍ أمريكي، بحلول عام 2021، تتوقع (Newzoo) أن معدل النمو السنوي سيكون تقريبًا 14٪، كما يتوقعون أن يرتفع عدد المشاهدين العرضيين إلى 307 ملايين. وأنه سيكون هناك 250 مليون متحمس للرياضات الإلكترونية، ليصبح إجمالي الجمهور 557 مليونًا[3].

وعلى مستوى الدول الرائدة في الرياضة الإلكترونية على حسب إحصاء قام به موقع (Statista)، نجد الولايات المتحدة الأمريكية تتصدر القائمة، تليها الصين، ثم كوريا، فرنسا، ألمانيا، البرازيل، كندا، أستراليا، روسيا، بريطانيا، اليابان، السويد[4]. ومما يستوقف النظر عدم وجود أية دولة عربية في هذا الإحصاء.

أفرزت الرياضة الإلكترونية آثارًا اقتصادية، واجتماعية، وقانونية هامة. فعلي المستوى الاقتصادي أضحت هذه الرياضة أحد أهم أولويات الاستثمار التي يتجه إليها المستثمرون، بل إن النوادي الرياضية الكبرى بدأت في تكوين فرق لها تدخل بها المسابقات الدولية، وتوسعت بعض هذه الفرق في إنشاء صالات لممارسة هذه الرياضة، وارتبط

---

1 A more detailed analysis of the history of video games can be found in Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials, by Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, Carolina Academic Press, 2009.
في تاريخ الرياضة الإلكترونية، انظر:
https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257 (last visited 28/7/2020); https://www.hotspawn.com/guides/the-history-of-esports (last visited 28/7/2020).
ويشير (Tristian de la Navarre) إلى أن أول ظهور للألعاب الإلكترونية كان في خمسينيات وستينيات القرن المنصرم، حيث تم تطوير عدد من الألعاب المرئية التفاعلية، إلى جانب برامج أجهزة الحاسب الآلي، وذلك لاختبار قدرتها على القيام بوظائف محددة، وكانت تلك الألعاب خاصة بمبرمجي ومهندسي أجهزة الحاسب الآلي، ولم تكن متاحة للاستغلال التجاري، أو الترفيهي. راجع:
https://www.lineups.com/esports/the-history-of-esports (last visited 28/7/2020).

2 Thierry Karsenti et Julien Bugmann, Le e-sport, un nouveau " sport " numérique universitaire? eSport: A New University Sport? Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire, Volume 15, numéro 1, 2018, p. 74.

3 https://influencermarketinghub.com/growth-of-esports-stats (last visited 28/7/2020).

4 https://www.statista.com/statistics/780631/esports-competition-country-number-of-players-world (last visited 28/7/2020).

بذلك ظهور عقود رعاية للرياضة الإلكترونية من قبل الشركات التجارية الكبرى. وعلى المستوى الاجتماعي، لا يمكن إنكار دور الرياضة الإلكترونية على الشباب، خاصة في المراحل العمرية الأولى، باعتبار أن هذه الفئة هي أكثر الفئات ممارسة لهذا النوع من الرياضات، وظهرت دراسات عديدة تظهر مزايا ومثالب ممارسة الرياضة الإلكترونية، بل ظهرت جمعيات تضم مجموعات وأفرادًا، تضع ضوابط وقواعد حاكمة لممارسة هذه الرياضة بالنسبة إلى الشرائح التي تمارسها. أما على المستوى القانوني فتثير هذه الرياضة العديد من الإشكاليات القانونية.

منهجية الدراسة:

يتسم موضوع الرياضة الإلكترونية بالحداثة من الناحية القانونية؛ ومن ثم فإننا نحاول أن نؤصل له باتباع المنهج الاستقرائي، في محاولة لرد ما يتصل بالرياضة الإلكترونية إلى الطوائف، أو النظم القانونية، وحيث إن هذا الموضوع من الموضوعات غير المنظمة تنظيمًا قانونيًّا كاملًا في معظم الدول العربية؛ لذلك سننظر في التشريعات المقارنة على المستوى الأوربي والدولي، وعندئذٍ، يصبح اتباع المنهج المقارن لازمة لإتمام هذه الدراسة من خلال مناقشة وتحليل ما تضمنته النصوص القانونية المقارنة من أحكام، وعليه ستتبع الدراسة أكثر من منهجية من مناهج البحث القانوني؛ بغية الوصول إلى حل لما يطرحه الموضوع من إشكاليات.

إشكالية الدراسة:

تثير الرياضة الإلكترونية العديد من الإشكاليات القانونية، حول ماهيتها، ومدى تصنيفها ضمن الألعاب الإلكترونية، ويتصل بذلك تحديد طبيعة هذه الرياضة المستحدثة وهي مسألة وجودية، حيث ستتباين الأحكام والقواعد المنظمة لها في ضوء تصنيفها، فهل الرياضة الإلكترونية نشاط رياضي، شأنها شأن كافة الأنشطة الرياضية البدنية التقليدية؛ ومن ثم تطبق عليها عندئذ القواعد الخاصة بممارسة النشاط الرياضي التقليدي من حيث: التنظيم، والترخيص، وعقود العمل، والإعفاءات الضريبية،...الخ، أم أنها ليست بنشاط بدني، ولا تندرج ضمن النشاط الرياضي التقليدي؟ وعندئذ هل نعتبرها منتجًا مصنعًا، يطبق عليه ما يطبق على المنتجات الصناعية من أحكام فيما يتعلق بالتزامات المنتج، والبائع، وحماية المستهلك؟ وبالنسبة إلى حقوق الملكية الفكرية لهذا المنتج، هل تطبق عليها قواعد حق المؤلف، أم قواعد براءات الاختراع؟ ويرتبط بذلك جملة من الإشكاليات، تمثل تحديات قانونية تواجه الرياضة الإلكترونية على الصعيدين الوطني والدولي، فثمة تحديات من حيث إبرام العقود، وحماية اللاعبين، وحقوق مصنعي ومنتجي هذه الألعاب. وتشكل تلك التساؤلات والإشكاليات في مجملها إشكالية البحث التي نحاول الإجابة عنها وحلها في ثنايا تناولنا للموضوع، من خلال الخطة التالية:

خطة الدراسة:

نتناول موضوع الرياضة الإلكترونية من خلال خطة تقوم على تقسيم الموضوع إلى مبحثين: يخصص المبحث الأول لبيان ماهية الرياضة الإلكترونية، ونفرد المبحث الثاني لعرض التحديات القانونية التي تواجه الرياضة الإلكترونية على المستويين الوطني والدولي.

المبحث الأول: الرياضة الإلكترونية – المفهوم والدلالة

تشكل الرياضة الإلكترونية ظاهرة ذات دلالات اجتماعية واقتصادية وقانونية عديدة. ولقراءة الجوانب القانونية لهذه الظاهرة، يتعين علينا أن نقف على مفهومها ودلالتها، من خلال التعريف بها، وبيان أهميتها، ومدى إمكانية اعتبارها ضمن الأنشطة الرياضية المعترف بها. وذلك من خلال تقسيم هذا المبحث إلى مطلبين على النحو التالي:

المطلب الأول: ماهية الرياضة الإلكترونية وأهميتها

الفرع الأول: ماهية الرياضة الإلكترونية

تعد الرياضة الإلكترونية نوعًا من الألعاب الإلكترونية. وللوقوف على تعريفها علينا التعرف أولًا على الألعاب الإلكترونية، التي تعرف في قاموس كامبردج بأنها: لعبة نقوم فيها بتحريك الصور على شاشة[5]. فاللعبة الإلكترونية هي اللعبة التي تلعب من خلال جهاز سمعي بصري، وقد تكون مبنية على قصة[6]. ولدى المتخصصين فإن اللعبة الإلكترونية هي استخدام للتقنية والرسوم المتحركة، من قبل شركات متخصصة، يتم فيها التنافس بين اللاعب وجهاز الحاسب الآلي، أو اللاعب ولاعب آخر موجود فعليًّا، أو عبر شبكة الإنترنت[7].

فيقصد بالألعاب الإلكترونية كل الألعاب المختلفة التي يتم لعبها باستخدام عنصر تحكم إلكتروني، لتحريك الضوء، أو الرموز، أو الرسوم على شاشة العرض المرئي، وتشمل:

1 – كل الألعاب التي تلعب على شاشة فيديو، أو جهاز تلفزيون مع جهاز كمبيوتر.

2 – كل الألعاب التي يتم لعبها على جهاز يتم التحكم فيه بواسطة رقاقة، مثل لعبة، أو آلة أركيد[8].

وبشكل أكثر تفصيلًا، تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها: جميع ألعاب الفيديو التفاعلية من أي نوع، أو طبيعة، بما في ذلك المواد المكتوبة، والشخصيات، وعناصر المؤامرة، والمشاهد، والقصص، والأسماء، والتأثيرات المرئية، والموسيقى، والمؤثرات الصوتية، ومسارات التعليق الصوتي، وجميع المحتويات المشتملة عليها، أو التي تم إنتاجها، أو الترويج لها، سواء تم تقديم هذه اللعبة إلكترونيًّا، أو من خلال الوسائل المادية للممرات، أو وحدة التحكم، أو الكمبيوتر الشخصي، أو جهاز الهاتف الثابت، أو جهاز الهاتف النقال، أو عبر الإنترنت، أو المنصات المتصلة بالشبكة، أو أي أجهزة، أو منصات مشتقة، أو نظام أساسي آخر موجود الآن، أو سيتم إنشاؤه في المستقبل (بما في ذلك الألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت، والألعاب غير الرسمية، وألعاب الوسائط الاجتماعية، وألعاب

---

5 https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english–arabic/video–game (last visited 28/7/2020).

6 Nicolas Esposito, A Short and Simple Definition of What a Videogame Is, https://www.researchgate.net/publication/221217421_A_Short_and_Simple_Definition_of_What_a_Videogame_Is (last visited 28/7/2020).

7 ريم خميس مهدي، "التصنيف العالمي للألعاب الإلكترونية"، **المجلة العربية للتربية النوعية**، م 4، ع 13، 2020، ص 231.

8 https://www.thefreedictionary.com/Video–games (last visited 28/7/2020).

البث، والألعاب التي تم تنزيلها)[9].

ويمكن استخلاص تعريف المشرع الفرنسي بالرجوع إلى المادة 101 من قانون 7/ 10/ 2016، نحو جمهورية رقمية رقم 1321-2016 n° التي أحالت إلى المادة 220 من قانون الضرائب العامة، حيث عرفها البعض بأنها: "تعتبر لعبة فيديو أي برامج ترفيهية متاحة للجمهور على وسيط مادي، أو عبر الإنترنت، بما في ذلك عناصر الإبداع الفني والتكنولوجي، تقدم لمستخدم واحد، أو أكثر سلسلة من التفاعلات تستند إلى إطار نصي، أو حالات محاكاة، وتؤدي إلى شكل صور متحركة، بصوت، أو بدون صوت"[10].

أولًا: تصنيف الألعاب الإلكترونية

إن الهدف من عرض تصنيف الألعاب الإلكترونية هو الوقوف على المكان الذي تشغله الرياضة الإلكترونية بين طوائف الألعاب الإلكترونية المختلفة؛ حيث توجد مجموعة كبيرة ومتنوعة من الألعاب الإلكترونية التنافسية؛ على سبيل المثال لا الحصر، من بين المنافسات الأكثر شهرة هي: (League of Legends) و(DOTA 2) و(Counter-Strike: Global Offensive) وStarCraft II و(FIFA) و(Overwatch) و(Heroes of the Storm) و(NBA-2KX) و(Rocket League) و(Call of Duty). ويساعد ذلك في تفهم طبيعة هذه الرياضة، وفي هذا الإطار فإنه توجد تصنيفات متعددة للألعاب الإلكترونية حسب الوجهة التي ينظر إليها[11]، بيد أننا سنقتصر هنا على التصنيف الذي يساعدنا على تحديد طبيعة الرياضة الإلكترونية[12]، ويعد تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث طبيعة اللعبة أهم هذه التصنيفات وأكثرها ارتباطًا بالرياضة الإلكترونية، وبصفة عامة فإن الألعاب الإلكترونية تصنف على حسب طبيعة اللعبة إلى طوائف، وداخل كل طائفة يوجد عدد من الألعاب، وأشهر طوائف الألعاب الإلكترونية هي:

- ألعاب المغامرات (Adventure Games): عادة ما تلعب هذه الألعاب من لاعب واحد، وتعتمد على القصة التي يشارك فيها فعل اللاعب، وعادة ما يكون لدى اللاعب مجموعة من الألغاز يحاول حلها، أو يرسل في رحلة بحث ويكون أمامه مجموعة من المسارات عليه أن يحدد أي مسار يسلكه، وتتميز بأنها تكون في بيئة مخلقة تمامًا، سواء في الماضي، أو المستقبل، كعوالم ما قبل التاريخ، أو الفضاء.

9 https://www.lawinsider.com/dictionary/video-games (last visited 28/7/2020).

10 Fabien Drey, Esport, Compétition et Statut du Joueur de Jeux de Vidéo Professionnel, Un Cader Strict et des Attentes, https://www.village-justice.com/articles/eSport-competition-statut-joueur-jeux-video-professionnel-cadre-strict-des,24986.html (last visited 28/7/2020).

11 Djaouti Damien, Alvarez Julian, Jessel Jean-Pierre and Methel Gilles, Towards a classification of Video Games, International Journal of Computer Games Technology. January 2008.

12 فهناك تصنيف الألعاب الإلكترونية على حسب الجهاز المستخدم لممارسة اللعبة، حيث تمارس الألعاب الإلكترونية من خلال أجهزة. وتتعدد الأجهزة التي تمارس من خلالها الألعاب الإلكترونية؛ فلدينا على سبيل المثال؛ جهاز ألعاب الفيديو (Video Games Console) الذي يصنع لغرض وحيد، هو ممارسة الألعاب الإلكترونية، فهو جهاز إلكتروني مخصص للألعاب الإلكترونية، ولا يؤدي أية وظيفة أخرى. ومثله ما تنتجه شركة سوني (Sony) من أجهزة (Play Station) البلاى ستيشن، وشركة (Microsoft) من أجهزة (X-Box) اكس بوكس. ولدينا جهاز الحاسب الآلي الشخصي (Personal Computer). وماكينات المحاكاة .(Arcade machines) وللمزيد حول تصنيف الألعاب الإلكترونية راجع: مهدي، المرجع السابق، ص 232.

- ألعاب المحاكاة (Simulation Games): تحاكي هذه الألعاب الواقع إلى حد كبير، وتحتاج مهارات خاصة لدى اللاعب، فهي تعتمد على قدرة اللاعب في السيطرة على المركبات الواقعية، كالطائرات والدبابات والسفن، حيث يتحكم اللاعب في كافة الأجهزة الخاصة بقيادة هذه المركبات كما هي في الواقع.
- ألعاب إطلاق النار (Shooter Games): تقوم هذه الألعاب على إطلاق النار واستعمال الأسلحة، وتختبر لدى اللاعب الإدراك المكاني للمواقف وسرعة ردة الفعل، ويمكن أن تلعب من لاعب واحد، أو عدد من اللاعبين، ويكون الهدف أمام كل لاعب هو إطلاق النار على الخصم، وهي أقرب إلى أن تكون ألعاب حرب، أو تجسس، تعتمد على إطلاق النار على الأعداء.
- ألعاب استراتيجية (Strategy Games): تتميز هذه الألعاب بأنها تحتاج قدرًا من التفكير لدى اللاعب يتجاوز مجرد التحكم في اللعبة، وتتمتع بالاستقلالية، حيث يتعين على اللاعب فيها أن يستعمل كل الموارد وإمكانيات الأفراد، ويتحكم فيها.
- ألعاب قتالية (Fighting Games): تتميز هذه الألعاب بالمواجهة القتالية في فنون القتال، كالملاكمة، والمصارعة، وفنون القتال الآسيوية الأخرى، حيث يجد اللاعب نفسه في مواجهة قتالية مع لاعب آخر، أو لاعب اقتراضي مبرمج من قبل اللعبة، وعادة لا يستخدم فيها أسلحة، فهي تعتمد على المواجهة الجسدية، وتنتهي بقتل الخصم.
- ألعاب الحركة (Action Games) : تعتبر ألعاب الحركة الأصل التاريخي للألعاب الإلكترونية؛ إذ إن غالبية الألعاب الحديثة هي ألعاب حركة، وتعتمد هذه الألعاب على فعل جسماني، حيث يتحرك اللاعب داخل أجواء تدفعه إلى الجري، أو تسلق الجبال، أو القتال، وتسعى إلى التخلص من العدو، وتحقيق الهدف.
- ألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت (Massively Multiplayer Online Games): تعد من أكثر الألعاب شيوعًا على الإنترنت، ويتم لعب هذه الألعاب عبر شبكة اتصالات محلية (LAN)، أو عبر الإنترنت، ويتفاعل فيها اللاعبون مع بعضهم في غرفة الألعاب الافتراضية، وتتميز بتنافس اللاعبين بالمئات بل بالآلاف فيما بينهم في آن واحد، وفي أي مكان في العالم، وتحتاج برمجة هذه الألعاب إلى مجهود كبير، فضلًا عن أنها تحتاج في ممارستها إلى وقت طويل من اللاعبين.
- ألعاب الرياضة (Sports Games): تتميز الألعاب الرياضية بأنها محاكة واقعية للرياضة التقليدية، وتشمل كافة الرياضات الفردية كالتنس، أو الجماعية ككرة القدم، أو الطائرة، أو السلة، وفي هذه الألعاب يتحكم اللاعب في فريق من اللاعبين، ويقوم بدور المدرب، ويوجههم. وتطورت هذه الألعاب مؤخرًا، حيث يتم تجسيد اللاعبين الحقيقيين في هذه الألعاب، ويستطيع اللاعب أن يستخدم هؤلاء اللاعبين في فريقه، ويتم ذلك بعد الحصول على تصريح من الفرق التي ينتمي إليها هؤلاء اللاعبون في الحقيقة.

أما الاتحاد الدولي للرياضة الإلكترونية، فيصنف الرياضة الإلكترونية إلى أربعة طوائف رئيسية، تشتمل كل طائفة على عدد من الألعاب[13]، وهذه الطوائف الأربعة هي:

13 https://ie-sf.org/esports (last visited 28/7/2020).

1 – مطلق النار التكتيكي (Tactical Shooters): ألعاب منظور الشخص الأول، حيث يتنافس اللاعبون كفريق لتأمين الأهداف، وهزيمة الفريق المنافس.

2 – موبا (MOBA): الألعاب الاستراتيجية؛ حيث يتنافس اللاعبون كفريق لتدمير الهيكل الرئيس للفريق المنافس.

3 – (SIM) الرياضية (Sports Sim): ألعاب محاكاة افتراضية للرياضات الحالية، مثل كرة القدم، وكرة السلة، وركوب الدراجات، وغيرها.

4 – قتال (Fighting): ألعاب قتالية قريبة، حيث يتنافس لاعبان ويستخدمان المهارات لهزيمة خصمهما.

ثانيًا: تعريف الرياضة الإلكترونية

الرياضة الإلكترونية هي نوع من الألعاب الإلكترونية، تعتمد على محاكاة الرياضة التقليدية، ويتم تعريفها عادةً بأنها: لعبة فيديو يتم لعبها على المستوى المهني، وغالبًا ما يكون ذلك بمشاهدة ضخمة[14]. فهي ببساطة مسابقات ألعاب الفيديو المنظمة[15]. فتوصف ظاهرة (ESPORT) بأنها رياضة تتم داخل وعبر وسط الفضاء الإلكتروني، ويتم تحديد الزمان والمكان فيها بدقة، حيث يتنافس اللاعبون بشكل فردي، أو في فريق. وتتم المسابقات عبر الإنترنت، أو من خلال ما يسمى بشبكات المناطق المحلية (LAN). وأكثر المسابقات المرموقة تجري في شبكة (LAN)، حيث يتم ربط كل من الأعداد الصغيرة والكبيرة من أجهزة الكمبيوتر معًا في مبنًى واحد[16].

وتعرف جمعية الرياضة الإلكترونية البريطانية، الرياضات الإلكترونية (Electronic Sport) (Esport) بأنها:

ألعاب فيديو تنافسية، حيث يلعب الناس ضد بعضهم البعض عبر الإنترنت، وأيضًا في الساحات الداخلية، عادة للحصول على جائزة نقدية. ويتم لعب الرياضات الإلكترونية من قبل الهواة والمحترفين فهي شاملة، ومتاحة للجميع، بغض النظر عن الجنس والقدرة البدنية وما إلى ذلك. ويمكن لعب الرياضات الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر، ووحدات التحكم والهواتف النقالة. وتمكن هذه الرياضة الفرق واللاعبين العالميين الرائدين فيها من كسب مبالغ كبيرة من الأجور والجوائز المالية كل عام. ويوجد حاليًّا حوالي 40 عنوانًا مختلفًا للرياضات الإلكترونية المعترف بها، بما في ذلك[17]:

1 – ألعاب ساحة القتال متعددة اللاعبين عبر الإنترنت (MOBA) مثل (League of Legends) و(Dota 2).

14 https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257 (last visited 28/7/2020).

15 Seth E. Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper and Tracy W. Olrich, Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport", https://www.researchgate.net/publication/297891315_Virtually_Athletes_Where_eSports_Fit_Within_the_Definition_of_Sport (last visited 28/7/2020).

16 Kalle Jonasson and Jesper Thiborg, Electronic sport and its impact on future sport. Sport in Society, 13(2), 287–299. Sport in Society, Cultures, Commerce, Media, Politics.
ويشير المؤلفان إلى أن الأنواع الأكثر شيوعًا في (eSport) هي الألعاب الرياضية. وتقوم المنظمات والهيئات المعنية بالرياضة الإلكترونية مثل الألعاب الإلكترونية العالمية (WCG)، وكأس العالم للرياضات الإلكترونية (ESWC)، وCyberathlete Professional League (CPL)، بالتعاون مع الشركات في صناعة ألعاب الكمبيوتر، بترتيب مسابقات(LAN) على المستويين المحلي والوطني.

17 https://britishesports.org/wp-content/uploads/2019/07/What-is-esports-PDF-JUL19-V4.pdf (last visited 6/8/2020).

2 – ألعاب إطلاق النار من منظور الشخص الأول (FPS) مثل (CSGO) و(Call of Duty) و(Overwatch).

3 – ألعاب القتال، مثل (Street Fighter) و(Smash Bros).

4 – الألعاب الرياضية، بما في ذلك (FIFA) و(Rocket League) وألعاب سباقات (SIM) مثل (F1).

بدورها قامت الجمعية الفرنسية للرياضة الإلكترونية بمحاولة وضع تعريف للرياضة الإلكترونية، ولقد بذلت الجمعية مجهودًا كبيرًا للوصول إلى هذا التعريف؛ إذ قامت بتجميع أكثر من 37 تعريفًا من اللغات الفرنسية والإنجليزية، وما اقترحه قاموس لاروس الشهير في اللغة الفرنسية، وكذلك ما قدمته جمعية الرياضة الإلكترونية البريطانية، وانتهت إلى أنه للقول بوجد رياضة إلكترونية لا بد أن يتوافر لدينا ثلاثة معايير رئيسية، إضافة إلى ما يقرب من أحد عشر معيارًا غير أساسي، والمعايير الثلاثة هي:

1 – المواجهة: ونعني بها التنافس بين اللاعبين، فالرياضة الإلكترونية هي حدث تنافسي بين اللاعبين.

2 – اللاعبون: سواء كانوا فرادى، أو ضمن فرق.

3 – الدعم الإلكتروني، أو الدعم الرقمي: وهو في الأساس لعبة فيديو.

أما المعايير الأخرى فقد لا تبدو أساسية للقول بوجود رياضة إلكترونية كالجمهور، والرعاية، وغيرها.

وانتهت الجمعية إلى أن الرياضة الإلكترونية هي جميع الممارسات التي تسمح للاعبين بمقارنة مستواهم عبر وسيط إلكتروني، وألعاب الفيديو بشكل أساسي، بقطع النظر عن نوع اللعبة، أو المنصة (الكمبيوتر، وحدة التحكم، أو الكمبيوتر اللوحي)[18].

وتتفق التعريفات السابقة جميعها في أنها ترى أننا نكون بصدد رياضة إلكترونية إذا كان لدينا عدد من اللاعبين، يلعبون بشكل تنافسي لعبة إلكترونية منظمة، باستخدام وسيط إلكتروني.

ويمكننا بعد استعراض كل التعريفات السابقة أن ننتهي إلى تعريف الرياضة الإلكترونية بأنها: لعبة إلكترونية (لعبة فيديو) تمارس بشكل تنافسي من قبل عدد من اللاعبين، أو الفرق، عبر شبكة الإنترنت، بحيث تُجرى المنافسات في العالم الافتراضي من خلال الأجهزة التي يتحكم فيها اللاعبون.

ثالثًا: العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والرياضة الإلكترونية

يرى (Ayodele) أن أحد المفاهيم الخاطئة لدى الكثير ممن يدخلون مجال الرياضة الإلكترونية هو الخلط بين مصطلحي الألعاب (Gaming) والرياضة الإلكترونية (Esports) وأحيانًا يتم استخدام أحدهما بديلًا عن الآخر، مع ما بينهما من فروق دقيقة يتعين النظر إليها[19]. وعلى الرغم من أن الرياضة الإلكترونية تصنف كأحد طوائف الألعاب الإلكترونية، إلا أنه توجد بينهما فروق لا يمكن إنكارها، فإذا كانت الرياضة الإلكترونية بالضرورة هي ألعاب إلكترونية، فالعكس غير صحيح، فليست كل الألعاب الإلكترونية تصنف كرياضة إلكترونية، ويرجح

18 https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2019/12/Definition_orthographe_esport.pdf (last visited 28/7/2020).

19 Sade Ayodele, Esport vs. Gaming: What's the difference? https://taylorstrategy.com/esports-vs-gaming-whats-difference (last visited 28/7/2020).

(Scott Elchison) أن سبب الخلط بين المفهومين يرجع إلى منصة العرض (Twitch)، حيث إنها المنصة التي يذهب إليها الأشخاص لمواكبة البث المباشر المفضل لديهم، ومشاهدة الأشخاص وهم يلعبون ألعابهم المفضلة، وهي أيضًا الوجهة الأولى للبطولات الرياضية الإلكترونية لبث مسابقات مثل (League of Legends Championship Series). على نطاق واسع، أصبحت (Twitch) كلمة واحدة يتشبث بها الناس عندما يصفون كل المحتوى المرتبط بالألعاب. مع تزايد شعبية (Twitch) وتنوع المحتوى الذي تستضيفه، بدأ الخط الفاصل بين الرياضات الإلكترونية والألعاب غير واضح، لأنها كلها تحدث على نفس النظام الأساسي[20]. وتبدو أهمية هذه الفروق بصفة خاصة في عقود الرعاية حيث تحرص الشركات على أن تكون عقود رعايتها لأحداث، أو لاعبين، أو فرق رياضة إلكترونية، ونادرًا ما تكون هناك عقود رعاية للألعاب. وتتمثل الفروق بين الألعاب الإلكترونية، بصفة عامة، والرياضة الإلكترونية، بصفة خاصة، من وجهة نظرنا، في:

1 – الرياضة الإلكترونية تمارس بشكل تنافسي، بينما الألعاب تمارس على سبيل الهواية، أو التسلية، حين يلعب الشخص منفردًا للترويح عن نفسه، أو تمضية الوقت، أو حتى للتدريب، أو حين يجتمع عدد من الأصدقاء واللعب لمجرد التسلية. أما الرياضة الإلكترونية فهي ذات طابع تنافسي، سواء على مستوى الأفراد، أو الفرق، حيث يتنافس اللاعبون، أو الفرق للفوز ببطولة، أو مسابقة، فالهدف من العب في الرياضة الإلكترونية هو الفوز، وليس مجرد التسلية، كما هو الحال في الألعاب الإلكترونية.

2 – الرياضة الإلكترونية تتم غالبًا عبر شبكة الإنترنت، حيث يمكن وبسهولة للاعبيْن من مختلف دول العالم، الذين لديهم اتصال بهذه الشبكة، من الدخول في منافسة فيما بينهما، ويمكن للمشاهدين متابعة تلك المنافسات والبطولات من أي مكان في العالم. وعلى العكس من ذلك، فإن الألعاب، لا يوجد فيها ثقافة اللعب الجماعي معًا عبر الإنترنت.

3 – الرياضة الإلكترونية تفترض عادة وجود عدد من اللاعبين، بينما الألعاب لا تتطلب ذلك، حيث يمكن للشخص في الألعاب أن يلعب مع نفسه، بعبارة أخرى؛ في الألعاب اللاعب يلعب ضد الربوت، أما في الرياضة الإلكترونية فهو يلعب ضد لاعبين آخرين، أو ضد فريق آخر مثل (DOTA 2) و(League Of Legends). مع ملاحظة أن بعض الرياضات الإلكترونية قد تحتوي على عناصر استراتيجية قائمة على لاعب واحد، مثل: (Hearthstone) و(Starcraft 2).

4 – الرياضة الإلكترونية رياضة منظمة، حيث يتم ممارستها من خلال بطولات ومسابقات تشرف عليها هيئات ومنظمات وتكتلات تأخذ طابع الدولية، ولها قواعد منظمة، وترصد لها جوائز بمبالغ مالية كبيرة، فمعظم الرياضات الإلكترونية تتخذ شكل مسابقات "منظمة" متعددة اللاعبين. بينما تفتقد الألعاب إلى هذا التنظيم، حيث لا توجد هيئات دولية، أو محلية تتولى تنظيم الألعاب. بعبارة موجزة إذا أمكننا وصف الرياضة

20 Scott Elchison, The Difference Between Esports & Gaming, https://medium.com/ipg-media-lab/the-difference-between-esports-gaming-3bcb2d45d42b (last visited 28/7/2020).

الإلكترونية بأنها رسمية، فإن الألعاب غير رسمية.

الفرع الثاني: أهمية الرياضة الإلكترونية

يشير الباحثون إلى أن الرياضة الإلكترونية تحقق فوائد اجتماعية[21]، واقتصادية. فمن الناحية الاجتماعية تمثل الرياضة الإلكترونية، والألعاب الإلكترونية بصفة عامة، أهمية للفرد بصرف النظر عن عمره، حيث تعد هذه الرياضة وسيلة من وسائل الترفيه والترويح عن النفس في أوقات الفراغ لفئة الكبار[22]، وتولّد ممارسة الرياضة الإلكترونية عواطف إيجابية تتمثل في علاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وتمكن الشخص من الاطلاع على معلومات جديدة واكتساب مهارات لم تكن لديه[23].

أما بالنسبة إلى الأطفال والشباب فتشير الدراسات إلى أهمية هذه الرياضة في تعليم وتطوير شخصية الطفل والشاب.

ووفقا لما ذكرته الجمعية البريطانية للرياضة الإلكترونية، فإن (Esports) تفاعل مع الجمهور الأصغر سنًا على وجه الخصوص، وعند ممارسة الرياضات الإلكترونية باعتدال، فإنه تتحقق كثير من الفوائد مقارنة بمشاهدة ومتابعة بعض البرامج على التليفزيون، أو وسائل التواصل الاجتماعي، فالرياضة الإلكترونية نشاط جماعي مثير، يتصل بتعليم الحوسبة ومواضيع العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات وتطويرها، والمهارات الرقمية. فممارسة الرياضة الإلكترونية لدى الشباب تولد لديهم الشعور بالأمان النفسي والجسدي، وتعمل على تطوير العلاقات والانتماء، وبناء المهارات، فهي فرصة تسمح لهم بالتعامل مع الآخرين مما يعطيهم القدرة على اتخاذ القرار. وتظهر الأبحاث أن لعب الرياضات الإلكترونية يمكن أن يساعد في: تعزيز تنمية الشخصية، وزيادة المهارات الإدراكية والمعرفية، وتعزيز مهارات صنع القرار، وتحديد أوقات رد الفعل، وتعزيز المهارات الاجتماعية والتواصلية، وتعزيز العمل الجماعي وتطوير المجتمعات، وتحسين البراعة والتركيز، و زيادة مستويات حضور الطلاب[24].

ومن الناحية الاقتصادية تمثل الرياضة الإلكترونية أحد أهم أوجه الاستثمار بالنسبة إلى الشركات المنتجة للألعاب الرياضية، كما أن الشركات الأخرى التي تبحث عن الترويج لعلامتها التجارية، بدأت تلجأ إلى رعاية الرياضة الإلكترونية، أما على مستوى الأفراد فقد أحدثت الرياضة الإلكترونية طفرة مالية للعديد من اللاعبين، حيث لم تعد مجرد هواية، وإنما أصبحت مهنة حقيقية يتكسب منها الكثير من المال، وظهرت عقود احتراف للاعبين

21 Huk Tomasz., The Social Context of the Benefits achieved in eSport. "The New Educational Review" (Vol. 55 (2019), s. 160– 169), doi 10.15804/tner.2019.55.1.13, https://rebus.us.edu.pl/bitstream/20.500.12128/8914/1/Huk_The_social_context_of_the_benefits.pdf (last visited 28/7/2020).

22 Amelia Carbonie, Zixiu Guo and Michael Cahalane, Positive Personal Development through eSports, Twenty–Second Pacific Asia Conference on Information Systems, Japan 2018. Association for Information Systems, AIS Electronic Library (AISeL) https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1124&context=pacis2018 (last visited 28/7/2020).

23 Jane McGonigal, Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin Group (USA) Incorporated, https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf (last visited 28/7/2020).

24 https://britishesports.org (last visited 28/7/2020).

أسوة بما هو موجود في الرياضة التقليدية[25].

المطلب الثاني: طبيعة الرياضة الإلكترونية ومدى اعتبارها نشاطًا رياضيًا

الفرع الأول: معايير النشاط الرياضي والرياضة الإلكترونية

تتفاوت الدول في نظرتها إلى الرياضة الإلكترونية، فالبعض يعتبرها نشاطًا رياضيًّا ويطبق عليها كل ما يطبق على الرياضة التقليدية من أحكام كما هو الحال في: كوريا الجنوبية، وبولندا، وروسيا، والصين، والدنمارك، والمجر، بينما تعتبرها بعض الدول ألعاب فيديو كما هو الحال في بريطانيا؛ ومن ثم تطبق عليها ما يطبق على الأخيرة من أحكام[26]. وثمة طائفة من الدول تقف حائرة إزاء تنظيمها لهذا النوع من الرياضات الحديثة. وجدير بالذكر أن بعض الدول لديها تنظيم قانوني للألعاب التي تتم عبر الإنترنت بصفة عامة، كما هو الحال في فرنسا، حيث يوجد القانون رقم 2016–1321 لسنة 2016 والمسمى بقانون نحو جمهورية رقمية، حيث ينظم في الجزء الثالث من الفصل الثاني وتحديدًا من المادة 95 وما بعدها الألعاب عبر الإنترنت، غير أن هذا التنظيم يشمل كل الألعاب التي تتم عبر الإنترنت، سواء صنفت تلك الألعاب بأنها رياضة إلكترونية من عدمه[27]. وإذا نظرنا إلى الدول العربية وإن كان لدى بعضها اتحادات، أو جمعيات للرياضة الإلكترونية[28]، إلا أن هذه الدول في غالبيتها تفتقد إلى نظام قانوني شامل ينظم الرياضة الإلكترونية؛ لذلك تعد مسألة اعتبار الرياضة الإلكترونية رياضة كالرياضات التقليدية، أو بعبارة أخرى مدى اعتبارها رياضة من عدمه في غاية الأهمية.

وتبدو أهمية هذه المسألة من الناحية القانونية في تحديد القواعد القانونية التي تحكم الرياضة الإلكترونية، يذهب المؤيدون إلى أن الرياضة الإلكترونية شأنها شأن الرياضة التقليدية تتوافر فيها معايير النشاط الرياضي، وحتى نتبين حقيقة الأمر، فإننا نبين أولًا ما هي المعايير التي يجب توافرها في نشاط ما حتى يمكن اعتباره نشاطًا رياضيًّا، ثم ننظر بعد ذلك في مدى انطباق تلك المعايير على الرياضة الإلكترونية.

أولًا: معايير النشاط الرياضي

تعرف المادة الثانية من الميثاق الأولمبي الأوربي الرياضة – بصفة عامة – بأنها: "الرياضة" تعني جميع أشكال النشاط البدني التي تهدف، من خلال المشاركة العرضية، أو المنظمة، إلى التعبير عن اللياقة البدنية والرفاه العقلي،

25 Guest author – Kate Sanders, The Benefits of eSports, https://lifeasahuman.com/2019/media-tech/the-benefits-of-esports (last visited 28/7/2020).

26 Giulio Coraggio, Nick Fitzpatrick Peter and C. White, Esports Laws of the World, 2019, https://www.dlapiper.com/en/qatar/insights/publications/2019/11/esports-laws-of-the-world (last visited 28/7/2020).

27 LOI n° 20161321– du 7 octobre 2016 pour une République Numérique. https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&fastPos=1&fastReqId=1100656563&categorieLien=id&oldAction=rechTexte (last visited 28/7/2020).

28 على مستوى الدول العربية توجد اتحادات وجمعيات للألعاب الإلكترونية في كل من: السعودية، ومصر، وسوريا، وتونس. وعلى المستوى الدولي نجد الدول العربية الأعضاء في الاتحاد الدولي للألعاب الإلكترونية هي: مصر، تونس، سوريا، لبنان، الإمارات العربية المتحدة. راجع:
https://ie-sf.org/about/members (last visited 28/7/2020).

أو تحسينها، وتكوين العلاقات الاجتماعية، أو الحصول على نتائج في المنافسة على جميع المستويات[29]. ويعرف الفقه القانوني الرياضة بأنها: نشاط بدني يمارس بانتظام من أجل المتعة، أو المنافسة، ويخضع لقواعد معينة، ووفقًا لهذا الرأي فإن الرياضة تتميز بعنصرين: النشاط البدني، وقواعد اللعبة[30]. ويرى جانب من الفقه أن النشاط الرياضي يقوم على عدة معايير هي: نشاط يقوم على أساس الموهبة، كما أنه نشاط تنافسي يعتمد على المنافسة بين المشاركين فيه، وهو نشاط منظم يخضع لقواعد وضوابط في ممارسته، وهو نشاط جسدي عاطفي حيث تمارس الرياضة لأغراض تقوية وتنمية الجسد، وكذلك للترفيه والترويح عن النفس للمشاركين والترويح عن المتفرجين، وهو نشاط يعتمد على نية اللعب لدى الرياضي[31]. ويذهب جانب من الفقه إلى أنه يوجد سبعة معايير يتعين توافرها في النشاط حتى يعتبر نشاطًا رياضيًّا وهذه المعايير هي: اللعب، التنظيم، المنافسة، المهارة، النشاط البدني، العالمية، المؤسسية[32].

وعلى المستوى الدولي تضع اللجنة الدولية الأولمبية العديد من المعايير التي يجب توافرها للاعتراف بالنشاط كرياضة أولمبية. بادئ ذي بدء، يجب أن تحكم الرياضة من خلال اتحاد دولي يتعهد باتباع قواعد الميثاق الأولمبي، وهو شرط أساسي للاعتراف من قبل اللجنة الأولمبية الدولية. كما يجب ممارستها على نطاق واسع في جميع أنحاء العالم وتلبية المعايير المختلفة. بعد ذلك، قد يوصي المجلس التنفيذي للجنة الأولمبية الدولية بإضافة رياضة معترف بها إلى برنامج الألعاب، إذا وافقت عليها دورة اللجنة الأولمبية الدولية بناءً على تلبيتها للمعايير[33]. وهذه المعايير يتم تصنيفها إلى خمسة طوائف رئيسية هي:

1 – المقترح الأولمبي: ويشمل تاريخ الرياضة، سواء تم تضمينها في البرنامج الأولمبي من قبل من عدمه، وعدد الاتحادات الوطنية المنتسبة، ومستوى المشاركة في البطولات العالمية، أو القارية.

2 – المؤسسية: الوضع المالي للرياضة، حكمها، المساواة بين الجنسين والتخطيط الاستراتيجي.

3 – القيمة المضافة للحركة الأولمبية: صورة الرياضة، وما إذا كانت تمثل القيم الأولمبية.

4 – الشعبية: عدد المشاهدين الذين ستجذبهم ورعايتهم واهتمامهم بوسائل الإعلام، وما إذا كان أفضل الرياضيين سيتنافسون في الألعاب الأولمبية.

5 – نموذج الأعمال: الدخل الذي تحققه الرياضة، وتكاليف تنظيم الرياضة ووضعها المالي.[34]

وتقوم اللجنة الأولمبية الدولية (IOC) التي تضم تسعين عضوًا، بفحص الطلبات المقدمة، بمجرد تقديم "الاتحاد الدولي للعبة" (IF) للطلب الخاص بالاعتراف برياضة ما، تنظر اللجنة في مدى استيفاء الطلب للقواعد

29 https://rm.coe.int/16804c9dbb (last visited 28/7/2020).

30 Romain Boffa, Contrats Du Sport, JurisClasseur Contrats — Distribution, Fasc. 3100, no. 2.

31 Frédéric Buy, jean-Michel Marmayou, Didier poracchia and Fabrice Rizzo, Droit du Sport, 4e edition, LGDJ, 2015, no. 11 et s.

32 Seth E. Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper and Tracy W. Olrich, Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport", https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00336297.2016.1144517. Accessed 28/7/2020.

33 https://www.olympic.org/faq/sports-programme-and-results (last visited 28/7/2020).

34 https://theconversation.com/how-sports-get-chosen-for-the-olympics-62917 (last visited 28/7/2020).

واللوائح التي يتضمنها الميثاق الأولمبي، وذلك للنظر فيما إذا كانت الرياضة ستصبح جزءًا من الألعاب الأولمبية من عدمه، حيث يجب لقبول الطلب ممارسة الرياضة على نطاق واسع من قبل الرجال في 75 دولة على الأقل وفي أربع قارات، ومن قبل النساء فيما لا يقل عن 40 دولة وفي ثلاث قارات. إضافة إلى ذلك يجب على الرياضة أيضًا أن تزيد من "قيمة وجاذبية" الألعاب الأولمبية، وأن تحافظ على تقاليدها الحديثة وتعكسها، وهناك العديد من القواعد الأخرى، بما في ذلك الحظر على "الرياضات الذهنية" البحتة والرياضات التي تعتمد على الدفع الميكانيكي. أبقت هذه القواعد الشطرنج وسباق السيارات والرياضات الأخرى المعترف بها خارج الألعاب الأولمبية[35].

وتحدد اللجنة الأولمبية الدولية نطاق الألعاب الأولمبية من خلال إدارتها لطلبات الاعتراف برياضة ما كرياضة أولمبية، وفي السنوات الأخيرة، تم الاعتراف بعدد من الرياضات الجديدة، وبالتزامن مع ذلك تم استبعاد عدد آخر كان معترفًا به من قبل[36].

وتتم بشكل دوري مراجعة الألعاب الأولمبية للنظر فيما إذا كان يجب الاحتفاظ بها، أو استبعادها من الرياضات الأولمبية، وذلك في ضوء الإمكانيات والموارد اللازمة لممارسة رياضة ما، وتشير لجنة البرنامج الأولمبي إلى ظهور مشاكل عند محاولة العثور على أماكن لاستيعاب بعض الاحتياجات الرياضية الخاصة، مثل البيسبول والكرة اللينة، التي تم إيقافها من البرمجة الأولمبية بعد دورة ألعاب بكين 2008. ويجب على اللجنة الأولمبية الدولية عند اختيارها لرياضة ما لإدراجها في البرنامج الأولمبي، أن تأخذ في الاعتبار وسائل الإعلام والمصلحة العامة؛ لأنها محرك رئيس وراء الألعاب الأولمبية، حيث يدخل ضمن معايير التقييم قياس جمهور التلفزيون ووسائل التواصل الاجتماعي وحضور الأحداث.

وجدير بالذكر أنه قد تحظى رياضة معينة باعتراف اللجنة الأولمبية الدولية، ولكنها لا تصبح حدثًا منافسًا في الألعاب الأولمبية. فعلى سبيل المثال: البولينج والشطرنج من الرياضات المعترف بها، لكنهم لا يتنافسون في الألعاب كجزء من الألعاب الأولمبية، يجب على الاتحاد الدولي للرياضة – التي ترغب في الاعتراف بها – التقدم بطلب للقبول من خلال تقديم عريضة تحدد معايير أهليتها للجنة الأولمبية الدولية. ويمكن للجنة الأولمبية الدولية بعد ذلك قبول النشاط في البرنامج الأولمبي بإحدى أشكال ثلاثة مختلفة: كرياضة، كنظام، وهو فرع من الرياضة، أو كحدث، وهو منافسة داخل تخصص، على سبيل المثال، تم قبول الترياتلون كرياضة، لأول مرة في دورة ألعاب 2000 في سيدني. نخلص من ذلك إلى أنه يشترط لإسباغ وصف رياضة على نشاط ما أن تتوافر فيه معايير محددة.

ثانيًا: مدى توافر معايير النشاط الرياضي في الرياضة الإلكترونية

اتضح لنا إن اللجنة الأولمبية الدولية، تضع معايير محددة يجب توافرها في أي نشاط للاعتراف به كرياضة،

35 https://www.britannica.com/story/how-are-sports-chosen-for-the-olympics (last visited 28/7/2020).

36 تم إضافة عدد من الأحداث إلى الألعاب منذ استئنافها عام 1896، وتم تهميش عدد كبير منها. شد الحبل، على سبيل المثال، كانت رياضة أولمبية محترمة. كانت الكريكت، ولاكروس، والبولو، وركوب القوارب، والمضارب، والهوكي للتزلج، والروكي، والتزلج على الماء كلها كانت جزءًا من الألعاب الأولمبية، ولكن تم إيقافها على مر السنين. راجع: https://www.forbes.com/sites/kurtbadenhausen/2016/08/09/how-a-sport-becomes-an-olympic-event/#6d8ef8ea2ce9 (last visited 28/7/2020).

ونبحث هنا مدى توافر هذه المعايير في الرياضة الإلكترونية، وهذه المعايير هي:

الممارسة (اللعب):

يؤكد Guttmann أن اللعب يشكل أساس كل الرياضات، فهو النشاط التطوعي الذي يقوم به المرء لغرض الاستمتاع[37]. فاللعب يعني ممارسة نشاط عن إرادة واختيار، وعادة ما يرتبط مصطلح (Play) بمصطلح (Games) والأخير يعرف بأنه لعب منظم. فهل الرياضة الإلكترونية تستجيب لهذا المعيار، بمعنى هل ثمة ممارسة، أو لعب في الرياضة الإلكترونية، قد يقال إن الرياضة الإلكترونية تتم في الواقع الافتراضي؛ ومن ثم فليس فيها لعب، أو ممارسة، لكننا إذا أمعنا النظر نجد الرياضة الإلكترونية تتضمن اللعب أي أنها رياضة تنطوي على ممارسة من خلال ما يقوم به اللاعب من التحكم في اللعبة وإدارتها.

التنظيم:

تخضع كل الرياضات التقليدية لقواعد تنظيمية، تنظم كيفية اللعب، وقواعد الالتحام، ومدة اللعب، وإجراءات إعلان الفائز، وغير ذلك من القواعد واللوائح التي تنظم ممارسة النشاط الرياضي وتجعله نشاطًا محكومًا بقواعد ولوائح وإجراءات. وإذا نظرنا إلى الرياضة الإلكترونية فإننا نجدها رياضة منظمة تخضع لقواعد وإجراءات في ممارستها، خاصة بالنسبة إلى الدوريات التي تقام بين عدد من الفرق، فعلى الرغم من أن اللعب قد يكون عبر الإنترنت إلا أنه توجد قواعد تحدد عدد اللاعبين، ومدة اللعب، وإجراءات إعلان الفائز، ويومًا بعد يوم توضع العديد من القواعد التي تنظم الرياضة الإلكترونية[38].

المنافسة:

تنطوي جميع الرياضات التقليدية على منافسة، ويتحدد مفهوم المنافسة بوجود خصم قد يفوز، أو يخسر، أو ينسحب، وعادة ما تتضمن القواعد المنظمة للرياضة إجراءات وطرق إعلان الفائز، وتعد المنافسة أحد المعايير المهمة التي تكسب الرياضة زخما واهتمامًا ليس فقط للاعبين، بل للجمهور أيضا، فبالنسبة إلى اللاعبين لا توجد رياضة بلا منافسة، وبالنسبة إلى جمهور المشاهدين غير الممارسين للرياضة، فهؤلاء لا يدفعهم تشجيع وتأييد فريق ما على فريق آخر سوى رغبتهم في فوز فريقهم، وتحقق هذا الفوز يفترض منافسة مع الفرق الأخرى[39].

وتظهر المنافسة في الرياضة الإلكترونية أكثر من الرياضات التقليدية؛ فبحسب طبيعة الرياضة الإلكترونية وإمكانية ممارستها عبر الإنترنت، فإنه يمكن ممارستها في شتى بقاع العالم في وقت واحد مما يوسع من دائرة المشاركة، ويزيد من المنافسة بين المشاركين، لكن يحد من فاعلية هذا المعيار، ما قد يواجه الرياضة الإلكترونية بصفة عامة من ضعف البنية التحتية الحاسوبية المطلوبة لممارسة هذه الرياضة في بعض المناطق من العالم، غير أن هذه الإشكالية سيتم التغلب عليها مع مرور الوقت.

37 Guttmann, A. From ritual to record: The nature of modern sports. New York, NY: Columbia University Press, 1978.

38 انظر قواعد تنظيم اللعب الصادر عن الاتحاد الدولي للرياضة الإلكترونية:
https://ie-sf.org/governance/regulations (last visited 28/7/2020).

39 Sheryle Bergmann Drewe, Why Sport?: An Introduction to the Philosophy of Sport, 2003. Toronto, Canada: Thompson.

وتفترض المنافسة التغلب على الخصم، ويتحقق ذلك في الرياضة التقليدية من خلال ما يقوم به اللاعب من السيطرة على خصمه؛ ولأجل ذلك يتدرب كثيرًا ويقوي بنيانه العضلي والحركي ويبذل العرق حتى يتمكن من السيطرة على الخصم. فهل يتحقق ذلك في الرياضة الإلكترونية، يرى البعض أن الرياضة الإلكترونية تتحقق فيها المنافسة بمعنى السيطرة على الخصم حتى يكتب لك الفوز، وتتحقق السيطرة من خلال اللاعب نفسه حين يسيطر على انفعالاته ويوجه إرادته للسيطرة على الخصم؛ ومن ثم يكون الفوز من نصيبه، فالسيطرة تعني أن الرياضي يضغط على حدوده المادية، والضغط على الحدود المادية يعنى الضغط على الحدود العقلية والعاطفية، وهذا ما يحدث في الرياضة الإلكترونية[40].

ووجود المنافسة في الرياضة الإلكترونية هو ما يظهر لاعبيها كرياضيين شأنهم شأن الرياضيين التقليدين، وليسوا مجرد لاعبي ألعاب فيديو، ويدلل البعض على من خلال ما تقوم به (ESWC) وهو تجمع دولي للرياضات الإلكترونية غير ربحي تكون من مجموعة من الشركات، تم إنشاؤه عام 2003، حيث يتم تنظيم بطولات من خلال التأهيل المحلي، ثم المنافسة على المستوى الدولي، ويشارك في ذلك عدد كبير من اللاعبين ومشجعيهم من مختلف العالم، ولقد استطاعت (ESWC) خلال 16 عامًا أن تستضيف وتنظم أكثر من 200 بطولة، وأكثر من 30 حدثًا رياضيًّا، ووزعت أكثر من ثلاثة ملايين دولار كجوائز للفائزين[41].

المهارة:

يجب للاعتراف بالرياضة أن تنطوي على مهارة لدى اللاعب، بحيث لا يكون الفوز في الرياضة مستندًا إلى الحظ فقط، وإنما يجب أن يكون بناءً على ما قام به اللاعب من مهارة أثناء اللعب، ويرى أنصار إضفاء الصفة الرياضية على الألعاب الإلكترونية أن المهارة موجودة في هذه الألعاب من خلال تحكم اللاعب في لوحة المفاتيح الموجود بوحدة التحكم، وتحريك الصور والرسوم الموجودة باللعبة وصولًا إلى الفوز، وتصميم الألعاب الإلكترونية يعتمد بشكل كبير على مهارة اللاعب في التنسيق بين حركة اليد مع العين في تحريك الصور والرسوم. ويشير البعض إلى أن الألعاب الإلكترونية لا تقتصر المهارة فيها على التحكم في لوحة المفاتيح لإظهار البراعة في استخدامها، وإنما توجد المهارة أيضًا فيما تتضمنه اللعبة من ذكاء رياضي، حيث إن من المكونات الأساسية للألعاب الإلكترونية أنها تتضمن إشكاليات مطروحة، ويتعين على اللاعب، أو الفريق استخدام مهارته للتغلب على هذه المشاكل التي تواجهه في اللعب حتى يكتب له الفوز، فعلي سبيل المثال في لعبة (Star Craft) يحاول اللاعب التغلب على جيش الخصم من خلال إدارة الموارد المعقدة، حيث يجب عليه إنشاء ما يحتاج إليه من وحدات وقطع تمكنه من التغلب على جيش الخصم؛ ولتحقيق ذلك يجب على اللاعب إدخال معدلات سريعة لحركة لوحة المفاتيح، قد تتجاوز 300 إجراء في الدقيقة الواحدة، ويصاحب ذلك التفكير الاستراتيجي ووضع الخطط للتغلب على خصمك. فالذكاء الرياضي في الرياضة الإلكترونية يقصد به أن اللاعبين يحلون المشاكل بطريقة إبداعية، فهو عمل إبداعي ومهاري يتم عبر

40 Seth E. Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper and Tracy W. Olrich, op. cit. p.7.

41 https://www.eswc.com/page/about-eswc (last visited 28/7/2020).

الإنترنت من خلال مهارة ربط حركة الصورة الرمزية بالتحديات التي تطرحها اللعبة[42].

ويرى البعض أن هذا البعد المهاري يعد لازمًا لأداء الرياضات الإلكترونية، فثمة ترابط بين مهارات الأداء السريع، واتخاذ القرار، والاستجابة الحركية للاعب، أو الفريق وبين الأداء على مستوى عالٍ، وكلما زادت هذه المهارات زادت احتمالات الفوز، وانعكس ذلك على مستوى الأداء المعرفي لدى اللاعبين، حيث تعمل الألعاب الإلكترونية على تعزيز مجموعة من الوظائف المعرفية، ولعل ذلك ما دفع إلى استخدام الرياضة الإلكترونية لتطوير الرياضة التقليدية من خلال تنمية الأداء المعرفي لدى اللاعبين وتعزيز العمل الجماعي في الرياضات الجماعية[43].

النشاط البدني:

يعتقد البعض أن السمة المميزة للنشاط الرياضي ليست فقط أنه نشاط مهاري، لا يعتمد على الصدفة، أو الحظ، وإنما هو نشاط مهاري بدني، أي نشاط يتطلب مهارة جسدية[44]، بيد أن التساؤل هو؛ ما الجسدية المطلوبة هنا لإسباغ الصفة الرياضية على مثل هذا النشاط؟ لشرح ذلك يضرب مثال التفرقة بين لعبتي الشطرنج وكرة السلة، فالشطرنج لعبة تقليدية غير رقمية، يتعين فيها على اللاعب تحريك قطعة الشطرنج على اللوحة بشكل استراتيجي ليكسب ميزة على خصمه، بينما في لعبة كرة السلة على اللاعب أن يمسك بالكرة ويجرى ويقفز ليضع الكرة في الشبكة، فهل مقدار الحركة الجسدية في لعبة الشطرنج هو ذات مقدار الحركة الجسدية في لعبة كرة السلة، الإجابة هي بالنفي، ذلك لأن حركة تحريك قطعة الشطرنج، لا يكون إلا بناءً على تخطيط استراتيجي وتوظيف لمهارات إبداعية، وهذا ما يؤثر في نتيجة المباراة، فطريقة التنفيذ الجسدي لتحريك قطعة الشطرنج، تأثيرها عرضي في تحقق النتيجة طالما تم نقل قطعة الشطرنج إلى المكان الصحيح على اللوحة، فالطريقة التي يختارها اللاعب لتنفيذ الحركة ليس لها تأثير على النتيجة، وعلى العكس من ذلك في لعبة كرة السلة إذا أمسك اللاعب بالكرة وانطلق وسدد ولكن خارج الشبكة، فإنه يخسر، وبالتالي فطريقة تنفيذ اللاعب للحركة لها تأثير على تحقق النتيجة من عدمه، فالحركة الجسدية للاعب سيكون لها تأثير مباشر في نجاح اللاعب في وضع الكرة في الشباك؛ ولذلك يجب أن تكون المهارات الجسدية حاضرة وبقوة، حيث يكون لها تأثير على النتيجة، وبالمقابل فإنه يمكن القول إن مجرد الضغط على لوحة التحكم ليس له تأثير في تحقق النتيجة؛ ولذلك حتى يوصف النشاط بأنه رياضي فيجب أن تكون المهارات البدنية موجودة ولها تأثير في تحقق النتيجة[45].

لذلك، يذهب البعض إلى أنه في تحديد درجة النشاط البدني المطلوبة لإسباغ الصفة الرياضة عليه يتعين التمييز بين المهارات الحركية الجديدة في مقابل المهارات الحركية الإجمالية، حيث تتضمن المهارات الحركية الإجمالية الرياضات التقليدية التي تنتج فيها مجموعة العضلات الكبيرة، مثل عضلات الفخذ الرباعية، وأوتار الركبة، وغيرها، وتظهر هذه في عديد من الرياضات كرياضة كرة القدم، ورياضة كرة السلة، وغيرهما. بينما المهارات الحركية الجديدة هي

42 R. Scott Kretchmar, Practical philosophy of sport and physical activity, second edition, Human Kinetic, p. 161 et s.

43 Elisabeth Hayes Lauren Silberman, Incorporating Video Games into Physical Education, Joperd, Volume 78 No. 3, March 2007, p. 18.

44 Suits, B. The elements of sport. In W. J. Morgan (Ed.), Ethics in sport (pp. 9–19). Champaign, IL: Human Kinetics, 2007.

45 Hemphill, D. (2005). Cybersport. Journal of the Philosophy of Sport, 32, 195–207.

حركات دقيقة مع زيادة الدقة والتحكم التي تستخدم مجموعات العضلات الأصغر، وتظهر هذه المهارات حين يتعامل المرء مع شيء ما، كما هو الحال في التعامل مع لوحة المفاتيح الخاصة بالألعاب الإلكترونية[46].

الانتشار والمتابعة الواسعة:

تضع اللجنة الأولمبية الدولية ضمن معايير الاعتراف برياضة ما؛ أن تكون واسعة الانتشار، تمارس في أكثر من قارة ومن الجنسين، وقد جادل البعض في عدم انتشار الألعاب الإلكترونية كالرياضات التقليدية، حيث يعد معيار الانتشار والشعبية، من خلال ممارسة النشاط في أماكن مختلفة من العالم، ومن مختلف الأوساط العمرية، أحد معايير إسباغ الصفة الرياضية على النشاط[47]، غير أن الواقع المعاصر ينافي ذلك تمامًا، حيث تشير بعض المواقع الإحصائية إلى أن إجمالي المشاركين في بداية عام 2021 سيصل إلى 557 مليونًا[48]، وبلغت إيرادات الرياضة الإلكترونية 1.1 مليار دولار أمريكي، ومن المتوقع أن يصل سوق الرياضات الإلكترونية إلى ما يزيد على 1.6 مليار دولار في عام (2023)[49].

الطابع المؤسسي:

يستدل على الطابع المؤسسي في نطاق النشاط الرياضي بوجود تاريخ طويل للنشاط، وقواعد موحدة حاكمة له، وتطور للنشاط على مر الزمن، ووجود مدربين وهيئات إشراف حكومية وغير حكومية، وهيئات تنظيمية تضع القواعد وتراقب تنظيمها. يظهر من ذلك أن الطابع المؤسسي يفترض قدرًا من الاستقرار في ممارسة اللعبة، ويستلزم ذلك وقتًا.

وإذا نظرنا إلى الرياضة الإلكترونية فإننا سنجد تاريخها حديث، حيث بدأت ممارستها منذ فترة ليست بعيدة، كما أن الطابع التنظيمي والمؤسسي غير واضح ولا ثابت بالنسبة إليها، على خلاف الحال في الرياضة التقليدية، حيث توجد منظمات عالمية كاللجنة الأولمبية الدولية، واللجنة الأولمبية الأوربية، وغيرها من الاتحادات الدولية التي تشرف على الرياضات المختلفة. فحتى الآن تفتقد الرياضة الإلكترونية إلى وجود منظمة، أو اتحاد، أو هيئة عالمية واحدة، تضع قواعد ممارسة اللعبة وتراقب تنفيذها على مستوى العالم؛ بما يضمن توحيد وتطوير قواعد الممارسة، حقيقة يوجد العديد من التجمعات والتكتلات المعنية بالرياضة الإلكترونية، كالاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية (IESF)، وتحالف الرياضات الإلكترونية العالمية (WESCO). إلا أنها ليست من القوة والتأثير الموجود في التجمعات والمنظمات والهيئات التي تشرف على الرياضة التقليدية.

46 Haibach, P. S., Reid, G., and Collier, D. H. Motor learning and development. Chapaign, IL: Human Kinetics, 2011.

47 Suits, B. The elements of sport. In W. J. Morgan (Ed.), Ethics in sport (pp. 9–19). Champaign, IL: Human Kinetics, 2007.

48 https://influencermarketinghub.com/growth-of-esports-stats (last visited 28/7/2020).

49 https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue (last visited 28/7/2020).

الفرع الثاني: رأينا في طبيعة الرياضة الإلكترونية، ومدى اعتبارها رياضة شأنها شأن الرياضة التقليدية

يتضح لنا من مناقشة المعايير المتقدمة أن الرياضة الإلكترونية لم تؤهل بعد للاعتراف بها كرياضة، شأنها شأن الرياضة التقليدية، على الرغم من محاولات التقريب بينها وبين الرياضة التقليدية، ونعتقد أن سبب ذلك هو افتقارها إلى معياري النشاط البدني، والمؤسسية. فبالنسبة إلى النشاط البدني لا يزال هذا المعيار من أهم المعايير التي تعول عليها اللجنة الأولمبية الدولية ضمن معايير الاعتراف برياضة ما كرياضة أولمبية. أما بالنسبة إلى المؤسسية فتفتقد الرياضة الإلكترونية الطابع المؤسسي، حيث لا يوجد على المستوى الدولي منظمة، أو اتحاد دولي قوي يملك سن قواعد اللعبة ويراقب تنفيذها، ونتيجة لذلك، توجد العديد من التجمعات والتكتلات على المستوى الدولي المعنية بالرياضة الإلكترونية، وبعض هذه المنظمات تكون عضويتها مقصورة على الاتحادات الوطنية، بينما يسمح بعضها بالعضوية للاتحادات الوطنية والشركات التجارية، وتجمعات أخرى يغلب عليها الطابع التجاري تنشئها شركات إنتاج الألعاب، حيث تسعى للحفاظ على مصالحها، ولعل هذا التعدد في الجهات والهيئات التي تضع قواعد الرياضة الإلكترونية وتشرف عليها يلقي بظلال من الشك والريبة حول توافر الطابع المؤسسي لهذه الرياضة في الوقت الراهن.

ونعتقد أن الاعتراف بالرياضة الإلكترونية في الوقت الراهن مرهون بتغييرات عدة، أهمها تغيير النظرة الحالية للرياضة بصفة عامة، فالعالم المعاصر تغير فيه نمط الحياة بفعل التكنولوجيا وثورة المعلومات، وشيئًا فشيئًا يتجه العالم نحو الرقمية في شتى مناحي الحياة، فلماذا تمد يدك لتفتح باب البيت إذا كان بإمكانك الضغط على لوحة مفاتيح الهاتف وأنت في السيارة وقبل أن تصل للباب حتى يفتح، ولماذا تجهد نفسك وتذهب إلى عملك كل صباح إذا كان بمقدورك أن تدير وتسير عملك من خلف شاشة الحاسب الشخصي بالمنزل.

فثمة حقيقية لا يمكن إنكارها في العصر الحديث، ألا وهى أن كثيرًا من التفاعلات الاجتماعية تحدث الآن في عوالم افتراضية، حتى أضحت الوسائط الرقمية جزءًا لا يتجزأ من حياة البشر في شتى بقاع العالم، فجزء كبير من الاتصال اليومي والعلاقات الاجتماعية بين البشر تتم عبر وسائط تكنولوجية حديثة، أهمها شبكات التواصل الاجتماعي، وأمكن تلاشي التباعد الزماني بين البشر بفضل هذه الوسائط، وأما عن التباعد المكاني فإنه يمكن من خلال شبكة الإنترنت وإن تلاشي التباعد المكاني المادي، إلا أنه يتحقق التزامن المكاني الافتراضي، في ظل هذه الأجواء فإن تحول النشاط الرياضي إلى عالم رقمي ليس مفاجأة، وربما تتغير نظرة العالم والهيئات المشرفة على الرياضة وتصبح ثمة مفاهيم جديدة للرياضة، ومعايير مستحدثة، مفاهيم ومعايير تسمح بإدراج الرياضة الإلكترونية ضمن الرياضات المعترف بها. بيد أن هذه نظرة استشرافية للمستقبل، لكن ما هو الوضع القانوني للرياضة الإلكترونية حاليًّا؟

نعتقد – من جانبنا – أن الرياضة الإلكترونية هي مزيج من الرياضة والصناعة في آن واحد، فهي صناعة من حيث الألعاب التي يتنافس عليها اللاعبون، فهذه الألعاب هي في حقيقتها ألعاب مصنعة تحاكي الواقع، أو تخلق

عالمًا افتراضيًّا، لكنها تبقي شيئًا مصنعًا؛ ومن ثم يكون لصانع هذه اللعبة كافة الحقوق وعليه كافة الالتزامات التي يرتبها القانون على منتجي وصانعي المنتجات. ومن ناحية ثانية، فالرياضة الإلكترونية هي رياضة حيث؛ اللعب، والمنافسة، والمهارة، والتنظيم، ومن ثم يتعين خضوعها للقواعد الحاكمة للنشاط الرياضي، ويترتب على هذه الطبيعة المزدوجة آثار قانونية في غاية الأهمية، تتمثل في تحديد القواعد القانونية التي تطبق على هذا النوع من الرياضات الحديثة، قواعد تضع في الاعتبار هذه الطبيعة المزدوجة لهذه الرياضة، ونعتقد أن هذه القواعد ستأتي في جزء منها مغايرة للقواعد المطبقة على الرياضة التقليدية حتى تتوافق مع الطبيعة المزدوجة لهذه الرياضة الحديثة.

المبحث الثاني: التحديات القانونية التي تواجه الرياضة الإلكترونية

نعتقد أن الاعتراف بالرياضة الإلكترونية كسائر الرياضات التقليدية مرهون بتغييرات مستقبلية لمفاهيم الرياضة بصفة عامة، أما في الوقت الراهن وفي ظل المعايير السائدة؛ فإنه يصعب إسباغ صفة الرياضة على هذا النوع من الرياضة الحديثة؛ نظرًا للطبيعة المزدوجة لهذه الرياضة، وينبني على ذلك أن تواجه الرياضة الإلكترونية في ظل المعطيات الحالية جملة من التحديات القانونية، بعضها يظهر على مستوى القانون الداخلي، وبعضها الآخر على المستوى الدولي. ونتناول هذه التحديات في مطلبين على النحو التالي:

المطلب الأول: التحديات القانونية على المستوى الداخلي

الفرع الأول: التحديات في مجال العقود

تمثل عقود تنظيم الرياضة الإلكترونية تحديًا قانونيًّا أمام اللاعبين والمنظمين والمصنعين والمنتجين للألعاب الإلكترونية؛ إذ تمر هذه العقود بمراحل تفاوضية قبل إبرامها، ويحتاج هذا التفاوض إلى خبرات قانونية يفتقدها أغلب اللاعبين خاصة أنهم عادة من صغار السن. كما أن حوكمة الرياضة التقليدية تقضي في بعض العقود بوجود ما يسمى بالوسيط الرياضي، وتنظم القواعد في نطاق الرياضة التقليدية طريقة عمله، ومدى سلطاته، وما عليه من واجبات، وتشكل هذه المسائل تحديات تواجه الرياضة الإلكترونية، بيد أن أهم هذه التحديات تظهر بوجه خاص في ثلاثة أنواع من العقود هي؛ عقود الاحتراف الرياضي، وعقود الرعاية، وعقود استغلال الصور والعلامات.

أولًا: عقود الاحتراف الرياضي

تتم ممارسة الرياضة التقليدية إما على سبيل الهواية، وإما على سبيل الاحتراف، والفارق الجوهري بين اللاعب الهاوي واللاعب المحترف، هو أن الأول يمارس النشاط الرياضي على سبيل التسلية وتنمية قدراته البدنية، بينما يرتبط الثاني مع ناديه بعقد عمل[50]. ويرتب هذا العقد آثارا قانونية على كل من اللاعب المحترف والنادي[51]. ويعرف المشرع الكويتي الاحتراف الرياضي – بصفة عامة – بأنه: "ممارسة النشاط الرياضي كمهنة، أو حرفة

50 حسن حسين البراوي، "الطبيعة القانونية لعقد احتراف لاعب كرة القدم – دراسة في ضوء العقد النموذجي المعد من قبل الاتحاد القطري لكرة القدم"، **المجلة القانونية والقضائية**، ع 2، 2011، ص 79.

51 Roshan Gopalakrishna, Autonomous agreement on the minimum requirements for professional football contracts, 2012 https://sportslaw.in/home/2012/05/22/autonomous-agreement-on-the-minimum-requirements-for-professional-football-contracts (last visited 28/7/2020).

يباشرها اللاعب بصفة منتظمة بهدف تحقيق عائد مادي وفق عقود يتم الاتفاق على شروطها مسبقًا"[52]. أما المشرع الفرنسي فيعرف لاعب ألعاب الفيديو المحترف في المادة 102 من قانون 7/ 10/ 2016 المسمى بقانون "نحو جمهورية رقمية"، بأنه "كل شخص يشارك في مقابل أجر في مسابقات ألعاب الفيديو، ويرتبط بعلاقة تبعية قانونية مع جمعية، أو شركة حاصلة على ترخيص من الوزير المختص بالتكنولوجيا الرقمية، وفقا للإجراءات التي تحددها اللائحة"[53].

وفي نطاق الرياضة الإلكترونية قامت بعض النوادي الرياضية الإنجليزية لكرة القدم كنادي وست هام، ومانشستر سيتي بإبرام عقود مع بعض اللاعبين بعد فوزهم ببطولات عالمية، بيد أن الغالبية العظمى من لاعبي الرياضة الإلكترونية لا يرتبطون بعقود مع أندية كبيرة كهذه في أوربا، فمثل هذه الأندية لا ترتبط معهم إلا بعد أن يذيع صيت اللاعب وشهرته. أما على مستوى البلاد العربية فلا توجد عقود احتراف للاعبين؛ وسبب ذلك هو أن تنظيم الرياضة الإلكترونية في هذه الدول غير كامل، حتى في البلاد العربية التي لديها اتحادات وطنية كالسعودية ومصر وتونس وسوريا على سبيل المثال.

ويتعين على القانونيين مستقبلًا إيجاد صيغة لعقود احتراف لاعبي الرياضة الإلكترونية تتلاءم وطبيعة هذه الرياضة؛ إذ ثمة إشكاليات تطرح؛ أولها تحديد الطرف الذي يبرم عقد الاحتراف مع اللاعب هل هو النادي الرياضي كما فعلت بعض الأندية الإنجليزية، كما هو الحال في الرياضة التقليدية، أم يبرم مع الشركة منتجة اللعبة على سند أنها هي من قامت بتصميم اللعبة وتملك وحدها حق تطويرها، فهي أقدر من غيرها على أن تدرب اللاعب؟ كما أن تحديد الالتزامات المتقابلة على الطرفين تحتاج إلى دراسة وتحديد، ففي عقود الاحتراف التقليدية يتعين على اللاعب المحترف أن يقوم بالتدريب واللعب لصالح النادي، ويقتضى ذلك حضورا بدنيًا للاعب بالنادي ومرافقه، بينما لا تشترط ذلك الرياضة الإلكترونية، حيث يمكن أن يقوم بالتدريب واللعب من منزله، أو من مكان دراسته، أو من أي مكان، فكيف للنادي أن يراقب ويتأكد من قيام اللاعب بالتزامه بالتدريب، قد يبدو من السهل إيجاد حلول تقنية لهذه المسائل، بيد أن هذه الحلول التقنية لا بد أن يرافقها حلول قانونية تترجم إلى التزامات واضحة ومحددة يتضمنها عقد الاحتراف الذى يبرم مع اللاعب.

ثانيًا: عقود الرعاية

لم تعد الرياضة نشاطًا بدنيًا يمارس بهدف الحفاظ على السلامة الجسدية، أو الترويح عن النفس، بل أضحى مجالًا خصبًا للاستثمار الاقتصادي، وتعددت أوجه الاستثمار الرياضي، وتمثل عائدات عقود الرعاية الرياضة أهم

52 المادة الأولى من قانون رقم 49، لسنة 2005، الصادر بتاريخ 2005/7/13، نشر بتاريخ 2005/7/24، يعمل به اعتبارا من 2005/8/14، بشأن تنظيم الاحتراف في المجال الرياضي. الكويت اليوم 726، السنة 51.

53 بعد أقل من سنة من صدور القانون الفرنسي الخاص بنحو جمهورية رقمية، صدر المرسوم 872، 2017، 2017/5/9، الذي بين إجراءات الحصول على الموافقة المذكورة لشركات وجمعيات ألعاب الفيديو. للمزيد راجع:

Décret n° 2017872– du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs. Journal officiel de la République française – N° 109 du 10 mai 2017, https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000034633579&fastPos=2&fastReqId=1642209162&categorieLien=id&oldAction=rechTexte (last visited 28/7/2020).

مصادر التمويل للاعب، أو النادي، ولم يقتصر الأمر على اللاعبين والنوادي، بل تعداه إلى الاتحادات الدولية؛ إذ تحرص هذه الاتحادات والهيئات على إبرام عقود لرعاية الفعاليات والأحداث والبطولات التي تقيمها مقابل أموال طائلة تعود عليها، تستطيع بها أن تنفق وتطور الرياضة التي تشرف عليها[54]. وتوجد الرعاية الرياضة في الرياضة الإلكترونية شأنها شأن الرياضة التقليدية[55]، وأثيرت بعض الدعاوى بشأنها[56]. وتثير عقود رعاية الرياضة الإلكترونية العديد من الإشكاليات القانونية التي تحتاج إلى بحث، منها: ما يتعلق بأطراف العقد، وأهليتهم القانونية للتوقيع على العقود؛ نظرًا لصغر سن بعض اللاعبين وعدم أهليتهم القانونية، كذلك تحديد حقوق اللاعب، أو الفريق، وهل تكون الرعاية للأحداث والفاعلية، أم تكون الرعاية للعبة ذاتها؟ بمعنى، أن مصنع ومنتج اللعبة أثناء تصنيعها يقوم باستخدام العلامة التجارية للراعي فتظهر هذه العلامة أثناء اللعب أمام اللاعب والمتابعين، أم تكون الرعاية للاعبين أنفسهم. هل يحصل اللاعب على خصم من صفقات رعاية الفريق؟ هل يسمح للاعب برعاية شخصية، وإذا كان الأمر كذلك، فهل يحصل الفريق على نسبة منها؟ هل هناك قيود مفروضة على الرعاية الشخصية؟ وإذا فرض، وكانت الرعاية مع منتج، أو مصنع اللعبة، فهل يجوز لمنظم المسابقات والبطولات أن يتعاقد مع رعاة منافسين للرعاة المتواجدين باللعبة؟[57].

ثالثًا: عقود استغلال الصور والعلامات

تعتبر عقود استغلال الصور والعلامات من أهم القضايا التي تثار في نطاق الرياضة التقليدية، حيث يتم استغلال الصور الشخصية للاعبين في الدعاية والإعلان، كذلك يتم استغلال العلامات والإشارات للنوادي والكيانات الرياضية في الإعلان، وأصبح هذا الاستغلال أحد أهم أوجه الاستثمار الرياضي، لكن وبالنظر إلى أنه ينصب على عناصر تتصل اتصالًا وثيقًا بالإنسان، فقد كفلت الدساتير والتشريعات الجنائية والمدنية في معظم البلدان حماية قانونية للشخص على صورته واسمه، وبالنسبة إلى الكيانات المعنوية على علامتها وإشارتها، فلا يجوز استغلال هذه الحقوق إلا بمقتضى ترخيص من صاحب الحق، احترامًا للحق في الخصوصية بالنسبة إلى الشخص الطبيعي[58]، واحترامًا للحقوق المالية بالنسبة إلى الشخص المعنوي[59]. وعادةً، لا تنظم قوانين الرياضة التقليدية كيفية التنازل عن الحق في استغلال الصور والعلامات، ولكن الاتفاقيَّات الخاصة التي تبرم بين الشركات من جهة

54 Jean-Michel Marmayou et Fabrice RIZZO, Les Contrats de Sponsoring Sportif, 2014, Lextenso éditions, no. 2.

55 عام 2019 أبرمت شركة جيليت (Gillette)، وهي شركة متخصصة في أدوات تزين الرجال، عقد رعاية مع الاتحاد الدولي لكرة القدم لرعاية سلسلة "إي إيه سبورتس فيفا 20" العالمية، وتسعى الشركة من وراء هذا العقد إلى تعزيز علامتها التجارية لدى قطاع كبير من الشباب والصغار المشاركين والمتابعين لهذه البطولة. https://www.aetoswire.com/ar/، تاريخ الزيارة: 2020/7/28.

56 راجع دعوى (Tenny) ضد (Faze Clan).
https://feldman.law/news/the-wild-west-of-e-sports-contracts-and-agreements (last visited 28/7/2020).

57 https://esportsobserver.com/every-esports-player-needs-contract (last visited 28/7/2020).

58 راجع المادة 333 من قانون العقوبات القطري، والمادة 378 من قانون العقوبات الإماراتي، والمادة 438 من قانون العقوبات العراقي، والمادة 309 مكرر من قانون العقوبات المصري.

59 Gérald Simon, Cécile Chaussard, Philippe Icard, David Jacotot, Chirstophe de La Mardière, Vincent Thomas, Droit du Sport, 2012, Thémis droit Puf, no.529 et s.

والأندية، أو اللاعبين من جهة أخرى، أو العقود التي تبرم بين اللاعبين والأندية من جهة، والأندية والشركات من جهة أخرى، هي التي تنظم آلية التنازل وحقوق كل طرف، وعادة لا يكون التنازل مطلقًا، وإنما فقط، يكون مقصورًا على الاستغلال الاقتصادي للاسم، أو الصورة، أو العلامة[60].

ويثير التنازل عن حقوق الاستغلال للصور والعلامات تساؤلات عديدة في نطاق الرياضة الإلكترونية، خاصة في ظل التداخل بين منتجي الألعاب من ناحية ومنظمي البطولات والمنافسات من ناحية ثانية، ويتعين على اللاعبين حين التوقيع على عقود التنازل عن حقوق الاستغلال لصورهم وأسمائهم أن يكونوا على علم بنطاق الحقوق المتنازل عنها، ومدة الاستغلال، والبلدان التي يسرى فيها الاستغلال[61]، ولعل إيجاد صيغة قانونية تنظم آلية التنازل عن هذه الحقوق تمثل تحديدًا قانونيًّا جديدًا يواجه الرياضة الإلكترونية.

الفرع الثاني: حماية الملكية الفكرية

تشكل الملكية الفكرية بالنسبة إلى الرياضة الإلكترونية مصدر قلق؛ ويرجع السبب في ذلك إلى الطبيعة المزدوجة للرياضة الإلكترونية، فهي في شق منها تعتبر رياضة تنطوي على منافسة، ونشاط، وتنظيم، غير أنها رياضة تستند إلى لعبة مصنعة ومنتجة من قبل مصنع، وتعتمد هذه اللعبة في تشغيلها بشكل أساسي على جهاز الكمبيوتر، سواء الكمبيوتر الشخصي، أو الأجهزة الكبيرة الأخرى، وتستلزم مشاركة عدد من اللاعبين أو المتابعين الاتصال بشبكة الإنترنت، هذا التداخل في الرياضة الإلكترونية يوجد إشكاليات من ناحية حماية حقوق الملكية الفكرية. وتتعدد إشكاليات الملكية الفكرية المرتبطة بالرياضة الإلكترونية، ويمكن حصر هذه الإشكاليات في تحديد الآلية القانونية التي يتم بها حماية ألعاب الرياضة الإلكترونية، بعبارة أخرى، الطبيعة القانونية لألعاب الرياضة الإلكترونية، فهل تتم حماية هذه الألعاب استنادًا إلى قوانين براءات الاختراع، أم استنادًا إلى قوانين حق المؤلف.

تنص قوانين براءات الاختراع – في غالبية الدول العربية – على أنه: يكون الاختراع قابلًا للحصول على براءة اختراع إذا كان جديدًا، ومنطويًا على فكرة مبتكرة، وقابلًا للتطبيق الصناعي، سواء تعلق بمنتجات صناعية جديدة، أو بطرق، أو وسائل صناعية مستحدثة، أو بتطبيق جديد لطرق، أو وسائل صناعية معروفة[62]. يظهر من ذلك أنه يشترط أن يكون الاختراع قابلًا للاستغلال الصناعي[63]، والألعاب ليست قابلة للاستغلال الصناعي؛ ومن ثم لا تمنح براءة اختراع. ولقد نص على الحكم المتقدم صراحة الفصل الثاني من قانون براءات الاختراع

60 Carolina Pina, The Role of IP for Athletes and Image Rights, https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_reg_ip_sport_sin_14/wipo_reg_ip_sport_sin_14_t_11.pdf (last visited 28/7/2020).

61 Steve Austine Nwabueze, The Right To Use Images Of Athletes For Commercial Purposes — Gold Mine Or Undermined? https://www.mondaq.com/nigeria/contracts-and-commercial-law/939396/the-right-to-use-images-of-athletes-for-commercial-purposes-gold-mine-or-undermined (last visited 28/7/2020).

62 راجع في ذلك المادة الأولى من قانون رقم 4، لسنة 1962، بشأن براءات الاختراع الكويتي؛ والمادة الأولى من قانون حماية الملكية الفكرية المصري رقم 82، لسنة 2002؛ والمادة الثانية من مرسوم رقم 30، لسنة 2006، بإصدار قانون براءات الاختراع القطري.

63 انظر محكمة القضاء الإداري المصرية، أحكام غير منشورة، الحكم رقم 41285، لسنة 59 قضائية، القضاء الإداري، الدائرة الأولى، بتاريخ 2016/1/19.

التونسي، حين نص على أنه يستبعد من مجال منح براءة الاختراع مجال الألعاب[64].

ومتى استبعدنا حماية الألعاب استنادًا إلى قواعد براءات الاختراع، فهل يمكن حمايتها استنادًا إلى قواعد حق المؤلف؟

تشكل الإجابة عن هذا التساؤل تحديًا جديدًا يواجه الرياضة الإلكترونية؛ فألعاب الفيديو هي أعمال إبداعية معقدة التأليف؛ إذ تحتوي على أشكال فنية متعددة، مثل الموسيقى والنصوص والمؤثرات والرسوم واللوحات والشخصيات، وتنطوي على تفاعل بشري أثناء تنفيذ اللعبة باستخدام برنامج كمبيوتر على أجهزة معينة.

لقد قامت المنظمة العالمية للملكية الفكرية بدراسة حول الطبيعة القانونية لألعاب الفيديو في عدد من بلدان العالم، وخلصت الدراسة إلى غياب التنظيم التشريعي لهذا الموضوع في عدد لا يستهان به من بلدان العالم، وبقطع النظر عن سبب عدم التنظيم هذا، فإنه في البلاد التي نظمت هذا الموضوع، لم يكن ثمة اتفاق على الطبيعة القانونية للألعاب؛ نظرًا لأنها إبداعات معقدة، ولقد تفاوتت الدول فيما بينها في الآليات التي تتبعها لحماية هذه الأعمال الإبداعية[65].

فغالبية الدول تذهب إلى حماية الأعمال الإبداعية المتمثلة في ابتكار لعبة جديدة؛ باعتبارها برنامجًا من برامج الحاسب الآلي يستحق الحماية؛ استنادًا إلى قواعد حق المؤلف[66]، فالعنصر الأساس الذي تشترك فيه جميع الألعاب هو برنامج الكمبيوتر الخاص بها. ويشير البعض إلى أن الألعاب تحتوي على عناصر رئيسية ثلاثة هي: عناصر صوتية تضم؛ المؤلفات الموسيقية، الصوت، والمؤثرات الصوتية. وعناصر مرئية تضم؛ الصور الفوتوغرافية، والرسوم المتحركة، والنص. وعناصر رمز الكمبيوتر وتضم:؛ محرك اللعبة الرئيس، والمحرك المساعد، والمكونات الإضافية[67]. وتعد الألعاب بالنظر إلى العناصر المتقدمة مصنفات سمعية بصرية[68].

---

64 قانون 84، لسنة 2000، مؤرخ في 2000/8/24، يتعلق ببراءات الاختراع التونسي: الفصل 2- تمنح البراءة للاختراعات الجديدة والناتجة عن نشاط ابتكاري والقابلة للتطبيق الصناعي. لا تعتبر اختراعات على معنى الفقرة الأولى من هذا الفصل خاصة: أ- ..... ج- التصاميم والقواعد والمناهج المتعلقة بممارسة الأنشطة الفكرية المحضة، مجال الألعاب، ميدان الأنشطة الاقتصادية، ميدان البرامج المعلوماتيّة.

65 The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, prepared by Mr. Andy Ramos, Ms. Laura LÓpez, Mr. Anxo RodrÍguez, Mr. Tim Meng and Mr. Stan Abrams, Wipo, Date: July 29, 2013.

66 انظر في حماية برامج الحاسب الآلي استنادًا إلى قواعد حق المؤلف القوانين العربية التالية: المادة الثالثة من قانون رقم 75، لسنة 2019، الكويتي بشأن إصدار قانون حقوق المؤلف والحقوق المجاورة. والمادة الثانية من قانون رقم 22، لسنة 2006 البحريني، بشأن حماية حقوق المؤلف والحقوق المجاورة. المادة الرابعة من أمر رقم 5، لسنة 2003 الجزائري، بشأن حقوق المؤلف والحقوق المجاورة. المادة 184، من قانون حماية الملكية الفكرية المصري 84، لسنة 2002؛ المادة الثانية من القانون الاتحادي لدولة الإمارات العربية المتحدة رقم 7، لسنة 2002، بشأن حماية حقوق المؤلف والحقوق المجاورة؛ المادة 2 من قانون حماية حق المؤلف والحقوق المجاورة القطري رقم 7، لسنة 2002.

67 Computer and Video Game Law — Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials, by Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, Carolina Academic Press, 2009, p. 54.

68 يعرف قانون حق المؤلف الأمريكي في المادة 101 المصنفات السمعية البصرية بأنها: "المصنفات التي تتكون من مجموعة متتابعة من الصور المترابطة، والمعدة للمشاهدة بواسطة آلات، أو معدات معينة، مثل شاشات العرض، أو الأجهزة الكهربائية المخصصة لهذا الغرض، سواء كانت مصحوبة بأصوات، أو غير مصحوبة بأصوات، وبغض النظر عن طبيعة الدعامة التي يتم تثبيت المصنف عليها، ومثالها الأفلام، أو شرائط الفيديو التي تحفظ هذه المصنفات. وانظر المادة الأولى من قانون 75، لسنة 1999 اللبناني، الرامي إلى حماية الملكية الأدبية والفنية؛ حيث جاء فيه: أن "العمل السمعي والبصري: هو كل عمل يتكون من مجموعة متسلسلة من الصور المتعلقة بعضها ببعض، سواء أكانت مصحوبة بصوت أم لا، التي تعطي انطباعًا بالحركة عند عرضها، أو بثها، أو نقلها بأجهزة خاصة".

ولا يتوقف التحدي الذي يواجه ألعاب الرياضة الإلكترونية عند هذا الحد؛ إذ تبرز على الساحة مسألة تحديد أصحاب حقوق هذه الألعاب، أي الأشخاص الذين يحق لهم استغلال هذه الألعاب استغلالًا ماليًّا، وكذلك الدفاع عما قد تتعرض له هذه الألعاب من تحريف، أو تزوير، بعبارة مختصرة تحديد أصحاب الحقوق المالية والأدبية، ويبدو السؤال في غاية الأهمية بالنظر إلى تعدد المشاركين في اللعبة. ويتوقف عدد المشاركين على حجم المشروع، ونوع اللعبة، والنظام الأساسي لها، والتطورات التكنولوجية، وما يصاحبها من زيادة في إعداد المشاركين في صنع اللعبة، ويتم تقسيم المشاركين إلى طوائف، وداخل كل طائفة يوجد عدد من المشاركين، وأصبحت اللعبة كالفلم السينمائي، يشترك فيها أكثر من متخصص في أعمال التأليف من هؤلاء؛ المنتج، ومصممو اللعبة، والفنان، والمبرمج، أو المهندس، ومصمم الصوت، وأصحاب الحقوق المجاورة.

فهؤلاء جميعًا يشاركون في إنشاء اللعبة، وتعدّ أعمال الكثير منهم أعمالًا ابتكارية تُحمى وفقًا لقواعد حق المؤلف، سواء كاتب النص، أو مؤلف الموسيقي. وبعضهم يتم تصنيفهم كأصحاب حقوق مجاورة، كفناني الأداء. ويمكن لكل مبدع أن يحمى إبداعه، مع ملاحظة أن هذه الأعمال مجتمعة تشكل عملًا إبداعيًّا واحدًا، وعندئذ يتعين تحديد من صاحب الحق في الحماية. تتجه غالبية الدول إلى تصنيف اللعبة على أنها مصنف سمعي بصري؛ ومن ثم تُحمى على هذا الأساس، بيد أنه لا يمكن إنكار طبيعة اللعبة ذاتها، ذلك؛ لأن المصنف السمعي البصري يقتصر فيه الأمر على المشاهدة والسماع، أي دون أن يتدخل المتلقي في المصنف، وهذا على خلاف اللعبة، حيث يتفاعل فيها المشارك مع غيره، وأحيانًا يتدخل في عملية تطويرها، لذلك، فإن اللعبة – وإن وصفت بأنها مصنف سمعي بصري وفقا لقواعد حق المؤلف – إلا أنه مصنف ذو طبيعة خاصة.

وتبدو مسألة تحديد أصحاب حق المؤلف، أو أصحاب الحقوق الاستئثارية على اللعبة في غاية الأهمية؛ كونها تتصل اتصالًا وثيقًا بإشكالية التراخيص؛ إذ يتعين على اللاعبين والفرق المشاركة في المسابقات الاحترافية للحصول على ترخيص من مطور اللعبة باستعمالها في المسابقة. كما أنه يحظر على اللاعبين، أو الفرق إعادة البث للمباريات، أو تسجيلها، أو إنشاء مقاطع فيديو خاصة بهم أثناء اللعب على (YouTube)، قبل الحصول على ترخيص بذلك، وقد يؤدي عدم حصول اللاعبين والفرق على مثل هذه الترخيص إلى تعرضهم للمسائلة القانونية[69].

الفرع الثالث: حماية الطفل والشباب

تتميز الألعاب الإلكترونية بصفة عامة، والرياضة الإلكترونية بصفة خاصة، بأن أغلب لاعبيها هم من صغار السن، فمعظم لاعبي هذه الرياضة هم دون السن القانونية. وحيث إن بعض هذه الألعاب يتم تصنيعها ونشرها من قبل شركات وكيانات تجارية تسعى إلى تحقيق الربح بالدرجة الأولى؛ فقد توجد بعض الألعاب التي تمثل خطورة على الشباب، أو على صحة الطفل، وتكوينه، وقد تؤثر على تحصيله العلمي ونمو العقلي، بل يصل التأثير أحيانا إلى التكوين العقائدي[70]؛ لذلك، عمدت بعض الدول الأوربية إلى مواجهة هذا التحدي منذ البداية، ففي فرنسا يشترط قانون 7/ 10/ 2016 "نحو جمهورية رقمية"، صراحة، الحصول على موافقة الممثل القانوني للاعب

69 https://onlinellm.usc.edu/blog/esports-law-growth (last visited 28/7/2020).

70 عبد الله عوض العجمي، "تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة"، **مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية**، جامعة الكويت، مجلس النشر العلمي، عدد 108، 2017، ص 158.

صغير السن؛ إذا رغب الصغير في ممارسة ألعاب الفيديو التنافسية[71]. وفي بريطانيا قامت جمعية الرياضة الإلكترونية البريطانية بإصدار دليل الآباء للرياضة الإلكترونية 2019/ 2020 ويحتوى على كل ما يحتاج الوالد، أو ولي الأمر أن يعرفه عن الألعاب التنافسية[72].

أما على مستوى الدول العربية فغالبيتها تعتبر الطفل مَن هو دون الثامنة عشرة من العمر[73]، ونسبة من هذه التشريعات قامت بتنظيم حقوق الطفل بمقتضى قوانين خاصة، وتضمنت تلك القوانين حقوق الطفل الأساسية؛ الصحية، والتعليمية، والاجتماعية، والثقافية. وهي وإن لم تنص صراحة على حماية الطفل في مجال الرياضة الإلكترونية، إلا أنها نصت بشكل عام على حماية الطفل مما يتعرض له من أضرار محتملة؛ جراء ممارسة الألعاب الإلكترونية، أو ما يشابها. فعلى سبيل المثال؛ نص المشرع الإماراتي على حظر نشر، أو عرض، أو تداول، أو حيازة، أو إنتاج أية مصنفات مرئية، أو مسموعة، أو ألعاب موجهة للطفل تخاطب غرائزه الجنسية، أو تزين له السلوكيات المخالفة للنظام العام والآداب[74]. بينما نص المشرع في سلطنة عمان على حظر تداول، وبيع أدوات ولعب الأطفال التي تحتوي على مواد ضارة بصحتهم، ويصدر بتحديد تلك المواد قرار من الجهة المعنية[75]. بينما نصت تشريعات كل من الكويت، والبحرين، ومصر على حظر دخول الأطفال دور السينما، والمسارح، والأماكن العامة الأخرى، لمشاهدة ما يعرض فيها؛ إذا كان العرض محظورًا عليهم، طبقًا لما تقرره جهة الاختصاص[76].

وهذه النصوص، وإن أمكن الاستناد إليها في حماية الطفل والشاب من التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية، إلا أننا نعتقد أنها غير كافية لتحقيق الحماية المطلوبة، ويتعين على المشرع في الدول العربية أن يقوم بسن قواعد خاصة لمواجهة هذه الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، خاصة أن معظم هذه الألعاب يتم تصنيعها وإنتاجها في البلاد غير العربية، وأحيانًا يتم إنتاج ألعاب قد تبدو متوافقة مع تلك المجتمعات، لكنها تتعارض مع القيم الدينية والاجتماعية والثقافية للمجتمعات العربية. ولا يخفي خطورة انتشار ولعب مثل هذه الألعاب من قبل الأطفال والشباب في العالم العربي، ولعل ما أثير – مؤخرًا – حول لعبة بابجي (PUBG) الإلكترونية، خير دليل على ذلك[77].

---

71 Axelle Lemaire, Fabriquer la loi pour une République numérique, https://www.biennale-design.com/saint-etienne/2019/doc_root/Presse/archives-19/5e26adb8aaa01_Axelle_Lemaire_Archives19.pdf (last visited 28/7/2020).

72 https://britishesports.org/advice/esports-parents-guide (last visited 28/7/2020).

73 انظر في ذلك: الفصل الثالث من قانون 92، لسنة 1995، مؤرخ في 1995/11/9، يتعلق بإصدار مجلة حماية الطفل التونسي؛ والمادة الأولى من قانون حماية الطفل الكويتي رقم 21 لسنة 2015. والمادة الأولى من قانون حماية الطفل الإماراتي رقم 3 لسنة 2016، بشأن قانون حقوق الطفل "وديمة". والمادة الثانية من قانون الطفل المصري رقم 12 لسنة 1996.

74 راجع المادة 26، من قانون حماية الطفل في دولة الإمارات العربية المتحدة، قانون اتحادي رقم 3، لسنة 2016.

75 راجع المادة 24 من المرسوم السلطاني العماني رقم 22، لسنة 2014، بشأن إصدار قانون الطفل.

76 راجع في ذلك المادة 67، من قانون الطفل الكويتي؛ وفي ذات المعنى المادة 40 من قانون الطفل البحريني رقم 37، لسنة 2012، بشأن إصدار قانون الطفل؛ والمادة 90، من قانون الطفل المصري رقم 12، لسنة 1996، بشأن إصدار قانون الطفل.

77 انظر فتوى مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية؛ بشأن ما أثير حول لعبة بابجي "pubg" الإلكترونية، حيث تم تحديث هذه اللعبة، واحتوى الإصدار الأخير منها على سجود اللاعب وركوعه لصنم فيها؛ بهدف الحصول على امتيازات داخل اللعبة. وذكر المركز ما نصه: "يُكرر المركز تأكيده حرمة كافة الألعاب الإلكترونية التي تدعو للعنف، أو تحتوي على أفكار خاطئة يُقصد من خلالها تشويه العقيدة، أو الشريعة وازدراء الدّين، وتدعو للرّكوع، أو السجود لغير الله سبحانه، أو امتهانِ المقدسات، أو عنفٍ، أو كراهيةٍ، أو إرهابٍ، أو إيذاءِ النَّفس، أو الغير". انظر موقع المركز: https://www.facebook.com/fatwacenter (last visited 28/7/2020).

المطلب الثاني: التحديات القانونية على المستوى الدولي

لا تقتصر التحديات القانونية التي تواجه الرياضة الإلكترونية على المستوى الوطني، بل تتعدها إلى المستوى الدولي، ونظرًا لحداثتها، وعدم تنظيمها بشكل كامل في غالبية البلاد العربية؛ فإنه توجد بعض التحديات المتعلقة بها، تواجه الدول العربية، ودول العالم أجمع؛ لذلك نشير أولًا، إلى التحديات التي تواجه الرياضة الإلكترونية في الدول العربية مجتمعة، وثانيًا، إلى التحديات بالنسبة إلى كل دول العالم.

الفرع الأول: التحديات القانونية التي تواجه الرياضة الإلكترونية في الدول العربية

تتمثل التحديات والعقبات التي تواجه الرياضة الإلكترونية في الوطن العربي في:

1 – غياب التنسيق بين الدول العربية بشأن سن قواعد قانونية موحدة حاكمة للرياضة الإلكترونية. وانعدام التنظيم لمسابقات وبطولات ترقي إلى مستوى البطولات العالمية، مقارنة بما عليه الوضع في الدول الأوربية والآسيوية. فعلي الرغم من وجود اتحاد عربي للرياضات الإلكترونية؛ إلا أنه لا يضم في عضويته سوى: السعودية ومصر والإمارات وتونس والأردن ولبنان والعراق والبحرين واليمن. وباقي الدول العربية خارج هذا الاتحاد. ولا يوجد إعلان عن اللوائح والقواعد الصادرة عن الاتحاد حتى الآن بشأن ممارسة وتنظيم الرياضة الإلكترونية.

2 – ضعف التمويل المخصص للرياضة الإلكترونية في معظم البلاد العربية، يؤدي إلى عدم وجود منافسات ومسابقات على مستوًى عالٍ، ويعيق عملية تطوير الرياضة الإلكترونية. كما أن الإنفاق على الرياضة الإلكترونية في الوطن العربي يكون من قبل الحكومات، وهذا الإنفاق مهما بلغ فهو ضئيل، مقارنةً بما تنفقه الشركات التجارية العملاقة على الرياضة الإلكترونية في أوربا وآسيا.

3 – يحتاج اللاعبون المحترفون في الرياضة الإلكترونية إلى إطار قانوني ينظم ويحمى حقوقهم، وإلى رعاية من شتى النواحي، رعاية بدنية وطبية وتعليمية وثقافية، وتفتقد الكيانات الرياضية الإلكترونية في العالم العربي إلى ذلك، مما يجعل مستوى اللاعبين في الوطن العربي أقل من نظرائهم في أوربا وآسيا.

4 – ما زالت النظرة الاجتماعية إلى الرياضة الإلكترونية أنها نوع من اللعب بغرض الترفيه والتسلية، وليس باعتبارها رياضة احترافية، يتم الاستثمار فيها، وتتجاوز عائداتها – أحيانًا – عائدات أنشطة تقليدية كثيرة.

الفرع الثاني: تحديد التحديات القانونية التي تواجه الرياضة الإلكترونية على المستوى الدولي

تتمثل التحديات القانونية التي تواجه الرياضة الإلكترونية على المستوى الدولي في:

1 – تعدد الهيئات والمنظمات والجهات التي تنظم الرياضة الإلكترونية، وتشرف عليها، وتراقبها:

يوجد على المستوى الدولي أكثر من جهة، أو منظمة تتولّى تنظيم المسابقات والبطولات، وأحيانًا

الإشراف على الرياضة الإلكترونية، فلدينا الاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية (International Esports Federation) (IESF) وهو يعمل على دعم الرياضة الإلكترونية باعتبارها رياضة عالمية تتخطى الحواجز بين الدول، لذلك يعمل على تعزيزها كرياضة حقيقة، كما يعمل مع الاتحادات الوطنية لجعل الرياضة الإلكترونية على ذات مستوى المنافسة والأهمية الموجودة في الرياضة التقليدية، ويضم الاتحاد 72 اتحادًا وطنيًا، ومن الدول العربية المنضمة إليه: مصر، وتونس، ولبنان، والسعودية، وسوريا، والإمارات[78].

إضافة إلى ذلك، يوجد تحالف الرياضات الإلكترونية العالمية (World Esports Consortium) (WESCO) وهو منظمة دولية لا تهدف إلى الربح، يقع مقرها في البرازيل، ويقبل في عضويته الهيئات والمنظمات المهتمة بالرياضة الإلكترونية، التي لا تسعى إلى الربح، وأيضًا الاتحادات الوطنية للرياضات الإلكترونية. ويفتح التحالف الباب للشركات والكيانات الاقتصادية التي تسعى إلى ربح للحصول على عضويته. وتعد هذه المنظمة واحدة من أكبر ثلاث أسواق رئيسة معنية بالرياضات الإلكترونية[79].

وعلى المستوى القاري يوجد أكثر من اتحاد، فهناك الاتحاد الأوربي للرياضات الإلكترونية[80] (Esports Europe)، والاتحاد الآسيوي للرياضات الإلكترونية[81] (AESF) (Asian Electronic Sports Federation) والاتحاد الأفريقي للرياضات الإلكترونية، وتوجد بعض الاتحادات الخاصة بمناطق معينة من العالم كالرياضة الإلكترونية في الشرق الأوسط (eSports Middle East).

2 – تنوع واختلاف طبيعة الجهات والمنظمات الدولية المشرفة على الرياضة الإلكترونية على المستوى الدولي:

يلاحظ تنوع وتباين في طبيعة الهيئات والمنظمات والجهات المشرفة على الرياضة الإلكترونية على المستوى الدولي، فبعضها غير ربحية، وبعضها شركات تجارية تسعى إلى تحقيق الربح، فلعل من ميزات وتفرد الرياضة الإلكترونية عن الرياضة التقليدية، هو ذلك المزيج بين الرياضة والصناعة، ويترجم هذا

78 https://ie-sf.org/about/members (last visited 28/7/2020).

79 https://wescoesport.com/portal/who-we-are/what-is-wesco (last visited 28/7/2020).

80 جاء في الموقع الرسمي لـ(Esports Europe) أنه: تم تأسيس الاتحاد الأوروبي للرياضات الإلكترونية (EEF) في فبراير 2020، باعتباره اتحادًا شاملًا لثلاث وعشرين منظمة وطنية للرياضات الإلكترونية، وثلاثة من أصحاب المصلحة المهتمين في النظام البيئي للرياضات الإلكترونية وخارجها. الهدف من (EEF) هو إعادة تقديم اللاعبين والمنظمات الرياضية في السياسة الأوروبية ووسائل الإعلام والرياضة والمجتمع؛ بالإضافة إلى بناء منصة لأعضائها، ولحركة الرياضات الإلكترونية؛ لتطوير وتعزيز الرياضات كنشاط واعٍ ومسؤول ومستدام وشامل وصحي وقائم على القيمة. تم بناء (Esports Europe) ليعكس التغيير الرقمي والأشكال الديمقراطية التداولية للقرن الحادي والعشرين. يدرك (EEF) أنه شريك معتدل لأصحاب المصلحة في الرياضات، بدلًا من هيئة حاكمة، وبالتالي يهدف إلى الجمع بين الاتحادات الوطنية وأصحاب المصلحة والسفراء في الرياضات الإلكترونية. في النهاية، تبحث المنظمة عن أفضل النتائج للاعبين في نظام الرياضات الإلكترونية، وخاصة للحركات الشعبية في الرياضات الإلكترونية. ويشجع (EEF) الاهتمام الأوروبي بحركة الرياضات العالمية، ويبحث عن شراكات قوية مع الهيئات الإقليمية. وكذلك مع مطوري وناشري الألعاب التي نتنافس فيها. تحترم المنظمة الملكية الفكرية والتفاني الذي يساهم في تطوير ألعاب الفيديو وصيانتها. نحن نبحث عن حوار أعمق مع منشئي المحتوى تحديدًا، للعثور على رؤى مشتركة لتطوير الرياضات الإلكترونية إلى أفضل حركة ممكنة. انظر:

https://esportseurope.org (last visited 28/7/2020).

81 https://www.aesf.com/en/index.html (last visited 28/7/2020).

في الجهات والهيئات التي تشرف على الرياضة الإلكترونية، وتقوم بتنظيم المسابقات والبطولات الدولية. فإذا كانت الرياضة التقليدية يستأثر بتنظيمها الاتحادات الدولية التي تضم في عضويتها الاتحادات الوطنية، وتلتزم الأخيرة بكل ما يصدر عن الأولى من قواعد ولوائح متعلقة بتنظيم الرياضة والإشراف عليها؛ فإن الأمر على خلاف ذلك في الرياضة الإلكترونية، حيث لا تستأثر المنظمات والهيئات الرياضية غير الربحية بتنظيم البطولات والمسابقات والإشراف عليها، وإنما تشاركها في ذلك الشركات التجارية والكيانات الاقتصادية التي تصنع وتنتج وتستثمر في الرياضة الإلكترونية. ولقد قامت بعض هذه الشركات بتكوين اتحاد، أو تجمع يضم أقوى الفرق المنافسة في بطولات الرياضة الإلكترونية، وأكبر شركة في إنتاج الألعاب الإلكترونية، ونتج عن ذلك تجمع (WESA)[82].

ونرى في هذا الوضع، وإن عُد ميزة للرياضة الإلكترونية من جانب، أنه – من جانب آخر – قد ينقص من وضع الرياضة الإلكترونية؛ فقيام الشركات التجارية بدور في تنظيم البطولات والمسابقات والإشراف على الرياضة الإلكترونية وتطورها قد يلقي بظلال من الشك والريبة حول مساواة الرياضة الإلكترونية بنظيرتها من الرياضات التقليدية؛ نظرًا لاختلاف الفلسفة والقيم الحاكمة للشركات التجارية عن تلك التي تحكم الهيئات الرياضية، حيث تسعى الشركات إلى تحقيق الربح بالدرجة الأولى، وقد يصل بها هذا الهدف إلى التضحية ببعض القيم التي تحرص عليها الرياضة.

3 – عدم وجود اتحاد دولي قوي:

على الرغم من وجود أكثر من جهة، أو هيئة على المستوى الدولي تقوم بتنظيم المسابقات والمنافسات وتشرف على الرياضة الإلكترونية، إلا أن هذه الرياضة الإلكترونية تفتقر إلى وجود منظمة، أو هيئة، أو اتحاد دولي قوي على غرار ما هو موجود في الرياضة التقليدية، حيث اللجنة الأولمبية الدولية، وحيث الاتحادات الدولية المعنية بالألعاب، فتلك الاتحادات تملك من القوة والسيطرة على اللعبة ما يجعلها تتمتع بحق فرض قواعد صارمة بشأن تنظيم المسابقات والمنافسات، وقواعد ممارسة اللعبة، وكل ما يتصل بها، ولعل ما يقوم به الاتحاد الدولي لكرة القدم من إجراءات خير مثال على ذلك. ونعتقد أن تقدم الرياضة الإلكترونية وتطورها مرهون بوجود اتحاد قوي، تنطوي تحت مظلته كل الاتحادات الوطنية. وأن يكون لهذا الاتحاد الحقوق الاستئثارية في فرض قواعد ممارسة الرياضة الإلكترونية، وتنظيم المسابقات والمنافسات. ويتزامن مع ذلك أن يتمكن هذا الاتحاد من إقامة علاقة متوازنة مع الشركات التي تعمل وتستثمر في مجال الرياضة الإلكترونية.

4 – انتفاء الطابع المؤسسي للرياضة الإلكترونية على المستوى الدولي:

يعتبر انتفاء الطابع المؤسسي للرياضة الإلكترونية أحد المثالب التي وجهت لهذه الرياضة الحديثة في محاولة مساواتها بالرياضة التقليدية، ويشكل ذلك أحد أهم التحديات التي تواجه الرياضة الإلكترونية؛

82 http://www.wesa.gg (last visited 28/7/2020).

إذ إنه يحول وبشكل جلي عملية تطوير وتقدم هذه الرياضة، ولعل في تعدد الهيئات والجهات المشرفة على الرياضة الإلكترونية على المستوى الدولي، مع تباينها مع هيئات غير ربحية وشركات تجارية، هو السبب الرئيس في انتفاء الطابع المؤسسي؛ إذ لا يمكن إنكار دور ناشري ألعاب الفيديو التي هي أساس الرياضة الإلكترونية؛ إذ يتمتع هؤلاء الناشرون بحقوق استئثارية على اللعبة من جانب حماية الملكية الفكرية. ولا يجوز لمنظمي البطولات، أو اللاعبين إجراء أي تعديل، أو تطوير للعبة إلا بعد الحصول على ترخيص من قبل صاحب حق المؤلف، وهو ناشر اللعبة، لذلك لا تملك الهيئات والاتحادات فرض قواعد حاكمة للرياضة الإلكترونية. فعلي سبيل المثال تنص اتفاقية ترخيص المستخدم في (League of Legends) على أنه لا يمكن لأي مرخص له، تحت أي ظرف من الظروف، "تغيير، أو تعديل "أي جزء من اللعبة بأي طريقة" غير مصرح به صراحة من قبل (Riot Games)[83]، لذلك انحصر دور الاتحادات غير الربحية في مجرد الترويج للبطولات، وفرض بعض الجزاءات التأديبية؛ ولذلك فإننا نرى أن وجود هيئة، أو اتحاد دولي قوي يعمل على فرض القواعد واللوائح التنظيمية والبنيان الهيكلي للرياضة الإلكترونية، سيضفي بلا شك على الرياضة الإلكترونية الطابع المؤسسي.

الخاتمة

إن قراءة قانونية متأنية للرياضة الإلكترونية مكنتنا من الوصول إلى بعض النتائج، وبعض التوصيات التي نرى في الأخذ بها ما قد يساعد على تعزيز ونمو هذه الرياضة الحديثة على المستويين المحلي والدولي، وتتلخص تلك النتائج والتوصيات في النقاط التالية:

1 – تعد الرياضة الإلكترونية ظاهرة حديثة واسعة الانتشار عالميًّا، وتشهد نموًّا متسارعًا على المستويين الوطني والدولي؛ نظرًا لما تمثله من أهمية اجتماعية، واقتصادية، دللت العديد من الدراسات الحديثة على فوائدها، للفرد والمجتمع. وأصبحت تشكل في الوقت الراهن أحد أهم أوجه الاستثمار الرياضي، وتتجه العديد من النوادي الرياضية الكبيرة في العالم إلى تأسيس وإنشاء فرق رياضة إلكترونية خاصة بها، بل اتجهت بعض هذه النوادي إلى تشييد صالات ضخمة لإقامة المنافسات والبطولات الخاصة بالرياضة الإلكترونية.

2 – تعتبر الرياضة الإلكترونية نوعًا من الألعاب الإلكترونية، غير أنها تتميز عنها بأنها تمارس بشكل تنافسي، بينما الألعاب تمارس على سبيل الهواية، أو التسلية. وتتم الرياضة الإلكترونية غالبًا عبر شبكة الإنترنت، وعلى العكس من ذلك، فإن الألعاب، لا يوجد فيها ثقافة اللعب الجماعي معًا عبر الإنترنت. وتفترض الرياضة الإلكترونية عادة وجود عدد من اللاعبين، بينما الألعاب لا تتطلب ذلك، حيث يمكن للشخص في الألعاب أن يلعب مع نفسه. كما أن الرياضة الإلكترونية رياضة منظمة، بينما تفتقد بقية الألعاب إلى مثل هذا التنظيم.

3 – تعرف الرياضة الإلكترونية بأنها: لعبة إلكترونية (لعبة فيديو) تمارس بشكل تنافسي من قبل عدد من اللاعبين، أو الفرق، عبر شبكة الإنترنت، بحيث تجرى المنافسات في العالم الافتراضي من خلال الأجهزة التي يتحكم

83 https://www.riotgames.com/en/terms-of-service (last visited 28/7/2020).

فيها اللاعبون.

4 – تبين لنا من مناقشة وتحليل المعايير الموضوعة من قبل اللجنة الأولمبية الدولية، للاعتراف بنشاط ما كنشاط رياضي، أن الرياضة الإلكترونية لم تؤهل بعد للاعتراف بها كرياضة شأنها شأن الرياضة التقليدية، على الرغم من محاولات التقريب بينها وبين الرياضة التقليدية، وانتهينا إلى أن سبب ذلك هو افتقادها معياري النشاط البدني، والمؤسسية. حيث لازالت اللجنة الأولمبية الدولية تضع النشاط البدني ضمن أهم المعايير، التي تعول عليها، للاعتراف برياضة ما كرياضة أولمبية. وعلى الرغم من محاولات أنصار الرياضة الإلكترونية إظهار أن النشاط البدني موجود في الرياضة الإلكترونية؛ لكن ليس بنفس درجة وتأثير وجوده في الرياضة التقليدية. أما بالنسبة إلى المؤسسية، لا يوجد على المستوى الدولي منظمة، أو اتحاد دولي قوي يملك سن قواعد اللعبة ويراقب تنفيذها؛ لذلك تفتقد الرياضة الإلكترونية الطابع المؤسسي.

5 – انتهينا إلى أننا نرى أن طبيعة الرياضة الإلكترونية هي مزيج من الرياضة والصناعة في آن واحد، فهي صناعة من حيث الألعاب التي يتنافس عليها اللاعبون، فهذه الألعاب هي في حقيقتها ألعاب مصنعة تحاكى الواقع، أو تخلق عالمًا افتراضيًّا، لكنها تبقى شيئًا مصنعًا؛ ومن ثم يكون لصانع هذه اللعبة كافة الحقوق، وعليه كافة الالتزامات التي يرتبها القانون على منتجي وصانعي المنتجات. ومن ناحية ثانية، فالرياضة الإلكترونية هي رياضة؛ حيث اللعب، والمنافسة، والمهارة، والتنظيم؛ ومن ثم يتعين خضوعها للقواعد الحاكمة للنشاط الرياضي، ويترتب على هذه الطبيعة المزدوجة آثار قانونية في غاية الأهمية، تتمثل في تحديد القواعد القانونية التي تطبق على هذا النوع من الرياضات الحديثة، قواعد تضع في الاعتبار هذه الطبيعة المزدوجة لهذه الرياضة، ونعتقد أن هذه القواعد ستأتي في جزء منها مغايرةً للقواعد المطبقة على الرياضة التقليدية حتى تتوافق مع الطبيعة المزدوجة لهذه الرياضة الحديثة.

6 – نوصي بوضع الطبيعة الخاصة للرياضة الإلكترونية في الاعتبار عند صياغة العقود التي تبرم بين المشاركين والمتداخلين في مجال الرياضة الإلكترونية. وفي هذا المجال نقترح إيجاد صيغة لعقود احتراف لاعبي الرياضة الإلكترونية، تتلاءم وطبيعة هذه الرياضة؛ إذ ثمة إشكاليات تطرح؛ أولها، تحديد الطرف الذي يبرم عقد الاحتراف مع اللاعب، هل هو النادي الرياضي؟ كما فعلت بعض الأندية الإنجليزية، أم هل يبرم مع الشركة منتجة اللعبة؟ كذلك، تحديد الالتزامات المتقابلة على الطرفين، ففي عقود الاحتراف التقليدية يتعين على اللاعب المحترف الالتزام بالتدريب من خلال الوجود المادي بالنادي ومرافقه، بينما الرياضة الإلكترونية لا تشترط الوجود المادي للاعب بالنادي، حيث يمكن له أن يقوم بالتدريب واللعب من أي مكان، لذلك يتعين البحث عن وسيلة تسمح للنادي بأن يراقب ويتأكد من قيام اللاعب بالتزامه بالتدريب، قد يبدو من السهل إيجاد حلول تقنية لهذه المسائل، بيد أن هذه الحلول التقنية لا بد أن يرافقها حلول قانونية، تترجم إلى التزامات واضحة ومحددة يتضمنها عقد الاحتراف الذى يبرم مع اللاعب.

7 – نوصي بتطوير رعاية الرياضة الإلكترونية من الناحية القانونية، بحيث تتضمن عقود الرعاية تنظيمًا واضحًا

لمن تكون الرعاية، فقد تكون للأحداث والفاعلية، وقد تكون للعبة ذاتها، وقد تكون للاعبين أنفسهم. كما يتعين تحديد ما إذا كان اللاعب سيحصل على خصم من صفقات رعاية الفريق، وإذا كانت الرعاية شخصية للاعب؛ فيجب تحديد النسبة التي يحصل عليها الفريق. وإذا فرض وكانت الرعاية مع منتج، أو مصنع اللعبة، فيتعين تحديد مدى حق منظم المسابقات والبطولات في التعاقد، مع رعاة منافسين للرعاة المتواجدين باللعبة. حتى الآن، لا توجد قواعد قانونية موحدة حاكمة لهذه الإشكاليات، وإذا كنا نتطلع لرياضة إلكترونية عالمية؛ فيجب أن تكون لدينا قواعد محددة تنظم وتدير عقود الرعاية للرياضة الإلكترونية.

8 – نقترح إيجاد إطار قانوني تعاقدي يساعد اللاعبين حين التوقيع على عقود التنازل عن حقوق الاستغلال لصورهم وأسمائهم، وأن يكونوا على علم بنطاق الحقوق المتنازل عنها، ومدة الاستغلال، والبلدان التي يسرى فيها الاستغلال، خاصة في ظل التداخل بين منتجي الألعاب من ناحية، ومنظمي البطولات والمنافسات من ناحية ثانية.

9 – نرى وجوب النص بشكل واضح على الوسيلة القانونية التي يتم بها حماية اللعبة الإلكترونية التي هي أساس الرياضة الإلكترونية، حيث تتجه غالبية الدول إلى حماية الأعمال الإبداعية المتمثلة في ابتكار لعبة جديدة باعتبارها برنامجًا من برامج الحاسب الآلي يستحق الحماية استنادًا إلى قواعد حق المؤلف، وتحتوي الألعاب على عناصر رئيسية ثلاثة هي: عناصر صوتية تضم، المؤلفات الموسيقية، الصوت والمؤثرات الصوتية، وعناصر مرئية تضم؛ الصور الفتوغرافية، والرسوم المتحركة، والنص، وعناصر رمز الكمبيوتر، ومحرك اللعبة الرئيس، والمحرك المساعد، والمكونات الإضافية. وتعد الألعاب، بالنظر إلى العناصر المتقدمة، مصنفات سمعية بصرية.

10 – نوصي بتحديد أصحاب الحقوق المالية والأدبية على هذه الألعاب؛ نظرًا لتعدد المشاركين في إنشاء وتطوير اللعبة. وتعد أعمال الكثير منهم أعمالًا ابتكاريةً تُحمى وفقًا لقواعد حق المؤلف، سواء كاتب النص، أو مؤلف الموسيقي، وبعضهم يتم تصنيفهم كأصحاب حقوق مجاورة كفناني الأداء. ويمكن لكل مبدع أن يحمى إبداعه، مع ملاحظة أن هذه الأعمال مجتمعة تشكل عملًا إبداعيًّا واحدًا. وعندئذٍ، يتعين تحديد من صاحب الحق في الحماية. وتتجه غالبية الدول إلى تصنيف اللعبة على أنها مصنف سمعي بصري؛ ومن ثم تُحمى على هذا الأساس، بيد أنه لا يمكن إنكار طبيعة اللعبة ذاتها، حيث يتدخل المتلقي في المصنف، فاللاعب يتفاعل في اللعبة مع غيره، وأحيانًا يتدخل في عملية تطويرها. لذلك، فإن اللعبة، وإن وصفت بأنها مصنف سمعي بصري وفقًا لقواعد حق المؤلف، إلا أنه مصنف ذو طبيعة خاصة.

11 – نهيب بالمشرع في غالبية الدول العربية أن يقوم بسن قواعد خاصة لمواجهة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، خاصة أن معظم هذه الألعاب يتم تصنيعها وإنتاجها في البلاد غير العربية، وأحيانًا يتم إنتاج ألعاب تتعارض مع القيم الدينية والاجتماعية والثقافية للمجتمعات العربية، ولا يخفي خطورة انتشار ولعب مثل هذه الألعاب من قبل الأطفال والشباب. وإذا كان المشرع في العالم العربي يحمى الشباب والأطفال من خلال ما توفره نصوص قانون حق الطفل في هذه الدول من حماية، إلا أننا نعتقد أنها غير كافية لتحقيق الحماية المطلوبة.

12 – نوصي بالتنسيق بين الدول العربية فيما بينها بشأن سن قواعد قانونية موحدة حاكمة للرياضة الإلكترونية، وتنظيم مسابقات وبطولات ترقى إلى مستوى البطولات العالمية، أسوة بما هو موجود في الدول الأوربية والآسيوية، من خلال تفعيل الاتحاد العربي للرياضات الإلكترونية، وتمكين كافة الاتحادات الوطنية العربية من الانضمام إليه. ووضع قواعد ولوائح قانونية تنظم المسابقات والبطولات العربية في نطاق الرياضة الإلكترونية. مع تشجيع القطاع الخاص، والكيانات الاقتصادية الكبرى في الوطن العربي على الاستثمار في الرياضة الإلكترونية، من خلال زيادة التمويل المخصص للرياضة الإلكترونية، ورعاية الأحداث واللاعبين المشاركين في المسابقات على المستوى الوطني والدولي. والعمل على تغيير النظرة المجتمعية إلى الرياضة الإلكترونية بأنها نوع من اللعب بغرض الترفيه والتسلية، وليس باعتبارها رياضة احترافية، يتم الاستثمار فيها، وتتجاوز عائداتها أحيانًا أنشطة تقليدية كثيرة.

13 – تفعيل دور الاتحاد الدولي للرياضة الإلكترونية، بحيث يكون لديه القدرة – على سبيل الاستئثار – على فرض قواعد ولوائح صارمة بشأن تنظيم المسابقات والمنافسات، وقواعد ممارسة اللعبة، وكل ما يتصل بها، ويتزامن مع ذلك، أن يتمكن الاتحاد من إقامة علاقة متوازنة مع الشركات التي تعمل وتستثمر في مجال الرياضة الإلكترونية.

14 – تنسيق الجهود على المستوى الدولي بين الهيئات والمنظمات والجهات التي تنظم الرياضة الإلكترونية، وتشرف عليها، وتراقبها. ومحاولة إيجاد صيغة للتعاون بين الجهات والهيئات غير الربحية والكيانات والشركات الربحية، بما يضمن صياغة قواعد واحدة حاكمة لتنظيم الرياضة الإلكترونية.

ختامًا نقول؛ إن الرياضة الإلكترونية حقيقةٌ، فرضها الواقع التكنولوجي المعاصر، وتواجه في الوقت الراهن جملة من التحديات القانونية على المستويين الوطني والدولي. ويحتاج تطور ونمو هذه الرياضة الحديثة إلى تضافر جهود الجميع؛ للعمل على تعزيزها كرياضة مستقبلية واعدة، تحتل يومًا بعد يوم مكانةً مرموقةً في المجتمع. وتزايد المسابقات والمنافسات الخاصة بها؛ ربما يؤهلها لأن تصبح رياضة أولمبية في دورة الألعاب الأولمبية – باريس 2024.

المراجع

Albrāwy, Ḥ.Ḥ. "Al-ṭāby‘ah al-qānwnīyah li‘aqḍ iḥtirāf la‘ib kurati alqaḍam – dirāsah fi ḍaw'a āl-‘aqḍ āl-nmūdhajī al-mo‘aḍ min qibal Al-ittiḥād Alqaṭarī likurati alqaḍam", (in Arabic), *Al-Majallah Al-Qānwnyah wal-Qḍā'īyah*, vol. 2, 2011.

Al-‘Ajamy, ʿA.‘A. "Ta'thīr al'l‘ab al-iliktrwnyah fi attakwīn al-‘aqaḍy laḍa al-nsh'a", (in Arabic), *Majallat Āl-shary‘ah wal-Dirāsāt al-Islāmiyyah, Jāmi‘at alkwyt, Majlis Alnashr āl‘ilmy*, vol. 108, 2017.

Mahdy, R.kh. "Altṣnīf al‘ālmy lil'l‘ab āl-iliktrwnyah", (in Arabic), *Āl-majallh āl‘arbīyah litrbīyah āl-nw‘iyah*, vol. 4, issue 13, 2020.