



Research Article

The Role of Different Types of Financial Payers in Computer Games as Being Gamble¹

Mohammad Ali Khademi Kusha²

Askar Derakhshan Doust³

Received: 20/06/2021

Accepted: 20/03/2022

Abstract

There are some types of computer games with in-game payments if one side of the game loses. The similarity of winning and losing in such games with the wins and losses of gambling has raised the question of whether they are a gamble and has been considered in jurisprudential research. However, due to the influence of the direction of payments and the types of payers in the games as being gamble, it is necessary to examine these payments in these directions. The role of payments' direction has been explored in a standalone paper entitled "Thematic Gambling in Post-Loss Payments in Computer Games". However, there is no independent study

1. This paper is taken from the topics of Kharij Fiqh of the corresponding author in 2018, which has been compiled and completed by the second author.

2. Assistant Professor, Islamic Sciences and Culture Academy, Qom, Iran. (Corresponding author). khademi@isca.ac.ir.

3. Level four of Islamic Seminary (PhD) and researcher of Computer Games Knowledge Center, Qom, Iran. askarderakhshan@gmail.com.

* Khademi Kush, M. A., & Derakhshan Doust, A. (1401 AP). The Role of Different Types of Financial Payers in Computer Games as Being Gamble. *Journal of Fiqh*, 29(109), pp. 72-99.

Doi: 10.22081/jf.2022.61099.2310.

Copyright © 2021, Author (s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits copy and redistribute the material just in noncommercial usages, provided the original work is properly cited.

on the role of different types of payers, which explains the role of payers in such games, despite their diversity and differences in their nature and role in the games as being gamble. The current study seeks to respond to the important demands of Islamic game makers in providing jurisprudential criteria for the design of payers and respond to the demands of a large number of Muslims who use computer games in order to avoid gambling. The result of the present study, through a jurisprudential study of the types of payers and an analytical study of four types of payers is as follows: 1. both sides of the game 2. One side of the game 3. Third party 4. software. To determine whether the first type and some cases of the fourth type are gamble, a method of applying the elements of gambling to the types of payers in computer games can be used.

Keywords

Computer games, gambling, payer, win and lose, wager.

مقاله پژوهشی

نقش انواع پرداخت‌کننده‌های مالی در قماربودن بازی‌های رایانه‌ای^۱

محمدعلی خادمی‌کوشا^۲ عسکر درخشان‌دوست^۳

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۳/۳۰ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۲/۱۹

چکیده

نوعی از بازی‌های رایانه‌ای دارای پرداخت‌هایی داخل بازی در صورت باختن یک طرف بازی است. شباهت برد و باخت در چنین بازی‌هایی با برد و باخت‌های قمار، زمینه سؤال پیرامون قماربودن آنها شده و در تحقیقات فقهی مورد توجه قرار گرفته است، اما با توجه به تأثیر جهت پرداخت‌ها و انواع پرداخت‌کننده‌ها در قماربودن بازی‌ها، لازم است این پرداخت‌ها از این جهات بررسی شود. نقش جهت پرداخت‌ها در مقاله‌ای مستقل تحت‌عنوان «موضوع‌شناسی قمار در پرداخت‌های پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای» بررسی شده است، اما درباره نقش انواع پرداخت‌کننده‌ها با وجود تنوع آنها و تفاوت ماهیت و نقش آنها در قماربودن بازی‌های، پژوهشی مستقل که نقش پرداخت‌کننده‌ها را در چنین بازی‌هایی تبیین کند وجود ندارد. پژوهش حاضر درصدد پاسخ به مطالبات مهم بازی‌سازان اسلامی در ارائه ضوابط فقهی برای طراحی پرداخت‌کننده‌ها و پاسخ‌گویی به مطالبه بخش وسیعی از مسلمانان مصرف‌کننده بازی‌های رایانه‌ای به‌منظور پرهیز از قماربودن بازی‌ها تدوین شده است. نتیجه تحقیق حاضر با مطالعه فقهی انواع پرداخت‌کننده‌ها و بررسی تحلیلی چهار قسم پرداخت‌کننده: ۱. دو طرف بازی ۲. یک طرف بازی ۳. شخص ثالث ۴. نرم‌افزار؛ تعیین قماربودن نوع اول و برخی حالت‌های نوع چهارم با روش تطبیق عناصر رکنی قمار بر اقسام پرداخت‌کننده در بازی‌های رایانه‌ای است.

کلیدواژه‌ها

بازی رایانه‌ای، قمار، پرداخت‌کننده، برد و باخت، مراهنه.

۱. این مقاله برگرفته از مباحث خارج فقه نویسنده مسئول در سال ۱۳۹۷ است که توسط نویسنده دوم تنظیم و تکمیل شده است.

۲. استادیار پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، قم، ایران (نویسنده مسئول).
 ۳. سطح چهار حوزه و پژوهشگر مرکز دانش بازی‌های رایانه‌ای، قم، ایران.

* خادمی‌کوشا، محمدعلی؛ درخشان‌دوست، عسکر. (۱۴۰۱). نقش انواع پرداخت‌کننده‌های مالی در قماربودن بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامه علمی - پژوهشی فقه، ۲۹(۱۰۹)، صص ۷۲-۹۹.
 Doi: 10.22081/jf.2022.61099.2310.

مقدمه

امروزه بازی‌های رایانه‌ای بخش گسترده‌ای از جمعیت جهان را در بخش‌هایی از تولید تا مصرف به خود درگیر کرده است و به همین دلیل این نوع بازی‌ها به جهت سودآوری فراوان برای تولیدکنندگان، مورد توجه کشورها و شرکت‌های بزرگ تولیدکننده قرار گرفته است. گردش مالی فراوان در اثر تولید و مصرف بازی‌ها، انگیزه قدرتمندی برای رقابت کشورها در تولید و ترویج این بازی‌ها شده است. با گشوده شدن پای اقتصاد و کسب درآمد به بازی‌های رایانه‌ای، زمینه افزایش سؤال‌های فقهی پیرامون این بازی‌ها فراهم آمد که مورد مطالبه عمومی دین‌داران است و پاسخ‌گویی آنها وظیفه فقه‌پژوهان است.

برای شناخت مسائل فقهی در بازی‌های رایانه‌ای باید این نوع بازی‌ها را به روش تحلیلی و با نگاه فقهی مورد مطالعه قرار داد تا با توجه به عناصر متنوع تشکیل‌دهنده آن و ترکیب فراوانی که در ساختار این پدیده وجود داشته، با تجزیه و تحلیل آنها، بتوان موضوعات مسائل فقهی آنها را شناسایی و مورد بررسی قرار داد و عناوین فقهی را بر آنها تطبیق و احکام آنها را تبیین کرد.

گام آغازین برای تجزیه و تحلیل موضوع بازی‌های رایانه‌ای، تعریف آنها است که با مراجعه به تعاریفی که از سوی دانشمندان روان‌شناسی و امور تربیتی (احمدوند، ۱۳۹۰، ص ۳۹؛ هارلوک، ۱۳۶۴، ص ۵) درباره بازی ارائه شده، پس از جمع‌بندی و تطبیق آنها بر بازی‌های رایانه‌ای و با استفاده از نگاه تحلیلی به این موضوع عرفی امکان‌پذیر است و با این روش به این نتیجه می‌رسیم که بازی رایانه‌ای نرم‌افزاری برای سرگرمی با داشتن تعامل و قاعده و هدف داخلی، و غالباً دارای داستان و جلوه‌های هنری است (خادمی کوشا و دیگران، ۱۳۹۷).

بر اساس تعریف ارائه‌شده، پیدا است که از جمله عناصر بازی‌های رایانه‌ای که موجب تمایز آنها از سایر سرگرمی‌ها شده و می‌تواند مورد بحث فقهی قرار گیرد، عنصر «تعاملی بودن» است، و منظور از آن کنش و واکنش‌های موجود در داخل بازی بین کاربران با رایانه و کاربران با همدیگر در فضای رایانه‌ای است.

یکی از مهم‌ترین انواع تعامل در بازی رایانه‌ای، تعامل مالی است که ضمن ایجاد جذابیت بیشتر، سؤال‌هایی در افکار عمومی مطرح کرده است؛ از مسائل کلی مربوط به تعاملات مالی در بازی‌های رایانه‌ای که مورد ابتلا برای عوامل تولید تا مصرف بازی‌ها است، مسئله وجود قمار در این تعاملات مالی است. این مسئله از آن جهت مورد توجه است که امروزه برخی از بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان ابزار قمار مطرح است و برخی از افعال بازیکن در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در قمار شدن بازی نقش داشته باشد.

با توجه به عناصر متعدد در قمار بودن پرداخت‌های مالی در مسابقات و سرگرمی‌ها (ادامه مقاله) بررسی قمار بودن پرداخت‌ها در بازی رایانه‌ای از ابعاد مختلف لازم است؛ به‌طور مثال، جهت پرداخت‌ها (به‌معنای اینکه پرداخت بابت چیست) چه نقشی در قمار بودن بازی‌ها دارد، یکی از ابعاد بحث است که توسط نگارنده در مقاله «موضوع‌شناسی قمار در پرداخت‌های پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای» در مجله جستارهای فقهی و اصولی، در سال ۱۳۹۹ ارائه شده است. مقاله حاضر نیز از جهت دیگر، یعنی نقش انواع پرداخت‌کننده‌ها در تعیین قمار بودن بازی رایانه‌ای، به مطالعه فقهی این نوع بازی‌ها پرداخته است.

سؤال اصلی که مقاله حاضر این است که انواع پرداخت‌کنندگان مالی در بازی‌های رایانه‌ای چه نقشی در قمار بودن بازی‌های رایانه‌ای دارند. برای پاسخ به این سؤال ابتدا باید تعریف قمار و عناصر تشکیل‌دهنده آن تبیین شود و در مرحله دوم امکان نقش‌آفرینی انواع پرداخت‌کننده‌ها در قمار بودن انواع بازی‌ها سنجیده شود و در مرحله سوم، با مطالعه بازی‌های رایانه‌ای، انواع پرداخت‌کننده‌ها به‌طور کامل شناسایی شود، و در مرحله چهارم، ماهیت آنها به‌منظور شناخت تحقق مفهوم قمار و تطبیق مفهوم قمار در همه اقسام موجود توسط پرداخت‌کننده‌ها بررسی شود.

۱. تعریف قمار و بیان عناصر رکنی آن

برای اینکه یک بازی از نوع بازی قمار باشد یا دارای معاملاتی باشد که صدق قمار می‌کند، باید قیود و شرایطی که در تحقق قمار نقش دارد بر آن بازی یا تعاملات مالی

مربوط به آن تطبیق داده شود. از این رو برای دقت در تطبیق قمار بر بازی رایانه‌ای، باید تعریف قمار با تفکیک عناصر تشکیل دهنده آن روشن شود.

در منابع فقهی، قمار از نوع مکاسب حرام (ابوالصلاح حلبی، ۱۴۰۳ق، ص ۲۸۱؛ سلار، ۱۴۰۴ق، ص ۱۷۰؛ طوسی، ۱۴۰۰ق، ص ۳۶۳؛ علامه حلبی، ۱۴۱۳ق، ج ۲، ص ۸؛ ابن زهره، ۱۴۱۷ق، ص ۳۹۹؛ ابن براج طرابلسی، ۱۴۰۶ق، ج ۱، ص ۳۴۴) و بدون داشتن مفهوم اصطلاحی در فقه، از موضوعات عرفی است که شناخت آن در فقه به عرف احاله داده می‌شود (میرزای شیرازی، ۱۴۱۲ق، ج ۱، ص ۱۲۲؛ غروی نائینی، ۱۳۷۳ق، ج ۱، ص ۱۵؛ خویی، ۱۳۷۷ق، ج ۱، ص ۵۶۸) و به همین دلیل بسیاری از کتب فقهی، خصوصاً متقدمان، تعریفی از قمار ارائه نداده‌اند و حتی در بین اهل لغت نیز برخی از متقدمان اهل لغت مثل خلیل (م ۱۷۵ق) اساساً آن را تعریف نکرده‌اند (فراهیدی، ۱۴۱۰ق، ج ۵، ص ۱۶۱) و برخی مثل صاحب بن عباد (م ۳۸۵ق) به معروف بودن آن احاله داده‌اند (صاحب بن عباد، ۱۴۱۴ق، ج ۵، ص ۴۱۸)؛ هرچند بعدها در بین متأخران تعاریفی در لغت و فقه ارائه شده است.

در شناخت معنای واژه‌ها و موضوعات عرفی به کاررفته در منابع شریعت، عرف زمان تشریح و صدور روایات ملاک است و برای شناخت آن باید به لغت و خصوصاً منابع معاصر با عصر صدور روایات مراجعه کرد که با توجه به اصل عدم نقل از معنای لغوی، معنای موردنظر در روایات به دست می‌آید، اما از آنجا که گاهی برخی از موضوعات عرفی از جهاتی در برخی روایات معتبر مورد توسعه یا تحدید واقع می‌شوند، این فقیه است که با مراجعه به روایات، معنای نهایی موردنظر در روایات را به دست می‌آورد. به همین جهت در تبیین مفهوم قمار، علاوه بر لغت، باید به سخن فقیهان نیز مراجعه شود.

چنان که در ادامه مقاله تبیین خواهد شد، حاصل سخن برخی اهل لغت (جوهری، ۱۴۱۰ق، ج ۲، ص ۷۹۹؛ طریحی، ۱۴۱۶ق، ج ۳، ص ۴۶۳) و گروهی از فقیهان (محقق کرکی، ۱۴۱۴ق، ج ۴، ص ۲۴؛ نجفی، ۱۴۰۴ق، ج ۲۲، ص ۱۰۹؛ شیخ انصاری، ۱۴۱۵ق، ج ۱، ص ۳۷۱) در تبیین موضوع عرفی قمار این است که قمار نوعی بازی و سرگرمی دارای رقابتی طرفینی (مغالبه) است که با وجود جایزه (رهن یا گرو) از سوی طرفین انجام می‌شود. بنابراین در

تعریف قمار و تحقق مفهوم عرفی آن، لحاظ چند قید لازم است که به بررسی هر کدام می‌پردازیم:

۱-۱. بازی بودن

یکی از قیود تعریف قمار و عناصر لازم در تحقق مفهوم آن وجود ماهیت لعب و بازی است. این قید برگرفته از ذکر عنوان «اللعب» یا «الملاعبة» در تعاریف قمار توسط اهل لغت (جوهری، ۱۴۱۰ق، ج ۲، ص ۷۹۹؛ طریحی، ۱۴۱۶ق، ج ۳، ص ۴۶۳) و در متون فقهی (محقق کرکی، ۱۴۱۴ق، ج ۴، ص ۲۴؛ حسینی عاملی، ۱۴۱۹ق، ج ۱۲، ص ۱۸۶؛ کاشف الغطاء، ۱۴۲۰ق، ص ۴۰؛ نجفی، ۱۴۰۴ق، ج ۲۲، ص ۱۰۹؛ شیخ انصاری، ۱۴۱۵ق، ج ۱، ص ۳۷۱) است و بلکه در برخی از تعاریف قمار، واژه «لعب» در جایگاه جنس تعریف قرار گرفته است؛ به این صورت که قمار با مضمون «کل لعب فیه مراهنه» تعریف شده است (جرجانی، ۱۴۰۳ق، ج ۱، ص ۱۷۹؛ مصطفی، بی‌تا، ج ۲، ص ۷۵۸).

منظور از قید لعب و بازی بودن بر اساس عبارات اهل لغت در بیان معنای «لعب» که آن را «ضد جد» (ابن‌درید، ۱۹۸۷م، ج ۱، ص ۳۶۷؛ ابن‌سیده، ۱۴۲۱ق، ج ۲، ص ۱۶۸؛ ابن‌منظور، ۱۴۱۴ق، ج ۱، ص ۷۳۹) و دارای معنای عرفی و معروف دانسته‌اند (جوهری، ۱۴۱۰ق، ج ۱، ص ۲۱۹؛ ابن‌فارس، ۱۴۰۴ق، ج ۵، ص ۲۵۳)، این است که از نگاه عرفی عمل قمار نوعی سرگرمی و عمل غیرجدی است، و عمل جدی که نقیض شوخی است (فراهیدی، ۱۴۱۰ق، ج ۶، ص ۷؛ صاحب بن عباد، ۱۴۱۴ق، ج ۶، ص ۳۹۲؛ جوهری، ۱۴۱۰ق، ج ۲، ص ۴۵۲)، از نگاه عرفی، عملی است که ضمن تسامحی بودن، انجام آن الزامی نبوده و برای برآوردن نیازهای لازم زندگی نیست؛ به همین دلیل قمار راهی عقلایی برای کسب و کار و تحصیل مال شمرده نمی‌شود.

بر اساس قید مذکور، بازی‌های درمانی و آموزشی که در واقع -از نگاه عرفی- بازی نیست، بلکه درمان و آموزش است، حتی اگر بردوباختی باشند قمار نیست؛ به همین دلیل فقیهانی مثل امام خمینی بر اساس شهادت عرف، برخی رقابت‌ها مثل خوش خطی یا مسابقات قرآن و مسابقات ورزشی را حتی اگر بردوباختی باشند قمار نمی‌دانند (موسوی خمینی، ۱۴۱۵ق، ج ۲، ص ۸).

۲-۱. مغالبه‌ای و دارای رقابت طرفینی

این قید به مقتضای وجود مبارزه و برد و باخت در تعریف قمار، داخل مفهوم قمار است؛ به همین دلیل فعل «قامر» و «قمر» و «تقمر» در منابع لغت به معنای غلبه کردن در قمار آمده است (جوهری، ۱۴۱۰ق، ج ۲، ص ۷۹۹؛ حمیری، ۱۴۲۰ق، ج ۸، ص ۵۶۲۹؛ فیروزآبادی، ۱۴۲۶ق، ج ۱، ص ۴۶۵)، بلکه به نقل شیخ انصاری، برخی بر این نظرند که اصل و ریشه قمار، وجود مغالبه و رقابت برای پیروزی و غلبه است (شیخ انصاری، ۱۴۱۵ق، ج ۱، ص ۳۷۱).

باید توجه داشت که مسابقه بودن در تحقق قمار لازم است، اما با وجود دو قید بعدی که در ادامه ذکر می‌شود، ذکر این قید در تعریف قمار مستدرک است و موردی را از قمار بودن خارج نمی‌کند؛ بنابراین این قید اگرچه برای تحقق قمار لازم است اما با توجه به اینکه لازمه قید بعدی است، ذکر صریح آن در تعریف قمار لازم نیست.

۳-۱. وجود رهن (گرو) و برد و باخت مالی

وجود گرو و مرهانه‌ای بودن یکی دیگر از عناصر اصلی در تعریف قمار است. این قید از تصریحات برخی اهل لغت (طریحی، ۱۴۱۶ق، ج ۳، ص ۴۶۳) و از ظاهر سخن برخی دیگر که قمار را مرهانه دانسته‌اند (ابن منظور، ۱۴۱۴ق، ج ۵، ص ۱۱۵) به دست آمده است، و بلکه بسیاری از فقیهان با عبارت «الرهن علی اللعب...»، این قید را در جایگاه فصل تعریف بیان کرده‌اند؛ به این معنا که بازی و مسابقات را در صورتی که همراه رهن باشد قمار دانسته‌اند (محقق کرکی، ۱۴۱۴ق، ج ۴، ص ۲۴؛ حسینی عاملی، ۱۴۱۹ق، ج ۱۲، ص ۱۸۶؛ نجفی، ۱۴۰۴ق، ج ۲۲، ص ۱۰۹؛ شیخ انصاری، ۱۴۱۵ق، ج ۱، ص ۳۷۱).

منظور از وجود رهن در تحقق قمار این است که برای قمار بودن یک بازی رقابتی، حتماً باید چیزی که ارزش معاملاتی و رهن بودن دارد، به عنوان جایزه برای فرد برنده قرار داده شود که غالباً قبل از بازی به صورت رهن و گرو در وسط گذاشته می‌شود تا بعد از بازی به فرد برنده تحویل داده شود.

۴-۱. طرفینی بودن رهن (گرو)

دوطرفی بودن گرو گذاری یکی دیگر از عناصر مفهوم قمار است. این قید به تصریح متقدمان اهل لغت (ابن سلام، ۱۳۸۴ق، ج ۲، ص ۱۴۴؛ ازهری، ۲۰۰۱م، ج ۸، ص ۳۱۷؛ ابن سیده، ۱۴۱۷ق، ج ۴، ص ۱۸؛ زمخشری، ۱۴۱۷ق، ج ۲، ص ۱۱۴) و نیز از ظاهر تعبیر به «مراهنه» یا ذکر فعل «راهن» برای بیان معنای قمار در تعاریف دیگر اهل لغت (ابن منظور، ۱۴۱۴ق، ج ۵، ص ۱۱۵؛ فیروزآبادی، ۱۴۲۶ق، ج ۱، ص ۴۶۵) به دست آمده است، زیرا با توجه به سخن اهل لغت در معنای فعل «راهن... علی...» منظور از «مراهنه بر چیزی» این است که از سوی طرفین گرو گذاشته شود (فیومی، بی تا، ج ۲، ص ۲۴۲؛ طریحی، ۱۴۱۶ق، ج ۶، ص ۲۵۹).

به پشتوانه معنای لغوی، بسیاری از فقیهان متقدم و متأخر اهل سنت در بیان موضوع قمار به قید طرفینی بودن رهن در تحقق قمار تصریح نموده‌اند (الکاسانی، ۱۴۰۶ق، ج ۶، ص ۲۰۶؛ النووی، ۱۴۱۲ق، ج ۱۱، ص ۲۲۵؛ الانصاری، بی تا، ج ۴، ص ۲۴۳؛ العینی، بی تا، ج ۴، ص ۱۵۹؛ الانصاری، ۱۴۱۴ق، ج ۲، ص ۲۷۲؛ ابن نجیم، بی تا، ج ۷، ص ۹۱).

بر اساس قید طرفینی بودن گرو (رهن) در قمار، اگر پرداخت کننده آن شخص ثالث باشد، مثل جوایزی که توسط تولید کننده در بازی رایانه‌ای به برنده داده می‌شود، دیگر نمی‌توان گفت رهن طرفینی انجام شده، و در نتیجه مصداق مراهنه و قمار نخواهد بود و صرفاً مسابقه است.

۵-۱. وجود برد و باخت

ملاحظه جهت خاص پرداخت، یکی دیگر از عناصر رکنی در تحقق مفهوم قمار است؛ به این معنا که پرداخت بازنده صرفاً به جهت باختن بوده و دریافت و تملک رهن آن صرفاً به خاطر برنده شدن است، نه در مقابل انجام معامله یا فعالیت دیگری که دارای ارزش معاملاتی در بین عرف است.

این قید که تعیین کننده جهت پرداخت است، لازمه مراهنه و بردو باختی بودن بازی قمار است و نیز از تعبیر به امثال «الرهن علی اللعب» توسط تعداد زیادی از فقیهان (محقق کرکی، ۱۴۱۴ق، ج ۴، ص ۲۴؛ حسینی عاملی، ۱۴۱۹ق، ج ۱۲، ص ۱۸۶؛ نجفی، ۱۴۰۴ق، ج ۲۲،

ص ۱۰۹؛ شیخ انصاری، ۱۴۱۵ق، ج ۱، ص ۳۷۱؛ موسوی قزوینی، ۱۴۲۴ق، ج ۲، ص ۳۴۵؛ امامی خوانساری، بی تا، ص ۴۸؛ حلی، ۱۴۱۵ق، ص ۶۳؛ کاشف الغطاء، ۱۴۲۰ق، ص ۴۰) در تعریف قمار به دست می آید که توسط برخی فقیهان (حسینی عاملی، ۱۴۱۹ق، ج ۱۲، ص ۱۸۶)، به ظاهر سخن اهل لغت مثل قاموس (فیروزآبادی، ۱۴۲۶ق، ج ۲، ص ۱۲۱) و نهاییه (ابن اثیر، بی تا، ج ۴، ص ۱۰۷) نسبت داده شده است.

بر اساس قید مذکور، اگر طرفین بازی قرار بگذارند که طرف بازنده ملکی را به برنده بفروشد یا از او بخرد، آنچه پرداخت می شود در برابر باخت نیست، و نیز اگر طرفین قرار بگذارند که شخص بازنده بابت زمانی که بازی طول بکشد به شخص برنده اجرت معینی بدهد، یا یک طرف بازی مالک نرم افزار بازی باشد و قرار کند که در صورت برنده شدن باید بازنده بابت ادامه بازی اجرت پرداخت کند، چنین پرداختی در مقابل باخت محسوب نمی شود و در مقابل منفعت تحصیل شده قرار می گیرد. در نتیجه، به دلیل اینکه ملاک های قمار بودن بر آنها منطبق نیست، مسابقه انجام شده مصداق قمار نخواهد بود.

قید دیگری را صاحب جواهر برای تحقق قمار ذکر کرده است و آن این است که بازی و مسابقه به شرطی که با استفاده از آلات مخصوص قمار باشد مصداق قمار است (نجفی، ۱۴۰۴ق، ج ۲۲، ص ۱۰۹). طبق این نظر مسابقاتی مثل مسابقات فوتبال و غیر آن که با ابزار قمار انجام نشده و طرفین یا اطراف بازی مبلغی را در میان گذاشته و برای برندگان پرداخت می کنند، به هیچ وجه قمار نیست. با این حال قبول چنین نظری مشکل است و حتی بیان آن تعجب برخی مثل شیخ انصاری را برانگیخته است (شیخ انصاری، ۱۴۱۵ق، ج ۱، ص ۳۷۷)، زیرا علاوه بر مخالفت با بسیاری از اهل لغت (که پیش از این به تفصیل بیان کردیم) و برخی فقیهان بزرگ (محقق کرکی، ۱۴۱۴ق، ج ۴، ص ۲۴)، با مفاد احادیث معتبر ناسازگار است (حر عاملی، ۱۴۰۹ق، ج ۱۷، صص ۱۶۷-۱۶۵).

قیود پنج گانه، هر چند که در منابع فقهی به طور کامل مورد تحلیل و بررسی قرار نگرفته، ولی در مجموع نشان می دهد که قیدهای گفته شده، ارکان ماهیت سازی است که با وجود همه آنها در یک بازی سرگرمی، به آن بازی ماهیت قمار می دهد و در

نتیجه احکام قهقی قمار را پیدا می کند و در صورت منتفی بودن همه ارکان یا برخی، بازی را از ماهیت قمار خارج می کند.

از بین پنج قید مذکور در بررسی موضوع شناسی قمار از جهت پرداخت کننده ها، تنها تطبیق یکی از قیدها مورد بررسی خواهد بود و آن طرفینی بودن رهن است؛ به این معنی که در بازی های رایانه ای باید پرداخت کننده ها دو طرف بازی باشند که جایزه و رهن را پرداخت کنند و طرف برد و باخت قرار گیرند.

۲. امکان نقش آفرینی پرداخت کننده ها در انواع بازی ها

بدون شک وقوع قمار در همه انواع آن بدون نقش پرداخت کننده ها امکان پذیر نیست، زیرا پرداخت کننده یکی از ارکان اصلی تحقق قمار است و بدون آن قمار رخ نمی دهد، در نتیجه لازم است انواعی از بازی های رایانه ای که امکان دارد پرداخت کننده ها در قمار بودن آن نقشی داشته باشند تعیین شوند تا دایره بررسی انواع بازی های رایانه ای از جهت مذکور مشخص شود.

بازی های رایانه ای گاهی اساساً فاقد هر گونه پرداخت و پرداخت کننده اند؛ در نتیجه در آنها بحثی از جهت انواع پرداخت کننده نخواهد بود و در مواردی نیز که پرداخت هایی در آن طراحی شده است گاه به گونه ای است که امکان کنترل و حذف پرداخت کننده و جلوگیری از تحقق قمار در آن وجود دارد و گاهی چنین نیست. بر این اساس بازی های رایانه ای با توجه به بود و نبود یا چگونگی طراحی پرداخت کننده در داخل بازی دارای سه نوع هستند:

۲-۱. بازی های صرفاً سرگرمی و عاری از قمار

بازی های صرفاً سرگرمی و عاری از قمار دسته ای از بازی ها است که هیچ گونه پرداخت مالی قمار در داخل آن انجام نمی شود و اگر هم پرداختی وجود دارد، در قالب جوایزی است که یا مالیت ندارد و یا پرداخت کننده آن هیچ یک از طرفین بازی نیست و به گونه ای طراحی شده است که در داخل خود امکان قمار بودن ندارد. این نوع

بازی شامل بازی‌های آفلاین و بخش زیادی از بازی‌های آنلاین است و با توجه به اینکه زمینه قمار به صورت طراحی شده در نرم‌افزار بازی وجود ندارد، فعلاً مورد بحث نیست.

۲-۲. بازی‌های قمار

یکی از اقسام بازی‌ها که به جهت اهداف سوداگرانه حجم وسیعی از انواع بازی‌های رایانه‌ای را در بر می‌گیرد، بازی‌های قمار (Gambling Games) هستند. بازی‌های قمار به سبکی از بازی‌ها گفته می‌شود که به هرنحو، فعل قمار در بازی دیده می‌شود (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۲ش، ص ۷۳). این بازی‌ها معمولاً برای قمار طراحی شده‌اند و هدف از ساخت آنها قمار است و -در نگاه عمومی- نرم‌افزار بازی در این موارد از نوع ابزار و آلات خاص قمار شمرده می‌شود.

۲-۳. بازی‌های دارای ظرفیت قمار

بازی‌های دارای قمار بازی‌هایی هستند که طراحی آنها برای قمار نبوده است، اما پرداخت‌هایی در آنها انجام می‌شود که ممکن است عنوان قمار بر آنها تطبیق شود و می‌توان از تحقق قمار در آنها جلوگیری کرد؛ در نتیجه از ابزار و آلات مشترک هستند که با برخی تنظیمات داخل بازی و آموزش‌های لازم، امکان استفاده از آنها بدون قمار وجود دارد.

بنابراین، درباره حکم فقهی نوع اول و دوم بازی‌ها از جهت پرداخت‌کننده‌ها بحثی نیست؛ زیرا نوع اول بدان جهت که فاقد برد و باخت منتهی به پرداخت است و نوع دوم، از آن رو که ماهیت قمار دارد، روشن است، اما حکم فقهی نوع سوم، بازی‌ها از آن جهت که دارای برد و باخت منتهی به دریافت و پرداخت است، نیازمند تبیین و تحلیل نقش پرداخت‌کننده‌ها است.

۳. موضوع‌شناسی قمار با شناخت انواع پرداخت‌کننده‌ها در بازی رایانه‌ای

اهمیت بررسی انواع پرداخت‌کننده‌ها از این جهت است که چه‌بسا در یک بازی با

غرض سرگرمی، افراد بازیکن پرداخت‌هایی داشته باشند و به جهت فقدان تفکیک بین انواع پرداخت‌ها و پرداخت‌کننده‌ها، امکان بازشناسی پرداخت‌های قماری و غیرقماری برای افراد تولیدکننده یا مصرف‌کننده معلوم نباشد، درحالی‌که با شناخت انواع پرداخت‌کننده‌ها به روشنی می‌توان آنها را شناسایی کرد:

۳-۱. پرداخت‌کننده مشترک (برنده و بازنده)

گاهی پرداخت‌کننده‌ها طرفین بازی هستند؛ به گونه‌ای که هر کدام از آنها قسمتی از رهان و جایزه را می‌پردازد و همه در جایزه شریک‌اند؛ به عنوان مثال در بازی آنلاین ساکر استارز (Soccer Stars)، بنابر ظاهر بازی و آنچه افراد می‌بینند، شراکت طرفین بازی در رهن و جایزه است که از حساب هر کدام به میزان مساوی سکه کم می‌شود و به عنوان جایزه به برنده داده می‌شود.

همچنین در بازی کلش آو کلنز (Clash of Clans) بخشی به نام مبارزه طلبی وجود دارد که یکی از هم‌قبیله‌ای‌ها می‌تواند به فردی که درخواست مبارزه طلبی کرده حمله کند؛ در این بین چون هم‌قبیله‌ای‌ها می‌توانند نقل و انتقال کاراکتر بین خود داشته باشند، در اینجا دو طرف می‌توانند برخی از کاراکترهای خود را به عنوان جایزه قرار دهند و هر کدام بازنده شد کاراکتر موردنظر را تحویل دیگری دهد و با توجه به اینکه این سکه‌ها و کاراکترها در داخل بازی قابل مقابله با مال است، از نوع مبادلات مالی محسوب می‌شود.

در نوع مذکور از انواع پرداخت‌کننده‌ها، به دلیل اینکه هر دو طرف بازی (برنده و بازنده) در دادن رهن و جایزه در بازی شریک هستند، واجد ملاک قمار بوده و از جمله بازی‌های قمار یا دارای ظرفیت قمار است و حکم آن همان حکم بازی‌های قمار است. بنابراین بازی ساکر استارز آنلاین، با فراهم بودن بقیه شرایط، یک بازی قمار است و از جمله آلات مخصوصه است، درحالی‌که بازی کلش آو کلنز بازی قمار نیست و فرد می‌تواند به گونه‌ای دیگر از این بازی استفاده کند، اما اگر این بخش را با شرایط مذکور بازی کند، قمار در این بازی هم رخ می‌دهد.

۲-۳. پرداخت کننده یکطرفه (بازنده یا برنده)

گاهی رهان و جایزه توسط یک نفر از شرکت کنندگان و یا برخی از افراد پرداخت می‌شود؛ به گونه‌ای که همه افراد در حال رقابت، در جایزه شریک نیستند و برخی - حال می‌خواهد در رقابت بازنده یا برنده باشد - ممکن است هیچ مالی را از دست نداده باشد و یا هیچ مالی را زائد بر مالی که گذاشته، نبرده باشد.

پرداخت مالی از سوی یک طرف در مواردی است که فرد پرداخت کننده با انگیزه‌هایی مثل معرفی بازی، جذب افراد برای سرگرم شدن خود، زورآزمایی و نشان دادن توانایی خود به دیگری و یا جهت تمرین، از رهان و جایزه استفاده کند؛ به‌عنوان مثال در بازی کلش آو کلنز، در بخش مبارزه طلبی، با وسط گذاشتن یک کاراکتر با ارزش، دیگر هم گروهی‌های خود را تهییج به مبارزه کند.

یک نمونه برای این قسم از پرداخت کننده این است که یک طرف، به‌صورت آنلاین، مقداری مال، حال چه پول یا کاراکتر و یا امتیازاتی مثل جم، سکه و اکسیر در بازی کلش آو کلنز و چیزهای قابل انتقال به‌عنوان رهان وسط بگذارد و از طرف مقابل بخواهد که با هم یک بازی انجام دهند.

مثال دیگر در بازی کلش آو کلنز در بخش مبارزه طلبی است؛ به‌گونه‌ای که فرد برای اطلاع از میزان توان دفاعی خود، از هم گروهی‌های خود می‌خواهد به او حمله کنند و یک کاراکتر را در صورت برنده شدن طرف مقابل به‌عنوان جایزه قرار دهد. در این صورت طرف مقابل حمله می‌کند و در صورت برنده شدن، برنده جایزه می‌شود و در صورت باخت، آن کاراکتر را منتقل نمی‌کند.

مثال دیگر قابل تطبیق بر این قسم پرداخت کننده این است که دو کاربر در یک بازی (آفلاین یا آنلاین) با هم مسابقه دهند و فقط یک طرف مالی را وسط بگذارد و بازی کنند و اگر طرف مقابل برنده شد آن جایزه به او تعلق بگیرد و گرنه آن را برای خود بردارد.

با تحلیل این گونه پرداخت‌ها می‌توان گفت که یک طرف بازی هیچ هزینه‌ای پرداخت نمی‌کند و از این ناحیه (طرفی که پرداختی ندارد) باختی در کار نیست و

طرف دیگر (رهن گذارنده) در صورت برد هیچ پولی نمی برد تا برنده محسوب شود. به گفته برخی فقیهان، در این گونه بازی ها برد و باختی اتفاق نمی افتد، بلکه یک طرف یا سودی می برد یا سود نمی برد، اما هیچ ضرری نمی بیند، در نتیجه قمار بر آن صدق نمی کند (علامه حلی، ۱۳۸۸ق، ص ۳۵۵)؛ از این رو در بازی های رایانه ای اگر یک طرف بازی مالی را به عنوان رهن و جایزه پردازد، این بازی قمار نیست و از جهت قمار نمی توان حکم به حرمت آن داد.

۳-۳. پرداخت کننده خارج از بازی (نه بازنده و نه برنده)

گاهی در برخی بازی ها و رقابت ها، افراد شرکت کننده در بازی هیچ قسمتی از رهن و جایزه را نمی پردازند و شخص ثالث (حقوقی یا حقیقی) غیر از بازیکن ها و کاربرها پرداخت کننده است و ممکن است شرکت بازی ساز، گروه، نهاد، کشور و ملیت دیگر و حتی نهادی بین المللی پرداخت کننده گرو باشد.

به عنوان مثال در مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران در سال ۱۳۹۸، شرکت سامسونگ پشتیبان مالی جوایز بود و این لیگ با سه بازی «FIFA 2018»، «PES 2018» و کوپیز آو کینگز برگزار شد.^۱

شخص ثالث به صورت آنلاین هم می تواند پرداخت کننده جایزه و رهن برای بازیکنان برنده باشد "به گونه ای که در قوانین و معاهدات بازی مقرر می شود که هر کس در این بازی برنده شود و حریف خود را شکست دهد و یا از مراحل بگذرد، امتیازی خاص یا کارا کتری خاص را به عنوان جایزه و رهن به برنده ارائه می دهد. البته این فرض در بازی های آنلاین قابل تصویر است؛ چرا که باید ارتباط بازی ساز یا شخص ثالث با بازی و کاربرها برقرار باشد که بتواند جایزه را تحویل دهد.

برای نمونه می توان به لیگ آنلاینی مثال زد که شرکت بازی ساز و یا کسانی که با

۱. برگزاری مسابقات فینال رقابت های چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران در شهریور ۱۳۹۸، در بازی های فیفا PES 2018، کوپیز آو کینگز انجام شد و قهرمانان این لیگ مشخص شدند. در این بازی ها، شرکت سامسونگ اسپانسر جوایز مسابقات لیگ چهارم بازی های رایانه ای ایران بود.

بازی در ارتباط هستند می‌توانند این مسابقات را برگزار کنند و امتیاز و ابزار داخل بازی را به‌عنوان جایزه انتخاب کنند و حتی می‌توان برای آن جایزه و رهن خارجی در نظر گرفت که با گرفتن اطلاعات به‌صورت پستی می‌توان جایزه را به برنده تحویل داد و یا پول را به حساب برنده انتقال داد.

در قسم فوق نیز به‌جهت اینکه شخص ثالث رهن و جایزه را پرداخت می‌کند، قمار صدق نمی‌کند (علامه حلی، ۱۳۸۸ق، ص ۳۵۵؛ شهیدی تبریزی، ۱۳۷۵ق، ج ۱، ص ۹۵)؛ چراکه عرفاً برد و باخت محقق نمی‌شود. از این رو تعریف قمار بر این گونه بازی‌ها صدق نمی‌کند و حکم آن از جهت قمار جواز است. علاوه بر لیگ بازی‌های رایانه‌ای، جنگ قبیله‌ها در بازی کلش آو کلنز می‌تواند از این گونه بازی‌ها و مسابقات باشد.

۳-۴. پرداخت‌کننده نرم‌افزاری

گاهی نرم‌افزار بازی رایانه‌ای به‌گونه‌ای طراحی شده است که در هر موقعیت پیروزی، به شخص برنده جایزه‌ای پرداخت می‌شود که می‌تواند پول یا امتیازات قابل معاوضه و دارای ارزش معاملاتی باشد. در این موارد پرداخت به‌صورت سامانه‌ای و توسط نرم‌افزار بازی انجام می‌شود.

پرداخت‌کننده نرم‌افزاری خود دو گونه است:

الف: نرم‌افزار بازی در تعامل و ارتباط با بازی‌ساز یا ناشر و... است؛ به‌گونه‌ای که مثلاً متصل به حساب بانکی آنها بوده و برای آنها دادوستد می‌کند. در این گونه بازی‌ها ارتباط بازی‌ساز با بازی قطع نشده است و می‌تواند از طریق بازی با کاربران ارتباط برقرار کند. این گونه از پرداخت‌کننده شاید مصادیق کمی داشته باشند، اما قابل فرض و تصور است.

ب: در اکثر بازی‌های موجود در بازار و -شاید بتوان گفت- همه بازی‌های رایج، بازی‌سازها در طراحی بازی، سیستمی را تحت‌عنوان امتیازدهی قرار داده‌اند که در نقاط مختلف به‌صورت یک روند یا با استفاده از سیستم شانس به کاربر جوایزی را ارائه می‌دهد. از جمله این موقعیت‌ها می‌توان به طی مراحل یک بازی، کشتن دشمن

(Enemy) و غول‌ها (Giants)، حل یک معما و تخریب‌ها و غارت‌ها و... اشاره کرد. این نوع پرداخت در بازی‌های آفلاین و آنلاین وجود دارد و می‌توان بازی‌های گوناگونی را در ژانرهای مختلف مثال زد؛ بازی کلش آو کلنز، پسرخوانده، جرینگ‌لند، Candy Crush، گشت پلیس، مزرعه پدری، Hay Day، Let's Create!، Pottery Lite (سفال‌گری)، بقالی، سفره‌چی، آمیرزا و هزاران بازی دیگر.

این قابلیت در بازی کلش آو کلنز تحت عنوان جنگ‌های قبیله‌ای وجود دارد؛ به‌نحوی که یک قبیله که از چند دهکده برخوردار است به جنگ قبایل دیگر می‌رود و سیستم جایزه را به برنده ارائه می‌دهد. گاهی نرم‌افزار به گونه‌ای طراحی شده است که همزمان که به شخص برنده امتیازی می‌دهد، از شخص بازنده نیز امتیازی کم می‌کند. در این گونه موارد، اغلب گمان می‌شود که پرداخت توسط بازنده انجام شده است، در حالی که چنین نیست و چند حالت متصور است.

در موارد فوق، برای اینکه معلوم شود آیا پرداخت‌کننده جایزه برنامه است یا شخص بازنده، باید قانون بازی به‌درستی و دقت نوشته و مطالعه شود. گاهی در قانون بازی مبدأ پرداخت تعیین شده است؛ مثل اینکه نوشته شده است «بازی طوری طراحی شده که در صورت برنده‌شدن، جایزه به شخص برنده تعلق می‌گیرد و از شخص بازنده امتیاز کسر می‌شود» و حتی بازی‌ساز می‌تواند در قانون بازی چنین مقرر کند که «در صورت شکست، از حساب شخص بازنده بابت ادامه بازی (به‌عنوان اجرت) مبلغی کسر می‌شود و برای شخص برنده نه‌تنها مجانی است، بلکه مبلغی به حساب او واریز می‌شود که در این موارد شخص پرداخت‌کننده شخص ثالث است؛ اگرچه در نگاه سطحی گمان می‌شود طرف بازنده است.

گاهی در قانون بازی برای تعیین پرداخت‌کننده چیزی نوشته نشده است؛ در این صورت باید دید چه چیزی پرداخت می‌شود: اگر پرداخت مالی انجام شده و از حساب بانکی کاربری است که متصل به بازی است، در این صورت طبق ظاهر باید گفت که بازنده پرداخت‌کننده است و نرم‌افزار به‌صورت ابزاری هوشمند و بر اساس دستور قبلی توسط طرفین که با شروع بازی صادر شده است عمل می‌کند؛ از این رو این قسم داخل

در جایی است که طرفین بازی پرداخت کننده‌اند.

از سوی دیگر، اگر چیزی که پرداخت می‌شود از امتیازات و کاراکترهای داخل بازی است، در این صورت جزء بازی بوده و به‌عنوان پرداخت‌های داخل بازی توسط نرم‌افزار است و اضافه‌شدن امتیاز به برنده و کم‌شدن آن از بازنده، طی برنامه کامپیوتری انجام می‌شود که عرفاً جزو مراحل خودکار بازی است و از سرمایه طرفین نیست.

برای شناخت قمار بودن بازی از جهت پرداخت کننده نرم‌افزاری، باید دید که اگر نرم‌افزار بازی دارای ماهیت نماینده الکترونیکی نیست (به‌شریحی که در ماهیت پرداخت کننده خواهد آمد)، چون فاقد شخصیت حقیقی یا حقوقی است، نمی‌تواند به‌عنوان شخصیتی سرمایه‌گذار باشد؛ در نتیجه نمی‌تواند یک طرف قمار محسوب شود و پرداخت توسط رایانه از تعریف قمار خارج است و مانند نوع سوم می‌شود. اما اگر نرم‌افزار بازی به‌عنوان نماینده الکترونیکی برای ارائه‌دهنده بازی و کاربر باشد، مثل مواردی که کاربر تنها با رایانه مسابقه می‌دهد و رایانه به حساب بانکی ارائه‌دهنده بازی و کاربر دسترسی دارد، در این صورت رایانه مثل وکیل یا ابزار برای بازی‌ساز است و طرف بازی بر آن صدق می‌کند؛ از این رو اگر بقیه شرایط قمار آماده باشد، بازی مذکور از نوع قمار و حرام است.

۳-۵. ماهیت پرداخت کننده

روشن کردن ماهیت پرداخت کننده رهان و جایزه در بازی‌های رایانه‌ای، نقش تعیین کننده‌ای در قمار بودن یا نبودن معاملات مالی در بازی‌های رایانه‌ای دارد؛ زیرا برای قمار بودن معاملات مالی، باید پرداخت کننده یک شخص حقیقی یا حقوقی باشد که به‌عنوان طرف دوم بازی و کسی که قابلیت سرمایه‌گذاری به‌عنوان رهن را دارد قرار گیرد تا به این وسیله پرداخت طرفینی که از قیود لازم در تحقق مفهوم قمار است فراهم آید.

در مواردی که پرداخت کننده یکی از کاربران طرف بازی هستند یا شخص ثالثی که دارای شخصیت حقیقی یا حقوقی است، ماهیت پرداخت کننده روشن است، اما در

مواردی که پرداخت توسط نرم‌افزار بازی انجام می‌شود، شناخت ماهیت آن نیازمند دقت و بررسی است و باید دید آیا نرم‌افزار بازی قابلیت و اقتضای پرداخت‌کننده بودن را دارد و می‌تواند یکی از شخصیت‌های حقیقی یا حقوقی پرداخت‌کننده و طرف بازی محسوب شود که در نتیجه پرداخت آن در قماری بودن بازی نقش داشته باشد؟

نرم‌افزار بازی که عمل پرداخت‌های مالی (اعم از پول یا امتیازات دارای ارزش معاملاتی) را در داخل بازی رایانه‌ای انجام می‌دهد، به دو گونه است؛ یا به صورت آنلاین و کاملاً در ارتباط با شخص یا شرکت تولیدکننده یا توزیع‌کننده و نیز کاربران است؛ مثل اینکه مرتبط با یک حساب بانکی برای آنها بوده و با همان حساب بانکی دریافت و پرداخت انجام می‌شود، و یا اینکه بدون ارتباط با آنها و طبق طراحی بازی ساز و به صورت هوش مصنوعی عمل می‌کند و در دریافت و پرداخت‌ها ارتباطی با بازی ساز و طرف دیگر ندارد.

در صورت اول که نرم‌افزار ارتباط روشنی با خارج بازی داشته و به حساب بانکی فرد یا شرکت ارائه‌دهنده بازی و کاربران دسترسی دارد و به فراخور بازی اقدام به نقل و انتقال می‌کند، در جایگاه نماینده الکترونیکی برای آنها نقش آفرینی می‌کند که در این صورت باید شخصیت‌های حقیقی یا حقوقی مرتبط با آن را به عنوان طرف بازی قلمداد کرد؛ زیرا نرم‌افزار بازی به گونه‌ای طراحی شده است که با داشتن ماهیت ابزاری به صورت هدایت‌شده از سوی آنها عمل می‌کند و گویا خود فرد یا شرکت ارائه‌دهنده بازی همانند کاربر رایانه با ابزاری هوشمند در یک طرف بازی قرار دارد.

در صورت دوم که نرم‌افزار ارتباطی با خارج از بازی ندارد و پرداخت امتیاز با استفاده از هوش مصنوعی و برای پیشبرد بازی و طبق طراحی‌های اولیه است، هیچ ارتباطی بین کاربران و بازی‌سازان و ناشران و... برقرار نیست و نمی‌تواند همان گونه که ابزار دست کاربران است، به عنوان نماینده الکترونیکی و ابزار فرد یا شرکت ارائه‌دهنده بازی باشد و صرفاً یک وسیله و ابزاری هوشمند و پیشرفته برای بازی در دست کاربران است.

نرم‌افزار بازی در صورت دوم نمی‌تواند پرداخت‌کننده و طرف سرمایه‌گذار

محسوب شود و در واقع پرداخت کننده‌ای در کار نیست و این نرم‌افزار است که بدون سرمایه‌ای از طرف مقابل و طبق برنامه کامپیوتری، امتیازات و امکاناتی به کاربر (Gamer: گیمر) می‌دهد. بنابراین در صورتی که این امتیازها دارای ارزش معاملاتی باشد، با وجود اینکه برنده در اثر غلبه در بازی، ارزش مالی به دست می‌آورد، اما از رهن و جایزه‌ای با سرمایه طرف مقابل نبوده و آن را با کارکرد خود و با استفاده از امکانات بازی به دست آورده است.

با توجه به روشن شدن ماهیت پرداخت کننده معلوم می‌شود که ابزار و نرم‌افزار تنها در بازی‌های آنلاین - اگر شرایط دیگر مهیا باشد - این ویژگی را دارد که در جایگاه نماینده الکترونیکی عمل کند؛ چرا که قابلیت ارتباط بازی‌ساز یا ناشر با کاربر و بازیکن وجود دارد و بازی‌ساز می‌تواند به انحاء گوناگون مثل نقل و انتقالات مالی ارتباطش را حفظ کند، اما در جایی که بازی به صورت آفلاین انجام می‌شود، چون این ارتباط قطع شده است و بازی‌ساز نمی‌تواند با کاربر و بازی ارتباط بگیرد، نمی‌تواند طرف بازی واقع شود و به عنوان پرداخت کننده و یا دریافت کننده مال، نقشی ایفا کند.

نتیجه‌گیری

با توجه به تعریف قمار و عناصر رکنی آن و اقسام پرداخت کننده‌ها، به روشنی به نتایج ذیل دست می‌یابیم:

۱. بر اساس آنچه در بخش آغازین مقاله بیان شد، یکی از شرایط پنج‌گانه وجود قمار در تعاملات مالی در بازی رایانه‌ای، وجود قید «طرفینی بودن رهن (جایزه)» است. برای شناخت وجود این قید در بازی رایانه‌ای باید انواع پرداخت کننده‌ها در این بازی‌ها بررسی شود. نتیجه بررسی انجام شده این است که انواع پرداخت کننده‌ها در بازی‌های رایانه‌ای عبارتند از: طرفین بازی، یک طرف بازی، شخص ثالث، نرم‌افزار بازی.

۲. قسم اول از پرداخت کننده‌ها که هر دو طرف بازی (برنده و بازنده) در دادن رهن و جایزه در بازی شریک هستند، با توجه به تطبیق مفهوم قمار، از جمله بازی‌های

قماری است، یا اینکه قمار در آن رخ داده است و حکم آن همان حکم بازی‌های قماری است. بازی ساکر استار و بخش مبارزه‌طلبی در کلش آو کلنز - در صورتی که دو طرف بپذیرند کارا کتر به برنده داده شود - مصداق این قسم است. از این رو، بازی ساکر استار آنلاین - با فراهم بودن بقیه شرایط - یک بازی قماری است و از جمله آلات مخصوصه است، در حالی که بازی کلش بازی قمار نیست و فرد می‌تواند به گونه‌ای دیگر از این بازی استفاده کند، اما اگر این بخش را با شرایط مذکور بازی کند، قمار در این بازی هم رخ می‌دهد.

۳. درباره قسم دوم از پرداخت کننده در بازی‌ها که پرداخت کننده جایزه یک طرف بازی است، این سؤال مطرح است که آیا این گونه بازی‌ها قمار است؟ به عبارت دیگر، آیا این گونه پرداخت‌ها موجب می‌شوند که بازی رایانه‌ای مصداقی از بازی‌های قمار شود و جزو بازی‌های بردو باختی محسوب شوند؟ با تحلیل این گونه پرداخت‌ها می‌توان گفت که یک طرف بازی هیچ هزینه‌ای پرداخت نمی‌کند و از این ناحیه (طرفی که پرداختی ندارد) باختی در کار نیست و از طرف دیگر (رهن‌گذارنده) در صورت برد، هیچ پولی نمی‌برد تا برنده محسوب شود و در این گونه بازی‌ها، عرفاً برد و باختی اتفاق نمی‌افتد تا قمار بر آن صدق کند؛ از این رو در بازی‌های رایانه‌ای اگر یک طرف بازی مالی را به‌عنوان رهن و جایزه پردازد، این بازی قمار نیست و از جهت قمار نمی‌توان حکم به حرمت آن داد.

۴. در قسم سوم از پرداخت‌ها، در بازی‌های رایانه‌ای که شخص ثالث رهن و جایزه را وسط می‌گذارد نیز قمار صدق نمی‌کند؛ چرا که هیچ‌کدام از طرفین قمار در پرداختن جایزه و رهن دخالتی نداشته‌اند و عرفاً برد و باخت محقق نمی‌شود؛ از این رو تعریف قمار بر این گونه بازی‌ها صدق نمی‌کند و حکم آن از جهت قمار جواز است. لیکن بازی‌های رایانه‌ای و همچنین جنگ قبیله‌ها در بازی کلش آو کلنز می‌تواند از این گونه بازی‌ها و مسابقات باشد.

۵. قسم چهارم از پرداخت‌ها که پرداخت کننده به‌ظاهر نرم‌افزار بازی است، اگر

نرم افزار بازی دارای ماهیت نماینده الکترونیکی نیست (به شرحی که بیان شد)، چون فاقد شخصیت حقیقی یا حقوقی است نمی تواند به عنوان شخصیتی سرمایه گذار باشد، و در نتیجه نمی تواند یک طرف قمار محسوب شود. پرداخت توسط رایانه از تعریف قمار خارج است اما اگر نرم افزار بازی به عنوان نماینده الکترونیکی برای ارائه دهنده بازی و کاربر باشد، مثل مواردی که کاربر تنها با رایانه مسابقه می دهد و رایانه به حساب بانکی ارائه دهنده بازی و کاربر دسترسی دارد، در این صورت رایانه مثل وکیل یا ابزار برای بازی ساز است و طرف بازی بر آن صدق می کند؛ از این رو اگر بقیه شرایط قمار باشد، بازی از نوع قمار و حرام است.

فهرست منابع

۱. ابن اثیر، محمد بن مبارک. (بی تا). النهاية فی غریب الحدیث والاثر (چاپ اول). قم: مؤسسه اسماعیلیان.
۲. ابن براج طرابلسی، عبدالعزیز. (۱۴۰۶ق). المهذب (چاپ اول). قم: دفتر انتشارات اسلامی وابسته به جامعه مدرسین حوزه علمیه.
۳. ابن درید، محمد بن الحسن. (۱۹۸۷م). جمهرة اللغة (چاپ اول). بیروت: دار العلم.
۴. ابن زهره حلبی، حمزة بن علی. (۱۴۱۷ق). غنية النزوع إلى علمي الأصول والفروع (چاپ اول). قم: مؤسسه امام صادق علیه السلام.
۵. ابن سلام، ابو عبید قاسم. (۱۳۸۴ق). غریب الحدیث (چاپ اول). حیدرآباد-الدکن (هند): مطبعة دائرة المعارف العثمانية.
۶. ابن سیده، علی بن اسماعیل. (۱۴۱۷ق). المخصص (چاپ اول). بیروت: دار إحياء التراث العربي.
۷. ابن سیده، علی بن اسماعیل. (۱۴۲۱ق). المحکم والمحیط الأعظم (چاپ اول). بیروت: دار الکتب العلمیه.
۸. ابن فارس، احمد بن فارس بن زکریا. (۱۴۰۴ق). معجم مقائیس اللغة (چاپ اول). قم: انتشارات دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم.
۹. ابن منظور، محمد بن مکرم. (۱۴۱۴ق). لسان العرب (چاپ سوم). بیروت: دار الفکر للطباعة والنشر والتوزیع.
۱۰. ابن نجیم، زین الدین. (بی تا). البحر الرائق شرح کنز الدقائق ومنحة الخالق وتکملة الطوري (چاپ دوم). قاهره: دارالکتب الاسلامی.
۱۱. ابوالصلاح حلبی، تقی الدین. (۱۴۰۳ق). الکافی فی الفقه (چاپ اول). اصفهان: کتابخانه عمومی امام امیرالمؤمنین علیه السلام.

۱۲. احمدوند، محمدعلی. (۱۳۹۰). روان‌شناسی بازی (چاپ اول). تهران: دانشگاه پیام نور.
۱۳. ازهری، محمد بن أحمد. (۲۰۰۱م). تهذیب اللغة (چاپ اول). بیروت: دار إحياء التراث العربي.
۱۴. امامی خوانساری، محمد. (بی تا). الحاشیة الثانية على المكاسب (چاپ اول). بی جا: بی نا.
۱۵. الانصاری، زکریا. (۱۴۱۴ق). فتح الوهاب بشرح منهج الطلاب. بیروت: دار الفکر.
۱۶. الأنصاري، زكريا. (بی تا). أسنى المطالب في شرح روض الطالب. قاهره: دار الكتاب الإسلامي.
۱۷. النووی، ابوزکریا. (۱۴۱۲ق). روضة الطالبین وعمدة المفتین (چاپ دوم). بیروت: المكتب الإسلامي.
۱۸. انصاری، شیخ مرتضی. (۱۴۱۵ق). کتاب المكاسب (چاپ اول). قم: کنگره جهانی بزرگداشت شیخ اعظم انصاری.
۱۹. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای. (۱۳۹۲). فرهنگ واژگان و دانش‌نامه تولید بازی‌های رایانه‌ای. تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
۲۰. جرجانی، الشریف. (۱۴۰۳ق). التعريفات (چاپ اول). بیروت: دار الکتب العلمیة.
۲۱. جوهری، اسماعیل بن حماد. (۱۴۱۰ق). الصحاح: تاج اللغة وصحاح العربية (چاپ اول). بیروت: دار العلم للملایین.
۲۲. حر عاملی، محمد بن حسن. (۱۴۰۹ق). وسائل الشیعه (چاپ اول). قم: مؤسسه آل‌البتیة.
۲۳. حسینی عاملی، سیدجواد. (۱۴۱۹ق). مفتاح الکرامه فی شرح قواعد العلامه (چاپ اول). قم: دفتر انتشارات اسلامی وابسته به جامعه مدرسین حوزه علمیه قم.
۲۴. حلّی، حسین. (۱۴۱۵ق). بحوث فقهیة (چاپ چهارم). قم: مؤسسه المنار.
۲۵. حمیری، نشوان بن سعید. (۱۴۲۰ق). شمس العلوم ودواء کلام العرب من الکولم (چاپ اول). بیروت: دار الفکر المعاصر.

۲۶. خادمی کوشا، محمدعلی؛ عبداللهی، محمود؛ درخشان دوست، عسکر و ارغوانی فلاح، وحید. (۱۳۹۷). شناخت بازی‌های رایانه‌ای در موضوع‌شناسی فقهی. چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها.
۲۷. خویی، سیدابوالقاسم موسوی. (۱۳۷۷). مصباح الفقاهة: المکاسب (چاپ اول). قم: مکتبه الداوری.
۲۸. زمخشری، محمود بن عمرو بن أحمد. (۱۴۱۷ق). الفائق فی غریب الحدیث (چاپ اول). بیروت: دار الکتب العلمیه.
۲۹. سلار دیلمی، حمزه بن عبدالعزیز. (۱۴۰۴ق). المراسم العلویة والأحكام النبویة (چاپ اول). قم: منشورات الحرمین.
۳۰. شهیدی تبریزی، میرزا فتاح. (۱۳۷۵ق). هدایة الطالب إلی أسرار المکاسب (چاپ اول). تبریز: چاپخانه اطلاعات.
۳۱. صاحب بن عباد، اسماعیل. (۱۴۱۴ق). المحيط فی اللغة (چاپ اول). بیروت: عالم الکتب.
۳۲. طریحی، فخرالدین. (۱۴۱۶ق). مجمع البحرین (چاپ سوم). تهران: کتابفروشی مرتضوی.
۳۳. طوسی، محمد بن حسن. (۱۴۰۰ق). النهایة فی مجرد الفقه والفتاوی (چاپ دوم). بیروت: دار الکتب العربی.
۳۴. علامه حلّی، حسن بن یوسف. (۱۳۸۸ق). تذکرة الفقهاء (چاپ اول). قم: مؤسسه آل‌البیت علیه‌السلام.
۳۵. علامه حلّی، حسن بن یوسف. (۱۴۱۳ق). قواعد الأحکام فی معرفة الحلال و الحرام (چاپ اول). قم: دفتر انتشارات اسلامی وابسته به جامعه مدرسین حوزه علمیه قم.
۳۶. العینی، بدرالدین. (بی‌تا). عمدة القاری شرح صحیح البخاری. بیروت: دار إحياء التراث العربی.
۳۷. غروی نائینی، میرزا محمدحسین. (۱۳۷۳ق). منیة الطالب فی حاشیة المکاسب (چاپ اول). تهران: المکتبه المحمدیة.
۳۸. فراهیدی، خلیل بن احمد. (۱۴۱۰ق). کتاب العین (چاپ دوم). قم: نشر هجرت.

۳۹. فیروزآبادی، مجدالدین. (۱۴۲۶ق). القاموس المحيط (چاپ هشتم). بیروت: مؤسسة الرسالة.
۴۰. فیومی، احمد بن محمد مقرئ. (بی تا). المصباح المنیر فی غریب الشرح الكبير للرافعی (چاپ اول). قم: منشورات دار الرضی.
۴۱. الكاسانی، علاءالدین. (۱۴۰۶ق). بدائع الصنائع فی ترتیب الشرائع (چاپ دوم). بیروت: دار الکتب العلمیة.
۴۲. کاشف الغطاء، جعفر بن خضر مالکی. (۱۴۲۰ق). شرح الشیخ جعفر علی قواعد العلامة ابن المطهر. بی جا: مؤسسة کاشف الغطاء - الذخائر.
۴۳. محقق کرکی، علی بن حسین. (۱۴۱۴ق). جامع المقاصد فی شرح القواعد (چاپ دوم). قم: مؤسسه آل البيت علیهم السلام.
۴۴. مصطفی، ابراهیم. (بی تا). المعجم الوسیط (مجموعه من المؤلفین). استانبول: دار الدعوة.
۴۵. موسوی خمینی، سیدروح الله. (۱۴۱۵ق). المكاسب المحرمة (چاپ اول). قم: مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی علیه السلام.
۴۶. موسوی قزوینی، سیدعلی. (۱۴۲۴ق). ینایع الأحكام فی معرفة الحلال والحرام (چاپ اول). قم: دفتر انتشارات اسلامی وابسته به جامعه مدرسین حوزه علمیه.
۴۷. میرزای شیرازی، محمدتقی. (۱۴۱۲ق). حاشیة المكاسب (چاپ اول). قم: منشورات الشریف الرضی.
۴۸. نجفی، محمدحسن. (۱۴۰۴ق). جواهر الکلام فی شرح شرائع الإسلام (چاپ هفتم). لبنان: دار إحياء التراث العربي.
۴۹. هارلوک، الیزابت. (۱۳۶۴). بازی (مترجم: وحید روان دوست). تهران: انتشارات یوش.

References

1. Abu al-Salah Halabi, T. (1403 AH). *Al-Kafi fi al-Fiqh*. (1st ed.). Isfahan: Imam Amir al-Mo'menin Public Library. [In Arabic]
2. Ahmadvand, M. A. (1390 AP). *Game Psychology*. (1st ed.). Tehran: Payame Noor University. [In Persian]
3. Al-Aini, B. (n.d.). *Umdat al-Qari Sharh Sahih al-Bukhari*. Beirut: Dar Ihya al-Toras al-Arabi.
4. Al-Ansari, Z. (1414 AH). *Fath al-Wahhab be Sharh Minhaj al-Tulab*. Beirut: Dar al-Fikr.
5. Al-Kasani, A. (1406 AH). *Bada'i al-Sana'e fi Tartib al-Shara'e*. (2nd ed.). Beirut: Dar Al-Kitab Al-Ilamiyah. [In Arabic]
6. Allameh Heli, H. (1388 AH). *Tadkirah al-Foqaha*. (1st ed.). Qom: Alulbayt Institute. [In Arabic]
7. Allameh Heli, H. (1413 AH). *Qawa'id al-Ahkam fi Ma'arifah al-Halal va al-Haram*. (1st ed.). Qom: Islamic Publications Office affiliated with the Qom Seminary Teachers Association. [In Arabic]
8. Al-Nawawi, A. (1412 AH). *Rawzat al-Talebin*. (2nd ed.). Beirut: Al-Maktab al-Islami. [In Arabic]
9. Ansari, Sheikh Morteza. (1415 AH). *Kitab al-Makasib*. (1st ed.). Qom: World Congress in honor of Sheikh Azam Ansari. [In Arabic]
10. Ansari, Z. (n.d.). *Asni al-Matalib fi Shrah Rawz al-Talib*. Cairo: Dar al-Kitab al-Islami.
11. Azhari, M. (2001). *Tahdib al-Luqah*. (1st ed.). Beirut: Dar Ihya al-Toras al-Arabi.
12. Emami Khansari, M. (n.d.). *Al-Hashiyah al-Thaniyah ala al-Makasib*. (1st ed.).
13. Farahidi, K. (1410 AH). *Kitab al-Ain*. (2nd ed.). Qom: Hijrat Publications. [In Arabic]
14. Fayumi, A. (n.d.). *Al-Misbah Al-Munir fi Gharib Al-Sharh Al-Kabir le Rafi'i*. (1st ed.). Qom: Dar Al-Razi Publications.

15. Firoozabadi, M. (1426 AH). *Al-Qamous al-Muhit*. (8th ed.). Beirut: Al-Risalah Foundation. [In Arabic]
16. Gharavi Naeini, M. M. H. (1373 AH). *Maniyah al-Talib fi Hashiyah al-makasib*. (1st ed.). Tehran: Al-Maktabah al-Muhammadiyah. [In Arabic]
17. Harlock, Elizabeth. (1364 AP). *Game* (Ravandoost, V, Trans.). Tehran: Yosh Publications. [In Persian]
18. Heli, H. (1415 AH). *Bohouth al-Fiqhiyah*. (4th ed.). Qom: Al-Manar Foundation. [In Arabic]
19. Hor Ameli, M. (1409 AH). *Wasa'il al-Shia*. (1st ed.). Qom: Alulbayt Institute. [In Arabic]
20. Hosseini Ameli, S. J. (1419 AH). *Miftah al-Kiramah fi Sharh Qawa'id al-Allamah*. (1st ed.). Qom: Islamic Publications Office affiliated with the Qom Seminary Teachers Association. [In Arabic]
21. Humeiri, N. (1420 AH). *Shams al-Ulum wa Dawa Kalam al-Arab min al-Kalum*. (1st ed.). Beirut: Dar al-Fikr al-Mu'asir. [In Arabic]
22. Ibn Athir, M. (n.d.). *Al-Nahayat fi Qarib al-Hadith va al-Athar*. (1st ed.). Qom: Esmailian Institute.
23. Ibn Baraj Torablesi, A. (1406 AH). *Al-Muhadab*. (1st ed.). Qom: Islamic Publications Office affiliated with the seminary teachers' association. [In Arabic]
24. Ibn Darid, M. (1987). *Jamharah al-Luqat*. (1st ed.). Beirut: Dar Al-Ilm.
25. Ibn Faris, A. (1404 AH). *Mujam Maqa'is al-Luqat*. (1st ed.). Qom: Qom Islamic Propagation Office of Qom Seminary Publications. [In Arabic]
26. Ibn Manzur, M. (1414 AH). *Lisan al-Arab*. (3rd ed.). Beirut: Dar al-Fikr le al-Taba'at va al-Nashr va al-Tawzi. [In Arabic]
27. Ibn Najim, Z. (n.d.). *Al-Bahr al-Ra'iq Sharh Kanz al-Daqa'iq va Minhat al-Khaliq va Takmilah al-Touri*. (2nd ed.). Cairo: Dar al-Kotob al-Islami.
28. Ibn Salam, A. (1384 AH). *Qarib al-Hadith*. (1st ed.). Hyderabad - Al-Dukan. (India): Matba'ah Da'irah al-Ma'arif al-Othmaniyah. [In Arabic]

29. Ibn Sayyidah, A. (1417 AH). *Al-Mukhassis*. (1st ed.). Beirut: Dar Ihya al-Toras al-Arabi. [In Arabic]
30. Ibn Sayyidah, A. (1421 AH). *AL-Mukham va al-Muhit al-A'azam*. (1st ed.). Beirut: Dar Al-Kitab Al-Ilmiyeh. [In Arabic]
31. Ibn Zahra Halabi, H. (1417 AH). *Qaniah al-Nozou' ila Ilmi al-Usul va al-Forou*. (1st ed.). Qom: Imam Sadegh Institute. [In Arabic]
32. Johari, I. (1410 AH). *Al-Sahah: Taj al-Luqah va Sahah al-Arabiyyah*. (1st ed.). Beirut: Dar Al-Ilm le al-Mala'in. [In Arabic]
33. Jorjani, A. (1403 AH). *Al-Ta'arif*. (1st ed.). Beirut: Dar Al-Kitab Al-Ilmiya. [In Arabic]
34. Kashif al-Ghitta ', J. (1420 AH). *Sharh al-Shaikh Jafar ala Qawa'id al-Allamah ibn al-Mutahar*. Kashif Al-Ghitta Foundation - Al-Dhakaer. [In Arabic]
35. Khademi Koosha, M. A., & Abdollahi, M., & Derakhshan Doost, A., 7 Arghavani Fallah, Vahid. (1397 AP). *Identifying computer games in jurisprudential Subject studies*. Fourth National Conference and Second International Conference on Computer Games; Opportunities and Challenges. [In Persian]
36. Khoei, S. A. M. (1377 AP). *Misbah al-Fiqh: Al-Makasib*. (1st ed.). Qom: Maktabah al-Dawari. [In Persian]
37. Mirza Shirazi, M. T. (1412 AH). *Hashiyah al-Makasib*. (1st ed.). Qom: Al-Sharif Al-Razi Publications. [In Arabic]
38. Mohaqeq Karaki, A. (1414 AH). *Jama'e al-Maqasid fi Sharh al-Qawa'id*. (2nd ed.). Qom: Alulbayt Institute. [In Arabic]
39. Mousavi Khomeini, S. R. (1415 AH). *Al-Makasib al-Muharramah*. (1st ed.). Qom: Institute for Organizing and Publishing the Works of Imam Khomeini. [In Arabic]
40. Mousavi Qazvini, S. A. (1424 AH). *Yanabi' al-Ahkam fi Ma'arifah al-Halal va al-Haram*. (1st ed.). Qom: Islamic Publications Office affiliated with the seminary teachers' association. [In Arabic]

41. Mustafa, I. (n.d.). *Al-Mujam Al-Wasit*. (A collection of authors). Istanbul: Dar al-Daw'ah.
42. Najafi, M. H. (1404 AH). *Jawahir al-Kalam fi Sharh Shara'e al-Islam*. (7th ed.). Lebanon: Dar Ihya al-Toras al-Arabi. [In Arabic]
43. National Computer Games Foundation. (1392 AP). *Vocabulary and encyclopedia of computer game production*. Tehran: National Computer Games Foundation. [In Persian]
44. Sahib Ibn Ibad, I. (1414 AH). *Al-Muhit fi al-Luqat*. (1st ed.). Beirut: Alam al-Kitab. [In Arabic]
45. Salar Daylami, H. (1404 AH). *Al-Marasim al-Alawiyah va al-Ahkam al-Nobowiyah*. (1st ed.). Qom: Manshurat al-Haramain. [In Arabic]
46. Shahidi Tabrizi, M. (1375 AH). *Hidayat al-Talib ila Asrar al-Makasib*. (1st ed.) . Tabriz: Information Printing House. [In Arabic]
47. Tarihi, F. (1416 AH). *Majma' al-Bahrain*. (3rd ed.). Tehran: Mortazavi Bookstore. [In Arabic]
48. Tusi, M. (1400 AH). *Al-Nahayah fi Mujarad al-Fiqh va al-Fatawa*. (2nd ed.). Beirut: Dar Al-Kitab Al-Arabi. [In Arabic]
49. Zamakhshari, M. (1417 AH). *Al-Fa'iq fi Qarib al-Hadith*. Beirut: Dar Al-Kitab Al-Ilmiyeh. [In Arabic]