صاحب الحق في المُلكيّة الافتراضية

The legal nature of virtual ownership

أ.د. علي شاكر البدري
كلية القانون – جامعة كربلاء
alishker@gmail.com

الباحثة: زينب واثق الجنابي
كلية القانون – جامعة كربلاء
zainabeee836@gmail.com

تاريخ استلام البحث ٢٠٢٣/٩/٥
تاريخ قبول النشر ٢٠٢٤/١/١٧

الملخص

ان مصطلح الملكية الافتراضية من المصطلحات الحديثة التي ظهرت في عصر الثورة المعلوماتية وما افرزته هذه الثورة من تطور في اساليب التفاعل الاجتماعي بين الاشخاص، فهي عبارة عن عناصر افتراضية يتم تداولها داخل العالم الافتراضي تأخذ شكل صورة رمزية تكون ذات مظهر وسمات فريدة مرتبطة باللعبة عبر العالم الافتراضي يمكن حفظها واستخدامها على مدار فترة زمنية وتختلف طريقة الحصول عليها باختلاف نوع اللعبة عبر الانترنت، وتمت تسميتها بالافتراضية نسبة إلى العالم الافتراضي الذي توجد فيه، فهو يحاكي الواقع الحقيقي لحياتنا، ويتم تمثيله بأشياء افتراضية مثل الأسلحة أو الملابس أو العملات الذهبية أو المعدات الرياضية أو الأرض او الصورة الرمزية وغيرها، والجدير بالإشارة اليه الى ان هذه السلع الافتراضية غالبا ما تكون موجودة ضمن الالعاب متعددة اللاعبين اذا تمنح المستخدم ميزة في العالم الافتراضي، وعند التعمق في النظر نرى بان الملكية الافتراضية تحمل دلالات واسعة ولكنها تشير غالبا الى تطور الانترنيت، وعادة ما توصف بانها مساحات الكترونية، فهي موجودة في عالم رقمي متاح للأشخاص من خلال صورة رمزية يتم الدخول اليها والتعامل بها من خلال تسجيل معلومات في منصات رقمية وبأصول رقمية.

الكلمات المفتاحية: الملكية، الافتراضية، الاصول، المنتج، المستخدم.

Summary

The term virtual property is one of the modern terms that appeared in the era of the information revolution and the development that this revolution produced in the methods of social interaction between people. It is virtual elements that are traded within the virtual world and take the form of an avatar that has a unique appearance and characteristics linked to the game across the virtual world. It can be saved and used over a period of time، and the method of obtaining it varies depending on the type of online game. It is called virtual in reference to the virtual world in which it exists.

It simulates the real reality of our lives, and is represented by virtual things such as weapons, clothes, gold coins, sports equipment, land, avatars, etc. It is worth noting that these virtual goods are often present within multiplayer games if they give the user an advantage in the virtual world. When we look deeper, we see that virtual ownership carries broad connotations, but it often refers to the development of the Internet, and is usually described as electronic spaces. It exists in a digital world available to people through an avatar that is accessed and dealt with by registering information on digital platforms and assets. Digital.

Keywords: ownership, default, assets, product, user.

مقدمة

أولا: التعريف بموضوع الدراسة

لم يعد خفيا ما للثورة المعلوماتية من أثر في عالمنا اليوم، ولعل من أهم الآثار القانونية التي ترتبت على ابتداع شبكة الأنترنت، استخدامها كوسيلة للمعاملات القانونية، فكان البحث القانوني حثيثا حول مدى صحة إبرام مثل تلك المعاملات وكيفية إثباتها وكيفية حل المنازعات التي تنشأ في إطارها، إلّا أنّ الأمرَ لم يقف عند هذا الحد، فسعة الشبكة ويُسر الوصول اليها وقلة تكاليفها، جعلتْ منها وسيلةً مثلى للتواصل الاجتماعي، فبات بالإمكان التحدث والتواصل وتكوين الصداقات مع أشخاص لم يسبق اللقاء بهم في الحقيقة، وأصبح يُطلَق على هذا العالم الجديد – الذي تضمه فضاءات شبكة الانترنت– العالم الافتراضي، و يتم استخدام تقنيات العالم الافتراضي بشكل عام منذ سنوات في هذا العالم الافتراضي الذي يتواصل فيه آلاف الاشخاص، فنشأتْ بيئةٌ جديدة هي بيئة الألعاب متعددة اللاعبين، عبر شبكة الانترنت، وكجزء من سياق تلك الالعاب، فإنّ اللاعب يحصل على أصول رقمية تكسبه مكانه داخل تلك اللعبة، وتلك الأصول تمتاز بقابليتها لنقل ملكيتها في البيئة الافتراضية للعبة، إذ يمكن للاعب الحصول عليها مقابل أموال نقدية تقليدية أو افتراضية.

ففي الألعاب متعددة اللاعبين عبر الانترنت، يقضي اللاعبون الكثير من وقتهم داخل عالم افتراضي، ويتبادل اللاعبون أموالًا حقيقية مقابل عدد من العناصر داخل اللعبة.

ويُفترَض أنّ نقل المُلكيّة هنا، يخضع لقوانين اللعبة وسلطان الإرادة، إلّا أنّ الواقع خلاف ذلك، الأمر الذي سبّب العديد من النزاعات الجدية بين أطراف تلك اللعبة حول ملكية تلك العناصر الافتراضية.

ثانياً: أهمية الدراسة

تأتي أهمية الدراسة، من الرغبة في معرفة وجه الحقيقة لـ موضوع (صاحب الحق في الملكية الافتراضية)، الذي كان السبب وراء مواصلة البحث من أجل الوصول الى الحل الأكثر عدالة، لِما يترتب من اشكاليات الدراسة التي لا تحفى أهميتها من الناحيتين: العملية والنظرية:

وتبرز الاهمية العملية للدراسة، من خلال وضع قواعد قانونية تنظم العلاقة في البيئة الافتراضية، هذه القواعد ستؤدّي الى تسوية المنازعات التي تحدث بينهم،

تساعد القضاء في معرفة مَن هو صاحب هذه المُلكيّة، هل هي ملكا للاعب ويحق له التصرف فيها وبيعها؟، فضلا عن حقه في التعويض حال هلاكها أم تعد حقا لمنشئها منتج اللعبة، فهو من يقرر بقاءها أو زوالها.

أمّا الاهمية النظرية للدراسة، فتظهر من خلال ما سنعرضه من آراء الفقه الغربي، إذ لاحظنا أنّ الفقه الغربي اهتم كثيرا بمسائل المُلكيّة الافتراضية.

ثالثا: مشكلة الدراسة

إنّ المشكلة تكمن في افتقار البيئة الافتراضية لقواعد قانونية خاصة تتفق مع طبيعتها وتحدد حقوق اطرافها، على الرغم من أنّها باتت منتشرة انتشارا واسعا، ويعود ذلك الى حداثة التعامل بهذا المجال، وهو ما يؤدي الى الكثير من المشاكل في حال ما أُثير نزاع أمام القضاء بين الاطراف، ولا يمكن التوصل الى تلك القواعد إلّا من خلال التوصل الى تنظيم قانوني دقيق لموضوع المُلكيّة الافتراضية.

رابعا: أسئلة الدراسة

إنّ السؤال المركزي الذي تتمحور حوله الدراسة هو: ما هي القواعد القانونية التي تنظم المُلكيّة الافتراضية؟ وينتج من هذا السؤال المركزي مجموعة من الاسئلة الفرعية، أهمها:

١. صعوبة التعرف على صاحب الحق في المُلكيّة الافتراضية؟ فهل تعد ملكا للاعب، وبالتالي يحق له التصرف فيها وبيعها، فضلا عن حقه في التعويض في حال هلاكها، أم تُعَد حقا لمنشئ اللعبة فهو من يقرر بقاءها أو زوالها؟.

٢. عدم كفاية الاتفاق المعد مسبقا من قبل منتج اللعبة لحكم العلاقة القانونية القائمة بينهم؟.

خامسا: أهداف الدراسة

إنّ الهدف المركزي لهذه الدراسة، تحديد القواعد القانونية المناسبة التي تحكم المُلكيّة الافتراضية وتضمن حقوق أطرافها، ويترتب عن هذا الهدف المركزي مجموعة من الاهداف، نحاول الإجابة عنها في محور البحث، ومن بين تلك الاهداف:

١. التعرف التام على مفهوم المُلكيّة الافتراضية ونطاقها والأسس التي تقوم عليها، ومعرفة القيود التي ترد عليها.

٢. معرفة مَن هو صاحب الحق في المُلكيّة الافتراضية.

٣. التعرف على بيئة جديدة هي بيئة الالعاب متعددة اللاعبين.

سادسا: منهجية الدراسة

نظرا لقلة المصادر الفقهية التي تناولت هذا الموضوع، فالفقه تناول الاحكام الخاصة بالمُلكيّة العادية دون إرجاعها الى قاعدة عامة، لذا قمنا بالاعتماد على منهجين، الاول، المنهج التحليلي الذي يهدف الى تحليل النصوص القانونية وآراء الفقهاء التي تناولت الاحكام الخاصة بالمُلكيّة العادية، ومِن ثُم محاولة تطويع هذه الكتابات لتتلاءم مع المُلكيّة الافتراضية، أمّا المنهج الآخر فهو المنهج الاستنباطي، حيث تتضمن الدراسة محاولة رد الجزئيات والوقائع المتعددة التي تثيرها المُلكيّة الافتراضية الى حكم وقاعدة واحدة.

سابعا: هيكلية الدراسة

تنقسم هذه الدراسة على مبحثين، المبحث الاول ماهية الملكية الافتراضية اما المبحث الثاني خصصناه الى صاحب الحق في الملكية الافتراضية.

المبحث الأول

ماهية المُلكيّة الافتراضية

شهد العالم طفرة كبيرة في وسائل الاتصالات، واتسع نطاق الاختراعات الحديثة وتطورت الاجهزة العلمية، وازدادت وتيرة وأشكال التقدم ولاسيما على الصعيد الاقتصادي؛ فقد شهدت العلاقات الاقتصادية الدولية تحولات جذرية عميقة، صاحبتها تطورات شائعة في الاقتصاديات العالمية خلال الثورة الصناعية الثالثة، وطرأت بفضلها الطفرة التكنولوجية المعلوماتية في العصر الحديث.

المطلب الأول

مفهوم الملكية الافتراضية

ساهمتْ التكنولوجيا الرقمية وأدواتها المختلفة كالشبكة الدولية للمعلومات بتحويل وتغيير أنماط وصور الأداء الاقتصادي من شكلها التقليدي الى شكلها الحديث، ولقد ظهرت المُلكيّة الافتراضية بفضل التطورات التقنية الحديثة التي شهدتها المجتمعات في الوقت الراهن، ولقد فرضت المُلكيّة الافتراضية واقعا جديدا على ساحة الاستثمارات الدولية، حيث تزايد التعامل بالأشياء الافتراضية، واصبحتْ تُتَداول ولها سوق اقتصادي، لذا ارتأينا الى تقسيم هذا المبحث على مطلبين، سنبين في الفرع الأول: تعريف المُلكيّة الافتراضية، ونكرس البحث في الفرع الثاني لخصائص المُلكيّة الافتراضية.

الفرع الأول

تعريف المُلكيّة الافتراضية

على الصعيد الفقهي، فقد تم تعريفها على أنّها (حق تم جمعه ضمن الالعاب الافتراضية من مال او اسلحة أو ملابس أو اراضٍ، أو غيرها من السلع الاخرى ذات القيمة داخل العالم الافتراضي للعبة معينة)[١].

ونلحظ مِن هذا التعريف، أنّ المُلكيّة الافتراضية هي عبارة عن حق له قيمة في العوالم الافتراضية بشكل عام، وكان الاجدر بصاحب هذا التعريف أنْ يحدد نطاقها ضمن العوالم الافتراضية الذي يحتفظ فيها المستخدم بشخصيته بعد الخروج منها، وذلك لأنّه ليس كل حق يتم جمعه يمكن انْ نطلق عليه ملكية افتراضية، فالبعض منها يخرج عن نطاقها.

وعرّفها آخرون بأنّها عبارة عن (حق منتجات افتراضية موجودة في بيئات قائمة على الكمبيوتر ثابتة يتفاعل فيها المستخدمون مع بعضهم البعض، في بيئة افتراضية تسمح لهم بوجود ملكية في عالم افتراضي)[٢].

ويلاحظ هنا، أنّ التعريف المذكور أعلاه قد وسع من نطاق المُلكيّة الافتراضية، بحيث يشمل كل المُنتِجات الافتراضية الموجودة على شبكة الكمبيوتر، ومن جانب آخر ذهب إلى أنّها (حق ملكية في منتج افتراضي، فهي حق مستمر ومترابط ومنافس، يشترك مع خصائص المُلكيّة العادية ويجب التعامل معها كممتلكات حقيقية في العالم الحقيقي بموجب القانون)[٣].

وبقراءة هذا التعريف، نلحظ أنّه يجعل المُلكيّة الافتراضية ملكيةً عاديةً، ومِن ثَمّ يجب إرجاعها للقواعد العامة.

وهناك من قال بأنّها عبارة عن (رمز برمجي مصمم ليتصف بمثل صفات الممتلكات المادية في العالم الحقيقي وتشترك في خصائصها مع المُلكيّة العادية من أجل توفير الحماية القانونية اللازمة لها)[٤].

وصاحب هذا التعريف هو الآخر وسّع من نطاق المُلكيّة الافتراضية لتشمل كل رمز افتراضي موجود على شبكة الإنترنيت له صفات وخصائص مشابهة للملكية العادية.

وبذات المعنى، ذهب آخرون إلى أنّ المقصود بالمُلكيّة الافتراضية عبارة (عن رمز كمبيوتر ثابت مخزن على مصدر يمنح شخصا أو أكثر صلاحيات معينة لإمكانية الوصول إليها، مع استبعاد أشخاص آخرين من تلك الميزة، وعلي غرار الممتلكات العادية غالبا ما تكون المُلكيّة الافتراضية مستمرة ومتنافسة ومترابطة) [٥]، فصاحب التعريف يؤكد أنّ المُلكيّة الافتراضية مثل المُلكيّة العادية، إلّا أنّها تتمتع بميزة إضافية هي أنها تنافسية.

وعلى ضوء ما تقدم من تعريفات، يمكننا أن نسوق تعريفا لهذه المُلكيّة بأنّها (حق له مظهر يحاكي مظهر الأشياء المادية المنقولة والعقارية، تتيح للشخص استعمال واستغلال أصل افتراضي له قيمة مالية والتصرف فيه داخل العوالم الافتراضية في حدود القوانين والأنظمة)، ومن خلال تعريفنا لهذا المُلكيّة استجمعنا مرتكزات عِدة، منها:

١. يرسم هذا التعريف نطاق المُلكيّة الافتراضية، وذلك بجعلها داخل العوالم الافتراضية.

٢. جاء هذا التعريف مبينا لسلطات المالك المتمثلة بالاستعمال والاستغلال والتصرف.

٣. يشير التعريف المذكور إلى أنّ الأشياء الافتراضية لها قيمة مالية ولها مظهر يحاكي مظهر الأشياء في العالم الحقيقي.

الفرع الثاني

موقف المشرع العراقي من الملكية الافتراضية

إنّ التشريع العراقي، لم يتطرق صراحة إلى فكرة المُلكيّة الافتراضية ولا لأحكامها ، فلم يرد في متنه نص قانوني يوضح فكرة المُلكيّة الافتراضية، ولكن بالرجوع إلى النصوص القانونية المدنية، يمكننا أن نلتمس وجودها، إذ نصّتْ المادة (٦٥) من القانون المدني العراقي على أنّه ((المال هو كل حق له قيمة مادية))، ونصّتْ الفقرة الأولى من المادة (٦١) من القانون أعلاه على أنّ ((كل شيء لا يخرج عن التعامل بطبيعته أو بحكم القانون يصح أن يكون محلا للحقوق المالية))[٦] .

وبقراءة مستفيضة للنصوص السابقة، نجد أنّ المشرِّع اعتبر المالَ الحق ذا قيمة مالية سواء أكان حقا شخصيا أم حقا عينيا ام حقا من الحقوق الأدبية أو الفنية أو الصناعية، على الرغم من عدم النص عليه فان المادة (٩) من القانون المدني العراقي اعتبرت الشيء هو الذي يكون محلا لذلك المال، وهو لا يخرج عن التعامل بطبيعته أو بحكم القانون، عليه فإنّ العقار الافتراضي أو السلاح الافتراضي أو الملابس الافتراضية مثلا تُعدّ شيئا واحدا، وحق المُلكيّة المُتلبس بها هو المال، فهي ذات قيمة مالية، وبهذا فإنّ المُلكيّة الافتراضية تخضع للقواعد العامة التي تسود القانون المدني العراقي[٧].

وعلى الرغم من ازدياد القبول الدولي للتعامل بالمُلكيّة الافتراضية، نجد أنّ لجنة الثقافة والإعلام في مجلس النواب العراقي حذرت المواطنين من التعامل بها، وأشارت إلى أنّها تهدد الأمن الاجتماعي والتربوي والتعليمي، ومن المرجح أن تشكل تهديدا على كافة شرائح المجتمع[٨].

ونرى أنّ هذا القرار يثير نوعا من الاستغراب، فنحن لا نريد منع أو رفض هذه التكنولوجيا الحديثة، بل الهدف هو تسهيل استفادة كثير مِن الناس من المسائل المتعلقة به، لذلك كل ما نحتاجه هو تشريعات تتلاءم مع الوضع الجديد مماثلة للقوانين المتقدمة أعلاه، ولا سيما القانون الإماراتي الذي يعدّ طفرة نوعية في التكنولوجيا.

فالمجتمع العراقي أحد المجتمعات التي ازدهرت بها وسائل الاتصال الحديثة، وعلى وجه الخصوص شبكة الإنترنيت، بوصفها ساحة الولوج إلى العالم الافتراضي، فبعد عام (٢٠١٠ م)، بدأ العراق باستخدام شبكة الإنترنيت بشكل واسع، وأصبحتْ مؤثرة في المجتمع، وكل هذا أدّى إلى فرض هذه العوالم نفسها بقوة على المجتمع العراقي، إذ طالته هذه الظاهرة على نطاق كبير حتى أصبحت العوالم الافتراضية محورَ اهتمام الكثير من أبناء المجتمع، الذين يسعون للتواصل مع الآخرين من خلال اشتراكهم في العوالم الافتراضية، ونتج عن ذلك العديد من الآثار الاقتصادية والقانونية والاجتماعية التي تحمل في طياتها كل ما هو إيجابي وسلبي في آن واحد[٩].

المطلب الثاني

خصائص المُلكيّة الافتراضية

كان التطور المتزايد في تكنولوجيا وسائل الاتصالات في جوانب الحياة المعاصرة كافة بما فيها الجانب القانوني، بمثابة انتقاله نوعية في عالم الاتصال والتواصل في معاملات الافراد، لا سيما بعد ما تم تسخير هذه التكنولوجيا لصالح التجارة الالكترونية والمعلوماتية، مما ساعد الانسان على ابتكار طرق حديثة معاصرة ذات تقنيات الكترونية للاتصال والتبادل التجاري تختلف جذريا عن الطرق التقليدية السابقة[١٠].

أنّ كل الأشياء الافتراضية الموجودة في العوالم الافتراضية تعد ملكية ولها قيمة معينة، إلا أن الأمر ليس كذلك بأطلاقه، إذ يُشترط لكي تعد هذه الأشياء ملكية ولها قيمة معينة أنْ تتوفر فيها مجموعة معينة من الخصائص، وهنا نلقي الضوء على أبرز خصائص المُلكيّة الافتراضية من خلال ثلاث فقرات، نتناول في الأولى الحق الدائم، ونخصص الثانية للحق المانع، وندرس في الثالثة الحق الجامع، وكما يأتي:

الفرع الاول: حق دائم

يُقصَد بدوام حق المُلكيّة على أن الحق باقي ما بقي الشيء الذي يرد عليه، ولا تنقضي إلا بهلاكه، فالمُلكيّة في ذاتها مجردة عن شخص المالك، بمعنى أنّ الحق باق على الشيء رغم انتقاله، فلا يتغير حينئذ سوى شخص المالك ولا ينتهي الحق إلا بهلاك الشيء، فالمُلّاك يتوالون على ملكية الشيء الواحد بعد الآخر من دون أن يتخلل هذا التوالي أي فترة يكون فيها الشيء بغير مالك [١١] .

وإذا طبقنا ما تقدم أعلاه على حق المُلكيّة الافتراضية، نجد أنّ المُلكيّة الافتراضية تتسم بهذه الخصيصة، فالأشياء الافتراضية الموجودة داخل العوالم الافتراضية، تفترض أنْ تبقى موجودة في العالم الافتراضي وتبقى ملكا للمستخدم حتى بعد تسجيله الخروج منها، فالأشياء الافتراضية تكون موجودة ومستمرة بشكل دائم فلا ينتهي وجودها بمجرد تسجيل الخروج من العالم الافتراضي[١٢]، ولا يتلاشى وجود تلك العناصر بعد كل استخدام،

وإنما يستطيع المستخدم الوصول إليها عند دخوله من أي جهاز كمبيوتر أو جهاز محمول، فإنّ المعلومات الموجودة في هذا الحساب لا تنتهي من الوجود [١٣].

فعلى سبيل المثال، إذا اشتريت منزلا أو بنيت مكانا في العالم الافتراضي، فإنّ هذه الممتلكات تبقى موجودة حتى لو تمت مغادرة عالمه، طالما بالإمكان استعادتها عند العودة إليها، وهذا الأمر موجود في معظم العناصر الافتراضية مثل الملابس والأسلحة وما شابه ذلك من الممتلكات الافتراضية الخاصة بالمستخدم التي تكون موجودة في العالم الافتراضي، ولعل أدق مثال على هذا الأمر في (Second life) عندما يقوم المستخدم بتسجيل الخروج وتبقى العناصر الافتراضية، مما يسمح للمستخدمين الآخرين التفاعل معها [١٤]، الأمر الذي يؤدي إلى الاستبعاد من نطاق المُلكيّة الافتراضية، العالم الافتراضي الذي يفقد المستخدم شخصيته فيها بمجرد الخروج منه [١٥].

الفرع الثاني: حق مانع

هذه الخاصية مستمَدة من مضمون حق المُلكيّة، ولا توجد في غيره من الحقوق، ولذلك فهي خاصية جوهرية، فالأصل أنّ حق المُلكيّة حق جامع لكافة المزايا والمنافع التي يمكن استخلاصها من الشيء، وهو حق مانع لغير المالك من مشاركته تلك المزايا أو المنافع [١٦]،ولكن وصف حق المُلكيّة بأنّه جامع لا ينفي ضرورة أن يتقيد المالك في ممارسته لسلطاته بكل ما في القانون من قواعد تحد من هذه السلطات تحقيقا للمصلحة العامة أو المصالح الخاصة [١٧].

وهذا الأمر هو ذاته ما يحدث في المُلكيّة الافتراضية، إذ يمنح المستخدم القدرة على نقل الكائنات بين المستخدمين المختلفين، فهو يسمح للمستخدم تداول أصوله الافتراضية، ففي نظام المُلكيّة الافتراضية، فإنّ المستخدم يحمل سند المُلكيّة الخاص به في عالمه الافتراضي فهو يمتلكها وتمثل قيمة نقدية وله فيها حقوق مرتبطة بها، فله مقاضاة حق الاستعمال والاستخدام والنقل، ويتمكن من الآخرين عند التعدي عليها دون إذن منه [١٨].

وهذا ما انتهجه القضاء في الولايات المتحدة الامريكية، في قضية ادّعتْ فيها شركة (Black Snow) ضد مطور اللعبة (Mythic)، مدعية انّها تقوم بممارسات تجارية غير عادلة ورفع دعاوى مكافحة الاحتكار ضده، حيث كانت(Black Snow) توظف مجموعة من العمال للقيام باللعب الظاهري في هذا العالم الافتراضي للحصول على العناصر الافتراضية، ومن ثُم القيام ببيعها على المواقع الالكترونية مقابل عملة حقيقية، وعندما اكتشف (Mythic) هذا الامر انهى حسابات تلك الشركة، مدعيا انتهاكها اتفاقية ترخيص المستخدم النهائي وشروط خدمة اللعبة، وانّ الشركة ادعتْ انّ هذه القضية في الواقع بيع الوقت الذي يقضيه اللاعب الفردي في العالم الافتراضي للحصول على العناصر الافتراضية، وليس بيع العناصر الافتراضية، واللاعب لديه حقوق في وقته، فليس من العدل أنْ يقوم المُنتِج بوقف اولئك الذين يرغبون ببيع عناصرهم الافتراضية او

حتى حساباتهم الخاصة التي تم انشاؤها من وقتهم الخاص، ولقد قامت شركة (Black Snow) بالتنازل عن الدعوى ضد (Mythic) وذلك لتعرضها للعديد من المشاكل في السوق، الامر الذي ادى الى ضياع الفرصة للحصول على حكم قانوني مهم فيما يتعلق بقضايا المُلكيّة الافتراضية، وبناء على ما تقدم فانّ الخصيصة الثانية التي تتمتع بها المُلكيّة الافتراضية هي انّها حق مانع تمنح المستخدم حق الاستعمال والاستغلال[١٩].

الفرع الثالث: حق جامع

إنّ المالك وحدة يستأثر بجميع مزايا ملكية الشيء مِن جوانب التصرف والاستعمال والاستغلال، الامر الذي يمنحه حق منع غيره من مشاركته في ذلك، ولم يكن من شأن هذه المشاركة الاضرار به، ولأنّ حق المُلكيّة هو حق فردي استئثاري مانع، فهو لا يثبت الا لشخص واحد، أي أنّ الشيء الواحد لا يمكن ان يكون مملوكا لأكثر من شخص [٢٠].

والمتحصل من مجموع هذا الكلام، أنّ المُلكيّة الافتراضية هي حق قاصر على صاحبه ولا يجوز لغيره أن يشاركه فيه، ويستطيع المالك أن يمنع غيره من التعدي على ملكه، فهو يتسلط على الشيء بطريق مباشر دون تدخل أو وساطة أو قيود من أحد [٢١]، فللمستخدم له القدرة على استخدام شيء ما، واعطاء سلطة الاستخدام له، واستبعاد الآخرين من استخدامه فهي ميزة حصريا له، وبالتالي تكون الاشياء الافتراضية نادرة وفريدة بالنسبة للمستخدم، فلا تكون لها القدرة على النسخ او التكرار من قبل شخص آخر في ذات العالم الافتراضي، وعليه فإنّ للمستخدمين حق تبديل الاشياء الافتراضية الحصرية داخل العالم الافتراضية، ويمكن للمستخدمين تبديل المُلكيّة فيما بينهم في العالم الافتراضي بأموال موجودة فيها، ويمكن استبدالها بأموال حقيقية في اطار العالم الحقيقي[٢٢] .

فعلى سبيل المثال[٢٣] ،إذا كان المستخدم يمتلك سلاحا ذا مواصفات معينة في عالمه الافتراضي فلا يستطيع غيره من استخدامه، لذا يتم استبعاد جميع المستخدمين الآخرين من استخدام الممتلكات غير الملموسة التي تعود له، فهي تقتصر عليه ولا يستطيع غيره التصرف بها، إنما يستطيع هو التصرف بها بنقلها إلى غيره بمقابل [٢٤].

المبحث الثاني

صاحب الحق في المُلكيّة الافتراضية

إنّ انتشار المعاملات الرقمية في شكل الأشياء الافتراضية، انتشرتْ وأصبحت حقيقة؛ نظرا لاتساع رقعة مستخدميها واعتراف بعض الدول والمؤسسات بها، وأنّها صالحة أن تكون محلا للحقوق المالية سواء أكان هذا الحق حقا عينيا كحق المُلكيّة أو حقا شخصيا كذلك، الذي يترتب على استئجار تلك الأشياء الافتراضية، وهذا ما أدى إلى إثارة العديد من التساؤلات، مردها مَن هو صاحب الحق في المُلكيّة الافتراضية، فالمُنتِج هو يصمم العوالم الافتراضية وهو الذي ينشئ الرموز، بحيث تكون مُباحة لمَن يريد استخدامها أم أنّها مملوكة للمستخدم الذي قام بالدخول إلى تلك العوالم الافتراضية وبذل جهدا ومالا أنفقه في سبيل التطور في تلك العوالم والوصول إلى مستوى محدد، وبالتالي فإنّه في سبيل الوصول إلى مستويات متقدمة أنفق أموالا باهظة.

ومن أجل الإجابة عن تلك التساؤلات، سنقوم باستعراض موقف الفقه من ذلك وآراء بعض المحاكم، إذ إنّه في مناسبات عديدة طُرحتْ أمام المحاكم نزاعات بين المُنتِج والمستخدم، وبين المستخدم ومستخدم أخر حول مُلكية تلك الأشياء الافتراضية، الأمر الذي يقضي طرح السؤال بصورة أدق: مَن صاحب الحق الذي ينصبّ على الشيء الافتراضي؟.

إذ انقسم الفقه في ذلك إلى اتجاهين، الأول يرى أنّ الأشياء الافتراضية حق المستخدم، والثاني يرى أنّ المُنتِج هو صاحب الحق فيها، وفي هذا المبحث نتناول كلا من الاتجاهين على شكل مطلبين: الأول المستخدم صاحب الحق، والثاني: المُنتِج صاحب الحق.

المطلب الأول

المستخدم صاحب الحق

سوف نقوم في اطار هذا المطلب بالتطرق الى تعريف المستخدم ومن ثم نعرج الى اهم المبررات الذي من خلالها يمكن اعتبار ان المستخدم هو صاحب الحق في الملكية الافتراضية وذلك على شكل فرعين الاول، نخصصه الى تعريف المستخدم والثاني الى مبررات اعتبار المستخدم صاحب الحق.

الفرع الاول

تعريف المستخدم

هو الشخص الذي يقوم باستخدام المُنتِج أو الخدمة التي تم شراؤها، أو هو الذي يتم تصميم الأجهزة أو البرامج من أجله، فهو الشخص الذي يقوم باستخدام اللعبة الافتراضية والأشياء الموجودة بداخلها، فهو الشخص الذي يمتلك الأصل الافتراضي بمجرد تحويله إلى محفظة المُلكيّة الافتراضية الخاصة به وتسجيله وتثبيته من خلال تقنية السجل الموزع"[٢٥].

ويُثار تساؤل هنا، هل من الممكن إعطاء وصف المستهلك على المستخدم، أنّ المستهلك له مفهومان : المفهوم الواسع يَعد المستهلك كل شخص يتعاقد بهدف الاستهلاك، أي لاستعمال أو استعمال مال أو خدمة، وقد تبنى المشرِّع العراقي هذا المفهوم في قانون حماية المستهلك العراقي رقم (١) لسنة ٢٠١٠م في المادة الأولى، إذ عرّفه بأنه "كل شخص طبيعي أو معنوي يتزود بسلعة أو خدمة بقصد الإفادة منها "[٢٦]، ويرى الباحث إنّ هذا التعريف يشمل الاشخاص بصفتهم الطبيعية والمعنوية والخدمات والأموال المنقولة، أمّا المفهوم الضيق الذي يعد المستهلك كل شخص يشتري أو يستعمل سلعة أو خدمة لغرض غير مهني، أي من أجل إشباع حاجاته الشخصية أو العائلية[٢٧].

وعليه نرى في نهاية الأمر، أنّ المفهوم الضيق للمستهلك لا يمكن أن يُطلَق على مستخدم العوالم الافتراضية؛ وذلك لأنّ هذا الأخير لا يقوم بشراء المُلكيّة الافتراضية للأغراض الشخصية فقط، إنما قد يستعملها لأغراض مهنية، بينما المفهوم الواسع للمستهلك ينطبق على المستخدم، فهو الطرف الضعيف الذي يحتاج إلى حماية من جانب المشرِّع.

وتعرّف الباحثةُ المستخدم للملكية الافتراضية بشكل خاص بأنّها (كل شخص طبيعي أو معنوي يتعاقد على شراء سلعة أو خدمة افتراضية ضمن العوالم الافتراضية بقصد الإفادة منها).

وقد يثار التساؤل عن الشروط الواجب توافرها في الشخص لكي يستطيع التعامل في عالمه الافتراضي، فهل يستطيع أي شخص القيام بتحميل اللعبة من قبل المُنتِج والحصول على ملكية الأشياء الموجودة فيها واستعمالها في التعامل، يشترط في هذا المستخدم أن يكون شخصا طبيعيا، وأن يكون راشدا بالغا.

الفرع الثاني

مبررات اعتبار المستخدم صاحب الحق

وبعد قيامنا بتوضيح مفهوم المستخدم في العوالم الافتراضية والشروط الواجب توافرها فيه، فلا بد لنا من الوقوف على التساؤل المطروح حول الخلاف الذي يتعلق بالأشياء الافتراضية الذي يحصل عليها المستخدم في العوالم الافتراضية، وتشمل تلك الأشياء الافتراضية، الأموال الافتراضية والسلع الافتراضية واي شيء يحصل عليه المستخدم جراء الشخصية الافتراضية ضمن عالمه الافتراضي، ولقد ذهب البعض إلى إعطاء المستخدم الحق في تلك الأشياء مستندين في ذلك على مجموعة من الحجج، مِن أبرزها:

أولا: استثمار المستخدم في العوالم الافتراضية

إنّ المستخدم قام باستثمار كثير من الوقت والجهد والعمل في إبداع وتطوير الكائنات الافتراضية الخاصة به، لكي يتمكن من تطوير قيمتها السوقية وزيادة تداولها في السوق مقابل أموال حقيقية، فعلى سبيل المثال في العالم الافتراضي (الحياة الثانية) (SecondLife)، يستطيع المستخدم إنشاء كائن افتراضي داخل عالمه الافتراضي من خلال كود أصلي يتم تزويده، دون أن يكون للمطور أي دور في هذه الحالة [٢٨].

ثانيا: سلطة المستخدم بالتصرف بالأشياء الافتراضية

إنّ المستخدمين لديهم القدرة على بيع ونقل الأشياء الافتراضية، ولديهم القدرة على عرضها بمزاد للبيع [٢٩]، وفي أغلب الآحيان يقوم المستخدمون بشراء تلك الأشياء مِن منتِج اللعبة في العالم الافتراضي مقابل نقود حقيقية، وبالتالي فإنّه أصبح مالكا لها، ويستطيع إعادة التصرف بها سواء أكان ذلك بمقابل أو دون مقابل [٣٠].

ثالثا: القرارات القضائية

إنّ هناك أحكاما قضائية تؤيد ملكية المستخدم للممتلكات الافتراضية، ففي الولايات المتحدة الأمريكية حدثت قضية عرفتْ باسم قضية (براج)، وهي من القضايا التي أثيرت فيما يتعلق بحق المستخدم في المُلكيّة، وتتلخص وقائع هذه القضية في أنّ (LINDEN LAB) قد رفع دعوى ضد (SECOND LIFE)، ؛لأنها قامت بالتعدي على مُلكية المستخدم عن طريق القيام بحذف حسابه دون سابق إنذار، وبالتالي مصادرة جميع السلع الافتراضية الواردة في حساب المستخدم، وعليه فقدَ هذا الأخير جميع الأشياء الخاصة به؛ لذلك طلب من المحكمة التعويض عن طريق رد ممتلكاته التي تقدر قيمتها بـ ٨٠٠٠ دولار أمريكي[٣١]

وفي قضية أخرى قضتْ محكمة مقاطعة الولايات المتحدة للمنطقة الشرقية من نيويورك في الدعوى التي قُدِّمت من قبل شركة (Shannon Grei) وشركة (Eros LLC)التابعة لشركة (Aldermann Kevin) شكوى ضد (Linden Reseach)، وأصدرت المحكمة قرارها بأنّ على المُدّعى عليه دفع تعويض قدره ٥٢٥ ألف دولار

للمُدّعِين، وأمره بعدم النسخ غير المصرح به، وذلك باعتبار أنّ تلك السلع الافتراضية ملك لهم [٣٢].

ومن القرارات الأخرى التي أيدتْ ملكية المستخدم للممتلكات الافتراضية، كانت في قضية تتلخص وقائعها بأنّ أحد قراصنة الإنترنت تمكَّن مِن سرقة الأموال الافتراضية الموجودة في حساب المستخدم والذي كان قد بذل مجهودا لمدة طويلة وأنفق ما يقارب ١٢٠٠ دولار أمريكي، وعليه قضتْ محكمة الدرجة الأولى وأيدتها محكمة الاستئناف في الصين بأنّ الشركة المُنتِجة مسؤولة عن تعويض المستخدم بمبلغ يعادل ما دفعه من رسوم الاشتراك، وبررّتْ المحكمة حكمَها في أنّ الشركة المُنتِجة اعتُبِرت مُخلة بالتزاماتها بتوفير أنظمة حاسوبية أمينة يصعب اختراقها، و من خلال هذا الحكم تعويض المستخدم بأنّ له حق منصوص عليه، وهذا الحق كما ذهب إليه البعض من الفقهاء بأنّه يمكن الاحتجاج به اتجاه كافة الأطراف، وليس فقط اتجاه الطرف الثاني المتعاقَد معه [٣٣].

رابعاً: فكرة المُصَنَّف المشتق

لم يضع المشرع العراقي في قانون حماية حق المؤلف رقم (٣) لعام ١٩٧١م المعدل تعريفا للمُصَنَّفات المشتقة[٣٤]،إلا أنّه وبموجب المادة (٤) أشار إلى المُصَنَّفات التي يتم إنتاجها بالاعتماد على مُصَنَّفات سابقة عليها، والتي تُنتَج عن طريق إدماج تلك المُصَنَّفات أو عناصر منها في مُصَنَّف جديد وعلى الرغم من عدم الإفصاح عن تسميتها، إلا أنّه لا يوجد ما يمنع من إطلاق وصف المُصَنَّفات المشتقة عليها، لأنّ الصور التي وضحتها المادة أعلاه مِن: تحوير المُصَنَّف أو القيام بتعديله أو ترجمته أو التعليق عليه تعد من أهم صور المُصَنَّفات المشتقة التي أخضعها المشرّع للحماية القانونية [٣٥].

وإذا اتجهنا صوب الفقه، نجد أنّه عرّف المُصَنَّف المشتق بأنه (المُصَنَّف الجديد الذي يُدمَج فيه مُصَنَّف سابق الوجود، دون مشاركة من جانب مؤلف المُصَنَّف الأخير)[٣٦].

ومن خلال هذا العرض، يمكن القول: إنّ المُنتِج قد يخول المستخدم في اشتقاق رموز من العوالم الافتراضية (الأشياء الافتراضية)[٣٧]،ويهيئ لذلك العديد من الأدوات والرموز اللازمة لكي ينشئ رموزا جديدا، أو يقوم بالتعديل على رموز أساسية ليحصل على أشياء افتراضية، تعد من إبداعه الخاص، وهذا القدر قد يكون كافيا للقول: إنّ المستخدم له حقوق ملكية فكرية، استناد إلى فكرة المُصَنَّف المشتق.

ويترتب على هذا الأمر أنْ يكون المستخدم مؤلّفا وله الحق في أنْ يُنسَب إليه ابتكاره، كما له الحق في استغلاله ماديا وبيعه لمستخدم آخر ضمن ذات العوالم الافتراضية، وفي حالة كانت تلك الرموز أموالا افتراضية يستطيع بيعها إلى مستخدم آخر خارج عوالمه الافتراضية [٣٨] .

ملخص القول: إنّ مِن يقوم باستخدام عوالمه الافتراضية المشتقة، يجب عليه الحصول على ترخيص من المُنتِج (صاحب المُصَنَّف الأصلي)، ومِن المستخدم (صاحب المُصَنَّف المشتق).

خامساً: فكرة المُصَنَّف المشترك

ينبغي الإشارة هنا، إلى أنّ مؤلف المُصَنَّف قد ينفرد بإبداعه وحده دون أن يشاركه في ذلك أحد، فتؤول إليه حقوق التأليف الأدبية أو المالية، كما قد يشترك مع غيره في تأليف المُصَنَّف، فيسهم

معه بموجب اتفاق وبجهد أصيل في ابتكار هذا المُصَنَّف، ومِن ثُم يشتركان في حقوق التأليف ويتمتعان بذات الحماية القانونية[٣٩].ونصت المادة (٢٥) من قانون حماية المؤلف العراقي بآنه (إذا اشترك عدة أشخاص بتأليف مُصَنَّف بحيث لا يمكن فصل دور كل منهم في العمل المشترك، فإنّهم يعتبرون جميعا أصحاب المُصَنَّف بالتساوي فيما بينهم، إلا إذا اتُّفق على غير ذلك)[٤٠].

وعليه، في حالة كون الأشياء الافتراضية مشتركة، أي اشترك في إعدادها أكثر من شخص، فإنّه على وفق القواعد العامة المنصوص عليها في المادة (٢٥) من قانون حماية المؤلف العراقي يُعدّ هذا الاشتراك غير قابل للفصل، إذ تمتزج مختلف الأسهم معا بطريقة لا يمكن معها أن نميز بين سهم كل منهم، فكل شخص اشترك يُعدّ مالكا لتلك الأشياء، فالمشرّع يعدهم جميعا أصحاب حقّ بالتساوي، إلّا إذا قاموا هم بتحديد حصة كل منهم في الحق على تلك الأشياء الافتراضية، وذلك على ضوء المجهود الذي بذله كل منهم، فهم اعلم الناس بهذا الأمر[٤١].

واستناد إلى ما تقدم، يقوم المُنتِج بإعداد وتهيئة الأدوات اللازمة، ويقوم بوضع خيارات متعددة ويأتي المستخدم ليضيف عليها إبداعه، ويختار من تلك الأدوات ما يعطي للأشياء الافتراضية شكلها النهائي، فكل منم ساهم في إيجادها بالصورة التي هي عليها، ولكن يُؤخَذ على هذا الرأي الذي يقول: إنّ الأشياء الافتراضية ما هي إلا تأليف مشترك بين المستخدم والمُنتِج أنّه يقتضي عدم إمكانية انفراد أحدهما بالتصرف بتلك الأشياء، مثلما أنّ منتجا لا يستطيع أن يمنع اللاعب من أن يدّعي حقا عليها [٤٢].

المطلب الثاني

المُنتِج صاحب الحق

لقد أدت التطورات التكنولوجية مؤخرا إلى ظهور المجتمع الافتراضي، والذي ظهرت معه مشروعات عملاقة تستخدم كل ضروب التكنولوجية المتطورة، ونتج عن هذه التطورات ظهور طائفة من المحترفين والمتخصصين في مجال إنتاج السلع والخدمات الافتراضية، ويُطلَق على هذه الطائفة بالمُنتِجين[٤٣].

وفي اطار هذا المطلب سوف نقوم بالتطرق الى فكرة المنتج باعتباره صاحب الحق في الملكية الافتراضية ومن ثم نقف على ابرز المبررات في اسناد هذه الفكرة وذلك على شكل فرعين .

الفرع الأول

تعريف المنتج

وتعرّف المادة الأولى من قانون حماية المستهلك العراقي المُنتِج بأنّه ((كل شخص طبيعي أو معنوي: منتِج، أو مستورد، أو مصدِّر، أو موزِّع، أو بائعِ سلعة، أو مقدم خدمة، سواء أكان أصيلا أم وسيطا أو وكيلا))، ومِن خلال هذا التعريف فإنّ المشرّع العراقي قد وسع من مفهوم المُنتِج، فشمل موزع السلع ومستوردها، كما أنّ المشرّع نصّ صراحة على أن مفهوم المُنتِج يشمل الشخص الطبيعي والمعنوي.

وبالاستناد إلى ما تقدّم، فإنّ المُنتِج هو الشخص التي يقوم بتزويد المستخدمين بجميع الأدوات اللازمة للتعامل بهذه الأشياء الافتراضية، فعلي سبيل المثال يمكن للمستخدمين شراء منتجات افتراضية ومحاكاة قطعة حقيقة على الإنترنت تتزين بها شخصيتهم الافتراضية (افاتار)، فضلا عن

حضـور فعاليـات رياضـية فـي منـازل أشـخاص افتراضيين مهمين، أو اقتناء أعمال فنية باهظة وفريدة من نوعها، هذه الأشياء ينشئها المُنتِج مِن تلك العوالم الافتراضية، ويتميز كثير منها بأنها عبارة عن رموز إلكترونيـة [٤٤]، ويثـار التسـاؤل: هـل بالضـرورة أن يكون منتج تلك السلع والخدمات الافتراضية له مقر عمل، في حقيقة الأمر لا يوجد أمر يحكم العمل بين الأطـراف الـذين يتعـاملون بتلـك السـلع والخـدمات الافتراضية فالمستخدم يستطيع أن يحصل على السلع والخدمات الافتراضية بإحدى طريقتين:

أ- الحصـول علـى السـلعة أو الخدمـة عنـد تواجـد المستخدم في مقر عمل المنتج

فـي هذه الحالـة يتواجـد المستخدم فـي محـل منتج السلع والخدمات ويتفق معه على السلعة أو الخدمـة الافتراضـية التـي يرمـي الحصـول عليهـا، ويقدم مقابـل ذلـك نقودا ورقيـة أو افتراضـية، كـأداة دفع لثمن تلك السلعة أو الخدمة.

ب- الحصـول علـى السـلعة أو الخدمـة عنـد عـدم تواجد المستخدم لدى مقر عمل منتج

في بعض الأحيان، فإنّ هذا المُنتِج يكون له مقر عمل، يذهب إليه المستخدم من أجل الحصول على السلعة أو الخدمة الافتراضية، غير أنه يجوز فـي أحيـان أخـرى أنْ لا يكـون لـه مقـر عمـل، فقد يكون موقعا إلكترونيا على شبكة الإنترنت، أي لا يُشترَط أن يكون لمنتج السلع والخدمات الافتراضية مكانـا ثابتـا[٤٥]،ففي أغلـب الأحيـان تكـون منصـات إلكترونيـة، ولعـل مـن أبـرز تلـك المنصـات هـي منصـة (opskins)، التـي تُعـدّ مـن المنصـات الافتراضـية التـي تمكـن المسـتخدمين مـن التعامـل بالسلع والخدمات الافتراضية.

الفرع الثاني

مبررات اعتبار المنتج صاحب الحق

إنّ منتجي الخدمات أطلقوا أسواقا داخل العوالم الافتراضـي ومنصـات افتراضـية، حيث يبيعون السلع الافتراضية مباشرة للمستخدمين، إذ يوفر المُنتِج لهذا الأخير المُنتِجات والخدمات القابلة للشراء مثل الصور والملابس والأسلحة والسيارات والأراضـي والخدمات، مقابـل عوائـد نقديـة مـن خـلال تلـك المنصـات الافتراضـية[٤٦]، واسـتناد إلـى مـا تقـدم أعـلاه، ذهـب البعض من الفقهاء الغربيين إلى اعتبار المُنتِج هو صاحب الحق في تلك السلع والخدمات الافتراضية، واستندوا في ذلك إلى العديد من الحجج:

أولا: استثمار المُنتِج في العوالم الافتراضية

يبذل المُنتِج كثيرا مِن الجهد لإنشاء الكائنات الافتراضـية والحفـاظ عليهـا، وعليـه فـإنّ المُنـتِج لـه الحق في ملكية الأشياء الافتراضية، لأنّه هو الذي يوفر الموارد اللازمة للمستخدم، بما في ذلك الخادم والنظـام الأساسـي للوصـول لتلـك الأشـياء[٤٧]، وهـذا الأمـر تؤكـد عليـه اتفاقيـات المسـتخدم النهـائي التـي تعطـي هـذا الحـق للمنتِج، إذ إنّ الشركات التي تنتج العـوالم الافتراضـية تسـتخدم عقـودا تُعـرف باتفاقيـة تـرخيص المسـتخدم، وفـي أغلـب الأحيـان تلـك الاتفاقيـات تقـوم بإعطـاء المسـتخدمين ترخيصـا محدودا للاستخدام، و أغلب المُنتِجين يكون هدفهم الحفاظ على ملكيتهم الفكرية في عملهم و لا يمنح المستخدمون ملكيةَ الكائنات الافتراضية للمستخدمين في العوالم الافتراضية، ومن الأمثلة على ذلك مدير شـركة (Black snow) الـذي حظـر علـى المستخدمين بيع وشراء الأشياء الافتراضية وفق إلى اتفاقية ترخيص المستخدم النهائي بين الطرفين[٤٨] .

ثانياً: المُنتِج هو المخترع

أنّ المُنتِج هو من قام بإنشاء اللعبة وقام بتطويرها وأصبح مرتبطا شخصيا بأجزاء العالم الافتراضي الذي أنشأه، فهو من قام بوضع البنى الأساسية للملكية الافتراضية، فالمُنتِج هو صاحب الرمز الذي يكون أساسا لإنتاج الكائن الافتراضي، فإنّ المستخدمين يقومون بجمع تلك الرموز من أجل الحصول على الكائن الافتراضي، وليس هُم مَن يقومون بإنشائه، وعليه فإنّ عدم إعطاء حق المُلكيّة للمنتج على تلك الأشياء سيؤدي إلى ضياع حقوق المُنتِجين الأصليين(٤٩).

ثالثاً: ارهاق المُنتِج

إنّ اعطاء المستخدم ملكيةَ الاشياء الافتراضية ليست في مصلحة المُنتِج، إذ سوف يتعرض هذا الاخير الى خسائر كبيرة، لاسيما أنّ أغلب الالعاب يشترك بها المستخدمون عن طريق رسوم شهرية تُتخذ أساسا لتسجيل المستخدمين في العالم الافتراضي، ومن أجل حماية خسارة المُنتِج فإنّ أغلب المُنتِجين يُحظرون نقل الاشياء الافتراضية، ويضعون شروطا صارمة في حالة عدم الامتثال للشروط التي قاموا بوضعها، وإنّ القول بخلاف ذلك سيترتب عليها مسؤولية المُنتِج في حالة خسارة المستخدم الاشياءَ الافتراضية نتيجة وجود خلل في نظام الكمبيوتر أو الخادم المشغل(٥٠).

رابعاً: عدم إيجاد سند لملكية المستخدم

إنّ المستخدم لا يُعَدّ مالكا على الإطلاق؛ لأنّ القول بخلاف ذلك يتعين علينا إيجاد سند للقول بملكيته، وبما أنّنا ذكرنا أنّ تلك الأشياء هي عبارة عن رموز إلكترونية تحاكي العالم الحقيقي، فهي إذن منقول معنوي يأخذ صيغة حق المؤلف للمنتج، ولا يُعَد المستخدم مالكا لتلك الأشياء الافتراضية، وعليه لا يستطيع التصرف فيها لغيره، ويسري هذا الحكم في الحالة التي يشتري فيها المستخدم الأشياء الافتراضية من المُنتِج، وهو يختلف عن حكم الحالة التي يقوم فيها المستخدم بإنشاء الشيء الافتراضي، ففي هذه الحالة يتيح له الحصول على حقوق المُلكيّة الفكرية فيما ابتكره، مثل من يصمم بناية في لعبه تحاكي الواقع، أو يصمم ملابسا للشخصية التي تمثله، أو حكاية يرويها على لسان تلك الشخصية، إلا أنّ حقوقه يجب أنْ تكون محدودة بما ابتكره أو صممه، وبالمقابل لا يحق لمنتج أن يستغل ما قام المستخدم بتصميمه أو ابتكاره، فليس له أن يبيع هذا التصميم أو يقوم بنسبته لنفسه(٥١).

وقد يُثار تساؤل بهذا الصدد، وهو هل يجوز استعمال العوالم الافتراضية مِن غير مالكها (المُنتِج)؟ بما أنّ المالك الأصلي (المُنتِج) هو الذي يتحمل المسؤولية القانونية عن جميع التعاملات، سواء أكان هو الذي يستعملها أم غيره، وبهذا، لا يُشتَرط في استعمال العوالم الافتراضية أنْ يكون مستخدمها هو مالكها الأصلي، فيصح استعمالها من غير مالكها الأصلي، وإنّ هذا الأمر هو ما يحدث في الحياة العملية، إذ إنّ (المستخدم) هو الذي يستعملها وليس المالك الأصلي (المُنتِج).

وفي ضوء ما سبق، فما هو الأساس القانوني الذي استند إليه (المستخدم للعوالم الافتراضية) في استعمال عالمه، فهل يُعد نائبا عن مالكها الأصلي أم يُعد مجرد رسول عنه.

وينبغي الإشارة هنا، إلى التمييز بين النائب والرسول، فهذا الأخير لا يعبر عن إرادته، وإنّما يعبر عن إرادة الأصيل ويعد ناقلا لها، في حين أنّ إرادة النائب تحل محل إرادة الأصيل [٥٢]، ويترتبُ على هذا عِدّة أمور[٥٣]:

١. إنّ التعاقد يكون بين غائبين في حاله التعاقد برسول، حتى وإنْ جمع المتعاقد الآخر والرسول مكانا واحدا، أمّا في النيابة إذا اجتمع النائب مع المتعاقد الآخر في مجلس واحد، فيكون تعاقدا بين حاضرين.

٢. إنّ الرسول يعد ناقلا لإرادة الأصيل، بمجرد أن يقوم بالتعبير عنها، وبهذا ينظر إلى عيوب الرضا وحسن النية لدى الأصيل لا الرسول، أمّا فيما يتعلق بالأهلية فتكفي أهلية التمييز هنا، بينما النائب يعبر عن أردته، وبهذا ينظر إلى عيوب الرضا وحسن النية لدى النائب لا الأصيل، ويشترط أن يكون كامل الأهلية.

وبناء على التمييز بين النائب والرسول، نستطيع أن نقول: إنّ المستخدم للعوالم الافتراضية هو نائب عن مالكها الأصلي لا رسول عنه فالمالك قد أوكله القيام باستعمال عالمه، ويُستدَل على ذلك بأنّ النائب (مستخدم العوالم الافتراضية) يعبر عن إرادته هو لا عن إرادة مالك العوالم الافتراضية، فيجب أن يكون ذا أهلية من أجل التعبير عن إرادته، وإنّ أثر استعمال تلك العوالم ينصرف إلى مالكها الأصيل، فعلى النائب إن يُفصح للأخير عن صفته بأنّه نائب (مستخدم للعوالم) لا مالك لها، فإذا لم يعلن ذلك نكون في حالة الاسم المستعار الذي ينصرف آثار التصرف فيه إلى الوكيل لا الموكل، وقد أشارت إلى تلك المادة (٩٤٣) من القانون المدني العراقي التي تنص على أنّه ((إذا لم يعلن الوكيل وقت التعاقد مع الغير أنّه يعمل بصفته وكيلا، فلا يقع العقد للموكل ولا تعود حقوقه إليه، إلا إذا كان مستفادا من الظروف أنّ مَن تعاقد معه الوكيل يعلم بوجود الوكالة أو يستوي عنده أن يتعامل مع الوكيل أو الموكل، فله أن يرجع على أيّ من الموكل أو الوكيل، ولا يهم أنْ يرجع عليه))[٥٤]

وكذلك، يجب على النائب (المستخدم) أن لا يتجاوز السلطات المخولة له، وقد نصت المادة (٩٣٣) من القانون المدني العراقي المشار إليه أعلاه على ذلك، إذ نصّتْ على أنّه ((على الوكيل تنفيذ الوكالة دون مجاوزة حدودها المرسومة، على أنه لا حرج عليه إذا خرج في تصريفه عن هذه الحدود، متى كان من المتعذر عليه أخطار الموكل سلفا وكانت الظروف يغلب معها الظن بأنّ الموكل ما كان إلا ليوافق على هذه التصرفات، وعلى الوكيل في هذه الحالة، أنْ يبادر بإبلاغ الموكل بما جاوز به حدود الوكالة).

واستناد الى هذا النص، إذا تعاقد النائب (المستخدم) مع الغير ولكنه تجاوز في تعاقده، فإنّ نفاذ العقد في حق الأصيل (مالكها) يبقى متوقفا على إجازته.

خلاصة القول

إنّ البيئات الافتراضية هي مصطلح لوصف العالم الرقمي الذي من خلاله يتفاعل العديد من المستخدمين في بيئة ثلاثية الأبعاد، تضم تفاعلات لا حدود لها بين المستخدمين من خلال الشخصيات الافتراضية الخاصة بكل مستخدم، فبمجرد دخول المستخدم إلى هذه البيئات الافتراضية فإنّه يجد نفسه محاطا بمجموعة من المجتمعات الافتراضية، وهي الحلقة الرئيسة التي تربط العالم الحقيقي بالرقمي، وهذا ما دفع كبرى الشركات إلى تخطيط استراتيجيتها

وتصميم منتجاتها في هذا العالم الجديد الذي أصبح إحدى التقنيات الرئيسة التي لا يمكن الاستغناء عنها في عالمنا الحقيقي في جميع أنحاء العالم، وانّ الأشياء الافتراضية الموجودة بداخله هي عبارة عن رموز أعدها المُنتِج، وهيّأ لها أدوات لاستخدامها، وبالتالي فهي ملك له، إلا أنّ المستخدمين قد يكون لهم المُلكيّة في حالة قيامهم بابتكار أو تصميم بعض تلك الأشياء داخل العوالم الافتراضية.

الخاتمة

اولا: النتائج

١- إنّ البيئات الافتراضية هي مصطلح لوصف العالم الرقمي، الذي من خلاله يتفاعل العديد من المستخدمين في بيئة ثلاثية الأبعاد، تضم تفاعلات لا حدود لها بين المستخدمين من خلال الشخصيات الافتراضية الخاصة بكل مستخدم، فبمجرد دخول المستخدم إلى هذه البيئات الافتراضية، فإنّه يجد نفسه محاطا بمجموعة من المجتمعات الافتراضية، وهي الحلقة الرئيسة التي تربط العالم الحقيقي والعالم الرقمي معا، وهذا ما دفع كبرى الشركات إلى تخطيط استراتيجيتها وتصميم منتجاتها في هذا العالم الجديد الذي أصبح إحدى التقنيات الرئيسة التي لا يمكن الاستغناء عنها في عالمنا الحقيقي في جميع أنحاء العالم.

٢- يكون للمستخدم حق على الممتلكات الافتراضية، إذا ساهم بجهده في ايجادها او تحويرها بالشكل الذي يمكن أنْ تعد فيه مُصَنَّفًا مشتقا بحيث يمكن ان يتمتع بحق المؤلف عليها، فضلا عن حق المؤلف الذي يتمتع به منتج العوالم الافتراضية. ويكون له الحق في الحماية القانونية، فله وحده الحق في ان ينسب اليه ما ابتدعه او صممه من ممتلكات افتراضية او حق استغلالها او ببيعها لمستخدمين آخرين في إطار تلك العوالم، او بيع ذلك التصميم خارج إطار العوالم الافتراضية.

ثانيا: التوصيات.

٣- تحديد ضوابط قانونية للتعامل بالممتلكات الافتراضية مقابل نقود حقيقية خارج إطار العوالم الافتراضية، وبأن يقتصر بيعها على منتِج تلك العوالم بمقابل معقول.

٤- تقترح الباحثة على المشرع العراقي وضع تشريع خاص لانتقال المُلكيّة الافتراضية بعد الوفاة، وذلك من خلال الاسترشاد ببعض قواعد قوانين التي بينت ذلك مع مراعاة المبادئ التي يقوم عليها نظامنا التشريعي النابع من الشريعة الاسلامية.

الهوامش

([1]) Susan H.Abram ovitch,Davidl,Virtual property.Real Law the Regulation of Propertyin Vodeo Games.p75.

([٢]) د. يوسف محمد عبيدات، الحقوق العينية الاصلية والتبعية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط١، الاردن، ٢٠١١.

([3]) Joshua A.T. Fairfield, Virtual Property, 85 B.U. L. REV,2005, p1053.

([4]) Nelson DaCunha, VIRTUAL PROPERTY, REAL CONCERNS, AKRON INTELLECTUAL PROPERTY JOURNAL, 2010, p. 41.

([5]) charles Blazer,the five ndicia of virtual property,the university of new hampshire law review,volume5,number,(2006),p.141.

(٦) د. علي هادي العبيدي، الوجيز في شرح القانون المدني، الحقوق العينية الاصلية، دراسة مقارنة، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، ٢٠٠٥، ص١٣.

(٧) عبد الحميد بسيوني، تكنولوجيا وتطبيقات ومشروعات الواقع الافتراضي، بلا مكان نشر، بلا سنة نشر، ص٥٦ .

(٨) محمد عطية خمس، تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخطط، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، العدد٥، ٢٠١٥، ص ٣٠.

(٩) د. يوسف محمد عبيدات، الحقوق العينية الاصلية والتبعية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط١، الاردن، ٢٠١١، ص٢٤، ص٢٥.

(١٠) نور عقيل طاهر الرحيمي، النظام القانوني لمحفظة النقود الالكترونية، دراسة مقارنة، دار الفكر والقانون، ط١، ٢٠١٥، ص٩.

(١١) د. توفيق حسن فرج، الحقوق العينية الاصلية، الدار الجامعية، بيروت، ١٩٨٨، ص٦٠، كذلك: د. نبيل ابراهيم سعد، الحقوق العينية الاصلية في القانون المصري واللبناني، دار النهضة العربية، بيروت، ١٩٩٥ ص٢٤.

(12) Susan H.Abram ovitch,Davidl,Virtual property.Real Law the Regulation of Propertyin Vodeo Games.p75.

(13)JoshaA.T.Fairfield,virtua lproperty, Legal studies Resrarch Paperseries,nu Paperseries,number35,2005,p.9.

(14) B.P. Woltering, participants through the tenet of non-performance Examinee, Law and Technology, A.P.C. Roosendaal LLM, 8 October 2009,p.42.

(15)Susan H.Abram ovitch,Davidl,Virtual property.Real Law the Regulation of Propertyin Vodeo Games.p75.

(١٦) د. عبد الرزاق السنهوري، الوسيط في شرح القانون المدني، ج٨، حق الملكية، مصدر سابق، ص ٤٤٠.

(١٧) د. نبيل ابراهيم سعد، الحقوق العينية الاصلية في القانون المصري واللبناني، دراسة مقارنة، منشورات الحلبي الحقوقية، بيروت، ٢٠٠٣، ص٢٣.

(18) Candidus Dougherty, Bragg v. Linden: Virtual Property Rights Litigation, E-Commerce Law & Policy, Vol. 9, Issue 7 (Jul. 2007), p.3.

(19) L BEKKER, Defining virtual property in terms of the constitutional property clause p.79 .

(٢٠) د. يوسف محمد عبيدات، الحقوق العينية الاصلية والتبعية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط١، الاردن، ٢٠١١، ص٢٤، ص٢٥.

(21) Susan H.Abram ovitch,Davidl,Virtual property.Real Law the Regulation of Propertyin Vodeo Games.p75 .

(22) Sonia Alex, Mine d'or virtuelle: les biens du jeu alimentent le débat sur la propriéténumérique: us-global-videogames-property-analysis-t-idUSKBN1Y0032?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto.

(٢٣) تتلخص وقائع القضية ان شخصين هولنديين قامان بسرقة عناصر لعبة افتراضية من شخص آخر، اذ ان جميعهم كانوا في العالم الافتراضي (e Runescape) لم يسرق هولاء العناصر الافتراضية فحسب، بل فعلوا ذلك باستخدام القوة . ضربوا المدعي وهددوا. اذ رأت المحكمة الجنائية الابتدائية بكامل هيئتها، إلى أن الممتلكات المسروقة كانت قادرة على الوفاء بجميع متطلبات تصنيفها على أنها ممتلكات على النحو المحدد في التشريع الهولندي، وأشارت المحكمة إلى حقيقة أن العوالم الافتراضية أصبحت ظاهرة ضخمة وأن المستخدمين ينفقون الكثير من القيمة عليها، ثم وجدت أن الممتلكات الافتراضية لها قيمة لكل من المدعى والمدعي عليه وذكرت المحكمة صراحة لا يلزم ان تكون الاشياء مادية وبالتالي يمكن مقارنتها بالكهرباء، وانتهت المحكمة حكمها بالسجن على المدعي عليه وخدمة المجتمع لمدة ١٦٠ ساعة، للمزيد عن هذه القضية انظر الموقع الالكتروني التالي:
https://www-scielo-org-za.translate.goog/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-37812015000700005&_x_tr_sch=http&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=sc
تاريخ الزيارة ٢٠٢٢/٦/٤م الساعة ٥ عصرا.

(24) Charles Blazer, The Five Indicia of Virtual Property, p.142.

(٢٥) انظر: قانون تنظيم الافتراضية في امارة دبي رقم (٤) لسنة ٢٠٢٢م

(٢٦) ينظر: قانونَ حمايةِ المستهلكِ العراقي رقم (١) لسنة ٢٠١٠م وان قانونَ حمايةُ المستهلكِ السوري رقم ٢ لسنة ٢٠٠٨م قد تبنى هذا المفهوم ايضا واشار الى انه كلَّ شخصٍ طبيعيٍ او اعتباري يشتري سلعا استهلاكية بأنواعها المختلفة الزراعية والصناعية بهدف التغذية، او لاستعمالها للأغراض الشخصية او المنزلية، او الذي يستفيد من أي خدمة سواء المقدمة من فرد او مجموعة افراد او من شخص اعتباري وفي مختلف المجالات المنصوص عليها في القانون.

(٢٧) د. فايز نعيم رضوان، حماية المستهلك في مجال بطاقات الدفع الالكتروني، بحث منشور في مجلة الامن والقانون، العدد ٩، بلا سنة نشر، ص ١١.

(٢٨) مقابلة مع احد مستخدمي العوالم الافتراضية (الحياة الثانية) بتاريخ ٢٠٢٢/٦/٢ الساعة التاسعة صباحا.

(٢٩) مقابلة مع احد مستخدمي العوالم الافتراضية، بتاريخ ٢٠٢٢/٦/٥.

(٣٠) الاء يعقوب يوسف، الاموال الافتراضية (رؤية قانونية في مفهومها وصاحب الحق فيها)مصدر سابق، ص٢٧٠.

(31) In the untep states dlstrlct court for the eastern district of penn sylvanla clvli actlon marc bragg naob_4925.paed.uscourts.gov/documents/opinions/07d0b58p.pdf

تاريخ الزيارة ٢٠٢٢/١٠/٢٢، الساعة الخامسة عصرا .

(٣٢) محكمة مقاطعة الولايات المتحدة للمنطقة الشرقية من نيويورك، رقم القضية07-cv-04447-SLT-JMA

https://www-dmlp-org.translate.goog/threats/eros-llc-v-simon?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=sc&_x_tr_sch=http#node-legal-threat-full-group-description

تاريخ الزيارة ٢٠٢٢/٦/٣م الساعة الواحدة ظهرا. تتلخص هذه الدعوى أن Linden Lab"، يحقق أرباحًا بطرق متعددة ومن خلال السلوك غير القانوني اذ تقوم بشكل مباشر بانتهاك حقوق الملكية الفكرية للمدعين Eros باستخدام علامة Eros لبيع سلع افتراضية منتهِكة في Second Life.

(33) Joshua,A.t,farirfield,p.1085.

(٣٤) عرفت المادة ٦/١٣٨ من قانون حماية حقوق الملكية الفكرية المصري رقم ٨٢ لعام ٢٠٠٢ المصنف المشتق بانه (المصنف الذي يستمد اصله من مصنف سابق الوجود كالترجمات والتوزيعات الموسيقيه وتجميعات المصنفات بما في ذلك قواعد البيانات المقروء من الحاسب او من غيره ومجموعات التعبير الفلكلوري ما دامت مبتكرة من حيث ترتيب اختيار محتواها). وعرفته المادة الاولى من قانون حقوق المؤلف والحقوق المجاورة الاماراتي رقم ٧ لعام ٢٠٠٢ م (المصنف الذي يستمد اصله من مصنف سابق الوجود كالترجمات).

(٣٥) زياد طارق جاسم، المصنفات المشتقة في الوسط الرقمي، بحث منشور في جامعة الشارقة للعلوم القانونية، المجلد ١٧، العدد ٢، الامارات، ٢٠٢٠، ص ٧٢٦.

(٣٦) محمد سامي عبد الصادق، حقوق مؤلفي المصنفات المشتركة، المكتب المصري الحديث، القاهرة، ٢٠٠٢، ص١١٩– ص١٢٠.

(٣٧) مقابلة مع احد مستخدمين العوالم الافتراضية، بتاريخ ٢٠٢٢/٦/٧م، الساعة العاشرة مساءا، ينظر ملحق هذه. الاطروحة.

(٣٨) الاء يعقوب يوسف، الاموال الافتراضية (رؤية قانونية في مفهومها وصاحب الحق فيها) مصدر سابق، ٢٧٨.

(٣٩) د. صبري خاطر، الملكية الفكرية، دراسة مقارنة، ط١، ٢٠٠٧، ص٣٩.

(٤٠) تقابلها المادة ١٧٤ من قانون حماية الملكية الفكرية المصري رقم ٨٢ لعام ٢٠٠٢ م و المادة ٣٥/أ من قانون حماية حق المؤلف الاردني رقم ٢٢ لعام ١٩٩٢م والمادة ٢٩ من قانون حماية حقوق المؤلف السوري رقم ١٢ لعام ٢٠٠١ والمادة الاولى من قانون حقوق المؤلف الاماراتي.

(٤١) انظر د. عزة علي محمد الحسن، الحماية القانونية لبرامج الحاسب الآلي (حماية البرامج بإحكام حق المؤلف)، ص٦٤.

(٤٢) الاء يعقوب يوسف، الاموال الافتراضية (رؤية قانونية في مفهومها وصاحب الحق فيها)، مصدر سابق، ٢٧١.

(٤٣) كاثرين جويل، العلامات التجارية في عالم ميتافرس، مقال منشور في مجلة منظمة الويبو، ٢٠٢٢، ص٣٣-ص٣٤.
(44) Dobah Carré, La loi applicable aux tranferts de biens virtuels.p.106 .
(٤٥) خالد عبد التواب عبد الحميد، نظام بطاقات الدفع الالكتروني من الناحية القانونية، رسالة دكتوراه مقدمة الى جامعة حلوان كلية الحقوق، ٢٠٠٥-٢٠٠٦ م، ص ٧٠.
(٤٦) مقابلة مع احد مستخدمي العوالم الافتراضية، بتاريخ ٢٠٢٢/٦/٨م،الساعة العاشرة مساء، ينظر ملحق هذه الاطروحة.
(47) Greg lastowka,vlrtual just lce,the new laws of online worlds, 2010, p. 129.
(48) https://medium.com/phantasticphantasma/opskins-marketplace-3a25914be49
(٤٩) الاء يعقوب يوسف، الاموال الافتراضية (رؤية قانونية في مفهومها وصاحب الحق فيها)، مصدر سابق، ص٢٧٠.
(50) Erez Reuveni,onvitual worlds: copyright and contract law at the Damn of the Vitual,2007 .p.79 .
(٥١) الاء يعقوب يوسف، الاموال الافتراضية (رؤية قانونية في مفهومها وصاحب الحق فيها)، مصدر سابق، ص٢٧١ وص٢٧٢
(٥٢) د. عبد المجيد الحكيم، د. عبد الباقي البكري، د. محمد طه، (الوجيز في نظرية الالتزام، مصادر الالتزام ج ١)، بلا طبعة، مكتبة السنهوري، بغداد،٢٠٠٨م، ص ٥٦.
(٥٣) شامل رشيد ياسين الشيخلي، عوارض الاهلية بين الشريعة والقوانين، رسالة ماجستير مقدمة الى كلية الشريعة جامعة بغداد، ١٩٧٤م، ص ١٨.
(٥٤) د. عبد المجيد الحكيم واخرون، نظرية الالتزام ج ١، مصدر سابق، ص ٧٢.

المصادر

اولا: المصادر العربية

١- الاء يعقوب يوسف، الاموال الافتراضية (رؤية قانونية في مفهومها وصاحب الحق فيها).
٢- توفيق حسن فرج، الحقوق العينية الاصلية، الدار الجامعية، بيروت، ١٩٨٨.
٣- خالد عبد التواب عبد الحميد،، نظام بطاقات الدفع الالكتروني من الناحية القانونية، رسالة دكتوراه مقدمة الى جامعة حلوان كلية الحقوق، ٢٠٠٥-٢٠٠٦ م
٤- زياد طارق جاسم، المصنفات المشتقة في الوسط الرقمي، بحث منشور في جامعة الشارقة للعلوم القانونية، المجلد ١٧، العدد ٢، الامارات، ٢٠٢٠
٥- شامل رشيد ياسين الشيخلي، عوارض الاهلية بين الشريعة والقوانين، رسالة ماجستير مقدمة الى كلية الشريعة جامعة بغداد، ١٩٧٤م.
٦- صبري خاطر، الملكية الفكرية، دراسة مقارنة، ط١، ٢٠٠٧، ص٣٩.
٧- عبد الرزاق السنهوري، الوسيط في شرح القانون المدني، ج٨، حق الملكية،
٨- عبد المجيد الحكيم، د. عبد الباقي البكري، د. محمد طه، (الوجيز في نظرية الالتزام، مصادر الالتزام ج ١)، بلا طبعة، مكتبة السنهوري، بغداد،٢٠٠٨م.
٩- عزة علي محمد الحسن، الحماية القانونية لبرامج الحاسب الآلي (حماية البرامج بإحكام حق المؤلف).
١٠- فايز نعيم رضوان، حماية المستهلك في مجال بطاقات الدفع الالكتروني، بحث منشور في مجلة الامن والقانون، العدد ٩، بلا سنة نشر.
١١- قانون تنظيم الافتراضية في امارة دبي رقم (٤) لسنة ٢٠٢٢م
١٢- قانون حقوق المؤلف والحقوق المجاورة الاماراتي رقم ٧ لعام ٢٠٠٢ م
١٣- قانونَ حمايةُ المستهلكِ السوري رقم ٢ لسنة ٢٠٠٨م

١٤- قانونَ حمايةِ المستهلكِ العراقي رقم (١) لسنة ٢٠١٠م
١٥- قانون حماية حق المؤلف الاردني رقم ٢٢ لعام ١٩٩٢م
١٦- قانون حماية حقوق الملكية الفكرية المصري رقم ٨٢ لعام ٢٠٠٢
١٧- قانون حماية حقوق المؤلف السوري رقم ١٢ لعام ٢٠٠١
١٨- كاثرين جويل، العلامات التجارية في عالم ميتافرس، مقال منشور في مجلة منظمة الويبو، ٢٠٢٢.
١٩- محمد سامي عبد الصادق، حقوق مؤلفي المصنفات المشتركة، المكتب المصري الحديث، القاهرة، ٢٠٠٢.
٢٠- نبيل ابراهيم سعد، الحقوق العينية الاصلية في القانون المصري واللبناني، دار النهضة العربية، بيروت، ١٩٩٥.
٢١- نور عقيل طاهر الرحيمي، النظام القانوني لمحفظة النقود الالكترونية، دراسة مقارنة، دار الفكر والقانون، ط١، ٢٠١٥.
٢٢- يوسف محمد عبيدات، الحقوق العينية الاصلية والتبعية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط١، الاردن، ٢٠١١.

ثانيا: المصادر الاجنبية

1- Candidus Dougherty, Bragg v. Linden: Virtual Property Rights Litigation, E-Commerce Law & Policy, Vol. 9, Issue 7 (Jul. 2007),
2- .Susan H.Abram ovitch,Davidl,Virtual property.Real Law the Regulation of Propertyin Vodeo Games.
3- .Susan H.Abram ovitch,Davidl,Virtual property.Real Law the Regulation of Propertyin Vodeo Games.
4- B.P. Woltering, participants through the tenet of non-performance Examinee, Law and Technology, A.P.C. Roosendaal LLM, 8 October 2009
5- charles Blazer,the five ndicia of virtual property,the university of new hampshire law review,volume5,number,(2006)
6- Erez Reuveni,onvitual worlds: copyright and contract law at the Damn of the Vitual,2007 .
7- Greg lastowka,vlrtual just lce,the new laws of online worlds, 2010, p.
8- JoshaA.T.Fairfield,virtua lproperty, Legal studies Resrarch Paperseries,nu Paperseries,number35,2005
9- Joshua A.T. Fairfield, Virtual Property, 85 B.U. L. REV,2005, p1053 .
10- L BEKKER, Defining virtual property in terms of the constitutional property clause p.
11- Nelson DaCunha, VIRTUAL PROPERTY, REAL CONCERNS, AKRONINTELLECTUAL PROPERTY JOURNAL, 2010,
12- Sonia Alex, Mine d'or virtuelle : les biens du jeu alimentent le débat sur la propriéténumérique:us-global-videogames-property-analysis-t-idUSKBN1Y0032?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto