

## ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی

ایراهم عبدی‌پور فرد<sup>۱</sup> \* مرتضی وصالی ناصح<sup>۲</sup>

### چکیده

فضای مجازی به مدد دانش فناوری اطلاعات و با معرفی نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای تحت عنوان «بازی‌های مجازی» موجب تحولات شگرفی در صنعت بازی و سرگرمی شده است. مهم‌ترین اتفاقی که در عصر حاضر برای صنعت بازی و سرگرمی رخ داده، «جهانی شدن» و «جدی شدن» این دسته از بازی‌های رایانه‌ای است. امروزه بازی‌های مجازی از مقوله بازی فراتر رفته و دیگر بازی نیستند بلکه با حفظ خصیصه سرگرمی و تفریحی بودن، کاملاً جدی هستند و فرصت‌ها و تهدیدهایی را در حوزه‌های مختلف اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی ایجاد کرده‌اند. اگرچه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان بخشی از صنعت سرگرمی عمدتاً با حوزه‌های اقتصادی و فرهنگی تعامل و ارتباط دارند ولیکن ویژگی خاص این نوع بازی‌ها، که امکان «خریدوفروش اشیاء و کالاهای مجازی» را حین بازی فراهم کرده، سبب طرح مسائل و چالش‌های نوینی از نظر فقهی و حقوقی شده است. مهم‌ترین ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های برخط، ابتدا بحث مشروعیت و قانونی بودن خود بازی‌ها و سپس وضعیت حقوقی معاملات درون بازی است. نوشتار حاضر سعی دارد چالش‌های مذکور را با رویکرد فقهی - حقوقی مورد تحلیل و بررسی قرار می‌دهد.

**واژگان کلیدی:** بازی‌های مجازی، اموال مجازی، اشیای مجازی، مالکیت‌های مجازی و قمار مجازی.

فصلنامه راهبرد اجتماعی فرهنگی • سال ششم • شماره بیست و سوم • تابستان ۹۶ • صص ۷۴-۵۳

تاریخ دریافت مقاله: ۹۵/۶/۱۵ تاریخ پذیرش مقاله: ۹۵/۱۱/۲۷

۱. دانشیار حقوق خصوصی دانشگاه حقوق، دانشگاه قم (en\_abdipour@yahoo.com)  
۲. دانش‌آموخته دکتری حقوق خصوصی، دانشگاه قم، نویسنده مسئول (vesali@isu.ac.ir)

## مقدمه

صنعت بازی و سرگرمی با ورود به فضای مجازی دچار تحولات شگرفی شده و به نحو قابل توجهی در ابعاد جدیدی - غیر از تفریح و سرگرمی - که مسبق به سابقه نبوده، مورد توجه قرار گرفته است. در حال حاضر بازی‌های مجازی به عنوان نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای، به یکی از مهم‌ترین عرصه‌های فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی در فضای مجازی تبدیل شده است. از همین رو، این دسته از بازی‌های رایانه‌ای در عصر فناوری اطلاعات، نگاه دوباره تصمیم‌گیران حوزه‌های مختلف فرهنگی و اجتماعی را در بحث سیاست‌گذاری عمومی به مقوله «بازی» معطوف ساخته است.

در حوزه پژوهش نیز «بازی» از جمله موضوعات «میان‌رشته‌ای»<sup>۱</sup> (میان رشته پژوهی) به حساب می‌آید که توجه شاخه‌های متعدد و متنوع علوم از قبیل علوم اجتماعی، علوم ارتباطی، علوم رایانه‌ای، علوم ارتباطات و حتی علوم انسانی را در حوزه‌های مختلف با رویکردهای متفاوت به خود جلب کرده است. از همین رو، همانند تمام موضوعات میان‌رشته‌ای که مستلزم مطالعات میان‌رشته‌ای هستند، تحقیق و پژوهش در مورد تمام ابعاد و حوزه‌های مقوله «بازی» نیز ذیل نظام «مطالعات بازی»<sup>۲</sup> مورد توجه علوم مختلف قرار گرفته است. در میان رویکردهای مطالعات بازی، علوم فقه و حقوق در زمره دانش‌هایی قرار می‌گیرند که با رویکرد علوم انسانی به مطالعه بازی می‌پردازد<sup>۳</sup> (Bolter & Richard, 2000:29).

اگرچه در میان رشته‌های علوم انسانی بازی بیشتر مورد توجه علوم رفتاری،

### 1. Interdisciplinary

### 2. Game Studies

۳. به‌طور کلی رویکردهای مطالعات بازی در سه شاخه اصلی دسته‌بندی شده‌اند: ۱. رویکرد صنعتی و فنی که به جنبه‌های فنی بازی‌ها از حیث طراحی، توسعه و ارتقای کیفی بازی‌ها مثل ارتقای ویژگی‌های گرافیکی می‌پردازد. ۲. رویکرد علوم اجتماعی که به مطالعه تأثیر بازی‌ها بر روی انسان‌ها (مثل بررسی تأثیر خشونت در بازی‌ها) و نیز چگونگی و چرایی و هدف ساخت بازی‌ها می‌پردازد. ۳. رویکرد علوم انسانی که ناظر به مطالعه معنی و مفهوم بازی و زمینه‌های معرفت‌شناختی آن است.

جامعه‌شناسی، روان‌شناسی، الهیات و فلسفه بوده و در علم حقوق (به‌ویژه در حقوق ایران) کمتر مورد توجه و مطالعه قرار گرفته، واقعیت این است که صنعت بازی و سرگرمی، به‌ویژه در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، به مدد فناوری اطلاعات توسعه و کمی و کیفی قابل توجهی یافته و تبدیل به موضوعی میان‌رشته‌ای شده است. فضای مجازی با معرفی نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای که بیشتر با عنوان «بازی‌های مجازی» شناخته می‌شوند، موجب تحولی شگرف در صنعت سرگرمی شده و کارکردهایی فراتر از تفریح و بازی در آن ایجاد کرده است. بازی‌های رایانه‌ای که در محیط مجازی اینترنت و به‌صورت برخط<sup>۱</sup> انجام می‌گیرند و از همین رو به بازی‌های جهانی تبدیل شده‌اند، از مقوله بازی و سرگرمی فراتر رفته و ویژگی جدی بودن را نیز در خود جای داده‌اند. به عبارت ساده‌تر، بازی‌های مجازی دیگر بازی نیستند بلکه جدی هستند. همین ویژگی‌های جهانی شدن و جدی بودن بازی‌های مجازی در بحث سیاست‌گذاری عمومی، فرصت‌ها و تهدیدهایی را فرا روی تصمیم‌سازان و تصمیم‌گیران حوزه‌های مختلف فرهنگی و اجتماعی، اقتصادی و حقوقی قرار داده است. در حال حاضر بازی‌های رایانه‌ای (به‌طور عام) و بازی‌های مجازی (به‌طور خاص) نقش قابل توجهی در ظرفیت‌سازی‌های تجاری و اقتصادی در حوزه کسب و کار الکترونیک و تأثیرات قابل مشاهده‌ای در عرصه‌های فرهنگی و اجتماعی، به‌ویژه بر ویژگی‌های رفتاری و شخصیت افراد دارند (Worth, 2014: 326). آنچه بازی‌های مجازی را به موضوعی مهم برای اقتصاد و تجارت تبدیل کرده و به تبع آن بایی را نیز برای ورود علم حقوق مفتوح کرده، اختصاص سهم قابل توجهی از «اقتصاد مجازی»<sup>۲</sup> از طریق «معاملات درون بازی»<sup>۳</sup> به صنعت بازی‌های رایانه‌ای است. اقتصاد مجازی در مقابل «اقتصاد دنیای واقعی»<sup>۴</sup> مورد استعمال قرار گرفته و اشاره به بخشی از اقتصاد دارد که بستر آن بازی‌های برخط و دادوستدهای درون است که از طریق تبادل «پول رایج مجازی»<sup>۵</sup> یا «پول رایج درون بازی»<sup>۶</sup> با پول واقعی انجام می‌شود (Castronova, 2005: 114). در واقع صنعت بازی‌های رایانه‌ای نوع جدیدی از کسب و کار اینترنتی را به عرصه تجارت الکترونیک معرفی کرده که طی

- 
1. On line
  2. Virtual Economy
  3. In-Game Transactions
  4. Real-world Economy
  5. Virtual Currency
  6. In-Game Currencies

آن امکان دادوستد در حین بازی‌های برخط را در قالب خرید کالاها و اقلام مجازی فراهم کرده است.<sup>۱</sup> آنچه در معاملات درون بازی مورد دادوستد قرار می‌گیرد، تحت عنوان «دارایی‌های داخل بازی»<sup>۲</sup> شناخته شده و با عناوینی همچون «اشیای مجازی»<sup>۳</sup>، «کالا‌های مجازی»<sup>۴</sup>، «تولیدات مجازی»<sup>۵</sup> یا «دارایی‌های مجازی»<sup>۶</sup> شناخته می‌شود.

با رویکرد فقهی- حقوقی به معاملات درون بازی‌های مجازی، به‌عنوان پدیده‌ای نوظهور که مسبوق به سابقه نبوده، اولین پرسشی که مطرح می‌شود این است که چنین دادوستدهایی از نظر حلیت یا حرمت شرعی و صحت یا بطلان حقوقی چه وضعیتی خواهند داشت. خواستگاه این پرسش در آنچه مورد خرید و فروش قرار می‌گیرد نهفته است. از آنجایی که همه چیز در محیط مجازی اینترنت رخ می‌دهد، ممکن است این سؤال مطرح شود که آیا اولاً، خرید و فروش چیزی که وجود فیزیکی و خارجی ملموس ندارد و ثانیاً، کارکرد و ارزش آن صرفاً در حین بازی و فقط برای بازی کنندگان است، از نظر فقهی و حقوقی صحیح است؟ تحلیل وضعیت دادوستدهای درون بازی‌های مجازی ابتدا مستلزم مشخص کردن حکم شرعی و قانونی خود بازی‌های مجازی است. بر همین اساس، پژوهش حاضر نیز ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی را ابتدا از حیث مشروعیت و قانونی بودن «خود بازی‌های مجازی» و سپس از نظر صحت یا بطلان «معاملات درون بازی» مورد بررسی قرار می‌دهد.

## ۱. مفهوم‌شناسی بازی‌های مجازی

وصف «مجازی» برای بازی ناشی از بستر انجام این بازی‌ها یعنی «فضای مجازی»<sup>۷</sup> است که مترادف و معادل اینترنت و آنچه به دنیای رقمی مربوط می‌شود، در نظر گرفته شده است. واژه «مجازی» در واقع وصفی است برای هر آنچه متعلق به دانش فناوری اطلاعات

۱. مرکز توسعه تجارت الکترونیکی ایران در «سند ضوابط ارائه خدمات بازی‌های برخط توسط کسب و کارهای اینترنتی»، ارائه خدمات بازی‌های رایانه‌ای برخط را به‌عنوان کسب و کار اینترنتی به رسمیت شناخته است.

2. In-Game Assets
3. Virtual Items
4. Virtual Goods
5. Virtual product
6. Virtual Assets
7. Cyber Space

(رایانه‌ها، اینترنت، اطلاعات و...) و سایر فناوری‌های مرتبط با آن است (قلی‌زاده نوری، ۱۳۸۹: ۶۱). در اینجا فضای مجازی با عناوین دیگری همچون «فضای شبکه‌ای»<sup>۱</sup>، «فضای اینترنتی»<sup>۲</sup>، «فضای الکترونیک»<sup>۳</sup>، «فضای دیجیتال»<sup>۴</sup> یا «فضای آنلاین»<sup>۵</sup> نیز شناخته می‌شود. در مقابل، فضای واقعی یا دنیای واقعی در نظر گرفته شده است. منظور از دنیای واقعی نیز همین جهان مادی، فیزیکی و عینی است. از همین رو، گاهی فضای مجازی با عنوان «دنیای مجازی»<sup>۶</sup> یا «محیط مجازی»<sup>۷</sup> معرفی می‌شود.

### ۱-۱. تعریف بازی‌های مجازی

از نظر لغوی «بازی» عبارت است از سرگرمی، مشغولیت، ورزش، تفریح، رفتار کودکانه و غیرجدی و یا هر کاری که مایه سرگرمی باشد (لغتنامه دهخدا). واژه بازی در زبان عربی معادل «لعب» (و گاهی لهو و لعب) به معنای هر نوع حرکت، جنبش، فعالیت یا تمرین برای سرگرمی، تفریح یا ورزش تعریف شده است (قرشی، ۱۳۷۱: ۸۷). بازی در زبان انگلیسی معادل Game است و همان معانی فوق‌الذکر را دارد (Hornby, 2007: 235). از نظر اصطلاحی و عرفی برای واژه بازی تعاریف متعددی ارائه گردیده که در هر کدام بر مبنای رویکرد خاصی به مفهوم بازی توجه شده است. براساس برخی از این تعاریف، بازی «مجموعه‌ای از حرکت‌ها و فعالیت‌های جسمی و ذهنی است که موجب شادی، سرزندگی، لذت و ارتباط با دیگران می‌شود» (فرهنگ‌نامه کودک و نوجوان، ۱۳۸۹: ۳۲) یا اینکه بازی «هرگونه تفریح و فعالیتی است به قصد سرگرمی و مشغولیت که با میل و اختیار انجام می‌شود و انگیزه آن دست یافتن به فایده، محصول یا نتیجه‌ای به خصوص نباشد» (هاشمی شاهرودی، ۱۳۸۹: ۲۴۵). در نهایت «بازی عبارت است از هرگونه فعالیت داوطلبانه‌ای که برای تفریح و خوشی و بدون توجه به نتیجه نهایی صورت می‌گیرد» (احمدوند، ۱۳۹۰: ۳۹). همان‌طور که از تعاریف مذکور پیداست، تفریح یا سرگرمی عنصر ذاتی و لاینفک

- 
1. Network Space
  2. Internet Space
  3. Electronic Space
  4. Digital Space
  5. Online Space
  6. Cyber/Virtual World
  7. Cyber/Virtual Environment

بازی است ولیکن بازی می‌تواند کارکردها و ارزش‌های دیگری از قبیل کارکرد آموزشی - تربیتی داشته باشد. از همین رو به نظر می‌رسد بتوان تعریف جامع‌تری از بازی ارائه کرد و گفت: «بازی فعالیتی مفرح و اختیاری است که از یک یا چند بازیکن تشکیل شده و دارای هدفی مشخص است که بازیکنان در پی به دست آوردن آن هدف باید از یک سری قوانین و مقررات پیروی کنند».

### ۱-۱-۱. تعریف بازی مجازی و بازشناسی آن از مفاهیم مشابه

اگرچه «بازی‌های مجازی»<sup>۱</sup> در واقع نوعی از «بازی‌های رایانه‌ای»<sup>۲</sup> محسوب می‌شوند ولیکن به سبب ویژگی‌های خاص کاملاً با آنها تفاوت دارند. «بازی‌های رایانه‌ای به هر نوع بازی گرافیکی و یا متنی گفته می‌شود که از طریق رایانه‌ها (یا سایر وسایل الکترونیکی) مجهز به پردازشگر یا میکرو کنترل‌های مخصوص انجام می‌شوند» (Kent & Williams, 2015: 211). بازی‌های رایانه‌ای عمدتاً به صورت تک‌نفره یا دونفره صورت می‌گیرند و بازی همزمان بازی‌کنندگان با یکدیگر محدود به وسایل و دستگاه‌های موجود است؛ درحالی‌که بازی‌های غیرمجازی چنین محدودیتی ندارد. بازی‌های مجازی که با عناوین دیگری همچون «بازی‌های اینترنتی»<sup>۳</sup>، «بازی‌های برخط»<sup>۴</sup>، «بازی‌های شبکه‌ای (وب)»<sup>۵</sup> یا «بازی‌های سایبری»<sup>۶</sup> شناخته می‌شوند، نوعی از بازی‌های رایانه‌ای هستند که در فضای مجازی اینترنت و به صورت برخط با امکان حضور بازی‌کنندگان متعدد انجام می‌شوند (Stefan & et al, 2015: 7).

بنابراین بازی‌های مجازی لزوماً مستلزم ورود به فضای مجازی از طریق اتصال به شبکه جهانی اینترنت هستند. آنچه سبب تمایز بازی‌های مجازی از سایر بازی‌های رایانه‌ای و تحول در صنعت این بازی‌ها شده، ویژگی‌های خاصی است که مورد اشاره قرار می‌گیرد.

- 
1. Virtual Games
  2. Computer Games
  3. Internet Games
  4. On line Games
  5. Net Games/Web Games
  6. Cyber Games

## ۱-۲. ویژگی‌های خاص بازی‌های مجازی

۱-۲-۱. **برخط بودن:** شرط ورود به بازی‌های مجازی، دسترسی و ورود به شبکه جهانی اینترنت است، چراکه این بازی‌ها در فضای مجازی و در عرصه جهانی و صرفاً به صورت برخط انجام می‌شوند. همین امر امکان حضور و بازی هم‌زمان هر تعداد بازیکن را از هر جای دنیا فراهم می‌سازد. این بدان معناست که هر کس در هر جای دنیا می‌تواند با ساختن یک «اکانت»<sup>۱</sup> یا (حساب کاربری) و از راه انتخاب یک «چهره»<sup>۲</sup> وارد بازی شود. به خاطر همین ویژگی، بازی‌های مجازی با عنوان «بازی‌های با بازیکنان متعدد برخط»<sup>۳</sup> یا «بازی‌های جهانی»<sup>۴</sup> نیز شناخته می‌شوند.

۱-۲-۲. **جدی بودن:** بازی‌های مجازی عمدتاً از «بازی‌های تفریحی»<sup>۵</sup> تفکیک شده و تحت عنوان «بازی‌های جدی»<sup>۶</sup> طبقه‌بندی شده‌اند. منظور از بازی‌های جدی، بازی‌هایی هستند که هدف اولیه از طراحی آنها چیزی غیر از سرگرمی و تفریح است مثل آموزش، تبلیغ و بازاریابی (Djibouti & Alvarez, 2015: 123). البته در این گونه بازی‌ها جنبه سرگرمی و تفریحی بودن، که ویژگی اصلی و ذاتی هر بازی است، اولویت داشته و مورد غفلت قرار نمی‌گیرد. این نوع از بازی‌های مجازی که کارکردی ترکیبی از بازی و هدفی معین دارند، با عنوان «بازی‌های با اهداف معین»<sup>۷</sup> نیز شناخته می‌شوند.<sup>۸</sup>

۱-۲-۳. **امکان دادوستد:** یکی از مهم‌ترین ویژگی‌هایی که سبب ورود علم حقوق به مقوله بازی‌های مجازی شده، امکان معامله و دادوستد در حین بازی‌های برخط است که در قالب خرید و فروش کالاها و ارقام مجازی صورت می‌گیرد. آنچه مورد دادوستد قرار می‌گیرد با عناوینی همچون «اشیای مجازی»<sup>۹</sup>، «کالاهای مجازی»<sup>۱۰</sup>، «تولیدات مجازی»<sup>۱۱</sup>،

- 
1. Account
  2. Avatar
  3. Massive Multiplayer Online Games (MMOGs)
  4. Global Games /Worldwide Games
  5. Entertainment Games
  6. Serious Games
  7. Game with purpose
  ۸. همچون بازی‌های آموزشی - تفریحی که تحت عنوان Edutainment از آنها یاد می‌شود که ترکیبی از دو واژه Education به معنای آموزش و Entertainment به معنای تفریح و سرگرمی است.
  9. Virtual Items
  10. Virtual Goods
  11. Virtual product

«دارایی‌های مجازی»<sup>۱</sup> و به عبارت بهتر «اموال مجازی»<sup>۲</sup> شناخته می‌شوند. شاید بتوان گفت مهم‌ترین بعد حقوقی بازی‌های مجازی، همین ویژگی امکان خرید و فروش در حین بازی است که ورود حقوق را به عرصه مطالعات بازی ضروری می‌سازد.

## ۲. ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی

مهم‌ترین جنبه‌های فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی، ابتدا بحث مشروعیت و قانونی بودن آنها از نظر قوانین موضوعه و سپس بحث مالیت و مالکیت‌هایی است که به سبب معاملات و دادوستدهای درون بازی ایجاد می‌شود. از همین رو، به منظور تبیین جایگاه فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی، مشروعیت و قانونی بودن بازی‌های مجازی و نیز وضعیت حقوقی خرید و فروش کالا در حین بازی‌های مجازی مورد توجه قرار می‌گیرد.

### ۲-۱. مشروع و قانونی بودن بازی‌های مجازی

از منظر فقه و حقوق، شاید اولین و مهم‌ترین موضوعی که در خصوص پدیده‌های نوظهور باید مورد توجه قرار گیرد، مشروعیت یا قانونی بودن آنهاست؛ چراکه مسبوق به سابقه نبوده‌اند و قانون‌گذاران نیز نسبت به آنها هیچ اقدام تقنینی و مواجهه‌ای نداشته‌اند. این امر تا حد زیادی در خصوص بازی‌های مجازی صادق است. بنابراین پرسش اصلی و اولیه در مورد بازی‌های مجازی این است که حکم فقه و قانون را در خصوص آن جویا شویم. در این گونه موارد رویه بر این است که آن پدیده نوظهور را با تأسیس‌های مشابهی که جایگاه حقوقی آنها در احکام فقهی و قوانین موضوعه به روشنی ترسیم شده است مورد مقایسه و سنجش قرار دهیم و در صورت وجود تشابه در عناصر ذاتی بین آنها، احکام و مقررات ماهیات سنتی موجود را بر آن پدیده نوظهور مترتب کنیم.

در فقه و حقوق ایران، مقوله «بازی» به‌طور عام و بازی‌های رایانه‌ای (و مجازی) به‌طور خاص، عنوان و جایگاه مستقلی ندارند ولیکن احکام و مقررات بازی ذیل عنوان «قمار» یا «قماربازی» مورد توجه قرار گرفته است. لذا تبیین جایگاه فقهی و حقوقی مقوله بازی به‌طور عام و بازی مجازی به‌عنوان یک پدیده نوظهور به‌طور خاص باید ذیل احکام فقهی و مقررات قانونی قمار و قماربازی مورد مطالعه قرار گیرد. بر همین اساس، ابتدا لازم است

1. Virtual Assets
2. Virtual Property



مبانی نظری و جایگاه بازی در فقه حقوق مورد بررسی قرار گیرد تا بر مبنای آن بتوان جایگاه فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی را نیز شناسایی کرد.

۱-۱-۲. **مبانی فقهی بازی:** اگرچه در منابع فقهی بحث مستقلی در خصوص بازی مشاهده نمی‌شود ولیکن در ابواب مختلف و به مناسبت‌های مرتبط احکام و قواعدی در مورد بازی و حکم فقهی آن وجود دارد. بحث بازی و احکام آن عمدتاً در باب قمار مورد توجه فقها قرار گرفته است. بحث جایگاه فقهی بازی‌های مجازی با این پیش‌فرض که این نوع از بازی‌های رایانه‌ای نیز در مقوله بازی‌ها قرار می‌گیرند، مورد توجه فقه قرار گرفته است. در فقه حرمت یا حلیت بازی با دو معیار صریح و شفاف که عبارت‌اند از «نوع ابزار آلات بازی» و «شرط یا قرارداد برد و باخت» در سنجه تشخیص قرار گرفته‌اند. از همین منظر، فقها بازی‌ها را در چهار گروه طبقه‌بندی کرده‌اند: الف) بازی با ابزار آلات قماری همراه با قرارداد برد و باخت. ب) بازی با ابزار آلات قماری بدون قرارداد برد و باخت. ج) بازی با ابزار آلات غیر قماری با قرارداد برد و باخت. د) بازی با ابزار آلات غیر قماری بدون قرارداد برد و باخت (دانشنامه جهان اسلام). در این میان، حرمت بازی‌های گروه اول که هردو شرط حرمت را دارا هستند، یعنی هم با وسایل و شیوه‌های رایج و شناخته‌شده قمار و هم با شرط برد و باخت صورت می‌گیرند و حلیت گروه چهارم که فاقد هردو شرط مذکور هستند، مورد اجماع و اتفاق تمام فقها قرار گرفته است. بازی‌های گروه دوم و سوم هر کدام واجد یکی از شروط حرمت هستند؛ اگرچه اجماع فوق حاصل نیست و گروهی صرف استفاده از ابزار آلات قماری (انصاری، ۱۳۷۵: ۱۹۳) و گروهی نیز صرف شرط‌بندی را موجب حرمت بازی می‌دانند (خویی، ۱۳۷۱: ۳۵۴). اما اکثریت فقها در مورد این دو گروه از بازی‌ها نیز قائل به حرمت هستند.<sup>۱</sup> بنابراین می‌توان گفت دو عامل سبب قماری شدن و به تبع آن حرمت بازی در فقه می‌شود؛ یکی «استفاده از ابزار آلات قمار» و دیگری «شرط برد و باخت» در بازی است.<sup>۲</sup> (خمینی، ۱۳۸۱: ۲۸۴). فقها عمدتاً به نوع خاصی از

---

۱. این دسته از بازی‌ها که در لسان فقها تحت عنوان «بازی‌های قماری» شناخته می‌شوند به استناد آیات ۹۲ و ۹۳ قرآن کریم لهو و لعب و از اعمال شیطان محسوب می‌شوند و علاوه بر حرمت خود بازی، تحصیل مال از طریق این بازی‌ها نیز نامشروع و حرام دانسته شده است.

۲. حکم بازی با ابزارهای رایج قماری که صرفاً به منظور تفریح و سرگرمی صورت می‌گیرند، با اختلاف نظر فقها همراه شده است. نظر مشهور با استناد به نهی مطلق آلات قماری در احادیث و روایات قائل به حرمت این گروه از بازی‌ها هستند و لذا قصد و هدف بازی کنندگان را ذی مدخل نمی‌دانند.

۳. به طور کلی بازی با هر چیزی که مکلف تشخیص دهد از آلات قمار است و یا در آن شرط‌بندی شود، به هیچ وجه جایز نیست و بازی با هر وسیله‌ای که جزو آلات قمار به حساب نیاید، بدون شرط‌بندی اشکال ندارد.

بازی‌ها اشاره نکرده‌اند بلکه درصدد بوده‌اند تا ضوابط معینی برای تشخیص حرمت یا حلیت تمام انواع آنچه در حیظه و قلمروی بازی و سرگرمی قرار می‌گیرد ارائه کنند<sup>۱</sup> (خامنه‌ای، ۱۳۸۸: ۱۹۸).

در نتیجه می‌توان گفت این احکام قابل تسری به تمام انواع بازی‌ها اعم از رایانه‌ای یا غیررایانه‌ای (از جمله بازی‌های مجازی) خواهد بود و تفاوتی از این نظر بین بازی‌های قمار سنتی با بازی‌های رایانه‌ای از طریق اینترنتی و به صورت برخط وجود ندارد.

۲-۱-۲. **مبانی حقوقی بازی:** در حقوق ایران نیز همانند فقه، مقوله بازی به‌طور عام و بازی رایانه‌ای به‌طور خاص عنوان و جایگاه مستقلی ندارند و مقررات حاکم بر بازی‌ها را باید ذیل مقررات قمار و شرط‌بندی مطالعه کرد. قانون مجازات اسلامی ایران در مواد ۷۰۵ الی ۷۱۱ به موضوع قمار و مقررات حاکم بر آن پرداخته است.<sup>۲</sup> در قانون مجازات، قمار به بازی‌هایی اطلاق می‌شود که با آلات و وسایل مخصوص به قماربازی صورت می‌گیرد و جرم محسوب می‌شود. ماده ۷۰۵ قانون مجازات اسلامی در این خصوص مقرر می‌دارد: «قماربازی با آلات و وسایل مخصوص به قماربازی با هر وسیله‌ای ممنوع و مرتکبین آن به یک تا شش ماه حبس و یا تا ۷۴ ضربه شلاق محکوم و در صورت تظاهر به قماربازی به هر دو مجازات محکوم می‌شوند». همان‌طور که مشاهده می‌شود، شرط قماربازی شدن و در نتیجه مجرمانه شدن بازی، استفاده از «آلات و وسایل مخصوص به قماربازی با هر وسیله‌ای ممنوع» است. بنابراین قانون‌گذار جزایی ایران فقط یکی از دو شرط مذکور در باب حرمت بازی در فقه را برای جرم‌انگاری بازی لازم و کافی دانسته است. علاوه بر این، در قانون مدنی هم قمار و شرط‌بندی حرام شناخته شده است. طبق ماده ۶۵۴ قانون مدنی: «قمار و گروبندی باطل و دعاوی راجع به آن مسموع نخواهد بود». این بدان معناست که قمار و گروبندی در زمره معاملات نامشروع قرار گرفته و از همین رو نه تنها دعاوی راجع به آن مسموع نیست بلکه هر نوع دادوستد یا پرداختی در این زمینه نیز باطل است. در قوانین مذکور، قمار به‌طور عام جرم و حرام اعلام شده و از نوع یا شکل خاصی از

۱. یادآوری می‌شود اشاره فقها به برخی از بازی‌ها مثل شطرنج و تخته نرد یا پاسور صرفاً به‌عنوان مصادیق رایج و مبتلابه و از باب تمثیل بوده است.

۲. در قانون مجازات اسلامی ایران قماربازی با آلات و وسایل مخصوص به قماربازی (م ۷۰۵)، خرید و فروش و حمل و نگهداری (م ۷۰۶) و ساختن وسایل و ابزار آلات قمار (م ۷۰۷) جرم به حساب می‌آیند و از همین رو تمام اسباب و نقود متعلق به قمار حسب مورد معلوم یا به‌عنوان جریمه ضبط می‌شوند (م ۷۰۹).

قمار (مثلاً قمار اینترنتی یا برخط) صحبتی به میان نیامده است. این امر حاکی از آن است که تفاوتی از این حیث بین قماربازی با روش‌های سنتی (در دنیای واقعی) و قماربازی‌های عصر فناوری از طریق رایانه و اینترنت (در فضای مجازی) وجود ندارد. بنابراین چنانچه هریک از بازی‌های مجازی با ابزار آلات و وسایل قماری یا با شرط‌بندی صورت گیرند، مشمول مقررات مذکور می‌شوند.

در جمع‌بندی نهایی و بنا بر آنچه در بالا بیان شد، در مورد جایگاه فقهی و حقوقی بازی‌ها (به‌طور عام) و بازی‌های مجازی (به‌طور خاص) باید گفت در فقه و از نظر حکم تکلیفی، عدم مشروعیت یا حرمت هر نوع بازی منوط به همراه شدن با حداقل یکی از دو شرط استفاده از «آلات قماری» یا همراه شدن با «قرارداد بردو باخت» خواهد بود. در حقوق ایران و از نظر حکم وضعی نیز غیرقانونی بودن یا به عبارت بهتر، مجرمانه بودن بازی‌ها و حرام بودن معاملات مرتبط با آنها صرفاً منوط به استفاده از ابزار آلات رایج قماری است. بنابراین آن دسته از بازی‌های مجازی که فاقد دو شرط مذکور باشند، هم شرعاً حلال و هم قانوناً مجاز خواهند بود. به‌عنوان مثال، تمام انواع بازی‌های مجازی راهبردی (مثل بازی معروف کلش آف کلنز)<sup>۱</sup> از این منظر، منع شرعی و قانونی نخواهند داشت، زیرا نه ابزار آلات انجام آنها قماری است و نه در آنها بردو باخت معنی دارد، بلکه در این گونه بازی‌ها - که در زمره بازی‌های جدی قرار می‌گیرند - هدف اصلی اتخاذ روش و راهبردی صحیح توسط هر یک از بازی‌کنندگان برای غلبه بر حریفان و ارتقای موقعیت و جایگاه خود در بازی است (Wiemeyer, 2015: 205).

## ۲-۲. وضعیت حقوقی معاملات درون بازی‌های مجازی

یکی از مهم‌ترین دلایلی که بازی‌های مجازی را تبدیل به حوزه مهمی برای ظرفیت‌های

---

۱. یکی از رایج‌ترین بازی‌های مجازی که به‌صورت برخط صورت می‌گیرد و شهرت و مخاطب جهانی زیادی (به‌ویژه در ایران) پیدا کرده است، بازی Clash of Clans به معنی «جنگ قبایل» است که در زمره بازی‌های راهبردی قرار می‌گیرد. در این بازی، بردو باخت وجود ندارد بلکه هدف اصلی هر یک از بازی‌کنندگان اتخاذ روش و راهبردی صحیح برای غلبه بر حریفان و ارتقای موقعیت و جایگاه خود در بازی است. در همین راستا، بازی‌کنندگان باید در طول بازی به تجهیز و جمع‌آوری منابعی مانند انواع سلاح‌های موجود (مثل سنگ و چوب و...)، پول، طلا و یا هر چیزی که برای غلبه بر حریفان لازم است بپردازند. این امر می‌تواند از طریق حرکات اصولی در خلال بازی صورت گیرد ولی این امکان وجود دارد که هر یک از بازی‌کنندگان برای سرعت بخشیدن به ارتقای قدرت و موقعیت خود به‌جای باز کردن اقدام به خرید منابع مذکور کنند.

اقتصادی کرده و به نوعی مدل جدیدی از کسب و کار اینترنتی را به تجارت الکترونیک معرفی نموده، امکان دادوستد در حین بازی‌های برخط است که در قالب خرید و فروش کالاها و اقلام مجازی صورت می‌گیرد. از آنجایی که هم خود بازی و هم معاملات درون آن به طور کامل در بستر مجازی اینترنت انجام می‌گیرد، لذا آنچه خرید و فروش می‌شود، وجود خارجی و فیزیکی ملموسی ندارد و به عبارتی واقعی نیست. این در حالی است که معامله واقعی است و بازی‌کنندگان در ازای آنچه مورد دادوستد قرار می‌گیرد، پول واقعی می‌پردازند. بنابراین، وضعیت فقهی و حقوقی دادوستدهای مجازی درون بازی از حیث صحت یا بطلان مستلزم این است که از شرایط اساسی صحت معاملات در فقه و حقوق برخوردار باشند.

در قانون مدنی ایران که ملهم از فقه امامیه و محمول بر نظر مشهور فقهاست، شرایط اساسی صحت معاملات در ماده ۱۹۰ مورد اشاره قرار گرفته است. طبق ماده مذکور: «برای صحت هر معامله شرایط ذیل اساسی است: ۱. قصد طرفین و رضای آنها. ۲. اهلیت طرفین. ۳. مشروعیت جهت معامله. ۴. موضوع معین که مورد معامله باشد». در اینجا با فرض وجود سه شرط نخست برای معاملات درون بازی، که خارج از موضوع این نوشتار هستند، شرط چهارم یعنی «موضوع معین که مورد معامله باشد» در خصوص اشیاء و کالاهای مجازی باید مورد تحلیل و بررسی قرار گیرد.

در ادبیات حقوقی آنچه مورد دادوستد یا خرید و فروش قرار می‌گیرد «مورد معامله» نامیده می‌شود و همان‌طور که گفته شد، یکی از شرایط اساسی صحت معاملات به حساب می‌آید. مورد معامله باید از ویژگی‌هایی که در قانون برای صحت معاملات پیش‌بینی شده است، برخوردار باشد. قانون مدنی ایران در مواد ۲۱۴ الی ۲۱۶ به‌طور کلی<sup>۱</sup> و در ماده ۳۴۸ در خصوص بیع<sup>۲</sup>، شرایط قانونی مورد معامله را بیان کرده است. طبق مواد مذکور، چیزی می‌تواند مورد معامله قرار گیرد که: «۱. مالیت داشته باشد. ۲. متضمن منفعت عقلایی باشد.

۱. طبق ماده ۲۱۴ قانون مدنی «مورد معامله باید مال یا عملی باشد که هر یک از متعاملین، تعهد تسلیم یا ایفای آن را می‌کنند». طبق ماده ۲۱۵: «مورد معامله باید مالیت داشته و متضمن منفعت عقلایی مشروع باشد» و براساس ماده ۲۱۶ قانون مدنی نیز: «مورد معامله باید مبهم نباشد، مگر در موارد خاصه که علم اجمالی به آن کافی است». به بیان ساده‌تر «مورد معامله باید معلوم باشد».

۲. ماده ۳۴۸ در خصوص مورد معامله در بیع مقرر می‌دارد: «بیع چیزی که خرید و فروش آن قانوناً ممنوع است و یا چیزی که مالیت و یا منفعت عقلایی ندارد یا چیزی که با بیع قدرت بر تسلیم آن ندارد باطل است مگر اینکه مشتری خود قادر بر تسلیم باشد».

۳. منفعت آن مشروع باشد. ۴. تسلیم آن مقدور باشد. ۵. مبهم و مجهول نباشد. ۶. معین باشد».

بنابراین چنانچه اشیاء و کالاهای مجازی مورد دادوستد در حین بازی‌های مجازی واجد تمام شرایط فوق‌الذکر باشند، این گونه از معاملات از نظر فقه و حقوق ایران حمل بر صحت خواهند شد. از منظر شرایط قانونی صحت مورد معامله، آنچه معاملات درون بازی‌های مجازی را ممکن است مورد چالش قرار دهد اولاً، مالیت و منفعت عقلایی و ثانیاً، وجود غیرفیزیکی و غیرمادی اشیاء و کالاهای مجازی است. زیرا آنچه مورد دادوستد واقع می‌شود، فقط در داخل بازی و برای بازی کنندگان ارزش دارد و بیرون از بازی معنی و مفهومی ندارد و اصولاً اشیاء و کالاهای مجازی وجود خارجی و فیزیکی ندارند و موجود نیستند. بنابراین برای اثبات صحت معاملات مجازی درون این نوع بازی‌ها کافی است دو شرط «مالیت و منفعت عقلایی» و «موجود و معین بودن» را در مورد اشیاء و کالاهای مجازی به اثبات برسانیم.

## ۲-۱-۲. مالیت و منفعت عقلایی اشیاء و کالاهای مجازی

از نظر فقه و حقوق، زمانی معامله صحیح است که علاوه بر عدم منع شرعی و قانونی در مورد خود معامله، موضوع و مورد معامله نیز مالیت داشته باشد تا به تبع آن معامله صحیح بوده و مالکیت قانونی بر آن تصور شود و الا معامله باطل خواهد بود. (شهیدی، ۱۳۸۲: ۶۳). بنابراین باید دید آنچه در حین بازی‌های برخط مورد خرید و فروش قرار می‌گیرد، از منظر فقه و حقوق مالیت دارد تا فرض مالکیت نیز برای آن تصور شود؟

لازم به ذکر است این چالش صرفاً اختصاص به بازی‌های مجازی ندارد بلکه به‌طور عام در خصوص فضای مجازی و تمام محتویات داخل آن مطرح است. در نتیجه تعیین وضعیت فقهی - حقوقی کالاهای مجازی در حین بازی از حیث مالیت داشتن، تابع بحث کلی و عام امکان تحقق مفهوم مال در فضای مجازی است. ضرورت تبیین و تحلیل تحقق مفهوم مال در فضای مجازی، تحلیل حقوقی مفهوم اصطلاح نوظهور «اموال» است که گاهی با عناوین «اشیای مجازی»، «کالاهای مجازی»، «تولیدات مجازی» یا «دارایی‌های مجازی» نیز از آن یاد می‌شود و موجب اختلاف نظر حقوقدانان از حیث به

رسمیت شناختن آن به عنوان مال و نیز از حیث نوع و ماهیت آن به عنوان گونه جدیدی از مال شده است.

### ۲-۱-۱. تعریف مال و ضوابط تشخیص مالیت در فقه و حقوق ایران

مفهوم «مال» و ضابطه تشخیص «مالیت» در فقه و حقوق از تنوع تعریف برخوردار است و معنای واحدی از مال یا مالیت مورد اجماع فقها و حقوق دانان مشاهده نمی شود. این امر شاید ناشی از نگرش عرفی و عقلانی فقها به مال بوده است. به هر حال در تعاریفی که از مفهوم مال ارائه شده، رویکردهای متفاوتی در توصیف ویژگی های مال اتخاذ گردیده است. رویکرد عرفی به مفهوم مال در قالب میل و رغبت و تلاش عمومی برای به دست آوردن آن، یکی از مهم ترین محورهای تعاریف فقهی مال بوده است. بر این اساس: «ارزش مبادله کالا به طور کامل به میزان رغبت و میل اجتماعی آن بستگی مستقیم دارد. اگر میل و رغبت اجتماعی نسبت به کالایی کاهش پیدا کند، به دنبال آن ارزش مبادله ای آن کالا نیز کاهش می یابد. این مطلب به نحو واضح و آشکار اثبات می کند که ارزش مبادله ای هر کالا با برآوردن نیازهای انسان به وسیله آن کالا در ارتباط است» (صدر، ۱۴۲۴: ۵۶۱). از این منظر «مال چیزی است که مورد رغبت و تقاضای عمومی عقلا باشد» (خمینی، بی تا: ۱۶۵). یا «مال چیزی است که طبع انسان به طرف آن متمایل می گردد»<sup>۱</sup> (کاشف الغطاء، ۱۴۲۰: ۲۳۵) و یا اینکه «مال چیزی است که عقلا نسبت به آن رغبت دارند»<sup>۲</sup> (صدر، ۱۴۲۴: ۳۵۴).

برخی از فقها مال را از منظر «منفعت داشتن» و «رافع نیاز بودن» تحلیل کرده و شرط مالیت را در مفید بودن و رافع نیاز بودن دانسته اند. بنابراین «هر چیزی که برای بشر مفید باشد و بتواند یکی از نیازهای وی را برآورد، مال است البته صرف داشتن منفعت کافی نیست. بلکه باید به لحاظ دارا بودن فایده مورد رغبت و توجه عقلا باشد (مطهری، ۱۳۷۱). مال از زاویه تملیک و تملک نیز مورد توجه فقه بوده است. بر این مبنا «مال به چیزی اطلاق می شود که برای فرد یا افرادی از مردم قابلیت تملک داشته باشد»<sup>۳</sup> (سعدی، ۱۴۰۸: ۳۴۴) گروهی از فقها نیز ضابطه و معیار عرفی را معیار شناسایی مال دانسته و اعطای مفهوم مالیت به اشیاء را به عهده عرف نهاده اند. از این منظر: «معنای مال و مالیت عرفی یا لغوی است که

۱. المال هو ما یمیل الیه طبع الإنسان

۲. المال هو کل ما یرغب فیہ العقلا

۳. المال هو کل ما یملکه الفرد، أو تملکه الجماعه

به دلیل شرعی نیاز ندارد بلکه برای آنها عرف و لغت را باید دید» (طباطبایی، ۱۳۷۹: ۲۱۰) بنابراین هر چیزی که از نظر عرف مطلوبیت پیدا کند و آثار مالیت بر آن صدق نماید، مال محسوب می‌شود.

در علم حقوق نیز در تعاریفی که حقوقدان‌ها از مفهوم «مال» ارائه کرده‌اند، مال «به چیزی گفته می‌شود که بتواند مورد دادوستد قرار گیرد و از نظر اقتصادی ارزش مبادله داشته باشد» (امامی، ۱۳۸۱: ۴۵۲). به بیان دیگر: «مال چیزی است که به علت منافع واقعی یا اعتباری آن، مورد رغبت عقلا واقع شده و در مقابل آن نقدینه یا چیز دیگری می‌پردازند». بنابراین به عبارت ساده و کوتاه: «مال عبارت است از چیزی که دارای ارزش اقتصادی باشد» (جعفری لنگرودی، ۱۳۸۱: ۳۵).

همان‌طور که مشاهده می‌شود، تفاوت در رویکرد منجر به تعاریف متعدد و متفاوتی از مال شده و ویژگی‌های منفعت داشتن، رافع نیاز بودن، قابل دادوستد بودن، وجود رغبت و تمایل عقلا، قابلیت تصرف و تملک و موارد مشابه در مفهوم مالیت اشیاء با الحان مختلف تکرار شده‌اند. لیکن می‌توان تمام اوصافی که برای مال و تشخیص مالیت بیان شده است را در دو شرط «قابلیت اختصاص» و «قابلیت انتفاع» جمع کرد (کاتوزیان، ۱۳۸۲: ۱۱). بر این اساس، از منظر فقه و حقوق به چیزی مال می‌گویند که دارای دو شرط اساسی زیر باشد:

الف) مفید باشد و نیازی را (خواه مادی یا معنوی) از انسان برآورده کند؛

ب) قابلیت اختصاص یافتن به شخص یا اشخاص معین داشته باشد.

آنچه در بالا و در خصوص مالیت داشتن اجناس و کالاهای مجازی درون بازی بیان شد، نگرشی کلاسیک و سنتی به مفهوم مال و مالیت از منظر فقه و حقوق بود که امروزه طرفداران چندانی ندارد. در نظریه‌های جدید فقه و حقوق معاصر، با عدول از نظریه‌های سنتی اموال، دیگر مفهوم فقهی و حقوقی مال متعلق «اشیاء» قرار نمی‌گیرد، بلکه تعلق مفهوم مال ناظر به «روابط افراد» درباره اشیاء است. به عبارت دیگر، اشیاء به خاطر ارزشی که در روابط افراد دارند، مال محسوب می‌شوند. در نتیجه از این منظر «مال ترکیبی از روابط حقوقی بین افراد در مورد یک شیء است» (Badenhorst & Pienaar & Mostert, 2006:9).

بنابر این نگرش، اشیاء مالیت ذاتی ندارند بلکه مفهوم مالیت از مطلوبیت عرفی و عقلایی انتزاع می‌گردد. به کلامی دیگر، مالیت پیدا کردن اشیاء در نظر عرف به این دلیل نیست که عرف آن اشیاء را مال بداند، بلکه مالیت اشیاء از چگونگی به کارگیری مطلوب آنها توسط عرف یا کارکرد مطلوب اشیاء در روابط عرف قابل انتزاع خواهد بود. از این منظر نیز

مالیت و مالکیت اموال مجازی درون بازی‌ها بر مبنای ارزشی که امروزه در روابط بازی‌کنندگان پیدا کرده‌اند، قابل تأیید خواهد بود.

### ۲-۱-۲. قابلیت انطباق مفهوم مال بر اشیاء و کالاهای مجازی

چنانچه اجناس و اشیاء مجازی مورد دادوستد در بازی‌های مجازی، واجد دو ویژگی «قابلیت اختصاص» و «قابلیت انتفاع» باشند، از نظر فقه و حقوق در قلمروی مفهوم و مصادیق مال قرار می‌گیرند. در این قسمت، اشیاء و کالاهای مجازی را از منظر این دو شرط بررسی می‌کنیم:

الف) قابل انتفاع و رافع نیاز: منظور از قابلیت انتفاع در واقع همان منفعت داشتن و مفید بودن مال برای رفع یکی از نیازهای انسان است. بر همین مبناست که مال در نظر عموم ارزش اقتصادی و مبادله پیدا می‌کند. مسلماً کالاها و اجناسی که در حین بازی مورد معامله قرار می‌گیرند دارای این وصف هستند، چون بازی‌کنندگان با هدف تجهیز منابع و ارتقای وضعیت خود در بازی اقدام به خرید آنها می‌کنند. بنابراین در این‌گونه معاملات یک منفعت عقلایی و عرفی متصور است و همین امر برای آنها ارزش اقتصادی به همراه داشته و سبب می‌شود قابلیت دادوستد پیدا کنند.

ب) قابل اختصاص یا تملک انحصاری: منظور از «قابلیت اختصاص» قابلیت تملک اختصاصی و انحصاری برای مالک است، بدین معنا که تملک و انتفاع اختصاصی مالک از مال به گونه‌ای است که مانع از انتفاع سایرین می‌شود. در تعاریف کلاسیک از مال، گاهی مواقع مفهوم «مال» مترادف با مفهوم «مالکیت» در نظر گرفته شده است، یعنی «مال چیزی است که قابلیت تملک دارد، اعم از اینکه اجناس، کالا، ملک یا از جمله آفرینش‌های فکری باشد» (حکمت‌نیا، ۱۳۸۷: ۲۵۹). به عبارت بهتر، مفهوم مال در مفهوم مالکیت نهفته است و در اینجا منظور از مالکیت، حق انحصاری و اختصاصی یک فرد در تصرف و استفاده چیزی است که مانع تصرف و استفاده دیگران خواهد بود. بنابراین از این منظر مال چیزی است که امکان مالکیت آن به صورت حق تصرف و استفاده انحصاری برای یک یا چند نفر (مشاع) وجود داشته باشد. این ویژگی به وضوح در مورد اموال مجازی درون بازی‌ها قابل تأیید است، چراکه منابع تحصیل شده یا خریداری شده توسط هر بازی‌کننده‌ای منحصراً در اختیار او قرار می‌گیرد و با اختصاص به وی امکان استفاده دیگران از آن اموال منتفی است. بنابراین، کالاهای مجازی مورد معامله در بازی‌های مجازی از این خصیصه نیز



برخوردار هستند. یعنی قابلیت تملک داشته و مالکیت آنها نیز به رسمیت شناخته شده است.<sup>۱</sup> به نظر می‌رسد تطبیق مفهوم مال بر اجناس و کالاهای مجازی درون بازی، باید با رویکرد مالیت عرفی مورد توجه قرار گیرد، زیرا این نوع نگرش به مفهوم مال سایر ضوابط و معیارهای تشخیص مالیت را نیز لزوماً در بر خواهد داشت. با این رویکرد، مالیت یک مفهوم اعتباری یا یک اعتبار عقلایی است؛ یعنی عقلاً به جهت برخی فواید و منافی که اشیاء برای ایشان دارند، مفهوم مالیت را برای آنها اعتبار می‌کنند. این امر به خوبی در خصوص اجناس و کالاهای درون بازی که امروزه در عرف تجاری و اقتصادی به خاطر وصف «کاربردی و ارزش محور»<sup>۲</sup> آنها مورد پذیرش و دادوستد قرار گرفته‌اند، قابل تأیید است (Maradino G, 2008: 40).

مالیت داشتن کالاها و اشیایی که در بازی‌های مجازی غیرقماری مورد دادوستد قرار می‌گیرند، لزوماً مورد حمایت قانونی نیز قرار خواهند گرفت. از همین روست که برخی از حقوق‌دانان «مشروع و قانونی بودن نفع مورد نظر از مال» را برای مفهوم مالیت ضروری می‌دانند (جعفری لنگرودی، ۱۳۸۱: ۳۳). از نظر ایشان، مال چیزی است که مورد حمایت قانونی باشد و همین حمایت قانونی از مال، موجب مشروعیت و قانونی بودن تملیک و تملک آن می‌شود. این خصوصیت برای اموال مجازی درون بازی‌ها نیز وجود دارد. زیرا همان گونه که پیش‌تر بیان شد، وصف قماری بودن بازی‌ها سبب حرمت و ممنوعیت آنها و کلیه عایدات و منافع حاصله از آنها می‌گردد. در نتیجه، هر نوع بازی در فضای مجازی، مشروط بر اینکه مشمول تعریف قمار نباشد، بلاشکال بوده و به تبع آن، کلیه دادوستدها و منافع تحصیل شده از طریق آنها صحیح و همانند سایر انواع معاملات و اموال در دنیای واقعی، مورد حمایت قانونی است. در نتیجه، بر مبنای مالیت داشتن کالاها و اشیایی که در بازی‌های مجازی مورد دادوستد قرار می‌گیرند، می‌توان برای آنها مالکیت مشروع و قانونی نیز متصور شد.

---

۱. خرید و فروش کالاهای مجازی عرضه شده در بازی‌های رایانه‌ای مجازی به استناد استفساریه‌ای که از مقام معظم رهبری و توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفته، بلامانع بوده و فاقد مالکیت شناخته نمی‌شوند. تصویر استفتاء مذکور در درگاه رسمی مرکز توسعه تجارت الکترونیکی به نشانی [www.ecommerce.gov.ir](http://www.ecommerce.gov.ir) و در بخش نماد اعتماد الکترونیکی به نشانی [www.enamad.ir](http://www.enamad.ir) قابل دسترسی است.

## ۲-۲-۲. موجود و معین بودن اشیاء و کالاهای مجازی

از آنجا که بستر بازی‌های مجازی و دادوستدهای درون آن، همه در محیط اینترنت اتفاق می‌افتد، لذا آنچه مورد خرید و فروش قرار می‌گیرد، مجازی یا به عبارتی غیر واقعی است. به بیان دیگر، مورد معامله نیز در اینجا وجود خارجی و فیزیکی نداشته و واقعی نیست یا به عبارتی موجود نیست. بنابراین ممکن است این سؤال مطرح شود که آیا خرید و فروش چیزی که موجود نیست، از نظر فقهی و حقوقی صحیح است؟

در پاسخ باید گفت که عمده مفاهیم فقهی - حقوقی از امور اعتباری هستند که وجود آنها توسط عرف اعتبار می‌یابد و آثار حقوقی لازم نیز توسط قانون‌گذار بر آنها تحمیل می‌گردد. مال نیز از جمله مفاهیم حقوقی اعتباری است که لزوماً موضوع آن نباید اشیاء مادی و ملموس باشد، زیرا می‌دانیم یکی از دسته‌بندی‌های مال، تقسیم آن از حیث ماهیت فیزیکی یا تجسم عینی و بیرونی است. از این منظر، اموال به مادی و غیرمادی تقسیم می‌شوند. منظور از اموال مادی، اموالی است که وجود خارجی و عینی داشته و قابل لمس و اشاره هستند. اموال مادی دارای ابعاد فیزیکی (طول و عرض و ارتفاع) مشخصی هستند و بخشی از فضا را اشغال کرده‌اند؛ در حالی که اموال غیرمادی، وجود خارجی و عینی نداشته و قابل لمس و اشاره هم نیستند. اموال غیرمادی وجود ذهنی و اعتباری دارند. به عبارت دیگر، اموال غیرمادی اگرچه دارای تجسم بیرونی نیستند، لیکن عرف وجود و ارزش آنها را اعتبار کرده و قانون نیز به رسمیت شناخته است (مثل انواع بسیاری از حقوق از جمله حق سرقفلی، حق انتفاع، حق ارتفاق یا کلیه حقوق مالکیت‌های فکری از قبیل حق مؤلف و حق اختراع). در فقه و حقوق ایران، بیع اموال غیرمادی و مالکیت و آثار حقوقی آن کاملاً مورد پذیرش قرار گرفته است.

قلمروی مصادیق اموال غیرمادی گسترده بوده و چون این نوع از اموال زائیده نیازها و اقتضائات جامعه هستند، لذا با رشد و تحولات اقتصادی و اجتماعی قلمروی آنها همچنان در حال گسترش است. اشیاء و اموال مورد دادوستد در بازی‌های مجازی را می‌توان یکی از همین مصادیق نوظهور اموال دانست که مورد پذیرش عرفی نیز قرار گرفته است. بنابراین اشیاء و کالاهای مجازی را نمی‌توان صرفاً به دلیل نداشتن تجسم عینی و فیزیکی از حوزه اموال خارج کرد. در نتیجه همان‌گونه که بیع اموال غیرمادی در فقه و حقوق ایران مورد پذیرش قرار گرفته است، می‌توان گفت دادوستد اشیاء و کالاهای مجازی درون

بازی‌های مجازی نیز بر همین مبنا، صحیح و موجد آثار حقوقی خواهد بود. در نهایت خاطر نشان می‌گردد نتایج حاصل از این پژوهش با استفساریه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مقام معظم رهبری در خصوص حکم فقهی بازی‌سازی و خرید و فروش کالاهای مجازی درون این بازی‌سازی طی آن «پرداخت وجه بابت اقلام مزبور بلامانع» دانسته شده است، تقویت می‌گردد و دیگر جای هیچ شبهه یا تردیدی در مورد «مشروعیت و قانونی بودن» بازی‌های مجازی و «دادوستدهای درون بازی» باقی نمی‌ماند.<sup>۱</sup>

### ۳. جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

اگرچه بازی‌های مجازی عمدتاً موضوع علوم اجتماعی و ارتباطی یا علوم رایانه و الکترونیک هستند، ولیکن ویژگی‌های خاص این نوع بازی‌ها، به‌ویژه امکان انجام معاملات و مبادلات پولی در حین بازی که همگی در فضای مجازی انجام می‌گیرد، مطالعه فقهی - حقوقی بازی را از این منظر، ضروری ساخته است. در همین راستا، یافته‌های این پژوهش در خصوص ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی، مورد اشاره قرار می‌گیرند:

۱. مشروعیت و قانونی بودن بازی‌های مجازی: اگرچه در منابع فقهی و حقوقی عنوان و بحث مستقلی برای مقوله «بازی» مشاهده نمی‌شود ولیکن هیچ‌گاه این امر در فقه و حقوق مورد غفلت نبوده است. خواستگاه و مبانی فقهی - حقوقی بازی را می‌توان ذیل احکام و مقررات مربوط به «قمار» مورد مطالعه قرارداد. در فقه دو عامل سبب قماری شدن و به تبع آن حرمت بازی می‌شود؛ یکی «استفاده از ابزارآلات قمار» و دیگری «شرط بردو باخت» است. از این منظر، نه تنها بازی‌های مجازی بلکه تمام انواع بازی‌ها، اعم از رایانه‌ای یا غیر رایانه‌ای، چنانچه با حداقل یکی از این دو شرط همراه شوند در زمره بازی‌ها قماری قرار گرفته و در نتیجه نامشروع (حرام) به حساب می‌آیند. لیکن در حقوق ایران، صرف استفاده از هر نوع ابزارآلات رایج قماری در بازی‌ها، سبب قماری شدن و در نتیجه مجرمانه بودن آنها می‌گردد. بنابراین چنانچه بازی‌های مجازی هیچ‌یک از ویژگی‌های مذکور را نداشته باشند، منع شرعی و قانونی نخواهند داشت.

---

۱. تصویر استفتاء مذکور در درگاه رسمی مرکز توسعه تجارت الکترونیکی به نشانی [www.ecommerce.gov.ir](http://www.ecommerce.gov.ir) و در بخش نماد اعتماد الکترونیکی به نشانی [www.enamad.ir](http://www.enamad.ir) قابل دسترس است.

۲. مالیت اشیاء و کالاهای مجازی مورد معامله حین بازی: آنچه در معاملات درون بازی مورد دادوستد قرار می‌گیرد و تحت عناوین «اشیاء مجازی»، «کالاهای مجازی»، «تولیدات مجازی» یا «دارایی‌های مجازی» شناخته می‌شوند، با ضوابط و معیارهای فقهی و حقوقی تشخیص مالیت همخوانی داشته و مفهوم مال بر آنها قابل تطبیق است. بنابراین می‌توان از آنها تحت عنوان اموال مجازی نام‌برده و در قلمروی رژیم حقوقی اموال و مالکیت به رسمیت شناخت.

۳. صحت خرید و فروش کالاهای مجازی درون بازی: هر نوع بازی در فضای مجازی، مشروط بر اینکه مشمول تعریف قمار نباشد، بلااشکال بوده و به تبع آن کلیه دادوستدها و منافع تحصیل شده از طریق آنها نیز صحیح و همانند سایر انواع معاملات و اموال در دنیای واقعی، مورد حمایت قانونی است. در نتیجه، بر مبنای مالیت داشتن کالاها و اشیایی که در بازی‌های مجازی مورد دادوستد قرار می‌گیرند، می‌توان برای آنها مالکیت مشروع و قانونی متصور شد.

در پایان خاطر نشان می‌شود، یافته‌های این پژوهش با استفساریه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مقام معظم رهبری در خصوص حکم فقهی بازی‌های مجازی و خرید و فروش کالاهای مجازی درون این بازی‌ها که طی آن «پرداخت وجه بابت ارقام مزبور بلامانع» دانسته شده است تقویت می‌گردد و دیگر جای هیچ شبهه یا تردیدی در مورد «مشروعیت و قانونی بودن» بازی‌های مجازی و «دادوستدهای درون بازی» باقی نمی‌ماند.

## فهرست منابع

### الف) منابع فارسی

۱. ابو جیب، سعدی (۱۴۰۸). القاموس الفقہی لغہ و اصطلاحاً، سوریه، دمشق، دارالفکر، چاپ اول.
۲. احمدوند، محمدعلی (۱۳۹۰). روان‌شناسی بازی، تهران: انتشارات دانشگاه پیام نور، چاپ اول.
۳. امامی، حسن (۱۳۸۱). حقوق مدنی، تهران: انتشارات اسلامی، چاپ هشتم.
۴. انصاری، مرتضی (۱۳۷۵). کتاب المکاسب، تبریز: چاپ طاهر خوشنویس، چاپ اول.
۵. حکمت‌نیا، محمود (۱۳۸۷). مبانی مالکیت فکری، قم: پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، چاپ سوم.
۶. خامنه‌ای، سید علی (۱۳۸۸). اجوبه‌الاستفتائات، تهران: شرکت چاپ و نشر بین‌الملل، چاپ اول.
۷. خمینی، روح‌الله (۱۳۸۰). استفتائات، قم: انتشارات اسلامی، چاپ اول.
۸. خوبی، ابوالقاسم (۱۳۷۱). مصباح الفقاهه، تقریرات درس به قلم محمدعلی توحیدی، قم: دارالکتب الاسلامیه، چاپ اول.
۹. شهیدی، مهدی (۱۳۸۲). تشکیل قراردادها و تعهدات، تهران: انتشارات مجد، چاپ چهارم.
۱۰. صدر، محمدباقر (۱۴۲۴). اقتصادنا، قم: مرکز الابحاث و الدراسات التخصصیه للامام الشہید الصدر، چاپ اول.
۱۱. طارمی، حسن (۱۳۹۳). دانشنامه جهان اسلام، تهران: مؤسسه دایرةالمعارف فقه اسلامی، چاپ اول.
۱۲. غلامی، امیر (۱۳۸۹). فرهنگنامه کودک و نوجوان، تهران: شرکت تهیه و نشر فرهنگنامه کودکان و نوجوانان، چاپ اول.
۱۳. قرشی، سید علی‌اکبر (۱۳۷۱). قاموس قرآن، تهران: دارالکتب الإسلامیه، چاپ اول.
۱۴. قلی‌زاده نوری (۱۳۸۹). فرهاد، فرهنگ تشریحی اصطلاحات کامپیوتری مایکروسافت، تهران: نشر آذر، چاپ اول.
۱۵. کاشف‌الغطاء، محمدحسین (۱۳۵۹). تحریر المجله، نجف اشرف: المکتبه المرتضویه، چاپ اول.
۱۶. کاتوزیان، ناصر (۱۳۷۲). دوره مقدماتی حقوق مدنی، اموال و مالکیت، تهران: نشر دادگستر، چاپ دوم.
۱۷. مطهری، مرتضی (۱۳۷۱). بررسی اجمالی مبانی اقتصاد اسلامی، تهران: انتشارات حکمت، چاپ یازدهم.
۱۸. هاشمی شاهرودی (۱۳۸۱). محمود، فرهنگ فقه مطابق مذهب اهل بیت (ع) قم: مؤسسه دائره‌المعارف فقه اسلامی، مرکز پژوهش‌های غدیر، چاپ اول.

(ب) منابع لاتین

1. Balkin, J. M., & Beth S. N., (2006). *the State of Play: Law, Games, and Virtual Worlds*, New York, New York University Press.
2. Badenhorst, P. J., & Juanita, M. Pienaar, & Hanri Mostert. (2006). *the Law of Property*. 5th Edition. Durban: LexisNexis/Butterworth.
3. Bolter, J., D., & Richard, G., (2000). *Remediation: Understanding New Media*, USA, MIT Press.
4. Castronova, E., (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago, the University of Chicago Press.
5. Djibouti, D., & Alvarez, J., & Jean, P., (2015). *Classifying Serious Games*, France, University of Toulouse.
6. Hornby, A .S., (2007). *the Oxford advances learners*, London, Oxford University Press.
7. Kent, A., & Williams, J. (2015). *Encyclopedia of Microcomputers*, London, and CRC press, Taylor& Francis.
8. Makdisi, J(2005). *Islamic Property Law: Cases and Materials for Comparative Analysis with the Common Law*, USA: Carolina Academic Press.
9. Maradino, G. Veloso (2008). *Virtual Property Rights: A Modern Usufruct of Intangibles*, Philippine Law Journal, vol. 82, no. 4: 37-77.
10. Stefan G, & Minhua M, & Janice B. H., & Manuel, F., Viktor, W., (2015). *Serious Games*, Switzerland: Springer International Publishing Switzerland.
11. Steven J. H., (2007). *Claims to Virtual Property*, Harvard Journal of Law & Technology, Vol. 20, No. 2: 443-458.
12. Wiemeyer, V., (2015). *Serious Games*, Switzerland, Springer International Publishing .
13. Worth, N. (2014). *Personality and Behavior in a Massively Multiplayer Online role-playing game*, " Computers in Human Behavior", Vol. 3, No. 8: 322–330.