

## **The Topicology of Gambling in Payments after Losing in Computer Games<sup>1</sup>**

**Mohammad-Ali Khademi Koosha** 

Assistant Professor at Institute of Jurisprudence and Law, Islamic Sciences and Culture Academy, Qom, Iran. (*Corresponding Author*); khademi@isca.ac.ir

**Mahmoud Abdollahi**

Graduate of Level 3 of Qom Seminary and Researcher at Computer Games Knowledge Center, Qom, Iran

---

Receiving Date: 2020-12-25; Approval Date: 2021-04-21


---

### *Abstract*

Today, a type of computer game has become popular in which payments are made from the loser's accounts. Due to the nature of winning and losing, these types of games are very similar to gambling at first glance. Therefore, a public demand has been made for the jurisprudential assessment of this type of payout, whether it is gambling or not. The subject of gambling in computer games has been discussed in contemporary jurisprudential research, but only the jurisprudential ruling of this type of game has been studied,

---

1 . *Khademi Koosha. M.A. (2022); "The Topicology of Gambling in Payments After Losing in Computer Games"; Jostar\_Hay Fiqhi va Usuli; Vol: 8 ; No: 27 ; Page: 137-162 ;*

 10.22034/jrj.2021.59695.2214

© 2022, Author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the original authors and source are cited. No permission is required from the authors or the publishers.

and the method of recognizing gambling other than that has not been discussed. An innovation introduced in this article is the use of the subject analysis method with a jurisprudential approach in the study of various computer games and financial payments within them. While introducing the types of payments in computer games, the method of recognizing and matching the payment directions that make the games gambling has been presented. In conclusion, the method of determining the subject and the verdict (*ḥukm*) of the cases in which the payment for gambling cannot be identified is stated.

*Keywords:* Computer Games, Gambling, Financial Payments, Topicology of Gambling.

## موضوع‌شناسی قمار در پرداخت‌های پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای<sup>۱\*</sup>

محمد علی خادمی کوشا<sup>ID</sup>

استادیار پژوهشکده فقه و حقوق پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی قم - ایران (نویسنده مسئول):

رایانامه: khademi@isca.ac.ir

محمود عبداللهی

دانش آموخته سطح سه حوزه علمیه قم و پژوهشگر مرکز دانش بازی‌های رایانه‌ای؛ قم - ایران.

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۱۰/۰۵؛ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۲/۰۱

موضوع‌شناسی قمار در  
پرداخت‌های پس از باخت  
در بازی‌های رایانه‌ای

۱۳۹

### چکیده

نوعی از بازی‌های رایانه‌ای امروزه رواج پیدا کرده‌اند که در آن‌ها پرداخت‌هایی از دارایی‌های طرف بازنده انجام می‌شود. این نوع بازی‌ها به جهت داشتن ماهیت بُرد و باخت در نگاه آغازین شباهت زیادی با قمار دارند، از این رو موجب مطالبه عمومی درباره بررسی فقهی این نوع پرداخت‌ها از جهت قمار بودن یا نبودن آن شده است. موضوع قمار در بازی‌های رایانه‌ای در تحقیقات فقهی معاصر مطرح بوده است، اما در آن‌ها تنها حکم فقهی این نوع بازی‌ها بررسی شده است و از روش بازشناسی قمار از غیر آن، بحثی صورت نگرفته است.

۱. خادمی کوشا، محمد علی. (۱۴۰۱). موضوع‌شناسی قمار در پرداخت‌های پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامه علمی پژوهشی جستارهای فقهی و اصولی. ۸ (۲۷). صص: ۱۶۲-۱۳۷.  
\* این مقاله برگرفته از مباحث خارج فقه نویسنده مسئول در سال ۱۳۹۷ است که توسط نویسنده دوم (محمود عبداللهی) بازنویسی و تکمیل شده است.

نوآوری این مقاله به کارگیری روش تحلیل موضوع با رویکرد فقهی، در مطالعه انواع بازی‌های رایانه‌ای و پرداخت‌های مالی داخل آن‌ها است و ضمن معرفی انواع پرداخت‌ها در بازی‌های رایانه‌ای، مدل روش شناخت و تطبیق جهات پرداخت را که موجب قماری بودن بازی‌ها هستند معرفی کرده است. در نهایت، روش تعیین موضوع و حکم مواردی که جهت پرداخت قماری در آن‌ها قابل شناسایی نیست، بیان شده است.

**کلیدواژه‌ها:** بازی‌های رایانه‌ای، قمار، پرداخت مالی، موضوع شناسی قمار.

### مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای در دنیای امروز یک سرگرمی جذاب در دسترس عموم افراد جامعه محسوب می‌شود. داشتن چالش و تلاش بازی‌کن برای رفع چالش، از ویژگی‌های جذابیت بخش بازی‌های رایانه‌ای است. آنچه به جذابیت این پدیده می‌افزاید، دریافت جایزه در صورت حل چالش و برندگی و نیز پذیرش شکست در صورت ناتوانی در حل آن چالش است. این پرداخت‌ها که همراه بردو باخت است در نگاه آغازین شباهت زیادی با قمار دارند و رواج این نوع بازی‌ها بین عموم مردم موجب مطالبه عمومی درباره بررسی فقهی این پرداخت‌ها از جهت قمار بودن پرداخت مال در این بازی‌ها شده است.

جستارهای  
فقهی و اصولی  
سال هشتم، شماره پیاپی ۲۷  
تابستان ۱۴۰۱  
۱۴۰

موضوع فوق در دروس سطوح عالی حوزه‌های علمیه و تحقیقات فقهی معاصر مورد غفلت نبوده است و هرکدام به گونه‌ای به پاسخگویی پرداخته‌اند، اما با وجود این، در آثار مکتوب و منتشرشده تاکنون درباره حکم فقهی بازی‌های رایانه‌ای خصوصاً از جهت موضوع شناسی قمار در این نوع از بازی‌ها هیچ کتاب و مقاله‌ای پیدا نشد. این در حالی است که در برخی استفتائات فقهی برای بعضی از بازی‌های رایانه‌ای حکم حرمت داده شده است.

بر این اساس، به عنوان گام‌های آغازین در موضوع شناسی قمار در بازی‌های رایانه‌ای، آنچه در این مقاله مورد توجه است روش مطالعه پرداخت‌های مالی به منظور بازشناسی پرداخت‌های قمار از غیر قمار است. موضوعی که علی‌رغم اهمیت به جهت روشی بودن، کمتر مورد توجه بوده است.

برای موضوع‌شناسی فقهی پرداخت‌های داخل بازی، لازم است این پرداخت‌ها از جهات چهارگانه مبدأ، مقصد، مورد و نیز جهت پرداخت، بررسی شود، زیرا هرکدام در قمار بودن پرداخت تأثیر دارند. مثلاً اگر مبدأ پرداخت در بازی، یکی از دو طرف بازی نباشد بلکه سامانه به‌صورتی طراحی شده باشد که خودش به برنده امتیاز دهد یا این که مقصد پرداخت یکی از دو طرف بازی نباشد بلکه نرم‌افزار به گونه‌ای طراحی شده باشد که از بازنده چیزی را کم کند و به طرف مقابل هم چیزی ندهد و یا مثلاً مورد پرداخت، صرفاً یک کاراکتر غیرقابل معاوضه و فاقد ارزش مالی باشد و فقط در داخل همان بازی قابل استفاده باشد، در همه این مثال‌ها پرداخت داخل بازی فاقد شرایط قمار بودن است.

بررسی اقسام پرداخت‌ها و روش شناخت هرکدام در بازی‌های رایانه‌ای نیازمند تحقیقی دیگر است. آنچه در این مقاله مورد بحث است فقط راه‌های شناخت جهت قمار در پرداخت‌های مالی از سوی یک طرف بازی به طرف دیگر (چه یکی از طرفین رایانه باشد و چه نباشد) بعد از باختن پرداخت‌کننده است. پرداخت مالی در بازی‌های رایانه‌ای در مواردی که شامل بعد از باختن یک طرف نمی‌شود، از موارد شبهه قمار نیست و به همین دلیل، فعلاً محل بحث نیست و صرفاً پرداخت‌های مالی که بعد از باختن یک طرف است محل بحث است.

مطالعات فقهی پرداخت‌های مالی در بازی‌های رایانه‌ای که به‌منظور موضوع‌شناسی قمار انجام می‌شود دارای چند مرحله است: گام اول عبارت است از تحلیل موضوعی پرداخت‌های مالی و شناخت اقسام مختلف جهت پرداخت در بازی‌های موجود، زیرا این تنها راه تصور صحیح موضوع پرداخت‌های مذکور برای بازشناسی قمار بودن است. با توجه به این که یکی از مشکلات افراد دین‌مدار، چه تولیدکننده یا توزیع‌کننده و یا مصرف‌کننده به‌طور عمده، تشخیص مصداق پرداخت قمار در این نوع بازی است، گام دوم عبارت است از تطبیق قمار پس از تبیین و تحلیل مفهوم قمار و بررسی وجود عناصر و ارکان آن در پرداخت‌های داخل بازی رایانه‌ای. در گام سوم با توجه به این که گاهی تلاش‌های افراد مکلف برای تشخیص موضوع، به شک در مسئله منتهی می‌شود، ارائه راهکارهایی عملی در مواجهه با

شک است که نوعی مطالبه عمومی است و برای تعیین تکلیف استفاده از بازی های رایانه ای ضرورت دارد.

نوآوری این مقاله ارائه گام های سه گانه فوق در مسیر موضوع شناسی قمار در پرداخت های پس از باخت است که با به کارگیری روش تحلیلی و رویکرد فقهی در مطالعه انواع بازی های رایانه ای و پرداخت های مالی داخل آن ها، مدل تطبیقی موضوع شناسی فقهی در بازی های رایانه ای را ارائه می دهد و ضمن معرفی انواع پرداخت های مالی در داخل بازی های رایانه ای، روش های شناخت جهات پرداختی که موجب قمار بودن بازی ها هستند معرفی کرده است و در نهایت، روش تعیین موضوع و حکم مواردی را که جهت پرداخت قمار در آن ها قابل شناسایی نیست بیان نموده است.

### ۱- تبیین جهت پرداخت قمار

اهل لغت برای تبیین معنای قمار قیود مختلفی را ذکر کرده اند، مثل لعب (بازی) (جوهری، ۱۴۱۰ق، ۷۹۹/۲؛ طریحی، ۱۴۱۶ق، ۴۶۳/۳)، رهان (گرو) گذاشتن در بُرد و باخت (طریحی، ۱۴۱۶ق، ۴۶۳/۳؛ ابن سلام، ۱۳۸۴ق، ۱۴/۲؛ ازهری ۲۰۰۱م، ۳۱۷/۸؛ ابن سیده ۱۴۱۷ق، ۱۸/۴)، آلات قمار (ابزار مخصوص قمار) (طریحی، ۱۴۱۶ق، ۴۶۳/۳). و نیز مغالبه (مبارزه برای پیروزی بر طرف مقابل) (جوهری، ۱۴۱۰ق، ۷۹۹/۲؛ حمیری، ۱۴۲۰ق، ۵۶۲۹/۸؛ فیروزآبادی، ۱۴۲۶ق، ۴۶۵/۱).

در بین فقیهان نیز مفهوم قمار به عنوان موضوع حرمت مورد اختلاف است. برخی بازی با آلات قمار را قمار دانسته اند (اردبیلی، ۱۴۰۳ق، ۴۱/۸) و برخی تصریح کرده اند که بازی با این آلات حتی بدون بُرد و باخت نیز قمار است (انصاری، ۱۴۱۵ق، ۳۷۵/۱؛ عاملی، ۱۴۱۴ق، ۲۴/۴). ولی برخی ادله حرمت قمار را به بازی بُرد و باختی با آلات قمار منصرف دانسته اند (نجفی، ۱۴۲۲ق، کتاب المکاسب، ۶۱؛ انصاری، ۱۴۱۵ق، ۳۷۲/۱) در حالی که در نظر برخی هرگونه بازی بُرد و باختی قمار است (خویی، ۱۴۱۷ق، مصباح الفقاهه، ۱۵۴/۱؛ نجفی، ۱۴۲۲ق، سوال و جواب، ۱۳۸؛ روحانی، ۱۴۱۲ق، ۳۹۷/۱۴) و این نظر به اهل عرف و لغت نسبت داده شده است و ذکر آلات قمار در تعریف قمار موجب دور دانسته

جستارهای  
فقهی و اصولی  
سال هشتم، شماره پیاپی ۲۷  
تابستان ۱۴۰۱  
۱۴۲

شده است (خویی، ۱۴۱۷ق، مصباح الفقاهه، ۳۷۵/۱). همین نظر پایانی در این مقاله پذیرفته شده است.

در این نوشتار آنچه به عنوان جهت قماری در پرداخت مالی از آن یاد می شود، از قید مرهنة (گروگذاری در بُردوباخت) در مفهوم قمار گرفته می شود. به این صورت که طرفین بازی دارایی معینی را برای بُردوباخت در بازی همراه دارند و فرد برنده صرفاً به جهت برنده بودن است که چیزی را از بازنده دریافت می کند. بنابراین جهتی که در پرداخت مالی قمار محسوب می شود، وجود چیزی از سوی دو طرف بازی برای بُردوباخت در بازی است.

بر اساس اختلافی که در مفهوم قمار به عنوان موضوع حرمت مطرح است در این مسئله بین فقها اختلاف نظر وجود دارد که آیا وجود جهت بُردوباختی در پرداخت از سوی بازنده به برنده به تنهایی می تواند موجب قماری شدن و حرمت بازی شود یا این که وجود قیود دیگری مانند ابزار قمار بودن نیز ضرورت دارد؟. برخی صرف وجود پرداخت به جهت قمار را در بازی برای صدق عنوان قمار کافی می دانند (حائری، ۱۴۱۸ق، ۲۳۷/۱۰) ولی برخی کافی نمی دانند اما آن را در حکم قمار و حرام می دانند (انصاری، ۱۴۱۵ق، ۳۷۵/۱) و برخی نیز علاوه بر این که آن را قمار نمی دانند حکم آن را نیز حرام نمی دانند (نجفی، ۱۴۰۴ق، ۱۰۹/۲۲). از آنجا که بحث پیرامون این مسئله خارج از مسائل این نوشتار است، این مقاله با مبنا قرار دادن این که وجود مرهنة و بُردوباختی بودن جهت پرداخت، موجب قمار بودن بازی است، به بررسی اقسام جهت پرداخت و راه های تشخیص آن و تطبیق آن بر مصادیق خارجی خواهد پرداخت و در انتها، راهکار عملی در صورت شک در تطبیق جهت پرداخت نیز بررسی می شود.

## ۲- تحلیل موضوع پرداخت های پس از باخت در بازی های رایانه ای

تنها روش شناخت پرداخت های داخل بازی های رایانه ای استقرای حداکثری بازی ها و مطالعه تحلیلی آن ها و پرداخت های داخل آن ها است. منظور از تحلیل پرداخت ها یافتن مابه ازای پرداخت های بعد از باخت است.

پس از بررسی تعداد زیادی از این بازی‌ها و مطالعه پرداخت‌های مالی داخل آن‌ها به این نتیجه می‌رسیم که جهت پرداخت در چنین پرداخت‌های مالی اقسام مختلفی دارد که در ادامه می‌آید.

### ۱-۲- عوض بودن برای ادامه بازی

بازی‌های رایانه‌ای موجود به صورت کلی به بازی‌های پولی (Premium) و بازی‌های رایگان (Free to play) و بازی‌های رایگان - پولی (Free premium) تقسیم می‌شوند. البته امکان شکل‌گیری مدل جدیدی از درآمدزایی از طریق بازی‌های رایانه‌ای و به تبع آن، شکل‌گیری دسته جدیدی از بازی‌ها وجود دارد. از این رو در این نوشتار برخی از صورت‌هایی که ممکن است اکنون وجود نداشته باشد ولی در آینده مورد توجه بازی‌سازان قرار بگیرند نیز مطرح می‌شوند.

در بازی‌های پولی بازیکن یک بار هزینه بازی را پرداخت می‌کند و صاحب بازی می‌شود و معمولاً در این حالت در طول تجربه بازی انتظار نمی‌رود که بازیکن هزینه دیگری پرداخت کند. این مدل از بازی درآمدزایی معمولاً به دو شکل فیزیکی و دیجیتالی عرضه می‌شود. البته در همین نوع از بازی‌ها نیز گاهی بازی‌سازان با هزینه کمتری بازی را عرضه می‌کنند و خرید برخی امکانات و تجهیزات کمک‌کننده در پیشرفت بازی را به صورت جداگانه به مخاطبین می‌فروشند. این دست بازی‌ها در بازی‌های کنسولی و بازی‌هایی که دارای سخت‌افزار خاصی هستند رواج دارد، مانند برخی بازی‌های «Playstation» و بازی «PES».

اما بازی‌های رایگان بازی‌هایی هستند که نصب و استفاده از بازی، رایگان است و عمدتاً دارای پرداخت‌های درون‌برنامه هستند، به این صورت که بازیکن برای تهیه اموال درون بازی مثل سکه، پول، الماس و یا خرید زمان می‌تواند از خریدهای درون‌برنامه استفاده کند و در ازای پرداخت وجه، از آن‌ها بهره‌مند شود، مانند بازی کلش - آف - کلنز (Clash of clans) که در این بازی نصب و شروع به بازی رایگان است اما در درون بازی با پرداخت پول نقد می‌تواند برخی امکانات مثل سکه، اکسیر، یا الماس‌هایی بیشتر را دریافت کند و از طریق این‌ها نیز می‌تواند در



زمان کوتاه‌تری به امکانات بیشتری در بازی دست یابد.

اما نوع دیگر از بازی‌ها، بازی‌هایی هستند که دارای دو سطح‌اند و هر دو سطح از بازی در اختیار بازیکن است، ولی یک سطح ناقصی از بازی به‌صورت رایگان در اختیار بازیکن قرار می‌گیرد و سطح بالاتری از بازی که نمونه کامل بازی است به‌صورت پولی عرضه می‌شود یعنی بازیکن با پرداخت وجه می‌تواند از آن بهره‌مند شود. این سطح بالاتر از بازی شامل قسمت‌هایی از بازی می‌شود که به‌خاطر پرداخت نکردن پول، بسته است یا به‌جهت مراحل بالاتر در بازی بسته شده است. این قسم از بازی‌ها را «Free premium» می‌نامند.

در برخی از انواع بازی‌های فوق‌الذکر اگرچه نصب بازی و ورود به مرحله یا مراحل اول بازی رایگان است، اما ادامه بازی مشروط به پرداخت‌های درون‌برنامه است، به این صورت که بازی‌ساز برای جذب مخاطب و انگیزه‌سازی بازیکن به پرداخت پول، ورود به بازی را به‌صورت رایگان قرار می‌دهد و بازیکنان به‌صورت رایگان می‌توانند بازی را نصب کنند و پس از تجربه چندین مرحله و آشنایی بازیکن با فضای بازی، ادامه بازی منوط به پرداخت وجه می‌شود. بر همین اساس، ممکن است بازی به‌صورتی طراحی شود که بازیکن پس از ورود به بازی و گذراندن تعدادی از مراحل و پس از اولین باخت، قادر به ادامه بازی نباشد، مگر با پرداخت کردن مبلغی، و این یکی از اقسام محتمل در پرداخت‌های پس از باخت است.

نمونه‌ای دیگر برای پرداختی که عوض برای ادامه بازی است و بسیار هم متداول است، در جایی است که بازیکن برای برد در مراحل بازی امکانات محدود و تعریف‌شده‌ای مثل میزان توانایی زنده ماندن (جان) یا خون کاراکتر (Health)، زمان و اسلحه دارد و زمانی که بازیکن در بازی به‌جهت نداشتن یکی از این موارد در معرض باخت قرار می‌گیرد، بازی به او پیشنهاد پرداخت اموال درون بازی یا وجه نقدی جهت ادامه بازی می‌دهد و چنانچه بازیکن چیزی از اموال درون بازی مثل اکسیر نداشته باشد، به او پیشنهاد می‌شود برای خرید اموال درون بازی وجه نقد پرداخت کند. این قبیل پیشنهادها در بازی‌های «Hardcore» و «Midcore» برای بازیکنان بسیار جذاب است، زیرا در این قسم از بازی‌ها مدت زمان لازم برای طی

یک مرحله، طولانی است و در بازی‌های مختلف حدوداً بین سی دقیقه تا چهار ساعت، متناسب با طراحی هر بازی زمان لازم دارد و وقتی بازیکن بعد از سه ساعت بازی محکوم به باخت می‌شود، حاضر است مبلغی را پرداخت کند تا بازی به او فرصت دهد تا برد در این مرحله را در همین لحظه تجربه کند.

### ۲-۲ عوض برای بازی بعدی

گاهی پرداخت وجه در مقابل ادامه کل بازی یا ادامه همان مرحله از بازی نیست، بلکه به این صورت است که بازیکن برای ورود به مرحله بعد، در صورتی که در مرحله قبل با شکست مواجه شده باشد باید مبلغی را پرداخت کند. به عبارت دیگر اگرچه صورت متداول در بازی‌ها این گونه است که بازیکن با برد در هر مرحله می‌تواند، وارد مرحله بعد شود و از مرحله بعد بازی استفاده کند، ولی گاهی بازی‌ساز راه دیگری را نیز پیش روی بازیکن می‌گذارد؛ به این صورت که پس از باخت در یک مرحله به او پیشنهاد می‌دهد که در ازای پرداخت وجهی می‌تواند بازی در مرحله بعد را تجربه کند، و این پرداخت می‌تواند از طریق پرداخت وجه نقد باشد یا به واسطه خرید اموال درون بازی و پرداخت آن‌ها باشد.

جستارهای  
فقهی و اصولی  
سال هشتم، شماره پیاپی ۲۷  
تابستان ۱۴۰۱  
۱۴۶

### ۲-۳ عوض برای بازی قبلی

ممکن است بازی‌ساز بازی را پولی ارائه کند و پول هر مرحله را جدا از مخاطبین دریافت کند که شبیه آن را می‌توان در بازی‌های سریالی مشاهده کرد که ابتدا یک قسمت از بازی ساخته می‌شود و عرضه می‌شود و قسمت‌های دیگر در آینده به صورت جداگانه عرضه می‌شود. فرض این قسم بر این است که بازی‌ساز در ابتدای یک مرحله پول را دریافت نکند، بلکه وجهی را معادل قیمت مرحله از بازیکن به‌عنوان گرو دریافت کند و قانون بازی را این گونه قرار دهد که در صورت برد، این مبلغ از بازیکن دریافت نشود ولی در صورت باخت، این مبلغ در ازای پرداخت هزینه مرحله قبل از بازیکن دریافت شود. نمونه آن را می‌توان در برخی دوره‌های آموزشی مشاهده کرد که ابتدا وجهی را آموزشگاه به‌عنوان ودیعه، معادل هزینه یک

ترم دریافت می‌کند و در صورت قبولی در آزمون آن ترم و شرکت در کلاس‌ها، همان مبلغ را به دانشجو باز می‌گرداند و در صورت عدم موفقیت در قبولی آزمون، مبلغ را به‌عنوان هزینه برگزاری دوره تملک می‌کند.

### ۴-۲ در ازای باختن در بازی

گاهی پرداخت بازیکن در ازای باختن اوست، به این معنا که صرفاً چون باخته است (نه در ازای هیچ چیز دیگری) باید مبلغی را پرداخت کند و فرقی بین این که پرداخت اختیاری و غیراختیاری باشد نیست و همچنین بین این که پرداخت مبلغ قبل از بازی باشد یا بعد از باخت فرقی نیست. نمونه‌های مختلف آن در بازی‌های قماری وجود دارد. در این موارد اگر مورد پرداخت از اموال و امتیازات طرفین بازی باشد که عرفاً ارزشمند هستند، طبق آنچه پیش از این در تبیین جهت پرداخت گفته شد قمار شناخته می‌شود.

### ۳- روش کشف و تطبیق جهت پرداخت

گام دوم بعد از شناخت انواع کلی جهات پرداخت‌ها، تشخیص جهت پرداخت‌ها در بازی‌های رایانه‌ای است که از راه‌های مختلفی ممکن می‌شود و برخی از آن‌ها در موضوع‌شناسی فقهی به جهت دارا بودن ضوابط حجیت، دارای اعتبار است و قابل اعتماد. در ادامه به بررسی تفصیلی راه‌های مذکور می‌پردازیم.

### ۱-۳ دلالت‌های لفظی متن قانون بازی

نزدیک‌ترین راه دستیابی به شناخت انواع جهت پرداخت‌ها قانون بازی است. بازی‌های رایانه‌ای از تعاملات قاعده‌مندی برخوردارند (خادمی کوشا و دیگران، ۱۳۹۷، ۵؛ گری کرافورد، مددی، ۱۳۹۷، ۱۳۲؛ دبستانی، ۱۳۹۷، ۲۳۶) و قوانین بازی از مهم‌ترین عناصر بازی است (گری کرافورد، مددی، ۱۳۹۷، ۱۳۴؛ دبستانی، ۱۳۹۷، ۲۳۶). قاعده‌مندی در تعریف بازی‌ها به معنای مقرراتی است که نقش بازیکن و ضوابط نقش‌آفرینی یا تعامل با نرم‌افزار بازی و همچنین ضوابط پیشرفت و عدم پیشرفت را در بازی مشخص می‌کند

(خادمی کوشا و دیگران، ۱۳۹۷، ۸). در مورد قواعد بازی تقسیمات مختلفی ارائه شده است. برخی آن را به قواعد حالات بازی (Game State Rules)، قواعد ارزش گذاری خروجی (Outcome Valorization Rules) و قواعد اطلاعات (Information Rules) تقسیم کرده اند (دبستانی، ۱۳۹۷، ۲۳۹). برخی دیگر آن را به قواعد عملیاتی (Operational Rules)، قواعد ساخت دهنده (Constitutive Rules) و قواعد ضمنی (Implicit Rules) تقسیم می کنند (دبستانی، ۱۳۹۷، ۲۴۰).

مراد از قانون بازی در این مبحث مفهومی عام است که شامل اقسام فوق می شود. از آنجا که تمام قوانین بازی های رایانه ای توسط بازی سازان بیان می شود متون و پیام های بیان کننده قانون بازی مهم ترین راه برای کشف مراد آنان درباره جهت پرداخت ها است. برخلاف قوانین بازی های غیر رایانه ای که تابع بسیاری از قوانین طبیعت است، مثل قانون جاذبه زمین، قانون اصطکاک، قانون اینرسی و...، اما در بازی های رایانه ای تک تک قوانین باید توسط بازی ساز تعیین و طراحی شود و هیچ قانون از پیش نوشته ای قبل از طراحی بازی ساز در بازی وجود ندارد. بنابراین اراده سازنده بازی مهم ترین رکن تعیین قوانین بازی است.

قانون بازی جزء داخلی بازی است و ارتباط آن با بازی نیاز به اثبات ندارد، اما میزان دلالت و اعتبار الفاظ به کاررفته در قانون بازی در کشف مراد بازی سازان، تابع اصول عقلایی لفظی مثل اصاله الظهور و اصاله الحقیقه و... است که اعتبار آنها در علم اصول اثبات شده است و نقش آنها در دادوستدهای داخل بازی از جهت صحت و لزوم معاملات آن براساس قواعدی در فقه معاملات، مثل اصل صحت و لزوم عقود و لزوم شروط در ضمن عقد است.

نمونه ای برای چگونگی بهره گیری از قانون بازی در تعیین جهت پرداخت، این است که اگر در قانون بازی ای تعبیر شده باشد که در صورت باختن، فلان مبلغ (یا امکانات یا امتیازی که ارزش مالی دارند) در ازای باخت از بازنده کم می شود و به طرف مقابل داده می شود. این از مصادیق روشن قمار است، اما اگر نوشته باشد که در صورت باختن برای ادامه بازی فلان مبلغ یا امتیاز از دارایی بازنده برداشت می شود این قمار نیست، اما این که این معامله چه ماهیتی دارد بحث دیگری است که

صورت‌هایی دارد و در جای خود مطرح می‌شود.

### ۲-۳ دلالت گره‌های درون بازی

راه دیگر برای شناخت جهت پرداخت، قراین و دلالت گره‌های داخلی است که شامل قواعد نانوشته و به تعبیر دیگر، قواعد ضمنی است که قبلاً ذکر شد. بنابراین هرگونه برداشت‌های شخصی و نوعی با استفاده از قراین داخل بازی درباره‌ی شناخت وضعیت پرداخت‌ها در بازی رایانه‌ای، از این نوع است.

اعتبار قراین داخلی یا به صورت شخصی است که در صورت حصول اطمینان قابل اعتماد است و یا به صورت نوعی و براساس فهم عرفی از ترکیب بازی شکل می‌گیرد که اعتبار آن در حد ظاهر فعل است، به این صورت که در بین عرف روشن است که نوعاً فعل پرداخت در این بازی‌ها با توجه به نشانه‌های موجود در بازی به صورت پرداخت عوض بازی است یا به صورت پرداخت‌های قماری، یعنی صرفاً در ازای باخت است. در این صورت ظاهر فعل مانند ظاهر قول معتبر است و حجیت دارد همان‌گونه که حجیت ظواهر افعال در مواردی از فقه مورد تصریح فقیهان بوده است (نجفی، ۱۴۲۲ق، ۶۱؛ نجفی، ۱۴۰۴ق، ۲۵۰؛ رشتی، ۱۴۰۷ق، ۲۵۹؛ سیدیزدی، ۱۴۲۱ق، ۲۳/۲؛ و ۱۴۰۹ق، ۸۸۷/۲؛ نمازی، ۱۳۹۸ق، ۱۸۷) و دلیل حجیت آن بنای عقلا است (اصفهانی، ۱۴۱۸ق، ۳۸۲/۴).

موضوع‌شناسی قمار در  
پرداخت‌های پس از باخت  
در بازی‌های رایانه‌ای

۱۴۹

### ۳-۳ دلالت گره‌های بیرون بازی

دلالت گره‌های بیرون بازی امور پیرامونی بازی‌اند که می‌توانند اطلاعات روشنی درباره‌ی نوع بازی ارائه دهند، مثل فروشگاه ارائه‌دهنده‌ی آن یا تبلیغات شرکت ناشر بازی و امثال این موارد. بنابراین چنانچه مثلاً بازی در قمارخانه مجازی اجرامی شود یا آرکید۱ است که در قمارخانه‌ها نصب می‌شود، با توجه به این قرینه می‌توان به اطمینان کشف کرد که پول داده‌شده پس از باخت در ازای باخت است و مصداق قمار است.

۱. دستگامی برای بازی کردن بازی‌های رایانه‌ای.

یکی دیگر از دلالت‌گرهای بیرونی در بازی‌های رایانه‌ای شهرت وضعیت بازی در تلقی عرف عمومی است، به شرطی که با طرق دیگر تعارض نداشته باشد. مثلاً نگاه حاکم در عرف عمومی در برخی بازی‌ها بدون تحلیل اجزای داخلی بازی این است که پرداخت‌ها در ازای باختن است نه در ازای بازی و استفاده از مکان و وسایل بازی. در این صورت برداشت عرفی بسان یک دلالت‌گر خارج از بازی است که اگر دلالت‌گر داخلی مثل قانون بازی یا عرف روشن بازیکنان وجود نداشته باشد پرداخت را در ازای باخت قرار می‌دهد و بدون قرار خاص در ازای چیز دیگری قرار نمی‌گیرد، چراکه تلقی عرفی در موضوعات عرفی موجب تحقق موضوع و دارای اعتبار است.

#### ۳-۴ عرف بازیکنان

عرف بازیکنان اگر از پرداخت‌های داخل بازی، جهت خاصی را بفهمد، راهی برای کشف جهت پرداخت خواهد بود، زیرا عرف خاص قرینه‌ای عرفی است که در بین گروه خاصی دلالت دارد و خاص بودن عرف از اعتبار دلالت آن نمی‌کاهد. به همین دلیل برخی فقیهان در شناخت التزامات طرفین عقد، اعتبار عرف خاص را اقرب دانسته‌اند (حلی، ۱۴۱۴ ق، ۷۶/۱۲).

اعتبار عرف بازیکنان مشروط بر این است که قانون بازی نسبت به جهت پرداخت ساکت باشد و قرینه داخلی قوی‌تری برخلاف آن وجود نداشته باشد. بنابراین چنانچه در قانون بازی جهت پرداخت صریحاً بیان شده باشد یا قراین داخلی یا خارجی روشنی بر آن وجود داشته باشد، دیگر نوبت به عرف بازیکنان نمی‌رسد. برای مثال در جایی که قرینه خارجی کاشف از آن است که پرداخت در ازای باخت است مثل این که تولیدکننده یا ناشر بازی قبل از بازی مبلغی را در ازای کل بازی گرفته باشد و مسابقه با طرف رایانه به صورت آنلاین و متصل به حساب شرکت ارائه‌دهنده انجام می‌شود، در این صورت معلوم می‌شود که پول پرداخت‌شده در مقابل بازی قبل یا بازی بعد یا ادامه بازی نیست بلکه در ازای باخت است.

اگر هیچ قرینه‌ای موافق یا مخالف عرف بازیکنان وجود نداشت، در این صورت عرف بازیکنان اگر به حدی باشد که موضوع‌سازی کند، می‌تواند جهت پرداخت

را معین کند، به این صورت که یک بازی در عرف به جهت قصد پرداخت کنندگان به عنوان یک بازی قماری شناخته شود، به نحوی که از هر بازیکن وقتی می پرسیم در این بازی پرداخت‌هایت برای چیست، در پاسخ بگوید برای باخت است. این تلقی بازیکنان می تواند وضعیت بازی را قماری کند، چرا که پرداخت‌ها توسط بازیکنان انجام می شود و چنانچه قرینه‌ای برای تعیین جهت پرداخت وجود نداشته باشد، قصد بازیکنان تبدیل به یک عرف می شود و وضعیت بازی را تعیین می کند.

#### ۴- راه‌های نامعتبر کشف جهت پرداخت

غیر از راه‌هایی که پیش از این یاد شد و اعتبار آن‌ها بیان شد، برخی راه‌های دیگر شاید به نظر بیاید که از اعتبار کافی برخوردار نیستند. برخی را در ادامه بررسی می کنیم.

##### ۱-۳ بنا و قصد بازیکنان

در بازی‌های غیر رایانه‌ای و پرداخت‌هایی که در خارج بین دو نفر انجام می شود، در بسیاری از موارد مثل مواردی که نوع بازی از نگاه عرفی و ابزار آن از ابزار قماری نباشد بنای بازیکنان تعیین کننده است، زیرا پرداخت و جهت پرداخت تابع قصد و بنای طرفین است و عامل تعیین کننده دیگری وجود ندارد. به عبارت دیگر، جهت پرداخت چیزی جز بنای پرداخت کننده و دریافت کننده نیست. اما در بازی‌های رایانه‌ای بازیکن صرفاً براساس قواعد و قوانینی که بازی ساز طراحی می کند می تواند با بازی تعامل کند، به همین دلیل در بازی‌های رایانه‌ای ما صرفاً به دنبال کشف قصد بازی ساز هستیم، زیرا اوست که جهت پرداخت را مشخص می کند و براساس طراحی او با بازی تعامل می کنیم.

در یک بازی که جهت پرداخت در آن طبق قانون نوشته شده بازی فقط باخت است، تعیین جهت پرداخت با استفاده از بنای بازیکنان، معتبر نیست. مثلاً اگر بازیکنی بگوید من برای باخت پولی نمی دهم بلکه برای کمک به بازی سازها و... پرداخت می کنم، این بنا فایده‌ای ندارد و چیزی را تغییر نمی دهد، زیرا بازی مذکور از ابزار قمار محسوب می شود.

البته آشکار است که بنای بازی کنان در بازی‌های غیر قماری اگر بر انجام قمار باشد بازی را به بازی قمار تبدیل می‌کند و طبق نظر فقیهانی که در صدق قمار وجود ابزار خاص قمار را شرط نمی‌دانند، از نوع بازی قمار و حرام خواهد بود.

#### ۲-۴ قانون بازی‌های مشابه به عنوان قرینه خارجی

در فرضی که یک بازی قانون نوشته شده نداشته باشد، نمی‌توان از قوانین بازی‌های مشابه آن به عنوان قرینه خارجی استفاده کرد، زیرا هر بازی به طور مستقل است و هر کدام بازی‌سازهایی با عقاید و پایبندی‌های دینی و تربیتی متفاوتی هستند و بین آن‌ها ارتباط معتبر و قابل اعتماد در بین عقلا وجود ندارد، مگر این که تولیدکننده بازی‌های مشابه یک گروه بازی‌ساز باشد و یا مشابهت به اندازه‌ای باشد که موجب تلقی عرفی واحد شود.

#### ۵- روش کشف حکم موارد شک در جهت پرداخت

گاهی با توجه به عدم بیان قوانین توسط تولیدکنندگان و وجود عرف‌های مختلف و نبود قراین کافی، و گاهی نیز به سبب تعارض قراین موجود نمی‌توان یکی از جهات را تعیین کرد و نوع پرداخت بین دو جهت که دارای دو حکم مختلف هستند مردد می‌شود. تعیین جهت پرداخت در چنین مواردی، چنانچه جهل ما به حکم جهت پرداخت ناشی از جهل به بیان متعلق حکم کلی باشد یعنی نمی‌دانیم مثلاً حکم حرمت به چه چیزی تعلق گرفته است، از موارد شبهه حکمیه است. به این صورت که نمی‌دانیم قماری که موضوع حرمت واقع شده است مؤلفه‌های معنایی آن چیست و حدود مصادیق آن کجاست. در اینجا هرگاه منشأ شک در حکم و موضوع شرعی، اجمال نص یا تعارض نصوص یا فقدان نص باشد، شبهه از نوع شبهه حکمیه است (انصاری، ۱۴۱۶ق، ۱/۳۱۴) و در بحث قمار که موضوع قمار مورد اختلاف واقع شده است، اگرچه شک در موضوع است اما موضوع کلی معلوم نیست و منشأ شک در حکم شرعی اجمال نصوص است، در نتیجه از نوع شبهه حکمیه است که البته در موارد مشکوک، براءت جاری می‌شود.

جستارهای

فقهی و اصولی

سال هشتم، شماره پیاپی ۲۷

تابستان ۱۴۰۱

۱۵۲



اما چنانچه جهل به حکم بعد از روشن بودن حکم کلی و موضوع آن باشد و شک موجود ناشی از اموری خارج از وظایف شارع باشد، در این صورت شبهه از موارد شبهه موضوعیه است (انصاری، ۱۴۱۶ق، ۱/۳۱۴). مثل این که می‌دانیم موضوع حرمت قمار چیست، ولی نمی‌دانیم پرداخت در فلان بازی رایانه‌ای توسط بازی‌ساز چگونه طراحی شده است، یعنی نمی‌دانیم که شخص بازی‌ساز یا شرکت ارائه‌دهنده پرداخت‌ها را در ازای باخت یا در ازای معاوضه قرار داده است؛ اما این را می‌دانیم که چنانچه پرداخت‌ها را در ازای باخت قرار داده باشد قمار است و چنانچه در ازای معاوضه باشد، قمار نیست. بحث در این موارد از نوع شبهات موضوعیه است.

در این موارد گاهی به دنبال اجرای اصل در ناحیه موضوع هستیم مثل بحث مربوط به جهت پرداخت که به دنبال تعیین جهت پرداخت هستیم. گاهی هم به دنبال اجرای اصل در ناحیه حکم خواهیم بود مثل اجرای اصل براءت. حال در بحث شک در حکم پرداخت مالی در بازی‌های رایانه‌ای با وجود اجرای اصل عملی براءت در طرف حکم، باید در قسمت اول بحث کنیم، چرا که اصلی که برای تعیین موضوع به کار می‌رود، بر اصل جاری در تعیین حکم مقدم است، زیرا از نوع اصل سببی است (شک در موضوع سبب شک در حکم است) و با اجرای اصل موضوعی در طرف سبب، شک در حکم از بین می‌رود و موضوعی برای اصل حکمی باقی نمی‌ماند. به همین دلیل اصل جاری در طرف موضوع رافع موضوع اصل حکمی است و به اصطلاح اصولی، اصل موضوعی بر اصل جاری در طرف حکم ورود دارد.

توجه به این نکته لازم است که نمی‌توان برای تعیین موضوع در موارد شک در قماری بودن جهت پرداخت، با استفاده از اصول عملیه موجود در شبهات حکمیه، مطلبی را ثابت کرد، زیرا اصول مربوط به شبهات حکمیه اصولی مانند اصل اباحه و براءت است که بیانگر وظیفه عملی مکلف در فرض عدم علم به حکم است و بیانی درباره تعیین موضوع ندارند، مگر بنا بر اثبات لوازم اصل عملی (اصل مثبت) که نزد اصولیان حجیت ندارد (انصاری، ۱۴۱۶ق، ۲/۶۶۰) و عدم حجیت آن امروزه از مسلمات اصول تلقی می‌شود.

## ۱- ۵- تمسک به استصحاب

در نگاه اول ممکن است گمان شود یکی از اصولی که با آن می‌توان موضوع را در این موارد تعیین کرد، استصحاب عدمی است که با آن بتوان قماری بودن پرداخت را نفی کرد، به این صورت که از طرفی یقین سابق بر عدم پرداخت در ازای باخت است و از طرف دیگر، الآن شک داریم که آیا پرداختی در ازای باخت قرار گرفته است یا نه، در اینجا بر طبق استصحاب بنا بر عدم تحقق پرداخت در ازای باخت گذاشته می‌شود. اما این اصل گذشته از اشکال مبنایی در این نوع استصحاب، مفید فایده نخواهد بود، زیرا اگر بخواهیم برای اثبات قماری نبودن پرداخت از اصل عدم پرداخت در ازای باخت استفاده کنیم، اصل مثبت خواهد بود، چرا که می‌خواهیم از عدم پرداخت در ازای باخت لازمه غیر شرعی آن یعنی قمار نبودن را نتیجه بگیریم. اگر صرفاً بخواهیم بگوییم که اصل این است که پرداخت در ازای باخت نیست و ثابت نکنیم که در ازای چه چیزی است، در این صورت، اصل مثبت نخواهد بود. این با اصل عدم پرداخت در ازای معاوضه تعارض دارد، زیرا این دو اصل اگرچه فی نفسه با هم تعارضی ندارند ولی چون ما از خارج می‌دانیم که این پرداخت از دو حال خارج نیست، یا در ازای باخت است یا در ازای معاوضه، این علم بیرونی بین این دو اصل معارضه ایجاد می‌کند. از سویی، در تعارض استصحاب عدم پرداخت در ازای باخت و استصحاب عدم پرداخت در ازای معاوضه، مرجح اصلی وجود ندارد که تعیین کننده باشد، بنابراین استصحاب مذکور در اینجا تعیین کننده جهت پرداخت نیست.

جستارهای

فقهی و اصولی

سال هشتم، شماره پیاپی ۲۷

تابستان ۱۴۰۱

۱۵۴

## ۲- ۵- تمسک به اصالة الصحة برای تعیین جهت پرداخت مالی بازی رایانه‌ای

یکی دیگر از اصولی که در این مسئله قابل طرح است، اصل صحت فعل مأمّن است. اصالة الصحة دو گونه است (موسوی خمینی، ۱۴۱۵ق، ۲/۳۵۸): تکلیفی و وضعی. منظور از تکلیفی بیان جواز عمل است و منظور از وضعی بیان صحت عمل است. اصل صحت تکلیفی در تعیین جهت پرداخت در بازی رایانه‌ای جاری نمی‌شود، زیرا صرفاً بیانگر حکم جواز پرداخت است و درباره این که موضوع چگونه است،

بیانی ندارد. بنابراین محل بحث اصل صحت وضعی است.

اثبات اصل صحت وضعی از سوی برخی فقیهان مثل شیخ انصاری مورد اشکال قرار گرفته است (انصاری، ۱۴۱۶ق، ۷۱۷/۲) و برخی نیز مثل خوئی قائل هستند که اصل صحت دلیل روشنی در آیات و روایات ندارد (خوئی، ۱۴۲۲ق. مصباح الاصول، ۳۸۹/۲). ایشان همه ادله از آیات و روایات و اجماع را ابطال کرده اند و تنها دلیلی که پذیرفته اند سیره عقلا است (خوئی، ۱۴۲۲ق، مصباح الاصول، ۳۹۱/۲) و چون سیره فاقد اطلاق است، باید به قدر متیقن آن عمل کرد و قدر متیقن آن در جایی است که عنوان عملی که انجام شده است معلوم باشد و فقط در صحت و بطلان آن شک باشد. مثلاً نماز میتی خوانده شده است، ولی شک در صحت و بطلان آن داریم (خوئی، ۱۴۲۲ق، مصباح الاصول، ۳۹۲/۲). بنابراین نظر، در موارد شک در نوع پرداخت مالی در بازی رایانه ای جاری نمی شود، زیرا عنوان پرداخت روشن نیست یعنی نمی دانیم قمار کرده یا بیع کرده است. بله اگر می دانستیم که بیع کرده است و شک داشتیم که انجام بیع به صورت صحیح بوده یا غیر صحیح، در اینجا اصل صحت وضعی جاری بود، اما وقتی اصل بیع یا قمار بودن مشخص نیست، اصل صحت وضعی هم جاری نمی شود.

موضوع شناسی قمار در  
پرداخت های پس از باخت  
در بازی های رایانه ای

۱۵۵

اما اصل صحت علاوه بر ادله آیات و روایات که مورد نقد قرار گرفته است (خوئی، ۱۴۲۲ق، مصباح الاصول، ۳۸۹/۲) دلیل دیگری دارد و آن ظاهر حال مسلمان و به اعتبار حال عامل است (خوئی، ۱۴۲۲ق، مصباح الاصول، ۳۹۱/۲). ظاهر حال مسلمان این است که با علم و عمد دست به کار حرام نمی زند، اگرچه گاهی به غفلت مرتکب گناه می شود. در نتیجه اگر امر دایر مدار بین قمار و بیع باشد، ظاهر حال تعیین می کند که او بیع انجام داده است، زیرا ظاهر حال مانند باقی امارات، ناظر به واقع است. بله اگر ظاهر حال درباره موضوع بیانی نداشته باشد، آنجا تعیین موضوع نمی کند. اما در بحث ما چنین نیست و فعلی توسط مسلمان انجام شده است که بین فعل حرام قمار و فعل حلال معاوضه مردد است و براساس ظاهر حال مسلمان، بر فعل حلال حمل می شود، مثل حمل وصیت مسلمان بر حلال در مواردی که عبارت وصیت مشترک بین فعل حلال و حرام است (عاملی، ۱۴۱۴ق، ۱۳۵/۱۰).

بنا بر این که دلیل اعتبار اصل صحت را ظاهر حال بدانیم، خصوصیتی در مسلمان بودن ندارد، بلکه آنچه مهم است اماره ظاهر حال است، همانند اماره «ید» که بین مسلمان و کافر فرقی ندارد. بر این اساس، اگر بازی رایانه‌ای توسط غیر مسلمانان ساخته شده باشد و شک کنیم که آیا دریافت و پرداخت موجود در بازی رایانه‌ای از نوع قماری است که در برابر باخت است یا از نوع معاوضه‌ای است که در برابر ادامه بازی و امثال آن است، در این صورت اگر بازی‌سازان از غیر مسلمانانی باشند که قمار را جایز نمی‌دانند یا شرکت سازنده اعلام مخالفت با قمار کرده باشد، باز هم می‌توان به ظاهر حال آن‌ها استناد کرد و قماری نبودن پرداخت را احراز نمود.

این فرق گذاری در مجرای اصل صحت به این جهت است که اصل صحت یک قاعده اصطیادی است و فرق قواعد اصطیادی با غیر آن این است که قواعد اصطیادی مقدار دلالتشان بر اساس ادله‌شان است یعنی تعیین حدود دلالتشان متوقف بر بررسی ادله آن‌ها است؛ برخلاف قواعد غیر اصطیادی که در آن‌ها عین عبارت آیه یا روایت آورده شده است و کشف حدود دلالتشان از بررسی خود قاعده به دست می‌آید.

بنابراین چنانچه دلیل اصل صحت ظاهر فعل مسلمان باشد، در مورد غیر مسلمان هم جاری می‌شود، در حالی که اگر برگرفته از روایات باشد جاری نمی‌شود. به همین دلیل، در برخی موارد فقیهانی مثل شیخ انصاری اصل صحت را جاری نمی‌دانند مگر این که دلیل آن، ظاهر حال فعل مسلمان دانسته شود (انصاری، ۱۴۱۶ق، ۲/۷۱۵).

جستارهای

فقهی و اصولی

سال هشتم، شماره پیاپی ۲۷

تابستان ۱۴۰۱

۱۵۶

## ۶- نتیجه و جمع بندی

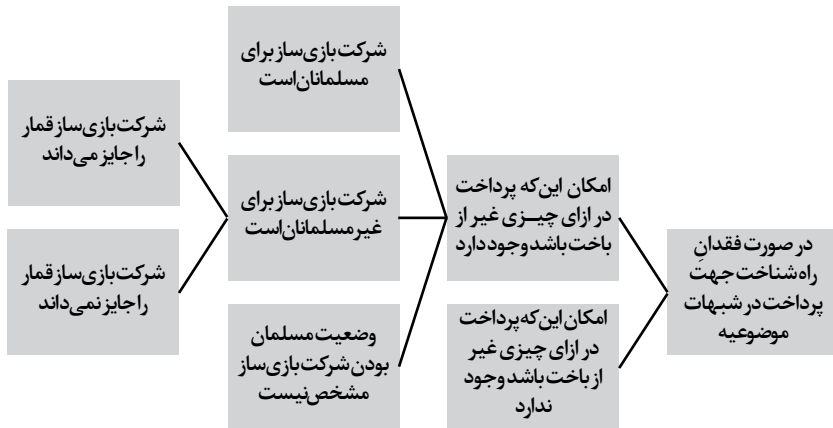
با عنایت به آنچه گذشت، نتایج ذیل به دست می‌آید:

۱- روش تحلیل عرفی بازی‌های رایانه‌ای تنها راه شناخت انواع پرداخت‌ها در این نوع بازی‌ها است. این روش گویای این است که پرداخت‌های مالی داخل بازی‌های رایانه‌ای جهات گوناگونی دارند و نمی‌توان صرف وجود پرداخت مالی در بازی‌ها آن‌ها را قمار دانست، زیرا گاهی به عنوان عوض برای بازی و ادامه آن و ورود به مرحله بالاتر و امثال این‌ها است و فقط در مواردی که جهت پرداخت، صرفاً باختن به طرف مقابل است از مصادیق قمار است.

۲- روش کشف جهت پرداخت در بازی‌های موجود نیز متعدد است، ولی همه آن‌ها در موضوع شناسی فقهی قابل اعتماد نیستند. قانون بازی، دلالت‌گرهای داخلی و خارجی و نیز عرف بازیکنان راه‌های قابل اعتمادند.

۳- روش موضوع شناسی در موارد شک در جهت پرداخت نیز با استفاده از اصول عقلایی برای تعیین موضوع قابل دسترسی است، به این بیان که اگر براساس اصول عقلایی مثل اصل صحت، امکان حمل بر جهت غیرقماری باشد، چنانچه بازی‌ساز از مسلمانان یا کسانی باشد که پرداخت در ازای باخت را جایز نمی‌داند، بنابر ظاهر حال، می‌توان تعیین کرد که پرداخت در ازای باخت و قمار نیست و فقط در صورتی که امکان حمل جهت پرداخت بر جهت غیر قمار نباشد، پرداخت از نوع قمار محسوب می‌شود.

۴- بنابر آنچه در اقسام جهت پرداخت گفته شد و با توجه به اصل صحت، در مواردی که شک داریم پرداخت در بازی رایانه‌ای در ازای باخت یا در ازای چیزی غیر از باخت است، صورت‌هایی به شکل زیر قابل ترسیم است.



موضوع شناسی قمار در پرداخت‌های پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای

اگر حکم پرداخت مال در بازی رایانه‌ای معلوم نباشد، مثل این که در قمار بودن صورتی که پرداخت وجه به یک رایانه باشد نه به یک انسان، شک شود که به خاطر شک در مفهوم قمار و ناشی از شک در ناحیه دلیل است، در این صورت شبهه حکمیه می‌شود. در چنین مواردی، نه اصل صحت به معنایی که از آیات و روایات

استفاده می‌شود جاری است و نه اصل صحت براساس ظاهر حال مسلمان جاری می‌شود، زیرا وقتی قمار بودن و حرمتش برای افراد روشن نیست، ظاهر حالشان ترک آن عمل نمی‌تواند باشد. در نتیجه نمی‌شود براساس ظاهر حال، وجه پرداخت را تعیین کرد و تعیین وجه پرداخت برطبق اصل صحت به معنای رایج که از آیات و روایات استخراج می‌شود هم اصل مثبت می‌شود که آن حجیت ندارد.

اگر حکم پرداخت معلوم باشد، در صورت علم به جهت پرداخت، حکم آن تابع همان جهت خواهد بود یعنی اگر پرداخت در ازای باخت باشد، پرداخت قماری و حرام خواهد بود و اگر در ازای بازی باشد، قمار نیست. اما چنان که مشخص نباشد که شرکت بازی‌ساز این پرداخت را در ازای چه قرار داده‌است، در این صورت، چنانچه شرکت بازی‌ساز از مسلمانان است یا از کسانی است که قمار را جایز نمی‌دانند و غیرقانونی می‌دانند، بنابر ظاهر حال، حکم می‌شود که پرداخت در ازای باخت نیست بلکه در ازای معاوضه است، زیرا ظاهر حال یک اماره عقلائی است. بنابراین، اصل صحت جاری می‌شود و تعیین می‌کند که آن کاری که انجام شده کار صحیحی است و همچنین عنوان آن را نیز تعیین می‌کند. مثلاً اگر مردد بین قمار و غیر قمار است، مثل این که پرداخت در ازای معاوضه باشد، در این صورت اصل صحت می‌گوید آنچه محقق شده‌است، پرداخت پول در ازای معاوضه است نه پرداخت پول در ازای باخت. در اینجا ظاهر حال مسلمان و ظاهر حال کسی که پول گرفتن در ازای باخت را قانونی و جایز نمی‌داند این است که چنین کاری را انجام نمی‌دهد. چنانچه بازی‌ساز یا شرکت ناشر بازی، مسلمان یا کسی که قائل به عدم جواز آن نیست، نباشد در اینجا اصل صحت بنابر هیچ‌یک از مبانی جاری نمی‌شود و تعیین‌کننده هم نیست.

جستارهای

فقهی و اصولی

سال هشتم، شماره پیاپی ۲۷

تابستان ۱۴۰۱

۱۵۸

## منابع

۱. ابن سیده، علی بن اسماعیل. (۱۴۱۷ق). **المخصص**. بیروت: دار إحياء التراث العربی.
۲. اردبیلی، احمد بن محمد. (۱۴۰۳ق). **مجمع الفائدة و البرهان فی شرح إرشاد الأذهان**. قم: مؤسسة النشر الاسلامی، التابعة لجماعة المدرسين بقم المقدسة.
۳. ازهری، محمد بن أحمد ابومنصور. (۲۰۰۱م). **تهذیب اللغة**. بیروت: دار إحياء التراث العربی.
۴. اصفهانی، فتح الله بن محمد جواد نمازی. (۱۳۹۸ق). **نخبة الأزهاري في أحكام الخیار**. قم: دارالکتاب.
۵. اصفهانی، محمد حسین کمپانی. (۱۴۱۸ق). **حاشية كتاب المكاسب**. قم: أنوار الهدی.
۶. انصاری، مرتضی. (۱۴۱۵ق). **كتاب المكاسب**. قم: کنگره جهانی بزرگداشت شیخ اعظم انصاری.
۷. انصاری، مرتضی. (۱۴۱۶ق). **فرائد الأصول**. چاپ پنجم. قم: مؤسسه النشر الاسلامی، التابعة لجماعة المدرسين بقم المقدسة.
۸. جوهری، اسماعیل بن حماد. (۱۴۱۰ق). **الصاحح - تاج اللغة و صحاح العربية**. بیروت: دار العلم للملايين.
۹. حائری، سید علی بن محمد طباطبایی. (۱۴۱۸ق). **رياض المسائل**. قم: مؤسسه آل البيت عليه السلام لإحياء التراث.
۱۰. حلّی، حسن بن یوسف. (۱۴۱۴ق). **تذكرة الفقهاء**. قم: مؤسسه آل البيت عليه السلام لإحياء التراث.
۱۱. حمیری، نشوان بن سعید. (۱۴۲۰ق). **شمس العلوم و دواء کلام العرب من الکلوم**. بیروت: دار الفكر المعاصر.
۱۲. خادمی کوشا، محمد علی؛ عبد الهی، محمود؛ درخشان دوست، عسکر؛ ارغوانی فلاح، وحید. (۱۳۹۷). «شناخت بازی های رایانه ای در موضوع شناسی فقهی». **چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها**. کاشان. بازیابی شده در ۱۰ اردیبهشت ۱۴۰۱، از:  
<https://civilica.com/doc/۸۹۵۶۲۲>
۱۳. خمینی، سید روح الله. (۱۴۱۵ق). **المکاسب المحرمه**. قم: مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی رحمته الله علیه.
۱۴. خوئی، سید ابوالقاسم. (۱۴۱۷ق). **مصباح الفقاهة**. تقریر محمد علی توحیدی. بی جا.
۱۵. خوئی، سید ابوالقاسم. (۱۴۲۲ق). **مصباح الأصول**. قم: مؤسسه احیاء آثار الامام الخوئی.

موضوع شناسی قمار در  
پرداخت های پس از باخت  
در بازی های رایانه ای

۱۶. روحانی، سید صادق. (۱۴۱۲ق). **فقه الصادق علیه السلام**. قم: دار الكتاب - مدرسه امام صادق علیه السلام.
۱۷. سایمون ایجنفلت-نیلسن. یوناس هایدی اسمیت. سوزانا پژاریس توسکا. ترجمه سیدمهدی دبستانی. (۱۳۹۷). **برای درک گیم‌های ویدئویی**. تهران: دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.
۱۸. طریحی، فخرالدین. (۱۴۱۶ق). **مجمع البحرين**. چاپ سوم. تهران: کتابفروشی مرتضوی.
۱۹. عاملی، علی بن حسین. (۱۴۱۴ق). **جامع المقاصد فی شرح القواعد**. چاپ دوم. قم: مؤسسه آل البيت علیهم السلام لإحياء التراث.
۲۰. فیروزآبادی، مجدالدین. (۱۴۲۶ق). **القاموس المحيط (الفیروز آبادی)**. چاپ هشتم. بیروت: مؤسسه الرسالة.
۲۱. کاشف الغطاء. محمدحسین. (بی تا). **سؤال و جواب**. قم: مؤسسه کاشف الغطاء.
۲۲. گری کرافورد. (۱۳۹۷). **گیم‌های ویدئویی**. ترجمه زینب مددی. تهران: دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.
۲۳. گیلائی نجفی، میرزا حبیب‌الله رشتی. (۱۴۰۷ق). **فقه الإمامیه، قسم الخیارات**. قم: کتابفروشی داوری.
۲۴. نجفی، محمدحسن. (۱۴۰۴ق). **جواهر الکلام فی شرح شرائع الإسلام**. چاپ هفتم. بیروت: دار إحياء التراث العربی.
۲۵. نجفی، علی بن جعفر. (۱۴۲۲ق). **شرح خیارات اللمعة**. قم: مؤسسه النشر الاسلامی، التابعة لجماعة المدرسين بقم المقدسة.
۲۶. یزدی، سید محمدکاظم طباطبایی. (۱۴۰۹ق). **العروة الوثقی**. چاپ دوم. بیروت: مؤسسه الأعلمی للمطبوعات.
۲۷. یزدی، سید محمدکاظم طباطبایی. (۱۴۲۱ق). **حاشیه المکاسب**. چاپ دوم. قم: مؤسسه اسماعیلیان.

جستارهای

فقهی و اصولی

سال هشتم، شماره پیاپی ۲۷

تابستان ۱۴۰۱

۱۶۰



## References

### *The Holy Qur'an*

1. Ibn Sayyidah, Abū'l-Ḥasan 'Alī ibn Ismā'īl. 1997/1417. *Al-Mukhaṣṣ*. Beirut: Dār 'Ihyā al-Turāth al-'Arabī.
2. al-Ardabīlī, Aḥmad Ibn Muḥammad (al-Muḥaqqiq al-Ardabīlī). 1982/1403. *Majma' al-Fā'ida wa al-Burhān fī Sharḥ Īrshād al-Aqḥḥān*. Edited by Mujtabā al-Iraqī. Qom: Mu'assasat al-Nashr al-Islāmī li Jamā'at al-Mudarrisīn.
3. Azharī, MuḥammadibnAḥmad. 2000/1421. *Tahdhīb al-Lughat*. Beirut: Dār Ihyā' al-Turāth al-'Arabī.
4. Al-Iṣfahānī, Faṭḥullāh. 1398/1988. *Nukhbat al-Azhār fī Ahkām al-Khīyār*. Qom: al-Dār al-Kitā.
5. al-Gharawī al-Iṣfahānī, MuḥammadḤusayn (al-Muḥaqqiq al-Iṣfahānī, MīrzāNā'īnī, Kumpānī). 1998/1418. *Hāshīyat Kitāb al-Makāsib*. Qom: Anwār al-Hudā.
6. al-Anṣārī, Murtaḍā Ibn Muḥammad Amin (al-Shaykh al-Anṣārī). 1995/1415. *Kitāb al-Makāsib*. al-Mu'tamar al-'Ālamī Bimunasabat al-Dhikrā al-Mi'awīyya al-Thānīyya li Milād al-Shaykh al-A'zam al-Anṣārī.
7. al-Anṣārī, Murtaḍā Ibn Muḥammad Amin (al-Shaykh al-Anṣārī). 1996/1416. *Farā'id al-Uṣūl*. 5<sup>th</sup>. Qom: Mu'assasat al-Nashr al-Islāmī li Jamā'at al-Mudarrisīn.
8. al-Jawharī, Ismā'il Ibn Ḥammād. 1990/1410. *al-Ṣiḥāḥ: Tāj al-Lughat wa Ṣiḥāḥ al-'Arabīyyah*. Edited by Aḥmad 'Abd al-Ghafūr 'Aṭār. Beirut: Dār al-'Ilm li al-Malāyīn.
9. al-Ṭabāṭabā'ī al-Hā'irī, al-Sayyid 'Alī (Ṣāḥīb al-Rīyaḍ). 1418/1997/. *Rīyaḍ al-Masā'il fī Tahqīq al-Ahkām bi al-Dalā'il*. Qom: Mu'assasat 'Āl al-Bayt li Ihyā' al-Turāth.
10. al-Ḥillī, Ḥasan Ibn Yūsuf (al-'Allāma al-Ḥillī). 1414/1994. *Tadhkirat al-Fuqahā'*. Qom: Mu'assasat 'Āl al-Bayt li Ihyā' al-Turāth.
11. Al-Ḥumayrī, Nashwān ibn Sa'id. 1999/1420. *Shams al-'Ulūm wa Dawā' al-Kalām al-'Arab min al-Kulūm*. Damascus: Dār al-Fikr.
12. Khādīmī Kūshā, Muḥammad 'Alī; 'Abdullāhī, Maḥmūd; Dirakhshāndūst, 'Askar, Arghawānī Fallāḥ, Waḥīd. 2018/1397. *Shinākh-t-i Bāz-thā-yi Rāyāih-yi dar Mawzū' Shinās-yi Fiqhī*. Fourth National and Second International Conference on Computer Games; Opportunities and challenges. Kāshān. <https://civilica.com/doc/895622>

- 13.al-Mūsawī al-Khumaynī, al-Şayyid Rūh Allāh (al-Imām al-Khumaynī). 1995/1415. *Makāsib al-Muḥaramah*. Qom: Mu'assasat Tanzīm wa Nashr Āthār al-Imām al-Khumaynī.
- 14.al-Mūsawī al-Khu'ī, al-Sayyid Abū al-Qāsim.. 1997/1417. *Miṣbāḥ al-Fiqāhat*. Transcribed by Muḥammad 'Alī Waḥīdī.
- 15.al-Mūsawī al-Khu'ī, al-Sayyid Abū al-Qāsim. 2002/1422. *Miṣbāḥ al-Uṣūl*. Qom: *Mawsū'at al-Imām al-Khu'ī*. Mu'assasat Iḥyā' Āthār al-Imām al-Khu'ī.
- 16.al-Ḥusaynī al-Rawḥānī, al-Sayyid Şadiq. 1991/1412. *Fiqh al-Şādiq*. Qom: Mu'assasat al-Imām al-Şādiq.
- 17.Einfelt-Nielsen Simon, Heidi Smith Jonas, Pejaris Tosca Suzana. 1397/2018. *For Understanding Video Games*. First Edition. Translated by Sayyid Mahdi Dabiştani. Tehran, Radio and Television University of the Islamic Republic of Iran.
- 18.al-Ṭurayḥī, Fakhr al-Dīn. 1995/1375. *Majma' al-Baḥrayn*. 3rd. Tehran: al-Maktabat al-Murtaḍawīyya li Iḥyā' al-Āthār al-Ja'fariyya.
- 19.al-'Āmilī al-Karakī, 'Alī Ibn al-Ḥusayn (al-Muḥaqqiq al-Karakī, al-Muḥaqqiq al-Thānī). 1993/1414. *Jami' al-Maqāsid fī Sharḥ al-Qawa'id*. 2<sup>nd</sup>. Qom: Mu'assasat Āl al-Bayt li Iḥyā' al-Turāth.
- 20.Firūzābādī, Majd al-Dīn. 2005/1426. *Al-Qāmūs al-Muḥīṭ*. 8<sup>th</sup>. Beirut: Mu'asissat al-Risālah.
- 21.al-Najafī, Muḥammad Ḥusayn (Kāshif al-Ghiṭā'). n.d. *Su'āl wa Jawāb*. Maṭba'at Kāshif al-Ghiṭā' al-'Āmma.
- 22.Crawford, Grray. 2018.1397. *Video Gamers*. 1<sup>st</sup>. Edited by Zeynab Madadī. Tehran: Radio and Television University of the Islamic Republic of Iran.
- 23.Al-Gīlānī Najafī, Mīrzā Ḥabībullāh Rashī. 1987/1407. *Fiqh al-Imāmīyah, Qism al-Khīyārā*. Qom: Maktabat al-Dāwarī.
- 24.al-Najafī, Muḥammad Ḥasan. 1983/1404. *Jawāhir al-Kalām fī Sharḥ Sharā'ī' al-Islām*. 7<sup>th</sup>. Edited by 'Abbās al-Qūchānī. Beirut: Dār Iḥyā' al-Turāth al-'Arabī.
- 25.Al-Najafī, 'Alī ibn Ja'far. 2002/1422. *Sharḥ Khīyārāt al-Lum'at*. Qom: Mu'assasat al-Nashr al-Islāmī li Jamā'at al-Mudarrisīn.
- 26.al-Ṭabāṭabā'ī al-Yazdī, al-Sayyid Muḥammad Kāzīm. 1409/1989. *al-'Urwat al-Wuṭḥā wa al-Ta'liqāt 'Alayhā*. Qom: Mu'assasat al-Sibṭayn al-'Ālimīyah.
- 27.al-Ṭabāṭabā'ī al-Yazdī, al-Sayyid Muḥammad Kāzīm. 2001/1421. *Ḥāshīyat al-Makāsib*. 2<sup>nd</sup>. Qom: Mu'asissat Ismā'īlyān.