مجلة جامعة الانبار للعلوم القانونية والسياسية

اسم المقال: مفهوم الرياضة الإلكترونية (دراسة قانونية مقارنة)
اسم الكاتب: عمار صالح حسن، أ.م.د. احمد محمد صديق
رابط ثابت: https://political-encyclopedia.org/library/9606
تاريخ الاسترداد: 2026/11/22 19:38 +03

الموسوعة السياسيّة هي مبادرة أكاديمية غير هادفة للربح، تساعد الباحثين والطلاب على الوصول واستخدام وبناء مجموعات أوسع من المحتوى العلمي العربي في مجال علم السياسة واستخدامها في الأرشيف الرقمي الموثوق به لإغناء المحتوى العربي على الإنترنت.
لمزيد من المعلومات حول الموسوعة السياسيّة - Encyclopedia Political، يرجى التواصل على info@political-encyclopedia.org

استخدامكم لأرشيف مكتبة الموسوعة السياسيّة - Encyclopedia Political يعني موافقتك على شروط وأحكام الاستخدام المتاحة على الموقع https://political-encyclopedia.org/terms-of-use

تم الحصول على هذا المقال من موقع مجلة جامعة الانبار للعلوم القانونية والسياسية ورفده في مكتبة الموسوعة السياسيّة مستوفياً شروط حقوق الملكية الفكريّة ومتطلبات رخصة المشاع الإبداعي التي ينضوي المقال تحتها.

Journal of Anbar University for Law and Political Sciences
مجلة جامعة الانبار للعلوم القانونية والسياسية
P. ISSN: 2706-5804 E.ISSN: 2075-2024
Volume 14 - Issue 2- December 2024 | كانون الاول ٢٠٢٤ ـ العدد ٢ـ المجلد ١٤

The Concept of E-Sports (Comparative Legal Study)

[1] Ammar Saleh Hassan Mohammed2 Assistant [2]professor. Dr. Ahmed Muhammad Siddiq

[1] University of Kirkuk / College of Law and Political Science

1: Email: Dr.amar97@yahoo.com

2: Email: ahmed.siddiq@uokirkuk.edu.iq

Abstract:

Electronic sports are currently one of the sports that have increased demand at the present time and have received great promotion, especially during the Corona pandemic period, where freedoms were restricted due to quarantine, which led to the sports environment differing from the traditional environment that requires the presence of a stadium on the ground to play and the presence of players and physical effort, as it is done through electronic means and a virtual stadium different from the traditional reality. South Korea is the first launch of these games, but it lacks any comprehensive legal organization in Iraq, especially since the Iraqi National Olympic Committee recognized these games when approving the establishment of the Electronic Sports Federation on 6/3/2023 after the Iraqi Federations Law of 1986 did not include intellectual sports and the possibility of establishing a special federation for them, and it had recognized this sport, which is a different sport from sports that require physical effort such as football and basketball, as it relies mainly on electronic devices, digital simulation and virtual reality.

DOI https://doi.org/10.37651/aujlps.2024.153783.1361

Submitted: 15/9/2024
Accepted: 22/9/2024
Published: 26/9/2024

Keywords:
Sports
Electronic Sports
Organization
Nature

©Authors, 2024, College of Law University of Anbar. This is an open-access article under the CC BY 4.0 license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

مفهوم الرياضة الإلكترونية (دراسة قانونية مقارنة)

[١] عمار صالح حسن [٢] أ.م.د.احمد محمد صديق
جامعة كركوك/ كلية القانون والعلوم السياسية

المستخلص

ان الرياضة الالكترونية تعد في الوقت الحاضر من الرياضات التي ازداد الاقبال عليها في الوقت الحاضر ولاقت ترويجا كبيراً خصوصا في ظل فترة جائحة كورنا حيث كانت الحريات مقيدا بسبب الحجر الصحي مما ادى الى اختلاف بيئة الرياضة عن البيئة التقليدية التي تتطلب وجود ملعب على ارض الواقع للعبِ و حضور اللاعبين وبذل الجهد البدني حيث انها تتم عبر وسائل الالكترونية وملعب افتراضي مختلف عن الواقع التقليدي وتعد كوريا الجنوبية هي اول انطلاقا لهذه الالعاب الا انها تفتقر لأي تنظيم قانوني شامل في العراق سميا ان اللجنة الأولمبية الوطنية العراقية قد اعترفت بهذهِ الالعاب عند الموافقة على انشاء الاتحاد الرياضات الالكترونية بتاريخ ٢٠٢٣/٦/٣ بعد ان كان قانون الاتحادات العراقي لسنة ١٩٨٦ لم يدرج الرياضات الفكرية وامكانية انشاء اتحاد خاص بها، وكان قد اعترف بهذا الرياضة التي هي رياضة مختلفة عن الرياضات التي تتطلب جهداً بدنياً مثل كرة القدم وكرة السلة حيث انها تعتمد بصورة اساسية على الأجهزة الإلكترونية والمحاكاة الرقمية والواقع الافتراضي.

الكلمات المفتاحية: الرياضة ، الرياضة الالكترونية ، التنظيم ، الطبيعة.

المقدمة

أولا:- مدخل تعريفي للموضوع:- تعتبر الرياضات الالكترونية من الرياضات التي يمكن ممارستها بشكل الالكتروني وعن بعد وتشمل جميع الألعاب الرياضية التي يتم لعبها من خلال المنصات الرقمية أو في شكل ألعاب فيديو والتي تتم عبر المحاكاة الرقمية الواقعية وهي تشمل الرياضات التي يمكن ممارستها في الوسط الالكتروني وهي مطابقة للرياضة التقليدية الا انها تختلف عن جميع الرياضات التقليدية لأن هذه الألعاب تلعب عبر العالم الافتراضي الرقمي بين لاعبين قد يكونون في أجزاء مختلفة من العالم ولا تتطلب هذه الرياضة الالتقاء الجسدي بين اللاعبين او بذل المجهد البدني وان مجهود اللاعبين ينصب بصورة تامة على الجانب الذهني

ان الرياضة الالكترونية تعد في الوقت الحاضر من الرياضات التي ازداد الاقبال عليها في الوقت الحاضر ولاقت ترويجا كبيراً خصوصا في ظل فترة جائحة كورنا حيث كانت الحريات مقيدا بسبب الحجر الصحي مما ادى الى اختلاف بيئة الرياضة عن البيئة

التقليدية التي تتطلب وجود ملعب على ارض الواقع للعبِ و حضور اللاعبين وبذل الجهد البدني حيث انها تتم عبر وسائل الالكترونية وملعب افتراضي مختلف عن الواقع التقليدي وتعد كوريا الجنوبية هي اول انطلاقا لهذه الالعاب الا انها تفتقر لأي تنظيم قانوني شامل في العراق سميا ان اللجنة الأولمبية الوطنية العراقية قد اعترفت بهذهِ الالعاب عند الموافقة على انشاء الاتحاد الرياضات الالكترونية بتاريخ ٢٠٢٣/٦/٣ بعد ان كان قانون الاتحادات العراقي لسنة ١٩٨٦ لم يدرج الرياضات الفكرية وامكانية انشاء اتحاد خاص بها، وكان قد اعترف بهذا الرياضة التي هي رياضة مختلفة عن الرياضات التي تتطلب جهداً بدنياً مثل كرة القدم وكرة السلة حيث انها تعتمد بصورة اساسية على الأجهزة الإلكترونية والمحاكاة الرقمية والواقع الافتراضي،

ثانيا:- هدف الموضوع:- للتوصل الى وضه مفهوم قانوني معين للقواعد ذات الصلة بموضوع الرياضة الالكترونية كون ان هذه الرياضة ليست لها قواعد قانونية واضحة تنظم الجوانب القانونية لها في نطاق القانون المدني من حيث العقود لكون اغلب اللاعبين هم من القاصرين ومن والتزامات المنتج والمستهلك والبائع والمشتري والمحكمة المختصة بالنزاعات وهل بالإمكان فض النزاعات بواسطة التحكيم كذلك مكافحة المنشطات

رغم وجود اختلاف ما بين اللعبة والرياضة ولكن من الممكن ان نستفيد من هذا الحكم لتغطية كل ما يتعلق بموضوع الرياضة الالكترونية في هذا الجانب لوجود ارضية مشتركة بين اللعبة الالكترونية والرياضة الالكترونية وكذلك من حيث التامين والضمان الاجتماعي وعقود الرعاية كذلك مكافحة المنشطات والمحكمة المختصة بالنزاعات الناشئة عن الرياضات الالكترونية وهل بالإمكان فض النزاعات بواسطة التحكيم.

ثالثا:- اشكالات الموضوع:

١- يتمثل الاشكالية بعدم وجود تنظيم قانوني واضح لهذه الرياضة الرياضات الإلكترونية، مثل معظم الظواهر الجديدة، غير منظمة إلى حد كبير بموجب القانون الوطني.

رابعا:- تساؤلات الموضوع:-

١- هل يوجد قواعد قانونية تحمي المنتجين ومصنعي هذا الالعاب، كذلك حماية حقوق اللاعبين وكل ما يتعلق بالعقود المبرمة في هذا القطاع؟

٢- هل من الممكن ان ينطبق وقواعد قانون الاحتراف الرياضي العراقي الصادر عام ٢٠١٧ على هذا النوع من الرياضة؟ خصوصا ان هذا القانون متعلقة بالرياضة التقليدية في اغلب احكامها؟

٣- هل تعتبر الرياضات الإلكترونية والألعاب عبر الإنترنت قانونية أم لا.

خامسا: منهجية البحث:-سوف تكون منهجية البحث دراسة تحليلية مقارنة في القانون المدني وقانون حماية حق المؤلف في العراق والدول الاوربية وكذلك كل ما يتعلق باللجان الاولمبية واتحادات الدولية التي بينت الجوانب القانونية لهذه اللعبة والقوانين ذات الصلة سوف تكون محل الدراسة والمقارنة.

سادسا:- خطة البحث:-

المبحث الاول/ تعريف الرياضة الالكترونية

المطلب الاول / التعريف الفقهي والقانوني

المطلب الثاني / الفرق بين الرياضة الالكترونية والتقليدية والألعاب الرياضية

المبحث الثاني/ طبيعة الرياضة الالكترونية واصنافها

المطلب الأول / الطبيعة القانونية للرياضة الالكترونية

المطلب الثاني/ الطبيعة الفنية للرياضة الالكترونية

I. المبحث الاول

تعريف الرياضة الإلكترونية

لغرض التوسع بموضوع الدراسة يجب علينا اعطاء التعريف الفقهي والقانوني للرياضة الالكترونية وهذا ما خصصنا له في المطلب الأول وبعد ان نبين المفهوم الفقهي والقانوني للرياضة الالكترونية يتطلب منا بيان الفرق بين الرياضة الالكترونية أي الرياضات التي تتم عبر الأجهزة الالكترونية والاعبين الالكترونين من دون حاجة لوجود مادي لهذه الألعاب وهي اشبه بالوجود المعنوي او الحسي والمقارنة بينها وبين الرياضة التقليدية من حيث أوجه التشابه والاختلاف وفرقها عن الألعاب في المطلب الثاني ووفق الاتي:-

المطلب الاول / التعريف الفقهي والقانوني

المطلب الثاني / الفرق بين الرياضة الالكترونية والتقليدية والألعاب الرياضية

I.أ. المطلب الاول

التعريف بالرياضة الالكترونية فقها وقانونا

ان الرياضة الالكترونية دائما ما تكون على شكل الألعاب فيديو منظمة ووجود لاعبين الالكترونيين ومسابقات منظمة وهي تعتمد الخسارة او الربح حالها حال أية لعبة تتم عن طريق المسابقات او المنافسات وتتم عبر الانترنيت والذكاء الاصطناعي ولغرض بيان المفهوم الدقيق للرياضة الالكترونية من الناحية القانونية والفقهية ايضا

فالرياضة الالكترونية تتطلب بذل جهدا فكريا او ذهنيا وعند العود ايضا للتشريع الوطني والمقارن لم نجد ايضا تعريف لمثل هذه الرياضة وحسن فعل المشرعين لان التعريف غالبا ما يكون من دور الفقهاء في القانون لكون التعريف القانوني قد يضيق من المعنى الحرفي الواسع للمادة المراد العمل عليها ولكون غالبا ما تكون تعاريف الفقهاء اوسع واشمل واعم ولكن السؤال الذي يطرح هنا هل الرياضة الالكترونية تعتبر رياضة؟ تنقسم الآراء حول هذه القضية يعتقد البعض "أنها لا تمثل نشاطا رياضيا لأنه لا يوجد نشاط بدني للمشاركين ولكن هناك نشاط فكري حصرا ومع ذلك فإن لاعبي الرياضات الإلكترونية المحترفين يشبهون تماماً لاعبي الرياضات التقليدية بالإضافة إلى وجود النشاط البدني المنتظم والذي يتمثل في الغالب في صالة الألعاب الرياضية فأنهم يتدربون مع فريقهم كل يوم، لمدة ١٠ ساعات يومياً وهذا يعني المنافسة مع الفرق الأخرى والتحليل ألعابهم والمباريات السابقة وأسلوب لعب الخصم واستراتيجيته وما إلى ذلك غالبا ما يتم تنظيمها لهم من قبل مخيم التدريب مما يعني أن جميع أعضاء الفريق يعيشون معاً في وقت معين ويذهبون إلى غرف الألعاب أو دور الألعاب معاً وذلك لتحقيق الانسجام في الفريق والتعرف على أعضاء الفريق

بشكل أفضل هناك حجة أخرى ضد إعلان الرياضات الإلكترونية كرياضة، وهو الموقف الذي عبر عنه رئيس اللجنة الأولمبية الدولية، توماس باخ، أن الرياضات الإلكترونية تروج للعنف والتمييز في ما يسمى بألعاب الفيديو**FPS** وبالتالي تتعارض بشكل مباشر مع قيم الألعاب الأولمبية(١) .

ونحن نؤيد الرأي الأول الذي يعتبر الرياضة الالكترونية هي رياضة حقيقا وذلك لان الجهد البدني هو يقابل الجهد الفكري او الذهني الذي يبذله ألاعب في الرياضة الالكترونية .

حيث ان الرياضة سواء كانت الكترونية ام تقليدية هي تتطلب الاحتراف دائما "واللاعب المحترف لا يستطيع المشاركة في المباريات والمسابقات الرسمية التي تنظمها الاتحادات كافة الا اذا كان مرخصا له بذلك من الهيئة او الاتحاد او اللجنة التابعة لبلدة وان هذه الاعتراف يتطلب بالتأكيد ان يكون اللاعب مسجلا في احد الاتحادات او الفرق وان هذه التسجيل يتطلب إن يكون هناك عقد احتراف بين اللاعب والنادي"(٢)والتساؤل الذي يطرح هنا هل بالإمكان تطبيق عقد الاحتراف الرياضي على الرياضة الالكترونية كما في الرياضة التقليدية ؟ . سوف نجيب على هذه السؤال في الفصل الثاني لوجود العديد من الإشكالات والتحديات التي يتطلب منا توضيحها وبيانها .

اما الرياضة الالكترونية من الناحية الفقهية قد عرف الفقهاء الرياضة الالكترونية بالعديد من التعاريف منهم من عرفها بانها :"لعبة الالكترونية (لعبة فيديو) تمارس بشكل تنافسي من قبل عدد من اللاعبين، او الفرق، عبر شبكة الانترنيت، بحيث تجري المنافسات في العالم الافتراضي من خلال الأجهزة التي يتحكم فيها اللاعبون"(٣). وما يمكن ملاحظته على التعريف من انه حدد بان يتم ممارسة الرياضة الالكترونية عبر شبكة الانترنيت ونحن لا نتفق مع ذلك لأنه بالإمكان ان تجري بعض الرياضة الالكترونية في صالات الألعاب من دون حاجة الى انترنيت .وتعرف الرياضة الإلكترونية بانها: "رياضة ليست كبقية الرياضات مثل كرة القدم وكرة السلة؛ حيث تعتمد على الأجهزة الإلكترونية والواقع الافتراضي، وليس فيها حركة بدنية حقيقية. ويعني من ذلك ان الرياضة الالكترونية ليس فيها حركة بدنيا ونحن نختلف مع ذلك أيضا لان الرياضة الالكترونية تتوفر بها الحركة ولكن ليست بنسبة مئة في المئة"(٤) . وتعرف الرياضة الالكترونية ايضا على أنها :-"منافسات في ألعاب الفيديو بين مجموعة من اللاعبين سواء كانوا على هيئة أفراد أو فرق ضمن بطولات محلية أو عالمية بهدف الفوز بجوائز معنوية ومادية. تتبع هذه البطولات لمجموعة من القوانين ويمكن أن تتم

---

(1)Александрабантицх،ДокторскатезанаУниверзитету у Београду ، Србија،2020،p15 .

(٢) جواد فاطمة الزهراء، "عقد الاحتراف الرياضي"، (رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهدي-ام البواقي- كلية الحقوق والعلوم السياسية قسم الحقوق، ٢٠١٧)، ص٥ .

(٣) حسن حسين البراوي، "الرياضة الإلكترونية : قراءة قانونية"، *بحث منشور في المجلة الدولية للقانون، قطر*، المجلد العاشر، العدد الاول، (٢٠٢١): ص ٤٩ .

(٤) الموقع الالكتروني :
https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%B1%D9%8A%D8%A7%D8%B6%D8%A9_%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9.اخر زيارة بتاريخ ٢٠٢٤/٧/٥ .

داخل صالات بحيث يجتمع اللاعبون في مكان ووقت محدد أو عن بعد من خلال الإنترنت ويتم ذلك بعد الاتفاق على مواعيد وجدول المباريات"[١]. ونعتقد برائينا ان هذه التعريف هو الاصوب والاقرب لمفهوم الرياضة الالكترونية كون ان المنافسات في الرياضة الالكترونية هي تتم عبر الألعاب فيدو بين مجموعه ضمن فرق بهدف الفوز بجوائز مادية او معنوية سواء كان في مكان واحد او عبر الانترنيت.

كمان عرفت وفقا للتعريف الوارد في قاموس أكسفورد **(Oxford Advanced Learner's Dictionary)**، فإن الرياضة الإلكترونية "هي"لعبة فيديو يتم لعبها كمسابقة يشاهدها الناس للترفيه"[٢].نلاحظ ان تعريف أكسفورد وصف الرياضة باللعبة وخص الغرض منها بالترفيه وهو برائينا غير موفق كون ان الرياضة هي تختلف عن اللعبة ويمارسها الناس لتنشيط القوى البدنية وتقوية العضلات وتعزيز القدرة على التحمل كذلك لغرض صحي لأنها تساعد على إيصال الاوكسجين الى انسجة الجسم وتساعد الجهاز القلبي والوعائي على أداء وظائفه بكفاء اكبر وان "التمارين البدنية تحسن من مستوى اللياقة وتعلب دورا مهما في تقليل الامراض المزمنة ومن ثم تقلل من معدل أسباب الوفاة المبكرة"[٣]. ونلاحظ انه "خلال الحرب العالمية الثانية عندما قل تناول الطعام وازداد النشاط البدني بصفة عامة انخفضت حالات الإصابة بمرض بالسكر، كما ان زيادة النشاط البدني تؤثر تأثيرا إيجابيا على حالات أخرى مثل ارتفاع ضغط الدم وتصلب الشرايين وامراض الاوعية الدموية الأخرى، لقد تبين ان التمرينات المنتظمة تؤدي الى تحسن نسبة البروتين الشحمي في الدم وبذلك تقلل من خطر الإصابة بتصلب الشرايين"[٤]. كما في الرياضة التقليدية او لتنشيط الذهن والمرونة النفسية وتعزيز الصحة العقلية والتفاعل الاجتماعي كما في الرياضة الالكترونية والغرض منها مختلف لا يمكن حصره وبحسب نوع كل رياضة عن الأخرى.

وعرفت الرياضات الإلكترونية "هي ألعاب مغامرات من منظور الشخص الأول حيث يشرع اللاعبون في مهام خيالية أو بأسلوب عسكري البعثات هذه الألعاب التي بدأت كترفيه منزلي تطورت إلى ألعاب احترافية رياضة مليئة بالفرق واللاعبين المفضلين والرعاة يتم تجنيد اللاعبين المتميزين كفرق محترفة أو منح رعاية فردية كما هو الحال في أي رياضة أخرى يقوم الرعاة بتطوير مهاراتهم وامتلاك فرقًا محترفة وإدخال تلك الفرق في البطولات

(1)https://ar.wikipedia.org/wiki/%D%٨B%١D٨%٩A%D%٨A%٧D%٨B%٦D%٨A٩_%D%٨A%٥D%٨٤%٩D%٨٣%٩D%٨AA%D%٨B%١D%٨٨%٩D%٨٦%٩D٨%٩A%D%٨A٢٠٢٤.٩/١/٥ اخر زيارة

(2)Andrea Rizzi and Francesco De Rogis, Andrea Rizzi & Partners, E-Sports: An Overview of New Frontiers in Digital Entertainment، Journal of the World Intellectual Property Organization٢٠٢٢،،Milan, Italy.

(٣) :علي محمد عايش و غازي بن قاسم حمادة، *الصحة واللياقة البدنية*، (السعودية: مكتبة العبيكان، ٢٠٠٩)، ص١٩ .

(٤) :محمد عادل رشدي، *الطب الرياضي في الصحة والمرض*، (الاسكندرية: منشاة المعارف ١٩٩٧)، ص١٥.

في جميع أنحاء العالم الأفراد و الشركات التي تستثمر في الفرق تشمل أصحاب الملايين والملياردیرات، ونجوم **NBA** و**NFL**"[١] .

وان الرياضة الالكترونية تجني الملايين من رؤوس الأموال من خلال الربح الالكتروني سواء في المسابقات الرياضية او عبر البث في شبكات وقنوات الفيديو او عبر برامج اليوتيوب او برامج المشاهدات مقابل الربح .وتعرف أيضا الرياضات الإلكترونية:- "مباريات ألعاب فيديو احترافية حيث يتنافس اللاعبون ضد لاعبين آخرين أمام الجمهور"[٢] . ووصف هاماريوشوبلوم الرياضات الإلكترونية بأنها : "شكل من أشكال الرياضة حيث يتم تسهيل الجوانب الأساسية للرياضة من خلال الأنظمة الإلكترونية يتم إدخال مدخلات اللاعبين والفرق وكذلك مخرجات نظام الرياضات الإلكترونية هي بوساطة واجهات الإنسان والحاسوب"[٣] . وعزز الفقيه الحماري وشوبلوم موقفهما في الوصف السابق مع الإشارة إلى أن مصطلح الرياضات الإلكترونية يُشار إليها عادةً بألعاب الفيديو التنافسية (المحترفة والهواة) والتي غالبًا ما يتم تنسيقها بواسطة اتحادات ودوريات وسلالم وبطولات مختلفة حيث ينتمي اللاعبون عادةً إلى فرق أو إلى "رياضات" أخرى التي ترعاها منظمات الأعمال المختلفة[٤] . ويتفق العديد من المؤلفين بشكل عام مع التعريف البسيط للرياضات الإلكترونية على :"أنها ألعاب كمبيوتر تنافسية"[٥] . وتعرف أيضا بانها : "فئة فرعية من صناعة الألعاب حيث تشارك الفرق في مسابقات ألعاب الفيديو المنظمة التي يتم لعبها بشكل أساسي عبر الإنترنت. يعمل العديد من اللاعبين معًا للتنافس ضد الفرق المتعارضة بهدف مشترك وهو الفوز باللعبة" [٦].

وتعرّف **Newzoo**، المزوّد الرّائد للألعاب وتحليلات سوق الألعاب الإلكترونيّة على مستوى العالم، الرياضات الإلكترونيّة بأنّها "رياضاتٌ تنافسيّةٌ احترافيّةٌ أو شبه احترافيّة تحمل صيغةً منظّمة (مسابقة أو دوريّ) مع هدف جائزة معينية مثل الفوز بلقب البطولة أو جائزة ماليّة"[٧].

---

(1)Paresh Dave، Owners of Professional Video Game Teams in a Battle of Their Own، LA Times (June 11, 2016), http://www. latimes.com/business/technology/la-fi-tn-esports-owners-20160526-snap-htmlstory.html.

(2)Yen-ShyangTseng،THE PRINCIPLES OF ESPORTS ENGAGEMENT: A UNIVERSAL CODE OF CONDUCT،Journal of Intellectual Property Law, Vol. 27, Iss. 2 [2020], Art٣،p211.

(3)John T. Holden and Anastasios Kaburakis and Ryan Rodenberg ، Journal of Legal Aspects of Sport ، JLAS Vol. 27، No، 1 ، 27، 46 -78،p47.

(4)ID،P47.

(5)van Ditmarsch, J، Video Games as a Spectator Sport، How Electronic Sports Transforms Spectatorship (2013)،P532.

(6)https://www.intel.co.kr/content/www/kr/ko/education/transforming-education/educational-gaming/esports.html. اخر تاريخ للزيارة ٢٢-٦-٢٠٢٤

(٧)Newzoo: وهو المزوّد الرّائد للألعاب وتحليلات سوق الألعاب الإلكترونيّة على مستوى العالم.

ويمكننا تعريف الرياضة الالكترونية :- على انها مجموعة من النشاطات التي تتم بالوسائط الالكترونية أي كان نوعها بشكل فردي او جماعي ضمن فرق وبطولات وهي ذات غرض مختلف وتلعب بشكل تنافسي .

I.ب. المطلب الثاني

الفرق بين الرياضة الالكترونية والتقليدية والألعاب الرياضية

تعتبر الرياضة التقليدية والرياضة الإلكترونية والألعاب الرياضية مجالات مختلفة عن بعضها البعض إلى حد كبير، لكن الرياضة الإلكترونية والتقليدية يشتركان في شيء واحد مشترك لا يمكن انكاره في ان معظم هذه الرياضات هي رياضة تنافسية ودائما تمارس بشكل جماعي وتؤدي الى عامل الرشاقة والنحافة والمحافظة على الوزن وهناك العديد من الاختلافات الحاسمة بين الرياضات التقليدية والرياضة الالكترونية

فنظرا لكون الرياضة التقليدية والرياضة الإلكترونية بينهما تشابه جدا كبير ففي صفحات الرسالة سوف يكون كلامنا عن الرياضة التقليدية ومحاولة قدر الإمكان تطبيق القواعد الموجودة في الرياضة التقليدية على الرياضة الالكترونية ومن ذلك ،توجد عدة معايير لتميز الرياضة التقليدية عن الرياضة الالكترونية والتي سوف نبينها كالاتي منهما :-

أولا: من حيث الممارسة : الرياضة التقليدية في بيئة مادية، مثل كرة القدم التي لا يتصور ممارستها من دون ملعب رياضي ويعرف الملعب بانه :- "هو مساحة للعب التي تقام فيها مباريات كرة القدم"[١].

وتعرف البيئة الافتراضية على انها :- "امتداد منطقي للتقدم التكنلوجي للحاسوب فهي بيئة يتم انتاجها من خلال شبكات الحاسوب بحيث تمكن المستخدم من التفاعل معها سواء كان ذلك بتفحص ما تحتويه هذه البيئة من خلال حاستي البصر والسمع والمشاركة والتأثير فيها بالقيام بعمليات تعديل وتطوير"[٢]. وتعرف أيضا بانها :- "عملية محاكاة لبيئة واقعية او خيالية يتم تصورها وبنائها من خلال الإمكانيات التي توفرها التكنلوجيا الحديثة باستخدام الصوت والصورة ثلاثية الابعاد والرسومات لإنتاج مواقف حياتية تشد من يتفاعل معها وتدخله في عالمها"[٣]. ونلاحظ من خلال التعريفين السابقين ان البيئة الافتراضية يتم صنعها عبر شبكات وهي مطابقة للبيئة الواقعية ومشابها لها ويمكن تصميم البيئة الافتراضية بصورة مطابقة للواقع المادي ويمكن ممارسة الرياضة الالكترونية في ضوء هذه البيئة مما يعني الرياضة التقليدية حتى تعتبر رياضة ويمكن ممارستها لابد ان تكون في بيئة مادية اما الرياضة الالكترونية فيه تمارس في بيئة افتراضية رقمية الكترونية ولا حاجة الى بيئة مادية وهي اقل تكاليف من الرياضة التقليدية لكون توفر البيئة المادية أمر فيه تبعات مالية على عكس الرياضة الالكترونية التي لا تحتاج إلى كل ذلك ونحن نعرف البيئة الافتراضية:- هي بيئة افتراضية رقمية يتم انتاجها عبر التكنلوجيا الرقمية الحديثة وفق معايير وتصاميم مشابها للبيئة الواقعية وتستخدم لأغراض متعددة.

---

(1)https://ln.run/5uPcM اخر زيارة بتاريخ ٢٠٢٤/٧/٦ .

(٢) :محمود قرزير و يحياوي مريم، "البيئة الافتراضية والتعليم"، *بحث منشور في مجلة البحوث والدراسات، الجزائر*، ع٦، (٢٠٠٨): ص٢٣٨.

(٣) :محمود قرزير و يحياوي مريم، مصدر سابق، ص٢٣٨ .

ثانيا : المهارات العقلية والبدنية والعدد والفائدة :ان الرياضات التقليدية تتطلب من الرياضيين أن يكونوا لائقين بدنيًا وأن يتمتعوا بمستوى عال من المهارة والتنسيق وان يكون هنالك اعداد بدني مسبق والغرض منه "تنمية الصفات او القدرات البدنية كالقوة العضلية والتحمل والرشاقة ومدى الحركة في المفاصل"[١].ونضيف اليها المهارات الحركية ففي رياضة كرة القدم تعتبر"المهارات الحركية في كرة القدم هي جوهر الانجاز في المباريات وأنها تمثل ركنا أساسيا في وحدة التدريب وبدون إتقان اللاعب لهذه المهارات فانه سيكون غير قادر على التنفيذ الخططي السليم"[٢].وتختلف كل رياضة عن الأخرى من حيث الاعداد البدني ومن حيث المهارات التي يجب ان يمتلكها اللاعبين في الرياضات التقليدية ولكن النشاط البدني يعتبر شيء أساسي وجوهري في الرياضات التقليدية، بينما يحتاج لاعبو الرياضات الإلكترونية إلى "ردود أفعال سريعة وتنسيق جيد بين اليد والعين لكن هذا لا يعني أن الشخص كونه رياضيا في الرياضات الإلكترونية لا يحتاج إلى مهارة وعلى النقيض من ذلك، لكي تكون على مستوى النخبة فإن المهارات أمر بالغ الأهمية"(٣).

ثالثا : من حيث التدريب : ان المدرب الرياضي يعتبر العامل الأساسي والهام في عملية التدريب لذلك فان تزويد الفرق الرياضية بالمدرب المناسب يمثل اهم المشاكل التي تقابل جميع الأندية فالمدرب من وجهة نظر بعض المتخصصين : "ما هو الا المحرك وفي بعض مواقف الأداء الصعب يصبح المدرب بمثابة المعلم ،وان مهمة المدرب الأساسية بناء لاعبيه وإعدادهم بدنيا ونفسيا ومهاريا وفنينا للوصول بهم الى أعالي مستويات البطولة فهو أولا وأخيرا يقع على عاتقه العبء الأكبر من المنهج التدريبي والنشاط الرياضي"[٤] . ويتضح من التعريف ان المدرب يعد الأساس الذي يبنى عليه الفريق وذلك لما للمدرب دور في نشأة اللاعب وإظهار المهارات المدفونة لدى اللاعبين واعداد الخطة الخاصة بالفرق والذي يعتمد عليه في تحقيق الربح او الخسارة . ويعرف التدريب : "بانه ذلك النشاط الإنساني المخطط له ويهدف الى احداث تغييرات في المتدربين من ناحية المعلومات والمهارات والخبرات والاتجاهات ومعدلات الأداء وطرق العمل والسلوك"[٥]. ويتضح لنا من ان التدريب هو نشاط انساني يكون مخطط دائما ويهدف التدريب الى احداث التغيرات في أداء اللاعبين وتحسين مهاراتهم وتكوين اسم رياضي للفريق ويعرف التدريب أيضا بانه : "هو مجموعة تمرينات ينفذها الفرد وفق خطط موضوعا بشكل علمي وتحدث تغيرات فسيولوجية في أجهزة الفرد الداخلية تؤدي الى تطور القدرات البدنية والمهارية والتي تعطي للفرد قدرة في تحقيق الهدف المطلوب

---

(١) الكابتن اشرف محمود، *لإعداد البدني والإحماء في التدريب الرياضي*، (عمان: دار من المحيط الى الخليج للنشر والتنوزيع،ط١، ٢٠١٦)، ص٢١.

(٢) :حيدر ناجي حبش، وسن حسين عبد الحسن، "الاستقرار النفسي وعلاقاته يتطلب بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب"، *بحث منشور في كلية التربية للبنات للعلوم الإنسانية-جامعة الكوفة*،ع٢، (٢٠١٨): ص٨.

(3)https://www.linkedin.com/pulse/key-differences-sports-esports-amila-pathirana اخر زيارة بتاريخ ٦/١/٢٠٢٤.

(٤) زكي محمد محمد حسن، *المدرب الرياضي اسس العمل في مهنة التدريب*، (الاسكندرية: منشاة المعارف، ١٩٩٧)، ص١٠.

(٥) فاطمة عبد مالح، نوال مهدي، أسماء حميد كمبش، *التدريب الرياضي لطلبة المرحلة الثانية في كليات التربية الرياضية*، (عمان: مكتبة لمجتمع العربي للنشر والتوزيع،ط١، ٢٠١٠)، ص٢٠.

منه"[١]. مما يعني ذلك ان التدريب الذي يقوم نه المدرب يحتوي على مجوعة من التمارين التي ينفذها الفرد بشكل علمي وتحدث تغيرات تؤدي الى تطور القدرات البدنية والمهارية والتي تعطي للفرد قدرة في تحقيق الهدف المطلوب منه من هذه المنطلق يعد المدرب أداة لتحقيق التنمية في جميع الجوانب الحياتية وليس في الجوانب الرياضية فقط لذلك نرى انه "لدى معظم الرياضيين الجامعيين والمحترفين فرق من المدربين الذين يعملون معهم على القوة والتكييف والاستراتيجية والسمات الأخرى في ملعبهم لمساعدتهم على التحسن بينما الرياضة الالكترونية يتم تدريب رياضيي الرياضة الإلكترونية ذاتيا مع القليل المدخلات الخارجية"[٢] . وذلك لان اللاعب في الرياضة الالكترونية غالبا ما يقوم بتطوير مهارته بنفسه وان المدرب في الرياضة لتقليدية "يجب ان يكون ملما باللعبة الماما جيدا"[٣] . الأمر الأخر ومن المهام الشاقة على المدرب إن يعرف الناحية التي يحتاج اللاعب إلى ان يتدرب عليها لذلك يجب على المدرب إن ينظم لكل لاعب مجموعة من التمارين"[٤] . ومن خلال ذلك يمكن ان نقول ان في كلا الرياضتين نحتاج الى اعداد مسبق سواء كان اعداد بدني ام اعداد مهاري فكري على الرغم من ان كل رياضة هيا مختلفة تماما عن الأخرى من حيث النشاط او الاجراء وان كل ذلك يعتمد بالدرجة الأساس على المدرب لذلك "يجب ان تكون لدى المدرب الثقة التامة في اللاعبين في تحقيق الفوز والخوض في المسابقات لذلك يلزم ان يكون المدرب متعاونا دائما مع إدارة النادي الرياضي"[٥].

رابعا :من حيث السفر :ان السفر يعتبر ضروري في الرياضة التقليدية لكون اللعب كما ذكرنا يحتاج الى ملعب مادي واحد يشترك فيه اللاعبين لذلك يتوجب على جميع اللاعبين السفر الى هذه الملعب فانه في "مباريات اللعبة التقليدية، يتم نقل الفرق من مكان مباراة إلى آخر بواسطة الحافلات والطائرات ويرجع ذلك إلى ارتفاع نفقات رحلات السفر ولكن هذا ليس هو الحال مع لاعبي الرياضة الإلكترونية حيث يمكنهم لعب المباريات وهم مرتاحين في منازلهم"[٦] . ويعني ذلك ان السفر في الرياضة التقليدية امر لابد منه سواء في السيارات إذا كانت الرياضة داخل الدولة او الطائرات اذا كانت المباريات خارج حدود الدولة "حيث تكون تكاليف الانتقال ونفقات السفر باهظة كما يكون مستوى تامين المكان الذي تقام فيه المباريات منخفضا ومعايير الراحة منخفضة أيضا"[٧].وتتبع ذلك تكاليف الإقامة ووجبات الطعام مما يعني ذلك ان هنالك نفقات وتكاليف عالية سوف تفرض على اللاعب في الرياضة التقليدية او النادي الرياضي والسؤال الذي يطرح هنا هل السفر ضروري في الرياضة الالكترونية كما هو مطلوب في الرياضة التقليدية؟ ونجيب على ذلك ان في الرياضة الالكترونية لا يوجد السفر الاما ندر وفي نطاق ضيق حيث"على الرغم من أن الرياضيين يشاركون في الرياضات الإلكترونية عن بعد

---

(١) فاطمة عبد مالح، نوال مهدي، أسماء حميد كمبش، المصدر أعلاه ، ص٢١.

(2) https://online.maryville.edu/blog/esports-vs-sports اخر زيارة ٢٠٢٤/١/٧.

(٣) محمد حامد الافندي، *كرة القدم مبادئها واصول تدريبها*، (القاهرة: مطبعة عالم الكتب، بلا سنة نشر)، ص٢٣٥.

(٤) محمد حامد الافندي ، المصدر اعلاه ، ص٢٣٦.

(٥) زكي محمد محمد حسن ، المصدر السابق ، ص٣٥.

(6)https://2u.pw/d0rra6E اخر زيارة بتاريخ ٧/١/٢٠٢٤.

(٧) ديفيد روي، *الرياضة، والثقافة ووسائل الإعلام*، (دار النيل العربية: ٢٠٠٦)، ص٥٤.

(عبر الإنترنت)"[١] . الا انه من الممكن ان يكون هناك سفر قريب الى صالات الرياضة والتي عادة ما تكون قريبة وبإمكان اللاعبين ان يخوضوا المنافسات الرياضية وهم في منازلهم عبر شبكات الانترنيت"حيث من الممكن ان تتقلص تكاليف أي نشاط اقتصادي عن طريق توفير شبكات الاتصالات وخدمات متنوعة حيث يقود الى ربحية اعلى وحجم انتاج اكبر"[٢].

خامسا : من حيث وسائط العرض :فان الرياضة التقليدية تبث عبر شاشة التلفزيون أو الراديو او الانترنيت ولابد من الحصول على حق البث الرياضي "حيث انه يعود تاريخ بث اول رياضة حية على الهواء مباشرة لقناة راي الأولى الإيطالية الى عام ١٩٥٦ عندما نجحت التجارب الفنية في بث الإشارة من ملعب جيوسي مياتزا إلى محطة البث الرئيسية في ميلانو ومنها بموجات الراديو الى روما"[٣].وان العلاقة بين وسائل البث والرياضة هي علاقة تجارية بحته "حيث باتت حقوق البث التلفزيوني تمثل مصدر أساسي للربح والدخل فالشبكات التلفزيونية تطلب الحصول على عادات مالية كبيرة عبر اذاعتها للأحداث الرياضية اكثر من قيمة العقود التي قامت بتسديها للرياضات المختلفة

يتم بث الرياضة الإلكترونية عبر شبكات الانترنيت في البيئة الرقمية والمقصود بها:- "نقل الاحداث او المادة السمعية او السمعية البصرية عبر وسائط الالكترونية او عبر شبكة الانترنيت"[٤]. وهو الغالب الشائع الاعموان المقصود في بث الاحداث الرياضية هو :-"نقل الاحداث والمنافسات والبطولات الرياضية عبر التلفزيون او الإذاعة وغيرها من وسائل البث"[٥]. ونحن نتفق مع هذه المفهوم كونه جاء مطلقا لكل وسائل البث كون البث الرقمي للأحداث يتم من خلال الوسائل السلكية او لاسلكية، يتم عبر شراء حقوق البث الرياضي من قبل الجهة المنظمة للبطولة وان الجهة المنظمة تقوم بدورها بشراء حق البث او الاذن من صانع الرياضة الالكترونية ويكون حق البث الرياضي خاص بها اما من حيث الجمهور ما يمكن ملاحظته من ان جمهور الرياضة التقليدية يكون من كافة الأعمار ألا أن جمهور الرياضة الالكترونية يكون من فئة الشباب غالبا والمهتمين لهاذه الألعاب.

سادسا: ان الرياضة التقليدية: دائما ما يكون لها موعد زمني سنوي او نصف سنوي محدد على العكس من الرياضة الالكترونية التي بإمكان الفرق عمل تحديات او بطولات في أي وقت وطول العام وبإمكان الفرق اللاعب في أكثر من تحدي او بطولة في اليوم الواحد.

---

(1)https://sirc.ca/fr/blog/introduction-aux-sports-electroniques/ اخر زيارة بتاريخ ٢٠٢٤/٧/٧ .

(٢) سمير اسماعيل موسى و توانا فاضل صالح، "تحليل محددات الانفاق الاسري على الاتصالات وشبكات الانترنيت في محافظة اربيل"، *بحث منشور في المجلة العراقية للعلوم الاقتصادية*، السنة الثاني والعشرون، العدد ٨٠، (٢٠٢٤): ص١٥١.

(٣) صلاح قيجار و محمد خدومة ، "حقوق البث المباشر في المنافسات الرياضية"، (شهادة ماجستير نوقشت في جامعة عاشور الجلفة كلية الحقوق والعلوم السياسية-قسم الحقوق،الجزائر،٢٠١٥)، ص٤.

(٤) مروه يسري حسن الشريف، "حماية حقوق بث الاحداث الرياضية في ظلل البيئة الرقمية"، *بحث منشور في المجلة العلمية للملكية الفكرية وادارة الابتكار-المعهد القومي للملكية الفكرية-جامعة حلوان*،ع ٥ ، (٢٠٢٢): ص٢٥.

(٥) المصدر اعلاه.

بعد بيان هذه المعايير يجب ان نبين الان الفرق بين الرياضة الالكترونية والتقليدية والعادية ولكن قبل ان نبين التمييز بين الرياضة الالكترونية والالعاب الإلكترونية يجب علينا أولا أن نعرف الألعاب الإلكترونية والتي هي: "مجموعة من البرامج المعقدة التصميم التي تم تصميمها من طرف مبرمجين ومطورين، والغرض الأساسي منها هو اللعب والتسلية والترفيه والمتعة"[١]

وتختلف الرياضة الالكترونية عن الألعاب الالكترونية اختلافا كبيرا على الرغم من وجود بعض العوامل المشتركة إلا انه "وعلى الرغم من أن الرياضة الإلكترونية تصنف كأحد طوائف الألعاب الإلكترونية إلا أنه توجد بينهما بعض الفروق التي لا يمكن إنكارها، فإذا كانت الرياضة الإلكترونية بالضرورة هي ألعاب إلكترونية، فالعكس غير صحيح، فليست كل الألعاب الإلكترونية تصنف كرياضة إلكترونية"[٢]. ففي الألعاب الالكترونية غالبا ما تكون من اجل المغامرة واللهو ولا يوجد فيها عادة مسابقات او الفوز او الخسارة على عكس الرياضة التقليدية التي دائما تعتمد على المنافسات والمسابقات الشديدة والتي يعد فيها الفوز والخسارة "ووجود حكم في الرياضة الالكترونية يعتبر جزء لا يتجزأ"[٣]. أيضا من حيث المقابل المادي ففي الرياضة الالكترونية يتم التعاقد مع اللاعبين المحترفين بمقابل والتعاقد مع مدربين "ومن الملاحظ اتجاه بعض الأندية للاستعانة بمدربين أجانب يتم دفع رواتب كبيرة لهم وكذلك دفع مبالغ مالية كبيرة لشراء لاعبين محترفين بهدف دعم الفريق لضمان الفوز"[٤].ذا أهمية كبيرة والذي ينتج عنه مردود مالي وجوائز مختلفة ، الأمر الأخر في الألعاب الالكترونية عادة ما تكون ضمن فريق بسيط أو تمارس بشكل فردي مع أي كان على عكس الرياضة الالكترونية التي تمارس دائما بوجود فريق متكامل ونادرة ما تمارس بشكل فردي ، إن الألعاب الالكترونية هي لا تخضع لدورات وبطولات لكونها هي تلعب للتسلية فقط عكس الرياضة الالكترونية التي تلعب للمنافسة والمسابقة، سميا ونحن ننظر إلى أن الرياضة الالكترونية هي رياضة عابرة للحدود واغلب اللاعبين هم أجانب ومن دول مختلفة الأمر الذي يختلف تماما عن الألعاب الالكترونية ونادرة ما تعبر الحدود وبالإمكان ممارستها دون انترنيت او بوجود الانترنيت على عكس الرياضة الالكترونية التي يستحيل ممارستها دون وجود الانترنيت وغالبا تكون الألعاب الالكترونية داخل حدود الدولة أو البلدة .

II. المبحث الثاني

طبيعة الرياضة الالكترونية

تختلف طبيعة الرياضة الالكترونية من حيث توفر بعض الشروط التي تعتبر الرياضة الالكترونية رياضة وذلك لأنه حتى يعتبر أي نشاط رياضي لابد من توفر بعض السمات او الشروط التي تتطلبها القوانين الرياضية العالمية وذلك لعدم امكانية حصر الرياضات الالكترونية او التقليدية في رياضة واحدة وانما هي متنوعة وفقا للمهارات التي

---

(1)https://ln.run/CY2DN ، ٩/١/٢٠٢٤ . اخر زيارة بتاريخ

(٢) حسن حسين البراوي، مصدر سابق ، ص ٥٠ .

(٣) محمد السيد سليم و رجاء ابراهيم سليم، *الالعاب الرياضية في العلاقات الدولية*، (القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠١٠)، ص١٣.

(٤) المصدر اعلاه.

تمارس في كل بلد كذلك تختلف اصناف الرياضة الالكترونية من رياضة الى اخرى وبالإمكان ان تكون في رياضة واحد اكثر من صنف الامر الذي يتطلب منا شرح طبيعة الرياضة الالكترونية في المطلب الاول وشرح اصناف الرياضة الالكترونية في المطلب الثاني .

II.أ. المطلب الأول

الطبيعة القانونية للرياضة الالكترونية

توجه الرياضة الإلكترونية العديد من التحديات القانونية مثل الحق في استخدام بيانات اللاعبين الالكترونين وملكية صور اللاعبين الرياضين في تحديد من يحق له استغلال هذه البيانات وما هي الموافقات اللازمة لذلك. وموضوع سلطة الأندية في منح التراخيص للشركات في استخدام صور وبيانات اللاعبين الالكترونين وموضوع الحماية القانونية للمعلومات ذات القيمة التجارية غير المحمية بحقوق الملكية الفكرية وأهمية التحكم في توزيعها واستخدامها بشكل قانوني مسلطة الضوء على دور بعض المستفيدين من نقل الأحداث الرياضية المباشرة باستخدام هواتفهم أو وسائل أخرى لبث الحدث في الوقت الفعلي والذي يعتبر انتهاك لحق الملكية الفكرية وفيما يخص مسائلة التعاقد، تعتبر عقود لاعبي الرياضات الإلكترونية فريدة من نوعها وتختلف بشكل كبير عن العقود التقليدية في عالم الرياضة الالكترونية والتي تتطلب معالجة القضايا الخاصة بالرياضة الإلكترونية، مثل وقت اللعب، أو التزامات البث، أو شروط المشاركة في البطولات، أو حتى إدارة صورة اللاعب ومسالة انتقال اللاعبين من نادي الى اخر وفترات النقل، وشروط الإفراج، ورسوم النقل وعقود الرعاية المتمثلة باستخدام العلامات التجارية والتزامات الأداء وحقوق البث تعتمد الرياضات الإلكترونية بشكل كبير على الملكية الفكرية. ألعاب الفيديو محمية عمومًا بموجب قانون حقوق الطبع والنشر والعلامات التجارية. وهذا يعني أنه يجب على منظمي بطولات الرياضات الإلكترونية الحصول على التراخيص المناسبة من أصحاب الحقوق لاستخدام الألعاب. بالإضافة إلى ذلك، قد يكون لدى فرق الرياضات الإلكترونية واللاعبين علاماتهم التجارية الخاصة التي يرغبون في حمايتها. ويثير وجود حقوق الملكية الفكرية هذه أسئلة قانونية معقدة فيما يتعلق بالترخيص والانتهاك والتزوير وحماية العلامات التجارية التراخيص وحقوق البث نظرًا للطبيعة الرقمية للرياضات الإلكترونية، فإن الأسئلة المتعلقة بالترخيص وحقوق البث لها أهمية خاصة. يجب على منظمي دورات الرياضات الإلكترونية الحصول على تراخيص من ناشري الألعاب لبث البطولات مباشرة. بالإضافة إلى ذلك، فإن بث هذه البطولات على منصات الإنترنت يثير مشكلات إضافية تتعلق بحقوق الطبع والنشر. على سبيل المثال، من يملك حقوق مطابقة الاذن والنشر هل المالك للرياضة ام النادي ام اللاعب وكيف يتم توزيع هذه الحقوق بين اللاعبين ومنظمي البطولة ومنصات البث؟ تسلط هذه الأسئلة الضوء على أهمية التنظيم الواضح والمتسق في مجال الرياضات الإلكترونية وتمتاز العقود في الرياضة الإلكترونية بالعديد من الخصائص المهمة، فهي تشمل مجموعة واسعة من الجوانب التي تحكم العلاقات بين اللاعبين والفرق ومنظمي البطولة والجهات الراعية وتتمثل حقوق وواجبات اللاعبين وقد يتضمن ذلك بنودًا حول واجبات تمثيل الفريق في البطولات

والأندية والمسابقات العالمية، ومتطلبات الممارسة والأداء، والالتزامات السلوكية والتي لا يمكن مخالفتها والالتزام بسياسية الرياضات الالكترونية سواء عبر الإنترنت أو دون الاتصال بالإنترنت وأيضا عمليات النقل وشروط الإصدار حيث تعد عمليات نقل اللاعبين من فريق إلى آخر أمرًا شائعًا في الرياضات الإلكترونية قد تحتوي عقود الرياضات الإلكترونية على أحكام تحكم شروط وأحكام عمليات النقل، بما في ذلك رسوم النقل وشروط الإصدار وفترات النقل وحقوق إعادة البيع وأيضا عمليات الرعاية وبإمكان لاعبي الفرق في الرياضات الإلكترونية الدخول في صفقات رعاية مع العلامات التجارية أو الشركات تحكم هذه العقود حقوق والتزامات كلا الطرفين بما في ذلك الالتزامات الترويجية وحقوق استخدام صورة اللاعب أو الفريق والتعويض المالي ومشاركة الإيرادات حيث تحدد عقود الرياضات الإلكترونية أيضًا شروط مشاركة الإيرادات بين اللاعبين والفرق ومنظمي البطولة وقد يشمل ذلك أحكامًا تتعلق بتوزيع الجوائز المالية وإيرادات الإعلانات وحقوق البث ومبيعات البضائع الخاصة بالعلامة التجارية التابعة للفريق الرياضي في الرياضات الالكترونية او صور اللاعبين ومدة العقد وإنهائه وتحدد عقود الرياضات الإلكترونية مدة العقد وشروط الإنهاء وقد يشمل ذلك أحكامًا بشأن التزامات الإشعار وعقوبات عدم الامتثال لشروط العقد والغرامات المالية لأنهاء العقد وحماية حقوق الملكية الفكرية وتحتوي عقود الرياضات الإلكترونية على بنود خاصة بالملكية الفكرية، بما في ذلك حماية حقوق الطبع والنشر والعلامات التجارية والمحتوى الذي ينشئه اللاعب كيف تتم إدارة الملكية الفكرية في الرياضات الإلكترونية؟

تعد إدارة الملكية الفكرية في الرياضات الإلكترونية مسألة معقدة تشمل عدة جوانب:

١- حقوق الطبع والنشر: ألعاب الفيديو المستخدمة في المسابقات الرياضية الإلكترونية محمية بشكل عام بموجب حقوق الطبع والنشر. يمتلك مطورو اللعبة الحقوق الحصرية لإنشائهم، مما يعني أن أي استخدام غير مصرح به للعبة قد يشكل انتهاكًا لحقوق الطبع والنشر. ولذلك يجب على منظمي البطولة الحصول على تراخيص من أصحاب الحقوق ليتمكنوا من استخدام الألعاب أثناء المسابقات.

٢- العلامات التجارية: قد يكون لدى فرق الرياضات الإلكترونية والبطولات والجهات الراعية علامات تجارية يرغبون في حمايتها. يتضمن ذلك الشعارات وأسماء الفرق أو البطولات والعناصر المميزة الأخرى. تساعد حماية العلامة التجارية على منع الاستخدام غير المصرح به أو التزييف من قبل أطراف ثالثة.

٣- التراخيص وحقوق البث: يجب على منظمي بطولات الرياضات الإلكترونية الحصول على تراخيص لبث المباريات مباشرة سواء عبر الإنترنت أو في الأحداث المادية و تحدد التراخيص شروط استخدام الصور والتعليقات والمحتويات الأخرى المتعلقة بالمنافسة غالبًا ما يتم منح حقوق البث من قبل أصحاب الحقوق، مثل مطوري الألعاب، وتتطلب اتفاقيات محددة لكل حدث.. لمعرفة الطبيعية القانونية للرياضات الالكترونية فان الامر يتطلب بعض التفصيل من حيث هل تعتبر الرياضة الالكترونية رياضة ام انها ليست كذلك لذلك يتوجب علينا بيان القوانين واللوائح المتعلقة بالرياضة الالكترونية ومدى توافق الرياضات

الالكترونية مع القوانين واللوائح الصادرة أيضا يتطلب منا بيان الالية تنظيم هذه الرياضات وكيف بالإمكان ادارتها من حيث عدد اللاعبين والخسارة والربح ووقت الألعاب وأيضا بيان الطابع المؤسسي لهذه الرياضات وكالاتي:

اولا :القوانين واللوائح :يعتبر قانون الاتحاد الدولي للرياضة الالكترونية هو المصدر التشريعي الأول للرياضات الالكترونية من حيث الاعتراف بهذه الرياضات والذي صدر بتاريخ ٢٨ أغسطس عام ٢٠٠٨ والذي ويعرف بانه :- "منظمة عالمية يقع مقرها في كوريا الجنوبية وتتلخص مهمتها في الدعوة إلى الاعتراف بالرياضات الإلكترونية على أنها رياضة مشروعة شأنها شأن الرياضات الأخرى"(١). ويعني ذلك ان الاتحاد الدولي وحدة الذي يقرر الاعتراف بالرياضات الالكترونية ومنح الشرعية لهذه الرياض، ويقع مقر الاتحاد في كوريا الجنوبية ويضم الاتحاد "١٤٤ دولة عضو"(٢). ويعتبر "العراق ضمن دول الأعضاء تحت اسم الاتحاد العراقي للرياضات الالكترونية"(٣). كذلك يعتبر الاتحاد الاسيوي للرياضة الالكترونية مرجع للرياضات والبطولات الالكترونية المقامة في قارة اسيا ويعتبر "الاتحاد الآسيوي للرياضات الإلكترونية ("**AESF**") هو السلطة المختصة الوحيدة للرياضات الإلكترونية في جميع أنحاء آسيا ومعترف به من قبل المجلس الأولمبي الآسيوي ("**OCA**")"(٤). مما يعني ان المجلس الاسيوي يعتبر ممثل الرياضات الالكترونية في قارة اسيا وهو مسجل لدى المجلس الأولمبي الاسيوي الذي يرمز له بالرمز **(OSA)** والذي يعرف بانه:-"المجلس الأولمبي الآسيوي **(OCA)** هو منظمة رياضية آسيوية دولية مستقلة غير حكومية لا تهدف للربح لمدة غير محدودة معترف بها من قبل اللجنة الأولمبية الدولية **(IOC)**ورابطة اللجان الأولمبية الوطنية **(ANOC)** واللجنة الأولمبية الوطنية الآسيوية **(NOCs)**المكونة من ٤٥ عضوًا"(٥). ويعتبر المجلس هو الهيئة الرياضية العليا التي تحكم جميع الألعاب الرياضية في اسيا أي انه "هو الهيئة الحاكمة للرياضة في آسيا وتم تأسيسه عام ١٩٨٢ ومقره دولة الكويت"(٦). ويسعى ليكون السلطة التمثيلة مع جميع الهيئات او الكيانات المعترف بها الأخرى المسؤولة عن الألعاب الأولمبية والاسيوية والاوربية والدولية، ويعمل على تنسيق أنشطة الرياضة على الصعيدين الإقليمي والدولي وتشجيع إقامة البطولات الاسيوية والمسابقات في جميع الألعاب الرياضية المعتمدة، حيث المجلس الأولمبي الآسيوي هو المنظم الرئيسي للأحداث الرياضية الكبرى مثل دورة الألعاب الآسيوية، ودورة الألعاب

(1)https://en.wikipedia.org/wiki/International_Esports_Federation اخر زيارة بتاريخ . ٢٥/٧/٢٠٢٤

(2)https://iesf.org/members/ الموقع الرسمي للاتحاد الدولي للرياضات الالكترونية وفق اخر تحديث اخر زيارة بتاريخ ٢٠٢٤/٧/٢٥ .

(3)https://iesf.org/country-member/iraq/ الموقع الرسمي للاتحاد الدولي للرياضات الالكترونية ٢٠٢٤/٧/٢٥ اخر زيارة .

(4)https://www.aesf.com/about-aesf. اخر زيارة للموقع الرسمي للاتحاد الرياضات الالكترونية الاسيوي بتاريخ ٢٠٢٤/٧/٢٦ .

(5)https://oca.asia/٢٠٢٤/٧/٢٦ . اخر زيارة للموقع الرسمي للمجلس الأولمبي الاسيوي بتاريخ

(6)https://olympic.kz/en/page/osa الموقع الرسمي للجنة الأولمبية الوطنية في كازخستان اخر زيارة بتاريخ ٢٠٢٤/٧/٢٦ .

الآسيوية الشتوية، ودورة الألعاب الآسيوية الشاطئية، ودورة الألعاب الآسيوية للشباب وغيرها من الأحداث التي تقام في القارة الآسيوية. وبعد ان أنهينا الكلام عن الاتحادات الرياضية المتعلقة بالرياضة الالكترونية حيث ان قوانين هذه الاتحادات هي منع استخدام المنشطات الرياضية وجميع قوانين الاتحادات متفقة على ذلك وان أي رياضية الالكترونية لا تعتبر رياضة مالم يتم الاعتراف بها من قبل الاتحاد الدولي للرياضات الالكترونية، وتعتبر اللجنة الأولمبية الوطنية العراقية والتي "تعد أعلى هيئة رياضية غير حكومية تدير الحركة الاولمبية في العراق ، تتمتع بشخصية معنوية واستقلال مالي واداري ، ويكن مقرها في بغداد ولها فتح فروع في الأقاليم والمحافظات وتعمل وفقاً لأحكام هذا القانون والقوانين العراقية النافذة والميثاق الأولمبي ، وقرارات اللجنة الأولمبية الدولية ونظامها الداخلي"[١]. وتتألف اللجنة من الجمعية العمومية والمكتب التنفيذي وتعد الجمعية العمومية السلطة العليا للجنة وتتألف من الجمعية العامة من "أ-عضاء اللجنة الأولمبية الدولية في العراقي. الاتحادات الاولمبية المنتمية الى الاتحادات الدولية على ان يشكلوا أغلبية الأصوات في الجمعية جـ. الرياضيين ممن مثلوا العراق في واحدة من الدورات الاولمبية الثلاث الأخيرة يتم انتخابهم من بين المشاركين في تلك الدورات"[٢]. سميا ان اللجنة الأولمبية الوطنية العراقية قد اعترفت بهذهِ الالعاب وذلك بالموافقة على انشاء اتحاد الرياضات الالكترونية بتاريخ ٢٠٢٣/٦/٣، اما من حيث الرياضات فان هنالك أنواع كثيرة من الرياضات التي يمكن ممارستها بشكل الالكتروني مثل رياضة كرة القدم ويكون المرجع فيها للقوانين التابعة للرياضات التقليدية مثل ان رياضة كرة القدم تحكمها قواعد مجلس الاتحاد الدولي لكرة القدم قانون الفيفا مثل الكرة وميدان الملعب واللاعبون والحكم ومدة المباريات وتحديد النتيجة كذلك التسلل والاخطاء وركلات الجزاء ورمية التماس والانذارات الصفراء والحمراء وغيرها وجميع هذه القوانين تخضع لقانون الفيفا رقم ٢٠٢٣/٢٠٢٢اخر تحديث. وان قانون الفيفا هو في تحديث مستمر لذلك يجب متابعة موقع الفيفا باستمرار مثلا في عام ٢٠١٨ تم اعتماد حكام الفيديو المساعدين **(VARs)**كان إدخال(**VARs**) أكبر ثورة في كرة القدم المحترفة لأكثر من قرن، حيث استغرق مناقشة ذلك سنوات عديدة قبل أن تبدأ الخطوات التجريبية لمعرفة فيام إذا كانت التكنولوجيا يمكن أن تساعد في صنع القرار دون تدمري اللعبة،ولقد اعتماده من معظم الدول في العالم التي أظهرت واقتنعت أن**(VARs)** تحقق أكبر قدر من العدالة وتحسن سلوك اللاعبين وذلك عن طريق امكانية اعادة المراجعة تلفزيونيا في منطقة المراجعة وان تتوفر غرفة لتشغيل الفيديو **VOR** وتعرف بانها:-"هي المكان الذي يعمل فيه حكم الفيديو المساعد ومساعده ومشغل الإعادة ويمكن ان تكون داخل او قرب المعلب او في مكان ابعد ولا يسمح لغير الأشخاص المخول لهم بالدخول"[٣]. وتعرف محكمة التحكيم الرياضية بانها :-"مؤسسة مستقلة عن أي منظمة رياضية، تقدم خدماتها من اجل تسهيل حل المنازعات المتعلقة بالرياضة عن طريق التحكيم أو الوساطة، وذلك بتكليف الواجب بهذا الوسطاء أو

(١) قانون اللجنة الاولمبية العراقية الوطنية رقم ٢٩، لسنة ٢٠١٩ المادة الرابعة اولا.
(٢) قانون اللجنة الاولمبية الوطنية العراقية رقم ١٩، لسنة ٢٠١٩ المادة السادسة اولا.
(٣) قانون الفيفا ٢٠٢٣/٢٠٢٢ المادة رقم ١٥.

المحكمين"[١].ويمكن تعريف التحكيم الرياضي بانه:-"وسيلة لتسوية المنازعات المتعلقة بالجانب الرياضي عن طريق محكم او مجموعة محكمين بشرط ان يكون عددهم وترا"[٢]. اما المنازعة الرياضية يمكن تعريفها "هي كل نزاع او خلاف قانوني بصدد علاقة قانونية ذات طابع رياضي من أي نوع كانت"[٣].وان مقر "محكمة الكاس في سويسرا لوزان"[٤]. وتكون قرارتها ذات فاعلية دولية وقوة قانونية أكثر من قرارات المحاكم العادية وتستمد قوتها من الاتفاقيات الدولية وهي مختصة بالمنازعات الرياضية وتكون اللغة الإنكليزية والفرنسية هما اللغتان المعتمدان لدى هذه المحكمة ويتم اختيار المحكمين عبر القائمة التي تنشرها المحكمة والتي تتضمن اسماء المحكمين، ويكون لأطراف النزاع الحرية التامة في اختيار المحكمين

ونصت المادة أ الفقرة ١١ من النظام الأساسي للاتحاد الدولي للرياضة الالكترونية على[٥]:- أ- بالإضافة إلى الأحكام العامة الأخرى للنظام الأساسي، فإن أي نزاع ينشأ عن أو يتعلق بالنظام الأساسي والمناسبة ذات الصلة بالأحداث الخاصة بالاتحاد الدولي للرياضة الإلكترونية(**TESF**) ، عدا عن النزاع لناشئ عن النظام الأساسي أو النزاع الذي يمكن حله من قبل مؤسسة تابعة للاتحاد الدولي للرياضة لإلكترونية(**IESF**) ، يجب ان يرفع إلى محكمة التحكيم الرياضية(**CAS**) ، في لوزان، سويسرا، وفقا قوانينها ولوائحها لاستبعاد أي محكمة وطنية. يجب على الأطراف في مثل هذا النزاع التنفيذ بحسن النية نتيجة التحكيم الذي اصدرته محكمة التحكيم الرياضية(**CAS**) . مما يعني ان محكمة تحكيم كاس هي المختصة في النزاعات الرياضية الالكترونية وذلك لاستبعاد أي محكمة وطنية ويجب على الأطراف تنفيذ الحكم بحسن نية .

ب. يجب أن تكون جميع النزاعات التي بدأها أعضاء وشركاء الاتحاد الدولي للرياضة الإلكترونية (**IESP**) باللغة الإنجليزية.

ثانيا : التنظيم : ان كل أنواع الرياضات التقليدية يجب ان تخضع لقواعد تنظم تلك الممارسات منها الاهلية وعدد الأعبين ومدة اللعب وإجراءات اعلان الخسارة او الفوز وتحديد أوقات اللعب والتاريخ وكل ذلك يؤدي الى نشاط رياضي محكوم بقواعد ولوائح وإجراءات ثابتة كيف يتم تنظيم مسابقات الرياضات الإلكترونية يتم تنظيم مسابقات الرياضات الإلكترونية من خلال قواعد ولوائح مختلفة والتي قد تختلف وفقًا لنوع الرياضة والتي تغطي هذه اللوائح

---

(١) احسان عبدالكريم عواد، "المنازعات الرياضية المنظورة لدى محكمة التحكيم الرياضية CASوضمانات الاستقلالية والموضوعية لقراراتها"، *بحث منشور في مجلة علوم الرياضة*، م٩، ع٢٨، (٢٠١٨): ص٥٣ .

(٢) احمد عبد العزيز، مصدر سابق، ص٥٣.

(٣) المصدر اعلاه .

(٤) شريف السيد يوسف محمد، "الفعالية التنظيمية لمركز التسوية والتحكيم الرياضي جمهورية مصر العربية"، *بحث منشور في المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة*، ٩٥، ج ١، (٢٠٢٢): ص ٣٩٢.

(٥) النظام الاساسي الاتحاد الدولي للرياضة الالكترونية الصادر بتاريخ ١٥ تشرين الثاني ٢٠٢٠ ترجمة نضال جليل جزراوي مترجمة قانونية مجازة رقم الهوية ١٩٣ في ٢٩/١/١٩٧٩ عضو جمعية المترجمين العراقيين العنوان مكتب نادر للترجمة – المسبح بغداد.

جوانب مثل شروط الأهلية للمشاركة في المسابق اتو تعرف الاهلية بانها :-"معرفة مدى ما يمكن ان يتمتع نه الانسان من الحقوق ومدى ما يمكن ان يلتزم نه من واجبات"(١).

وفي رائينا ان عقود الرياضة الالكترونية بالنسبة للقاصرين تكون صحيحا جميعها اذا كانت نافعة وان لم يأذن بها الولي حتى وان كان عمره اقل من السابعة من العمر اما الضارة تكون جميعها باطلا وان اذن بها الولي والدائرة تكون موقوفة على الاجازة ولا يتوقع وجود تصرفات ضارة في الرياضة . اما قواعد اللعبة والسلوك المقبول وإجراءات تأهيل وتحديد الفائزين والتزامات المنظمين والفرق واللاعبين والعقوبات لعدم الامتثال للقواعد قد تخضع بعض مسابقات الرياضات الإلكترونية لاتحادات رياضية أو جمعيات أو رابطات مهنية محددة تضع قواعدها ولوائحها الخاصة لضمان عدالة ونزاهة المسابقات ام التدابير المتخذة لحماية القاصرين في الرياضة الإلكترونية تعتبر حماية القاصرين في الرياضات الإلكترونية مصدر مهم ويعرف القاصر بانه "الصغير الذي لم يبلغ سن الرشد وهو تمام الثامنة عشرة من العمر، ويعتبر من اكمل الخامسة عشرة وتزوج بإذن من المحكمة كامل الاهلية"(٢).

ويتضح لنا من خلال النص ان القاصر الذي لم يبلغ الثامنة عشر من عمره يكون ناقص الاهلية واستثناء على ذلك الذي تزوج بأذن المحكمة والمأذون بالتاجرة يكون كامل الاهلية في حدود ما اذن به، ولقد اثارات المادة الثالثة من قانون رعاية القاصرين رقم ٧٨ لسنة ١٩٨٠ العديد من الخلافات الفقهية والقضائية ولقد ذهب جانب من الفقه "الى انه يعد كامل الاهلية في جميع التصرفات القانونية وليس فيما يتعلق بعقد الزواج فحسب"(٣). بينما ذهب جانب اخر الى انه "لا يعد كامل الاهلية الا في التصرفات التي تتعلق بالعلاقة الزوجية"(٤). كذلك اختلفت الاتجاهات القضائية بتفسير المادة الثالثة من قانون رعاية القاصرين وذهبت محكمة التميز في احدى قرارتها "ان كمال الاهلية هنا يقتصر على المسائل التي تتعلق بالأحوال الشخصية فقط دون الحقوق المالية"(٥) وذهبت في قرار اخر بانه يعتبر من "اكمل الخامسة عشر من العمر وتزوج بأذن المحكمة يعتبر كامل الاهلية في جميع التصرفات القانونية"(٦).

---

(١) فراجي كوثر، "إجراءات بيع عقار القاصر في التشريع الجزائري"، *بحث منشور في مجلة دفاتر مخبر حقوق الطفل* ، مجلد التاسع، العدد الاول، (٢٠١٨): ص٢٠٧.

(٢) قانون رعاية القاصرين العراقي رقم ٧٨ لسنة ١٩٨٠،المادة الثالثة، اولا الفقرة أ. ويراجع ايضا :- أ.م.د. رباح سليمان خليفة ، "ظاهرة التخلي عن الأطفال حديثي الولادة وقتلهم"، *مجلة كلية القانون للعلوم القانونية والسياسية* ، (٢٠١٩): المجلد ٨، العدد part 1/٢٩، الصفحات ١-١٤ ص٥.

(٣) محمد كريم فليح، "استقلالية القاصر القانونية"، (رسالة ماجستير نوقشت في الجامعة السلامية في لبنان، ٢٠٢٠)، ص ١٧.

(٤) المصدر اعلاه ، ص١٨.

(٥) اكرم زاده الكوردي، "احكام القاصر الماذون والمتزوج في القانون العراقي والمصري"، *بحث منشور في مجلة الحقوق والعلوم الانسانية*، العدد الاول، (٢٠٢٠): ص ١١.

(٦) اكرم زاده الكوردي، مصدر سابق، ص ١٢.

ثالثا: الطابع المؤسسي :تعاني الرياضات الإلكترونية من نقص في التنظيم المؤسسي، مما يؤدي إلى وجود العديد من البطولات والبطولات المختلفة حول العالم ينقصها التنظيم القانوني من الناحية المؤسسية مثل الاجتماعات واتخاذ القرارات بالأغلبية او عدمه ويقصد بالطابع المؤسسي هي الهيئة او المؤسسة المنظمة للبطولة او الادارة العليا التي تدير الرياضات الالكترونية وتعرف المؤسسة بانها:-"مجموعة من الاشخاص او الاموال ترمي الى تحقيق هدف معين بواسطة اداءات خاصة وتمنح الشخصية المعنوية بالقدر اللازم لأدراك هذه الهدف"[١].

وتوجد بعض التجمعات والتكتلات المعنية بالرياضة الإلكترونية، كالاتحاد الدولي للرياضات الإلكترونية **IESF** وتحالف الرياضات الإلكترونية العالمية**WESCO** إلا أنها ليست من القوة والتأثير الموجود في التجمعات والمنظمات والهيئات التيتشرف على الرياضة التقليدية"[٢] .

رابعا : التامين الخاص بالرياضين الالكترونين :- حيث تعتبر عقود التامين من العقود الحديثة نسبيا والمهمة وظهرت الحاجة اليها بسبب انفتاح العالم نحو العوامل الاجتماعية والاقتصادية والامنية والتطور الذي يشهده العالم على مختلف الاصعدة ومنها على الصعيد الرقمي حيث يعتبر التامين وسيلة لمواجهة المخاطر التي يتعرض لها اللاعب في الرياضات الالكترونية مثل اصابة اللاعب بضعف البصر نتيجة جلوسه لفترات طويلة امام الاجهزة الذكية او تلف الاجهزة الذكية لسبب ما او حرقها او غرقها في فيضان او عند سرقة بيانات اللاعب او تلف البيانات المركزية الخاصة به هنا لابد من وجود تامين يؤمن المخاطر الاقتصادية الناجمة عن ذلك، وان المستفيد ممكن ان يكون شخصا طبيعيا او معنوية مثل اللاعب او الشركات الرياضية او الاندية وسبب التامين هو وجود المؤمن "في مركز القوة الاقتصادية والخبرة المكتسبة من خلال احترافه في اداء الخدمة التأمينية"[٣]. والذي يساهم في تقليل الخطر المومن منه والذي يتعرض له اللاعب الرياضي في الرياضة الالكترونية ويمكن تعريف التامين بصورة عامة بانه :-"وسيلة لتعويض الفرد عن الخسارة المالية التي تحل به نتيجة لوقوع خطر معين، وذلك بتوزيع هذه الخسارة على مجموعة كبيرة من الافراد يكونوا جميعا معرضين لهذا الخطر وذلك بمقتضى اتفاق سابق"[٤].

(١) احمد ابراهيم البسام، *القانون التجاري*، (بغداد: دار الكتب للطباعة والنشر، ١٩٦١)، ص٢٢٤.
(٢) حسن حسين البراوي، مصدر سابق ، ص ٥٨.
(٣) رواس حميدة، "خصوصية عقد التامين"، (رسالة ماجستير في القانون الخاص نوقشت في جامعة مولود معمري، الجزائر، ٢٠١٦)، ص٦.
(٤) شوقي سيف النصر سيد، *الاصول العلمية والعملية للخطر والتامين*، (مطبعة منشاة المعارف: ١٩٨٨، ص٥٠. ويراجع ايضا :- أ.م.د. حاتم غائب سعيد ، م.د.فرياد شكر حسين ، "النظام القانوني لأنواع التامين "، *مجلة جامعة تكريت للحقوق* ، (٢٠١٦): المجلد ٩، العدد ٣٠ /١، الصفحات ٣٣٧-٣٦٦ ص٣٤٩.

ونحن نعرف التامين الرياضي الالكتروني بانه :-عملية تزاول من قبل الأشخاص الرياضين الالكترونين سواء كان الشخص طبيعي او معنوي لتفادي الاخطار المحدقة بهم ضد شخصهم او ضد الأجهزة الذكية الخاصة بالرياضة الالكترونية او ضد تلف البيانات المركزية الخاصة باللاعب او الشركة على ان يلتزمن الطرف المومن له او المستفيد بدفع أقساط التامين.

ويشترط لتامين الاضرار الرياضية كالاتي :-

الشرط الأول: "ان يقع الحادث اثناء تأدية اللعبة الرياضية أي ان تقع الإصابة وقت العمل أي وقت المباراة او السابق او اللعبة التي يمارسها الرياضي او تكون بسببها"[١]. مما يعني ان يقع الحادث اثناء تأدية اللعبة الرياضية ولا عبرة بالإصابات السابقة ام اللاحقة على تأدية اللعبة الرياضية ما لم تكن اللعبة الرياضية سبب مباشر للإصابة ونحن لا نتفق مع ذلك كون الخطر المومن منه بالإمكان ان يقع في وقت سابق او لاحق على اللعبة مثل تلف الأجهزة او تلف البيانات والتي تتطلب مبالغ كبيرة لصيانتها او معالجة البيانات فالتامين هو ليس للأشخاص انما للأشياء أيضا .

الشرط الثاني :هو "ان يقع الحادث بسبب تأدية اللعبة الرياضية"[٢]. أي ان يكون الحادث الرياضي بسبب تشادية اللعبة ولو كان لاحقا كون ان "التامين يمتد الى سبب العمل، حتى ان لم يقع في مكان وزمان العمل وهو توافر العلاقة السببية بحيث يكون العمل هو سبب الحادث"[٣].

الشرط الثالث : هو "ان تكون إصابة الرياضي نتيجة الاجهاد والإرهاق"[٤]. ذلك لكون الاجهاد والارهاق لساعات طويلة والجلوس امام شاشات الأجهزة الذكية لفترة زمنية طويلة مما يؤدي الى احتمالية حدوث إصابة او مرض رياضي يؤدي الى عدم القدرة على ممارسة النشاط الرياضي. اما المومن له يعرف بانه:-"هو من يتولى ممارسة النشاط الرياضي ويتعرض لخطر قيام مسؤوليته المدنية عن الحوادث التي تسببها ممارسة هذه النشاط"[٥]. ونلاحظ من خلال التعريف بانه لم يفرق بين من يمارس النشاط الرياضي سواء كان شخص طبيعي او معنوي لذلك فان الشخص المومن له بالإمكان ان يكون شخص طبيعي او معنوي ويجب ان تكون الحوادث بسبب ممارسة هذه النشاط، وان اللاعب في الرياضة الالكترونية إمكانية ان يصاب في حاستي واللمس والسمع والبصر كان يصاب اللاعب في ضعف البصر

---

(١) حمني سفيان و حليس لخضر، "خصوصية التامين عن الاصابة الجسدية في العقد الرياضي"، بحث *منشور في مجلة الدراسات القانونية والسياسية*، المجلد ٠٨، العدد٠١، (٢٠٢٢): ص١٩٦.
(٢) المصدر نفسه .
(٣) المصدر نفسه .
(٤) المصدر اعلاه ، ص١٩٨.
(٥) خليفه محمد عبدالله النيادي، "الاطار العام لتامين الحوادث الرياضية"، بحث *منشور في المجلة القانونية*، المجلد ١٥، العدد ٤، (٢٠١٦): المصدر السابق ، ص١٠٣٦.

او السمع او اللمس بسبب ممارسة النشاط الرياضي الالكتروني وجلوسه لفترات طويلة امام شاشات الحاسوب .

خامسا : المنشطات الرياضية :-نظرا لوجود تشابه في الية مكافحة المنشطات عن جميع الألعاب الرياضية التقليدية كذلك فان الرياضات الالكترونية تحظر على لاعبيها استخدام كافة المنشطات الرياضية كونها تسبب في جعل المنافسة غير مشروعة ولكون المنشطات تؤثر بشكل كبير وغير حقيقي على تحسن حالة اللاعب البدنية في الرياضات التقليدية والذهنية في الرياضات الإلكترونية وبالتالي يزداد أداء اللاعب الرياضي كذلك "ان استعمال المنشطات اثناء ممارسة الرياضة يؤدي الى نوع من الغش والخداع، حيث استعمالها يؤدي الى قلب موازين التنافس الشريف"[١]. وعرفت اللجنة الطبية التابعة للجنة الأولمبية الدولية المنشطات بانها :- "ادخال واستخدام دواء ضمن قائمة ومجاميع العقاقير المحظورة رياضيا او أي وسيلة أخرى ممنوعة"[٢].

ويعرف المنشط الرياضي:-"عقار او تركيب يتعاطاه اللاعب المشارك في مسابقة او منافسة او لعبة رياضية معينة بنفسة او بمساعدة غيره بأية طريقة كانت ومهما اختلف مصدر دخوله للجسم سواء عن طريق الفم او الانف او بالحقن ومهما كان التركيب سائلا، صلبا، غازيا، مرئيا غير مرئي، يعده القانون او اللوائح المعمول بها محظورا للمشاركين في المسابقات الرياضية، من شابه بالفحص الطبي المعتمد ان يزيد من قدرة اللاعب او المتسابق على الحركة ويزيد من نشاطه بشكل غير طبيعي بغية تحقيق الفوز في المسابقة الرياضية مع علم اللاعب المتسابق او مسؤول الفريق المتسابق بتعاطي هذا المنشط"[٣]. تستخدم المنشطات قبل موعد المسابقات أو خلالها وتعتبر مواد غير قانونية ، فعادة يعاقب الاعب الذي يتعاطاها بالاستبعاد من البطولات الرياضية، كما أنها تحمل مخاطر صحية كبيرة على الجسم قد تصل بصاحبه إلى الموت، وقد حضر النظام الأساسي للاتحاد الدولي للرياضة الالكترونية **IESF** المنشطات وذلك بالنص على ذلك في المادة ب الفقرة العاشرة[٤]:-

---

(١) وهاب حمزة، "المسؤولية الجزائية عن استعمال المنشطات في المسابقات الرياضية"، *بحث منشور في مجلة الحقوق والعلوم الانسانية*، المجلد العاشر، العدد الثالث، (٢٠٢١): ص٨١.

(٢) سلطان بن علو الزهرة و قماري نضرة بن ددوش و مناد فوضيل، "الرقابة على المنشطات كألية قانونية لتحسين فعاليات المنافسة الرياضية في التشريع الجزائري"، عدد *خاص بالملتقى الدولي الثامن، علوم الانشطة البدنية والرياضية وتحديات الالفية الثالثة، علوم التدريب الرياضي واللياقة البدنية، جامعة مستغانم*، (٢٠١٩): ص٣٨١.

(٣) محمد سليمان الاحمد، *المسؤولية عن الخطأ التنظيمي في المنافسات الرياضية*، (دار وائل للطباعة والنشر: ٢٠٠٢)، ص٣٠٤ .

(٤) النظام الاساسي الاتحاد الدولي للرياضة الالكترونية الصادر بتاريخ ١٥ تشرين الثاني ٢٠٢٠ ترجمة نضال جليل جزراوي مترجمة قانونية مجازة رقم الهوية ١٩٣ في ٢٩/١/١٩٧٩ عضو جمعية المترجمين العراقيين العنوان مكتب نادر للترجمة – المسبح بغداد.

أ- ان الاتحاد الدولي للرياضة الإلكترونية **(IESF)** بما في ذلك اعضاءه ولاعبيه ملتزمون بالقواعد والإرشادات ذات الصلة المنصوص عليها من قبل اللجنة الأولمبية الدولية **(IOC)**والرابطة العالمية للاتحادات الرياضية الدولية**(Sport Accord)** ، الوكالة العالمية لمكافحة المنشطات **(WADA)** والوكالات أو الهيئات الأخرى ذات الصلة التي تم إنشاؤها لمراقبة تعاطي المخدرات والمنشطات من قبل اللاعبين التابعين إلى أعضاء الاتحاد الدولي للرياضة الإلكترونية**IESF**

ب- يجب تحديث اللوائح التنافسية الصادرة عن الاتحاد الدولي للرياضة الإلكترونية **(ESF)** من وقت لآخر بقائمة المواد المحظورة وطرق مراقبة المنشطات التي تنطبق على الرياضات الإلكترونية في مسابقات الاتحاد الدولي للرياضة الإلكترونية **(IESF)**، وفقا لقواعد الاتحاد الدولي للرياضة الإلكترونية **(IESF)** لمكافحة المنشطات الموافقة مع قانون الوكالة العالمية لمكافحة المنشطات **(WADA)**.

سادسا : الضمان الصحي :- كذلك تلزم المؤسسة بالضمان الصحي "وتقوم المؤسسة الرياضية بمعالجة الرياضي المحترف الذي يصاب في اثناء المباريات والتمارين على نفقتها الخاصة خلال فترة ابرام العقد"[١]. ونحن نرى بان الأفضل ان يتم معالجة الرياضي وان ظهرت الإصابة بعد المباراة لاختلاف الطبيعة بين الرياضتين كون الرياضة الالكترونية تظهر اثار الإصابات بعد اللاعب مثل ضعف النظر او البصر وغيرها ونرى ان تكون حتى بعد ابرام العقد بفترة معينة ان تكون سنة .

II.ب. المطلب الثاني

الطبيعة الفنية للرياضة الالكترونية

عند البحث عن الطبيعة الفنية للرياضة الالكترونية لابد من بحث مدى توافر معايير النشاط الرياضي في الرياضة الالكترونية ويذهب الفقه الى انه يوجد عدة معايير يتعين توفرها في النشاط لاعتباره رياضيا وهي :-"اللعب، التنظيم، المنافسة، المهارة، النشاط البدني، العالمية، المؤسسية"[٢]. معايير يتيعن توفرها لاعتبار نشاطا ما رياضيا وسوف نبحث عن مدى توافر هذه المعايير في الرياضة الالكترونية كالاتي :-

أولا : الممارسة (اللعب) :ان الممارسة او اللعب في الرياضة التقليدية تختلف بدرجة كبيرة عما هو علية في الرياضة الالكترونية كون الرياضة التقليدية يتم فيها بذل الجهد البدني ويكون للنشاط البدني دور كبير ومهم، ويمكن تعريف النشاط البدني بانه:-"حركة جسم الإنسان بواسطة العضلات الهيكلية بما يؤدي إلى صرف طاقة تتجاوز ما يصرف من طاقة أثناء

(١) قانون الاحتراف الرياضي، المادة السادسة، رقم ٦٠ لسنة ٢٠١٧.
(٢) حسن حسين البراوي، مصدر سابق ، ص ٥٣ .

الراحة"[١].ويعد الجهد البدني جزء من النشاط البدني ويكون مخططا له مسبقا . مما يعني ذلك من الغير ممكن ممارسة الرياضة التقليدية من دون بذل الجهد البدني اما الرياضة الالكترونية فأنها تختلف من حيث بذل الجهد والذي يتطلب فيها بذل الجهد العقلي او الذهني او الفكري والذي يعرف :-"نظام تدريب متتابع المدى يتضمن الاستراتيجيات التي تستخدم بها المهارات العقلية وتوظيفها في تطوير الأداء في المستويات الرياضية المختلفة وتطوير الصحة العامة"[٢]. ويعرف أيضا بانه:-"التفكير الايجابي و التصور الناجح و التدريب ذهنياً على السلوك الحركي المرئي مع تعديل أو تحويل في السلوك المؤثر بالإدراك ومن ثم التصور"[٣]. ويعرف أيضا:-"هو طريقة للممارسة تكون فيها ممارسة الفعالية تخيلي أو تكوين صورة ذهنية بدون أي ممارسة جسمانية"[٤]. ويمكننا تعريف النشاط الذهني بانه: استخدام الحواس الذهنية في نشاط معين وفي منافسة معينة من دون بذل الجهد . اما اللعب يمكن تعريفه على انه : "نشاط حر غير مفروض، أي يقوم به الفرد من تلقاء نفسه حرًا مختارًا بحيث يمكنه التوقف عنه بإرادته، وهو نشاط لا يهدف إلى غاية أو نتيجة وهو أيضًا نشاط موجه أو غير موجه تستغل فيه طاقة الجسم الحركية والذهنية ويمتاز بالسرعة والخفة والفرق بين اللعب والجد يكون في موقف الفرد وليس في نوع النشاط فمثلا تسلق الجبال قد يكون لعبًا وتسليةً أو قد يكون عمًلا يأخذ الشخص عنه مقابل يخضع للنظم وقوانين مشتقة من نفس طبيعة هذه النشاطات ولا يمكن التنبؤ بنتائج اللعب وذلك طبقًا لمهارة اللاعب وخبراته"[٥]. ويعرف اللعب أيضا:-"هو النشاط دون اعتبار للنتائج والتي تتحقق في النهاية ويتميز هذا النشاط بالتلقائية بعيدا عن الضغط والقوة والإكراه الخارجي"[٦] . وعلى الرغم من ان الرياضة الالكترونية يتم بها صرف طاقة ذهنية من خلال التنبؤ في المحاكاة الافتراضية والطاقة الحركية أيضا من خلال اللعب مما يلاحظ ان الرياضة الالكترونية هي تتوافق مع هذه المعيار بصورة تامة .

ثانيا : المنافسة :تعد المنافسة بحد ذاتها طابع رياضي لأي لعبة ان لم تكن بدنية تكون ذهنية لذلك تعتبر المنافسة الرياضية من العوامل الهامة والضرورية لكل نشاط رياضي سواء المنافسة مع الذات أو المنافسة في مواجهة الاخرين مثل الفرق والأندية او مواجهة منافسين او غير ذلك من أنواع المنافسة الرياضية ويعرف السلوك التنافسي:-"هو الاستجابات التي تصدر من اللاعب نتيجة احتكاكه بغيره من اللاعبين او نتيجة اتصاله بالبيئة الخارجية من حوله ويتضمن السلوك بهذا المعنى كل ما يصدر عن اللاعب من عمل حركي او تفكير او سلوك

---

(١) هزاع بن محمد بن هزاع، *النشاط البدني في الصحة والمرض*، (السعودية: دار جامعة الملك سعود للنشر، ٢٠١٠)، ص٢.

(٢) محمد مطلك و نزار علي جبار، "تأثير التدريب الذهني على تعلم مهارة التصويب من الثبات بكرة السلة"، *بحث منشور في مجلة علـوم التربية الرياضية، العراق*، العدد الرابع، المجلد السادس، (٢٠١٣): ص٢٠٥.

(٣) روبرت نايدفر، *دليل الرياضي للتدريب الذهني* ، (ترجمة) محمد رضا (وآخرون) ، (الموصل: دار الحكمة للطباعة والنشر ،١٩٩٠)، ص٤٥ .

(٤) محمد مطلك و نزار علي جبار ، المصدر السابق ، ص٢٠٥.

(٥) https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%84%D8%B9%D8%A8#cite_note-2: اخر زيارة بتاريخ ٢٠٢٤-١-٢٩.

(٦) سامي محسن الختاتنة، *سيكولوجية اللعب*، (دار الحامد للنشر والتوزيع: ٢٠١٤)، ص١٥.

لغوي او مشاعر او انفعالات او ادراك" [١]. مما يعني ان كل فعل له رد فعل وكل رد فعل يعتبر منافسة اذا صاحبة فعل معاكس بينما تعرف المسابقة الرياضية بانها:-"نمط من أنماط الأنشطة الرياضية يمارس اشخاصها لعبة رياضية بروح تنافسية تنتهي بمعرفة المتفوق فيهم"[٢].وان الفرق بين المنافسة والمسابقة كما يقول استاذنا الدكتور محمد سليمان الاحمدي من ان المسابقة تطلق على الوان الرياضة التي فها سباق معين مثل سباق السيارات او الدراجات وسباق الخيول اما المنافسة تطلق على الوان الرياضة الفرقية مثل كرة القدم وكرة اليد والطائرة وغيرها. وتعرف المنافسة وفقا للتعريف الذي قدمهما تيفانبانها : "النشاط الذي يحصل داخل إطار المسابقة المؤقتة في نمط استعدادات معروفة وثابتة بالمقارنة مع الدقة القصوى"[٣]. ولاحظ "مارتينز" حسب ما ذكره "وانبيرغفولد" عام ١٩٩٧ أن المنافسة الرياضية هي :-"حالة يقوم خلالها شخصين أو أكثر بالتنافس والعمل للحصول على الجائزة أو أكبر حصة وتحقيق مستواه النخبوي[٤]. وتعرف المنافسة أيضا:- "تعني الطموح الى التنافس والفوز او هي كل مباراة يسمح فيها بالتنافس بين عدة اشخاص فالمنافسة توجد عندما يحاول أي رياضي الفوز فيها عن طريق التفوق على منافسيه واحراز لقب البطولة بما يعنيه ذلك من كسب وفوز مادي او معنوي له ولدولته التي بنمتي اليها"[٥].ووجود المنافسة في الرياضة الإلكترونية هو ما يظهر لاعبيها كرياضيين شأنهم شأن الرياضيين التقليدين، وليسوا مجرد لاعبي ألعاب فيديو، ويدلل البعض من خلال ما تقوم به (**ESWC**)وهو تجمع دولي للرياضات الإلكترونية غير ربحي تكون من مجموعة من الشركات، تم إنشاؤه عام ٢٠٠٣ ، حيث يتم تنظيم بطولات من خلال التأهيل المحلي، ثم المنافسة على المستوى الدولي، ويشارك في ذلك عدد كبير من اللاعبين ومشجعيهم من مختلف العالم، "ولقد استطاعت(**ESWC**)خلال ١٦ عامًا أن تستضيف وتنظم أكثر من ٢٠٠ بطولة، وأكثر من ٣٠ حدثًا رياضيًّا، ووزعت أكثر من ثلاثة ملايين دولار كجوائز للفائزين"[٦] .ويرى البعض أن هذا البعد المهاري يعد لازمًا لأداء الرياضات الإلكترونية، فثمة ترابط بين مهارات الأداء السريع، واتخاذ القرار، والاستجابة الحركية للاعب، أو الفريق وبين الأداء على مستوى عالي وكلما زادت هذه المهارات زادت احتمالات الفوز وانعكس ذلك على مستوى الأداء المعرفي لدى اللاعبين "حيث تعمل الألعاب الإلكترونية على تعزيز مجموعة من الوظائف المعرفية،

---

(١) مجيد خدا يخش أسد وطارق أحمد ميرزا، "التوجه التنافسي وعلاقته بالسلوك التنافسي والانجاز لدى لاعبي اندية إقليم كوردستان بألعاب القوى"، بحث *منشور في مجلة جامعة بابل للعلوم الإنسانية*،م٢٢،ع٤، (٢٠٢٤): ص٨٨٨..

(٢) محمد سليمان الاحمدي ، عقود تنظيم المسابقات والمسؤولية الناجمة عنها ، ص٣٣.

(3)Matviev :psychologiesportive,ed-vigot,France :1997,p٢٣ .

(4)P-swienberg,d,gould:psychologie du sport de l'activitè physique,vigot,paris:1997,p١٢٥ .

(٥) وهاب حمزة، المسؤولية الجزائية عن استعمال المنشطات في المسابقات الرياضية، مصدر سابق ، ص٨٣..

(6)https://www.eswc.com/page/about-eswc (last visited 28/1/2024).

ولعل ذلك ما دفع إلى استخدام الرياضة الإلكترونية لتطوير الرياضة التقليدية من خلال تنمية الأداء المعرفي لدى اللاعبين وتعزيز العمل الجماعي في الرياضات الجماعية"[١].

ثالثا : النشاط البدني : لابد من توفر النشاط البدني الرياضي في الرياضة التقليدية حتى تعتبر رياضة اذا يعرف الميثاق الرياضي الأوربي المعدل الرياضة بانها :- "تعني جميع أشكال النشاط البدني التي تهدف، من خلال المشاركة العرضية أو المنظمة، إلى التعبير عن أو تحسين اللياقة البدنية والصحة العقلية، أو تكوين علاقات اجتماعية أو الحصول على نتائج في المنافسة على جميع المستويات"[٢]. اذ ان المفهوم من النص أعلاه انه بإمكان الاعتراف بالرياضة الالكترونية كرياضة وذلك لوجود تحسين في الصحة العقلية مع تطور الرياضات وظهور الرياضة الالكترونية. عادة ما يكون النشاط البدني هو الاساس لاعتبار الرياضات التقليدية رياضة وذلك لان اغلب الرياضات التقليدية لا يتوقع ان تقوم دون ان يكون هناك نشاط بدني ويقصد به "المجال الكلي لحركة الإنسان و كذلك عملية التدريب و التنشيط و التبصر في مقابل الكسل و الوهن والخمول وفي الواقع فإن النشاط البدني في مفهومة الواسع هو تعبير شامل لكل النشاطات البدنية التي يقوم بالإنسان ، و التي يستخدم فيها بدنه بشكل عام و لقد أستخدم بعض العلماء تعبير النشاط البدني على اعتباران المجال الرئيسي المشتمل على ألوان و أشكال و أطوار الثقافة البدنية للإنسان ومن هؤلاء يبرز**larsen** الذي اعتبر النشاط البدني بمنزلة نظام رئيسي تتدرج ضمنه كل الأنظمة الفرعية الأخرى[٣] . إن الفرد الذي يُقبل على النشاط البدني بحيوية و صدق ، ويكون في حالة تهيأ عقلي أفضل من الإنسان الذي يركن إلى الكسل و الخمول من حيث تكافؤ العوامل الأخرى المؤثرة على النشاط البدني مثل : الثقافة ، السن، الجنس ،كما يبدو منطقيا أن الممارسين للأنشطة الرياضية فإن القدرة العقلية في المجالات الرياضية زاخرة بالمواقف التي تتطلب ادراكا بصريا للحركة ، الأمر الذي يؤدي إلى تنمية و تطوير القدرة ،وبالتالي تطوير التفكير و الذكاء العام والذي يعني بوضوح عام ان النشاط الرياضي يساهم في إنعاش البدن واستخدامه استخداما أكثر فائدة وتأثير ، بالإضافة إلى أن ألوان النشاط الرياضي ليست مقتصرة على الناحية البدنية فقط ، بل يصاحبها اكتساب الكثير من المعلومات و المعارف ذات الأهمية البالغة في تنمية الثقافة العامة[٤].كما وإن للأداء الرياضي جانبين ، جانب فكري يتمثل في التفكير في الحركة قبل أدائها و تحديد غرضها ومسارها مثل"القوة ، السرعة ،الاتجاه" و هذا التحديد العقلي هو ما يسمى بالتوقيع الحركي الذي المداومة الفكرية الرياضية وجانب آخر عملي وهو يتعلق بتطبيق الحركة فعليا كما فكر الفرد ،وصاغها عقليا على ضوء اقتصاره المسبق لعلاقة الكائنات بين الوسيلة و الهدف، وهو ما يسمى بالإيقاع الحركي.والمؤكد أن التفكير المسبق للحركة و مدى صياغة العقل و أبعادها

(1)Elisabeth Hayes Lauren Silberman, Incorporating Video Games into Physical Education, Joperd, Volume 78 No. 3, March2007, p. 18.

(٢) الميثاق الرياضي الاوربي المعدل رقم ٢٤، لسنة ١٩٩٢ المادة الثانية .

(٣) محمد الحمامي ، أنور الخولي ، *أسس بناء برامج التربية البدنية و الرياضية* ، (القاهرة: دار الفكر العربي ، ١٠٠٠)، ص ٢٠.

(٤) أمين أنور الخولي، *الرياضة والمجتمع* ، بدون ط ، (الكويت: سلسلة عالم المعرفة، سنة ١٠٠٢)، ص ٢٢.

هو الذي يتوقف عليها نجاحه، فكلما كان التفكير سليم كان الأداء محقق ناجح و العكس صحيح ، ف الأداء الرياضي لا يتم بصورة آلية ولكن يتأسس على التفكير الذي يؤثر فيه ويتبين الأثر به، وهناك تكمن أهمية الأنشطة الرياضية في تنمية التفكير. مما يعني ان الرياضات الالكترونية يتوفر بها النشاط البدني ولكنه بشكل قليل نسبيا مع ما يوجد في الرياضات التقليدية لكونه يظهر في التعامل مع أدوات المحاكاة الالكترونية للحاسوب الا انه يتوفر نشاط ذهني كبير يظهر لنا الرياضات الالكترونية ونحن نذهب الى ان النشاط الذهني في الرياضات الالكتروني هو يقابل النشاط البدني في الرياضات التقليدية. كما وعرفت منظمة الصحة العالمية النشاط البدني:-"على أنه أي حركة من حركات الجسم تنتجها العضلات الهيكلية وتتطلّب استهلاك الطاقة. ويشير النشاط البدني إلى كل حركات الجسم ولا سيما أثناء وقت الفراغ أو عند الانتقال من مكان وإليه أو في إطار عمل الفردويساهم النشاط البدني المعتدل والمكثّف في تحسين الصحة"[١].

رابعا : الانتشار والمتابعة الواسعة :تضع اللجنة الأولمبية الدولية ضمن معايير الاعتراف برياضة ما أن تكون واسعة الانتشار، تمارس في أكثر من قارة ومن الجنسين، وقد جادل البعض في عدم انتشار الألعاب الإلكترونية كالرياضات التقليدية، حيث يعد معيار الانتشار والشعبية، من خلال ممارسة النشاط في أماكن مختلفة من العالم، ومن مختلف الأوساط العمرية، أحد معايير إسباغ الصفة الرياضية على النشاط [٢] ، ونلاحظ ان الرياضة الالكترونية تشير بعض المواقع الإحصائية إلى أن إجمالي المشاركين في عام ٢٠٢١ وصل إلى ٥٥٧ مليونًا [٣] . وبلغت إيرادات الرياضة الإلكترونية ١.١مليار دولار أمريكي ومن المتوقع أن يصل سوق الرياضات الإلكترونية إلى ما يزيد على ١.٦ مليار دولار في عام٢٠٢٣[٤].

الخاتمة

بعد أن وصلنا إلى ختام دراستنا الموسومة بـ(التنظيم القانوني للرياضة الإلكترونية/دراسة مقارنة)، سنبين اهم ما توصلنا اليه من نتائج ومقترحات وكالآتي: -

أولا: النتائج

١. ان الرياضة الالكترونية هي ظاهرة حديثة العصر وتشهد نموا سريعا في العالم وعلى المستويين الوطني والدولي وهي تمارس عبر الفضاء الرقمي وتعتبر بطولات الرياضة الالكترونية فرصة للتواصل والتفاعل مع لاعبين آخرين من مختلف أنحاء العالم ويمكن للمشاركين في البطولات أن يكونوا جزءًا من المجتمع العالمي للرياضة الإلكترونية،

---

(١) منظمة الصحة العالمية

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

(3)https://influencermarketinghub.com/growth-of-esports-stats اخر زيارة). (٢٠٢٤/١/٢٤

(4)https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue (اخر . زيارة ٢٥/١/٢٠٢٤)

ويتعلموا من خبرات وأساليب اللاعبين الآخرين، وهناك نوعين من الرياضات منها ما تكون قابلة لممارسة الرياضة بشكل الالكتروني ومنها غير ممكن ممارستها بشكل الالكتروني

٢. من خلال البحث عن الرياضة الالكترونية تبين ان هنالك نوعين من الرياضات الأولى هي الرياضات التي تحاكي الواقع الإنساني والرياضات الاستراتيجية وان الأولى تدخل في مدار البحث وتكون لها أهمية تعادل أهمية الرياضة التقليدية وتعتبر بطولات الألعاب الفيديو الموبايل والكمبيوتر فرصة للشباب الموهوبين للحصول على المال والشهرة بسبب وجود جوائز مالية ضخمة في هذه البطولات حيث يمكن للفائزين أن يحققوا دخلاً كبيرًا من خلال البطولات والرعاية التي يحصلون عليها ومن خلال استغلال الصور والدعاية حيث تعتبر الرياضة الالكترونية في الوقت الحالي مصدر استثماري واقتصادي خضم بالنسبة لأغلب دول العالم ولقد تم افتتاح قاعات وصالات خاصة لممارسة للرياضة الالكترونية .

٣. ان الرياضة الالكترونية هي تختلف عن الألعاب الالكترونية في انها تتم عبر مسابقات ومنافسات وبطولات مع فرق ونوادي إما الألعاب فإنها تمارس على سبيل التسلية والهواية وتمارس الرياضة الالكترونية عبر الانترنيت بينما في الألعاب لا نرى ذلك بإمكان الشخص اللعب دون حاجة إلى انترنيت كذلك من حيث التنظيم فان الرياضة الالكترونية هي منظمة بموجب الاتحاد الدولي للرياضة الالكترونية وهناك بطولات ومسابقات عديدة.

٤. في البث الالكتروني للرياضة الالكترونية توجد العديد من الإشكاليات منها من هو صاحب الاذن بإعطاء حقوق البث الالكتروني او التلفزيوني للرياضة الالكترونية ومن هو صاحب الاذن في إعطاء الحق في إقامة بطولات ومسابقات دولية هل هو صانع اللعبة ام غيرة وهل بالإمكان بيع هذه الحقوق او التنازل عنها، لذلك نقترح ان يعالج ذلك في قانوني الاحتراف الرياضي بان يتم تضمين قانون الاحتراف نص كالاتي على (لمالك اللعبة وحدة او من يخوله الحق في تراخيص منح الاذن للقيام بالمسابقات والمنافسات والبطولات والبث التلفزيوني اما بيع الحقوق والتنازل عنها يكون ذلك بموافقة مالك اللعبة ويكون للمالك حق التتبع لهذه الحقوق) .

٥. ان الرياضة الالكترونية عند ممارستها لا تحتاج الى سفر من مكان لأخر بل بإمكان الدخول في البطولات والمسابقات من دون الخروج من المنزل وهي عكس الرياضة التقليدية.

٦. ان التدريب في الرياضة الالكترونية يتم عبر الانترنيت وعلى العكس من الرياضة التقليدية فان الرياضي يجب ان يحظر الى ارض الملعب ويتدرب.

- **التوصيات** / نوصي بها كالاتي: -

١. ان نصوص قانون الاحتراف الرياضي لم تنص على الرياضة الإلكترونية لذلك نحن نقترح إيجاد صيغة معينة لعقود احتراف الرياضة الإلكترونية وتكون هذه النصوص متلائمة مع

طبيعة هذه الرياضة وتضمن حقوق والالتزامات اللاعبين الإلكترونين من حيث صياغة العقود التي تبرم بين اللاعب والنادي والمدرب وتنظيم عملية انتقال الأعبين والإعارة والاستغناء خصوصا ان اغلب الأشخاص الذين يمارسون الرياض الالكترونية هم من القاصرين حيث يحتاج المشاركون في الرياضات الإلكترونية إلى اعتماد القواعد التي أثبتت نفسها في الرياضات التقليدية مثل توقيع العقود التي تشير إلى حقوق والتزامات الأطراف والامتثال للقوانين واللوائح، والالتزام الصارم بالمعايير مع الاخذ بنظر الاعتبار طبيعة هذه الرياضة .

٢. نوصي بان يكون هنالك نص قانوني يحدد الطرف الذي يبرم العقد الرياضي مع اللاعب هل هو النادي الذي ينتمي اليه اللاعب ام الشركة المنتجة لهذه اللعبة لكون في الرياضة الالكترونية يوجد أكثر من طرف كذلك فيما يخص المنتج والمستهلك هناك إشكالية من حيث تحديد من هو المنتج هل هو صاحب اللعبة ام أصحاب الحقوق المجاورة ام المتجر الذي يبيع للعبة وتحديد من هو المستهلك هل اللاعب أم النادي الذي ينتمي أليه اللاعب.

٣. نقترح ان يكون هنالك تنسيق قوي بين المنظمات والاتحادات والجهات المهتمة بالرياضة الالكترونية وان يتم تنظيم الرياضة الالكترونية من خلالهم والإشراف على ممارستها وان تكون هنالك قواعد موحدة لهذه الرياضة.

المصادر

أولاً: الكتب

١. أمين أنور الخولي، *الرياضة والمجتمع* ، بدون ط ، الكويت: سلسلة عالم المعرفة.

٢. ديفيد روي، *الرياضة، والثقافة ووسائل الإعلام*، دار النيل العربية:٢٠٠٦.

٣. روبرت نايدفر، *دليل الرياضي للتدريب الذهني* ، (ترجمة) محمد رضا (وآخرون) ، الموصل : دار الحكمة للطباعة والنشر ،١٩٩٠.

٤. زكي محمد محمد حسن، *المدرب الرياضي اسس العمل في مهنة التدريب*، الإسكندرية: منشاة المعارف، ١٩٩٧.

٥. سامي محسن الختاتنة، *سيكولوجية اللعب*، دار الحامد للنشر والتوزيع:٢٠١٤ .

٦. شوقي سيف النصر سيد، *الاصول العلمية والعملية للخطر والتامين*، مطبعة منشاة المعارف: ١٩٨٨.

٧. علي محمد عايش و غازي بن قاسم حمادة، *الصحة واللياقة البدنية*، السعودية: مكتبة العبيكان، ٢٠٠٩.

٨. فاطمة عبد مالح، نوال مهدي، أسماء حميد كمبش، *التدريب الرياضي لطلبة المرحلة الثانية في كليات التربية الرياضية*، عمان: مكتبة لمجتمع العربي للنشر والتوزيع،ط١، ٢٠١٠ .

٩. الكابتن اشرف محمود، *لإعداد البدني والإحماء في التدريب الرياضي*، عمان: دار من المحيط الى الخليج للنشر والتنوزيع،ط١، ٢٠١٦ .
١٠. محمد الحمامي ، أنور الخولي، *أسس بناء برامج التربية البدنية و الرياضية* ، القاهرة: دار الفكر العربي.
١١. محمد السيد سليم و رجاء ابراهيم سليم، *الالعاب الرياضية في العلاقات الدولية*، القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، ٢٠١٠.
١٢. محمد حامد الافندي، *كرة القدم مبادئها واصول تدريبها*، القاهرة: مطبعة عالم الكتب، بلا سنة نشر.
١٣. محمد سليمان الاحمد، *المسؤولية عن الخطأ التنظيمي في المنافسات الرياضية*، دار وائل للطباعة والنشر: ٢٠٠٢.
١٤. محمد عادل رشدي، *الطب الرياضي في الصحة والمرض*، الإسكندرية: منشاة المعارف ، ١٩٩٧.
١٥. *النظام الاساسي الاتحاد الدولي للرياضة الالكترونية الصادر بتاريخ ١٥ تشرين الثاني ٢٠٢*، ترجمة نضال جليل جزراوي مترجمة قانونية مجازة رقم الهوية ١٩٣ في ٢٩/١/١٩٧٩ عضو جمعية المترجمين العراقيين العنوان مكتب نادر للترجمة – المسبح بغداد.
١٦. هزاع بن محمد بن هزاع، *النشاط البدني في الصحة والمرض*، السعودية: دار جامعة الملك سعود للنشر، ٢٠١٠.
١٧. احمد ابراهيم البسام، *القانون التجاري*، بغداد: دار الكتب للطباعة والنشر، ١٩٦١ .

ثانياً: البحوث والرسائل

١. جواد فاطمة الزهراء، "عقد الاحتراف الرياضي"، رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهدي-ام البواقي- كلية الحقوق والعلوم السياسية قسم الحقوق، ٢٠١٧ .
٢. رواس حميدة، "خصوصية عقد التامين"، رسالة ماجستير في القانون الخاص نوقشت في جامعة مولود معمري، الجزائر، ٢٠١٦.
٣. صلاح قيجار و محمد خدومة ، "حقوق البث المباشر في المنافسات الرياضية"، شهادة ماجستير نوقشت في جامعة عاشور الجلفة كلية الحقوق والعلوم السياسية-قسم الحقوق،الجزائر،٢٠١٥.
٤. محمد كريم فليح، "استقلالية القاصر القانونية"، رسالة ماجستير نوقشت في الجامعة السلامية في لبنان، ٢٠٢٠.

ثالثاً: البحوث العلمية

١. أ.م.د. حاتم غائب سعيد ، م.د.فرياد شكر حسين، "النظـام القانوني لأنـواع التامين"، *مجلة جامعة تكريت للحقوق* ، المجلد ٩، العدد ٣٠ /١، (٢٠١٦): الصفحات ٣٣٧-٣٦٦ .
٢. أ.م.د. رباح سليمان خليفة ، "ظاهرة التخلي عن الأطفال حديثي الولادة وقتلهم"، *مجلة كلية القانون للعلوم القانونية والسياسية* ، (٢٠١٩): المجلد ٨، العدد part 1/٢٩
٣. احسان عبدالكريم عواد، "المنازعات الرياضية المنظورة لدى محكمة التحكيم الرياضيةCAS وضمانات الاستقلالية والموضوعية لقراراتها"، بحث *منشور في مجلة علوم الرياضة*، م٩، ع٢٨، (٢٠١٨).
٤. اكرم زاده الكوردي، "احكام القاصر الماذون والمتزوج في القانون العراقي والمصري"، *بحث منشور في مجلة الحقوق والعلوم الانسانية*، العدد الاول، (٢٠٢٠).
٥. حسن حسين البراوي، "الرياضة الإلكترونية : قراءة قانونية"، بحث *منشور في المجلة الدولية للقانون، قطر*، (٢٠٢١): المجلد العاشر، العدد الأول.
٦. حمني سفيان و حليس لخضر، "خصوصية التامين عن الاصابة الجسدية في العقد الرياضي"، *بحث منشور في مجلة الدراسات القانونية والسياسية*، المجلد ٠٨، العدد٠١، (٢٠٢٢).
٧. حيدر ناجي حبش، وسن حسين عبد الحسن، "الاستقرار النفسي وعلاقاته يتطلب بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب"، *بحث منشور في كلية التربية للبنات للعلوم الإنسانية-جامعة الكوفة*،ع٢، (٢٠١٨).
٨. سلطان بن علو الزهرة و قماري نضرة بن ددوش و مناد فوضيل، "الرقابة على المنشطات كألية قانونية لتحسين فعاليات المنافسة الرياضية في التشريع الجزائري"، *عدد خاص بالملتقى الدولي الثامن، علوم الانشطة البدنية والرياضية وتحديات الالفية الثالثة، علوم التدريب الرياضي والياقة البدنية، جامعة مستغانم*، (٢٠١٩).
٩. سمير اسماعيل موسى و توانا فاضل صالح، "تحليل محددات الانفاق الاسري على الاتصالات وشبكات الانترنيت في محافظة أربيل"، *بحث منشور في المجلة العراقية للعلوم الاقتصادية*، السنة الثاني والعشرون، العدد ٨٠، (٢٠٢٤).
١٠.شريف السيد يوسف محمد، "الفعالية التنظيمية لمركز التسوية والتحكيم الرياضي جمهورية مصر العربية"، *بحث منشور في المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة*، ٩٥، ج ١، (٢٠٢٢).
١١.فراجي كوثر، "إجراءات بيع عقار القاصر في التشريع الجزائري"، *بحث منشور في مجلة دفاتر مخبر حقوق الطفل* ، مجلد التاسع، العدد الاول، (٢٠١٨).

١٢.مجيد خدا يخش أسد وطارق أحمد ميرزا، "التوجه التنافسي وعلاقته بالسلوك التنافسي والانجاز لدى لاعبي اندية إقليم كوردستان بألعاب القوى"، *بحث منشور في مجلة جامعة بابل للعلوم الإنسانية*،م٢٢،ع٤، (٢٠٢٤).
١٣.محمد مطلك و نزار علي جبار، "تأثير التدريب الذهني على تعلم مهارة التصويب من الثبات بكرة السلة"، *بحث منشور في مجلة علـوم التربية الرياضية، العراق*،العدد الرابع، المجلد السادس، (٢٠١٣).
١٤.محمود قرزير و يحياوي مريم، "البيئة الافتراضية والتعليم"، *بحث منشور في مجلة البحوث والدراسات، الجزائر*، ع٦، (٢٠٠٨).
١٥.مروه يسري حسن الشريف، "حماية حقوق بث الاحداث الرياضية في ظلل البيئة الرقمية"، *بحث منشور في المجلة العلمية للملكية الفكرية وادارة الابتكار-المعهد القومي للملكية الفكرية-جامعة حلوان*،ع ٥ ، (٢٠٢٢).
١٦.وهاب حمزة، "المسؤولية الجزائية عن استعمال المنشطات في المسابقات الرياضية"، *بحث منشور في مجلة الحقوق والعلوم الانسانية*، المجلد العاشر، العدد الثالث، (٢٠٢١).

رابعاً: القوانين

١. قانون الاحتراف الرياضي رقم ٦٠ لسنة ٢٠١٧ .
٢. قانون رعاية القاصرين العراقي رقم ٧٨ لسنة ١٩٨٠.
٣. قانون الفيفا ٢٠٢٣/٢٠٢٢ .
٤. قانون اللجنة الاولمبية العراقية الوطنية رقم ٢٩ لسنة ٢٠١٩ .
٥. الميثاق الرياضي الاوربي المعدل رقم ٢٤ لسنة ١٩٩٢.

خامساً: الكتب الاجنبية والمواقع الاجنبية

1. Suits, B. The elements of sport. In W. J. Morgan (Ed.), Ethics in sport Champaign,IL: Human Kinetics, 2007.(pp. 9-19.(
2. https://influencermarketinghub.com/growth-of-esports-stats اخر). زيارة ٢٠٢٤/١/٢٤)
3. https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue(٢٥/١/٢٠٢٤ اخر زيارة) .
4. Elisabeth Hayes Lauren Silberman, Incorporating Video Games into Physical Education, Joperd, Volume 78 No. 3, March2007, p. 18.
5. https://www.eswc.com/page/about-eswc (last visited 28/1/2024.(

6. https://oca.asia/اخر زيارة للموقع الرسمي للمجلس الأولمبي الاسيوي بتاريخ ٢٠٢٤/٧/٢٦ .
7. https://olympic.kz/en/page/osa الموقع الرسمي للجنة الأولمبية الوطنية في كازخستان اخر زيارة بتاريخ ٢٠٢٤/٧/٢٦ .
8. https://www.aesf.com/about-aesf . اخر زيارة للموقع الرسمي للاتحاد الرياضات الالكترونية الاسيوي بتاريخ ٢٠٢٤/٧/٢٦ .
9. https://en.wikipedia.org/wiki/International_Esports_Federation . اخر زيارة بتاريخ ٢٥/٧/٢٠٢٤
10. https://iesf.org/members/الموقع الرسمي للاتحاد الدولي للرياضات الالكترونية وفق اخر تحديث اخر زيارة بتاريخ ٢٠٢٤/٧/٢٥ .
11. https://iesf.org/country-member/iraq/الموقع الرسمي للاتحاد الدولي للرياضات الالكترونية ٢٠٢٤/٧/٢٥ اخر زيارة .
12. Paresh Dave ،Owners of Professional Video Game Teams in a Battle of Their Own ،LA Times (June 11, 2016), http://www.latimes.com/business/technology/la-fi-tn-esports-owners-20160526-snap-htmlstory.html.
13. Yen-ShyangTseng،THE PRINCIPLES OF ESPORTS ENGAGEMENT: A UNIVERSAL CODE OF CONDUCT،Journal of Intellectual Property Law, Vol. 27, Iss. 2 [2020], Art،3p211.
14. ( )John T. Holden and Anastasios Kaburakis and Ryan Rodenberg ، Journal of Legal Aspects of Sport ،JLAS Vol. 27 ،No ،1 ،27 ، 46 -78
15. van Ditmarsch, J ،Video Games as a Spectator Sport ،How Electronic Sports Transforms Spectatorship (2013)،P532.
16. https://www.intel.co.kr/content/www/kr/ko/education/transforming-education/educational-gaming/esports.html-٦-٢٢ اخر تاريخ للزيارة ٢٠٢٤
17. Andrea Rizzi and Francesco De Rogis, Andrea Rizzi & Partners, E-Sports: An Overview of New Frontiers in Digital Entertainment ، Journal of the World Intellectual Property Organization،،2022Milan, Italy.