

S and the challenge of doping: balancing fairness and equality

Amir Hossein Asgari¹

Abstract

As an emerging industry, E-sports is growing rapidly, with revenues projected to reach \$5.7 billion by 2028. As the industry expands, people with disabilities have also found more opportunities to participate in these competitions. The use of adaptive equipment to improve their physical and cognitive abilities has helped them participate in e-sports, but this has faced challenges such as respecting the principles of “fairness” and “equality” in competitions. One of the challenges is cheating or “e-doping,” which can occur through the manipulation of equipment and software. Examining the balance between fairness and equality in e-sports competitions for people with disabilities requires legal analysis within the framework of international law. This research examines the legal obligations of states under the “Convention on the Rights of Persons with Disabilities” and analyzes the decisions of the Court of Arbitration for Sport in this regard. An analysis of the Pistorius and Lipper cases on assistive devices and competitive advantage illuminates the legal and ethical challenges in this area. This study emphasizes the need to strike a balance between securing the rights of people with disabilities and maintaining fair competition.

Keywords: E-doping, fair competition, rights of persons with disabilities, Convention on the Rights of Persons with Disabilities, E-sports.

1- Alborz Campus of the University of Tehran, Tehran, Iran asgariamir99@yahoo.com

حق مشارکت معلولان در ورزش‌های الکترونیکی و

چالش دوپینگ: توازن میان انصاف و برابری

نوع مقاله: پژوهشی

امیرحسین عسگری^۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱۱/۱۳

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۱/۱۴

چکیده

ورزش‌های الکترونیکی به‌عنوان یکی از شاخه‌های نوظهور ورزش‌های رقابتی، زمینه‌ساز مشارکت گسترده افراد دارای معلولیت شده است. این حضور، علاوه بر تحقق اصل برابری، چالش‌هایی را در حوزه انصاف رقابتی، استفاده از تجهیزات تطبیقی و دوپینگ الکترونیکی به‌وجود آورده است. از یک‌سو، مقاله‌نامه حقوق افراد دارای معلولیت دولت‌ها را مکلف به تضمین مشارکت برابر این افراد در رقابت‌های ورزشی کرده و بر اصل عدم تبعیض تأکید دارد. از سوی دیگر، امکان ایجاد مزیت ناعادلانه ناشی از تجهیزات کمکی، ضرورت تبیین معیارهای حقوقی مشخص برای حفظ عدالت رقابتی را ایجاد می‌کند. این پژوهش با استفاده از روش تحلیل تطبیقی و بررسی رویه‌های دیوان داور ورزش، از جمله آرای صادره در پرونده‌های اسکار پیستوریوس و بلیک لیپر، به بررسی معیارهای حقوقی حاکم بر مشارکت افراد دارای معلولیت در رقابت‌های ورزشی و تفسیر اصل برابری در مواجهه با اصول انصاف رقابتی می‌پردازد. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که فقدان مقررات روشن در زمینه تجهیزات تطبیقی و دوپینگ الکترونیکی در ورزش‌های الکترونیکی، موجب ایجاد تعارض میان اصل برابری و انصاف رقابتی شده است. در نتیجه، تدوین چهارچوب‌های قانونی مشخص، ایجاد نهادهای نظارتی مستقل و توسعه سازوکارهای داور تخصصی، به‌عنوان راهکارهای حقوقی جهت تضمین مشارکت عادلانه و جلوگیری از تبعیض در این حوزه پیشنهاد می‌شود.

واژگان کلیدی

حقوق ورزش، ورزش‌های الکترونیکی، دوپینگ الکترونیکی، انصاف رقابتی، تجهیزات تطبیقی، مقاله‌نامه حقوق افراد دارای معلولیت.

۱. دانشجوی دکتری حقوق بین‌الملل عمومی، پردیس البرز دانشگاه تهران، تهران، ایران

مقدمه

مسابقات ورزشی الکترونیکی^۲ به‌عنوان یکی از عرصه‌های نوین رقابت‌های دیجیتال، جایگاه برجسته‌ای در نظام حقوقی و اقتصادی بین‌المللی یافته است. (Hindin et al., 2020, pp. 405-407). بر اساس گزارش‌های آماری، درآمد این صنعت تا سال ۲۰۲۴ به حدود ۴.۳ میلیارد دلار رسیده و پیش‌بینی می‌شود تا سال ۲۰۲۸ به ۵.۷ میلیارد دلار افزایش یابد. این رشد فزاینده، نه‌تنها موجب گسترش دامنه فعالیت‌های این حوزه شده بلکه چالش‌های حقوقی متعددی را نیز در ابعاد مختلف، از جمله عدالت رقابتی و مقررات ضدتقلب، به همراه داشته است.^۳

در این میان، مشارکت افراد دارای معلولیت در ورزش‌های الکترونیکی، به مدد پیشرفت فناوری‌های کمکی، رو به فزونی نهاده است. استفاده از تجهیزات بازی تطبیقی که به‌منظور تسهیل توانایی‌های شناختی و فیزیکی این افراد طراحی شده‌اند، امکان رقابت برابر را تا حدی فراهم ساخته است. با این حال، این مشارکت مسائل پیچیده‌ای را از منظر اصول انصاف و برابری در رقابت‌های ورزشی دیجیتال ایجاد می‌کند. یکی از مهم‌ترین چالش‌ها در این زمینه، مسئله دوپینگ الکترونیکی^۴ است که به هرگونه بهره‌گیری از نرم‌افزارها یا سخت‌افزارهای غیرمجاز به‌منظور کسب مزیت ناعادلانه در مسابقات اشاره دارد (Baltazar et al., 2023, p. 4). نمونه‌هایی همچون استفاده از نرم‌افزارهای نشانه‌گیری خودکار^۵ یا قابلیت مشاهده از میان دیوارها^۶ از مصادیق بارز این پدیده محسوب می‌شوند. از این رو، چگونگی

2. Esports Competitions

۳. طبق تحلیل موجود در پایگاه داده‌های بازارهای بین‌المللی استاتیستا (Statista)، درآمد بسیاری از شرکت‌های مطرح در صنعت بازی‌های ویدیویی بررسی شده است که در پنج‌ساله ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۵، شرکت اکتیویژن بلیزر (Activision Blizzard) بیشترین سهم (حدود ۵۶ میلیارد دلار) را دارد و کمترین سهم نصیب یوبی‌سافت (Ubisoft) با رقم ۸ میلیارد دلار شده است که علت اعلام این رقم تعداد بازی‌های ساخته شده بیشتر و بازاریابی گسترده توسط شرکت اکتیویژن است. برای مطالعه دقیق‌تر نک:

<https://www.statista.com/statistics/1197213/market-value-of-the-largest-gaming-companies-worldwide/> (accessed March 16, 2025)

4. E-Doping
5. Aimbot
6. Wallhack

تعیین حد و مرز میان استفاده مشروع از تجهیزات تطبیقی و اعمال محدودیت‌های حقوقی در راستای حفظ عدالت رقابتی، از جمله موضوعاتی است که مستلزم بررسی دقیق حقوقی و داوری ورزشی است.

پرسش اساسی این پژوهش آن است که چگونه می‌توان میان اصول انصاف و برابری در رقابت‌های میان بازیکنان دارای معلولیت و بازیکنان فاقد معلولیت تعادل برقرار ساخت؟ برای پاسخ به این پرسش، مقاله حاضر سه محور اساسی را بررسی می‌نماید:

۱) چالش‌های حقوقی و رقابتی ناشی از استفاده بازیکنان دارای معلولیت از تجهیزات تخصصی در ورزش‌های الکترونیکی چیست؟

۲) چه مقررات و قواعدی می‌توان برای جلوگیری از بروز دوپینگ الکترونیکی در این مسابقات وضع کرد؟

۳) چگونه می‌توان از سوءاستفاده احتمالی از این تجهیزات برای کسب مزیت ناعادلانه بر سایر رقبا جلوگیری کرد؟

برای بررسی این مسائل، مقاله حاضر به تحلیل آراء متعدد صادره توسط دیوان داوری ورزش^۷، از جمله دو پرونده برجسته پیستوریوس علیه انجمن بین‌المللی فدراسیون‌های ورزشی^۸ و بلیک لیپر علیه انجمن بین‌المللی فدراسیون‌های ورزشی^۹ می‌پردازد. از طریق تحلیل دقیق این موارد، مقاله تلاش دارد نشان دهد که چگونه برگزارکنندگان مسابقات ورزش‌های الکترونیکی اصول انصاف را در رقابت‌های میان بازیکنان دارای معلولیت و بازیکنان بدون معلولیت رعایت می‌کنند. این پژوهش به ترویج محیطی فراگیرتر برای بازیکنان دارای معلولیت در ورزش‌های الکترونیکی و ارتقای تنوع و شمول در این جامعه کمک خواهد کرد.

ساختار این مقاله بدین ترتیب خواهد بود که ابتدا مفاهیم کلی ورزش‌های الکترونیکی، انصاف و برابری در ورزش‌های الکترونیکی تبیین شده و سپس شرایط مشارکت بازیکنان دارای معلولیت و چالش‌های مرتبط با آن بررسی خواهد شد. در ادامه، خطرهای احتمالی

7. Court of Arbitration for Sport (CAS)

8. Pistorius v. International Association of Athletics Federations (IAAF)

9. Blake Leeper v. IAAF

ناشی از استفاده از تجهیزات تطبیقی و مقررات ضدتقلب در این حوزه تحلیل شده و درنهایت، با ارزیابی رویه‌های حقوقی و آراء دیوان داوری ورزش، اصول حقوقی حاکم بر توازن میان انصاف و برابری در ورزش‌های الکترونیکی استخراج و پیشنهادهای جهت تدوین مقررات مناسب ارائه خواهد شد.

۱. مفهوم‌شناسی

۱.۱. ورزش‌های الکترونیکی

ورزش‌های الکترونیکی به رقابت‌های سازمان‌یافته‌ای اطلاق می‌شود که در بستر بازی‌های ویدیویی برگزار شده و به‌عنوان شکلی از ورزش دیجیتال، مهارت‌های شناختی، راهبردی و واکنشی بازیکنان را به چالش می‌کشد. این رقابت‌ها ممکن است در قالب مسابقات فردی یا گروهی برگزار شوند و معمولاً از طریق سکویا برخط و شبکه‌های پخش زنده به میلیون‌ها بیننده در سراسر جهان ارائه می‌شوند. برخلاف ورزش‌های سنتی که عمدتاً بر مهارت‌های جسمانی تأکید دارند، ورزش‌های الکترونیکی مبتنی بر توانایی‌های ذهنی، سرعت پردازش اطلاعات و هماهنگی چشم و دست بازیکنان است (Jenny et al., 2017, p. 5). ورزش‌های الکترونیکی دارای ویژگی‌های خاصی هستند که آن را از سایر اشکال بازی‌های ویدیویی متمایز می‌کند. نخست آنکه، این رقابت‌ها از قوانین و استانداردهای مشخصی تبعیت کرده و معمولاً تحت نظارت نهادهای برگزارکننده‌ای مانند فدراسیون بین‌المللی ورزش‌های الکترونیکی^{۱۰} یا شرکت‌های توسعه‌دهنده بازی‌ها قرار دارند. دوم، جنبه رقابتی و حرفه‌ای این ورزش‌ها موجب شده است که بازیکنان حرفه‌ای تحت قراردادهای خاصی فعالیت کرده و مسابقات در سطوح ملی و بین‌المللی با جوایز قابل‌توجه برگزار شود (Taylor, 2012, p. 34). سوم، ورزش‌های الکترونیکی با بهره‌گیری از فناوری‌های دیجیتال و هوش مصنوعی، مرزهای جدیدی در تعاملات اجتماعی و اقتصاد دیجیتال ایجاد کرده و به یکی از صنایع درحال‌رشد در حوزه سرگرمی تبدیل شده‌اند (Witkowski, 2012, p. 156). ورزش‌های الکترونیکی را می‌توان به‌عنوان ترکیبی از فناوری‌های دیجیتال، رقابت‌های

10. International Esport Federation (IESF)

حرفه‌ای و تعاملات اجتماعی در نظر گرفت که علاوه بر ایجاد فرصت‌های اقتصادی، مسائل جدیدی را در حوزه تنظیم‌گری، حقوق رقابت و اخلاق ورزشی مطرح کرده است.

۱,۲. مفهوم دوپینگ الکترونیکی

علاوه بر دوپینگ دارویی، یکی دیگر از مسائل مطرح در ورزش‌های الکترونیکی، دوپینگ الکترونیکی^{۱۱} یا دوپینگ دیجیتال^{۱۲} است. در این نوع دوپینگ، بازیکنان از فناوری‌ها و نرم‌افزارهای غیرقانونی برای کسب مزیت استفاده می‌کنند؛ برای مثال، استفاده از نرم‌افزارهای هک مانند نشانه‌گیری خودکارها که به‌طور خودکار به هدف شلیک می‌کنند، نمونه‌ای از دوپینگ الکترونیکی است. این روش‌ها اغلب به دلیل افزایش نابرابری در رقابت‌ها و زیر سؤال بردن اصول اخلاقی، محکوم می‌شوند (Rosenthal, 2021, p. 77). در این راستا، برخی از ناشران بازی و نهادهای مرتبط اقدام به اتخاذ تدابیر انضباطی کرده‌اند؛ برای نمونه، شرکت اپیک گیمز^{۱۳} یک بازیکن نوجوان به نام جارویس ختری^{۱۴} را به دلیل استفاده از نشانه‌گیری خودکار به‌صورت مادام‌العمر از بازی فورتنایت^{۱۵} محروم کرد. به‌نقل از تنبارگ^{۱۶}، ساختار ضد تقلب در بازی‌هایی نظیر فورتنایت به‌طور چشم‌گیری با سیاست‌های اتخاذ شده توسط رایوت گیمز^{۱۷} تفاوت دارد.^{۱۸} علاوه بر این، نهادهایی مانند

11. E-Doping
12. Digital Doping
13. Epic Games
14. Jarvis Khattri
15. Fortnite
16. Tenbargo
17. Riot Games

۱۸. در حالی که رایوت گیمز با بهره‌گیری از سیستم‌های پیشرفته مانند نرم‌افزار ونگارد که به‌طور اختصاصی برای شناسایی و مقابله با تقلب‌ها در بازی‌های خود طراحی شده است، رویکردی جامع و نظام‌مند برای مقابله با تقلب‌ها اتخاذ کرده است، فورتنایت (توسعه‌یافته توسط اپیک گیمز) در این زمینه عمدتاً به استفاده از روش‌های ساده‌تر و الگوریتم‌های عمومی‌تر متکی است. این تفاوت در رویکردها به‌وضوح نشان‌دهنده تفاوت‌های ساختاری و راهبردی میان دو شرکت در زمینه تضمین انصاف و عدالت در محیط‌های رقابتی بازی‌های برخط است. در حالی که رایوت گیمز از فناوری‌های پیشرفته به‌منظور جلوگیری از تقلب و حفظ یکپارچگی رقابت‌ها استفاده می‌کند، فورتنایت بیشتر بر سیاست‌ها و ابزارهای عمومی برای مقابله با تقلب

لیگ ورزش‌های الکترونیکی^{۱۹} (لیگ) نیز از سال ۲۰۱۵ با همکاری آژانس ملی ضد دوپینگ آلمان^{۲۰} و آژانس سیاست‌هایی برای مقابله با دوپینگ تدوین کرده‌اند. همچنین، فیفا برای اولین بار در جام جهانی ورزش‌های الکترونیکی ۲۰۱۸ آزمایش دوپینگ انجام داد (Rosenthal, 2021, pp. 77-78).

۲. تبیین انصاف و برابری در ورزش‌های الکترونیکی

بر اساس تعریف ارائه شده توسط لغتنامه دهخدا، واژه انصاف یعنی عدل و داد و در زبان انگلیسی نیز انصاف به عنوان کیفیت رفتار برابر با افراد به روشی درست و معقول تعریف شده است. از سویی دیگر واژه برابری در فارسی به معنای مساوی بودن، همسان بودن و معادل بودن است که در زبان انگلیسی به مفهوم حق گروه‌های مختلف مردمی برای داشتن موقعیت اجتماعی مشابه و رفتار برابر [در اجتماع] است. در پرتو این تعاریف کلی، در این بخش به بررسی تضادها میان اصول برابری و انصاف در زمینه ورزش‌های الکترونیکی پرداخته می‌شود.

در حوزه حقوق ورزشی، اگر یک ورزشکار از طریق استفاده از شیوه‌های غیرمجاز، نظیر داروهای تقویت‌کننده عملکرد یا ابزارهای خودکار غیرقانونی، مزیتی غیرعادلانه نسبت به سایرین به دست آورد، این امر نقض اصول بنیادین انصاف در رقابت‌های ورزشی محسوب می‌شود. چنین اقداماتی نه تنها موجب اختلال در عدالت رقابتی می‌شود بلکه تعهدات نهادهای ورزشی بین‌المللی، نظیر کمیته بین‌المللی المپیک و دیوان داوری ورزش را در جهت تضمین رقابت سالم و عادلانه تحت‌الشعاع قرار می‌دهد.

یکی از چالش‌های اساسی در این حوزه، مسئله مشارکت ورزشکاران زن بین‌جنسی^{۲۱}

تکیه دارد که ممکن است به اندازه‌ی رایوت گیمز جامع و موثر نباشد. این تفاوت‌ها می‌تواند تأثیرات قابل توجهی بر شفافیت و عدالت در رقابت‌های بازی‌های برخط داشته باشد و در نهایت بر تجربه کاربران و اعتبار این بازی‌ها در سطح جهانی اثر بگذارد. برای مطالعه بیشتر رک.:

<https://www.insider.com/fortnite-streamer-faze-clan-jarvis-lifetime-ban-cheating-aimbots-extreme-2019-11> (accessed March 16, 2025)

19. Electronic Sports League (ESL)

20. Nationale Anti-Doping Agentur (NADA)

21. Intersex

در رقابت‌های ورزشی زنان است. از منظر حقوق ورزشی، این افراد به‌عنوان زن شناخته می‌شوند و از این رو، حق شرکت در دسته‌بندی رقابتی زنان را دارند. با این حال، این مسئله موجب بروز نگرانی‌هایی در زمینه حفظ انصاف رقابتی شده است، چرا که سطح تستوسترون بالاتر در برخی از این ورزشکاران، به‌عنوان یک عامل بالقوه برتری فیزیکی، ممکن است موجب نقض شرایط برابر در رقابت‌های زنان گردد (Shiohara, 2024, p. 38). این موضوع به‌ویژه در پرونده ماگگادی کستر سمینیا و سایر ورزشکاران آفریقای جنوبی علیه اتحادیه فدراسیون‌های ورزشی نزد دیوان داوری ورزش بررسی شد، جایی که دیوان تأکید داشت که هرچند اصل برابری ایجاب می‌کند که تمامی ورزشکاران زن، از جمله ورزشکاران بیناجنسی، در رقابت‌های مربوطه شرکت کنند؛ اما در عین حال، ضرورت دارد که عدالت رقابتی برای سایر ورزشکاران زن نیز حفظ شود (Mokgadi Caster and Athletics v. South Africa v. IAAF, 2019: para. 207).

این چالش‌ها در ورزش‌های الکترونیکی نیز به اشکال متفاوتی مطرح است؛ به‌عنوان مثال، اگر بازیکنان دارای معلولیت برای جبران محدودیت‌های جسمانی خود از تجهیزات کمکی خاصی استفاده کنند، این مسئله می‌تواند زمینه‌ساز ایجاد مزیت رقابتی غیرمنصفانه نسبت به سایر بازیکنان شود. از سوی دیگر، در صورتی که این افراد از استفاده از چنین تجهیزاتی منع شوند، ممکن است از حق مشارکت برابر محروم شوند که این امر با اصول کلی برابری در تعارض قرار می‌گیرد. این تعارض میان برابری و انصاف در ورزش‌های الکترونیکی نیازمند ایجاد چهارچوب‌های حقوقی مشخص و قابل اجرا است تا از یک‌سو، حقوق افراد دارای معلولیت برای مشارکت تضمین شود و از سوی دیگر، عدالت رقابتی میان تمامی بازیکنان حفظ گردد.

یکی از اصول مورد استناد در حل این چالش‌ها، اصل تناسب در حقوق ورزشی است که در آرای دیوان داوری ورزش و رویه نهادهای بین‌المللی ورزشی به‌عنوان یک معیار کلیدی در تنظیم مقررات رقابتی مطرح شده است. به موجب این اصل، هرگونه محدودیت بر ورزشکاران، از جمله در استفاده از تجهیزات کمکی یا اعمال مقررات کنترلی بر ورزشکاران بیناجنسی، باید از لحاظ حقوقی متناسب، ضروری و مبتنی بر اهداف مشروع

ورزشی باشد.

با توجه به این ملاحظات، نهادهای حاکم بر ورزش‌های الکترونیکی، از جمله فدراسیون بین‌المللی ورزش‌های الکترونیکی، باید مقرراتی را تدوین کنند که ضمن تضمین امکان مشارکت برابر برای همه بازیکنان، از ایجاد مزایای غیرمنصفانه جلوگیری کند. به علاوه، توسعه سازوکارهای داوری تخصصی برای حل و فصل اختلافات در این حوزه، می‌تواند نقش مؤثری در تفسیر و اجرای اصول حاکم بر این رقابت‌ها ایفا کند.

۳. چالش‌های بازیکنان دارای معلولیت در ورزش‌های الکترونیکی

با عنایت به مباحث پیشین، در این بخش به بررسی چالش‌هایی پرداخته می‌شود که بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی با معلولیت در فرایند مشارکت در این فعالیت‌ها با آن مواجه هستند. در جامعه ورزش‌های الکترونیکی، تحقق شمولیت برای این بازیکنان ذاتاً دشوار نیست؛ زیرا تفاوت‌های جسمی لزوماً مزیت خاصی را در رقابت‌های ورزش‌های الکترونیکی ایجاد نمی‌کند. با این حال، بازیکنان با معلولیت همچنان به دلیل محدودیت‌های جسمی و ذهنی خود با موانعی در مشارکت در این حوزه مواجه‌اند.

برخی فدراسیون‌ها و ناشران ورزش‌های الکترونیکی برای رفع این چالش‌ها، اقداماتی را در راستای تسهیل مشارکت بازیکنان با معلولیت آغاز کرده‌اند؛ برای مثال، فدراسیون ورزش‌های الکترونیکی بریتانیا از طریق فراهم‌سازی تجهیزات تخصصی، مشارکت بازیکنان معلول را ترویج داده است. همچنین، فدراسیون جهانی ورزش‌های الکترونیکی^{۲۲} (فدراسیون)، گروهی با عنوان جهان متصل^{۲۳} تشکیل داده که شامل بازیکنان پناهنده، افراد با معلولیت و سایر جوامع کم‌برخوردار است. این اقدامات نشان‌دهنده پذیرش اهمیت مشارکت بازیکنان با معلولیت در فعالیت‌های ورزش‌های الکترونیکی بدون تبعیض است. در همین راستا، ناشران ورزش‌های الکترونیکی نیز تلاش‌هایی برای افزایش مشارکت

۲۲. فدراسیون بین‌المللی ورزش‌های الکترونیکی (به انگلیسی: International Esports Federation (IESF)) در سال ۲۰۰۸ تأسیس شد و مقر آن در بوسان کره جنوبی است، به‌عنوان یک سازمان جهانی با هدف هماهنگی و تنظیم فعالیت‌های ورزش‌های الکترونیکی عمل می‌کند.

بازیکنان با معلولیت انجام داده‌اند. انجمن نرم‌افزارهای سرگرمی مجموعه قوانینی با عنوان اصول مشارکت در ورزش‌های الکترونیکی^{۲۴} تدوین کرده که احترام به تنوع و شمولیت را مورد تأکید قرار می‌دهد.^{۲۵} این اصول توسط ناشران مطرحی نظیر مایکروسافت^{۲۶}، بلیزرد^{۲۷}، رایوت گیمز و یوبی‌سافت^{۲۸} به رسمیت شناخته شده است. شرکت‌های تجاری نیز تجهیزاتی تطبیقی طراحی کرده‌اند که با هدف حمایت از توانایی‌های جسمی و شناختی بازیکنان معلول توسعه یافته‌اند؛ برای نمونه، مایکروسافت کنترل تطبیقی اکس‌باکس^{۲۹} را ارائه کرده و شرکت کیت گیمینگ تطبیقی لاجیتک^{۳۰} را معرفی کرده است. علاوه بر این، تجهیزاتی نظیر کوآد استیک^{۳۱} و کنترل حرکتی^{۳۲} دی‌رودر^{۳۳} نیز امکان کنترل بازی‌ها را برای بازیکنان معلول فراهم می‌کنند.^{۳۳}

24. The Principles of Esports Engagement

۲۵. این اصول در کل ۴ اصل را دربرمی‌گیرند که عبارت‌اند از: اصل ایمنی، اصل انصاف و بازی جوان‌مردانه، اصل احترام و اصل مثبت بودن که مربوط به امور معنوی نظیر اعتماد به نفس انسان است.

26. Microsoft

27. Blizzard

28. Ubisoft

29. Xbox Adaptive Controller

30. Logitech G Adaptive Gaming Kit

31. Quadstick

32. 3dRudder

۳۳. در راستای حقوق افراد دارای معلولیت، دسترسی به بازی‌های ویدئویی و تجهیزات مرتبط با آن باید در چهارچوب اصول عدالت و برابری صورت پذیرد. یکی از مشکلات عمده در این زمینه، هزینه بالای تجهیزات دسترسی‌پذیر است که ممکن است این افراد را از بهره‌برداری کامل از فرصت‌های موجود در صنعت بازی‌ها محروم کند. از این رو، ایجاد سیاست‌های حمایتی از جمله تأمین مالی برای خرید این تجهیزات، در جهت تحقق حقوق اجتماعی و اقتصادی افراد دارای معلولیت ضروری است. همچنین، در خصوص اشتغال و مشارکت افراد دارای معلولیت در صنعت بازی‌های ویدئویی، باید به چالش‌های شغلی و اقتصادی این گروه توجه ویژه‌ای شود. بسیاری از افراد با معلولیت‌های جسمی یا شناختی، به دلیل محدودیت‌هایی که دارند، قادر به بهره‌مندی از فرصت‌های شغلی متعارف نیستند و نیازمند تدابیر حمایتی ویژه برای دسترسی به بازار کار هستند. از منظر حقوقی، نیاز به تصویب و اجرای قوانین ویژه‌ای که از حقوق افراد دارای معلولیت در صنعت بازی‌های ویدئویی و سایر عرصه‌های زندگی اجتماعی حمایت کند، اجتناب‌ناپذیر است. این قوانین باید نه تنها بر دسترسی به خدمات و تجهیزات مختلف تمرکز کنند بلکه باید از تبعیض علیه افراد دارای معلولیت جلوگیری کرده و شرایط برابر برای مشارکت آنها در عرصه‌های مختلف اجتماعی و اقتصادی فراهم آورند. برای

این اقدامات منجر به افزایش شناخت و پذیرش بازیکنان معلول در جامعه ورزش‌های الکترونیکی شده است؛ برای مثال، سازمان المپیک ویژه، رویدادهای ورزش‌های الکترونیکی ویژه بازیکنان معلول را برگزار کرده است. همچنین، شرکت‌هایی نظیر لاجیتک و سازمان‌های غیرانتفاعی دیگر، تورنمنت‌های تطبیقی با جوایز نقدی برای بازیکنان معلول ترتیب داده‌اند.

۴. قوانین و مقررات حاکم بر دوپینگ الکترونیکی در جامعه ورزشکاران الکترونیکی

در ورزش‌های سنتی، استفاده از مواد و روش‌های افزایش‌دهنده عملکرد برای بهبود مهارت‌های فیزیکی که به دوپینگ معروف است، به شدت ممنوع بوده و تحت چهارچوب‌هایی مانند کد جهانی ضد دوپینگ که توسط آژانس جهانی ضد دوپینگ (آژانس) تدوین شده، کنترل می‌شود. استفاده از این مواد می‌تواند به تعلیق یا محرومیت دائمی ورزشکاران از رقابت‌ها منجر شود.

در جامعه ورزش‌های الکترونیکی، استفاده از داروهایی مانند آدرال و ریتالین برای افزایش تمرکز، کاهش خستگی ذهنی، و بهبود واکنش‌ها نیز مشاهده شده است. این نوع استفاده از داروها در کنار مصرف نوشیدنی‌های انرژی‌زا که گاهی مرز میان استفاده قانونی و غیرقانونی از مواد شیمیایی را مبهم می‌سازد، به شدت مورد توجه قرار گرفته است (Fashina, 2021, p. 32).

برای مقابله با این چالش‌ها، فدراسیون‌ها و نهادهای ملی و بین‌المللی ورزش‌های الکترونیکی اقدام به تدوین قوانین ضد دوپینگ کرده‌اند؛ از جمله، کمیسیون یکپارچگی که کد ضد دوپینگ خود را به‌عنوان بخشی از برنامه یکپارچگی این نهاد تدوین کرده است. همچنین، فدراسیون سوئسی ورزش‌های الکترونیکی از فهرست مواد ممنوعه کمیسیون مذکور پیروی می‌کند و فدراسیون فوق‌الذکر نیز با همکاری آژانس قوانین ضد دوپینگ

مطالعه بیشتر رک.:

<https://www.refinery29.com/en-us/2021/12/10711964/gamers-with-disabilities-accessible-video-games> (accessed March 16, 2025)

خود را وضع کرده است.

ممنوعیت دوپینگ الکترونیکی در جامعه ورزش‌های الکترونیکی موضوعی است که در سال‌های اخیر توجه زیادی را به خود جلب کرده است. در این بخش، مفهوم دوپینگ الکترونیکی تعریف شده و قوانین و مقررات مرتبط با این پدیده که توسط نهادهای مرتبط مانند کمیسیون یکپارچگی ورزش‌های الکترونیکی^{۳۴} (کمیسیون)، فدراسیون بین‌المللی ورزش‌های الکترونیکی و شرکت‌های نشر بازی مانند رایوت گیمز تصویب شده‌اند، مورد بررسی قرار می‌گیرد.

۴.۱. ممنوعیت دوپینگ الکترونیکی در رقابت‌های ورزشی الکترونیکی

تقلب، هک یا هرگونه رفتار غیرمنصفانه، فریبکارانه یا نادرست تجربه دیگران را تخریب می‌کند، مزیت‌های ناعادلانه‌ای برای تیم‌ها و بازیکنان ایجاد می‌کند و مشروعیت ورزش‌های الکترونیکی را خدشه‌دار می‌سازد. هرچند این اصل الزام‌آور قانونی نیست؛ اما به‌عنوان استاندارد مورد پذیرش میان ناشران و برگزارکنندگان لیگ‌های ورزش‌های الکترونیکی شناخته شده است (Tseng, 2020). هدف آن جلوگیری از هرگونه تقلب بدنی یا ماشینی توسط بازیکنان یا تیم‌ها و پیشگیری از کسب مزایای ناعادلانه است. در این راستا، موضوع دوپینگ الکترونیکی در راستای دستیابی به پیروزی در مسابقات و کسب منافع اقتصادی غیرقانونی اهمیت می‌یابد.

کمیسیون برای دستیابی به هدف و رسالت اصلی خود، یعنی مقابله با تقلب از جمله دستکاری بازی الکترونیکی از طریق کدهای تقلب^{۳۵}، برنامه‌ای تحت عنوان برنامه یکپارچگی کمیسیون شامل مواردی همچون کد رفتاری، کد اخلاق، کد مبارزه با فساد، کد ضد دوپینگ و مقررات انضباطی تدوین کرده است. بر اساس ماده ۲.۳.۳ کد رفتاری این کمیسیون، تقلب

۳۴. کمیسیون یکپارچگی ورزش‌های الکترونیکی (به انگلیسی (Esports Integrity Commission (ESIC) در سال ۲۰۱۶ در بریتانیا تأسیس شد و مأموریت خود را به‌عنوان مرجع حفاظت از یکپارچگی ورزش‌های الکترونیکی و مسئولیت پیشگیری، تحقیق و مقابله با تمام اشکال تقلب، از جمله دستکاری مسابقات و دوپینگ تعریف کرده است.

35. Cheat Code(s)

یا تلاش برای تقلب جهت پیروزی در مسابقات به‌عنوان تخلفی سطح ۳ شناخته شده است. این ماده بیان می‌کند که تقلب برای پیروزی ممکن است به‌عنوان تخلف سطح ۳ یا ۴ طبقه‌بندی شود که این موضوع به ماهیت و شدت تقلب بستگی دارد و در اختیار داور مسابقه یا کمیسر یکپارچگی است. (*ESIC Code of Conduct, Article 2.3.3.*)

برخی از مصادیق تقلب عبارت‌اند از: (۱) هک نقشه که عبارت است از استفاده از نرم‌افزارهای خارجی برای افزایش دید نسبت به آنچه توسط مکانیک‌های بازی تعریف شده است؛ (۲) نشانه‌گیری خودکار به معنی استفاده از نرم‌افزار برای هدف‌گیری خودکار حریفان هنگام شلیک؛ (۳) دریافت اطلاعات اضافی^{۳۶} کسب اطلاعات بیشتر درباره بازی از منابع شخص ثالث، مانند بینندگان یا مخاطبان پخش زنده (*ESIC Code of Conduct, Article 2.3.3.*)

کمیسیون مذکور به‌صراحت دوپینگ الکترونیکی را در مسابقات ورزش‌های الکترونیکی ممنوع کرده و بر اساس ماده ۷ کد رفتاری خود، مجازات‌هایی شامل جریمه‌های نقدی، تعلیق موقت و محرومیت مادام‌العمر برای متخلفان در نظر گرفته است (*ESIC Code of Conduct, Article 7*). در مواردی، این کمیسیون تحریم‌هایی علیه بازیکنانی که از سخت‌افزار و نرم‌افزارهای غیرقانونی استفاده کرده‌اند، اعمال کرده است؛ به‌عنوان مثال، استفاده از باگ‌های مربی‌گری توسط مربیان تیم‌ها برای کسب مزیت تاکتیکی یکی از موارد تخلف بوده است.

ماده ب(۸)(م) اساسنامه فدراسیون تأکید می‌کند که برای جلوگیری از هرگونه اقداماتی که ممکن است یکپارچگی و انصاف مسابقات ورزش‌های الکترونیکی را به خطر اندازد؛ از جمله تقلب، دوپینگ، سوءمصرف مواد مخدر و دست‌کاری مسابقات، تدابیر پیشگیرانه اتخاذ شود (*IESF Statute, Article B(8)(m)*). در این راستا، فدراسیون قوانین و مقرراتی برای مسابقات قهرمانی جهانی و اعضای خود تعیین کرده است. هرچند اصطلاح دوپینگ الکترونیکی به‌صراحت در مقررات آن ذکر نشده است؛ اما ماده ۲.۱.۶ مقررات مسابقات فدراسیون بیان می‌کند که هیچ‌گونه تقلبی در این مسابقات مجاز نیست. این شامل اما نه محدود به استفاده از ماکروها، تغییر فایل‌های بازی، نرم‌افزارهای شخص ثالث برای کسب مزایای ناعادلانه، سخت‌افزارهای تقلب و هر روش دیگری برای دستیابی به مزایای

ناعادلانه می‌شود (IESF Competition Regulations: Article 2.1.6). بازیکنانی که تقلب کنند، از مسابقات محروم و به مدت حداقل دو سال از شرکت در رقابت‌ها منع می‌شوند.

۵. ایجاد تعادل میان انصاف و برابری در مسابقات ورزشی الکترونیکی در جامعه معلولان

بررسی تعادل میان انصاف و برابری برای بازیکنان دارای معلولیت در مسابقات ورزش‌های الکترونیکی مستلزم تحلیل حقوقی دقیق در چهارچوب حقوق بین‌الملل است. بازیکنان دارای معلولیت با توجه به محدودیت‌های جسمی یا شناختی خود، ممکن است به استفاده از تجهیزات کمکی ویژه برای مشارکت در رقابت‌های ورزشی نیاز داشته باشند. این مسئله ضرورت تأمین حقوق آنان را بدون ایجاد مزیت ناعادلانه ایجاب می‌کند.

در این راستا، تحلیل حقوق بازیکنان دارای معلولیت در ورزش‌های الکترونیکی بر اساس مقاله‌نامه حقوق افراد دارای معلولیت^{۳۷} (۲۰۰۶) (مقاله‌نامه حقوق معلولان)، در جهت تبیین تعهدات قانونی نسبت به تضمین مشارکت برابر این افراد صورت می‌پذیرد. این تحلیل همچنین به شناسایی و مقایسه منافع بازیکنان دارای معلولیت با سایر بازیکنان می‌پردازد، به‌ویژه در مواقعی که استفاده از تجهیزات کمکی ممکن است تأثیری بر اصل رقابت منصفانه داشته باشد. به‌منظور بررسی عینی این موضوع، به آرای صادره از دیوان داوری ورزش در موارد مرتبط با ورزشکاران دارای معلولیت در ورزش‌های سنتی استناد خواهد شد. این استناد، چهارچوبی برای استخراج اصول حقوقی فراهم می‌آورد که می‌تواند در حوزه ورزش‌های الکترونیکی نیز به‌کار گرفته شود. اصول مذکور در زمینه رقابت‌های ورزش‌های الکترونیکی مورد تطبیق قرار گرفته و تعهدات قانونی و اجرایی برگزارکنندگان این مسابقات در تأمین انصاف و برابری بررسی خواهد شد.

۵.۱. حقوق بازیکنان دارای معلولیت در ورزش‌های الکترونیکی

حقوق بازیکنان دارای معلولیت در ورزش‌های الکترونیکی در پرتو مقاله‌نامه حقوق افراد

37. Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD)

دارای معلولیت که در تاریخ ۱۳ دسامبر ۲۰۰۶ به تصویب رسید و از ۳ مه ۲۰۰۸ لازم‌الاجرا شد، قابل بررسی است. این مقاله‌نامه به‌عنوان سندی بنیادین در حمایت از حقوق اساسی افراد دارای معلولیت، چهارچوبی حقوقی برای تضمین برخورداری برابر این افراد از آزادی‌ها و حقوق اساسی ارائه می‌دهد. مطابق ماده ۱ این مقاله‌نامه، هدف آن ارتقاء، حمایت و تضمین بهره‌مندی کامل و برابر از تمام حقوق بشر و آزادی‌های بنیادین برای تمامی افراد دارای معلولیت و ارتقاء احترام به کرامت ذاتی آنان است. افراد دارای معلولیت به افرادی اشاره دارد که دارای محدودیت‌های جسمی، ذهنی، فکری یا حسی بلندمدت هستند و این محدودیت‌ها در تعامل با موانع مختلف، می‌توانند مشارکت مؤثر و کامل آنان را در جامعه به‌طور برابر با دیگران مختل کنند.

دولت‌ها ماده ۴ مقاله‌نامه حقوق معلولان، متعهد به رعایت سه تعهد کلی هستند. سه تعهد مذکور عبارت‌اند از: تعهد به احترام به حقوق معلولان، تعهد به حمایت و تعهد به تحقق حقوق معلولان که معادل با عدم نقض حقوق و احترام به حقوق معلولان است که برآیندی از دو تعهد اولی می‌باشند. ماده ۴ مقاله‌نامه حقوق معلولان مقرر می‌دارد که دولت‌های عضو، تحقق کامل حقوق بشر و آزادی‌های بنیادین برای تمام افراد دارای معلولیت را بدون تبعیض بر اساس معلولیت تضمین و ترویج نمایند. برای این منظور، دولت‌ها موظف‌اند تدابیر قانونی، اجرایی و سایر اقدامات لازم را اتخاذ کنند تا حقوق شناسایی‌شده در مقاله‌نامه را اجرا نمایند. همچنین، هرگونه قوانین، مقررات یا رویه‌هایی که تبعیض علیه افراد دارای معلولیت را تقویت می‌کنند، اصلاح یا لغو شوند. دولت‌ها باید در سیاست‌ها و برنامه‌ها، حقوق افراد دارای معلولیت را لحاظ کرده و از انجام اقدامات مغایر با این مقاله‌نامه خودداری کنند (CRPD: Article 4(1), (2) & (3)).

در ادامه ماده مذکور از دولت‌ها می‌خواهد تا اقدامات لازم برای حذف تبعیض توسط اشخاص، سازمان‌ها یا بخش خصوصی اتخاذ گردد (CRPD: Article 4). ماده ۴ بر لزوم تحقیق و توسعه فناوری‌های جدید، اطلاعات در دسترس، طراحی‌های فراگیر و آموزش متخصصان تأکید دارد. دولت‌ها متعهدند حداکثر منابع موجود را به‌کار گیرند تا حقوق اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی را به‌تدریج تحقق بخشند و با مشورت نزدیک با افراد دارای

معلولیت، قوانین و سیاست‌ها را تدوین کنند.

۶. پرونده‌پژوهی: انصاف و برابری در تضمین حقوق ورزشکاران دارای معلولیت

برای تضمین حق شرکت در مسابقات ورزشی به‌طور برابر برای ورزشکاران دارای معلولیت، به دو رأی صادره از دیوان داوری ورزش بهره‌برداری کنند که به بررسی انصاف در ورزش‌های معلولین پرداخته شده است. این دو رأی شامل پرونده‌های پیستوریوس علیه انجمن بین‌المللی فدراسیون‌های ورزشی و بلیک لیپر علیه انجمن بین‌المللی فدراسیون‌های ورزشی می‌باشند. از سویی‌دیگر دو پرونده مذکور، علاوه بر مسائل حقوقی و علمی، به مسئله اخلاقی انصاف در ورزش‌های معلولان پرداخته و چالش‌هایی را در خصوص ایجاد توازن میان برابری و انصاف در این حوزه مطرح کرده است. برگزارکنندگان مسابقات ورزشی باید با دقت به این مسائل توجه کرده و اطمینان حاصل کنند که هیچ‌یک از ورزشکاران، چه دارای معلولیت و چه بدون معلولیت، از مزایای غیرمنصفانه برخوردار نباشند. درعین‌حال، باید امکان دسترسی برابر به فرصت‌های رقابتی برای همه ورزشکاران فراهم گردد.

دیوان داوری ورزش پیش‌تر به این پرسش پرداخته است که آیا تجهیزات یا فناوری‌های جدید برای ورزشکاران معلول ممکن است مزیت رقابتی ناعادلانه‌ای نسبت به ورزشکاران بدون معلولیت ایجاد کند یا خیر؟ پرونده‌پژوهی کمک شایانی به ارتقاء علمی و کاربردی حقوق در حوزه ورزش می‌کند که در پرتو دو رأی مذکور به این مهم دست خواهیم یافت.

۶.۱. پیستوریوس علیه انجمن بین‌المللی فدراسیون‌های ورزشی

در پرونده پیستوریوس علیه انجمن بین‌المللی فدراسیون‌های ورزشی (انجمن)، فدراسیون بین‌المللی دوومیدانی تصمیم گرفت که اسکار پیستوریوس^{۳۸}، دونده اهل آفریقای جنوبی با دوپای قطع‌شده، به دلیل استفاده از دستگاه پروتز خود به نام فلکس-فوت چیتا^{۳۹} از شرکت

38. Oscar Pistorius

39. Flex-Foot Cheetah

اوسور^{۴۰} که به گفته انجمن دارای مزیت رقابتی^{۴۱} در مقایسه با سایر دوندگان در دسته‌بندی ورزشکاران بدون معلولیت بود، از شرکت در مسابقات این فدراسیون محروم شود؛ بنابراین، پیستوریوس از رقابت در مسابقات انجمن منع شد چراکه استفاده از این پروتز با مقررات انجمن، به‌ویژه بند (ه) ماده ۱۴۴.۲ که استفاده از هر دستگاه فنی که مزیت رقابتی برای ورزشکار ایجاد کند را ممنوع می‌کند، مغایر بود. پیستوریوس علیه این تصمیم در دیوان داوری ورزش اعتراض کرد و خواستار لغو آن و اجازه برای شرکت در مسابقات تحت قوانین انجمن با استفاده از پروتز خود شد (*Pistorius v. IAAF, CAS 2008/A/1480: p. 5*).
 دیوان داوری ورزش چهار پرسش اصلی را در نظر گرفت که عبارت‌اند از: (۱) آیا شورای انجمن فدراسیون‌های ورزشی در اتخاذ تصمیم خود از حدود صلاحیت خود تجاوز کرده است؟ (۲) آیا روند اتخاذ تصمیم انجمن از لحاظ دادرسی صحیح نبوده است؟ (۳) آیا تصمیم انجمن به‌طور غیرقانونی تبعیض‌آمیز بوده است؟ (۴) آیا تصمیم انجمن در خصوص نقض بند (ه) از ماده ۱۴۴.۲ مقررات انجمن به‌وسیله استفاده از پروتز فلکس-فوت چیتا نادرست بوده است؟ (*Pistorius v. IAAF, CAS 2008/A/1480: para. 5*).

در دیوان داوری ورزش، به‌ویژه پروفسور بروگمن^{۴۲}، عمیقاً بر این موضوع تمرکز داشت که آیا استفاده از پروتز فلکس-فوت چیتا، مزیت رقابتی برای پیستوریوس نسبت به دیگر ورزشکاران بدون پروتز به همراه داشته یا خیر؟ کمیته داوری ورزش اعلام کرد که فدراسیون باید مدارک علمی کافی ارائه می‌کرد که ثابت کند این پروتز مزیت عملکردی در مقایسه با ورزشکاران دیگر دارد (*Pistorius v. IAAF, CAAS 2008/A/1480: para. 13*). دیوان داوری ورزش همچنین اشاره کرد که انجمن نتوانست این اثبات را انجام دهد و بر این اساس تصمیم انجمن لغو شد. این پرونده صرفاً به مقوله انصاف در این زمینه پرداخته و به شفاف‌سازی در مورد چگونگی تعیین مزیت رقابتی دستگاه‌های فنی برای ورزشکاران

40. Össur

۴۱. مزیت رقابتی که در آراء داوری ورزشی به زبان انگلیسی تحت عنوان Competitive Advantage از آن یاد می‌شود، یعنی آنکه شرکت‌کننده دارای معلولیت در خلال مسابقات از وسایل کمکی استفاده کنند که ظرفیت رقابتی فرد را به‌طور غیرقانونی افزایش می‌دهد.

42. Professor Brüggemann

معلول پرداخته است (Pistorius v. IAAF, CAS 2008/A/1480: para. 34)

۶,۲. بلیک لیپر علیه انجمن بین‌المللی فدراسیون‌های ورزشی

در پرونده بلیک لیپر علیه انجمن، خواهان (بلیک لیپر) که دهنده آمریکایی با دو پای قطع‌شده، به دلیل استفاده از پروتزهای خاص فیبر کربن برای دویدن در رقابت دوی ۴۰۰ متر، با مسئله‌ای مشابه با پرونده پیستوریوس (2008) و برو شد. در این پرونده لیپر به بند (د) ماده ۳.۱۴۴ مقررات انجمن استناد کرد که استفاده از هر گونه وسیله مکانیکی را مجاز می‌سازد، مگر اینکه ورزشکار نتواند ثابت کند که استفاده از آن وسیله مزیت رقابتی ندارد. با این حال، انجمن درخواست او را رد کرد و معتقد بود که لیپر نتوانسته است ثابت کند که استفاده از پروتزهایش مزیت رقابتی ایجاد نمی‌کند (Leeper, CAS 2020/A/6807: para. 5)

لیپر این رأی را در دیوان داوری ورزش مورد اعتراض قرار داد و دو مسئله را مطرح کرد: (۱) معنای ماده و اعتبار بخش‌هایی از این ماده که بار اثبات را بر دوش ورزشکار می‌گذارد؛ و (۲) اعمال این ماده در خصوص استفاده لیپر از پروتزهای خاص خود در رقابت ۴۰۰ متر (Leeper, CAS 2020/A/6807: paras. 106 and 170). در این پرونده، لیپر استدلال کرد که قرار دادن بار اثبات بر دوش او نقض حقوق انسانی است؛ زیرا این بار تنها برای ورزشکارانی که از وسایل مکانیکی استفاده می‌کنند اعمال می‌شود و این تبعیض‌آمیز است. او همچنین ادعا کرد که این امر نقض ماده ۲ و بند ۵ ماده ۳۰ مقاوله‌نامه حقوق افراد دارای معلولیت است (Leeper, CAS 2020/A/6807: para. 108)

و بجای پاربات^{۴۳} نماینده حقوقی انجمن در مقابل استدلال لیپر، اظهار داشت که قرار دادن بار اثبات بر دوش ورزشکاران برای حفظ یکپارچگی ورزش ضروری است و به‌ویژه در مواردی که استفاده از وسایل مکانیکی صورت می‌گیرد، این اقدام مناسب است (Leeper, CAS 2020/A/6807: para. 20)

در ۱۹ ژئن ۲۰۱۸، دافی ماهونی^{۴۴}، رئیس بخش عملکرد ورزشی فدراسیون دوومیدانی ایالات متحده آمریکا در نامه‌ای خطاب به لیپر بر ادعای انجمن مذکور صحنه گذاشته و آن

43. Vijay Parbat

44. Duffy Mahony

را تأیید نموده است. دافی در ادامه این نامه استدلال خود را چنین بیان کرد که بر اساس شواهد علمی، پروتزه‌های لیپر در رقابت‌های ۴۰۰ متر مزیت رقابتی قابل توجهی ایجاد می‌کند و بنابراین او حق شرکت در مسابقات را ندارد (Leeper, CAS 2020/A/6807: para. 14). دیوان داوری ورزش پس از بررسی ادعاهای مطروحه، تصمیم گرفت که انجمن باید قادر به ارائه شواهد علمی محکم‌تری باشد که ثابت کند استفاده از پروتزه‌ها مزیت رقابتی واضحی ایجاد می‌کند (Leeper, CAS 2020/A/6807: para. 83).

۷. بررسی تطبیقی اصول حقوقی بر مشارکت بازیکنان دارای معلولیت در ورزش‌های الکترونیکی

در این قسمت، به بررسی تطبیق اصول حقوقی مستخرج از آرای دیوان داوری ورزش با موضوع بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی دارای معلولیت پرداخته می‌شود. در مقایسه با ورزش‌های سنتی، جامعه ورزش‌های الکترونیکی هنوز با مسئله پیچیده‌ای مواجه نشده است که استفاده از تجهیزات تطبیقی برای بازیکنان معلول، نسبت به بازیکنان بدون معلولیت، امتیاز ناعادلانه‌ای ایجاد می‌کند یا آنکه فرض دیگری متصور است؟ با این حال، این مسئله دیر یا زود در زمینه عدالت و توازن میان منافع بازیکنان معلول و بازیکنان غیرمعلول مطرح خواهد شد. از این رو، این بخش بررسی می‌کند که چگونه اصول حقوقی مستخرج از آرای دیوان داوری ورزش می‌تواند به زمینه بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی دارای معلولیت تعمیم یابد.

بر اساس این اصل حقوقی، برگزارکنندگان مسابقات ورزش‌های الکترونیکی مکلفند دلایل کافی برای توجیه تصمیم خود مبنی بر محرومیت بازیکنان معلول از این مسابقات ارائه دهند، به‌ویژه در مواردی که این بازیکنان برای رقابت با بازیکنان بدون معلولیت نیاز به استفاده از تجهیزات بازی تطبیقی دارند. با این حال، جامعه ورزش‌های الکترونیکی تقریباً به یکپارچگی در مورد تجهیزات بازی تطبیقی دست یافته است؛ به‌گونه‌ای که در حال حاضر سه ابزار اصلی شامل کنترل تطبیقی اکس باکس، کیت گیمینگ تطبیقی و کوآد استیک در این حوزه به رسمیت شناخته شده‌اند. از این رو، برگزارکنندگان مسابقات می‌توانند پیشاپیش

تصمیم بگیرند که کدام تجهیزات بازی تطبیقی مجاز به استفاده برای بازیکنان دارای معلولیت در رقابت‌ها است. مسئله اصلی در استفاده از تجهیزات تطبیقی توسط بازیکنان معلول در مسابقات ورزش‌های الکترونیکی این است: آیا این تجهیزات موجب ایجاد یک مزیت غیرمنصفانه برای این بازیکنان نسبت به دیگر بازیکنان غیرمعلول می‌شود؟

در پرونده پیستوریوس، دیوان داوری ورزش بیان داشت که سازمان حاکم بر ورزش باید شواهد علمی کافی ارائه کند تا نشان دهد که تجهیزات فناورانه مزبور، مزیتی ناعادلانه و غیرمنصفانه برای ورزشکاران فراهم می‌کنند (Pistorious, CAS 2008/A/1480: para. 41). بر این اساس، برگزارکنندگان مسابقات ورزش‌های الکترونیکی نیز باید شواهد کافی فراهم کنند تا تصمیم خود را برای منع بازیکنان معلول از رقابت با دیگر بازیکنان توجیه کنند.

پرونده بلیک لیپر در دیوان داوری ورزش یکی از مهم‌ترین موارد حقوقی در زمینه تعیین بار اثبات در مواردی است که استفاده از تجهیزات مکانیکی در رقابت‌ها ممکن است به‌عنوان تبعیض آمیز شناخته شود. این پرونده به‌وضوح نشان داد که در شرایطی که مقررات حاکم بر ورزش‌ها منجر به تبعیض مستقیم یا غیرمستقیم می‌شود، مسئولیت اثبات مشروعیت، معقولیت و تناسب این مقررات بر عهده نهادهای حاکم است. دیوان داوری تأکید کرد که هدف از وضع چنین مقرراتی باید حفظ عدالت و یکپارچگی رقابت‌ها باشد تا موفقیت در مسابقات به‌واسطه استعداد، تمرین و تلاش ورزشکاران رقم بخورد و نه به دلیل استفاده از مزایای غیرطبیعی ناشی از تجهیزات مکانیکی (Leeper, CAS 2020/A/6807: para. 333).

۷.۱. چالش‌های حقوقی در ورزش‌های الکترونیکی

با عنایت به رویه قضایی دیوان داوری ورزش در پرونده‌های بلیک لیپر و کستر سمینیا، برگزارکنندگان رقابت‌های ورزش‌های الکترونیکی نیز باید به مسائلی مشابه توجه نمایند. یکی از این مسائل استفاده از تجهیزات تطبیقی برای بازیکنان دارای معلولیت است. در این خصوص، پرسش اصلی این است که آیا استفاده از تجهیزات تطبیقی که هدف اولیه آن‌ها فراهم آوردن شرایط برابر برای بازیکنان دارای معلولیت است، ممکن است مزیت ناعادلانه‌ای ایجاد کند که به‌طور غیرمنصفانه‌ای نتیجه رقابت را تغییر دهد؟

۷,۲. دوپینگ الکترونیکی و تعارض میان برابری و انصاف رقابتی

یکی از مسائل کلیدی در ورزش‌های الکترونیکی، موضوع دوپینگ الکترونیکی است. درحالی‌که در ورزش‌های سنتی، دوپینگ اغلب به استفاده از مواد نیروزا محدود می‌شود، این مفهوم در ورزش‌های الکترونیکی می‌تواند به استفاده از تجهیزات یا نرم‌افزارهای کمکی که عملکرد بازیکن را به‌طور مصنوعی بهبود می‌بخشد، تعمیم یابد. برخی از نمونه‌های این مسئله عبارت‌اند از:

(۱) استفاده از نشانگرهای مجهز به هوش مصنوعی برای هدفگیری خودکار در بازی‌های تیراندازی.

(۲) صفحه کلیدهای مکانیکی که زمان واکنش بازیکن را به‌طور قابل‌توجهی کاهش می‌دهند.

(۳) نرم‌افزارهایی که میزان خستگی بصری بازیکن را کاهش داده و دقت عملکرد او را بهبود می‌بخشند.

برای بازیکنان دارای معلولیت، مسئله این است که آیا استفاده از تجهیزات تطبیقی مانند کنترلرهای ویژه، صفحه‌کلیدهای اصلاح‌شده یا سایر فناوری‌های کمکی، می‌تواند به آن‌ها مزیتی ناعادلانه بدهد که باعث تغییر نتایج رقابت‌ها شود؟ در صورت وجود چنین مزیتی، برگزارکنندگان باید قادر باشند این مزیت را توجیه کرده و ثابت کنند که استفاده از تجهیزات تطبیقی مانع از برقراری شرایط رقابتی منصفانه نمی‌شود.

۷,۳. تعیین بار اثبات در رقابت‌های ورزش‌های الکترونیکی

چنان‌که در پرونده بلیک لیپر مشخص گردید، بار اثبات در این موارد بر عهده نهادهای حاکم بر ورزش است. این نهادها باید اثبات کنند که محدودیت‌های وضع‌شده برای استفاده از تجهیزات تطبیقی، از نظر مشروعیت و تناسب، ضروری و معقول است. به‌عبارت‌دیگر، ابتدا باید بررسی شود که آیا محدودیت‌های اعمال‌شده بر استفاده از تجهیزات تطبیقی ذاتاً تبعیض‌آمیز است یا خیر؟ در صورت اثبات تبعیض، برگزارکنندگان باید نشان دهند که این محدودیت‌ها به‌منظور تحقق اهداف مشروع مانند حفظ عدالت رقابتی وضع شده‌اند و ضرورت اعمال آن‌ها بر اساس اصول انصاف و برابری رقابتی می‌باشد. اگر این اهداف مشروع و ضروری اثبات

نشود یا محدودیت‌ها بیش از حد سخت‌گیرانه باشد، در آن صورت بازیکنان دارای معلولیت باید قادر باشند از تجهیزات تطبیقی در رقابت‌ها استفاده کنند.

نتیجه‌گیری

با توجه به روند رو به رشد ورزش‌های الکترونیکی و مشارکت بازیکنان دارای معلولیت در این رقابت‌ها، ضرورت تدوین مقررات حقوقی دقیق و ایجاد چهارچوب‌های نظارتی کارآمد بیش از پیش احساس می‌شود. از یک‌سو، بر اساس اصول برابری و عدم تبعیض، این افراد باید از فرصت‌های برابر برای رقابت در مسابقات ورزش‌های الکترونیکی برخوردار باشند. از سوی دیگر، رعایت اصل انصاف و عدالت رقابتی ایجاب می‌کند که استفاده از تجهیزات تطبیقی منجر به ایجاد مزیت ناعادلانه نشود؛ بنابراین، تنها از طریق وضع قوانین صریح، نظارت مؤثر و ایجاد سازوکارهای حقوقی کارآمد می‌توان اطمینان حاصل کرد که حقوق بازیکنان دارای معلولیت رعایت شده و عدالت رقابتی در ورزش‌های الکترونیکی حفظ گردد. دستیابی به این اهداف مستلزم همکاری مشترک میان نهادهای بین‌المللی ورزش، دولت‌ها، انجمن‌های ورزش‌های الکترونیکی و سازمان‌های حمایت از حقوق افراد دارای معلولیت است تا از طریق چهارچوبی جامع و منسجم، مشارکت عادلانه و رقابتی سالم برای تمامی بازیکنان، فارغ از شرایط جسمانی آنان، تضمین شود.

تحولات سریع و فراگیر ورزش‌های الکترونیکی، همراه با افزایش حضور افراد دارای معلولیت در این رقابت‌ها، چالش‌های حقوقی متعددی را در سطح ملی و بین‌المللی ایجاد کرده است. مهم‌ترین این چالش‌ها، نحوه تأمین حقوق برابر بازیکنان دارای معلولیت در رقابت‌های ورزش‌های الکترونیکی، بدون ایجاد مزیت ناعادلانه، و درعین‌حال، حفظ اصول انصاف و رقابت سالم است.

از منظر حقوقی، حق مشارکت در رقابت‌های ورزشی برای افراد دارای معلولیت، به‌عنوان یکی از مصادیق حقوق بشر، مورد شناسایی مقاله‌نامه حقوق افراد دارای معلولیت قرار گرفته است. ماده ۳۰ این مقاله‌نامه، دولت‌ها را متعهد به تضمین دسترسی برابر افراد دارای معلولیت به فعالیت‌های ورزشی و تفریحی کرده است. باوجوداین، مشارکت این افراد در ورزش‌های الکترونیکی مستلزم استفاده از تجهیزات تطبیقی است که

در برخی موارد، ممکن است منجر به ایجاد برتری رقابتی بالقوه در مقایسه با سایر بازیکنان شود. این امر تعارضی را میان اصل برابری (حق مشارکت برابر بدون تبعیض) و اصل انصاف رقابتی (عدم ایجاد مزیت ناعادلانه در رقابت) ایجاد می‌کند که حل آن نیازمند تحلیل دقیق حقوقی و وضع مقررات روشن در این زمینه است.

مطالعات تطبیقی و رویه‌های قضایی دیوان داوری ورزش در پرونده‌های پیستوریوس و بلیک لیپر نشان می‌دهد که هرگونه محدودیت در استفاده از تجهیزات کمکی باید بر شواهد علمی و مبانی حقوقی متقن استوار باشد. در این راستا، نهادهای حاکم بر ورزش‌های الکترونیکی نمی‌توانند صرفاً بر اساس احتمال ایجاد مزیت ناعادلانه، بدون ارائه مستندات علمی قوی، اقدام به محدودسازی استفاده از این تجهیزات نمایند. در عین حال، فقدان مقررات صریح در زمینه دوپینگ الکترونیکی و امکان سوءاستفاده از برخی فناوری‌های پیشرفته، موجب شده است که شفافیت در ضوابط نظارتی و تعیین معیارهای دقیق برای تفکیک تجهیزات تطبیقی از ابزارهای دوپینگ الکترونیکی، بیش از هر زمان دیگری ضروری باشد. برای دستیابی به تعادل میان تضمین حقوق بازیکنان دارای معلولیت و حفظ عدالت رقابتی در ورزش‌های الکترونیکی، لازم است که چهارچوب‌های مقرراتی دقیقی تدوین شود. در این راستا، در وهله نخست، باید مقرراتی شفاف و صریح برای استفاده از تجهیزات تطبیقی وضع گردد. این مقررات باید به گونه‌ای تنظیم شود که ضمن تسهیل مشارکت افراد دارای معلولیت، از ایجاد مزیت ناعادلانه جلوگیری کند. ضروری است که یک فهرست رسمی از تجهیزات تطبیقی مجاز تدوین شده و مبنای علمی مشخصی برای تفکیک این تجهیزات از ابزارهای دوپینگ الکترونیکی تعیین شود. همچنین، بار اثبات ایجاد مزیت ناعادلانه باید بر عهده نهادهای برگزارکننده مسابقات باشد و نه بازیکنان دارای معلولیت تا از اعمال محدودیت‌های تبعیض‌آمیز جلوگیری شود.

از سوی دیگر، تصویب مقررات مشخص در زمینه دوپینگ الکترونیکی امری ضروری است. برای این منظور، باید تعریفی دقیق از دوپینگ الکترونیکی ارائه شود و معیارهای روشنی برای تشخیص آن در مسابقات ورزش‌های الکترونیکی تعیین گردد. در این راستا، ایجاد یک نظام نظارتی مستقل که وظیفه پایش استفاده از نرم‌افزارها و سخت‌افزارهای

غیرمجاز را بر عهده داشته باشد، می‌تواند به اجرای منصفانه این مقررات کمک کند. این نظام نظارتی باید مشابه آژانس جهانی ضد دوپینگ در ورزش‌های سنتی عمل کند و از طریق فرایندهای شفاف، امکان نظارت و رسیدگی به تخلفات را فراهم سازد.

توسعه سازوکارهای حل اختلاف و داوری تخصصی در ورزش‌های الکترونیکی اهمیت ویژه‌ای دارد. ایجاد دیوان داوری تخصصی برای این حوزه، می‌تواند به رسیدگی به دعاوی مربوط به حقوق بازیکنان دارای معلولیت، تفسیر مقررات مربوط به استفاده از تجهیزات تطبیقی و بررسی ادعاهای مربوط به دوپینگ الکترونیکی کمک کند. همچنین، ضروری است که حق اعتراض و دادرسی عادلانه برای بازیکنان دارای معلولیت که با محدودیت‌هایی در استفاده از تجهیزات کمکی مواجه شده‌اند، تضمین شود تا امکان رسیدگی به موارد تبعیض‌آمیز در این زمینه فراهم گردد.

در سطح کلان، دولت‌ها نیز باید به تعهدات حقوقی خود در چهارچوب مقاله‌نامه حقوق افراد دارای معلولیت پایبند بوده و اقدامات لازم را برای تضمین مشارکت برابر این افراد در ورزش‌های الکترونیکی اتخاذ کنند. این امر مستلزم الزام نهادهای ورزشی و ناشران بازی‌ها به رعایت اصل شمولیت و فراهم‌سازی شرایط رقابتی برابر است. همچنین، ارائه حمایت‌های مالی و زیرساختی برای توسعه فناوری‌های تطبیقی و تسهیل دسترسی بازیکنان دارای معلولیت به این فناوری‌ها، می‌تواند در تحقق این هدف نقش مؤثری ایفا کند. در مجموع، تحقق این پیشنهادات مستلزم همکاری میان نهادهای بین‌المللی ورزش، دولت‌ها، انجمن‌های ورزش‌های الکترونیکی و سازمان‌های حمایت از حقوق افراد دارای معلولیت است. تنها از طریق چهارچوب جامع و منسجم، می‌توان شرایطی را فراهم کرد که مشارکت عادلانه و رقابت سالم در ورزش‌های الکترونیکی تضمین شود و هم‌زمان، حقوق تمامی بازیکنان بدون تبعیض رعایت گردد.

منابع

- بیات کمیتی، مهناز و انجلاس، کوثر. (۱۳۹۹). شناسایی حقوق بیناجنسی‌ها؛ از شناسایی منفی تا شناسایی مثبت، *مجله حقوق پزشکی*، ۱۴، ۵۵، ۲۰۲-۱۷۵.
- Baltazar, P., Hassan, L., Turunen, M. (2023). "It's Easier to Play Alone": A Survey Study of Gaming with Disabilities. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 1, 1-15. DOI: 10.1123/jege.2022-0029
- Court of Arbitration for Sport. (2008). *Pistorius v. IAAF*, CAS 2008/A/1480 (May 16, 2008).
- Court of Arbitration for Sport. (2019). *Mokgadi Caster Semenya v. International Association of Athletics Federations*, CAS 2018/O/5794 (Apr. 30, 2019).
- Court of Arbitration for Sport. (2020). *Leeper v. International Association of Athletics Federations*, CAS 2020/A/6807, (Oct. 23, 2020).
- Esports Integrity Commission. (2016). *Code of Conduct*.
- Fashina, O. (2021). Doping in esports: How and to what extent can we look to WADA for guidance. *Sports Lawyer Journal*, 28, 19-48.
- Hindin, J., Hawzen, M., Xue, H., Pu, H., Newman, J. (2020). *Routledge handbook of global sport* (J. Nauright & S. Zipp, Eds.). Routledge. pp. 405-407.
- International Esports Federation. (2017). *Competition Regulations*.
- International Esports Federation. (2017). *Statute*.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of "sport". *Quest*, 69(1), 1-18.
- Rosenthal, R. R. (2021). A tough pill to swallow: Making the case for why esports leagues must adopt strict banned substance policies to prevent disability discrimination. *Virginia Sports & Entertainment Law Journal*, 20(1), 76-105.
- Shiohara, T. (2024). *Paving the Way for the Protection of Human Rights in Sports: The Case of Intersex and Transgender Female Athletes*. Switzerland: Stämpfli Verlag.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.
- The United Nations. (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities*.
- Tseng, Y.-S. (2020). The principles of esports engagement: A universal code of conduct. *Journal of Intellectual Property Law*, 27, 209, 240-247.
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we "do sport" with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374.

Websites

- www.statista.com
 www.insider.com
 www.refinery29.com