

ماآجها

پژوهش‌های فقهی

دوفصلنامه علمی - پژوهشی
سال هفتم، شماره ۱۴، پاییز و زمستان ۱۴۰۲

بازخوانی ارکان مؤثر در صدق قمار در بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر تعاریف لغوی^۱

علی اکبر دهقانی اشکذری^۲



چکیده

بازی با زندگی مردم عجین شده است و امروزه در قالب‌های نو، ارائه و دنبال می‌شود. برخی از این بازی‌ها بدون هیچ سابقه‌ای با سبک و سیاق جدید و قوانین متنوع طراحی و ساخته و روانه بازار شده‌اند. بازی‌های رایانه‌ای با بازی‌های سنتی که در واقعیت انجام می‌گیرد، تمایز یا پیشرفت چشمگیر و فوق تصویری دارد. این مشخصه‌ها را می‌توان در چیستی بازی، ابزار بازی، تعداد و محدوده جغرافیایی بازیکنان، زمان بازی، مراحل بازی و... دنبال نمود. به دنبال این تغییرات، بازشناسی حکم شرع نیز در این بازی‌ها پرچالش می‌نماید. بازشناسی موضوعی بازی و نیز موضوعات احکام شرع، و ارزیابی انطباق میان آنها، مسیری است که بدون طی کردن آن، دستیابی به باور شرع ممکن نیست.

۱. تاریخ دریافت: ۴۰۱/۳/۲۶

۲. مدرس حوزه علمیه و ارشد شیعه شناسی دانشگاه ادیان و مذاهب قم، ایران. ali21333@yahoo.com

تاریخ تأیید: ۴۰۲/۶/۱۷

قمار از موضوعات پررنگ در بازی است که شرع مقدس، حکم به تحریم و بطلان آن داده است. تلاش این پژوهش بر استخراج حکم شرعی یا به دست آوردن مبنا نیست؛ بلکه مؤلفه‌هایی که ممکن است در صدق قمار دخیل باشد، بر اساس تعاریف لغویان گردآوری شده، و انطباق آن در بازی‌های رایانه‌ای مورد ارزیابی قرار گرفته است و به تناسب، به هدف تبه مخاطب، به نقش هریک و چگونگی اثرگذاری بر حکم شرع اشاره شده است. وجود گرو، کاربست خدعه، لعب، تعداد و انسان بودن بازیکن، مغالبه، فعلیت غلبه، و ابزار ویژه، از جمله مؤلفه‌هایی است که بازشناسی شده‌اند.

واژگان کلیدی: قمار، ارکان قمار، بازی رایانه‌ای، کتب لغت، معنای لغوی.

مقدمه

بازی به وسعت خلقت آدمی بر کره خاکی دارای پیشینه است؛ بلکه می‌توان گفت مقوله بازی فراانسانی است و در حیوانات و بلکه تمام موجودات مادی و دارای غرایز حیوانی جریان داشته و دارد. حضور پررنگ بازی در زندگی سبب پیدایش انواع بازی‌ها با تنوع فراوان شده است؛ تا آنجا که سبک زندگی بشر را تحت تأثیر قرار داده و بخش جدایی‌ناپذیر زندگی شده است. شرایع آسمانی نیز در این زمینه ورود نموده و انواع احکام را تشریح نموده‌اند؛ از تشویق به ملاحظه با همسر و بازی با کودک تا ممانعت از بازی‌های قمار و فسادزا.

با پیشرفت دانش و پیدایش فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات، به تدریج بازی‌ها سویه جدیدی به خود گرفته و از بازی‌های محدود و منطقه‌ای، به بازی‌های رایانه‌ای برخط و برون خط و در سطح جهان تبدیل شده است؛ توسعه‌ای همه جانبه که شکی در نوپدید بودن آن باقی نمی‌گذارد. طبعاً دستیابی به حکم شرع در خصوص این بازی‌های نوپدید، در گروی بازشناسی موضوعی بازی‌ها و مؤلفه‌های دخیل در موضوعات حکم شرع و ارزیابی انطباق میان آن دو است.

هدف پژوهش پیش رو بازشناسی مؤلفه‌های دخیل در موضوع قمار و ارزیابی انطباق آنها بر بازی‌های رایانه‌ای است. در این تحقیق تلاش بر استخراج حکم شرعی نیست؛ بلکه مؤلفه‌هایی که ممکن است در صدق قمار دخیل باشد، بر اساس تعاریف لغویان گردآوری شده و انطباق آن در بازی‌های رایانه‌ای ارزیابی شده است. در این پژوهش به دیگر عناوینی که می‌توانند همزمان سبب حکم شرع به حرمت باشد توجهی نشده، و

مباحث معطوف به مقوله قمار است.

نویسنده بر بازی خاصی تمرکز نمی‌کند و در تلاش است تا مؤلفه‌های شناسایی شده را درخور بازی‌های مختلف ارزیابی نماید؛ هرچند به جهت فراگیری برخی از انواع آن، توجه بیشتری به برخی بازی‌ها دارد. در مواردی که به بیان برخی از ویژگی‌های بازی‌ها اشاره می‌شود، نویسنده خود به صورت مستقیم با بازی سروکار داشته یا با کسانی که این نوع بازی‌ها را انجام داده‌اند مشورت نموده است. طبعاً ارزیابی صدق موضوعی قمار بر خصوص یک بازی نیازمند بازنگری ویژه بازی و احراز صدق مؤلفه‌های ارائه شده طی مقاله است.

از آنجا که بازشناسی مؤلفه‌های مطرح در صدق موضوع قمار، از تعاریف لغوی قمار کشف و بیان می‌شود، طبعاً یکی از پیش‌فرض‌های مقاله، حجیت قول لغوی است که در این جهت، تعیین میزان قوت و ارزش کتاب، و سبک اجتهادی یا غیر اجتهادی نویسنده و نیز بازتاب مفاهیم دخیل در قمار یا مصادیق متعارف عصر نگارنده، حائز اهمیت است؛ هرچند می‌توان گفت نیازی به این پیش‌فرض نیز نیست؛ زیرا هدف مقاله ارائه تمام مؤلفه‌هایی است که از تعاریف لغوی برداشت می‌شود. آن‌گاه این فقیه است که باید نسبت به پذیرش هر بخش از آن اظهار نظر نموده و مؤلفه ذکر شده را بر اساس مبانی فکری‌اش پذیرفته یا رد نماید. نویسنده در برخی موارد تلاش نموده به برخی مبانی و اثراتش در این زمینه اشاره‌ای داشته باشد. ناگفته نماند که روش تمام فقیهان، مراجعه به گزاره‌های لغت‌شناسان به منظور کشف معنای واژگان قرآن و روایات است که عمدتاً به منظور دستیابی به اطمینان به کار گرفته شده‌اند.^۱

طبعاً بازشناسی حکم بازی‌های فضای مجازی و بازخوانی جریان قمار در آنها، بسته به بازشناسی اتفاقاتی است که در این بازی‌ها رخ می‌دهد. بازی‌ها در دوره کنونی تنوع و تکثر فزاینده‌ای پیدا کرده، و آینده‌ای بسیار پرفروغ در رشد و بالندگی را در پیش دارند. با مراجعه به کتب و مقالات، دسته‌بندی‌های مختلفی مشاهده می‌شود که هر یک با توجه به هدف و نگاه ویژه نویسنده ترتیب داده شده است، ولی دسته‌بندی بازی بر اساس گزاره‌هایی که فقه

۱. برای مطالعه بیشتر ن. ک: واسطی، «روش‌شناسی تحلیل لغت در فرایند استنباط فقهی»، کاوشی نو در فقه، ش ۸۸، مهر ۱۳۹۵ ش.

بدان نیازمند است، نیازمند تأمل و تدقیق فقه‌شناسی است که از بازی‌ها و خم و چم آنها آگاه باشد. از این رو تلاش شده گزاره‌هایی که در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در تشخیص قماری بودن بازی یاری رساند، بازشناسی و شمارش شود.

در این خصوص توجه به این شاخصه‌ها ضروری است: نوع بازیکن، تعداد بازیکن، محدوده جغرافیایی، مراحل بازی، زمان، دین و فرهنگ، ناشناختگی، منابع پولی و ارزشمند و دیگر انگیزه‌های مادی و ارزشی بازی که در بازی‌های رایانه‌ای یافت می‌شود و در حکم شرع از نگاه قماری شدن اثرگذار است.

پیشینه

قمار و مؤلفه‌های آن از دیرباز مورد توجه فقیهان بوده است. محققانی چون کرکی، شهید ثانی، اردبیلی، عاملی، صاحب جواهر، شیخ انصاری، خوانساری، خوبی، امام خمینی، روحانی، طباطبایی و ایروانی از خیل فقیهانی هستند که به بسط این موضوع فقهی پرداخته و مباحث شایسته و بایسته‌ای را بیان نموده‌اند.^۱ با این حال بازشناسی تمام مؤلفه‌های دخیل در قمار، یا اساساً مورد توجه قرار نگرفته است و یا پراکنده و در لابه‌لای مباحث بدان اشارت رفته است. اخیراً نیز مقالات و کتبی در زمینه قمار در بازی‌های رایانه‌ای تدوین شده است که برخی با رویکرد حقوقی و برخی دیگر با رویکرد موضوع شناسی تدوین شده‌اند.^۲ مقاله پیش رو با رویکرد فقهی به شناسایی و تطبیق مؤلفه‌های مؤثر در قمار بر مبنای کتب لغت

سازمان
پژوهشی

سال هفتم، شماره ۱۴، پاییز و زمستان ۱۴۰۲

۱. محقق ثانی، جامع المقاصد، ج ۴، ص ۲۴؛ شهید ثانی، مسالک الأفهام، ج ۳، ص ۱۲۹؛ اردبیلی، مجمع الفائدة و البرهان، ج ۸، ص ۴۱؛ عاملی، مفتاح الکرامه، ج ۱۲، ص ۱۸۴؛ نجفی، جواهر الکلام، ج ۲۲، ص ۱۰۹؛ انصاری، کتاب المکاسب، ج ۱، صص ۳۷۱ تا ۳۷۹؛ خوانساری، جامع المدارک، ج ۳، صص ۲۹ و ۲۷؛ خوبی، مصباح الفقاهة، ج ۱، ص ۳۷۵؛ خمینی، المکاسب المحرمة، ج ۲، صص ۷ و ۸؛ روحانی، منهاج الفقاهة، ج ۱، ص ۱۷۹؛ طباطبایی، الدلائل فی شرح منتخب المسائل، ج ۴، ص ۲۵۹؛ ایروانی، دروس تمهیدیة، ج ۲، صص ۱۰۱ تا ۱۰۳.

۲. مانند: چگنی و موسوی، «قمار بازی در فضای مجازی از نظر حقوق کیفری»، مجلس و راهبرد، ش ۱۰۰، زمستان ۱۳۹۸، ص ۳۳۱؛ عبدی پور فرد و وصالی، «ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی»، راهبرد اجتماعی فرهنگی، ش ۲۳، تابستان ۱۳۹۶، ص ۵۳؛ وصالی، «بازشناسی بازی دیجیتال از قمار بازی دیجیتال»، سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها: غفوری، موضوع شناسی بازی‌های اینترنتی.

پرداخته و میزان اثرگذاری و نقش آفرینی هریک را در حکم شرع ارزیابی می‌کند؛ کاری که هم در بازشناسی برخی مؤلفه‌ها نوآور است و هم در انطباق این مؤلفه‌ها بر بازی‌های نوپدید به نکات پوشیده بازی‌ها و تبیین چگونگی مبانی فقهی در صدق قمار پرداخته است که در مکتوبات پیشین سابقه ندارد یا تک بعدی دنبال شده است و نه همه جانبه.

مفهوم‌شناسی بازی رایانه‌ای

تعاریف گوناگونی در بیان چیستی بازی بیان شده است که هریک به گوشه‌ای از هویت آن اشاره دارد.^۱ در مجموع به هرگونه فعالیت به قصد سرگرمی و مشغولیت که انگیزه آن دست‌یافتن به فایده، محصول یا نتیجه‌ای به خصوص نباشد، بازی گفته می‌شود.^۲ بازی رایانه‌ای، نوعی سرگرمی تعاملی است که به وسیله یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تولید تصاویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه نمایشگر، بازی ویدیویی نیز محسوب می‌شوند. این بازی‌ها براساس محتوا به انواعی از قبیل: آموزشی، راهبردی، اکشن (ماجراجویی)، اینترنتی، شبیه‌سازی، معمایی و ورزشی تقسیم می‌شوند. سخت‌افزار بازی ممکن است از نوع رایانه، کنسول بازی، تلفن همراه و مانند آن باشد.^۳

اکنون با پیدایش فناوری اطلاعات و ارتباطات بازی‌های وارد عرصه جدیدی شده، که بیشترین مخاطب را به سوی خود خوانده است. فناوری اطلاعات (IT)، در راستای مدیریت اطلاعات به کار گرفته می‌شود و این اطلاعات در بستر فناوری ارتباطات، با دیگران به اشتراک گذاشته می‌شود. بازی‌هایی که توسط فناوری اطلاعات و ارتباطات (ICT) در اختیار مردم قرار می‌گیرد طیف گسترده‌ای از مردم جهان را درگیر نموده است.^۴ برخی از این بازی‌ها، آنلاین و برخط انجام می‌گیرد و برخی به صورت آفلاین و برون خط.

۱. ن. ک: عباسی، «رابطه بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روان نوجوانان»، پایان نامه، دانشگاه تهران، ۱۳۸۸ ش؛ مرکز پژوهش‌های صدا و سیما، سبک زندگی اسلامی و بازی‌های رایانه‌ای (مجموعه مقالات)، مقاله «نقش بازی در تربیت دینی کودکان و نوجوانان»، بخش مفهوم‌شناسی، وبگاه: pajuhesh.irc.ir.
۲. ذیل واژه «لعب» در: ابن منظور، لسان العرب؛ فیروزآبادی، القاموس المحيط؛ زبیدی، تاج العروس.
۳. موسوی، «بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، پژوهشنامه اخلاق، ش ۱۴، ص ۸۳.
۴. احمدی‌نژاد، صفوی، محمدی، خدمات ارزش افزوده در فناوری اطلاعات، صص ۳۶ و ۳۷.

ارکان مؤثر در صدق قمار

بیشتر دیدگاه‌های فقیهان در تبیین قمار بر پایه سه مؤلفه «برد و باخت مالی»^۱، «مغالبه»^۲ و «ابزار مخصوص»^۳ بنا شده‌اند، ولی تمام مؤلفه‌ها گزینش نشده و یا به صراحت بیان نشده است که لازم است تبیین شده و صدق آن را در بازی‌های رایانه‌ای امروزه ارزیابی نمود.

۱. گرو (رهان)

تعبیری چون «قَامَرَ الرَّجُلَ مُقَامَرَةً وَقِمَارًا: رَاهِنَةً»^۴، «قَامَرَهُ مُقَامَرَةً وَقِمَارًا فَقَمَرَهُ، كَنَصَرَهُ، وَتَقَمَّرَهُ: رَاهِنَةً»^۵ و «قَمَرَ الرَّجُلُ قَمْرًا: رَاهِنًا وَلَعَبَ الْقِمَارَ؛ قَامَرَهُ فَقَمَرَهُ أَيْ رَاهِنَهُ وَلَاعَبَهُ فِي الْقِمَارِ»^۶ در تحقق قمار - و بلکه بیان اساس قمار - به وجود رهن یا همان گرو^۷ تصریح کرده‌اند. این مفهوم آن‌چنان در قمار پررنگ است که پاره‌ای لغت‌شناسان، قمار را معادل رهنان دانسته و بدان ترجمه کرده‌اند. در حقیقت می‌توان گفت انگیزه اصلی پیدایش قمار و ورود افراد به این عرصه، دستیابی به این گرو است. بلکه می‌توان ادعا نمود قمار نوعی کسب درآمد است که در طول تاریخ رواج داشته و مکان‌های مخصوص و زمان‌های مخصوصی برای این کار در نظر گرفته می‌شده است و چه بسا کسانی با عنوان قمارباز شناخته می‌شده‌اند. پاره‌ای از فقیهانی که معیار قمار را بر برد و باخت مالی بنا نهاده‌اند به این جنبه تمسک جسته‌اند.^۸ روشن است که اعتبار این مقوله در قمار سبب می‌شود سرگرمی‌های

۱. ر.ک: حلی، المهدب البارع، ج ۳، صص ۸۱ و ۸۲؛ سیوری، التنقیح الرائع، ج ۲، ص ۳۵۰؛ شهید ثانی، مسالک الأفهام، ج ۱، ص ۳۸۱؛ حلی، تذکرة الفقهاء، ج ۲، ص ۳۵۴؛ طباطبائی، ریاض المسائل، ج ۱۰، ص ۲۳۷؛ انصاری، المکاسب، ج ۱، ص ۳۷۵؛ خویی، مصباح الفقاهة، ج ۱، صص ۳۷۴ تا ۳۷۹.
۲. همان؛ صدر، اقتصادنا، ص ۶۰۳.
۳. ر.ک: عاملی کرکی، جامع المقاصد، ج ۴، ص ۲۴؛ حسینی عاملی، مفتاح الکرامة، ج ۱۲، ص ۱۸۵؛ نجفی، جواهر الکلام، ج ۲۲، ص ۱۰۹؛ انصاری، کتاب المکاسب، ج ۱، صص ۳۷۴ و ۳۷۵؛ خمینی، المکاسب المحرمة، ج ۲، صص ۸-۱۶؛ خویی، مصباح الفقاهة، ج ۱، ص ۳۶۹؛ طوسی، مهذب الأحكام، ج ۱۶، ص ۱۴۰.
۴. ابن منظور، لسان العرب، ج ۵، ص ۱۱۵؛ همان، ج ۲، ص ۴۱۶.
۵. فیروزآبادی، القاموس المحيط، ج ۲، ص ۲۰۷؛ زبیدی، تاج العروس، ج ۷، ص ۴۱۳.
۶. ابو جیب، القاموس الفقهي، ص ۳۰۹.
۷. فراهیدی، کتاب العين، ج ۴، ص ۴۴.
۸. خویی، مصباح الفقاهة، ج ۱، ص ۳۷۵؛ خوانساری، جامع المدارک، ج ۳، صص ۲۷ و ۲۹؛ روحانی،

فراوانی که در آنها از گرو خبری نیست، از مقوله قمار خارج شوند؛ مانند بسیاری از سرگرمی‌های معمول در دنیا.

انواع گرو در بازی‌های رایانه‌ای

در برخی از بازی‌ها مثل بازی‌های استراتژیک، گروی مشخصی وجود ندارد بلکه برنده، غنایم حمله به حریف را به چنگ می‌آورد. صدق گرو بر غنایم حاصل از جنگ، مشکل به نظر می‌رسد. اگر همین تصویر را در دنیای واقعی تصور کنیم هیچ‌گاه در جنگ‌ها غنایم را گروی جنگی تلقی نمی‌کنند. بله در بازی - که از پیش مشخص است حاصل این حمله به چنگ آوری غنایم است - عامل محرک حمله به حریف، دست‌یازی به غنایم است و طرفین می‌توانند پیش از بازی به عنوان گرو، این غنایم را در نظر بگیرند؛ مثل آنکه در جنگ خروس‌ها قرار بر آن شود که هرکدام برد، خروس دیگری را بردارد. اما در بسیاری از بازی‌های اینترنتی غنایم حاصل، به عنوان گرو در نظر گرفته نمی‌شود و بازیکنان تصویری از شرط‌بندی و گروگذاری ندارند؛ هرچند انگیزه حمله، به دست آوردن این امکانات است. بلکه گاهی در حد انگیزه نیز نیست؛ مثل جایی که رفتن به مرحله بعد - یا اصطلاحاً بالا بردن لول بازی -، یا دسترسی به برخی امکانات برنامه، بر حمله و بردن متوقف باشد.

در حقیقت خود این دسترسی‌ها می‌تواند گرو برای مسابقه و به تعبیری جایزه برنده باشد، ولی از سوی طرف مقابل تأمین نشده است و شخص ثالث که شرکت سازنده و ارائه دهنده است، آن را تأمین می‌کند و چنان‌که خواهد آمد، صدق قمار در این موارد ناتمام است.

اضافه می‌شود که گاه از قوانین بازی است که غنایم به عنوان جایزه برنده، یا گروی بین دو نفر است و بازیکن هنگام نصب بازی آن قوانین را امضا نموده و می‌پذیرد، و یا با نصب بازی عملاً اعلام پذیرش قوانین بازی می‌کند. در این صورت صدق قمار، تابع قانون یادشده بوده و در فرض صدق گرو، احکام قمار مترتب می‌شود.

ناگفته نماند که غنایم موجود در بازی نیز بر دو گونه‌اند: گاه ابزارها یا ثروت‌هایی است که بازیکن طی بازی بدان دست یافته و گاه در اثر پرداخت پول واقعی یا حمله به دیگر



بازیکنان به دست آورده است. غنایمی که با پرداخت پول واقعی باشد، طبعاً ملک بازیکن بوده و دارای ارزش است و می‌تواند گرو قرار دهد؛ اما در صورتی که صرفاً امکاناتی است که بازی در اختیار او قرار داده و عملاً در خارج هیچ چیز خارجی به جای آن نیست تا متعلق تملک بازیکن باشد، - چنان‌که خواهد آمد - گرو قرار گیری آن با اشکال همراه است؛ مگر آنکه اباحه انتفاع از آن ابزار و امکانات، موجب ثبوت حق شود و قابل انتقال به دیگری باشد، وگرنه در نهایت جایزه‌ای از سوی ارائه دهنده بازی تلقی خواهد شد که به برنده تعلق می‌گیرد و اتفاقی که برای بازنده رخ می‌دهد آن است که ارائه دهنده بازی او را از ادامه انتفاع از ابزار بازداشته و به تعبیر دقیق‌تر پایان اجازه خود به بازیکن بازنده را در استفاده از ابزار، اعلام می‌کند؛ بنابراین عملاً بازیکن چیزی از دست نداده است، بلکه به پایان اباحه و جواز انتفاع از ابزار رسیده است.

البته صحت چنین جایزه‌ای خود نیازمند ارزیابی است؛ اگر حقیقت جایزه را نوعی جعاله بدانیم که تعلق جعل به فرد، مغیا به عدم غلبه دیگری بر او باشد می‌توان با ادله جعاله، صحت آن را دنبال نمود. نیز اگر هر معامله متعارفی را - که بطلان آن دلیلی نداشته باشد - به استناد عموم «أوفوا بالعقود» مشروع بدانیم، نیازی به تطبیق عناوین معاملات مشروع نیست.

در مالیت داشتن این ابزار و ملک بازیکن بودن آنها، توجه به این نکته ضروری است که بازی‌ها دارای ارزش مادی اند و بسیاری با خرید و فروش حساب‌های کاربری بازی، کسب درآمد می‌کنند. معنای این سخن - فارغ از صحت و فساد بیع حساب کاربری بازی - مالیت داشتن عرفی بازی است؛ چه آنکه رغبت عمومی مردم را در پی داشته و مردم بابت آن پول پرداخت می‌کنند؛ بی‌آنکه احساس کنند معامله سفهی و احمقانه‌ای است و منافع عقلایی - یعنی سرگرمی و تفریح - نیز دارد. این مالیت و ارزش بر اساس میزان امکاناتی است که بازیکن برای بازی فراهم کرده، و مرحله و لول آن متفاوت است. این نیز دلالت بر وجود مالیت برای ابزارهای بازی دارد.

ممکن است کسی از این طریق به مالیت ابزارها و مملوکیت آنها - ولو به عنوان یک حق، مثل حق سرقفلی مغازه وقفی - برای بازیکن برسد و از این مسیر بدین نتیجه دست یابد که ابزارها ملک بازیکن است و می‌تواند گرو در بازی قلمداد شود.

به نظر می‌رسد برای رسیدن به این نتیجه باید گزاره‌هایی را که در ادامه می‌آید ارزیابی نمود: ۱. معیار در پدید آمدن حق در مقابل اباحه انتفاع چیست؟ مثلاً می‌گوییم مالک می‌تواند هر تصرفی خواست بکند. این بدان معناست که مالک جواز انتفاع دارد؛ نه آنکه حق انتفاع داشته باشد و بتواند آن را واگذار نموده و مثلاً بفروشد. ۲. به فرض پذیرش ایجاد حق برای بازیکن، به چه دلیل می‌توان حق را - ولو قماری - معامله کرد و مملوک قابل انتقال تلقی نمود؟ ۳. حق انتفاع در صورتی که مطلق باشد، طبعاً می‌توان منتقل نمود ولی در صورتی که مغیا به آن باشد که در حملات حریفان از دست نرود، عملاً پس از حمله حریف و شکست در آن، زمان انقضای اجل حق فرا رسیده است، نه انتقال حق. نیز گزاره‌های دیگری نیاز به بررسی دارد که با تأمل در مبانی فقهی قابل دسترسی است.

از آنجا که هدف بازیکن افزایش قیمت حساب کاربری بازی است، در صورتی که این افزایش قیمت به سبب مزیت‌هایی باشد که طراح بازی در نظر گرفته است، طبعاً مصداق فرضی است که شخص ثالث جایزه بازی را تأمین می‌کند؛ اما اگر هیچ ارتباطی به سازنده پیدا نمی‌کند؛ مثلاً بازیکنی که بیشترین حمله‌ها را انجام داده باشد در بین بازی‌دوستان، محبوبیت بیشتری داشته باشد و یا چون قدیمی‌تر است یا رکورد شکنی کرده، حساب کاربری او ارزش بیشتری پیدا می‌کند. تحقق چنین افزایشی در حقیقت نه گرویی است که طرفین بازی آن را قرار داده‌اند و نه سازنده بازی آن را ایجاد کرده است، بلکه نفعی است که توسط عوامل بیرونی پدید می‌آید و بنابراین نمی‌تواند گروی بازی قلمداد شود.

البته صرف هدف بودن ناکافی است؛ بنابراین اگر هدف شخصی کسی که همزمان چندین حساب کاربری ساخته و بازی می‌کند، بالا رفتن قیمت حساب کاربری باشد ولی در عین حال قوانین اولیه بازی را پذیرفته است، مطابق همان قوانین گرو در بازی تعیین، و صدق معنای قمار حاصل می‌شود؛ هر چند خود بازیکن دنبال تأمین گرو و گرو گذاری نباشد.

باید توجه داشت که در صدق موضوعی قمار - مانند دیگر موارد مشابه - نیاز به احراز شرعی گزاره‌های پیش‌گفته نیست و احراز عرفی و اعتبار عرفی کافی است؛ چه آنکه شارع مقدس در این زمینه جعل مستقل و تعبدی نداشته و جز در پاره‌ای موارد مشخص، بر اعتبارات عرف حکم رانده است؛ ولی احراز وجود چنین اعتبارات عرفی که بخشی از آن نیز

مباحثات

در اختیار سازندگان بازی است، آسان نیست.

لزوم فراهم بودن شرایط تحقق گرو

گرو ماهیتی عرفی است و عقلاً به حسب ماهیت و هدف آن، از شرایطی در این راستا پیروی می‌کنند. بنابراین چیزی که در عرف عقلاً امکان رهن قرار گرفتن آن وجود ندارد، از دایره قمار یا قمار صحیح عرفی عقلایی خارج می‌شود. عین بودن، مملوک بودن، امکان قبض داشتن و امکان تملیک صحیح داشتن گرو یا بدلش، اموری است که در رهنانت شرط شده است و دلایل اعتبار همه نیز برآمده از خاستگاه‌های عرفی و غیر نقلی است و بر این اساس در مطلق گروها - حتی غیر عقدی - معتبر شمره می‌شوند.

اعتبار این شرایط سبب می‌شود رهن‌گذاری در چنین مواردی با مشکل روبرو شود: منفعت، حق در برخی موارد، دین، باطل‌های عرفی مثل حشرات، انسان آزاد، ماهی دریا و پرنده آسمان، مال غیر، مالی که امکان انتقال به غیر ندارد مثل وقف و صدقات عامه و مانند اینها.

در چنین مواردی ممکن است قمار را صادق بدانیم ولی قمار نادرست عرفی باشد و بتواند محمل تمام احکام قمار محرم قرار گیرد. نیز ممکن است از قمار خارج شود؛ چون فاقد رکن قمار است و در نتیجه یک بازی فاقد گرو و معمولی خواهد بود و باید حکم آن را میان بقیه بازی‌ها جست.

تعدد و وحدت مطلوب و نیز میزان کارکرد رهن در بازی قمار به عنوان یک رکن از بازی یا ظهور در قامت شرط بازی می‌تواند در این زمینه اثرگذار باشد. طبعاً اگر قائل به تعدد مطلوب شدیم و میزان اثرگذاری و حضور گرو در بازی را به میزان شرط فروکاسته و فساد شرط را موجب فساد مشروط ندانستیم، می‌توانیم بازی را غیر قمار و حلال اعلام نموده، و در غیر این صورت باید گفت قمار باطل است و حرمت آن وابسته به باور به صحیح یا اعم در موضوع احکام است.

۲. خدعه و فریب

تعبیر «وَقَمَرْتُ فَلَانًا: كَذَا خَدَعْتَهُ عَنْهُ»^۱ و «تَقَمَّرَهُ خَدَعَهُ، وَ مِنْهُ: الْقِمَارُ لِأَنَّهُ خِدَاعٌ»^۱ و «كَأَنَّ

۱. راغب اصفهانی، مفردات ألفاظ القرآن، ص ۶۸۴.

القِمَارَ مَأْخُودٌ مِنَ الْخِدَاعِ؛ يُقَالُ: قَامَرَهُ بِالْخِدَاعِ فَقَمَرَهُ»^۲ قمار را معادل خدعه یا برگرفته از خدعه دانسته‌اند. معنای این تعبیرات دخالت خدعه و نیرنگ در مفهوم قمار است. بسیاری از بازی‌ها فاقد مفهوم خدعه است؛ بلکه خدعه در برخی بازی‌ها عملاً غیر ممکن است. مثل بسیاری از بازی‌های محتوا محور که هریک باید به تعدادی پرسش، پاسخ دهند یا مشاعره و مانند آن که ممکن است دو شرکت کننده اصلاً یکدیگر را نبینند و صدای هم را نیز نشنوند، یا بازی‌های سرعت عمل مثل مسابقه دو یا دقت عمل مثل یک قل - دو قل، یا بازی‌های حدس بزن. در تمام این بازی‌ها ممکن است بین دو شرکت کننده هیچ ارتباط مستقیمی رخ ندهد.

ممکن است کسی در صدق معنای بازی در نمونه‌های فوق تردید کند که بی شک در همه موارد نمی‌توان چنین ادعا نمود. البته ممکن است مقصود از خدعه در قمار، ماهیت قمار باشد که نوع کسانی که وارد بازی‌های قمار می‌شوند به طمع چنگ آوردن ثروت بی‌زحمت و یک شبه، مقهور بازی شده و فریب ظاهر زیبای آن را می‌خورند. در این برداشت، مفهوم قمار در تمام بازی‌های قمار وجود دارد؛ هرچند بازیکنی برای سرگرمی - و نه به چنگ آوری مال و ثروت - وارد چنین بازی‌هایی شود.

ما اجتهاد

بازخوانی ارکان مؤثر در صدق قمار در بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر تعاریف لغوی

۳. لعب و بازی

در تعابیر «تَقَامَرُوا: لعبوا القِمَارَ وَقَمَرْتُ الرَّجُلَ أَقْمَرُهُ بِالْكَسْرِ قَمْرًا، إِذَا لَاعَبْتَهُ فِيهِ فَعَلَبْتَهُ»^۳، «تَقَامَرُوا: لعبوا القِمَارَ»^۴، « وَ تَقَامَرُوا: لَعِبُوا بِالْقِمَارِ وَ اللَّعِبِ بِالْأَلَاتِ الْمُجَدَّةِ لَهُ عَلَى اخْتِلَافِ أَنْوَاعِهَا نَحْوَ الشُّطْرُنْجِ وَ النَّرْدِ وَ غَيْرِ ذَلِكَ، وَ أَصْلُ الْقِمَارِ الرَّهْنُ عَلَى اللَّعْبِ بِالشَّيْءِ مِنْ هَذِهِ الْأَشْيَاءِ، وَ رَبَّمَا أُطْلِقَ عَلَى اللَّعْبِ بِالْخَاتِمِ وَ الْجَوْزِ»^۵، «قَمَرْتُهُ قَمْرًا وَ أَقْمَرْتُهُ: غَلَبْتُهُ

۱. زمخشری، أساس البلاغة، ص ۵۲۲.

۲. ابن منظور، لسان العرب، ج ۵، ص ۱۱۵.

۳. جوهری، الصحاح، ج ۲، ص ۷۹۹.

۴. ابن منظور، لسان العرب، ج ۵، ص ۱۱۵.

۵. طریحی، مجمع البحرين، ج ۳، ص ۴۶۳.

في اللَّعْبِ»^۱، «قَمَرَ- قُمراً: قُمار بازی کرد»^۲، «و تَقَامَرُوا: لعبوا القِمار... قَمَرْتُ الرجل أَقْمِرُهُ، بالكسر، قُمراً إذا لَاعَبْتَهُ فِيهِ فَعَلَبْتَهُ»^۳ و «قَامَرَهُ مُقَامَرَةً وَقِمَاراً قَامَرَ زَيْدٌ سَعِداً. (لَاعَبَهُ القِمار) تَقَامَرَا كان زَيْدٌ وَسَعِدٌ يَتَقَامَرَانِ لَيْلِيًّا عِدَّةَ سَاعَاتٍ. (يَلْعَبَانِ القِمار)»^۴ مشاهده می‌شود که اهل لغت از ماده «لعب» در تبیین قمار استفاده کرده‌اند. این تعبیر از دخالت مفهوم لعب در تحقق قمار خبر می‌دهد.

از نگاه لغت‌شناسان، لعب ضد «جدّ» است و برای تبیین معنای آن، به دو خصوصیت هدف عقلایی نداشتن^۵ و مفید نبودن^۶ اشاره کرده‌اند.^۷ علامه طباطبایی لعب را کاری می‌داند که هدف و نتیجه‌اش خیالی باشد و خود آن نیز جز در خیال، حقیقت نداشته باشد.^۸ از همین رو همه کارهایی که انسان به منظور رفع نیازهای مادی انجام می‌دهد، در صورتی که برای تحصیل سعادت حقیقی و در راه طلب حق نبوده باشند، لعب محسوب می‌شود.^۹ برخی دیگر از محققین، لعب را سرگرمی‌های بیهوده و بیهوده‌گرایی دانسته‌اند؛ اگرچه ممکن است لعب و بازی، هدفی منطقی را دنبال کند؛ که در این صورت از این حکم مستثناست.^{۱۰}

از تحلیل دیدگاه‌های یاد شده می‌توان چنین نتیجه گرفت که کار لعبی، کاری است که فاقد هدف صحیح عقلایی و فایده بوده و موجب لذت بردن انجام دهنده‌اش شود. بر این اساس در صورتی که عرفاً به آن، لعب و بازی صدق نکند از دایره موضوعی قمار خارج بوده و ادله حرمت قمار جریان نمی‌یابد. این مقوله در ورزش‌های زورآزمایی و زورخانه‌ای که از

۱. زبیدی، تاج العروس، ج ۷، ص ۴۱۳.

۲. بستانی، فرهنگ ابجدی، متن، ص ۷۰۷.

۳. مهنا، لسان اللسان، ج ۲، ص ۴۱۶.

۴. حیدری، معجم الأفعال، ص ۶۲۷.

۵. راغب، مفردات، ص ۷۴۱.

۶. ابن منظور، لسان العرب، ج ۱، ص ۷۳۹؛ جرجانی، التعريفات، ص ۸۳.

۷. مصطفوی، التحقيق، ج ۱۰، ص ۱۹۷.

۸. طباطبایی، المیزان، ج ۸، ص ۱۳۴.

۹. همان، ج ۸، ص ۲۰۲.

۱۰. مکارم شیرازی، تفسیر نمونه، ج ۱۳، ص ۲۹.

ماهیت لعب گونه به دورند، مؤثر است. وجود گرو در این نوع ورزش‌ها سبب صدق قمار نخواهد بود.

ناگفته نماند که فناوری ارتباطات اکنون به سطحی از توانایی رسیده است که می‌تواند چنین سرگرمی‌هایی را میان دو یا چند ورزشکار در سطح جهان برپا کند؛ بی‌آنکه نیاز باشد ورزشکاران در یک نقطه گرد هم آیند؛ مثلاً در مچ اندازی، شرکت کننده با یک دسته شبیه دست مچ می‌اندازد. دسته به یک سیستم وصل است و میزان قدرت هر شخص را از دورترین نقطه دریافت نموده و به ابزار دیگری در نقطه دیگر جهان منتقل می‌کند، و دو ورزشکار با هم، به صورت برخط زورآزمایی می‌کنند. انجام این نوع بازی‌ها به صورت آفلاین نیز به راحتی قابل انجام است.

ممکن است کسی صدق لعب را درباره بازی‌هایی که به عنوان ورزش شناخته می‌شوند منکر شود و اطلاق عنوان بازی بر آنها را از باب مسامحه بداند؛ خصوصاً که امروزه ورزش‌ها طبقه‌بندی و سازماندهی شده و یک بازی به یک جنگ تمام عیار بدل شده است. در صورت پذیرش این نظریه، دایره قمار بسیار محدود خواهد شد.

۴. وجود دو بازیکن

لغت‌شناسان در تبیین مفهوم قمار، از باب مفاعله (مقامره) استفاده کرده و قمار را به معنای بازی طرفینی تفسیر کرده‌اند. مثلاً در تعبیر «الْقِمَارُ: الْمُقَامَرَةُ وَ تَقَامَرُوا: لَعِبُوا الْقِمَارَ»^۱ و «الْقِمَارُ بِالْكَسْرِ الْمُقَامَرَةُ. وَ تَقَامَرُوا: لَعِبُوا بِالْقِمَارِ»^۲ چنین کاربردی مشاهده می‌شود. بلکه گاه قمار به معنای بازی طرفینی (ملاعبه) بیان شده است؛ مثل «وَقَمَرْتُ الرَّجُلَ أَقْمَرَةً بِالْكَسْرِ قَمْرًا، إِذَا لَاعَبْتَهُ فِيهِ فَعَلَيْتَهُ»^۳.^۴ اقتضای کاربرست باب مفاعله در تبیین قمار و لعب بدین

۱. شهیدی‌پور، درس خارج فقه، مبحث محرمات، جلسه ۱۷، به تاریخ ۱۳ بهمن ۱۳۹۵ ش، وبگاه: shahidipoor.ir

۲. جوهری، الصحاح، ج ۲، ص ۷۹۹.

۳. طریحی، مجمع البحرین، ج ۳، ص ۴۶۳.

۴. جوهری، الصحاح، ج ۲، ص ۷۹۹.

معناست که باید دو طرف در بازی وجود داشته باشند و بازی توسط دو طرف ایجاد شود. بدین ترتیب در صورتی که تنها یک شرکت کننده در بازی شرکت کند، از دایره قمار خارج است. بازی‌های فاقد طرفین در شکل‌های مختلفی بروز می‌یابند؛ مثل جایی که مبلغی را گرو بگذارند و قرار باشد یکی از آنها توپ را داخل سبد بیندازد و اگر توپ در سبد افتاد مبلغ را او بردارد وگرنه طرف دیگر. ارائه این بازی بر فضای اینترنت به همین ترتیب خواهد بود. نیز گاهی دو بازیکن وجود ندارد، بلکه یک نفر است و به دو اعتبار، طرفین بازی را به عهده گرفته و با خود قرار و مدار می‌گذارد؛ مثل آنکه دو نام به عنوان دو بازیکن برای خود انتخاب می‌کند و چنین تعهد می‌کند که اگر بازیکن الف برد رهن را گرفته و مثلاً صدقه می‌دهد یا با آن کتاب می‌خرد، و اگر بازیکن ب برد با گرو، بستنی بخرد و بخورد. ممکن است انگیزه این بازی متفاوت باشد؛ مثل تقویت خود در بازی، تنبیه خود، ارزیابی شانس یا بالا بردن آمار غیر واقعی سایت ارائه دهنده یا سازنده بازی. در چنین مواردی که در واقع یک نفر بازی می‌کند و تمایز بازیکن‌ها اعتباری و قراردادی است، بسته به صدق عرفی ملاحظه و مقامره، متفاوت خواهد بود. فرض دیگر جایی است که خود به تنهایی طرفین بازی را در اختیار دارد، ولی در یک طرف به نیابت از شخص دیگری بازی می‌کند؛ مثل آنکه دیگری را وکیل خود کند تا از سوی او بازی کند و اجازه‌اش به صراحت یا اطلاق، جایی را که خود وکیل طرف مقابل است شامل شود. صدق دو بازیکن در این صورت دور از ذهن نیست؛ هرچند در جایی که بدون اجازه از طرف غیر، عهده‌دار یک طرف بازی می‌شود با جایی که قصد غیر، منتفی است تفاوتی ندارد؛ زیرا در وکالت - چنان‌که برخی گفته‌اند - فضولی جایی ندارد و وکالت، زمانی محقق خواهد شد که موکل اذن دهد.

در بازی‌هایی که هدف بازیکن تقویت حساب کاربری و فروش آن است، گاه یک نفر همزمان چندین حساب کاربری ایجاد می‌کند و همزمان بازی کرده و لول بازی را افزایش می‌دهد؛ در صورتی که در یک بازی طرفین آن دو حساب کاربری خودش است نیز همین اشکال پیش می‌آید. البته به ندرت چنین اتفاقی در بازی‌های برخط جهانی رخ می‌دهد و شاید هیچ‌گاه اتفاق نیفتد.

۵. گرو گذاری بازیکنان در بازی

از تعریف برخی از لغویان به «ذلک أنّ المُمَامِرَ یزید ماله و ینقص و لا یتقی علی حال»^۱ برداشت می‌شود که گرو از سوی طرفین بازی تأمین می‌شود؛ چه آنکه قمار را سبب کم و زیاد شدن اموال قمار کننده دانسته است. ظاهر چنین تعبیری آن است که تحقق کمی و زیادی، طی قمار و با صدق عنوان مقام بر او محقق می‌شود و این نیست مگر آنکه طرفین اقدام به رهن گذاری کنند. اما اگر شخص سومی اقدام به رهن گذاری نماید، از مقام چیزی کسر نمی‌شود و تعبیر به «ینقص» نادرست می‌نماید.

بدیهی است که باید تعبیر به «واو» را در «یزید ماله و ینقص» با در نظر گرفتن تکرار قمار یا به معنای «او» تصحیح نمود؛ زیرا در یک بازی نمی‌شود زیاده و نقیصه با هم محقق شود. با این حال ممکن است صورتی که از قمار کننده مبلغی بابت حق شرکت در قمار گرفته می‌شود را داخل تعریف دانست؛ پس اگر موفق شد و بُرد، جبران مبلغ پرداختی شده و سودی هم می‌برد و در غیر این صورت مبلغی که بابت حق شرکت در قمار پرداخته از دست می‌دهد و همان کم و زیادی تصویر می‌شود. اضافه می‌شود که در برخی تعبیر، قمار در قامت راهنه آشکار شده است. تعبیری چون «قامر الرجل مُقَامَرَةً و قماراً: راهنه»^۲، «قامره مُقَامَرَةً و قماراً قَمَرَةً و تَقَمَرَةً: راهنه فَعَلَبَهُ، و هو التَّقَامُرُ»^۳ و «قَمَر الرجل قَمراً: راهن و لَعَب القِمار؛ قامره قَمَرَةُ ای راهن و لَاعَبَهُ فی القِمارِ فَعَلَبَهُ»^۴ به این حقیقت اشاره دارد. با این وصف که قمار معادل رهن است و رهن از باب مفاعله به کار بسته شده است، چنین برداشت می‌شود که برای تحقق قمار، نه تنها باید گرو از سوی طرفین باشد، بلکه هر دو باید گرو بگذارند. پس هرکدام که برد، مجموع گروها را بر می‌دارد؛ شبیه آنچه در شرط بندی گفته می‌شود. بر این اساس در صورتی که کسانی که در بازی حضور ندارند روی بازی و برد طرفین شرط بندی کنند، از دایره قمار خارج است. مسابقات حدس نتایج مسابقات ورزشی

۱. ابن فارس، مقائیس اللغة، ج ۵، ص ۲۶.

۲. ابن منظور، لسان العرب، ج ۵، ص ۱۱۵.

۳. فیروزآبادی، القاموس المحيط، ج ۲، ص ۲۰۷؛ زبیدی، تاج العروس، ج ۷، ص ۴۱۳.

۴. ابو جیب، القاموس الفقهي، ص ۳۰۹.

که با پیامک یا اپلیکیشن‌های موبایلی انجام می‌شود در این دسته قرار می‌گیرد.

۶. حضور دو بازیکن انسانی

چنان‌که گذشت تحقق قمار در گروهی وجود دو بازیکن است. اکنون اضافه می‌کنیم که این دو باید انسان باشند؛ چه آنکه ظهور قدر متیقن یا انصرافی تفسیر قمار به ملاحظه و راهنه، به جایی است که طرفین انسان باشند.^۱ این مؤلفه در بازی‌هایی که هوش مصنوعی بازیکن مقابل است رخ می‌نماید. هوش مصنوعی انسان نیست و از این رو در صورتی که در بازی مبلغی به عنوان گرو قرار داده شود که هرکدام برد آن را برداشت کند، مشمول ادله قمار نیست. روشن‌تر از آن، جایی است که شخص با رایانه بازی می‌کند و کسی در پس هوش مصنوعی بازی قرار ندارد؛ هرچند بپذیریم دو بازیکن در بازی حضور دارند که یکی از آنها رایانه است. گاه نیز هوش مصنوعی عهده‌دار طرفین بازی است و آن در جایی است که سازندگان درصد اثبات برتری طراحی خود هستند.

ممکن است گفته شود هرچند هوش مصنوعی انسان نیست ولی با توجه به آنکه تمام فعالیت‌ها و حرکت‌های آن توسط انسان طراحی شده است و ربات خارج از خواست و اراده سازنده - هرچند سازنده حضور نداشته باشد و اصطلاحاً آنلاین نباشد - حرکتی نمی‌کند؛ بنابراین هوش مصنوعی، ابزاری است در دست طراح، و این طراح است که به‌عنوان یک عامل انسانی در حال بازی با طرف مقابل است. حال، گاه دستگاه و ابزار خیلی ساده و بسیط است؛ مثل مأموری که کلید را می‌زند و دستگاه، سر حیوان را می‌برد یا قدری پیچیده است و کارفرما می‌تواند دستورات را پیش‌تر تنظیم کرده و در حافظه دستگاه تعبیه کند؛ چنان‌که در ربات‌های بورسی این‌طور است. بنابراین ممکن است سازنده و طراح خواب باشد، ولی ربات بر اساس ضوابط تعیین شده در حافظه‌اش اقدام به خرید و فروش می‌کند و عقود که بودن‌شان وابسته به قصد است، محقق می‌شوند. همین معنا در لعب و بلکه در گروگذاری نیز متصور است؛ چه آنکه هوش مصنوعی با طراحی سازنده، گرو می‌گذارد و

۱. البته ممکن است به انصراف و قدر متیقن‌گیری اشکال شود که وجود قدر متیقن مضر نیست و کثرت وجود، سبب انصراف نیست؛ که فعلاً درصد نقد نیستیم و تعبیر «مراهنه» را می‌توان دلیل محکمی بر اعتبار عامل انسانی دانست.

گرو می‌گیرد و در بازی شرکت می‌کند. می‌توان مالک دستگاه بازی را نیز به جای طراح بازی در نظر گرفت و همین مباحث در این باره نیز وجود دارد.

نوع دیگری از حضور هوش مصنوعی، حضور به شیوه‌ای ترکیبی است. بخشی از ابزار تعبیه شده با مدیریت هوش مصنوعی اقدام به مبارزه و حرکت می‌کند و بخشی در اختیار بازیکن است. گاه نیز بازیکن به هنگام بازی، در بازی حضور ندارد و فقط می‌تواند ابزارهای بازی را چپ‌نشان کند تا به هنگام برپایی بازی، ابزار بازی بر اساس برنامه‌ریزی از پیش طراحی شده به بازی و مبارزه پردازد. در این نوع بازی‌ها عمدتاً بازیکن، سازنده و طراح هوش نیست و سه نفر در برپایی بازی سهیم هستند. گروه سازنده و طراح که ابزار را طراحی و برنامه نویسی کرده‌اند و دو بازیکن که با این ابزار با هم بازی می‌کنند. بازی‌های استراتژیک اغلب به این شکل‌اند. صدق دو بازیکن انسانی نیز با توجه به در اختیار بودن محل چپ‌نشان ابزار بازی یا امکان مدیریت بخشی از بازی قابل ارزیابی است.

۷. مغالبه و برتری جویی

از کاربست عنوان «غلب» در مثل «رَاهَنَهُ فَعَلَبَهُ»^۱، «تَقَمَّرَ فُلَانٌ، أَى غَلَبَ مِنْ يُقَامِرُهُ»^۲، «قَمَّرْتُ الرَّجُلَ أَقْمَرُهُ بِالْكَسْرِ قَمْرًا، إِذَا لَاعَبْتَهُ فِيهِ فَعَلَبْتَهُ»^۳ و «فَقَمَّرْتُهُ قَمْرًا، مِنْ بَابِي قَتَلَ وَ صَرَبَ، غَلَبْتُهُ فِي الْقِمَارِ»^۴ و عنوان «فخر» در مثل «وَ قَامَرْتُهُ فَقَمَّرْتُهُ أَقْمَرُهُ بِالضَّمِّ قَمْرًا، إِذَا فَاخَرْتَهُ فِيهِ فَعَلَبْتَهُ»^۵ دانسته می‌شود که در قمار مفهوم غلبه و برتری جویی اخذ شده است؛ بنابراین بازی‌هایی که در آنها فضای رقابت و پیروزی وجود ندارد، از موضوع قمار خارجند. البته به طور طبیعی چنین بازی‌هایی اساساً موضوع قمار قرار نمی‌گیرند؛ چه آنکه هدف اصلی قمار که تملک گرو است در این دسته بازی‌ها نیست. بازی‌های شهرسازی می‌تواند مصداقی برای این دسته باشد.

۱. سعدی، القاموس الفقهی، ص ۳۰۹.

۲. جوهری، الصحاح، ج ۲، ص ۷۹۹.

۳. همان.

۴. فیومی، المصباح المنیر، ج ۲، ص ۵۱۵.

۵. جوهری، الصحاح، ج ۲، ص ۷۹۹.

۸. غلبه و پیروزی یکی از طرفین

تعبیری چون «تَقَمَّرَ فلان، أی غلب من یَقَامِرُهُ»^۱، «قَمَرْتُ الرجلَ أَقْمِرُهُ بِالْكَسْرِ قَمْرًا، إِذَا لَاعِبْتَهُ فِيهِ فَعَلَيْتَهُ»^۲، «قَامَرْتُهُ فَقَمَرْتُهُ أَقْمِرُهُ بِالضَّمِّ قَمْرًا، إِذَا فَاخَرْتَهُ فِيهِ فَعَلَيْتَهُ»^۳ و «فَقَمَرْتُهُ قَمْرًا، مِنْ بَابِي قَتَلَ وَصَرَبَ، غَلَبْتُهُ فِي الْقِمَارِ»^۴ همگی بر وجود غلبه فعلی - و نه شأنی و اقتضایی و صرف وجود برتری جویی قصدی بازیکنان - در قمار دلالت دارند. خصوصاً تعبیر نخست که غلبه را معادل - و نه حاصل - قمار معرفی نموده است؛ هرچند ممکن است میان «تَقَمَّرَ» و «قَمَرَ» تفاوت قائل شد. بدین ترتیب در صورتی که بازی فاقد برنده باشد - مثلاً مساوی شوند یا از ادامه بازی منصرف شوند - یا طوری طراحی شود که متسلسل باشد و عملاً هیچ کس به پایان آن نرسد، یا اصلاً حلقه‌ها و مراحل بعدی طراحی نشده باشند، صدق قمار منتفی است؛ هرچند طراحی اولیه بازی یا هدف بازی کنندگان رسیدن به غلبه باشد ولی عملاً موفق به انجام آن نشوند.

برخی از بازی‌های مشهور مثل کلش از این دست بازی‌ها هستند که هنوز مرحله‌های پایانی آن طراحی نشده‌اند و شاید هیچ وقت طراحی نشوند؛ چه آنکه هدف سازندگان بی‌پایان بودن بازی و ادامه آن تا بی‌نهایت و کسب سرشار مادام‌العمر از درآمدهای بازی است. البته برد و باخت مرحله‌ای در این بازی‌ها قابل تصویر است ولی برد و باخت نهایی در آن وجود ندارد و از این جهت مشمول قمار نیست.

۹. انتساب غلبه به بازیکن

تعبیری چون «تَقَمَّرَ فلان، أی غلب من یَقَامِرُهُ»^۵، «قَمَرْتُ الرجلَ أَقْمِرُهُ بِالْكَسْرِ قَمْرًا، إِذَا لَاعِبْتَهُ فِيهِ فَعَلَيْتَهُ»^۶، «قَامَرْتُهُ فَقَمَرْتُهُ أَقْمِرُهُ بِالضَّمِّ قَمْرًا، إِذَا فَاخَرْتَهُ فِيهِ فَعَلَيْتَهُ»^۱ و «فَقَمَرْتُهُ قَمْرًا،

۱. همان.

۲. همان.

۳. همان.

۴. فیومی، المصباح المنیر، ج ۲، ص ۵۱۵

۵. جوهری، الصحاح، ج ۲، ص ۷۹۹.

۶. همان.

قَمْرًا، مِنْ بَابِي قَتَلَ وَضَرَبَ، غَلَبْتُهُ فِي الْقِمَارِ^۲ غلبه را در دو سوی غالب و مغلوب به بازیکن منتسب نموده است. پس ابزاری که بازیکنان از آن استفاده می‌کنند نباید به اندازه‌ای باشد که انتساب غلبه را به بازیکن منتفی کند. پرواز دادن کبوتر، به جان هم انداختن خروس‌ها، رها کردن گوی‌ها در سرازیری و امثال آن با توجه به حضور حتی اندک بازیکن، انتساب غلبه را محفوظ داشته است.

در بازی‌های اینترنتی گاه حضور بازیکن به اندازه‌ای کم‌رنگ است که انتساب غلبه به او قدری مشکل است. در برخی بازی‌های هجومی، زمانی به بازیکن حمله می‌شود که آفلاین باشد و در بازی حضور فیزیکی ندارد. گاه ممکن است بازی مدت زیادی به حال خود رها شود و بازیکن عملاً از بازی منصرف شده باشد ولی چون ادامه بازی به حضور و حمایت بازیکن نیاز ندارد خود به خود ادامه پیدا می‌کند. در برخی از بازی‌ها این قابلیت دیده شده که اگر بازیکن به هر دلیلی رمز حساب کاربری خود را فراموش کرد، بتواند پس از چند سال دوباره با استفاده از آدرس ایمیل بازی را تصاحب کرده و ادامه دهد. در چنین شرایطی اگر به روستای او حمله‌ای شود، هرچند فرد غالب متصور است، ولی بر هوش مصنوعی یا ابزار تعبیه شده در بازی پیروز شده است، نه بازیکن صاحب این روستا. مثل آنکه در دنیای واقعی مالک، خانه خود را به هوای زیارت ترک کند؛ هرچند می‌داند ممکن است خانه مورد یورش قرار گیرد. اگرچه در این فرض، حمله دزدان او را غارت زده خواهد کرد ولی مالک، مغلوب دزد نشده است. در این صورت علاوه بر اشکال پیش آمده، صدق وجود دو بازیکن نیز با مشکل مواجه است و چه بسا بتوان تمام بازی‌هایی را که در این نوع بازی رخ می‌دهد، از دایره قمار خارج دانست؛ چه آنکه هیچ‌گاه بازیکنان از چگونگی و وضعیت روستای مورد هجوم قرار گرفته آگاهی ندارند و شبیه شک در کافر حربی بودن طرف مقابل در بازی می‌شود. بازی‌های استراتژیک و تهاجمی آنلاین با آمار بسیار بالای بازیکن از این دست بازی‌ها هستند.

۱. همان.

۲. فیومی، المصباح المنیر، ج ۲، ص ۵۱۵.

۱۰. کاربست ابزار ویژه

در تعاریفی که برای قمار شده است گاه از قمار به عنوان بازی خاصی یاد می‌شود؛ مثلاً در تعبیر «و تَقَامَرُوا: لعبوا القمار»^۱ و «قَمَرَ الرجلُ قَمْرًا: راهنَ و لَعَبَ القِمَارَ»^۲ این کاربست مشاهده می‌شود؛ یا در تعبیر «قَامَرَهُ فَقَمَرَهُ اى رَاهَنَهُ و لَاعَبَهُ فِى القِمَارِ فَعَلَبَهُ» و «غَلَبْتُهُ فِى القِمَارِ»^۳ و «قَمَرْتُ الرجلَ اَقَمِرُهُ بالكسر قَمْرًا، إِذَا لَاعَبْتَهُ فِيهِ فَعَلَبْتَهُ»^۴ این کاربست محتمل است. و گاه به ابزاری که در این نوع بازی‌ها استفاده می‌شود اطلاق شده است؛ مثلاً در تعبیر «القِمَارُ بالكسر المَقَامَرَةُ. و تَقَامَرُوا: لَعِبُوا بالقِمَارِ، و اللَّعِبُ بِالآلَاتِ الْمُعَدَّةِ لَهُ عَلَى اِخْتِلَافِ أَنْوَاعِهَا نَحْوَ الشُّطْرَنْجِ و التَّرْدِ و غَيْرِ ذَلِكَ، و أَصْلُ القِمَارِ الرَّهْنُ عَلَى اللَّعِبِ بِالشَّيْءِ مِنْ هَذِهِ الْأَشْيَاءِ، وَرُبِمَا أُطْلِقَ عَلَى اللَّعِبِ بِالخَاتِمِ و العُجُوزِ»^۵ این کاربرد مشاهده می‌شود؛ چه آنکه با وجود تعدی فعل «لعب»، واژه «القمار» را به همراه باء جار (لعبوا بالقمار) می‌آورد؛ برخلاف تعبیر دسته‌پیشین که «لعبوا القمار، لعب القمار» آورده‌اند. گاه نیز به معنای مصدری به کاربرده شده است؛ مثلاً در تعبیر «قَامَرَ الرجلُ مَقَامَرَةً و قِمَارًا: راهنهُ، و هُوَ التَّقَامُرُ. و القِمَارُ: المَقَامَرَةُ»^۶ و «قَامَرَهُ مَقَامَرَةً و قِمَارًا فَقَمَرَهُ، كَنَصَرَهُ، و تَقَمَّرَهُ: رَاهَنَهُ فَعَلَبَهُ، و هُوَ التَّقَامُرُ»^۷ این کاربرد مشاهده می‌شود. با توجه به برخی از این تعاریف، قمار به بازی‌ای گفته می‌شود که در آن از ابزار ویژه‌ای استفاده شود و در غیر این صورت قمار منتفی است.

بسیاری از بازی‌هایی که در دنیا پدید آمده و طرفداران فراوانی نیز دارند، هیچ‌ما به ازای خارجی ندارند و از آن دست بازی‌هایی هستند که در فضای رایانه متولد شده‌اند و در همان فضا نیز رشد و گسترش پیدا کرده‌اند. میزان در چنین بازی‌هایی آن است که بازی از ابزار قمار میان بازیکنان شناخته می‌شود یا نه؟ این مقوله روشن و بر اساس ضوابط است.

ماهنامه
پژوهش‌های فقهی

سال هفتم، شماره ۱۴، پاییز و زمستان ۱۴۰۲

۱. جوهری، الصحاح، ج ۲، ص ۷۹۹؛ ابن منظور، لسان العرب، ج ۵، ص ۱۱۵؛ مهنا، لسان اللسان، ج ۲، ص ۴۱۶.
۲. ابو جیب، القاموس الفقهی، ص ۳۰۹.
۳. همان، ص ۳۰۹.
۴. جوهری، الصحاح، ج ۲، ص ۷۹۹.
۵. طریحی، مجمع البحرین، ج ۳، ص ۴۶۳.
۶. ابن منظور، لسان العرب، ج ۵، ص ۱۱۵.
۷. فیروزآبادی، القاموس المحيط، ج ۲، ص ۲۰۷؛ زبیدی، تاج العروس، ج ۷، ص ۴۱۳.

دسته دیگر بازی‌هایی است که پیش‌تر در عالم خارج وجود داشته‌اند و به عنوان ابزار قمار مورد استفاده قرار می‌گرفتند و اکنون نسخه‌های رایانه‌ای آن تولید شده و بازیکنان در فضای مجازی به بازی می‌پردازند.

تفاوت مهمی که میان بازی در واقعیت و بازی در وسایل نوپدید مثل رایانه و تلفن همراه و تبلت و... وجود دارد، صدق ابزار مزبور است. پول یک ابزار مالی است و نوع مشابه آن، چه در واقعیت (کاغذهای طرح پول برای کودکان) و چه در رایانه (مثلاً) پول شمرده نمی‌شود. در مقابل، عکس، چه روی کاغذ و در واقعیت بیرونی و چه در دوربین و رایانه، عکس تلقی می‌شود. پرسش اینجاست که ابزار قمار از کدام دسته‌اند؟

ممکن است گفته شود تفاوتی نیست. شاهدش آنکه وقتی تصویر یک ابزار موسیقی را در صفحه نمایش رایانه مشاهده می‌کنید بدان اشاره می‌کنید و نام آن را بر زبان جاری ساخته و می‌گویید استفاده از آن حرام است. این نیست مگر به خاطر یکسان دانستن آن تصویر با واقعیت خارجی. البته به نظر می‌رسد این برداشت ناصواب باشد؛ چه آنکه در مثال مزبور تصویر به عنوان یک حاکی عمل کرده و مانند لفظ، تداعی حقیقت خارجی ابزار را نموده و حکم حرمت بر آن موضوع خارجی اثبات می‌شود. بهتر آنکه عرف را حاکم نموده و ذهن او را در بازی با ابزار رایانه‌ای کشف کرد.

بسیاری بر این باورند که وقتی کسی با شطرنج در رایانه بازی می‌کند عرف، شطرنج بازی را صادق می‌بیند؛ یا وقتی با تخت نرد بازی می‌کند بدون تعلل و تکلف و تردیدی حکم به بازی تخت نرد می‌کند. در محاوره‌های روزمره نیز این کاربرد کاملاً ملموس است. مثلاً کودک درباره بازی شطرنجی که اخیراً روی تلفن همراه نصب کرده سخن می‌گوید، بدون آنکه هیچ قرینه‌ای بیاورد یا مجازی احساس کند. همین جملاتی که گذشت نیز دلیلی است بر اینکه عرف، بازی‌های رایانه‌ای را همان بازی‌های واقعی می‌داند.

با این حال ممکن است بگوییم معیار، صدق ابزار قمار و صدق بازی با ابزار قمار است و چه بسا در بازی با تصویر رایانه‌ای، این مفهوم صادق نباشد. به بیان بهتر، ممکن است هیچ‌کس با ابزار رایانه‌ای قمار نکند ولی همه با ابزار واقعی آن قمار کنند؛ مثل آنکه تخت نرد توسط چند شرکت تولید شود و فقط مردم با یک نوع آن قمار کنند. قماری بودن

ما اجتهاد

بازخوانی ارکان مؤثر در صدق قمار در بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر تعریف لغوی

یک صنف، موجب قماری شدن صنف دیگر نمی‌شود؛ بنابراین صرف صدق بازی با شطرنج در رایانه موجب قماری شدن نیست؛ هرچند تصاویر همان ابزار خارجی با همان مارک، تصویرسازی و شبیه سازی شود.

بر اساس نظریه موضوعیت ابزار برای تحقق قمار، معیار در صدق ابزار قمار، شهر و عرف مردم آن هستند. این یک حقیقت عرفی است که زمانی یک ابزار، ابزار قمار تلقی می‌شود که اغلب برای همان کار استفاده شود. دست یابی به این میزان در بازی‌ها در سده‌های پیشین آسان بود ولی در مواجهه با وضعیت کنونی که یک بازیکن با بازیکنی در آن سوی جهان بازی می‌کند و بازی‌ها نیز کاملاً نوپدید هستند، چند پرسش پیش می‌آید: اول آنکه معیار ابزار قمار بودن، شهر کدام بازیکن است؟ و ثانیاً در فرض شک در آنکه بازی قمار است یا در شهر بازیکن حریف قمار تلقی می‌شود یا خیر، آیا بررسی لازم است؟

در پاسخ به پرسش نخست باید در نظر داشت که برخی صرف قمار شمرده شدن بازی در یک شهر را برای صدق قمار کافی می‌دانند^۱؛ بر اساس این دیدگاه نه تنها لازم نیست بازی در شهر هر دو بازیکن قمار باشد، بلکه همین که در نقطه‌ای از دنیا قمار باشد کافی است. اما بر پایه دیدگاه کسانی که در تحقق قمار شهر بازیکن را معیار قرار می‌دهند^۲ سه صورت متصور است: الف) در شهر هر دو بازیکن ابزار قمار تلقی شود که در این صورت بازی قمار است. ب) در شهر سومی ابزار قمار است ولی در شهر بازیکن‌ها قمار نیست. طبعاً در این فرض ابزار قمار نبوده و بازی قمار نیست. ج) فقط در شهر یکی از بازیکن‌ها قمار است. بر اساس ضوابط باید بازی را تنها در حق بازیکنی که در شهر قمار زندگی می‌کند قمار دانست و بازی را برای دیگری غیر قمار و مباح دانست؛ مگر آنکه صدق عنوان کمک‌رسانی بر انجام گناه صادق باشد و آن را حرام بدانیم که از این جهت منع می‌شود نه از باب قمار.

در پاسخ به پرسش دوم نیز به نظر می‌رسد شبهه موضوعیه است و فحص در شبهات

۱. مانند آیات عظام امام، بهجت، تبریزی، صافی، نوری و وحید. (ن.ک: سایت هدانا، کلیدواژه «ملاک آلات قمار و تفاوت در دو شهر»، (hadana.ir).

۲. مانند آیات عظام سیستانی، فاضل و مکارم (ن.ک: سایت هدانا، کلیدواژه «ملاک آلات قمار و تفاوت در دو شهر»، (hadana.ir).

موضوعیه ضرورتی ندارد و با شک، اصل اباحه جریان می‌یابد و ممکن است با اصل عدم ازلی، عدم قماری بودن بازی، اثبات نمود بازی قماری نیست. البته ممکن است کسی با علم اجمالی به احتیاط و لزوم فحوص حکم دهد؛ چه آنکه می‌دانیم بسیاری از بازی‌ها قماری‌اند؛ خصوصاً در دنیای امروز که بازی به یک تجارت فوق‌العاده پرسود تبدیل شده^۱ و عملاً کسی که بازی‌های رایانه‌ای با هزینه‌های بالا - خصوصاً در بازی‌های برخط - را ایجاد می‌کند ممکن نیست هدف مادی نداشته باشد.^۲ بخش زیادی از این بازی‌ها با قمار درآمد کسب می‌کنند.

جنبه‌های فراگیر قمار

مؤلفه‌های پیشین اغلب در قامت شرط یا جزء قرار گرفته و سبب کوچک‌تر شدن دایره قمار می‌شود. در مقابل، پاره‌ای عناوین سبب گسترش قمار می‌شود که در ادامه بیان می‌گردد.

۱. کارکرد انگیزه و میزان اشتغال به قمار

پیدایش مصادیقی چون ابزار قمار و قمارباز آن‌گاه اتفاق می‌افتد که تکرار و عمومیت حاکم شود؛ ولی برای تحقق برد و باخت مالی به تکرار یا قصد و هدف شخصی طرفین از شرکت در بازی نیازی نیست؛ بلکه مهم صدق مغالبه و راهنه است و انگیزه‌های شخصی در آن دخالت ندارند؛ بنابراین هرچند هدف طراح یک بازی برخط، بالا رفتن بازدید سایت یا فروش ترافیک باشد، در صدق قمار اثر و دخالتی ندارد. چنان‌که اگر هدف شرکت‌کننده عبور از مراحل بازی و ارتقای لول بازی باشد مهم نیست.^۳

۱. سود شرکت الکترونیک آرتس در سال مالی ۲۰۰۷ برابر با ۳/۱ میلیارد دلار بوده است. (شمسی و جلالی، «وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان...» مجله مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی، ص ۱۶)
۲. آمار نشان می‌دهد در سراسر دنیا هزینه متوسط تولید یک بازی براساس کیفیت و کشور سازنده‌ی آن از ۲۰ تا ۳۰ میلیون دلار متغیر است؛ درحالی‌که به گفته قائم مقام بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای، این هزینه در ایران معمولاً ۳۰ تا ۴۰ میلیون تومان است که با برنامه دقیق برای آینده می‌توان به بازگشت آن تا حدودی امیدوار بود. (همان، ص ۱۵).
۳. خادمی کوشا، «موضوع شناسی قمار در پرداختهای پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای»، جستارهای فقهی و اصولی، ش ۲۷، ص ۱۵۱، ۱۴۰۱ ش.

۲. تفاوت ویژگی‌های شخصی بازیکن‌ها و بازی

جوآنمردانه بودن، در تراز هم بودن دو حریف، سفهی بودن، کودک بودن، ابتدایی و انتقامی بودن، هجومی و دفاعی بودن، صوتی و تصویری بودن، فکری و جسمی بودن، فردی و گروهی بودن، علمی و جنایی و تخیلی و... بودن، دین‌دار و بی‌دین بودن بازیکنان، زن و مرد بودن، مهارت داشتن، آگاهی و جهل به شیوه یا مراحل بازی و بسیاری امور دیگر از این دست، دخالتی در صدق قمار ندارد. از این رو انواع بازی‌های دنیای حقیقی و مجازی را شامل بوده و ویژگی‌های فردی هر یک در این زمینه بی‌اهمیت است؛ بنابراین عالم مجازی فاقد حقیقت و حتی اعتبار است؛ بلکه پاره‌ای تصاویر و اصوات است که ایجاد می‌شود و از بین می‌رود و خللی به مقوله بازی و قمار نمی‌زند.

۳. ناشناخته بودن حریف

بر پایه تعریف‌های لغویان، قمار با مغالبه بر حریف محقق می‌شود؛ اما معلوم بودن حریف یا ناشناخته بودن آن دخالتی در صدق قمار ندارد. گاهی ممکن است دو کاربر از دورترین نقاط جهان در یک بازی شرکت کنند که هیچ‌یک دیگری را نمی‌شناسد. البته ناشناس بودن حریف ممکن است سبب تغییر حکم قمار شود. فقیهان تملک مال کافر حربی را جایز دانسته‌اند و در این زمینه تمسک به راه‌های مختلف را از جمله دزدی، خیانت و نیرنگ و...، مجاز دانسته‌اند.^۱ قمار نیز می‌تواند راهی برای تملک اموال کافر حربی باشد.

موضوع دارای فروعی است که مختصراً چنین دسته‌بندی می‌شوند:

الف) هر چند مشخصات حریف نامشخص است ولی علم وجدانی یا تعبدی داریم که مسلمان یا محترم المال است؛ مثل آنکه: ۱. از شرایط ورود به بازی، اسلام باشد؛ (۲) بر اساس شواهد و قرائنی مثل نام، ایمیل، یا محل سکونت، گمان به اسلام حریف برده شود و گمان را در موضوعات کافی بدانیم؛^۲ (۳) یک نفر عادل به این موضوع شهادت دهد؛ مثل جایی که برای شرکت در بازی نیاز به معرف باشد و ما معرف را به عدالت می‌شناسیم و او

۱. نجفی، جواهر الکلام، ج ۲۴، ص ۲۲۹.

۲. قمی، غنائم الأيام، ج ۳، ص ۳۷۰.

در مشخصات معرّف، مسلمان بودن وی را یاد نماید و در موضوعات تعدد شاهد را معتبر ندانیم؛ ۴) بازی در بلاد اسلامی آپلود می‌شود و بازیکنان از سرزمین‌های اسلامی اند یا بازی، محل زندگی حریف را به ما اعلام می‌کند و آن محل از بلاد مسلمین باشد و بلاد مسلمین اماره شرعی بر مسلمان دانستن مردمان آن سرزمین باشد.

در این صورت با توجه به احراز احترام مال حریف و صدق قمار، حکم قمار برقرار است. ب) هرچند مشخصات حریف نامشخص است ولی علم وجدانی یا تعبدی داریم که حریف، کافر حربی است. مثل آنکه: ۱) بازیکن در شناسه مشخصات، خود را سرباز اسرائیلی معرفی کند، یا یکی از عوامل شرکت‌ها و یا سازمان‌هایی که به کفار در حال جنگ با مسلمانان مثل آمریکا، اسرائیل و انگلیس یا به محاربین کمک می‌کنند و یا به عمل آنها راضی و خوشحال می‌شوند. ۲) بازی محل سکونت حریف را بلاد کفار حربی مثل آمریکا، اسرائیل و انگلیس معرفی کند^۲ و به حکم بلد کفر، کفر حربی حریف تعبداً احراز گردد یا یکی از راه‌های فرض پیشین محقق شود.

در این صورت با توجه به احراز وجدانی یا تعبدی کفر حربی حریف، تملک اموال او از طریق قمار، بدون مانع است؛ هرچند ممکن است تکلیفاً حرام بدانیم؛ چه آنکه ممکن است در این بازی شکست بخورد و موضوعاً قمار صادق است.

ج) اسلام و کفر حریف و محترم المال بودن یا نبودن حریف وجداناً و تعبداً نامشخص باشد؛ مثل بازی‌های تهاجمی و قبیله‌ای که بازی به طور تصادفی شما را با فرد یا افرادی وارد مبارزه می‌کند؛ بی‌آنکه هویت و محل سکونت آنان احراز شود.^۳ در این صورت با توجه به

۱. چنان که به نظر آیت‌الله خامنه‌ای چنین است. قاسمی، «منظور از «کافر حربی» چیست؟»، وبگاه رجانوز، rajanews.com.

۲. آیت‌الله مکارم، اسرائیل، آمریکا، فرانسه، انگلیس و ... را کافر حربی اعلام کرده‌اند. تمام کشورهایی که ایران را تحریم نموده‌اند در این شمار قرار دارند. (مکارم شیرازی، جامع المسائل، دفتر استفتانات معظم له، مرکز پاسخگویی به احکام شرعی و مسائل فقهی: makarem.ir).

۳. هرچند بر پایه گزارشات بعید نیست با توجه به وجود عوامل سیاسی، تمام مخاطبان این بازی در ایران، مسلمانان یا مناطق اسلامی باشند؛ چه آنکه هم در چت‌های داخلی این بازی، فقط زبان فارسی و عربی برای ایرانیان نمایش داده می‌شود و هم اسامی‌ای که روی قلعه‌های حریف گذاشته شده اسلامی یا به زبان عربی است. (غفوری، موضوع شناسی بازی‌های اینترنتی، صص ۶۷-۷۲).

جواز تحصیل مال کافر حربی و شبههٔ مصداقی نسبت به محترم المال بودن، تمسک به هر یک از عموم طرفین (حرمت تملک مال محترم و جواز تملک مال غیر محترم) تمسک به عام در شبههٔ مصداقی آن است؛ بنابراین شک در جواز تصرف شده و مجرای برائت و جواز است. ممکن است گفته شود امر مردد میان حلال و حرام است و در موارد علم اجمالی میان حلال و حرام باید از همهٔ اطراف اجتناب نمود. ولی باید در نظر داشت که وجود حرام محرز نیست. کسی که برای نخستین مرتبه اقدام به بازی می‌کند، نمی‌داند تملک مال حریف حرام است یا نه. بنابراین شک، بدوی و مجرای برائت است و همین طور در مرتبهٔ دوم و سوم تا آخر. البته اگر کسی تدریجی بودن اطراف علم اجمالی را با دفعی یکسان بداند، باید حکم به اجتناب از تمام موارد حلال و حرام تدریجی بدهد. ولی این نیز صحیح نیست؛ زیرا علاوه بر آنکه خود محل مناقشه است، در صورتی است که احراز شود حریف در دفعات بعد، از اشخاصی است که مالش محترم است، ولی چنین چیزی محرز نیست، و دست کم الان که بازیکن قصد انجام این بازی را دارد، از تحقق چنین چیزی در آینده اطلاع ندارد. البته اگر تعداد دفعات را به قدری فراوان در نظر بگیریم که بر اساس قاعدهٔ احتمال شهید صدر به علم اجمالی دست یابیم، چنین علمی حاصل می‌شود؛ ولی به جهت شبههٔ غیرمحصوره بودن، موجب حکم عقل به اجتناب نمی‌شود؛ خصوصاً که تدریجیت نیز موجب ضعف حکم عقل در اینجا است. مگر آنکه به ضمیمهٔ برخی محدودیت‌ها، این آگاهی به آسانی تحصیل شود و شبیه شبههٔ کثیر در کثیر باشد؛ مثل آنکه امکان بازی برای کفار حربی ضعیف باشد؛ مثل جایی که تعداد افراد محترم مالی که در دنیا می‌توانند در این بازی شرکت کنند نسبت به غیر محترم المال‌ها چندین برابر باشد؛ چنان‌که در زمان کنونی چنین است و می‌توان گفت ۶ برابرند. البته در صورتی که محدودهٔ احترام را به مسلمانان و کفار ذمی و معاهد و مستأمن تقلیل دهیم، این فرضیه عکس خواهد بود و تعداد کسانی که اموالشان محترم نیست چندین برابر افراد محترم المال می‌شود. البته در این زمینه وجود معاهدات بین‌المللی که مسلمانان یا دولت‌های مشروع اسلامی حاکم امضا و تعهد کرده‌اند باید بازخوانی شود. بعید نیست معاهدهٔ صلح و حفظ حریم دولت و کشورها در سازمان ملل مورد امضا و تعهد جمهوری اسلامی باشد.

البته ممکن است گفته شود استصحاب موضوعی، جریان یافته و حرمت را اثبات می‌کند؛ زیرا قمار بودن بازی با کسی که مالش محترم نیست، محرز است؛ بنابراین داخل ادله حرمت قمار است. اما شک داریم از عموم این ادله خارج شده است یا نه استصحاب بقای موضوعی شده و حکم حرمت ثابت می‌شود؛ ولی این استصحاب فاقد یقین سابق است؛ زیرا یا از آغاز داخل دلیل حرمت است یا نه، و ما در این زمینه شک داریم.

مقتضای اصل در مفهوم شناسی قمار

با توجه به اختلاف در تبیین مفهوم قمار میان «بازی با ابزار مخصوص» و «بازی با برد و باخت مالی»، این پرسش پیش می‌آید که قمار به معنای بازی با ابزار قمار است یا بازی با برد و باخت؟ در صورتی که بازی با ابزار قمار با شرط گرو باشد، شبهه‌ای در صدق قمار وجود ندارد. نیز جایی که هیچ‌یک فراهم نباشد، صادق نبودن قمار روشن است. تفاوت آنجا آشکار می‌شود که یکی از ابزار قمار و شرط رهن در بازی باشد و دیگری نه. در صورتی که اجتماع این دو (ابزار قمار و برد و باخت مالی) را از باب تعدد شرط و وحدت جزا در نظر بگیریم - مثل آنچه درباره «إذا خفی الأذان فقصر» و «إذا خفی الجدران فقصر» گفته می‌شود -، طبعاً به یکی از دو تحلیل جمع «واو»ی یا «أو»ی خواهیم رسید و یکی از دو دیدگاه سوم یا چهارم، نتیجه آن است.

البته ممکن است یکسان‌نگری میان محل بحث و مسأله اجتماع شروط بر جزای واحد با اشکال همراه باشد؛ چه آنکه شیوه در بیان احکام در روایات متدرج است و بروز اطلاق و تقیید کاملاً متعارف و مقبول است و پذیرش جمع «واو»ی یا «أو»ی پذیرفتنی است؛ اما روش در کتب لغت بر بیان حقیقت معنا و انکشاف معنای لغوی واژه است. بنابراین دو لغوی قولشان با هم متعارض بوده و طبعاً باید در این هنگام از قواعد تعارض بهره برد. شیخ انصاری تعارض در سخن لغویان را سبب تساقط و رجوع به اصل عملی می‌داند. طبعاً با توجه به اینکه بر پایه نظر همه لغویان، در صورتی که برد و باخت مالی و ابزار مخصوص قمار، هر دو در بازی وجود داشته باشد، قمار صادق است. مقتضای اصل، توقف



بر آن، و جریان برائت از حرمت قمار در جایی است که فقط یکی از آن دو وجود دارد.^۱ با چشم‌پوشی از سخن شیخ باید گفت: شمول ادله اولیه حجیت نسبت به سخن لغوی در فرض تعارض، با مشکل مواجه است؛ اعم از آنکه دلیل حجیت را خبر یا مخبر ثقه بدانیم یا به حجیت از باب قول خبره یا انسداد کبیر یا صغیر باور داشته باشیم. چنان‌که باور به تخییر که از ادله «إذن فتخیر» دانسته شده، مربوط به اخبار حاکی از احکام است و جریان آن در تعارض اقوال لغویان میسر نیست. نتیجه آنکه مقتضای مسلک اعتبار سخن لغوی را منظور داشته و مقتضای هر یک را بررسی نماییم. بعید نیست با توجه به کثرت لغویانی که برد و باخت مالی را معتبر دانسته‌اند، این باور ترجیح داده شود؛ چه آنکه تنها یک لغوی ابزار قمار را دخیل در صدق قمار دانسته است و بسیار نزدیک به نظر می‌رسد که او نیز در تبیین معنای مزبور از نظر و اجتهاد خود بهره برده باشد که سبب ضعف حجیت آن می‌شود. این ترجیح، بر پایه مسلک انسداد صغیر و کبیر نافع است؛ چه آنکه سبب تقویت گمان جانب دسته اول می‌شود. نیز ممکن است موجب اطمینان بر اساس مسلک وثاقت خبری بوده و دلیل حجیت را به خود منحصر نماید. آری بر پایه مسلک وثاقت مخبری و اعتبار قول خبره، هر دو صلاحیت شمول ادله را دارد و تنها در صورتی که اخذ به مرجحات را در باورهای لغویان جاری بدانیم کارساز بوده و نظریه کفایت برد و باخت مالی اثبات می‌شود؛ وگرنه تساقط نموده و اصل برائت جریان می‌یابد؛ چه آنکه شبهه مفهومی کلی است و با اجمال نص، اصل برائت حکم فرماست.^۲

باید دانست برخی از مؤلفه‌هایی که برای صدق قمار بیان شد، از برخی از کتب لغت به دست آمده است؛ بنابراین سکوت دیگر کتب لغت، اگر به معنای مخالفت با دسته نخست تلقی شود، باید قواعد تعارض را در آنها نیز جریان داد؛ اما اگر سخنان لغویان را کامل‌کننده یکدیگر برشمريم، هر یک دیگری را تأیید و تکمیل می‌کند و مجموع مدلول‌های آنها در تحقق قمار دخیل می‌شود؛ چه آنکه غفلت یک لغوی از نکته‌ای، با التفات لغوی دیگری

۱. انصاری، فرائد الأصول، ج ۴، ص ۴۴.

۲. همان، ج ۱، ص: ۳۶۵؛ خادمی کوشا، «موضوع شناسی قمار در پرداخت‌های پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای»، جستارهای فقهی و اصولی، ش ۲۷، ۱۴۰۱ش، ص ۱۵۲.

متعارض نبوده، بلکه جبران کننده و یاری دهنده آن است.

توجه به این نکته ضروری است که اینها همه، در فرض پذیرش حجیت قول لغوی است؛ وگرنه بر مجتهد لازم است با مراجعه به کتب لغت و عرف و قرائن و شواهد، خود با ابزار اجتهاد به مفهوم قمار دست یابد و طبعاً مجالی برای مقوله تعارض و مباحث پیرامونی آن باقی نمی ماند.

تمام آنچه بیان شد، فارغ از نصوص و روایاتی است که در این زمینه از معصومان رسیده است. در روایتی از امام محمد باقر علیه السلام گزارش شده که حضرت به نقل از پیامبر صلی الله علیه و آله، «میسر» در آیه **«الْخَمْرُ وَ الْمَيْسِرُ وَ الْأَنْصَابُ وَ الْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ»** را «هرچیزی که به وسیله آن قمار بازی می شود» دانسته اند. در نقلی امام رضا علیه السلام نیز میسر را قمار معرفی نمودند.^۲

با عنایت به این روایات، آلات قمار موضوع تحریم قرار گرفته اند، نه بازی قمار و دارای برد و باخت؛ هرچند روشن است که مقصود، تحریم بازی با آنها به عنوان روشن ترین فعالیت متناسب با میسر بودن است و شاید مطلق ارتباط گیری با آن را شامل بوده و مقصود، تحریم همه آنها باشد؛ اعم از ساخت، خرید و فروش، نگهداری و... نیز بسیار نزدیک به ذهن است که معیار و ملاک در حرمت قمار، همان برد و باخت مالی باشد، وگرنه ابزار خاصی که نخست برای قمار نبوده ولی سپس تبدیل به ابزار قمار شده است چه خصوصیتی می تواند ایجاد کند که حرمت آفرین باشد، جز آنکه ابزاری برای بازی های برد و باخت شده است؟ بنابراین نمی توان این را نیز انکار نمود که از روایات و به تناسب حکم و موضوع، اطمینان به ملاک و تنقیح قطعی ملاک رخ داده و می توان بر اساس آن به حرمت هر بازی با برد و باخت حکم راند. البته معنای این سخن آن نیست که قمار مفهوماً به معنای بازی با برد و باخت مالی قلمداد شود؛ بلکه می توان حکم حرمت قمار را با تنقیح مناط به این بازی ها نیز تسری داد.

۱. سوره مانده، آیه ۹۰.

۲. کلینی، الکافی، ج ۵، ص ۱۲۴.

جمع بندی و نتیجه گیری

حضور قمار در بازی‌های رایانه‌ای مشهود است. مؤلفه‌های قمار بر اساس تعاریف لغت‌شناسان در ۱۰ عنوان شناسایی شد. انطباق این مؤلفه‌ها در بازی‌های یادشده در پاره‌ای موارد با مشکلاتی همراه است که سبب می‌شود نتوان قمار را صادق دانست. در مجموع، مؤلفه‌ها و تأثیر آن در صدق قمار در بازی‌های رایانه‌ای به ترتیب زیر است:

۱. گرو: بازی‌ها اقسامی دارند. برخی فاقد گرو هستند و بیشتر جنبه سرگرمی دارند و در برخی گرو، ویژگی‌های منحصر به فردی دارد. گاهی برنده غنایم حریف را بر می‌دارد که برخی از این غنایم با پول واقعی خریداری شده است، و گاهی بالابردن لول بازی و یا دسترسی‌های بیشتر در بازی، جایزه بردشان است که بسیاری به همین انگیزه بازی را با چند حساب کاربری راهبری می‌کنند. توجه به گرو به عنوان رکن در قمار یا شرط قمار، می‌تواند در قراردادن گروهای باطل عقلایی به قمار باطل عرفی یا خروج از مقوله قمار منتهی شود.

۲. خدعه: که اگر به ماهیت بازی قمار تفسیر شود، می‌توان تحقق آن را در اغلب بازی‌های دارای گرو محقق دانست.

۳. لعب: این مقوله در ورزش‌هایی مانند زروآزمایی و زورخانه‌ای که از ماهیت لعب‌گونه به دورند، صادق نیست و سبب منتفی شدن صدق قمار می‌شود.

۴. وجود دو بازیکن: بازی‌های فراوانی هست که تک نفره انجام می‌گیرد و با این وجود گرو نیز وجود دارد. آن‌گاه که فقط یک نفر بازی می‌کند و دیگری نظاره‌گر است، یا بازیکن به وکالت از دیگری با آگاهی یا بدون آگاهی او، طرف دوم بازی را عهده‌دار شده است، توجه به این مؤلفه ضروری است.

۵. گروگذاری بازیکنان: در بازی‌هایی که تنها یکی از بازیکنان گرو می‌گذارد یا دیگران روی بازی آنها شرط‌بندی می‌کنند، قمار صادق نیست.

۶. حضور دو بازیکن انسانی: در بازی‌هایی که دو طرف دارد و برد و باخت اتفاق می‌افتد، ولی بازیکن مقابل، هوش مصنوعی است، دو بازیکن انسانی حضور ندارند؛ مگر آنکه طراح هوش مصنوعی به عنوان یکی از طرفین بازی شناخته شود.

۷. مغالبه: بازی‌های تفننی مثل شهر بازی و مزرعه داری و مانند آن فاقد مقوله تغلب‌اند.

۸. پیروزی یکی از بازیکنان: بازی‌هایی که از میانه رها شوند یا مراحل زیادی دارد که بازیکن هنوز به پایان آن نرسیده است یا اصلاً پایانی برای آنها طراحی نشده است، فاقد برنده بوده و صدق قمار منتفی است.

۹. انتساب غلبه به بازیکن: در صورتی که کاربر است ابزار، سبب شود برد و باخت به بازیکنان منتسب نشود، صدق قمار منتفی است. در مواردی که محرز نیست حریف اراده بازی دارد یا نه؟ انتساب برد به ابزار یا بازیکن محرز نیست و احراز صدق قمار نمی‌شود.

۱۰. ابزار ویژه: صدق ابزارهای قمار دنیای واقعی در دنیای مجازی با چالش همراه است. انگیزه‌های شخصی تأثیری در قمار نداشته و تمایزهای بازیکنان یا ابزار موضوعیتی ندارد. ناشناس بودن حریف، گاه سبب می‌شود احراز قمار نشده و جریان حکم قمار منتفی شود.

در صورت شک در مفهوم و مؤلفه‌های دخیل در قمار، به ناچار باید به قدر متیقن آن اکتفا نمود و به مقتضای تعارض در قول لغویان بر اساس مبانی حجیت قول لغوی پرداخت. بر اساس مسلک انسداد و وثاقت خبری و نیز مسلک وثاقت مخبری و اعتبار قول خبره - بنا بر جریان ادله ترجیح -، بعید نیست بتوان برد و باخت مالی را معتبر دانست؛ وگرنه نوبت به جریان اصل برائت می‌رسد.

منابع و مآخذ

* قرآن کریم.

۱. ابن درید، محمد بن حسن، *جمهرة اللغة*، بیروت: دار العلم للملایین، چ ۱، ۱۹۸۸م.
۲. ابن فارس، احمد بن فارس، *معجم مقاییس اللغة*، قم: مکتب الاعلام الاسلامی، چ ۱، ۱۴۰۴ق.
۳. ابن منظور، محمد بن مکرم، *لسان العرب*، بیروت: دار صادر، چ ۳، ۱۴۱۴ق.
۴. احمدی نژاد، امیر، صفوی، امید، محمدی، الناز، خدمات ارزش افزوده در فناوری اطلاعات، [بی جا]: ادیبان روز، چ ۱، ۱۳۹۵ش.
۵. اردبیلی، احمد بن محمد، *مجمع الفائدة و البرهان فی شرح إرشاد الأذهان*، قم: دفتر انتشارات اسلامی، چ ۱، ۱۴۰۳ق.
۶. ازهری، محمد بن احمد، *تهذیب اللغة*، بیروت: دار احیاء التراث العربی، چ ۱، ۱۴۲۱ق.
۷. انصاری، مرتضی بن محمد امین، *کتاب المکاسب*، قم: کنگره بزرگداشت شیخ انصاری، چ ۱، ۱۴۱۵ق.
۸. _____، *فرائد الأصول*، قم: مجمع الفکر الاسلامی، چ ۹، ۱۴۲۸ق.

۹. ایروانی، باقر، دروس تمهیدیه فی الفقه الإستدلالی علی المذهب الجعفری، قم: [بی‌نا]، ج ۲، ۱۴۲۷ق.
۱۰. بستانی، فؤاد افرام، فرهنگ ابجدی، تهران: اسلامی، ج ۲، ۱۳۷۵ش.
۱۱. جرجانی، شریف علی بن محمد، کتاب التعریفات، بیروت: دارالکتب العلمیه، ج ۱، ۱۴۰۸ق.
۱۲. جوهری، اسماعیل بن حماد، الصحاح: تاج اللغة و صحاح العربیه، بیروت: دار العلم للملایین، ج ۱، ۱۳۷۶ق.
۱۳. چگنی، مهدی، موسوی، احمد، «قمار بازی در فضای مجازی از نظر حقوق کیفری»، مجلس و راهبرد، شماره ۱۰۰، زمستان ۱۳۹۸ش.
۱۴. حسینی عاملی، جواد بن محمد، مفتاح الكرامة في شرح قواعد العلامة، قم: دفتر انتشارات اسلامی، ج ۱، ۱۴۱۹ق.
۱۵. حلّی اسدی، جمال‌الدین احمد بن محمد، المهذب البارع في شرح المختصر النافع، قم: دفتر انتشارات اسلامی، ج ۱، ۱۴۰۷ق.
۱۶. حلّی اسدی، حسن بن یوسف بن مطهر، تذکرة الفقهاء (الطبعة الحديثة)، قم: مؤسسة آل البيت عليه السلام لإحياء التراث، ج ۱، ۱۴۱۴ق.
۱۷. حلّی، مقداد بن عبد الله سیوری، التنقيح الرائع لمختصر الشرائع، قم: کتابخانه آیه الله مرعشی نجفی، ج ۱، ۱۴۰۴ق.
۱۸. جمعی از نویسندگان، دانش‌نامه جهان اسلام، مدخل بازی، وبگاه: reh.ac.ir.
۱۹. حمیری، نشوان بن سعید، شمس العلوم و دواء کلام العرب من الکلوم، دمشق: دار الفکر، ج ۱، ۱۴۲۰ق.
۲۰. حیدری، محمد، معجم الأفعال المتداولة و مواطن استعمالها، قم: مرکز العالمی للدراسات الإسلامية، ج ۱، ۱۳۸۱ش.
۲۱. خادمی کوشا، محمدعلی، «موضوع شناسی قمار در پرداختهای پس از باخت در بازی‌های رایانه‌ای»، جستارهای فقهی و اصولی، ش ۲۷، ص ۱۵۱، ۱۴۰۱ش.
۲۲. خمینی، روح‌الله موسوی، المكاسب المحرمة، قم: مؤسسه تنظیم آثار امام خمینی، ج ۱، ۱۴۱۵ق.
۲۳. خوانساری، احمد، جامع المدارک في شرح مختصر النافع، قم: مؤسسه اسماعیلیان، ج ۲، ۱۴۰۵ق.
۲۴. خویی، ابوالقاسم موسوی، مصباح الفقاهة، قم: انصاریان، ۱۴۱۷ق.
۲۵. مکارم شیرازی، جامع المسائل، دفتر استفتانات معظم له، مرکز پاسخگویی به احکام شرعی و مسائل فقهی، وبگاه: makarem.ir.
۲۶. راغب اصفهانی، حسین بن محمد، مفردات ألفاظ القرآن، بیروت: دار القلم، ج ۱، ۱۴۱۲ق.
۲۷. روحانی، محمدصادق، منهاج الفقاهة، ج ۱، قم: انوار الهدی، ۱۴۲۸ق.
۲۸. زمخشری، محمود بن عمر، أساس البلاغة، بیروت: دار صادر، ج ۱، ۱۹۷۹م.

۲۹. سبزواری، عبدالاعلی، مهذب الأحكام في بيان الحلال والحرام، قم: مؤسسة المنار، چ ۴، ۱۴۱۳ق.
۳۰. سعدی ابو جیب، القاموس الفقهي لغة واصطلاحاً، دمشق: دار الفكر، چ ۲، ۱۴۰۸ق.
۳۱. شمسی، میترا، جلالی، یاسر، «وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست‌اندرکار»، مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی (مطالعات راهبردی جهانی شدن)، بهار ۱۳۹۲، دوره ۴، شماره ۱۰.
۳۲. شهیدی‌پور، محمدتقی، درس خارج فقه (مبحث محرمات)، جلسه ۱۷، به تاریخ ۱۳ بهمن ۱۳۹۵ش. وبگاه: shahidipoor.ir.
۳۳. صاحب، اسماعیل بن عباد، المحيط في اللغة، بیروت: عالم الکتب، چ ۱، ۱۴۱۴ق.
۳۴. صدر، محمدباقر، إقتصادنا، قم: دفتر تبلیغات اسلامی، چ ۱، ۱۴۱۷ق.
۳۵. طباطبایی حائری، علی، ریاض المسائل في تحقيق الاحكام بالدلائل، چ ۱، قم: مؤسسة آل البيت لإحياء التراث، ۱۴۱۸ق.
۳۶. طباطبایی، محمدحسین، الميزان في تفسير القرآن، قم: دفتر انتشارات اسلامی، چ ۵، ۱۴۱۷ق.
۳۷. طباطبایی قمی، تقی، الدلائل في شرح منتخب المسائل، قم: کتابفروشی محلاتی، چ ۳، ۱۴۲۳ق.
۳۸. طبرسی، فضل بن حسن، مجمع البیان في تفسير القرآن، تهران: ناصرخسرو، چ ۳، ۱۳۷۲ش.
۳۹. طریحی، فخر الدین بن محمد، مجمع البحرین، تهران: مرتضوی، چ ۳، ۱۳۷۵ش.
۴۰. عاملی کرکی، علی بن حسین، جامع المقاصد في شرح القواعد، قم: مؤسسة آل البيت لإحياء التراث، چ ۲، ۱۴۱۴ق.
۴۱. عاملی، زین الدین بن علی، مسالك الإفهام الى تنقيح شرائع الإسلام، قم: مؤسسه معارف اسلامی، چ ۱، ۱۴۱۳ق.
۴۲. عباسی، غلامعباس، رابطه بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روان نوجوانان، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران، ۱۳۸۸ش.
۴۳. عبدی پور فرد، ابراهیم، وصالی ناصح، مرتضی، «ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی»، فصلنامه راهبرد اجتماعی فرهنگی، شماره ۲۳، تابستان ۱۳۹۶.
۴۴. غفوری، محمدجواد، موضوع شناسی بازی‌های اینترنتی (کلش آف کلنز)، قم: مؤسسه موضوع شناسی احکام فقهی، ۱۳۹۶ش.
۴۵. فراهیدی، خلیل بن احمد، کتاب العین، قم: نشر هجرت، چ ۲، ۱۴۰۹ق.
۴۶. فیروز آبادی، محمد بن یعقوب، القاموس المحيط، بیروت: دار الکتب العلمیة، چ ۱، ۱۴۱۵ق.
۴۷. فیومی، احمد بن محمد، المصباح المنیر في غریب الشرح الكبير للرافعی، قم: مؤسسه دار الهجرة، چ ۲، ۱۴۱۴ق.

۴۸. قمی، میرزا ابوالقاسم، غنائم الأيام في مسائل الحلال و الحرام، قم: مركز النشر التابع لمكتب الإعلام الإسلامي، ج ۱، ۱۳۷۸ ش.
۴۹. کلینی، محمد بن یعقوب، الکافی، تهران: دار الکتب الإسلامية، ج ۴، ۱۴۰۷ ق.
۵۰. مرتضی زبیدی، محمد بن محمد، تاج العروس من جواهر القاموس، بیروت: دار الفکر، ج ۱، ۱۴۱۴ ق.
۵۱. مرکز پژوهش‌های صدا و سیما، سبک زندگی اسلامی و بازی‌های رایانه‌ای (مجموعه مقالات)، مقاله «نقش بازی در تربیت دینی کودکان و نوجوانان»، بخش مفهوم‌شناسی، وبگاه: pajuhesh.irc.ir.
۵۲. مصطفوی، حسن، التحقیق فی کلمات القرآن الکریم، تهران: مرکز الکتب لترجمة والنشر، ج ۱، ۱۴۰۲ ق.
۵۳. مکارم شیرازی، ناصر، تفسیر نمونه، تهران: دار الکتب الإسلامية، ج ۱، ۱۳۷۴ ش.
۵۴. موسوی، ابوالفضل، «بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، پژوهشنامه اخلاق، زمستان ۱۳۹۰، شماره ۱۴.
۵۵. موسی، حسین یوسف، الإفصاح في فقه اللغة، قم: مکتب الاعلام الاسلامي، ج ۴، ۱۴۱۰ ق.
۵۶. مهنا، عبد الله علی، لسان اللسان: تهذیب لسان العرب، بیروت: دار الکتب العلمیة، ج ۱، ۱۴۱۳ ق.
۵۷. نجفی، محمدحسن، جواهر الکلام في شرح شرائع الإسلام، بیروت: دار احیاء التراث العربی، ج ۷، ۱۴۰۴ ق.
۵۸. واسطی، عبدالحمید، «روش‌شناسی تحلیل لغت در فرایند استنباط فقهی (الگوریتم یا روش قدم‌به‌قدم دست‌یابی به معنای مفردات ادله)»، دوفصلنامه کاوشی نو در فقه، شماره ۸۸، مهر ۱۳۹۵ ش.
۵۹. وصالی ناصح، مرتضی، «بازشناسی بازی دیجیتال از قمار بازی دیجیتال»، سومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها.
۶۰. وبگاه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: ircg.ir.
۶۱. وبگاه رجانیوز: rajanews.com.
۶۲. وبگاه روزنامه عصر اقتصاد: asre-eghtesad.com.
۶۳. وبگاه هدانا: hadana.ir.
۶۴. وبگاه همشهری آنلاین: hamshahrionline.ir.