أميرة سامي درويش
مدرس مساعد بقسم القانون المدني بكلية الحقوق - جامعة عين شمس

المقامرة والرهانِ في العصر الرقمي: صناديق الغنائمِ في الألعاب الإلكترونية بين الحظر والإباحة

المراسلة: أميرة سامي درويش
مدرس مساعد بقسم القانون المدني بكلية الحقوق - جامعة عين شمس

معرف الوثيقة الرقمي (DOI): https://doi.org/10.54873/jolets.v4i2.203

البريد الإلكتروني: amira.darwish@law.asu.edu.eg

نسق توثيق البحث:

أميرة سامي درويش المقامرة والرهانِ في العصر الرقمي: صناديق الغنائمِ في الألعاب الإلكترونية بين الحظر والإباحة المجلد ٤ العدد ٢، أكتوبر ٢٠٢٤.
صفحات ١٥٩ – ٢٢٠

أميرة سامي درويش

المقامرة والرهان في العصر الرقمي: صناديق الغنائم في الألعاب الإلكترونية بين الحظر والإباحة

الملخص

تمثل الألعاب الإلكترونية صناعة ضخمة تهدف إلى تحقيق الربح. وتعد صناديق الغنائم من وسائل تحقيق الربح التي ابتدعها مطورو الألعاب الإلكترونية. وصندوق الغنائم شيء افتراضي يوجد في البيئة الافتراضية للألعاب الإلكترونية، يفوز من خلاله اللاعب بشيء أو أشياء افتراضية أخرى اعتمادًا على الحظ لا المهارة.

وقد بدأ الفقه في العالم في دراسة هذه الصناديق وطبيعتها، وينادي جانب من الفقه بوجوب خضوع صناديق الغنائم إلى ذات النظام القانوني للمقامرات والرهانات. وهذا ما تبنته بالفعل بعض الدول، بينما رفضت بعض الدول تلك النظرة لصناديق الغنائم.

ويهدف هذا البحث إلى دراسة ظاهرة صناديق الغنائم في الألعاب الإلكترونية لبيان مدى خضوعها لأحكام المقامرة والرهان في القانون المصري ضمن إطار تحليلي مقارن؛ إذ يبدأ البحث بالتعريف بالألعاب الإلكترونية، ثم ينتقل إلى بيان ماهية صناديق الغنائم، وينتهي باستعراض موقف التشريعات المقارنة والتشريع المصري في هذا الشأن.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية – صناديق الغنائم – الأشياء الافتراضية – المقامرة أو الرهان

Gambling and Betting in the Digital Age: Loot Boxes in Electronic Games between Legitimacy and Prohibition

Abstract

Electronic games are a huge industry that aims to generate profit. Loot boxes are one of the profit-making mechanisms created by developers of electronic games. A loot box is a virtual object found within the virtual environment through which a player wins another virtual object or objects based on luck rather than skill.

Jurisprudence worldwide have begun to study loot boxes and determine their nature. Some legal scholars argue that loot boxes should be subject to the same legal framework as gambling and betting. This view has indeed been adopted by some countries, while others have rejected it.

This research aims to study the phenomenon of loot boxes in electronic games to determine the extent to which they are subject to the rules of gambling and betting in the Egyptian law within a comparative analytical framework. The research begins with an overview of electronic games, then explains what loot boxes are, and concludes with a review of the positions of comparative legislations and Egyptian legislation on this matter.

Keywords: Electronic Games - Loot Boxes - Virtual Objects - Gambling or Betting.

أميرة سامي درويش

المقامرة والرهان في العصر الرقمي: صناديق الغنائم في الألعاب الإلكترونية بين الحظر والإباحة

المقدمة

تعد الألعاب بشكل عام من أقدم وأشهر وسائل الترفيه حول العالم[1]. فعلى سبيل المثال لعبة «استغماية» و«اللعب بالبلي» و«صيادين السمك» و«القطة العمياء» و«الكراسي الموسيقية» و«شد الحبل» و«X O» و«ملك وكتابة» وغيرهم من الألعاب كانت وسيلة الترفيه الأولى والأساسية في طفولة ملايين الناس. وحيث نعيش في عصر التحول الرقمي، تطورت مظاهر العديد من الأنشطة، فصار كل منا يقوم بنفس ما كان يقوم به أسلافه، ولكن بصورة رقمية. فتحول نشاط «الألعاب» من الصورة المادية الملموسة إلى الصورة الإلكترونية، وذلك من خلال استخدام وسائط مختلفة مثل الحاسوب، أو الهاتف الذكي، أو الجهاز اللوحي، بل صار يوجد أجهزة مخصصة فقط للألعاب الإلكترونية مثل PlayStation وXbox.

فالألعاب إذا بقيت من وسائل الترفيه الأساسية للصغار والكبار؛ ولكنها تختلف كثيرًا عن الألعاب التي عهدتها الأجيال السابقة. فظهرت أنواع وأنماط جديدة للألعاب – والتي أصبحت إلكترونية – بعضها بسيط وآخر معقد للغاية.

وفي خضم هذا التطور، قُدِمَ لأطفالنا وشبابنا بعض «المزايا» كما تطلق عليها الشركات القائمة على الألعاب الإلكترونية، ولكنها في حقيقة الأمر سموم تُدس في عقولهم، وتقدم لهم ليتناولوها دون وعي كافٍ أو إدراك.

ومن صور تلك السموم ما يُعرَف بصناديق الغنائم Loot Boxes وهي عبارة عن صناديق – وإن اختلفت تسميتها في كل لعبة – تحتوي على هدايا افتراضية تستخدم في العالم الافتراضي للعبة الإلكترونية. ولابد أن يتبادر إلى ذهنك عزيزي القارئ تساؤل «وما المشكلة؟ فهو مجرد صندوق افتراضي به هدايا للاعبين في لعبة إلكترونية»، والحقيقة أن المشكلة تكمن في آلية عمل تلك الصناديق.

لتبسيط الأمر، تمتلك كل لعبة إلكترونية نظامها الخاص، وذلك وفقًا لنوع اللعبة وقصتها. كما تحتوي الألعاب الإلكترونية على أشياء افتراضية تهدف إلى تعزيز تجربة

(1) Apostolos Spanos, Games of History: Games and Gaming as Historical Sources (Taylor & Francis, 2021(3.

اللعب وإضفاء المتعة عليها. وتعتبر هذه الأشياء الافتراضية من العناصر الأساسية التي تميز لعبة عن أخرى. وتلك الأشياء الافتراضية تشبه الأشياء المادية – مثل العقارات والمنقولات – ولكنها توجدِ في عالم افتراضي، أي غير حقيقي لا وجود لهِ في الواقع. ويسعى غالبية اللاعبين إلى جمع هذه الأشياء الافتراضية لأسباب تختلف من لعبة لأخرى ومن لاعب لأخر، ومن أبرز هذه الأسباب الرغبةِ في التقدم في اللعبة الإلكترونية وإحراز مستويات عالية، أو الفوز على المنافسين، أو بلوغ مكانة اجتماعية «افتراضية» معينة، أو حتى جميع هذه الأسباب مجتمعة، وغيرها من الأسباب.

وتُكتسب الأشياء الافتراضيةِ في الألعاب الإلكترونية بالعديد من الطرق أشهرها إتمام المهام، أو شرائها مقابل نقود افتراضية أو نقود حقيقية. وتختلف قيمة الأشياء الافتراضية بحسب ندرتهاِ في اللعبة الإلكترونية ومدى سهولة أو صعوبة اكتسابها. وبسبب وجود نظام اقتصادي شبه متكاملِ في العديد من الألعاب الإلكترونية، اكتسبت الأشياء الافتراضية قيمة مادية ومعنوية، وظهرت معاملات نقدية عليها، سواءِ في الأسواق الأساسية أو الثانوية. ويقصد بالسوق الأساسي المعاملات التي تقع بين اللاعب وشركات الألعاب الإلكترونية – ونطلق عليهم في هذا البحث «المطورون» ويقصد بهم الأفراد أو الشركات الذين يقومون ببرمجة العبة الإلكترونية بالكامل ووضع قواعدها – إما من خلال سوق افتراضي في اللعبة الإلكترونية أو موقع إلكتروني رسمي للتداول، ويتم الدفع فيهما بعملة اللعبة الافتراضية أو العملة الحقيقية، أما السوق الثانوي فيقصد به المعاملات التي تقع بين اللاعبين خارج اللعبة الإلكترونية من خلال منصات منفصلة أو السوق السوداء[1].

ولأن تلك الأشياء الافتراضية صارت غاية لغالبية اللاعبين، ورغبة من مطوري الألعاب الإلكترونيةِ في تحقيق أكبر ربح ممكن، بدأ مطورو الألعاب الإلكترونية ببيع شيء افتراضي مختلف معروف ب «صندوق الغنائم loot box»، وبموجبه يستطيع اللاعب الحصول على أي من الأشياء الافتراضية الأخرىِ في الألعاب الإلكترونية، وغالبًا ما تتضمن الأشياء الافتراضية النادرة وذات القيمة العالية. ويكون حصول اللاعب على الأشياء الافتراضية الموجودةِ في هذا الصندوق موكولًا إلى الحظ بالكامل، وتكون نسبة الحصول على الأشياء الافتراضية النادرة قليلة، وتكون النسبة

(1) Meng Wang, 'Online Games Virtual Products - Transaction and Value' (2018) 236 Advances in Social Science, Education and Humanities Research 342-343.

الأكبر للأشيـاء الافتراضية ذات القيمة المنخفضة، أي تلك التي يوجد منها الكثيرِ في العالم الافتراضي للعبة الإلكترونية ويحصل عليها اللاعب بسهولة.

وتبنـت العديد من الألعـاب الإلكترونية فكرة صناديق الغنائم. ومـع تزايد أهميتها والرغبـة الملحة للاعبينِ فـي الحصول على الأشيـاء الافتراضية النـادرة ذات القيمة العاليـة، بدأ ينمو سلوكَ إدماني لشراء تلك الصناديق. فاللاعب يريد أن يربح الأشياء الافتراضيـة ذات القيمة العالية، مما يدفعه إلى شـراء المزيد من تلك الصناديق آملاً فـي الحصول علـى مبتغاه. ولفتت تلـك الصناديق انتباه بعض الفقهـاء بإعداد بحوث حولها، كما تدخل المشرعِ في بعض الدول لتنظيمها حيث اعتبرها البعض تندرج ضمن نظـام المقامرة والرهان؛ نظـرًا لاقتراب آلية عمل صناديق الغنائم من تلك الممارسات. فصنـدوق الغنائم يتم شراؤه بنقود ليربح اللاعب جائزة متوقفة على الحظ لا المهارة، بينما ذهب بعض الفقهاء والدول إلى أن صناديق الغنائم تختلف عن المقامرة والرهان. لـذا، نرى من الضروري دراسة تلك الصناديق وبيان وضعها وفقًا للقانون المصري بعد استعراض بعض اتجاهات الدولِ في هذا الشأن.

أهمية البحث

تتبلور أهمية البحثِ في تسليط الضوء على إحدى الممارسات الخفية التي تبدو لأول وهلة طبيعية، ولكنها تحملِ في طياتها إشكالية قانونية خطيرة. ففكرة صناديق الغنائم تظهـر كأنهـا مجرد جزء من لعبة غرضهـا الترفيه، إلا أن الآلية التـي تعمل بها والآثار المترتبة عليها دفعت بعض الدول إلى تصنيفها كشكل من أشكال المقامرات أو الرهانات.

وعليـه، نـرى أنـه من الضـروري تنـاول هذا الموضـوع الشائـك بالبحـث والتحليل المناسبين، وإظهار موقف الدول الأخرى من هذه الصناديق بشيء من التفصيل، ومدى إمكان اعتبارها إحدى صور المقامرات أو الرهاناتِ في ضوء القانون المصري.

إشكالية البحث

بعبارات بسيطة، يحاول البحث الإجابة عن تساؤل محدد: «هل يعتبر شراء صناديق الغنائـم شكلًا من أشكال المقامـرات أو الرهانات، وبالتالي يعتبر باطـلًا وفقًا للقانون المـدني المصري؟» ويلي الإجابة عـن هذا التساؤل سؤال فرعي: «هـل ينبغي وضع إطار تنظيمي لصناديق الغنائمِ في مصر؟»

يهدف البحث إلى معالجة هذين السؤالينِ في إطار تحليلي مقارن.

نطاق ومنهجية البحث

نطـاق البحـث: نقصـر البحث على الشـق المدني من حيـث دراسة إمكانيـة اعتبار صناديق الغنائم شكلًا من أشكال المقامرة أو الرهان؛ لنوفيه الدراسة الكافية.

منهجيـة البحـث: يعتمد البحث علـى المنهج الوصفـي التحليلي المقـارن عن طريق وصـف، وإيضاح، وتحليل نظام صناديق الغنائم في الألعاب الإلكترونية، وموقف الدول منهـا، من خلال الرجـوع إلى الدراسات الأجنبية الرائدةِ في هذا المجال، وبيان موقف المشرع المصريِ في هذا الخصوص.

خطة البحث

- **ينقسم البحث إلى مطلبين، وكل مطلب ينقسم إلى فرعين كالآتي:**
- **المطلب الأول: التعريف بصناديق الغنائمِ في الألعاب الإلكترونية**
  - الفرع الأول: التعريف بالألعاب الإلكترونية
  - الفرع الثاني: ماهية صناديق الغنائمِ في الألعاب الإلكترونية
- **المطلب الثاني: التنظيم القانوني لصناديق الغنائمِ في الألعاب الإلكترونية**
  - الفرع الأول: التنظيم القانوني لصناديق الغنائمِ في التشريعات المقارنة
  - الفرع الثاني: التنظيم القانوني لصناديق الغنائمِ في التشريع المصري

المطلب الأول

التعريف بصناديق الغنائم في الألعاب الإلكترونية

قبل بيان ماهية صناديق الغنائم، يستلزم أولًا تناول الألعاب الإلكترونية بشكل موجز، وذلك إدراكًا منا بأن ليس جميع القراء ملمين بجوانب الألعاب الإلكترونية لكونها تهم فئة معينة من الأشخاص ليس بالضرورة أن يكون القارئ منها. لذا، ينقسم هذا المطلب إلى فرعين بحيث نتناول في (الفرع الأول) التعريف بالألعاب الإلكترونية، ثم ننتقل في (الفرع الثاني) إلى ماهية صناديق الغنائم في الألعاب الإلكترونية.

الفرع الأول

التعريف بالألعاب الإلكترونية.

الألعاب الإلكترونية هي أحد أشهر وسائل الترفيه في العصر الرقمي. وفيما يلي نبين مفهوم الألعاب الإلكترونية وتطورها في غصن أول، ثم نعرض تصنيفها في غصن ثان.

الغصن الأول

مفهوم الألعاب الإلكترونية وتطورها

أولًا: مفهوم الألعاب الإلكترونية

يعرف قاموس كامبردج الألعاب الإلكترونية – ويطلق عليها أيضًا ألعاب الفيديو video games – بأنها: «لعبة تقوم فيها بتحريك الصور على شاشة[1].»

ومنح الفقه الألعاب الإلكترونية تعريفات مختلفة، فذهب تعريف إلى أن الألعاب الإلكترونية هي: «ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب سواء عن طريق استخدام الأجهزة الخاصة بها أو باستخدام الحاسوب، أو باستخدام الأجهزة الخلوية الهواتف النقالة المتطورة، وشبكة الإنترنت، والتلفاز، والفيديو، والأجهزة المحمولة بالكف[2].»

(1) Cambridge, definition of video game, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-arabic/video-game> accessed 15/7/2024.

(٢) أسماء عبد المهدي عبد الهادي وردينا إبراهيم حسين، المسابقات في الألعاب الإلكترونية: مفهومها وأحكامها في الفقه الإسلامي، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات الشرعية والقانونية، العدد ٢٧، الإصدار ٤، ٢٠١٩، فلسطين، ص ١٨٣.

وذهب تعريف آخر إلى أنها [١]: «استخدام للتقنية والرسوم المتحركة – من قبل شركات متخصصة – في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر – موجود فعلياً أو عبر النت – يتم فيهَا إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة.» أو «نشاط ينخرط فيها اللاعبونِ في نزاع مُفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب أو الهواتف النقالة والتلفاز والفيديو.»

وتبنى تعريف آخر مفهوم بسيط للألعاب الإلكترونية حيث عرفها بأنها: «لعبة يتم لعبها باستخدام جهاز سمعي بصري ويمكن أن تكون مبنية على قصة[٢].»

وفي تقرير صادر عن اللجنة المشتركة من لجنة التعليم والبحث العلمي والاتصالات وتكنولوجيا المعلومات بمجلس الشيوخ المصري، تم تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها: «ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب، ويتم اللعب بها عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال، كما تحوي بعض أجهزة التلفاز الحديثةِ في داخلها ألعابًا إلكترونية.» فألعاب الفيديو – وفقًا لهذا التقرير – تتكون من شقين، اللعبة: تعني نشاطًا تفاعليًا حركيًا غير جدي لغرض التسلية والاستمتاع، والفيديو: تعني أن هذا النشاط لابد أن يتم بواسطة وسيلة إلكترونية سواء كانت هذه الوسيلة طرفًا مباشرًا وهو الجهاز أو طرفًا غير مباشر كشخص آخر يلعب على الجهاز أو عن طريق الشبكة[٣].

ويلاحظ من هذه التعريفات الآتي:

- تقوم الألعاب الإلكترونية على برمجيات معينة.
- يلزم وجود أجهزة معينة لتشغيل الألعاب الإلكترونية مثل الحاسوب أو الهواتف الذكية.

---

(١) ريم خميس مهدي، التصنيف العالمي للألعاب الإلكترونية، المجلة العربية للتربية النوعية، المجلد الرابع، العدد ١٣، مايو ٢٠٢٠، ص ٢٣١ .

(2) Nicolas Esposito, 'A Short and Simple Definition of What a Videogame Is' (Digital Games Research Conference, Canada, 2005): 2.

(٣) تقرير اللجنة المشتركة من لجنة التعليم والبحث العلمي والاتصالات وتكنولوجيا المعلومات ومكاتب لجان: الشئون الدستورية، والتشريعية، والشئون المالية والاقتصادية والاستثمار، والثقافة والسياحة والآثار والإعلام، دراسة عن موضوع «الألعاب الإلكترونية واقتصاداتها وصناعتها والمخاطر والتحديات والفرص المتعلقة بها»، دراسة مقدمة إلى مجلس الشيوخِ في الفصل التشريعي الأول، دور الانعقاد العادي الرابع، ٢٠٢٤، ص ٩.

- يوجدِ في الألعاب الإلكترونية نظام تفاعلي سواء بين اللاعب والجهاز أو اللاعب وغيره من اللاعبين.
- تهدف الألعاب الإلكترونية إلى تنمية شعور معين لدى اللاعبين مثل الترفيه، أو التنافس، أو المغامرة.
- ولا يوجد تعريف أو تنظيم قانوني خاص للألعاب الإلكترونيةِ في القانون المصري حتى وقت كتابة هذا البحث.

ثانيًا: تطور الألعاب الإلكترونية

ظهرت أول لعبة إلكترونية عام ١٩٦٢ عندما قام Steve Russel بمعاونة زملائه بإنشاء لعبة حرب الفضاء (Spacewar)، واعتمدت آلية عمل اللعبة على وجود مركبتين فضائيتين ومحاولة كل لاعب إصابة وتدمير مركبة اللاعب الآخر[١]. ولم تكن تهدف هذه اللعبة إلى تحقيق أي ربح[٢].

وفي عام ١٩٧٢، أسس Nolan Bunshell أول شركة ربحية متخصصة في مجال الألعاب الإلكترونية باسم «أتاري Atari»، والتي أطلقت لعبة «بونج Pong» مُحقِقة نجاحًا كبيرًا[٣]. وقد وُضعت لعبة بونجِ في آلة Arcade وهي جهاز كبير يوجدِ في الأسواق والملاهي وأماكن الترفيه[٤].

وفي ثمانينات القرن العشرين، ظهرت الألعاب الإلكترونية التي تعكس قصص وشخصيات أفلام سينمائية مثل ألعاب Star Wars وthe Temple of Doom[٥].

وبدأت الألعاب متعددة اللاعبينِ في الانتشار بداية من عام ١٩٩٣ بسبب لعبة «دوم Doom» والتي سمحت بتواجد عدة لاعبينِ في عالم اللعبة نفسهِ في آن واحد[٦].

(1) Paul Glancy, The Complete History of Computer and Video Games (Emap Images 1996) :6; Jesper Juul, 'A Clash between Game and Narrative' (thesis, University of Copenhagen February 1999): 8; Anxo Rodríguez, The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, (World Intellectual Property Organization, Geneva, 2013).

(2) Stacker, 'From 'Spacewar!' to 'Starfield': A history of video gaming,' (WRAL NEWS, 29 November 2023) <https://www.wral.com/story/from-spacewar-to-starfield-a-history-of-video-gaming/21172781/> accessed 30 December 2023.

(3) Glancy (n 8) 6.

(4) Juul, (n 8) 8.

(5) Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials (Carolina Academic Press, North Carolina, United States of America 2009) 12.

(٦) ويلاحظ أن الألعاب متعددة اللاعبين كانت ممكنة تقنيًا في ثمانيات القرن الماضي عن طريق ربط أجهزة الكمبيوتر بعضها

ثم شهد القرن الحادي والعشرون بداية ازدهار أشهر أنواع الأجهزة المخصصة للألعاب الإلكترونية بإصداراتهم المختلفة وهم PlayStation الذي يصدر عن شركة Sony، وXbox الذي يصدر عن شركة Microsoft، وNintendo الصادر عن شركة تحمل ذات الاسم[١]. كما بدأ الاهتمام القانوني بالألعاب الإلكترونية حيث قامت جامعة La Verne College of Law في ولاية كاليفورنيا بطرح أول مقرر باسم «قانون ألعاب الكمبيوتر» عام ٢٠٠٢ [٢].

ومع بداية العقد الثاني من القرن الحادي والعشرين انتشرت الألعاب الإلكترونية التي يمكن لعبها على منصات مختلفة مثل Facebook، والهاتف الذكي. فعلى سبيل المثال حققت لعبة Angry Birds، وهي لعبة هاتف طورتها شركة Rovio، إيرادات بلغت ٢٠٠ مليون دولار عام ٢٠١٢ [٣].

ومن مظاهر تطور الألعاب الإلكترونية المثير للانتباه ظهور ألعاب الواقع الافتراضي مثل لعبة Beat Saber ولعبة Swordsman VR ولعبة Creed: Rise to Glory [٤]. ويُعرَف الواقع الافتراضي بأنه «تقنية قائمة على دمج المستخدمين مع البيئة الرقمية بزاوية ٣٦٠ درجة من خلال استخدامهم لسماعات رأسية مثل (Oculus Rift) وبهذا يمكنهم التفاعل معها بسلاسة، لكنهم لا يتلقون أي مدخلات من العالم المادي، بحيث يضع الواقع الافتراضي المستخدمين داخل التجربة، وبدلًا من عرض الشاشة أمامهم، يكون المستخدمين منغمسينِ في هذا العالم وقادرين على التفاعل مع هذا العالم ثلاثي الأبعاد، من خلال محاكاة أكبر عدد من الحواس كالرؤية، واللمس، والسمع وحتى الرائحة وبهذا يتحول الكمبيوتر كحارس لبوابة هذا العالم الاصطناعي[٥].»

ببعض إلا أن ذلك لم يحدث كثيرًا ويرجع السبب إلى أن الحواسيب الأولى كانت آلات عملاقة تكلف ملايين الدولارات، ثم بدأت تظهر فكرة الحواسيب الشخصية التي يستطيع صاحبها أن يضعها على مكتبه. وبداية من التسعينات، انتشر استخدام الإنترنت مما ساهمِ في اتصال الحاسوب بالحواسيب أخرى، أي أصبح جزءً من شبكة كبيرة.

Juul, (n 8) 9.

(1) History.com Editors, 'Video Game History' (History, 1 September 2017 and updated 17 October 2022) <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games> accessed 2/8/2024.

(2) Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain (n 13) 18.

(3) Kevin Smith, 'Angry Birds Maker Rovio Reports $200 Million In Revenue, $71 Million In Profit For 2012' (Business Insider, 3 April 2013) <https://www.businessinsider.com/angry-birds-made-200-million-in-2012-2013-4> accessed 2/8/2024.

(4) Tongyu Zhou, 'Application of VR Technology in Games' (Proceedings of the 2023 International Conference on Data Science, Advanced Algorithm and Intelligent Computing, Atlantis Press, 2024) 480.

(٥) فتحي شمس الدين، الميتافيرس: مستقبل العالم الرقمي، دار النهضة العربية، الطبعة الأولى، القاهرة، ٢٠٢٣، ص٣٨.

وتطـورت الألعاب الإلكترونية حتى صار بعضهـا يحاكي الواقع عن طريق الربط بين العـالم الافتراضي والعـالم الواقعي[١] مثـل لعبة بوكيمون جـو (Pokémon GO) التي تعتمـد على قيـام اللاعبين بالبحث عـن البوكيمون (وهو كائـن افتراضي بين الحيوان والوحـش) عن طريق تفعيل نظام تحديـد المواقع (GPS). ويوجد البوكيمونِ في أماكن تحددهـا اللعبة موجودةِ في العالم الحقيقي كشـارع معين أو موقع أثري، وعلى اللاعب الانتقـال بنفسـه إلى المكان الذي يظهر فيه البوكيمـون، وعندما يصل اللاعب إلى هذا المكان، يفتح اللاعب الكاميرا ليظهر البوكيمون على الشاشة ثم يضغط على البوكيمون ويرمـي عليه كرة ليصطـاده[٢]. وحققت هذه اللعبـة إيرادات بلغت أكـثر من تسعمائة (٩٠٠) مليون دولار عام ٢٠٢٠ [٣].

والألعـاب الإلكترونيـة بالأساس صناعة كبيرة تجـذب انتباه مليارات مـن البشر، وتحقـق مكاسب ماليـة هائلة. فبحسب تقرير شركـة Newzoo[٤] الصادرِ في أكتوبر ٢٠٢٣، بلـغ عدد اللاعبين حـول العالم في عام ٢٠٢٣ ثلاثة مليـارات وثلاثمائة وواحد وثمانـين مليون لاعب، ومـن المتوقع أنَ يزداد هـذا العدد بنهاية عـام ٢٠٢٦ ليصل إلى ثلاثـة مليارات وسبعمائة وتسعين مليون لاعـب[٥]. وتمثل دول الشرق الأوسط وأفريقيا ثـاني أكبر منطقة من حيث عدد اللاعبين بعـد دول آسيا والمحيط الهادي[٦]. كما بلغت إيرادات شركات الألعاب عام ٢٠٢٣ حوالي ١٨٤ مليار دولار[٧] ومن المتوقع أن تصل إلى أكـثر من ٢٠٠ مليار دولارِ في عام ٢٠٢٦ [٨]. فصـار مجال صناعة الألعاب ينافس، بل وأحيانًـا يتفوق على مجالات صناعة السينما والأغـاني ونشر المؤلفات من حيث الأرباح التي يولدها والاهتمام الذي يوليه له الأشخاص[٩].

---

(١) ويطلـق عليـه الواقع المعزز (Augmented Reality) وهو يختلف عن الواقع الافتراضـي (Virtual Reality) في أن الأخير يضع المستخدمين داخل التجربة الافتراضية، ولكنهم لا يتلقون أي مدخلات من العالم المادي، بينما الأول يعد تقنية تأخذ العالم من حـول المستخـدم وتضيف إليه محتوى واقعي بحيث يبدو أنه موجود بالفعل وكأنـه عالمًا حقيقيًا. د. فتحي شمس الدين، المرجع السابق، ص٣٨.

(2) Przemyslaw Palka, 'Virtual Property: Towards a General Theory' (PhD diss, European University Institute, 20 December 2017) 60-66.

(3) Statista, 'Annual revenue generated by Pokémon GO worldwide from 2016 to 2023', <https://www.statista.com/statistics/882474/pokemon-go-all-time-player-spending/> accessed 31 December 2023.

(4) Newzoo هي شركة متخصصة في مجال أبحاث الألعاب الإلكترونية.

(5) Newzoo, 'Global Games Market Report', Free version, (October 2023) 18.

(6) ibid.

(7) ibid 19.

(8) ibid 22.

(9) David Greenspan and Gaetano Dimita, Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers - A Training Tool, (Geneva: World Intellectual Property Organization, 2022) 18-19.

ويتكـون هيكل صناعـة سوق الألعـاب الإلكترونية من عدة أطراف يكـون لكل منهم دور منفصـل. فعلى سبيـل المثال يعد المطور مسئـولًا عن إنشاء اللعبـة الإلكترونية بكل تفاصيهـا مثل القصـة، والصوت، والحركة، وغيرها[١]. وفي الغالـب يعتمد المطور على الناشـر لتمويـل تصنيع اللعبـة الإلكترونية، وتسويقهـا، وتوزيعهـا[٢]، ويحتفظ الناشر بكافـة الحقوق المالية التي تنشـأ عن اللعبة الإلكترونية. ثم يوجـد المُصنع وهو المسؤول عـن تصميم وإنتاج الوسائـط المادية التي يتم تخزين الألعـاب الإلكترونية داخلها مثل الأقراص المدمجة. وبعد انتهاء عمل المصنع، يبدأ عمل الموزع وهو بيع الألعاب الإلكترونية لتجار التجزئة[٣] والذين بدورهم يقومون ببيعها للمستهلك النهائي[٤].

ويُلاحَـظ أنه ظهر حديثًا مـا يعرف بالتوزيع الرقمي وقد مكـن الناشرين من توزيع الألعاب الإلكترونية بأنفسهم دون الحاجة إلى المصنعين، والموزعين، وتجار التجزئة[٥]. ومثال ذلك Steam Platform للحواسيب، وPlayStation Store، وXbox Games Stores[٦] لأجهزة الألعاب المتخصصة، وGoogle Play Store للهواتف الذكية.

الفصل الثاني
تصنيف الألعاب الإلكترونية

الأصل أنه لا يوجد إجماع حول تصنيف الألعاب الإلكترونية؛ فيمكن تصنيفها بحسب الأجهزة المستعملة فيها، أو بحسب المرحلة العمرية، أو بحسب الهدف أو الغرض من كل لعبـة إلكترونية، أو بحسب كيفية جني الشركات الإيرادات مـن الألعاب الإلكترونية، أو بحسب عدد اللاعبين داخل العالم الافتراضي للعبة الإلكترونية، أو بحسب نوعها. وفيما يلي نوضح تصنيف الألعاب الإلكترونية بحسب الفئة العمرية لأهميته وارتباطه بموضوع البحث.

(1) Hakan Ozalp, Heterogeneous Development Paths to Growth and Innovation: The Evolution of the Video Game Industry across Four Hubs (World Intellectual Property Organization (WIPO), Economic Research Working Paper Series No. 84, April 2024) 4.

(2) Erik Almer and Gustav Eriksson, 'Understanding the business model in the video game industry: a case study on an independent video game developer' (Master thesis, Jonkoping University 2019) 3.

يلاحظ أن الناشر يعد أهم طرف في مجال صناعة الألعاب الإلكترونية. فدوره يشبه الناشر في مجال المؤلفات.

(3) Dmitri Williams, 'Structure and Competition in the U.S. Home Video Game Industry' (2002) 4 (1) International Journal on Media Management 48.

(4) Randy Nichols, The Video Game Business (British Film Institute, London, 2014) 53 and 101.

(5) Brian J. Wardyga, The Video Game Textbook (CRC Press, Second Edition, Boca Raton, 2023) 250.

(6) ibid.

ويقصد بتصنيف الألعاب الإلكترونية بحسب الفئة العمرية أن يوضع لكل لعبة إلكترونية علامة، أو رمز، أو كتابة، أو غيرها مما يبين السن المناسب للعب كل لعبة إلكترونية. والهدف من ذلك هو المساعدة في اختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة للأطفال والمراهقين والبالغين[١].

على سبيل المثال، يصنف «مجلس تصنيف برامج الترفيه Entertainment Software Rating Board (ESRB)[٢] الألعاب الإلكترونية بالولايات المتحدة الأمريكية وكندا إلى سبع تصنيفات بحسب الفئة العمرية، ويُوضح كل تصنيف وصف خاص بمحتوى كل لعبة بحسب ما إذا كانت تتضمن عنف، أو دماء، أو محتوى جنسي، أو إشارة إلى الكحوليات أو المخدرات، أو المقامرة، أو ألفاظ خارجة، وغيرها[٣]. ويظهر تصنيف اللعبة الإلكترونية إما على غلاف اللعبة الإلكترونية إذا كانت مادية، وإما على الموقع الذي يمكن تحميل اللعبة من خلاله، أو في الإعلانات، أو على وسائل التواصل الاجتماعي، أو على المواقع الإلكترونية التي يتم فيها مراجعة الألعاب الإلكترونية[٤].

وفي المملكة المتحدة، يقوم «المجلس البريطاني لتصنيف الأفلام British Board of Film Classification (BBFC)» بالتصنيف العمري للألعاب الإلكترونية[٥].

علاوة على ما سبق، يوجد «نظام تصنيف محتوى الألعاب الأوروبي Pan European Game Information» الذي بموجبه أيضًا يتم تصنيف الألعاب الإلكترونية بحسب السن داخل ٣٨ دولة أوروبية[٦]. ويتم تصنيف الألعاب الإلكترونية قبل صدورها بالأسواق وإلزام الشركات الناشرة للألعاب الإلكترونية بإبرازها بشكل واضح[٧].

وعلى الصعيد الإقليمي، تبنت المملكة العربية السعودية تصنيفًا عمريًا للألعاب الإلكترونية قسمت بموجبه الهيئة العامة لتنظيم الإعلام الألعاب إلى خمس فئات حسب سن اللاعب بحيث تقع أعلى فئة بداية من سن ١٨ سنة، وتتضمن الألعاب الإلكترونية

(١) ناهد محمد بسيوني سالم ونادية البوسعدي، الألعاب الإلكترونية: واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس وسلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين، المجلة العربية للأرشيف والتوثيق والمعلومات، المجلد ١٩، العدد ٣٧-٣٨ (نوفمبر ٢٠١٥)، ص١٨٧.

(2) ESRB, <https://www.esrb.org/> accessed 15/7/2024.
(3) ESRB, Ratings Guide, <https://www.esrb.org/ratings-guide/> accessed 15/7/2024.
(4) ESRB, Where to Find Ratings, <https://www.esrb.org/ratings/where-to-find-ratings/> accessed 15/7/2024.
(5) BBFC, <https://www.bbfc.co.uk/> accessed 15/7/2024.
(6) PEGI, <https://pegi.info/> accessed 15/7/2024.

(٧) ريم خميس مهدي، المرجع السابق، ص ٢٣٥.

التي قد تحتوي على مشاهد عنيفة جدًا أو مشاهد استخدام المخدرات أو السجائر أو المشروبات الكحولية، بينما أقل فئة تبدأ من سن ٣ سنوات وتشمل الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على عنف ولكنِ في سياق كرتوني مناسب للأطفال[١].

وعلى صعيد متصل، تبنت كذلك دولة الإمارات العربية المتحدة التصنيف العمري للألعاب الإلكترونية مُقسمة إياها إلى خمس فئات، تبدأ أقل فئة من سن ٣ سنوات ويشمل المحتوى الآمن والمناسب لجميع الأعمار، وأعلى فئة تبدأ من سن ٢١ وهي الألعاب الإلكترونية التي تتضمن مشاهد عنف قوي جدًا ووحشية، أو لقطات واضحة من العري أو الإيحاءات الجنسية أو لغة هابطة[٢].

وعلى الرغم من أن المجلس الأعلى لتنظيم الإعلام[٣] هي الجهة المنوطة بمراقبة المحتويات[٤] بشكل عامٍ في مصر، إلا أنه لا يوجد مثل هذا التصنيفِ في مصر.

(١) الهيئة العامة لتنظيم الإعلان، السعودية، التصنيف العمري. https://www.gamr.gov.sa/pages/٣٢ تاريخ آخر زيارة ٢٠٢٤/٧/١٥.

(٢) ما هو التنصيف العمري؟ الإمارات العربية المتحدة، https://mcy.gov.ae/en/wp-content/uploads/sites/2/2022/09/%D9%86%D8%B8%D8%A7%D9%85-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%B5%D9%86%D9%8A%D9%81-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D9%85%D8%B1%D9%8A-Age-rating-system.pdf

(٣) تأسس المجلس الأعلى لتنظيم الإعلام بموجب القانون رقم ١٨٠ لسنة ٢٠١٨ بشأن إصدار قانون تنظيم الصحافة والإعلام والمجلس الأعلى لتنظيم الإعلام.

(٤) تعرف المادة (٤٦) من القرار رقم ٢٦ لسنة ٢٠٢٠ بشأن إصدار لائحة تنظيم التراخيص بالمجلس الأعلى لتنظيم الإعلام المحتوى الضار بأنه: «يقصد بالمحتوى الضار المحتوى الآتي:

١- المحتوى الذي يحض على الكراهية أو يسئ إلى المستخدمين أو يمثل ترهيبا لهم أو يمس سمعتهم.

٢- المحتوى الذي يتضمن الإساءة إلى الأفراد أو مؤسسات الدولة وبما يهدد السلم والأمن الاجتماعي.

٣- المحتوى الذي يتضمن التمييز على أساس العرق أو اللون أو الدين أو النسب أو الأصل أو الجنسية.

٤- المحتوى الذي يحض على العنصرية أو العنف الخاص أو العام.

٥- المحتوى الذي يتضمن التحريض على ارتكاب أفعال تنتهك حقوق الإنسان وتمس كرامته.

٦- المحتوى الذي يتضمن ما يشكل جرائم جنائية وفقًا للقوانين السارية في جمهورية مصر العربية.

٧- المحتوى الذي ينتهك حقوق النشر أو الملكية الفكرية أو العلامات التجارية.

٨- المحتوى الذي يتضمن معلومات زائفة أو شائعات شخصية أو عامة.

٩- المحتوى الذي يحض على ارتكاب الجرائم ويشجع مرتكبيها.

١٠- المحتوى الموجه للأطفال ولا يراعى التصنيف العمري لهم.»

الفرع الثاني

ماهية صناديق الغنائمِ في الألعاب الإلكترونية

صناديـق الغنائم هـي آلية داخل الألعـاب الإلكترونية تمكن اللاعـب من الحصول علـى شيء أو أشياء افتراضية عشوائية مرتبطة باللعبـة الإلكترونية. وبالتالي، لا تمنح صناديـق الغنائـم شيئًا افتراضيًا محـددًا، بل تقدم مجموعة مـن الأشياء الافتراضية المتنوعـة والتـي تختلف فـي ندرتها، وقوتهـا، وقيمتهـا، واحتمالية الفوز بهـا؛ إذ تكون الأشياء الافتراضية الأقوى أو الأكثر قيمة أقل احتمالًا للظهور[١].

وقبـل استعراض صناديق الغنائم وإشكالاتهـا، نتناول ماهية الأشيـاء الافتراضيةِ فـي غصن أول، حيث تعـد صناديق الغنائم بحد ذاتها شيئًـا افتراضيًا، بالإضافة إلى أن الغرض منهـا هو الحصول على أشياء افتراضية أخرى، ثـم نوضح ماهية صناديق الغنائمِ في غصن ثان.

الغصن الأول

ماهية الأشياء الافتراضية

أولًا: نبذه عن الأشياء الافتراضية

الأشيـاء الافتراضية بشكل عام لا تقتصر على عناصر الألعاب الإلكترونية فقط، بل تمتـد كذلك إلى الكتب الإلكترونية، والمواقـع الإلكترونية، وحسابات البريد الإلكتروني، وحسابـات مواقع التواصـل الاجتماعي، والعملات الرقمية مثـل البيتكوين، وغيرها[٢]. ويوجد الشيء الافتراضيِ في عالم افتراضي غير حقيقي.

فالأشيـاء الافتراضيةِ فـي الألعاب الإلكترونية هي: «صـورة رقمية مخزونة بذاكرة الحاسـب الآلي تتخذ مظهراً يحاكي مظهر الأموال المادية المنقولة والعقارية، ولها قيمة افتراضية ضمن عالم اللعبة الافتراضي الذي توجد فيه [٣].»

(1) Seppy Pour, 'Experience of Legal Regulation of Lootboxes in Different Countries: A Comparative Analysis' (2024), 2 Journal of Digital Technologies and Law 347.

(2) Joshua Fairfield, 'Virtual Property' (2005) 85 Boston University Law Review 1055-1058. Kateryna Nekit. 'The Theoretical Foundations for the Recognition of Virtual Property as a Type of Ownership' (2020) 77.

(٣) آلاء يعقوب يوسف، الأموال الافتراضية: رؤية قانونيةِ في مفهومها وصاحب الحق فيها، مجلة جامعة الشارقة للعلوم الشرعية والقانونية، المجلد ١٣، العدد ٢، ديسمبر ٢٠١٦، صفحة ٢٥٠.

وتشبه الأشياء الافتراضيةِ في الألعاب الإلكترونية الأشياء الماديةِ في العالم الواقعي، فمثلًا يقوم السيف الافتراضي بقتل الأعداء، ويُستخَدم الكرسي الافتراضي في الجلوس عليه من الصورة الرمزية للاعبِ في الألعاب الإلكترونية[1]. ويقصد بالصورة الرمزية هنا الصورة الافتراضية التي يتحكم بها اللاعبِ في اللعبة الإلكترونية.

ويكتسب اللاعبون الأشياء الافتراضية داخل الألعاب الإلكترونية بعدة طرق تختلف من لعبة إلى أخرى، ومن أشهر هذه الطرق:

إتمام بعض المهام المعدة سلفًا من مطور اللعبة حيث تتدرج هذه المهام من السهولة إلى والصعوبة بحسب المستوى الذي وصل إليه اللاعبِ في اللعبة الإلكترونية، ثم يربح الأشياء الافتراضية عند اجتياز المهمات كجائزة.

سقوط الشيء الافتراضي على الأرض الافتراضية بعد قتل الخصوم الممثلينِ في وحوش افتراضية أو لاعبين آخرين. وفي الحالة الأخيرة يفقد اللاعب الأخر الشيء الافتراضي الذي كانِ في حيازته.

أن تقوم الصورة الرمزية للاعب بجمع أشياء افتراضية بسيطة لبناء أو إنتاج شيء افتراضي آخر وأحيانًا يسمح نظام اللعبة للصورة الرمزية للاعب أن تتخذ حرفة معينة (حداد مثلاً).

مشاهدة إعلانات يتم عرضها أثناء اللعب مقابل الحصول على أشياء افتراضية، وعادة ما تعيق هذه الإعلانات اللعب بحيث لا يحصل اللاعب على الشيء الافتراضي إلا بعد إجباره على مشاهدة الإعلان بالكامل والذي تختلف مدة عرضه بحسب الإعلان، بحيث إذا فشل اللاعبِ في مشاهدة الإعلان كاملًا، لا يحصل على الشيء الافتراضي بالمقابل.

الفوز بالشيء الافتراضي في صندوق غنائم.

شراء الشيء الافتراضي من سوق افتراضي داخل اللعبة الإلكترونية أو من مواقع متخصصة من المطورين أو اللاعبين الآخرين مقابل نقود افتراضية أو نقود حقيقية.

ونود الوقوف قليلًا عند «الشراء بنقود حقيقية» كوسيلة للحصول على الأشياء

(1) Wian Erlank, 'Property in Virtual Worlds' (PhD thesis, Stellenbosch University, December 2012) 2.

الافتراضيــة؛ إذ إنهــا تعــد من أخطــر وسائــل اكتساب الأشيــاء الافتراضيــة وترتبط بموضوع بحثنا. فعادة مــا يوفر مطورو الألعاب الإلكترونية مكنة الحصول على الأشياء الافتراضية (ومن ذلك النقود الافتراضية اللازمة لشراء الأشياء الافتراضية الأخرى) عــن طريق شرائها بنقــود حقيقية، كما قد يطــرح المطورون أشيــاءً افتراضية لا يمكن الحصول عليها عــن طريق اللعب، بل يجب شراؤها بمبالغ مالية حقيقية. وينطبق ذات الأمر على صناديق الغنائم باعتبارها أحد أنواع الأشياء الافتراضية.

فالشــركات تحقــق مبالــغ مالية طائلة مــن وراء بيــع الأشيــاء الافتراضية للاعبين – ومــن بينهــا صناديــق الغنائم كما سنتنــاول – والتــي يُطلق عليها معامــلات صغيرة microtransactions. والواقــع أن ســوق هــذه المعامــلات بلــغ حــوالي ٧٣ مليــار دولار أمريكــي عام ٢٠٢٣، ومن المتوقــع أن يصل إلى حوالي ١٢١ مليــار دولار عام ٢٠٢٨ [١]. وتتــم هذه المعامــلات عن طريق سوق افتراضي داخل اللعبــة الإلكترونية، أو عن طريق مواقــع خارجية – سواء كانت رسمية يطورها مطور اللعبة ويشرف عليها أو غير رسمية تنشــأ دون موافقته – بحيث يتم دفع سعر الشــيء الافتراضي بالبطاقات الائتمانية من المشــتري للبائع والــذي يقوم بــدوره بتسليم الشــيء الافتراضي للمشــتري. وإذا كانت المعاملــة بــين اللاعب والمطــور، ينتقــل الشيء الافتراضــي تلقائيًا إلى مخــزن اللاعب الافتراضــي بشكل مباشــر بمجرد دفع ثمنه. أما إذا تمت عمليــة البيع بين لاعبين، يتم التسليم في العالم الافتراضي للعبة الإلكترونية عن طريق قيام اللاعب البائع بتحريك الصــورَة الرمزية له للقيام بالفعــل الإيجابي اللازم لنقل حيازة الشيء الافتراضي إلى الصــورة الرمزية للاعــب المشتري وفقًا لقواعــد اللعبة. وبالطبع يوجــد احتمال كبيرة للنصــب في هذه الحالــة الأخيرة. لذلك، ظهــرت مواقع وسيطة لحوكمــة عملية البيع وضمــان النزاهة بين اللاعبــين، بحيث تبقى الأموال – بعد دفعهــا – في حساب شركة الموقــع الإلكتروني إلى أن يتسلم المشتري الشيء الافتراضــي، ثم ينتقل المال إلى البائع بعد تأكيد المشتري الاستلام. ومن أمثلة المواقع المتخصصة في المعاملات التي تقع على الأشيــاء الافتراضية موقع PlayerAuctions والذي يعرض فيــه أشياء افتراضية لأكثر من مائتــي لعبة إلكترونية[٢] وموقــع C٥GAME [٣]، موقــع ItemBay [٤] وItemMania

(1) The Business Research Company, 'Online Microtransaction Global Market Report' (2024).
(2) PlayAuctions' official website: <https://www.playerauctions.com/ > accessed 1/8/2024.
(3) C5game's official website: <https://www.c5game.com/en> accessed 1/8/2024.
(4) itembay's official website: <https://www.itembay.com/intro> accessed 1/8/2024.

[١] في كوريا، وItemBank في اليابان[٢].

وترجع رغبة اللاعبينِ في شراء الأشياء الافتراضية إلى أسباب عديدة من ضمنها تطوير الصورة الرمزية للاعب وزيادة قوتها للتغلب على المنافسين، أو ظهورها بشكل مميز يختلف عن باقي اللاعبين بحيث يبدو اللاعب غنيًا، أو ببساطة بسبب عدم استمتاع اللاعب بهذا الجزء من الألعاب الإلكترونية الذي يستلزم اللعب فترة من الوقت للحصول على الأشياء الافتراضية؛ حيث عادة تتطلب الألعاب من اللاعب القيام ببعض الأنشطة المرتبطة باللعبة أو تخطي المهمات والتي قد يعتبرها البعض مملة وتستهلك الكثير من الوقت[٣]. ونؤكد على أن التي تحوز الشيء الافتراضي هي الصورة الرمزية للاعب الموجودة داخل العالم الافتراضي للعبة والتي يتحكم بها اللاعب، ولا وجود لهذا الشيءِ في العالم الحقيقي.

وصرح نائب رئيس الاتحاد المصري للألعاب الإلكترونية[٤] أن مصر تعد ثاني أكثر دولة عربية من حيث الإنفاق على الألعاب الإلكترونية حيث يوجدِ في مصر أكثر من ٤٠ مليون لاعب حسب الإحصاءات العالمية[٥].

وتتمثل خصائص الأشياء الافتراضية بأنها[٦]:

- **غير مادية:** أي تعتمد على الأجهزة الإلكترونية والإنترنت ولا يكون لها أي تمثيل مادي آخر.

توجدِ في الألعاب الإلكترونية فقط: وبالتالي لا يمكن للاعبين التفاعل معها خارج الألعاب الإلكترونية.

(1) itemmania's official website: <https://www.itemmania.in.th/> accessed 1/8/2024.
(2) Yi Xiang and Liang Guo, 'Virtual Property Trade in Online Games' (2013): 1.
(3) ibid 1-2.

(٤) الاتحاد المصري للألعاب الإلكترونية هو اتحاد رياضي تابع لوزارة الشباب والرياضة تأسس عام ٢٠٠٣ بموجب قرار وزير الشباب والرياضة رقم ٨٥٥ لسنة ٢٠٠٣ وتم تغيير اسمه إلى الاتحاد المصري للرياضات الإلكترونية عام ٢٠٢٢. ويعمل الاتحاد على تنظيم ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتمثيل مصرِ في البطولات الإقليمية والدولية، ودعم جيل جديد من مطوري هذه الألعاب. كما يسعى الاتحاد إلى وضع المواصفات اللازمة لصالات الألعاب الإلكترونية وتوفير الدعم الفني والقانوني للقائمين عليها.

(٥) محمد خليف، نائب رئيس الاتحاد المصري للألعاب الإلكترونيةِ في لقاء تليفزيوني ببرنامج حديث القاهرة على قناة القاهرة والناس، يناير ٢٠٢٤،
https://www.youtube.com/watch?v=YRDS66g3kAY.

(6) Meng Wang, 'Online Games Virtual Products - Transaction and Value' (2018) 236 Advances in Social Science, Education and Humanities Research 342.

مؤقتة: ويعني ذلك أنها تبقى قائمة ما بقيت اللعبة الإلكترونية موجودة. فإن قرر مطور اللعبة الإلكترونية غلق العالم الافتراضي للعبة، أو حذف الشيء الافتراضي من اللعبة، تنقضي هذه الأشياء انقضاءً فعليًا.

ثانيًا: أنواع الأشياء الافتراضية

الأشياء الافتراضية في الألعاب الإلكترونية أنواع كثيرة لا يمكن وضعها تحت حصر؛ حيث يختلف نوعها، وشكلها، وصفاتها، وخصائصها بحسب نوع اللعبة الإلكترونية، وقصتها. وفيما يلي نورد أشهر أنواع الأشياء الافتراضية.

الأسلحة Weapons

تعد الأسلحة أحد أهم الأشياء الافتراضية وتوجد في غالبية الألعاب الإلكترونية، خاصة الألعاب القتالية، وألعاب الاستراتيجية، وغيرها من الألعاب.

وقد تأخذ الأسلحة الافتراضية مظهر الأسلحة الحقيقية كالمسدسات، والسيوف، والدروع، والقنابل، وغيرها. كما قد تكون أسلحة تم تجسيدها من وحي خيال المطور ولا وجود لها مثيل في الواقع. ويكون لكل سلاح داخل اللعبة الإلكترونية شكل معين، وخصائص، وقدرات، واستخدامات تختلف عن الأسلحة الأخرى الموجودة في ذات اللعبة.

الأزياء والعناصر التجميلية Skins/Gears/Cosmetics

الأزياء والعناصر التجميلية تشبه الملابس والعناصر التجميلية في العالم الحقيقي، مثل ارتداء الصورة الرمزية للاعب قبعة، أو فستان، أو قفازات، وغيرها من الملابس. بالإضافة إلى أنه يوجد ما يُطلق عليه «جلد Skin» وهي خاصية تغير شكل الصورة الرمزية للاعب بالكامل، أو تغير شكل أحد الأسلحة، أو غيرهما، بحسب الأحوال.

وقد تؤدي هذه الأزياء والعناصر التجميلية إلى زيادة قوة الصورة الرمزية للاعب في اللعبة الإلكترونية، ولكن توجد أزياء وعناصر أخرى قد تهدف فقط إلى منح الصورة الرمزية للاعب شكلًا مختلفًا عن باقي الصور الرمزية للاعبين الآخرين، دون أن تؤثر على قوة اللاعب داخل اللعبة الإلكترونية.

التعزيزات أو عناصر الطاقة Power-ups

التعزيزات أو عناصر الطاقة هي عناصر وظيفية تعزز تجربة اللعبة بشكل فوري. فيمكن للاعبين استخدام عناصر طاقة متنوعة عندما يواجهون موقفًا صعبًا أثناء اللعب[١].

النقود الافتراضية Virtual Coins/Currency

النقود تعد أهم الأشياء الافتراضية. فلدى كل لعبة نظام اقتصادي خاص بها وعملة لها. ويكون للنقود الافتراضية مسميات مختلفة مثل الذهب Gold، أو العملات المعدنية Coins، أو الأحجار الكريمة Gems، أو النقاط Points، أو الاعتمادات Credits، وغيرها[٢]. وتستخدم النقود الافتراضية بمختلف مسمياتهاِ في شراء أشياء افتراضية أخرى[٣].

وتسمح غالبية الألعاب الإلكترونية للاعبين بشراء النقود الافتراضية بنقود حقيقية. وتختلف قيمة النقود الافتراضية واسمها حسب كل لعبة، فمثلًا قد تشتري المائة جنيه ما يساوي ألف من النقود الافتراضيةِ في لعبة معينة، ويمكن أن تقدر قيمة المائة جنيه بسبعمائة وخمسين نقود افتراضيةِ في لعبة أخرى. ففي لعبة Second Life تسمى العملة الافتراضية ليندن دولار (Linden Dollar)، وتساوي المائة جنيه حوالي ستمائة وستون ليندن دولار[٤].

ويلاحظ أنه يمكن للعبة واحدة أن يوجد بها أكثر من نوع للنقود الافتراضية بحيث يكون لكل نوع قيمته داخل اللعبة الإلكترونية، واستخداماته، وطرق الحصول عليه.

صناديق الغنائم loot boxes

تعد صناديق الغنائم من أكثر أنواع الأشياء الافتراضية شهرة، وبموجبها يستطيع اللاعب أن يحصل على بعض الأشياء الافتراضية الأخرى مثل الأسلحة، والأزياء،

(1) Xiaowei Cai and others, A grounded theory approach to understanding in-game goods purchase' (2022) 17 PLoS ONE 3.

(2) Amir-Reza Asadi and Reza Hemadi, 'Understanding Virtual Currencies in Video Games: A Review' (2nd National and 1st International Digital Games Research Conference: Trends, Technologies, and Applications (DGRC), 2018) 109.

(3) Consumer Financial Protection Bureau, 'Banking in video games and virtual worlds' (2024) Report 18.

(4) currencytoday, '100 LD to EGP - Linden Dollars to Egyptian Pounds' <https://ld.currencyrate.today/convert/amount-100-to-egp.html> accessed 18/9/2024.

والنقـود الافتراضيـة، وغيرها[١]. ونظـرًا لأهمية صناديـق الغنائم بالنسبـة للألعاب الإلكترونيـة وما تثيره من مشكلات، واعتبـار بعض الدول بأنها نوع جديد من المقامرة، سنتناولها بشيء من التفصيلِ في الغصن الثاني.

صورة لصناديق الغنائم[٢]

الغصن الثاني: ماهية صناديق الغنائم

تعـود فكرة صناديق الغنائـم إلى ما يعرف بآلات «gachapon» اليابانية، والتي كانت توزع كبسـولات مغلقة يكون داخلها ألعاب مادية عشوائيـة[٣]. وبدأ التربح من صناديق الغنائـم فـي الألعـاب الإلكترونية منذ أوائل القـرن الحالي في اليابان مـع ألعاب مثل Zhengtu Online، وNexon) MapleStory)، و[٤]Puzzles & Dragons.

(1) E van der Westhuzien and M Carnelley, 'Regulation of Video Gaming Loot Boxes: Lessons for South Africa from Abroad' (2023) 26 PER/PELJ 6. DOI http://dx.doi.org/10.17159/1727-3781/2023/v26i0a13364

(2) Hayden Dingman, 'How loot boxes are turning full-priced PC games into pay-to-win games of chance' (PC-World 10 October 2017) <https://www.pcworld.com/article/407482/loot-boxes-ruining-gaming.html> accessed 30/9/2024.

(3) Darius C. Gambino, 'From Gachapon to Video Game DLC: A Brief History of Loot Boxes, Gambling and the Law' (2022) Saul Ewing 2.

(4) Ibid.

صورة لآلات gachapon اليابانية[١]

فعلى سبيل المثال، سمحت لعبة Zhengtu – وهي لعبة تقمص أدوار متعددة اللاعبين– للاعبين بشراء صناديق افتراضية والتي قد تحتوي على أشياء افتراضية ذات قيمة أعلى من تكلفة الصندوق نفسه[٢].

وتم تضمين صناديق الغنائم في العديد من الألعاب الإلكترونية منذ ذلك الوقت مع اختلاف قيمة تلك الصناديقَ من لعبة لأخرى واختلاف محتوياتها[٣] مثل لعبة Call of Duty، وMobile Legends: Bang Bang، وFIFA، وغيرها من الألعاب الإلكترونية

(1) Partyplus, 'Best Gashapon Machine Rental And Sales Services at Party Plus' <https://partyplus.com.sg/best-gashapon-machine/> accessed 21/9/2024.
(2) Seppy Pour (n 60) 348.
(3) E van der Westhuzien and M Carnelley (n 81) 5-6.

البـارزة. فعلى سبيل المثال، تتيح لعبـة Counter-Strike الحصول على «الجلود skins» عـبر نوع من صناديق الغنائم يسمى «الحاويـات containers»، مما يمكّن اللاعبين من تغيـير مظهـر أسلحتهم داخـل اللعبة دون تغييرٍ فـي قوة السـلاح، أي مجرد تعديلات تجميليـة بحتة[١]. أيضًا يمكن للاعبينِ في لعبة FIFA فتح صناديق غنائم تحت مسمى «حزم packs» للحصول على لاعبين لإضافتهم إلى فريقهم؛ فكلما زادت القدرة المهارية للاعبين الذين يتم الحصول عليهم، زادت قوة فريق اللاعبِ في اللعب التنافسي[٢].

وتُعـرَّف صناديق الغنائم بأنها «مصطلح عام شامـل يستخدم لوصف ميزات توجد عادةً في ألعاب الفيديو والتي توفر للاعب مكافآت افتراضية عشوائية[٣].» أو «حاويات غامضـة تحتوي على عناصـر داخل اللعبة يمكن للاعب الحصـول عليها إما من خلال التقـدم الطبيعـي في لعبة الفيديـو أو من خـلال شرائها باستخـدام العملة الحقيقية للحصول على فرصة فتح صندوق الغنائم للحصول على محتوياته غير المعروفة[٤].»

ويلاحـظ أنه لا يشترط أن تأخذ هـذه الوسائل شكل «صندوق»، ولكننا نقصد بكلمة صناديق الغنائم كل طرق ربح الأشياء الافتراضية بشكل عشوائيٍ في الألعاب الإلكترونية التي قد لا يتم تمثيلها بالضرورة على شكل صندوق مثل عجلة الحظ Lucky Wheel [٥].

وكمـا ذكرنا سلفًـا، يحصل اللاعب بموجب صناديق الغنائم علـى أشياء افتراضية أخـرى توجدِ في اللعبة الإلكترونية كالأسلحـة والملابس الافتراضية. وفي بعض الألعاب الإلكترونيـة، توجـد أشيـاء افتراضيـة لا يمكـن الحصول عليـه سوى مـن خلال تلك الصناديق[٦].

وتعتبر صناديق الغنائم واحدة من أكثر الأشياء الافتراضية إثارة للجدلِ في الألعاب الإلكترونيـة، وذلـك بشكل أساسي بسبـب العشوائيةِ في الفـوز بالجوائز الافتراضية، والتأثـيرات النفسيـة لنموذج العمل وراء هـذه الآلية. فإن الاحتماليـة العالية للحصول على جوائز مكررة ومنخفضة القيمة تحفز اللاعبين على الاستمرارِ في شراء صناديق

(1) Counter strike wiki <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Container?clckid=666abeb7> accessed 20/9/2024.
(2) FIFA, 'Your Guide to: FIFA Ultimate Team Packs' <https://www.ea.com/en-au/games/fifa/fut-packs-explained?clckid=26748829> accessed 20/9/2024.
(3) Philip Newall and others, Loot Boxes: Gambling-Like Mechanics in Video Games', Encyclopedia of Computer Graphics and Games (Springer, 2021).
(4) E van der Westhuzien and M Carnelley (n 81) 5.
(5) Leon Y. Xiao, 'Regulating loot boxes as gambling? Towards a combined legal and self-regulatory consumer protection approach' (2021) 4 Interactive Entertainment Law Review 3.
(6) E van der Westhuzien and M Carnelley (n 81) 7.

الغنائـم في محاولـة للفوز بجوائز أكثر قيمـة أو فائدة[١]، فيستمـر اللاعبِ في إنفاق المزيـد مَن المال حتى يحصل على الشيء الذي يريده[٢]. كما أن البيئة المثيرة لصناديق الغنائـم، التي غالبًـا ما تتميز بصور ملونة ورسومًا متحركـة وأضواء ومؤثرات صوتية، تجعل من عملية شراء صناديق الغنائم تجربة مثيرة وجذابة وتعزز الإثارة[٣].

صورة توضح المؤثرات البصرية الجذابة لصناديق الغنائم[٤]

ويمكن أن تتضمن اللعبة الإلكترونية أنواع مختلفة من صناديق الغنائم بحيث يحتوي كل صنـدوق على احتمالات مختلفـة من الأشياء الافتراضية وفرص متنوعة للحصول عليها يطلق عليها بالإنجليزية (drop rate) أي معدل السقوط. وعادة ما يكون اللاعب علـى علم بالأشياء الافتراضيـة التي يمكن أن يخرجها الصنـدوق، ولكنه لا يعلم نسبة الحصول على كل شيء افتراضي، وإن كان من السهل عليه توقع أن الأشياء ذات القيمة العالية ستكون نسبة كسبها أقل.

وبدأ الهجوم على فكرة صناديق الغنائم عام ٢٠١٧ عندما تعرضت شركة Electronic Arts للنقد بسبب صناديق الغنائم داخل لعبة الرماية التكتيكية Star Wars Battlefront

(1) Stephanie Derrington and others, 'The Case for Uniform Loot Box Regulation: A New Classification Typology and Reform Agenda' (2021) 46 Journal of Gambling Issues 304.
(2) Darius C. Gambino (n 84) 12.
(3) Stephanie Derrington and others (n 94) 304.

(٤) لمشاهدة بعض المؤثرات التي تصاحب عملية فتح صناديق الغنائم، انظر الموقع التالي:
https://blog.prototypr.io/the-user-experience-of-lootboxes-fcfe92206a6b

II، حيث كانت صناديق الغنائم لازمة للفوزِ في اللعبة، وأُطلِق على هذا النوع الجديد من الاستثمار اسم «ادفع لتفز pay-to-win»، وكانت موضوعًا للنقد الحاد من قبل اللاعبين ومحل للفحص من الحكومات[١].

ثم ظهرت المقارنات بين صناديق الغنائم والمقامرة، وطُرَح التساؤل عما إذا كان يمكن اعتبارها نوعًا من أنواع المقامرة؛ إذ تؤدي عشوائية محتوى صناديق الغنائم، وإمكانية الفوز بأشياء افتراضية تغير مجرى اللعبة، والإثارة النفسية المرتبطة بعنصر المفاجأة والفوز إلى نفس الأحاسيس النفسية والمخاطر المالية المرتبطة بالقمار التقليدي[٢]. ووفقًا للفقه الغربي[٣] تتكون المقامرة من ثلاثة عناصر أساسية وهي:

- المقابل Consideration: ويقصد به المخاطرة بشيء له قيمة.
- الاحتمالية Chance: ويقصد بها عنصر عدم اليقين.
- الجائزة Prize: وهي النتيجة المحتملة.

والحقيقة أن مطوري الألعاب الإلكترونية يسعون إلى تحقيق أكبر ربح ممكن، وبالتالي فتعد الطبيعة «الإدمانية» لهذه الصناديق مقصودة. ففي تقرير صدر عن Juniper Research (٤)، بلغت العوائد التي تدرها صناديق الغنائم عام ٢٠٢٠ حوالي ١٥ مليار دولار، ومن المتوقع أن تصل إلى ٢٠ مليار دولار عام ٢٠٢٥ حيث من المتوقع أن يشتري أكثر من ٢٣٠ مليون لاعب صناديق الغنائم[٥].

(1) Darius C. Gambino (n 84) 3.

(2) Stephanie Derrington and others (n 94) 304.

(3) Brett Abarbanel, 'Gambling vs. Gaming: A Commentary on the Role of Regulatory, Industry, and Community Stakeholders in the Loot Box Debate' (2018): 231-232. Available at SSRN: https://ssrn.com/abstract=3129811 or http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3129811; D. Leahy, 'Rocking the Boat: Loot Boxes in Online Digital Games, the regulatory challenge, and the EU's Unfair Commercial Practices Directive' (2022) 45 Journal of Consumer Policy 566-567, Doi: https://doi.org/10.1007/s10603-022-09522-7; Skadden, Arps., Slate, Meagher & Glom LLP & Affiliates, 'Video Gaming: Is My Loot Box Legal?' (Jdsupra, 27 September 2019) <https://www.jdsupra.com/legalnews/video-gaming-is-my-loot-box-legal-57172/> accessed 26/9/2024; E van der Westhuzien and M Carnelley (n 81) 26; Sheldon Evans, 'Pandora's Loot Box' (2022) 90 George Washington Law Review, St. John's Legal Studies Research Paper 381-382, Available at SSRN: https://ssrn.com/abstract=3733910 or http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3733910

(٤) Juniper Research هي شركة مقرها لندن بالمملكة المتحدة تأسست عام ٢٠٠٢، وتعمل على دراسة الأسواق وتقديم أبحاث مرتبطة وتقييم قطاعات السوق ضمن النظام الرقمي مثل قطاع الاتصالات، والتكنولوجيا المالية، وانترنت الأشياء، والألعاب الإلكترونية. للمزيد من المعلومات، انظر https://www.juniperresearch.com/about/

(5) Juniper Research 'Video Game Loot Boxes to Generate Over $20 Billion in Revenue by 2025' (March 2021) <https://clck.ru/3A8Xn6> accessed 20/9/2024.

ومـن مظاهر خطورة صناديق الغنائم أنها موجهة إلى الأطفال بجانب الكبار، حيث أثبتـت الدراسـات أن ٩٤٪ من ألعاب الهواتف الذكيـة و٣٥٪ من ألعاب الحاسوب والتي بها صناديق الغنائم تصنف على أنها مناسبة للأطفال بداية من سن الثانية عشرة[١].

(١) Stephanie Derrington and others (n ٩٤) ٢٠٧.

المطلب الثاني

التنظيم القانوني لصناديق الغنائم

نـرى أنه من المفيد عرض كيفيـة تنظيم صناديق الغنائم في بعض الدول، وما إذا اعتبرتهـا شـكلًا من أشكال المقامـرة أم لا. وبالتالي قبل استعراض التنظيم القانوني لصناديق الغنائم في مصر (فرع ثان)، نستعرض التنظيم القانوني لصناديق الغنائم في التشريعات المقارنة (فرع أول).

الفرع الأول

التنظيم القانوني لصناديق الغنائم في التشريعات المقارنة

انقسمـت الدول في مدى ملائمة خضوع صناديق الغنائـم لقوانين المقامرة المعمول بها في كل دولة إلى دول تميل إلى اعتبارها شكلًا من أشكال المقامرة ومن ثم حظرتها، ودول لم تعتبرها مقامرة من الأساس ومن ثم أباحتها.

الغصن الأول

اتجاه يحظر صناديق الغنائم

أولًا: بلجيكا

حظـرت دولة بلجيكا تمامًا بيع صناديق الغنائـم واعتبرتها من أشكال المقامرة غير المشروعة[١].

وتفرض بلجيكا غرامات باهظة على مطوري الألعاب الإلكترونية إذا بقيت صناديق الغنائـم في هـذه الألعاب، وقد أدى ذلـك إلى قيام بعض المطورين مثـل شركة Valve بتعديل الألعاب الإلكترونية الخاصة بهم وإزالة صناديق الغنائم منهم تمامًا. كما أزالت شركة ٢K Games إمكانية شراء حزم البطاقات «card packs» – وهي شكل من أشكال صناديـق الغنائم – باستخدام الأموال الحقيقية للاعبـين البلجيكيين، على الرغم من أنـه يمكن شراؤها من خـلال العملة الافتراضية للعبة[٢]. ونتيجـة لهذه القيود، توقفت

(١) للمزيد من المعلومات، انظر التقرير الصادر من لجنة الألعاب البلجيكية عام ٢٠١٨:
Gaming Commission, 'Research Report on Loot Boxes' (2018) <https://gamingcommission.be/sites/default/files/2021-08/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf>

(2) Darius C. Gambino (n 84) 18.

شركة Nintendo عن بيع لعبتين لها في بلجيكا وهما Animal Crossing – Pocket Camp وFire Emblem Hereos [١].

ووفقًا لقانون ألعاب الحظ والمراهنات ومؤسسات الألعاب وحماية اللاعبين الصادر ٧ مايو ١٩٩٩ في بلجيكا، والمعدل في ٢٠١٠، تُعرّف ألعاب الحظ بأنها «أي لعبة يتم فيها الرهان بأي شكل من الأشكال، والتي تؤدي إلى فقدان الرهان من قبل واحد أو أكثر من اللاعبين، أو تحقيق مكاسب من أي نوع لأحد اللاعبين أو لمنظمي اللعبة، حيث يشكل الحظ عنصرًا مساعدًا، حتى ولو كان ثانويًا، في سير اللعبة، أو تحديد الفائز أو تحديد حجم المكاسب[٢].» وتتمثل العقوبة في غرامة تتراوح بين ٨٠٠ إلى ٨٠٠،٠٠٠ يورو أو الحبس مدة تتراوح بين ستة أشهر إلى خمس سنوات، وتضاعف العقوبات إذا كانت الجريمة وقعت على شخص أقل من ١٨ سنة[٣].

ثانيًا: هولندا

اعتبر المشرع الهولندي الألعاب الإلكترونية التي تتضمن صناديق غنائم مقامرة إذا كانت الأشياء الافتراضية التي تخرج منها قابلة للنقل ويمكن التصرف فيها بمقابل[٤].

وفي عام ٢٠١٨، قامت هيئة الألعاب الهولندية Netherlands Gaming Authority بفحص عشرة ألعاب إلكترونية وأصدرت تقريرًا يعلن فيه أن صناديق الغنائمِ في أربعة من تلك الألعاب غير قانونية[٥].

(1) Baptista Luz Advogados, 'Doing Business in Brazil: Gaming Industry' (2023) Bluz 12.

(2) Games of chance are: «games whereby a stake of any kind made, results either in the loss of this stake by at least one of the participants or in winnings of any kind for at least one of the participants or organisers of the game and whereby chance forms an, even ancillary, element in the course of the game, the designation of the winner or the determination of the size of the winnings.» Antoon Dierick, 'A general introduction to gambling law in Belgium' (MDP Law, Lexology, 30 May 2023) <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=d6323a82-5ced-4eae-9d21-23553d93ecb1> accessed 21/9/2024; Ardi Krisna Wardana and others, 'Critical Analysis of Consumer Protection in «Lootbox» Virtual Transaction System in Indonesia' (2020) 4 URLAM Law Review 143.

(3) ibid; DLP Piper, 'Navigating the regulatory maze: A global guide to loot boxes in video gaming' (DLA Piper, 27 July 2023) <https://www.dlapiper.com/en/insights/topics/loot-boxes> accessed 25/9/2024.

(4) D. Leahy, 'Rocking the Boat: Loot Boxes in Online Digital Games, the regulatory challenge, and the EU's Unfair Commercial Practices Directive' (2022) 45 Journal of Consumer Policy 567.

ويُلاحَظ أن بعض الدول مثل الدنمارك، والسويد، وكندا، وبولندا تبنوا ذات الاتجاه. وتطبيقًا لذلك، قامت الهيئة المختصة بالدنمارك بالحصول على حكم قضائي يلزم شركات الاتصالات بحجب مواقع الألعاب الإلكترونية التي تتضمن صناديق غنائم يمكن نقل ملكية الأشياء الافتراضية التي تخرج منها.

E van der Westhuzien and M Carnelley (n 81) 27-28.

(5) Darius C. Gambino (n 84) 18.

وفي عام ٢٠١٩، غرمت هيئة الألعاب الهولندية شركة Electronic Arts – مطور لعبة FIFA – ٥ مليون يورو بسبب «حزم البطاقات» التي يحصل المستخدمون من خلالها على تمثيل رقمي للاعبين كرة القدم بشكل عشوائي وفقًا للحظ، مما يشكل مخالفة لقانون المقامرة الهولندي. ولكن انتهى مجلس الدولة الهولندي عام ٢٠٢٢ إلى أن شركة Electronic Arts لا تخالف قانون المقامرة الهولندي ووضع عدة معايير إن توفرت لا تعتبر الشركة مخالفة للقانون وهي: أ) أن تكون آلية صندوق الغنائم جزء من لعبة أوسع نطاقًا؛ ب) أن تكون اللعبة الأوسع نطاقًا لعبة مهارة؛ ج) أن يتم كسب صناديق الغنائم وفتحها في اللعبة، وليس على منصة منفصلة؛ د) أن يحصل اللاعب على معظم صناديق الغنائم في اللعبة من خلال اللعب دون الحاجة بالضرورة إلى استخدام نقود حقيقية[١].

وتعرض هذا الحكم للنقد باعتبار أنه لا يجيب عن التساؤل فيما إذا كانت القيمة الاقتصادية الفعلية في العالم الحقيقي لمحتوى صندوق الغنائم من خلال بيع الشيء الافتراضي في السوق السوداء يستوفي معيار الجائزة وفقًا لقانون المقامرة[٢].

ثالثًا: فنلندا

في سبتمبر ٢٠٢٢، قدم أحد أعضاء البرلمان الفنلندي مشروع قانون لتنظيم صناديق الغنائم كشكل من أشكال المقامرة، حيث يتم تعديل تعريف «اليانصيب» المنصوص عليه في قانون اليانصيب الفنلندي لعام ٢٠٠١ ليشمل الأشياء ذات القيمة الافتراضية. ويعني ذلك أنه سيتم – حال الموافقة على مشروع القانون – اعتبار صناديق الغنائم مقامرة حتى في حالة عدم إمكان بيع الأشياء الافتراضية التي يتم كسبها خارج اللعبة أو استبدالها بنقود حقيقية[٣].

رابعًا: إسبانيا

على الرغم من عدم وجود تشريع خاص بصناديق الغنائم أو دعوى قضائية في هذا الصدد، إلا أن هيئة المقامرة الإسبانية أكدت أنه يمكن اعتبار صناديق الغنائم ضمن

(1) Seppy Pour (n 60) 354-355; D. Leahy (n 107) 567.
للمزيد من المعلومات، انظر: https://www.gamesindustry.biz/dutch-gambling-authority-vs-electronic-arts-the-end-of-loot-boxes-as-legislative-black-boxes
(2) E van der Westhuzien and M Carnelley (n 81) 28-29.
(3) Seppy Pour (n 60) 354-356.

نشاط المقامرة إذا كان الحظ هو العنصر الغالبِ في أدائها[١]. واُقترح مشروع قانونٍ في إسبانيا عام ٢٠٢٢ يهدف إلى فرض قيود تشبه القيود المفروضة على ممارسة نشاط المقامرة على صناديق الغنائم[٢].

خامسًا: البرازيل

اُقترح مشروع قانون لحظر صناديق الغنائم في البرازيل وتضمن المشروع توقيع غرامة مالية على مطوري الألعاب الإلكترونية إذاً خالفوا حظر صناديق الغنائم[٣].

الغصن الثاني: اتجاه يبيح صناديق الغنائم

وذهب الاتجاه الثاني إلى إباحة صناديق الغنائم وعدم إدراجها ضمن قواعد المقامرة والرهان بسبب غياب قيمة مالية حقيقية للأشياء الافتراضية. وعلى الرغم من إباحتها، فرضت بعض الدول قيودًا على مطوري الألعاب الإلكترونية إدراكًا منهم لخطورة صناديق الغنائم على اللاعبين.

أولًا: بريطانيا

ذهب مجلس تصنيف برامج الترفيه Entertainment Software Rating Board ESRB)) ببريطانيا إلى عدم اعتبار صناديق الغنائم ضمن نشاط المقامرة[٤].

أشار بيان لجنة المقامرة البريطانية The British Gambling Commission إلى أن صناديق الغنائم ليست «مقامرة» وفقًا للنظام القانوني البريطاني ما لم تكن الجائزة التي يكتسبها اللاعب منها لها قيمة نقدية[٥].

وفي هذا الصدد، قدمت الحكومة البريطانية توصيتين بشأن صناديق الغنائم، وهم: ١) ألا يتمكن الأطفال أو الشباب من شراء صناديق الغنائم دون موافقة أحد الوالدين أو الوصي، ٢) أن يتم وضع ضوابط للإنفاق ومعلومات شفافة بشأن صناديق الغنائم يستطيع اللاعبون الوصول إليهم بسهولة[٦].

(1) DLP Piper, 'Navigating the regulatory maze: A global guide to loot boxes in video gaming' (DLA Piper, 27 July 2023) <https://www.dlapiper.com/en/insights/topics/loot-boxes> accessed 25/9/2024.
(2) Seppy Pour (n 60) 355.
(3) Xsolla, 'Navigating Global Gaming Regulations: A Comprehensive Overview' (28 June 2024) <https://xsolla.com/blog/navigating-global-gaming-regulations-a-comprehensive-overview> accessed 21/9/2024.
(4) Jason Schreier, 'ESRB Says It Doesn't See 'Loot Boxes' as Gambling' (Koktaku 11 October 2017) <https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091> accessed 21/9/2024.
(5) Brett Abarbanel, 'Gambling vs. Gaming: A Commentary on the Role of Regulatory, Industry, and Community Stakeholders in the Loot Box Debate' (2018): 232.
(6) Seppy Pour (n 60) 356; DLP Piper, 'Navigating the regulatory maze: A global guide to loot boxes in video gaming' (DLA Piper, 27 July 2023) <https://www.dlapiper.com/en/insights/topics/loot-boxes> accessed 25/9/2024.

ثانيًا: فرنسا

رُفعت دعوى قضائيـة في فرنسا عام ٢٠٢٠ ضد شركة Electronic Arts حيث زعم المدعي أن لعبة FIFA Ultimate Team تم تصنيفها بشكل خاطئ بأنها «لعبة إلكترونية» فـي حين أنها «نوع مـن الرهان». وقد قيل بأن المدعي قد أنفـق ٦٠٠ دولار أمريكي على حـزم البطاقات packs – وهي شكل من صناديق الغنائم – مما أدى إلى تأخرهِ في دفع إيجار كان مستحقًا عليه[(١)].

واتجه الـرأي في فرنسا إلى أن صناديق الغنائم لا تمثل شكلًا من أشكال الرهانات وذلك لأنـه (١) يوجد جائزة دائمًا (٢) ولا توجد للأشياء الافتراضية التي يتم كسبها قيمة حقيقية[٢]. وتبنت نيوزيلاندا وأيرلندا نفس الاتجاه لذات الأسباب[٣].

وعلى الرغم من ذلك، أشارت الهيئة الفرنسية لتنظيم الألعاب الإلكترونية في تقرير نشرتهِ في يونيو ٢٠١٨ إلى فرضية وحيدة يمكن بموجبها أن تتدرج الألعاب الإلكترونية التـي تتضمن صناديق غنائم في فئة ألعاب المقامـرة والرهان وهي الحالة التي «يتمتع فيها اللاعب بإمكانية إعادة بَيع الجوائز التي فاز بها في شكل عناصر افتراضية مقابل نقود حقيقية، إما على موقع اللعبة نفسه، أو على موقع خاص»[٤].

ثالثًا: كندا

في سبتمبر ٢٠٢٠، تم رفع دعوى قضائية ضد شركة Electronic Arts بسبب استخدام صناديـق الغنائم في العديد من الألعاب الإلكترونيـة للشركة. وقضي في هذه الدعوى في مارس ٢٠٢٣ حيث رأى القاضي عدم خضوع هذه الصناديق لقواعَد المقامرة مسببًا رأيـه بأن مكافـآت صناديق الغنائم فـي عروض ألعاب شركـة Electronic Arts يمكن استبدالهـا فقـط باستخـدام السوَق الافتراضية داخـل اللعبة، وأنِ في غيـاب إمكانية اكتساب أو خسارة أي شيء ذو قيمةٍ في العالم الحقيقي لا يكون الادعاء مقبولا[٥].

(1) Stephanie Derrington and others (n 94) 303.
(2) ibid 313.
(3) E van der Westhuzien and M Carnelley (n 81) 26.
(4) Talyor Wessing, 'Games-law - Recent developments in France: the position of the French regulator regarding loot boxes' (Lexology, 30 July 2019) <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=a4802197-8e8e-4387-8b4f-a39e0884a005> accessed 23/12/2024. For more information, see also Rhadames Killy and Jean-Francois Violette, 'ARJEL's position on loot boxes' (De Gaulle Fleurance, August 2018) < https://www.degaullefleurance.com/wp-content/uploads/2013/12/OGL-August-2018-p8-9.pdf> accessed 23/12/2024.
(5) Chrisopher Dring, 'Canada Judge rejects unlawful gambling accusation in EA loot box lawsuit' (GamesIndustry.Biz, 21 March 2023) <https://www.gamesindustry.biz/canada-judge-rejects-unlawful-gambling-accusation-in-ea-loot-box-lawsuit?clckid=41228ca4> accessed 28/9/2024.

رابعًا: الصين

يتم تنظيم صناديق الغنائم في الصين من خلال الهيئة الوطنية للنشر والصحافة والإذاعة والسينما والتلفزيون، State Administration of Publication، Press، Radio، Film and Television «SAPPRFT»، ووزارة الثقافة Ministry of Culture. وتعتبر صناديق الغنائم مباحة إذا تحققت الشروط الآتية[1]:

ألا يمكن الحصول على صناديق الغنائم مقابل مال حقيقي أو نقود افتراضية. وبالتالي يمكن استخدام صندوق الغنائم كمكافأة للاعب على الوقت الذي يقضيه، ولكن لا يمكن شراؤه أو استبداله بالمال الحقيقي أو النقود الافتراضية.

يجب الحصول على الأشياء الافتراضية الموجودةِ في صناديق الغنائم من خلال وسائل أخرى. وبالتالي لا يمكن أن تكون صناديق الغنائم هي الوسيلة الوحيدة للحصول على شيء افتراضي معين، بغض النظر عن مدى ندرته.

يجب على مطوري الألعاب الإلكترونية نشر معلومات مثل الأسماء وكمية الأشياء الافتراضية المقدمةِ في صناديق الغنائم، بالإضافة إلى معدل الحصول على هذه الأشياء، حتى يتمكن اللاعبون من اتخاذ قرارات مستنيرة.

يجب أن يتم الكشف علنًا عن نتائج صناديق الغنائم، والاحتفاظ بسجلاتها من قبل مطوري الألعاب الإلكترونية لمدة لا تقل عن ٩٠ يومًا.

خامسًا: اليابان

تشترط اليابان على المطورين استيفاء ثلاثة شروط: أ) الكشف عن نسبة الحصول على كل شيء افتراضي في صناديق الغنائم، ب) والتأكد من أن اللاعبين يتلقون أشياء افتراضية ذات قيمة مساوية أو أعلى من سعر شراء صناديق الغنائم، ج) وحظر تداول الأشياء الافتراضية بين اللاعبينِ في العقد المبرم بين الشركة واللاعب[2].

(1) Tracey Tang, 'A Middle-Ground Approach: How China Regulates Loot Boxes And Gambling Features In Online Games' (Mondaq, 16 May 2018). <https://www.mondaq.com/china/gaming/672860/a-middle-ground-approach-how-china-regulates-loot-boxes-and-gambling-features-in-online-games> accessed 28/9/2024; DLP Piper, 'Navigating the regulatory maze: A global guide to loot boxes in video gaming' (DLA Piper, 27 July 2023) <https://www.dlapiper.com/en/insights/topics/loot-boxes> accessed 25/9/2024.

(2) Xsolla, 'Navigating Global Gaming Regulations: A Comprehensive Overview' (28 June 2024) <https://xsolla.com/blog/navigating-global-gaming-regulations-a-comprehensive-overview> accessed 21/9/2024.

سادسًا: كوريا الجنوبية

ينبغي على مطوري الألعاب الإلكترونية في كوريا الجنوبية الإفصاح عن معدل الحصول على الجوائز التي يربحها اللاعبون من صناديق الغنائم. وفي حال تغيير أي من هذه النسب، يجب على المطور إعلان تلك التغييرات مسبقًا قبل أن تتم أية عمليات بيع للصناديق ذات النسب الجديدة. وتشمل طرق الإعلان إخطارات داخل اللعبة الإلكترونية، أو الصفحة الرئيسية للعبة الإلكترونية، أو الإعلانات[١]. وقد جاءت هذه القواعد عندما اعترفت شركة Nexon بأن نظام صناديق الغنائم في لعبة MapleStory يمنع من كسب أشياء افتراضية معينة بالرغم من أن الصندوق الافتراضي كان يصرح خلاف ذلك، مما جعل الشركة تضطر إلى رد قيمة صناديق الغنائم للاعبين لمدة سنتين سابقتين[٢].

وتطبيقًا لتلك القاعدة، وقعت غرامة على إحدى الشركات لعدم إفصاحها بأن نسبة كسب بعض الأشياء الافتراضية في صناديق الغنائم تقل عن ١٪[٣].

سابعًا: تايوان

يجب على المطورين الكشف بوضوح عن احتمالات صندوق الغنائم كنسب مئوية. ويجب أن تكون المعلومات متاحة على الصفحة الرئيسية للموقع، أو صفحة تسجيل الدخول، أو صفحة الشراء، أو عبوة اللعبة[٤].

ثامنًا: أستراليا

تفرض أستراليا قيودًا على الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على قواعد تشبه المقامرة أو مشتريات تعتمد على الحظ بما في ذلك صناديق الغنائم، حيث يتم منح هذه الألعاب الإلكترونية تنصيف M، مما يعني أن هذه الألعاب يوصى بها للاعبين فوق سن الخامسة عشر فقط. ويلاحظ أن هذا التنصيف يعتبر بمثابة تحذير، إلا أنه لا يقيد بيع صناديق الغنائم قانونًا، مما يعني أنه ينبغي على الآباء مراقبة المحتوى الذي يصل إلى أطفالهم[٥].

(1) ibid.
(2) Seppy Pour (n 60) 359.
(٣) وهي شركة Nexon في لعبة Sudden Attack. Stephanie Derrington and others (n 94) 314.
(4) Xsolla, 'Navigating Global Gaming Regulations: A Comprehensive Overview' (28 June 2024) <https://xsolla.com/blog/navigating-global-gaming-regulations-a-comprehensive-overview> accessed 21/9/2024.
(5) Nick Rodriguez, 'Australia Introducing New Rules for Video Games with Loot Boxes' (Gamerant, 25 September 2023) <https://gamerant.com/australia-loot-boxes-rules-gambling/> accessed 21/9/2024.

عـلاوة علـى ذلـك، يُمنَـع الأشخاص دون سـن الثامنة عشـرة من شـراء الألعاب الإلكترونية التي تحاكي المقامرة بصورة مباشرة مثل ألعاب الكازينو الاجتماعية[١].

التعليـق: يتضـح مـن العرض السابـق أنه يوجـد مجموعتان من التنظيـم القانوني لصناديق الغنائم، أحدهما يعتبر إدراج صناديق الغنائم في الألعاب الإلكترونية شكلًا من أشكال المقامرة أو الرهان وبالتالي يتم حظرها، والآخَر يبيح وجود صناديق الغنائم فـي الألعاب الإلكترونيـة، ولكن بضوابط أغلبهـا يركز على حمايـة مصلحة اللاعبينَ وتعزيـز الشفافيـة. ويوجد مجموعة ثالثة من الدول – وهي الغالبية – لم تنظم صناديق الغنائم حتى الآن.

كمـا لاحظنا أن عنصر «الجائزة» هـو السبب الرئيسِ فـي اختلاف اتجاهات الدول. فالمحاكـم تفسر عنصـر الجائزة بأنه يتضمـن أي شيء «ذو قيمـة»، والقيمة عادة يتم تفسيرهـا بشـكل ضيق بحيث تشمل الأشياء الموجودةِ فـي العالم الحقيقي أو التي تكون لها قيمة تقوَّم بالمال مثل النقـود، والسيارات، والأجهزة الكهربائية، والإجازات[٢]. وفي ضوء هذا التفسير، لا يمكن لجوائز صناديق الغنائم أن تدخل ضمن عناصر المقامرة أو الرهان إذا كان لا يمكن للاعبين مبادلتها بمال حقيقي[٣].

وفي جميع الأحوال، لا يوجد تنظيم عالمي موحد لصناديق الغنائم أو حتى شبه إجماع على تنظيمها بشكل معين حيث يترك الأمر لكل دولة حسب النظام العام والآداب العامة لها.

(1) ibid.
(2) Sheldon Evans, 'Pandora's Loot Box' (2022) 90 George Washington Law Review, St. John's Legal Studies Research Paper 402-410, Available at SSRN: https://ssrn.com/abstract=3733910 or http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3733910
(3) ibid 382

الفرع الثاني

التنظيم القانوني لصناديق الغنائم في التشريع المصري

فيما يلي نستعرض الإطار القانوني الحاكم للمقامرة والرهانِ في التشريع المصري في غصن أول، ثم نبين مدى إمكان تطبيق قواعد المقامرة والرهان على صناديقَ الغنائمِ في غصن ثان.

الغصن الأول

الإطار القانوني الحاكم للمقامرة والرهانِ في التشريع المصري

وفقًا للقانون المدني المصري الصادر بالقانون رقم ١٣١ لسنة ١٩٤٨، تعد المقامرة والرهان من عقود الغرر التي ينظمها ضمن الفصل الأول من الباب الرابع للكتاب الثاني، وتنص المادة ٧٣٩ على ما يلي: «١- يكون باطلًا كل اتفاق خاص بمقامرة أو رهان.

٢- ولمن خسرِ في مقامرة أو رهان أن يسترد ما دفعه خلال ثلاث سنوات من الوقت الذي أدى فيه ما خسره ولو كان هناك اتفاق يقضي بغير ذلك. وله أن يثبت ما أدّاه بجميع الطرق.»

كما تنص المادة ٧٤٠ من القانون المدني على ما يلي: «١- يستثنى من أحكام المادة السابقة الرهان الذي يعقده فيما بينهم المتبارون شخصياً في الألعاب الرياضية. ولكن للقاضي أن يخفض قيمة هذا الرهان إذا كان مبالغاً فيه.

٢- ويستثنى أيضاً ما رخّص فيه قانوناً من أوراق النصيب.»

ويتفق حكم القانون المدني والشريعة الإسلامية الغراء؛ إذ ينهى الله سبحانه وتعالى عن المقامرة في قوله تعالى: ﴿يَا أَيهَا الَّذين آمنُوا إِنَّمَا الْخمر وَالْميسر والأنصاب والأزلام رِجْس من عمل الشَّيْطَان فَاجْتَنبُوهُ لَعَلَّكُمْ تفلحون × إِنَّمَا يُرِيد الشَّيْطَان أَن يُوقع بَيْنكُم الْعَدَاوَة والبغضاء فِي الْخمر وَالْميسر ويصدكم عَن ذكر الله وَعَن الصَّلَاة فَهَل أَنْتُم مُنْتَهُونَ[1]﴾.

(١) الآيات (٩٠) و(٩١) من سورة المائدة، القرآن الكريم.

والمقامــرة هي عقد يتعهد بمقتضاه شخصــان أو أكثر بدفع مبلغ معين أو شيء معين لمن يربح منهم بحيث يصبح أحداهما في النهاية دائنًا للآخر ومن يستحق المبلغ منهما هــو الرابح. ومفهوم هذا التعريف أن أحد طرفي العقد لا بد أن يكون رابحاً[١]. والرهان هــو عقد يتعهد بموجبــه كل من المتراهنين أن يدفع، إذا لم يصــدق قوله في واقعة غير محققــة، للمتراهــن الــذي يصــدق قوله فيها مبلغًــا من النقــود أو أي شــيء آخر يتفق عليــه[٢]. ويوجد تعريف آخر يذهب إلى أن عقد الرهان هو «اتفاق بين طرفين، أحدهما يؤكد والآخر ينكر حادثًا معينًا، ويشترطان أن يدفع المخطئ إلى المصيب مبلغًا من المال بعد تحقيق الحادث[٣].»

ووفقًــا للأستاذ الدكتور عبد الرزاق السنهوري، إن الفــرق بين المقامرة والرهان أن المقامر يقوم بدور إيجابي في محاولة تحقيق واقعة غير محققة، أما المتراهن فلا يقوم بــأي دورٍ في محاولة تحقَيق صدق قولــه[٤]. وبشكل عام لا توجد أهمية عملية للتمييز بين المقامرة والرهان حيث إن أحكامهما واحدة[٥].

ويجمــع عقــد المقامــرة أو الرهــان الخصائــص الآتية: فهــو عقد رضائــي، وملزم للجانبين، واحتمالي، ومن عقود المعاوضة[٦].

ووفقًــا لنص المادة رقم (٢٤) من القانون رقم (٨) لسنة ٢٠٢٢ بشأن إصدار قانون المنشــآت الفندقيــة والسياحية «لا يجوز مزاولــة ألعاب القمارِ في المنشــآت (الفندقية والسياحيــة)[٧] إلا لغــير المصريين، وفقا للشروط والضوابــط التي يصدر بها قرار من

(١) الفتوى رقم ١٣٦ بتاريخ ١٩٥٦/٦/٢٨ – الجمعية العمومية لقسمي الفتوى والتشريع بمجلس الدولة.

(٢) عبد الرزاق أحمد السنهوري، الوسيطِ في شرح القانون المدني: عقد التأمين والمقامرة والرهان والمترتب مدى الحياة، الجزء السابع، المجلد الثاني، تنقيح المستشار أحمد مدحت المراغي، منشأة المعارف بالإسكندرية، ٢٠٠٤، ص٩٣٥.

(٣) محمــد شريــف عبد الرحمن أحمد عبــد الرحمن، المباديء الأساسيةِ فــي عقود الغرر: عقد المقامــرة والرهان والمرتب مدى الحياة وعقد التأمين، المكتبة القانونية، الطبعة الأولى، ٢٠٠٠، ص١١

(٤) عبد الرزاق أحمد السنهوري، المرجع السابق، ص٩٣٦.

(٥) عبد الرزاق أحمد السنهوري، المرجع السابق.

(٦) عبد الرزاق أحمد السنهوري، المرجع السابق، ص٩٣٧-٩٣٨.

(٧) تعرف الفقرة ٥ و٦ من المادة الأولى للقانون رقم ٨ لسنة ٢٠٢٢ المنشآت الفندقية والسياحية بما يلي:

«٥- المنشــآت الفندقيــة: الأماكن المعدة لإقامة النزلاء المصريــين والأجانب الحاصلة على ترخيص من الــوزارة المختصة، ومنها: الفنــادق، القــرى السياحية، الفنادق العائمة، الفنــادق التراثية، فنادق البوتيك، الذهبيات، أماكــن الإقامة الصديقة للبيئة، مخيمات السفاري، المخيمات، الشقق الفندقية، وحدات الإقامة، وغيرها والتي يصدر بتحديدها قرار من الوزير المختص.

٦- المنشــآت السياحيــة: الأماكن المعدة أساسا لاستقبال المصريين والأجانب بغرض تقديم المأكولات والمشروبات إليهم لاستهلاكها

الوزيـر المختص، على أن يتضمن هذا القرار تحديد المنشـآت التي يجوز مزاولة ألعاب القمـار فيها والإتاوة التـي تستحق عليها بمـا لا يجاوز نصف إيـرادات ألعاب القمار.» وقـد تضمن مـن قبله القانون رقم ١ لسنة ١٩٧٣ بشأن المنشـآت الفندقية والسياحية – والـذي أُلغـي بموجب القانون رقـم ٨ لسنة ٢٠٢٢ – ذات الحظرِ فـي المادة الثالثة منه. والـذي يهمنا في هذا الصدد هو معرفة أن مزاولة ألعاب القمار تقتصر فقط على غير المصريين في المنشآت الفندقية والسياحية.

وحيـث استثنى القانون المـدني ما رخّص فيه قانوناً من أوراق النصيب من الخضوع لأحكام المقامرة والرهان، نشير إلى أن نشاط اليانصيب منظم بموجب القانون رقم ٩٣ لسنـة ١٩٧٣ بشأن نظام اليانصيب والقرارات الصادرة تنفيذًا له، ومن ضمنها القرار رقم ١٣٩ لسنة ١٩٧٥ بشأن شروط وأوضاع وإجراءات الترخيص في أعمال اليانصيب وبمنح التراخيص بممارسة عرض أوراق اليانصيب أو بيعها أو توزيعها.

ويقصد باليانصيب، وفقًا للمادة رقم (١) من القانون رقم ٩٣ لسنة ١٩٧٣، كل عمل يعرض على الجمهور تحت أية تسمية كانـت لغرض خيري أو تجاري أو لأي غرض آخر وتخصص له بعض الجوائز المالية أو العينية التي يكـون الحصول عليها موكولًا للحظ دون سـواه[١]. ونظـام اليانصيب بشكل عام يستلزم من الشخص شراء تذاكر مرقمة ويتـم تحديد الفائزِ في سحب عشوائي. ويجـب أن يعين على كل تذكرة يانصيب رقمها المسلسـل، واسم الجهـة المرخص لها إصـدار اليانصيب، ورقـم الترخيص، وتاريخه، وقيمـة التذكرة، وتاريخ ومـكان السحب، والجوائز المخصصـة للرابحين[٢]. وقد يكون النصيـب مبلغًا من النقـود أو عدة مبالغ، أو شيئًا أو عـدة أشياء، توضع تحت السحب، ويكـون لكل مساهم رقم معـين، ويسحب من بين هذه الأرقـام عن طريق محض الحظ الرقـم أو الأرقـام الفائـزة. ولعبـة النصيب بحسـب الأصل تعتبر مراهنـة[٣] ومحض

في المكان ذاته أو خارجه والحاصلة على ترخيص من الوزارة المختصة، ومنها: المطاعم، المطاعم العائمة «ثابتة أو متحركة»، مطاعـم التيـك أواي، مطاعم العربـات، الكافتيريات، وكذا وسائل النقـل السياحي والرحلات السياحية البريـة أو النيلية أو البحريـة، (الديسكوهـات)، الملاهـي الليلية، محـال بيع العاديـات والسلع السياحية، مراكـز الأنشطـة السياحية من غوص وسفاري وأنشطة بحرية، المراكز الصحية والرياضية الموجودة داخل المنشآت الفندقية، وغيرها من المنشآت والأنشطة، والتي يصدر بتحديدها قرار من الوزير المختص.

(١) المادة رقم (١) من القانون رقم (٩٣) لسنة ١٩٧٣.

(٢) المادة رقم (١) من القرار رقم (١٣٩) لسنة ١٩٧٥.

(٣) وقيـل إنهـا مقامرة. «إن عملية اليانصيب تعتبر مقامرة وردتِ في القانون المدنيِ في الباب الرابع ضمن عقود الغرر.» الفتوى

الحظ هو الذي يتحكم في تعيين الفائز فيها، والأصل أن تعتبر باطلة بطلانًا مطلقًا[١]، لكن القانون أجاز أوَراق النصيب المرخص بها بموجب القانون. وبشكل عام لم يعد اليانصيب بصورته التقليدية شائعًا في مصر[٢].

ويترتب على المقامرة والرهان البطلان المطلق المتعلق بالنظام العام. كما يحق لمن خسر المقامرة أو الرهان استرداد ما خسره خلال ثلاث سنوات من وقت الدفع، ويبطل أي اتفاق يقضي بغير ذلك. وتسهيلًا لاستعمال هذا الحق، جعل القانون المدني إثبات هذا الدفع بكافة طرق الإثبات.

ولتحقق المقامرة أو الرهان، لا يشترط أن يكون ربح المقامرة أو المتراهن يقتصر على مبلغ من النقود، فيمكن أن يكون أي شيء آخر يُقوَّم بمال، وفي ذلك قضت محكمة النقض المصرية: «وكان الربح كما يتحققِ في صورة المقامرة على مبلغ من النقود قد يتحقق أيضاً في المقامرة على طعام أو شراب ثمنه مستحق الأداء لصاحب المقهى أو على أي شيء آخر يقوم بمال[٣].»

ويلاحظ أن السمة الأساسية والسبب الرئيسي لحظر المقامرة والرهان هو «الحظ». ففي ذلك تقول مذكرة المشروع التمهيدي للقانون المدني: «المقامرة والرهان يتوقفان على الحظ. لذلك كان الاتفاق الخاص بهما باطلًا لمخالفته للآداب وللنظام العام والبطلان مطلق لا ترد عليه الإجازة.»

كما قضت محكمة النقض بما يلي: «كان المراد بألعاب القمارِ في معنى المادة سالفة

رقم ١٣٦ بتاريخ ١٩٥٦/٦/٢٨ – الجمعية العمومية لقسمي الفتوى والتشريع بمجلس الدولة. كما جاء بمذكرة المشروع التمهيدي للقانون المدني: «لم يستثن المشروع من تحريم المقامرة والرهان إلا حالتين: ٢- ما رخص فيه القانون من ألعاب المقامرة، ويشمل هذا أوراق النصيب...»

(١) محمد شريف عبد الرحمن أحمد عبد الرحمن، المرجع السابق، ص٤٩.

(٢) ويلاحظ أنه يوجد فرق بين اليانصيب والمسابقات التي تستلزم بذل الجهد أو أعمال الفكر، حيث لا تعد الأخيرة ضمن أعمال اليانصيب حتى ولو اعتمد تحديد الفائز على قرعة. وذلك ما أكدته الجمعية العمومية لقسمي الفتوى والتشريع بمجلس الدولة بموجب الفتوى رقم ١٠٩٠ لسنة ١٩٩٧ بتاريخ ١٩٩٧/١٠/١: «ولما كان قوام الحصول على الجائزةِ في اليانصيب هو الحظ وحده دون سواه، فبهذا يتميز اليانصيب عن التسابق والتباري الذى يتطلب من الجمهور – بداءة بذل الجهد أو أعمال الفكر لنيل الفوز بالجائزة، فمثل هذا التسابق أو التباري لا يصدق عليه وصف اليانصيب ولا يخضع لأحكامه، حتى ولو ضربت القرعة بين المتسابقين الذين تقدموا بإجابات صحيحة لتحديد من سيفوز بالجائزة ما فتىء الفوز فيه موقوفاً أيضاً على تقديم إجابات صحيحة وليس موكولاً للحظ وحده دون سواه.»

(٣) محكمة النقض – الطعن رقم ٩٦١ لسنة ٣٣ ق، تاريخ الجلسة ٣٠ / ١٢ / ١٩٦٣، والطعن رقم ٩٠٧ لسنة ٣٣ ق، تاريخ الجلسة ١٦ / ١٢ / ١٩٦٣، والطعن رقم ١٦٠١ لسنة ٢٧ ق، تاريخ الجلسة ١٨ / ٢ / ١٩٥٨.

الذكر هي الألعاب التي تكون ذات خطر على مصالح الجمهور وقد عدد القانون رقم ٣٧ لسنة ١٩٥٦ والقرار التنفيذي لوزير الداخلية رقم ٣ لسنة ١٩٥٥ بعض أنواع القمار على سبيل المثال وهي التي يكون الربح فيها موكولاً للحظ أكثر منه للمهارة[١].»

وغني عن البيان أن القانون لم يربط بين البطلان ومكان ممارسة المقامرة أو الرهان، فجعل النص عامًا. وبالتالي يمتد البطلان كذلك إلى حالة ممارسة المقامرة أو الرهان بشكل إلكتروني، وما أكثر المنصات الإلكترونية التي تجيز ألعاب القمار والرهان اليوم! ومن ذلك المراهنة عبر الإنترنت على نتائج المباريات مثل كرة القدم، وألعاب البوكر الإلكترونية والتي نمتنع عمدًا عن ذكر أمثلة لها في هذا البحث.

وننوه إلى أن تقنين العقوبات رقم ٥٨ لسنة ١٩٣٧ أفرد بابًا خاصًا بألعاب القمار والنصيب؛ إذ يُعاقب بالحبس وبغرامة لا تجاوز ألف جنيه ومصادرة جميع النقود والأمتعة في محلات ألعاب القمار بالنسبة لكل من أعد مكانًا لألعاب القمار وهيأه لدخول الناس فيه[٢]. كما يعاقب بذات العقوبات كل من وضع للبيع شيئًا في النمرة المعروفة باللوتيري بدون إذن الحكومة وتضبط أيضا لجانب الحكومة جميع النقود والأمتعة الموضوعة في النمرة[٣]. ولن نخوض أكثر من هنا في الشق الجنائي للمقامرات لخروجه عن نطاق البحث.

- **وفي ضوء ما سبق، يمكن استخلاص أن للمقامرة والرهان أربعة عناصر أساسية:**
- وجود مقابل بأن يدفع شخص شيئًا لآخر سواء كان مبلغًا من النقود أو أي شيء أخر.
- وجود خاسر ورابح.
- حصول الرابح على جائزة تتمثل في مبلغ من النقود أو أي شيء آخر يقوم بالمال.
- اعتماد النتيجة بشكل أساسي على الحظ.

(١) محكمة النقض، الطعن رقم ١٦٨٢٣ لسنة ٦١ق، تاريخ الجلسة ١٩٩٦/١١/٣.

(٢) المادة رقم ٣٥٢ من قانون العقوبات رقم (٥٨) لسنة ١٩٣٧.

(٣) المادة رقم ٣٥٣ من قانون العقوبات رقم (٥٨) لسنة ١٩٣٧.

الفصل الثاني

مدى إمكان تطبيق قواعد المقامرة والرهان على صناديق الغنائم

بشكل عام، يستطيع اللاعب الحصول على صناديق الغنائم في غالبية الألعاب الإلكترونية عن طريق اللعب، أو مقابل النقود الافتراضية التي يحَصل عليها من خلال اللعب، أو مقابل شراء صناديق الغنائم بشكل مباشر مقابل نقود حقيقية، أو بشكل غير مباشر من خلال شراء نقود افتراضية ثم شراء صناديق الغنائم عن طريق تلك النقود.

واللاعب عند فتح صناديق الغنائم يضمن أنه سيربح جائزة أو جوائز، ولكن تختلف قيمتها بحسب نوع الجائزة، وفي الغالب تكون الجوائز القيمة نادرة حيث تتدرج الجوائز التي يحصل عليها اللاعبِ في الأهمية والقيمة بحيث تندر الأشياء الافتراضية ذات القيمة والأهمية العالية. فهي تعتمد بشكل أساسي على الحظ. ونذكر بأن القيمة المقصودة هنا هي قيمةِ في العالم الافتراضي للعبة الإلكترونية، لا العالم الحقيقي.

ونرى أنه إذا كان يجوز الحصول على صناديق الغنائم من خلال اللعب أو شرائها بنقود افتراضية فقط، ولا يسمح نظام اللعبة بشراء تلك النقود الافتراضية بنقود حقيقية، أو بأي وسيلة أخرى لا يشترط فيها إنفاق نقود حقيقية، فإنه لا تثار أية مشكلةِ في هذا الشأن. فلا تخرج تلك الصناديق عن كونها جزءًا من لعبة مسلية، ولا نكونَ بحاجة إلى إثارة فكرة المقامرة أو الرهان. صحيح أن اللاعب قد يحصل على صناديق الغنائم بعد بذل وقت ومجهود، ولكن لا يمكن القول بأنها شكل من أشكال الرهانات حيث لا يدفع اللاعب مقابلها أية أموال حقيقية.

وبالتالي نقصر نطاق تحليلنا في الصفحات التالية على صناديق الغنائم التي يجوز شرائها بنقود حقيقية مباشرة أو بشكل غير مباشر من خلال النقود افتراضية إذا يسمح نظام اللعبة بشراء النقود الافتراضية مقابل نقود حقيقية.

ويبدو أن صناديق الغنائم – في الحالة الأخيرة – تقترب بشكل كبير من ألعاب النصيب، حيث – كما ذكرنا سَلفًا – يقصد باليانصيب وفقًا للقانون رقم ٩٣ لسنة ١٩٧٣ كل عمل يعرض على الجمهور تحت أية تسمية كانت لغرض خيري أو تجاري أو لأي غرض آخر وتخصص له بعض الجوائز المالية أو العينية التي يكون الحصول عليها موكولا للحظ دون سواه. وبتطبيق هذا التعريف على صناديق الغنائم، نجد أن تلك

الصناديق تُعرَض على اللاعبين لأغراض «تجارية» بالنسبة للمطور و«ترفيهية» بالنسبة للاعب تحت مسميات مختلفة، كما يتم الحصول على جوائز مالية وعينية «افتراضية» اعتمادًا على الحظ فقط دون أن يكون للمهارة أي دور.

وبالرغم من التشابه الكبير بين اليانصيب وصناديق الغنائم، إلا أنهما يختلفان من عدة وجوه كما يلي:

- **أولًا:** تتسم الجوائز المالية أو العينية التي يحصل عليها اللاعبين بواسطة صناديق الغنائم بصفة «الافتراضية»، أي أنها توجدِ في العالم الافتراضي للعبة الإلكترونية فقط، ولا وجود لهاِ في العالم الحقيقي، ومن ثم لا قيمة حقيقية لها.
- **ثانيًا:** إن المقامرة والرهان بشكل عام يفترضان وجود فائز وخاسر وإن تعددوا، بينما يكون اللاعبِ في صناديق الغنائم فائزًا دائمًا حتى ولو لم يحقق الغرض المأمول من فتح هذه الصناديق.
- **ثالثًا:** إن ألعاب اليانصيب بالصورة التي تم تنظيمها بها بموجب القانون رقم ٩٣ لسنة ١٩٧٣ بشأن نظام اليانصيب وقرار وزير التأمينات والشئون الاجتماعية رقم ١٣٩ لسنة ١٩٧٥ تستلزم وجود أوراق يتم بيعها ثم إجراء سحب بشكل عشوائي للفائز أو الفائزين. كما يشترط تمثيل وزارة الشئون الاجتماعية (وزارة التضامن الاجتماعي حاليًا) في عمليات السحب[١].

وفي ضوء ما سبق، لا يمكن القول بأن صناديق الغنائم ينطبق عليها القانون رقم ٩٣ لسنة ١٩٧٣ بشأن نظام اليانصيب. كما أنه لا يمكن تصنيفها على أنها مقامرة أو رهان في ضوء القانون المصري، وذلك لأن اللاعب يفوز دائمًا، كما أنه لا يوجد قانون أو قرار أو حكم قضائي يعترف بأن الأشياء الافتراضيةِ في صناديق الغنائمِ في الألعاب الإلكترونية لها قيمة تقوم بالمال.

وبالرغم من أن الأسباب سالفة البيان قد تعيق تصنيف صناديق الغنائم بأنها شكل من أشكال الرهانات، إلا أنه يمكن الرد عليها على النحو التالي:

القول بأن الأشياء الافتراضية التي يتم الحصول عليها كجائزة لا قيمة لها دائمًا

(١) المادة رقم (٢) من القانون رقم ٩٣ لسنة ١٩٧٣.

غير صحيح، وذلك لإنه ثبت أن تلك الأشياء لها قيمة مادية ومعنويةِ في العديد من المواقف. فعلى سبيل المثال، في عام ٢٠٠٥ قام أحد اللاعبين بشراء محطة فضائية افتراضية مقابل مائة ألف دولار أمريكي في لعبة الخيال العلمي Project Entropia [١]. وتم بيع جلد (Skin) لسلاحِ في لعبة Counterstrike عام ٢٠٢٤ مقابل أكثر من مليون دولار أمريكي[٢].

ومن مظاهر قيمة الأشياء الافتراضية ظهور بعض الأفراد الذين يتخذون من جمع الأشياء الافتراضية مهنة؛ عن طريق اللعب فترات طويلة لكسب الأشياء الافتراضية ثم بيعها للأفراد الذين لا يملكون الوقت الكافي للحصول على هذه الأشياء، ويطلق عليهم مزارعو الذهب (Gold Farmers)[٣]، بل وقد يتم توظيفهم من قبل شركات متخصصةِ في نشاط زراعة الذهب (Gold Farming) أي جمع الأشياء الافتراضيةِ في الألعاب الإلكترونية[٤].

ولم يقف الأمر عند هذا الحد، فيوجد اليوم مواقع متخصصة لتداول الأشياء الافتراضيةِ في الألعاب الإلكترونية[٥] مثل موقع PlayerAuctions والذي يعرض فيه أشياء افتراضية لأكثر من مائتي لعبة إلكترونية[٦]. وفي عام ٢٠٠٧، بلغ حجم المعاملات على الأشياء الافتراضية على منصة com.٥١٧٣ الصينية مليار وسبعة وثلاثين مليون دولار أمريكي[٧].

وإنفاق اللاعبين على الأشياء الافتراضيةِ في تزايد مستمر، حيث بلغ إنفاق اللاعبين على مستوى العالم عام ٢٠٢٠ حوالي ٥٤ مليار دولار بحسب موقع Statista [٨]، ومن

(1) Peter Brown and Richard Raysman, 'Property Rights in Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues in Virtual Property' (2006) 2 The Indian Journal of Law and Technology 90.

يلاحظ أن اسم اللعبة تحول لاحقًا إلى Entropia Universe.

(2) BLOG CSMARKET, 'The History of the Most Expensive Skin Sale in Counter-Strike. An Over $1.000.000 Deal' (5 June 2024) <https://csmarket.gg/blog/the-history-of-the-most-expensive-skin-sale-in-counter-strike-an-over-1-000-000-deal/#:~:text=in%20Counter%2DStrike.-,An%20Over,000%20Deal.&text=On%20January%2023%2C%202024%2C%20a,661%20in%20Factory%20New%20condition> accessed 19/9/2024.

(3) Julian Dibbell, 'Invisible Labor, Invisible Play: Online Gold Farming and the Boundary Between Jobs and Games' (2016) 18(3) Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law 421.

(4) Richard Heeks, 'Understanding «Gold Farming» and Real-Money Trading as the Intersection of Real and Virtual Economies.' (2010) 2(4) Journal of Virtual Worlds Research 7.

(5) Consumer Financial Protection Bureau, «Banking in video games and virtual worlds», Report (April 2024) 17-18.

(6) PlayerAuctions' official website: <https://www.playerauctions.com/> accessed 19/9/2024.

(7) Yi Xiang and Liang Guo, 'Virtual Property Trade in Online Games' (2013) 2.

(٨) ستاتيستا هي منصة عالمية للبيانات وتضم مجموعة كبيرة من الإحصائيات والتقارير والرؤى حول أكثر من ٨٠،٠٠٠ موضوع من ٢٢،٥٠٠ مصدرٍ في ١٧٠ صناعة. تأسست Statista في ألمانيا في عام ٢٠٠٧، وتعملِ في ١٣ موقعًا حول العالم وتوظف

المتوقع أن يصل هذا الرقم إلى حوالي ٧٤ مليار دولار عام ٢٠٢٥ [١]. وقد سبق أن أشرنا أن مصر تعد ثانِ أكثر دولة عربية من حيث الإنفاق على الألعاب الإلكترونية بشكل عام.

وقد أكدت العديد من الأحكام القضائية أهمية الأشياء الافتراضية وأنها ذات قيمة. فعلى سبيل المثال ذهبت محكمة صينيةِ في قضية Li Hong Chen v. Arctic Ice Science Technology Inc. بأن الأشياء الافتراضيةِ في لعبة Red Moon لها قيمة ولا يغير من ذلك كونها افتراضية[٢]. وهذا ما ذهبت إليه أيضًا محكمة هولندية عندما قضتِ في قضية تتلخص وقائعها في سرقة صبيان أشياء افتراضية من صبي آخرِ في لعبة Runescape [٣].

وتظهر القيمة المعنوية للأشياء الافتراضيةِ في واقعة خطيرة يعود تاريخها إلى أوائل القرن الحالي عندما أعار لاعب بالغ من العمر ٤١ عامًا سيفًا افتراضيًا لصديقه فاز بهِ في لعبة Legend of Mir ٣، ولكنه فوجئ بأن صديقه باع السيف الافتراضي لشخص ثالث مقابل ٧٢٠٠ يوان صيني. وعندما رفضت الشرطة التدخل على أساس أن الشيء محل النزاع لا يعد شيئًا ماديًا محميًا بموجب القانون، فقد اللاعب أعصابه وقتل صديقه بعدة طعناتِ في صدره، على الرغم من أن صديقه قد عرض عليه المبلغ المالي الذي حصل عليه جراء بيع السيف الافتراضي[٤]، مما يدل على ارتباط اللاعبين بالأشياء الافتراضية واعتبارها ضمن ممتلكاتهم.

وقد أثبتت العديد من الدراسات أن اللاعبين يشترون صناديق الغنائم بسبب قيمة الجوائزِ في العالم الافتراضي، وليس لأجل مكاسب ماليةِ في العالم الحقيقي[٥]. فبالإضافة إلى الاستخدامات العملية للأشياء الافتراضيةِ في اللعبة الإلكترونية مثل تعزيز قوة الصورة الرمزية للاعب، ينفق اللاعبون نقودًا حقيقية للحصول على

حوالي ١،١٠٠ متخصص. https://www.statista.com/aboutus/

(1) Statista, 'Consumer spending on in-game purchases worldwide from 2020 to 2025' (September 2021) <https://www.statista.com/statistics/558952/in-game-consumer-spending-worldwide/> accessed 19/9/2024.

(2) Wian Erlank, 'Introduction to Virtual Property: Lex Virtualis IPSA Loquitur' (2015) 18 Potchefstroom Electronic Law Journal 2544; Sheppard Mullin Richter and Hampton LLP, 'Online games and virtual property', (lexology, May 2009) <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=0d26ced1-ebd8-4e32-bf83-061a831d64a6> accessed 19/9/2024.

(3) Wian Erlank, 'Introduction to Virtual Property: Lex Virtualis IPSA Loquitur' (2015) 18 Potchefstroom Electronic Law Journal 2546-2547.

(4) Allen Chein, 'A practical look at Virtual Property' (2006) 80 St. John›s Law Review 1059-1060; «Chinese gamer sentenced to life,» (BBC News, 8 June 2005) <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm> accessed 30 December 2023.

(5) Sheldon Evans (n 130) 416-417.

أشياء افتراضية تعزز هويتهم الاجتماعية وترفع مكانتهم في اللعبة الإلكترونية وسط أصدقائهم والمجتمع الافتراضي بشكل عام. وتشبه تلك الرغبة رغبة الأشخاص في العالم الحقيقي في اقتناء المجوهرات، حيث تتجاوز القيمة المادية والاقتصادية لتلك المجوهرات وتصل إلى قيمة رمزية تعكس مكانة اجتماعية معينة. وإجمالاً، تمثل الجائزة التي تخرج من صناديق الغنائم شيئًا له قيمة، ولكنها قيمة توجد في عالم افتراضي[١].

وعليه، فالتفسير الضيق للقيمة بأنه يشمل الأشياء الموجودة في العالم الحقيقي يتجاهل الإجماع الاقتصادي على أن هناك قيم أخرى، كالقيم الاجتماعية والنفعية، تحرك سلوك المستهلك والمقامرة في العالم الافتراضي[٢]. كما أنه لا يخفى على أحد وجود عملات رقمية مثل البيتكوين Bitcoin والإيثريوم Ethereum والتي صار معترف بها في بعض الدول كممتلكات خاصة قابلة للتداول بالرغم من أنها لا تخرج عن كونها نقودًا افتراضية أيضًا[٣].

وأشارت لجنة المقامرة البلجيكية Belgium Gambling Commission بأنه إذا تم شراء صناديق الغنائم بالمال، إما بشكل مباشر أو غير مباشر، فإن الأشياء الافتراضية الموجودة داخلها تعتبر ذات قيمة في حد ذاتها[٤].

بالإضافة إلى ما سبق، فلم يشترط القانون المصري أو الأحكام القضائية صراحة أن تكون الجائزة مادية. وبشكل عام، فالتطور التكنولوجي والعصر الرقمي الحديث يستلزم أن يتم تفسير النصوص بصورة مرنة بحيث تتسع لتشمل الإشكالات المستحدثة.

ومع ذلك، مازالت الطبيعة الافتراضية للأشياء المكتسبة من صناديق الغنائم تصطدم مع وجوب اعتبار الجائزة ضمن «أي شيء آخر يقوم بمال[٥]». فالحقيقة أنه من الصعب تحديد القيمة المالية الدقيقة للأشياء الافتراضية التي يحصل عليها اللاعبون داخل الألعاب الإلكترونية؛ وذلك لأن قيمة هذه الأشياء غالبًا ما تكون نسبية

(1) ibid 417.
(2) ibid 410.
(3) Kevin George, 'Cryptocurrency Regulations Around the World' (Investopedia, 20 September 2024) <https://www.investopedia.com/cryptocurrency-regulations-around-the-world-5202122> accessed 30/9/2024.
(4) Stephanie Derrington and others (n 94) 313.
(٥) محكمة النقض – الطعن رقم ٩٦١ لسنة ٣٣ ق، تاريخ الجلسة ٣٠ / ١٢ / ١٩٦٣، والطعن رقم ٩٠٧ لسنة ٣٣ ق، تاريخ الجلسة ١٦ / ١٢ / ١٩٦٣، والطعن رقم ١٦٠١ لسنة ٢٧ ق، تاريخ الجلسة ١٨ / ٢ / ١٩٥٨.

وتعتمد على عوامل عدة، منها: طبيعة اللعبة، واهتمامات اللاعب، ومدى ارتباطه بالعالم الافتراضي. فبينما يولي بعض اللاعبين أهمية كبيرة لهذه الأشياء ويرونها كجزء أساسي من تجربتهم، يرى آخرون أنها مجرد أدوات مساعدة لتحقيق أهداف اللعبة.

إن صناديق الغنائم تعتمد بشكل أساسي على الحظ وليس المهارة، وهذا هو أساس المقامرات والرهانات.

إن القول بأن اللاعب فائز دائمًا في صناديق الغنائم غير صحيح من الناحية الواقعية. فنظريًا يحصل اللاعب دائمًا على جائزة عند فتح صندوق الغنائم، ولكن عمليًا يهدف اللاعبون من وراء شراء هذه الصناديق إلى الحصول على أشياء افتراضية معينة وفي الغالب تكون الأشياء النادرة ذات القيمة العالية، وعند عدم تطابق محتوى الصندوق مع توقعات أو احتياجات اللاعب، يشعر وبحق أنه خسر. فالجائزة لا تقاس فقط بفرصة الفوز بها، بل بقيمتها بالنسبة للاعب ومدى حاجته إليها، خاصة عند مقارنة تلك القيمة بالتكلفة التي تكبدها اللاعب.

وبعبارة أخرى، يخسر اللاعب إذا كانت الجائزة عديمة الفائدة. فبالنظر إلى معدلات الفوز العشوائية في صناديق غنائم، يتم توزيع الأشياء الافتراضية ذات القيمة المنخفضة كثيرًا، بينما يتم توزيع الأشياء الافتراضية ذات القيمة العالية نادرًا. لذلك، فإن حصول اللاعب على شيء افتراضي يمتلكه بالفعل، أو ذو قيمة اجتماعية أو نفعية أقل من تلك التي يمتلكها بالفعل، يعد عديم الفائدة بالنسبة للاعب وغالبًا ما يتخلص من هذا الشيء، أو يتخلى عنه في العالم الافتراضي، أو يتركه في المخزن الافتراضي storage/inventory دون استخدامه[1].

ولعل الدليل على ذلك إنفاق العديد من اللاعبين أموال كثيرة في فترات متقاربة على صناديق الغنائم. فعلى سبيل المثال، أنفق أحد اللاعبين في بريطانيا ما يقرب من ٧٠٠ جنيه إسترليني في شهر واحد، بينما أنفق آخر أكثر من عشرة آلاف دولار في عامين فقط، بالإضافة إلى إنفاق أربعة أطفال ما يقرب من ٥٥٠ جنيه إسترليني في ثلاثة أسابيع من مال والدهم دون إذنه وفشلوا في الحصول على الشيء الافتراضي

(1) Sheldon Evans (n 130) 417.

النادر الذي كانوا يطمحون الحصول عليه[1]. فلو ربح هؤلاء اللاعبون وغيرهم في أول مرة، ما اشتروا صناديقًا جديدة.

ولتوضيح الفكرة أكثر، تأمل المثال الآتي: إذا كان يوجد رهان على نتيجة مباراة رياضية على أن يدفع كل متراهن مائة جنيه، وتكون الجائزة للرابح ألف جنيه، أما الخاسر فسيربح عشرون جنيه فقط، هل يتعبر هذا الرهان مشروعًا لمجرد أن الخاسر سيربح مبلغًا من المال ومن ثم يعتبر فائزًا في كل الأحوال؟ الواقع أن المتراهن خسر بالفعل الفرق بين قيمة ما دفعه وما خسره. ولو كان الحال كذلك للجأت كافة قنوات المقامرات والرهانات لهذا الحل حتى تضفي المشروعية على أنشطة المقامرات والرهانات.

وعلى الرغم من ذلك، فإننا نقر بأن تحديد ربح أو خسارة اللاعب بحسب الواقع هو أمر نسبي وذو معيار شخصي لا موضوعي؛ إذ يتأثر بعوامل عدة مثل الأشياء الافتراضية التي يملكها اللاعب بالفعل، ومدى تقدمه في اللعبة، وأهدافه. فعلى سبيل المثال، قد يعتبر لاعب الحصول على سلاح معين خسارة إذا كان يمتلك نسخة أفضل منه، بينما يرى لاعب آخر أنه مكسب كبير إذا كان لا يملك سلاحًا أفضل منه. كما يمكن أن توجد جوائز قيمتها متوسطة، فليس بالضرورة أن يضمن صندوق الغنائم شيئًا افتراضيًا عديم الفائدة أو ذو فائدة عالية فقط، فيمكن أن تكون فائدته متوسطة فلا يشعر اللاعب بأنه خاسر أو رابح.

الخلاصة: إن التحليل النظري للقانون المدني وأحكام محكمة النقض المصرية في شأن أحكام المقامرة والرهان ينم عن صعوبة تطبيق هذه الأحكام على صناديق الغنائم. ولكن نظرًا للأسباب الواقعية التي سقناها، ولأن العامل النفسي لآلية عمل صناديق الغنائم في الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى الإدمان، وتؤثر على الحالة النفسية والمزاجية للاعبين بحيث تدعم لديهم الرغبة في الاستمرار في شراء هذه الصناديق

(1) Leon Xiao, Laura L. Henderson, Yuhan Yang, and Philip W. S. Newall. 'Gaming the System: Suboptimal Compliance with Loot Box Probability Disclosure Regulations in China.' (2024) 8(3) Behavioural Public Policy 592.

وفي أمثلة أخرى، أنفق لاعب حوالي ٨٠٠٠ دولار من بطاقة الائتمان الخاصة بوالده في صناديق غنائم card packs لعبة FIFA، بينما أنفق لاعب آخر ٢٠٠٠ دولار في لعبة رياضية أخرى ولم يكتشف والديه ذلك إلا عندما حاولوا استخدام بطاقة الائتمان الخاصة بهم وكانت العملية مرفوضة. ولم يقف الأمر عند هذا الحد، بل انفق طفل في عمر الثانية عشر ٧٠٠ دولار في لعبة Jurassic Park. Sheldon Evans (n 130) 421. وطفل آخر بعمر السابعة انفق ٦٠٠٠ دولار في لعبة Clash of Clans.

علـى أمل أن عدم الحصـول على الشيء الافتراضي الذي يرغبـون فيه بعد العديد من المحـاولات سيليه حتمًا الفوز بهِ في توهم منهم بأن النتائج الماضية تؤثر على احتمالات المستقبل، حتى عندما تكون كل نتيجة مستقلة بذاتها[١]، نرى ضرورة التوسع في تطبيق أحـكام القانـون بحيث يتم امتداد أحـكام القانون المدني بشأن المقامـرة والرهان على صناديق الغنائم، واعتبارها شكلًا مستحدثًا من أشكال الرهان؛ إذ ينفق اللاعب نقودًا حقيقيـة بشكل مباشـر أو غير مباشر بغرض الفوز بأشيـاء افتراضية معينة ذات قيمة موجودةٍ في تلك الصناديق معتمدًا على الحظ فقط.

ووفقًـا لهذا الرأي، يجـب أن يعد شراء صناديق الغنائم باطـلًا، وأن يحق للاعب – طبقًا للقانون المدني – استرداد ما دفعه مقابل شراء تلك الصناديق خلال ثلاث سنوات مـن وقـت الشراء، وليس منذ وقت فتح الصندوق، حيـث يخسر اللاعب ماله منذ ذلك الوقـت، ويستطيع اللاعب إثبات مـا أدّاه بكافة طرق الإثبات، كمـا يكون لورثة اللاعب استعمـال الحـقِ في الاسترداد بعد موت مورثهم. ولا يمنع مـن تطبيق تلك القاعدة أي نصٍ فـي العقد المبرم بين اللاعب والمطور يتضمن الاتفـاق على خلاف ذلك حيث يعد الاتفاق على خلاف ذلـك باطلًا بطلانًا مطلقًا؛ إذ تعد أحكام المقامرة والرهان متعلقة بالنظام العام.

ولتكـون توصياتنا أكـثر عملية، ولمواكبة التطورات الحديثـة والتغيرات المستمرةِ في هذا المجال، فبدلًا من الاكتفاء بالمطالبة ببطلان بيع صناديق الغنائم بشكل عام، لا نرى مـا يمنع من تنظيم المشرع لصناديق الغنائم أسـوة باليانصيب المشروعة، وتماشيًا مع مـا تبنته بعض الدول؛ لضمان إدارة عادلـة وشفافة لهذه الصناديق ولتقليل مخاطرها المحتملـة، بحيث يكون بيع صناديق الغنائم صحيحًـا إذا تم وفقًا لأحكام هذا التشريع. وعليه، نوصي بإصدار تشريع ينظم صناديق الغنائم على أن يتضمن القواعد الآتية:

وجـوب حصـول مطـوري الألعـاب الإلكترونيـة التي تتضمـن صناديـق غنائم على ترخيصـ بذلك من وزارة التضامـن الاجتماعي أو أي جهة مختصـة يحددها المشرع.

---

(١) «صناديـق الغنائـم: فـك لغز صناديـق الغنائم فـي الألعاب الافتراضيـة»، فاستركابيتـال، ١٦ يونيـو ٢٠٢٤. https://faster-capital.com/arabpreneur/%D8%B5%D9%86%D8%A7%D8%AF%D9%8A%D9%82-%D8%A7%D9%84%D8%BA%D9%86%D8%A7%D8%A6%D9%85--%D9%81%D9%83-%D9%84%D8%BA%D8%B2-%D8%B5%D9%86%D8%A7%D8%AF%D9%8A%D9%82-%D8%A7%D9%84%D8%BA%D9%86%D8%A7%D8%A6%D9%85-%D9%81%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%81%D8%AA%D8%B1%D8%A7%D8%B6%D9%8A%D8%A9.html

وفي حال عدم الحصول على الترخيص اللازم لبيع صناديق الغنائم، يجب على المطور حظر صناديق الغنائم من نطاق اللعبة الإلكترونية.

تحديد حد أقصى يومي أو شهري لصناديق الغنائم التي يمكن للاعب شراؤها سواء مقابل نقود حقيقية أو نقود افتراضية. والعلة من امتداد الحد الأقصى للصناديق التي يتم شراؤها بنقود افتراضية ضمان ألا يقوم اللاعب بالاعتماد على شراء نقود افتراضية ثم شراء صناديق الغنائم بتلك النقود الافتراضية، أي شرائها بشكل غير مباشر دون التقيد بالحدود القصوى اليومية أو الشهرية.

وضع تصنيف عمري للألعاب المتضمنة صناديق الغنائم بحيث لا يجوز لمن لم يبلغ سن الرشد (٢١ عامًا) لعبها. ونقر أن التطبيق العملي لهذه القاعدة لن يكون سهلًا، إلا أن الدور الأكبرِ في هذا الخصوص يقع على عاتق الآباء بحيث يقومون بدورهم التربوي في منع أبنائهم من دون سن الحادية والعشرين من شراء أو تحميل الألعاب الإلكترونية المصنفة بأنها لا تصلح لسن أبنائهم.

إفصاح مطوري الألعاب الإلكترونية عما قد تحتويه صناديق الغنائم، ونسبة الحصول على كل شيء افتراضي داخل كل صندوق، على أن يتم ذلك الإعلانِ في مكان ظاهر داخل اللعبة الإلكترونية. وأن يُخطَر اللاعب مسبقًا قبل تعديل أي من تلك القواعد. ويساعد ذلك اللاعب على اتخاذ قرارات مستنيرة بشأن صناديق الغنائم.

توفير طرق بديلة للحصول على الأشياء الافتراضية التي تخرج من صناديق الغنائم مثل إتمام المهام في اللعبة الإلكترونية. وعليه، لا يجوز أن يوجد شيء افتراضي لا يستطيع اللاعب الَحصول عليه سوى عن طريق صناديق الغنائم.

فرض ضريبة على بيع صناديق الغنائم يتم تحميلها للاعب وتحصيلها من مطوري الألعاب الإلكترونية ثم توريدها إلى صندوق خاص بوزارة التضامن الاجتماعي أو أي وزارة أخرى يحددها المشرع، أسوة بنظام اليانصيب والذي بالأساس إنما شُرِع «توخيًا لتحقيق بعض الأغراض الخيرية التي تقوم على اقتطاع جزء من الكسب الذي تدره هذه الألعاب[١]».

(١) المذكرة الإيضاحية للمشروع التمهيدي للقانون المدني.

إلزام مطوري الألعاب الإلكترونية بالاحتفاظ بسجلات المعاملات الشرائية لصناديق الغنائم لمدة ثلاث سنوات أو لأي مدة أخرى يرى المشرع ملاءمتها.

فرض جزاءات إدارية وعقوبات جنائية على مخالفة القواعد سالفة البيان مثل سحب الترخيص والغرامة المالية.

تطبيق القواعد الواردة أعلاه على جميع الألعاب الإلكترونية التي تبثِ في مصر أيًا كان مصدر هذا البث، أي سواء كان المطور يوجدِ في مصر أو خارج مصر.

في حال فشل المطورِ في الامتثال لأي من القواعد سالفة الذكر، يجب عليه إلغاء مكنة شراء صناديق الغنائم مقابل نقود حقيقية بشكل مباشر أو غير مباشر تمامًا أي حظرها. وإذا خالف ذلك بأن استمرِ في بيع صناديق الغنائم، يتعين على الجهاز القومي لتنظيم الاتصالات حجب بث اللعبة الإلكترونيةِ في الإقليم المصري، بالإضافة إلى تطبيق العقوبات الجنائيةِ في هذا الشأن.

وكما ذكرنا سلفًا، إذا كانت اللعبة الإلكترونية لا تبيح الحصول على صناديق الغنائم إلا من خلال اللعب فقط أو النقود الافتراضية إذا كان لا يمكن شراء تلك النقود مقابل نقود حقيقية، فلا يوجد محل لبحث مدى إمكان تطبيق قواعد المقامرة والرهان عليها حيث لا يدفع اللاعب مقابلها نقود حقيقية بشكل مباشر أو غير مباشر، وتكون تلك الصناديق مشروعة.

الخاتمة

إن انتشار الإنترنت والتطور التكنولوجي ساهم في دخول الألعاب الإلكترونية كل بيت. وعلى الرغم من أن الألعاب الإلكترونية لهَا العديد من الفوائد، فإنها لا تخلو من بعض الأضرار. وحاول هذا البحث تسليط الضوء على صناديق الغنائم داخل الألعاب الإلكترونية التي اعتبرها الكثيرون تحويِ في طياتها نوعًا جديدًا من المقامرات والرهانات المحظورة.

ولتكون الرؤية شبه كاملة، كان لزامًا أولًا استعراض مفهوم الألعاب الإلكترونية، وتطورها التاريخي، وأنواعها، وتصنيفاتها. كما تناول البحث المقصود بالأشياء الافتراضية، وكيفية الحصول عليها، وأنواعها. ثم عرج البحثِ في المطلب الثاني على بيان مدى إمكان خضوع صناديق الغنائم إلى قواعد المقامرة والرهانِ في التشريعات المقارنة والتشريع المصري.

وعند تحليل مدى جواز تطبيق أحكام المقامرة والرهان على صناديق الغنائم في القانون المصري، تبين أن تفسيرًا ضيقًا لآلية عمل الرهانات لا يمكن أن يمد أحكَامه إلى صناديق الغنائم بسبب الطبيعة الافتراضية للجائزة وعدم إمكان تقويمها بالمال، وضمان اللاعب الحصول على جائزة دائمًا، ولكننا نميل إلى التوسعِ في تفسير النصوص القانونية بحيث تمتد أحكام الرهان إلى صناديق الغنائم. ويهدف هذا التوسع إلى مواكبة النصوص التشريعية للتطورات الحديثة، والحفاظ على سلامة أبنائنا وشبابنا. ثم انتهينا إلى وجوب تنظيم صناديق الغنائم باعتبارها شكلًا مستحدثًا من الرهانات حتى يمكن التصدي لآثارها السلبية، حوكمتها، وأرجو من الله عز وجل أن يساهم هذا البحث – ولو قليلًا – في فهم تلك الظاهرة، وإرشاد المشرع المصري، وحثه على التدخل العاجلِ في ظل وجودِ أكثر من ٤٠ مليون لاعب مصري يمارسون الألعاب الإلكترونية.

قائمة المراجع

المراجع باللغة العربية

الكتب

- **عبد الرزاق أحمد السنهوري،** الوسيط في شرح القانون المدني: عقد التأمين والمقامرة والرهان والمترتب مدى الحياة، الجزء السابع، المجلد الثاني، تنقيح المستشار أحمد مدحت المراغي، منشأة المعارف بالإسكندرية، ٢٠٠٤.
- **فتحي شمس الدين، الميتافيرس:** مستقبل العالم الرقمي، دار النهضة العربية، الطبعة الأولى، القاهرة، ٢٠٢٣.
- **محمد شريف عبد الرحمن أحمد عبد الرحمن،** المبادئ الأساسية في عقود الغرر: عقد المقامرة والرهان والمرتب مدى الحياة وعقد التأمين، المكتبة القانونية، الطبعة الأولى، ٢٠٠٠. تم الاطلاع على الكتاب في مكتبة كلية الحقوق بجامعة عين شمس.

الأبحاث العلمية

- **أسماء عبد المهدي عبد الهادي وردينا إبراهيم حسين،** المسابقات في الألعاب الإلكترونية: مفهومها وأحكامها في الفقه الإسلامي، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات الشرعية والقانونية، العدد ٢٧، الإصدار ٤، ٢٠١٩، فلسطين، ص١٧٧-٢٠٦

  - DOI: http://dx.doi.org/10.33976/iugjsls.v27i4.4404

- **ريم خميس مهدي،** التصنيف العالمي للألعاب الإلكترونية، المجلة العربية للتربية النوعية، المجلد الرابع، العدد ١٣، مايو ٢٠٢٠

  - DOI: 10.33850/ejev.2020.73497

التقارير

تقرير اللجنة المشتركة من لجنة التعليم والبحث العلمي والاتصالات وتكنولوجيا المعلومات ومكاتب لجان: الشئون الدستورية، والتشريعية، والشئون المالية والاقتصادية

والاستثمار، والثقافة والسياحة والآثار والإعلام، دراسة عن موضوع «الألعاب الإلكترونية واقتصاداتها وصناعتها والمخاطر والتحديات والفرص المتعلقة بها»، دراسة مقدمة إلى مجلس الشيوخِ فـي الفصل التشريعي الأول، دور الانعقاد العادي الرابع، ٢٠٢٤.

الأحكام القضائية

- محكمة النقض، الطعن رقم ١٦٠١ لسنة ٢٧ ق، تاريخ الجلسة ١٨ / ٢ / ١٩٥٨.
- محكمة النقض، الطعن رقم ٩٠٧ لسنة ٣٣ ق، تاريخ الجلسة ١٦ / ١٢ / ١٩٦٣.
- محكمة النقض، الطعن رقم ٩٦١ لسنة ٣٣ ق، تاريخ الجلسة ٣٠ / ١٢ / ١٩٦٣.
- محكمة النقض، الطعن رقم ١٦٨٢٣ لسنة ٦١ق، تاريخ الجلسة ١٩٩٦/١١/٣.
- فتاوى مجلس الدولة
- الفتوى رقم ١٣٦ لسنة ١٩٥٦ بتاريخ ١٩٥٦/٦/٢٨.
- الفتوى رقم ١٠٩٠ لسنة ١٩٩٧ بتاريخ ١٩٩٧/١٠/١.

المواقع الإلكترونية

الهيئة العامة لتنظيم الإعلان، السعودية، التصنيف العمري،

- https://www.gamr.gov.sa/pages/32

ما هو التنصيف العمري؟ الإمارات العربية المتحدة،

- https://mcy.gov.ae/en/wp-content/uploads/sites/209/2022//%D986%%D8%B8%D8%A7%D985-%%D8%A7%D984%%D8%AA%D8%B5%D986%%D9%8A%D981-%%D8%A7%D984%%D8%B9%D985%%D8%B1%D98%A-Age-rating-system.pdf

- **محمد خليف**،نائب رئيس الاتحاد المصري للألعاب الإلكترونيةِ فـي لقاء تليفزيوني ببرنامج حديث القاهرة على قناة القاهرة والناس، يناير ٢٠٢٤،
  - https://www.youtube.com/watch?v=YRDS66g3kAY.
- **صناديق الغنائم**: فك لغز صناديق الغنائمِ فـي الألعاب الافتراضية، فاستركابيتال، ١٦ يونيو ٢٠٢٤.

- https://fastercapital.com/arabpreneur/%D8%B5%D986%%D8%A7%D8%AF%D98%A%D982-%%D8%A7%D984%%D8%BA%D986%%D8%A7%D8%A6%D985--%%D981%%D983-%%D984%%D8%BA%D8%B2-%D8%B5%D986%%D8%A7%D8%AF%D98%A%D982-%%D8%A7%D984%%D8%BA%D986%%D8%A7%D8%A6%D985-%%D981%%D98%A-%D8%A7%D984%%D8%A3%D984%%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D984%%D8%A7%D981%%D8%AA%D8%-B1%D8%A7%D8%B6%D98%A%D8%A9.html

المراجع باللغة الإنجليزية

Books

- G. David and Gaetano Dimita, Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers - A Training Tool, (Geneva: World Intellectual Property Organization, 2022).
- G. Paul, The Complete History of Computer and Video Games (Emap Images 1996).
- J. W. Brian, The Video Game Textbook (CRC Press, Second Edition, Boca Raton, 2023).
- N. Randy, The Video Game Business (British Film Institute, London, 2014).
- N. Philip and others, 'Loot Boxes: Gambling-Like Mechanics in Video Games', Encyclopedia of Computer Graphics and Games (Springer, 2021).
- O. Hakan, Heterogeneous Development Paths to Growth and Innovation: The Evolution of the Video Game Industry across Four Hubs (World Intellectual Property Organization (WIPO), Economic Research Working Paper Series No. 84, April 2024).
- R. Anxo, The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, (World Intellectual Property Organization, Geneva, 2013).
- S. Apostolos, Games of History: Games and Gaming as Historical Sources (Taylor & Francis, 2021(.
- S.L Ashley and Robert D. Brain, Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials (Carolina Academic Press, North Carolina, United States of America 2009).
- Theses

- A. Erik and Gustav Eriksson, 'Understanding the business model in the video game industry: a case study on an independent video game developer' (Master thesis, Jonkoping University 2019).
- E. Wian, 'Property in Virtual Worlds' (PhD thesis, Stellenbosch University, December 2012).
- J. Jesper, 'A Clash between Game and Narrative' (Master's thesis, University of Copenhagen February 1999).
- P. Przemysla, 'Virtual Property: Towards a General Theory' (PhD diss, European University Institute, 20 December 2017).
- Papers
- A. Brett, 'Gambling vs. Gaming: A Commentary on the Role of Regulatory, Industry, and Community Stakeholders in the Loot Box Debate' (2018). Available at SSRN: https://ssrn.com/abstract=3129811 or http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3129811
- B. Peter and Richard Raysman, 'Property Rights in Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues in Virtual Property' (2006) 2 The Indian Journal of Law and Technology 87105-. DOI: 10.55496/ZBLK5603. Available at: https://repository.nls.ac.in/ijlt/vol2/iss14/
- C. Allen, 'A practical look at Virtual Property' (2006) 80 St. John's Law Review 10591090-. Available at: https://scholarship.law.stjohns.edu/lawreview/vol80/iss36//
- C. M and E van der Westhuzie, 'Regulation of Video Gaming Loot Boxes: Lessons for South Africa from Abroad' (2023) 26 PER/PELJ. DOI http://dx.doi.org/10.171592023/3781-1727//v26i0a13364
- C. Xiaowei and others, 'A grounded theory approach to understanding in-game goods purchase' (2022) 17 PLoS ONE. DOI: https://doi.org/10.1371/journal.pone.0262998
- D. Julian, 'Invisible Labor, Invisible Play: Online Gold Farming and the Boundary Between Jobs and Games' (2016) 18(3) Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law 419465- Available at: https://scholarship.law.vanderbilt.edu/jetlaw/vol18/iss32//
- D. Leahy, 'Rocking the Boat: Loot Boxes in Online Digital Games, the regulatory

challenge, and the EU's Unfair Commercial Practices Directive' (2022) 45 Journal of Consumer Policy 561592-, Doi: https://doi.org/10.1007/s10603-022-7-09522

- D. Stephanie and others, 'The Case for Uniform Loot Box Regulation: A New Classification Typology and Reform Agenda' (2021) 46 Journal of Gambling Issues 302332-. DOI: 10.4309/jgi.2021.46.15
- E. Nicolas, 'A Short and Simple Definition of What a Videogame Is' (Digital Games Research Conference, Canada, 2005). Available at: https://dblp.uni-trier.de/db/conf/digra/digra2005.html#Esposito05a
- E. Sheldon, 'Pandora's Loot Box' (2022) 90 George Washington Law Review, St. John's Legal Studies Research Paper 376444-, Available at SSRN: https://ssrn.com/abstract=3733910 or http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3733910
- E. Wian, 'Introduction to Virtual Property: Lex Virtualis IPSA Loquitur' (2015) 18 Potchefstroom Electronic Law Journal 25252559-. DOI: http://dx.doi.org/10.4314/peli.v18i7.04
- F. Joshua, 'Virtual Property' (2005) 85 Boston University Law Review 1047-1102. Available at: https://www.repository.law.indiana.edu/facpub/1787
- G. Darius, 'From Gachapon to Video Game DLC: A Brief History of Loot Boxes, Gambling and the Law' (2022) Saul Ewing. Available at: https://www.saul.com/sites/default/files/documents/202340571568-/11-v1-From%20Gachapon%20To%20Video%20Game%20DLC_%20A%20Brief%20History%20of%20Loot%20Boxes%20Gambling%20and%20the%20Law%20-%20Sept.%2028202022%.pdf
- H. Richard, 'Understanding «Gold Farming» and Real-Money Trading as the Intersection of Real and Virtual Economies.' (2010) 2(4) Journal of Virtual Worlds Research. DOI: https://doi.org/10.4101/jvwr.v2i4.868
- K. Ardi Wardana and others, 'Critical Analysis of Consumer Protection in «Lootbox» Virtual Transaction System in Indonesia' (2020) 4 URLAM Law Review 138144-. DOI: 10.29303/ulrev.v4i2.87
- L. Baptista Advogados, 'Doing Business in Brazil: Gaming Industry' (2023) Bluz. Available at: https://baptistaluz.com.br/en/wp-content/uploads/sites/211/2023//BLUZ_230508_PD_ebook_Doing-Business-In-Brazil-Games_EN_v6.pdf
- P. Seppy, 'Experience of Legal Regulation of Lootboxes in Different Countries:

A Comparative Analysis' (2024), 2 Journal of Digital Technologies and Law 345- 371. DOI: https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.18

- R. Amir Asadi and Reza Hemadi, 'Understanding Virtual Currencies in Video Games: A Review' (2nd National and 1st International Digital Games Research Conference: Trends, Technologies, and Applications (DGRC), 2018). DOI: 10.1109/DGRC.2018.8712047
- W. Dmitri, 'Structure and Competition in the U.S. Home Video Game Industry' (2002) 4 (1) International Journal on Media Management 4154-. DOI: https://doi.org/10.10801424127020938997 9/
- W. Meng, 'Online Games Virtual Products - Transaction and Value' (2018) 236 Advances in Social Science, Education and Humanities Research 340- 247. DOI: 10.2991/meess-18.2018.63
- X. Leon, 'Regulating loot boxes as gambling? Towards a combined legal and self-regulatory consumer protection approach' (2021) 4 Interactive Entertainment Law Review. DOI: https://doi.org/10.4337/ielr.2021.01.02
- X. Leon, Laura L. Henderson, Yuhan Yang, and Philip W. S. Newall. 'Gaming the System: Suboptimal Compliance with Loot Box Probability Disclosure Regulations in China.' (2024) 8(3) Behavioural Public Policy 590616-. https://doi.org/10.1017/bpp.2021.23.
- X. Yi and Liang Guo, 'Virtual Property Trade in Online Games' (2013). Available at: https://sics.haas.berkeley.edu/pdf_2013/xg.pdf
- Z. Tongyu, 'Application of VR Technology in Games' (Proceedings of the 2023 International Conference on Data Science, Advanced Algorithm and Intelligent Computing, Atlantis Press, 2024) 389394-. DOI: 10.54097/hset.v39i.6558
- Reports
- Consumer Financial Protection Bureau, 'Banking in video games and virtual worlds report' (2024). Available at: https://files.consumerfinance.gov/f/documents/cfpb_banking-in-video-games-and-virtual-worlds_202404-.pdf
- Gaming Commission, 'Research Report on Loot Boxes' (2018). Avaliable at: https://gamingcommission.be/sites/default/files/202108-/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf
- Newzoo, 'Global Games Market Report', Free version, (October 2023).

Available at: https://newzoo.com/ resources/trend- reports/newzoo -global-games -market-report-2023-free-version

- The Business Research Company, 'Online Microtransaction Global Market Report' (2024). Available at: https://www.researchandmarkets.com/report/online-microtransaction?srsltid=AfmBOopQsafAUa5GkoiRPIZnamEitgW_wkSxPLlvThZOfy0N4ph6ERqB
- Electronic Websites
- «Chinese gamer sentenced to life,» (BBC News, 8 June 2005) <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>
- Antoon Dierick, 'A general introduction to gambling law in Belgium' (MDP Law, Lexology, 30 May 2023) <https://www.lexology.com/library /detail.aspx?g=d6323a825-ced-4eae-9d2123553-d93ecb1
- BBFC, <https://www.bbfc.co.uk/>
- BLOG CSMARKET, 'The History of the Most Expensive Skin Sale in Counter-Strike. An Over $1.000.000 Deal' (5 June 2024) <https://csmarket.gg/blog/the-history-of-the-most-expensive-skin-sale-in-counter-strike-an-over-1-000--000deal/#:~:text=in%20Counter%2DStrike.-,An%20Over,00020%Deal.&text=On%20January%20232%C%2020242%C%20a,66120%in%20Factory%20New%20condition>
- C5game's official website: <https://www.c5game.com/en>
- Cambridge, definition of video game, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-arabic/video-game>
- Chrisopher Dring, 'Canada Judge rejects unlawful gambling accusation in EA loot box lawsuit' (GamesIndustry.Biz, 21 March 2023) <https://www.gamesindustry.biz/canada-judge-rejects-unlawful-gambling-accusation-in-ea-loot-box-lawsuit?clckid=41228ca4>
- Counter strike wiki <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Container? clckid=666abeb7>
- Currencytoday, '100 LD to EGP - Linden Dollars to Egyptian Pounds' <https://ld.currencyrate.today/convert/amount-100-to-egp.html>
- DLP Piper, 'Navigating the regulatory maze: A global guide to loot boxes in video gaming' (DLA Piper, 27 July 2023) <https://www.dlapiper.com/en/

insights/topics/loot-boxes>

- ESRB, <https://www.esrb.org/>
- FIFA, 'Your Guide to: FIFA Ultimate Team Packs' <https://www.ea.com/en-au/games/fifa/fut-packs-explained?clckid=26748829>
- Hayden Dingman, 'How loot boxes are turning full-priced PC games into pay-to-win games of chance' (PCWorld, 10 October 2017) <https://www.pcworld.com/article/407482/loot-boxes-ruining-gaming.html>
- History.com Editors, 'Video Game History' (History, 1 September 2017 and updated 17 October 2022) <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games> accessed 22024/8/.
- Itembay's official website: <https://www.itembay.com/intro>
- Itemmania's official website: <https://www.itemmania.in.th/>
- Jason Schreier, 'ESRB Says It Doesn't See 'Loot Boxes' as Gambling' (Koktaku 11 October 2017) <https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091>
- Juniper Research 'Video Game Loot Boxes to Generate Over $20 Billion in Revenue by 2025' (March 2021) <https://clck.ru/3A8Xn6>
- Kevin George, 'Cryptocurrency Regulations Around the World' (Investopedia, 20 September 2024) <https://www.investopedia.com/cryptocurrency-regulations-around-the-world-5202122>
- Kevin Smith, 'Angry Birds Maker Rovio Reports $200 Million In Revenue, $71 Million In Profit For 2012' (Business Insider, 3 April 2013) <https://www.businessinsider.com/angry-birds-made-200-million-in-20124-2013->
- Nick Rodriguez, 'Australia Introducing New Rules for Video Games with Loot Boxes' (Gamerant, 25 September 2023) <https://gamerant.com/australia-loot-boxes-rules-gambling/>
- PEGI, <https://pegi.info/>
- PlayAuctions' official website: <https://www.playerauctions.com/>
- Rhadames Killy and Jean-Francois Violette, 'ARJEL's position on loot boxes' (De Gaulle Fleurance, August 2018) < https://www.degaullefleurance.com/wp-content/uploads/201312//OGL-August-2018-p89-.pdf>

- Sheppard Mullin Richter and Hampton LLP, 'Online games and virtual property', (lexology, May 2009) <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=0d26ced1-ebd84-e32-bf83061-a831d64a6>
- Skadden, Arps., Slate, Meagher & Glom LLP & Affiliates, 'Video Gaming: Is My Loot Box Legal?' (Jdsupra, 27 September 2019) <https://www.jdsupra.com/legalnews/video-gaming-is-my-loot-box-legal-57172/
- Stacker, 'From 'Spacewar!' to 'Starfield': A history of video gaming,' (WRAL NEWS, 29 November 2023) <https://www.wral.com/story/from-spacewar-to-starfield-a-history-of-video-gaming/21172781/>
- Statista, 'Annual revenue generated by Pokémon GO worldwide from 2016 to 2023', <https://www.statista.com/statistics/882474/pokemon-go-all-time-player-spending/>
- Statista, 'Consumer spending on in-game purchases worldwide from 2020 to 2025' (September 2021) <https://www.statista.com/statistics/558952/in-game-consumer-spending-worldwide/>
- Talyor Wessing, 'Games-law - Recent developments in France: the position of the French regulator regarding loot boxes' (Lexology, 30 July 2019) <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=a48021978-e8e-43878-b4f-a39e0884a005>
- Tracey Tang, 'A Middle-Ground Approach: How China Regulates Loot Boxes and Gambling Features In Online Games' (Mondaq, 16 May 2018). <https://www.mondaq.com/china/gaming/672860/a-middle-ground-approach-how-china-regulates-loot-boxes-and-gambling-features-in-online-games>
- Xsolla, 'Navigating Global Gaming Regulations: A Comprehensive Overview' (28 June 2024) <https://xsolla.com/blog/navigating-global-gaming-regulations-a-comprehensive-overview>