

# Modern Technologies Law



<http://doi.org/10.22133/MTLJ.2023.380062.1156>

## Protection of the Property Rights of the Gamers in Cyber Games based on the Rule of “No-Loss.”

Pardis Behbood<sup>1</sup>, Hojjat Mobayen<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> MSc. of Private Law, Shiraz University, Shiraz, Iran

<sup>2</sup> Assistant Professor, Department of Islamic and Private Law, School of Law and Political Sciences, Shiraz University, Shiraz, Iran

### Article Info

### Abstract

#### Original Article

**Received:**  
07-01-2023

**Accepted:**  
6-03-2023

#### Keywords:

Virtual Property  
Property Rights  
Account  
Cyber Games  
Rule of “No-Loss”

Nowadays, cyber games are a profitable business with wide economic dimensions, including the property rights of gamers, i.e., “Accounts” and “Points”. Since the producers of cyber games are in a superior position to the gamers, by including terms in terms of Service, they usually limit their responsibility for protecting users’ accounts and points, providing support for the games, and reserving the right to terminate the game. For these reasons, the property rights of gamers are always in a precarious position. In Iranian law, due to the absence of specific laws, we can use the rule of “No-Loss” to protect users’ rights in two ways. On the one hand, according to the rule of “abuse of rights”, the producers have no right to damage the property rights of gamers to cause harm or make unconventional decisions in exercising the right. On the other hand, it is possible to deduce from the rule of “No-Loss” the compensation for the damage caused to the property rights of gamers, which cannot be compensated based on other rules of civil liability.

#### \*Corresponding author

**e-mail:** [hojjat.mobayen@gmail.com](mailto:hojjat.mobayen@gmail.com)

#### How to Cite:

Behbood, P., & Mobayen, H. (2023). Protection of the Property Rights of the Gamers in Cyber Games based on the Rule of “No-Loss”. *Modern Technologies Law*, 4(7), 135-148.

Published by University of Science and Culture <https://www.usc.ac.ir>  
Online ISSN: 2783-3836



## حمایت از حقوق مالکانه کاربران بازی‌های فضای مجازی بر مبنای قاعده لاضرر

پردیس بهبود<sup>۱</sup>، حجت مبین<sup>۲\*</sup>

<sup>۱</sup> دانش‌آموخته کارشناسی ارشد حقوق خصوصی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران

<sup>۲</sup> استادیار گروه حقوق خصوصی و اسلامی، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران

اطلاعات مقاله	چکیده
<p><b>مقاله پژوهشی</b></p> <p><b>تاریخ دریافت:</b> ۱۴۰۱/۱۰/۱۷</p> <p><b>تاریخ پذیرش:</b> ۱۴۰۱/۱۲/۱۵</p> <p><b>واژگان کلیدی:</b> مالکیت مجازی حقوق مالکانه حساب کاربری بازی‌های فضای مجازی قاعده لاضرر</p> <p><b>*نویسنده مسئول</b> رایانامه: <a href="mailto:hojjat.mobayen@gmail.com">hojjat.mobayen@gmail.com</a></p> <p><b>نحوه استناددهی:</b> بهبود، پردیس و مبین، حجت (۱۴۰۲). حمایت از حقوق مالکانه کاربران بازی‌های فضای مجازی بر مبنای قاعده لاضرر. <i>حقوق فناوری‌های نوین</i>، ۷(۴)، ۱۳۵-۱۴۸.</p> <p>ناشر: دانشگاه علم و فرهنگ <a href="https://www.usc.ac.ir">https://www.usc.ac.ir</a> شاپای الکترونیکی: ۳۸۳۶-۲۷۸۳</p>	<p>امروزه بازی‌های فضای مجازی کسب‌وکاری سودآور شناخته می‌شود که ابعاد اقتصادی گسترده‌ای دارد. از جمله ابعاد اقتصادی این بازی‌ها حقوق مالکانه کاربران یعنی «حساب کاربری» و «امتیازات کسب‌شده» در بازی‌ها است. از آنجاکه تولیدکنندگان بازی‌های فضای مجازی در وضعیت برتری نسبت به کاربران قرار دارند و معمولاً با درج شروطی به نفع خود در «شرایط استفاده از خدمات» مسئولیت خود را در حفظ حساب‌ها و امتیازات کاربران و ارائه پشتیبانی از بازی‌ها محدود می‌کنند و اختیار پایان‌دادن به بازی را برای خود محفوظ می‌دارند، همواره حقوق مالکانه کاربران در موقعیت متزلزلی قرار می‌گیرد. در حقوق ایران، در نبود قوانین خاص، قاعده لاضرر را از دو جهت می‌توان برای حمایت از حقوق کاربران به کار برد. از یک سو، بر اساس قاعده منع سوءاستفاده از حق، سازندگان بازی حق ندارند به قصد اضرار یا با اتخاذ تصمیمات نامتعارف در اعمال حق موجب تضییع حقوق مالکانه کاربران شوند. از سوی دیگر، می‌توان از قاعده لاضرر لزوم جبران خسارت وارده به حقوق مالکانه کاربران را، که بر اساس قواعد دیگر مسئولیت مدنی قابل جبران نباشد، استنباط کرد.</p>

## مقدمه

امروزه گسترش روزافزون و انکارناپذیر استفاده از فناوری‌های دیجیتال و اینترنت باعث تغییراتی در قلمرو مصادیق اموال و پدید آمدن نوع جدیدی از اموال با عنوان «اموال مجازی» شده است. با توجه به نوظهور بودن این اموال و ماهیت متفاوت آن نسبت به سایر اموالی که تاکنون موضوع قراردادهای و پژوهش‌های حقوقی بوده است، قوانین گذشته در بسیاری از جنبه‌های این نوع از اموال پاسخ‌گو نیست. از این رو، تعیین ضوابط و احکام حقوقی برای این اموال قوانین و مقررات ویژه و نظام حقوقی متمایزی را می‌طلبد. تنوع و گستردگی این اموال از ایمیل تا داده‌پیام، وبگاه‌ها، وبلاگ‌ها، آواتارها، حساب‌های کاربری شبکه‌های مجازی مانند فیس‌بوک و توئیتر و اینستاگرام را دربر می‌گیرد.

بازی‌های فضای مجازی نیز در این میان جایگاه خود را دارند و از این گستره جا نمانده‌اند. جذابیت‌های بازی‌های مجازی از جمله سرگرم‌کنندگی، پیوستگی، عناصر داستانی و قابلیت اجرای بازی‌های فضای مجازی در بسترهای گوناگون، مانند کامپیوترهای خانگی و تبلت و گوشی‌های تلفن همراه، مخاطبان بی‌شماری را در سرتاسر جهان به سوی خود جذب کرده است؛ به طوری که امروزه صدها میلیون نفر در جهان ساعت‌ها وقت خود را به بازی‌های فضای مجازی اختصاص می‌دهند و حساب‌های کاربری این بازی‌ها، اعم از این که در ابتدا رایگان باشد یا با پرداخت وجه تحصیل شده باشد، بعضاً با قیمت‌های گزاف معامله می‌شود و در نتیجه یکی از مصادیق اموال مجازی به‌شمار می‌رود. به طور کلی، اموال مجازی در این بازی‌ها به دو صورت نمود می‌یابد؛ نخست، «حساب کاربری»<sup>۱</sup> است که هر «کاربر»<sup>۲</sup> برای شروع بازی با نام کاربری دلخواه خود می‌سازد. حساب کاربری، اگرچه معمولاً در ابتدا هیچ ارزش مادی ندارد و هر کاربری می‌تواند رایگان ایجاد کند، اما رفته‌رفته پس از انجام بازی‌های متعدد دارای ارزشی می‌شود که دیگر کاربران راغب‌اند برای به‌دست آوردن آن، به تناسب ارزش و امتیازهایی که با توجه به زمان فعالیت در بازی و سایر فاکتورهای امتیازگیری کسب کرده است، مبالغی را هزینه کنند و مالکیت این حساب کاربری را به‌دست آورند. دومین ظهور اموال مجازی در بازی‌های فضای مجازی قراردادهای بین کاربران با یکدیگر یا با سازندگان برای خرید امتیاز یا ابزارهای میان‌بر برای پیشبرد سریع‌تر و راحت‌تر بازی است.

همان‌طور که در «شرایط استفاده از خدمات»<sup>۳</sup> بازی‌ها می‌آید، خریدار تضمینی برای بقای مال تحت اختیار خود ندارد و مال خریداری شده همچنان در اختیار شرکت سازنده است و کاربران صرفاً حق استفاده از آن را دارند. ممکن است کاربر پس از ورود به صفحه بازی متوجه شود که امتیازات کسب یا خریداری شده‌اش را از دست داده است، بی‌آن‌که این ازدست‌رفتن امتیاز قسمتی از بازی و جزئی از قواعد آن باشد و شرکت‌های سازنده نیز در این خصوص حمایت و پشتیبانی خاصی از کاربران انجام نمی‌دهند. از سوی دیگر، ممکن است شرکت سازنده، بنا به دلایلی که به‌زعم خود موجه می‌داند، تصمیم بگیرد بازی را غیرفعال کند؛ به این صورت که مثلاً نسخه به‌روزرسانی‌شده بازی را در دسترس قرار ندهد و نسخه قبلی پس از گذشت تاریخ معینی غیرفعال شود یا به هر طریق دیگری مانع ادامه روند بازی شود که تمامی این تصمیمات به‌صورت یک‌طرفه از سوی شرکت سازنده اعمال و اجرا می‌شود. در این صورت حقوقی که کاربران در خلال بازی کسب کرده‌اند، اعم از حساب کاربری یا امتیازات، نادیده گرفته می‌شود و هیچ قانون خاصی نیز در جهت حمایت از این حقوق، جبران خسارت و جلوگیری از ضرر کاربران پیش‌بینی نشده است. بررسی‌های صورت‌گرفته در مقالات نیز حکایت از این دارد که در حقوق ایران این موضوع تاکنون مورد توجه قرار نگرفته است و در حقوق اروپایی نیز، رساله‌ای با عنوان *اموال مجازی*؛ به سمت یک نظریه عمومی (Palka, 2017) به کلیات این امر پرداخته و مشخصاً در خصوص شیوه‌های حمایت و جبران خسارت کاربران بازی‌های فضای مجازی در حقوق ایران بحثی صورت نگرفته است.

1. Account  
2. Gamer/User  
3. Terms of service

با توجه به این که کاربران این بازی‌ها بر اساس قواعدی به بازی می‌پردازند که شرکت سازنده به صورت یک طرفه تنظیم می‌کند و پذیرش آن‌ها از سوی کاربر شرط ورود به صفحه بازی است، این پرسش مطرح می‌شود که پذیرش این شروط تا چه حد در تضاد با حقوق مالکانه آن‌هاست و چه راهکارهای حقوقی برای حمایت از حقوق مالکانه کاربران در مقابل شرکت‌های سازنده بازی‌ها وجود دارد. یکی از مبانی‌ای که به منظور حمایت از حقوق مالکانه کاربران می‌توان مورد استناد قرار داد، قاعده فقهی «لاضرر» است. به منظور پاسخ به پرسش‌های یادشده، ضروری است در ابتدا «مفاهیم و مبانی نظری» بحث مورد بررسی قرار گیرد. به اعتقاد ما، قاعده لاضرر را از دو جنبه می‌توان به منظور حمایت از حقوق کاربران مورد استناد قرار داد؛ از یک سو، قاعده «منع سوءاستفاده از حق» به عنوان یکی از آثار و نتایج قاعده لاضرر قابل توجه است و از سوی دیگر، «جبران خسارت کاربران» بر اساس این قاعده مورد توجه قرار می‌گیرد. در ادامه، هر یک از این مباحث جداگانه بررسی می‌شود.

### ۱. مفاهیم و مبانی نظری

پیش از آغاز بحث، ضروری است مفهوم «اموال مجازی در بازی‌های فضای مجازی» و مبانی نظری این مقاله یعنی «قاعده لاضرر» به اختصار بررسی شود.

#### ۱-۱. اموال و مالکیت در بازی‌های فضای مجازی

##### ۱-۱-۱. مصادیق اموال مجازی در بازی‌ها

چنان‌که بیان شد، مالکیت مجازی در بازی‌های فضای مجازی در دو قالب حساب کاربری و امتیازات بروز می‌یابد. به طور کلی، بازی‌های موجود در بازارهای مجازی به دو صورت توسط سازندگان ارائه می‌شوند:

نخست بازی‌های فریمیوم<sup>۱</sup> که در آن‌ها نرم‌افزار و خدمات و سرویس‌های موجود در بازی رایگان است، اما برای سرعت بخشیدن به فرایند بازی یا دسترسی به برخی از قابلیت‌ها می‌توان «خریدهای درون برنامه‌ای»<sup>۲</sup> انجام داد. بنابراین، هر فرد می‌تواند با بارگیری بازی و نصب آن یک حساب کاربری ایجاد و شروع به بازی کند. به طور سنتی، طراحان بازی بیشتر به مدل‌های سود مبتنی بر اشتراک یا فروش معمولی بازی‌های خود اعتماد داشتند تا از این طریق هزینه‌های طراحی خود را بازیابند. باین حال، بسیاری از طراحان بازی‌ها مدل تجاری فریمیوم را اتخاذ کردند و از اختیار کاربرها برای معاملات خرد و خرید کالاهای مجازی و اموال درون بازی به عنوان راهی برای دستیابی هرچه بیشتر به سهم بازار و حفظ سود استفاده کردند (Financial Accounting Standards Board, 2013, p.2). دسته دوم را اصطلاحاً بازی‌های فریمیوم<sup>۳</sup> می‌نامند. فریمیوم به آن دسته از بازی‌هایی گفته می‌شود که نرم‌افزارشان رایگان نیست و خرید آن‌ها هزینه زیادی دارد، اما در خلال بازی، دیگر احتیاجی به خریدهای درون برنامه‌ای نیست، مگر در موارد محدود و خاص. بنابراین بدون پرداخت هزینه نمی‌توان بازی را شروع و تجربه کرد؛ درحالی‌که در بازی‌های فریمیوم امکان تجربه فضای بازی بدون هزینه وجود دارد و فقط برای به دست آوردن برخی قابلیت‌ها و پیشبرد سریع‌تر باید هزینه کرد.

باین حال، در هر دو نوع این بازی‌ها حساب کاربری یک کاربر ممکن است موضوع حقوق مالکانه قرار گیرد و برای دیگر کاربران به واسطه فعالیت طولانی مدت، دارا بودن امتیازات بهتر و پشت سر گذاشتن مراحل بیشتر دارای ارزش باشد و مورد خرید و فروش قرار گیرد. در بسیاری از بازی‌ها الماس، سکه، امتیاز و... وجود دارد که به نوعی نقش ارز مجازی درون بازی را ایفا می‌کند و به وسیله آن‌ها می‌توان خریدهای درون برنامه‌ای کرد. حال اگر حساب کاربری مقدار قابل توجهی از این امتیازات داشته باشد، میان کاربران دارای ارزش می‌شود و مورد توجه آنان قرار می‌گیرد. انتقال مالکیت معامله حساب کاربری با ارسال اطلاعات ورود به سیستم (نام کاربری و رمز عبور) از طرف

1. Freemium  
2. in-app purchases (IAP)  
3. Premium

فروشنده و تغییر رمز عبور توسط خریدار انجام می‌شود و بدین صورت مالکیت حساب کاربری به خریدار منتقل می‌شود (Palka, 2017, p.42) و مبيع از ید فروشنده به تسلیم خریدار در می‌آید.

چنان‌که بیان شد، امتیازات بازی یکی دیگر از مصادیق حقوق مالکانه است که در بازی‌های گوناگون در شکل‌ها و قالب‌های متفاوت نمودار می‌شود و می‌توان آن‌ها را از دستاوردهای بازی‌های چندین سال اخیر دانست. در واقع کالاهای مجازی، مانند پول، سلاح، لباس، زمین یا کالاهای دیگری که هریک در دنیای مجازی بازی خاصی ارزش دارند، دارایی‌های غیرفیزیکی‌اند که باعث تجربه بهتر از بازی و افزایش توانایی پیشرفت در بازی می‌شوند. (Brown & Raysman, 2006, p.90) بازی‌های ویدئویی پیچیده نیز به بازیکنان این امکان را می‌دهد که با خرید اموال مجازی (مانند سلاح، ساختمان و وسایل نقلیه) با ارزش واقعی قدرت خود را بیشتر کنند (Eng, 2016, p. 251). در واقع ارزش حساب کاربری ناشی از همین امتیازات است؛ اما گاه امتیازات مستقل از حساب کاربری منتقل می‌شود و گاهی حساب کاربری یکجا و با همه پیشرفت‌ها و امتیازاتش معامله می‌شود.

### ۲-۱-۱. مالیت اموال مجازی در بازی‌ها

اموال مجازی تقریباً با هزینه تمام‌شده صفر قابل تولید و تهیه‌اند؛ زیرا اموال مجازی صرفاً جریانی از کد هستند که اپراتور بازی می‌تواند در هر زمان به دنیای مجازی تزریق کند و هزینه‌ای از بابت تولید محتوا و کالاهای مجازی بر تولیدکننده یا حتی کاربر تحمیل نمی‌شود، اگرچه تولیدکننده و کاربران برای تولید آن متحمل هزینه‌های زمانی می‌شوند. (Shen, 2010, p.4) در حقیقت، ایجاد مالیت در فضای مجازی، مبتنی بر رابطه عرضه و تقاضا است. هرچه عرضه کمتر از تقاضا باشد، مطلوبیت بیشتری برای کاربران ایجاد می‌شود. یکی از یافته‌های جالب‌توجه این است که کاربران بازی کردن در یک بازی که کمبودی در آن وجود دارد را به بازی‌های دیگر ترجیح می‌دهند؛ در حقیقت، برای کاربران، کمبود ویژگی است، نه اشکال؛ زیرا برای جذابیت بازی و ایجاد چالش برای بازیکنان باید نوعی رقابت بر سر منابع ایجاد شود. (Castranova, 2001, p.10; Kennedy, 2008, p.6) بنابراین، طراحان عمداً ارزش و دارایی‌هایی مانند اسلحه و مواد غذایی را کمیاب می‌سازند، حتی سازوکارهایی را برای تخریب و از بین بردن دارایی‌ها ایجاد و در بازی پیش‌بینی می‌کنند. (Dibbell, 2003, p.5) طبیعی است، در چنین فضایی که رقابت از جذابیت‌های بازی است، کاربرها از راه‌های گوناگونی برای پیشی گرفتن از رقبای خود استفاده کنند؛ یکی از این راه‌ها خرید امتیاز از شرکت‌های سازنده یا در بعضی از بازی‌ها که امکان آن وجود دارد از دیگر کاربرها است. زیرا وقتی دارایی‌های موجود در دنیای بازی کمیاب و این دارایی‌ها مطلوب یا لازم باشد، بازیکنان در بازارها شرکت می‌کنند تا مالکیت را به کاربری منتقل کنند که بیشترین ارزش را برای آن دارایی می‌پردازد (Kennedy, 2008, p.8) یا با پرداخت بیشترین قیمت آن را به انتقال بگیرند تا در کوتاه‌ترین زمان ممکن و از آسان‌ترین راه موجود به هدف خود که رقابت و پیشی گرفتن از سایر بازیکنان است برسند. بدین شکل مالیت اموال مجازی در بازی‌ها در نتیجه فرایند عرضه و تقاضا شکل می‌گیرد؛ به‌گونه‌ای که برخی کاربران نه برای مقاصد سرگرمی بلکه برای کسب سود اقتصادی از طریق کسب امتیازات و فروش دارایی‌های مجازی وارد این بازی‌ها می‌شوند. (Brown & Raysman, 2006, p.97) در واقع کاربرها به همان دلایلی که کالاهای ملموس را در دنیای واقعی خریداری می‌کنند کالاهای مجازی را نیز می‌خرند. با این‌که در ابتدا تمامی فعالیت‌های مربوط به تجارت در دنیای مجازی با استفاده از ارزش مجازی انجام می‌شد، امروزه کل شرکت‌ها خرید و فروش اقلام و ارزش مجازی در ازای ارزش واقعی جهانی را پذیرفته‌اند (Muijen, 2020, p.5) تا جایی‌که قانونگذاران به این نتیجه رسیده‌اند که هیچ تفاوت اساسی بین مالکیت‌های مجازی و پول واریز شده در بانک وجود ندارد (Brown & Raysman, 2006, p.99). از این‌رو کاربرها می‌توانند، برای کسب امتیاز بیشتر، کالای مجازی را صرف کالای مجازی کنند یا ارزش واقعی را برای کالاهای مجازی هزینه کنند یا برعکس، کالای مجازی خود را با ارزش واقعی مبادله نمایند.

با وجود تمامی مزایایی که اقتصاد جدید مجازی با خود به همراه دارد، به نظر می‌رسد که برای گروهی از بازی‌ها تجارت خارج از بازی ناعادلانه است؛ زیرا به بازیکنان این امکان را می‌دهد تا بدون گذراندن زمان لازم در بازی و پرداخت هزینه‌های ماهیانه متعاقب آن، مهارت‌ها و موارد جدیدی را به دست آورند. بر همین مبنا، برخی از سازندگان بازی سعی کردند فروش کالاهای مجازی را محدود یا ممنوع کنند؛ برای مثال، شرکت سونی، سازنده بازی محبوب اورکوئست (EverQuest)، رویکرد تهاجمی‌تری به تجارت و فروش اموال مجازی در پیش گرفت. سونی، علاوه بر متقاعد کردن وبگاه حراج آنلاین ای‌بی (eBay) مبنی بر فهرست نکردن امتیازات اورکوئست در وبگاه خود، از وبگاه‌های دیگر حراجی که به تجارت اموال مجازی اورکوئست مشغول بودند نیز شکایت کرد. اما بسیاری از کاربرها به این اقدام اعتراض کردند و از حق خود برای انجام معاملات خارج از بازی دفاع کردند؛ حتی بسیاری از کاربرها به شرکت در حراج‌های آنلاین در وبگاه‌ها ادامه دادند (Palka, 2017, p.430). در نهایت، سونی در تابستان ۲۰۰۵ رویکرد خود را منعطف‌تر کرد و وبگاه Station Exchange را ایجاد کرد تا بتواند از پول‌های واقعی برای خرید و فروش اموال مجازی استفاده کند (Palka, 2017, p.89). زیرا خرید خارج از بازی<sup>۱</sup> کالاهای درون بازی بازار بازی اصلی را تقویت می‌کند و با گسترش بازار کاربرها و حفظ کاربرهای باتجربه، که می‌توانند از تجربه خود برای ایجاد کالاهای درون بازی استفاده کنند، به ارائه‌دهنده بازی کمک می‌کند (Garlick, 2004, p.451).

سازندگان رفته‌رفته به این نتیجه رسیدند که توان مقاومت در برابر بازارهای موجود را از طریق ممنوع‌ساختن خرید و فروش دارایی‌های مجازی و ایجاد مانع بر سر راه خریداران و فروشندگان ندارند و این معاملات منافع آن‌ها را نیز تأمین می‌کند؛ بدین ترتیب، دارایی‌های مجازی و بازارهای آن به سرعت در حال گسترش است، به طوری که سرانته تولید ناخالص داخلی برخی از محیط‌های مجازی برابر یا بیشتر از برخی از کشورها در دنیای واقعی است (Fairfield, 2005, p.1064).

## ۲-۱. قاعده لاضرر

قاعده لاضرر یکی از قواعد مهم فقهی است که در بسیاری از ابواب فقه، از عبادات تا معاملات و ضمان، کاربرد دارد. استناد به این قاعده در راستای حمایت از حقوق مصرف‌کنندگان در فقه و حقوق ایران پیشینه دارد، به گونه‌ای که بسیاری از فقها در بیان مبنای وضع برخی خیاراتی که در راستای حمایت از حقوق مصرف‌کنندگان وضع شده است به قاعده لاضرر استناد نموده‌اند (کاتوزیان، ۱۳۹۰، ص ۲۳۳). امروزه، در همه نظام‌های حقوقی، زیان‌رساندن به دیگران ناپسند و عامل زیان مسئول پرداخت خسارات است. در فقه امامیه نیز قاعده لاضرر چنین دلالتی دارد. اساس این قاعده روایت مشهور «لاضرر و لااضرار فی الاسلام» است. در بیان معنای این قاعده آرای متعددی مطرح شده است. برخی فقها این قاعده را به معنی «نهی از ضرر» (سبحانی، ۱۳۹۸، ص ۱۶۸)، برخی دیگر به معنی «نهی ضرر غیرمتدارک» (البشروی الخراسانی، ۱۴۱۲، ص ۱۹۴) و برخی «نهی حکم ضرری از طریق نفی موضوع» (آخوند خراسانی، ۱۴۳۱، ص ۳۸۲) یا «نهی حکم ضرری از طریق نفی خود ضرر» (طباطبائی، ۱۳۷۱، ص ۱۲۵) دانسته‌اند. ولی مشهور فقهای امامیه، به تبعیت از مرحوم نراقی و شیخ انصاری، معتقدند که مقصود از این قاعده مطلق «نهی حکم ضرری» است و «لا»ی به‌کاررفته در آن «لا»ی نفی جنس است؛ بدین بیان که هرگونه ضرر در دایره تشریح نفی شده است (نراقی، ۱۳۷۵، ص ۱۸؛ انصاری، ۱۴۱۴، ص ۱۱۴؛ نجفی خوانساری، ۱۴۱۸، ج ۳، ص ۳۸۲). با توجه به عموم قاعده لاضرر و شمول آن نسبت به کلیه معاملات و عدم وجود اختلاف بین نویسندگان در این مورد، قاعده لاضرر در خصوص معاملات مجازی نیز، که امروزه شیوه‌ای معمول برای انجام معاملات است و جایگاه ویژه‌ای در میان مردم جهان یافته است، مجری است و ایرادی از این جهت بر آن وارد نیست (محمدی، ۱۳۹۷، ص ۱۵۴).

اختلاف دیگری که در خصوص قاعده لاضرر ممکن است مطرح شود شمول قاعده و واژه ضرر بر زبان‌های معنوی است. با توجه به نظر برخی فقها که ضرر را هر نقصان در جان و مال و آبرو می‌دانند و با توجه به عموم و اطلاق لفظ ضرر در این قاعده، چنین به نظر می‌رسد که

1. out-of-game auction

آنچه مورد نفی واقع شده هر نوع ضرر اعم از مادی و معنوی و حتی عدم النفع است؛ البته با این شرط که شرایط ضرر قابل جبران را داشته باشد، از جمله این که به منفعت مشروعی وارد شده باشد (امامی‌پور، ۱۳۷۶، ص ۸۲). همچنین در خصوص معیار ضرر و این که ضرر باید شخصی باشد یا نوعی، با توجه به عمومیت قاعده لاضرر و حکمت و فلسفه آن، به نظر می‌رسد که باید ضرر را شخصی بدانیم (سمیعان، ۱۳۹۳، ص ۶۸)؛ چرا که با این معیار عمومیت قاعده بیشتر نمود و ظهور می‌یابد و افراد بیشتری تحت شمول و حمایت قاعده قرار می‌گیرند. در ادامه به بررسی آثار اعمال قاعده لاضرر در بازی‌های فضای مجازی در جهت حمایت از حقوق مالکانه کاربران می‌پردازیم.

## ۲. اعمال قاعده منع سوءاستفاده از حق در حمایت از کاربران بازی‌های فضای مجازی

اجرای حق برای استفاده از اختیاری است که به صاحب آن داده شده است، اما صاحب حق در این استفاده آزاد و دارای امتیاز مطلق نیست؛ بلکه امتیاز او نسبی و محدود به مبانی اجتماعی حق است و رعایت حقوق دیگران کم‌وبیش برای حق هرکس محدودیت ایجاد می‌کند؛ در نتیجه هیچ‌کس نمی‌تواند به بهانه اجرای حق و در پناه استفاده از اختیاری که قانون به او اعطا کرده است به دیگری زیان برساند (کاتوزیان، ۱۳۹۵، ص ۳۱۲).

### ۱-۲. امکان استناد به قاعده منع سوءاستفاده از حق در بازی‌های فضای مجازی

یکی از قواعدی که از قاعده لاضرر استنباط می‌شود قاعده «منع سوءاستفاده از حق» است (بهرامی احمدی، ۱۳۹۰، ص ۲۳۳؛ انصاری، ۱۳۹۰، ص ۲۹؛ جباری و صابریان، ۱۳۹۳، ص ۶۹). برخی حقوقدانان تجاوز فرد از حدود حق خود را سوءاستفاده از حق نامیده‌اند (کاتوزیان، ۱۳۵۸، ص ۱۰۵). در نظام حقوقی فرانسه سه مبنا برای تشخیص سوءاستفاده از حق ذکر شده است: (بهرامی احمدی، ۱۳۹۰، ص ۱۱۷-۱۰۵؛ صفایی و رحیمی، ۱۳۸۹، ص ۱۸۶) بر اساس دیدگاه نخست، سوءاستفاده از حق صرفاً به معنای عمد در ورود ضرر در مقام اعمال حق یا همان «قصداً اضرار» است (Mazeauds, 1998, vol. 1, p. 467; Ripert, 1933, vol. 44, p. 618). برخی حقوقدانان این دیدگاه را «نگرش مضیق» نامیده‌اند (حاجی نوری، ۱۳۹۴، ص ۱۴۷). در مقابل، برخی با استناد به «هدف اجتماعی حقوق» (Flour & Aubert, 1996, p. 76) و برخی بر اساس تئوری «تقصیر در اجرای حق» یا به عبارت دیگر نامتعرف بودن اعمال حق، عنصر عمد را برای تحقق سوءاستفاده از حق ضروری ندانسته‌اند (Ripert, 1933, vol. 44, p. 618; Flour & Aubert, 1996, p. 77). بر اساس رویکرد مشهور در حقوق فرانسه، اگر اعمال حق از سوی صاحب حق نامتعرف باشد، تقصیر در اجرای حق محسوب می‌شود و می‌توان بر اساس نظریه منع سوءاستفاده از حق صاحب حق را از اعمال حق منع کرد یا وی را ضامن جبران خسارات وارده دانست.

در پاره‌ای موارد ممکن است سازندگان، با سوءاستفاده از حق مالکیت و قدرت خویش و به عبارت دیگر با سوءاستفاده از قاعده تسلیط (الناس مسلطون علی اموالهم) و اختیارات و حقوقی که این قاعده مستفاد می‌شود یا با تمسک به شرایط و حقوقی که به موجب «شرایط استفاده از خدمات بازی» در ابتدای ورود به بازی به تأیید کاربران می‌رسانند، حقوق مالکانه کاربران را مخدوش سازند. به نظر می‌رسد که در چنین مواردی می‌توان به قاعده منع سوءاستفاده از حق و لاضرر استناد کرد؛ چه این که یکی از موارد کاربرد قاعده لاضرر محدودکردن اقتدارات و اختیارات ناشی از قاعده تسلیط است؛ از این رو مالک نمی‌تواند در ملک خود هر نوع تصرفی کند، بلکه اعمال تصرفات باید مبتنی بر قواعد و ضوابط و محدود به حدودی از جمله منع سوءاستفاده از حق باشد که نباید از آن‌ها تعدی و تجاوز شود. به همین دلیل است که در تعارض میان قاعده تسلیط و لاضرر قاعده لاضرر «حکومت» دارد. علاوه بر این، می‌توان به اصل چهلم قانون اساسی استناد کرد که به موجب آن، هیچ‌کس نمی‌تواند اعمال حق خویش را وسیله اضرار به غیر یا تجاوز به منافع عمومی قرار دهد.

در حقیقت، اعمال قاعده منع سوءاستفاده از حق سبب غیرقابل اجرا شدن حقی می‌شود که ذی‌حق از آن سوءاستفاده کرده است. البته نباید غیرقابل اجرا بودن حق را با بی‌اعتباری آن اشتباه گرفت. سوءاستفاده از حق مالکیت فکری موجب غیرقابل اجرا شدن حقوق انحصاری سازنده می‌شود، اما موجب بی‌اعتباری آن حق نمی‌گردد (سیدمحمدی، ۱۳۹۶، ص ۴۵). به اعتقاد حقوقدانان، اگر این قاعده به نحو شایسته



به کار رود، می‌تواند ابزاری مهم برای حفظ مصالح عمومی در برابر سودجویی‌های شخصی باشد و دشواری اجرای قاعده لاضرر و احکام ثانویه را برطرف کند (کاتوزیان، ۱۳۷۰، ص ۶۰۸) و مانع سوءاستفاده سازندگان از سلطه و اختیاراتشان بر کاربران و ورود زیان بر آنان شود.

## ۲-۲. مصادیق سوءاستفاده از حق در بازی‌های فضای مجازی

در عرف بازی‌های مجازی ضرر زمانی ظهور می‌یابد که سازندگان بازی‌ها با سوءاستفاده از در دست داشتن کنترل سرورهای بازی، بدون توجه به ضرر مادی یا معنوی که از تصمیم آنان به کاربران وارد می‌شود، دارایی آنان را از بین می‌برند. یا هنگامی که تیم طراح بازی نسخه فعلی بازی را از دسترس خارج می‌کند و بدون این‌که وضعیت حساب‌های کاربری و امتیازات پیشین را تعیین کند، راه ورود به صفحه بازی را بر روی کاربران می‌بندد یا حساب کاربری را غیرفعال می‌کند.

همچنین، ممکن است خریدهای درون بازی کاربر از سازنده، که پیش از آخرین خروج از بازی بر روی حساب کاربر و جزو دارایی‌های او نمایش داده می‌شود، به علت اختلالات و ضعفی که در برنامه‌نویسی و مشکلات فنی و نرم‌افزاری بازی وجود دارد، بعد از ورود مجدد کاربر به بازی دیگر در حساب کاربری او وجود نداشته باشد. اختلالاتی که ناشی از تقصیرات فنی شرکت سازنده و مسئولیت آن متوجه سازندگان به‌عنوان مسئول اصلی در برابر مصرف‌کنندگان بی‌واسطه (کاربران) است و نمی‌توان آن را اختلال مقطعی حساب کرد که پس از گذشت مدت مشخصی برطرف می‌شود؛ اگرچه وجود اختلالات مقطعی در بازی‌هایی که توسط سازندگان بزرگی که جزو شرکت‌های برتر اقتصادی جهان به‌شمار می‌روند و از بهترین تیم سازنده و مهندسان و تکنسین‌های کامپیوتری بهره می‌برند چندان پذیرفتنی نیست.

از دیگر مصادیق سوءاستفاده از حق در بازی‌های فضای مجازی درج شروط تحمیلی در قراردادهای استفاده از خدمات است. نرم‌افزارهای بازی، به‌علت ماهیت خاصی که دارند، قدرت بازاری زیادی را برای پدیدآورندگان خود فراهم می‌کنند و آن‌ها را در موقعیت قراردادی مسلطی قرار می‌دهند که به‌راحتی می‌توانند در قراردادهایی که برای فروش یا اجازه بهره‌برداری از نرم‌افزار خود منعقد می‌کنند، با سوءاستفاده از وضعیت اقتصادی و اجتماعی و یا تخصصی، شروطی را به طرف دیگر تحمیل کنند و محدوده حقوق انحصاری خود را گسترش دهند و منافع خود را هرچه بیشتر تحکیم و تأمین کنند (باقری، ۱۳۹۱، ص ۵۱). درج چنین شروطی را می‌توان یکی از مصادیق سوءاستفاده از حق برشمرد. به‌ویژه این‌که پذیرش چنین حقی برای سازندگان بازی‌ها به‌منزله خروج از محدوده حقوق اعطایی از سوی قانونگذار است. از این‌رو ضروری است که قانونگذار مصادیقی از شروط تحمیلی از قبیل عدم‌شناسایی حق مالکیت برای کاربران، پیش‌بینی حق نامحدود سازنده برای خاتمه‌دادن بازی، عدم مسئولیت در قبال اطلاعات و اموال مجازی کاربران را برشمرد و آن‌ها را ممنوع و از موارد سوءاستفاده از حق تلقی کند.

معمولاً، در شرایط استفاده از خدمات بازی‌های فضای مجازی، پیش‌بینی می‌شود که سازنده هر زمان که خواست می‌تواند مجوز استفاده کاربر از بازی را لغو کند و قرارداد استفاده از خدمات را فسخ یا حساب کاربری را غیرفعال و از دسترس خارج کند یا در صورتی که حساب کاربر برای مدت مشخصی (برای مثال «سوپرسل»)، سازنده بازی پرطرفدار کلش آف کلنز، بازه زمانی ۱۸۰ روزه را پیش‌بینی کرده است) غیرفعال باشد به آن خاتمه دهد، بدون این‌که ملزم به بازپرداخت مزایا یا سایر غرامت‌های ناشی از خدمات متوقف‌شده به کاربران باشد. این شروط، چه از سر ناچاری و ناآگاهی و عدم التفات به آن و چه به دلایل دیگر، مورد موافقت کاربران قرار گرفته باشد، اقامه دعوی آنان علیه سازندگان و مطالبه غرامت را غیرقابل استماع می‌کند؛ چرا که کاربران، با پذیرش شرایط استفاده از خدمات، شروط عدم‌تملک دارایی‌های مجازی را پذیرفته و با امضای آن بر علیه خود «اقدام» کرده‌اند. اما با اعمال نظریه منع سوءاستفاده از حق، با وجود شرایط اعمال این قاعده، شرکت سازنده بازی حتی اگر حق خاتمه‌دادن به بازی را برای خود پیش‌بینی کرده باشد باز هم نمی‌تواند به شکل نامتعارفی به بازی خاتمه دهد. برای مثال، خاتمه‌دادن ناگهانی به بازی یا با یک اخطار کوتاه‌مدت نامتعارف است. حتی به‌نظر می‌رسد اعلام قبلی یک یا دو ماهه سازنده برای خاتمه‌دادن به بازی نیز کافی نیست. چه این‌که در این فرض نیز کاربران راهی برای نجات دارایی‌هایشان از نابودی ندارند و اغلب نیز، به صرف



این اعلام سازنده، ارزش دارایی‌های مجازی آن بازی بلافاصله از بین می‌رود؛ مگر این‌که این موضوع از بدو ورود کاربر به بازی به اطلاع او رسیده باشد. یا مثلاً وقتی سازنده بازی بسیاری از خدمات و امکانات بازی را به فروش رسانده است، خاتمه‌دادن به بازی و لغو این امتیازات بدون امکان استرداد وجوه پرداختی نامتعارف به نظر می‌رسد.

از دیگر موارد ظهور سوءاستفاده از حق در بازی‌های فضای مجازی را می‌توان در فروش اجباری ملاحظه کرد. فروش اجباری یا فروش مشروط به رویه‌ای اطلاق می‌شود که طی آن فروشنده فروش یک محصول را مشروط می‌کند به خرید محصول دیگری از خود یا شخص ثالثی که خود تعیین می‌نماید. در این حالت، از محصول اولی که فروشش مشروط شده است با عنوان محصول اصلی و از محصول دوم که خریدار ملزم به خرید آن شده است با عنوان محصول پیوندزده شده یاد می‌شود. فروش اجباری نیز گاهی با عنوان ترتیبات پیوندی خوانده می‌شود؛ چرا که در این قراردادها فروش یک محصول به خرید محصول دیگر پیوند زده می‌شود (سیدمحمدی، ۱۳۹۶، ص ۵۶). برای مثال در بازی دوتا ۲ (Dota 2) که در سبک استراتژی است، کاربر با طلایی که در بازی جمع یا خریداری می‌کند می‌تواند قابلیت‌هایی را بخرد که یکی از آن‌ها اسکین<sup>۱</sup> یعنی لباس کاراکتر بازی است. اما بنا به تصمیم و سوءاستفاده از قدرت تیم توسعه‌دهنده، این اسکین در قالب یک بسته فروخته می‌شود؛ بدین معنا که کاربر برای داشتن لباس کاراکتر بازی مجبور است شمشیر، آواتار، تفنگ و سایر مواردی که در آن بسته وجود دارد را هم خریداری کند که خود مصداقی از فروش اجباری و موجب تحمیل ضرر بزرگی به کاربر است.

## ۲-۳. معیارهای تشخیص سوءاستفاده از حق در بازی‌های فضای مجازی

در نظریه سوءاستفاده از حق، منبع ایجاد حق دارای اهمیت ویژه نیست؛ یعنی مهم نیست که منبع ایجاد حق قانون باشد یا این‌که حق به دلایل طبیعی یا بر اساس توافق به وجود آمده باشد؛ بلکه مهم این است که اگر از حق به شکل نامتعارف استفاده شود، سوءاستفاده از حق محقق می‌گردد. امروزه درباره تعیین معیار سوءاستفاده از حق در حقوق مالکیت فکری دو رویکرد وجود دارد (سیدمحمدی، ۱۳۹۶، ص ۲):

۱. رویکرد مبتنی بر آنتی‌تراست: بر اساس این رویکرد، رفتار دارنده حقوق مالکیت فکری فقط زمانی سوءاستفاده از حق محسوب می‌شود که مغایر با حقوق رقابت باشد.

۲. رویکرد محدوده حقوق اعطایی: بر اساس این رویکرد، هرگونه تلاش و اقدام دارنده حقوق مالکیت فکری که به گسترش حقوق انحصاری مالکیت فکری به فراتر از محدوده حقوق اعطایی منجر شود که بر اساس قوانین ملی و بین‌المللی تعیین شده است، مغایر با سیاست‌های عمومی حقوق مالکیت فکری تلقی می‌شود و سوءاستفاده از حق به‌شمار می‌آید، حتی اگر برخلاف و مغایر با حقوق رقابت نباشد.

بر اساس نظریه ممنوعیت سوءاستفاده از حق، مالکیت فکری سیاستی حمایتی و ابزاری در جهت منع ورود صاحبان اموال فکری به قلمرو عمومی از راه‌هایی همچون گسترش مرزهای حقوق انحصاری و اتخاذ رویه‌های ضدرقابتی است. به عبارت دیگر، حقوق مالکیت فکری از صاحبان اموال فکری در مقابل جامعه حفاظت می‌کند و دکتترین سوءاستفاده از حق مالکیت فکری نیز از جامعه در مقابل دارندگان حقوق انحصاری حفاظت می‌کند (سیدمحمدی، ۱۳۹۶، ص ۴۵). همچنین، هدف قانونگذار از وضع حقوق انحصاری برای پدیدآورندگان نرم‌افزار رشد و ترقی جامعه با تشویق نوآوران به خلق نرم‌افزارهای رایانه‌ای و بهره‌مندی جامعه از آن است و اگر قرار باشد که حقوق انحصاری به انحراف بازار اقتصادی و سوءاستفاده از حق منجر شود، در مسیر توسعه خلل ایجاد می‌شود و هدف حقوق مالکیت فکری از وضع حقوق انحصاری محقق نمی‌شود (سیدمحمدی، ۱۳۹۶، ص ۵۳).

با توجه به آنچه گفته شد، اگر سازندگان بازی با هدف ضرررساندن به کاربران حق خود را اعمال سازند، قطعاً سوءاستفاده از حق محقق شده است؛ اما در عمده موارد چنین قصدی وجود ندارد یا اگر هم وجود داشته باشد قابل اثبات نیست. از این رو باید معیار سوءاستفاده از حق را

1. Skin

بر مبنای رفتار نامتعارف توسعه داد. برای تشخیص این‌که قطع ارائه خدمات، عدم بروزرسانی و پشتیبانی از بازی‌ها چه زمانی متعارف تلقی می‌شود، می‌توان از این معیارها استفاده کرد:

(۱) اگر ارائه‌نکردن خدمات به دنبال کاهش رغبت به بازی یا کاهش چشمگیر تعداد کاربران صورت پذیرد، این اقدام را نمی‌توان نامتعارف و مصداق سوءاستفاده تلقی کرد. کاهش رغبت کاربران سبب کاهش تقاضا برای آن بازی و حقوق مالکانه ناشی از آن می‌شود و در نتیجه کاهش ارزش اقتصادی حقوق مالکانه کاربران را به دنبال دارد. در این زمان دیگر حساب‌های کاربری بازی یا امتیازات کسب‌شده ارزش چندانی در بازار ندارد که ازین‌بردن آن‌ها مصداق خسارت‌زدن تلقی شود. در چنین شرایطی، حذف بازی از سوی سازنده سوءاستفاده از حق تلقی نمی‌شود.

(۲) افزایش هزینه‌های پشتیبانی و بروزرسانی بازی، به نحوی که آن استمرار ارائه خدمات را از اقتصادی‌بودن خارج کند.

(۳) خارج‌نشدن سازندگان بازی‌ها از محدوده حقوق اعطایی از سوی قانونگذار؛ بدین معنا که قانونگذار حداقل زمان پشتیبانی از یک بازی یا شرایطی را برای خاتمه پشتیبانی از بازی‌ها تعیین نماید، به‌گونه‌ای که خاتمه بازی بدون رعایت این شرایط ممکن نباشد و اگر سازنده با رعایت این شرایط به بازی خاتمه دهد، عمل او متعارف تلقی شود. با این معیار، دیگر شرکت سازنده بازی نمی‌تواند در اوج و درحالی‌که بیشترین سوددهی را دارد به بازی خاتمه دهد، بلکه مجبور خواهد بود با کاهش تعداد کاربران نیز تا مدت‌زمان قابل‌توجهی به ارائه خدمات به کاربران ادامه دهد.

### ۳. جبران خسارت کاربران در بازی‌های مجازی

درخصوص این‌که آیا لزوم جبران خسارت نیز از قاعده لاضرر استنباط می‌شود یا خیر، در بین فقها اختلاف نظر وجود دارد. چنان‌که بیان شد، در تبیین مفهوم قاعده لاضرر، گروهی از فقها معتقدند که در عبارت «لاضرر ولا ضرار فی الاسلام» قید «جبران‌نشده» مستتر است و مقصود از قاعده این است که ضرر جبران‌نشده (غیرمتدارک) در شرع وجود ندارد (فاضل تونی، ۱۴۱۲، ص ۱۹۴؛ الحسینی، ۱۴۱۷، ج ۱، ص ۳۱۷). بر اساس این برداشت، می‌توان گفت که قاعده لاضرر حکم به جبران خسارت داده است؛ چه این‌که، با «نفی ضرر غیرمتدارک»، هر ضرری که به دیگری وارد شده و جبران نشده باید کاملاً جبران و رفع اثر شود. علاوه‌براین، بر اساس دیدگاه مشهور فقها که قاعده را به معنی «نفی حکم ضرری» می‌داند، چنین استدلال شده است که قاعده لاضرر هم شامل احکام وجودی و هم شامل احکام عدمی می‌شود (انصاری، ۱۴۱۴، ص ۱۱۹). همچنین، گفته شده است که عدم وجود حکم به جبران خسارت به معنی حکم به عدم مسئولیت است که چون حکمی ضرری است، به‌واسطه لاضرر برداشته (محقق داماد، ۱۳۸۳، ص ۱۶۰) و لزوم جبران خسارت مستفاد می‌شود؛ یعنی بر اساس دیدگاه مشهور نیز می‌توان لزوم جبران خسارت را از این قاعده استنباط کرد. هرچند موضوع لزوم جبران ضرر بر اساس قاعده لاضرر محل اختلاف است، اما این قاعده از جمله قواعد مشهور فقهی است که اغلب فقها در بحث ضمان به آن تمسک جسته‌اند.

با توجه به عموم و استغراق عبارت نفی ضرر و نکره در سیاق نفی‌بودن آن که دلالت بر عموم دارد (محمدی، ۱۳۹۷، ص ۱۵۴)، جبران خسارت موضوع این قاعده تمامی خسارات اعم از خسارت وارد به اموال مادی و غیرمادی را شامل می‌شود و فقط منحصر به جبران خسارات وارد به اموال مادی نیست؛ زیرا لفظ ضرر در این قاعده عام است و مخصصی برای تخصیص ضرر به ضررهای وارد به اموال مادی وجود ندارد؛ ازاین‌رو نمی‌توان، بدون وجود دلیلی بر تخصیص، عموم قاعده را زیر سؤال برد و آن را منحصر به ضررهای وارد به اموال مادی دانست. در نتیجه، هرگونه ضرری که عرف آن را ضرر بدانند، ولو به وجود مادی و خارجی وارد نشود و غیرمادی باشد، تحت شمول این قاعده قرار می‌گیرد (رهمنون و شیخ‌الاسلامی، ۱۳۹۰، ص ۵۷). معنایی که عرف از ضرر ارائه می‌دهد درخصوص اشخاص، اموال، مکان و زمان‌های مختلف متفاوت است. بر این اساس، می‌توان دریافت که اگر در نتیجه اقدام سازندگان بازی ضرری به حقوق مالکانه کاربران (حساب کاربری و امتیازات) وارد آید و این ضرر به موجب قوانین و مقررات حاکم و قواعد دیگری همچون اتلاف و تسبیب قابل جبران نباشد، لزوم جبران آن از

قاعده لاضرر مستفاد می‌شود؛ چه این که حکم به عدم لزوم جبران خسارات وارده به کاربر حکمی ضرری خواهد بود که به موجب قاعده لاضرر برداشته و در نتیجه لزوم جبران خسارت استنباط می‌شود.

با پذیرش مالیت اموال (حقوق مالکانه) کاربران در فضای مجازی، لزوم جبران خسارت وارده به کاربر در نتیجه تقصیر سازنده بازی با ابهام و ایرادی مواجه نیست؛ اما، در پاره‌ای موارد، لزوم جبران خسارت و حمایت از کاربران با پیچیدگی‌های حقوقی همراه است. برای نمونه، اگر حقوق مادی ناشی از بازی از شرکتی به شرکت دیگر انتقال یابد، وضعیت حقوق کاربران بازی در حاله‌ای از ابهام قرار می‌گیرد؛ به‌ویژه این که ممکن است سیاست‌های اجرایی و اقتصادی انتقال‌گیرنده متفاوت با انتقال‌دهنده باشد و حقوق مالکانه کاربران را تحت تأثیر قرار دهد. به‌طور کلی، انتقال حقوق مادی نرم‌افزارهای رایانه‌ای به دوروش صورت می‌گیرد:

۱. قراردادهای انتقال: در قرارداد انتقال، پدیدآورنده نرم‌افزار حق یا حقوق خود را به طرف دیگر انتقال می‌دهد و در نتیجه این قراردادها، رابطه انتقال‌دهنده با نرم‌افزار قطع می‌شود.

۲. قراردادهای لیسانس: قراردادهای لیسانس یا حق بهره‌برداری از نرم‌افزار که به‌موجب آن، پدیدآورنده نرم‌افزار اجازه می‌دهد، در مدتی مشخص و در قلمروی معین، تمام یا برخی از حقوق انحصاری او به دیگران انتقال یابد. به عبارت دیگر، می‌توان گفت لیسانس نرم‌افزار عبارت است از «اعطای مجوز استفاده از حقوق متعلق به پدیدآورنده نرم‌افزار به دیگری، به صورت کلی یا جزئی، دائمی یا برای مدتی معین، بدون انتقال مالکیت آن» (سیدمحمدی، ۱۳۹۶، ص ۳۴).

با توجه به مقدمه مذکور، سازنده می‌تواند مالکیت یا مجوز بهره‌برداری از بازی یا به عبارت دیگر حق مالکیت یا برخی از حقوق انحصاری خویش را به هر نحوی اعم از فروش یا قراردادهای لیسانس به دیگری واگذار کند؛ با این حال، انتقال حقوق مالکیت فکری بازی به دیگری نباید به حق مالکیت کاربران و حقوق و منافع که برای آنان از طریق بازی ایجاد شده است خدشه‌ای وارد سازد؛ در نتیجه، هم حقوق مالکانه کاربران به قوت خود باقی است و هم قرارداد انتقال. بنابراین، حقوق کاربران در بازی باید از سوی مالک جدید نیز به رسمیت شناخته شود و مورد احترام قرار گیرد و در صورت جهل مالک جدید به حقوق کاربران در بازی، انتقال‌گیرنده صرفاً در چارچوب روابط قراردادی خود می‌تواند به انتقال‌دهنده مراجعه کند و نمی‌تواند حقوق کاربران را تحت تأثیر قرار دهد، وگرنه ضامن خسارات وارد شده خواهد بود.

ظهور بعدی ضرر در بازی‌های فضای مجازی در مواردی است که، به‌علت ضعف سیستم‌های امنیتی بازی، اشخاصی با هک کردن حساب کاربری دیگری به‌صورت غیرمجاز وارد آن می‌شوند و از آن استفاده می‌کنند و ممکن است در اثر این استفاده، حقوق مالکانه و امتیازات کاربر نیز از بین برود. در چنین مواردی، در کنار کاربری که حساب کاربری دیگری را هک کرده است، سازنده نیز، به‌علت این که به اندازه کافی دانش و تخصص لازم را برای جلوگیری از چنین اتفاقاتی به‌کار نبرده، در ورود زیان به کاربر سهیم است. در این گونه موارد، پیش‌بینی مسئولیت محض برای سازنده بر مبنای تعهد وی به تأمین امنیت بازی، به‌منزله تعهد به نتیجه، بسیار مفید خواهد بود؛ البته پیش‌بینی چنین تعهد و مسئولیتی نیازمند مداخله قانونگذار است. اما در نبود قانون خاص در نظام حقوقی ما قاعده لاضرر قابل اعمال است و می‌توان بر اساس این قاعده، در کنار شخص هک‌کننده، سازنده بازی را نیز به جبران خسارت وارد شده بر کاربر محکوم کرد.

مورد دیگری که بر اساس قاعده لاضرر می‌توان لزوم جبران خسارت را استنباط کرد، مربوط به مواردی است که قاعده لاضرر برای هر دو طرف یعنی کاربران و سازنده قابل اعمال باشد؛ به‌گونه‌ای که با اعمال برخی تصرفات از سوی سازنده، زیانی به کاربران وارد آید و در صورت عدم انجام این تصرفات، خود سازنده متضرر شود. مانند زمانی که از یک طرف سازنده، به‌علت غیراقتصادی بودن یک بازی و به‌منظور جلوگیری از ضرر و ورشکستگی خود، می‌خواهد سرورهای بازی را جمع‌آوری و بازی را تعطیل و بدین وسیله از خود دفع ضرر کند، اما از طرف دیگر، دفع ضرر از سازنده موجب تحمیل ضرری دیگر بر کاربران می‌شود و حساب کاربری و امتیازات (حقوق مالکانه) ایشان را از بین می‌برد؛ در این فرض، با توجه به آنچه پیش‌تر در خصوص قاعده منع سوءاستفاده از حق بیان شد، از آنجا که اعمال حق سازنده نامتعارف نیست، سوءاستفاده از حق تلقی نمی‌شود و اقدام وی ممنوع نیست. در اینجا، با توجه به جریان قاعده لاضرر در خصوص هر دو طرف (کاربران و

سازنده) و تعارض آن با یکدیگر، بر اساس دیدگاه فقها (اذا تعارضتا تساقطا)، اعمال قاعده در هیچ‌یک از دو طرف ممکن نیست و باید به اصل کلی تسلیط رجوع کرد (انصاری، ۱۴۱۹، ص ۴۶۷). اما باید توجه داشت که هرچند در این فرض امکان منع سازنده (از حیث منع سوءاستفاده از حق) وجود ندارد، مقتضای قاعده لاضرر (از حیث لزوم جبران خسارت) آن است که ضرر واردشده به حقوق مالکانه کاربران جبران شود. بنابراین، هرچند سازنده بر فرض متعارف و موجه بودن دلایلش مانند غیراقتصادی بودن بازی می‌تواند به بازی خاتمه دهد، اما باید خسارت واردشده به حقوق مالکانه کاربران را جبران سازد.

### نتیجه‌گیری

ایجاد بازارهای مبادلات اموال مجازی و شناسایی حقوقی (مالیت) دارایی‌های ایجادشده در بازی‌های فضای مجازی فرصتی را برای ایجاد بازار اقتصادی بسیار پرسودی فراهم آورده است؛ تا آنجا که حتی با وجود خطرهای مرتبط با مالکیت اموال مجازی (به‌علت فقدان دسترسی و کنترل واقعی مالکان بر حقوق خود)، محبوبیت دنیای مجازی و اموال ایجا شده در آن همچنان در حال افزایش و تجارت دارایی‌های مجازی نیز در حال رونق است. همین امر ضرورت اقدام قانونگذار برای وضع مقرراتی در راستای حمایت از حقوق مالکانه ایجادشده برای کاربران بازی‌های مجازی را ایجاب می‌نماید. با توجه به این‌که در حقوق ما قوانینی در این خصوص وضع نشده است، برای حمایت از حقوق کاربران باید به قواعد عمومی از جمله قاعده لاضرر متوسل شد.

حقوق مالکانه کاربران در بازی‌های فضای مجازی در قالب حساب کاربری یا امتیازات کسب‌شده یا خریداری‌شده در بازی‌ها مورد توجه قرار می‌گیرد. با پذیرش مالیت و ارزش اقتصادی این اموال مجازی، بر اساس مفاد قاعده لاضرر، سازندگان بازی‌های فضای مجازی نمی‌توانند به استناد اعمال حق خود تصرفاتی در بازی‌ها انجام دهند که حقوق مالکانه کاربران را تحت تأثیر قرار دهد (منع سوءاستفاده از حق)؛ مگر این‌که اعمال حق به شکل متعارف صورت پذیرد. مهم‌ترین اقدام سازنده که سبب از بین رفتن حقوق مالکانه کاربران می‌شود خاتمه‌دادن به بازی یا خودداری از ارائه خدمات پشتیبانی و بروزرسانی‌های بازی است. معیار تشخیص متعارف بودن نیز عرفی و مبتنی بر مؤلفه‌هایی همچون کاهش رغبت کاربران به بازی، فقدان توجیه اقتصادی، زیان قابل توجه و خطر ورشکستگی سازنده یا اقدام در محدوده حقوق و شرایطی است که ممکن است قانونگذار برای خاتمه‌دادن به بازی تعیین نموده باشد. در نتیجه، هرچند خاتمه‌دادن به بازی حتی برای سازنده به‌شمار می‌رود، اما سازندگان بازی‌ها، نه هر زمان که منافعشان اقتضا می‌کند، بلکه صرفاً برای جلوگیری از تحمل ضرری نامتعارف و قابل توجه می‌توانند به بازی خاتمه دهند یا از ارائه خدمات پشتیبانی خودداری کنند. حتی اگر در نتیجه اقدام متعارف سازنده در خاتمه‌دادن به بازی خسارتی به حقوق مالکانه کاربران وارد شود، مقتضای این قاعده لزوم جبران خسارات واردشده به کاربران از سوی سازنده است. علاوه‌براین، در صورت انجام هر اقدام دیگری از سوی سازندگان بازی که موجب ورود خسارت به حقوق مالکانه کاربران شود، قاعده لاضرر سازنده را ملزم به جبران خسارت کاربران می‌کند.

از آنچه بیان شد چنین استنباط می‌شود که، در راستای حمایت از حقوق مالکانه کاربران در بازی‌های فضای مجازی، از دو جهت می‌توان به قاعده لاضرر استناد کرد؛ از یک سو، بر اساس قاعده منع سوءاستفاده از حق، اعمال حق به نحو نامتعارف ممنوع است و دادگاه می‌تواند حکم به منع این اقدامات صادر کند و از سوی دیگر، اگر ضرری به کاربران وارد شده باشد، این ضرر باید جبران شود. این حمایت‌ها، نه تنها حقوق کاربران را به‌عنوان بخش شایان توجهی از جمعیت جهان مجازی تأمین می‌کند، بلکه موجب ماندگاری و افزایش تمایل کاربران قدیمی به ادامه بازی و جذب بیشتر کاربران جدید و پیشرفت سرمایه‌گذاری در این بخش از سوی آنان و در نهایت افزایش سود سازندگان و بهره‌مندی آنان نیز می‌شود. از طرف دیگر، با افزایش جمعیت کاربران، سود کلانی نصیب سازندگان بازی می‌شود که خود محرکی برای ارائه نسخه‌های پیشرفته‌تر و به‌روزتر بازی و گشایش دروازه‌های جدید به روی فناوری‌های گوناگون به‌کاررفته در بازی‌ها و پیشرفت و شکوفایی آن‌ها

## اعتماد و همکاران / مطالعه تطبیقی تبلیغات مرتبط با سلامت در حقوق ایران و دستورالعمل‌های اتحادیه اروپا

می‌شود. بنابراین، از حیث کارایی اقتصادی نیز ضروری است که نظام حقوقی از حقوق مالکانه کاربران حمایت مطلوبی نماید، زیرا این اقدام همه بازیگران این عرصه را بهره‌مند می‌سازد.

## منابع

- امامی‌پور، محمد (۱۳۷۶). *قاعده‌ی لاضرر به عنوان مبنای مسئولیت مدنی*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران.
- انصاری، شیخ مرتضی (۱۴۱۹). *فرانده الاصول*. جلد دوم، قم: مجمع‌الفکر الاسلامی، چاپ اول.
- انصاری، علی (۱۳۹۰). *سوء استفاده از اضطرار با رویکردی به اندیشه فقهی امام خمینی (ره)*. پژوهشنامه متین (۵۳)، ۲۶-۵۰.
- انصاری، شیخ مرتضی بن محمد امین (۱۴۱۴). *رسائل فقهیه*. قم: مجمع‌الفکر الاسلامی، چاپ اول.
- آخوند خراسانی، شیخ محمد کاظم (۱۴۰۹). *کفایه الاصول*. قم: مؤسسه آل‌البتیت (ع) لاحیاء التراث، چاپ اول.
- باقری، محمد (۱۳۹۱). *سوء استفاده از حق قراردادی در حقوق ایران*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه شهید چمران اهواز، دانشکده اقتصاد و علوم اجتماعی
- البشری الخراسانی، عبدالله بن محمد (فاضل تونی) (۱۴۱۲). *الواقیه فی اصول الفقه*. فاضل تونی (مترجم). قم: مؤسسه مجمع‌الفکر الاسلامی، چاپ اول.
- بهرامی احمدی، حمید (۱۳۹۰). *قواعد فقه مختصر هفتاد و هفت قاعده‌ی فقهی حقوقی*. جلد اول. تهران: دانشگاه امام صادق (ع)، چاپ دوم.
- جباری، مصطفی و صابریان، بهروز (۱۳۹۳). *تک فرزندی، مصداق سوء استفاده از حق*. *مطالعات فقه و حقوق اسلامی*، ۶ (۱۱)، ۷۶-۵۱.
- حاجی نوری، غلامرضا (۱۳۹۴). *بازگشت اعتدال به نظریه سوء استفاده از حق*. *مطالعات حقوق تطبیقی معاصر (فقه و حقوق اسلامی سابق)*، ۶ (۱۱)، ۱۴۳-۱۶۶.
- الحسینی، السید میر عبدالفتاح (۱۴۱۷ق). *العناوین الفقهیه*. جلد اول. قم: مؤسسه النشر الاسلامی، چاپ اول.
- رهنمون، رئوف و شیخ الاسلامی، اسعد (۱۳۹۰). *حمایت از حقوق مصرف‌کننده و قلمرو آن در فقه شافعیان و امامیه*. *فقه و مبانی حقوق اسلامی*، ۴۴ (۱)، ۷۷-۹۸.
- سبحانی، محمد حسین (۱۳۹۸). *نخبه الازهار فی احکام الخیار*، تقریرات بحث شیخ الشریعه اصفهانی. قم: مطبعه العلمیه چاپ‌خانه علمیه.
- سمیعان، آیلار (۱۳۹۳). *مسئولیت مبتنی بر قاعده اتلاف در حقوق ایران و فقه عامه*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تبریز، دانشکده حقوق.
- سید محمدی، سمیرا (۱۳۹۶). *دکترین سوء استفاده از حقوق مالکیت فکری در نرم‌افزارهای رایانه‌ای*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبائی.
- صفایی، حسین و رحیمی، حبیب‌اله (۱۳۸۹). *مسئولیت مدنی (الزامات خارج از قرارداد)*. تهران: سمت، چاپ اول.
- طباطبائی، سید محمد رضا (۱۳۷۱). *تنقیح الاصول*. تقریرات درس شیخ ضیاء‌الدین عراقی. نجف: المطبعه الحیدریه.
- کاتوزیان، ناصر (۱۳۵۸). *سوء استفاده از حق یا تقصیر در اجرای حق*. *فصلنامه حقوق*، (۲۱)، ۱۱۵-۱۰۳.
- کاتوزیان، ناصر (۱۳۷۰). *حقوق مدنی: ضمان قهری، مسئولیت مدنی*. تهران: انتشارات دانشگاه تهران، چاپ سوم.
- کاتوزیان، ناصر (۱۳۹۰). *مسئولیت ناشی از عیب تولید: مطالعه انتقادی و تطبیقی در تعادل حقوق تولیدکننده و مصرف‌کننده*. تهران: انتشارات دانشگاه تهران، چاپ سوم.
- کاتوزیان، ناصر (۱۳۹۵). *قانون مدنی در نظم حقوقی کنونی*. تهران: میزان، چاپ چهل و نهم.

- محقق داماد، سیدمصطفی (۱۳۸۳). قواعد فقه: بخش مدنی (مالکیت-مسئولیت). تهران: مرکز نشر علوم اسلامی، چاپ یازدهم.
- محمدی، ابوالحسن (۱۳۹۷). قواعد فقه. تهران: میزان، چاپ پانزدهم.
- نجفی خوانساری، شیخ موسی (۱۴۱۸ ه). منیه الطالب فی شرح حاشیه المکاسب، جلد سوم. تقریرات درس میرزا محمد حسین نائینی. قم: موسسه النشر الاسلامی.
- نراقی، احمدبن محمد مهدی (۱۳۷۵). عوائد الایام فی بیان قواعد الاحکام و مهمات مسائل الحلال و الحرام. قم: تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم.
- Brown, P., & Raysman, R. (2006). Property rights in cyberspace games and other novel legal issues in virtual property. *Indian JL & Tech.*, 2, 87-105.
- Castranova, E. (2001). Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier. Available at SSRN 294828. <https://spartan.ac.brocku.ca/~tkennedy/COMM/Castranova2001.pdf>
- Dibbell, J. (2003). The Unreal Estate boom. *Wired Magazine*, 11(1), 5. [http://www.wired.com/wired/archive/11.01/gaming\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/11.01/gaming_pr.html)
- Fairfield, J. (2005). Virtual Property. *BUL Rev.*, 85, 1047-1106.
- Financial Accounting Standards Board (FASB) (2013) Technology Spotlight-Recognizing Revenue from Sales in a Virtual World. Available at <https://www.iasplus.com/en/publications/us/industry-spotlight/tech/tech-spotlight-issue-4>
- Garlick, M. (2004). Player, pirate or conductor-A consideration of the Rights of Online gamers. *Yale JL & Tech.*, 7, 422.
- Ripert, G. (1933). *Les règles du droit civil applicables aux rapports internationaux: contribution à l'étude des principes généraux du droit visés au statut de la Cour permanente de justice internationale*. Martinus Nijhoff, 565-664, <https://www.trans-lex.org/128400>.
- Flour, J., & Aubert, J. L. (1996). *Les Obligations, l'Acte Juridique*. Paris: Armand Colin. 6e edition.
- Kennedy, R. (2008). Virtual Rights? Property in Online Game Objects and Characters. *Information and Communications Technology Law*, 17 (2), 95-106.
- Kenneth, K. Eng (2016). Content creators, virtual goods: Who owns virtual property. *Cardozo Arts & Ent. LJ*, 34, 249-278
- Mazeaud, H., Mazeaud, J. & Mazeaud, L. (1998). *Leçons de Droit Civil. T. 2, Vol. 1, Obligations: Théorie Générale*, par F. Chabas, Paris: L.G.D.J. 9e edition.
- Muijen, G. (2020). *Property rights in virtual objects; How a qualified normative approach to virtual property rights can benefit users and developers of MMOGs*. <https://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=139050>. last accessed date 5/02/20.
- Palka, P. (2017). *Virtual property: towards a general theory* (Doctoral dissertation).
- Shen, L. (2010). Who owns the Virtual Items? *Duke Law & Technology Rev.*, 9, 1-14.
- Supercell Terms of service*, available at <https://supercell.com/en/terms-of-service/>. (Last accessed date: 9/16/2021)