

مشروعیت آورده‌های اقتصادی بازی‌های دیجیتال

مهدی اخلاصی^۱، جهانگیر رخسندگان^۲، علی رستمی^۳

^۱ دانش‌آموخته مرکز فقهی ائمه اطهار علیه‌السلام، قم، ایران
ekhlasi.m97@gmail.com

^۲ دانش‌پژوه مرکز فقهی ائمه اطهار علیه‌السلام، قم، ایران
rakhshandegan73@gmail.com

^۳ استاد سطوح عالی حوزه علمیه و دانش‌پژوه مرکز فقهی ائمه اطهار علیه‌السلام، قم، ایران
alirostami14555@gmail.com

چکیده

بازی‌های دیجیتال به‌عنوان بخشی از فناوری‌های نوین به یکی از پرطرفدارترین روش‌های تفریحی - اقتصادی تبدیل شده است که اکثر مخاطبین آن را جوانان تشکیل می‌دهند و با گسترش و توسعه شبکه اینترنت، این حضور رشد بیشتری خواهد یافت. هیجان، دستیابی به مبالغ زیاد آن هم در زمان کم، از مهم‌ترین عوامل جذب در این نوع از بازی‌ها به شمار می‌روند؛ بنابراین واکاوی حکم شرعی آورده‌های اقتصادی بازی‌های دیجیتال امری ضروری است. در این میان، مجازی بودن، آنلاین بودن، نبود قوانین مشخص و تهیه بازی‌ها توسط شرکت‌های خارجی همگی از مسائلی است که تحقیق در این زمینه را با چالش مواجه می‌سازد. از همین رهگذر، نوشتار حاضر کوشیده است تا آورده‌های اقتصادی بازی‌های دیجیتال را در قالب دو گروه ارائه‌کنندگان و کاربران بازی‌های دیجیتال مورد تحلیل قرار دهد. نتایج به دست آمده که بر مدار روش تحلیلی - توصیفی سامان یافته، حاکی از آن است که آورده‌های اقتصادی ارائه بازی‌های دیجیتال در صورتی مشروع قلمداد می‌شوند که از موانعی همانند: تقویت کفر، گمراه‌کننده بودن، اهانت به مقدسات و ابزار قمار بودن، خالی باشند. درآمدهای مالی کاربران نیز اگر از راه شرط‌بندی و برد و باخت به دست آمده باشد، حرام است. نسبت به جوایز مسابقات در قالب بازی‌های دیجیتال نیز اگر منبع تأمین جایزه از پرداختی‌های شرکت‌کنندگان باشد، قمار بوده و دریافت آن حرام و برنده مالک آن نخواهد بود و در غیر این صورت، دریافت آن بی‌اشکال است.

کلمات کلیدی: بازی دیجیتال، قمار، مسابقه، برد و باخت، استریم، تستر.

۱ مقدمه

بازی‌های دیجیتال به‌عنوان بخشی از فناوری‌های نوین به یکی از پرطرفدارترین روش‌های تفریحی - اقتصادی تبدیل شده است؛ به طوری که شاهد حضور طولانی اشخاص در سایت‌های بازی‌های آنلاین هستیم که اکثر مخاطبین آن را جوانان تشکیل می‌دهند و با گسترش و توسعه شبکه اینترنت، این حضور رشد بیشتری خواهد

یافت. جلوه‌های ویژه، دستیابی به مبالغ زیاد آن هم در زمان کم به همراه هیجان، از مهم‌ترین عوامل جذب در این نوع از بازی‌ها به شمار می‌رود. از این رو، یکی از مسائل مهمی که می‌بایست مورد بررسی قرار گیرد، حکم شرعی اموال به دست آمده در خلال این بازی‌ها است. بازی‌های دیجیتال از جهات مختلفی می‌توانند موجب درآمدزایی شوند که در این نوشتار از منظر ارائه‌کنندگان و کاربران مورد تبیین قرار می‌گیرد. درآمدهای ناشی از برد و باخت (مراهنه)، شرکت در مسابقات بازی‌های الکترونیک از جمله درآمدهای کاربران است که نیازمند بحث و بررسی است؛ چرا که این معاملات در بستر فضای مجازی و آنلاین صورت می‌پذیرد و لازم است که شرایط صحت و موانع آن‌ها تحلیل شود. همچنین تحلیل شرایط لازم در ارائه و فروش بازی‌ها از دیگر نکاتی است که نیازمند نگرش فقهی است. در زمینه پژوهش‌های صورت‌گرفته در بازی‌های دیجیتال، اگرچه احکام درآمد بازی‌ها به صورت سنتی در بیشتر کتب فقهی وجود دارد، اما تبیین این بحث در فضای مجازی با تفاوت‌هایی روبه‌رو است. از میان مقالات انتشار یافته نیز «موضوع‌شناسی قمار در پرداخت‌های پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای» اثر محمدعلی خادمی کوشا و محمود عبداللہی به موضوع‌شناسی پرداخت‌ها در بازی پرداخته است. «ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی» نوشته‌ی ابراهیم عبدی‌پور فرد و مرتضی وصالی ناصح از دیگر آثاری است که در این زمینه به رشته تحریر در آمده است. «وضعیت حقوقی معاملات درون بازی‌های مجازی» اثر دیگری از همین نویسندگان است. با تمامی این آثار همچنان عرصه درآمدزایی از طریق بازی‌های مجازی نیازمند پژوهش‌های فراوان است، زیرا روز به روز بر پیچیدگی و گستردگی ابعاد صنعت بازی افزوده می‌شود. بدین منظور، در پژوهش پیش رو که با تکیه بر گردآوری اطلاعات به صورت کتابخانه‌ای و روش توصیفی، تحلیلی سامان یافته است؛ به بررسی آورده‌های اقتصادی بازی‌های دیجیتال از نظرگاه فقه پرداخته شده است.

۲ اقسام آورده‌های اقتصادی بازی‌های دیجیتال و احکام آن

با نگرشی بر جنبه‌های اقتصادی بازی‌های دیجیتال می‌توان آورده‌های آن را در دو محور مورد واکاوی قرار داد.

۱.۲ درآمدهای مالی کاربران بازی‌های دیجیتال

برخی از بازی‌های دیجیتال به گونه‌ای طراحی شده‌اند که قابلیت درآمدزایی بالایی را برای کاربران فراهم می‌نمایند. در ادامه به اقسام این قابلیت‌ها و حکم شرعی آن‌ها می‌پردازیم:

۱.۱.۲ درآمد مالی حاصل از شرط‌بندی (مراهنه)

در بسیاری از مواقع روال بازی‌ها به این شکل است که گیمرها و کاربران پول یا کالای ارزشمندی را گرو گذاشته و اقدام به بازی و غلبه بر دیگری می‌نمایند و فرد برنده در نهایت صاحب جایزه مذکور می‌شود. از منظر فقهی چنین درآمدی باطل بوده و هیچ‌یک از افراد مالک پول نمی‌باشند (شیخ انصاری، ۱۴۱۵ ق، ج ۱، ص ۳۷۲). شایان ذکر است که در فرایند مذکور آنچه از نقشی بنیادین برخوردار است، مالی است که به

عنوان گرو و رهن قرار داده شده است. بنابراین در باطل بودن درآمد 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 (نجفی، بی تا، ج ۲۲، ص ۱۰۹)، در ابزار با قابلیت قمار (نه مختص قمار) (خویی، بی تا، ج ۱، ص ۳۷۷) و ابزار بیگانه با برد و باخت، مانند گردو یا تخم مرغ (کلینی، ۱۴۰۷ ق، ج ۵، ص ۱۲۴) نیز همین حکم جاری است. در بیان مستند نامشروع بودن درآمد ناشی از همراهی از سوی طرفین بازی می توان به روایت علاء بن سیابه تمسک کرد. در این روایت آمده است: «از امام صادق علیه السلام درباره اعتبار گواهی کسی که کبوتر باز است، پرسش نمودم. امام علیه السلام فرمودند: اشکال ندارد در صورتی که به فسق شناخته نشود. گفتم برخی می گویند عمر آن را شیطانی دانسته است؛ امام علیه السلام فرمودند: سبحان الله، آیا نمی دانی رسول خدا صلی الله علیه و آله می فرماید: همانا فرشتگان به هنگام گروگذاری و شرط بندی بیزاری می جویند و صاحب گرو را لعن می کنند؛ مگر در مسابقه حافر (اسب و استرسواری)، خف (شترسواری)، ریش (تیراندازی) و نصل (پرتاب نیزه) که فرشتگان در این موارد حاضر می شوند. همانا رسول خدا صلی الله علیه و آله با اسامه مسابقه دادند و مسابقه اسب سواری برگزار کردند» (شیخ صدوق، ۱۴۱۳ ق، ج ۳، ص ۴۸). این روایت حکایت گر بغض ملائکه نسبت به بازی رهنی است و لعن بازیکنان نیز حرمت این عمل را در پی خواهد داشت (شیخ انصاری، ۱۴۱۵ ق، ج ۱، ص ۳۷۷)؛ 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 است؛ بنابراین شبهه ای در ظهور حرمت نیست (امام خمینی، ۱۴۱۵ ق، ج ۲، ص ۳۳). در این میان با توجه به آن که این عقد فاسد است، نمی توان آثار ملکیت را در مورد آن جاری دانست زیرا سبب تملک در آن وجود ندارد؛ در نتیجه وضعاً نیز حکم به فساد می شود (شیخ انصاری، ۱۴۱۵ ق، ج ۱، ص ۳۷۷) و از آن جایی که لازم است که اموال و درآمدهای حاصل شده از راه حرام به صاحبان آن عودت داده شود (شهید ثانی، ۱۴۱۳ ق، 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، شیخ انصاری می نگارد: «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: انصاری، ۱۴۱۵ ق، ج ۱، ص ۳۷۹؛ خویی، بی تا، ج ۱، ص ۳۷۸).

۲.۱.۲ درآمد های مالی حاصل از شرکت در مسابقات رقابتی بازی های دیجیتال

مسابقات بازی های کامپیوتری که اصطلاحاً به آن ها «ESport» گفته می شود، جایزه های بسیار پرارزشی دارند. از این رو، یکی از مهم ترین منابع درآمد در دنیای بازی های دیجیتال، شرکت در مسابقات است. ساختار مسابقات با در نظر گرفتن منابع درآمد آن متفاوت است؛ به طوری که در برخی از مسابقات از شرکت کنندگان پولی دریافت شده و مجموع آن در پایان بازی به فرد برنده به عنوان جایزه پرداخت می شود و گاهی نیز منبع جایزه از سوی دیگران (ناظران و مجریان) تهیه می شود که در حکم شرعی تأثیرگذار است. در ادامه به بررسی حکم هر یک از این بازی ها و جوایز پرداخت شده می پردازیم.

تأمین منبع پرداختی از سوی شرکت کنندگان. در مسابقاتی که در بستر فضای مجازی و در قالب بازی‌های دیجیتال برگزار می‌شود و ساختار آن بر اعطای جایزه مبتنی شده و تأمین‌کننده‌ی منابع آن نیز اعضای شرکت‌کننده هستند، فرد برنده مجاز به دریافت جایزه نبوده و نمی‌تواند در جایزه تصرف نماید. به دیگر سخن، اگر مالی که به عنوان جایزه تعیین می‌شود از سوی شرکت‌کنندگان تأمین شود، نامشروع است (ر.ک: علامه حلی، بی‌تا، ص ۳۵۴؛ حائری طباطبایی، ۱۴۱۸ ق، ج ۱۰، ص ۲۳۷)؛ همان‌گونه که در پاسخ آیت‌الله صافی نیز آمده است: «حرمت دایر مدار این است که کسانی که پول می‌دهند در این کار برنده یا بازنده شوند» (صافی گلپایگانی، ۱۴۱۷ ق، ج ۱، ص ۳۰۴، سؤال ۱۰۴۷). در مقام مستندسازی این حکم می‌توان از روایت عبدالله بن سنان بهره برد که در آن آمده است: «عَنْ أَبِي عَبْدِ اللَّهِ عَلَيْهِ السَّلَامُ قَالَ سَمِعْتُهُ يَقُولُ لَا سَبَقَ إِلَّا فِي خُفٍّ أَوْ حَافِرٍ أَوْ نَضَلٍ يَعْني النَّضَالُ؛ جز در این سه مورد نمی‌توان مسابقه برگزار کرد: شترسواری، اسبسواری و تیراندازی» (کلینی، ۱۴۰۷ ق، ج ۵، ص ۴۸). در این روایت واژه «سبق» به دو نحو (سبق) به فتح باء و (سبق) به سکون باء قرائت شده است. حال با در نظر گرفتن قرائت (سبق) به سکون باء، مفاد روایت عدم مشروعیت مسابقه و در نتیجه حرمت انجام آن خواهد بود (کرکی، ۱۴۱۴ ق، ج ۸، ص ۳۲۶) و در صورت پذیرش قرائت (سبق) به فتح باء نیز مقتضای روایت نامشروع بودن عوضی است که از راه مسابقه تحصیل شده است (شیخ طوسی، ۱۳۸۷ ق، ج ۶، ص ۲۸۹). شهید ثانی معتقد است که قرائت روایت فتح از شهرت بیشتری در میان محدثین برخوردار است (شهید ثانی، ۱۴۱۳ ق، ج ۶، ص ۷۰). با عنایت به هر دو قرائت، درآمد مالی حاصل از مسابقات امری نامشروع است زیرا در صورت قرائت فتح که روشن است و نسبت به قرائت سکون نیز در صورتی که معنا عدم مشروعیت مطلق مسابقات (غیر موارد مستثنا) باشد، انجام و دریافت عوض در مقابل آن نیز امری نامشروع خواهد بود.

تأمین منبع پرداختی از سوی سایرین. در بسیاری از محافل برای ترویج یا تشویق به انجام عملی، مسابقاتی را برگزار می‌نمایند که به دلایل مختلف: همچون مخاطبین جوان و جذابیت بازی‌های پویانمایی، این مسابقات در بستر بازی‌های رایانه‌ای شکل می‌گیرد و فرد برنده نیز از سوی ناظران و یا عاملان برگزارکننده جوایزی را دریافت می‌نماید. در برخی موارد نیز باهدف جذب کاربر برای بازی‌های جدید، جوایزی را در آن پیش‌بینی می‌نمایند. از منظر فقیهان شرکت در چنین مسابقاتی و دریافت جایزه برای اشخاص منعی نداشته و فرد برنده می‌تواند در جایزه دریافتی تصرف نماید. آیت‌الله تبریزی می‌نگارد: «برای مسابقات علمی، می‌شود جایزه تعیین کرد و جایزه آن است که شخص یا مؤسسه‌ای غیر از مسابقه‌دهندگان، آن را می‌پردازند» (تبریزی، بی‌تا، ج ۱، ص ۲۰۴، سؤال ۹۸۰). مستند این حکم نیز انحصار حرمت در درآمد مالی میان شرکت‌کنندگان دانسته شده است؛ زیرا چیزی که دریافت جایزه را توسط فرد برنده با مخاطره مواجه می‌کند، تأمین آن از ناحیه شرکت‌کنندگان در مسابقه بود که عنوان رهن بر آن اطلاق می‌شد. از این رو، اگر جایزه مذکور از ناحیه فرد دیگری پرداخت شود، منعی ندارد، زیرا در کتب لغت، رهن (گرو) را به بردو باختی معنا کرده‌اند که در میان شرکت‌کنندگان جریان داشته باشد (ر.ک: ابن‌منظور، ۱۴۱۴ ق، ج ۱۳، ص ۱۸۹؛ طریحی، ۱۳۷۵ ش، ج ۶، ص ۲۵۹).

۲.۲ درآمدهای مالی سازندگان و ارائه‌کنندگان بازی‌های دیجیتال

ارائه بازی‌های دیجیتال در قالب‌های مختلفی همانند: فروش نسخه اصلی بازی، فروش اکانت یا کاراکترهای بازی صورت می‌پذیرد. برای بیان حکم این معاملات لازم است که شرایط بیان شده در معاملات مورد توجه قرار گیرد که در صورت تمامیت آن‌ها و نبود موانع، حکم به صحت این معاملات خواهد شد. بر این اساس، بحث را در دو محور پی می‌گیریم.

۱.۲.۲ محور اول: بررسی شرایط صحت در قراردادهای ارائه بازی

بازی‌ها عمدتاً به دو نحو فروش یا اجازه بهره بردن از بازی در دسترس مشتریان قرار می‌گیرند که نیازمند تحلیل است.

۱. درآمدهای ناشی از ارائه نسخه و کاراکترهای بازی دیجیتال

نسبت به صحت معاملات در ارائه نسخه و کاراکترهای بازی دیجیتال لازم است که پارامترها و شرایط لازم در مبيع واقع شدن بازی‌ها مورد بررسی قرار گیرد.

(آ) **مالیت بازی‌ها.** 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. تعاریف مختلفی از سوی فقیهان در تبیین و تحلیل مالیت صورت پذیرفته است. از کلمات علامه حلی چنین برداشت می‌شود که مال عبارت است از آنچه در آن منفعت مقصوده وجود داشته و شارع مقدس نیز آن را حلال دانسته باشد، از این رو هر آنچه دارای منفعت مقصوده نبوده و یا شارع منفعت آن را ساقط کرده است، به عنوان مال اعتبار نمی‌شود (حلی، بی تا، ج ۱۰، ص ۳۵). شهید اول نیز مال را آن چیزی می‌داند که قابلیت انتفاع داشته باشد (بی تا، 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 (۱۴۱۵ ق، 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، بی تا، ج ۱، ص ۳۷). با عنایت به آنچه بیان شد، نسخه بازی‌های دیجیتال و نیز اکانت آن‌ها و همچنین کالاها و اجناسی که در حین بازی برای بالا بردن کیفیت و تنوع بازی مورد معامله قرار می‌گیرند، دارای وصف مالیت هستند، چون کاربران باهدف تجهیز منابع و ارتقاء وضعیت خود در بازی، اقدام به خرید آن‌ها می‌کنند. بنابراین در این گونه معاملات یک منفعت عقلایی و عرفی متصور است و همین امر برای آن‌ها ارزش اقتصادی به همراه داشته و سبب می‌شود قابلیت دادوستد را پیدا کنند.

(ب) **عینیت.** از قیود اساسی معاملات، مسئله «عینیت» است (شیخ طوسی، ۱۳۸۷ ق، ج ۲، ص ۷۶؛ خوبی، بی تا، ج ۲، ص ۱۰) و این در حالی است که بستر بازی‌های مجازی و دادوستدهای

درون آن، همه در محیط اینترنت اتفاق می‌افتد، بنابراین آنچه مورد خرید و فروش قرار می‌گیرد، مجازی یا به عبارتی غیرواقعی است. در متون فقهی معنایی که از «عین» اراده شده، جسمی است که وجود خارجی دارد (مروج، ۱۴۱۶، ق، ج ۱، ص ۳۳). محقق خوئی در تعریف عین می‌نگارد: مراد از عین چیزی است که اگر در عالم خارج ایجاد شود به صورت یک جسم سه‌بعدی نمایان می‌گردد (خوئی، بی‌تا، ج ۲، ص ۱۶). سید صادق حسینی روحانی در تعریف عین می‌نویسد: مراد از عین همان موجود متعین خارجی است و یا این‌که اگر در بیرون و عالم خارج موجود شود، از امور متعین خواهد بود (بی‌تا، ص ۳۰۱). نکته‌ای که در این میان وجود دارد آن است که این قید برای خارج کردن منافع است (شیخ انصاری، ۱۴۱۵، ق، ج ۳، ص ۷)، بنابراین نمی‌توان منافع یک کالا را فروخت. از این رو، مستندات امضای معادله بیع تنها نقل اعیان را در برمی‌گیرد (خوئی، بی‌تا، ج ۲، ص ۱۰). نسبت به عینیت بازی و آیکن های داخلی آن به نظر می‌رسد که تعریفی که از عین بیان شد، مشکلی را برای دادوستد در بازی‌های دیجیتال ایجاد نمی‌کند؛ چراکه در بستر فضای مجازی می‌توان شاهد عینیت برای این‌گونه 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. شایان ذکر است که این عینیت می‌بایست با توجه به فضای مجازی و بازی تعریف گردد.

۲. درآمدهای ناشی از اجازه استفاده از بازی دیجیتال

از دیگر راه‌های درآمد در بازی‌های دیجیتال، دریافت مال در ازای حق بازی است؛ به دیگر سخن شرکت سازنده کاربرهای خود را مالک بازی نمی‌کند، بلکه تنها به آن‌ها اجازه دسترسی می‌دهد، بنابراین گیمرها تنها حق انتفاع از بازی را دارند. سؤالی که در میان مطرح می‌شود آن که آیا می‌توان در مقابل این حق انتفاع، مالی دریافت کرد؟ پاسخ آن که حق از اموری است که مورد توجه عقلا بوده و دادوستد می‌شود. امام خمینی در این باره می‌نویسد: حق در منظر عرف مال به حساب می‌آید، چراکه عقلاء به آن رغبت داشته و در ازای آن مال پرداخت می‌نمایند و این اعتبار در نزد عقلاء کاشف از مالیت عرفی است (۱۴۲۸، ق، ص ۶۵). آیت‌الله میلانی نیز می‌نگارد: اطلاق مال بر یک شیء با دلیلی مانند توجه نفوس و پرداخت ازای در مقابل آن است و یا این‌که میل به زوال دارد (از دسترس عموم خارج می‌شد) و با این اوصاف حق از مصادیق مال خواهد بود (میلانی، ۱۳۹۵، ق، ص ۳۵). آیت‌الله سید صادق خوئی نیز از مدافعان مالیت عرفی حقوق به شمار می‌رود (بی‌تا، ج ۲، ص ۴۳). آیت‌الله سید صادق حسینی روحانی نیز به مالیت حقوق از همین منظر تصریح می‌نماید (روحانی، بی‌تا، ج ۱۵، ص ۲۰۸). با عنایت به آنچه گذشت، ارائه این حق و دریافت پول در مقابل آن بی‌اشکال است؛ بنابراین دریافت پول در بازی‌های آنلاین که در عوض بهره‌بری از بازی دریافت می‌شود، امری مشروع است. همین‌طور در صورتی که بازی‌ساز نسبت به برنده شدن پولی دریافت نکرده و آن را به‌عنوان تشویق برای ادامه بازی در نظر می‌گیرد، اما در صورت باخت گیمر پولی را که از حساب وی کسر نماید و یا اقدام به

دریافت پول کند، اگر بر اساس حق بازی صورت گیرد، به نظر می‌رسد بی‌اشکال باشد.

۳. درآمدهای ناشی از استریم

کاربرهای فراوانی وقت خود را صرف تماشای بازی کردن دیگران از طریق پخش زنده اینترنتی در سرویس‌هایی مانند توییچ می‌کنند که از آن به‌عنوان استریم (stream) یاد می‌شود. «استریم کردن» یا «اشتراک‌گذاری محتوا به صورت زنده» معمولاً به‌گونه‌ای از تولید و انتقال محتوا اطلاق می‌شود که هم‌زمان توسط گیرنده مصرف می‌شود و در مقابل «بارگیری» قرار می‌گیرد که در آن محتوای رسانه دریافت شده برای مصرف در آینده ذخیره می‌شود. به دیگر سخن استریم بدون دانلود پرونده، رسانه را پخش می‌کند، بنابراین فضای سخت‌افزاری برای دانلود یک برنامه را از بین نمی‌برد. در برخی موارد کاربران برای اشتراک در یک استریم خاص هزینه‌ای را به‌عنوان حق اشتراک پرداخت کنند که این اشتراک باید ماهانه تمدید شود تا مزایای آن حفظ شود. از منظر فقهی به نظر می‌رسد که دریافت هزینه در مقابل استریم به‌خودی‌خود مانعی نداشته باشد. از این رو، در صورتی که این عمل در بردارنده ضوابط شرعی باشد، بدین معنا که اصل بازی مجاز بوده، تبلیغ و ترویج امور باطل و حرام در آن صورت نپذیرد، دریافت پول از این طریق مشروع است.

۴. درآمد تسترهای بازی دیجیتال

از دیگر راه‌ها برای کسب درآمد با بازی‌های دیجیتال تستر بودن است. سازندگان بازی به آزمایش‌کنندگان بازی مبلغی را پرداخت می‌نمایند تا در محیطی که آن‌ها تعیین می‌کنند بازی‌ها را آزمایش کنند. هدف از این امر نیز آن است که اشکالات و نواقص احتمالی بازی از طریق یک گیمر، آن هم قبل از انتشار عمومی شناسایی و مرتفع گردد. در بررسی مشروعیت چنین درآمدی از سنجه فقه لازم است که محتوای این بازی‌ها مدنظر قرار گیرد؛ چراکه در اصل چنین عملی با توجه به رغبت سازندگان بازی و پرداخت هزینه اشکالی به ذهن نمی‌رسد، بنابراین در صورتی که بازی از عناوین ممنوعه‌ای که در بخش بعد مطرح باشد تهی باشد، درآمدهای مالی از این راه بی‌اشکال می‌نماید.

۲.۲.۲ محور دوم: بررسی موانع صحت در قرارداد ارائه بازی‌ها

در بهره‌بری از بازی‌های دیجیتال به‌عنوان عاملی برای تجارت و در نتیجه مشروع بودن درآمدهای آن، این نکته مهم است که کالاهای ارائه‌شده در صنعت بازی مجاز شناخته شده و نبایستی از کالاهای ممنوعه به شمار روند. در ادامه به برخی از عناوین ممنوع ساز اشاره می‌نماییم:

۱. ابزار قمار بودن

بخشی از بازی‌های ارائه‌شده در فضای دیجیتال تنها مصرف قمار داشته و بهره‌بری آن‌ها منحصر در حرام و فساد است. در چنین مواردی خرید و فروش این‌گونه از بازی‌ها ممنوع و درآمد مالی حاصل از آن امری فاسد قلمداد می‌شود (علامه حلی، ۱۴۲۰ ق، ج ۲، ص ۲۵۸). از مستندات می‌توان

در بیان حرمت تکلیفی و وضعی معاملات ابزار قمار بهره برد، روایت صحیحی است که بزنتی از امام صادق علیه السلام چنین نقل می‌نماید: «فروش شطرنج حرام و استفاده از بهای آن سحت و پلیداست» (حر عاملی، ۱۴۰۹، ق، ج ۱۷، ص ۳۲۳). این روایت بر حرمت وضعی و تکلیفی بیع شطرنج دلالت دارد (تقی طباطبایی، ۱۴۲۶، ق، ج ۷، ص ۲۰۱) و در این حکم، شطرنج خصوصیتی نداشته و شامل تمامی ابزار قمار می‌شود (حسینی روحانی، ۱۴۲۹، ق، ج ۱، ص ۱۷۷)؛ همان‌گونه که عموم تنزیل روایت صحیح معمر بن خلاد که در آن از امام رضا علیه السلام نقل می‌نماید که «بازی با تخته‌نرد، شطرنج و سه پرک به منزله یک چیزند» بیانگر تساوی در حکم است (امام خمینی، ۱۴۱۵، ق، ج ۱، ص ۱۷۳). شایان ذکر است که هرگونه انتفاع از ابزار قمار چه به‌طور مستقیم باعث درآمدزایی شود و چه غیرمستقیم مانند ارتقاء امتیاز سایت، نامشروع خواهد بود (نجفی، بی تا، ج ۲۲، ص ۲۵).

۲. گمراه‌کننده بودن

هرگونه کالایی که استفاده از آن در راستای تقویت کفر و شرک بوده و یا به‌واسطه آن حق موهن جلوه داده شود، خرید و فروش و حتی نگهداری آن نامشروع است (نراقی، ۱۴۱۵، ق، ج ۱۴، ص ۱۵۷). مستند این حکم فرازی از روایت تحف العقول است: «هر چه ممنوع شده از چیزهایی که به‌وسیله آن‌ها به غیر خدا تقرب جویند یا به هر وسیله گناه آمیزی که کفر و شرک در سایه آن قدرت پیدا نماید یا هر بایی از ابواب که گمراهی به آن قدرت یابد یا بایی از باب‌های باطل را تقویت نماید، یا بایی که حق به‌وسیله آن تضعیف گردد، همه این‌ها حرام است. خرید و فروش، نگه‌داشتن، مالک شدن، بخشیدن، عاریه دادن و هرگونه تصرف در آن‌ها حرام است» (حر عاملی، ۱۴۰۹، ق، ج ۱۷، ص ۸۴).

۳ نتیجه

یکی از راه‌های درآمدزا که در عصر حاضر با پیشرفت صنعت بازی‌سازی شاهد آن هستیم، درآمد از طریق بازی‌های دیجیتال است که روش‌های متعددی را به خود اختصاص داده است. در این نوشتار برخی از آن‌ها مورد واکاوی قرار گرفت. براین اساس؛ درآمدهای قمار گونه امری نامشروع قلمداد گردید. مسابقات رقابتی از دیگر طرق درآمد در این بازی‌ها است که بیان گردید جایزه دریافتی در صورتی مجاز است که از سوی غیر شرکت‌کنندگان تحصیل شده باشد چرا که در غیر این صورت ملحق به قمار خواهد بود. فروش و ارائه بازی‌های دیجیتال دیگر موضوعی بود که در این نوشتار با تأکید بر دو شرط مالیت و عینیت مورد تحلیل قرار گرفت و بیان شد که با توجه به وجود رغبت و منافع موجود در این کالاها و عدم ردع شارع مقدس، مالیت این کالا قابل پذیرش بوده و 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 بازی‌ها در بستر فضای مجازی امری بی‌اشکال است. مشروعیت درآمدهای حاصل از طریق اشتراک‌گذاری محتوا به‌صورت زنده و همکاری در ساخت و رفع نقایص بازی‌ها نیز مبتنی بر اصل بازی است، بدان معنا که در صورت مشروع بودن اصل بازی، چنین فعالیت‌هایی نیز مجاز شناخته می‌شوند. در پایان بر این نکته بنیادین تأکید

شد که بازی‌های دیجیتالی نایستی به‌عنوان ابزار قمار شناخته شده و یا در این راستا قرار بگیرند که ابزاری گمراه‌کننده و موهن حق قلمداد شوند، زیرا در این صورت هرگونه دادوستد آن‌ها حرام خواهد بود.

مراجع

- [۱] خادمی کوشا، محمدعلی و محمود عبداللهی، موضوع شناسی قمار در پرداخت‌های پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای، جستارهای فقهی و اصولی، ش ۲۷، ۱۴۰۱ ش.
- [۲] انصاری، مرتضی، کتاب الطهارة، کنگره جهانی بزرگداشت شیخ اعظم انصاری، قم - ایران، اول، ۱۴۱۵ ه.ق.
- [۳] نجفی، محمدحسن، جواهر الکلام فی شرح شرایع الاسلام، دار احیاء التراث العربی، بیروت - لبنان، هفتم. بی تا.
- [۴] خوبی، سید ابوالقاسم، مصباح الفقاهة، ۷ جلد. بی تا.
- [۵] کلینی، محمد بن یعقوب، الکافی، ۸ جلد، دار الکتب الإسلامية، تهران، چهارم، ۱۴۰۷ ه.ق.
- [۶] صدوق، محمد بن علی بن بابویه، من لا یحضره الفقیه، ۴ جلد، دفتر انتشارات اسلامی، قم - ایران، دوم، ۱۴۱۳ ه.ق.
- [۷] امام خمینی، سید روح‌الله، مکاسب المحرمة، مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی قدس سره، قم، اول، ۱۴۱۵ ه.ق.
- [۸] شهید ثانی، زین‌الدین بن علی، مسالك الأفهام إلى تنقیح شرایع الاسلام، مؤسسه المعارف الإسلامية، قم، اول، ۱۴۱۳ ه.ق.
- [۹] حلی، حسن بن یوسف بن مطهر، تذکرة الفقهاء، در یک جلد، مؤسسه آل‌البتیة علیهم‌السلام، قم - ایران، اول، ه.ق.
- [۱۰] طباطبایی حائری، سید علی بن محمد، ریاض المسائل، مؤسسه آل‌البتیة علیهم‌السلام، قم، اول، ۱۴۱۸ ه.ق.
- [۱۱] صافی گلپایگانی، لطف‌الله، جامع الأحکام، دو جلد، انتشارات حضرت معصومه سلام‌الله علیها، قم، چهارم، ۱۴۱۷ ه.ق.
- [۱۲] کرکی، علی بن حسین، جامع المقاصد فی شرح القواعد، مؤسسه آل‌البتیة علیهم‌السلام، قم، دوم، ۱۴۱۴ ه.ق.
- [۱۳] شیخ طوسی، محمد بن حسن، المبسوط، المكتبة المرتضوية لإحياء الآثار الجعفرية، تهران، سوم، ۱۳۸۷ ه.ق.
- [۱۴] تبریزی، جواد بن علی، صراط النجاة، ۷ جلد، بی تا.
- [۱۵] ابن منظور، محمد بن مکرم، لسان العرب، دار الفکر للطباعة و النشر و التوزیع - دار صادر، بیروت، سوم، ۱۴۱۴ ه.ق.
- [۱۶] طریحی، فخرالدین، مجمع البحرین، کتاب‌فروشی مرتضوی، تهران - ایران، سوم، ۱۴۱۶ ه.ق.
- [۱۷] شیخ طوسی، محمد بن حسن، الخلاف، دفتر انتشارات اسلامی، قم - ایران، اول، ۱۴۰۷ ه.ق.
- [۱۸] مروج جزایری، سید محمدجعفر، هدی الطالب فی شرح مکاسب، ۷ جلد، مؤسسه دارالکتاب، قم، اول، ۱۴۱۶ ه.ق.
- [۱۹] میلانی، سید محمدهادی، محاضرات فی فقه الإمامیة - کتاب البیع، دانشگاه فردوسی، مشهد، اول، ۱۳۹۵ ه.ق.
- [۲۰] حسینی روحانی قمی، سید صادق، فقه الصادق علیه‌السلام، ۲۶ جلد، بی تا.
- [۲۱] طباطبایی قمی، سید تقی، مبانی منهاج‌الصالحین، ۱۰ جلد، منشورات قلم‌الشرق، قم، اول، ۱۴۲۶ ه.ق.
- [۲۲] حرّ عاملی، محمد بن حسن، وسایل الشیعة، ۲۹ جلد، مؤسسه آل‌البتیة علیهم‌السلام، قم، اول، ۱۴۰۹ ه.ق.
- [۲۳] نراقی، مولی احمد، مستند الشیعة فی أحكام الشریعة، مؤسسه آل‌البتیة علیهم‌السلام، قم، اول، ۱۴۱۵ ه.ق.

