



# سومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ - دانشگاه اصفهان

## بازشناسی بازی دیجیتال از قماربازی دیجیتال (مطالعه فقهی-حقوقی)

مرتضی وصالی ناصح

گروه حقوق خصوصی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد واحد همدان، همدان

### چکیده

اگرچه «بازی» به‌عنوان بخشی از صنعت سرگرمی، عمدتاً در حوزه‌های اقتصادی و فرهنگی مورد مطالعه و بررسی قرار می‌گیرد و در هیچ‌یک از متون قانونی و منابع فقهی بحث مستقلی در خصوص بازی مشاهده نمی‌شود، لکن هم در قانون و هم در فقه بحث بازی و احکام آن عمدتاً در باب «قمار» یا «قماربازی» مورد توجه قانون‌گزاران و فقها قرار گرفته است. مهم‌ترین دغدغه فقه و حقوق در بحث بازی اوصاف و شرایطی است که «بازی» را به‌عنوان یک عمل مجاز و مشروع به «قماربازی»، به‌عنوان یک عمل غیرقانونی و نامشروع تبدیل می‌سازد. قماری شدن بازی هم به لحاظ شرعی حرام و هم به لحاظ حقوقی جرم محسوب می‌شود و در نتیجه تمام توافقات و معاملات مرتبط با قمار باطل و عایدات حاصل از آن نیز نامشروع می‌گردد. این حکم در خصوص هر آنچه تحت عنوان بازی و سرگرمی قرار می‌گیرد، صادق است؛ بنابراین شیوه و ابزار موضوعیت نداشته و تمام انواع بازی‌ها و سرگرمی‌ها از جمله بازی‌های رایانه‌ای ممکن است مشمول تعریف قمار واقع گردند. امروزه فضای مجازی زمینه ظهور نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای تحت عنوان «بازی‌های دیجیتال» فراهم آورده که به خاطر ویژگی‌های خاص آن، بار دیگر مقوله بازی را در فقه و حقوق مطرح و مطالعه و تحقیق پیرامون آن را ضروری ساخته است. پژوهش حاضر سعی دارد بحث مشروعیت و قانونی بودن بازی‌های دیجیتال را به‌عنوان یک پدیده نوظهور، از منظر فقه و حقوق ایران مورد بررسی قرار دهد.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های دیجیتال، قمار، قمار اینترنتی

### ۱- مقدمه

«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 را با رویکردهای متفاوت به خود جلب نموده 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. اگرچه در میان علوم انسانی نیز بازی بیشتر مورد توجه علوم

<sup>۱</sup> Interdisciplinary

<sup>۲</sup> Game Studies



# سومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ – دانشگاه اصفهان

رفتاری، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی، الهیات و فلسفه بوده و در علم حقوق (به‌ویژه در حقوق ایران) کمتر مورد توجه و مطالعه قرار گرفته است.

صنعت بازی و سرگرمی، به‌ویژه در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، به مدد فن‌آوری اطلاعات توسعه و کمی و کیفی قابل‌توجهی یافته و تبدیل به موضوعی میان‌رشته‌ای گردیده است. فضای مجازی با معرفی نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای که بیشتر با عنوان «بازی‌های دیجیتال» 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 (آنلاین) 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 دیجیتال دیگر بازی نیستند بلکه جدی هستند. همین ویژگی‌های جهانی شدن و جدی بودن بازی‌های دیجیتال، در بحث سیاست‌گذاری عمومی، فرصت‌ها و تهدیدهایی را فرا روی تصمیم‌سازان و تصمیم‌گیران حوزه‌های مختلف فرهنگی و اجتماعی، اقتصادی و حقوقی قرار داده است.

با وجود اینکه بازی‌های دیجیتال در ایران از رونق و توجه لازم برخوردار نگشته و نسبت به وضعیت موجود در دنیا، همچنان حوزه مغفول و کم‌اهمیتی برای سیاست‌گذاران کلان‌کشوری به حساب می‌آید، لکن در بین عموم مردم و به‌ویژه در میان رده‌های سنی پایین، با اقبال و استقبال خوبی مواجه گردیده است. فقدان چارچوب قانونی لازم برای مواجهه با پدیده‌های نوظهوری همچون بازی‌های آن‌لاین، سبب طرح چالش‌ها و تردیدهایی در خصوص جواز یا عدم جواز شرع یا قانون برای افراد می‌گردد.

## ۲- «بازی» و «قمار» در فرآیند تحول دیجیتال

امروزه و در عصر فن‌آوری اطلاعات، صنعت بازی و سرگرمی نیز همچون سایر عرصه‌های بشری متأثر فن‌آوری اطلاعات و فن‌آوری دیجیتال به سوی «دیجیتالی شدن»<sup>۱</sup> سوق پیدا کرده‌اند. فرآیندی که از آن با عناوینی همچون «تغییر دیجیتال»<sup>۲</sup>، «انقلاب دیجیتال»<sup>۳</sup> یا «تحول دیجیتال»<sup>۴</sup> یاد می‌کنند. اصطلاح‌های «بازی دیجیتال» و «قمار بازی دیجیتال» خروجی این فرآیند هستند که لازم است پیش از پرداختن به حکم فقهی و حقوقی آنها، تعریف و شناسایی گردند.

### ۲-۱- مفهوم شناسی بازی دیجیتال

از نظر لغوی «بازی» عبارت است از سرگرمی، مشغولیت، ورزش، تفریح، رفتار کودکانه و غیر جدی و یا هر کاری که مایه سرگرمی باشد. [۱] 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. [۲] بازی در زبان انگلیسی معادل Game است و همان معانی فوق‌الذکر را دارد. [۳] 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. طبق برخی از این تعاریف بازی «مجموعه‌ای از حرکت‌ها و فعالیت‌های جسمی و ذهنی است که موجب شادی، سرزندگی، لذت و ارتباط با دیگران می‌شود» [۴] یا اینکه بازی «هرگونه تفریح و فعالیتی است که به‌قصد سرگرمی و مشغولیت که با میل و اختیار انجام می‌شود و انگیزه آن دست یافتن به‌فایده، محصول یا

<sup>1</sup> Digitalization

<sup>2</sup> Digital Change

<sup>3</sup> Digital Revolution

<sup>4</sup> Digital Transformation



# سومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ – دانشگاه اصفهان

نتیجه‌ای بخصوص نباشد» [۵] در نهایت «بازی عبارت است از هرگونه فعالیت داوطلبانه‌ای که برای تفریح و خوشی و بدون توجه به نتیجه نهایی، صورت می‌گیرد» [۶]

بازی‌های دیجیتال در واقع نوعی از «بازی‌های رایانه‌ای»<sup>۱</sup> محسوب می‌شوند ولیکن به سبب ویژگی‌های خاصی که دارند کاملاً با آن‌ها تفاوت دارند. «بازی رایانه‌ای به هر نوع بازی گرافیکی و یا متنی گفته می‌شود که از طریق رایانه‌ها (یا سایر وسایل الکترونیک) مجهز به پردازشگر یا میکرو کنترل‌های مخصوص انجام می‌شود» [۷] بازی‌های رایانه‌ای عمدتاً به صورت تک‌نفره یا دونفره صورت می‌گیرد و بازی هم‌زمان بازی‌کنندگان با یکدیگر محدود به وسایل و سیستم‌های موجود است. در حالی که بازی‌های دیجیتال چنین محدودیتی ندارد. بازی‌های دیجیتال که با عناوین دیگری همچون «بازی‌های اینترنتی»<sup>۲</sup>، «بازی‌های برخط»<sup>۳</sup>، «بازی‌های شبکه‌ای (وب)»<sup>۴</sup> یا «بازی‌های سایبری»<sup>۵</sup> نیز شناخته می‌گردند، نوعی از بازی‌های رایانه‌ای هستند که در فضای مجازی اینترنت و به صورت برخط، با امکان حضور بازی‌کنندگان متعدد انجام می‌شوند. [۸]

## ۲-۲- قمار بازی دیجیتال

قمار واژه‌ای عربی است که در معنای «گرو قرارداد پول یا مالی در ضمن بازی» و یا «بازی با آلات مخصوصی که در آن شرط شده باشد که به برنده چیزی بدهند» مورد استعمال قرار گرفته است. [۹] در زبان فارسی نیز قمار عبارت است از انجام یک عمل بر مبنای شرط‌بندی که به موجب آن یکی از طرفین ملزم به پرداخت مال معین و یا انجام عمل خاصی برای شخص برنده می‌شود [۱۰] همین مفهوم در زبان انگلیسی با واژه Gambling شناخته می‌شود و عبارت است از تعهد به دادن یا گرفتن پول یا هر چیز با ارزشی در وقوع یا عدم وقوع یک رویدادی که نتیجه آن نامعلوم و مبتنی بر شانس است. [۱۱] همانطور که از تعاریف پیداست، مفهوم «قمار» همواره با مفهوم «بازی» همراه و هم‌نشین بوده و هر جا سخن از بازی به میان آمده لزوماً بحث قمار نیز مطرح شده است. هم‌نشینی واژه «بازی» در کنار «قمار»، آن را به‌عنوان یک عمل مجاز و مشروع تبدیل به یک عمل غیرقانونی و نامشروع به نام «قمار بازی» می‌نماید.

امروزه و در عصر فن‌آوری اطلاعات، اصطلاح «قمار بازی» با واژه «دیجیتال» نیز هم‌نشین گردیده و موجب پیدایش اصطلاح نوظهوری تحت عنوان «قمار بازی دیجیتال» گردیده است. «قماربازی دیجیتال»<sup>۷</sup> که با عناوینی همچون «قماربازی برخط»<sup>۸</sup> یا «قماربازی اینترنتی»<sup>۹</sup> نیز شناخته می‌شود در واقع نسخه اینترنتی قمار سنتی به حساب می‌آید و دربرگیرنده مفهوم یا ماهیت جدیدی نیست. به عبارت بهتر، وصف دیجیتال حامل مفهوم و ماهیت تازه و متفاوتی برای قمار بازی نیست، بلکه حکایت از تغییر در شکل، شیوه و بستر انجام قماربازی دارد.

<sup>1</sup> Computer games

<sup>2</sup> Internet Games

<sup>3</sup> On line Games

<sup>4</sup> Net Games/Web Games

<sup>5</sup> Cyber Games

<sup>۶</sup> در زبان فارسی با واژه «بازی»، در زبان عربی با واژه «العِب» (به معنای بازی) و در زبان انگلیسی با واژه Game (به معنای بازی)

<sup>7</sup> Digital gambling

<sup>8</sup> On line gambling

<sup>9</sup> internet gambling



### ۳- حکم‌شناسی بازی دیجیتال

از منظر فقه و حقوق شاید اولین و مهم‌ترین موضوعی که در خصوص پدیده‌های نوظهور باید موردتوجه قرار گیرد، مشروعیت یا قانونی بودن آن‌ها است؛ 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 دیجیتال صادق است؛ بنابراین پرسش اصلی و اولیه در مورد بازی‌های دیجیتال این است که حکم فقه و قانون را در خصوص آن جویا شویم. در این‌گونه موارد رویه اول بر این است که آن پدیده نوظهور را با تأسیس‌های مشابهی که جایگاه حقوقی آن‌ها در احکام فقهی و قوانین موضوعه به‌روشنی ترسیم شده است، مورد مقایسه و سنجش قرار گیرد و در صورت وجود تشابه در عناصر ذاتی بین آن‌ها، احکام و مقررات ماهیات سنتی موجود را بر آن پدیده نوظهور مترتب گردد. در فقه و حقوق ایران مقوله «بازی» به‌طور عام و بازی‌های رایانه‌ای (و دیجیتال) به‌طور خاص عنوان و جایگاه مستقلی ندارند ولیکن احکام و مقررات بازی ذیل عنوان «قمار» یا «قماربازی» موردتوجه قرار گرفته است. از همین رو، تبیین جایگاه فقهی و حقوقی مقوله بازی به‌طور عام و بازی دیجیتال به‌عنوان یک پدیده نوظهور به‌طور خاص، ذیل احکام فقهی و مقررات قانونی قمار و قماربازی مورد مطالعه قرار می‌گیرد.

#### ۳-۱- حقوق اسلام

اگرچه در منابع فقهی بحث مستقلی در خصوص بازی مشاهده نمی‌شود ولیکن در ابواب مختلف و به مناسبت‌های مرتبط احکامی و قواعدی در مورد بازی و حکم فقهی آن وجود دارد. بحث بازی و احکام آن عمدتاً در باب قمار موردتوجه فقها قرار گرفته است. بحث جایگاه فقهی بازی‌های دیجیتال، با این پیش‌فرض که این نوع از بازی‌های رایانه‌ای نیز در مقوله بازی‌ها قرار می‌گیرند، موردتوجه فقه قرار می‌گیرند. در فقه حرمت یا حلیت بازی با دو معیار صریح و شفاف که عبارت‌اند از «نوع ابزارآلات بازی» و «شرط یا قرارداد بردو باخت»<sup>۱</sup> در سنجش تشخیص قرار گرفته‌اند. از همین منظر فقها بازی‌ها را در چهار گروه طبقه‌بندی نموده‌اند: [۱۲]

- الف) بازی با ابزارآلات قماری همراه با قرارداد بردو باخت
- ب) بازی با ابزارآلات قماری بدون قرارداد بردو باخت
- ج) بازی با ابزارآلات غیر قماری با قرارداد بردو باخت
- د) بازی با ابزارآلات غیر قماری بدون قرارداد بردو باخت.

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 بردو باخت صورت می‌گیرند و حلیت گروه چهارم که فاقد هردو شرط مذکور هستند، مورد اجماع و اتفاق تمام فقها قرار گرفته است. در مورد بازی‌های گروه دوم و سوم که هرکدام واجد یکی از شروط حرمت هستند اگرچه اجماع فوق حاصل نیست و گروهی صرف استفاده از ابزارآلات قماری [۱۳] و گروهی نیز صرف شرط‌بندی را موجب حرمت بازی می‌دانند. [۱۴] اما اکثریت فقها در مورد این دو گروه از بازی‌ها نیز قائل به حرمت هستند.<sup>۲</sup> بنابراین، می‌توان

<sup>۱</sup> گروه بندی (شرط‌بندی) قراردادی است که بین دو طرف که یکی امر معینی را اثبات و دیگری نفی می‌نماید و تعهد می‌کنند که هر یک درست گفته باشد مال معینی را دیگری به او بدهد یا اینکه وقوع واقعه‌ای را پیش‌بینی کنند و تعهد کنند که هر کدام درست گفته بود مال معینی را از طرف مقابل دریافت کند. قمار عبارت است از قراردادی بین دو یا چند شخص که بازی مخصوصی بنمایند و هر یک از آن‌ها برنده شد دیگران مال معینی را به او بدهند

<sup>۲</sup> حکم بازی با ابزارهای رایج قماری که صرفاً به‌منظور تفریح و سرگرمی صورت می‌گیرند، با اختلاف نظر فقها همراه گردیده 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 بازی‌کنندگان را ذی‌مدخل نمی‌دانند.



# سومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ - دانشگاه اصفهان

گفت دو عامل سبب قماری شدن و به تبع آن حرمت بازی در فقه می‌گردد. یکی «استفاده از ابزارآلات قمار» و دیگری «شرط بردو باخت» در بازی است. [۱۵]

فقه‌ها عمدتاً به نوع خاصی از بازی‌ها اشاره نموده‌اند بلکه درصدد بوده‌اند تا ضوابط معینی برای تشخیص حرمت یا حلیت تمام انواع آنچه در حیطة و قلمروی بازی و سرگرمی قرار می‌گیرد، ارائه نمایند. [۱۶] در نتیجه می‌توان گفت این احکام قابل تسری به تمام انواع بازی‌ها اعم از رایانه‌ای یا غیر رایانه‌ای (از جمله بازی‌های دیجیتال) نیز خواهد بود و تفاوتی از این نظر بین بازی‌های قمار سنتی با بازی‌های رایانه‌ای از طریق اینترنتی و به صورت برخط وجود ندارد. در نتیجه باید پذیرفت تمام انواع بازیهای دیجیتال مادامی که مشمول دو شرط مذکور نشوند، از نظر شرع مبین اسلام منعی در انجام آنها وجود نخواهد داشت.

## ۳-۲- حقوق ایران

در حقوق ایران نیز همانند فقه، مقوله بازی به طور عام و بازی رایانه‌ای به طور خاص عنوان و جایگاه مستقلی ندارند و مقررات حاکم بر بازی‌ها را باید ذیل مقررات قمار و شرط‌بندی مطالعه نمود. قانون مجازات اسلامی ایران در مواد ۷۰۵ الی ۷۱۱ به موضوع قمار و مقررات حاکم بر آن پرداخته است.<sup>۱</sup> در قانون مجازات قمار به بازی‌هایی اطلاق می‌گردد 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 تجاهر به قماربازی به هر دو مجازات محکوم می‌شوند» همان‌طور که مشاهده می‌گردد، شرط قماری 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 شرط بندی حرام شناخته شده است. طبق ماده ۶۵۴ قانون مدنی «قمار و گروبنندی باطل و دعاوی راجع به آن مسموع نخواهد بود» این بدان معناست که قمار و گروبنندی در زمره معاملات نامشروع قرار گرفته و از همین رو، نه تنها دعاوی راجع به آن مسموع نیست بلکه هر نوع داد و ستد یا پرداختی در این زمینه نیز باطل است. در قوانین مذکور قمار به طور عام جرم و حرام اعلام شده است و از نوع یا شکل خاصی از 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 دیجیتال نیز با ابزارآلات و وسایل قماری یا با شرط بندی صورت گیرند مشمول مقررات مذکور می‌گردند.

## ۳-۳- حقوق خارجی

مطالعه اجمالی قوانین بازی (قماربازی) در حقوق خارجی حاکی از اتخاذ یک رویکرد سنتی تقریباً واحد در تقسیم بازی از حیث قانونی یا غیر قانونی بودن آن است. از این منظر بازی‌ها در دو گروه کلی جای گرفته‌اند: گروه اول «بازی‌های مبتنی بر شانس»<sup>۲</sup> هستند که با «شرط‌بندی»<sup>۳</sup> همراه بوده و در بیشتر نظام‌های حقوقی مشمول عنوان مجرمانه قمار قرار می‌گیرند.

<sup>۱</sup> 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 ابزارآلات قماری (م ۷۰۷) جرم به حساب می‌آیند و از همین رو تمام اسباب و نقود متعلق به قمار حسب مورد معدوم یا به‌عنوان جریمه ضبط می‌شوند. (م ۷۰۹)

<sup>۲</sup> Game of chance/ game subject to chance

<sup>۳</sup> bet or wager



گروه دوم، «بازی‌های بازی مبتنی بر مهارت»<sup>۱</sup> هستند که چون برد و باختی در آنها وجود ندارد لذا شرط بندی نیز منتفی بوده و از همین رو، مجاز محسوب می‌گردند. [۱۷]

در حال حاضر و با ورود بازی‌های رایانه‌ای به فضای مجازی، ملاک تشخیص قانونی بودن این نوع بازی‌ها اهمیت و ضرورت بسیار بیشتری یافته و لذا بیشتر نظام‌های ملی حقوقی به منظور تفکیک «بازی‌های قماری» از «بازی‌های غیر قماری» در فضای مجازی یا بطور مستقل اقدام به وضع قانون جدیدی در این خصوص کرده و یا قوانین سنتی پیشین خود را اصلاح نموده‌اند. به عنوان نمونه استرالیا با هدف قانونمند سازی قمار در فضای مجازی اقدام به تصویب «قانون قمار تعاملی»<sup>۲</sup> در سال ۲۰۰۱ نموده و طی آن تمام انواع قمار اینترنتی را که در آنها شرط بندی شده و پول واقعی رد و بدل گردد ممنوع کرده است. کشور هند که قمار و قمار بازی را طبق «قانون قماربازی عمومی»<sup>۳</sup> جرم دانسته و فقط بصورت محدود آن‌هم در برخی از ایالات مجاز شناخته است، با تصویب «قانون فناوری اطلاعات» در سال ۲۰۰۰ رویکرد سختگیرانه تری نسبت به مقوله بازی‌ها و قمار بازی شدن آنها در فضای مجازی پرداخته است. در همین راستا، تمام انواع بازی‌های قماری آنلاین، به استثنای «بخت‌آزمایی» یا «لاتاری»، در کشور هندوستان جرم شناخته می‌شوند. [۱۸]

در جمع بندی نهایی و بنا بر آنچه در بالا بیان شد، در مورد جایگاه فقهی و حقوقی بازی‌ها (به‌طور عام) و بازی‌های دیجیتال (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 ابزارآلات رایج قماری است؛ بنابراین آن دسته از بازی‌های دیجیتال که فاقد دو شرط مذکور باشند، هم شرعاً حلال و هم قانوناً مجاز خواهند بود. به‌عنوان مثال تمام انواع بازی‌های دیجیتال راهبردی (مثل بازی معروف کلش آف کلنز)<sup>۴</sup> از این منظر منع شرعی و قانونی نخواهند داشت زیرا نه ابزارآلات انجام آن‌ها قمار است و نه اصولاً در آن‌ها بردو باخت معنی دارد؛ بلکه 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 [۱۹]

#### ۴- آثار مشروعیت و قانونی بودن بازی‌های دیجیتال

غیر قماری بودن بازی‌های دیجیتال ضمانت اجرای قانونی و حمایت از حقوق مالی افراد در این بازی‌هاست. همان‌گونه 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 نباشند، بلااشکال بوده و به تبع آن، کلیه

<sup>1</sup> Game of skill

<sup>2</sup> The Interactive Gambling Act (IGA)

<sup>3</sup> The Public Gambling Act, section, 1867

<sup>۴</sup> یکی از رایج‌ترین بازی‌های دیجیتال که به‌صورت برخط صورت می‌گیرد و شهرت و مخاطب جهانی زیادی (به‌ویژه در ایران) پیدا کرده است، بازی « Clash of Clan» 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، 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 نمایند.



## «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ – دانشگاه اصفهان

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 صحت و اعتبار معاملات مذکور می‌توان برای بازی کنندگان در بازی‌های دیجیتال مالکیت مشروع و قانونی نیز متصور شد. دادوستد های پیرامون بازی‌های دیجیتال را می‌توان در دو دسته مورد مطالعه قرارداد:

### ۴-۱- دادوستد های درون بازی‌های دیجیتال

یکی از مهم‌ترین دلایلی که بازی‌های دیجیتال را تبدیل به حوزه مهمی برای ظرفیت‌های اقتصادی کرده و به‌نوعی مدل جدیدی از کسب‌وکار اینترنتی را به تجارت الکترونیک معرفی نموده، امکان دادوستد در حین بازی‌های برخط است که در قالب خریدوفروش کالاها و اقلام دیجیتال صورت می‌گیرد. از آنجایی که هم خود بازی و هم معاملات درون آن به‌طور کامل در بستر مجازی اینترنت انجام می‌گردد، لذا آنچه خریدوفروش می‌گردد وجود خارجی و فیزیکی ملموسی ندارد و به عبارتی واقعی نیست. این در حالی است که معامله واقعی است و بازی کنندگان درازای آنچه مورد دادوستد قرار می‌گیرد، پول واقعی می‌پردازند؛ بنابراین، وضعیت فقهی 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

آنچه در معاملات درون بازی‌های دیجیتال مورد دادوستد قرار می‌گیرد و با عناوینی همچون «اشیاء مجازی»<sup>۱</sup>، «اجناس مجازی»<sup>۲</sup>، «تولیدات مجازی»<sup>۳</sup> و «دارایی‌های مجازی»<sup>۴</sup> شناخته می‌شوند، در واقع اشیا، وسایل، امکانات و تجهیزاتی مانند انواع سلاح‌های موجود (مثل تفنگ، شمشیر، چوب و...)، پول، طلا و یا هر چیزی است که بازی کنندگان برای غلبه بر حریفان یا ارتقاء موقعیت خود در بازی لازم دارند. بازی کنندگان برای تهیه منابع مورد نیاز خود باید در خلال بازی اقدام به خرید آن‌ها با پول واقعی نمایند. اشیا، اجناس، کالاها یا دارایی‌های مجازی یا هر عنوان دیگری که بر مورد معامله در حین بازی‌های مجازی نهاده شده است، در صورتی که مالیت داشته و عنوان مال بر آن‌ها صدق نماید، آنگاه همگی می‌توانند ذیل عنوان جامع «اموال مجازی» شناسایی و مورد پذیرش قرار گرفته و از حقوق همسان با اموال دنیای واقعی برخوردار گردند.

### ۴-۲- خریدوفروش «اکانت» بازی‌های دیجیتال

خریدوفروش «اکانت» یا همان حساب کاربری در بازی‌های دیجیتال از جمله شایع‌ترین و رایج‌ترین دادوستدهایی است که امروزه در عرصه فضای مجازی در حال رخ دادن است. منظور از خریدوفروش حساب کاربری بازی‌ها این است که شخصی که برخی از مراحل بازی را تمام کرده و به مراحل بالاتر ارتقا پیدا کرده است، وضعیت یا جایگاه خود را که نوعی امتیاز محسوب می‌گردد، به کسانی که قادر به رسیدن به این مراحل از بازی نیستند بفروشد تا خریدار تا خریدار از همین مرحله بازی را ادامه دهد. حال پرسشی که مطرح می‌گردد این است که حکم خریدوفروش حساب کاربری از نظر شرع و قانون چیست؟

اگرچه در حال حاضر و در حقوق موضوعه ایران پاسخ صریحی برای این سؤال نمی‌توان یافت، لکن حلیت و حرمت این دسته از معاملات مورد استفتاء مراجع تقلید و علمای دین قرار گرفته و مراجع عظام نیز در مقام پاسخگویی به سؤال مذکور

<sup>1</sup> Digital Items

<sup>2</sup> Digital Goods

<sup>3</sup> Digital product

<sup>4</sup> Digital asset



برآمده‌اند. حکم خریدوفروش حساب کاربری (اکانت) از نظر مراجعی که مورد استفتاء واقع شده‌اند با اختلاف نظر مواجه گردیده که برخی آن را مصداق «اکل مال بالباطل» و «قمار» دانسته و در نتیجه خریدوفروش اکانت را جایز نمی‌دانند. [۲۰] لکن برخی نیز با تبیین صحیح موضوع حکم جواز و حلیت را صادر نموده‌اند. از منظر ایشان چنانچه سایت ارائه‌دهنده بازی از بازندگان مبلغی را دریافت نکند و خود بازندگان نیز پولی به برندگان نپردازند (تا مصداق قمار حرام شود) بلکه شخصی که مرحله‌ای از بازی را طی کرده، به هر دلیل امتیاز خود را به ازای مبلغی معین به فرد دیگری واگذار کند که او بازی را ادامه دهد، اگر چنین موضوعی در عرف رایج باشد، ایرادی نخواهد داشت.<sup>۱</sup> [۲۱] برخی دیگر نیز حکم صحت این معاملات را منوط به مالیت شرعی آن‌ها نموده‌اند از منظر ایشان چنانچه حساب‌های کاربری مالیت داشته باشند بنابراین خریدوفروش آن‌ها نیز صحیح است.<sup>۲</sup> [۲۲] این اختلاف نظر فقهای عظام معاصر، سبب طرح استفساریه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از مقام معظم رهبری در خصوص حکم فقهی بازی‌های دیجیتال و دادوستدهای مرتبط با آن گردیده که پاسخ ایشان مشروعیت و قانونی بودن بازی‌های دیجیتال و دادوستدهای مرتبط با آن را تقویت می‌نماید.<sup>۳</sup>

امروزه حساب‌های کاربری در دنیاهای مجازی به‌ویژه در بازی‌های آنلاین بین بازی‌کنندگان خریدوفروش می‌گردد. این امر نشان از مالیت داشتن و مال انگاشتن آن‌ها در عرف است. در حقوق و اقتصاد همین‌که یک شیء ارزش معاملاتی و اقتصادی پیدا می‌کند و مردم درازای آن بهایی را پرداخت می‌کنند، صدق عنوان مال بر آن صحیح بوده و می‌تواند از حمایت حقوقی رژیم اموال و مالکیت برخوردار گردد.

## ۵- نتیجه‌گیری

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 می‌گردد. یکی «استفاده از ابزار آلات قمار» و دیگری «شرط بردو باخت» است. از این منظر نه تنها بازی‌های دیجیتال بلکه تمام انواع بازی‌ها اعم از رایانه‌ای یا غیر رایانه‌ای این 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 ابزار آلات رایج قماری در بازی‌ها، سبب قماری شدن و در نتیجه مجرمانه بودن آن‌ها می‌گردد؛ بنابراین، چنانچه بازی‌های دیجیتال هیچ‌یک از ویژگی‌های مذکور را نداشته باشند منع شرعی و قانونی نخواهند داشت. هر نوع بازی در فضای مجازی، مشروط بر اینکه مشمول تعریف قمار نباشند، 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

<sup>۱</sup> در پاسخ به سؤال می‌فرمایند: «اگر در این بازی‌ها که معمولاً به صورت حمله به بازیکنان دیگر می‌باشد اعتبار و منابعی عاید شخص برنده شود (که ممکن است از طریق پرداخت وجه و خریداری منابع توسط شخص بازنده صورت گرفته باشد) حکم قمار را دارد؛ اما اگر در مراحل و مأموریت‌های تعبیه شده در خود بازی انتفاعی صورت بگیرد و منابع و امکاناتی کسب شود اشکالی نداشته و از نظر شرعی شامل وجه قمار گونه نخواهد شد»

<sup>۲</sup> در پاسخ به سؤال می‌فرمایند: «چنانچه [اکانت] مالیت شرعی داشته باشد [دادوستد] مانعی ندارد»

<sup>۳</sup> 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 می‌باشد.





# سومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

بهمن‌ماه ۱۳۹۶ – دانشگاه اصفهان

واقعی، مورد حمایت قانونی است. در نتیجه، بر مبنای مالیت داشتن کالاها و اشیایی که در بازی‌های دیجیتال مورد دادوستد قرار می‌گیرند، می‌توان برای آن‌ها مالکیت مشروع و قانونی نیز متصور شد.

## ۶- مراجع

- [۱] لغتنامه دهخدا، سایت رسمی موسسه لغتنامه دهخدا، [www.http://icps.ut.ac.ir](http://icps.ut.ac.ir)
- [۲] قرشی، سید علی‌اکبر، قاموس قرآن، دار الکتب الإسلامیة، تهران، ۱۳۷۱.
- [3] Hornby, A., S., *the Oxford advances learners*, Oxford University Press, 2007
- [۴] فرهنگنامه کودک و نوجوان، شرکت تهیه و نشر فرهنگنامه کودکان و نوجوانان، تهران، ۱۳۸۹.
- [۵] هاشمی شاهرودی، محمود، فرهنگ فقه مطابق مذهب اهل بیت (علیهم السلام)، موسسه دائره‌المعارف فقه اسلامی، مرکز پژوهش‌های غدیر، قم
- [۶] احمدوند، محمدعلی، روان‌شناسی بازی، انتشارات دانشگاه پیام نور، تهران، ۱۳۹۰.
- [7] Kent, A., & Williams, J., *Encyclopedia of Microcomputers*, CRC Press, Taylor & Francis, 2015.
- [8]. Sherman, K., *what is online gaming*, wiseGEEK. Conjecture Corporation. Rouse, Margaret
- [۹] ابن منظور، محمد بن مکرم، لسان العرب (منبع الکترونیکی) موسسه تحقیقات و نشر معارف اهل‌البیت (ع)، ۱۴۱۹.
- [۱۰] لغتنامه دهخدا، سایت رسمی موسسه لغتنامه دهخدا، [www.http://icps.ut.ac.ir](http://icps.ut.ac.ir)
- [11] Black's Law Dictionary, 7th Edn., Bryan A. Garner: Books. p. 687.
- [۱۲] دانشنامه جهان اسلام نویسنده، موسسه دایره‌المعارف فقه اسلامی، ۱۳۹۱.
- [۱۳] انصاری، مرتضی، کتاب المکاسب، چاپ طاهر خوشنویس، تبریز، ۱۳۷۵.
- [۱۴] خویی، ابوالقاسم مصباح‌الفقاهه، تقریرات درس به قلم محمدعلی توحیدی، قم، ۱۳۷۱.
- [۱۵] خمینی، روح‌الله، استفتانات، انتشارات اسلامی، بی‌جا، ۱۳۸۰.
- [۱۶] خامنه‌ای، سید علی، اجوبه الاستفتانات، شرکت چاپ و نشر بین‌الملل، تهران، ۱۳۸۸.
- [17] Cite as: Barker, K., 'MMORPGing - The Legalities of Game Play', *European Journal for Law and Technology*, Vol. 3, No. 1, 2012
- [18] Williams, Chris. "The State of Online Play". RMA. Retrieved 2014-04-08
- [19] Andy Ramos, Ms. Laura López, Mr. Anxo Rodríguez, Mr. Tim Meng and Mr. Stan Abrams, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, WIPO press, 2013
- [۲۰] پایگاه اطلاع‌رسانی دفتر حضرت آیت‌الله‌العظمی صافی گلپایگانی به نشانی <https://makarem.ir>
- [۲۱] پایگاه اطلاع‌رسانی دفتر مقام معظم رهبری به نشانی <https://khamenei.ir>
- [۲۲] پایگاه اطلاع‌رسانی دفتر حضرت آیت‌الله‌العظمی صافی گلپایگانی / به نشانی <http://saafi.com>