

چالشهای بیع اکانت بازیهای مجازی در فقه مذاهب اسلامی و حقوق ایران

Doi: 10.22034/fm.2024.456279.2108

مرتضی چیت سزایان،^۱ شکبیا امیرخانی،^۲ الهام حاتمی^۳
(تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۲/۱۸، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۶/۱۰)

چکیده

امروزه بازیهای مجازی اقتصادی را تشکیل می‌دهند که بخشی از آن در اختیار سازندگان آنهاست که می‌توان آن را اقتصاد اولیه نامید و بخش دیگری از آن در اختیار کاربران است که می‌توان از آن به اقتصاد ثانویه تعبیر کرد. اقتصاد ثانویه ناشی از ویژگی رقابتی بازیهای مجازی است که باعث می‌شود گیرم‌ها به طرز باورنکردنی با یکدیگر در جست‌وجوی مزایای درون بازی رقابت کنند و به تبع با افزایش این مزایا و امتیازهای ناشی از آن، راه به‌سوی دنیای واقعی عرضه و تقاضا باز می‌شود که پول واقعی در آن نقش کلیدی ایفا می‌کند. هسته اولیه این اقتصاد را فروش اکانتها تشکیل می‌دهد. در این پژوهش بر آن هستیم با روش توصیفی - تحلیلی و با استناد به منابع کتابخانه‌ای این هسته اولیه را بحث و کنکاش نماییم و به این سؤال پاسخ دهیم که آیا اساساً بیع اکانت بازیهای مجازی از دیدگاه فقه مذاهب اسلامی مشروع است؟ نتایج پژوهش نشان می‌دهد که در فروش اکانت بازیهای مجازی سه چالش جدی وجود دارد: چالش فقهی که شامل مالکیت، مالیت، عینیت و غرری، لهوی و قماری بودن است؛ چالش عملی که شامل احراز شرایط متعاقدين، نقض حریم خصوصی و مقررات شرکتهاست و در نهایت چالش نظری که شامل رژیم حقوق بشری است. از میان چالشهای مذکور، چالش مالکیت از میان چالشهای فقهی براساس آموزه‌های فقهی مذاهب اسلامی، نقض حریم خصوصی و مقررات شرکتهاست و چالش نظری مشکل جدی برای بیع اکانت بازیهای مجازی محسوب شده و تا زمانی که نتوان این چالشها را رفع کرد، عملاً فروش اکانت بازیهای مجازی با مانع جدی مواجه است.

کلیدواژه‌ها: بازی مجازی، اکانت، بیع، فقه مذاهب اسلامی، چالشهای فقهی، چالشهای عملی.

۱. دانشیار، گروه فقه و حقوق، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه شهید مطهری، تهران، ایران /

m.chitsazian@motahari.ac.ir

۲. استادیار، گروه فقه و حقوق امامیه، دانشکده فقه و حقوق اسلامی، دانشگاه بین‌المللی مذاهب اسلامی، تهران،

ایران / sh.amirkhani@mazaheb.ac.ir

۳. دانشجوی دکتری فقه و مبانی حقوق اسلامی، دانشکده فقه و حقوق اسلامی، دانشگاه بین‌المللی مذاهب

اسلامی، تهران، ایران (نویسنده مسئول) / e.hatamy@yahoo.com

طرح مسئله

بازیهای رایانه‌ای نوعی سرگرمی هستند که با دستگاههای مجهز به پردازشگر الکترونیکی انجام می‌شود. اگرچه بازیهای مجازی در واقع نوعی از بازیهای رایانه‌ای محسوب می‌شوند، لکن به سبب ویژگیهای خاصشان، کاملاً با آنها متفاوت است. در واقع بازیهای رایانه‌ای به هر نوع بازی گرافیکی و یا متنی گفته می‌شود که از طریق رایانه و یا سایر وسایل الکترونیکی مجهز به میکرو کنترلرهای ویژه انجام می‌شود.

این بازیها از بدو ورود به عرصه بازیگری، یعنی سال ۱۹۷۰م، با دو اقتصاد کلان مواجه شده‌اند: اقتصاد اولیه که شرکتهای سازنده بازیهای آنلاین آن را ساخته‌اند و بدین ترتیب از طریق فروش این‌گونه بازیها به کاربران در سراسر جهان در سنین مختلف شروع به درآمدزایی می‌کنند؛ اقتصاد ثانویه که در دل بازیها توسط کاربران ظهور پیدا کرده است؛ بدین ترتیب که کاربران در سراسر جهان از طریق توسعه و پیشرفت در درون بازی، امتیازهای زیادی کسب می‌کنند و نهایتاً این امتیازها را به دیگر کاربران که مشتاق این بازیها هستند، می‌فروشند. طراحان Ultima Online اولین کسانی بودند که این پدیده را در محل کار مشاهده کردند، زمانی که یک قلعه در دنیای بازی آنها به قیمت چند هزار دلار در سایت حراج آنلاین eBay فروخته شد. این آغاز بازاری بود که تا سال ۲۰۰۶ بیش از ۱ میلیارد دلار ارزش داشت. بازیکنان ساعتها صرف کسب ثروت در بازی، کسب امتیازهای بازی و کسب قدرت و اعتبار برای شخصیت‌های خود می‌کنند تا ثمره کارهای مجازی‌شان در مقابل پول واقعی مبادله شود. این نوع تجارت به‌گونه‌ای است که برخی از شرکتهای چینی این کار را به تجارت اصلی خودشان تبدیل کرده‌اند و صدها «کشاورز طلا» را به‌کار گرفته‌اند که در تلاش برای احتکار منابعی که می‌توانند به بازیکنان در کره جنوبی یا ایالات متحده فروخته شوند، بازی می‌کنند.

ریشه این تجارت عظیم و با سود فراوان را باید در بازیهایی دانست که نیازمند ایجاد اکانت هستند؛ زیرا شرکتهای سازنده بازی غالباً در طراحی بازیها، دو نوع خدمات را در نظر می‌گیرند: خدماتی که رایگان هستند و در نتیجه بسیاری از افراد می‌توانند، رایگان و بدون صرف هزینه به انجام بازی بپردازند؛ و خدماتی که رایگان نیستند؛ خدماتی که غالباً از یک طرف بسیار مهیج است و افراد به آنها تمایل زیادی دارند و از طرف دیگر شرط دسترسی به آنها ایجاد اکانت است و این همان نقطه‌ای است که تاجران اقتصاد ثانویه

فرصت را غنیمت می‌شمردند و ضمن کسب امتیازها و ارزشهای درون بازی، از طریق فروش اکانت بازی آن را در اختیاران خریداران می‌گذارند.

حجم گسترده این تجارت و فزونی پیشاپیش، آن را تبدیل به یک پدیده فقهی و حقوقی نموده است؛ پدیده‌ای که امروزه منشأ پیدایش مسائل فقهی و حقوقی گوناگون شده است و یکی از این مسائل، مشروعیت و قانونی بودن بیع اکانت این دسته از بازیهاست. در این پژوهش در پی کنکاش و بررسی این مسئله مهم فقهی و حقوقی هستیم و اینکه آیا بیع اکانت این قبیل از بازیها از نظر فقه مذاهب اسلامی مشروع است؟ بیع آنها با چه چالشهایی مواجه است؟ آیا پاسخ فقهی و حقوقی مناسب در فقه مذاهب اسلامی برای این چالشها وجود دارد؟

در این پژوهش در پاسخ به سؤالات مذکور، چالشهای بیع اکانت بازیهای مجازی احصا و آن را در سه بخش یعنی، چالشهای فقهی، چالشهای عملی و در نهایت چالشهای نظری را بحث و بررسی می‌کنیم. با تتبع در پایگاههای علمی، همچون نورمگز و نت علم، پژوهشی که حاوی بحثهای همه‌جانبه باشد، یافت نشد؛ هرچند در برخی از پژوهشها، ازجمله تحلیل فقهی و حقوقی خرید و فروش اکانت بازیهای مجازی، به نوپسندگی مرتضی وصالی ناصح به این مسئله پرداخته شده است، ولی این پژوهش صرفاً به دو چالش فقهی آن پرداخته است و به سایر چالشهای پرداخته نشده است؛ لذا فزونی روزافزون این‌گونه تجارتها و کمبود منابع پژوهشی در این حوزه، ضرورت پژوهش جدید را می‌طلبد.

ماهیت شناسی اکانت (حساب کاربری)

کاربران ابزارهای مجازی ازجمله ابزارهای رایانه‌ای، با سه نوع سیستم مواجه هستند: (۱) سیستمهای تک کاربر، مانند لب‌تاپ و موبایل؛ (۲) سیستمهای چند کاربر، مانند بازیهای آنلاین؛ (۳) سیستمهایی که میزبان کاربران «مهمان» هستند، مانند وبسایتهای تجارت الکترونیک. از میان این سیستمهای سه‌گانه، در سیستم نوع نخست، کاربران غالباً در ورود به سیستم، نیازمند تمهیدات خاصی برای ورود نیستند، هرچند ممکن است طراحان سیستمها، امکانات خاصی برای ورود این کاربران در نظر بگیرند که به‌اختیار خود می‌توانند از آن استفاده کنند؛ اما در سیستم نوع دوم و نوع سوم، ورود کاربران منوط به تمهیدات خاصی است که به‌مثابه ابزار امنیتی عمل می‌کند. ریشه این تمهیدات خاص را

باید در نوع کاربست سیستمها مشاهده کرد. سیستمهای نوع دوم و سوم، سیستمهایی هستند که کارکرد عمومی دارند و برای بهره‌برداری عموم طراحی شده‌اند و این بهره‌برداری مستلزم این است که اطلاعات اولیه ارائه‌شده توسط کاربر را در خود داشته باشند؛ هم-چنان‌که فعالیتهای مربوط به کاربر نیز در فهرست اصلی ذخیره می‌شوند؛ بنابراین لازم است برای محافظت از این اطلاعات شخصی کاربران، تمهیدات خاصی در نظر گرفته شود و اشخاص ثالث بدان دسترسی نداشته باشند؛ هرچند مدیران سیستم به این اطلاعات جهت مدیریت دسترسی دارند. یکی از این تمهیدات خاص، ایجاد اکانت یا حساب کاربری است. این حساب معمولاً شامل نام کاربری و رمز عبور است که توسط کاربر تعریف می‌شود و به وی امکان می‌دهد تا ضمن دسترسی به اینترنت و خدمات مختلف، به‌عنوان یک ابزار امنیتی برای محافظت از اطلاعات شخصی و حریم خصوصی، به‌کار ببندد و بدین ترتیب با داشتن یک حساب کاربری، کاربر می‌تواند از خدمات وب بدون نگرانی از سرقت اطلاعات شخصی خود استفاده کند.

بنابر آنچه گفته شد، اکانت یا حساب کاربری را می‌توان این‌گونه تعریف کرد: «اکانت یا حساب کاربری عبارت است از نام کاربری و رمز عبوری که صرفاً دارنده آن می‌تواند به‌واسطه آن به سیستم موردنظر وارد شود و از خدمات موردنظر آن استفاده کند.»

چالشهای فقهی

۱. چالش مالیت بازیهای مجازی

مالیت یکی از شرایط قراردادی است که برای شرایط عوضین در نظر گرفته می‌شود؛ هم-چنان‌که ماده ۲۱۵ ق.م. نیز بدان تصریح می‌کند: «مورد معامله باید مالیت داشته و متضمن منفعت عقلایی مشروع باشد.» با وجود این اتفاق نظر بر اعتبار آن به‌عنوان یکی از شرایط عوضین، در تعریف آن هیچ اتفاق نظری وجود دارد. در میان حقوقدانان مال چنین تعریف شده است: «به چیزی گفته می‌شود که بتواند دادوستد شود و از نظر اقتصادی ارزش مبادله را داشته باشد» (امامی، ۱۳۷۷ش، ج ۱، ص ۱۹)؛ «مال چیزی است که به علت منافع واقعی یا اعتباری آن، مورد رغبت عقلا واقع شده و در مقابل آن تقدینه یا چیز دیگری می‌پردازند» (گرجی، ۱۳۶۹ش، ج ۲، ص ۳۱۱) و: «مال عبارت است از چیزی که دارای ارزش اقتصادی باشد» (شهیدی، ۱۳۸۷ش، ص ۵).

در میان فقهای شیعه نیز دو دسته تعریف مشهود و معروف دیده می‌شود: دسته‌ای از تعاریف سعی می‌کند که معیار مشخصی را برای مال برگزیند: «آنچه در ازای آن مال داده می‌شود» (نائینی، ۱۳۷۳ق، ج ۱، ص ۳۳۹)؛ «مال چیزی است که منفعت قابل توجهی ندارد» (نجفی، ۱۴۰۴ق، ج ۲۲، ص ۳۴۳)؛ «مال چیزی است که خرید و فروش آن از نظر شرع حلال باشد و منفعت عقلایی داشته باشد» (مقدس اردبیلی، ۱۴۰۳ق، ج ۸، ص ۵۳)؛ «هر جنسی که در نزد عرف مال محسوب شود، مالیت دارد، اعم از اینکه اصلش مباح باشد یا نه» (طوسی، ۱۳۸۷ق، ج ۸، ص ۲۰). در مقابل، دسته‌ای از تعاریف به عناصرشناسی مال می‌پردازد: «مال چیزی است که عرفاً مردم برای به‌دست آوردن آن رقابت می‌کنند و معاوضه آن سفهی نیست» (مظفر، بی‌تا، ج ۱، ص ۱۵۸)؛ «مال چیزی است که مردم نسبت بدان رغبت دارند و در زندگی مردم دخیل است» (موسوی بجنوردی، ۱۳۹۱ق، ج ۲، ص ۲۰۹).

تنوع و تعدد در تعریف مال که در فقه شیعه به‌ترتیبی که ذکرش آمد، در نزد فقها اهل- سنت نیز با فزونی بیشتر قابل مشاهده است؛ هرچند در یک رویکرد کلی می‌توان تعریف فقها اهل سنت را جدا از اختلافات جزئی که ذکرش خواهد آمد، به دو دسته تقسیم کرد:

الف) دسته نخست: رویکرد فقهای حنفی: فقهای حنفی مال را بر مبنای محسوس بودن و مادیت بیان می‌کنند؛ بدین معنا که مال باید از قبیل اعیان باشد؛ لذا در تعریف آن آورده‌اند: ۱- «چیزی که طبیعت فرد به آن گرایش دارد و می‌تواند برای مواقع نیاز ذخیره شود» (ابن نجیم مصری، بی‌تا، ج ۵، ص ۲۷۷)؛

۲- «هر چیزی که می‌توان در اختیار داشت، آشکار کرد و به‌طور معمول از آن استفاده کرد» (زحیلی، بی‌تا، ج ۴، ص ۲۸۷۵)؛

۳- «آنچه می‌توان به دست آورد و آشکار کرد و به‌طور عادی بتوان در شرایط غیراضطراری از آن منتفع باشد».

از این تعاریف به‌خوبی روشن می‌شود که اولاً فقها حنفی منافع و حقوق را از مفهوم مال خارج می‌دانند؛ ولو اینکه منافع و حقوق موردنظر دارای قیمت باشد؛ ثانیاً چیزی مال تلقی می‌شود که از نظر شرع در شرایط غیراضطراری جایز الانتفاع باشد؛ در نتیجه اگر صرفاً در شرایط اضطراری قابل انتفاع باشد، مال محسوب می‌شود؛ ثالثاً صرف اینکه شیء موردنظر شرعاً جایز الانتفاع باشد، کافی نیست؛ بلکه منفعت آن باید معتنا باشد؛ لذا یک

دانه گندم یا جو مال محسوب نمی‌شود. بر مبنای سه نکته اخیر برخی از نویسندگان در تعریف جامع آن آورده‌اند: «فالمال عند الحنفية هو الشيء العيني المباح الانتفاع به عادة، وبالإمكان حيازته وإحرازه: مال در نزد حنفیه عبارت است از شی عینی که انتفاع از آن عادتاً مباح باشد و امکان حیازت و احراز آن وجود داشته باشد» (ابن نجیم مصری، بی‌تا، ج ۵، ص ۲۷۷).

ب) دسته دوم: رویکرد جمهور اهل سنت: بر خلاف فقهای حنفی تقیید مال به عین در سایر مذاهب اهل سنت مشاهده نمی‌شود؛ بلکه بنابر عقیده این فقها لزومی وجود ندارد که مال عینیت داشته باشد.

فقهای مالکی در تعریف مال آورده‌اند:

۱- مال عبارت است از چیزی که قابلیت تملک را دارد و بدان وسیله ید دیگران از آن سلب می‌شود؛

۲- مال عبارت است از چیزی که میل آدمی بدان تعلق می‌گیرد و برای انتفاع در نظر گرفته می‌شود؛

۳- مال هر چیزی است که می‌توان به طور عرفی و مشروع از آن استفاده کرد. فقهای شافعی نیز چنین بیان داشته‌اند:

۱- «مال چیزی است که ارزشی داشته باشد که به واسطه آن فروخته می‌شود و متلف آن ملزم (به جبران) می‌شود، هرچند کم‌مقدار باشد و مردم آن را طرد نمی‌کنند» (سیوطی، ۱۴۱۱ق، ص ۳۲۷)؛

۲- مال عبارت است از هر آنچه که از آن منتفع می‌شود؛ بدین معنا که مردمان از آن بهره‌مند شوند و آن بر دو قسم است: اعیان و منافع. اعیان بر دو قسم است: جماد و حیوان.

تعریف فقهای حنبلی از این قرار است:

فقهای حنبلی برعکس فقهای سایر مذاهب اختلاف چندانی در تعریف ندارند و در یک تعریف جامع از نظر حنبلیان آورده‌اند: «مال عبارت است از هر آنچه که منفعت حلال داشته باشد و این حلیت منافع از باب حاجت یا نیازمندی نباشد؛ در نتیجه اگر چیزی منفعتی نداشته باشد یا منفعت آن حرام باشد، مال محسوب نمی‌شود.»

از میان تعاریف مذکور به جز عنصر مادیت در تعریف فقهای حنفی، دو عنصر را برای مالیت می‌توان استخراج کرد: (۱) رغبت مردم به چیزی؛ (۲) ارزش اقتصادی داشتن آن. بنابراین در صورتی که بتوان این دو عنصر را در اکانت بازیهای مجازی احراز کرد، می‌توان گفت این اکانتها مالیت دارند. درباره هر دو عنصر، بهترین دلیل بر اثبات امکان آن وقوع آن در خارج است و فراوان در سطح جامعه مشاهده می‌شود که افراد در سطوح مختلف اقدام به ایجاد حساب بازی می‌کنند. درباره عنصر دوم نیز همین وضعیت حاکم است؛ زیرا با اندکی جست‌وجو در فضای مجازی مشاهده می‌شود که افرادی زیادی اقدام به خرید و فروش آن می‌کنند.

حتی با فرض اینکه احراز این دو عنصر را مشکل بدانیم، همچنان بنابر تعریف برخی از فقها از مالیت، صدق مالیت از اکانتهای بازی دور از ذهن نیست. توضیح مطلب اینکه، بنابر نظر مشهور و حتی قریب به اتفاق، مالیت از شرایط عوضین است و در صورتی که عوضین مالیت نداشته باشند، بیع آن صحیح نیست؛ در مقابل برخی از فقهاء این گزاره را نقد نموده‌اند و گفته‌اند مالیت از شرایط عوضین نیست؛ چرا که چه‌بسا چیزی مالیت نداشته باشد ولی برخی از افراد برای خرید آن تمایل داشته باشند و به عنوان مثال ممکن است نامه پدر بزرگ شخصی برای مردمان ارزش اقتصادی نداشته باشد، ولی برای شخص بسیار ارزشمند باشد و حاضر باشد پول هنگفتی بابت آن بپردازد (خمینی، ۱۴۲۱ق، ج ۳، ص ۸).

۲. غرری بودن بیع اکانت بازیهای مجازی

غرر در اصطلاح، حول محور خطر و جهل می‌چرخد؛ در فقه شیعه، برخی از فقیهان آن را به معنای جهل دانسته‌اند (شهید اول، ۱۴۰۰ق، ص ۶۲) و برخی دیگر آن را به معنای جهل توأم با خطر و برخی دیگر نیز آن را به صرف خطر معنا کرده‌اند (نراقی، ۱۴۱۷ق، ص ۸۹). در فقه اهل سنت نیز اختلاف در تعریف غرر مشاهده می‌شود. در فقه حنفی غرر را در دو مورد دانسته‌اند: ۱. جهالتی که ناشی از وجود مبیع باشد (ابن عابدین، ۱۴۱۲ق، ج ۵، ص ۶۲)؛ ۲. جهالتی که ناشی از وجود مبیع، عقد، صفت و مقدار آن است (سرخسی، ۱۴۱۴ق، ج ۱۲، ص ۱۹۴). از این تعریف روشن می‌شود که در نگاه فقهای حنفی غرر هم به معنای خطر است و هم به معنای جهل و شامل هر دو معنا می‌شود. در میان فقها مالکی نیز کم‌وبیش همین معنای مورد نظر فقها حنفی قابل برداشت است؛ چرا که غرر را شامل

جهالت در مبیع، ثمن و صفات آنها می‌دانند (صاوی، بی‌تا، ج ۳، ص ۹۱). روشن است که جهالت در مبیع و ثمن ناشی از جهالت و شک نسبت به وجود آنهاست که طبق این معنا غرر به معنای خطر است و جهالت در صفات ناشی از جهل به اوصاف مبیع و ثمن است که طبق این معنا غرر به معنای جهل است. در نزد فقها شافعی نیز غرر عبارت است از هر آنچه مشکوک است و سرانجام آن روشن نباشد، وفق این تعریف نیز غرر بر خطر قابلیت انطباق دارد و شامل جهل نمی‌شود. در نزد فقهای حنبلی نیز غرر عبارت است از اینکه به علت جهالت در تحصیل یا مقدار یا عدم توانایی بر تحویل آن، سرانجام و تکلیفش مشخص نباشد (ابن قدامه، ۱۳۸۸ق، ج ۶، ص ۱۹۱).

همان‌طور که از این تعاریف روشن می‌شود، مشهور فقها اهل سنت، غرر را اعم از جهل دانسته‌اند؛ بدین ترتیب که هر جهلی غرر است ولی هر غرری جهل نیست و بنابراین قائل به هم‌پوشانی مصداقی جهل و غرر هستند (قرافی، بی‌تا، ج ۳، ص ۲۶۵؛ کاسانی، ۱۴۰۲ق، ج ۴، ص ۱۶۳؛ ابن رشد حنفی، ۱۴۲۵ق، ج ۳، ص ۳۴۶). با این وجود، خواه غرر را معادل جهل بدانیم و خواه جهل توأم با خطر و خواه صرف خطر و خواه قائل به هم‌پوشانی باشیم، چندان تأثیری در نتیجه حقوقی ندارد؛ زیرا در منابع فقهی و حقوقی هر چهار معنا مبطل قراردادهای دانسته شده است و مشاهده می‌شود که مصادیق متعددی از جهل منشأ بطلان قرارداد شده است، مانند قراردادهایی که در آن مورد عقد، نامعلوم است؛ هم‌چنان‌که مصادیق متعددی از غرر به معنای جهل توأم با خطر و صرف خطر وجود دارد که وصف مذکور موجب بطلان قرارداد می‌شود، مانند تردید نسبت به اینکه مورد معامله وجود دارد یا نه و علم نداشتن نسبت به قابل تسلیم یا قابل تسلیم نبودن مورد معامله.

در فروش اکانت بازیهای مجازی از میان سه معنای مذکور، معنای سوم یعنی صرف خطر مجری است؛ بنابر این ادعا، فروش اکانت بازیهای مجازی را باید از قبیل قراردادهای پرریسک دانست. ریسک‌پذیر بودن این‌گونه قراردادهای سه صورت قابل تصور است:

- صورت اول: در مباحث ابتدایی نمونه‌هایی از مقررات شرکتهای سازنده مطرح شد که در آن، سازنده‌ها متذکر شده‌اند که در صورتی که مقررات بازی از طرف کاربران نقض شود، اکانت آنها بسته خواهد شد؛ بنابراین هر آن ممکن است که در صورت تخلف از مقررات ولو اینکه آگاهانه نباشد، اکانت بسته شود و مورد عقد از بین برود. به عنوان مسئله در برخی از موارد و مطابق مقررات شرکت سازنده بازی، کاربر باید بازی را صرفاً در یک

دستگاه و آی پی نصب کند و در صورت تشخیص و اطلاع شرکت به نصب بازی در دستگاه یا آی پی جدید دسترسی کاربر جدید به اکانت مقدور نخواهد بود. این مسئله زمانی پریسک است که بنابر مقررات برخی از شرکتهای سازنده هر گونه اشتراک گذاری از قبیل خرید و فروش اکانت بازی ممنوع است و لذا اگر شرکت متوجه معامله باشد، اقدام به حذف یا تعلیق اکانت می‌کند.

- صورت دوم: شرکتهای سازنده به استمرار ارائه بازیها تا مرحله نهایی تعهدی ندارند؛ لذا ممکن است شرکتها در موقعیتهای زمانی متعدد اقدام به حذف بازی کنند.

- صورت سوم: سومین صورتی که باعث پریسک شدن این گونه قراردادها می‌شود، این است که کاربر فروشنده به راحتی می‌تواند آدرس اکانت و یا پسورد آن را بعد از فروش تغییر دهد؛ زیرا کاربر فروشنده به آدرس اکانت و پسورد دسترسی دارد.

به نظر می‌رسد، این میزان خطر چندان مضر به صحت قرارداد نباشد؛ زیرا با تتبع در انواع قراردادها در فقه می‌توان خطر را به سه دسته تقسیم کرد: دسته نخست: دسته‌ای از قراردادها که اساساً خطر در ماهیت قرارداد نهفته است، مانند بیمه؛ دسته دوم: قراردادهایی که خطر در آن عارضی است، مانند قراردادهای که در آن علم به قابلیت تسلیم عوضین وجود ندارد و در نهایت دسته سوم: قراردادهایی است که تَوَّام با خطر است؛ منتها خطری که معتنا به نیست (نگاه کنید به: بهاروندی، ۱۳۸۸، ص ۲۳۸؛ سرمدی، ۱۳۹۴، صص ۱۰۷-۱۰۵). به نظر می‌رسد فروش اکانتها را باید از قبیل قراردادهای سوم دانست و این گونه قراردادها باطل نیستند؛ زیرا اولاً اگر روال این گونه باشد که قراردادهایی با این اندازه خطر، باطل تلقی شود، عملاً باید بخش قابل توجهی از معاملاتی که امروزه شکل می‌گیرد باطل دانست، مانند خرید و فروش سهام؛ ثانیاً بسیاری از قراردادها در فقه وجود دارد که با وجود خطری بودن، فقها آنها را صحیح دانسته‌اند، مانند عقد مضاربه، عقد مزارعه، عقد مساقات و عقد قبالة و ثالثاً بخشی از این خطرها قابل تأمین هستند، مانند خطر عودت اکانت توسط کاربر فروشنده که خریدار می‌تواند در قالب تمهیدات لازم این خطر را به صفر برساند و رابعاً بخشی از این مخاطرات، خطرهای کاملاً آگاهانه است و در هر معامله‌ای اندازه‌ای این ریسکها وجود دارد و در نتیجه مشمول قاعده اقدام خواهند بود.

۳. چالش عین بودن مبیع

ماده ۳۳۸ قانون مدنی در تعریف عقد بیع آورده است: «تملیک عین در مقابل عوض مبیع». از این تعریف چنین برمی آید که از نظر قانون‌گذار در عقد بیع شرط است که مبیع عین باشد؛ به این معنا که مبیع باید موجود متعین خارجی، مادی و ملموس باشد و بتوان با دست بدان شاره کرد. بنابر این نگره، بیع اموال غیرمادی و ناملموس باطل خواهد بود و از آن جهت که اکانت نیز امری غیرمادی و غیرملموس است، بیع آن صحیح نخواهد بود. ریشه این نگره را باید در مبانی فقهی جست؛ چرا که بنابر نظر برخی از فقها، از شرایط مبیع این است که عین باشد؛ البته این شرط را شامل ثمن نمی‌دانند. این دسته از فقها در تعریف عقد بیع آورده‌اند: «بیع عقدی است که با آن، عین مملوک از شخصی به شخص دیگر در مقابل عوض مشابه یا مخالف آن در وصف بر وجه تراضی منتقل می‌شود» (شریف مرتضی، ۱۴۰۵ق، ج ۲، ص ۲۶۵).

کسانی که چنین دیدگاهی دارند، استدلالهای متعددی ابراز داشته‌اند. عده‌ای بر اجماع تکیه زده‌اند و گفته‌اند عینیت مبیع اجماعی است (خمینی، ۱۴۲۱ق، ج ۱، ص ۳۱). این سخن با رویه‌ای که فقها داشته‌اند در تعارض است؛ بدین معنا که در برخی از تعاریفی که از فقها آمده است، تقیید به عین دیده نمی‌شود، بلکه به جای آن از تعبیر شبیه به «ملک» استفاده کرده‌اند. به عنوان مثال محقق حلی در تعریف عقد بیع آورده است: «هو اللفظ الدال علی نقل الملك، من مالک إلی آخر، بعوض معلوم» (محقق حلی، ۱۴۰۹ق، ج ۲، ص ۲۶۷). هم‌چنین برخی از فقها حتی با وجود اینکه از لفظ عین در تعاریفشان استفاده کرده‌اند، به این تقیید پایبند نبوده‌اند، لذا بیع خدمت مدبر را جایز می‌دانند (طوسی، ۱۳۸۷ق، ج ۱، ص ۱۷۱).

گروهی نیز به ادله لفظی تمسک جستند؛ از جمله اینکه متبادر از مبیع این است که عین باشد و تبادر از علایم حقیقت است (طباطبایی یزدی، ۱۴۲۱ق، ج ۱، ص ۵۳). این مستمسک با این اشکال مواجه است که منشأ این تبادر ناشی از غلبه وجودی مبیع در طول اعصار است، نه اینکه این تبادر ناشی از غلبه استعمال در عرف نیست (خمینی، ۱۴۲۱ق، ج ۱، ص ۳۲). علاوه بر این، برخی از فقها به صحت سلب تملیک منافع و حقوق از بیع نیز تمسک جستند؛ بدین معنا که تملیک غیر عین بیع نیست و صحت سلب از علایم

حقیقت است (طباطبایی یزدی، ۱۴۲۱ق، ج ۱، ص ۵۳). این سخن نیز با این اشکال مواجه است که چه دلیلی بر این سلب‌انگاری وجود دارد؟

در مقابل، کسانی که تقیید عقد بیع به عین را قبول ندارند و گاهی به برخی از روایات تمسک می‌جویند که در آن مبیع عین نیست؛ مانند روایت فروش خدمت مدبر: «سکونی از امیرالمؤمنین علیه السلام نقل می‌کنند که رسول خدا صلی الله علیه و آله خدمت عبد مدبر را فروخت ولی خودش را فروخت» (خمینی، ۱۴۲۱ق، ج ۱، ص ۳۵). هم‌چنین روایت فروش سکونت خانه: «اسحاق بن عمار می‌گوید: از عبد صالح امام موسی کاظم علیه السلام درباره شخصی سؤال کردم که خانه‌ای را در اختیار دارد، ولی مال خودش نیست، اما در دست پدرانش بوده و آن پدران هم می‌گفتند که این خانه برای آنها نیست و نمی‌دانند مال چه کسی است، آیا می‌شود این خانه را فروخت و ثمنش را گرفت؟ امام علیه السلام فرمودند: دوست ندارم آنچه مال خودش نیست، بفروشد. عرض کردم صاحب آن را نمی‌شناسد و نمی‌داند مال چه کسی است و اصلاً گمان نمی‌کنم صاحبی داشته باشد. فرمودند: دوست ندارم آنچه مال خودش نیست، بفروشد. عرض کردم آیا می‌تواند سکونت آن را که در دست دارد، بفروشد و بگوید سکونت خودم را فروختم و همان‌گونه که در دست من بود، در دست تو باشد؟ فرمودند: بله، به این نحو می‌فروشد» (حر عاملی، ۱۴۰۹ق، ج ۱۷، ص ۳۳۶).

در نهایت گاهی نیز به ضرورت‌های امروزی تمسک می‌جویند با این تقریب که تقیید مبیع به عین، با فزونی اموال غیرمادی سازگار نیست و تقیید مبیع به عین در تعریف عقد بیع را برای خروج موضوع عقد اجاره از دایره عقد بیع می‌داند؛ زیرا اگر عقد بیع شامل منافع باشد، عملاً میان عقد اجاره و عقد بیع تداخل حاصل می‌شود (کاتوزیان، ۱۳۹۵ش). علاوه بر این عده‌ای ماده ۳۳۸ قانون مدنی را منسوخ می‌دانند؛ با این تقریب که در قوانین بعد از تصویب قانون مدنی، مواردی فراوانی یافت می‌شود که بیع اموال غیرمادی صحیح شمرده شده است، مانند فروش سهام در ماده ۱۶۷ لایحه قانونی اصلاح قسمتی از قانون تجارت مصوب سال ۱۳۴۷ و ماده ۲ قانون نحوه انتشار مشارکت اوراق مشارکت مصوب ۱۳۷۶ (جعفری لنگرودی، ۱۳۵۷ش، ج ۱، ص ۴۶۲).

برعکس آنچه در فقه شیعه گذشت، در فقه اهل سنت، به غیر از فقها حنفی، دیگر مذاهب اعتقادی به لزوم عین بودن مبیع ندارند. مطابق دیدگاه فقیهان مالکی، شافعی و حنبلی پاره‌ای از حقوق نیز مال محسوب می‌شوند؛ هم‌چنان‌که بر مالیت منافع تصریح نموده‌اند. در

وجه آن گفته‌اند از کلمه «شیء» که در عبارات اهل لغت استفاده شده می‌توان فهمید که نیازی نیست مال وجود خارجی داشته باشد. لذا هر چیزی که قابلیت تملک داشته باشد از موجود به وجود حقیقی یا اعتباری و یا معدوم نظیر منافع مصداق مال است.

در مقابل فقیهان حنفی برخلاف جمهور فقهای اهل سنت تعریفی از مال ارائه داده‌اند که بر اساس آن منافع و حقوق، حتی حقوق مالی از دایره شمول مال خارج گشته و اعیان تنها مصداق اموال محسوب می‌شوند؛ بدین ترتیب مال که از شرایط صحت بیع است، صرفاً محدود به اعیان خواهد بود و در نتیجه صرفاً اعیان قابلیت بیع را خواهند داشت. ایشان در تعریف مال گفته‌اند: «مال پدیده‌ای است که سرشت انسانها به آن تمایل داشته باشد. در مقابل آن، بها پرداخت شود و تصرف دیگران در آن ممنوع باشد. برخی دیگر گفته‌اند: مال، پدیده‌ای است که علاوه بر تمایل انسانها به آن قابلیت ذخیره شدن را داشته باشد (بنگرید به: مسئله تعریف مال در مباحث پیشین).

عمده استدلال فقها حنفی برای عدم مالیت منافع این است که مال چیزی که قابلیت تمول را داشته باشد؛ بدین معنا که بتوان آشکار کرد و آن را ذخیره کرد و بدین ترتیب بتوان عندالحاجه از آن استفاده کرد؛ حال آنکه منافع نه قابلیت آشکارشدن را دارد و نه قابلیت ذخیره کرد؛ زیرا که از قبیل موجودات متصرم‌الوجود است که با گذر زمان متلاشی می‌شود (زیلعی، ۱۳۱۳ق، ج ۵، ص ۱۲۲).

این استدلال از نظر جمهور اهل سنت یعنی فقهای حنبلی، مالکی و شافعی انتقاد جدی شده است و بر نقد آن آورده‌اند که در نزد عرف منافع مال محسوب می‌شود و نظر عرف نیز حجت است (همان، ج ۵، ص ۲۳۴)؛ هم‌چنان‌که تتبع در امور معاملی مردم نشان می‌دهد که بیشتر مردم اعیان را صرفاً به جهت خودشان خواهان نیستند، بلکه هدف بیشتر آنها بهره‌مندی از منافع آن است (ابن شاس، ۱۴۲۳ق، ج ۲، ص ۷۱۲).

به نظر می‌رسد همان‌طور که برخی از صاحب‌نظران تصریح کرده‌اند، تقید مبیع به عینیت (به غیر از منافع) هیچ دلیل منطقی و روشنی ندارد و صرفاً تکیه بر برخی از ادله‌ای است که پشتوانه قطعی ندارند. بنابر آنچه گفته شد، بیع اکانت مانعی از حیث تقید مبیع به عینیت ندارد.

۴. لَهوی بودن بازیهای مجازی

امکان لَهوی بودن بازیهای مجازی یکی دیگر از چالشهای است که در بیع اکانت بازیهای مجازی می تواند مشکل ساز باشد؛ بدین تقریر که چون نفس بازیهای مجازی لَهوی است و لَهو نیز حرام است، در نتیجه بیع اکانت بازیهای مجازی به اعتبار نامشروع بودن بازی مجازی، مشروع نیست. در ادامه به بررسی این چالش فقهی پرداخته خواهد شد.

لَهو در لغت به معنای هر آنچه انسان را به خود مشغول سازد و از کارهای مهم و اساسی باز دارد، آمده است: «اللَّهُوُ: مَا شَغَلَكَ مِنْ هَوًى أَوْ طَرَبٍ. وَالْعَامَّةُ تَقُولُ: تَلَهَّيْتُ. وَ يُقَالُ: اَلْهَيْئَةُ اِلْهَاءٌ، أَى: شَغَلَتْ» (فراهیدی، بی تا، ج ۴، ص ۸۷)؛ «اللَّهُوُ: مَا يَشْغُلُ الْإِنْسَانَ عَمَّا يَعْنِيهِ وَ يَهْمُهُ» (حسینی زبیدی، بی تا، ج ۲۰، ص ۱۷۰)، لَهو در اصطلاح نیز هرچند از معنای لغوی فاصله نگرفته است، ولی از حیث قبض و بسط موضوع اختلاف نظر وجود دارد؛ لذا برخی از فقها لَهو را به «هر آنچه آدمی را از یاد خدا غافل سازد» (سبزواری، ۱۴۲۳ق، ج ۱۶، ص ۱۵۸) تعریف کرده اند و عده ای دیگر نیز به «لَهو آن چیزی است که انسان از آن لذت می برد و برخاسته از قوای شهوانی است» (انصاری، ۱۴۱۵ق، ج ۲، ص ۴۶) معنا کرده اند.

به نظر می رسد، در ماهیت شناسی، در صدق لَهو بر بازیهای مجازی بنابر هر دو تعریف نمی توان شک کرد؛ زیرا بنابر تعریف نخست بازیهای مجازی آدمی را از یاد خدا غافل می کند و بنابر تعریف دوم نیز همین صدق برقرار است، زیرا بیشتر افراد از باب سرگرمی و تلذذ به بازی روی می آورند. با این وجود، این صدق لَهو بر بازیهای مجازی به معنای حرمت آن نیست. توضیح مطلب اینکه در حکم شرعی لَهو میان فقها اختلاف نظر وجود دارد، بسیاری از فقها متقدم معتقد هستند که مطلق لَهو حرام است؛ زیرا لَهو در آیات و روایات قبیح و مذمت شده است و ثبوت قبیح و مذمت با حرمت آن در تلازم است (ابن- ادریس حلی، ۱۴۱۰ق، ج ۲، ص ۱۲۴). در مقابل گروهی از فقها و به ویژه متأخران حرمت مطلق لَهو را نمی پذیرند. این دسته از فقها لَهو را صرفاً محدود به لَهو حرام نمی دانند، بلکه شامل، لَهو مباح، لَهو مستحب و لَهو مکروه می دانند. این دسته از فقها ادله دسته نخست را ناتمام می دانند؛ بدین صورت که در بخشی از ادله ای که بدان استناد شده است، حرمت لَهو مقید به برخی از قیود شده است، مانند آیه شریفه: «وَمِنَ النَّاسِ مَنْ يَشْتَرِي لَهْوَ الْحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَنْ سَبِيلِ اللَّهِ» (لقمان، ۶) که مقید به گمراهی از سبیل الله شده است و در بخشی

دیگر از ادله دیگر که حرمت مقید به قیودی نشده است، باتوجه به اینکه ادله قطعی بر جواز برخی از اقسام لهو وجود دارد (مانند اسب‌سواری) نمی‌توان به مقتضای اطلاق آن عمل کرد (خویی، بی‌تا، صص ۶۴۶-۶۴۵).

اختلاف مذکور، با همین کیفیت، در میان مذاهب اهل سنت نیز مشاهده می‌شود؛ بدین صورت که حنفیون و مالکیون معتقد هستند، اصل و قاعده اولیه در لهو، حرمت آن است، مگر اینکه دلیلی برای اباحه آن باشد. این دسته از فقها به روایاتی استناد می‌کنند که در آن لهو به طور مطلق باطل شمرده شده است، مانند روایتی که از رسول خدا ﷺ نقل شده است: «کل شیء یلهو به الرجل باطل؛ إلا رمی الرجل بقوسه وتأدیه فرسه وملاعبته أهله، فإنهن من الحق» (سمرقندی، ۱۴۱۴ق، ج ۳، ص ۳۴۵؛ ابن‌ملقن، ۱۴۳۱ق، ج ۲، ص ۱۸۸)؛ در مقابل، فقهای شافعی و حنبلی معتقد هستند، اصل و قاعده اولیه در لهو حلیت آن است؛ مگر اینکه دلیل بر حرمت آن باشد (ابن‌ملقن، ۱۴۳۱ق، ج ۲، ص ۱۸۸؛ ابن‌رشد، ۱۴۰۸ق، ج ۱۷، ص ۵۷۸). فقهای شافعی و حنبلی استثنای مذکور را شامل مصادیقی می‌دانند که در آن لهو اثر زیانباری بر روح می‌گذارد؛ مانند عادت کردن به سستی و خودداری از انجام کارها و وظایف زندگی و در نتیجه اگر لهو به گونه‌ای باشد منجر به تعطیلی امور زندگی شود، حرام است و در غیر این صورت حرام نیست.

به نظر می‌رسد، بنابر همه دیدگاهها نمی‌توان بیع اکانت بازیهای مجازی را نامشروع دانست؛ زیرا اولاً بنابر دیدگاه گروهی از فقها شیعه، فقهای حنفیون و مالکی‌ها آنچه حرام است، نفس بازی مجازی است و این مسئله ملازمه‌ای با حرمت بیع اکانت ندارد؛ به عبارت دیگر نفس بیع اکانت نامشروع نیست، بلکه آنچه نامشروع است، نفس بازی مجازی است؛ مگر اینکه از طریق ادله دیگر مانند مقدمه حرام یا جهت نامشروع، وجهی برای حرمت آن قائل شد، مانند آنچه در ذیل برخی از فروع فقهای در خصوص فروش مال مباح با علم به به‌کارگیری آن در جهات حرام، مانند فروش انگور به فردی که قصد اتخاذ شراب دارد، آمده است و ثانیاً بر نفس بیع اکانت بازی مجازی که اطلاق لهو نمی‌شود و در نتیجه حرمتی نخواهد بود.

اما بنابر دیدگاه فقهای متأخر شیعه، فقهای شافعی و حنبلی، تا زمانی که مفسده‌ای بر بازیهای مجازی مترتب نشود، نمی‌توان آن را نامشروع دانست؛ به عنوان مثال در بعضی از بازیهای مجازی مستقیم یا به طور غیرمستقیم به مقدسات دینی هجوم صورت گرفته و

شاهد توهینهایی به خداوند یکتا، ساحت مقدس انبیای الهی، ائمه اطهار^{علیهم السلام} و کتب آسمانی هستیم و همچنین در برخی از بازیهای رایانهای مسلمانان عامل شرارت و بدبختی جهان معرفی می‌شوند و در مقابل، آمریکاییها انسانهایی خیر و بشردوست نشان داده می‌شوند و بعضاً این بازیها همواره دارای صحنه‌های مبتذل بوده و از سویی به مرور زمان موجب آسیبهای روحی و خشونت کاربران می‌شود و در نتیجه در غیر از مواردی که موجب مفسده می‌شود، دیگر حتی از حیث مقدمه حرام یا جهت نامشروع با اشکالی روبه‌رو نخواهد بود.

۵. قمار بودن بازیهای مجازی

طرح قمار بودن بازیهای مجازی یکی دیگر از چالشهای است که در بیع اکانت بازیهای مجازی می‌تواند مطرح باشد؛ بدین تقریر که چون نفس بازیهای مجازی قمار است و قمار نیز حرام است، در نتیجه بیع اکانت بازیهای مجازی به اعتبار نامشروع بودن قمار، مشروع نیست.

قمار در لغت به معانی، میسر، غلبه و پیروزی، فریب دادن و در نهایت بازی توأم با گروگذاری آمده است (هدائی، ۱۴۰۳ش). لیکن در اصطلاح، فقهای شیعه در اعتبار ابزارهای مخصوص به قمار و گروگذاری به عنوان یکی از عناصر قمار اختلاف نظر دارند. توضیح مطلب اینکه بازیها از چهار حالت خارج نیستند: ۱) حالتی که در آن بازی با ابزار مخصوص قمار و گروگذاری است؛ ۲) حالتی که در آن بازی همراه با ابزار مخصوص قمار و بدون گروگذاری است؛ ۳) حالتی که بازی همراه با ابزار مخصوص قمار نیست ولی همراه با گروگذاری است؛ ۴) حالتی که بازی نه همراه با ابزار مخصوص قمار هست و نه همراه با گروگذاری. قدر متیقن از قمار حرام، حالت نخست است و لیکن در رابطه با حالتی دیگر میان فقها اختلاف نظر وجود دارد (همان).

بحث از قمار در فقه اهل سنت نیز با فراز و فرودهای متعددی همراه است؛ هرچند به-مانند فقه شیعه در حرمت آن میان فقهای اهل سنت اتفاق نظر وجود دارد.

به هر روی در فقه حنفی در تعریف قمار آورده‌اند:

۱- «حقیقته تملیک المال علی المخاطرة؛ حقیقت قمار عبارت است از تملیک مال به-

نحو مخاطره آمیز» (جصاص، ۱۴۱۲ق، ج ۲، ص ۴۶۵)؛

۲- «أنه تمليك على سبيل المخاطره؛ قمار عبارت است از تمليك به نحو مخاطره آمیز» (ابن عابدین، ۱۴۱۲ق، ج ۵، ص ۲۵۷)؛

۳- «تعليق الملك على الخطر؛ قمار عبارت است از تعليق ملكيت بر خطر».

در فقه شافعی نیز در تعریف آن آورده‌اند:

۱- «الذی لا یخلو الداخل فیه من أن یکون غارماً إن اخذ او غارماً إن اعطی؛ قمار عبارت است از اینکه کسی که وارد قمار می‌شود از دو حال خارج نیست: یا بدهکار می‌شود اگر چیزی را اخذ کند یا اعطا کند» (ماوردی، ۱۴۱۹ق، ج ۱۹، ص ۲۲۵)؛

۲- «القمار: أن یکون الرجل متردداً بین الغنم و الغرم؛ قمار عبارت است از اینکه شخص مردد است بین جلب منفعت و پرداخت غرامت».

در فقه حنبلی نیز این تعریف وارد شده است: «أن یؤخذ مال الانسان و هو على مخاطرة هل یحصل له عوضه أو لا یحصل؛ قمار عبارت است از اینکه مال انسان را اخذ کنند حال آنکه او در مخاطره است که آیا عوضی را خواهد ستاند یا نه» (ابن تیمیه، ۱۴۲۵ق، ج ۱، ص ۴۹۰).

در فقه مالکی نیز شبیه تعاریف پیش را آورده‌اند: «ما یتخاطر الناس علیه؛ آنچه که انسان بر آن مخاطره کند».

بنابر تعاریف پیشین روشن می‌شود که برخلاف فقهای شیعه، فقهای اهل سنت، قمار را صرفاً محدود به بازی نکرده‌اند، بلکه بر هر نوع معامله‌ای که توأم با مخاطره باشد، اطلاق قمار می‌شود. بنابر این تعاریف، اساسی‌ترین عنصر در ماهیت قمار مخاطره‌آمیز بودن آن است؛ به این معنا که معلوم نیست شخص سود خواهد برد یا زیان.

به نظر می‌رسد، این چالش نیز به مانند لهوی بودن، مانع صحت بیع اکانت نیست؛ زیرا اولاً بنابر تعریف شیعه، در صورتی که به مانند برخی از فقها، قمار را مقید به ابزار مخصوص بدانیم، در اینکه بتوان بازیهای مجازی را ابزار مخصوص قمار بدانیم، تردید وجود دارد و حداقل در عرف چنین موردی محرز نیست و به موجب اصل عدم، می‌توان گفت بازیهای مجاز ابزار مخصوص قمار نیست و در صورتی که به مانند عده‌ای از فقها قمار را مقید به گروگذاری بدانیم، این مسئله در بازیهای مجازی وجود ندارد و نهایت چیزی که در بازیهای مجازی وجود دارد، بهره‌مندی از امکانات بیشتر است که آن هم از طرف سازنده بازی به فروش می‌رسد، نه از رقیب بازیکن و لذا در برخی از اسفقتات نسبت به این

مسئله از طرف مراجع تعریضی نشده است؛ به عنوان مثال درباره سؤالی با عنوان «در برخی از بازیهای آنلاین، برای اینکه شخص به مراحل بعدی برود، باید برخی از امکانات بازی را از سایت این بازیها خریداری کند. این کار باعث می شود پول مملکت از کشور خارج شود و به اقتصاد کشور ضرر وارد گردد. آیا انجام این گونه از بازیها جایز است؟»، غالب مراجع تقلید در صورت عروض مفسده آن را جایز ندانسته اند و به این شیوه معامله قمار اطلاق نکرده اند. البته روشن است که اگر در بازیهای مجازی شرایط به گونه ای باشد که گروگذاری صدق شود، بنابر برخی از مبانی فقها، قمار صدق می کند، مانند برخی از بازیها که ابتدا مقداری پول داده تا وارد بازی شد و سپس در صورت برد بازیکن، اصل پول و جایزه به بازیکن بازگردانده می شود و در صورت باخت بازگردانده نمی شود.

ثانیاً با فرض صدق قمار بر بازی مجازی، بر نفس بیع اکانت بازی مجازی که اطلاق قمار نمی شود و ثانیاً ملازمه ای میان قماربودن بازی مجازی و در نتیجه حرمت آن و مشروعیت بیع اکانت وجود ندارد؛ مگر اینکه با استناد به مقدمه حرام یا جهت نامشروع قائل به بطلان گردید.

اما بر مبنای تعریف فقهای اهل سنت نیز می توان ادعای اخیر را مطرح کرد؛ با این تقریر که در تعریف فقهای اهل سنت از قمار مفهوم مخاطره نقش بسته است. به این معنا که روشن نیست نافع خواهد بود و یا ضار؛ در حالی که روشن است که در بیع اکانت چنین مخاطراتی نیست؛ زیرا تکلیف عوضین از هر دو طرف روشن است و اکانت به مشتری می رسد و عوض نیز به فروشنده و در نتیجه مخاطره ای در این میان نیست.

۶. چالش رابطه کاربر و اکانت بازیهای مجازی

انسانها برای اینکه بتواند در اشیاء پیرامون خود تصرف حقوقی داشته باشند، لازم است رابطه قانونی و شرعی میان وی و آن شیء برقرار باشد؛ بدین معنا که یا باید مالک آن باشد یا مأذون از طرف مالک و یا نهایتاً مجوز قانونی داشته باشند و لذا در منابع فقهی و حقوقی یکی از شرایطی که برای متعاقدين لحاظ گردیده است، مالکیت یا مأذونیت وی نسبت به مورد عقد است (انصاری، ۱۴۱۵ق، ج ۳، ص ۳۴۵). تعیین رابطه کاربر و اکانت بازیهای مجازی نیز از این مسئله مستثنا نیست، لذا باید بررسی کرد که چه نوع رابطه میان کاربر و اکانت برقرار است؟ آیا رابطه کاربر و اکانت رابطه مالکانه است؟ بدین معنا که

کاربر مالک اکانت است یا اینکه رابطه غیرمالکانه همچون حق انتفاع برقرار است و شرکت سازنده صرفاً اجازه استفاده و بهره‌برداری از این اکانت را به کاربر می‌دهد، نه اینکه اکانت را به تملک کاربر دریاورد. تعیین این رابطه نقش مهمی در امکان بیع اکانت بازیهای مجازی ایفا می‌کند؛ بدین ترتیب که در صورتی که کاربر مالک اکانت معرفی شود، وی می‌تواند اقدام به بیع اکانت کند ولی در صورتی که وی مالک اکانت تلقی نشود، نمی‌تواند اقدام به بیع اکانت کند.

از یک طرف در سطح قوانین و مقررات نصی که به تعیین این رابطه پرداخته باشد، وجود ندارد و از طرف دیگر در دکتترین حقوقی نیز این مسئله چندان مبرهن نشده است. با این وجود، به نظر می‌رسد، مجموع شواهد و قرائن به نفع رابطه مالکانه نیست؛ زیرا اولاً بسیاری از شرکتهای سازنده بازیهای مجازی، به صورت گسترده، اختیارات فراوانی برای خود در نظر می‌گیرند و این اختیارات باعث می‌شود که آنها به تناسب خط‌مشیها و مقررات خود اکانت را ببندند، به عنوان مثال، در بند «ج» ماده ۵ آیین‌نامه یکی از بازیهای معروف با عنوان «pubg mobile» آمده است: «مهم است که اطلاعات دقیق، کامل و به‌روز حساب بازی خود را در اختیار ما قرار دهید و موافقت می‌کنید که چنین اطلاعاتی را برای حفظ آن به روز کنید. اگر این کار را نکنید، ممکن است حساب بازی شما را معلق یا فسخ کنیم.»؛ هم‌چنان‌که در ماده ۶ آیین‌نامه مذکور صراحتاً اعلام می‌کند که اجازه بازی را در صورت رعایت نکردن مقررات موردنظر نخواهد داد. این گستردگی اختیارات در بستن اکانتها محدود به شرکتهای سازنده بازی نیست، بلکه در سایر حسابهای رسمی موجود نیز می‌توان آن را مشاهده کرد. به عنوان مثال در خط‌مشیهای توئیتر آمده است: «ما ممکن است در هر زمانی، با دلیل یا بدون دلیل حساب شما را معلق کنیم یا ارائه تمام یا بخشی از خدمات را به شما متوقف کنیم»؛ هم‌چنان‌که در بند ۱۵ شروط اینستاگرام برای ایجاد حساب، آمده است: «نقض هر یک از این توافقات منجر به بستن حساب اینستاگرام می‌شود» (Walker, 2012, p.17). روشن است که این نحوه تعامل با کاربران با رابطه مالکانه تناسبی ندارد؛ زیرا هر رابطه مالکانه متصف به ویژگیهای ذیل است:

۱- مطلق بودن مالکیت: بدین معنا که هر مالکی نسبت به مایملک خود حق همه‌گونه تصرف و انتفاع دارد مگر در مواردی که قانون استثناء کرده باشد (ماده ۳۰ ق.م) و در نتیجه

هر مالکی تا جایی که قانون و شرع اجازه می‌دهد، می‌تواند هر گونه تصرف در ملک خود داشته باشد؛

۲- انحصاری بودن مالکیت: بدین معنا که هر مایملکی به صاحب یا صاحبان آن متعلق می‌باشد و در نتیجه هر کس نمی‌تواند نسبت به هر چیزی ادعای مالکیت داشته باشد. ماده ۳۱ قانون مدنی در این باره بیان می‌کند: «هیچ مالی را از تصرف صاحب آن نمی‌توان بیرون کرد مگر به حکم قانون»؛

۳- دائمی بودن حق مالکیت: بدین معنا که حق مالکیت فرد بر مایملک به صورت مادام‌العمر است و در نتیجه مالک می‌تواند تا آخر عمر از آن استفاده کند و سپس آن را به ورثه خود منتقل کند (سربازیان، ۱۳۹۴ش، ص ۵۹).

وجود اختیارات گسترده در تعلیق یا بستن اکانت، در تعارض با هر سه ویژگی رابطه مالکانه است. علاوه بر این می‌توان این گونه استدلال کرد که شرکت سازنده خالق اولیه بازی و محتوای آن بوده و در نهایت ملکیت بازیها متعلق به شرکت سازنده است. آنچه این نظریه را تقویت و تأیید می‌کند، مقررات و خط‌مشیهای شرکتهای سازنده است؛ بدین صورت که هنگام ایجاد حساب کاربری، هیچ اشاره‌ای نسبت به اینکه کاربر مالک حساب کاربری است، نمی‌کند، بلکه برعکس یا تصریح می‌کنند که حقوق مربوط به اکانت متعلق به شرکت است یا بدون اشاره به آن تعلق محتوای اکانت به کاربر را تأیید می‌کند که به دلالت التزامی بر نفی مالکیت کاربر نسبت به اکانت دلالت دارد. به عنوان مثال در بند «د» ماده ۵ آیین‌نامه بازی «pubg mobile» آمده است: «عدم اشتراک‌گذاری حساب. شما نمی‌توانید فروش، فروش مجدد، اجاره، اجاره، اشتراک‌گذاری یا دسترسی به حساب بازی خود را به شخص دیگری ارائه دهید.»

در مقابل این دیدگاه که مقرون به استدلالها و شواهد متعدد است، برخی معتقد هستند که کاربر مالک حساب کاربری است؛ با این استدلال که این حسابها توسط کاربر ایجاد می‌شود، لذا مالکیت آنها نیز در اختیار کاربران است. عده‌ای نیز به حق کاربر برای «دسترسی و استفاده از حساب رسانه‌های اجتماعی» استناد می‌کنند (yan Finguerra, 2024).

به نظر می‌رسد هر دو استدلال عقیم است؛ زیرا ملازمه‌ای میان ایجاد حساب کاربری و حق کاربر برای «دسترسی و استفاده از حساب رسانه‌های اجتماعی» و ایجاد مالکیت

وجود ندارد و ایجاد حساب کاربری امتیازی و موقعیتی است که شرکتها در اختیار آنها قرار می‌دهد تا در فضای موردنظر به فعالیت بپردازند. شاهد بر این مدعا تصریح یا اشاره - های مقررات بازیهای آنلاین است که بخشی از آن در مطالب پیشین ذکر شد. حق کاربر برای «دسترسی و استفاده از حساب رسانه‌های اجتماعی» نیز به اشکال مذکور مبتلاست؛ زیرا فارغ از اینکه تأسیس چنین حقی و تعیین تکلیف شرکتهای سازنده شبکه‌های اجتماعی به آن محل بحث است، توسعه دامنه آن به شرکتهای سازنده بازیهای مجاری محل تردید جدی است. علاوه بر این چنین حقی نهایتاً حق استفاده را فراهم می‌کند و دلیل برای مالکیت کاربر نیست.

ممکن است در کنار دو دیدگاه اخیر - یعنی نفی رابطه مالکانه و اثبات رابطه مالکانه - برخی با توجه به شرایطی که شرکتهای تولیدکننده بازی دارند، به این نتیجه متمایل شوند که رابطه میان کاربر و اکانت از نوع رابطه مالکانه است، لکن این رابطه مالکانه از نوع مالکیت مطلق نیست، بلکه از نوع مالکیت متزلزل است. توضیح مطلب اینکه: دکترین حقوقی همان‌طور که سابقاً مطرح شد حق مالکیت را حق مستقر می‌دانند؛ بدین معنا که مالکیت شخصی بر چیزی مطلق، منحصر و دایم است (کاتوزیان، ۱۳۹۵، ش، ج ۱، ص ۱۰۵)؛ در صورتی که این ویژگی یعنی استقرار در شرف تزلزل باشد، به آن مالکیت متزلزل می‌کند.

در همین راستا برخی از صاحب‌نظران در مقام تعریف آورده‌اند: هرگاه مالکیت با یک یا چند حق عینی در هم آمیزد یا اینکه با حق خیار در عین و زمان واحد همراه باشد، مالکیت متزلزل به وجود می‌آید و بنابر این تعریف در صورتی که حق غیری بر شیء مملوک تعلق بگیرد یا اینکه امکان انحلال قرارداد وجود داشته باشد، مالکیت مالک بر آن شیء از قبیل مالکیت متزلزل خواهد شد. به عنوان مثال اگر باع ملکی را به دیگری بفروشد و بدین صورت حق خیاری برای خود در ضمن قرارداد گنجانده باشد و مثلاً شرط کرده باشد تا زمان معینی حق فسخ معامله را دارد، در این صورت هرچند مبیع به ملکیت مشتری در می‌آید، ولی با توجه به اینکه امکان اعمال حق فسخ از سوی باع وجود دارد، لذا مالکیت وی متزلزل است.

در مقابل تعریف پیشین، برخی تعریف نسبتاً گسترده‌ای مطرح کرده‌اند؛ بدین صورت که مقصود از مالکیت متزلزل، صرفاً مالکیت با وجود تعلق حق غیر یا احتمال انحلال عقد

نیست، بلکه مقصود از آن حالتی است که پیدایش و ثبوت مالکیت و به دیگر سخن، قطعی شدن مالکیت منوط به تعیین تکلیف وضعیت احتمالی دیگری است و تا هنگامی که این وضعیت مشخص نشود، نمی‌توان از مالکیت قطعی سخن گفت؛ مثلاً مالکیت زوجه نسبت به مهر تا قبل از دخول زوج به او احتمالی است؛ زیرا تا قبل از دخول، تمام مهر در مالکیت او نیست، بلکه صرفاً نصف مهر در مالکیت مهر است.

بنابر آنچه گفته شد، ممکن است برخی اظهار کند شرایطی که شرکتهای تولیدکننده بازیهای برای کاربران در نظر می‌گیرند، مانند وضعیت حق خیار یا وضعیت احتمالی اخیرالذکر است و در نتیجه در عین اینکه کاربر مالک اکانت است، ولی این مالکیت منوط به رعایت شرایط خاص شرکتهاست و تا زمانی که پایبند این شرایط است، او مالکیت اکانت را دارد ولی در صورتی که این پایبندی را نداشته باشد، این مالکیت منتفی می‌شود و بدین صورت مالکیت وی نسبت به اکانت معلق بر شرایط شرکت است و بدین ترتیب مالکیت وی از قبیل مالکیت متزلزل خواهد بود.

به نظر می‌رسد این تحلیل نیز باتوجه به آنچه گذشت، چندان معتبر نباشد؛ چرا که اولاً در مواردی که به‌نحو مصرح یا ضمنی شرکت تولیدکننده نسبت به نفی رابطه مالکانه اظهار کرده است، دیگر این تحلیل جایی ندارد؛ زیرا شرکت مالک بازی است و او می‌توان ضوابط خودشان را اعمال کند و ثانیاً در مواردی که چنین اظهاری نیست، می‌توان گفت که ایجاد اکانت امتیازی است که شرکتها به کاربران می‌دهد و در نتیجه تملیک و تملک در این میان نیست.

البته عدم مالکیت حساب کاربری، به این معنا نیست که کاربر مالک محتوای تولیدشده نیست؛ لذا به‌وفور یافت می‌شود که کاربران محتوای خود را به اشتراک می‌گذارند؛ هم-چنانکه هم در دکتترین حقوقی طرفدار دارد (Finguerra-DuCharme, 2024, p.2) و هم در مقررات بازیها پذیرفته شده است. مثلاً در بند «۲» مقررات بازی «diablo3» آمده است: «ما ادعای هیچ حق مالکیتی بر محتوای کاربر ایجاد شده توسط شما نداریم. محتوای کاربری که ایجاد می‌کنید مال شما باقی می‌ماند.» این رویه در مقررات شبکه‌های اجتماعی نیز جاری است و لذا اینستاگرام درباره محتوای اکانتها می‌نویسد: «ما ادعای مالکیت محتوای شما را نداریم که در سرویس یا از طریق آن پست می‌کنید و شما آزاد هستید محتوای خود را در هر کجا که می‌خواهید با دیگران به اشتراک

بگذارید.» و یا همان‌که در مقررات توثیر آمده است: «شما حقوق خود را در مورد هر محتوا [هر گونه اطلاعات، متن، گرافیک، عکس یا سایر مطالب آپلود شده، دانلود شده یا ظاهر شده در خدمات] را که در سرویسها یا از طریق آن ارسال می‌کنید، پست می‌کنید یا نمایش می‌دهید، دارید.»

چالشهای عملی

۱. چالش احراز شرایط متعاقدين

یکی از چالشهای عملی درباره بیع اکانت بازیهای مجازی این است که احراز شرایط مقرر در قانون برای بایع از سوی مشتری ممکن نیست؛ زیرا بازیهای مجازی و همچنین معاملات پیرامون آن همگی در بستر فضای مجازی بوده و بعضاً به صورت جهانی صورت می‌پذیرد و از آنجایی که کاربران این بازیها اغلب از نسل نوجوان و جوان هستند احراز شرایط مقرر قانونی از جمله بلوغ و رشد درباره آنها مشکل جدی است. این مسئله از آن جهت حائز اهمیت است که یکی از مهم‌ترین شروط صحت عقد بیع عبارت است از اینکه بایع و مشتری بالغ، عاقل و رشید باشند (انصاری، ۱۴۱۵ق، ج ۳، ص ۲۷۳ به بعد) و از آنجایی که کاربران این بازیها اغلب نوجوان و جوان بوده موجب تردید در تحقق بلوغ شرعی و سن رشد بایع شده است که در این حالت بیع اکانت بازی محل اشکال است.

برای حل این چالش راه‌حلهای دقیقی قابل تصور است. به این صورت که می‌بایست بیع اکانت بازیهای مجازی مقید به احراز هویت بایع و وجود شرایط قانونی در آن از طریق ایجاد یک سازوکار جهت انجام این قبیل معاملات صورت پذیرد، مثلاً می‌توان از طریق ایجاد فروشگاههای مجازی و با شرط احراز هویت بایع و خریدار این قبیل معاملات صورت پذیرد که در این صورت بیع صحیح بوده و هیچ اشکالی به آن وارد نیست؛ یا اینکه می‌توان از شیوه‌های احراز در قراردادهای الکترونیکی همچون امضای الکترونیکی بهره‌مند شد (مافی، ۱۴۰۰ش، ص ۳۰۳).

۲. نقض حریم خصوصی

نقض حریم خصوصی یکی از نگرانیهای جدی در بازی آنلاین است که کارشناسان آی‌تی در سراسر جهان بدان اذعان دارند. این مسئله زمانی رخ می‌دهد که برای ایجاد یک

حساب آنلاین، شرکت‌های سازنده بازی اغلب کاربر را ملزم به ثبت‌نام، آدرس پستی، آدرس ایمیل و تاریخ تولد آنها می‌کنند. همچنین ممکن است اطلاعات پرداخت را برای خریدهای درون بازی خواسته و ذخیره کنند. شرکتها اغلب به‌طور خودکار برخی از اطلاعات جغرافیایی را جمع‌آوری می‌کنند تا نزدیک‌ترین سرور و همچنین بازیکنانی را در محدوده مکانی مشابه برای بازی را برای کاربران ارائه دهند. این شرکتها اغلب با هدف فعال کردن و گاهی اوقات حتی تأمین مالی تجربه‌های چندنفره در متن بازی، مدیریت شبکه‌ای از مخاطبین و تعاملات میان آنها، اقدام به جمع‌آوری داده‌ها می‌کنند (Dasgupta, 2022, p.38).

وقتی این اطلاعات در کنار هم قرار می‌گیرند، نمایه دقیقی از عادات و شخصیت کاربران را ایجاد می‌کند و بدین ترتیب تبلیغ‌کنندگان از این برای غوطه‌ور کردن کاربران در تبلیغات هدفمند استفاده می‌کنند یا ممکن است از طریق نقض داده‌ها به دست افراد اشتباهی بیفتند و بدین ترتیب هویت کاربران را در معرض خطر قرار می‌دهد یا همچنان‌که گیمرها زمانی که داندلود بازیهای ارزان‌تری را انتخاب می‌کنند، می‌توانند در شبکه‌ای از مشکلات گرفتار شوند و ناآگاهانه در را به روی ویروسها و بدافزارها باز کنند. گرفتار شدن در معرض ایمیل‌های فیشینگ، تبدیل شدن به هدف زورگویان سایبری، مواجهه با تهدیداتی مانند برنامه نویسی متغلبانه به دلیل روشهای ورود ناامن، و استفاده از نامهای کاربری و رمزهای عبور یکسان در تمام پلتفرمهای بازی می‌تواند هویت کاربر را در برابر هکرها آسیب‌پذیر کند (Sanders, 2010, p.114).

این مسئله زمانی تشدید می‌شود، که پای خریدوفروش اکانتها نیز در میان باشد؛ بدین ترتیب که اولاً همان‌طور که سابقاً مطرح شد، برخی از گیمرها به طرز باورنکردنی رقابتی هستند و همیشه در جست‌وجوی مزایای درون بازی هستند. این تلاش برای تسلط، نوعی اقتصاد غیرعادی را به وجود آورده است - اقتصادی که توسط سازندگان بازی کنترل نمی‌شود. در عوض، بر اساس اصول دنیای واقعی عرضه و تقاضا هدایت می‌شود و پول واقعی در آن نقش دارد. جریان پول واقعی پای هکرها و مجرمان سایبری را به بازیهای مجازی باز کرده و پلتفرمهای بازی آنلاین و کاربران آنها را اهدافی وسوسه‌انگیز می‌بینند. لذا مشاهده می‌شود، یکی از مشکلات رایج، از دست دادن محصولات بازی، حسابها یا حتی گروگان گرفتن محصولات برای باج‌خواهی است. تصور کنید پول واقعی و ساعت‌های

بی‌شماری را در یک بازی خرج می‌کنید تا چیزی با ارزش را به دست آورید، ناگاه ناپدید می‌شود یا به سرقت می‌رود. هکرها اغلب اقام مجازی را ربوده و می‌توانند آنها را با پول نقد معامله کنند یا اطلاعات شخصی کاربران را بفروشند و ثانیاً با تبادل اکانتها عملاً اطلاعات موجود در اکانتها در دسترس مشتری قرار می‌گیرد و بدین ترتیب به یک تهدید بالقوه برای نقض حریم خصوصی فروشندگان تبدیل می‌شود.

۳. چالش مقررات شرکتهای

شرکتهای سازنده بازی اغلب آیین‌نامه یا مقرراتی برای بازیهای خود در نظر می‌گیرند که به صورت یک طرفه کاربران مجبور به موافقت با آنها هستند، در غیر این صورت اجازه دسترسی به بازی به آنها داده نمی‌شود. هرچند بخشی از این مقررات ممکن است با اصول حقوقی همچون حمایت از طرف ضعیف قرارداد در محاکم قضایی قابل رفع باشد ولی از آن جهت که در این زمینه قانون‌گذاری صریحی وجود ندارد، عملاً چنین حمایت‌های قانونی ناشی از اصول حقوقی مسلم، ره به جایی نمی‌برد.

به هر روی یکی از این مقرراتی که در بازیهای مشهور مشاهده می‌شود، تصریح به غیرقابل‌واگذاری بودن این بازیهاست؛ به عنوان مثال:

۱- در بند «د» ماده (۵) آیین‌نامه «pubg mobile» آمده است: «عدم اشتراک‌گذاری حساب. شما نمی‌توانید فروش، فروش مجدد، اجاره، اشتراک‌گذاری یا دسترسی به حساب بازی خود را به شخص دیگری ارائه دهید. ما تمام حقوق قانونی و راه‌حلهای موجود را برای جلوگیری از استفاده غیرمجاز از خدمات خود محفوظ می‌داریم، از جمله و اما نه محدود به (این مواردی که در این ماده ذکر می‌شود) موانع تکنولوژیکی، نقشه‌برداری IP، و در موارد جدی، تماس مستقیم با ارائه‌دهنده خدمات اینترنتی درباره چنین استفاده‌های غیرمجاز.»

۲- در بند (۲) بازی «diablo3» آمده است: «با توجه به شرایط و ضوابط، بدین وسیله مجوزی غیرانحصاری، محدود، غیرقابل انتقال و آزادانه باطل می‌شود تا از این سرویس فقط برای استفاده شخصی و غیرتجاری خود و همان‌طور که ویژگیهای سرویس اجازه می‌دهد، استفاده کنید.»

۳- در بند (۲) سرفصل اول مقررات بازی «Valorant Game» آمده است: «شما مجاز به اشتراک گذاری یا استفاده از حساب بازی شخص دیگری نیستید. حساب شما فقط برای استفاده شماست.»

مقررات از این دست که از سوی شرکتهای سازنده بازی در قالب شروط ضمن آیین نامه ارائه می شود؛ به واقع باید از قبیل شروط ضمن یک مبادله (عقد) دانست. توضیح مطلب اینکه غالباً در بازیهای مجازی یک نوع مبادله صورت می گیرد؛ بدین صورت که شرکتهای امکان بازی را در اختیار کاربران قرار می دهند و کاربران نیز در قبال این امکان بازی، متعهد به ارائه بخشی از اطلاعات خودشان هستند؛ از جمله ایمیلها، شماره تلفن و غیره و بدین ترتیب عملاً یک نوع مبادله صورت می گیرد و در ضمن این مبادله شرکتهای شروط موردنظر خودشان را که در آیین نامه مقرراتی، بدان تصریح می شود، اعمال می کنند و کاربران برای اینکه بتوانند از این بازی استفاده بکنند، با این شروط موافقت می کنند.

شروطی که در ابتدای بحث بدان اشاره رفت از قبیل شروط فعل است؛ نه از قبیل شروط صفت و یا نتیجه؛ زیرا شرط فعل، آن است که در ضمن عقد، انجام دادن و یا ترک یک فعل مادی یا حقوقی بر یکی از متعاملین و یا بر شخص خارجی شرط شود؛ مثل آنکه در ضمن عقد شرط شود بایع خانه را تعمیر کند؛ در مسئله موردنظر ما نیز کاربران متعهد می شود که اکانت خود را به دیگران واگذار نکنند.

در صورتی که کاربر به این شرط عمل نکنند و در نتیجه اکانت خود را به دیگری واگذار کند؛ وفق قواعد فقهی و حقوق، شرکت می تواند توافق فیما بین را فسخ کند و درن تیجه حذف اکانت یا تعلیق اکانت که در شروط پیشین ذکرش به میان آمد، عملاً از حیث معنای مترادف فسخ است، هر چند اظهار برخی از تعابیر مانند بطلان تعبیر دقیقی نیست ولی از حیث معنایی به نظر می رسد همان معنای فسخ را می رساند و با توجه به اینکه تا قبل از فسخ عملاً توافق صحیح بوده است، لذا کاربر می تواند به موجب مقررات حفاظت از داده های شخصی از دادگاهها بخواهد تا شرکت را ملزم به حذف داده (حق بر فراموشی) کند (اسماعیلی، ۱۴۰۲ش، ص ۳۰).

علاوه بر این، طراحی بازیهای آنلاین، ذیل رژیم حقوق مالکیت فکری قرار می گیرد (زاهدی، ۱۳۹۶ش، ص ۹۹) و در نتیجه از قواعد و مقررات این رژیم پیروی می کند و یکی از قواعد مسلم که اتفاقاً فلسفه شناسایی این رژیم نیز است، حمایت از حقوق آفرینشهای

فکری است؛ بدین ترتیب که کسانی که آفرینش فکری خود را به ثبت می‌رسانند، از حقوق انحصاری محصول خود بهره‌مند می‌شود و قانون از آن حمایت می‌کند. با عنایت بر این نکته، عملاً در بازیهای آنلاین، سازنده‌ها می‌توانند علیه متخلف نسبت به نقض حقوق شرکت سازنده از طریق فروش اکانت طرح دعوی کنند.

چالش نظری

چالشهای بیع اکانت فضای مجازی، صرفاً محدود به قراردادی، فقهی و عملی یا فنی نیست؛ بلکه از حیث بنیانهای فلسفی نیز دچار تزلزل‌های جدی است. توضیح مطلب اینکه از یک طرف اکانتها یکی از مصادیق اتم داده‌های شخصی است؛ زیرا در تعریف داده شخصی آمده است: «داده‌های شخصی» به معنای هرگونه اطلاعات مربوط به یک شخص حقیقی شناخته شده یا قابل شناسایی («موضوع داده‌ها») است. یک شخص حقیقی قابل شناسایی شخصی است که می‌توان به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم، به‌ویژه با ارجاع به یک شناسه مانند نام، شماره شناسایی، داده‌های مکان، شناسه آنلاین یا یک یا چند ویژگی خاص فیزیکی، فیزیولوژیکی، هویت ژنتیکی، ذهنی، اقتصادی، فرهنگی یا اجتماعی، شناسایی کرد (GDPR, Art.4) و از آن جهت که اکانت قابلیت شناسایی صاحب اکانت را فراهم می‌کند، لذا داده شخصی محسوب می‌شود.

از طرف دیگر رژیم حقوقی حاکم بر داده‌های شخصی یا ذیل رژیم حقوق بشر است یا ذیل رژیم حقوق شخصیت که خود منتهی به رژیم حقوق بشر می‌شود (اسماعیلی، ۱۴۰۲ش، ص ۳۲) و حقوقی که مورد حمایت رژیم حقوق بشر هستند، قابل واگذاری نیستند؛ زیرا حقوق بشر دارای ویژگیهای از قبیل ذیل است: جهان‌شمولی، سلب‌ناپذیری و تساوی است و یکی از فروع سلب‌ناپذیری عدم قابلیت نقل و انتقال حقوق بشر است؛ زیرا حقوق بشر، جزو حقوق ذاتی و طبیعی افراد است و حقی که از چنین خصایصی (ذاتی و طبیعی بودن) برخوردار باشد، کسی صلاحیت نقل و انتقال آن را ندارد (محسنی، ۱۳۹۴ش، ص ۴۴۴).

نتیجه

امروزه بازیهای مجازی بخش قابل توجهی از زندگی نسل امروزی را به خود مشغول داشته است. طبق برآوردها تا سال ۲۰۲۱ بالغ بر ۲,۹۶ میلیارد گیمر از بازیهای مجازی جهانی در رایانه‌های شخصی، تبلتها و تلفنهای هوشمند استفاده می‌کنند؛ آماری که پیش بینی می‌شود تا سال ۲۰۲۴ به ۳,۳۲ میلیارد برسد. بنابراین امروزه ما با پدیده‌ای به نام اقتصاد بازی روبه‌رو هستیم که جای پای خود را در اقتصاد امروز محکم کرده است؛ واقعیتی که غیرقابل انکار است. این اقتصاد به مانند یک سکه دو روی دارد که می‌توان آنها را به ترتیب اقتصاد اولیه و اقتصاد ثانویه نامید. اقتصاد اولیه به واسطه تولیدکنندگان بازی اداره می‌شود و اقتصاد ثانویه به واسطه مصرف‌کنندگان. در این پژوهش به بررسی اقتصاد ثانویه پرداخته شد؛ اقتصادی که پایه اصلی آن را فروش اکانتها شکل می‌دهد.

نتایج این پژوهش نشان می‌دهد فروش اکانتها حداقل از سه زمینه با چالشهای کم‌وبیش مهمی مواجه است: چالش فقهی، چالش عملی و چالش نظری. از حیث چالشهای فقهی که شامل مالیت، غرری بودن، عین بودن مبیع، لهوی بودن، قمار بودن و مالکیت است، با توجه به اینکه میان مذاهب فقهی در این مسائل اختلاف نظر جدی وجود دارد، لذا نمی‌توان یک دیدگاه واحد را برحسب اقتضائات مذاهب فقهی انتظار داشت؛ بدین صورت که بر مبنای فقه شیعه، به جز در چالش مالکیت با توجه به پاسخهایی که به چالشهای مذکور داده شد، به نظر می‌رسد بیع بازیهای مجازی با اشکالی مواجه نیست. بر مبنای فقه حنفی نیز با توجه به تصریح فقها حنفی به عدم مالیت اشیائی که از قبیل اعیان نیستند، بیع بازیهای مجازی صحیح نخواهد بود ولی از منظر سایر مذاهب یعنی فقه شافعی، حنبلی و مالکی، به مانند فقه شیعه جز در چالش مالکیت، در سایر چالشها با مشکلی روبه‌رو نیستند. اما از حیث چالشهای عملی و نظری، این چالشها نشان می‌دهد که قواعد عمومی معاملات در فقه مذاهب به تنهایی نمی‌تواند پاسخ‌گوی مشروعیت فروش اکانتها باشد و لذا باید راه دیگری جست.

هرچند پیش‌بینی راه‌حل سخت است ولی حداقل می‌توان تا حدودی با ارائه مدل‌های حقوقی و غیرحقوقی با واقعیت اقتصاد داده مواجه شد و آن اینکه: (۱) بازیهای مجازی نیازمند تدوین مقررات هستند (پاسخ فقهی و حقوقی) و (۲) زیرساختهای فنی بازیهای

مجازی روشن و احصا شود. در صورت تحقق این دو ساحت می‌توان سخن از فروش اکانتها را به میان آورد.

فهرست منابع

- قرآن کریم.
- ابن ادریس حلی، محمد بن منصور (۱۴۱۰ق). *السرائر الحاوی لتحریر الفتاوی*. قم: دفتر انتشارات اسلامی.
- ابن تیمیه، احمد بن عبدالحلیم (۱۴۲۵ق). *مجموع فتاوی شیخ الإسلام/احمد بن تیمیه*. مدینه: مجمع الملك فهد لطباعة المصحف الشريف.
- ابن رشد، محمد بن احمد (۱۴۰۸ق). *البيان والتحصيل*. بیروت: دار الغرب الإسلامي.
- ابن رشد حفید، محمد بن احمد (۱۴۲۵ق). *بداية المجتهد و نهاية المقتصد*. قاهره: دارالحدیث.
- ابن شاس، عبدالله بن نجم (۱۴۲۳ق). *عقد الجواهر الثمينة فی مذهب عالم المدينة*. بیروت: دار الغرب الإسلامي.
- ابن عابدین، محمدامین بن عمر (۱۴۱۲ق). *رد المحتار علی الدر المختار*. بیروت: دارالفکر.
- ابن قدامه، عبدالله بن احمد (۱۳۸۸ق). *المغنی*. قاهره: مكتبة القاهرة.
- ابن ملقن، عمر بن علی (۱۴۳۱ق). *قواعد ابن الملتن*. ریاض: دار ابن القيم.
- ابن نجیم مصری، زین الدین بن ابراهیم (بی تا). *البحر الرائق شرح كنز الدقائق*. بیروت: دارالکتاب الإسلامي.
- اسماعیلی، محسن، و نریمانپور، مهدی (۱۴۰۲ش). مبانی حقوقی تبادل داده‌های شخصی (مطالعه تطبیقی در مقررات عمومی حفاظت از داده اتحادیه اروپا و حقوق ایران). *حقوق اسلامی*، ۲۱(۸۲)، ۱۳۱-۱۷۶. doi: 10.22034/ilaw.2023.708599
- امامی، سید حسن (۱۳۷۷ش). *حقوق مدنی*. تهران: کتابفروشی اسلامییه.
- انصاری، مرتضی بن محمدامین (۱۴۱۵ق). *کتاب المکاسب*. قم: کنگره جهانی بزرگداشت شیخ اعظم انصاری.
- بهاروندی، احمد (۱۳۸۸ش). بیان و اثبات تفاوت ماهوی «معاملات مبتنی بر غرر» و «قراردادهای پوشش ریسک» از منظر فقه امامیه. *راهبرد یاس*، ۵(۱۸)، ۲۲۴-۲۴۳.
- جصاص، احمد بن علی (۱۴۱۵ق). *أحكام القرآن*. بیروت: دارالکتب العلمیه.
- جعفری لنگرودی، محمدجعفر (۱۳۵۷ش). *دائرة المعارف حقوق مدنی و حقوق تجارت*. تهران: بنیاد راستاد.
- حر عاملی، محمد بن حسن (۱۴۰۹ق). *تفصیل وسائل الشیعة الی تحصیل مسائل الشریعة*. قم: مؤسسه آل البيت (ع).
- حسینی زبیدی، محمد بن محمد (بی تا). *تاج العروس من جواهر القاموس*. بیروت: دارالفکر.

- خمینی، سید روح‌الله (۱۴۲۱ق). کتاب البیع. تهران: مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی علیه‌السلام.
- خویی، سید ابوالقاسم (بی‌تا). مصباح الفقاهة. بی‌جا: بی‌نا.
- زاهدی، مهدی، و شریف‌زاده، شیرین (۱۳۹۶ش). حمایت نظام حقوق مالکیت فکری از حقوق بازی‌باز کنش‌گر در بازیهای رایانهای. دیدگاههای حقوق قضائی، ۲۲(۷۹ و ۸۰)، ۹۷-۱۱۹.
- زحیلی، وهبه (بی‌تا). الفقه الاسلامی و أدلته. دمشق: دارالفکر.
- زیلعی، عثمان بن علی (۱۳۱۳ق). تبیین الحقائق شرح کنز الدقائق و حاشیة الشلبی. قاهره: المطبعة الكبرى الأميرية.
- سبزواری، محمدباقر بن محمد مؤمن (۱۴۲۳ق). کفایة الأحکام. قم: دفتر انتشارات اسلامی.
- سربازیان، مجید، و رنجبری، سهیلا (۱۳۹۴ش). مفهوم مالکیت و زمان انتقال آن در فقه امامیه، حقوق ایران و انگلیس. پژوهش تطبیقی حقوق اسلام و غرب، ۲(۱)، ۵۷-۸۰. doi: 10.22091/csiw.2015.1021
- سرخسی، محمد بن احمد (۱۴۱۴ق). المبسوط. بیروت: دارالمعرفة.
- سرمدی، عباس، و حقیقت، صبا (۱۳۹۴ش). تحلیل حقوقی ریسک در نظام قراردادها با رویکردی بر نظر امام خمینی علیه‌السلام. پژوهشنامه متین، ۱۷(۶۷)، ۹۷-۱۲۴. dor: 20.1001.1.24236462.1394.17.67.5.9
- سمرقندی، محمد بن احمد (۱۴۱۴ق). تحفة الفقهاء. بیروت: دارالکتب العلمیة.
- سیوطی، عبدالرحمن بن ابی‌بکر (۱۴۱۱ق). الأشباه والنظائر. بیروت: دارالکتب العلمیة.
- شریف مرتضی، علی بن حسین (۱۴۰۵ق). رسائل الشریف المرتضی. قم: دارالقرآن الکریم.
- شهید اول، محمد بن مکی (۱۴۰۰ق). القواعد و الفوائد. قم: کتابفروشی مفید.
- شهیدی، مهدی (۱۳۸۷ش). حقوق مدنی ۳: تعهدات. تهران: مجد.
- صاوی، احمد بن محمد (بی‌تا). حاشیة الصاوی علی الشرح الصغير. بیروت: دارالفکر.
- طباطبایی یزدی، سید محمدکاظم (۱۴۲۱ق). حاشیة المکاسب. قم: مؤسسه اسماعیلیان.
- طوسی، محمد بن حسن (۱۳۸۷ق). المبسوط فی فقه الإمامیة. تهران: المكتبة المرتضویة.
- فراهیدی، خلیل بن احمد (بی‌تا). کتاب العین. بیروت: دار و مكتبة الهلال.
- قرافی، احمد بن ادریس (بی‌تا). انوار البروق فی انواء الفروق. بیروت: عالم الکتب.
- کاتوزیان، ناصر (۱۳۹۵ش). عقود معین. تهران: شرکت سهامی انتشار.
- کاسانی، ابوبکر بن مسعود (۱۴۰۲ق). بدائع الصنائع فی ترتیب الشرائع. بیروت: دارالکتاب العربی.
- گرجی، ابوالقاسم (۱۳۶۹ش). مقالات حقوقی. تهران: دانشگاه تهران.

- مافی، همایون، و ناصر، مهدی (۱۴۰۰ش). واکاوی مکانیسم احراز اهلیت متعاملین در پیاده سازی قراردادهای هوشمند در حقوق ایران. پژوهشهای بازرگانی، ۲۵(۹۸)، ۲۷۹-۳۲۰. doi: 10.22034/ijts.2021.245373
- ماوردی، علی بن محمد (۱۴۱۹ق). الحاوی الکبیر فی فقه مذهب الإمام الشافعی و هو شرح مختصر المزنی. بیروت: دارالکتب العلمیة.
- محسنی، محمدسالم (۱۳۹۴ش). نقد و بررسی ویژگیهای حقوق بشر. مجموعه مقالات سومین کنگره بین المللی علوم انسانی/اسلامی، ج ۶.
- محقق حلی، جعفر بن حسن (۱۴۰۹ق). شرائع الإسلام فی مسائل الحلال والحرام. تهران: استقلال.
- مظفر، محمدرضا (بی تا). حاشیة المظفر علی المکاسب. قم: حبیب.
- مقدس اردبیلی، احمد بن محمد (۱۴۰۳ق). مجمع الفائدة و البرهان فی شرح ارشاد الأذهان. قم: دفتر انتشارات اسلامی.
- موسوی بجنوردی، سید محمدحسن (۱۳۹۱ق). القواعد الفقہیة. نجف: مطبعة الآداب.
- نائینی، محمدحسین (۱۳۷۳ق). منیة الطالب فی حاشیة المکاسب. تهران: مکتبة المحمدیة.
- نجفی، محمدحسن (۱۴۰۴ق). جواهر الکلام فی شرح شرائع الإسلام. بیروت: دارإحیاء التراث العربی.
- نراقی، احمد بن محمد مهدی (۱۴۱۷ق). مستند الشیعة فی أحكام الشریعة. قم: مؤسسه آل البيت .
- هدائی، علیرضا، سلطانی فرد، جواد، و محمدی، احمد (۱۴۰۳ش). بازیپژوهی معناشناختی «قمار» در فقه امامیه. پژوهشهای فقهی، ۲۰(۳)، ۱۹۳-۲۱۱.
- doi: 10.22059/jorr.2023.356652.1009280
- Dasgupta, Debastuti, & Sarkar, Soumyadeep (2022). Privacy: A myth in online gaming?. *International Journal of Advanced Mass Communication and Journalism*, 3(2), 38-47.
- doi: 10.22271/27084450.2022.v3.i2a.49
- Finguerra-DuCharme, Dyan, Kohn, Felicity; Belhachmi, Abla (2024). Social Media Account Ownership: When a Business Relationship Breaks Down, Who Gets the Accounts?. *New York Law Journal*.
- Sanders, Benjamin, Chen, Vivian, Zahra, Daniel, Dowland, Paul, Atkinson, Shirley, Papadaki, Maria, & Furnell, Steven (2010). Online Addiction: Privacy Risks in Online Gaming Environments. Conference: MEDES '10: International ACM Conference on

Management of Emergent Digital EcoSystems, Bangkok, Thailand.
doi: 10.1145/1936254.1936275

- Walker, Adam S. (2012). Who Owns Your Social Media Account?.
NYSBA NY Business Law Journal, 16(1).