

عنوان مقاله:

ابعاد فقهی و حقوقی بازی های مجازی

محل انتشار:

فصلنامه علمی راهبرد اجتماعی فرهنگی، دوره 6، شماره 2 (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 22

نویسندگان:

ابراهیم عبدی پور فرد - دانشیار حقوق خصوصی دانشگاه حقوق، دانشگاه قم

مرتضی وصالی ناصح - دانش آموخته دکتری حقوق خصوصی، دانشگاه قم

خلاصه مقاله:

فضای مجازی به مدد دانش فناوری اطلاعات و با معرفی نسل جدیدی از بازی های رایانه ای تحت عنوان «بازی های مجازی» موجب تحولات شگرفی در صنعت بازی و سرگرمی شده است. مهم ترین اتفاقی که در عصر حاضر برای صنعت بازی و سرگرمی رخ داده، «جهانی شدن» و «جدی شدن» این دسته از بازی های رایانه ای است. امروزه بازی های مجازی از مقوله بازی فراتر رفته و دیگر بازی نیستند بلکه با حفظ خصیصه سرگرمی و تفریحی بودن، کاملاً جدی هستند و فرصت ها و تهدیدهایی را در حوزه های مختلف اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی ایجاد کرده اند. اگرچه بازی های رایانه ای به عنوان بخشی از صنعت سرگرمی عمدتاً با حوزه های اقتصادی و فرهنگی تعامل و ارتباط دارند ولیکن ویژگی خاص این نوع بازی ها، که امکان «خرید و فروش اشیاء و کالاهای مجازی» را حین بازی فراهم کرده، سبب طرح مسائل و چالش های نوینی از نظر فقهی و حقوقی شده است. مهم ترین ابعاد فقهی و حقوقی بازی های برخط، ابتدا بحث مشروعیت و قانونی بودن خود بازی ها و سپس وضعیت حقوقی معاملات درون بازی است. نوشتار حاضر سعی دارد چالش های مذکور را با رویکرد فقهی حقوقی مورد تحلیل و بررسی قرار می دهد.

کلمات کلیدی:

بازی های مجازی، اموال مجازی، اشیای مجازی، مالکیت های مجازی و قمار مجازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1259244>

