التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في البيئة الرقمية (دراسة مقارنة)

م. د ياسر احمد عبد الكاتب

وزارة الداخلية / كلية الشرطة العراقية

المستخلص

تُعدّ الألعاب الإلكترونية من أبرز تطبيقات البيئة الرقمية التي أفرزت واقعًا قانونيًا جديدًا يتطلب تنظيمًا يتناسب مع طبيعتها التفاعلية وتعدد أبعادها التقنية والاقتصادية. ويأتي هذا البحث ليتناول الإطار القانوني المنظّم لهذا النشاط، من خلال تحليل الضوابط التي تحكم ممارسته، والوقوف على الآليات التي يعتمدها المشرّع لضبطه في مواجهة التحديات التي تفرضها البيئة الرقمية.

وينصرف البحث إلى دراسة الجوانب التنظيمية المرتبطة بترخيص مشغّلي الألعاب الإلكترونية، فضلًا عن تحليل الالتزامات التي تترتب على عاتقهم في تعاملهم مع المستخدمين، سواء من حيث ضمان الشفافية في تقديم الخدمات، أو حماية البيانات الشخصية، أو ضبط السلوكيات داخل البيئة التفاعلية للألعاب. كما يتناول البحث دور التنظيم القانوني في الحد من المضامين والممارسات التي تتعارض مع النظام العام، إلى جانب بيان الوسائل التي تهدف إلى حماية الفئات الأكثر عرضة للمخاطر، ولا سيما القُصّر.

وقد اعتمد البحث على المنهج التحليلي المقارن، من خلال دراسة اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية في جمهورية العراق لسنة 2025 الصادرة عن هيئة الإعلام والاتصالات بموجب قرار مجلس المفوضين ذي العدد (ق168) في 2025/12/16، ومقارنتها مع قانون تعزيز صناعة الألعاب الكوري رقم (7941) لسنة 2006 المعدل، وقانون تنظيم وتعزيز الألعاب الإلكترونية الهندي رقم (32) لسنة 2025، لغرض الوقوف على طبيعة التنظيم القانوني المعتمد في هذه التشريعات واستجلاء معالمه في البيئة الرقمية.

الكلمات المفتاحية : (الألعاب الإلكترونية، الألعاب الرقمية، التفاعل الرقمي في الألعاب، حماية القُصّر في البيئة الرقمية) .

Abstract

Electronic games are among the most prominent applications of the digital environment that have created a new legal reality requiring regulation consistent with their interactive nature and their multiple technological and economic dimensions. This research examines the legal framework governing this activity by analyzing the rules that regulate its practice and identifying the mechanisms adopted by the legislator to control it in light of the challenges imposed by the digital environment

The study focuses on the regulatory aspects related to the licensing of electronic game operators, as well as the obligations imposed upon them in their dealings with users, including ensuring transparency in service provision, protecting personal data, and regulating behavior within the interactive gaming environment. It also addresses the

role of legal regulation in limiting content and practices that contradict public order, in addition to highlighting the mechanisms aimed at protecting the most vulnerable groups, particularly minors The research adopts a comparative analytical approach by examining the Regulatory Instructions for Electronic Games in the Republic of Iraq (2025), issued by the Communications and Media Commission pursuant to Board of Commissioners Decision No. (Q168) dated 16/12/2025, and comparing them with the Game Industry Promotion Act No. (7941) of 2006 (as amended) in Korea, and the Promotion and Regulation of Online Gaming Act No. (32) of 2025 in India, with the aim of identifying the nature of legal regulation adopted in these legislations and clarifying its features within the digital environment

Keywords: (Electronic Games, Digital Games, Digital Interaction in Games, Protection of Minors in the Digital Environment)

المقدمة

أولاً: موضوع البحث

شهدت البيئة الرقمية في السنوات الأخيرة تطورًا متسارعًا شمل مختلف مجالات الحياة، وكان من أبرز مظاهره تنامي ظاهرة الألعاب الإلكترونية التي تحوّلت من مجرد وسيلة ترفيهية إلى نشاط رقمي متكامل يتداخل فيه الجانب التقني بالاقتصادي والقانوني. ولم يعد هذا النشاط مقتصرًا على التسلية، بل أصبح مجالًا استثماريًا واسعًا تترتب عليه آثار قانونية متعددة تمسّ الأفراد والمجتمع على حدّ سواء، وفي ظل هذا التطور، برزت الحاجة إلى تنظيم قانوني يواكب طبيعة هذه الألعاب وما تتسم به من بيئة تفاعلية رقمية، إذ تثير العديد من الإشكاليات القانونية، سواء فيما يتعلق بترخيص الجهات القائمة على تشغيلها، أو تنظيم محتواها، أو ضبط الممارسات التي تتم داخلها، فضلًا عن حماية المستخدمين من المخاطر المرتبطة بها. ومن هنا، ينصرف هذا البحث إلى دراسة التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في البيئة الرقمية، وبيان أبعاده المختلفة في ضوء التشريعات الوطنية والمقارنة.

ثانياً: أهمية البحث

تنبع أهمية هذا البحث من الأهمية المتزايدة للألعاب الإلكترونية بوصفها أحد أبرز مظاهر الاقتصاد الرقمي، وما يرافقها من تحديات قانونية تتطلب تنظيمًا دقيقًا يحقق التوازن بين حرية ممارسة هذا النشاط ومتطلبات حماية المجتمع. كما تتجلى أهميته في تسليط الضوء على المخاطر المرتبطة بهذه الألعاب، ولا سيما ما يتعلق بحماية القُصّر، وضمان خصوصية المستخدمين، والحد من الاستغلال المالي والسلوكي داخل البيئة الرقمية.

كما يكتسب البحث أهمية إضافية من خلال اعتماده على الدراسة المقارنة، بما يتيح الوقوف على تجارب تشريعية مختلفة والاستفادة منها في تطوير التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية.

ثالثاً: أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى تحقيق مجموعة من الأهداف، من أبرزها:

1- بيان مفهوم الألعاب الإلكترونية .

2- تحليل متطلبات ترخيص مشغّلي الألعاب الإلكترونية والضوابط القانونية المرتبطة بها.

3- دراسة الالتزامات الملقاة على عاتق مقدّمي خدمات الألعاب الإلكترونية، سواء التعاقدية أو التنظيمية.

4- تسليط الضوء على آليات حماية المستخدم، ولا سيما القُصّر، داخل البيئة الرقمية.

5- بيان دور التنظيم القانوني في ضبط محتوى الألعاب والممارسات المرتبطة بها وحماية النظام العام.

رابعاً: مشكلة البحث

تتمثل مشكلة البحث في التساؤل الرئيس الآتي:

كيف يُنظَّم النشاط القانوني للألعاب الإلكترونية في البيئة الرقمية في ظل طبيعتها التفاعلية، ولا سيما فيما يتعلق بترخيص مشغّليها، وتنظيم محتواها، وضبط الممارسات المرتبطة بها، وحماية المستخدمين، ولا سيما القُصّر؟

ويتفرع عن هذا التساؤل عدد من التساؤلات الفرعية، منها:

1- ما الضوابط القانونية المتعلقة بترخيص مشغّلي الألعاب الإلكترونية؟

2- كيف تتم حماية المستخدمين، ولا سيما القُصّر، داخل البيئة الرقمية؟

3- ما الآليات القانونية المعتمدة لضبط محتوى الألعاب والممارسات المرتبطة بها؟

خامساً: منهجية البحث

اعتمد البحث على المنهج التحليلي المقارن، وذلك من خلال تحليل النصوص القانونية المنظمة للألعاب الإلكترونية وبيان أبعادها المختلفة، فضلًا عن مقارنة هذه النصوص ببعض التشريعات المقارنة للوقوف على أوجه التشابه والاختلاف بينها. وقد شملت الدراسة المقارنة كلًّا من اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية في جمهورية العراق لسنة 2025 الصادرة عن هيئة الإعلام والاتصالات بموجب قرار مجلس المفوضين ذي العدد (ق168) في 2025/12/16 و قانون تعزيز صناعة الألعاب الكوري رقم (7941) لسنة 2006 المعدل و قانون تنظيم وتعزيز الألعاب الإلكترونية الهندي رقم (32) لسنة 2025 وذلك لغرض بيان اتجاهات التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في هذه التشريعات.

سادساً: خطة البحث

اقتضت طبيعة البحث تقسيمه إلى مبحثين رئيسين:

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية، ويتناول تعريف الألعاب الإلكترونية وبيان خصائصها، فضلًا عن دراسة متطلبات ترخيص مشغّليها، المبحث الثاني: الالتزامات القانونية لمشغّلي الألعاب الإلكترونية في البيئة الرقمية، ويتناول الالتزامات التعاقدية لمشغّلي الألعاب الإلكترونية تجاه المستخدمين، إلى جانب الالتزامات التنظيمية لمشغّلي الألعاب الإلكترونية في ضبط المحتوى والممارسات وحماية النظام العام .

المبحث الأول

مفهوم الألعاب الإلكترونية

شهدت الألعاب الإلكترونية تطورًا ملحوظًا في ظل التحول الرقمي المتسارع، فأصبحت من الأنشطة الحديثة التي تتداخل فيها الجوانب التقنية والاقتصادية والقانونية، الأمر الذي استدعى تدخل التشريعات لتنظيمها ووضع الضوابط التي تحكم ممارستها. ويقتضي ذلك الوقوف على ماهية هذه الألعاب وتحديد إطارها، فضلًا عن بيان المتطلبات القانونية المرتبطة بممارستها، ولاسيما ما يتعلق بترخيص الجهات القائمة على تشغيلها.

وانطلاقًا من ذلك، سيتم تناول هذا المبحث من خلال مطلبين، نخصص المطلب الأول لتعريف الألعاب الإلكترونية، بينما نتناول في المطلب الثاني متطلبات ترخيص مشغلي الألعاب الإلكترونية.

المطلب الأول

تعريف الألعاب الإلكترونية

يُعدّ التعريف بالألعاب الإلكترونية أساسًا لبيان نطاق هذه الدراسة وتحديد المقصود بها، ولا سيما في ظل التطور التقني المتسارع. وقد انعكس ذلك على اختلاف تعريفاتها في الفقه والتشريع تبعًا للزاوية التي يتم تناولها منها، مما يستدعي عرض هذه التعريفات وتحليلها لبيان عناصرها الأساسية.

وعليه، سيتم تقسيم هذا المطلب إلى فرعين؛ نخصص الفرع الأول للتعريف الفقهي للألعاب الإلكترونية، بينما نتناول في الفرع الثاني التعريف التشريعي لها.

الفرع الأول

التعريف الفقهي للألعاب الالكترونية

تناول الفقه القانوني مفهوم الألعاب الإلكترونية من زوايا متعددة، إذ لم يقتصر على تعريف واحد جامع، وإنما تعددت التعريفات بحسب الزاوية التي ينظر منها كل فقيه، سواء من حيث الوسيلة التقنية أو الطبيعة التفاعلية أو البنية البرمجية أو الغاية من اللعبة.

فمن ناحية التركيز على الوسيلة التقنية، عرّفت بعض الدراسات الألعاب الإلكترونية بأنها (الألعاب التي تُمارس عبر شبكة حاسوبية، ولاسيما عبر شبكة الإنترنت) [1]، وهو تعريف ينصرف إلى إبراز الإطار التقني الذي تُمارس من خلاله هذه الألعاب، وبالأخص ارتباطها بالشبكات الرقمية، إلا أنه يركّز على جانب معيّن من صور ممارسة الألعاب الإلكترونية دون الإحاطة بكافة أبعادها .

1.see: Giacomo Boni, Legal Regulation and IP Rights Protection of Online Games in China, Master's Thesis, Ca' Foscari University of Venice, 2021, p. 8. Available at : https://unitesi.unive.it/retrieve/e98706c1-11d7-4407-bb28-925078ec772f/856799-1258629.pdf .

وفي اتجاه آخر، عُرّفت بأنها (هي أنشطة تفاعلية لها قواعد فوز محددة، توجد بهيئة رقمية)[1] ، وهو تعريف يركّز على الطبيعة التفاعلية للألعاب الإلكترونية، ويُبرز عنصر القواعد المنظمة للعبة، إلا أنه لا يبيّن بشكل كافٍ البعد التقني أو البرمجي الذي تقوم عليه هذه الألعاب.

كما عُرّفت بأنها (برمجيات تفاعلية تحاكي الواقع حقيقياً أو افتراضياً، بالاعتماد على وسائل الإعلام الآلي: كمبيوتر، فيديو، هاتف، في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت بهدف التعليم أو التسلية أو الترفيه)[2] ، ويُعد هذا التعريف من التعريفات الأكثر شمولاً، إذ يجمع بين الطبيعة البرمجية والتفاعلية، ويُبرز كذلك الغاية من الألعاب الإلكترونية، سواء كانت تعليمية أم ترفيهية، فضلًا عن إشارته إلى الوسائط التقنية المتعددة التي تُستخدم في تشغيلها.

وفي ذات السياق، عُرّفت أيضاً بأنها (لعبة تُمارس من خلال التفاعل مع صور يتم توليدها بواسطة برنامج حاسوبي، وتُعرض على شاشة أو وسيلة عرض أخرى)[3] ، وهو تعريف يركّز على آلية التشغيل، من خلال إبراز دور البرنامج الحاسوبي في توليد البيئة البصرية التي يتفاعل معها اللاعب، مما يعكس البعد التقني للألعاب الإلكترونية، دون أن يتناول بقية الجوانب المرتبطة بها.

كما عرفها جانب آخر بأنها (عبارة عن برمجيات يتم تصميمها من طرف المبرمج الذي يعمل في إطار فريق متكامل من مهندسي الصوت و الحركة و الصورة، وذلك بواسطة حواسيب و أجهزة رقمية، وذلك من أجل إنتاج اللعبة الرقمية، والتي يمكن للاعبين ممارستها بواسطة الحاسوب أو الهاتف الذكي أو الأجهزة الرقمية الموصولة بجهاز التلفاز)[4] ، ويتميّز هذا التعريف بتركيزه على مرحلة إنتاج اللعبة، مبينًا الطبيعة التقنية والجماعية لعملية تطويرها، فضلًا عن توضيح الوسائط التي تُمارس من خلالها.

وأخيرًا، عرّفها جانب من الفقه بأنها (نشاط افتراضي يندمج فيها اللاعبون بشكل رقمي وفق ضوابط وقواعد رقمية محددة، وهو نشاط يقوم في الغالب على التحدي والمنافسة للوصول الى هدف معين، وبصرف النظر عن كون تلك الألعاب فردية يواجه فيها اللاعب الآلة، أم جماعية تجري بين أكثر من مستخدم، وبصرف النظر عن كون اللاعبين في مكان واحد وعلى جهاز لعب واحد أو كونهم في أماكن مختلفة كما في الألعاب التي تجري عبر

---

1. ينظر د. مطلق جاسر مطلق جاسر , الألعاب الإلكترونية (احكامها وضوابطها) , بحث منشور لدى مجمع الفقه الاسلامي الدولي , 2025, ص124, منشور على الرابط الآتي :
file:///C:/Users/pc/Downloads/4-2-1%20(2).pdf

2 . ينظر د. محمد حمزة كميل , و ايهاب محمود كميل , التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في التشريع الفلسطيني , بحث منشور في مجلة الميزان للدراسات الإسلامية والقانونية , المجلد 12, العدد 1, 2025, ص61.

2. Kateryna Dmytrenko, Protection of Video Games by Copyright, Master Thesis, Central European University, 2018, p.6 . Available at :
file:///C:/Users/pc/Downloads/dmytrenko_kateryna.pdf

4 . ينظر مزوري إكرام، الحاج علي بدر الدين، *التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري*، بحث منشور لدى مجلة الحقوق والعلوم الإنسانية، المجلد 15 , العدد (2)، جامعة تلمسان، الجزائر،2022 , ص 315.

شبكة الإنترنت) [1] ، وهو تعريف يتسم بالشمول، إذ يجمع بين الطبيعة الافتراضية والتفاعل الرقمي ووجود القواعد، فضلًا عن إبراز عنصر المنافسة وصور الممارسة المختلفة.

الفرع الثاني

التعريف التشريعي للألعاب الإلكترونية

اتجهت التشريعات الحديثة إلى وضع تعريف قانوني للألعاب الإلكترونية بقصد تنظيم هذا النشاط وضبط آثاره القانونية، وقد اختلفت هذه التعريفات تبعًا لزاوية النظر التي تبناها كل مشرّع في تحديد ماهية هذه الألعاب.

فقد عرف المشرّع العراقي اللعبة الإلكترونية في المادة (5/3) من اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية في جمهورية العراق الصادرة عن هيئة الإعلام والاتصالات بموجب قرار مجلس المفوضين ذي العدد (ق168) في 2025/12/16 على أنها: (أي لعبة رقمية تفاعلية تُلعب عبر الحاسوب أو منصات الألعاب أو الإنترنت أو الأجهزة الذكية).

ويُلاحظ أن هذا التعريف يركّز على الطبيعة الرقمية والتفاعلية للألعاب، كما يُبرز وسائل ممارستها من خلال مختلف الأجهزة والمنصات التقنية، الأمر الذي يعكس استيعاب تعدد البيئات التقنية التي تُمارس من خلالها هذه الألعاب.

كما عرف المشرّع الكوري، منتج اللعبة في المادة (2) من قانون تعزيز صناعة الألعاب رقم (7941) لسنة 2006 المعدل، بأنه (أي منتج مرئي يتم إنتاجه بحيث يمكن من خلاله ممارسة لعبة باستخدام تقنيات معالجة البيانات، مثل برامج الحاسوب، أو جهاز ميكانيكي، وذلك بقصد استغلال وقت الفراغ، وتعزيز أثر التعلم والنشاط البدني المرتبط به، كما يشمل الأجهزة والمعدات التي يُقصد بها أساسًا استخدام هذه المنتجات) [2] .

ويُلاحظ أن هذا التعريف يتجه إلى بيان الطبيعة التقنية والوظيفية للألعاب، مع توسيع نطاق المفهوم ليشمل المنتج ذاته وما يرتبط به من وسائل وأجهزة، إضافة إلى الإشارة إلى الأغراض التي تحققها هذه الألعاب.

أما المشرّع الهندي فقد عرّف اللعبة الإلكترونية في الفقرة (f) من المادة (2) من قانون تنظيم وتعزيز الألعاب الإلكترونية رقم (32) لسنة 2025 بأنها(أي لعبة تُلعب على جهاز إلكتروني أو رقمي، وتُدار وتُشغَّل بوصفها برنامجًا عبر شبكة الإنترنت أو أي نوع آخر من التقنيات التي تُيسِّر الاتصال الإلكتروني) [3] .

---

1 . ينظر د. عمار عباس الحسيني , النظام القانوني للألعاب الإلكترونية (دراسة قانونية واجتماعية) , منشورات الحلبي الحقوقية , بيروت , لبنان , 2022, ص20-21.

2. See Article 2(1) of the *Game Industry Promotion Act*, Act No. 7941 of 2006 (as amended), which provides: (The term ‘game product’ means any video product produced so that one can play a game by making use of data processing technology, such as computer programs, or a mechanical device for making good use of leisure time, raising the effect of learning and physical exercise incidental thereto, or apparatus and devices produced for the main purpose of using such video products)

1. See Section 2(f) of *The Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025*, Act No. 32 of 2025, which defines “online game” as:(any game, which is played on an electronic or a digital

ويُستفاد من هذا التعريف تركيزه على البنية البرمجية للألعاب الإلكترونية، من خلال بيان أنها تُدار وتُشغَّل بوصفها برنامجًا، فضلًا عن إبراز دور تقنيات الاتصال في تشغيلها، وهو ما يسلّط الضوء على الأساس التقني الذي تقوم عليه هذه الألعاب.

ومن خلال التعريفات الفقهية والتشريعية المتقدمة ، يمكن استخلاص مجموعة من الخصائص التي تميّز الألعاب الإلكترونية، وذلك على النحو الآتي:

1- الطبيعة الرقمية:

تقوم الألعاب الإلكترونية على بيئة رقمية تعتمد على الأنظمة الإلكترونية، وهو ما يميّزها عن الألعاب التقليدية ويجعلها جزءًا من الأنشطة الحديثة المرتبطة بالتكنولوجيا.

2- الطابع التفاعلي:

تتميّز هذه الألعاب بوجود تفاعل بين المستخدم والنظام الإلكتروني، بحيث يشارك اللاعب في توجيه مجريات اللعبة وفق آليات محددة.

3- البنية البرمجية:

تعتمد الألعاب الإلكترونية على برامج حاسوبية تُنظّم تشغيلها وتحدد قواعدها، مما يجعلها نتاجًا تقنيًا قائماً على المعالجة الرقمية.

4- تعدد وسائل التشغيل:

يمكن ممارسة الألعاب عبر وسائط متعددة، مثل الحاسوب والهواتف الذكية ومنصات الألعاب، وهو ما يعكس اتساع نطاق استخدامها.

5- البيئة الافتراضية:

تجري الألعاب ضمن بيئة رقمية قد تحاكي الواقع أو تنشئ فضاءً افتراضيًا مستقلاً، يتيح للمستخدم التفاعل ضمن إطار غير مادي.

6- تعدد الغاية أو الهدف:

تتعدد الأهداف التي تسعى إليها الألعاب الإلكترونية، إذ قد تكون ترفيهية أو تعليمية أو تنافسية، وقد تجمع بين أكثر من غاية في الوقت ذاته، وهو ما يعكس الطبيعة المرنة والمتعددة الوظائف لهذا النشاط.

وبناءً على ما تقدم يمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها: نشاط رقمي تفاعلي يقوم على برمجيات حاسوبية، يُمارس ضمن بيئة إلكترونية منظمة، ويخضع لمجموعة من القواعد والضوابط التقنية والقانونية، يتيح للمستخدم التفاعل داخل فضاء افتراضي، بقصد تحقيق غايات مشروعة كالتسلية أو التعليم أو المنافسة.

---

device and is managed and operated as a software through the internet or any other kind of technology facilitating electronic communication) .

المطلب الثاني

متطلبات ترخيص مشغّلي الألعاب الإلكترونية

يخضع نشاط تشغيل الألعاب الإلكترونية لجملة من المتطلبات القانونية التي تهدف إلى تنظيم ممارسته وإخضاعه لرقابة الجهة المختصة، وذلك نظرًا لما ينطوي عليه من آثار تقنية واقتصادية واجتماعية. ولا يقتصر تنظيم هذا النشاط على اشتراط الحصول على الترخيص فحسب، بل يمتد ليشمل تحديد الشروط الواجب توافرها في الجهة طالبة الترخيص، فضلًا عن بيان الإجراءات التي يتم من خلالها منحه واستمراره.

وعليه، سيتم تقسيم هذا المطلب إلى فرعين، نخصص الفرع الأول لبيان الشروط القانونية لمنح ترخيص الألعاب الإلكترونية، بينما نتناول في الفرع الثاني إجراءات منح الترخيص.

الفرع الأول

الشروط القانونية لمنح ترخيص الألعاب الإلكترونية

يُعدّ الترخيص من أهم الأدوات القانونية التي يعتمدها المشرّع لتنظيم نشاط الألعاب الإلكترونية، إذ يُخضع هذا النشاط لرقابة مسبقة تضمن توافقه مع الضوابط القانونية وحماية المصلحة العامة. ونظرًا للطبيعة الخاصة لهذه الألعاب وما تنطوي عليه من أبعاد تقنية وسلوكية ومالية، فقد اشترط المشرّع العراقي الحصول على ترخيص رسمي قبل مزاولة أي نشاط يتعلق بها، بما يحقق الرقابة على هذا المجال منذ مرحلته الأولى.

وفي هذا السياق، نصّت المادة (5) من اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية على أنه (لا يجوز لأي شخص طبيعي أو معنوي مزاولة أي من الأنشطة التالية داخل جمهورية العراق إلا بعد الحصول على ترخيص مسبق من الهيئة وفق أحكام هذه اللائحة:

أولاً: تطوير أو نشر أو تشغيل الألعاب الإلكترونية للاستخدام العام أو التجاري داخل العراق (بما يشمل متاجر الألعاب أو التوزيع عبر منصات الألعاب الرقمية للاعبين) .

ثانياً: تنظيم البطولات أو المسابقات في مجال الألعاب الإلكترونية، سواء كانت حضورية أو عبر الإنترنت، وسواء كانت على نطاق محلي أو دولي.

ثالثاً: تشغيل منصات الألعاب الرقمية أو تقديم خدمات توزيع أو بيع أو إتاحة الألعاب الإلكترونية للمستخدمين داخل العراق (بما في ذلك المنصات العالمية التي تمارس نشاطاً داخل البلاد).

رابعاً: بث المحتوى الرقمي المتعلق بالألعاب الإلكترونية على نحو تجاري لجمهور عام داخل العراق (مثل إنشاء قنوات متخصصة لبث المباريات أو مراجعات الألعاب بشكل منتظم).

يتضح من هذا النص أن المشرّع قد تبنّى نظام الترخيص الإلزامي، إذ لم يترك ممارسة هذا النشاط لحرية الأفراد أو الشركات، بل قيّده بالحصول على إذن مسبق من الجهة المختصة. كما جاءت صياغة المادة بصيغة واسعة شملت مختلف صور النشاط المرتبطة بالألعاب الإلكترونية، من تقديم وتشغيل وإدارة واستضافة وتوزيع، الأمر الذي يعكس رغبة المشرّع في إحاطة هذا النشاط بكافة صوره ومنع التحايل على أحكام الترخيص. ويهدف هذا

التنظيم إلى تمكين الجهة المختصة من فحص النشاط مسبقًا والتأكد من توافقه مع متطلبات النظام العام وحماية المستخدمين، بما يحقق وظيفة وقائية تمنع وقوع المخاطر قبل حدوثها.

وتثير الطبيعة العابرة للحدود لنشاط الألعاب الإلكترونية إشكالًا عمليًا يتعلق بمدى قدرة الجهة المختصة على فرض متطلبات الترخيص على الشركات والمنصات الأجنبية التي تمارس نشاطها داخل الدولة دون أن يكون لها وجود قانوني أو مقر فعلي فيها، الأمر الذي قد يحد من فعالية التطبيق العملي لهذا التنظيم. ويقتضي ذلك اعتماد وسائل تنظيمية مساندة، كإلزام المنصات الرقمية بوجود ممثل قانوني داخل الدولة، أو تعزيز التعاون مع الجهات الدولية المختصة، فضلًا عن إمكانية اللجوء إلى التدابير الفنية كحجب المنصات المخالفة، بما يسهم في تعزيز فاعلية الرقابة القانونية على هذا النشاط الرقمي.

ولم يكتفِ المشرّع باشتراط الحصول على الترخيص، بل وضع مجموعة من الشروط الموضوعية التي يجب توافرها في طلب الترخيص، وذلك لضمان جدية الجهة طالبة الترخيص وقدرتها على ممارسة النشاط وفق الضوابط القانونية. إذ نصّت المادة (6) على ما يأتي: (على الجهة التي ترغب في البدء في ترخيص تصميم أو استيراد الألعاب الإلكترونية في جمهورية العراق، تقديم طلب خطي إلى الهيئة يتضمن المعلومات الآتية:

1- عقد تأسيس الشركة (أصل أو مصدق سنوياً).
2- شهادة تأسيس الشركة (أصلية أو مصدقة سنوياً).
3- محضر اجتماع الشركة (أصل أو مصدق سنوياً).
4- كتاب تأييد من مسجل الشركات أصلي ونافذ ومعنون للهيئة.
5- براءة ذمة صادرة عن الهيئة العامة للضرائب نافذة لتاريخ تقديم الطلب .
6- سلامة موقف صادرة من وزارة العمل والشؤون الاجتماعية نافذة بتاريخ تقديم الطلب.
7- المستمسكات الرسمية للمدير المفوض أو جواز سفر بالنسبة للشخص الأجنبي.
8- ملء الاستمارة الخاصة بالمعلومات الإدارية والفنية.
9- تزويد الهيئة بعناوين فروع الشركة في بغداد والمحافظات إن وجدت، مع إحداثيات الموقع الجغرافي وصور دقيقة، مع تحمل الجهة مسؤولية صحة البيانات.
10- المستمسكات الثبوتية الأصلية لمدير الشركة أو من يخوله.
11- تقديم خطة عمل أو دراسة توضح طبيعة النشاط المراد ترخيصه، وآليات الالتزام بالضوابط الفنية والقانونية، بما في ذلك خطط الامتثال لمعايير التصنيف العمري وحماية البيانات والأمن السيبراني.
12- توفر المتطلبات الفنية والتجهيزات اللازمة لممارسة النشاط بكفاءة وأمان، بما يشمل الكوادر المؤهلة والبنية التحتية التقنية اللازمة لخدمة الجمهور دون انقطاع.
13- التعهد بالالتزام بكافة أحكام هذه اللائحة والتعليمات الصادرة بموجبها، وكذلك التقيد بالقوانين العراقية ذات الصلة (ومن ضمنها قوانين حماية البيانات وحقوق المؤلف والجرائم الإلكترونية وغيرها).

ويُستفاد من هذا النص أن المشرّع قد وضع إطارًا دقيقًا لتقييم طلبات الترخيص، إذ لم يقتصر على البيانات الشكلية، بل اشترط تقديم معلومات تفصيلية تمكّن الجهة المختصة من إجراء تقييم شامل للنشاط قبل الموافقة عليه. فاشتراط تقديم معلومات الجهة طالبة الترخيص يهدف إلى تحديد المسؤولية القانونية بصورة واضحة، ومنع الغموض أو التهرب من المساءلة، خاصة في البيئة الرقمية التي قد تتسم بتعدد الجهات الفاعلة وسهولة إخفاء الهوية.

كما أن إلزام طالب الترخيص ببيان طبيعة النشاط ووصف الألعاب أو الخدمات المقدّمة يعكس توجّهًا نحو إخضاع محتوى الألعاب لرقابة مسبقة، بحيث يتم التحقق من مدى توافقه مع القيم القانونية والاجتماعية قبل السماح بتداوله. ويكتسب تحديد الفئة العمرية المستهدفة أهمية خاصة، إذ يُعدّ امتدادًا لنظام التصنيف العمري، ويُظهر تكامل أدوات التنظيم القانوني في هذا المجال.

أما اشتراط بيان آليات حماية المستخدمين والبيانات، فيمثل أحد أبرز مظاهر التطور التشريعي، حيث لم يعد الترخيص يقتصر على الجوانب الشكلية، بل أصبح يشمل التحقق من قدرة الجهة طالبة الترخيص على توفير بيئة رقمية آمنة تحمي البيانات الشخصية وتضمن سلامة المستخدمين. كما أن منح الجهة المختصة سلطة طلب مستندات إضافية يعكس مرونة تنظيمية تمكّنها من مواكبة التطورات التقنية في هذا المجال وعدم التقيد بمتطلبات جامدة.

وبذلك، يتبين أن المشرّع العراقي قد أحاط مرحلة منح ترخيص الألعاب الإلكترونية بجملة من الشروط الموضوعية التي تهدف إلى إخضاع هذا النشاط لرقابة مسبقة دقيقة، تضمن ممارسته في إطار قانوني منظم، وتحقق التوازن بين حرية الاستثمار الرقمي ومتطلبات حماية المجتمع، من خلال التأكد من أهلية الجهة طالبة الترخيص وطبيعة النشاط الذي تمارسه قبل السماح لها بالدخول إلى هذا المجال.

ولا يقتصر إخضاع هذا النشاط لرقابة مسبقة على التشريع العراقي، بل اتجهت بعض التشريعات المقارنة إلى اعتماد تنظيم مماثل، ومن ذلك التشريع الكوري، إذ أوجب تسجيل نشاط إنتاج وتوزيع الألعاب الإلكترونية لدى الجهة الإدارية المختصة قبل مباشرته، بوصفه شرطًا قانونيًا سابقًا على مزاولة النشاط [1]

الفرع الثاني

إجراءات منح ترخيص الألعاب الإلكترونية

يمتد تنظيم الترخيص في مجال الألعاب الإلكترونية ليشمل الإجراءات التي يتم من خلالها تقديم طلب الترخيص وفحصه والبت فيه من قبل الجهة المختصة، بما يضمن خضوع هذا النشاط لرقابة قانونية منظمة، وتحقيق التوازن بين متطلبات التنظيم الإداري وضمانات طالبي الترخيص.

وفي هذا السياق، نصّت **المادة (9)** من اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية على ما يأتي:

1. See: Article 25 of the Game Industry Promotion Act (Korea), as amended .

أولاً :تمنح الهيئة التراخيص والموافقة في حال توافر جميع الشروط المذكورة في هذه اللائحة واستحصال موافقة الجهات الأمنية المختصة وقيام مقدم الطلب بتسديد المستحقات المالية والتي سيتم تفصيلها في الأجور.

ثانياً :تكون مدة الترخيص (5/3/2/1) سنوات.

ثالثاً :للهيئة الحق في إجراء تعديلات أو تغييرات وتخضع للشروط أدناه وتكون ملزمة وكما يلي:

أ- الحاجة إلى الامتثال لأحكام أي قانون جديد له صلة بالترخيص.

ب- ضمان تكافؤ الفرص والمنافسة العادلة والفعالة للخدمات المقدمة.

ج- التكيف مع التغيرات التي تستدعيها ظروف السوق الحالية.

د- تلبية متطلبات أي تطورات أو تغييرات تكنولوجية.

يتضح من هذا النص أن المشرّع العراقي قد رسم إطاراً إجرائياً واضحاً لمنح الترخيص، إذ ربط منح الموافقة بتوافر الشروط الموضوعية واستحصال الموافقات الأمنية، وهو ما يعكس الطبيعة الحساسة لنشاط الألعاب الإلكترونية. كما أن اشتراط تسديد المستحقات المالية يدل على ارتباط الترخيص بنظام مالي منظم يهدف إلى ضبط النشاط وتمويل الإشراف عليه.

ويُلاحظ كذلك أن المشرّع منح الإدارة مرونة في تحديد مدة الترخيص، إذ لم يقيّدها بمدة واحدة، بل أتاح عدة مدد، الأمر الذي يسمح بتكييف القرار الإداري وفق طبيعة المشروع. كما أن تخويل الهيئة سلطة تعديل شروط الترخيص يعكس تبنّي نهج تنظيمي مرن يواكب التطورات التشريعية والتكنولوجية.

وفيما يتعلق باستمرار الترخيص وتجديده، نصّت **المادة (11)** من اللائحة على ما يأتي:

أولاً :يلتزم صاحب الرخصة بتقديم طلب رسمي إلى الهيئة في حال رغبتهم بتجديد الرخصة بالتسجيل قبل انتهاء المدة الممنوحة بـ (60) يوماً.

ثانياً :يكون التجديد لنفس المدة الأولية مشروطاً ببقاء المرخص له بالالتزامات المحددة بالترخيص وامتثاله لأحكام هذه اللائحة وأية شروط يتم فرضها من قبل الهيئة خلال هذه المدة.

ثالثاً :في حال فشل المرخص له في التجديد أو انتهاء المدة ولم يقدم طلب التجديد ضمن المدة المحددة في الفقرة (أولاً) من هذه المادة أو تم رفض طلب التجديد من قبل الهيئة عندئذ يجب عليه التوقف كلياً عن مواصلة تقديم الخدمة التي منح بموجبها هذا الترخيص وبخلافه سيتعرض للمساءلة القانونية والمالية.

رابعاً :في حال تغيير نشاط الشركة أو عدم الرغبة بالتجديد تقديم طلب خطي للهيئة بإلغاء الترخيص مع تعهد بعدم مزاولة أي مهام تتعلق بنطاق هذه اللائحة.

يتضح من هذا التنظيم أن المشرّع لم يقتصر على تنظيم مرحلة منح الترخيص، بل نظم كذلك مسألة استمراره من خلال وضع إجراءات محددة للتجديد، بما يضمن خضوع النشاط للرقابة القانونية طوال مدة ممارسته. إذ ألزم المرخص له بتقديم طلب التجديد قبل انتهاء مدة الترخيص بمدة معينة، وربط استمرار الترخيص بالالتزام

بالشروط والضوابط القانونية، وقرر التوقف عن النشاط عند عدم التجديد أو رفضه، مع إمكانية إنهاء الترخيص بناءً على طلب المرخص له، بما يوضح الإطار القانوني المنظم لهذه المرحلة.

كما نظّم التشريع الكوري إجراءات منح الإذن أو التسجيل أو الإبلاغ لمزاولة نشاط الألعاب الإلكترونية، من خلال تحديد الجهة المختصة، وبيان طرق تقديم الطلب، فضلًا عن تحديد مدة زمنية للبت في الطلبات لا تتجاوز خمسة عشر يومًا، مع ترتيب أثر قانوني يتمثل في اعتبار الطلب مقبولًا في حال عدم الرد خلال هذه المدة، فضلًا عن إلزام الجهة المختصة بإصدار شهادة رسمية تثبت منح الإذن أو التسجيل أو قبول الإبلاغ [1] .

كما تمتد هذه الإجراءات إلى مرحلة فحص الطلب والتحقق من استيفاء الشروط القانونية، إذ يضع التشريع الكوري قيودًا تحول دون منح الإذن أو التسجيل في حالات معينة، كوجود سوابق تتعلق بإغلاق النشاط أو إلغاء الترخيص، الأمر الذي يعكس خضوع طلب الترخيص لرقابة قانونية مسبقة قبل منحه [2] .

المبحث الثاني

الالتزامات القانونية لمشغّلي الألعاب الإلكترونية في البيئة الرقمية

يتطلّب تنظيم الألعاب الإلكترونية في البيئة الرقمية تحديد الالتزامات القانونية التي تقع على عاتق مشغّليها، في ظل طبيعتها التفاعلية وما قد ينشأ عنها من آثار قانونية تمسّ المستخدمين والنظام العام. وتتنوع هذه الالتزامات بين التزامات تعاقدية تنظّم العلاقة مع المستخدمين، والتزامات تنظيمية تهدف إلى ضبط محتوى الألعاب والممارسات المرتبطة بها داخل البيئة الرقمية.

وعلى هذا الأساس، سيتم تقسيم هذا المبحث إلى مطلبين، يُخصّص الأول لبيان الالتزامات التعاقدية لمشغّلي الألعاب الإلكترونية تجاه المستخدمين، في حين يُعنى الثاني بدراسة الالتزامات التنظيمية لمشغّلي الألعاب الإلكترونية في ضبط البيئة الرقمية وحماية النظام العام.

المطلب الأول

الالتزامات التعاقدية لمشغّلي الألعاب الإلكترونية تجاه المستخدمين

تنشأ العلاقة بين مشغّلي الألعاب الإلكترونية والمستخدمين في إطار تعاقدي، يفرض على مقدّمي هذه الخدمات مجموعة من الالتزامات التي تهدف إلى ضمان وضوح شروط التعامل وحماية المستخدم داخل البيئة الرقمية. ونظرًا لخصوصية هذه البيئة وما تتسم به من عدم تكافؤ معرفي بين الطرفين، فقد أضحى من الضروري إقرار التزامات تكفل تمكين المستخدم من تكوين إرادة واعية، إلى جانب حمايته أثناء استخدام الخدمة.

وعلى هذا الأساس، يمكن تقسيم هذه الالتزامات إلى فرعين، يتعلّق الأول بالالتزام بالإعلام والشفافية، بينما ينصرف الثاني إلى الالتزامات المتعلقة بحماية المستخدم في البيئة الرقمية للألعاب الإلكترونية.

1. See: Article 26 of the Game Industry Promotion Act (Korea), as amended .
2. See: Article 27 of the Game Industry Promotion Act (Korea), as amended .

الفرع الأول

الالتزام بالإعلام والشفافية في تقديم خدمات الألعاب الإلكترونية

يُعدّ الالتزام بالإعلام الإلكتروني قبل التعاقد[1] من أهم الضمانات القانونية التي تهدف إلى تحقيق التوازن المعرفي بين طرفي العلاقة العقدية وضمان سلامة الإرادة عند إبرام العقد، ولا سيما في مجال الألعاب الإلكترونية التي تُقدَّم عبر بيئة رقمية تفاعلية تتسم بوجود فجوة معرفية واضحة بين مشغّل اللعبة بوصفه طرفًا مهنيًا يمتلك الخبرة التقنية والمعرفة بطبيعة الخدمة، وبين المستخدم الذي يحتاج إلى حماية قانونية تمكّنه من الإلمام بالمعلومات الجوهرية المرتبطة باستخدام اللعبة [2].

ويستند هذا الالتزام إلى قصور وسائل الحماية التقليدية للإرادة التعاقدية، ولا سيما نظرية عيوب الإرادة، عن توفير حماية كافية في العقود الإلكترونية، مما أدى إلى بروز الالتزام بالإعلام كوسيلة قانونية تُلزم الطرف المهني بالإفصاح عن المعلومات الأساسية بما يحقق الوضوح والشفافية في العلاقة التعاقدية[3].

وتزداد أهمية هذا الالتزام في مجال الألعاب الإلكترونية، نظرًا لاعتماد المستخدم بشكل رئيس على المعلومات التي توفرها المنصة الرقمية في تكوين إرادته التعاقدية، في ظل غياب المعاينة المباشرة، الأمر الذي يستوجب توفير معلومات دقيقة وواضحة بشأن الخدمة وشروطها.

وقد عالج المشرّع العراقي هذا الالتزام بصورة صريحة، اذ نصّت المادة (19) من اللائحة التنظيمية الخاصة بالألعاب الإلكترونية على ضمان توفير بيئة لعب عادلة وشفافة للمستخدمين، وذلك وفق ما يأتي:

أولاً: نزاهة أسلوب اللعب: يتعين على مقدمي اللعبة اتخاذ التدابير اللازمة لمنع الغش والتلاعب داخل الألعاب (مثل برمجيات الغش أو الاستغلال غير المشروع للثغرات) لضمان تكافؤ الفرص بين اللاعبين، كما ينبغي الإعلان عن قواعد اللعبة وشروط الفوز وأي تغييرات أو تحديثات تطرأ عليها بشفافية تامة لجميع المستخدمين.

ثانياً: عدالة المحتوى القابل للشراء: إذا كانت اللعبة تتضمن عناصر يمكن شراؤها بالمال الحقيقي (مثل المقتنيات أو الخصائص الإضافية أو صناديق الجوائز العشوائية)، فيجب الإفصاح بشكل واضح عن طبيعة هذه المعاملات وكلفتها واحتمالات الحصول على العناصر النادرة (إن وجدت)، لضمان علم المستخدمين بما يدفعون مقابله، ويحظر تصميم آليات تستهدف بشكل استغلالي دفع المستخدمين (خصوصاً القُصّر) إلى إنفاق مبالغ كبيرة بشكل قسري أو مضلل.

---

1 . تنوّعت المصطلحات التي اعتمدها الفقه القانوني للتعبير عن هذا الالتزام، إذ أطلق عليه بعضهم تسمية "الالتزام قبل التعاقد بالإفضاء"، في حين فضّل آخرون تسميته بـ"الالتزام قبل التعاقد بالإدلاء بالبيانات"، كما استُخدمت في هذا السياق تعابير أخرى مثل الإخبار، والتبصير، والإفصاح، للدلالة على مضمون هذا الالتزام. ينظر د. موفق حماد عبد، *الحماية المدنية للمستهلك في عقود التجارة الإلكترونية (دراسة مقارنة)* ، الطبعة الأولى، منشورات الحلبي الحقوقية، بيروت، لبنان، 2011، ص 91.

2 . ينظر فاطمة نجم محمد العبيدي , النظام القانوني لعقد الإعلان الإلكتروني (دراسة مقارنة) , رسالة ماجستير مقدمة الى مجلس كلية القانون , جامعة بغداد , 2017, ص109.

3 . ينظر د. السيد محمد السيد عمران، الالتزام بالإعلام الإلكتروني قبل التعاقد عبر شبكة الإنترنت، الدار الجامعية، مصر، 2009، ص 19-20.

ثالثاً: ضوابط المعاملات المالية داخل الألعاب: يجب أن تتم عمليات الدفع أو الشراء داخل الألعاب عبر قنوات دفع نظامية ومعتمدة، وبالعملة الوطنية أو العملات المسموح التعامل بها قانونًا، وتلتزم الجهات المشغلة بمنع أي ممارسات من شأنها استغلال منصات الألعاب كوسيلة لتحويل الأموال بطرق غير مشروعة.

رابعاً: حق الاسترداد والإلغاء: على مزوّدي الخدمة بيان سياسات واضحة للمستخدمين بشأن إمكانية استرداد المبالغ المدفوعة أو إلغاء الاشتراكات أو المشتريات الرقمية عند وجود عيوب في الخدمة أو المنتج، بما يتوافق مع قوانين حماية المستهلك، مع ضرورة تسهيل إجراءات طلب الاسترداد وعدم التعسف في رفض الطلبات المستحقة.

ويُلاحظ أن المعاملات المالية داخل الألعاب الإلكترونية قد ترتبط بقيام المستخدم بشراء عناصر أو مزايا رقمية تُستخدم داخل اللعبة، الأمر الذي يثير تساؤلًا حول الطبيعة القانونية لهذه العناصر، وما إذا كانت تمثل حقًا فعليًا للمستخدم أم مجرد وسيلة رقمية مرخص باستخدامها ضمن البيئة الافتراضية، وما قد يترتب على ذلك من آثار قانونية في حال فقدان هذه العناصر أو إيقاف الحساب المرتبط بها، الأمر الذي يقتضي وجود تنظيم قانوني أكثر وضوحًا يحدد المركز القانوني للمستخدم في هذا النوع من المعاملات الرقمية.

ويتضح من ذلك أن المشرّع العراقي قد تبنّى مفهومًا موسعًا للشفافية، يمتد من الإفصاح عن قواعد اللعب وشروطها إلى تنظيم المعاملات المالية داخل اللعبة، بما في ذلك بيان الكلفة واحتمالات الربح ومنع الاستغلال، فضلاً عن ضمان وضوح الحقوق المالية للمستخدم من خلال تنظيم الاسترداد والإلغاء، وهو ما يعكس انتقال الالتزام بالإعلام من مجرد واجب بالإفصاح إلى نظام متكامل يهدف إلى حماية المستخدم وتعزيز الثقة في البيئة الرقمية، كما ألزم التشريع الكوري مقدمي خدمات الألعاب الإلكترونية بإعلام القاصرين وممثليهم القانونيين بالمسائل الأساسية المتعلقة بالألعاب، ولاسيما خصائصها وتصنيفها وسياسات الدفع وتفاصيل الاستخدام، بما في ذلك مدة الاستخدام ومعلومات الدفع، كما أوجب وضع إشعارات تحذيرية لمنع الاستخدام المفرط، وبيان مدة الاستخدام على الشاشة منذ بدء الاستخدام[1] .

كما يُستفاد من أحكام التشريع الهندي أن مقدّمي خدمات الألعاب الإلكترونية يلتزمون بالامتثال للتوجيهات والإرشادات وقواعد الممارسة الصادرة عن الجهة المختصة، بما يفرض تقديم الخدمة في إطار من الوضوح والشفافية، ويُسهم في تمكين المستخدم من الإلمام بطبيعة اللعبة وشروطها [2] .

الفرع الثاني

الالتزامات المتعلقة بحماية المستخدم في البيئة الرقمية للألعاب الإلكترونية

تُعدّ حماية المستخدم في البيئة الرقمية للألعاب الإلكترونية من أهم الالتزامات التي تفرضها طبيعة هذه الخدمات، لما تنطوي عليه من تفاعل مستمر ومعالجة لبيانات المستخدمين الشخصية. ويبرز في هذا السياق التزام مشغّلي

1.See: Article 12-3 (1) (4), (5), (6) of the Game Industry Promotion Act (Korea), as amended .
2. See: Section 8(3) of the Indian Promotion and Regulation of Online Gaming Act .

الألعاب باحترام خصوصية المستخدمين وعدم المساس ببياناتهم الشخصية، بما يشمل الامتناع عن نشر أو مشاركة أي معلومات تتعلق بهويتهم أو حياتهم الخاصة، كالبريد الإلكتروني أو البيانات المالية أو غيرها من المعلومات التي تكشف عن شخصيتهم أو ميولهم، الأمر الذي يُسهم في تعزيز الثقة في البيئة الرقمية ويشجّع المستخدمين على التعامل معها [1] .

ولا يغيّر من ذلك كون هذه البيانات قد جُمعت بموافقة المستخدم، إذ إن هذه الموافقة لا تُجيز تداولها أو الكشف عنها خارج نطاق الأغراض المشروعة، وإلا عُدّ ذلك إفشاءً غير مشروع للمعلومات، يترتب عليه مسؤولية قانونية على عاتق الجهة المقدّمة للخدمة[2] . كما يقتضي هذا الالتزام توفير درجة كافية من السرية تضمن حماية البيانات من الوصول غير المصرح به أو استغلالها من قبل الغير، ولا سيما في ظل الطبيعة التقنية لهذه الخدمات وما تتيحه من إمكانيات واسعة لمعالجة البيانات وتخزينها [3] .

وتزداد أهمية هذا الالتزام بالنظر إلى ما قد تلحقه انتهاكات الخصوصية من أضرار مادية أو معنوية بالمستخدم، الأمر الذي يقتضي تمكينه من الاحتفاظ بسرية معلوماته الشخصية وحمايتها من الانتشار أو الاستخدام غير المشروع، بما يعكس احترام حقه في الخصوصية باعتباره من الحقوق الأساسية في البيئة الرقمية [4] .

وقد أكّد المشرّع العراقي هذا الاتجاه من خلال تنظيم حماية البيانات الشخصية صراحة، إذ نصّت المادة (18) من اللائحة التنظيمية الخاصة بالألعاب الإلكترونية على (تلتزم جميع الجهات المرخصة بموجب هذه اللائحة أو التي تقدم ألعاباً أو خدمات ذات صلة داخل العراق بحماية البيانات الشخصية لمستخدميها وفق أحكام القوانين النافذة وأفضل المعايير التقنية، ويحظر جمع أي بيانات شخصية للمستخدمين أو معالجتها أو مشاركتها مع أي جهة لغير الأغراض المشروعة المعلن عنها، كما يحظر استخدام البيانات لأي أغراض تسويقية أو تجارية دون موافقة صريحة من صاحب البيانات " أو وليه القانوني إن كان قاصراً" . يجب على الجهات المقدمة للخدمة اعتماد تدابير أمنية وتقنية مناسبة لضمان سرية معلومات المستخدمين ومنع الوصول غير المصرح به إليها، بما في ذلك تشفير البيانات الحساسة وحفظها بشكل آمن، كما يتعين عليها الامتثال لأي تشريعات خاصة بحماية البيانات تصدر مستقبلاً في العراق. وفي حالة حدوث خرق أمني أو تسرب بيانات المستخدمين، يجب على الجهة المعنية إشعار الهيئة والمستخدمين المتضررين فوراً واتخاذ الإجراءات التصحيحية العاجلة) .

---

1 . ينظر ثامر عبد الجبار عبد العباس السعيدي , التنظيم القانوني للمزاد العلني (دراسة مقارنة) , رسالة ماجستير , مقدمة الى مجلس كلية القانون , جامعة كربلاء , 2017, ص198. كذلك ينظر د. عبد الله ذيب محمود , *حماية المستهلك في التعاقد الإلكتروني (دراسة مقارنة)*، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمّان، الأردن، ط1، 2012 , ص144-145.

2 . ينظر بن سعيد صبيرة، حماية الحق في حرمة الحياة الخاصة في عهد التكنولوجيا، أطروحة دكتوراه مقدمة إلى كلية الحقوق والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر، 2015، ص 14.

3 . قيس علي محافظة، *الآثار القانونية المترتبة على حماية الأسرار التجارية والاختراعات*، بحث منشور في مجلة دراسات في علوم الشريعة والقانون، الجامعة الأردنية، عمّان، الأردن، المجلد 38، العدد 1، 2011, ص96.

4. ينظر في ذات المعنى محمد جعفر الخفاجي، د. ميثاق طالب عبد حمادي، *الالتزام بالسرية في مفاوضات عقود نقل التكنولوجيا*، بحث منشور في مجلة المحقق الحلي للعلوم القانونية والسياسية، جامعة بابل، المجلد 6، العدد 2، العراق، 2014 , ص380.

يتضح من ذلك أن المشرّع العراقي قد أرسى التزامًا واضحًا بحماية البيانات الشخصية، يقوم على منع جمعها أو معالجتها إلا في حدود الأغراض المشروعة، واشتراط موافقة المستخدم على استخدامها، إلى جانب إلزام المشغّلين باتخاذ تدابير تقنية تضمن أمن هذه البيانات، وهو ما يعكس تبنّي نهج وقائي يهدف إلى حماية المستخدم من مخاطر البيئة الرقمية.

وفي سياق متصل، لم يقتصر التنظيم القانوني على حماية البيانات، بل امتد ليشمل تمكين المستخدم من الدفاع عن حقوقه داخل اللعبة، من خلال توفير آليات فعّالة للتواصل وتلقي الشكاوى، حيث نصّت المادة (20) من ذات اللائحة على انه (يتعين على جميع مزودي خدمات الألعاب الإلكترونية إنشاء آليات فعالة للتواصل مع المستخدمين وتلقي شكاواهم والعمل على معالجتها في أسرع وقت ممكن، وتشمل تلك الالتزامات ما يلي:

1. توفير وسيلة واضحة ومباشرة للمستخدمين للإبلاغ عن أي أعطال فنية في اللعبة أو مشاكل في عمليات الشراء أو حالات تحرش أو سلوكيات مخالفة من لاعبين آخرين، ويجب أن تكون وسائل الإبلاغ متاحة داخل اللعبة أو التطبيق نفسه متى ما أمكن ذلك، إضافة إلى وسائل التواصل الخارجي (بريد إلكتروني للدعم الفني، نموذج شكاوى عبر الموقع، رقم هاتف مجاني للدعم، إلخ .
2. وضع مدونة سلوك أو قواعد سلوك للاعبين ضمن منصات اللعب التفاعلية، تتضمن بيان السلوكيات المحظورة مثل الإساءة اللفظية أو التحرش أو الغش، وتنص على العقوبات الداخلية التي ستتخذ بحق المخالفين (مثل الإيقاف المؤقت أو الدائم لحساب اللاعب المخالف)، يجب على المشغل إنفاذ هذه القواعد بعدالة وحيادية، ومعاقبة أي لاعب يتجاوزها حفاظًا على بيئة لعب صحية .
3. تزويد المستخدمين بأدوات تمكنهم من حماية أنفسهم أثناء التفاعل مع الآخرين في البيئات الجماعية على الإنترنت، بما يشمل إمكانية كتم/حظر تواصل لاعبين آخرين أو الخروج من المحادثات الجماعية أو الإبلاغ عن محتوى أو تصرف غير لائق داخل اللعبة، وعلى المشغل الاستجابة لهذه البلاغات وفحصها واتخاذ الإجراء المناسب (كحظر اللاعب المسيء أو إيقافه) خلال مدة زمنية معقولة .
4. الحفاظ على سرية الشكاوى المقدمة من المستخدمين وحمايتهم من أي انتقام أو مضايقة نتيجة تقديمهم شكوى، وعلى المشغل تدريب فرق الدعم لديهم على التعامل المهني مع مختلف أنواع الشكاوى، بما في ذلك الشكاوى المقدمة من أطفال أو أولياء أمورهم، وأخذها على محمل الجد .
5. تقديم تقارير دورية موجهة إلى الهيئة – عند طلبها – تتضمن إحصاءات عن عدد الشكاوى المستلمة وطبيعتها والإجراءات المتخذة بشأنها، وذلك لتعزيز الشفافية والمساءلة) .

ويُستفاد من ذلك أن المشرّع العراقي قد تبنّى آلية متكاملة لحماية المستخدم داخل البيئة التفاعلية للألعاب، تقوم على تمكينه من الإبلاغ عن المخالفات ومواجهتها، إلى جانب إلزام المشغّلين بضبط سلوك المستخدمين داخل اللعبة من خلال قواعد واضحة، وتوفير أدوات حماية فعّالة. كما يعكس هذا التنظيم انتقال الحماية من مجرد حماية سلبية إلى حماية إيجابية قائمة على التفاعل المستمر بين المستخدم ومقدّم الخدمة.

كما أن التزام مشغلي الألعاب الإلكترونية بضبط السلوكيات داخل البيئة التفاعلية لا يقتصر على مجرد وضع قواعد سلوك أو توفير وسائل للإبلاغ، بل قد يمتد إلى ترتيب مسؤوليتهم القانونية في حال تقاعسهم عن اتخاذ التدابير المناسبة تجاه السلوكيات أو الممارسات المخالفة الصادرة عن المستخدمين، ولا سيما إذا ثبت علمهم بها وعدم تدخلهم للحد منها أو منع استمرارها.

وبذلك، يتضح أن حماية المستخدم في مجال الألعاب الإلكترونية وفقًا للتنظيم العراقي تقوم على محورين متكاملين، يتمثل الأول في حماية بياناته الشخصية وضمان سريتها، بينما يتمثل الثاني في تمكينه من الدفاع عن حقوقه داخل البيئة الرقمية، بما يسهم في توفير بيئة آمنة ومتوازنة ويعزز الثقة في الخدمات الرقمية.

كما يُستفاد في الإطار المقارن من أحكام قانون تنظيم وتعزيز الألعاب الإلكترونية الهندي أن حماية المستخدم في البيئة الرقمية للألعاب الإلكترونية تمتد لتشمل تمكينه من تقديم الشكاوى بشأن الممارسات التي تمسّ بمصالحه، إذ خوّل المشرّع الجهة المختصة، بموجب الفقرة (5) من المادة (8)، صلاحية النظر في الشكاوى المرتبطة بالألعاب الإلكترونية والاستجابة لها، بما يوفّر آلية مؤسسية لمعالجة الانتهاكات التي قد يتعرض لها المستخدم أثناء استخدام الخدمة، ويُسهم في تعزيز حمايته داخل البيئة الرقمية [1] .

المطلب الثاني

الالتزامات التنظيمية لمشغّلي الألعاب الإلكترونية في ضبط المحتوى والممارسات وحماية النظام العام

لا يقتصر تنظيم الألعاب الإلكترونية على الجوانب التعاقدية، بل يمتد ليشمل إطارًا تنظيميًا يفرضه المشرّع بهدف ضبط بيئة الألعاب الرقمية وحماية النظام العام. ويعود ذلك إلى الطبيعة التفاعلية لهذه الألعاب، وما قد تتضمنه من محتوى أو ممارسات تؤثر في المستخدمين أو المجتمع. ومن ثمّ، تدخل المشرّع لفرض مجموعة من الالتزامات القانونية التي تهدف إلى الحد من هذه المخاطر وضمان سلامة البيئة الرقمية.

وعلى هذا الأساس، يمكن تقسيم هذه الالتزامات إلى فرعين، يتعلّق الأول بالرقابة على محتوى الألعاب الإلكترونية، في حين ينصرف الثاني إلى ضبط الممارسات داخل البيئة التفاعلية للألعاب الإلكترونية .

الفرع الأول

الالتزامات المتعلقة بالرقابة على محتوى الألعاب الإلكترونية

يهدف التنظيم القانوني لمحتوى الألعاب الإلكترونية إلى ضمان توافقه مع القيم الأساسية التي يقوم عليها المجتمع، وذلك في ظل ما قد تتضمنه هذه الألعاب من مضامين تؤثر في المستخدمين، ولا سيما الفئات الأكثر عرضة للمخاطر كالقُصّر. ومن هذا المنطلق، تدخل المشرّع لوضع مجموعة من الضوابط التي تكفل عدم الإخلال بالنظام العام، إلى جانب تنظيم عرض المحتوى بما يتناسب مع الفئات العمرية المختلفة.

1. See: Section 8(5) of the Indian Promotion and Regulation of Online Gaming Act .

وعلى هذا الأساس، يمكن تقسيم الالتزامات المتعلقة بالرقابة على محتوى الألعاب الإلكترونية إلى محورين رئيسين، يتعلّق الأول بحظر المحتوى المخالف للنظام العام، في حين ينصرف الثاني إلى الالتزام بالتصنيف العمري لمحتوى الألعاب الإلكترونية.

أولاً: حظر المحتوى المخالف للنظام العام

يُعرَّف الفقيه "جوندو ليروي" بأن النظام العام هو مجموعة الشروط اللازمة للأمن والآداب العامة التي لا غنى عنها لقيام علاقات سليمة بين المواطنين بما يتناسب مع علاقاتهم الاقتصادية[1] .

ويُعدّ النظام العام من المفاهيم القانونية الأساسية التي يقوم عليها تنظيم المجتمع، إذ يُعبّر عن مجموعة القيم والمبادئ التي تسعى الدولة إلى حمايتها لضمان استقراره وصون مصالحه الأساسية. ولا يقتصر مفهوم النظام العام على الجانب الأمني فحسب، بل يمتد ليشمل الأبعاد الأخلاقية والاجتماعية والاقتصادية التي تشكّل الإطار العام لحياة الأفراد داخل المجتمع. كما يُعدّ انعكاسًا لحاجات المجتمع المتجددة، إذ يتطور تبعًا للتغيرات التي تطرأ عليه، بما يضمن تحقيق التوازن بين حماية المصلحة العامة واحترام حقوق الأفراد وحرياتهم [2] .

وانطلاقًا من ذلك، يكتسب تنظيم محتوى الألعاب الإلكترونية أهمية خاصة، لما قد تتضمنه من مضامين تمس هذه القيم، الأمر الذي يبرر تدخل المشرّع لفرض قيود قانونية تحول دون الإخلال بالنظام العام الرقمي.

يلتزم مشغّل اللعبة بالامتناع عن تضمين أو نشر أي محتوى يتعارض مع النظام العام أو الآداب العامة، وقد حدّد المشرع العراقي هذا الحظر بشكل تفصيلي، إذ نصت **المادة (15)** من اللائحة اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية في جمهورية العراق على منع إنتاج أو نشر أو تداول أي لعبة إلكترونية أو محتوى رقمي إذا تضمن ما يأتي:

1- مواد إباحية أو مشاهد جنسية فاضحة أو أي محتوى يخدش الحياء العام .
2- مضامين تروج للإلحاد أو ازدراء الأديان أو المعتقدات أو تحرض على الكراهية أو العنصرية أو إثارة الفتن .
3- مشاهد عنف مفرط أو وحشي أو غير مبرر، أو تحريض على العنف ضد الآخرين أو النفس .
4- عناصر مقامرة أو رهانات أو أي شكل من أشكال القمار داخل اللعبة .
5- محتوى يشجع على تعاطي المخدرات أو المؤثرات العقلية .
6- محتوى من شأنه تشجيع القُصّر على إيذاء أنفسهم أو الانتحار أو ممارسة سلوكيات تهدد صحتهم .
7- مواد أو معلومات تشكل خطرًا على الأمن المجتمعي أو الوطني أو تنطوي على انتهاك لخصوصيات الأفراد) .

1 .ينظر د. سليمان الطماوي، *الوجيز في القانون الإداري*، دار الشروق، القاهرة، 1967 , ص490 .
2 . ينظر د. علي مجيد العكيلي , و د. لمى علي الظاهري , الحماية الدستورية لفكرة النظام العام , المركز العربي للنشر والتوزيع , ط1 , 2018, ص7-8.

ولم يقتصر المشرع العراقي على تحديد صور المحتوى المحظور، بل امتد ليمنح الجهة المختصة سلطة رقابية فعّالة، إذ نصت المادة (16) من اللائحة ذاتها على حق الهيئة في تقييم أي لعبة إلكترونية أو محتوى مرتبط بها، وتقرير مدى مخالفته لأحكام اللائحة، وفي حال تبين أن اللعبة أو جزءًا من محتواها يشكل خطرًا على المجتمع أو المستخدمين، فلها اتخاذ القرار بإدراجها ضمن قائمة المحتوى المحظور أو منع تداولها أو اشتراط تعديلها قبل السماح بها. كما ألزمت المادة الجهات المعنية بتنفيذ قرارات الحظر، بما في ذلك سحب الألعاب أو حجبها ومنع الوصول إليها، وهو ما يعكس وجود رقابة قانونية مستمرة لا تقتصر على مرحلة النشر، بل تمتد إلى مرحلة التداول والاستخدام .

كما ألزم التشريع الكوري كل من يرغب في إنتاج أو توزيع منتج لعبة بقصد تداوله أو إتاحته للاستخدام بالحصول على تصنيف مسبق لمحتوى اللعبة من الجهة المختصة قبل إنتاجها أو توزيعها، مع استثناء بعض الحالات التي لا يتطلب فيها هذا التصنيف، كالألعاب المعدّة لأغراض تعليمية أو تدريبية أو تلك التي تُستخدم في المعارض والمسابقات أو لأغراض الاختبار خلال مرحلة التطوير، وهو ما يدل على إخضاع محتوى الألعاب لرقابة مسبقة قبل طرحها للتداول[1] .

كما يُستفاد في الإطار المقارن من أحكام قانون تنظيم وتعزيز الألعاب الإلكترونية الهندي أن المشرّع قد اتجه إلى فرض حظر صريح على بعض أنماط الألعاب الإلكترونية التي تمسّ النظام العام، ولا سيما الألعاب القائمة على المال، إذ حظر تقديمها أو تشغيلها بأي صورة، لما تنطوي عليه من آثار سلبية تمسّ القيم الاقتصادية والاجتماعية للمجتمع [2] .

ثانياً: الالتزام بالتصنيف العمري لمحتوى الألعاب الإلكترونية .

يُعدّ التصنيف العمري من أهم الآليات القانونية التي تعتمدها التشريعات لضبط محتوى الألعاب الإلكترونية، لما له من دور في حماية القُصّر من التعرض لمضامين قد تؤثر في سلوكهم أو نموهم النفسي. ومن هذا المنطلق، يلتزم مشغّلو الألعاب الإلكترونية بمراعاة الفئات العمرية عند تقديم الألعاب، بما يتناسب مع طبيعة محتواها. وقد كرّس التنظيم العراقي هذا الاتجاه بشكل صريح، إذ نصت المادة (13) من اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية في العراقي على اعتماد نظام وطني للتصنيف العمري لمحتوى الألعاب الإلكترونية، يقوم على تحديد الفئة العمرية المناسبة لكل لعبة وفقًا لمحتواها.

كما لم يقتصر هذا التنظيم على الجانب الشكلي، بل امتد إلى ضمان التطبيق الفعلي لهذا التصنيف، حيث أوجبت المادة (14) من اللائحة ذاتها إبراز التصنيف العمري بشكل واضح، ومنعت إتاحة الألعاب أو بيعها لمن هم دون الفئة العمرية المحددة، مع إلزام مزوّدي الخدمات باتخاذ التدابير اللازمة للتحقق من أعمار المستخدمين قبل تمكينهم من الوصول إلى اللعبة.

1. See: Article 21 (1) of the Game Industry Promotion Act (Korea), as amended .
2. See: Section 5 of the Indian Promotion and Regulation of Online Gaming Act .

ويكشف هذا التنظيم عن توجه وقائي للمشرع العراقي يسعى إلى الحد من الأضرار قبل وقوعها، من خلال التحكم في وصول القُصّر إلى المحتوى غير الملائم، بدل الاكتفاء بمعالجة الآثار بعد تحققها. كما يعكس إدراك المشرّع لخصوصية البيئة الرقمية، التي تتيح وصولًا سريعًا وسهلًا إلى المحتوى، مما يستدعي فرض ضوابط فعّالة لضمان احترام القيود العمرية.

ومع ذلك، فإن فعالية نظام التصنيف العمري في البيئة الرقمية قد تواجه بعض الصعوبات العملية، في ظل إمكانية إدخال بيانات عمرية غير دقيقة أو تجاوز بعض القيود التقنية، الأمر الذي قد يؤثر في مستوى الحماية المقررة للقُصّر. لذلك، يظل من الضروري تطوير الوسائل التقنية المعتمدة للتحقق من الفئات العمرية، بما يعزز التطبيق الفعلي لهذا النظام في البيئة الرقمية.

ويتقارب هذا الاتجاه مع التشريعات المقارنة، إذ يعتمد المشرّع الكوري نظامًا إلزاميًا للتصنيف يسبق تداول الألعاب، مع حظر تقديم الألعاب غير المناسبة للقاصرين، في حين تتجه القواعد الهندية إلى فرض التزامات عامة على مقدمي الخدمات لضمان عدم تعرض الأطفال للمحتوى الضار في البيئة الرقمية

كما حدّد التشريع الكوري تصنيفات الألعاب وفق فئات عمرية واضحة، تشمل الألعاب المسموح بها لجميع الفئات، والألعاب المسموح بها لمن هم فوق (12) سنة، والألعاب المسموح بها لمن هم فوق (15) سنة، فضلًا عن الألعاب غير المسموح بها للقُصّر، وهو ما يعكس اعتماد نظام تصنيف عمري يهدف إلى ضبط محتوى الألعاب بما يتناسب مع الفئات العمرية المختلفة [1] .

الفرع الثاني

الالتزامات المتعلقة بضبط الممارسات داخل الألعاب الإلكترونية

لا تقتصر المخاطر القانونية للألعاب الإلكترونية على محتواها فحسب، بل تمتد لتشمل الممارسات التي تتم داخل البيئة التفاعلية لهذه الألعاب، والتي قد تنطوي على أبعاد مالية أو سلوكية أو اجتماعية تستوجب التدخل القانوني. ويبرز ذلك في ظل الطبيعة التفاعلية للألعاب الرقمية، التي تتيح للمستخدمين إجراء معاملات داخلية والتواصل مع الآخرين، الأمر الذي قد يؤدي إلى ظهور ممارسات تنطوي على استغلال مالي أو سلوكي أو تعريض القُصّر لمخاطر متعددة. ومن ثمّ، أصبح من الضروري إخضاع هذه الممارسات لضوابط قانونية تهدف إلى حماية المستخدمين وضمان سلامة البيئة الرقمية .

أولاً: الالتزام بحماية القُصّر داخل البيئة التفاعلية للألعاب الإلكترونية .

يقصد بالقاصر هو العاجز عن التصرف السليم[2]، ويعرّف بعض الفقهاء القاصر على أنه (كل شخص لم يبلغ سن الرشد القانوني، وهذا السن يختلف تحديده من دولة إلى أخرى) [3] . ولم يعرّف المشرّع العراقي القاصر تعريفًا

1. See: Article 21 (2) of the Game Industry Promotion Act (Korea), as amended .

2 . ينظر كريمة محروق، الأحكام المالية للأسرة بين التنظيم القانوني والاجتهاد الفقهي المعاصر، الناشر ألفا للوثائق، عمان، ط1، 2021، ص 51.

مباشرًا، إلا أن المادة (3) من قانون رعاية القاصرين رقم (78) لسنة 1980 قد حدّدت الأشخاص الذين تُطبق عليهم صفة القاصر، وذلك بنصها على أنه: (يقصد بالقاصر لأغراض هذا القانون الصغير والجنين ومن تقرر المحكمة أنه ناقص الأهلية أو فاقدها كالغائب والمفقود).

ولما كان وصف القاصر يرتبط ارتباطًا وثيقًا بمسألة الأهلية، فإن تحديد نطاق هذا الوصف يقتضي بيان مفهوم الأهلية وأنواعها، إذ تنقسم الأهلية من حيث وجودها وعدمها إلى نوعين رئيسين هما: أهلية الوجوب وأهلية الأداء.

فأهلية الوجوب تُعرّف بأنها صلاحية الإنسان لثبوت الحقوق له ووجوب الالتزامات عليه [1]، وهي بهذا المعنى تمثل الشخص ذاته من الناحية القانونية، إذ يُنظر إلى الشخص سواء كان طبيعيًا أو معنويًا من زاوية قابليته لاكتساب الحقوق وتحمل الالتزامات [2]. وتثبت هذه الأهلية للإنسان بمجرد ولادته حيًا، إذ تكون له ذمة مالية مستقلة عن ذمة والديه أو نائبه [3] ، ويُعدّ أساسها وجود الحياة، فهي تلازمه طوال حياته ولا تنقضي إلا بوفاته [4]. ولهذا ربط الفقه الإسلامي بين أهلية الوجوب والذمة المالية، في حين ربط فقهاء القانون الوضعي بينها وبين الشخصية القانونية[5] .

أما أهلية الأداء، فتُعرّف بأنها صلاحية الشخص لاستعمال الحق[6]، كتصرفه في أمواله بيعًا أو إيجارًا، كما تُعرّف أيضًا بأنها أهلية إبرام التصرفات القانونية، أي قدرة الإنسان على مباشرة حقوقه والالتزام بها بنفسه[7]، كالبيع والإيجار والرهن والوصية والهبة وغيرها من التصرفات القانونية. ويُعدّ الإدراك والتمييز مناط هذه الأهلية، لا مجرد الوجود، فالصغير غير المميز يتمتع بأهلية الوجوب، إلا أن أهلية الأداء لديه تكون معدومة أو ناقصة، ولا تتحقق أهلية الأداء الكاملة إلا باكتمال التمييز وبلوغ سن الرشد، والذي حدده القانون بثماني عشرة سنة [8].

---

3 . سيف رجب قرامل، النيابة على الغير في التصرفات المالية، دراسة مقارنة بين الشريعة والقانون، دار الفكر الجامعي، مصر، 2009، ص 160.

1 . ينظر د. عبدالمجيد الحكيم و د. عبدالباقي البكري و د. محمد طه البشير، الوجيز في نظرية الالتزام في القانون المدني العراقي، ج1، مكتبة القانونية، بغداد، دون سنة الطبع، ص 63.

2 . ينظر د.عبدالرزاق أحمد السنهوري، الوسيط في شرح القانون المدني الجديد، ط3، المجلد الأول، مصادر الالتزام، منشورات الحلبي الحقوقية، لبنان، بيروت، 2011، ص 283. كذلك ينظر د. حسن علي الذنون و د. محمد سعيد الرحو، الوجيز في النظرية العامة للالتزام / مصادر الالتزام، دراسة مقارنة بالفقه الإسلامي والمقارن، ج1، ط2، دار وائل للنشر والتوزيع، عمّان، الأردن، 2002، ص 87.

3 . ينظر حاج بسعادة قينة، حماية أموال القاصر المودعة لدى البنك، البحث المنشور في مجلة حقوق الإنسان والحريات العامة، جامعة مستغانم، مجلة دولية محكمة نصف سنوية، العدد الخامس، 2018، ص 1.

4 . ينظر د. عبد الكريم زيدان ،، الوجيز في أصول الفقه، مؤسسة الرسالة للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، 2006. ص93

5 . ينظر د. عبدالمجيد الحكيم وآخرون , مصدر سابق , ص63.

6 . ينظر د.عبدالرزاق السنهوري، مصدر سابق، ص 285.

7 . ينظر عبدالقادر الفار، مصادر الالتزام ، مصادر الحق الشخصي في القانون المدني، ط1، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمّان، 2005، ص 59.

8 . ينظر المادة (106) من القانون المدني العراقي رقم (40) لسنة 1951 المعدل .

وبناءً على ما تقدم، فإن وصف القاصر يرتبط بنقص أو انعدام أهلية الأداء، فينطبق على الصغير والجنين، وكذلك على من تقرر المحكمة نقص أهليته أو فقدانها، كالمجنون والمعتوه، بل إن أولى مراحل القصور تبدأ منذ كون الإنسان جنينًا في بطن أمه [1].

وفي ضوء ما تقدم على البيئة الرقمية التفاعلية، فإن خصوصية القاصر من حيث نقص الإدراك والتمييز تجعله أكثر عرضة للمخاطر داخل الألعاب الإلكترونية، ولا سيما في البيئات التفاعلية التي تقوم على التواصل المباشر مع الآخرين أو اتخاذ قرارات قد تترتب عليها آثار قانونية أو مالية. ومن ثمّ، فإن قصور أهلية الأداء لدى هذه الفئة يُحتّم تدخل المشرّع لفرض حماية قانونية خاصة تتلاءم مع طبيعة هذه البيئة الرقمية.

وفي هذا السياق، حرص المشرّع العراقي على توفير حماية فعّالة لفئة الأطفال والقُصّر داخل البيئة التفاعلية للألعاب الإلكترونية، إذ ألزم مزوّدي خدمات الألعاب والمنصات الرقمية باتخاذ التدابير اللازمة لضمان سلامتهم ومنع تعرضهم للمخاطر المحتملة أثناء استخدامهم لهذه الألعاب. ويُستفاد من نص المادة (21) من اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية أن هذا الالتزام لا يقتصر على مجرد منع الوصول إلى المحتوى غير الملائم، بل يمتد ليشمل تنظيم سلوك القاصر داخل البيئة الرقمية وضبط تفاعله مع عناصر اللعبة والمستخدمين الآخرين، بما يحقق حماية شاملة لهذه الفئة . ويتحقق هذا الالتزام من خلال مجموعة من التدابير التنظيمية التي أوجبها المشرّع، من أبرزها:

1- التحقق من العمر وتقييد الوصول.

إذ أوجب المشرّع على مزوّدي الخدمات اتخاذ الوسائل اللازمة للتحقق من أعمار المستخدمين، ومنع الأطفال من الوصول إلى الألعاب أو المحتويات غير الملائمة لفئتهم العمرية، سواء من خلال وسائل تحقق تقنية أو من خلال تطبيق معايير التصنيف العمري، وذلك بهدف الحيلولة دون تعرضهم لمحتوى قد يضر بصحتهم أو سلامتهم.

2- اشتراط موافقة أولياء الأمور .

ألزم المشرّع بضرورة الحصول على موافقة ولي الأمر عند تسجيل الأطفال أو إنشاء حسابات لهم، ولا سيما لمن هم دون سن معينة، بما يضمن وجود رقابة أسرية على استخدام القاصر للخدمات الرقمية، ويمنع اتخاذ قرارات فردية قد لا تتناسب مع مصلحته.

3- توفير أدوات الرقابة الأبوية .

أوجب على الشركات المطوّرة ومنصات الألعاب تضمين أنظمة التحكم الأبوي (Parental Controls)، التي تمكّن أولياء الأمور من مراقبة استخدام الأطفال للألعاب، كإمكانية تحديد مدة اللعب، وضبط الإنفاق داخل اللعبة، وتقييد بعض الخصائص أو المحتويات، بما يسهم في الحد من الاستخدام المفرط أو غير الآمن.

4- حماية الخصوصية والأمان الافتراضي للقاصر

1 . ينظر عقيل طارق محمد، خصومة القاصر ومن في حكمه في الدعوى المدنية، ط1، المكتبة القانونية، بغداد، 2020، ص 74.

أكد المشرّع على ضرورة اعتماد أعلى معايير الخصوصية والأمان لحسابات القُصّر، بحيث تكون إعدادات الخصوصية مفعّلة بشكل افتراضي، مع تقييد إتاحة المعلومات الشخصية أو وسائل التواصل مع الآخرين إلا ضمن ضوابط محددة وتحت رقابة ولي الأمر، منعاً لأي استغلال أو انتهاك لخصوصيتهم.

5- ضبط المحتوى والإعلانات الموجّهة للأطفال

حظر المشرّع توجيه أي محتوى أو إعلانات غير ملائمة للأطفال داخل الألعاب، أو تلك التي تستغل ضعف إدراكهم أو تدفعهم إلى سلوكيات غير مناسبة، بما في ذلك الترويج لمنتجات أو خدمات لا تتناسب مع أعمارهم، وذلك لضمان بيئة رقمية آمنة أخلاقياً وسلوكياً.

6- تعزيز دور الأسرة والمؤسسات التعليمية في الرقابة

لم يقتصر التنظيم على مزوّدي الخدمات، بل امتد ليشمل تعزيز دور أولياء الأمور والمؤسسات التعليمية، من خلال توفير أدوات تمكّنهم من متابعة نشاط الأطفال داخل الألعاب، إضافة إلى نشر الوعي بالاستخدام الآمن والمسؤول لهذه الوسائل.

7- خضوع هذه التدابير للرقابة المستمرة من الجهات المختصة

أخضع المشرّع هذه الالتزامات لرقابة الهيئة المختصة، التي تتابع مدى التزام الجهات المقدّمة للخدمات بها، ولها إصدار تعليمات إضافية عند الحاجة، بما يضمن مواكبة التطورات التقنية وحماية القُصّر بشكل مستمر.

كما ألزم التشريع الكوري الجهات العاملة في مجال الألعاب الإلكترونية باتخاذ تدابير وقائية لحماية القُصّر، إذ أوجب التحقق من أعمار المستخدمين عند التسجيل، والحصول على موافقة الممثلين القانونيين عند انضمام القاصرين، فضلًا عن تمكينهم أو أوليائهم من طلب تقييد طريقة استخدام الألعاب أو مدتها. كما أوجب إعلام القُصّر وممثليهم بالمسائل الأساسية المتعلقة بالألعاب، مثل خصائصها وتصنيفها وسياسات الدفع وبيانات الاستخدام، إلى جانب وضع إشعارات تحذيرية وبيان مدة الاستخدام أثناء اللعب [1].

ثانياً: الالتزام بالتحذير من مخاطر الألعاب الإلكترونية وتنظيم الاستخدام .

لا يقتصر التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية على حماية القُصّر داخل البيئة التفاعلية، بل يمتد ليشمل ضبط سلوك المستخدمين عمومًا والحد من الآثار السلبية المرتبطة بالاستخدام غير المنضبط لهذه الألعاب. فقد أدرك المشرّع العراقي أن المخاطر الناجمة عن الألعاب الإلكترونية لا تقتصر على فئة عمرية معينة، وإنما قد تمتد لتشمل مختلف المستخدمين، لاسيما في ظل الطابع التفاعلي والجاذبية العالية التي تتميز بها هذه الألعاب، وما قد يترتب عليها من أنماط استخدام مفرطة أو سلوكيات غير متوازنة.

1. See: Article 12-3 (1) (1)–(6) of the Game Industry Promotion Act (Korea), as amended .

وفي هذا الإطار، ألزم المشرّع الجهات المرخصة بتقديم تحذيرات واضحة وصريحة للمستخدمين بشأن المخاطر المحتملة المرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ما يتعلق بالإدمان أو التأثيرات النفسية والسلوكية، وذلك بموجب نص المادة (20/7) من اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية.

ويُفهم من هذا الالتزام أن المشرّع قد تبنّى نهجًا وقائيًا يهدف إلى مواجهة المخاطر قبل تحققها، من خلال تمكين المستخدم من إدراك طبيعة هذه المخاطر وآثارها المحتملة، بدل الاكتفاء بالتدخل بعد وقوع الضرر. كما يعكس هذا التنظيم توجهًا نحو تعزيز المسؤولية الرقمية لدى المستخدمين، من خلال توجيههم إلى الاستخدام الرشيد والمتوازن للألعاب الإلكترونية، بما يحقق التوازن بين الجانب الترفيهي لهذه الألعاب ومتطلبات الحفاظ على الصحة النفسية والسلوكية.

ولا يقتصر أثر هذا الالتزام على مجرد الإخطار الشكلي بالمخاطر، بل يمتد ليؤدي دورًا تنظيميًا في ضبط الممارسات داخل الألعاب، إذ يسهم في الحد من الاستخدام المفرط، ويقلل من احتمالية الانخراط في أنماط سلوكية قهرية أو إدمانية، خاصة في ظل اعتماد بعض الألعاب على آليات تحفيزية مستمرة تدفع المستخدم إلى الاستمرار في اللعب لفترات طويلة.

وبذلك، يتضح أن التزام التحذير من المخاطر يشكّل أحد أهم أدوات التنظيم القانوني لسلوك المستخدم داخل البيئة الرقمية، إذ يجمع بين الطابع التوعوي والوظيفة الوقائية، بما يسهم في بناء بيئة تفاعلية أكثر أمانًا وتوازنًا.

اما بالنسبة للمشرع الكوري فقد ألزم بوضع وتنفيذ سياسات تهدف إلى الوقاية من الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية، من خلال إعداد خطط شاملة للحد من الإدمان، وتنفيذ برامج التوعية والإرشاد، ودعم الجهات والمؤسسات المتخصصة في هذا المجال، فضلًا عن إلزام الجهات العاملة في قطاع الألعاب بالتعاون في تنفيذ هذه السياسات [1].

الخاتمة

في ضوء ما تقدّم من دراسة وتحليل للتنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في البيئة الرقمية، وما تم الوقوف عليه من أبعاد هذا التنظيم وآلياته، سيتم فيما يأتي عرض أبرز النتائج التي توصّل إليها البحث، يعقبها تقديم مجموعة من المقترحات التي يمكن أن تسهم في تطوير هذا المجال ومواكبة متطلباته المتجددة.

أولاً: النتائج :

1. أظهر الطابع التفاعلي للألعاب الإلكترونية في البيئة الرقمية أهمية تبنّي تنظيم قانوني خاص يراعي خصوصيتها، وهو ما تجسّد في اتجاه المشرّع العراقي إلى وضع إطار تنظيمي متكامل من خلال اللائحة

2. See: Article 12-2 of the Game Industry Promotion Act (Korea), as amended .

التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية في جمهورية العراق لسنة 2025 الصادرة عن هيئة الإعلام والاتصالات، بما ينظّم هذا النشاط ويواكب طبيعته الرقمية .

2. تبيّن أن نظام الترخيص في مجال الألعاب الإلكترونية يمثّل أداة تنظيمية ذات طابع وقائي، لا تقتصر على إضفاء المشروعية على النشاط، بل تمتد لضبطه قبل ممارسته، من خلال إخضاعه لرقابة مسبقة تضمن توافقه مع متطلبات البيئة الرقمية والنظام العام .

3. تتّسم الالتزامات المفروضة على مشغّلي الألعاب الإلكترونية بالاتساع، إذ لم تعد تقتصر على الجوانب التعاقدية، بل امتدت لتشمل التزامات تنظيمية تهدف إلى ضبط الممارسات داخل البيئة الرقمية وضمان حسن إدارة التفاعل بين أطرافها .

4. تحتلّ حماية المستخدم، ولا سيما القُصّر، موقعًا محوريًا في تنظيم الألعاب الإلكترونية، من خلال تبنّي ضوابط قانونية تستهدف الحد من المخاطر المرتبطة بالبيئة التفاعلية، سواء فيما يتعلق بحماية البيانات أو بتنظيم الوصول وضبط السلوك داخل الألعاب .

5. يجمع ضبط محتوى الألعاب الإلكترونية بين الحظر والضبط الوقائي، من خلال استبعاد المضامين المخالفة للنظام العام، واعتماد آليات تنظيمية تحدّ من الوصول إلى المحتوى غير الملائم، ولا سيما بالنسبة للقُصّر .

6. يعكس التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في العراق توجّهًا متوازنًا يجمع بين إتاحة ممارسة هذا النشاط في البيئة الرقمية وإخضاعه لضوابط قانونية تكفل الحد من مخاطره، وبما يحقّق حماية المستخدم ويحافظ على متطلبات النظام العام.

ثانياً: المقترحات :

1- تعزيز الوعي القانوني والمجتمعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، ولا سيما لدى فئة القُصّر، من خلال إعداد برامج توعوية متخصصة تشارك فيها الجهات المختصة والمؤسسات التعليمية ووسائل الإعلام، بهدف ترسيخ ثقافة الاستخدام المسؤول والآمن داخل البيئة الرقمية.

2- تشجيع الشركات المطوّرة ومقدّمي خدمات الألعاب الإلكترونية على تبنّي ممارسات مسؤولة، من خلال مراعاة الجوانب الأخلاقية والاجتماعية عند تصميم المحتوى وآليات التفاعل داخل الألعاب، بما يحدّ من السلوكيات السلبية ويعزّز الاستخدام الإيجابي لهذا النشاط الرقمي.

3- دعم استخدام التقنيات الحديثة التي تسهم في الحد من الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، كأدوات ضبط الوقت والتنبيهات السلوكية وأنظمة التذكير، بما يساعد المستخدمين على تنظيم أوقاتهم ويقلّل من الآثار السلبية المرتبطة بالإفراط في الاستخدام.

4- تعزيز ثقافة الاستخدام المتوازن والآمن للألعاب الإلكترونية، من خلال نشر الإرشادات التي تسهم في تحقيق التوازن بين الجانب الترفيهي ومتطلبات الحفاظ على الصحة النفسية والسلوكية، ولا سيما لدى الفئات العمرية الصغيرة.

5- تشجيع التعاون الدولي في مجال تنظيم الألعاب الإلكترونية، نظرًا للطابع العابر للحدود الذي تتسم به البيئة الرقمية، بما يسهم في تبادل الخبرات وتوحيد الجهود لمواجهة التحديات المشتركة المرتبطة بهذا النشاط.

6- دعم تطوير محتوى ألعاب إلكترونية هادف يراعي القيم التربوية والثقافية للمجتمع، ويُسهم في توظيف هذا النشاط الرقمي بصورة إيجابية تعزّز التعلم وتنمية المهارات، بدل الاقتصار على الجانب الترفيهي البحت.

المصادر:

أولاً – الكتب القانونية .

1- د. السيد محمد السيد عمران، الالتزام بالإعلام الإلكتروني قبل التعاقد عبر شبكة الإنترنت، الدار الجامعية، مصر، 2009.

2- د. **عبد الكريم زيدان**، الوجيز في أصول الفقه، مؤسسة الرسالة للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، 2006.

3- د. **عبدالرزاق أحمد السنهوري**، الوسيط في شرح القانون المدني الجديد، ط3، المجلد الأول، مصادر الالتزام، منشورات الحلبي الحقوقية، بيروت، 2011.

4- د. عبدالمجيد الحكيم و د. عبدالباقي البكري و د. محمد طه البشير، الوجيز في نظرية الالتزام في القانون المدني العراقي، ج1، مكتبة القانونية، بغداد، دون سنة الطبع .

5- عبدالقادر الفار، مصادر الالتزام ، مصادر الحق الشخصي في القانون المدني، ط1، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمّان، 2005 .

6- د. عبد الله ذيب محمود , *حماية المستهلك في التعاقد الإلكتروني (دراسة مقارنة)*، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمّان، الأردن، ط1، 2012 .

7- د. سليمان الطماوي، *الوجيز في القانون الإداري*، دار الشروق، القاهرة، 1967

8- سيف رجب قرامل، النيابة على الغير في التصرفات المالية، دراسة مقارنة بين الشريعة والقانون، دار الفكر الجامعي، مصر، 2009 .

9- عقيل طارق محمد، خصومة القاصر ومن في حكمه في الدعوى المدنية، ط1، المكتبة القانونية، بغداد، 2020 .

10- د. عمار عباس الحسيني , النظام القانوني للألعاب الإلكترونية (دراسة قانونية واجتماعية) , منشورات الحلبي الحقوقية , بيروت , لبنان , 2022 .

11- د. علي مجيد العكيلي , و د. لمى علي الظاهري , الحماية الدستورية لفكرة النظام العام , المركز العربي للنشر والتوزيع , ط1 , 2018 .

12- كريمة محروق، الأحكام المالية للأسرة بين التنظيم القانوني والاجتهاد الفقهي المعاصر، الناشر ألفا للوثائق، عمان، ط1، 2021 .

13- د. محمد سعيد الرحو، الوجيز في النظرية العامة للالتزام / مصادر الالتزام، دراسة مقارنة بالفقه الإسلامي والمقارن، ج1، ط2، دار وائل للنشر والتوزيع، عمّان، الأردن، 2002 .

14- د. موفق حماد عبد، *الحماية المدنية للمستهلك في عقود التجارة الإلكترونية (دراسة مقارنة)* ، الطبعة الأولى، منشورات الحلبي الحقوقية، بيروت، لبنان، 2011 .

ثانيا – البحوث .

1. حاج بسعادة قينة، حماية أموال القاصر المودعة لدى البنك، البحث المنشور في مجلة حقوق الإنسان والحريات العامة، جامعة مستغانم، مجلة دولية محكمة نصف سنوية، العدد الخامس، 2018 .
2. قيس علي محافظة، *الآثار القانونية المترتبة على حماية الأسرار التجارية والاختراعات*، بحث منشور في مجلة دراسات في علوم الشريعة والقانون، الجامعة الأردنية، عمّان، الأردن، المجلد 38، العدد 1، 2011.
3. د. محمد حمزة كميل , و ايهاب محمود كميل , التنظيم القانوني للألعاب الإلكترونية في التشريع الفلسطيني , بحث منشور في مجلة الميزان للدراسات الإسلامية والقانونية , المجلد 12, العدد 1, 2025.
4. محمد جعفر الخفاجي، د. ميثاق طالب عبد حمادي، *الالتزام بالسرية في مفاوضات عقود نقل التكنولوجيا*، بحث منشور في مجلة المحقق الحلي للعلوم القانونية والسياسية، جامعة بابل، المجلد 6، العدد 2، العراق، 2014 .

د. مطلق جاسر مطلق جاسر , الألعاب الإلكترونية (احكامها وضوابطها) , بحث منشور لدى مجمع الفقه الاسلامي الدولي , 2025, ص124, منشور على الرابط الآتي :-file:///C:/Users/pc/Downloads/4-2-1%20(2).pdf

5. مزوري إكرام، الحاج علي بدر الدين، التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري، بحث منشور لدى مجلة الحقوق والعلوم الإنسانية، المجلد 15 , العدد (2)، جامعة تلمسان، الجزائر, 2022 .

ثالثا- الرسائل والأطاريح :

1. بن سعيد صبيرة، حماية الحق في حرمة الحياة الخاصة في عهد التكنولوجيا، أطروحة دكتوراه مقدمة إلى كلية الحقوق والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر، 2015 .
2. ثامر عبد الجبار عبد العباس السعيدي ، التنظيم القانوني للمزاد العلني (دراسة مقارنة) ، رسالة ماجستير ، مقدمة الى مجلس كلية القانون ، جامعة كربلاء ، 2017 .
3. فاطمة نجم محمد العبيدي ، النظام القانوني لعقد الإعلان الإلكتروني (دراسة مقارنة) ، رسالة ماجستير مقدمة الى مجلس كلية القانون ، جامعة بغداد ، 2017 .

رابعاً- المصادر الاجنبية :

1- Giacomo Boni, Legal Regulation and IP Rights Protection of Online Games in China, Master's Thesis, Ca' Foscari University of Venice, 2021. Available at : https://unitesi.unive.it/retrieve/e98706c1-11d7-4407-bb28-925078ec772f/856799-1258629.pdf.

2- Kateryna Dmytrenko, Protection of Video Games by Copyright, Master Thesis, Central European University, 2018, p.6 . Available at : file:///C:/Users/pc/Downloads/dmytrenko_kateryna.pdf

خامساً – القوانين و اللوائح التنظيمية .

1. القانون المدني العراقي رقم (40) لسنة 1951 المعدل .
2. القانون رعاية القاصرين رقم (78) لسنة 1980.
3. قانون تعزيز صناعة الألعاب الكوري رقم (7941) لسنة 2006 المعدل .
4. وقانون تنظيم وتعزيز الألعاب الإلكترونية الهندي رقم (32) لسنة 2025 .
5. اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية في جمهورية العراق لسنة 2025 الصادرة عن هيئة الإعلام والاتصالات بموجب قرار مجلس المفوضين ذي العدد (ق168) في 2025/12/16 .