

Financial Income of the Digital Game Developers and Providers creators from the Perspective of the Islamic Jurisprudence

*Mehdi Ekhlesi

Researcher, Outside Jurisprudence Program, Qom Seminary

ekhlesi.m97@gmail.com

DOI: 10.30495/CYBERLAW.2022.693929

Keywords:

Cyberspace,
Digital Games,
Financial
Income,
Tester,
Streaming

Abstract

Nowadays, virtual space has become the basis for the emergence of a new generation of computer games called "digital games", which are very popular among the young generation owing to their being attractive and web-based. Purchase and selling of these games are accompanied with some ambiguities due to the mode of their execution and the nature of the characters inside the game in such a way that some have considered it illegitimate. Therefore, what is worthy of research is the examination and application of the Islamic rules on the financial income of the developers and providers of such digital games. For this purpose, the present article analyzes the financial incomes from digital games in the light of various perspectives such as game sales, streaming, being a tester and betting. The results of the present article, obtained by descriptive-analytical method, show that the purchase and sale of digital games, if free from obstacles and issues such as disbelief strengthening, sacrilege, and gambling usage, are permissible. Therefore, financial circulations resulting from the streaming as well as cooperation in their development and providing will also be allowed and that only the incomes from winnings and losings as well as pawning are illegal.



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license:

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

درآمدهای مالی سازندگان و ارائه کنندگان بازی‌های دیجیتال

از منظر فقه

مهدی اخلاسی

دانش پژوه مقطع خارج حوزه علمیه قم

ekhlasi.m97@gmail.com

تاریخ پذیرش: ۴ مرداد ۱۴۰۱

تاریخ دریافت: ۰۶ خرداد ۱۴۰۱

چکیده

امروزه فضای مجازی زمینه ساز ظهور نسل جدیدی از بازیهای رایانه‌ای تحت عنوان «بازی‌های دیجیتال» شده است که به خاطر ویژگی‌هایی همچون جذابیت، آنلاین بودن با اقبال فراوانی از سوی نسل جوان مواجه شده است. خرید و فروش این بازی‌ها به دلیل بستر اجرا و نیز ماهیت کاراکترهای داخل بازی با ابهاماتی روبه‌رو است به گونه‌ای که برخی آن را نامشروع قلمداد کرده‌اند. از این رو، آن چه شایسته تحقیق است، بررسی حکم شرعی درآمدهای مالی سازندگان و ارائه‌کنندگان بازی‌های دیجیتال است. از همین رهگذر در نوشتار پیش رو، درآمدهای مالی حاصل از بازی‌های دیجیتال از منظرهای گوناگونی همچون: فروش بازی، استریم، تستر بودن و شرط‌بندی مورد تحلیل قرار گرفت. نتایج این نوشتار که با روش توصیفی - تحلیلی سامان یافته، نشان می‌دهد که خرید و فروش بازی‌های دیجیتال در صورت خالی بودن از موانعی همانند: تقویت کفر، اهانت به مقدسات و ابزار قمار بودن، امری مجاز است. از همین رو، گردش‌های مالی حاصل از استریم و نیز همکاری در ساخت و رفع نقائص بازی‌ها نیز جایز خواهد بود و تنها درآمدهای ناشی از برد و باخت و گروه‌گذاری نامشروع است.

کلید واژگان: بازی‌های دیجیتال، درآمد مالی، استریم، تستر، قمار. فضای مجازی

مقدمه

بازی‌های دیجیتال در بستر فضای مجازی به یکی از پرطرفدارترین روش‌های درآمدزا تبدیل شده است و این روند نیز در دوران معاصر با توجه به شیوع بیماری و عدم امکان حضور در جامعه، رشد چشم‌گیری داشته است. از این رو، یکی از مسائل مهمی که می‌بایست مورد بررسی قرار گیرد، حکم شرعی درآمد به دست آمده از فروش و ارائه بازیهای دیجیتال است. تکیه بر شرایط مطرح شده در معاملات همچون مالیت، عینیت و حق انتفاع از جمله چالش‌هایی است که این نوع از داد و ستد مجازی را با تردید مواجه ساخته است. در زمینه پژوهش‌های صورت گرفته در بازی‌های دیجیتال، اگر چه احکام درآمد بازی‌ها به صورت سنتی در بیشتر کتب فقهی وجود دارد، اما تبیین این بحث در فضای مجازی با تفاوت‌هایی روبه‌رو است. «موضوع شناسی قمار در پرداخت‌های پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای» اثر محمد علی خادمی کوشا و محمود عبداللہی به موضوع شناسی پرداخت‌ها در بازی پرداخته است. «ابعاد فقهی و حقوقی بازیهای مجازی» نوشته ابراهیم عبدیپور فرد و مرتضی وصالی ناصح از دیگر آثار است که در این زمینه به رشته تحریر درآمده است. «وضعیت حقوقی معاملات درون بازی‌های مجازی» اثر دیگری از همین نویسندگان است. با تمامی این آثار، همچنان عرصه درآمد زایی از طریق بازی‌های مجازی نیازمند پژوهش‌های تحلیلی فراوان است؛ زیرا روز به روز بر پیچیدگی و گستردگی ابعاد صنعت بازی افزوده می‌شود. از سوی دیگر میزان تأثیرگذاری روز افزون این بازی‌ها بر روح و روان کاربران، توجه هر چه بیشتر به این صنعت را به ضرورتی انکارناپذیر مبدل ساخته است. در این راستا در پژوهش پیش رو که با تکیه بر گردآوری اطلاعات به صورت کتابخانه‌ای و روش توصیفی، تحلیلی سامان یافته است؛ به بررسی درآمد بازی‌ها در قالب ساخت، ارائه، تستر و استریم پرداخته می‌شود.

۲. مفهوم شناسی

در ابتدا لازم است که بر مفاهیم کلیدی و تأثیر گذار نگاهی اجمالی داشته باشیم.

۲-۱. بازی

بازی که در زبان عربی به آن «لعب» گفته می‌شود، در لغت به سرگرمی، شوخی، کار بیهوده (بستانی، ۱۳۷۵، ص ۷۵۶) و یا رفتاری غیر جدی (ابن منظور، ۱۴۱۴ق، ج ۱، ص ۷۳۹) معنا شده است. برخی نیز آن را به معنای قول و یا عملی می‌دانند که هدف و منظور مفیدی و رای آن نیست (راغب اصفهانی، ۱۴۱۲ق، ص ۷۴۱؛ مصطفوی، ۱۴۰۲، ج ۱۰، ص ۱۹۷). از نظر اصطلاحی نیز تعاریف مختلفی برای تبیین ماهیت بازی بیان شده است به گونه‌ای که از نگاه برخی «بازی‌ها ساختارهای تعاملی هستند که بازیکنان را به تلاش برای رسیدن به اهداف مجبور می‌کنند (سعیدپور، ۱۳۹۸، ص ۱) و نیز گفته شده است، بازی «مجموعه‌ای از حرکت‌ها و فعالیت‌های جسمی و ذهنی است که موجب شادی، سرزندگی، لذت و ارتباط با دیگران می‌شود» (غلامی، ۱۳۸۹، ص ۳۲).

۲-۲. بازی رایانه‌ای - دیجیتال

در تعریف بازی رایانه‌ای آمده است: «بازی‌های رایانه‌ای نوعی سرگرمی هستند که با دستگاه‌های مجهز به پردازشگر الکترونیکی انجام می‌شوند (دولت‌آبادی و همکاران، ۱۳۹۰، ص ۲۹۲). در نگاه برخی بازی رایانه‌ای نمونه‌ای بارز از بازی ویدیویی است که روی رایانه‌های شخصی انجام می‌شود. به عبارت دیگر، به هر نوع بازی گرافیکی یا متنی که با رایانه انجام شود، بازی رایانه‌ای گویند (سعید پور، ۱۳۹۸، ص ۵). بازی‌های دیجیتال نیز نوعی بازی یارانه‌ای محسوب می‌شوند، اما به سبب ویژگی‌هایی که دارند با آن‌ها متفاوت هستند (چگنی و محمدی، ۱۳۹۸، ص ۳۳۴). شایان ذکر است که بازی‌های دیجیتال در مقابل بازی‌هایی قرار دارد که به صورت دیسک در اختیار کاربران قرار می‌گیرد.

۳. درآمدهای مالی سازندگان و ارائه‌کنندگان بازی‌های دیجیتال

ارائه بازی‌های دیجیتال در قالب‌های مختلفی همانند: فروش نسخه اصلی بازی یا فروش اکانت یا کارکترهای بازی صورت می‌پذیرد. نسبت به حکم داد و ستد این بازی نظرات مختلفی از سوی مراجع معظم تقلید بیان شده است به گونه‌ای در نگاه برخی

بازی‌هایی مانند «کلش آو کلنز»، «پابجی» جزو بازی‌های ممنوع دانسته شده است. در استفتائی از آیت الله شبیری زنجانی آمده است: «۱. آیا بازی کلش آف کلنز از نظر شرعی جایز است؟۲. 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 می‌آورد، قابل خرید و فروش باشد (ولو برنده نخواهد آن را بفروشد) بازی مذکور حرام است. ۲. جایز نیست. شایان ذکر است که ممنوعیت شرعی کاربری بازی ممکن است دلایل مختلفی داشته باشد به طوری که تعدادی از مشکلات محتوایی بوده و برخی به نیز ساختار و ارزش بازی برمی‌گردد. از همین رهگذر شاهد اختلاف نظرهایی نسبت به حکم شرعی محصولات صنعت بازی هستیم که ضرورت واکاوی بیشتر این موضوع را ایجاب می‌نماید. از این رو، برای حکم به صحت این معاملات لازم است که با در نظر داشتن شرایط بیان شده در معاملات، چالش‌های مطرح شده در ارائه بازی‌های دیجیتال مورد بررسی قرار گیرد. بر این اساس بحث را در دو محور پی می‌گیریم.

محور اول: بررسی شرایط صحت در قراردادهای ارائه بازی

۱. درآمدهای ناشی از ارائه نسخه و کاراکترهای بازی دیجیتال

نسبت به صحت معاملات در ارائه نسخه و کاراکترهای بازی دیجیتال مناقشاتی مطرح شده است که در ادامه مورد بررسی قرار می‌گیرد.

۱-۱. چالش مالیت در ارائه بازی دیجیتال

یکی از شرایط اساسی در کالاها و مبادلات تجاری و شرعی، مالیت داشتن کالا و جنس مورد نظر است، به طوری که برخی از فقیهان وجود مالیت را به عنوان اولین شرط در معاملات مطرح نموده‌اند. بر این اساس، عمده‌ترین اشکالی که متوجه معاملات بازی‌های دیجیتال که در بستر فضای مجازی صورت می‌گیرد، مالیت این کالاهاست و به عبارت دیگر برخی مالیت این بازی‌ها را مورد مناقشه قرار داده و از رهگذر آن حکم به عدم صحت درآمدهای مذکور کرده‌اند. در استفتائی از آیت الله مکارم شیرازی چنین نقل شده است: «آیا بازی کلش آف کلنز حرام است؟ خرید و فروش اکانت در این بازی و بازی‌های آنلاین چه حکمی دارد؟ ایشان مرقوم داشته‌اند: «در صورتی که دارای محتوای فاسدی نباشد به خودی خود اشکال ندارد. اما خرید و فروش اکانت و مراحل این بازی جایز نیست و اکل مال بالباطل می‌باشد، بنابراین نمی‌تواند در آن تصرف نماید.» وی در پاسخ به این سوال که خرید و فروش اکانت بازی‌های آنلاین که در آن، تنها امتیازاتی در دنیای مجازی به فروش می‌رسد، چه حکمی دارد؟ نیز چنین نگاشته‌اند: «اکل مال بالباطل بوده و جایز نیست.» از همین رهگذر، در ابتدا به تعریف مالیت پرداخته و پس از بیان ضوابط آن، بازی‌های دیجیتال را از منظر آن مورد تحلیل قرار می‌دهیم.

۱-۱-۱. تعریف مالیت

تعاریف مختلفی از سوی فقیهان در تبیین و تحلیل مالیت صورت پذیرفته است. از کلمات علامه حلی چنین برداشت می‌شود که مال در نزد وی عبارت است از آنچه که در آن منفعت مقصوده وجود داشته و شارع مقدس نیز آن را حلال دانسته باشد، از این رو هر آنچه که دارای منفعت مقصوده نبوده و یا شارع منفعت آن را ساقط نموده باشد، به عنوان مال اعتبار نمی‌شود (حلی، بی‌تا، ج ۱۰، ص ۳۵). شهید اول نیز مال را آن چیزی می‌داند که قابلیت انتفاع داشته باشد (بی‌تا، ج ۲، ص ۲۳۹). از منظر شیخ انصاری مال چیزی است که در نزد عقلاء دارای منفعت مقصوده باشد و این منفعت نیز از نظر شارع مجاز دانسته شده باشد (۱۴۱۵ق، ج ۴، ص ۹). به دیگر سخن مال چیزی است که وجود منفعت و رغبت ناشی از دست یافتن به آن و رفع نیاز از این راه باعث شده است که عقلاء برای تهیه آن هزینه نمایند (امام خمینی، بی‌تا، ج ۱، ص ۳۷). شایان ذکر است که برخی از فقیهان همانند آیت‌الله خوئی مالیت را در خرید و فروش شرط نمی‌دانند (خوئی، بی‌تا، ج ۱، ص ۳۴).

^۱. برگرفته از سایت: <https://hadana.ir>; حکم خرید اکانت بازی کلش آف کلنز.

^۲. همان.

۲-۱-۱. مالیت نسخه بازی و آیکن های داخلی آن

با عنایت به آن چه بیان شد، مسلماً نسخه بازی های دیجیتال و نیز اکانت آن ها و همچنین کالاها و اجناسی که در حین بازی برای بالا بردن کیفیت و تنوع بازی مورد معامله قرار می گیرند، دارای وصف مالیت هستند، چون کاربران با هدف تجهیز منابع و ارتقای وضعیت خود در بازی، اقدام به خرید آن ها می کنند. بنابراین در این گونه معاملات یک منفعت عقلائی و عرفی متصور است و همین امر برای آنها ارزش اقتصادی به همراه داشته و سبب می شود قابلیت دادوستد را پیدا کنند. در این میان تفاوتی وجود ندارد که پول پرداختی برای اصل بازی باشد و یا این که ورود به هر مرحله ای نیازمند پرداخت مجزا باشد.

بررسی و نقد

پرداخت پول برای اصل بازی امری مشروع و عقلائی قلمداد می شود. اما در پرداخت برای عبور از مراحل بازی می بایست تفصیل دارد. از این رو برخی چنین معتقدند: «در برخی بازی های رایانه ای 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. اما 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 «اکل 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 - هر چند 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، عقلائی 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، اکل مال به باطل انگاشته شده است که بعید نیست گفته شود آنان صرفاً به همین مورد اشاره داشته اند (ر.ک: ابراهیمی، ۱۳۹۹، صص ۴۹-۵۰).

به نظر می رسد که از نگاه عرف تفکیکی میان پرداخت هزینه برای ورود به یک مرحله از بازی و عبور از یک مرحله به مرحله دیگر به واسطه پرداخت هزینه، نیست؛ چرا که هر مرحله ای از نشاط خاص خود برخوردار است و پرداخت هزینه نیز امری غیر عقلائی نیز به حساب نمی آید زیرا پرداخت در مقابل آن بوده که فرد بدون طی یک مرحله قصد ورود به مرحله بعد را دارد، بنابراین این گونه نیست که گفته شود که هزینه در مقابل چیزی نبوده و اکل مال به باطل است.

۲-۱-۲. چالش عینیت در ارائه بازی دیجیتال

۱-۲-۱. تبیین عینیت

از قیودی که در معاملات نقش اساسی و کلیدی دارد، مسئله «عینیت» است (شیخ طوسی، ۱۳۸۷، ج ۲، ص ۷۶؛ نائینی، ۱۴۱۳، ج ۱، ص ۸۸؛ خویی، بی تا، ج ۲، ص ۱۰). مراد از «عین» در متون فقهی جسمی است که وجود خارجی دارد. (مروج، ۱۴۱۶، ج ۱، ص ۳۳) محقق خویی در تعریف عین می نگارد: مراد از عین چیزی است که اگر در عالم خارج ایجاد شود به صورت یک جسم سه بعدی نمایان می گردد (خویی، بی تا، ج ۲، ص ۱۶). سید صادق حسینی روحانی در تعریف عین می نویسد: «مراد از عین همان موجود متعین خارجی است و یا این که اگر در بیرون و عالم خارج موجود شود، از امور متعین خواهد بود» (بی تا، ص ۳۰۱). از این رو، مستندات امضای معامله بیع تنها نقل اعیان را در بر می گیرد (خویی، بی تا، ج ۲، ص ۱۰). از این رو صاحب جواهر در گزارش خویش چنین می نگارد: «لاخلاف و لا إشکال فی اعتبار کون المبیع عیناً» (۱۴۰۴، ج ۲، ص ۲۰۸). بسیاری از فقهای معاصر نیز هم آوا با صاحب جواهر هستند؛ همانند: آیت الله سید ابو الحسن اصفهانی (۱۴۲۲، ص ۳۴۲)؛ آیت الله موسوی گلپایگانی (۱۳۹۳، ج ۲، ص ۳۲) و آیت الله سیستانی (بی تا، ج ۲، ص ۳۶). و این در حالی است که بستر بازی های مجازی و دادوستدهای درون آن، همه در محیط اینترنت اتفاق می افتد، بنابراین آنچه مورد خرید و فروش قرار می گیرد، مجازی یا به عبارتی غیرواقعی است؛ که با توجه به نبود شرط عینیت چنین معاملاتی نامشروع خواهد بود.

۲-۱. عینیت بازی و آیکن‌های داخلی آن

به نظر می‌رسد که به دو دلیل عینیت نمی‌تواند به عنوان مانع و چالشی در پیش روی معاملات مجازی مطرح شود که در ادامه به تبیین آنها می‌پردازیم.

۱. عدم اختصاص مبیع به اعیان

از منظر برخی فقیهان لازم نیست که مبیع از اعیان باشد. امام خمینی (ره) در اثبات همین نگاه به بیان مثال‌هایی از بیع منافع و حقوق مانند بیع حق آب، جداول، زه کشی بساطین، تسطیح اراضی و سرقفلی پرداخته و در پایان می‌افزاید: «بر فرض هم کسی در مثال‌ها مناقشه کند در اصل اینکه بیع منافع و حقوق نزد عرف و لغوین، بیع به شمار می‌رود، جای مناقشه ای نیست (امام خمینی، ۱۳۷۹، ج ۱، ص ۳۲-۳۱). آیت الله مکارم شیرازی نیز اختصاص مبیع به اعیان را نپذیرفته و معتقد است که باید مبیع را اعم از اعیان، منافع و حقوق دانست و در تأیید آن، به برخی از روایات استناد می‌کند که در آن‌ها از تملیک منافع به بیع تعبیر شده است. ایشان بیع حقوق را نیز قابل انکار نمی‌داند. چنان‌که در بین عقلاء نیز فروش سرقفلی، حق انشعاب آب و برق و تلفن امری رایج و متداول است و به این دلیل، معتقد است: «ممکن نیست از اجرای احکام بیع بر فروش این قبیل حقوق مانع شویم، زیرا فروش آن‌ها در نزد عرف شایع است» (مکارم شیرازی، ۱۴۲۵، ص ۱۴).

۲. عین بودن بازی و آیکن‌های داخلی آن

به نظر می‌رسد با فرض پذیرش لزوم شرط عینیت در کالا، تعریفی که از عین بیان شد مشکلی را برای داد و ستد در بازی‌های دیجیتال ایجاد نمی‌کند چرا که در بستر فضای مجازی می‌توان شاهد عینیت برای این گونه از بازی‌ها بود مخصوصاً با توجه به این نکته که عین مدنظر در مقابل منفعت معنا شده است. بر این اساس در فضای مجازی می‌توان یک بازی را خرید و نصب کرد و یا آیکنی را برای ارتقاء بازی به آن افزود و در تمامی این موارد عین بودن محفوظ است. به این عینیت می‌بایست با توجه به فضای مجازی و بازی تعریف گردد.

۲. درآمدهای ناشی از شرط بندی در بازی دیجیتال

در بسیاری از مواقع روال بازی‌ها به این کیفیت است که میان سازندگان و کاربران پول یا کالای ارزشمندی گرو قرار گرفته و اقدام به بازی و غلبه بر دیگری می‌نمایند و فرد برنده در نهایت صاحب جایزه مذکور می‌شود. از منظر فقهی چنین درآمد مالی باطل بوده و هیچ یک از افراد مالک پول نمی‌باشند (موسوی گلپایگانی، ۱۳۹۰، ص ۱۱۲) و در حکم درآمد حاصل شده، تفاوتی میان بازی انفرادی (بازی با کامپیوتر یا سایت) و نیز بازی با دیگری در بستر فضای مجازی وجود ندارد، به بیان دیگر دریافت پول امری نامشروع است. شایان ذکر است که در فرآیند مذکور آن چه از نقشی بنیادین برخوردار است، مالی است که به عنوان گرو و رهن قرار داده شده است، بنابراین در باطل بودن درآمد مالی حاصل شده تفاوتی میان ابزار بازی از لحاظ ساختار ماهوی آن (مانند: مختص قمار بودن) وجود ندارد. بر همین اساس همان گونه که حکم به حرمت درآمد مذکور در بستر ابزار مختص برد و باخت و قمار مطرح گردیده (نراقی، ۱۴۱۵، ج ۱، ص ۱۴، ۱۰۴؛ نجفی، بی تا، ج ۲۲، ص ۱۰۹) در ابزار با قابلیت قمار (نه مختص قمار) (فاضل مقداد، ۱۴۰۴، ج ۲، ص ۳۵۰؛ سیدطباطبایی، ۱۴۱۸، ج ۱، ص ۳۷۸؛ آیت الله خویی، بی تا، ج ۱، ص ۳۷۷) و ابزار بیگانه با برد و باخت مانند گردو یا تخم مرغ (کلینی، ۱۴۰۷، ج ۵، ص ۱۲۴) نیز همین حکم جاری است. از این رو، فقیهانی همچون صاحب جواهر که بازی با ابزاری که ماهیتی غیر قمار دارند، اما برای برد و باخت رهنی مورد استفاده قرار می‌گیرند را حرام نمی‌دانند، حکم به نامشروع بودن درآمد حاصل از این نوع بازی نموده است (بی تا، ج ۲۲، ص ۱۰۹).

برای اثبات حکم بیان شده مستنداتی بسیاری از سوی فقیهان بیان شده است که تنها به ذکر یک روایت اکتفا می‌نماییم: «علاء بن سیابه از امام صادق علیه السلام درباره اعتبار گواهی کسی که کبوتر باز است پرسش نمودم، امام فرمودند: اشکال ندارد در صورتی که به فسق شناخته نشود، گفتم برخی می‌گویند عمر آن را شیطانی دانسته است، امام علیه السلام فرمودند: سبحان الله، آیا نمی‌دانی رسول خداصل الله علیه و آله می‌فرماید: همانا فرشتگان به هنگام گروگذاری و شرط بندی بیزاری می‌جویند و صاحب گرو را لعن می‌کنند؛ مگر در مسابقه حافر (اسب و استر سواری)، خف (شترسواری)، ریش (تیراندازی) و نصل (پرتاب نیزه) که فرشتگان در این موارد حاضر می‌شوند، همانا رسول خدا صل الله علیه و آله با اسامه مسابقه دادند و مسابقه اسب سواری برگزار کردند» (شیخ

صدوق، ۱۴۱۳ق، ج ۳، ص ۴۸). در این روایت که از شیخ صدوق با طریقی صحیح از علاء بن سیابه که فردی مورد اعتماد است، نقل شده (تبریزی، ۱۴۱۶ق، ج ۱، ص ۲۱۷) حکایت گر بغض ملائکه نسبت به بازی رهنی است و لعن نیز حرمت عمل را در پی خواهد داشت (سبزواری، ۱۴۱۳ق، ج ۱۶، ص ۱۴۱؛ مکارم شیرازی، ۱۴۲۶ق، ص ۳۰۱)؛ زیرا لعن اگر چه در موارد کراهت نیز استعمال می شود اما کاربرد این واژه بدون قرینه گویای حرمت فعل است، بلکه استعمال بیشتر این واژه در خصوص محرمات می باشد، بنابراین شبهه ای در ظهور حرمت نیست (امام خمینی، ۱۴۱۵ق، ج ۲، ص ۳۳) و از آن جایی که این عقد فاسد است نمی توان آثار ملکیت را در مورد آن جاری دانست، زیرا سبب تملک در آن جاری نیست؛ در نتیجه وضعاً نیز حکم به فساد می شود (ر.ک: شهید ثانی، ۱۴۱۳ق، ج ۱۲، ص ۲۲۲؛ فاضل آبی، ۱۴۱۷ق، ج ۲، ص ۳۸۳). شایان ذکر است که در این روایت از ابزار قمار سخنی به میان نیامده و مدار استدلال بر گرو گذاری و رهن است.

با نگاهی به متون فقهی در بررسی وضعیت مال به دست آمده از راه برد و باخت نیز لازم است که اموال و درآمدهای حاصل شده از راه حرام به صاحبان آن عودت داده شود (شهید ثانی، ۱۴۱۳ق، ج ۳، ص ۱۲۹) و تصرف در آن «تصرف در مال غیر» بوده و عمل حرامی به شمار می رود. در مورد مال به دست آمده از طریق برد و باخت نیز همین حکم جاری است. از این رو، در صورت فساد معامله نسبت به عوض دریافتی لازم است که عین آن در صورت موجود بودن به مالکش بازگردانده شود و اگر تلف شده، بدل (مثل یا قیمت) جایگزین می شود (ر.ک: محقق کرکی، ۱۴۱۴ق، ج ۴، ص ۲۴). محقق خوبی نیز همین نظر را تقویت می نماید (خوبی، بی- تا، ج ۱، ص ۳۷۸). مستند این دیدگاه اجماع و قاعده «علی الید» است (مراغی، ۱۴۱۷ق، ج ۲، ص ۴۶۰؛ بحرانی، ۱۴۰۵ق، ج ۱۸، ص ۴۶۶).

۳. درآمدهای ناشی از استریم

کاربرهای فراوانی وقت خود را صرف تماشای بازی کردن دیگران از طریق پخش زنده اینترنتی در سرویس‌هایی مانند؛ توئیچ می کنند که از آن به عنوان استریم (stream) یاد می شود. «استریم کردن» یا «اشتراک گذاری محتوا به صورت زنده» معمولاً به گونه‌ای از تولید و انتقال محتوا اطلاق می شود که هم‌زمان توسط گیرنده مصرف می شود و در مقابل «بارگیری» قرار می گیرد که در آن محتوای رسانه دریافت شده برای مصرف در آینده ذخیره می شود. به دیگر سخن استریم بدون دانلود پرونده، رسانه را پخش می کند، بنابراین فضای سخت‌افزاری برای دانلود یک برنامه را از بین نمی برد. در برخی موارد کاربران برای اشتراک در یک استریم خاص هزینه‌ای را به عنوان حق اشتراک پرداخت کنند که این اشتراک باید ماهانه تمدید شود تا مزایای آن حفظ شود. از منظر فقهی نیز برخی از فقیهان در پاسخ این استفتاء که حکم پولی که از راه پخش بازی آنلاین در اینترنت (استریم) رد و بدل می شود، چیست؟ مرقوم فرموده اند: «کسب درآمد از این طریق جایز نیست» (makarem.ir).

با این وجود به نظر می رسد که دریافت هزینه در مقابل استریم به خودی خود مانعی نداشته باشد. از این رو در صورتی که این عمل در بردارنده ضوابط شرعی باشد به این بیان که اصل بازی مجاز بوده و حاوی تصاویر مستهجن و یا موسیقی نبوده و تبلیغ حرامی صورت نگیرد و همچنین مروج سایت‌های تفریحی فاسد نباشد، دریافت پول از این طریق، عملی مشروع است.

۴. درآمد تسترهای بازی دیجیتال

از دیگر راه‌ها برای کسب درآمد با بازی های دیجیتال تستر بودن است. سازندگان بازی به آزمایش کنندگان بازی مبلغی را پرداخت می نمایند تا در محیطی که آنها تعیین می کنند؛ بازی‌ها را آزمایش کنند، چرا که سازندگان بازی به دنبال آن هستند که اشکالات و نواقص بازی خود را از طریق یک گیمر متوجه شوند.

در بررسی مشروعیت چنین درآمدی از سنجه فقه لازم است که محتوای این بازی‌ها مد نظر قرار گیرد چرا که در اصل چنین عملی با توجه به رغبت سازندگان بازی و پرداخت هزینه اشکالی به ذهن نمی رسد، بنابراین در صورتی که بازی از عناوین مانع‌ای که در بخش بعد مطرح باشد تهی باشد، درآمدهای مالی از این راه بی اشکال می نماید.

محور دوم: بررسی موانع صحت در قراردادهای ارائه بازی‌ها

در بهره‌بری از بازی‌های دیجیتال به عنوان عاملی برای تجارت و در نتیجه مشروع بودن درآمد حاصل از این راه این نکته مهم است که کالاهای ارائه شده در صنعت بازی باید مجاز شناخته شوند و به دیگر سخن نایستی این بازی‌ها از کالاهای ممنوعه به شمار روند در ادامه به برخی از عناوین ممنوع ساز اشاره می‌نماییم:

۱. ابزار قمار بودن

بخشی از بازی‌های ارائه شده در فضای دیجیتال تنها مصرف‌کننده قمار داشته و بهره‌بری آنها منحصر در حرام و فساد است. در چنین مواردی خرید و فروش این گونه از بازی‌ها ممنوع و درآمد مالی حاصل از آن امری فاسد قلمداد می‌شود (علامه حلی، ۱۴۲۰ق، ج ۲، ص ۲۵۸). از مستندات می‌توان در بیان حرمت تکلیفی و وضعی معاملات ابزار قمار بهره برد روایت صحیحی است که بزنی از امام صادق علیه‌السلام نقل می‌نماید که در آن آمده است: «فروش شطرنج حرام و استفاده از بهای آن سحت و پلید است» (حر عاملی، ۱۴۰۹ق، ج ۱۷، ص ۳۲۳). این روایت بر حرمت وضعی و تکلیفی بیع شطرنج دلالت دارد (تقی طباطبائی، ۱۴۲۶ق، ج ۷، ص ۲۰۱) و در این حکم شطرنج خصوصیتی نداشته و شامل تمامی ابزار قمار می‌شود (حسینی روحانی، ۱۴۲۹ق، ج ۱، ص ۱۷۷). همان‌گونه که عموم تنزیل در روایت صحیح معمر بن خلاد که در آن از امام رضا علیه‌السلام نقل می‌نماید که «بازی با تخته‌نرد، شطرنج و سه پرک به منزله یک چیزند» بیانگر تساوی در حکم است (امام خمینی، ۱۴۱۵ق، ج ۱، ص ۱۷۳). شایان ذکر است که هر گونه انتفاع از این ابزار چه به طور مستقیم باعث درآمدزایی شود و چه غیرمستقیم مانند ارتقاء امتیاز سایت و ... نامشروع خواهد بود (نجفی، بی تا، ج ۲۲، ص ۲۵).

۲. توهین به مقدسات و گمراه‌کننده بودن

یکی از بنیادی‌ترین شاخص‌های کالای حرام در میان آموزه‌های دینی محض بودن در فساد است. به دیگر سخن کالایی که بازده آن منحصر در فساد و تباهی است و هیچ‌گونه منفعت حلالی ندارد، به عنوان کالای حرام قلمداد می‌شود. شیخ جعفر کاشف الغطاء در این باره می‌نگارد: «هر کالایی که دارای فساد عام بوده و مقصود از ایجاد آن کاربری حرام است، ساخت، بهره‌برداری، انتفاع، نگهداری و اکتساب به تمامی انحاء و اشکال حرام است» (کاشف الغطاء، ۱۴۲۰ق، ص ۲۱). بنابراین، هر گونه کالایی که بهره‌بری آن در راستای تقویت کفر و شرک بوده و یا به واسطه آن حق موهن جلوه داده شود، خرید و فروش و حتی نگهداری آن امری نامشروع است (نراقی، ۱۴۱۵ق، ج ۱۴، ص ۱۵۷). از همین رو، خرید و فروش و نگهداری کتابهای گمراه‌کننده حرام اعلام شده است (رک: رهبری، ۱۴۲۴ق، ص ۲۹۴؛ موسوی گلپایگانی، ۱۴۰۹ق، ج ۱، ص ۵۳۴).

مستند این حکم نیز فرازی از روایت تحف العقول است: «هر چه ممنوع شده از چیزهایی که به وسیله آنها به غیر خدا تقرّب جویند یا به هر وسیله گناه آمیزی که کفر و شرک در سایه آن قدرت پیدا نماید، یا هر بابی از ابواب که گمراهی به آن قدرت یابد، یا بابی از بابهای باطل را تقویت نماید، یا بابی که حق به وسیله آن تضعیف گردد، همه این‌ها حرام است و نامشروع می‌باشد خرید و فروش و نگاه داشتن و مالک شدن و بخشیدن و عاریه دادن و هرگونه تصرف در آن‌ها حرام است» (حر عاملی، ۱۴۰۹ق، ج ۱۷، ص ۸۴).

از نگاه فقیهان آن چه در این میان مهم است، گمراه‌کننده بودن یک کالا است و کم و زیاد بودن میزان گمراهی، تأثیری در حکم حرمت بیان شده ندارد؛ همان‌گونه که هدف از تولید و ساخت کالای گمراه‌کننده تأثیری نخواهد داشت (رک: نجفی، بی تا، ج ۲۲، ص ۵۸). فقیه نراقی نیز در بیانی می‌نگارد: «مراد از ضلال چیزی است که بر طبق علم مکلف مخالف حق و یا مخالف ضروری باشد» (نراقی، ۱۴۱۵ق، ج ۱۴، ص ۱۵۸). از نگاه آیت الله خویی نیز «مقصود از ضلال، هر چیزی است که با هدف گمراه کردن و فریفتن مردم تهیه و تدوین شده باشد و باعث گمراهی در مباحث اعتقادی یا فروع دین شود» (رک: خویی، بی تا، ج ۱، ص ۲۵۴). با عنایت به آن چه بیان شد، هر امر و یا ابزاری که باعث تزلزل در امور اعتقادی شده و یا تقویت باطل را باعث آید، فعالیت حرام تلقی می‌گردد. در این راستا، در برخی از بازی‌ها مقدسات دینی مورد هجوم قرار گرفته و شاهد توهین‌هایی به خداوند یکتا، ساحت مقدس انبیاء الهی، ائمه اطهار علیهم السلام و کتب آسمانی هستیم. آقای محمود بلالی در مقاله‌ای تحت عنوان «توهین‌هایی که دیده نشدند و فریادهایی که در گلو ماسیدند» به موارد متعددی از این هجوم‌ها اشاره کرده است. علاوه بر این در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای مسلمانان عامل شرارت و بدبختی جهان معرفی می‌شوند و در مقابل، آمریکاییها انسانهایی خیر و بشردوست نمایش داده شده‌اند.

بدین منظور در استفتائی از مراجع تقلید آمده است: «آیا خرید و فروش بازی های کامپیوتری که دارای صحنه های مبتذل هستند، جایز است؟ جواب: جایز نیست و درآمد آن نیز حرام است، همچنین نگاه کردن به چنین تصاویری حرام و از مصادیق اشاعه فحشا محسوب می شود و لازم است به طور جدی از انجام آن اجتناب شود» (ر.ک: صادقی، ۱۳۹۴، ص ۱۸۰). حتی از نگاه برخی اگر بازی های رایانه ای اثرات سوئی بر روی روان کابر داشته باشد، استفاده از آن جایز نیست. «اگر بازی های رایانه ای سبب شود کاربر به مرور زمان خشن و عصبی شود، بازی کردن برای او جایز است؟ جواب: اگر این بازیها مفسده یا ضرر قابل اعتنایی داشته باشند، بازی کردن کاربر جایز نیست و باید اجتناب کند. (ر.ک: همان، ص ۱۲۵).

۴. نتیجه

کسب درآمد از طریق بازی های دیجیتال از روش هایی است که با گسترش صنعت بازی سازی، رشد چشم گیری داشته است. ظرفیت بالای این بازی ها باعث شده است که اشخاص از طرق مختلفی، بازی ها را محور فعالیت اقتصادی خویش قرار دهند. بر همین اساس در این نوشتار برخی از ابعاد درآمد زایی بازی های دیجیتال مورد واکاوی قرار گرفت. در این نوشتار مناقشات مطرح شده از دو منظر مالیت و عینیت مورد تحلیل قرار گرفت که با توجه به وجود رغبت و منافع موجود در این کالاها و عدم ردع شارع مقدس، مالیت این کالا قابل پذیرش بوده و بیان شد که تفاوتی میان پرداخت هزینه برای خرید اصل بازی، کاراکترهای داخل بازی یا مراحل آن وجود ندارد. همچنین نسبت به شرط عینیت نیز علاوه بر اجماعی نبودن این شرط، عین بودن بازی ها در بستر فضای مجازی امری بی اشکال است. درآمد های حاصل از طریق برد و باخت موضوع دیگری بود که در این نوشتار بدان پرداخته شد و بیان گردید که این نوع از درآمد ها نامشروع هستند و می بایست اموال و درآمدهای حاصل شده از راه قمار به صاحبان آن عودت داده شود. نسبت به حکم گردش مالی در اشتراک گذاری محتوا به صورت زنده و همکاری در ساخت و رفع نقایص بازی ها نیز مشروعیت آن مبتنی بر اصل بازی است بدان معنا که در صورت مشروع بودن اصل بازی، چنین فعالیت هایی نیز مجاز شناخته می شوند. در پایان بر این نکته بنیادین تاکید شد که بازی های دیجیتال نبایستی به عنوان ابزار قمار شناخته شده و یا در این راستا قرار بگیرند که به عنوان ابزاری گمراه کننده و موهن حق قلمداد شوند زیرا در این صورت هر گونه داد و ستد آنها حرام خواهد بود.

منابع

قرآن کریم

- ابراهیمی بی بی رحیمه (۱۳۹۹)، جستاری در مشروعیت پرداخت عوض در بازی های رایانه ای، نشریه مطالعات فقه و حقوق اسلامی، شماره: بهار و تابستان، دوره ۱۲، شماره ۲۲، صفحه ۳۵ تا صفحه ۵۶.
- ابن منظور، جمال الدین، محمد بن مکرم (۱۴۱۴ق)، لسان العرب، دار الفكر للطباعة و النشر و التوزیع - دار صادر، بیروت، سوم.
- اصفهانى، حسین بن محمد راغب (۱۴۱۲ق)، مفردات ألفاظ القرآن، در یک جلد، دار العلم - الدار الشامیة، لبنان - سوریه، اول.
- اصفهانى، سید ابو الحسن (۱۴۲۲)، وسیلة النجاة (مع حواشی الإمام الخمينی)، در یک جلد، مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی قدس سره، قم، اول.
- اصفهانى، سید ابو الحسن (۱۳۹۳ هـ ق)، وسیلة النجاة (مع حواشی الگلپایگانی)، ۳ جلد، چاپخانه مهر، قم - ایران، اول.
- امام خمینی، سید روح الله (۱۴۱۵ق)، المکاسب المحرمه، ۲ جلد، مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی قدس سره، قم، اول.
- انصاری، مرتضی بن محمد (۱۴۱۵ق)، کتاب المکاسب، ۶ جلد، کنگره جهانی بزرگداشت شیخ اعظم انصاری، قم، اول.
- چگنی، مهدی و موسوی، سید احمد (۱۳۹۸ش)، قمار بازی در فضای مجازی از نظر حقوق کیفری، فصلنامه مجلس و راهبرد، سال بیستوششم، شماره یکصدم، زمستان.
- حسینی روحانی قمی، سید صادق (بی تا)، فقه الصادق علیه السلام.
- حلی، حسن بن یوسف بن مطهر (بی تا)، تذکره الفقهاء (ط - القدیمة)، در یک جلد، مؤسسه آل البيت علیهم السلام، قم، اول.
- حلی، نجم الدین، جعفر بن حسن (۱۴۰۷ق)، المعترف فی شرح المختصر، ۲ جلد، مؤسسه سید الشهداء علیه السلام، قم، اول.
- خامنه‌ای، سید علی بن جواد (۱۴۲۴ق)، أجوبة الاستفتاءات (فارسی)، دفتر معظم له در قم، قم، اول.

- خویی، سید ابو القاسم موسوی (بی تا)، مصباح الفقاهة (المکاسب)، ۷ جلد.
- سبزواری، سید عبد الأعلى (۱۴۱۳ق)، مهذب الأحكام، مؤسسه المنار، قم، چهارم.
- سیستانی، سید علی حسینی (بی تا)، منهاج الصالحین (للسیستانی)، ۳ جلد.
- شهید اول، محمد بن مکی (۱۴۱۰ق)، المعنة الدمشقیة فی فقه الإمامیة، در یک جلد، دار التراث - الدار الإسلامیة، بیروت، اول.
- طباطبایی قمی، سید تقی (۱۴۱۳ق)، عمدة المطالب فی التعلیق علی المکاسب، ۴ جلد، کتابفروشی محلاتی، قم - ایران، اول.
- طوسی، محمد بن حسن (۱۳۸۷ق)، المسوط فی فقه الإمامیة، ۸ جلد، المكتبة المرتضویة لإحياء الآثار الجعفریة، تهران، سوم.
- عاملی، حرّ، محمد بن حسن (۱۴۰۹ق)، وسائل الشیعة، ۲۹ جلد، مؤسسه آل البيت علیهم السلام، قم - ایران، اول.
- عبدالملکی، صابر و محمد آرمند (۱۳۹۵ش)، مفهوم بازی و انواع آن در کلاس: دیدگاه مربیان مهد کودک و پیش دبستان های شهر تهران، فصلنامه مطالعات پیش دبستان و دبستان، دانشگاه علامه طباطبائی سال دوم، شماره ششم، زمستان، ص ۵۹ تا ۸۵.
- فاضل آبی، حسن (۱۴۱۷ هـ ق)، کشف الرموز فی شرح مختصر النافع، ۲ جلد، دفتر انتشارات اسلامی وابسته به جامعه مدرسین حوزه علمیه قم، قم، سوم.
- فاضل لنکرانی، محمد (۱۴۲۰ق)، تفصیل الشریعة فی شرح تحریر الوسیلة، مرکز فقهی ائمه اطهار علیهم السلام، قم، اول.
- فخر المحققین، محمد بن حسن (۱۳۸۷ق)، ایضاح الفوائد فی شرح مشکلات القواعد، مؤسسه اسماعیلیان، قم، اول.
- کلینی، محمد بن یعقوب (۱۴۰۷ق)، الکافی، ۸ جلد، دار الکتب الإسلامیة، تهران - ایران، چهارم.
- مروج جزائری، سید محمد جعفر (۱۴۱۶ق)، هدی الطالب فی شرح المکاسب، ۷ جلد، مؤسسه دار الکتب، قم - ایران، اول.
- مکارم شیرازی، ناصر (۱۴۲۶ق)، أنوار الفقاهة - کتاب التجارة، انتشارات مدرسه الإمام علی بن ابی طالب علیه السلام، قم - ایران، اول.
- مکارم شیرازی، ناصر (۱۴۲۵ق)، أنوار الفقاهة - کتاب البیع، در یک جلد، انتشارات مدرسه الإمام علی بن ابی طالب علیه السلام، قم - ایران، اول.
- موسوی گلپایگانی، سید محمد رضا (۱۴۰۹ق)، مجمع المسائل، ۵ جلد، دار القرآن الکریم، قم - ایران، دوم.
- مهبانیان، علیرضا و منتظر، غلامعلی (۱۳۹۶ش)، تبیین مفهوم بازی پردازی و ارائه مدل بهره برداری از آن در آموزش، نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها.
- نجفی، محمد حسن (بی تا)، جواهر الکلام فی شرح شرائع الإسلام، ۴۳ جلد، دار إحياء التراث العربی، بیروت - لبنان، هفتم.
- نراقی، مولی احمد بن محمد مهدی (۱۴۱۵ق)، مستند الشیعة فی أحكام الشریعة، مؤسسه آل البيت علیهم السلام، قم، اول.