





الجمعية الوطنية لحقوق الإنسان

---



## مروری بر چالش‌های حقوقی صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران

دفتر اخلایی (Documents and Regulations Review Report)

شماره پنجم: اردیبهشت ماه ۱۴۰۵

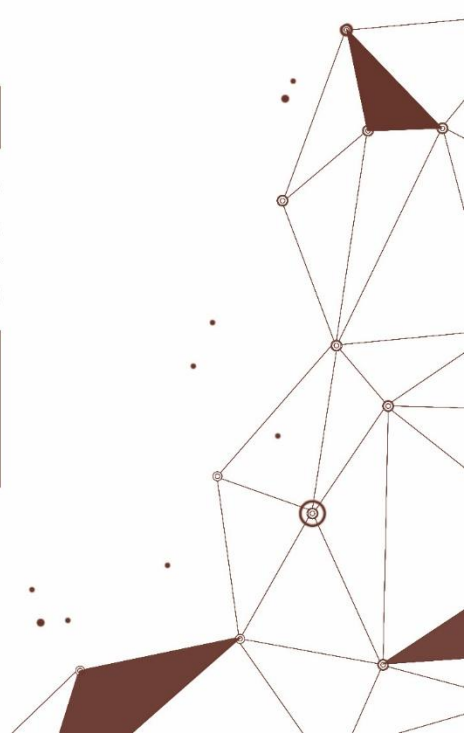
تهیه‌کننده: سید مصطفی یاسری

تمام حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به پژوهشگاه فضای مجازی است و استفاده از آن تنها با ذکر منبع مجاز است. همچنین محتوای منتشرشده در این گزارش بیانگر دیدگاه رسمی مرکز ملی فضای مجازی نیست.

نشانی: تهران، سعادت آباد، خیابان علامه شمالی، کوچه هجدهم غربی، پلاک ۱۷

تلفن: ۰۲۱-۲۲۰۷۳۰۳۱

کد پستی: ۱۹۹۷۹۸۷۶۲۹



آشنایی با اسناد، مقررات، و لوایح گوناگون مرتبط با فضای مجازی و نیز آگاهی از جدیدترین قوانین مصوّب حوزه فناوری و فضای مجازی در سراسر جهان، برای تصمیم‌گیران و مسئولان این عرصه ضروری است. بررسی و گزارش این اسناد همچنین به نهادهای تنظیم‌گر و قانون‌گذار، در تدوین قوانین و مقررات کارآمد، جامع و به‌روز کمک می‌کند.

دفترهای **اُخرایی** دسته‌ای از گزارش‌های تولیدشده در پژوهشگاه فضای مجازی و حاصل رصد و مرور مداوم این دسته از اسناد و قوانین دنیای فناوری و فضای مجازی است.

## پیشگفتار

امروز دیگر این پرسش که بازی‌های دیجیتال در ایران اهمیت دارند یا نه مطرح نیست. میلیون‌ها کاربر ایرانی در طول روز یا هفته با کمک ابزارهای دیجیتال خود به بازی و گیم می‌پردازند. این صنعت میلیاردها تومان گردش مالی دارد؛ هزاران نفر مستقیم و غیرمستقیم در این صنعت مشغول به کارند و ما را به یکی از ظرفیت‌های بازی‌سازی در منطقه تبدیل کرده است. اما تمام این ظرفیت، بر پایه‌ی لرزانی از قواعد و زیرساخت‌ها بنا شده است.

صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران، علی‌رغم استعدادهای درخشان و جامعه‌ی پویای بازی‌سازان، با انبوهی از چالش‌ها دست و پنجه نرم می‌کند. از محدودیت‌های ناشی از تحریم، ایزوله شدن بین‌المللی که موجب دشواری در دسترسی به سخت‌افزارهای جدید، سرورها، خدمات ابری، و موتورهای بازی‌سازی شده است تا مشکلات مالی در دریافت درآمد از بازارهای جهانی و بازگرداندن آن به کشور. موانع گوناگون در کنار هم مانع از بلوغ این صنعت و رقابت با بازارهای جهانی شده است.

در این میان، فقدان قوانین جدید، این مشکلات را چند برابر کرده و بازی‌ساز و بازیکن ایرانی در موقعیتی ابهام‌آمیز قرار دارد. از طرفی بازی‌ساز نمی‌تواند ایده‌ی خود را به عنوان «اختراع» ثبت کند و از طرف دیگر مصرف‌کننده نمی‌تواند به طور شفاف با استناد به قوانین موجود، از سازندگان در برابر آسیب‌هایی که متحمل می‌شود مطالبه‌گری کند و به طور کلی قوانین سنتی پاسخگوی مسائل جدید این صنعت نیست و به مقرراتی جدید، به روز و متناسب با اقتضائات این صنعت نیازمندیم. در مطالعه‌ی حاضر تلاش شده است مسائل و خلأهای حقوقی این صنعت در لایه‌های مختلف مرور و گزارش شود تا زمینه‌ای برای بحث‌های تخصصی جهت تکمیل مسائل حقوقی این صنعت فراهم بیاورد.

میثم غلامی

سرپرست پژوهشگاه فضای مجازی

اردیبهشت ماه سال ۱۴۰۵





## چکیده

صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران به‌رغم ظرفیت‌های اقتصادی و فرهنگی قابل توجه، با چالش‌های ساختاری در نظام حقوقی و حاکمیتی خود مواجه است که مانع از رشد پایدار و رقابت‌پذیری جهانی آن شده است. این مقاله با هدف نقد و تحلیل این چالش‌ها، به بررسی شکاف عمیق میان ماهیت ترکیبی و نوآورانه بازی‌های دیجیتال و چارچوب‌های تقنینی سنتی و ناکارآمد حاکم بر آن می‌پردازد. روش تحقیق به کار گرفته شده در این پژوهش، توصیفی-تحلیلی و مبتنی بر تحلیل تطبیقی حقوقی است. در این راستا، قواعد مرتبط حقوقی بنیادین ایران از جمله قوانین حمایت از مؤلفان ۱۳۴۸، نرم‌افزار ۱۳۷۹ و مالکیت صنعتی ۱۴۰۳، در کنار مقررات مرتبط با تجارت الکترونیک، جرائم رایانه‌ای و مسئولیت مدنی، به صورت نظام‌مند بررسی و با چارچوب‌های حقوقی بین‌المللی و رویه کشورهای پیشرو مقایسه شده‌اند. وجود خلأهای حقوقی گسترده و تعیین‌کننده در حوزه‌های کلیدی محرز است. در ایران، نظام حقوق مالکیت فکری، به دلیل محدودیت‌های «دکترین ایده-بیان» و استثناء صریح «بازی‌ها» از حیطه حمایت اختراع، در حفاظت از «مکانیک و گیم‌پلی» به عنوان مهم‌ترین بخش نوآوری بازی دیجیتال ناتوان است. این مسئله با عدم عضویت ایران در کنوانسیون برن تشدید شده و به‌انزوای بین‌المللی و تحدید شدید پتانسیل صادراتی منجر شده است. علاوه بر این، در حوزه حقوق مصرف‌کننده، ابهام در

ماهیت حقوقی مدل‌های درآمدزایی نوین و فقدان قانون جامع حفاظت از داده‌های شخصی، افراد را در برابر شروط عموماً یک‌طرفه توافق‌نامه‌های نهایی کاربر و ریسک‌های حریم خصوصی آسیب‌پذیر ساخته است. برون‌رفت از وضعیت فعلی و تحقق پتانسیل‌های این صنعت، مستلزم اصلاحات ساختاری عمیق و چندوجهی است. بر این اساس، یک نقشه راه مرحله‌ای شامل اصلاحات تقنینی، از تدوین آیین‌نامه‌های فوری تا تصویب یک قانون جامع و مستقل (و تحول نهادی (با تمرکز بر تعیین یک متولی واحد و قدرتمند به جای تکثر نهادها، به عنوان راهکاری بنیادین برای گذار از رکود فعلی به سمت رشد پایدار و همگام با استانداردهای جهانی پیشنهاد می‌گردد.

**واژگان کلیدی:** بازی‌های دیجیتال، حقوق مالکیت فکری، حقوق مصرف‌کننده، بازی‌سازان.



## مقدمه

صنعت بازی های دیجیتال در دهه های اخیر به یکی از پرطرفدارترین و پربازده ترین صنایع در سطح جهانی تبدیل شده است. این صنعت نه تنها به عنوان یک شکل سرگرمی برای میلیاردها نفر در سراسر دنیا عمل می کند، بلکه بازاری با گردش مالی چند صد میلیارد دلاری ایجاد کرده است<sup>۱</sup> و امروزه این رسانه از نظر فرهنگی و اقتصادی در حال تبدیل شدن به شکل هنری غالب برای جوامع پیشرفته در سراسر کره زمین بوده و در حال حاضر صنایع کلاسیک سرگرمی مانند سینما و موسیقی را پشت سر گذاشته است.<sup>۲</sup>

گزارش های اخیر نشان می دهد که درآمد جهانی بازار بازی های دیجیتال در سال ۲۰۲۳ از مرز ۲۰۰ میلیارد دلار عبور کرده و پیش بینی می شود تا سال ۲۰۲۷ به بیش از ۲۸۰ میلیارد دلار برسد.<sup>۳</sup> علاوه بر اهمیت اقتصادی، امروزه مشاهده می شود که بازی های دیجیتال به عنوان یک فرم هنری جدید شناخته می شوند که برخلاف رسانه های منفعل، بر پایه تعامل با مخاطب

---

1. Newzoo. The 2025 Games Market Reports and Forecasts. 2025; Available [HERE](#).

2. ibid

3. ibid

بناشده‌اند. این ماهیت تعاملی، بازیکن را از یک مصرف‌کننده صرف به یک مشارکت‌کننده فعال در خلق تجربه تبدیل می‌کند و همین ویژگی است که سبب بروز پیچیدگی‌های حقوقی منحصر به فردی را به همراه دارد.<sup>۱</sup>

ایران نیز در همین مسیر قرار داشته و هرچند نه همگام با بازار جهانی اما مشابه با آن حرکت کرده و با کمی اغماض، صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران نیز اندکی گردش مالی بیشتری دارد.<sup>۲</sup> آخرین گزارش رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران، حجم بازار بازی‌های دیجیتال در ایران در سال ۱۴۰۰ به بیش از ۱۹ هزار میلیارد تومان رسیده که نشان از رشد پایدار و مستمر این صنعت دارد.<sup>۳</sup>

رشد چشمگیر این صنعت با پیچیدگی‌های حقوقی روزافزونی در حوزه‌های تولید و توسعه مانند قراردادهای استخدامی، توزیع، تبلیغات و هر مجوزی در صنعت بازی، نشر و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای همراه بوده است که هر روز پیش از گذشته توجهات را به خود جلب می‌کند. این پیچیدگی‌ها شامل طیف گسترده‌ای از مسائل حقوقی از جمله حق مالکیت فکری، قراردادهای توسعه، حریم خصوصی، و مسئولیت محصول می‌شود.

رشد سریع و تأثیرات فرهنگی و اقتصادی قابل توجه صنعت بازی‌های دیجیتال، ضرورت وجود یک چارچوب حقوقی ستر و سازگار را بیش از پیش آشکار می‌سازد. عدم وجود چنین چارچوبی سبب منع توسعه پایدار صنعت شده و به دلیل عدم شفافیت‌های حقوقی، سرمایه‌گذاری‌ها را با چالش مواجه ساخته است. این وضعیت نشان می‌دهد قوانین فعلی که اغلب برای فناوری‌ها را با چالش مواجه ساخته است. این وضعیت نشان می‌دهد قوانین فعلی که پویای این بخش جدید از اقتصاد، ناکافی می‌انگارند.

این نوشتار به بررسی چالش‌های حقوقی صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران، با تمرکز بر استنادات و استدلال‌های حقوقی می‌پردازد.

1. Boyd, S. Gregory, Brian Pyne, and Sean F. Kane. Video game law: everything you need to know about legal and business issues in the game industry. AK Peters/CRC Press, 2018.

2. Newzoo, op cit.

۳. نمای نزدیک، پیمایش ملی بازی‌های دیجیتال، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۰؛ قابل دسترسی در اینجا

ساختار نوشتار شامل تحلیل ماهیت حقوقی بازی‌ها، چالش‌های مالکیت فکری، حقوق مصرف‌کننده و حریم خصوصی، جرائم سایبری و نقش نهادهای نظارتی، و درنهایت، بررسی تطبیقی و ارائه راهکارهای پیشنهادی است.





## ماهیت حقوقی بازی‌های دیجیتال در نظام حقوقی ایران

ماهیت ترکیبی بازی‌های دیجیتال، که شامل عناصر نرم‌افزاری، آثار سمعی و بصری، داستان، شخصیت‌ها، موسیقی و سایر اجزای تعاملی است، چالش‌های قابل توجهی را در طبقه‌بندی و حمایت حقوقی آن‌ها در نظام‌های حقوقی سنتی ایجاد می‌کند.<sup>۱</sup> در حوزه در حقوق کپی‌رایت، بازی‌های دیجیتال همچنان یک موضوع بحث برانگیز هستند.<sup>۲</sup> ماهیت سیال و چندرسانه‌ای بازی‌های دیجیتال سبب بروز اختلاف در کیفیت تعریف ماهیت حقوقی آن‌ها شده است. برخی بازی‌های دیجیتال را به عنوان ترکیبی از آثار اصیل و مشتق‌های متعدد در نظر می‌گیرند که این نظر غالبیت بیشتری دارد اما برخی نیز ماهیت یک بازی دیجیتال را به عنوان یک «اثر چندرسانه‌ای» واحد در نظر می‌گیرند و آن را دارای آثار کپی‌رایت متعدد نمی‌دانند.<sup>۳</sup> این دوگانگی دیدگاهی، گره اصلی چالش‌های حقوقی این صنعت را

۱. شبیری زنجانی، سید حسن و سلطانی و شاره، رضا. (۱۴۰۰). مطالعه تطبیقی حمایت از نرم‌افزارهای سرگرم‌کننده (بازی‌های

دیجیتال)، با تأکید بر حقوق ایران و ایالات متحده. مجله علمی «حقوق خصوصی»، ۱۸(۱)، ۷۱-۹۴. قابل دسترسی در **اینجا**

2. Stein, Julian Simon. "The legal nature of video games—adapting copyright law to multimedia." *Press Start 2.1* (2015): 43-55, p.43

3. *ibid*

تشکیل می‌دهد. از طرفی، نگاه اول که هر جزء مانند موسیقی متن یا کدهای بازی را حاصل فکر و استعداد بشری می‌داند و بایستی توسط مقررات مالکیت فکری حفاظت شود ممکن است مطلوب نماید اما از طرفی دیگر، این مسئله ممکن است باعث شود که ماهیت یکپارچه و تجربه تعاملی بازی به صورت کامل تحت پوشش قرار نگیرد. بر اساس دیدگاه اول، بازی به مثابه یک اثر ترکیبی یا چندرسانه‌ای تلقی شده که هر یک از عناصر تشکیل‌دهنده آن به صورت مستقل و مجزا موضوع حمایت قانون کپی‌رایت قرار می‌گیرند. این عناصر شامل کدهای منبع و اجرایی به عنوان یک اثر ادبی، آثار بصری متنوع از جمله طراحی شخصیت و محیط به عنوان آثار هنری-تجسمی، آثار صوتی شامل موسیقی متن به عنوان یک اثر موسیقایی مجزا و در نهایت، آثار ادبی و دراماتیک مانند داستان و دیالوگ‌ها می‌شود. این رویکرد از آن جهت مطلوب به نظر می‌رسد که با ساختار و اصول تثبیت شده نظام کپی‌رایت که از «کیفیت بیان» یک ایده حمایت می‌کند، کاملاً سازگار است و مبنای حقوقی روشن و قابل استنادی را برای خالقان هر بخش جهت دفاع از حقوق خود فراهم می‌آورد.

امادر دیدگاه دوم، به این ادعا پرداخته می‌شود که اتکای صرف به مالکیت اثر، در درک و حمایت از جوهره اصلی و وجه تمایز بنیادین بازی‌های دیجیتال ناتوان است. ارزش و اصالت یک بازی دیجیتال صرفاً حاصل جمع جبری اجزای آن نیست؛ بلکه از جمع تعامل این عناصر در قالب یک نظام واحد حاصل می‌شود که یک تجربه تعاملی منحصر به فرد را برای کاربر خلق می‌کند. این تجربه که اغلب از آن با عنوان «گیم‌پلی»<sup>۱</sup> یاد می‌شود، شامل مکانیک‌های بازی، قوانین حاکم بر جهان آن و حلقه تعاملی میان کنش‌های بازیکن و واکنش‌های سیستم است. این دیدگاه، چالش حقوقی را دقیقاً در همین نقطه می‌داند. بر اساس یکی از اصول بنیادین کپی‌رایت، معروف به «دکترین ایده-بیان»<sup>۲</sup>، قانون تنها از بیان یک ایده حمایت می‌کند و نه از خود ایده، رویه، سیستم یا روش عملکرد. بند دوم ماده ۱۰۲ قانون کپی‌رایت ایالات متحده، اظهار داشته است: «تحت هیچ شرایطی، حمایت کپی‌رایت از یک اثر اصیل تألیفی، به هیچ‌گونه ایده، رویه، فرایند، سیستم، شیوه عملکرد، مفهوم، اصل یا کشف تسری پیدا نمی‌کند». برای مثال، در سری بازی‌های سوپر ماریو، طراحی بصری شخصیت ماریو یا موسیقی متن آن

---

1. Gameplay

2. Idea-Expression Dichotomy

تحت حمایت کپی‌رایت قرار دارند؛ اما «حس» پرش شخصیت که شامل فیزیک، کنترل بازیکن بر حرکت و تعامل با محیط است، هسته اصلی گیم‌پلی را تشکیل می‌دهد. این «حس» که یک ویژگی منظومه‌ای و روش عملکرد است نه یک مجموعه نت موسیقی یا مجموعه کلمات، به سختی قابل حفاظت بوده و نمی‌توان رقبا را از ساخت یک بازی با مکانیک پرش مشابه یا با حسی مشابه، تا زمانی که از کد یا دارایی‌های بصری کپی‌برداری نکرده‌اند، منع کرد. در نتیجه، تمرکز صرف بر حفاظت از عناصر منفرد باعث می‌شود که خلاقانه‌ترین و محوری‌ترین بخش یک بازی، یعنی طراحی نوآورانه گیم‌پلی در یک خلاقانه حقوقی قرار گیرد و به میزان کافی از تقلید و شبیه‌سازی محافظت نشود، امری که هسته اصلی بسیاری از دعاوی پیچیده در این صنعت را تشکیل می‌دهد.<sup>۱</sup>

رویه قضایی بریتانیا قبلاً با موضوع وجود چندین اثر خلاقانه در یک اثر واحد برخورد کرده و دریافته است که یک محصول واحد در واقع می‌تواند شامل چندین اثر تحت حمایت کپی‌رایت باشد.<sup>۲</sup> در ایران نیز به دلیل عدم وجود یک قانون جامع و مستقل برای بازی‌های دیجیتال، حمایت از بازی‌های رایانه‌ای به طور پراکنده و از طریق قوانین موجود در حوزه مالکیت فکری صورت می‌پذیرد که در ادامه به آن‌ها پرداخته خواهد شد.

### طبقه‌بندی بازی‌های دیجیتال در حقوق ایران

از آنجاکه در ایران قانون مشخصی برای بازی‌های دیجیتال وجود ندارد، بایستی قوانین و مقررات پراکنده را جستجو کرد تا بتوان عنوانی حقوقی را بر این محصول بار کرد. در نظام مقرراتی ایران، بازی‌های دیجیتال در چند عنوان ممکن است دسته‌بندی شوند که در ادامه به این موارد پرداخته خواهد شد.

---

1 برای نمونه رک به رای قضایی. Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp., 672 F.2d607 (7th Cir. 1982) قابل دسترسی در اینجا

2. Stein, op cit, p. 2

## بازی به مثابه اثر ادبی-هنری

بازی‌های دیجیتال، به عنوان یکی از مصادیق نوین پدیده‌های فکری، در بسیاری از نظام‌های حقوق مالکیت فکری، از جمله در ایران، تحت عنوان آثار ادبی-هنری مورد حمایت قرار می‌گیرند.<sup>۱</sup> «قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸»<sup>۲</sup>، «اثر» را به آنچه از راه دانش یا هنر و یا ابتکار پدید می‌آید، بدون در نظر گرفتن طریقه یا روشی که در بیان یا ظهور یا ایجاد آن به کار رفته، اطلاق می‌کند.<sup>۳</sup> این تعریف وسیع، امکان شمول بازی‌های دیجیتال را فراهم می‌آورد.

ماده ۲ این قانون، آثاری چون «اثر سمعی و بصری به منظور اجرا در صحنه‌های نمایش یا پرده سینما یا پخش از رادیو یا تلویزیون» و «هرگونه اثر مبتکرانه دیگر که از ترکیب چند اثر از اثرهای نامبرده در این فصل پدید آمده باشد» را تحت حمایت خود قرار می‌دهد.<sup>۴</sup> می‌توان گفت که «اثر ترکیبی» مذکور

۱. شبیری زنجانی و سلطانی و اشاره، همان، ص ۷۶.

2. <https://rc.majlis.ir/fa/law/show/96427>

۳. ماده ۱- از نظر این قانون به مؤلف و مصنف و هنرمند «پدیدآورنده» و به آن چه از راه دانش یا هنر و یا ابتکار آنان پدید می‌آید بدون در نظر گرفتن طریقه یا روشی که در بیان و یا ظهور و یا ایجاد آن به کار رفته «اثر» اطلاق می‌شود.

۴. ماده ۲: اثرهای مورد حمایت این قانون به شرح زیر است: ۱. کتاب و رساله و جزوه و نمایشنامه و هر نوشته دیگر علمی و فنی و ادبی و هنری. ۲. شعر و ترانه و سرود و تصنیف که به هر ترتیب و روش نوشته یا ضبط یا نشر شده باشد. ۳. اثر سمعی و بصری به منظور اجرا در صحنه‌های نمایش یا پرده سینما یا پخش از رادیو یا تلویزیون که به هر ترتیب و روش نوشته یا ضبط یا نشر شده باشد. ۴. اثر موسیقی که به هر ترتیب و روش نوشته یا ضبط یا نشر شده باشد. ۵. نقاشی و تصویر و طرح و نقش و نقشه جغرافیائی ابتکاری و نوشته‌ها و خط‌های تزئینی و هرگونه اثر تزئینی و اثر تجسمی که بهر طریق و روش به صورت ساده یا ترکیبی به وجود آمده باشد. ۶. هرگونه پیکره (مجسمه). ۷. اثر معماری از قبیل طرح و نقشه ساختمان. ۸. اثر عکاسی که با روش ابتکاری و ابداع پدید آمده باشد. ۹. اثر ابتکاری مربوط به هنرهای دستی یا صنعتی و نقشه قالی و گلیم. ۱۰. اثر ابتکاری که بر پایه فرهنگ عامه (فولکلور) یا میراث فرهنگی و هنری ملی پدید آمده باشد. ۱۱. اثر فنی که جنبه ابداع و ابتکار داشته باشد. ۱۲. هرگونه اثر مبتکرانه دیگر که از ترکیب چند اثر از اثرهای نامبرده در این فصل پدید آمده باشد.

در بند ۱۲ ماده ۲ قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان می‌تواند به عنوان مقرر حقوق پوشش دهنده بازی دیجیتال مورد استفاده قرار گیرد.<sup>۱</sup>

با وجود این، تعریف موسع «اثر» و شمول آثار «سمعی و بصری» و «ترکیبی» در قانون مذکور، تنها یک مبنای حقوقی عام را برای بازی‌های دیجیتال فراهم می‌کند و این قانون مشخصاً برای ماهیت تعاملی و نرم‌افزار محور بازی‌های دیجیتال طراحی نشده است.<sup>۲</sup> این امر منجر به کاستی‌ها و نارسایی‌هایی در فراگیری حقوقی تمام جنبه‌های یک بازی دیجیتال می‌شود؛ به ویژه عناصر تعاملی و کدهای برنامه‌نویسی زیربنایی که به معنای سنتی صرفاً «ادبی» یا «هنری» نیستند. این وضعیت می‌تواند به تفسیرهای حقوقی پیچیده و در برخی موارد، عدم پوشش کافی برای نوآوری‌های اصلی در گیم‌پلی یا دستگاه‌های فنی بازی منجر شود.

### بازی‌های رایانه‌ای به مثابه یک نرم‌افزار رایانه‌ای

به دلیل کاستی‌های قانون فوق در حمایت از نرم‌افزار، «قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای» در سال ۱۳۷۹ به تصویب رسید که یک نظام مالکیت مستقل برای «نرم‌افزارهای رایانه‌ای» بنیان نهاد.<sup>۳</sup> ماده ۱ این قانون، حق نشر، عرضه، اجرا و بهره‌برداری مادی و معنوی نرم‌افزار رایانه‌ای را متعلق به پدیدآورنده می‌داند و مدت حقوق مادی را ۳۰ سال از تاریخ پدید آوردن نرم‌افزار و حقوق معنوی را نامحدود تعیین می‌کند.

آیین‌نامه اجرایی این قانون (مصوب ۱۳۸۳)، «نرم‌افزار» را مجموعه‌ای از برنامه‌های رایانه‌ای، رویه‌ها، دستورالعمل‌ها و مستندات مربوط به آن‌ها، و نیز اطلاعات مربوط به عملیات یک سیستم رایانه‌ای که

---

۱. محمدی، پژمان و بلخ، محمدباقر، ۱۴۰۲، بررسی حمایت از حقوق پدیدآورندگان بازی دیجیتال از طریق نظام حقوق مالکیت ادبی و هنری در ایران و ایالات متحده آمریکا، قابل دسترسی در اینجا.

۲. شبیری زنجانی و دیگران، همان.

۳. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای. «قوانین مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای از ابتدا تاکنون | پرونده»، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ قابل دسترسی در اینجا.

دارای کاربری مشخص بوده و بر روی یکی از حامل‌های رایانه‌ای ضبط شده، تعریف می‌کند.<sup>۱</sup> تبصره ۱ ماده ۲ این آیین‌نامه صراحتاً بیان می‌دارد که «آثار و محصولات نرم‌افزاری نوشتاری، صوتی و تصویری که با کمک نرم‌افزار پردازش شده و به صورت یک پدیده مستقل تهیه و ارائه شود مشمول این آیین‌نامه خواهد بود».<sup>۲</sup> به نظر می‌رسد این تبصره نیز مستقیماً بازی رایانه‌ای را تحت حمایت قرار می‌دهد.

قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای و آیین‌نامه اجرایی آن، چارچوب حقوقی مستقیم‌تر و مشخص‌تری را برای جزء نرم‌افزاری بازی‌های دیجیتال، از جمله محصولات چندرسانه‌ای فراهم آورد و این امر پیشرفت قابل توجهی نسبت به اتکای صرف به قانون عمومی ۱۳۴۸ بود.

برای مقایسه، در حقوق بریتانیا نیز قانون کپی‌رایت، طرح‌ها و اختراعات که مصوب ۱۹۸۸ است،<sup>۳</sup> به صراحت برنامه‌های کامپیوتری و همچنین موارد طراحی آن‌ها (مانند طراحی بصری شخصیت‌ها و محیط آن‌ها که یک اثر هنری محسوب می‌شود، و نیز موسیقی متن و جلوه‌های صوتی مستفاد در آن) را به عنوان موضوعات تحت حمایت شامل می‌شود.<sup>۴</sup>

لذا به نظر می‌رسد بر اساس دیدگاهی که سابقاً مطرح شد، این دیدگاه که یک بازی دیجیتال فراتر از صرف یک نرم‌افزار بوده و نوعی تجربه تعاملی است که شامل عناصر هنری، روایی و نیز عملکردی بعضاً متقاطع می‌شود ناصواب به نظر نمی‌رسد.

در حالی که قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای از کدهای برنامه‌نویسی و خروجی‌های مستقیم آن حمایت می‌کند، عناصر هنری منحصر به فرد و نوآوری‌های تعاملی فراتر از صرف برنامه‌نویسی بانگاهی تردیدآمیز ممکن است تحت این قانون قرار گیرند. این بدان معناست که سازندگان بازی‌های رایانه‌ای همچنان نیاز دارند تا برای حفاظت جامع از دارایی‌های فکری خود، رویکردهای چندگانه‌ای را در نظر بگیرند.

۱. ماده ۲ آیین‌نامه اجرایی قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای.

۲. همان.

3. Copyright, Designs and Patents Act of 1988.

4. Stein, op cit, p. 3

## بازی به مثابه اختراع یا طرح صنعتی

حمایت مؤثر از بازی‌های دیجیتال، نیازمند بهره‌گیری از ظرفیت‌های حمایتی در هر دو شاخه حقوق مالکیت فکری و صنعتی است، از جمله اختراعات، طرح‌های صنعتی و علائم تجاری.<sup>۱</sup>

### اول: اختراع

ماده ۲ قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای مصوب ۱۳۷۹ بیان می‌کند که در صورت وجود شرایط مقرر در قانون ثبت علائم و اختراعات، نرم‌افزار به عنوان اختراع شناخته می‌شود. با این حال، «قانون حمایت از مالکیت صنعتی» (مصوب ۱۴۰۳ که جایگزین قانون ۱۳۸۶ شده است) در ماده ۴ خود صراحتاً «طرح‌ها، قواعد و روش‌های انجام فعالیت‌های ذهنی و فعالیت‌های اجتماعی، کسب و کار و بازی‌ها» را از مصادیق اختراع و حیطه حمایت از اختراع خارج می‌داند.<sup>۲</sup> این بند، مانعی جدی برای ثبت مکانیک‌های نوآورانه بازی به عنوان اختراع در ایران است. این محدودیت به این معناست که نوآوری‌های بنیادین در گیم‌پلی یا دستگاه‌های زیربنایی بازی که در بسیاری از کشورها می‌توانند به عنوان اختراع ثبت شوند، در ایران از این حمایت محروم خواهند بود. این وضعیت می‌تواند انگیزه برای سرمایه‌گذاری در تحقیق و توسعه مکانیک‌های جدید بازی را کاهش دهد.

۱. شبیری زنجانی و سلطانی و شاره، همان.

۲. ماده ۴. موارد زیر از مصادیق اختراع موضوع این قانون نیست یا از حیطه حمایت از اختراع، خارج است: ۱. کشفیات، نظریه‌های علمی، روشهای ریاضی و آثار هنری ۲. کاربرد جدید از فرآورده‌ها یا فرایندهای شناخته شده ۳. طرحها، قواعد و روشهای انجام فعالیت‌های ذهنی و فعالیت‌های اجتماعی، کسب و کار و بازیها ۴. روشهای پیشگیری، تشخیص، جراحی و درمان در بیماری‌های انسان و حیوان تبصره. این بند شامل فرآورده‌های مورد استفاده در روشهای مذکور که منطبق بر تعریف اختراع است، نمی‌شود.

## دوم: طرح صنعتی

«قانون ثبت اختراعات، طرح‌های صنعتی و علائم تجاری مصوب ۱۳۸۶» (که قانون حمایت از مالکیت صنعتی ۱۴۰۳ جایگزین آن شده است) از طرح‌های صنعتی حمایت می‌کند. طرح صنعتی به ویژگی‌های شکل، ساختار و تزئینات به کار رفته در یک کالا گفته می‌شود<sup>۱</sup> و شامل طراحی بصری شخصیت‌ها، اشیاء درون بازی یا رابط کاربری می‌شود.<sup>۲</sup> حمایت از طرح صنعتی برای جنبه‌های بصری و زیبایی شناختی بازی، مانند ظاهر شخصیت‌ها یا طراحی سطوح، مفید است.

در همین راستا بیان دو مثال از ثبت مکانیک بازی به عنوان اختراع خالی از لطف نمی‌نماید. اول، نوعی سیستم به نام «نمسیس»<sup>۳</sup> است که در بازی Middle-earth: Shadow of Mordor قرار دارد. این مکانیک، یک سیستم رویه ساز<sup>۴</sup> در روند بازی است که در آن دشمنان، برخوردهای قبلی خود با بازیکن را به خاطر می‌آورند، قوی‌تر می‌شوند و روابط دینامیکی منحصر به فردی را ایجاد می‌کنند. که در آن دشمنان، برخوردهای قبلی خود با بازیکن را به خاطر می‌آورند، قوی‌تر می‌شوند و روابط دینامیکی منحصر به فردی را شکل می‌دهد. شرکت برادران وارنر<sup>۵</sup> این سیستم پیچیده را به عنوان یک روش نوآورانه برای خلق روایت پویا، به عنوان اختراع<sup>۶</sup> به ثبت رساند. مثال دیگر، سیستم راهنمای جهت‌یابی<sup>۷</sup> نوینی بود که در بازی «تاکسی دیوانه»<sup>۸</sup> از آن رونمایی شد. این بازی که روایت یک راننده تاکسی را برای بازیکن می‌آفریند و بازیکن بایستی در نقش راننده مسافران را به مقصد مدنظرشان برساند، برای حل مشکل جهت‌یابی سریع در یک محیط شلوغ، از یک فلش سه بعدی شناور در بالای صفحه استفاده کرد تا بازیکن را به صورت لحظه‌ای به سمت مقصد هدایت کند. این راه حل ساده و

۱. مهر دوست، صادق؛ «نگاهی به حقوق طرح‌های صنعتی در نظام حقوقی مالکیت فکری»؛ کانون قرارداد نویسان، قابل دسترسی در اینجا.

۲. صالحی، خشایار؛ «سه عنصر مهم بازی‌های ویدیویی»؛ پورتال آموزشی ۲۲۹؛ قابل دسترسی در اینجا

3. Nemesis System

4. procedurally generated

5. Warner Bros.

6. Patent No. US 10,926,179.

7. Compass Arrow.

8. Crazy Taxi

هوشمندانه نیز توسط شرکت سگا<sup>۱</sup> به عنوان یک «روش نوین راهنمایی» ثبت شد. این دو مثال، که هر دو به عنوان «مکانیک‌های گیم پلی نوآورانه» شناخته می‌شوند، نشان می‌دهند که چگونه هم دستگاه‌های زیربنایی و پیچیده و هم عناصر کاربردی و ساده در طراحی بازی، می‌توانند در برخی نظام‌های حقوقی به عنوان اختراع مورد حمایت قرار گیرند.<sup>۲</sup>

برخی رویه‌های قضایی در بریتانیا نیز نشان از آن دارد که ظاهر بصری شخصیت‌ها می‌تواند به عنوان یک اثر هنری ممکن است مورد ثبت و تحت حمایت قرار بگیرند.<sup>۳</sup>

### اسرار تجاری و علائم بازی‌های دیجیتال

نام، عنوان و نشانه ویژه‌ای که معرف نرم‌افزار است، از حمایت قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای برخوردار است و هیچ‌کس نمی‌تواند آن‌ها را برای نرم‌افزار دیگری به کار برد. همچنین، «قانون ثبت اختراعات، طرح‌های صنعتی و علائم تجاری مصوب ۱۳۸۶»، «علامت» را هر نشان قابل رؤیتی که بتواند کالاها یا خدمات اشخاص حقیقی یا حقوقی را از هم متمایز سازد، تعریف کرده بود.<sup>۴</sup> حق استفاده انحصاری از یک علامت به کسی اختصاص دارد که آن را ثبت کرده باشد.<sup>۵</sup> این حمایت برای نام و لوگوی بازی‌ها و استودیوهای حیاتی است و به تمایز آن‌ها در بازار کمک می‌کند.

حفظ برخی اجزای نرم‌افزاری بازی تحت عنوان اسرار تجاری می‌تواند آثار مطلوب‌تری به دنبال داشته باشد، به شرطی که بهره‌برداری از بازی با محرمانگی این اجزا در تناقض نباشد.<sup>۶</sup> «قانون تجارت الکترونیکی مصوب ۱۳۸۲»، اسرار تجاری الکترونیکی را شامل اطلاعات، فرمول‌ها، الگوها، نرم‌افزارها و برنامه‌هایی می‌داند که دارای ارزش اقتصادی مستقل بوده، در دسترس عموم قرار نداشته و تدابیر

1. SEGA

2. Game law book, p 41

3. Anacon Corporation Ltd. v. Environmental Research Technology Ltd.

۴. ماده ۳۰ قانون ثبت اختراعات، طرح‌های صنعتی و علائم تجاری.

۵. ماده ۳۱ قانون ثبت اختراعات، طرح‌های صنعتی و علائم تجاری.

۶. شبیری زنجانی و سلطان و شماره، همان.

متعارفی برای حفظ محرمانگی آن‌ها ترتیب داده شده باشد.<sup>۱</sup> استفاده از اسرار تجاری برای محافظت از الگوریتم‌ها و کدهای منبعی که قرار نیست عمومی شوند، به عنوان یک راهکار مناسب برای این امر می‌تواند مفید فایده باشد.

با علم به تعاریف حقوقی مسئله، باید توجه داشت که در یک تقسیم‌بندی کلی، علائم تجاری به پنج دسته تقسیم می‌شوند:

### اول: خیالی<sup>۲</sup>

این علائم قوی‌ترین نوع هستند. آن‌ها کلماتی هستند که هیچ معنای مشخصی پیش از استفاده توسط یک شرکت نداشته‌اند و کاملاً برای همان محصول ابداع شده‌اند، مانند «Xbox» برای کنسول بازی یا «Kodak» برای دوربین.

### دوم: انتخابی<sup>۳</sup>

این علائم نیز از قدرت بالایی برخوردارند. آن‌ها کلمات واقعی با معنای مشخصی هستند، اما معنای آن‌ها هیچ ارتباطی با محصول یا خدمتی که ارائه می‌دهند، ندارد. بهترین مثال برای این دسته، برند «اپل» است.

### سوم: تلمیحی<sup>۴</sup>

این علائم به طور غیرمستقیم به یکی از ویژگی‌ها یا کارکردهای محصول اشاره دارند و نیازمند اندکی تخیل از سوی مصرف‌کننده برای ایجاد ارتباط هستند. نام «Electronic Arts» که به ماهیت الکترونیکی و هنری محصولاتش اشاره دارد، در این دسته قرار می‌گیرد.

---

۱. ماده ۶۵ قانون تجارت الکترونیکی مصوب ۱۳۸۲.

2. Fanciful

3. Arbitrary

4 Suggestive

### چهارم: توصیفی<sup>۱</sup>

این علائم به طور مستقیم محصول، یکی از ویژگی‌های آن، یا موقعیت جغرافیایی آن را توصیف می‌کنند، مانند نام «سرزمین کامپیوتر» برای یک فروشگاه کامپیوتر. این علائم تنها در صورتی قابل حمایت هستند که از طریق استفاده گسترده، در ذهن مصرف‌کننده معنای ثانویه پیدا کرده و به عنوان شناسه یک برند خاص شناخته شوند.

### پنجم: عام<sup>۲</sup>

این علائم ضعیف‌ترین نوع بوده و تحت هیچ شرایطی قابل حمایت نیستند. آن‌ها نام عمومی و رایج یک محصول یا خدمت هستند، مانند استفاده از نام «بازی دیجیتال» برای یک بازی دیجیتال. اهمیت این طبقه‌بندی در صنعت بازی‌های دیجیتال بسیار حیاتی است. انتخاب یک نام قدرتمند (خیالی یا انتخابی) برای یک بازی یا استودیو، به ایجاد یک هویت تجاری منحصر به فرد و کاملاً قابل دفاع کمک کرده و تمایز آن را در بازار تضمین می‌کند.

---

1 Descriptive

2. Generic





## چالش‌های مقرراتی صنعت بازی‌های دیجیتال

نظام حقوقی ایران برای بازی‌های دیجیتال، ترکیبی از قوانین منکور است. درحالی‌که قانون حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ و قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای مصوب ۱۳۷۹ حمایت‌های عمومی حق مؤلف و حمایت‌های خاص نرم‌افزاری را ارائه می‌دهند، بند صریح قانون حمایت از مالکیت صنعتی مصوب ۱۴۰۳ که بازی‌های دیجیتال را از حمایت اختراع مستثنا می‌کند، یک خلأ حیاتی حمایتی ایجاد می‌نماید. این بدان معناست که مکانیک‌های نوآورانه گیم‌پلی یا دستگاه‌های زیربنایی بازی که در بسیاری از نظامات حقوقی دیگر می‌توانند به عنوان اختراع ثبت شوند، در ایران از این نوع حمایت محروم هستند. این وضعیت سازندگان بازی را وادار خواهد کرد تا برای اجزای اصلی و نوآورانه بازی خود به اشکال حمایتی ضعیف‌تر یا غیرمستقیم‌تر، مانند اسرار تجاری برای الگوریتم‌های اصلی اتکا کنند. این رویکرد حمایتی جزیره‌ای و اغلب غیرمستقیم، حفاظت جامع از ارزش یک بازی را دشوار می‌نماید و سرمایه‌گذاری و نوآوری در این حوزه را با چالش‌های جدی مواجه می‌سازد.

## چالش‌های ناشی از ماهیت ترکیبی و عدم تصریح قانونی

چالش اساسی در حمایت حقوقی از بازی‌های دیجیتال در ایران، ناشی از ماهیت ترکیبی آن‌هاست که به‌طور کامل در هیچ‌یک از دسته‌بندی‌های سنتی حقوق جای نمی‌گیرند.<sup>۱</sup> این عدم تصریح قانونی در مورد بازی دیجیتال به‌عنوان یک «اثر» واحد و مستقل، موجب ابهام در تعیین حقوق پدیدآورندگان و نحوه اعمال حمایت‌های قانونی می‌شود.

این رویکرد تکه‌تکه به این معناست که هیچ قانون واحدی تمام جنبه‌های یک بازی دیجیتال را به‌طور کامل پوشش نمی‌دهد. این پراکندگی، منجر به ایجاد شکاف‌های حقوقی، هم‌پوشانی‌ها و تناقضات احتمالی مانند استثناسدن بازی‌ها از حمایت اختراع می‌شود. این وضعیت، مشاوران حقوقی در این حوزه را وادار خواهد ساخت تا برای حفاظت از بازی‌ها، از قوانین مختلفی استفاده کنند که ممکن است بعضاً ناکارآمد باشند و به نتایج غیرقابل پیش‌بینی در دعاوی حقوقی منجر شود. هم‌چنین این مسئله می‌تواند سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های دیجیتال ایران را با تردید مواجه سازد؛ چراکه سرمایه‌گذاران به دنبال حفاظت واضح و جامع برای دارایی‌های خود هستند. هم‌چنین، این وضعیت همکاری‌های بین‌المللی و صادرات را پیچیده می‌کند، زیرا شرکای خارجی ممکن است چارچوب حقوقی ایران را در مقایسه با کشورهای خود، کمتر قابل پیش‌بینی یا ضعیف‌تر ارزیابی کنند.

در مواجهه با پدیده نوظهور بازی‌های دیجیتال، نظام حقوقی ایران نه یک چارچوب جامع، بلکه رویکردی پراکنده و مبتنی بر مقررات کلاسیک حقوقی اتخاذ کرده است. این رویکرد، موجب شده است تا اجزایی از بازی که با قالب‌های حقوقی پیشین قرابت بیشتری دارند، تحت حمایت نسبی قرار بگیرند، در حالی که هسته اصلی نوآوری در این صنعت، عملاً در یک خلأ به لحاظ حقوقی رها شده است.

۱. شبیری زنجانی و سلطانی و شماره، همان.

از یک‌سو، دارایی‌های سنتی‌تر مانند کد نرم‌افزاری، به واسطه قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای<sup>۱</sup> و همچنین ظرفیت‌های اسرار تجاری<sup>۲</sup> از حمایت نسبتاً مشخصی در برابر تکثیر غیرمجاز برخوردارند. به همین ترتیب، محتوای روایی و هنری بازی، شامل داستان، طراحی بصری و موسیقی، به موجب قانون حمایت حقوق مؤلفان<sup>۳</sup> در قالب «اثر ادبی» یا «اثر هنری» طبقه‌بندی می‌شوند. هرچند این حمایت‌ها نیز با چالش‌های ذاتی خود مانند محدودیت «دکترین ایده-بیان»<sup>۴</sup> یا دشواری تمایز میان «اثر هنری» و «طرح صنعتی»<sup>۵</sup> روبرو هستند، اما دست‌کم مبنایی حقوقی برای پیگیری دعاوی فراهم می‌کنند. این وضعیت نشان می‌دهد که قانون تاجایی که بتواند پدیده جدید را در قالب‌های آشنای خود «جاده»<sup>۶</sup>، از آن حمایت می‌کند.

اما این رویکرد تقلیل‌گرایانه، در مواجهه با جوهره اصلی یک بازی دیجیتال، یعنی «گیم‌پلی و مکانیک بازی» به طور کامل شکست می‌خورد. این عنصر که ماهیتی منظومه‌ای و رویه‌ای دارد و تجربه‌ای تعاملی را خلق می‌کند، نه در تعریف «اثر ادبی-هنری» می‌گنجد و نه در قالب «نرم‌افزار» قابل تقیّد است. قانون مالکیت صنعتی نیز صراحتاً «بازی‌ها» را از حیطه حمایت اختراع مستثنا می‌کند.<sup>۷</sup> این امر یک چالشی حقوقی عظیم ایجاد کرده و خلاقانه‌ترین بخش این صنعت را در برابر تقلید و شبیه‌سازی بی‌پناه گذاشته است. در غیاب چنین حمایتی، سازندگان و ناشران به راهکارهای جانبی و دفاعی روی می‌آورند؛ آن‌ها به جای حفاظت از خود نوآوری، به حفاظت از «برند» از طریق ثبت علامت تجاری (۲۱،۲۰،۱۱) متوسل می‌شوند.

این جابجایی از حفاظت از اثر به حفاظت از برند، در حوزه دارایی‌های دیجیتال درون بازی به اوج خود می‌رسد. در اینجا، حقوق مصرف‌کننده و مالکیت، نه توسط قوانین حمایتی، بلکه عمدتاً توسط

---

۱. گروه حقوقی فینولا، «اسرار تجاری در قوانین ایران و راه‌های حمایت از آن»، قابل دسترسی در اینجا

۲. شبیری زنجانی و سلطانی و اشاره، همان.

۳. ماده ۱ قانون حمایت از حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸

۴. همان

۵. مهردادوست، همان.

۶. همان.

توافق نامه‌های نهایی کاربر<sup>۱</sup> تعریف می‌شود؛ قراردادهایی یک طرفه که مفهوم «مالکیت» را به یک «مجوز قابل فسخ» می‌انگارند. این وضعیت که در چارچوب قوانین تجارت الکترونیکی<sup>۲</sup> و حمایت از مصرف‌کننده به سختی قابل تعدیل است، نشان می‌دهد که چگونه در غیاب یک چارچوب حقوقی شفاف، این منطق بازار و قدرت شرکت‌هاست که قواعد بازی را تعیین می‌کند و حقوق کاربران را در هاله‌ای از ابهام باقی می‌گذارد.<sup>۳</sup>

### چالش‌های حقوق مالکیت فکری و مؤلف

مهم‌ترین چالش در حوزه بازی‌های دیجیتال در ایران، بدون شک در حوزه مالکیت فکری و معنوی است. این حوزه که ایران در آن حضور جهانی ندارد سبب شده است تا علاوه بر ایجاد برخی چالش‌ها و موانع در حضور سازندگان و توسعه دهندگان خارجی، بازی‌سازان ایرانی نیز نتوانند اولاً در بازار ایران حاشیه امنی داشته باشند و دوماً به بازارهای خارجی دسترسی سهلی داشته باشند. در این راستا به دو بخش چالش‌های کپی‌رایت و حقوق مؤلف و چالش عدم عضویت ایران در کنوانسیون برن به عنوان کنوانسیون جامع بین‌المللی اشاره می‌شود.

### محدودیت‌های حمایت از آثار خارجی در ایران (اصل سرزمینی بودن)

بر اساس حقوق مادی پدیدآورنده و مشخصاً ماده ۲۲ قانون مصوب ۱۳۴۸، «تنها در صورتی از حمایت آن قانون برخوردار خواهد بود که اثر برای نخستین بار در ایران چاپ یا پخش یا نشر یا اجرا شده باشد و قبلاً در هیچ کشور دیگری چاپ یا نشر یا پخش یا اجرا نشده باشد». این بدان معناست که قریب به اتفاق آثار خارجی، از جمله بازی‌های دیجیتال، مشمول حمایت‌های این قانون در ایران نمی‌شوند.

1. EULA

۲. بهناز احمدوند و آرتین جهانشاهی، «بررسی نسبت حقوق صاحبان املاک مجازی با مالکیت صاحب پلتفرم با تأکید بر متاورس دسترنند»، فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، ۲۱۶ (۱۴۰۲): ۱۶۱-۱۸۲، doi: 10.22035/jicr.2023.3263.3549

قابل دسترسی در اینجا

۳. همان

این اصل سرزمینی بودن که در قانون مصوب ۱۳۴۸ ایران گنجانده شده است، یک خلأ حقوقی قابل توجه برای بازی‌های دیجیتال خارجی در ایران ایجاد می‌کند. سازندگان، توسعه‌دهندگان و ناشران خارجی عملاً هیچ راهکار حقوقی مؤثری برای مقابله با تکثیر، توزیع یا بهره‌برداری غیرمجاز از آثارشان در داخل ایران ندارند. این وضعیت نه تنها به کپی غیرقانونی نرم‌افزاری و نقض حقوق مالکیت فکری دامن می‌زند، بلکه سرمایه‌گذاری خارجی و ورود قانونی بازی‌ها به بازار ایران را نیز با مشکل مواجه می‌سازد، زیرا دارایی‌های فکری آن‌ها به اندازه کافی محافظت نمی‌شوند. این امر به نوبه خود، منجر به کمبود کانال‌های توزیع رسمی، دسترسی محدود به به‌روزرسانی‌ها و پشتیبانی برای بازی‌های خارجی، و در نهایت، ایجاد تصویری از ایران به عنوان بازاری با اجرای ضعیف قوانین مالکیت فکری می‌شود.

### عدم عضویت ایران در معاهده برن و پیامدهای آن

ایران هنوز به کنوانسیون برن یا معاهده بین‌المللی کپی‌رایت نپیوسته است و این عدم عضویت، به عنوان بزرگ‌ترین معضل صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران شناخته می‌شود. عدم رعایت قانون کپی‌رایت در ایران نیز یکی از موانع اصلی در توزیع جهانی بازی‌های ایرانی است. این وضعیت، مانع بزرگی برای رشد و ادغام صنعت بازی ایران در بازارهای جهانی است. عدم وجود این تعامل حقوقی بین‌المللی به این معناست که دارایی‌های فکری ایرانی در خارج از کشور محافظت نمی‌شوند و هم‌چنین دارایی‌های فکری خارجی در داخل ایران از حمایتی قوی برخوردار نیستند. این امر منجر به کاهش اعتماد شرکای بین‌المللی می‌شود و به طور مستقیم پتانسیل صادرات و دوام اقتصادی بازی‌های ایرانی را محدود می‌کند.

مخالفان پیوستن به کنوانسیون برن استدلال می‌کنند که این امر ممکن است بار مالی میلیاردها تومانی برای کشور داشته باشد و در وضعیت تحریم‌ها، استفاده از لایسنس‌های رسمی نرم‌افزارها برای تولیدکنندگان محتوا غیرممکن است. همچنین، برخی معتقدند پیوستن به این کنوانسیون هیچ سودی برای کشور نخواهد داشت و فرهنگ و دانش را متزلزل خواهد کرد.<sup>۱</sup> این استدلال خود نشان‌دهنده تعامل پیچیده‌ای از ملاحظات اقتصادی، فرهنگی و واقعیت‌های عملی اقتصاد دیجیتال

۱. «کنوانسیون برن، بازی دوسر باخت ایران»، پایگاه خبری رجانیز، نقل از محسن پرویز، قابل دسترسی در اینجا

جهانی است. این وضعیت، صنعت خلاق ایران را در یک معمای استراتژیک گرفتار کرده است. از یک سو، موانع ژئوپلیتیک و اقتصادی، به ویژه تحریم‌ها و هزینه‌های بالقوه، پیوستن به معاهدات بین‌المللی مالکیت فکری را به گزینه‌ای پر چالش بدل ساخته است. از سوی دیگر، همین انزوای حقوقی باعث بازتولید مداوم چالش‌های ساختاری صنعت، از جمله نقض گسترده کپی‌رایت در داخل و انسداد مسیرهای ورود به بازارهای جهانی و در نتیجه عقب‌ماندگی‌ای حاصل می‌شود که نتیجه آن جز حرمان ایران از بازارهای جهانی یا مهاجرت فعالان صنعت به خارج از کشور و یا فعالیت به نام کشورهای دیگر نخواهد بود. این چرخه معیوب، نه تنها مانع رشد و رقابت‌پذیری اکوسیستم داخلی می‌شود، بلکه با افزایش ریسک سرمایه‌گذاری، عملاً سرمایه فکری و اقتصادی خارجی را از این حوزه دور نگه می‌دارد.

### نقض حقوق مؤلف

نقض حقوق مؤلف (اگر در برخی موارد بتوان آن را نقض حقوق دانست) در صنعت بازی ایران به اشکال مختلفی بروز می‌کند. کپی نرم‌افزاری و کرک کردن بازی‌ها از طریق روش‌هایی مانند Patch، Keygen، کرک مبتنی بر سرور و مهندسی معکوس رایج است.<sup>۱</sup> این اقدامات به طور مستقیم منجر به از دست دادن درآمد برای سازندگان به صورت کلی و کاهش انگیزه برای سرمایه‌گذاری در صنعت بازی می‌شود.<sup>۲</sup> علاوه بر این، وجود سرورهای خصوصی غیرمجاز که اغلب به عنوان سرورهای «وارز»<sup>۳</sup> یا «ضد کپی‌رایت» شناخته می‌شوند، در کشورهای با قوانین کپی‌رایت سهل‌انگارانه یا بدون قوانین کپی‌رایت، امکان میزبانی و توزیع محتوای دارای کپی‌رایت را به صورت رایگان فراهم می‌آورد.<sup>۴</sup> این سرورها اغلب برای مخفی ماندن هویت افراد مورد استفاده قرار می‌گیرند.<sup>۵</sup>

۱. پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات، «بررسی ابعاد حقوقی پیوستن ایران به کنوانسیون برن»، قابل دسترسی در اینجا

2. M.T. David, Warez: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy (Sacramento, CA: Litwin Books, 2015

3. Warez

4. M.T. David, op cit.

5. ibid

با وجود این چالش‌ها، قوانین داخلی ایران اقداماتی را برای مقابله با نقض کپی‌رایت پیش‌بینی کرده‌اند. قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای مصوب ۱۳۷۹ در ماده ۱۳، نقض حقوق نرم‌افزارهای رایانه‌ای را مشمول حبس از ۹۱ روز تا ۶ ماه و جزای نقدی از ۱۰ تا ۵۰ میلیون ریال بیان کرده است. قانون تجارت الکترونیک مصوب ۱۳۸۲ نیز حق تکثیر، اجرا و توزیع (عرضه و نشر) آثار تحت حمایت قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ و قانون ترجمه و تکثیر کتب و نشریات و آثار صوتی مصوب ۱۳۵۲ و قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای مصوب ۱۳۷۹، به صورت «داده‌پیام» را منحصراً در اختیار مؤلف دانسته و نقض حقوق مالکیت فکری در بستر مبادلات الکترونیکی نظیر کپی غیرمجاز و توزیع نرم‌افزارهای رایانه‌ای را مشمول مجازات نقدی و حبس می‌داند.<sup>۱</sup>

نقض عمدی کپی‌رایت در ایالات متحده مجازات قانونی تا سقف ۱۵۰ هزار دلار برای هر اثر نقض شده را به همراه دارد. همچنین مجازات کیفری بالقوه‌ای وجود دارد که می‌تواند منجر به حبس شود.<sup>۲</sup> در یک نمونه مشهور، شان مایکل برین، رهبر گروه Razor1911، به چهار سال حبس محکوم شد و به پرداخت نزدیک ۷۰۰ هزار دلار خسارت برای نقض کپی‌رایت محکوم شد.<sup>۳</sup>

علی‌رغم وجود قوانین داخلی در ایران با چالش‌های اجرایی قابل توجهی مواجه است. گستردگی کپی نرم‌افزاری و فعالیت سرورهای غیرمجاز نشان‌دهنده ناکارآمدی در اجرای مؤثر مقررات موجود است. پیچیدگی‌های فنی در شناسایی و پیگرد قانونی نقض‌کنندگان در فضای دیجیتال، به همراه عدم عضویت ایران در معاهدات بین‌المللی کپی‌رایت، اعمال قوانین را در برابر سرورهای مستقر در خارج از کشور دشوار می‌سازد. این وضعیت، به طور مستقیم به اقتصاد صنعت بازی ایران آسیب می‌رساند، زیرا سازندگان، توسعه‌دهندگان و ناشران داخلی برای کسب درآمد مشروع از آثار خود با مشکل مواجه می‌شوند. این امر در نهایت، انگیزه برای نوآوری و سرمایه‌گذاری در این صنعت را تضعیف می‌کند.

---

۱. ماده ۶۲ قانون تجارت الکترونیک مصوب ۱۳۸۲ قابل دسترسی در اینجا.

2. Boyd et al, op cit, p. 46

3. ibid

## حمایت از اجزای خاص بازی

### چالش‌های حقوقی حمایت از گیم‌پلی (ایده در برابر بیان)

مکانیک بازی ساختاری از بایدونباید‌ها و قابلیت‌ها برای تولید گیم‌پلی مورد رضایت کاربر است.<sup>۱</sup> چالش اصلی در حمایت حقوقی از گیم‌پلی و مکانیک بازی، تمایز میان «ایده» و «بیان» است؛ در واقع حق مؤلف از ایده در مفهوم مطلق آن حمایت نمی‌کند، بلکه از نحوه بیان آن حمایت می‌کند.<sup>۲</sup> این امر منجر به دو نتیجه می‌شود. اول، هیچ ایده بازی توسط کپی‌رایت محافظت نمی‌شود تا زمانی که در یک رسانه بیانی (مانند کد یا چاپ یا یک فایل هنری ذخیره شده) ثبت شود. دوم، ایده‌های مشابه که به روش‌های مختلف بیان شده‌اند، استفاده‌های مجاز هستند که لزوماً کپی‌رایت دیگری را نقض نمی‌کنند.<sup>۳</sup>

این تمایز، یک چالش جهانی در حوزه حقوق مالکیت فکری است. در حالی که کد برنامه‌نویسی و عناصر بصری یک بازی ممکن است تحت حمایت حقوقی قرار گیرند، مکانیک‌های نوآورانه گیم‌پلی اغلب به عنوان «ایده» تلقی شده و تحت حمایت حق کپی‌رایت قرار نمی‌گیرند.

این چالش در ایران با یک چالش حقوقی دیگر تشدید می‌شود: «قانون حمایت از مالکیت صنعتی» (مصوب ۱۴۰۳) صراحتاً «طرح‌ها، قواعد و روش‌های انجام فعالیت‌های ذهنی و فعالیت‌های اجتماعی، کسب و کار و بازی‌ها» را از حیطه حمایت از اختراع خارج می‌داند.<sup>۴</sup> این بند به طور مستقیم مانع ثبت مکانیک‌های نوآورانه بازی به عنوان اختراع در ایران است. این بدان معناست که پیشرفت‌های عملکردی و نوآوری‌های اصلی در نحوه بازی که می‌توانند مزیت رقابتی قابل توجهی ایجاد کنند،

۱. ماناتا. «مفهوم مکانیک بازی و رابطه‌ی آن با گیم‌پلی بازی، شکل‌های مختلف مکانیک»، قابل دسترسی در اینجا.

۲. ماده ۱ قانون حمایت از حقوق مولفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸

3. Boyd, Pyne, & Kane, 2019, p. 42

۴. ماده ۴ قانون حمایت از مالکیت صنعتی

نمی‌توانند از حمایت سترگ و انحصاری یک اختراع بهره‌مند شوند. این وضعیت، انگیزه سازندگان و توسعه‌دهندگان ایرانی برای سرمایه‌گذاری در نوآوری‌های عمیق در گیم‌پلی را کاهش خواهد داد، زیرا حاشیه امنیت حقوقی کافی برای آن‌ها وجود ندارد.

در بررسی‌های تطبیقی، مشاهده می‌شود که دادگاه‌های چین رویکردی در حال تکامل را در پیش گرفته‌اند. آن‌ها «بازطراحی پوسته»<sup>۱</sup> بازی‌ها (به معنای کپی کردن ساختار، منطق، گیم‌پلی، الگوریتم‌ها و مکانیک‌های بازی با تغییر ظاهر) را بر اساس قانونی موسوم به رقابت ناعادلانه تحریم می‌کنند.<sup>۲</sup> این رویکرد حتی در مواردی که مکانیک‌های بازی به عنوان ایده توسط کپی‌رایت حمایت نمی‌شوند نیز اعمال می‌شود.<sup>۳</sup> این امر نشان از تلاش برای پر کردن خلأ حمایتی در این زمینه و مقابله با سوءاستفاده از نوآوری‌های دیگران است. این رویکرد می‌تواند برای نظام حقوقی ایران الهام‌بخش باشد تا راه‌هایی برای حمایت از نوآوری‌های گیم‌پلی، حتی اگر به طور مستقیم تحت حق مؤلف یا اختراع قرار نگیرند، بیابد.

---

1. Reskinning

2. "Video Games: China Strictly Sanctions Reskinning on the Grounds of Unfair Competition." Dreyfus, 16 July 2025, Available [HERE](#).

3. *ibid*





## حقوق مصرف‌کننده و حریم خصوصی

صنعت بازی‌های دیجیتال، به دلیل ماهیت تعاملی و مدل‌های کسب‌وکار نوین خود، چالش‌های حقوقی متعددی را در زمینه حقوق مصرف‌کننده و حریم خصوصی ایجاد می‌کند. این چالش‌ها به ویژه در حوزه‌های خرید درون برنامه‌ای، جعبه‌های لوت<sup>۱</sup> و جمع‌آوری و حفاظت از داده‌های شخصی بازیکنان اهمیت می‌یابند که در ادامه به این موارد پرداخته می‌شود.

### خریدهای درون برنامه‌ای و جعبه‌های لوت

امروزه، برخلاف سنوات گذشته که مهم‌ترین شیوه کسب درآمد بازی‌های رایانه‌ای فروش نسخه‌های بازی بود، خریدهای درون برنامه‌ای<sup>۲</sup> و به ویژه جعبه‌های لوت، به یکی از مکانیزم‌های اصلی کسب درآمد در صنعت بازی‌های دیجیتال تبدیل شده‌اند. جعبه لوت یک آیتم مجازی در بازی‌های دیجیتال است که بازیکن آن را از طریق بازی کردن یا پرداخت پول واقعی به دست می‌آورد و پس از باز کردن، به صورت

1. Loot Boxes
2. In-App Purchases

کاملاً تصادفی، جوایزی با ارزش‌های متفاوت (مانند آیتم‌های تزئینی یا کاربردی) دریافت می‌کند.<sup>۱</sup> این مکانیزم‌ها به دلیل شباهت به قمار و تأثیرات بالقوه مخرب بر بازیکنان، به‌ویژه کودکان و نوجوانان، با انتقادات و چالش‌های حقوقی مواجه شده‌اند.<sup>۲</sup> بسیاری از منتقدان و نهادهای نظارتی، جعبه‌های لوت را به دلیل وجود عناصر «ریسک» (شانس) و «جایزه» (ارزش پولی یا درون بازی) شبیه به قمار می‌دانند.<sup>۳</sup>

### بررسی حقوقی تطبیق قمار بر لوت باکس‌ها

نظام حقوقی ایران با اتخاذ یک رویکرد دوگانه و سخت‌گیرانه، هرگونه قمار و بخت‌آزمایی را ممنوع اعلام کرده است. به لحاظ کیفری، قانون مجازات اسلامی در ماده ۷۰۵ کتاب پنجم (بخش تعزیرات)، هر نوع توافقی بر سر برد و باخت، شرط‌بندی بر پیش‌بینی، و مهم‌تر از همه، «هر اقدام مبتنی بر شانس یا انتخاب تصادفی» که در آن وجه یا مال پرداخت شده شرکت‌کنندگان به برنده (ها) تعلق گیرد را جرم‌انگاری کرده است. این قانون به صراحت فضای مجازی را نیز در شمول خود قرار داده و برای تمام عوامل دخیل، از شرکت‌کننده تا گرداننده و مروج، مجازات تعیین کرده است.

هم‌چنین از منظر مدنی، ماده ۶۵۴ قانون مدنی، هرگونه قرارداد مرتبط با قمار و گرو بندی را باطل اعلام می‌کند. این بدان معناست که چنین تعهداتی از اساس فاقد اعتبار بوده و هیچ‌گونه دعوایی در خصوص آن‌ها در محاکم قضایی مسموع نخواهد بود.

موافقان تطبیق قمار با لوت باکس‌ها، با تطبیق ماهیت لوت باکس و چارچوب حقوقی قمار در نظام حقوقی ایران، ابراز می‌کنند که انطباق قابل توجهی با بند ۳ ماده ۷۰۵ قانون مجازات

۱. امرایی، نادر. «همه چیز راجع به پرداخت‌های درون برنامه‌ای و تاثیر آن‌ها در کسب درآمد بازی‌سازان داخلی»، رسانه زومجی، قابل دسترسی در اینجا.

۲. همان

۳. همان

اسلامی دارد.<sup>۱</sup> باز یکن با پرداخت وجه در یک اقدام مبتنی بر شانس مشارکت کرده و در نهایت یک جایزه (مال یا منفعت) دریافت می‌کند. هر سه رکن اصلی تعریف جرم در این فرآیند مشهود است و تفسیر موسع قانون به سادگی می‌تواند این مکانیزم را مصداق بخت‌آزمایی غیرقانونی بداند. از سوی دیگر، استدلال‌های حقوقی در دفاع از لوت باکس مطرح شود. برخی بیان می‌کنند که لوت باکس یک «قرارداد فروش» است که در آن محصول (آیتم مجازی مانند لباس کاراکتر بازی یا نوعی سلاح) به صورت تصادفی به خریدار تحویل داده می‌شود و چون باز یکن هرگز دست خالی باز نمی‌گردد، مفهوم «بخت» به معنای دقیق کلمه محقق نمی‌شود؛ هرچند که در مقایسه با مبحث بیع در قانون مدنی، مفهوم غرر در اینجا ممکن است حاصل شود که از مبطلات بیع است.

استدلال مهم دیگر آن است که در لوت باکس، پول مستقیماً به شرکت (فروشنده) پرداخت می‌شود و برخلاف لاتاری، میان سایر بازیکنان توزیع نمی‌گردد و لذا مصداق قمار نیست. هم‌چنین بیان شده است که شرکت مقدار پولی که دریافت می‌کند به اندازه کمترین محصول موجود در لوت باکس است و اگر محصول گران‌قیمت‌تری در آن وجود داشته باشد، این فروشنده است که با علم قبلی پذیرفته تا کالای خود را به این صورت به فروش برساند.

در مجموع به نظر می‌رسد که با توجه به ماهیت مشخص لوت باکس‌ها و اینکه نمی‌توان عنوان قمار را به روشنی بر آن بار کرد و نیز از طرفی در حقوق کیفری، اصل بر برائت است و تفسیر قوانین باید به صورت مضیق و به نفع متهم باشد، لذا صدق عنوان قمار بر این باکس‌ها دشوار می‌انگارد؛ هرچند

---

۱. ماده ۷۰۵ (اصلاحی ۳/۱۲/۱۴۰۱ مجلس شورای اسلامی): ارتکاب هر یک از رفتارهای منکور در بندهای (۱) تا (۳) این ماده جرم است و هر شخص به هر نحوی در فضای حقیقی یا مجازی یکی از رفتارهای منکور را مرتکب شود، علاوه بر ضبط اموال و عواید حاصل از جرم به نفع دولت، به جزای نقدی درجه شش یا جزای نقدی معادل ارزش یک تاسه برابر مجموع اموال و عواید ناشی از جرم، هر کدام بیشتر باشد، محکوم می‌شود... ۳. مشارکت دو یا چند شخص در خصوص انجام قرعه‌کشی یا هر اقدام مبتنی بر شانس یا انتخاب تصادفی که در نتیجه آن کل یا بخشی از وجه مال منفعت، خدمت یا امتیاز مالی پرداخت شده یا در تعهد پرداخت قرار گرفته شرکت‌کنندگان به صورت مستقیم یا غیرمستقیم به یک یا چند نفر از شرکت‌کنندگان که بر مبنای قواعد آن مشارکت برنده محسوب می‌شوند، پرداخت شود.

همچنان این مسئله ممکن است چالشی روشن در حوزه بازی‌های دیجیتال در ایران باشد و نیاز باشد تا به شیوه‌ای صحیح و منطبق با مقررات فعلی برای آن چاره‌اندیشی کرد.

### عدم شفافیت و فریب در لوت باکس‌ها و حقوق ایران

عدم ارائه اطلاعات شفاف و دقیق درباره هزینه‌ها یا کاربرد آیتم‌های خریداری شده و همچنین عدم افشای نرخ شانس دریافت آیتم‌های خاص از جعبه‌های لوت، از جمله چالش‌های حقوق مصرف‌کننده است. در قوانین حمایت از مصرف‌کننده، بر لزوم شفافیت و عدم فریب در تبلیغات و معاملات تأکید شده است.<sup>۲</sup>

در اتحادیه اروپا، قوانین حمایت از مصرف‌کننده بر شفافیت و انصاف در تجارت دیجیتال تأکید دارند.<sup>۳</sup> برخی کشورهای عضو (مانند بلژیک و هلند) جعبه‌های لوت را قمار غیرقانونی یا دارای استثنائات مجوز قمار دانسته‌اند.<sup>۴</sup> دستورالعمل‌های جدید اتحادیه اروپا بر لزوم شفافیت قیمت‌ها، اجتناب از مشخص نبودن هزینه‌ها و احترام به حق بازگشت کالا تأکید دارند.<sup>۵</sup> هرچند اخیراً فرانسه لوت باکس‌ها را از شمار قمار خارج دانسته است.<sup>۶</sup>

در ایالات متحده، بحث بر سر قمار بودن جعبه‌های لوت ادامه دارد و قوانین قمار از ایالتی به ایالت دیگر متفاوت است.<sup>۷</sup> کمیسیون تجارت فدرال (FTC) به بررسی مسائل حمایت از مصرف‌کننده در

۱. وکیل کینگ، «صنعت بازی‌های رایانه‌ای و چالش‌های حقوقی آن»، قابل دسترسی در اینجا

۲. در مواردی مانند ماده ۷ این قانون بیان شده است: «تبلیغات خلاف واقع و ارائه اطلاعات نادرست که موجب فریب یا اشتباه مصرف‌کننده از جمله از طریق وسایل ارتباط جمعی، رسانه‌های گروهی و برگه‌های تبلیغاتی شود، ممنوع می‌باشد».

3. McCaffrey, Matthew. "The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes." *Business Horizons* 62.4 (2019): 483-495.

4. Pour, Seppy. "Experience of legal regulation of Lootboxes in different countries: A comparative analysis." *Journal of Digital Technologies and Law* 2.2 (2024): 345-371.

5. McCaffrey, 2019, op cit.

6. De Gaulle Fleurance & Associés. "Loot boxes are not illegal lotteries when the items obtained cannot be sold by the player." *Lexology*. March 28, 2023. Available [HERE](#).

7. *ibid*

رابطه با جعبه‌های لوت می‌پردازد.<sup>۱</sup> الزام به افشای نرخ شانس دریافت آیتم‌ها و کنترل‌های والدین برای خریدهای خرد توسط کودکان، از جمله راهکارهای مطرح شده است.<sup>۲</sup>

در کره جنوبی نیز قانون ترویج صنعت بازی، ناشران را ملزم به افشای نوع جعبه لوت و نرخ شانس دریافت هر آیتم می‌کند.<sup>۳</sup> عدم رعایت این قوانین می‌تواند منجر به مجازات‌های کیفری و جبران خسارت شود.<sup>۴</sup>

چین ناشران بازی را ملزم به افشای عمومی نرخ شانس دریافت آیتم‌های مجازی کرده و محدودیت‌هایی برای تعداد خریدهای روزانه جعبه لوت و سقف هزینه کرد ماهانه برای کاربران زیر ۱۸ سال اعمال نموده است.<sup>۵</sup> همچنین فروش جعبه‌های لوت به کاربران زیر ۸ سال ممنوع است.<sup>۶</sup>

ژاپن مدل «گاچای کامل»<sup>۷</sup> را که در آن بازیکنان برای تکمیل مجموعه‌ای از آیتم‌ها باید خریدهای مکرر انجام دهند، به دلیل شباهت به قمار ممنوع کرده است.<sup>۸</sup>

مشاهده می‌شود که در سطح بین‌المللی، رویکردها به جعبه‌های لوت سخت‌گیرانه‌تر می‌شوند و بر شفافیت، حمایت از مصرف‌کننده و جلوگیری از قمارگونه بودن تأکید می‌شود. در ایران، با توجه به ممنوعیت قمار و وجود قوانین حمایت از مصرف‌کننده، نیاز به تدوین مقررات مشخص‌تر برای این مکانیزم‌های درآمدزایی در بازی‌ها احساس می‌شود و چالش مذکور با حل مسئله مربوط به قمار بودن یا نبودن این شیوه مرسوم در بازی‌های امروزی، موجب حل چالش خواهد شد.

---

1. ibid

2. ibid

3. "National Assembly Passes Amendment to the Game Industry Promotion Act Relating to Loot Box Disputes." Kim & Chang, 14 Mar. 2023, Available [HERE](#)

4. ibid

5. McCaffrey, 2019, op cit.

6. McCaffrey, 2019, op cit.

7. complete gacha

8. Lübke-Fardal, Carl-Henrik. "Gaming Loot Boxes." Nordia Law, 16 June 2023, Available [HERE](#).

## اعتیاد به بازی و مسئولیت سازندگان بازی‌های رایانه‌ای

صنعت بازی‌های دیجیتال در سال‌های اخیر دستخوش یک تحول بنیادین شده و آن‌گذار از مدل «بازی به مثابه محصول» به «بازی به مثابه خدمت»<sup>۱</sup> بوده است. در این مدل جدید، موفقیت یک بازی نه فقط با فروش اولیه، بلکه با توانایی آن در حفظ و درگیر نگه داشتن بازیکن برای طولانی‌ترین زمان ممکن و تشویق او به خریدهای مکرر درون برنامه‌ای سنجیده می‌شود. این تغییر مدل اقتصادی، انگیزه‌هایی قدرتمند برای استفاده از تکنیک‌های روان‌شناختی در طراحی بازی ایجاد کرده است تا بازیکنان را به بازگشت مداوم و بازی بیش از حد ترغیب کند.

نقطه عطف این ماجرا، اقدام سازمان جهانی بهداشت (WHO) در سال ۲۰۱۹ بود که «اختلال بازی»<sup>۲</sup> را به طور رسمی در ویرایش یازدهم طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها (ICD-11) به عنوان یک اختلال روانی (اختلال 6C51) شناسایی کرد.<sup>۳</sup> این اقدام، اعتیاد به بازی را از یک مسئله فردی و اجتماعی به یک وضعیت پزشکی قابل تشخیص ارتقا داد و متعاقباً، درهای جدیدی را برای بررسی مسئولیت حقوقی پدیدآورندگان این محصولات گشود. در همین راستا مهم‌ترین سوال مطرح‌شده آن است که آیا سازندگان بازی‌های دیجیتال ممکن است در قبال آسیبی که از اعتیاد بازیکنان ناشی می‌شود، شامل مسئولیت مدنی یا حتی کیفری شناخته شوند؟ و اگر پاسخ مثبت است، این مسئولیت بر کدام مبانی حقوقی مبتنی است؟

برخلاف تصور عامه، مدت زمان بازی زیاد از عوامل اختلال بازی نیست. بر اساس تعریف WHO، یک فرد زمانی مبتلا به اختلال بازی تشخیص داده می‌شود که الگوی بازی کردن او به قدری شدید باشد

1. Games as a Service

2. Gaming Disorder

3. World Health Organization. "ICD-11: International Classification of Diseases 11th Revision". 2019

که منجر به اختلال قابل توجه در عملکرد شخصی، خانوادگی، اجتماعی، تحصیلی، شغلی یا سایر زمینه‌های مهم زندگی شود.<sup>۱</sup>

در واقع یک گیمر حرفه‌ای یا استریمر ممکن است روزی ۸ ساعت بازی کند، اما این کار شغل اوست، درآمد دارد و به سایر بخش‌های زندگی‌اش مانند روابط اجتماعی و سلامت لطمه‌ای نمی‌زند. این فرد اختلال بازی ندارد. اما اگر شخص دیگری روزی ۳ ساعت بازی کند اما این مشغولیت به بازی‌های دیجیتال سه ساعته منجر به عدم انجام تکالیف مرتبط با دانشگاه یا عدم حضور در کلاس‌ها شده و یا موجب اختلال در ایجاد ارتباط با خانواده و نزدیکانش شود، این فرد دارای معیارهای اختلال بازی است. نکته مهم دیگر این است که برای تشخیص اختلال بازی، این الگوی رفتاری مخرب باید برای یک دوره زمانی قابل توجه ادامه داشته باشد. سازمان جهانی بهداشت این دوره را معمولاً حداقل ۱۲ ماه در نظر می‌گیرد، مگر اینکه تمام علائم به شدت بروز کرده و عملکرد فرد به شدت مختل شده باشد.<sup>۲</sup> در همین راستا است که مسئولیت مدنی سازندگان بازی‌های موجب این ضرر می‌تواند مورد بررسی قرار بگیرد.

برخی با استناد به قاعده مشهور «لا ضرر ولا ضرار فی الاسلام» که به عنوان یکی از احکام حکومتی، هرگونه ضرر روزیان رساندن به دیگران رانفی می‌کند و نیز سنگ بنای مسئولیت مدنی در حقوق اسلامی است، بیان داشته‌اند که اگر یک محصول (در مانحن فیه بازی) به گونه‌ای طراحی شود که به صورت قابل پیش‌بینی به سلامت روانی، روابط اجتماعی یا وضعیت مالی کاربر لطمه بزند، تولید و عرضه آن می‌تواند مصداق «اضرار به غیر» و مخالف قاعده لا ضرر تلقی شود. در این دیدگاه، اعتیاد و اختلال یک ضرر دانسته شده و بر همین اساس بیان شده که ممکن است سازندگان چنین نوع بازی‌هایی را به لحاظ مدنی

---

1. World Health Organization. (2019). International statistical classification of diseases and related health problems (11th ed.). <https://icd.who.int/>

2. Ibid, "The pattern of gaming behaviour may be continuous or episodic and recurrent. The gaming behaviour and other features are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe. The behaviour pattern is of sufficient severity to result in **significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning.**"

مسئول دانست. در ادامه همین استدلال، بیان شده است که ماده ۱ قانون مسئولیت مدنی<sup>۱</sup> به طور کلی هر کس را که بدون مجوز قانونی به جان، سلامتی، مال یا هر حق دیگری از دیگران لطمه ای وارد کند، مسئول جبران خسارت می‌داند. شناسایی «اختلال بازی» به عنوان یک بیماری، آسیب به «سلامتی» را محرز می‌کند. همچنین، ماده ۳۳۱ قانون مدنی<sup>۲</sup> در باب تسبیب، مبنایی حقوقی برای مسئول شناختن سازنده بازی به عنوان سبب غیرمستقیم فراهم می‌آورد. در نتیجه می‌توان استدلال کرد که بازی اعتیادآور، مصداق یک «کالای معیوب» است که عیب آن نه در عملکرد فنی، بلکه در طراحی زیان بار آن نهفته است.

برخی دیگر با استناد به قاعده فقهی معروف به قاعده غرور<sup>۳</sup> بیان داشته‌اند قاعده غرور زمانی محقق می‌شود که شخصی با فریب دیگری، او را به انجام یک عمل زیان بار وادار کند و ابراز داشته‌اند بازار یابی بازی‌ها تحت عنوان «سرگرمی سالم» یا «رایگان»، در حالی که در بطن آن‌ها مکانیزم‌های مالی تهاجمی و طراحی‌های اعتیادآور پنهان شده، می‌تواند مصداق فریب و «غرور» باشد. سازنده بازی (غار) با ظاهری فریبنده، بازیکن (مغرور) را به ورود به معامله یا فعالیتی ترغیب می‌کند که از عواقب زیان بار آن آگاه نیست و در نتیجه، محتمل است که مسئول خسارات وارده باشد.

با توجه به آن که اهتمام نگارنده به عطف نظر به چالش‌هاست، بایستی ابراز داشت که این مبانی به لحاظ فقهی و حقوقی هر چند که ممکن است قابل توجه باشند، اما به لحاظ اثباتی و ادله آن جدا محال اشکال است.

اولین و مهم‌ترین مسئله، اثبات رابطه سببیت است. یعنی در واقع اثبات این است که اعتیاد شاکی مشخصاً ناشی از طراحی بازی بوده و نه عوامل شخصیتی، ژنتیکی یا محیطی دیگر. این که شخص

۱. ماده ۱- هر کس بدون مجوز قانونی عمدتاً یا در نتیجه بی احتیاطی بجان یا سلامتی یا مال یا آزادی یا حیثیت یا شهرت تجارتی یا بهر حق دیگر که بموجب قانون برای افراد ایجاد گردیده لطمه ای وارد نماید که موجب ضرر مادی یا معنوی دیگری شود مسئول جبران خسارت ناشی از عمل خود می‌باشد.

۲. ماده ۳۳۱- هر کس سبب تلف مالی بشود باید مثل یا قیمت آن را بدهد و اگر سبب نقص یا عیب آن شده باشد باید از عهده نقص قیمت آن برآید.

۳. المغرور یرجع الی من غره

فقط با انجام یک بازی و بدون وجود زمینه‌های روانی، شخصیتی و مسائل دیگر دچار آسیب‌هایی مانند اعتیاد شده باشد محل اشکال است. بر اساس ماده ۱ قانون مسئولیت مدنی، صرف ورود ضرر برای ایجاد مسئولیت کافی نیست، بلکه باید اثبات شود که این ضرر ناشی از فعل زیان بار بوده است.

ثانیا، حتی اگر خواهان بتواند از مانع رابطه سببیت عبور کند، با سد محکمی به نام «قاعده اقدام»<sup>۱</sup> مواجه می‌شود. بر اساس این قاعده، هرگاه زیان وارده مستند به اقدام مستقیم خود شخص زیان دیده باشد، مسئولیت از دیگران ساقط می‌شود. حتی اگر خواهان ادعا کند که سازنده از طریق «تسبیب» (فراهم کردن سبب آسیب) مسئول است، خواننده استدلال می‌کند که بازیکن با اراده و اختیار خود و به صورت مستقیم («مباشرت») به بازی ادامه داده است. در تقابل میان «سبب» (سازنده) و «مباشرت» (بازیکن)، قاعده کلی در حقوق ایران این است که مباشر اقوی از سبب است، مگر اینکه سبب اقوی از مباشر باشد (مانند جایی که فریب یا اجبار در کار باشد).

به نظر می‌رسد این مسئله حقوقی هم به دلیل جدیدالتاسیس بودن موضوع مورد بحث، رویه یا قانون مرتبطی ندارد. هرچند بر اساس اصل ۱۶۷ قانون اساسی و ماده ۳ قانون آیین دادرسی مدنی، قاضی مکلف است در صورت نبود قانون، با استناد به منابع معتبر اسلامی یا فتاوی معتبر و اصول حقوقی که مغایر با موازین شرع نباشد، حکم قضیه را صادر نماید اما در مورد مسائل مستحدثه این چینی، به نظر نمی‌رسد بتوان به نظری واحد رسید و این چالش به حیات خود ادامه خواهد داد، تا زمانی که قانونگذار آن راحل و فصل نماید.

## حمایت از کودکان و نوجوانان

حفاظت از کودکان و نوجوانان در برابر مکانیزم‌های مالی بازی‌های دیجیتال، به دلیل آسیب‌پذیری شناختی و عدم درک کامل ارزش پول در این گروه سنی، یک ضرورت حقوقی و اجتماعی است. در نظام حقوقی ایران، اگرچه قانون خاصی برای نظارت مستقیم بر «جعبه‌های لوت» یا «پرداخت‌های

۱. اقدام مسقط الضمان

درون برنامه‌ای وجود ندارد، اما می‌توان با استناد به قوانین مدنی و کیفری موجود، یک چارچوب حمایتی مستحکم را برای کودکان و نوجوانان ترسیم کرد.

اساسی‌ترین سطح حمایت از کودکان در حوزه مالی، در قانون مدنی یافت می‌شود. بر اساس مواد ۲۱۱ و ۲۱۲ قانون مدنی، کودکان (صغار) جزو محجورین محسوب شده و فاقد اهلیت استیفاء هستند؛ یعنی توانایی قانونی برای اجرای حقوق مالی خود را ندارند و نیز بر اساس ماده ۱۲۱۲ قانون مدنی معاملات مالی یک کودک غیرممیز باطل است و معاملات کودک ممیز (یعنی کودکی که تاحدی قدرت تشخیص دارد) نیز غیرنافذ بوده و نیازمند تنفیذ و اجازه ولی یا قیم اوست. این قاعده حقوقی به طور مستقیم بر خریدهای درون برنامه‌ای که توسط یک کودک انجام می‌شود، قابل اعمال است. هرگونه پرداختی که یک کودک یا نوجوان بدون اذن ولی خود در محیط یک بازی انجام دهد، از منظر قانونی معامله‌ای باطل یا غیرنافذ است. این بدان معناست که والدین حق دارند به صورت قانونی ابطال این تراکنش‌ها و استرداد وجوه پرداخت شده را از سازندگان یا ناشران بازی مطالبه کنند.

در همراهی با مقررات فوق، برخی اقدامات نیز در این حوزه صورت گرفته است. مثلاً بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نهاد ناظر، از طریق نظام رده‌بندی سنی موسوم به اسرا<sup>۱</sup> می‌تواند نقش مهمی در اطلاع‌رسانی به والدین ایفا کند. همچنین، پویش‌های فرهنگی مانند «#همه\_بازی» که با هدف ترویج سرگرمی سالم و کاهش تنش‌های روانی کودکان از طریق بازی‌های دیجیتال در دوره کرونا آغاز به کار کردند، نشان‌دهنده حساسیت اجتماعی نسبت به این موضوع و تلاشی برای افزایش آگاهی عمومی در این زمینه است.<sup>۲</sup>

نتیجتاً اگرچه قانونی مشخص برای مقابله با مکانیزم‌های مالی بازی‌های دیجیتال وجود ندارد، اما می‌توان با تکیه بر اصول و قوانین موجود، از کودکان و نوجوانان در برابر این پدیده‌ها محافظت کرد. بر اساس قانون مدنی، معاملات مالی کودکان بدون اجازه ولی فاقد اعتبار قانونی است و این مهم‌ترین ابزار حقوقی برای والدین جهت ابطال خریدهای درون برنامه‌ای و باز پس‌گیری وجوه است. در کنار این پشتوانه حقوقی، تلاش‌هایی برای استفاده از قوانین کیفری نیز صورت گرفته که به دلیل اصول حقوقی

1. ESRA

۲. به گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در اینجا، بیش از ۸ میلیون نفر در این پویش فعال بوده‌اند.

حاکم بر جرائم، با چالش‌های جدی روبرو است. با این حال، نقش نهادهای نظارتی مانند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در اطلاع‌رسانی به والدین از طریق نظام رده‌بندی سنی (اسرا) و همچنین فعالیت‌های فرهنگی و پوییش‌های اجتماعی، مکمل اقدامات قانونی بوده و در افزایش آگاهی و حفاظت از کودکان در این عرصه نقشی حیاتی ایفا می‌کنند.

### حریم خصوصی و حفاظت از داده‌ها

بازی‌های آنلاین و پلتفرم‌های دیجیتال به طور فزاینده‌ای اطلاعات شخصی بازیکنان را جمع‌آوری و پردازش می‌کنند. این داده‌ها شامل اطلاعات هویتی، رفتار بازی، عادات خرید و حتی اطلاعات موقعیت مکانی می‌شود. حفاظت از این داده‌ها و رعایت حریم خصوصی بازیکنان، به ویژه کودکان، یک چالش حقوقی مهم است.

### چالش‌های حقوقی جمع‌آوری، ذخیره‌سازی و استفاده از داده‌های شخصی

سازندگان و توسعه‌دهندگان بازی‌ها باید شفافیت کاملی در مورد نوع داده‌های جمع‌آوری شده، نحوه استفاده از آن‌ها و مدت زمان نگهداری آن‌ها داشته باشند. عدم شفافیت و سوءاستفاده از داده‌ها می‌تواند نقض حقوق حریم خصوصی تلقی شود.

### اول، رضایت‌کاربر و اطلاع‌رسانی

اخذ رضایت آگاهانه از بازیکنان برای جمع‌آوری و پردازش داده‌ها، به ویژه برای اطلاعات حساس، ضروری است<sup>۱</sup> و سنگ بنای حفاظت از حریم خصوصی در دنیای دیجیتال است. این رضایت باید به صورت واضح و بدون ابهام باشد و امکان پس‌گرفتن آن نیز فراهم شود.<sup>۲</sup> یکی از چالش‌های صنعت بازی‌های دیجیتال در این حوزه در ایران، برخلاف اتحادیه اروپا با مقررات عمومی حفاظت از داده

1. Regulation (EU) 2016/679 (General Data Protection Regulation/GDPR) [2016] OJ L 119/1, art. 6(1)(a).

2. Regulation (EU) 2016/679 (General Data Protection Regulation/GDPR) [2016] OJ L 119/1, art. 7(3)

(GDPR)، نبود قانون جامع و مستقل برای حفاظت از داده‌های شخصی است. با این وجود، با بررسی برخی اصول و مقررات موجود، وجود یک چارچوب کلی‌رامی‌توان مشاهده کرد.

از جمع توجه به اصول ۲۲ و ۲۵ قانون اساسی<sup>۱</sup> می‌توان کلیت وجود حق بنیادین بر حریم خصوصی را استنباط کرد که توسط قانونگذار به رسمیت شناخته شده است و بنابراین، جمع‌آوری و پردازش داده‌های شخصی بدون اجازه فرد، نقض این حق بنیادین است.

قانون تجارت الکترونیکی مبنای صریح‌تر و دقیق‌تر این مسئله در بحث مورد نظر است. این قانون در ماده ۵۸ خود تصریح دارد: «ذخیره، پردازش و یا توزیع «داده پیام»‌های شخصی مبین ریشه‌های قومی یا نژادی، دیدگاه‌های عقیدتی، مذهبی، خصوصیات اخلاقی و «داده پیام»‌های راجع به وضعیت جسمانی، روانی و یا جنسی اشخاص بدون رضایت صریح آن‌ها به هر عنوان غیرقانونی است» و در ماده ۵۹ نیز ذخیره و پردازش و توزیع اطلاعات شخصی بایستی اولاً با رضایت شخص باشد و دوماً با رعایت شرایط مذکور در این ماده از جمله مشخص بودن اهداف ذخیره و پردازش و توزیع اطلاعات یا جمع‌آوری فقط به نسبت ضرورت و توانایی شخص در درخواست محو کامل پرونده اطلاعات شخصی خود.<sup>۲</sup>

---

۱. اصل ۲۲ قانون اساسی: «حیثیت، جان، مال، حقوق، مسکن و شغل اشخاص از تعرض مصون است، مگر در مواردی که قانون تجویز کند». اصل ۲۵ قانون اساسی: «بازرسی و نرساندن نامه‌ها، ضبط و فاش کردن مکالمات تلفنی، افشای مخابرات تلگرافی و تلکس، سانسور، عدم مخابره و نرساندن آنها، استراق سمع و هرگونه تجسس ممنوع است، مگر به حکم قانون».

۲. ماده ۵۹ - در صورت رضایت شخص موضوع «داده پیام» نیز به شرط آنکه محتوای داده پیام وفق قوانین مصوب مجلس شورای اسلامی باشد ذخیره، پردازش و توزیع «داده پیام»‌های شخصی در بستر مبادلات الکترونیکی باید با لحاظ شرایط زیر صورت پذیرد: الف - اهداف آن مشخص بوده و به طور واضح شرح داده شده باشند. ب - «داده پیام» باید تنها به اندازه ضرورت و متناسب با اهدافی که در هنگام جمع‌آوری برای شخص موضوع «داده پیام» شرح داده شده جمع‌آوری گردد و تنها برای اهداف تعیین شده مورد استفاده قرار گیرد. ج - «داده پیام» باید صحیح و روزآمد باشد. د - شخص موضوع «داده پیام» باید به پرونده‌های رایانه‌ای حاوی «داده پیام»‌های شخصی مربوط به خود دسترسی داشته و بتواند «داده پیام»‌های ناقص و یا نادرست را محو یا اصلاح کند. ه - شخص موضوع «داده پیام» باید بتواند در هر زمان با رعایت ضوابط مربوطه درخواست محو کامل پرونده رایانه‌ای «داده پیام»‌های شخصی مربوط به خود را بنماید.

مجموع این موارد، نه تنها رضایت را الزامی می‌داند، بلکه با الزام به کسب رضایت صریح برای اطلاعات حساس (مانند عقاید مذهبی یا وضعیت روانی)، سطح بالاتری از حفاظت را برای این نوع داده‌ها در نظر گرفته است.

ماده ۱ قانون جرائم رایانه‌ای<sup>۱</sup> نیز دسترسی غیرمجاز به داده‌های حفاظت‌شده را جرم‌انگاری کرده و ضمانت‌تاکید بر لزوم وجود رضایت و مجوز برای این عمل کرده است.

باید توجه داشت که صرف پذیرش شرایط از سوی کاربر نیز کافی نیست و به معنای کسب رضایت معتبر قانونی نیست. بایستی توجه داشت که بر اساس اصول کلی حقوقی بایستی این قبول از سوی کاربر دارای برخی شرایط دیگر نیز باشد که اهم آن‌ها عبارتند از: اول، استفاده از داده‌های کاربر بایستی کاملاً شفاف باشد و مشخصاً کاربر آگاه باشد که چه داده‌ای، برای چه مدتی و با چه هدفی جمع‌آوری می‌شود. این اطلاعات نیز بایستی به صورت کامل در اختیار کاربر یا باز یکن قرار بگیرد.

دوم، رضایت کاربر بایستی آزادانه و اختیاری باشد. اگر ارائه یک سرویس (مانند اجازه بازی کردن) مشروط به رضایت برای جمع‌آوری داده‌هایی شود که برای عملکرد اصلی آن سرویس ضروری نیستند (مثلاً دسترسی به لیست مخاطبین برای یک بازی آفلاین)، می‌توان در آزادانه بودن آن رضایت تردید کرد. سوم، حق بر فراموشی یا حق رجوع است که عمل عکس رضایت است. کاربر باید امکان پس گرفتن رضایت خود را داشته باشد و درخواست حذف داده‌های خود را ارائه دهد. این حق، جلوه‌ای از اصل «حاکمیت فرد بر داده‌های شخصی خود» است.

شاید مهم‌ترین چالش در این حوزه، نبود نهاد ناظر مستقل که نه منافع دولت و نه بخش خصوصی نتواند بر تصمیمات آن مؤثر باشد، در مسئله حفاظت از داده‌ها بیشترین اهمیت را داشته باشد. هرچند نهادهایی مانند اینماد تلاش‌هایی در این راستا داشته‌اند اما وجود نهادی که بتواند رضایت و طیب خاطر کاربر را چه از سمت دولت و چه از سمت بخش خصوصی تامین نماید همچنان محل سوال است.

---

۱. ماده ۱-هرکس به طور غیرمجاز به داده‌ها یا سیستم‌های رایانه‌ای یا مخابراتی که به وسیله تدابیر امنیتی حفاظت شده است دسترسی یابد، به حبس از نود و یک روز تا یک سال یا جزای نقدی از پنج تا بیست میلیون ریال یا هر دو مجازات محکوم خواهد شد.

مقررات عمومی حفاظت از داده‌ها<sup>۱</sup> در اتحادیه اروپا، بر کنترل افراد بر اطلاعات شخصی خود، رضایت صریح<sup>۲</sup>، هدف‌مندی<sup>۳</sup>، حداقل‌سازی داده‌ها<sup>۴</sup> و حق پاک شدن اطلاعات<sup>۵</sup> تأکید دارد. این مجموعه مقررات به‌طور مستقیم در کشورهای عضو اتحادیه اروپا لازم‌الاجراست و حتی سازمان‌های خارج از اتحادیه راکه به شهروندان اروپایی خدمات می‌دهند، شامل می‌شود.<sup>۶</sup>

هم‌چنین قانون حفاظت از اطلاعات شخصی چین بر رضایت صریح و آگاهانه برای جمع‌آوری، استفاده و انتقال اطلاعات شخصی تأکید دارد.<sup>۷</sup> این قانون بر لزوم حداقل‌سازی جمع‌آوری اطلاعات و اتخاذ تدابیر امنیتی مناسب تأکید می‌کند.<sup>۸</sup>

نهایتاً می‌توان به قانون حفاظت از اطلاعات شخصی ژاپن<sup>۹</sup> اشاره داشت که بر لزوم اخذ رضایت از افراد قبل از جمع‌آوری، استفاده یا اشتراک‌گذاری اطلاعات، به‌ویژه اطلاعات حساس یا انتقال داده به خارج از ژاپن، تأکید دارد. این قانون نیز دارای دامنه فراسرزمینی است.<sup>۱۰</sup>

---

1. GDPR

2. GDPR, Article 9(2)(a).

3. GDPR, Article 5(1)(b).

4. GDPR, Article 5(1)(c).

5. GDPR, Article 17.

۶. این مسئله در ماده (۲) مقررات GDPR به‌عنوان قلمرو فراسرزمینی (شامل شدن سازمان‌های خارج از اتحادیه) و در ماده ۲۸۸ به‌عنوان لازم‌الاجرا بودن مستقیم در کشورهای عضو آمده است.

7. "Data Protection Laws in China." DLA Piper Data Protection, 2025; Available [HERE](#).

8. *ibid*

9. Act on the Protection of Personal Information

10. "Japan Act on the Protection of Personal Information (APPI): An Overview." Usercentrics, Available [HERE](#).

## دوم، حفاظت از داده‌های کودکان

کودکان به دلیل آسیب‌پذیری بیشتر، نیازمند حمایت‌های ویژه‌ای در زمینه حریم خصوصی آنلاین هستند. قوانین بین‌المللی و برخی کشورها، بر لزوم اطلاع‌رسانی مستقیم به والدین، اخذ رضایت قابل تأیید والدین، و امکان بازبینی یا حذف اطلاعات کودکان تأکید دارند.<sup>۱</sup>

در ایالات متحده، قوانین حریم خصوصی مصرف‌کننده، از جمله قانون حفاظت از حریم خصوصی آنلاین کودکان (COPPA) که بر جمع‌آوری اطلاعات از کودکان زیر ۱۳ سال نظارت دارد، وجود دارد.<sup>۲</sup> صنعت بازی ایالات متحده نیز گام‌هایی برای شفافیت، انتخاب و کنترل مصرف‌کننده در مدیریت اطلاعات شخصی برداشته است.<sup>۳</sup>

نظام حقوقی ایران نیز با تکیه بر مجموعه‌ای از اصول و قوانین موجود، تلاشی برای ایجاد یک چتر حمایتی برای کودکان کرده است اما همچنان در این حوزه نیز فاقد قانون مستقل است.

پیش‌تر در مورد مواد ۲۱۱ و ۲۱۲ قانون مدنی بحث شد و مشخص شد که کودک در زمره محجورین است و اهلیت قانونی برای انعقاد قرارداد و تصرف در امور مالی ندارد. این مسئله به مسائل مالی محدود نیست بلکه به تماماً اعمالی که نیازمند رضایت و اراده حقوقی باشند نیز تفسیر دارد. در همین راستا، رضایت کودک برای جمع‌آوری، ذخیره و پردازش داده‌های شخصی اش، تماماً از منظر قانونی باطل است. رضایت کودک حتی اگر به صورت بیانی یا مکتوب باشد نیز بلااثر است و شرط وجود رضایت کاربر که در قانون تجارت الکترونیکی شرط اولیه دسترسی به داده‌های شخص بود را مختل می‌سازد.

بر این اساس، ارائه‌دهندگان خدمات آنلاین که مخاطب آن‌ها کودکان هستند، مکلفند به صورت شفاف و بازبانی ساده، والدین را در مورد نوع داده‌هایی که جمع‌آوری می‌کنند، اهداف و نحوه استفاده از آن مطلع سازند. این تکلیف از اصول کلی حقوق مصرف‌کننده و وظیفه ولی در حفاظت از مصالح کودک ناشی می‌شود. همچنین ولی قهری کودک (والدین عموماً) بایستی حق دسترسی به داده‌های جمع‌آوری

---

1. "Data Protection Laws in South Korea." DLA Piper Data Protection, 2025, Available HERE.

2. ۶۸

3. ibid

شده از فرزند خود را داشته باشند و بتوانند آن‌ها را باز بینی و اصلاح یا حذف کنند و به نظر این از الزامات ولایت قهری والدین بر فرزندان باشد.

در مورد مشابه، قانون حفاظت از اطلاعات شخصی کره جنوبی (PIPA) یکی از سخت‌گیرانه‌ترین قوانین حفاظت از داده‌ها در جهان است که نیازمند سیاست‌های حریم خصوصی و رضایت صریح کاربر برای جمع‌آوری داده‌هاست.<sup>۱</sup> این قانون بر لزوم اخذ رضایت از قیم قانونی برای افراد زیر ۱۴ سال تأکید دارد.<sup>۲</sup>

به نظر می‌رسد قانون‌گذار ایران می‌تواند مورد مشابهی را در مقررات حمایت از اطفال و نوجوانان بیفزاید.

### سوم، امنیت داده‌ها و مسئولیت در قبال نشت اطلاعات

در نظام حقوقی ایران، تکلیف سازندگان و توسعه دهندگان به اتخاذ تدابیر امنیتی معقول و مسئولیت آن‌ها در قبال نشت اطلاعات، از مجموعه‌ای از قوانین مدنی، کیفری و تجاری قابل استنتاج است.

بر اساس ماده ۱ قانون مسئولیت مدنی، هر کس در نتیجه «بی احتیاطی» یا «بی‌مبالاتی» سبب ورود خسارت به دیگری شود، مسئول جبران آن است. در انطباق این مقرر به مسائل مرتبط با امنیت داده، «بی احتیاطی» عدم استفاده از پروتکل‌های استاندارد برای رمزنگاری، عدم به روزرسانی نرم‌افزارها یا عدم آموزش کافی کارکنان باشد. شرکتی که در اتخاذ تدابیر امنیتی متعارف کوتاهی کند، مرتکب تقصیر شده و در صورت بروز نشت اطلاعات و ورود خسارت به بازیکنان (مانند خسارات مالی یا معنوی)، ضامن خواهد بود.

قانون تجارت الکترونیکی به مسئله حمایت از داده پیام‌ها پرداخته است که از ماده ۵۸ تا ماده ۶۱ قابل مشاهده است. بر این اساس، ذخیره، پردازش و یا توزیع «داده پیام»‌های شخصی مبین ریشه‌های قومی یا نژادی، دیدگاه‌های عقیدتی، مذهبی، خصوصیات اخلاقی و «داده پیام»‌های راجع به وضعیت جسمانی، روانی و یا جنسی اشخاص بدون رضایت صریح آن‌ها به هر عنوان غیرقانونی است.<sup>۳</sup>

1. Data Protection Laws in South Korea, op cit.

2. ibid.

۳. ماده ۵۸ قانون تجارت الکترونیکی مصوب ۱۳۸۲.

## چهارم، توافق‌نامه مجوز کاربر بر نهایی<sup>۱</sup>

این قراردادها که اغلب به صورت غیرقابل مذاکره و اصطلاحاً «الحاقی»<sup>۲</sup> هستند، در نظام حقوقی ایران در قالب ماده ۱۰ قانون مدنی به آن‌ها توجه می‌شود که بر این اساس در صورت وجود رضایت بازیکن به قرارداد مذکور که از طرق پذیرش مختلفی حاصل می‌شود. بر اساس این ماده و نیز بر اساس اصل آزادی قراردادها، توافقات خصوصی میان افراد تا زمانی که مخالف صریح قانون نباشند، معتبر هستند. هرچند این اعتبار مطلق نیست و نظام حقوقی ایران ابزارهایی را برای کنترل «شروط غیرمنصفانه» که در این قراردادها توسط طرف قدرتمند (سازنده) بر طرف ضعیف (بازیکن) تحمیل می‌شود در دست دارد. ماده ۴۶ قانون تجارت الکترونیک بیان داشته است «استفاده از شروط قراردادی خلاف مقررات این فصل و همچنین اعمال شروط غیرمنصفانه به ضرر مصرف‌کننده، مؤثر نیست». هم‌چنین ماده ۴۸ قانون مذکور اظهار کرده که «سازمانهای قانونی و مدنی حمایت از حقوق مصرف‌کننده می‌توانند به‌عنوان شاکی اقامه دعوی نمایند» و همین مسئله هم سبب شده تانوعی نظارت در این حوزه شکل بگیرد.

از سوی دیگر در ماده ۸ قانون حمایت از مصرف‌کننده<sup>۳</sup> «هرگونه تبانی و تحمیل شرایط از سوی عرضه‌کنندگان کالا و خدمات، که موجب کاهش عرضه یا پایین آوردن کیفیت یا افزایش قیمت شود» جرم‌انگاری شده است.

حتی با در نظر نگرفتن مقررات فوق، بر اساس قواعد عمومی قراردادها، می‌توان گفت شرایط غیرمنصفانه یا کاملاً یک طرفه یا قواعد در تضاد با قواعد آمره می‌توانند ممکن است صحیح نباشند.

---

1. End-User License Agreement

2. Adhesion Contracts

3. <https://rc.majlis.ir/fa/law/show/136112>





## جرایم سایبری و نقش نهادهای نظارتی

صنعت بازی‌های دیجیتال، به دلیل ماهیت دیجیتال و آنلاین خود، مستعد انواع مختلفی از جرائم سایبری است. ارتکاب این جرائم نه تنها به سازندگان و ناشران آسیب می‌رساند، بلکه بر تجربه و امنیت بازیکنان نیز تأثیر منفی می‌گذارد.

### انواع جرائم سایبری مرتبط با بازی‌ها در ایران

#### کلاهبرداری و فیشینگ:

فصل سوم قانون جرائم رایانه‌ای<sup>۱</sup> کلاهبرداری رایانه‌ای را تعریف کرده که در ماده ۱۳ بیان شده است. قانونگذار اظهار داشته «هرکس به طور غیرمجاز از سامانه‌های رایانه‌ای یا مخابراتی با ارتکاب اعمالی از قبیل وارد کردن، تغییر، محو، ایجاد یا متوقف کردن داده‌های مختل کردن سامانه، وجه یا مال یا منفعت یا خدمات یا امتیازات مالی برای خود یا دیگری تحصیل کند علاوه بر رد مال به صاحب آن به حبس از یک

1. <https://rc.majlis.ir/fa/law/show/135717>

تا پنج سال يا جزای نقدی ... يا هر دو مجازات محکوم خواهد شد.» هم‌چنين در قانون تجارت الکترونيکی در ماده ۶۷ بيان داشته «هرکس در بستر مبادلات الکترونيکی، با سوءاستفاده و يا استفاده غيرمجاز از «داده پيام»ها، برنامه‌ها و دستگاه‌های رایانه‌ای و وسايل ارتباط از راه دور و ارتکاب افعالی نظير ورود، محو، توقف «داده پيام»، مداخله در عملکرد برنامه يا سيستم رایانه‌ای و غيره ديگران را بفریب و يا سبب گمراهی دستگاه‌های پردازش خودکار و نظاير آن شود و از اين طريق برای خود يا ديگری وجوه، اموال يا امتيازات مالی تحصيل کند و اموال ديگران را ببرد مجرم محسوب و علاوه بر رد مال به صاحبان اموال به حبس از یک تا سه سال و پرداخت جزای نقدی معادل مال مأخوذه محکوم می‌شود». اين جرائم می‌توانند در قالب فروش آيتم‌های جعلی درون بازی، وعده‌های دروغين برای ارتقاء حساب کاربری يا سرقت اطلاعات حساب‌های بانکی باز يکنان رخ دهند.

### تقلب و هک در بازی‌های آنلاین

تقلب و هک که تجربه بازی ديگر باز يکنان را مختل می‌کند، می‌تواند منجر به مسائل حقوقی شود. اين اعمال شامل استفاده از نرم افزارهای تقلب، دستکاری کدهای بازی يا نفوذ به سرورهای می‌شود. در نظام حقوقی ايران، طبق ماده ۱ قانون جرائم رایانه‌ای طبق آن هرکس به طور غيرمجاز به داده‌ها يا سامانه‌های رایانه‌ای که به وسيله تدابير امنیتی حفاظت شده است، دسترسی پيدا کند، مجرم شناخته می‌شود. لذا اگر هکر يا متقلب (اصطلاحاً چيتر) با دور زدن دستگاه‌های امنیتی به سرورهای یک بازی آنلاین نفوذ کرده و به اطلاعات مدیریتی يا داده‌های کاربران دسترسی يابد مرتکب جرم موضوع اين ماده شده است، اگر هيچ اطلاعاتی را سرقت يا تخريب نکند و صرف دسترسی غيرمجاز برای تحقق جرم مذکور کافی خواهد بود.

موارد ديگری از اين قانون وجود دارند که بر هک و تقلب حاکم اند؛ اما جدای از آن، نقض قرارداد موجود ميان سازنده و کاربر که در ابتدا آن را به عنوان شرايط و مقررات<sup>۱</sup> يا اسامی مشابه پذيرفته است، با هک و تقلب محقق می‌شود و موجب ايجاد حق‌هایی برای طرف ثانی قرارداد می‌شود. بعضی سازندگان،

---

1. Terms of Use

بعضاً حساب کاربری فرد متقلب را به صورت دائمی مسدود (Ban) می‌کنند یا با طرح دعوا مطالبه خسارت می‌کنند.

### نقض کپی‌رایت و دزدی نرم‌افزاری

در نظام حقوقی ایران، بازی‌های دیجیتال به مثابه «نرم‌افزار رایانه‌ای» طبقه‌بندی شده و تحت حمایت اصلی «قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای» قرار می‌گیرند. این قانون با به رسمیت شناختن حقوق مادی و معنوی پدیدآورندگان، در ماده ۱۳ خود به طور مشخص به جرم‌انگاری نقض این حقوق پرداخته است. بر این اساس، هرگونه تکثیر، عرضه، نشر یا توزیع غیرمجاز یک بازی ایرانی، از جمله فروش نسخه‌های کرک شده یا به اشتراک‌گذاری آن در فضای مجازی، مصداق بارز جرم تلقی می‌شود. قانون‌گذار برای مرتکبین، علاوه بر تکلیف به جبران خسارت وارده به صاحب اثر، مجازات حبس از ۹۱ روز تا شش ماه و جزای نقدی را پیش‌بینی کرده است و بدین ترتیب، یک چارچوب کیفری مشخص برای مقابله با دزدی نرم‌افزاری و حمایت از بازی‌های تولید داخل در برابر تکثیر غیرقانونی ایجاد شده است.

### محتوای نامناسب و خلاف عفت عمومی

نظام حقوقی ایران از طریق فصل چهارم «قانون جرائم رایانه‌ای» محتوای منتشر شده در فضای مجازی را پایش می‌کند که این مقررات مستقیماً بر صنعت بازی‌های دیجیتال نیز حاکم است. مسئولیت حقوقی در این حوزه را می‌توان به دو بخش اصلی تقسیم کرد: مسئولیت ناشی از محتوای اصلی بازی که توسط سازنده و توسعه‌دهنده ساخته شده، و مسئولیت ناشی از محتوای تولیدی کاربر که در پلتفرم‌های آنلاین ایجاد می‌شود.

ماده ۱۴ قانون جرائم رایانه‌ای به طور مستقیم، تولید، انتشار، توزیع یا معامله «محتویات مستهجن» و «محتویات مبتذل» را جرم‌انگاری کرده است. تبصره ۴ این ماده، هرچند این عبارت را تقریباً به صورتی مشخص تبیین کرده اما در بیان صور قبیحه این مسئله کاملاً روشن نیست و مثلاً ممکن است یک صحنه دعوا یا درگیری در بازی‌های امثال Mortal Kombat به دلیل خشونت صور

قبیحه یا مصداق محتوای مبتذل تلقی گردند. اینها بخشی از مسائلی هستند که سازندگان و پخش‌کنندگان بازی‌های دیجیتال را شامل می‌شود و ملزم به رعایت آن هستند. ماده ۱۵ این قانون، فراتر از نمایش تصاویر، به مفاهیم و مضامینی که یک اثر ترویج می‌کند نیز می‌پردازد. این ماده، تحریک، ترغیب یا تسهیل دسترسی به جرائم منافی عفت، مصرف مواد مخدر، خودکشی و به‌ویژه «اعمال خشونت‌آمیز» را جرم‌انگاری کرده است.

در بازی‌های آنلاین، مسئولیت سازنده و توسعه‌دهنده به محتوای اصلی بازی محدود نمی‌شود. اگر یک پلتفرم آنلاین (مانند چت صوتی یا متنی درون بازی، انجمن‌ها، یا ابزارهای ساخت مرحله) به بستری برای انتشار محتوای مستهجن یا مبتذل توسط بازیکنان تبدیل شود، مسئولیت حقوقی می‌تواند متوجه خود شرکت نیز باشد. بعضاً سازندگان بازی مسئولیتی سنگین در پایش و رصد این نوع محتواها دارند و بایستی ابزارهای نظارتی و یا ابزار گزارش محتوای غیرقانونی را برای این نوع امکانات در نظر بگیرند.

### قمار و شرط‌بندی آنلاین

پیش‌تر بیان شد که قانون‌گذار در مواد ۷۰۵ تا ۷۱۱ بخش تعزیرات قانون مجازات اسلامی مصوب ۱۳۹۲ هرگونه فعالیت مرتبط با قمار و شرط‌بندی را در این فضا جرم‌انگاری کرده است و صراحتاً دایر کردن، اداره کردن، تبلیغ و حتی شرکت در هرگونه بخت‌آزمایی یا شرط‌بندی آنلاین را جرم دانسته است.

### نقش نهادهای نظارتی و حمایتی

در ایران، چندین نهاد نقش‌های نظارتی و حمایتی در صنعت بازی‌های دیجیتال ایفا می‌کنند که در ادامه به این نهادها مختصراً اشاره می‌شود.

## وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

این وزارتخانه نقشی نظارتی بر محتوای بازی‌ها از نظر عدم مغایرت با اخلاق اسلامی، عفت عمومی و سلامت شخصیت کودکان و نوجوانان دارد. تأییدیه این وزارتخانه برای صدور گواهی ثبت نرم‌افزار توسط شورای عالی انفورماتیک ضروری است.<sup>۱</sup> همچنین تعیین اعضای هیئت مدیره و مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز از اهمیت وظایف وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

## بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

این بنیاد، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، با هدف برنامه‌ریزی و حمایت از فعالیت‌های مرتبط در تمامی زمینه‌های فرهنگی، هنری و فنی صنعت بازی‌های دیجیتال و رایانه‌ای تأسیس شده است.<sup>۲</sup> وظایف آن شامل تبیین و ترویج مبانی فرهنگی اسلامی-ایرانی، حمایت از تولیدات داخلی، نظارت بر فرآیند تولید و توزیع، و صدور مجوز تولید و توزیع انواع بازی‌ها می‌شود.<sup>۳</sup> بنیاد همچنین مسئولیت شناسایی و نظارت بر بازی‌های دیجیتال غیرمجاز را بر عهده دارد.<sup>۴</sup> این بنیاد دارای بخش‌های پژوهش، انستیتو ملی بازی‌سازی (برای آموزش نیروی متخصص) و مرکز رشد بازی‌سازی (برای حمایت از تیم‌های مستقل) است.<sup>۵</sup>

---

1.

2. ۲

3. ۲

4. ۸۲

5. ۸۲

## شورای عالی انفورماتیک

این شورا بر اساس قانون حمایت از حقوق پدید آورندگان نرم افزارهای رایانه ای مصوب ۱۳۷۹ مسئولیت تأییدیه فنی نرم افزارهای رایانه ای، از جمله بازی ها را بر عهده داشت که البته این نهاد در سال ۱۳۹۵ و با تصمیم شورای عالی فضای مجازی منحل شد.<sup>۱</sup>

## سازمان ثبت اسناد و املاک کشور (اداره کل مالکیت صنعتی)

این سازمان مسئول ثبت اختراعات، طرح های صنعتی و علائم تجاری است.<sup>۲</sup>

## سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولید کنندگان

این سازمان و انجمن های حمایت از حقوق مصرف کنندگان، مسئولیت حمایت از حقوق مصرف کنندگان در برابر عرضه کنندگان کالا و خدمات را بر عهده دارند.<sup>۳</sup> این شامل شفافیت در اطلاعات، کیفیت محصول و رسیدگی به شکایات می شود.<sup>۴</sup>

## پلیس فتا و مراجع قضایی

این نهادها مسئول پیگیری و رسیدگی به جرائم سایبری، از جمله نقض کپی رایت، کلاهبرداری رایانه ای و قمار آنلاین هستند.<sup>۵</sup>

با وجود تنوع نهاد‌های نظارتی و حمایتی، هماهنگی و هم‌افزایی بین آن‌ها برای ایجاد یک چارچوب حقوقی یکپارچه و مؤثر در صنعت بازی‌های دیجیتال ضروری است. عدم وجود قوانین خاص و اتکا به قوانین عمومی، پیچیدگی‌های اجرایی را افزایش داده و نیاز به رویکردی جامع‌تر را برجسته می‌سازد.<sup>۱</sup>

---

۱. برای مطالعه بیشتر، ک. به: شهیدی، مهشید، ۱۴۰۳، «چالش‌تورم نهادی در صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران»، هفتمین همایش بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال (گرایش‌ها، فناوری‌ها، کاربردها)، تهران، <https://civilica.com/doc/2253914>





## قراردادهای صنعت بازی و مالکیت دارایی‌های دیجیتال

قراردادها در صنعت بازی‌های دیجیتال، مانند هر صنعت دیگری، نقشی حیاتی و ساختاری ایفا می‌کنند؛ به طوری که چارچوب حقوقی لازم برای تولید، توزیع و بهره‌برداری از بازی‌ها را از مرحله ایده اولیه تا رسیدن به دست مصرف‌کننده نهایی فراهم می‌آورند. این اسناد حقوقی، روابط پیچیده میان بازیگران اصلی این صنعت، از جمله سازندگان یا توسعه‌دهندگان، ناشران و بازیکنان را تنظیم کرده و به تخصیص ریسک، تعیین تکلیف مالکیت فکری و ساختار بندی روابط مالی می‌پردازند. در ادامه مختصراً به این جنبه حقوقی صنعت بازی‌های دیجیتال پرداخته می‌شود و برخی از مهم‌ترین چارچوب‌های قراردادی در این حوزه بررسی خواهند شد.

در یک تقسیم‌بندی کلی، می‌توان این قراردادها را به دو دسته اصلی تقسیم کرد: اول، قراردادهای حاکم بر روابط تجاری میان سازنده، توسعه‌دهنده و ناشر؛ دوم، قراردادهای حاکم بر رابطه میان ارائه‌دهنده بازی و کاربر نهایی.

## قرارداد توسعه و نشر بازی

در سطح تجاری، قرارداد توسعه و نشر بازی<sup>۱</sup> به عنوان یک توافق حقوقی بنیادین، شرایط تولید، انتشار و مدیریت بازی را میان سازنده، توسعه دهنده و ناشر مشخص می‌سازد. این سند فراتر از یک توافق ساده، یک نقشه راه استراتژیک است که جزئیات فنی، مالی و حقوقی همکاری را تعیین می‌کند. یکی از کلیدی‌ترین و اغلب چالش برانگیزترین بخش‌های این قرارداد، بند مربوط به حقوق مالکیت فکری است. مدل‌های مختلفی در این زمینه وجود دارد؛ در مدل «کارمزدی»<sup>۲</sup> ناشر با تأمین کامل بودجه، مالک تمام حقوق مادی و معنوی بازی می‌شود، در حالی که در مدل «مجوزی»<sup>۳</sup>، سازنده و توسعه دهنده مالکیت فکری را حفظ کرده و صرفاً مجوز انتشار بازی را برای مدت، منطقه جغرافیایی و پلتفرم‌های مشخصی به ناشر اعطا می‌کند. تعیین دقیق قلمرو مجوز<sup>۴</sup>، شرایط مالی مبتنی بر پیش پرداخت و حق امتیاز<sup>۵</sup> و همچنین روش‌های حل اختلاف مانند ارجاع به داوری تخصصی، از دیگر ارکان حیاتی این قراردادها به شمار می‌رود. در نظام حقوقی ایران، به دلیل فقدان قوانین خاص در حوزه نشر بازی، این قراردادها ذیل اصل آزادی قراردادها (ماده ۱۰ قانون مدنی) تنظیم و تفسیر می‌شوند که این امر اهمیت تعیین دقیق و شفاف تمام جزئیات در متن قرارداد را برای جلوگیری از اختلافات آتی دوچندان می‌کند. اقداماتی مانند تنظیم قراردادهای همسان توسط نهادهایی چون «دبیرخانه هم‌اورد بازار پردازی تهران»، تلاشی مثبت در جهت استانداردسازی و حمایت از حقوق تولیدکنندگان داخلی در این فضای حقوقی عمدتاً مبتنی بر اصول کلی است.

با گسترش بازی‌های آنلاین، ماهیت حقوقی دارایی‌های دیجیتال درون بازی و قراردادهای حاکم بر رابطه سازندگان و مالکان بازی‌ها با بازیکنان، به یک چالش حقوقی مدرن و پیچیده تبدیل شده

- 
1. Game Development Agreement
  2. Work-for-Hire
  3. Licensing
  4. Scope of License (a TEST for the sights!)
  5. Advance vs. Royalties
  6. In-Game Digital Assets

است.<sup>۱</sup> پرسش اصلی این است که آیا بازی‌کنی که با پول واقعی یک آیتم مجازی را می‌خرد، «مالک» آن آیتم می‌شود یا صرفاً «مجوز استفاده» از آن را دریافت می‌کند؟ رویکرد غالب در صنعت جهانی، مبتنی بر مدل مجوز است. توافق‌نامه‌های کاربر نهایی در اکثر کشورها، از جمله ایالات متحده<sup>۲</sup> و کره جنوبی<sup>۳</sup> به صراحت بیان می‌کنند که بازی‌کنان هیچ‌گونه مالکیت دائمی بر دارایی‌های درون بازی ندارند و شرکت صرفاً یک حق استفاده محدود، غیر انحصاری و قابل فسخ به آن‌ها اعطا می‌کند. این رویکرد به شرکت‌ها امکان کنترل کامل بر اقتصاد درون بازی را می‌دهد، اما حقوق بازی‌کنان را در صورت انحلال پلتفرم بسیار متزلزل می‌سازد.<sup>۴</sup> در نظام حقوقی ایران، این قراردادها به عنوان قراردادهای الحاقی شناخته می‌شوند که اگرچه در اصل معتبرند، اما اعتبار شروط آن‌ها مطلق نیست. قانون تجارت الکترونیکی در ماده ۴۶ اظهار داشته «استفاده از شروط قراردادی خلاف مقررات این فصل و همچنین اعمال شروط غیرمنصفانه به ضرر مصرف‌کننده، مؤثر نیست» این رویکرد مشابه سایر نظام‌های حقوقی توسعه یافته است؛ برای مثال در آلمان یا اتحادیه اروپا نیز، شروطی از توافق‌نامه کاربر نهایی که انتظارات معقول مصرف‌کننده را نقض کرده یا مسئولیت سازنده و توسعه‌دهنده را به شکل ناعادلانه‌ای سلب نمایند، فاقد اعتبار تلقی می‌شوند. بندهایی که مسئولیت سازنده و توسعه‌دهنده را سلب کرده یا حقوق مالکیت فکری بر محتوای تولید شده توسط کاربر را به طور کامل به شرکت منتقل می‌کنند، از جمله شروطی هستند که در این چارچوب قابل مناقشه هستند.<sup>۵</sup>

---

۱. سعید وکیل، سید محمد هادی، و محمد روشن. «بررسی نسبت حقوق صاحبان املاک مجازی با مالکیت صاحب پلتفرم با تأکید بر متاورس دست‌نشانند». فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، جلد ۱۶، شماره ۱، بهار ۱۴۰۲، صص. ۱۵۱-۱۸۰.

<https://doi.org/10.22631/jicr.2023.2505.4124>

2. Huffman, Brandon J. "Essential Clauses in Game EULAs: A Comprehensive Guide for Developers." Strebeck Law, July 2024, Available HERE

3. Focus Entertainment. "Vampyr End-User License Agreement." Steam, 2025, Available HERE.

۴. وکیل و روشن، ۱۴۰۲، همان.

5. Huffman, 2024, op cit.

فناوری‌های نوین مانند رمزکلید یکتا<sup>۱</sup> و بلاک‌چین، با ایجاد مفهوم «مالکیت واقعی دیجیتال»، مدل سنتی مجوز را به چالش کشیده‌اند. این فناوری ضمن ایجاد فرصت‌های اقتصادی جدید، چالش‌های حقوقی تازه‌ای در زمینه کلاهبرداری، مالیات و انطباق با قوانین مبارزه با پولشویی ایجاد کرده است.<sup>۲</sup> در همین راستا، نظام‌های حقوقی در سراسر جهان در حال واکنش هستند؛ دادگاهی در چین، ویژگی‌های «مال» را برای دارایی‌های دیجیتال به رسمیت شناخته است<sup>۳</sup> و ژاپن در حال بررسی قوانین مربوط به اوراق بهادار و ارزش‌های دیجیتال در بازی هاست<sup>۴</sup> و اتحادیه اروپا با اصلاح قوانین خود، دارایی‌های مجازی را صراحتاً به عنوان «محصول» شناسایی کرده تا حمایت از مصرف‌کننده را تقویت کند.<sup>۵</sup> در ایران، با توجه به فقدان قوانین صریح، وضعیت حقوقی این دارایی‌های نوین در هاله‌ای از ابهام قرار دارد و این قراردادهای الحاقی هستند که فعلاً این روابط را تعریف می‌کنند. این وضعیت، نیاز به تدوین مقرراتی شفاف را برای ایجاد تعادل میان منافع تجاری سازندگان و توسعه‌دهندگان و حمایت از حقوق بنیادین بازیکنان به عنوان مصرف‌کننده، بیش از پیش آشکار می‌سازد.

---

### 1. Non-fungible token (NFT)

۲. موسوی جشنی، سیدصدرالدین، وحسنی، علیرضا. (۱۴۰۰). تحلیلی بر چالش‌های حقوق مالکیت معنوی در باب توکن‌های غیرمثلی. مقاله ارائه شده در اولین کنفرانس ملی حقوق، علوم سیاسی و علوم انسانی، ایران. قابل دسترسی در اینجا.

3. Brightman, James. "China to Ban Some Monetization and Engagement Tactics in Games." GamesIndustry.biz, 2023, Available HERE.

4. "Japan to Revamp Its Cryptocurrency Gaming Laws." Global Legal Insights, 2024, Available HERE.

5. Lewis Silkin LLP. "EU Design Rights Shake-up Protects Virtual Assets and Animations." Lewis Silkin, 11 Feb. 2025; Available HERE.



## نتیجه‌گیری و توصیه‌ها

تحلیل جامع چالش‌های پیش روی صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران، تصویری از یک اکوسیستم پویا و مستعد را به نمایش می‌گذارد که در حصار مشکلات عدیده از جمله چارچوب حقوقی سنتی و بدون لحاظ مسائل مستحدثه و هم‌چنین ساختاری نسبتاً متشتت به لحاظ حاکمیتی، از دستیابی به جایگاه واقعی خود بازمانده است. همان‌طور که تبیین شد، چالش‌های موجود نه یک معضل منفرد، بلکه مجموعه‌ای از گسست‌های ساختاری در حوزه‌های بنیادین است؛ از وجود چالش نظام حقوق مالکیت فکری در حفاظت از جوهره اصلی نوآوری یعنی «مکانیک و گیم‌پلی» به دلیل عدم پویایی مقررات موجود حقوقی و استثناء صریح بازی‌ها از حیطه حمایت اختراع، تا انزوای بین‌المللی ناشی از عدم الحاق به معاهدات ذی‌اهمیت کپی‌رایت که مسیر صادرات و جذب سرمایه را در حوزه بازی‌های دیجیتال تا حد بسیاری مسدود ساخته است. این وضعیت با ابهاماتی در حوزه حقوق مصرف‌کننده، به‌ویژه در مواجهه با مدل‌های درآمدزایی نوین مانند جعبه‌های تصادفی، مسئولیت مدنی ناشی از طراحی‌های اعتیادآور و خلأ وجود قانونی جامع برای حفاظت از داده‌های شخصی بازیکنان تشدید می‌شود. در چنین بستری، قراردادهای الحاقی یک‌جانبه به قواعد اصلی حاکم بر روابط تبدیل شده و تعدد نهادهای نظارتی بدون وجود یک راه‌برد واحد و هماهنگ، به سردرگمی و اتخاذ سیاست‌های جزیره‌ای دامن زده

است و حتی در حل اختلافات نیز قوه قضائیه چشم‌انداز روشنی برای حل آن‌ها به لحاظ عدم وجود مقررات روشن در برخی زمینه‌ها ندارد.

برون‌رفت از این بن‌بست‌های مقرراتی، مستلزم اتخاذ یک رویکرد کلان، مرحله‌ای و مبتنی بر اصلاحات ساختاری در دو سطح تقنینی و نهادی است. در وهله نخست، نظام تقنینی کشور نیازمند یک بازنگری سه‌مرحله‌ای است: گام اول، همانا تدوین آیین‌نامه‌ها و دستورالعمل‌های اجرایی شفاف ذیل قوانین موجود برای رفع ابهامات اولیه و ایجاد یک رویه واحد خواهد بود که آغازگر آن می‌تواند شورایی عالی فضای مجازی باشد. در گام میانی، اصلاح قوانین فعلی، به‌ویژه افزودن فصلی مستقل به قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای یا تصویب قانونی جدید با هدف ارائه تعاریف دقیق از بازی دیجیتال و ایجاد سازوکارهای حمایتی اولیه برای مکانیک‌های نوآورانه، با الگوبرداری از رویکردهای تطبیقی مانند استفاده از ظرفیت «قانون رقابت ناعادلانه»، می‌تواند خلأهای فوری را مرتفع سازد و این خود ممکن است توسط مجلس شورای اسلامی یا به ابتکار نهادهای دولتی متولی امر بازی‌های دیجیتال مانند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا خود وزارت فرهنگ و ارسال لایحه‌ای از سوی دولت باشد. گام نهایی و راهبردی که احتمالاً ممکن است مدت طولانی نیاز داشته باشد تا به قدم اولش برسد، حرکت به سمت تدوین و تصویب یک «قانون جامع و مستقل برای صنعت بازی‌های دیجیتال» است؛ قانونی که به‌طور خاص برای ماهیت ترکیبی و منحصر به فرد این پدیده طراحی شده باشد و به صورت یکپارچه، تمامی ابعاد حقوقی از مالکیت فکری، حقوق مصرف‌کننده، حفاظت از داده‌ها، مسئولیت مدنی سازندگان و توسعه‌دهندگان و حتی گیمرها و نیز جرائم سایبری مرتبط را تحت پوشش قرار دهد.

این اصلاحات تقنینی به تنهایی کارساز نخواهد بود مگر آنکه با یک تحول بنیادین در ساختار حاکمیتی همراه شود. این تحول در ساختار حاکمیتی، به‌جای ایجاد شوراهای موازی و تکثیر نهادها، باید بر تعیین یک نهاد واحد به‌عنوان متولی اصلی و محور سیاست‌گذاری صنعت بازی‌های دیجیتال متمرکز شود. چنین امری مستلزم آن است که نهادهای بالادستی با بازنگری در شرح وظایف دستگاه‌های متعدد، یک دستگاه مشخص (اعم از تقویت ساختاری و قانونی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا نهادی دیگر) را به‌عنوان مرجع نهایی راهبری، نظارت و حمایت از این صنعت تعیین کرده و

اختیارات لازم برای هماهنگ‌سازی سایر بازیگران دولتی و ایجاد یک پنجره واحد را به آن تفویض نمایند. در کنار این موارد، تقویت توانمندی‌های فنی و حقوقی مراجع قضایی و پلیس فتا برای اجرای مؤثر قوانین موجود و همچنین پیگیری همکاری‌های بین‌المللی برای مقابله با سرورهای غیرمجاز، از دیگر الزامات این مسیر است. در عرصه بین‌المللی نیز با در نظر گرفتن منافع بلندمدت و واقعیت‌های ژئوپلیتیک، پیوستن به کنوانسیون برن باید به‌طور جدی در دستور کار قرار گیرد و تا آن زمان، تمرکز بر توافقات دوجانبه و منطقه‌ای می‌تواند به عنوان راهکاری میان‌مدت، مسیرهای جایگزینی برای حمایت از آثار ایرانی در خارج از کشور فراهم آورد.

در نهایت، آینده صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران در گرو یک انتخاب استراتژیک قرار دارد: تداوم وضعیت فعلی و پذیرش انزوای حقوقی و رکود نوآوری یا برداشتن گام‌های شجاعانه به سوی ایجاد یک چارچوب حقوقی مدرن، منسجم و توسعه‌محور که قادر باشد از نوآوری‌ها حمایت کند و حقوق تمامی ذی‌نفعان را تضمین نماید و نیز زمینه را برای رشد پایدار و حضور موفق این صنعت در عرصه جهانی فراهم آورد. این تحول، بیش از هر چیز، نیازمند اراده سیاسی برای بازنگری در رویکردهای سنتی و پذیرش این واقعیت است که یک صنعت خلاق و پویا، تنها در بستری از قوانین شفاف، کارآمد و همگام با تحولات جهانی می‌تواند به شکوفایی کامل دست یابد و امید است که این صنعت بتواند مانند شروع خود در ایران که پیش‌رو منطقه بود به جایگاه واقعی خویش برسد، و آخر دعوانا ان الحمد لله رب العالمین.



## فهرست منابع و مآخذ

### منابع فارسی

#### کتاب، مقالات آکادمیک و اینترنتی

- احمدوند، بهناز و جهانشاهی، آرتین. (۱۴۰۲). «بررسی نسبت حقوق صاحبان املاک مجازی با مالکیت صاحب پلتفرم با تأکید بر متاورس دسنترالند». *فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران*، ۱۶، ۲(۱۸۲-۱۶۱).
- امرایی، نادر. «همه چیز راجع به پرداخت‌های درون برنامه‌ای و تاثیر آن‌ها در کسب درآمد بازی‌سازان داخلی». *رسانه زومجی*.
- پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات. «بررسی ابعاد حقوقی پیوستن ایران به کنوانسیون برن».
- پایگاه خبری رجانیوز. «کنوانسیون برن، بازی دوسر باخت ایران».
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای. (۱۴۰۰). *نمای نزدیک، پیمایش ملی بازی‌های دیجیتال*.
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای. «قوانین مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای از ابتدا تا کنون | پرونده ۱».
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای. «گزارش پویش #همه\_بازی».

- شبيري زنجاني، سيد حسن و سلطاني وشاره، رضا. (۱۴۰۰). «مطالعه تطبيقي حمايت از نرم افزارهاي سرگرم کننده (بازي هاي ديجيتال)، با تاكيد بر حقوق ايران و ايالات متحده». *مجله علمي حقوق خصوصي*، ۱۸، (۱)، ۷۱-۹۴.
- شهيدى، مهشيد. (۱۴۰۳). «چالش تورم نهادى در صنعت بازىهاي ديجيتال در ايران». *هفتمين همائش بين المللى تحقيقات بازى هاي ديجيتال (گرايش ها، فناورى ها، كاربردها)*، تهران.
- صالحى، خشايار. «سه عنصر مهم بازى هاي ويديوئى». «پورتال آموزشى ۲۲۹».
- گروه حقوقى فينولا. «اسرار تجارى در قوانين ايران و راه هاي حمايت از آن».
- ماناناژ. «مفهوم مكانيك بازى و رابطه ي آن باگيم پلى بازى، شكل هاي مختلف مكانيك».
- محمدى، پژمان و بلخ، محمدباقر. (۱۴۰۲). «بررسى حمايت از حقوق پديدآورندگان بازى ديجيتال از طريق نظام حقوق مالكيك ادبى و هنرى در ايران و ايالات متحده ي آمريكا».
- مهردوست، صادق. «نگاهي به حقوق طرحهاي صنعتي در نظام حقوقى مالكيك فكري». *كانون قرارداد نويسان*.
- موسوى جشنى، سيد صدرالدين و حسنى، عليرضا. (۱۴۰۰). «تحليلى بر چالش هاي حقوق مالكيك معنوى در باب توكن هاي غيرمئلى». «مقاله ارائه شده در اولين كنفرانس مى حقوق، علوم سياسى و علوم انساني، ايران».
- وكيلى، سيد محمدهادى سعيد و روشن، محمد. (۱۴۰۲). «بررسى نسبت حقوق صاحبان املاك مجازى با مالكيك صاحب پلتفرم با تاكيد بر متاورس دستراند». «فصلنامه تحقيقات فرهنگى ايران»، ۱۶، (۱)، ۱۵۱-۱۸۰.
- وكيلى كينگ. «صنعت بازى هاي رايانه اى و چالش هاي حقوقى آن».

### قوانين و اسناد حقوقى

- قانون اساسى جمهورى اسلامى ايران.
- قانون تجارى الكترونيكى (مصوب ۱۳۸۲).
- قانون جرائم رايانه اى (مصوب ۱۳۸۸).

- قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای (مصوب ۱۳۷۹) و آیین‌نامه اجرایی آن (مصوب ۱۳۸۳).
- قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان (مصوب ۱۳۴۸).
- قانون حمایت از مصرف‌کننده (مصوب ۱۳۸۸).
- قانون حمایت از مالکیت صنعتی (مصوب ۱۴۰۳).
- قانون ثبت اختراعات، طرح‌های صنعتی و علائم تجاری (مصوب ۱۳۸۶).
- قانون مجازات اسلامی (کتاب پنجم- تعزیرات و مجازات‌های بازدارنده).
- قانون مسئولیت مدنی (مصوب ۱۳۳۹).

## English References

### Books & Articles

- Boyd, S. Gregory, Brian Pyne, and Sean F. Kane. (2018). Video game law: everything you need to know about legal and business issues in the game industry. AK Peters/CRC Press.
- David, M.T. (2015). WareZ: The Infrastructure and Aesthetics of Piracy. Litwin Books.
- McCaffrey, Matthew. (2019). "The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes." Business Horizons, 62(4), 483-495.
- Pour, Seppy. (2024). "Experience of legal regulation of Lootboxes in different countries: A comparative analysis." Journal of Digital Technologies and Law, 2(2), 345-371.
- Stein, Julian Simon. (2015). "The legal nature of video games—adapting copyright law to multimedia." Press Start, 2(1), 43-55.
- World Health Organization. (2019). ICD-11: International Classification of Diseases 11th Revision.

### Web Sources & Reports

- Brightman, James. (2023). "China to Ban Some Monetization and Engagement Tactics in Games." GamesIndustry.biz.

- De Gaulle Fleurance & Associés. (2023). "Loot boxes are not illegal lotteries when the items obtained cannot be sold by the player." Lexology.
- DLA Piper Data Protection. (2025). "Data Protection Laws in China."
- DLA Piper Data Protection. (2025). "Data Protection Laws in South Korea."
- Dreyfus. (2025). "Video Games: China Strictly Sanctions Reskinning on the Grounds of Unfair Competition."
- Focus Entertainment. (2025). "Vampyr End-User License Agreement." Steam.
- Global Legal Insights. (2024). "Japan to Revamp Its Cryptocurrency Gaming Laws."
- Huffman, Brandon J. (2024). "Essential Clauses in Game EULAs: A Comprehensive Guide for Developers." Strebeck Law.
- Kim & Chang. (2023). "National Assembly Passes Amendment to the Game Industry Promotion Act Relating to Loot Box Disputes."
- Lewis Silkin LLP. (2025). "EU Design Rights Shake-up Protects Virtual Assets and Animations."
- Lübke-Fardal, Carl-Henrik. (2023). "Gaming Loot Boxes." Nordia Law.
- Newzoo. (2025). The 2025 Games Market Reports and Forecasts.
- Usercentrics. "Japan Act on the Protection of Personal Information (APPI): An Overview

### **Legal&Judicial Documents**

- Anacon Corporation Ltd. v. Environmental Research Technology Ltd.
- Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp., 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982).
- Copyright, Designs and Patents Act of 1988 (UK).
- Patent No. US 10,926,179 (Nemesis System).
- Regulation (EU) 2016/679 (General Data Protection Regulation/GDPR).