



دانشکده الهیات و معارف اسلامی

پایان نامه کارشناسی ارشد رشته فقه و مبانی حقوق اسلامی

عنوان:

بررسی فقهی خرید و فروش اکانت و آثار آن

استاد راهنما:

دکتر محمد نوذری فردوسی

نگارند:

اکبر نجم

دی ماه ۱۴۰۱

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

مکتب
MRTSoft



تاریخ: ۱۴۰۱/۱۱/۳
شماره: ۱۰۴۸۸-د-۱
پیوست: ضمائم ۵ برگ

« صورت جلسه دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد »

با تأییدات خداوند متعال و با استعانت از حضرت ولی عصر (عجل الله تعالی فرجه الشریف)

جلسه دفاعیه پایان نامه کارشناسی ارشد (ناپوسته) آقای اکبر نجم

رشته فقه و مبانی حقوق اسلامی به شماره دانشجویی ۹۹۱۴۰۶۲۰۱۸ دوره روزانه

تحت عنوان بررسی فقهی خرید و فروش اکانت و آثار آن

با حضور هیأت داوران در محل دانشگاه قم در تاریخ ۱۴۰۱/۱۰/۲۵ تشکیل گردید. در این جلسه، پایان نامه با موفقیت مورد دفاع

قرار گرفت ☒ قرار نگرفت ☐ و نامبرده نمره با عدد ۱۹ با حروف نوزده .

درجه عالی ☒ خیلی خوب ☐ خوب ☐ متوسط ☐ مردود ☐ دریافت نمود.

نام و نام خانوادگی	سمت	مرتبه علمی	امضاء
محمد نوذری فردوسی	استاد راهنما	استادیار	
محمدجواد حیدری خراسانی	استاد ناظر	استادیار	
علیرضا ابراهیمی	نماینده تحصیلات تکمیلی و ناظر شکلی	استادیار	

مدیر خدمات آموزشی

نام و امضاء

معاون آموزشی و تحصیلات تکمیلی دانشکده

نام و امضاء

ماده ۲۳ آیین نامه کارشناسی ارشد سال ۱۳۹۴: نمره پایان نامه در میانگین کل محاسبه نمیشود و ارزشیابی آن به صورت کیفی و به شرح زیر انجام میشود:
* مردود (کمتر از ۱۴)
* متوسط (۱۴ - ۱۵/۹۹)
* خوب (۱۶ - ۱۷/۹۹)
* خیلی خوب (۱۸ - ۱۸/۹۹)
* عالی (۱۹ - ۲۰)

۱۴۰۱/۱۰/۲۷

نشانی:

قم، جاده قدیم اصفهان،

دانشگاه قم

کد پستی: ۳۷۱۶۱۴۶۶۱۱

تلفن: ۳۲۸۵۳۳۱۱

دورنویس:

معاونت آموزشی ۳۲۸۵۵۶۸۴

معاونت اداری ۳۲۸۵۵۶۸۶

معاونت دانشجویی ۳۲۸۵۵۶۸۸

تقدیم

این رساله را به ساحت مقدس حضرت حجت عجل الله فرجه تقدیم نموده و از خداوند متعال مسئلت دارم تا این قدم کوچک مورد رضایت و تأیید ایشان واقع گردد.

تشکر و قدردانی

ضمن تشکر از زحمات اساتید گرامی علی الخصوص حجه السلام جناب آقای دکتر نوذری عضو هیئت علمی دانشکده الهیات دانشگاه قم که در نگارش این رساله بنده را یاری نمودند؛ از خانواده خوب و همراهم که در تنظیم و تهیه این نوشتار یار و یاور من بودند؛ از صمیم قلب تشکر می کنم.

چکیده

یکی از مسائلی که به سبب پیشرفت و تحولات علمی بشر به وجود آمده است، بازی های رایانه ای است که به سبب وجود جذابیت های پیرامونی، مورد توجه بسیاری از آحاد جامعه گشته است و آن ها برای دستیابی به مراحل بالاتر و جذابتر بازی اقدام به خرید و فروش اکانت آن می کنند. سوالی که در این بین وجود دارد این است که معاملات اکانت کدام یک از معاملات بیان شده در فقه است و آثار و نتایج آن چیست؟ مشکلی که در این مسئله وجود دارد این است که معاملات اکانت بازی های رایانه ای به جهت قابلیت انطباق بر معاملات متعدد و دارای بودن هر یک از این معاملات از شرائط و قیود و ضابط خاص خود و از سویی عدم رعایت بعضی از آن ها توسط طرفین معامله در این معاملات تبدیل به چالشی برای متدینین درگیر به این مسئله شده است. نوشته حاضر که به روش تحلیلی- توصیفی نوشته شده سعی در حل چالش فوق دارد و در جمع آوری داده ها و اطلاعات مورد نیاز از روش کتابخانه ای یاری جسته است و نتایج آن حاکی از این است که خرید و فروش اکانت که توسط بازی خورها در خارج محقق می گردد، از معاملاتی است که می تواند بر عقد بیع قابل تطبیق باشد و در این صورت باید شرائط و ضوابط تعیین شده برای این عقد رعایت شود که از مهمترین آن می توان به بالغ بودن طرفین عقد، قماری نبودن بازی، مشتمل نبودن بر مضامین غیر اخلاقی و عدم هتک نسبت به مقدسات دینی اشاره نمود که در صورت تخطی در هر یک از موارد فوق، تطبیق آن بر بیع دچار اشکال بوده و معامله دارای اشکال خواهد بود. از عقود دیگری که می تواند با این معاملات قابل تطبیق باشد، عقد صلح است که به سبب عدم ضیق نسبت به شروط دیگر معاملات می تواند راهکاری برای بازی خور ها مطرح باشد. از دیگر عقود که می تواند به ایشان پیشنهاد شود، عقد اجاره است که می تواند پاسخ گوی نیازهای های بازی خورها باشد.

واژگان کلیدی: اکانت؛ بیع؛ اجاره؛ صلح؛ مالیت؛ قمار

فهرست مطالب

مقدمه.....	۱
۱-۱ بیان مسئله.....	۱
۲-۱ سوالات تحقیق.....	۲
۱-۲-۱ سوال اصلی.....	۲
۲-۲-۱ سوالات فرعی.....	۲
۳-۱ ضرورت انجام تحقیق.....	۲
۴-۱ فرضیات تحقیق.....	۳
۱-۴-۱ فرضیه اصلی.....	۳
۲-۴-۱ فرضیات فرعی.....	۳
۵-۱ پیشینه تحقیق.....	۳
۶-۱ نوآوری تحقیق.....	۵
۷-۱ روش تحقیق.....	۵
۸-۱ سازماندهی تحقیق.....	۶
فصل اول.....	۷
۱-۱ بخش اول: مفاهیم.....	۸
۱-۱-۱ مفهوم اکانت.....	۸
۱-۱-۲ مفهوم بازی های رایانه ای.....	۹
۱-۱-۳ مفهوم ملکیت.....	۱۱

- ۱-۱-۳-۱ مفهوم لغوی ملکیت ۱۱
- ۱-۱-۳-۲ مفهوم اصطلاحی ملکیت ۱۱
- ۱-۱-۳-۱-۱ ملک در فلسفه ۱۲
- ۱-۱-۳-۲-۱ ملک در فقه ۱۲
- ۱-۱-۴-۱ مفهوم مال ۱۴
- ۱-۱-۴-۱-۱ مفهوم لغوی مال ۱۴
- ۱-۱-۴-۲-۱ مفهوم اصطلاحی مال ۱۵
- ۱-۱-۵-۱ مفاهیم مرتبط ۱۷
- ۱-۱-۵-۱-۱ بیع ۱۸
- ۱-۱-۵-۱-۱-۱ بیع در لغت ۱۸
- ۱-۱-۵-۱-۲-۱ بیع در اصطلاح فقها ۱۹
- ۱-۱-۵-۲-۱ صلح ۲۰
- ۱-۱-۵-۲-۱-۱ صلح در لغت ۲۰
- ۱-۱-۵-۲-۲-۱ صلح در اصطلاح ۲۱
- ۱-۱-۵-۳-۱ اجاره ۲۲
- ۱-۱-۵-۳-۱-۱ مفهوم اجاره در لغت ۲۲
- ۱-۱-۵-۳-۲-۱ مفهوم اجاره در اصطلاح فقها ۲۳
- ۲-۱ بخش دوم: کلیات ۲۴

۱-۲-۱ مراتب ملکیت.....	۲۴
۱-۱-۲-۱ ملکیت حقیقی.....	۲۴
۲-۱-۲-۱ ملکیت ذاتی.....	۲۴
۳-۱-۲-۱ ملکیت اعتباری.....	۲۵
۱-۳-۱-۲-۱ ماهیت ملکیت اعتباری.....	۲۵
۲-۳-۱-۲-۱ اقسام ملکیت اعتباری.....	۲۵
۱-۲-۳-۱-۲-۱ مالکیت خصوصی و عمومی.....	۲۵
۲-۲-۳-۱-۲-۱ ملک مستقر و متزلزل.....	۲۶
۳-۲-۳-۱-۲-۱ مالکیت مادی و معنوی.....	۲۶
۲-۲-۱ تقسیمات مال.....	۲۸
۱-۲-۲-۱ عین و منفعت و حقوق.....	۲۸
۲-۲-۲-۱ مثلی و قیمی.....	۳۰
۳-۲-۲-۱ مال منقول و غیر منقول.....	۳۰
۴-۲-۲-۱ مال مفروز و مشاع.....	۳۰
۳-۲-۱ ماهیت فضای مجازی و مالکیت در آن.....	۳۰
۱-۳-۲-۱ ماهیت فضای مجازی.....	۳۰
۲-۳-۲-۱ مالکیت در فضای مجازی.....	۳۲
۴-۲-۱ سیر تاریخی شکل گیری اکانت.....	۳۴

فصل دوم.....	۳۷
۱-۱ عقود معین.....	۳۸
۱-۱-۱ بیع.....	۳۸
۱-۱-۱-۱ قرائن تطبیق با بیع.....	۳۸
۱-۱-۱-۲ شرائط بیع نزد فقها.....	۴۱
۱-۱-۱-۱-۱ شرائط متعاقدين.....	۴۱
۱-۱-۱-۲-۱ بلوغ.....	۴۲
۱-۱-۱-۲-۱-۱ قصد.....	۴۲
۱-۱-۱-۲-۱-۱-۱ اختیار.....	۴۳
۱-۱-۱-۲-۱-۱-۱ مالک یا ماذون بودن طرفین از سوی مالک.....	۴۳
۱-۱-۱-۲-۲-۱ شرائط عوضین.....	۴۴
۱-۱-۱-۲-۲-۱-۱ مالیت داشتن.....	۴۴
۱-۱-۱-۲-۲-۱-۱-۱ ملک طلق بودن.....	۴۵
۱-۱-۱-۲-۲-۱-۱-۱ قدرت بر تسلیم.....	۴۶
۱-۱-۱-۲-۲-۱-۱-۱ علم به مقدار ثمن و مثن.....	۴۷
۱-۱-۱-۲-۲-۱-۱-۱ عین بودن مبیع.....	۴۷
۱-۱-۱-۳-۱ تطبیق معاملات اکانت بر بیع.....	۴۸
۱-۱-۱-۳-۱ بررسی قابلیت تطبیق معاملات اکانت بر بیع از جهت	
چالش عینیت مبیع.....	۴۹

۲-۳-۱-۱-۱ بررسی قابلیت تطبیق معاملات اکانت بر بیع از جهت	
چالش مالیت مبیع.....	۴۹
۳-۳-۱-۱-۱ بررسی قابلیت تطبیق معاملات اکانت بر عقد بیع با توجه	
به چالش های شروط متعاقدين.....	۶۰
۲-۱-۱ صلح.....	۶۲
۱-۲-۱-۱ شرائط صلح نزد فقها.....	۶۴
۱-۱-۲-۱-۱ بالغ، عاقل و جائز التصرف بودن طرفین صلح.....	۶۴
۲-۱-۲-۱-۱ عدم تحلیل حرام یا تحریم حلال.....	۶۴
۳-۱-۲-۱-۱ رضایت طرفین صلح.....	۶۵
۲-۲-۱-۱ تطبیق صلح بر معاملات اکانت.....	۶۵
۱-۲-۲-۱-۱ قابلیت صلح در قبال ناکارآمدی بیع در تطبیق بر معاملات	
اکانت.....	۶۶
۱-۱-۲-۲-۱-۱ مثال اول.....	۶۶
۲-۱-۲-۲-۱-۱ مثال دوم.....	۶۷
۳-۱-۲-۲-۱-۱ مثال سوم.....	۶۸
۲-۲-۲-۱-۱ چالش های تطبیق بر عقد صلح.....	۶۹
۱-۲-۲-۲-۱-۱ چالش بلوغ طرفین عقد.....	۶۹
۲-۲-۲-۲-۱-۱ چالش تحلیل حرام.....	۷۰
۳-۱-۱ اجاره.....	۷۲

۱-۳-۱-۱	شرائط اجاره نزد فقها.....	۷۲
۱-۱-۳-۱-۱	بالغ، عاقل و جایز التصرف بودن طرفین عقد.....	۷۲
۲-۱-۳-۱-۱	علم به عوضین.....	۷۳
۳-۱-۳-۱-۱	قدرت بر تسلیم نمودن مورد اجاره.....	۷۳
۴-۱-۳-۱-۱	ملکیت نسبت به عوضین.....	۷۴
۲-۳-۱-۱	تطبیق معاملات اکانت بر اجاره.....	۷۵
۱-۲-۳-۱-۱	قابلیت عقد اجاره در قبال ناکارآمدی بیع در تطبیق بر معاملات اکانت.....	۷۵
۲-۲-۳-۱-۱	بررسی تطبیق معاملات اکانت بر عقد اجاره با توجه به چالش اشتراط بلوغ در طرفین عقد اجاره.....	۷۸
۳-۲-۳-۱-۱	بررسی تطبیق معاملات اکانت بر عقد اجاره با توجه به چالش علم به عوضین در عقد اجاره.....	۷۹
۴-۲-۳-۱-۱	بررسی تطبیق معاملات اکانت بر عقد اجاره با توجه به چالش اشتراط مباح بودن منافع در عقد اجاره.....	۸۰
۲-۱	عقود غیر معین.....	۸۱
۱-۲-۱	شرعیت عقود نامعین.....	۸۱
۲-۲-۱	نمونه های عقود نامعین.....	۸۴
	فصل سوم.....	۸۵
۱-۱	آثار عقود معین واقع بر معاملات اکانت بازی های رایانه ای.....	۸۶

۱-۱-۱ آثار بیع تطبیق شده بر معاملات اکانت بازی های رایانه ای..... ۸۶

۱-۱-۱-۱ اثر اول..... ۸۷

۱-۱-۱-۲ اثر دوم..... ۸۷

۱-۱-۱-۳ اثر سوم..... ۸۸

۱-۱-۱-۴ اثر چهارم..... ۸۸

۱-۱-۱-۵ اثر پنجم..... ۸۹

۱-۱-۱-۶ اثر ششم..... ۸۹

۱-۱-۱-۷ اثر هفتم..... ۹۰

۱-۱-۱-۸ اثر هشتم..... ۹۰

۱-۱-۲ آثار تطبیق صلح بر معاملات اکانت بازی های رایانه ای..... ۹۱

۱-۱-۲-۱ اثر اول..... ۹۱

۱-۱-۲-۲ اثر دوم..... ۹۲

۱-۱-۲-۳ اثر سوم..... ۹۴

۱-۱-۳ آثار تطبیق اجاره بر معاملات اکانت بازی های رایانه ای..... ۹۴

۱-۱-۳-۱ اثر اول..... ۹۴

۱-۱-۳-۲ اثر دوم..... ۹۵

۱-۱-۳-۳ اثر سوم..... ۹۵

۱-۱-۳-۴ اثر چهارم..... ۹۵

۱-۲ آثار عقود نامعین واقع بر معاملات اکانت بازی های رایانه ای..... ۹۶

نتیجه گیری..... ۹۷

منابع..... ۱۰۰

۱-۱ کتاب ها..... ۱۰۰

۱-۱-۱ کتب فارسی..... ۱۰۰

۱-۱-۲ کتب عربی..... ۱۰۱

۱-۲ مقالات..... ۱۱۸

۱-۳ سایت ها..... ۱۱۹

Abstract..... ۱۲۰

مقدمه

۱-۱ بیان مسئله

در زمان حاضر بازی های رایانه ای فراگیر زیادی داشته و در نوع آنالین این بازی ها، اکانت وجود دارد که به عنوان حساب شخصی و شناسه ورود شخص به بازی است. به مرور این اکانت مورد معامله و داد ستد در بین بازی خور ها قرار گرفته و و رفته رفته فراوانی بیشتری یافته و هم اکنون رواج فراوانی دارد و در قالب معاملات مختلفی بین آن ها رد و بدل می شود. امروزه تعداد افراد متدین در جوامع اسلامی که مبتلا به استفاده از این بازی ها بوده و دست به معاملات مذکور می زنند روز به روز بیشتر شده و مطالبه ای نسبت به احکام فقهی مربوط به این معاملات دارند و همواره با این سوال مواجه هستند که این نوع از معاملات در قالب کدام یک از معاملات مرسوم در فقه قابل تبیین است و به تبع آن چه شرائط و ضوابطی برای آن معامله لازم است؟

نوشتار حاضر پس از بررسی مفاهیم بازی رایانه ای و اکانت و تبیین مفهومی آن این مطلب را پی میگیرد که معاملاتی که در بین بازی خور ها بر اکانت واقع میشود قابل تطبیق بر کدام یک از معاملات بیان شده در فقه که از آن با تعبیر عقود معین یاد میشود، میباشد و در صورت عدم تطابق بر این عقود، شکل گیری عقدی خارج از عقود معینه را مطرح نموده و بحث میکند.

یکی از عقود معینی که اکانت میتوان در ضمن آن معامله شود عقد بیع است که دارای شرایط و احکام خاصی میباشد که از جمله مهمترین آن مالیت داشتن مبیع میباشد که در فرض بحث از دو جهت به این شرط خلل وارد است. اول این که اکانت به سبب این که گاهی متعلق به بازی حرامی بوده از حیث شرعی مالیتی نداشته و نمی توان به عنوان مثنی در عقد بیع واقع گردد. دوم این که در دیدگاه بعضی از فقهاء مبیع باید از اعیان بوده و عینیت اکانت بازی باید اثبات گردد و شاید در تلقی اولیه عینیت آن منتفی باشد. عقد دیگری که می توان در فرض بحث قابلیت انطباق داشته باشد عقد صلح میباشد. لکن اگر به واقعیت امر و امر محقق در بین بازی خور ها توجه نمود می بینیم که این عقد مورد قصد طرفین نیست. لکن از جهاتی این عقد به عنوان پیشنهاد به بازی خورها مطرح می گردد زیرا که این عقد از حیث شرائط فقهی دارای اوسعیت نسبت به بیع بوده و می توان بیوع فاسد را در قالب صلح تصحیح نمود از این جهت بر عقد بیع ترجیح دارد.

اگر در دائره خارج از عقود معینه بخواهیم این خرید و فروش و معاملات را تصحیح نماییم می توانیم در قالب تایم شرینگ و بیع زمان مند تصویر نماییم زیرا که در بعضی از اوقات اتفاق می افتد که بازی خور ها به جهت نیاز ها و اقتضائات موجود اقدام به بیع زمانی نموده و اکانت خویش را در فاصله زمانی مشخصی به دیگری در قبال مبلغی می فروشند که از این بیع با تعبیر بیع زمان مند یا تایم شرینگ یاد میشود. واضح است که اگر اکانت در قالب بیع زمان مند مورد عقد قرار گیرد به جهت این که یکی از افراد بیع خواهد بود باید تمامی ضوابط و احکام آن را داشته باشد که یکی از مهمترین شرائط آن مالیت داشتن مثنی است که در بعضی از احیان به سبب حرمت بازی یا هر علت دیگری در شرط مالیت اخلال ایجاد شده و سبب فساد معامله می گردد و در این صورت نیز پیشنهاد میشود که این عقد در قالب صلح منعقد گردیده تا از مضیقات باب بیع رهایی پیدا نمایند.

در آخر هم باید تذکر داد که اگر این عقد در قالب صلح انجام گردد دیگر احکام اختصاصی بیع همانند اختیارات خاصه را دارا نخواهد بود و از جهت باید متباین توجه ویژه داشته باشند.

۲-۱ سوالات تحقیق

۱-۲-۱ سوال اصلی

انواع معاملات متصور در اکانت بازی های رایانه ای از نظر فقه چیست و چه آثاری دارد؟

۲-۲-۱ سوالات فرعی

۱- ماهیت بازی های رایانه ای و اکانت چیست؟

۳- دیدگاه فقها در خصوص معاملات اکانت بازی چیست؟

۳- آثار فقهی انواع معاملات اکانت بازی چیست؟

۳-۱ ضرورت انجام تحقیق

با وجود شیوع معاملات اکانت بازی های رایانه ای بین بازی خور ها و در نتیجه معامله اکانت های آن ها و سوالات فراوان مطرح حول آن از ماهیت خود عقد گرفته تا آثار و نتایج آن و تشخیص صحت یا بطلان این معاملات از سوی عموم متدینین ضرورت انجام این تحقیق را آشکار می سازد.

در کنار دغدغه ای که بازی خورها دارند؛ در سطح تولید کنندگان و توزیع کنندگان بازی های رایانه ای نیز این دغدغه و خواستار وجود دارد؛ زیرا که بازی با توجه به مراحل و محتوای موجود در آن در صحت و شرعیت معاملات اکانت تاثیر گذار است و از این جهت باید بررسی شود که چه مؤلفه های در درون بازی می تواند در صحت و فساد معاملات واقع بر اکانت تاثیر گذار باشند.

در آخر آن چه ضرورت انجام پژوهشی کامل در این زمینه را دوجندان می کند این است که تحقیق کاملی در این زمینه وجود ندارد و تمامی سوالات و دغدغه های فوق چه از سوی مصرف کنندگان و چه از سوی تولید کنندگان و توزیع کنندگان بی پاسخ مانده است.

۴-۱ فرضیات تحقیق

۴-۱-۱ فرضیه اصلی

فرضیه اصلی نوشتار حاضر بر این استوار است که معاملات اکانت بازی های رایانه ای می تواند در ساختار عقد بیع انجام شود که در این صورت باید به شرائطی که در متعاقدين و عوضین بیان شده است توجه شود. از عقود دیگری که می توان این معاملات با آن انجام شود عقد صلح و اجاره است.

۴-۱-۲ فرضیات فرعی:

۱. اکانت حساب کاربری و شناسه ورود به بازی رایانه ای است.

۲. به نظر می رسد معاملات اکانت در نظر بعضی از فقها قابل تطبیق بر بیع و در نظر برخی دیگر بر صلح قابل تطبیق است.

۳. به نظر می رسد اکانت در صورت تعلق به بازی قماری یا حرام، سبب بطلان معامله خواهد بود.

۵-۱ پیشینه تحقیق

مناسب است قبل از پرداختن به موضوع به تحقیقات انجام گرفته حول این مسئله اشاره شود تا بتوان اولاً به یافته های فعلی در این موضوع دست یافت و سپس با در نظر گرفتن ظرفیت فقه و فقهات شیعی در صدد تکمیل آن چه بیان شده سعی نمود.

۱. نبوی در مقاله (زوایای فقهی خرید و فروش اکانت) که در مجله الکترونیکی شبکه اجتهاد به صورت الکترونیکی منتشر شده است پس از تعریف اکانت و بحث از مالیت داشتن اکانت به بحث معامله آن پرداخته و از انواع معاملات واقع بر اکانت صرفاً اشاره به بیع نموده و هیچ اشاره ای به انواع دیگر معاملات واقع بر اکانت ندارد. ایشان در ادامه با بیان چالش های فقهی که مانع از تطبیق بیع بر معامله اکانت بیان میدارد که چالش هایی همچون قماری بودن بازی های رایانه ای، غری بودن معامله اکانت، لهوی بودن بازی های رایانه ای و ضرر داشتن بازی های رایانه ای برای اشخاص برای صحت تطبیق بیع بر این معامله وجود دارد و سپس موانع موجود را حل نموده ادعا می کنند معامله اکانت قابل تطبیق بر بیع خواهد بود.

۲. عبدی پور و وصالی ناصح در مقاله ابعاد فقهی حقوقی بازی های رایانه ای به مسائل فقهی حقوقی حول بازی های رایانه ای پرداخته اند اما هیچ اشاره ای به مسئله اکانت و ماهیت و انواع معاملات واقع بر آن ندارند. (فصلنامه راهبرد اجتماعی فرهنگی سال ششم شماره بیست و سوم تابستان ۹۶ صص ۷۴-۵)

۳. زاهدی و شریف زاده در مقاله حمایت نظام حقوق مالیکت فکری از حقوق بازی باز کنشگر در بازی های رایانه ای به مسئله مالیکت فکری و مالیکت معنوی در خلق بازی های رایانه ای پرداخته و در نوع بازی هایی که از آن با تعبیر بازی باز یاد میشود، بازی خور با بازی و انجام مراحل آن باعث خلق کاراکترها و مراحل و فضاهای جدیدی برای بازی می شود و این سوال پیش می آید که مالیکت معنوی این آثار خلق شده که توسط بازی خورها در فضای بازی انجام شده است به چگونه ای است، اما این نوشتار هیچ اشاره ای به اکانت و مالیت و امکان و فروض مختلف خرید و فروش آن نمی کند (دو فصلنامه ها دیدگاه حقوقی قضایی شماره ۷۹ و ۸۰، پاییز و زمستان ۱۳۹۶، صفحات ۹۷ تا ۱۱۹).

۴. منصوریان و مظاهری کوهانستانی در مقاله (حقوق مالیکت فکری مرتبط با بازی های رایانه ای) به مسئله حقوق مالیکت فکری حول بازی های رایانه ای پرداخته و در ضمن دو سوال اساسی که آیا مالیکت فکری بازی های رایانه ای قابل انتقال است یا نه؟ و در ادامه نیز با این سوال که اگر قابلیت نقل و انتقال وجود دارد، در قالب چه معامله و قراردادی خواهد بود بحث های خویش را پی گرفته و حول بازی های رایانه ای و اموال فکری بحث کرده اند اما اشاره ای به بحث اکانت و

حساب کاربردی و ماهیت و انواع معاملات متصور بر آن نداشته اند و تمامی بحث های خویش را حول خود بازی پیش برده اند. (فصلنامه علمی تخصصی روانشناسی، علوم اجتماعی و علوم تربیتی، دوره ۱، شماره ۳، زمستان ۱۳۳۱، ص ۳۹-۴)

۵. استفتائات مختلف از مراجع در باب این مسئله که نوعا پاسخ: عدم جواز معامله داده شده است.

همان طور که از توضیحات فوق روشن می گردد نوع پژوهش های فوق با وجود پرداختن به مبحث مالکیت معنوی و وجود این عنصر در بازی های رایانه ای، هیچ اشاره ای به مالیت داشتن اکانت و امکان خرید و فروش استقلالی آن بدون در نظر گرفتن خرید و فروش اصل بازی نداشته اند و از این جهت بحث نیاز به کار داشته و ضرورت انجام پژوهشی جامع در این زمینه آشکار می گردد.

پژوهش اول نیز با وجود اشاره به موضوع نوشتار حاضر با صرف نظر از اختصار موجود در آن صرفا اشاره به تطبیق داشتن بر بیع نموده و از احتمالات دیگر که قابل تطبیق بر معامله اکانت است حرفی به میان نیامده است و نسبت به خود بیع نیز اشاره ای به آثار و احکامی که بر فرض تطبیق بر بیع پیش خواهد آمد نشده است. از سوی دیگر در این مقاله هیچ اشاره ای به انواع اکانت و تاثیر آن در احکام فقهی و قابلیت تطبیق بر معاملات نشده است و از این جهت نیز دارای نقص است.

۱-۶ نوآوری تحقیق

مطالبات عمومی در سطح تولید کننده و توزیع کننده های بازی های رایانه ای علاوه بر مصرف کننده ها در مورد معامله اکانت بازی های رایانه ای و احکام شرعی مرتبط با آن و فقدان تحقیق کامل و جامع در زمینه موضوع ضرورت انجام تحقیق همه جانبه در مورد موضوع را روشن می کند و نوشتار حاضر به صورتی جامع و کامل با بررسی تمامی جوانب مرتبط با معاملات اکانت و بیان آثار این معاملات سعی در پاسخ به نیاز عمومی جامعه و تولید کنندگان و توزیع کنندگان بازی های رایانه ای است.

۱-۷ روش تحقیق

نوشته حاضر که به روش تحلیلی- توصیفی نوشته شده سعی در حل چالش بیان شده دارد و در جمع آوری داده ها و اطلاعات مورد نیاز از روش کتابخانه ای یاری جسته است.

۸-۱ سازماندهی تحقیق

در راستای پاسخ به سوالات موجود در راستای موضوع نوشتار حاضر و تبیین عناوین معاملی فقهی که می توان قابل تطبیق بر معاملات اکانت بازی های رایانه ای باشد تحقیق حاضر در سه فصل تهیه و تنظیم شده است.

در فصل اول به مفاهیم و کلیات پرداخته شده است. در بخش اول از فصل اول به توضیح و تبیین مفاهیمی همچون مفهوم اکانت، مفهوم بازی های رایانه ای و عناصر دخیل در آن، مفهوم ملکیت از دیدگاه لغت و اصطلاح، مفهوم لغوی و اصطلاحی مال و در ادامه نیز به تبیین مفهومی بیع، اجاره و صلح پرداخته شده است؛ زیرا در ادامه بیان خواهد شد که از جمله معاملاتی که می تواند بر خرید و فروش اکانت بازی های رایانه ای قابل تطبیق باشد به عقود همچون بیع و اجاره و صلح می توان اشاره کرد. در این راستا لازم است در قسمت مفاهیم به تبیین مفهومی این سه عقد پرداخته شود. در بخش دوم از فصل اول به عناصر و مطالبی پرداخته شده است که فهم مطالب فصول آینده مرتب بر آن ها است. در قسمت اول از این بخش به تبیین و بررسی ماهیت فضای مجازی پرداخته ایم و در راستای آن به توضیحی مختصر در باب ماهیت فضای مجازی و مالکیت در فضای مجازی پرداخته شده است. در قسمت دوم به توضیحی در باره سیر تاریخی شکل گیری اکانت پرداخته شده است.

در فصل دوم به دیدگاه فقها در باب معاملات اکانت بازی های رایانه ای پرداخته شده است و در این راستا در قسمت اول به عقود معینی که می تواند قابل تطبیق بر این معاملات پرداخته شده است و در ضمن به عقد بیع و عقد اجاره و عقد صلح پرداخته شده است و در قسمت دوم نیز به عقود نامعین و شرعیت آن ها در باب معاملات اکانت بازی های رایانه ای پرداخته شده است. در فصل سوم این تحقیق نیز به آثار تطبیق معاملات اکانت بازی های رایانه ای بر عقود معین و نامعین پرداخته شده و در ضمن آن بیان شده است که اگر عقد بیع مراد طرفین باشد باید به ضوابط و شرایط بیان شده توسط فقها توجه شوم چه این که اگر مراد طرفین عقود همچون اجاره یا صلح نیز باشد مطلب به این قرار است. در قسمت آخر نیز به آثار تطبیق معاملات اکانت بازی های رایانه ای بر عقود نامعین اشاره شده است و تحقیق به سرانجام خویش رسیده است.