

جستاری در مشروعیت پرداخت عوض در بازی های رایانه ای

بی بی رحیمه ابراهیمی*

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۸/۰۹ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۱۲/۲۷

چکیده

بازی های رایانه ای، از موضوعات نوپدید اجتماعی است که انجام برخی از آنها، با پرداخت هزینه ممکن می شود. حکم فقهی پرداخت هایی که برای انجام بازی یا کسب امتیاز عبور از مراحل مختلف آن، در درون برنامه و از طریق اینترنت صورت می گیرد با تردید هایی روبرو شده است. نوشته حاضر در این راستا عناوینی را که در فقه به «بازی و پرداخت پول» مرتبط می باشد، تحت دو عنوان «سبق و رمایه» و «قمار» بررسی نموده است. پس از عدم تطابق، بررسی ها را در دو عنوان «مکاسب محرّمه» و «أکل مال به باطل» ادامه داده، در نهایت این دیدگاه را تقویت نموده است که برخی از بازی های رایانه ای، تحت عنوان «اکتساب با چیزی که به دلیل حرمت مقصود آن، حرام شده است»، ذیل مکاسب محرّمه، تطبیق نموده، حرام می باشد. به علاوه، در فرضی که پرداخت پول صرفاً جهت عبور از مراحل مختلف بازی صورت می گیرد، «أکل مال به باطل» بوده، حرام است. این پژوهش از نوع توصیفی- تحلیلی و به شیوه اسنادی است.

کلیدواژه: فقه بازی های رایانه ای، پرداخت درون برنامه، سبق و رمایه، قمار، مکاسب محرّمه.

مقدمه

بازی های رایانه ای در مدّت کوتاهی پس از پیدایش، تحوّل عمیقی در سرگرمی های کودکان ایجاد نموده و به سرعت، به عرصه بزرگ سالان نیز راه پیدا کرد. اهمیت این بازی ها از ابعاد متعدّد سبب شد در سال ۱۳۸۵ بنیادی با نام «بنیاد ملی بازی های رایانه ای» با هدف برنامه ریزی و حمایت از فعالیت های مرتبط در زمینه های فرهنگی، هنری و فنی صنعت بازی های رایانه ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تأسیس شود.

از آنجا که دغدغه جامعه شناسان و روانشناسان، پیامد های مثبت و منفی این پدیده بوده، گروه های علمی مختلف با همین نگاه به بررسی آسیب های فرهنگی، اجتماعی، جسمی، روحی-روانی و بررسی فواید و منافع آنها در زمینه های آموزشی، پرورشی و درمانی پرداخته اند. این بررسی ها، پژوهش های فقهی را بیشتر به سمت حکم تکلیفی این بازی ها سوق داده است در حالی که پژوهش حاضر درصدد است «پرداخت پول برای بازی در درون برنامه» را بررسی نماید. البته مقصود از پرداخت پول، پرداخت عوض است؛ اگرچه عوض می تواند علاوه بر عین، شامل خدمات هم باشد اما آن چه امروزه در پرداخت های درون برنامه اتفاق می افتد، صرفاً واریز مبالغ نقدی است و اساساً فردی که خدماتی دریافت کند، وجود ندارد. چنان چه در آینده در این برنامه ها ظرفیتی برای ارائه خدمات در مقابل انجام بازی ایجاد شود، در حکم پرداخت پول خواهد بود.

بازی های رایانه ای دسته بندی های متفاوتی دارند، اما از یک منظر می توان آنها را به رایگان و دارای هزینه تقسیم نمود. منظور از رایگان آن است که پس از دانلود (هزینه اینترنت) یا خرید سی دی، در خلال بازی نیاز به پرداخت هزینه وجود ندارد. منظور از بازی های دارای هزینه، مواردی است که برای شروع یا ادامه بازی مثلاً برای ورود به مرحله بعد نیاز به پرداخت مبالغی در درون بازی باشد.

گفته می شود وجه دریافتی از سوی سازندگان و تولیدکنندگان با دو هدف صورت می گیرد: اول آن که بازی سازان به جای یک بار دریافت هزینه بازی، کاربر را متقاعد کنند تا چندین بار پول پرداخت کند و از این راه، درآمد چند برابری، کسب نماید. البته تولید چنین بازی هایی دشواری های خاص خود را دارد. استراتژی ای که برای یک بازی با پرداخت درون برنامه ای طراحی می شود با بازی ای که به صورت پرداخت مستقیم به فروش می رسد، تفاوت هایی دارد، به گونه ای که باید در کنار رایگان عرضه کردن اپلیکیشن اصلی، جاذبه های لازم در آیتم های درون بازی چنان طراحی شود که برای کاربر، ارزش و جذابیت خرید را داشته باشد و کاربر را علاقمند به پرداخت چندین باره برای آیتم های مختلف درون همان بازی بنماید. دوم این که قصد درآمد چند برابری وجود نداشته، بلکه مشکلی که در جهت دریافت اصل مبلغ بازی وجود دارد، تولیدکنندگان را به طراحی این برنامه ترغیب نموده است. با این توضیح که فقدان قانون کپی رایت در کشور، سبب شده است تا بازی هایی که به صورت پرداخت مستقیم منتشر می شوند، به سرعت کپی برداری شده و به صورت رایگان در فضای مجازی پخش شود. این امر، ضرر بزرگی برای تولیدکننده ایجاد می کند؛ تولیدکننده ای که ممکن است هزینه های مالی و غیر مالی زیادی را صرف ساخت بازی نموده باشد. بازی سازان برای حل این مشکل به امکان «پرداخت درون برنامه ای» روی آورده اند تا گیمز از داخل بازی، هزینه محصول را پرداخت کند (ر.ک: پرداخت درون برنامه ای؛ ناجی بازی سازان داخلی، شماره خبر: ۴۱۵۹، سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای).

اکنون پرسش آن است که آیا پرداخت پول در مقابل بازی، جایز است؟ آیا پرداخت درون بازی رایانه ای برای عبور از یک مرحله به مرحله دیگر جایز است؟ جهت پاسخ به این پرسش ها ابتدا عناوینی که در فقه با موضوع «بازی و پرداخت پول» مطرح هستند بیان شده، و تطبیق آنها بر این مورد بررسی می گردد. سپس عناوین کلی تر مربوط به معاملات تحقیق می شود.

۱- عناوین مربوط به «بازی و پرداخت پول» در فقه

آن چه در متون فقهی در مورد «بازی همراه با پرداخت پول» مطرح است، در دو باب «سبق و رمایه» و «قمار» قابل مشاهده است.

۱-۱- سبق و رمایه

سبق به معنای مسابقه دادن، و رمایه به معنای تیراندازی کردن است. سبق و رمایه حکایت گر نوعی قرارداد و شرط بندی برای مسابقه به وسیله اسب و ... یا تیراندازی با تیر و ... است. سبق و رمایه با این که نوعی بازی به همراه شرط بندی است، جایز شمرده شده است. بنابر کلمات فقها، جواز مسابقه به «نصل»، «خف» و «حافر» محدود شده و دلیل آن نیز توقّف بر مورد نصّ، در مورد مخالف اصل طرح گردیده است. همچنین گفته شده این که اجماع بر مشروعیت مسابقه فی الجمله وجود دارد، اقتضای عمومیت ندارد و تمسک به عموم «أَوْفُوا بِالْعُقُودِ» هم ممکن نیست؛ چراکه عموم قابل برداشت از آیه، عموم در انواع است، نه افراد هر نوع (نجفی، بی تا: ۲۸/۲۱۸).

مسابقه مجاز از نظر فقها در هر یک از این موارد سه گانه نیز بر اساس عرف و لغت محدود شده و ورود هیچ وسیله دیگری ممکن نیست. ذیل نصل، سهم، نشاب، حراب، سکین، سیف و رمح قرار می گیرد. خف، بدون اختلاف شامل شتر و فیل و حافر، شامل اسب و الاغ و استر می شود. به هر روی، مسابقه ای که مشتمل بر پرداخت عوض باشد با پرندگان یا با کشتی یا مسابقه دو یا کشتی صورت نمی گیرد. این مسأله نیز اختلافی نیست (همان، ۲۸/۲۱۹-۲۲۰).

فقها معتقدند که «سبق» و «رمایه»، در اصل برد و باخت و قمار است اما به دلیل این که در این مسابقات خاص، مصلحت بزرگی نهفته است و آن مصلحت، «تمرین نمودن» جهت آماده شدن برای جنگ با کفار جهت اعزاز کلمه اسلام و مسلمین می باشد، از ذیل قمار خارج دانسته شده است (شهید ثانی، ۱۴۱۰: ۴/۴۲۱؛ سیوری حلی، ۱۴۲۵: ۲/۸۰؛ نجفی، بی تا: ۲۸/۲۲۰) به گونه ای که برخی در آیه «وَأَعِدُوا لَهُمْ مَا

اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَ مِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ» گفته اند که مقصود از «قوه»، همان تیراندازی است (سیوری حلی، ۱۴۲۵: ۸۰/۲).

مستند معروف جواز این مسابقات، روایت «إِنَّ الْمَلَائِكَةَ لَتَنْفِرُ عِنْدَ الرَّهَانِ وَ تَلْعَنُ صَاحِبَهُ مَا خَلَا الْحَافِرَ، وَ الْخَفَّ، وَ الرَّيْشَ، وَ النَّصْلَ» است (حرّ عاملی، ۱۴۰۹: ۲۵۱/۱۹). تطبیق بازی های رایانه ای بر عقد «سبق»، دو مشکل دارد: یکی از نظر موضوع مسابقه، و دوم از نظر عوض پرداختی.

موضوع مسابقه: در اکثر بازی های رایانه ای، مسابقه وجود ندارد؛ لذا چنین مواردی تخصصاً خارج هستند اما برخی بازی ها به گونه ای طراحی شده تا دو نفر همزمان مشغول بازی باشند و امکان غلبه یکی بر دیگری وجود داشته باشد؛ در این صورت، عرفاً عنوان مسابقه صادق است. حتی گاه در مواردی که یک نفر به تنهایی مشغول بازی باشد نحوه ای از مسابقه قابل تصور است؛ به طور مثال گفته می شود طرف مسابقه، کامپیوتر است. البته در این مورد، فرض مسابقه کمی تکلف دارد؛ چراکه یکی از طرفین مسابقه، فرد مجازی است.

در هر صورت، حتی اگر عنوان مسابقه هم عرفاً صادق باشد، به دلیل محدودیت های فقهی عقد «سبق» در زمینه نوع بازی و ابزار و وسایل خاص، قابلیت تطبیق بر این عقد و اجرای احکام آن از نظر جواز پرداخت عوض وجود ندارد. چنان که گفته شد پرداخت در این عقد هم در حقیقت قمار است ولی به دلیل مصالحی از تحت عنوان قمار خارج شده است. لذا هر مسابقه ای که در آن شرط برد و باخت باشد و پرداختی در آن صورت بگیرد بر حکم اولیه حرمت قمار باقی خواهد ماند.

بذل عوض: در اینجا سه نکته قابل بررسی است: فردی که پول می دهد، هدف از پرداخت پول، و فردی که پول را می گیرد.

درباره عوضی که در «سبق» پرداخت می شود گفته شده، جایز است از سوی هر دو نفر، یکی از آنها اجنبی یا بیت المال، به صورت عین، دین حال یا مؤجّل باشد. در مورد کسی که آن را دریافت می کند نیز علیرغم تصور رایج مبنی بر آن که عوض یا

جستاری در مشروعیت پرداخت عوض در بازی های رایانه ای _____ ۴۰

جایزه را به فرد برنده می دهند، فقها معتقدند که می توان آن را به فرد سوّمی به عنوان «محلل» یا داور پرداخت نمود. این فرد مسابقه نمی دهد و همراه دو نفر مسابقه دهنده در میدان حرکت می کند تا فرد برنده را تشخیص دهد، اما گفته شده اگر وی بتواند از آن دو نفر پیشی بگیرد مسابقه را برده، و می توان عوض یا جایزه را به او داد (شهید ثانی، ۱۴۱۰: ۴/۴۲۵).

در تطبیق این سه مورد در مسابقات کامپیوتری باید گفت: کسی که پول را پرداخت می کند یکی از طرفین بازی است؛ لذا در این قسمت مشکلی وجود ندارد. اما کسی که پول را دریافت می کند بازی ساز است که بر هیچ یک از فرض های برنده یا داور قابل تطبیق نیست؛ مگر در فرضی که طرف مسابقه را کامپیوتر بدانیم، یعنی یک شخص حقیقی برنامه ای ترتیب داده تا به وسیله یک فرد مجازی با افراد مسابقه دهد و آنان را شکست داده، مبلغ مورد نظر را دریافت کند. تصویر این حالت، خالی از تکلف نیست و عرفاً گفته نمی شود که طرف مسابقه پول را دریافت نمود. از طرف دیگر، کاربری که بازی می کند یا در صورت باخت و برای تکرار بازی پول پرداخت می کند، یا در صورت برد و برای ورود به مرحله بالاتر، و گاهی اوقات هم ممکن است به دلیل عدم توانایی عبور از یک مرحله و تمایل به ورود به مرحله بعد، پولی پرداخت کند تا از آن مرحله عبور داده شود. این اهداف از پرداخت پول قابل تطبیق بر «عقد سبق» نیست.

۲-۱- «قمار»

واژه «قمار» در روایات در سه معنا استعمال شده است: برای دلالت بر آلات و ابزار بازی؛ دلالت بر بازی و برد و باخت یا گروگذاری جهت آن، و برای دلالت بر نفس عوض حاصل از بازی (شهیدی تبریزی، ۱۳۷۵: ۱/۹۵).

قدر متیقّن از معنای قمار که مورد حرمت قرار گرفته، «بازی با آلات قمار و ابزار فراهم شده جهت آن همراه با گرو گذاری» است (خمینی، ۱۴۱۵: ۷/۲)؛ فقها فرض

های دیگری را در ضمن این مسأله مطرح کرده اند، مانند: «بازی با آلات قمار بدون گرو»، (انصاری، ۱۴۱۱: ۱۸۵/۱؛ خوئی، بی تا: ۳۶۸/۱؛ خمینی، ۱۴۱۵: ۷/۲) «برد و باخت به غیر آلات قمار با گرو» (انصاری، ۱۴۱۱: ۱۸۵/۱؛ خوئی، بی تا: ۳۷۴/۱؛ خمینی، ۱۴۱۵: ۷/۲) و «برد و باخت به غیر آلات قمار بدون گرو» (انصاری، ۱۴۱۱: ۱۸۵/۱-۱۸۶)؛ این فرض ها مورد اختلاف واقع شده است.

در بازی های رایانه ای هیچ یک از فرض های مورد اتفاق یا اختلاف صورت نمی پذیرد؛ چراکه در این بازی ها، تمامی عناصر دخیل در قمار بودن از «آلات قمار»، «گرو گذاری» و «برد و باخت» مفقود است. لذا فرض قمار بر این بازی ها صادق نیست. البته اگر کسانی یکی از این بازی ها را موضوعی جهت شرط بندی و برد و باخت میان خود قرار دهند، طبق برخی فروض، عنوان قمار صدق خواهد نمود؛ همان طور که فقها گفته اند حتی بازی با گردو، انگشتر و مانند آن هم در این صورت حرام می شود.

در اینجا می توان به فرض دیگری اشاره نمود که همین حکم را دارد و آن این که عدم دریافت پول در فرض برنده شدن و دریافت آن در فرض برنده نشدن شرط شود. اگرچه شرط دریافت پول در فرض باخت، در هیچ بازی ای دیده نشده است و به نظر می رسد به دلیل دفعات زیاد باخت در بازی های رایانه ای، طراحان این بازی ها به سمت طراحی چنین موردی نروند؛ چراکه گیمرهای زیادی را از دست خواهند داد، ولی به هر حال در این فرض هم همان برد و باخت حرام اتفاق می افتد. آن چه در اینجا مهم است، آن است که در ذات بازی های رایانه ای خصوصیتی که آن را نوعی قمار قرار دهد، قابل تصور نیست.

۲- تطبیق پرداخت درون برنامه بر مکاسب محرّمه

در این قسمت به طور کلی پرداخت هایی که در فقه حرام است احصاء می شود تا تطابق آن بر پرداخت های درون برنامه بررسی شود. صاحب مکاسب، کسب های

حرام را پنج نوع می داند (شیخ انصاری، ۱۴۱۱: ۱۸/۱-۲۴۰)؛ این موارد به غیر ترتیب مذکور در مکاسب عبارتند از:

اول: اکتساب با اعیان نجسه غیر از آن چه استثناء شده است.

دوم: اکتساب با چیزی که انجام آن کار، بر انسان واجب است.

سوم: اکتساب با چیزی که فی نفسه عمل حرام است.

چهارم: اکتساب با چیزی که منفعت حلال قابل اعتنا در آن وجود ندارد.

پنجم: اکتساب با چیزی که به دلیل حرمت مقصود آن، حرام شده است.

در این میان، غیر از مورد اول و دوم بقیه موارد، قابلیت تطبیق بر این بازی ها را دارد. ترتیب انتخابی از این جهت است که ابتدا بررسی شود آیا اصل «بازی کردن» حرمت دارد یا خیر؟ در مرحله دوم و با فرض این که بازی فی نفسه حرام نیست، حکم اکتساب به وسیله بازی از جهت عدم برخورداری از منفعت حلال عقلایی، بررسی می شود و در مرحله سوم، حکم اکتساب با بازی در صورتی که مقصود از آن حرام باشد، بررسی خواهد شد.

۱-۲- تطبیق فرض اول (اکتساب با چیزی که فی نفسه عمل حرام است)

در معنای لغوی «لعب» یا «بازی» گفته شده که انجام فعلی است بدون این که قصد صحیحی وجود داشته باشد (راغب اصفهانی، ۱۴۱۲: ۷۴۱). علامه طباطبائی نوشته است که «لعب» به معنای کار یا کارهای منظمی است که نظم آن خیالی و هدف آن نیز خیالی است؛ مانند بازی های بچه ها (طباطبائی، ۱۴۱۷: ۱۶/۱۴۹).

از نظر فقیهان، «بازی» فی نفسه حرام نیست. برخی معتقدند که ظاهر قرآن، عدم حرمت بازی است مطلقاً؛ آنجا که فرمود: «أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعُ وَيَلْعَبُ» (یوسف: ۱۲) و اصل بر بقاء مشروعیت است. همچنین در روایات آمده است که جماعتی در حضور پیامبر (ص) صخره ای را بلند می کردند و می گفتند ما قوت و نیروی خود را امتحان

می کنیم و می خواهیم بدانیم چه کسی قوی تر است. پیامبر ایشان را نهی نکرد بلکه سخن دیگری فرمود (بهبهانی، ۱۴۱۷: ۵۳۴).

شیخ انصاری تحقیقی درباره معنا و حکم بازی نموده و نگاشته است: برخی «لعب» را مترادف «لهو» دانسته اند؛ اما مقتضای عطف شدن آنها به یکدیگر در چندین موضع از قرآن، تغایر آنهاست. می توان آنها را از قبیل دو واژه فقیر و مسکین دانست که هرگاه با هم جمع شوند معنای مغایر خواهند داشت و اگر جداگانه بیایند به یک معنا هستند و شاید بتوان در تفاوت آنها گفت که «لعب»، شامل حرکاتی شبیه آن چه کودکان انجام می دهند می شود که منبعث از قوای شهوانی نیست، و «لهو» آن چیزی است که منبعث از قوای شهوانی است و نفس از آن لذت می برد. به هر حال، من کسی را نیافتم که به حرمت «لعب» فتوا دهد غیر از علامه حلی در تذکره و شاید مقصود ایشان لهو باشد و گرنه اقوی کراهت است. ایشان تصریح می کند که اختلافی در عدم حرمت «لعب» به صورت مطلق وجود ندارد (انصاری، ۱۴۱۱: ۲/۲۱۱).

از کلمات ابن ادریس چنین به دست می آید که وی قائل به حرمت بازی است. وی به قول شیخ طوسی مبنی بر پذیرفته بودن شهادت کسی که با کبوتر بازی می کند، اعتراض دارد؛ زیرا معتقد است بازی با همه اشیاء قبیح است و چنین شخصی به دلیل بازی کردن فاسق شده است، پس چگونه شهادت او پذیرفته باشد؟ (ابن ادریس، ۱۴۱۰: ۲/۱۲۴).

علامه حلی در کتاب مختلف الشیعه، در حمایت از فتوای شیخ طوسی نوشته است که اصل بر جواز است، در حالی که به روایت علاء بن سیابه استشهاد می کند که از امام صادق (ع) راجع به شهادت کسی که با کبوتر بازی می کند سؤال شد و ایشان فرمودند اگر به فسق شناخته نشود، ایرادی ندارد. علامه می گوید اگر لعب، فسق بود این تقیید محال بود (علامه حلی، ۱۴۱۳: ۵۰۹/۸).

روایاتی که از ائمه (ع) رسیده نیز حاکی از جواز بازی است. از جمله روایت معروف «دع ابنک یلعب سبع سنین...» (کلینی، ۱۴۰۷: ۴۶/۶) که از والدین می خواهد

کودک را تا هفت سال آزاد بگذارند تا بازی کند. در برخی روایات، بازی کردن فرزندان خردسال معصومین(ع) یا همراه شدن آنان با کودکان در بازی مشاهده می شود. در روایتی نقل شده است زمانی امام حسن و امام حسین (علیهما السلام) نزد پیامبر کشتی می گرفتند، پیامبر شروع به تشویق امام حسن(ع) نمودند. حضرت زهرا(س) فرمودند یا رسول الله، بزرگ تر را علیه کوچک تر کمک می کنید؟! پیامبر فرمودند: جبرئیل حسین را تشویق می کند و من حسن را (حمیری، ۱۴۱۳: ۱۰۱). در حالات پیامبر و بازی کردن ایشان با حسنین (علیهما السلام) و سوار بر پشت نمودن آنان نیز روایات متعددی مطرح شده است (مجلسی، ۱۴۰۳: ۴۳/۲۸۵-۲۸۶).

با اعتقاد به جواز بازی می توان نتیجه گرفت که فرض اول یعنی «اکتساب با چیزی که فی نفسه عمل حرام است» بر بازی های رایانه ای تطبیق نمی کند و از این جهت نمی توان پرداخت پول در مقابل آن را حرام دانست.

به علاوه، می توان به دلیل خاصّ برای جواز فروش وسیله بازی استناد نمود. نقل شده است که پیامبر اکرم از کنار شخصی عبور می کردند که از خاک برای بازی کودکان چیزی می ساخت پیامبر فرمودند با این چه می کنی؟ عرض کرد می - فروشمش. فرمودند با پولش چه می کنی؟ گفت: خرما می خرم و می خورم. ایشان فرمودند: «اللهم بارک له فی صفقه یمینه: خدایا به او در کسب و کارش برکت بده» (ثقفی، ۱۳۹۵: ۲/۶۹۴).

۲-۲- تطبیق فرض دوم (اکتساب با چیزی که منفعت حلال قابل اعتنا در آن وجود ندارد)

نکته قابل توجه در پاسخ به این پرسش که «آیا بازی دارای منفعت حلال عقلایی هست یا خیر؟» توجه به دو گروه کودکان و بزرگسالان است.

امروزه برای بازی کودکان، آثار مثبت فراوانی مطرح شده است. یادگیری مهارت های اجتماعی و زبانی، رشد عاطفی و بهداشت روانی کودک - با افزایش اعتماد به

نفس، عزت نفس، ایجاد استقلال، آموزش مهارت های ارتباطی، استحکام روابط خانوادگی و دوست یابی - در گرو بازی کردن دانسته می شود (شجاعی، ۱۳۸۷: ۱۵-۲۴)؛ کودکان در ضمن بازی، مهارت های زیادی به دست می آورند، مهارت همکاری با دیگران، فراگیری رعایت اصول و مقررات، آشنایی با مفهوم سلسله مراتب، رقابت و رویارویی با شکست، مقابله با ترس و کمرویی، تعداد محدودی از این مهارت ها است.

با داشتن این اطلاعات می توان معتقد شد که در برخی بازی ها، منافع حلال عقلایی وجود دارد و اگر والدین برای خرید آنها هزینه کنند، دلیلی بر عدم جواز در این فرض نخواهد داشت.

بازی برای بزرگسالان چنین منافی ندارد؛ از اینرو ممکن است سرگرم شدن به بازی، از امور «لهو» یا «لغو» تلقی شود. اگرچه برخی امور به دلیل لهو و لعب یا لغو بودن حرام دانسته شده است اما از نظر فقهی، مطلق لهو یا لغو بودن، باعث حرمت نمی شود. شیخ انصاری سه عنوان «لهو»، «لغو» و «لعب» را مورد بررسی قرار داده است. وی می نویسد: اگر مقصود از «لهو»، مطلق «لعب» باشد چنان که از صحاح جوهری (۱۴۱۰: ۲۴۸۷/۶) بر می آید، ظاهراً قول به حرمت آن شاذّ و مخالف مشهور و سیره است. اما اگر «لهو» اختصاص یابد به آن چه از روی سرمستی است و به شادی خیلی زیاد تفسیر شود اقوی تحریم آن است. در این معنا، رقص، دستکوبی، ضرب زدن بر طشت به جای دف و هر آن چه فائده آلات لهو را داشته باشد، داخل می شود. اگر مقصود، مطلق حرکاتی باشد که غرض عقلایی به آن تعلق نمی گیرد و از روی قوای شهوانی بر می خیزد در حرمت آن تردید است. ایشان درباره «لغو» هم اعتقاد دارد که این کلمه یا مترادف «لهو» است، چنان که در برخی از روایات مشاهده می شود؛ یا مطلق حرکات عبث و بیهوده است که اقوی در آن کراهت است (انصاری، ۱۴۱۱: ۲۱۱/۱).

صاحب مجمع الفائده و البرهان، مورد دوم از مکاسب محرّمه را (ما یحرم لتحریم ما یقصد به) عنوان کرده و در آن از آلات «لهو» مانند دف و مزمار و ... و آلات «قمار»

مانند نرد و شطرنج حتی بازی با انگشتر و گردو و ... نام می برد (محقق اردبیلی، ۱۴۰۳: ۴۱/۸)؛ از این تعبیر می توان متوجه شد «لهوی» حرام است که در آن مقاصد حرام پیگیری شود، یا به مقاصد حرام منجر شود؛ مثلاً تحریک قوای شهوانی که در بین زوجین صورت نگیرد یا به قصد حرام است یا منجر به مراتبی از حرام می شود؛ از اینرو شارع بر حرمت آن تصریح کرده است. به این ترتیب، اگر گفته شود بازی بزرگسالان منفعتی ندارد، حرام نخواهد بود؛ اما هزینه کردن برای آن (به دلیل تطبیق بر فرض دوم یعنی اکتساب با چیزی که منفعت حلال قابل اعتنا در آن وجود ندارد) جایز نخواهد بود.

اما به نظر می رسد که نمی توان گفت بازی بزرگسالان به هیچ وجه منافع قابل اعتنایی ندارد. رفع کسالت، تفریح، ایجاد هیجان، نشاط، ورزش ذهن و ... منافع عقلایی حلالی هستند که می تواند پرداخت هزینه برای آن را توجیه کند. در روایتی از امیر المؤمنین آمده است: «الهُوا و العیوا فإنی أکره أن یری فی دینکم غلظه: تفریح کنید و بازی کنید زیرا دوست ندارم که در دین شما خشونت دیده شود» (پاینده، ۱۳۸۲: ۲۵۹)؛ بنابراین نفس ایجاد نشاط و تفریح، یک منفعت حلال عقلایی به شمار می رود.

علاوه بر این، می توان به تحقیقات دانشمندانی اشاره نمود که در سال های اخیر به بررسی مزایای بازی های رایانه ای پرداخته اند. پژوهشگران دانشگاه یوتا، دانشگاه دیکن در ملبورن استرالیا، دانشگاه واشینگتن، دانشگاه مک ماستر کانادا، دانشمندان عصب شناس دانشگاه روچستر نیویورک و پژوهشگران در دانشگاه کارولینای شمالی از جمله محققینی هستند که به برخی مزایای بازی های رایانه ای دست یافته اند. تحقیقات آنان به ترتیب، به نتایج ذیل رسیده است: کمک به کودکان و نوجوانان دارای بیماری های مزمن، افزایش توانایی های حرکتی کودکان پیش دبستانی، کاهش شدت درد، تقویت توان بینایی، تقویت توانایی تصمیم گیری، افزایش شادی در میان

سالمدان (هفت فایده بازی های رایانه‌ای، شماره خبر ۲۳۲۲، خرداد ۱۳۹۳. سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای).

نتیجه آن که فرض دوم، یعنی اکتساب با چیزی که منفعت حلال قابل اعتنا در آن وجود ندارد، نیز بر بازی های رایانه ای تطبیق نمی کند.

۳-۲- **تطبیق فرض سوم** (اکتساب با چیزی که به دلیل حرمت مقصود آن، حرام شده است)

در برخی بازی ها به دلیل اهداف گمراه کنندگی، ضدیت با دین، انحراف حقایق مذهبی، اشاعه فحشا و ... که در نظر تولیدکنندگان آنها بوده است، حرمت بازی و به تبع آن خرید و فروش یا هرگونه پرداخت و دریافت مال در مقابل آن قابل اثبات است.^۱ این فرض بر برخی از بازی های رایانه ای تطبیق می کند.

۳- اُکل مال به باطل

یکی دیگر از عناوین یا روش هایی که کسب درآمد به آن وسیله حرام اعلام شده، «اُکل مال به باطل» است. خداوند متعال در آیه ۲۹ سوره نساء می فرماید: «لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ»؛ استدلال به این آیه شریفه، با بررسی معنای دو واژه «اُکل» و «باطل» ممکن خواهد شد. درباره معنای اُکل، دو احتمال «تملک» (خوئی، ۱۴۱۳:

۱. برخی از بازی ها با احراز شرایطی و به صورت ثانوی از سوی فقها حرام اعلام شده است. به طور مثال، از مقام معظم رهبری استفتاء شده است: آیا بازی کلش حرام است؟ پاسخ: بازی کلش اف کلنز هم مانند بازی های دیگر است؛ یعنی اگر در این بازی قمار و شرط برد و باخت گذاشته شود یا دارای تصاویر خاص و تحریک کننده باشد یا موجب بروز مفسده گردد، شرعا جایز نیست و همچنین اگر هر نوع فساد و گناه دیگری ایجاد کند اما اگر به صورتی که ذکر شد نباشد، به خودی خود حرام نیست و حکم خرید و فروش آن هم بستگی به حکم بازی آن دارد (پایگاه بزرگ قرآنی طه)؛ از آیت الله علوی گرگانی نیز استفتاء شده است: آیا بازی کلش آو کلنز (clash of clans) با وجود علائم و علامات شیطان پرستی در خود، حرام است؟ حکم بازی کردن آن چیست؟ پاسخ: این بازی اگر موجب ترویج افکار شیطان پرستی باشد یا برای بازی در مراحل بعدی ملزم به پرداخت پول باشد حرام است.

۳۵/۱؛ ایروانی، ۱۴۰۶: ۱۱۳/۱) و «مطلق تصرفات» (نائینی، ۱۴۱۳: ۱۳۵/۱؛ بجنوردی، ۱۴۰۱: ۲۱۵/۵) وجود دارد.

اگر از واژه اَکَل، معنای تملک اراده شده باشد، نهی از اَکَل، نهی وضعی بوده، و حکم وضعی بطلان از آن استفاده می شود. به این معنا که آیه شریفه، تملک مال به اسباب باطل را باطل دانسته است. در مقابل، اگر از این واژه، معنای مطلق تصرف اراده شده باشد نهی، تکلیفی بوده و مفید عدم حلیت است که به دلالت التزامی، عدم صحّت نیز از آن فهمیده می شود (حائری، ۱۴۲۳: ۲۲۷/۱).

در معنای باطل نیز دو احتمال مطرح شده است: احتمال اول این است که منظور از باطل، باطل شرعی است (محقق اردبیلی، بی تا: ۴۲۷؛ بجنوردی، ۱۴۰۱: ۲۱۵/۵). صاحب مجمع الفوائد و البرهان در اینباره می نویسد: «مراد آیه شریفه، این است که بعضی از شما به غیر وجه شرعی مثل ربا، غصب و قمار در اموال بعض دیگر تصرف نکند بلکه تنها به طریق شرعی در آن تصرف نماید» (محقق اردبیلی، بی تا: ۴۲۷).

احتمال دوم این است که منظور از باطل، باطل عرفی است (مراغی، ۱۴۱۷: ۳۷۱/۲؛ ایروانی، ۱۴۰۶: ۱۱۳/۱؛ خمینی، بی تا: ۱۰۱/۱)؛ باطل در معنای عرفی به اموری گفته می شود که نفعی در آن نباشد (مراغی، ۱۴۱۷: ۳۷۱/۲).

امام خمینی (ره) در تقویت احتمال دوم می نویسد: «مراد از باطل، معنای عقلایی و عرفی است؛ چنان که ظاهر تمامی عناوینی که به عنوان موضوع احکام اخذ شده اند، اینگونه است». ایشان در نقد کلام محقق اردبیلی آورده اند که اگر معنای باطل، «غیر وجه شرعی» باشد استدلال به آیه ممکن نیست؛ زیرا با شک در اعتبار خصوصیت، استدلال به آیه از قبیل تمسک به عام در شبهه مصداقیه خواهد شد (خمینی، بی تا: ۱۰۱/۱).

برخی (مراغی، ۱۴۱۷: ۳۷۱/۲) در نقد احتمال اول نگاشته اند که ممکن نیست مراد از واژه باطل در آیه شریفه، معنای شرعی آن باشد؛ زیرا چنین برداشتی به دور منتهی

خواهد شد. از سوی دیگر، از آنجا که «بطلان»، حقیقت شرعی ندارد نمی توان این واژه را بر معنای شرعی حمل کرد.

ممکن است منظور از دور این باشد که آیه در مقام مشروعیت نبخشیدن به باطل است. اگر منظور از باطل چیزی باشد که مشروعیت ندارد در واقع، آیه، مشروعیت نبخشیدن خود را متوقف بر مشروعیت نبخشیدن خودش کرده است. به هر حال، به نظر می رسد برداشت باطل عرفی از آیه صحیح تر باشد؛ زیرا فعل شارع، جعل حکم است، اما موضوع و قیود آن را عرف تعیین می کند. باطل در این آیه موضوع است که به طور طبیعی برای فهم معنای آن باید به عرف رجوع نمود.

با این توضیح، آیا پولی که تولیدکنندگان بازی از طریق سیستم طراحی شده دریافت می کنند، باطل است و به ملکیت در نمی آید یا خیر؟ بر اساس آن چه پیشتر گفته شد، دریافت وجه به صورت درون برنامه ای با دو هدف صورت می گیرد. در اولین مورد، هدف آن است که تولیدکننده بازی بتواند به اصل پول محصول دست بیابد. در مورد دیگر، بازی ساز با استفاده از این امکان، تلاش می کند تا از گیرم چندین بار پول دریافت کند. کاربر یا برای عبور از هر مرحله به مرحله دیگر پول پرداخت می کند، یا اگر خودش نتواند مرحله ای را با موفقیت پشت سر بگذارد امتیاز ورود به مرحله بعد را خریداری می کند. به دلیل وجود این دو هدف متفاوت، حکم هر یک باید جداگانه بررسی شود.

۱-۳- پرداخت اصل مبلغ بازی

پیشتر گذشت که برخی از بازی های رایانه ای به دلیل «حرمت مقاصد بازی» ذیل مکاسب محرّمه قرار گرفته اند. بدیهی است در چنین مواردی، پرداخت پول جایز نمی باشد؛ چراکه این موارد، باطل شرعی هستند و یقیناً مشمول آیه اکل مال به باطل خواهند شد. در موارد دیگر به دلیل اهداف شایسته ای که در تولید آنها وجود دارد می توان مدعی شد که عرف، پرداخت پول برای تهیه آنها را اکل مال به باطل تلقی نمی کند، لذا تحت عنوان باطل عرفی قرار نمی گیرد. بدیهی است در این حالت،

استفاده از امکان پرداخت درون شبکه ای، مقتضی جواز را داشته و مانعی برای آن تصور نمی شود.

۲-۳- پرداخت پول جهت ورود به مراحل مختلف یا عبور از آنها

در فرضی که بازیکن برای ورود به هر مرحله باید وجهی پرداخت کند، می توان معتقد به جواز شد. دلیل همان است که در ارتباط با صورت اول مطرح گردید؛ چراکه می توان مراحل مختلف بازی را به منزله بازی های مجزایی دانست که دریافت پول در برابر آنها از نظر عرف، امری باطل به شمار نمی رود.

اما در فرضی که بازیکن توان عبور از یک مرحله را ندارد و جهت کسب امتیاز ورود به مرحله بعد، پولی پرداخت می کند به نظر می رسد بتوان آن را نوعی «اُکل مال به باطل» تلقی نمود.

همان گونه که عرف می پذیرد در برابر بازی ای که شخصی ساخته و به دلیل فواید مترتب بر آن - هرچند رفع کسالت یا ایجاد نشاط باشد - پول پرداخت کند و این را از وجوه باطل نمی داند به همان ترتیب نمی پذیرد فردی که توان بازی در مرحله ای را ندارد - و به عبارت دیگر قصد استفاده از فواید مفروض در بازی را نداشته باشد - پول بدهد تا از مراحل مختلف عبور کند؛ این کار از نظر عرف، عقلایی تلقی نشده و باطل به حساب خواهد آمد. از اینروست که گاه در عرف، این کسب درآمدها نوعی اخاذی و فریب دادن جوانان به شمار می رود. در تعبیر برخی از مراجع تقلید، پرداخت مبلغ در مقابل این بازی ها، اُکل مال به باطل انگاشته شده است که بعید نیست گفته شود آنان صرفاً به همین مورد اشاره داشته اند.^۱

۱. آیا بازی کلش اف کلنز حرام است؟ خرید و فروش اکانت در این بازی و بازی های آنلاین چه حکمی دارد؟ پاسخ: در صورتی که دارای محتوای فاسدی نباشد به خودی خود اشکال ندارد، اما خرید و فروش اکانت و مراحل این بازی جایز نیست و اُکل مال بالباطل می باشد، بنابراین نمی تواند در آن تصرف نماید (دفتر آیت الله العظمی مکارم شیرازی، بخش استفتانات).

البته به نظر می رسد برخی از فقها^۱ حتی برای این صورت هم امکان تصور یک وجه معقول و عرفی را از نظر دور نداشته اند و به صورت مشروط به «مالیت شرعی داشتن آن امتیاز» فتوا به جواز داده اند. بدیهی است مالیت شرعی، متوقف بر مالیت عرفی است و چنان چه عقلا برای امری یک نحوه ارزش مادی قائل باشند که بتواند با مال مقابله کند، آن امر مالیت شرعی نیز خواهد داشت. لذا چنان چه در میان عرف و غالب عقلا این مسأله رواج یابد که پرداخت پول جهت خرید مراحل بازی، امری صحیح و موجه است، در اینباره هم باید حکم به جواز نمود.

در مقابل، برخی از مراجع، امکان تطبیق این مورد بر قمار را در نظر داشته اند؛ در فتاوی این گروه عباراتی مانند: «اگر از بازنده چیزی بگیرند که به برنده بدهند»^۲ یا

پرسش: خرید و فروش اکانت بازی های آنلاین که در آن، تنها امتیازاتی در دنیای مجازی به فروش می رسد، چه حکمی دارد؟ پاسخ: اکل مال بالباطل بوده و جایز نیست (استفتاء سایت هدانا از دفتر حضرت آیت الله مکارم شیرازی؛ کد استفتاء: ۹۴۰۶۱۰۰۳۲).

آیت الله شبیری زنجانی: سؤال: آیا بازی کلش آف کلنز از نظر شرعی جایز است؟ پرداخت مبلغی برای خرید برخی از امکانات مجازی در این بازی جهت ارتقاء و ادامه آن و یا خرید و فروش این بازی که در هر مرحله دارای قیمتی متفاوت است، به فرد دیگری جایز است؟ پاسخ: ۱- اگر اعتباری که برنده به دست می آورد، قابل خرید و فروش باشد (ولو برنده نخواهد آن را بفروشد) بازی مذکور حرام است؛ ۲- جایز نیست (سایت اجتهاد برگرفته از <http://zanjani.net/index.aspx?pid=10486>).

۱. حکم خرید و فروش اکانت بازی های آنلاین (شخصی برخی از مراحل بازی را تمام کرده و این امتیاز را می فروشد تا خریدار از همین مرحله ادامه دهد و مراحل قبلی را نرود) چیست؟ حضرت آیت الله العظمی صافی گلپایگانی: چنان چه مالیت شرعی داشته باشد مانعی ندارد (استفتاء از دفتر آیت الله صافی گلپایگانی مد ظله العالی، توسط سایت اسلام کوئست).

۲. حکم خرید و فروش اکانت بازی های آنلاین (شخصی برخی از مراحل بازی را تمام کرده و این امتیاز را می فروشد تا خریدار از همین مرحله ادامه دهد و مراحل قبلی را نرود) چیست؟ حضرت آیت الله العظمی خامنه ای: اگر به صورتی نباشد که از بازنده چیزی بگیرند که به برنده بدهند، فی نفسه مانعی ندارد و الا صورت شرعی ندارد و همان شرط بندی حرام است (استفتاء از دفتر آیت الله خامنه ای مد ظله العالی، توسط سایت اسلام کوئست).

«چنان چه از شرکت کنندگان پولی بگیرند و از محلّ پول های دریافتی جوایزی به برندگان پردازند»^۱ مشاهده می شود که حرمت، متوقّف بر این قیود شده است. در این نوشته، پیشتر تطبیق این پرداخت ها بر قمار مورد بررسی قرار گرفت و نتیجه آن شد که با تعریف فقهی از قمار و شرط بندی، نمی توان این پرداخت ها را از باب قمار حرام دانست. در دو فرض مذکور، چند نکته شایسته توجه است:

اول این که معمولاً بازنده یعنی فردی که توان عبور از یک مرحله را ندارد، با خود فردی که این مرحله را گذرانده، معامله می کند و این طور نیست که بازنده به شرکت پولی بدهد و شرکت دقیقاً همان پول را به برنده بدهد.

نکته دوم این که حتی اگر بازنده پول را به شرکت بدهد، پس از آن است که در بازی باخته است و در آن هنگام، مبلغی را که شرکت تعیین می کند، جهت ورود به مرحله بالاتر می پردازد، و پرداختی که به این کیفیت انجام می شود شباهتی به «گروگذاری» ندارد.

نکته سوم این که خود افرادی که بازی می کنند درصدد خرید و فروش هستند و اصلاً قصد قمار ندارند؛ زیرا نه از قبل «گروگذاری» کرده اند و نه با شخصی که قرار است از او امتیاز ورود به مرحله بعدی را بخرند، «بازی» کرده اند و نه از آلات قمار استفاده کرده اند. شرط بندی هم صادق نیست؛ چراکه فرد بعد از این که تلاش خود را کرد و نتوانست از مرحله ای عبور کند با هر فردی که بتواند این امتیاز را به او

۱. حکم خرید و فروش اکانت بازی های آنلاین (شخصی برخی از مراحل بازی را تمام کرده و این امتیاز را می فروشد تا خریدار از همین مرحله ادامه دهد و مراحل قبلی را نرود) چیست؟ حضرت آیت الله العظمی مکارم شیرازی: چنان چه در این بازی ها از شرکت کنندگان پولی بگیرند و از محلّ پول های دریافتی، جوایزی به برندگان پردازند، این کار حرام است و خرید و فروش اکانت نیز همان حکم را دارد (استفتاء از دفتر آیت الله مکارم شیرازی مدّ ظلّه العالی توسط سایت اسلام کوئست).

بدهد، معامله خواهد کرد. بنابراین نمی توان تصور کرد که از ابتدا کسی با دیگری شرطی گذاشته و اکنون طبق آن شرط موظف به پرداخت شده است. با این توضیح، تنها وجه حرمت پرداخت درون شبکه ای در بازی های رایانه ای، تلقی باطل بودن این امر توسط عرف و عقلا خواهد بود.

نتیجه گیری

۱- تطبیق بازی های رایانه ای بر عقد «سبق» از نظر موضوع و عوض پرداختی، مشکل دارد.

۲- این بازی ها تحت عنوان «قمار» قرار نمی گیرند. در بازی های رایانه ای به دلیل فقدان عناصر دخیل در قمار بودن یعنی استفاده از «آلات قمار»، «گرو گذاری» و شرط «برد و باخت» هیچ یک از فرض های مورد اتفاق یا اختلاف فقیهان درباره قمار، صورت نمی پذیرد.

۳- ذیل مکاسب محرّمه، پرداخت هایی که در فقه حرام است احصاء شده است. پرداخت در مقابل بازی های رایانه ای تحت عنوان «اکتساب با چیزی که فی نفسه عمل حرامی است»، قرار نمی گیرد زیرا «بازی» فی نفسه حرام نیست. این پرداخت ها تحت عنوان «اکتساب با چیزی که منفعت حلال قابل اعتنا در آن وجود ندارد» نیز قرار نمی گیرد؛ زیرا امروزه برای بازی کودکان، آثار مثبت فراوانی مطرح شده است؛ به گونه ای که می توان معتقد شد هزینه کردن والدین در اینباره جایز است. در خصوص بزرگسالان نیز منافی از قبیل رفع کسالت، تفریح، ایجاد هیجان و نشاط، ورزش ذهن و ... قابل تصور است که می تواند پرداخت هزینه برای آن را توجیه کند. عنوان «اکتساب با چیزی که به دلیل حرمت مقصود آن، حرام شده است» به دلیل وجود اهداف گمراه کننده، ضدیت با دین، انحراف حقایق مذهبی، اشاعه فحشا و ... در برخی از این بازی ها، بر این موارد قابل تطبیق است.

۴- عنوان «أكل مال به باطل» در فرض پرداخت اصل مبلغ بازی و پرداخت پول جهت ورود به مراحل مختلف بازی، صادق نیست. اما در فرضی که بازیکن توان عبور از یک مرحله را ندارد و جهت کسب امتیاز ورود به مرحله بعد، پولی پرداخت می کند، امکان تلقی «أكل مال به باطل» وجود دارد؛ اگرچه در این صورت هم امکان تصور وجه معقول و عرفی از نظر دور نیست.

منابع

- ابن إدريس حلی، محمد بن منصور (۱۴۱۰ق)، **السرائر الحاوی لتحرير الفتاوی**، ج ۲، قم: مؤسسه النشر الاسلامی.
- اردبیلی (محقق)، احمد بن محمد (بی تا)، **زبدہ البیان فی أحكام القرآن**، تهران: المکتبه المرتضویه لإحياء الآثار الجعفریة.
- اردبیلی (محقق)، احمد بن محمد (۱۴۰۳ق)، **مجمع الفائدة و البرهان فی شرح إرشاد الأذهان**، ج ۸، قم: مؤسسه النشر الاسلامی.
- انصاری (شیخ)، مرتضی بن محمد امین (۱۴۱۱ق)، **کتاب المکاسب**، ج ۲، قم: دار الذخائر.
- ایروانی، علی (۱۴۰۶ق)، **حاشیه المکاسب**، ج ۱، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- بهبهانی، محمدباقر (۱۴۱۷ق)، **حاشیه مجمع الفائدة و البرهان**، قم: مؤسسه العلامه المجدد الوحيد البهبهانی.
- پاینده، ابو القاسم (۱۳۸۲)، **نهج الفصاحه** (مجموعه کلمات قصار حضرت رسول صلی الله علیه و آله)، تهران: بی نا.
- ثقفی، ابراهیم بن محمد (۱۳۹۵ق)، **الغارات**، ج ۲، تهران: بی نا.
- جیبی عاملی (شهید ثانی)، زین الدین بن علی (۱۴۱۰ق)، **الروضه البهیة فی شرح اللمعه الدمشقیة** (با حواشی کلاتر)، ج ۴، قم: داوری.
- جوهری، اسماعیل بن حماد (۱۴۱۰ق)، **الصحاح - تاج اللغة و صحاح العربیة**، ج ۶، بیروت: دار العلم للملایین.
- حرّ عاملی، محمد بن حسن (۱۴۰۹ق)، **تفصیل وسائل الشیعه الی تحصیل مسائل الشریعه**، ج ۱۹، قم: مؤسسه آل البيت (ع).

- حسینی حائری، سید کاظم (۱۴۲۳ق)، **فقه العقود**، ج ۱، قم: مجمع اندیشه اسلامی.
- حسینی مراغی، سید میر عبدالفتاح (۱۴۱۷ق)، **العناوین**، ج ۲، قم: مؤسسه النشر الاسلامی.
- حلی (علامه)، حسن بن یوسف (۱۴۱۳ق)، **مختلف الشیعه فی أحكام الشریعه**، ج ۸، قم: مؤسسه النشر الاسلامی.
- حمیری، عبد الله بن جعفر (۱۴۱۳ق)، **قرب الإسناد**، قم: بی نا.
- راغب اصفهانی، حسین بن محمد (۱۴۱۲ق)، **مفردات ألفاظ القرآن**، سوریه: دار العلم.
- خمینی (امام)، سید روح الله (بی تا)، **کتاب البیع**، ج ۱، تقریر: محمدحسن قدیری، تهران: مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره).
- خمینی (امام)، سید روح الله (۱۴۱۵ق)، **المکاسب المحرمه**، ج ۲، تهران: مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره).
- خوئی، سید ابو القاسم (۱۴۱۳ق)، **مصباح الفقاهه**، ج ۱، تقریر: محمدعلی توحیدی، بی جا: بی نا.
- سایت اجتهاد به آدرس اینترنتی: <http://ijtihadnet.ir>
- سایت اسلام کوئست به آدرس اینترنتی: <https://www.islamquest.net/fa>
- سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به آدرس اینترنتی: <https://www.ireg.ir>
- سیوری حلی (فاضل مقداد)، مقداد بن عبدالله (۱۴۲۵ق)، **کنز العرفان فی فقه القرآن**، ج ۲، قم: مرتضوی.
- شجاعی، محمدصادق (۱۳۸۷)، **بازی کودک در اسلام**، قم: بوستان کتاب.
- شهیدی تبریزی، میرفتاح (۱۳۷۵ق)، **هدایه الطالب إلى أسرار المکاسب**، ج ۱، تبریز: چاپخانه اطلاعات.
- طباطبائی (علامه)، سید محمدحسین (بی تا)، **المیزان فی تفسیر القرآن**، ج ۱۶، قم: مؤسسه النشر الاسلامی.
- کلینی، محمد بن یعقوب (۱۴۰۷ق)، **الکافی**، ج ۶، تصحیح: علی اکبر غفاری و محمد آخوندی، تهران: دار الکتب الإسلامیه.
- مجلسی (علامه)، محمدباقر (۱۴۰۳ق)، **بحار الأنوار الجامعه لدرر أخبار الائمة الأطهار**، ج ۴۳، بیروت: بی نا.
- موسوی بجنوردی، سید محمد (۱۴۰۱ق)، **قواعد فقهیه**، ج ۵، قم: عروج.
- نائینی، محمدحسین (۱۴۱۳ق)، **المکاسب و البیع**، ج ۱، قم: مؤسسه النشر الاسلامی.

جستاری در مشروعیت پرداخت عوض در بازی های رایانه ای _____ ۵۶

- نجفی (صاحب جواهر)، محمدحسن (۱۴۰۴ق)، جواهر الکلام فی شرح شرائع الإسلام، ج ۲۸، بیروت: دار إحياء التراث العربی.