



Challenges of Economic Jurisprudence in Dealing with Financial Crimes in Online Computer Games

Peyman Namamian*¹, Madihe Hashempour²

1. Associate Professor Criminal Law and Criminology, Faculty of Administrative Sciences and Economics, Arak University, Arak, Iran. (Corresponding Author)

2. Postdoctoral Researcher, Digital Criminal Jurisprudence, Faculty of Administrative Sciences and Economics, Arak University, Arak, Iran.

ARTICLE INFORMATION

Type of Article:

Original Research

Pages: 1-15

Corresponding Author's Info

ORCID: 0000-0001-7681-7293

TELL: +988632620000

Email: p-namamian@araku.ac.ir

Article history:

Received: 08 Aug 2025

Revised: 13 Oct 2025

Accepted: 30 Nov 2025

Published online: 21 Mar 2026

Keywords:

Islamic Economic Jurisprudence, Online Video Games, Financial Crime, Digital Assets, Jurisprudence-Based Criminal Policy.

ABSTRACT

Online video games have become a significant arena for wealth creation and circulation within the digital economy. The emergence of digital assets, novel revenue models and complex in-game payment mechanisms has, in turn, facilitated new forms of financial misconduct. This article adopts an analytical and interdisciplinary approach to examine the challenges of Islamic economic jurisprudence in addressing financial crimes arising from online games. It argues that a major source of jurisprudential inefficiency lies in the improper conceptualization of the subject matter and the disconnection between Islamic economic jurisprudence and criminal jurisprudence. Using a descriptive-analytical method and drawing upon authoritative sources of Imami jurisprudence, the study identifies and analyzes five core challenges: the ambiguity of “property” and “property value” in digital assets, the legitimacy of revenues generated by online games, the overlap with gambling, uncertainty (Gharar) and unlawful consumption of wealth, the inadequacy of existing frameworks for criminalization and the jurisprudential-economic responsibility of platforms and game developers. The findings indicate that focusing solely on users’ conduct fails to capture the structural nature of digital financial crimes, necessitating a shift toward analyzing crime-producing economic architectures. The article further establishes a methodological linkage between Islamic economic jurisprudence and criminal jurisprudence by proposing a redefinition of the object of crime—from individual acts to economic structures—revisiting the foundations of criminal liability based on doctrines such as causation (Tasbīb) and no-harm (Lā Zarar) and advocating for a jurisprudence-based criminal policy. The study concludes that such integration enables Islamic jurisprudence to function both as an effective regulator of the digital economy and as a framework for fair and preventive responses to financial crimes in online gaming environments.



This is an open access article under the CC BY license. © 2026 The Authors.

How to Cite This Article: Namamian, P & Hashempour, M (2026). “Challenges of Economic Jurisprudence in Dealing with Financial Crimes in Online Computer Games”. *Journal of Comparative Criminal Jurisprudence*, 6(1): 1-15.



انجمن علمی فقه‌پژای تطبیقی ایران

فصلنامه فقه‌پژای تطبیقی

www.jccj.ir



فصلنامه فقه‌پژای تطبیقی

دوره ششم، شماره اول، بهار ۱۴۰۵

چالش‌های فقه اقتصادی در مواجهه با بزهکاری‌های مالی بازی‌های رایانه‌ای برخط

پیمان نمایان^{۱*}، مدیحه هاشم‌پور^۲

۱. دانشیار حقوق کیفری و جرم‌شناسی، دانشکده علوم اداری و اقتصاد، دانشگاه اراک، اراک، ایران. (نویسنده مسؤول)
۲. پژوهشگر پس‌ادکتری فقه کیفری دیجیتال، دانشکده علوم اداری و اقتصاد، دانشگاه اراک، اراک، ایران.

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای برخط در دهه‌های اخیر به یکی از مهم‌ترین عرصه‌های تولید و گردش ثروت در اقتصاد دیجیتال بدل شده‌اند. در این فضا، ظهور دارایی‌های دیجیتال، مدل‌های درآمدی نوین و سازوکارهای پیچیده پرداخت درون‌برنامه‌ای، زمینه شکل‌گیری گونه‌های جدیدی از بزهکاری‌های مالی را فراهم کرده است. مقاله حاضر با رویکردی تحلیلی و میان‌رشته‌ای، به بررسی چالش‌های فقه اقتصادی در مواجهه با این بزهکاری‌ها می‌پردازد و می‌کوشد نشان دهد که بخش مهمی از ناکارآمدی واکنش‌های فقهی، ناشی از صورت‌بندی نادرست موضوع و گسست میان فقه اقتصادی و فقه جزایی است. پژوهش حاضر با روش توصیفی - تحلیلی و با بهره‌گیری از منابع معتبر فقه امامیه، پنج چالش اساسی را شناسایی و تحلیل می‌کند: ابهام در مفهوم مال و مالیت دارایی‌های دیجیتال، مشروعیت درآمدهای حاصل از بازی‌های برخط، هم‌پوشانی این سازوکارها با عناوینی، چون قمار، غرر و اکل مال به باطل، ضعف چهارچوب جرم‌انگاری فقهی و نهایتاً مسؤولیت فقهی - اقتصادی سکوها و بازی‌سازان. تحلیل این چالش‌ها نشان می‌دهد که تمرکز صرف بر رفتار کاربران، قادر به تبیین ماهیت بزهکاری‌های مالی دیجیتال نیست و باید ساختارهای اقتصادی بزه‌ها را در کانون تحلیل قرار داد. در ادامه، مقاله با برقراری پیوندی روشمند میان فقه اقتصادی و فقه جزایی، از ضرورت بازتعریف موضوع جرم (از فعل فردی به ساختار اقتصادی)، بازخوانی مبانی مسؤولیت کیفری بر پایه قواعدی چون تسبیب و لاضرر و طراحی سیاست جنایی فقه‌محور سخن می‌گوید. نتیجه پژوهش نشان می‌دهد که تنها از طریق این هم‌افزایی است که فقه اسلامی می‌تواند هم نقش تنظیم‌گر اقتصاد دیجیتال را ایفا کند و هم پاسخ کیفری عادلانه و پیشگیرانه‌ای به بزهکاری‌های مالی بازی‌های رایانه‌ای برخط ارائه دهد.

اطلاعات مقاله

نوع مقاله: پژوهشی

صفحات: ۱-۱۵

اطلاعات نویسنده مسؤول

کد ارکید: ۷۲۹۳-۷۶۸۱-۰۰۰۱-۰۰۰۰

تلفن: +۹۸۸۶۳۲۶۲۰۰۰۰

ایمیل: p-namamian@araku.ac.ir

سابقه مقاله:

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۵/۱۷

تاریخ ویرایش: ۱۴۰۴/۰۷/۲۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۹/۰۹

تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۰۱/۰۱

واژگان کلیدی:

فقه اقتصادی، بازی‌های رایانه‌ای برخط، بزهکاری مالی، دارایی‌های دیجیتال، سیاست جنایی فقه‌محور.

خوانندگان این مجله، اجازه توزیع، ترکیب مجدد، تغییر جزئی و کار روی حاضر به صورت غیرتجاری را دارند.



© تمامی حقوق انتشار این مقاله، متعلق به نویسنده می‌باشد.

مقدمه

گسترش شتابان بازی‌های رایانه‌ای برخط در دهه‌های اخیر، صرفاً یک تحول فناورانه یا سرگرمی‌محور نبوده، بلکه به تدریج به یکی از مهم‌ترین عرصه‌های شکل‌گیری روابط اقتصادی نوین بدل شده است (ر.ک: عسکری، ۱۳۹۸: ۲۴). امروزه میلیون‌ها کاربر در سکوه‌های دیجیتال، در قالب خریدهای درون‌برنامه‌ای، مبادله دارایی‌های دیجیتال، مشارکت در اقتصادهای مجازی و تعامل با مدل‌های پیچیده درآمدی، درگیر مناسباتی هستند که از حیث حجم مالی و آثار اقتصادی، با بسیاری از بازارهای واقعی قابل مقایسه است. این تحول، هم‌زمان با ایجاد فرصت‌های اقتصادی جدید، زمینه‌ساز بروز گونه‌های نوینی از بزهکاری‌های مالی شده است که چهارچوب‌های سنتی تحلیل فقهی را با چالش‌های جدی مواجه می‌سازد (Griffiths & Pontes, 2020: 200).

بزهکاری‌های مالی بازی‌های رایانه‌ای برخط، ویژگی‌هایی دارند که آن‌ها را از جرایم مالی کلاسیک متمایز می‌کند: نخست آن‌که موضوع این بزه‌ها غالباً دارایی‌هایی است که ماهیتی نامادی، قراردادی و وابسته به سکو دارند؛ دوم آن‌که بسیاری از رفتارهای بزهکارانه، نه در قالب کنش‌های آشکار مجرمانه، بلکه در بستر طراحی‌های اقتصادی و الگوریتمی رخ می‌دهند؛ سوم آن‌که نقش کاربران، بازی‌سازان و پلتفرم‌ها در تولید این بزه‌ها به‌گونه‌ای درهم‌تنیده است که انتساب مسؤولیت، بدون تحلیل ساختاری، دشوار و گاه گمراه‌کننده می‌شود. این ویژگی‌ها سبب شده است که واکنش‌های فقهی، به‌ویژه در حوزه فقه جزایی، غالباً یا با سکوت مواجه شوند یا به تطبیق‌های سطحی بسنده کنند.

در این میان، فقه اقتصادی به‌عنوان شاخه‌ای از فقه اسلامی که به تحلیل مشروعیت مبادلات، ساختارهای درآمدی و آثار اقتصادی روابط مالی می‌پردازد، ظرفیت مهمی برای فهم عمیق

این پدیده‌ها دارد. با این حال، در بخش قابل توجهی از ادبیات فقهی معاصر، پیوند روشن‌مندی میان فقه اقتصادی و فقه جزایی به‌درستی برقرار نشده است، نتیجه آن‌که تحلیل‌های فقه اقتصادی، در سطح نقدهای اخلاقی یا توصیف نارسایی‌ها باقی می‌مانند و فقه جزایی، بدون تکیه بر تحلیل دقیق موضوع اقتصادی، از طراحی واکنش کیفی متناسب بازمی‌ماند.

مسئله اصلی این مقاله آن است که چالش‌های فقه اقتصادی در مواجهه با بزهکاری‌های مالی بازی‌های رایانه‌ای برخط چیست و این چالش‌ها چگونه می‌توانند مبنای بازاندیشی در فقه جزایی و سیاست جنایی اسلامی قرار گیرند؟ فرضیه مقاله بر این اساس شکل گرفته است که ناکارآمدی مواجهه فقهی با این بزه‌ها، بیش از آن‌که ناشی از فقدان قواعد فقهی باشد، ریشه در صورت‌بندی نادرست موضوع، تمرکز افراطی بر رفتار کاربران و غفلت از ساختارهای اقتصادی بزه‌ها دارد.

مقاله حاضر با روش توصیفی - تحلیلی و با بهره‌گیری از منابع فقه امامیه، در سه میدان سامان یافته است: در میدان نخست، چالش‌های مفهومی فقه اقتصادی در این حوزه تبیین می‌شود؛ در میدان دوم، این چالش‌ها به‌صورت تحلیلی و عمیق صورت‌بندی می‌گردند؛ در میدان سوم، پیوند فقه اقتصادی با فقه جزایی برقرار شده و ضرورت بازتعریف موضوع جرم، مبنای مسؤولیت و سیاست جنایی فقه‌محور مورد بررسی قرار می‌گیرد. این رویکرد می‌کوشد گامی در جهت پاسخگویی فقه اسلامی به اقتضائات اقتصاد دیجیتال و بزهکاری‌های نوپدید آن بردارد.

۱- تبیین مفهومی و چهارچوب فقه اقتصادی بزهکاری‌های مالی در بازی‌های رایانه‌ای برخط

گسترش بازی‌های رایانه‌ای برخط در بستر سکوه‌های دیجیتال، صرفاً تحولی در حوزه سرگرمی به‌شمار نمی‌آید، بلکه به تدریج واجد یک اقتصاد مستقل، پیچیده و چندلایه شده است؛ اقتصادی که در آن، گردش دارایی‌های مجازی، انتقال ارزش،

ماهیت غیرمادی، در عرف نوعی مال محسوب می‌شود. همچنین این معاملات نه حالت قمارگونه دارند، نه همراه با جهالت‌اند و نه مصداق لهو حرام. بر پایه عوماتی مانند «وفا بالعقد» و اصل صحت، می‌توان چنین معاملاتی را معتبر و قابل قبول دانست (هاشمی‌بنی، ۱۴۰۲: ۸).

^۱ بازی‌های رایانه‌ای برخط در بستر اینترنت شکل می‌گیرند و به دلیل گستردگی این فضا، خرید و فروش حساب‌های کاربری نیز به‌طور معمول انجام می‌شود. هرچند از منظر فقهی درباره مشروعیت این‌گونه معاملات پرسش‌هایی مطرح شده، اما هزینه‌هایی که کاربر برای ارتقای حساب، زمان صرف‌شده و سطح به‌دست‌آمده می‌پردازد، برای حساب ارزش اقتصادی ایجاد می‌کند. حساب کاربری با وجود

بسیاری از سازوکارهای اقتصادی بازی‌ها، بر مبنای احتمالات و عدم قطعیت طراحی شده‌اند (Schüll, 2012: 36).

سومین چالش، هم‌پوشانی بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط با مفاهیم قمار، غرر و اکل مال به باطل است. پدیده‌هایی نظیر Loot Box، Pay-to-Win و اقتصادهای احتمالی درون بازی، شباهت‌های ساختاری قابل توجهی با قمار دارند، هرچند از حیث صورت حقوقی، ذیل قراردادهای خدمات دیجیتال تعریف می‌شوند (Delfabbro & King, 2019). فقه اقتصادی با این پرسش اساسی مواجه است که آیا معیار حرمت قمار، «صورت قراردادی» است یا «کارکرد اقتصادی و آثار اجتماعی»؟ در صورتی که ملاک، کارکرد باشد، بخش قابل توجهی از اقتصاد بازی‌های برخط در معرض داوری منفی فقهی قرار می‌گیرد (طباطبائی حکیم، ۱۴۲۵: ۲۱۰؛ Griffiths, 2018: 14). فی‌المثل بر پایه دیدگاه نجفی، قمار از حیث غرر و اکل مال به باطل ممنوع است (نجفی، ۱۴۰۹: ۳۵۵/۲۶).

چهارمین چالش مهم، ضعف چهارچوب جرم‌انگاری فقهی در حوزه بزهکاری‌های مالی دیجیتال است. فقه جزایی کلاسیک، عمدتاً با جرایم عینی، محسوس و دارای موضوعات مادی سروکار داشته است. در مقابل، بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط اغلب با عناصری چون هویت‌های مجازی، دارایی‌های ناملموس و مرزهای جغرافیایی نامشخص همراه‌اند. این امر، احراز قصد مجرمانه، تعیین موضوع جرم و حتی تشخیص زیان‌دیده را دشوار می‌سازد. از منظر فقه اقتصادی، این ابهام‌ها موجب تردید در شمول تعزیرات و ترجیح ابزارهای غیرکیفری نظیر ضمان و منع اقتصادی می‌شود (نجفی، ۱۴۰۹: ۲۵۱/۱۵).

پنجمین چالش، مسؤولیت فقهی - اقتصادی سکوه‌های دیجیتال و بازی‌سازان است. در اقتصاد بازی‌های برخط، پلتفرم‌ها صرفاً ناظر بی‌طرف نیستند، بلکه با طراحی سازوکارهای اقتصادی، تعیین نرخ‌ها، محدودیت‌ها و مشوق‌ها، نقشی فعال در شکل‌گیری بزهکاری‌های مالی ایفا می‌کنند. این وضعیت، فقه

تحصیل درآمد و در نتیجه، بروز انواع بزهکاری‌های مالی به‌نحو فزاینده‌ای قابل مشاهده است (Reijers & Coeckelbergh, 2018: 125). این وضعیت، فقه اقتصادی را با مجموعه‌ای از پرسش‌ها و چالش‌های نوپدید مواجه ساخته که پاسخ به آن‌ها، نه در چهارچوب فقه معاملات سنتی به‌تنهایی ممکن است و نه صرفاً از رهگذر قواعد عام فقه جزایی.

نخستین چالش بنیادین، ابهام در مفهوم «مال» و «مالیت» در دارایی‌های دیجیتال بازی‌های برخط است. در فقه امامیه، مال به چیزی اطلاق می‌شود که عقلاً برای آن ارزش قائل بوده و قابلیت اختصاص و انتفاع مشروع داشته باشد (محقق حلی، ۱۴۰۷: ۵۶). چنان‌که شهید ثانی در «الروضه البهیه» تصریح کرده است که مال، آن چیزی است که عقلاً به آن رغبت دارند (شهید ثانی، ۱۴۱۰، ۱۷/۳). حال آن‌که دارایی‌های درون بازی - نظیر آیتم‌ها، اسکین‌ها، ارزهای درون‌برنامه‌ای یا حتی حساب‌های کاربری - ماهیتی غیرمادی، وابسته به پلتفرم و مشروط به شرایط قراردادی دارند. پرسش اصلی آن است که آیا این دارایی‌ها واجد «مالیت شرعی» هستند یا صرفاً منافع موهوم و غیرقابل تملک محسوب می‌شوند؟ اختلاف نظر در این زمینه، مستقیماً بر امکان شمول قواعد ضمان، حرمت اکل مال به باطل و حتی جرم‌انگاری بزهکاری‌های مالی مرتبط تأثیر می‌گذارد (موسوی بجنوردی، ۱۳۹۳: ۲۳۶).

چالش دوم، نسبت درآمدهای حاصل از بازی‌های برخط با مشروعیت اقتصادی در فقه است. در سال‌های اخیر، اشکال متنوعی از کسب درآمد در پیرامون بازی‌ها شکل گرفته است: از فروش دارایی‌های مجازی و حساب‌های کاربری گرفته تا استریمینگ، مسابقات حرفه‌ای و معاملات ثانویه در بازارهای غیررسمی. فقه اقتصادی، ناگزیر باید میان «درآمد مشروع»، «درآمد شبهه‌ناک» و «درآمد نامشروع» تمایز قائل شود. این تمایز، به‌ویژه در مواردی که عنصر تصادف، شانس یا عدم توازن اطلاعاتی وجود دارد، به چالشی جدی بدل می‌شود، زیرا

^۲ - یزدی در «العروة الوثقی» فروش اشیاء غیرمادی را در صورت وجود منفعت عقلایی مجاز می‌شمارد (یزدی، ۱۴۲۲، ۵۷).

^۱ - فاضل هندی در «کشف اللام» تحمیل ضمان را تابع تعدی و تفویض مال دانسته است (فاضل هندی، ۱۴۱۶، ۴۵۸/۲).

وجود بازارهای فعال خرید و فروش، گردش مالی گسترده و حتی اختلافات حقوقی واقعی بر سر این دارایی‌ها، می‌تواند نشانه‌ای از تحقق رغبت عقلایی باشد، اما فقه اقتصادی، صرف تحقق رغبت را کافی نمی‌داند و شرط قابلیت اختصاص پایدار را نیز لازم می‌شمارد.

مشکل دقیقاً از همین جا آغاز می‌شود، زیرا دارایی‌های دیجیتال بازی‌ها برخلاف اموال اعتباری کلاسیک، فاقد استقلال وجودی از پلتفرم هستند. بازیکن نه مالک حقیقی دارایی، بلکه صرفاً دارنده «مجوز استفاده» است؛ مجوزی که مطابق شرایط استفاده هر لحظه می‌تواند توسط شرکت بازی‌ساز تعلیق یا لغو شود. این وضعیت، نوعی وابستگی وجودی مال به اراده ثالث را ایجاد می‌کند که در فقه سنتی سابقه روشنی ندارد. به تعبیر دقیق‌تر، با پدیده‌ای مواجهیم که نه کاملاً «ملک طلق» است، نه صرف «حق انتفاع» و نه حتی «حق مالی» به معنای کلاسیک آن (Lehdonvirta, 2014: 91).

از منظر فقه اقتصادی، این ابهام پیامدهای مهمی دارد. اگر مالیت این دارایی‌ها محل تردید باشد، آنگاه بسیاری از عناوین فقهی مترتب بر مال - مانند حرمت اکل مال به باطل، ضمان ید، اتلاف، تسبیب و حتی صدق عنوان سرقت - با چالش جدی مواجه می‌شوند. برای مثال، در فرض سرقت یک حساب کاربری بازی که حاوی آیتم‌های ارزشمند است، آیا می‌توان از «مال مسروق» سخن گفت؟ یا نهایتاً با نوعی تضییع منفعت یا نقض تعهد قراردادی مواجهیم؟ پاسخ به این پرسش، بدون حل مسأله مالیت، عملاً ممکن نیست.

برخی فقهای معاصر، با توسعه مفهوم «مال اعتباری عقلایی»، کوشیده‌اند این خلأ را پر کنند و دارایی‌های دیجیتال را مشمول عنوان مال بدانند (موسوی بجنوردی، ۱۳۹۳: ۱۱۵). این رویکرد، هرچند گامی رو به جلوست، اما همچنان با یک اشکال اساسی مواجه است: اعتبار عقلایی در اینجا توسط چه کسی ایجاد شده است؟ آیا این اعتبار، عرف عام است یا عرف محدود کاربران یک پلتفرم خاص؟ و اگر اعتبار، صرفاً محصول

اقتصادی را با پرسش از حدود مسؤولیت تضامنی، مباشرت یا تسبیب مواجه می‌سازد. آیا پلتفرم، صرفاً زمینه‌ساز است یا شریک در تحصیل مال نامشروع؟ پاسخ به این پرسش، تأثیر مستقیمی بر سیاست جنایی اسلامی در این حوزه دارد (Lessig, 2006: 25).

در مجموع، میدان فقه اقتصادی در مواجهه با بزهکاری‌های مالی بازی‌های رایانه‌ای برخط، میدانی است آکنده از ابهام‌های مفهومی، تعارض‌های مبنایی و خلأهای هنجاری. این چالش‌ها نشان می‌دهد که بدون بازخوانی مفاهیم کلاسیک فقه اقتصادی و پیوند نظام‌مند آن با فقه جزایی، هرگونه مواجهه تقنینی یا کیفری با بزهکاری‌های مالی دیجیتال یا دچار افراط خواهد شد یا به تفریط خواهد انجامید. از این رو، تبیین این چالش‌ها، گام نخست در طراحی الگوی فقهی کارآمد برای اقتصاد بازی‌های برخط به‌شمار می‌آید.

۲- تفصیل چالش‌های موجود

۲-۱- ابهام در مفهوم «مال» و «مالیت» در دارایی‌های دیجیتال بازی‌های برخط
یکی از بنیادی‌ترین و در عین حال پیچیده‌ترین چالش‌های فقه اقتصادی در مواجهه با بزهکاری‌های مالی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای برخط، ابهام مفهومی و هنجاری در تعریف «مال» و «مالیت» نسبت به دارایی‌های دیجیتال درون این بازی‌هاست. این چالش نه تنها نقطه آغاز تحلیل فقهی است، بلکه نقش «چالش مادر» را ایفا می‌کند، به‌گونه‌ای که بسیاری از مشکلات بعدی، از مشروعیت درآمد تا جرم‌انگاری و ضمان، به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم به آن بازمی‌گردند.

در فقه امامیه، مال عموماً به چیزی اطلاق می‌شود که دارای رغبت عقلایی بوده و قابلیت اختصاص و تملک داشته باشد؛ تعریفی که ریشه در بنای عقلا و ارتکاز عرفی دارد (نجفی، ۱۴۰۹: ۳۵۱/۲۲). با این معیار، پرسش نخست آن است که آیا دارایی‌هایی مانند آیتم‌های مجازی، اسکین‌ها، ارزهای درون‌برنامه‌ای یا حتی حساب‌های کاربری بازی‌های برخط، اساساً مشمول عنوان «مال» می‌شوند یا خیر. در نگاه نخست،

¹ - Terms of Service

مسئله‌ای راهبردی برای فقه اقتصادی معاصر است. بدون بازتعریف دقیق و منقح مفهوم مال در فضای دیجیتال، نه می‌توان به‌درستی درباره مشروعیت درآمدها داوری کرد، نه امکان صورت‌بندی منسجم بزهکاری‌های مالی و واکنش کیفری به آن‌ها فراهم می‌شود. از همین رو، این چالش، نقطه عزیمت ضروری برای ورود به سایر چالش‌های فقه اقتصادی در این حوزه به‌شمار می‌آید.

لازم به‌ذکر است، افزایش ارزش دارایی‌های دیجیتال، مباحث جدیدی از جمله امکان توثیق این دارایی‌ها و ضرورت تنظیم احکام خاص برای آنها را مطرح نموده است. توسعه دارایی‌های دیجیتال در اقتصاد ایران و به‌ویژه پذیرش توثیق آن توسط موسسات موازی سیستم بانکی در عمل، تعیین احکام و آثار حقوقی آن را ضروری می‌نماید (طباطبائی‌حصاری و همکاران، ۱۴۰۳: ۱۲۵).

۲-۲- نسبت درآمدهای حاصل از بازی‌های رایانه‌ای برخط با مشروعیت اقتصادی در فقه

یکی از چالش‌های اساسی فقه اقتصادی در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای برخط، نه در خود «بازی»، بلکه در الگوهای نوپدید درآمدزایی نهفته است؛ الگوهایی که به‌سرعت از حاشیه سرگرمی خارج شده و به بخشی از اقتصاد دیجیتال جهانی تبدیل شده‌اند. در این فضا، بازیکنان، استریمرها و حتی دلان دارایی‌های مجازی، درآمدهایی بعضاً قابل توجه کسب می‌کنند، بی‌آن‌که نسبت این درآمدها با معیارهای جلیت اقتصادی در فقه، به‌روشنی تبیین شده باشد (Kusuma & Suseno, 2021: 690).

در فقه امامیه، اصل بنیادین آن است که «الکسب إنما یحلّ بحلّ السبب»، یعنی جلیت درآمد تابع مشروعیت سبب تحصیل آن است. بر این اساس، هر درآمدی که فاقد سبب عقلایی مشروع یا مبتنی بر عناوین محرّمه باشد، حتی اگر در عرف رایج

قراردادهای خصوصی شرکت‌هاست، آیا می‌توان آن را مبنای آثار سنگین فقهی و کیفری قرار داد؟

در فقه اقتصادی، یکی از معیارهای مهم مالیت، «ثبات نسبی» و «قابلیت اتکای اجتماعی» است. دارایی‌ای که وجود و ارزش آن به‌طور کامل در اختیار یک نهاد خصوصی باشد و هر لحظه امکان زوال یک‌جانبه‌اش وجود داشته باشد، از این حیث با مال اعتباری رایج - مانند پول - تفاوت ماهوی دارد. همین تفاوت، باعث می‌شود که برخی فقها، مالیت این دارایی‌ها را «ناقص» یا «متزلزل» تلقی کنند؛ وضعیتی که آثار فقهی را نیز متزلزل می‌سازد.

این ابهام، در سطح فقه جزایی، پیامدهای پررنگ‌تری پیدا می‌کند. جرم‌انگاری مالی، در فقه اسلامی، عموماً بر حفاظت از اموال مشروع استوار است. اگر مالیت دارایی دیجیتال محل تردید باشد، آنگاه جرم‌انگاری رفتارهایی نظیر سرقت دیجیتال، کلاهبرداری در فروش آیت‌ها یا تحصیل متقلبانه ارزش‌های درون‌برنامه‌ای، با چالش مبنایی مواجه می‌شود. به بیان دیگر، فقه جزایی بدون حل مسئله فقه اقتصادی مالیت، ابزار مفهومی لازم برای واکنش کیفری را در اختیار ندارد.

افزون بر این، ابهام در مفهوم مال، زمینه‌ساز نوعی «بی‌هنجاری اقتصادی» در فضای بازی‌ها می‌شود؛ جایی که بازیکنان از یک‌سو، دارایی‌های دیجیتال را کاملاً واقعی و ارزشمند تلقی می‌کنند و از سوی دیگر، نظام فقهی و حقوقی در به‌رسمیت‌شناختن آن‌ها مردد است. این شکاف هنجاری، بستر مساعدی برای بزهکاری‌های مالی، سوءاستفاده‌های سازمان‌یافته و حتی پول‌شویی دیجیتال فراهم می‌آورد (Griffiths, 2018: 60).

در نتیجه، می‌توان گفت که چالش مالیت دارایی‌های دیجیتال بازی‌های برخط، صرفاً یک بحث نظری یا انتزاعی نیست، بلکه

سرعت، گستردگی و تنوع عملیات، نظارت دشوارتر بوده و نیازمند کنترل هوشمند و سامانه‌های نرم‌افزاری در مؤسسات مالی است. از این رو، تقویت رویکرد تدافعی و ایجاد تعادل میان صیانت از زیرساخت‌های دیجیتال و اعمال کنترل بر تبادلات مالی ضروری می‌نماید (نماینان و حسینی، ۱۴۰۳: ۱۶۱).

^۱ - پیشگیری از پولشویی در محیط دیجیتال ماهیت تدافعی داشته و در دو بعد اساسی قابل تحلیل است. نخست، در عرصه فضای مجازی که هدف آن حفاظت از اطلاعات و دارایی‌های رایانه‌ای است تا دسترسی مجرمان به این منابع غیرممکن گردد؛ در این زمینه، مسؤولان پیشگیری بیشتر وظیفه مراقبت و پایش دارند تا اقدام مستقیم. دوم، در بخش انتقالات مالی الکترونیکی که به علت

می‌کند. این نوع درآمد، در نگاه نخست، به کار مشروع نزدیک‌تر است، زیرا مبتنی بر ارائه خدمت (سرگرمی، آموزش یا تحلیل) به مخاطب است. با این حال، چالش فقه اقتصادی زمانی بروز می‌کند که محتوای ارائه‌شده، خود مبتنی بر سازوکارهای محل اشکال (مانند ترویج Loot Box یا قمارگونه‌سازی بازی) باشد. در این فرض، درآمد استریمر، به صورت غیرمستقیم، از ترویج سبب حرام تغذیه می‌کند؛ وضعیتی که در فقه، ذیل عنوان «اعانه بر اثم» قابل تحلیل است.

چالش مهم دیگر، معاملات ثانویه دارایی‌های دیجیتال و خرید و فروش آیتم‌ها یا حساب‌های کاربری است. در این بازارها، برخی بازیکنان بدون مشارکت فعال در بازی، صرفاً با خرید ارزان و فروش گران آیتم‌ها یا حساب‌ها کسب درآمد می‌کنند. پرسش اساسی آن است که آیا این درآمد، مصداق تجارت مشروع است یا نوعی سوداگری بر پایه دارایی‌هایی با مالیت مشکوک؟ اگر، همان‌گونه که در چالش اول گفته شد، مالیت این دارایی‌ها متزلزل باشد، آنگاه درآمد حاصل از معامله آن‌ها نیز به تبع، در معرض عدم مشروعیت قرار می‌گیرد (Lehdonvirta, 2014: 95).

از منظر فقه اقتصادی، خطر اصلی این الگوهای درآمدی، گسست میان درآمد و کار مولد است. بسیاری از درآمدهای مرتبط با بازی‌های برخط، نه از تولید ارزش واقعی، بلکه از بهره‌برداری از شانس، هیجان، اعتیاد رفتاری و ناآگاهی اقتصادی کاربران حاصل می‌شوند (Griffiths, 2018: 63). چنین درآمدهایی، حتی اگر در قالب قراردادهای ظاهراً رضایی شکل بگیرند، با روح فقه اقتصادی که بر عدالت، شفافیت و عقلانیت بازار تأکید دارد، ناسازگارند.

این مسأله، پیامدهای مستقیم فقه جزایی نیز دارد. اگر درآمدی ذاتاً نامشروع تلقی شود، آنگاه تحصیل آن می‌تواند در بستر جرم‌انگاری فقهی، ذیل عناوینی چون اکل مال به باطل، تخریب یا حتی قمار تحلیل شود. از این رو، عدم تبیین دقیق مشروعیت درآمدها، نه تنها سلامت اقتصاد دیجیتال بازی‌ها را مخدوش

شود، فاقد مشروعیت شرعی خواهد بود. مسأله بازی‌های برخط دقیقاً از همین نقطه آغاز می‌شود: سبب درآمد چیست؟ و آیا این سبب، از منظر فقه اقتصادی، مولد ارزش مشروع به‌شمار می‌آید یا خیر؟

نخستین نمونه عینی و بسیار مناقشه‌برانگیز، درآمدهای مبتنی بر Loot Box است. در این سازوکار، بازیکن با پرداخت پول واقعی، بسته‌ای مجازی دریافت می‌کند که محتوای آن نامعلوم و مبتنی بر شانس است. ارزش اقتصادی آیتم دریافتی ممکن است بسیار کمتر یا بسیار بیشتر از مبلغ پرداختی باشد. از منظر فقه اقتصادی، این الگو با دو مشکل هم‌زمان مواجه است: نخست، فقدان عوض معلوم و متعین که شائبه غرر که نراقی آن را از قواعد مانعه در معاملات مشکوک دانسته است (نراقی، ۱۴۱۷، قاعده ۱۲/۸۴) را ایجاد می‌کند؛ دوم، وابستگی نتیجه به شانس که آن را به منطبق قمار نزدیک می‌سازد (حر عاملی، ۱۴۱۴: ۲۹۹/۱۷). در چنین وضعیتی، درآمد شرکت بازی‌ساز از فروش Loot Box، به سختی می‌تواند ذیل «کسب مشروع» قرار گیرد، زیرا مبتنی بر سازوکاری است که عقلانیت اقتصادی سالم را تضعیف می‌کند.

نمونه دوم، الگوی Pay-to-Win است؛ جایی که بازیکن با پرداخت پول، برتری ساختاری در بازی به‌دست می‌آورد. این مدل، اگرچه در ظاهر نوعی «معاوضه» است (پرداخت پول در برابر امتیاز)، اما از منظر فقه اقتصادی، محل تأمل جدی است، زیرا ارزش اقتصادی امتیاز فروخته‌شده، نه حاصل کار مولد، بلکه نتیجه دستکاری قواعد رقابت است. در واقع، شرکت بازی‌ساز از نابرابری تعمدی میان بازیکنان کسب درآمد می‌کند؛ امری که با مبانی عدالت اقتصادی و منع اکل مال به باطل در تعارض قرار می‌گیرد (امامی، ۱۳۷۱: ۳۹۸/۱).

از سوی دیگر، درآمدهای حاصل از استریمینگ و تولید محتوا در بستر بازی‌های برخط، وضعیت پیچیده‌تری دارند. در اینجا، بازیکن یا استریمر از طریق نمایش بازی، جذب مخاطب و دریافت حمایت مالی (هدایا، عضویت، تبلیغات) درآمد کسب

^۱ - مغنیه در فقه امام صادق (ع) بر لزوم عدالت و منع از استغلال اقتصادی تأکید دارد (مغنیه، ۱۴۲۴، ۱۲۳/۴).

پیچیدگی مسأله زمانی بیشتر می‌شود که قمار، نه به صورت مستقیم، بلکه در قالب «پرداخت‌های خرد تکرارشونده» و طراحی‌های روان‌شناختی اعتیادآور رخ می‌دهد. در این حالت، بازیکن به تدریج و بدون احساس ورود به یک معامله پرریسک، مبالغ قابل توجهی را صرف سازوکاری می‌کند که ماهیتاً بر شانس استوار است. از منظر فقه اقتصادی، این نوع قمار پنهان، حتی خطرناک‌تر از قمار کلاسیک است، زیرا عنصر «تغییر» و فریب عقلایی نیز به آن افزوده می‌شود و رضایت طرف، رضایتی آگاهانه و معتبر تلقی نمی‌شود.

در کنار قمار، غرر نقش محوری در تحلیل بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط ایفا می‌کند. غرر، به‌عنوان چهل مؤثر نسبت به عوضین یا نتیجه معامله، یکی از اسباب بطلان معاملات در فقه است (انصاری، ۱۴۱۵: ۲۸۴). در بسیاری از معاملات دیجیتال بازی‌ها، از خرید آیت‌های تصادفی گرفته تا سرمایه‌گذاری زمانی و مالی برای دستیابی به پاداش‌های نامعلوم، عنصر چهل و عدم قطعیت، نقش تعیین‌کننده دارد. این عدم قطعیت، صرفاً فنی یا جزئی نیست، بلکه به ماهیت اقتصادی معامله بازمی‌گردد، به گونه‌ای که بازیکن نمی‌داند آیا هزینه پرداخت‌شده، اساساً منجر به منفعتی متناسب خواهد شد یا خیر.

از منظر فقه اقتصادی، تفاوت مهمی میان «ریسک عقلایی» و «غرر غیرمجاز» وجود دارد. تجارت مشروع، همواره با نوعی ریسک همراه است، اما این ریسک، بر پایه محاسبه، اطلاعات کافی و امکان ارزیابی عقلایی شکل می‌گیرد. در مقابل، بسیاری از سازوکارهای مالی در بازی‌های برخط، ریسکی غیرقابل محاسبه و عمداً مبهم را بر بازیکن تحمیل می‌کنند؛ امری که آن را به غرر محرم نزدیک می‌سازد (امامی، ۱۳۷۱: ۴۳۲/۱).

پیوند قمار و غرر، در نهایت به مفهوم فراگیرتر اکل مال به باطل می‌رسد؛ مفهومی که در فقه اقتصادی، نقش هنجار بنیادین را ایفا می‌کند. اکل مال به باطل، صرفاً به معنای سرقت یا غصب نیست، بلکه هر نوع تملک مال بدون سبب مشروع عقلایی را دربر می‌گیرد (طباطبایی، ۱۴۱۷: ۲۶۵/۴). بسیاری از درآمدهای ناشی از بزهکاری‌های مالی در بازی‌های برخط، دقیقاً در این نقطه قرار می‌گیرند: شرکت بازی‌ساز یا واسطه

می‌کند، بلکه واکنش کیفی منسجم را نیز با بن بست مواجه می‌سازد.

در جمع‌بندی، می‌توان گفت که چالش مشروعیت درآمدهای حاصل از بازی‌های رایانه‌ای برخط، یکی از جدی‌ترین آزمون‌های فقه اقتصادی معاصر است. بدون بازتعریف معیارهای جلیت درآمد در اقتصاد دیجیتال و تفکیک دقیق میان کار مشروع، سرگرمی سالم و سازوکارهای استثماری، فقه نه قادر خواهد بود نقش تنظیم‌گر خود را ایفا کند و نه می‌تواند پشتوانه نظری محکمی برای فقه جزایی در این حوزه فراهم آورد. این چالش، به‌مثابه حلقه واسط میان «مالیت» و «جرمانگاری»، جایگاهی محوری در کل مقاله دارد.

۲-۳- هم‌پوشانی بزهکاری‌های مالی در بازی‌های رایانه‌ای برخط با مفاهیم قمار، غرر و اکل مال به باطل

یکی از پیچیده‌ترین و در عین حال مناقشه‌برانگیزترین چالش‌های فقه اقتصادی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای برخط، هم‌پوشانی گسترده بزهکاری‌های مالی این فضا با عناوین فقهی ریشه‌دار و سنگینی همچون قمار، غرر و اکل مال به باطل است. این هم‌پوشانی، نه صرفاً در سطح تشابه ظاهری، بلکه در لایه‌های عمیق‌تر سازوکارهای اقتصادی بازی‌ها رخ می‌دهد و همین امر، تحلیل فقهی را از سطح تطبیق ساده مصادیق فراتر می‌برد و به بازاندیشی در معیارهای سنتی و کاربست آن‌ها در اقتصاد دیجیتال می‌کشاند.

در فقه امامیه، قمار عموماً به هر نوع بازی یا معامله‌ای اطلاق می‌شود که در آن، تملک مال بر پایه شانس، برد و باخت و بدون عوض عقلایی مشروع تحقق می‌یابد (نجفی، ۱۴۰۹: ۳۵۸/۴۱). هرچند بازی‌های رایانه‌ای برخط در ظاهر، با ابزارهای قمار سنتی تفاوت دارند، اما بسیاری از سازوکارهای درآمدی آن‌ها، واجد همان منطق درونی‌اند، به‌ویژه در Loot Boxها، بازیکن مال معینی می‌پردازد، بی‌آنکه بداند در برابر آن چه عوضی دریافت خواهد کرد و ارزش اقتصادی نتیجه، تابعی از احتمال و شانس است. این وضعیت، از منظر بسیاری از فقها، خروج از مفهوم «بازی صرف» و ورود به قلمرو قمار اقتصادی محسوب می‌شود، حتی اگر قالب دیجیتال و سرگرم‌کننده به خود گرفته باشد (حر عاملی، ۱۴۱۴: ۲۹۹/۱۷).

اقتصادی، بدون خلق ارزش واقعی و صرفاً از طریق بهره‌برداری از شانس، ناآگاهی یا وابستگی روانی کاربران، به تملک مال آنان دست می‌یابد.

این تحلیل، پیامدهای مهمی در فقه جزایی دارد. اگر سازوکار مالی یک بازی، مصداق قمار یا اکل مال به باطل باشد، آنگاه رفتارهای مرتبط با آن - از طراحی سیستم گرفته تا ترویج، تبلیغ و تحصیل درآمد - می‌تواند در معرض عناوین کیفری فقهی قرار گیرد. به بیان دیگر، جرم‌انگاری در این حوزه، صرفاً متوجه بازیکن متخلف نیست، بلکه ساختار اقتصادی بزه‌ها را نیز شامل می‌شود؛ ساختاری که زمینه وقوع جرم را به صورت سیستماتیک فراهم می‌کند.

نکته مهم آن است که فقه اقتصادی، در اینجا نقش «پیشینی» ایفا می‌کند، یعنی پیش از آن که فقه جزایی وارد مرحله مجازات شود، با شناسایی و نقد سازوکارهای نامشروع اقتصادی، امکان پیشگیری از بزهکاری را فراهم می‌آورد. بازی‌های برخط، به دلیل ماهیت فراملی و دیجیتال خود، اگر بدون چهارچوب فقهی دقیق رها شوند، می‌توانند به یکی از گسترده‌ترین بسترهای اکل مال به باطل در عصر جدید تبدیل شوند.

در جمع‌بندی، هم‌پوشانی بزهکاری‌های مالی بازی‌های رایانه‌ای برخط با مفاهیم قمار، غرر و اکل مال به باطل، نشان می‌دهد که مسأله، صرفاً یک چالش نوظهور فناورانه نیست، بلکه بازتولید عناوین کلاسیک فقهی در لباسی جدید است. فقه اقتصادی، با اتکا به همین مفاهیم ریشه‌دار، ظرفیت آن را دارد که بدون گسست از سنت، به تحلیل و تنظیم اقتصاد دیجیتال بازی‌ها بپردازد.

۳-۲- ضعف چهارچوب جرم‌انگاری فقهی در حوزه بزهکاری‌های مالی دیجیتال بازی‌های برخط

یکی از عمیق‌ترین چالش‌های فقه اقتصادی در مواجهه با بزهکاری‌های مالی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای برخط، نه در

شناسایی مصادیق رفتارهای زیان‌بار، بلکه در فقدان یا ضعف چهارچوب منقح جرم‌انگاری فقهی در این حوزه نهفته است. این ضعف، به‌ویژه در جایی آشکار می‌شود که فقه، با پدیده‌هایی مواجه است که نه به‌طور کامل ذیل عناوین کلاسیک جرایم مالی می‌گنجد و نه می‌توان آن‌ها را صرفاً به حوزه تخلفات مدنی یا قراردادی فروکاست. نتیجه این وضعیت، نوعی خلأ هنجاری است که هم کارکرد تنظیم‌گر فقه اقتصادی را تضعیف می‌کند و هم فقه جزایی را از واکنش مؤثر بازمی‌دارد.

در فقه اسلامی، جرم‌انگاری مالی عموماً بر پایه عناوینی روشن و تثبیت‌شده‌ای چون سرقت، غصب، کلاهبرداری (تدلیس)، اکل مال به باطل و قمار استوار است (نجفی، ۱۴۰۹: ۳۲۵/۴۱). این عناوین، در بستر اقتصاد عینی و ملموس شکل گرفته‌اند؛ جایی که مال، مالک، فعل مجرمانه و نتیجه آن، همگی قابل رؤیت و تشخیص عرفی بوده‌اند، اما در فضای دیجیتال بازی‌های برخط، این عناصر دچار دگرگونی ماهوی می‌شوند. مال، نامادی و وابسته به پلتفرم است؛ فعل، اغلب از طریق کُد و الگوریتم تحقق می‌یابد و نتیجه، ممکن است به صورت تدریجی و غیرمستقیم بروز کند. همین دگرگونی، تطبیق مستقیم عناوین کلاسیک جرم‌انگاری را با دشواری جدی مواجه می‌سازد.

از منظر فقه اقتصادی، مشکل اصلی آن است که بسیاری از بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط، ساختاری و سیستماتیک هستند، نه فردی و موردی. برای مثال، طراحی آگاهانه سازوکارهای Loot Box یا Pay-to-Win که به‌طور نظام‌مند بازیکنان را به پرداخت‌های مکرر و غیرعقلایی سوق می‌دهد، لزوماً با یک «فعل مجرمانه‌آنی» قابل توصیف نیست. در اینجا، جرم نه در یک کنش منفرد، بلکه در معماری اقتصادی پلتفرم نهفته است. فقه جزایی سنتی، که بیشتر بر افعال شخصی و قصد مباشر تمرکز دارد، در مواجهه با چنین جرایمی، ابزار مفهومی کافی در اختیار ندارد.

^۱ - موسوی عاملی در «مدارک الاحکام» تصرفات مالی غیرمجاز را مصداق اکل مال بالباطل دانسته است (عاملی، ۱۴۱۰، ۲۸۸/۴).

^۲ - دیدگاه شیخ انصاری درباره اعتبار ملکیت در بیع مال غیرملموس در فصل «بیع ما لیس عندک» راهگشاست (شیخ انصاری، ۱۴۱۵، ۲۵۲/۱).

بر آن که از حالت پراکنده و موردی خارج شده و در قالب یک چهارچوب منسجم فقه اقتصادی - جزایی بازسازی شوند (موسوی بجنوردی، ۱۳۹۳: ۱۴۲).

درنهایت، ضعف چهارچوب جرم‌انگاری فقهی در حوزه بزهکاری‌های مالی دیجیتال، نشان‌دهنده شکاف میان فقه سنتی و واقعیت‌های اقتصاد پلتفرمی است. پرکردن این شکاف، نه با کنارگذاشتن عناوین کلاسیک، بلکه با بازخوانی خلاقانه و نظام‌مند آن‌ها ممکن است. فقه اقتصادی، در این مسیر، نقش واسطی حیاتی ایفا می‌کند: از یک سو، با تحلیل ساختارهای درآمدی و بزه‌زای بازی‌های برخط، موضوع جرم را دقیق می‌سازد، از سوی دیگر، فقه جزایی را به ابزارهای مفهومی لازم برای واکنش مؤثر و عادلانه مجهز می‌کند. بدون این بازسازی، جرم‌انگاری فقهی در برابر بزهکاری‌های مالی دیجیتال، همچنان واکنشی، پراکنده و کم‌اثر باقی خواهد ماند.

۵-۲- مسؤلیت فقهی - اقتصادی سکوه‌های دیجیتال و

بازی‌سازان در بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط

یکی از بنیادی‌ترین تحولات اقتصاد دیجیتال بازی‌های رایانه‌ای برخط، انتقال کانون بزهکاری‌های مالی از رفتارهای فردی کاربران به سطح طراحی و حکمرانی سکوها است. در این فضا، بازی‌ساز و پلتفرم صرفاً عرضه‌کننده یک ابزار خنثی نیست، بلکه با طراحی آگاهانه معماری اقتصادی بازی، الگوهای مصرف، پرداخت و ریسک کاربران را شکل می‌دهد. همین نقش فعال، مسأله مسؤلیت فقهی - اقتصادی سکوها را به یکی از جدی‌ترین چالش‌های فقه اقتصادی و فقه جزایی معاصر بدل می‌کند.

در فقه سنتی، مسؤلیت مالی و کیفری عمدتاً بر مباشرت یا تسبیب مستقیم استوار است. مباشر کسی است که فعل زیان‌بار را مستقیماً انجام می‌دهد و سبب، کسی است که با ایجاد مقدمه‌ای مؤثر، تحقق ضرر را ممکن می‌سازد (نجفی، ۱۴۰۹: ۱۵۴/۴۳).

در بازی‌های برخط، هرچند پرداخت مالی از سوی کاربر انجام می‌شود، اما طراحی سازوکارهای اقتصادی بزه‌زا - مانند Loot Box های مبتنی بر شانس، نظام Pay-to-Win یا قیمت‌گذاری‌های فریبنده - به گونه‌ای است که بدون مداخله آگاهانه پلتفرم، اساساً امکان وقوع بزهکاری مالی وجود نداشت.

افزون بر این، ضعف جرم‌انگاری فقهی در این حوزه، تا حدی ناشی از تردید در وصف کیفری رفتارهای دیجیتال است. بسیاری از این رفتارها، در ظاهر، در قالب قراردادهای رضایی و شروط استفاده پلتفرم‌ها توجیه می‌شوند. از این منظر، این پرسش اساسی مطرح می‌شود که آیا رضایت کاربر، حتی اگر مبتنی بر ناآگاهی یا فریب ساختاری باشد، مانع از جرم‌انگاری فقهی است یا خیر. فقه اقتصادی، برخلاف برخی رویکردهای لیبرال حقوقی، رضایت را مطلق نمی‌داند و آن را مقید به آگاهی، عقلانیت و عدم تعزیر می‌شمارد (انصاری، ۱۴۱۵: ۲۸۷). با این حال، این مبنا هنوز به صورت منسجم به نظریه‌ای جرم‌انگارانه در فضای دیجیتال تبدیل نشده است.

چالش دیگر، ابهام در تعیین مسؤول کیفری است. در بسیاری از بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط، فاعل مستقیم، یک شخص حقیقی واحد نیست، بلکه شبکه‌ای از طراحان، شرکت‌ها، الگوریتم‌ها و واسطه‌ها در تحقق نتیجه نقش دارند. فقه جزایی سنتی، هرچند در باب تسبیب و اجتماع اسباب بحث‌های عمیقی دارد، اما این مباحث عمدتاً در چهارچوب روابط انسانی مستقیم صورت‌بندی شده‌اند (نجفی، ۱۴۰۹: ۱۶۸/۴۳). انتقال این مفاهیم به فضای پلتفرمی و الگوریتم‌محور، نیازمند بازخوانی و توسعه نظری جدی است؛ امری که تاکنون کمتر به آن پرداخته شده است.

از منظر فقه اقتصادی، این ضعف جرم‌انگاری پیامدهای نگران‌کننده‌ای دارد: نخست آن‌که، هزینه بزهکاری برای پلتفرم‌ها و بازی‌سازان عملاً ناچیز باقی می‌ماند، زیرا رفتارهای زیان‌بار، نهایتاً در حد تخلف اخلاقی یا نقض سیاست‌های داخلی تلقی می‌شوند؛ دوم آن‌که، قربانیان - که غالباً نوجوانان و جوانان‌اند - از حمایت کیفری مؤثر محروم می‌مانند؛ سوم آن‌که، نظام فقهی، در ایفای نقش پیشگیرانه خود ناکام می‌ماند و به واکنش‌های پراکنده و پسینی محدود می‌شود.

نکته مهم آن است که فقه اسلامی، از حیث مبانی، ظرفیت جرم‌انگاری توسعه‌یافته‌تری دارد. مفاهیمی چون سد ذرایع، منع اعانه بر اثم، ضمان ناشی از تسبیب و مسؤولیت ناشی از افسادفی الارض اقتصادی، می‌توانند مبنای نظری مناسبی برای جرم‌انگاری بزهکاری‌های مالی دیجیتال فراهم کنند، مشروط

مفاهیمی چون اعانه بر اثم و سد ذرایع ظرفیت مهمی برای توسعه چهارچوب مسؤولیت دارند. اگر پلتفرمی آگاهانه ساختاری را طراحی کند که به ارتکاب رفتارهای مالی حرام یا زیان‌بار منجر می‌شود، این طراحی، مصداق اعانه بر اثم خواهد بود، حتی اگر فعل حرام نهایی توسط کاربر انجام گیرد (حر عاملی، ۱۴۱۴: ۱۸۳/۱۶).

نکته ظریف در اینجا، تأثیر طراحی پلتفرم بر حسن یا سوءاختیار کاربران است. بسیاری از بازی‌های برخط، با استفاده از تکنیک‌های اقتصاد رفتاری، اختیار کاربر را به صورت تدریجی تضعیف می‌کنند، به گونه‌ای که تصمیم مالی او، دیگر حاصل اراده آزاد و عقلایی نیست. فقه اسلامی، چنین رضایتی را رضایت معتبر نمی‌داند و بر همین اساس، مسؤولیت را از دوش کاربر کاسته و به طراح ساختار منتقل می‌کند (انصاری، ۱۴۱۵: ۲۹۲).

از منظر سیاست جنایی فقهی، نادیده گرفتن مسؤولیت سکوها، پیامدهای خطرناکی دارد: نخست آن‌که، بزهکاری مالی، به جای مهار، به صورت ساختاری بازتولید می‌شود؛ دوم آن‌که، تعقیب کاربران خرد، بدون اصلاح معماری اقتصادی بازی، عملاً بی‌اثر و ناعادلانه خواهد بود؛ سوم آن‌که، فقه جزایی، از نقش پیشگیرانه خود فاصله می‌گیرد و به واکنشی‌گزینه‌ی محدود می‌شود.

در جمع‌بندی، مسؤولیت فقهی - اقتصادی سکوه‌های دیجیتال و بازی‌سازان، نه یک مسأله فرعی، بلکه هسته مرکزی مواجهه فقه با بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط است. فقه اقتصادی، با تمرکز بر ساختارهای درآمدی و پیامدهای اجتماعی آن‌ها، می‌تواند مبنای نظری لازم برای توسعه مسؤولیت مدنی و کیفی پلتفرم‌ها را فراهم آورد. بدون پذیرش این مسؤولیت ساختاری، هرگونه تلاش برای جرم‌انگاری یا پیشگیری از بزهکاری‌های مالی دیجیتال، ناقص، کم‌اثر و فاقد انسجام خواهد بود.

از این منظر، نقش سکو را نمی‌توان به «واسطه بی‌طرف» تقلیل داد، بلکه باید آن را در جایگاه سبب اقوی از مباشر تحلیل کرد.

فقه اقتصادی، برخلاف برخی قرائت‌های محدود از فقه جزایی، نگاه خود را به نتیجه اقتصادی فعل معطوف می‌کند، نه صرفاً به نیت ظاهری فاعل. اگر ساختار درآمدی یک بازی، به صورت سیستماتیک منجر به اکل مال به باطل، تغییر کاربران یا تشویق به رفتارهای مالی غیرعقلایی شود، طراح آن ساختار، حتی در صورت فقدان قصد خاص مجرمانه، از حیث فقهی مسؤول شناخته می‌شود (امامی، ۱۳۷۱: ۴۵۱/۱). این تحلیل، به‌ویژه در مورد بازی‌هایی که مخاطب اصلی آن‌ها نوجوانان و گروه‌های آسیب‌پذیرند، قوت بیشتری می‌یابد.

یکی از مهم‌ترین مبانی فقهی برای اثبات مسؤولیت سکوها، قاعده تسبیب است. مطابق این قاعده، هرگاه شخصی با فعل خود، زمینه تحقق ضرر را فراهم آورد و عرفاً ضرر به او منتسب شود، ضامن خواهد بود، حتی اگر مباشر شخص دیگری باشد (موسوی بجنوردی، ۱۳۹۳: ۱۲۸). در فضای بازی‌های برخط، طراحی الگوریتم‌های پاداش، احتمال‌سازی مصنوعی و تحریک روانی کاربران، مصداق بارز ایجاد زمینه ضرر اقتصادی است، در نتیجه، ضمان مالی و حتی مسؤولیت تعزیری پلتفرم، از منظر فقهی قابل تصور است.

افزون بر تسبیب، قاعده لاضرر نقش کلیدی در تحلیل مسؤولیت سکوه‌های دیجیتال ایفا می‌کند. لاضرر، نه تنها ناظر به نفی حکم ضرری است، بلکه به‌عنوان یک معیار تنظیم‌گر اقتصادی، هر نوع فعالیت اقتصادی زیان‌بار برای جامعه را محدود می‌کند (نجفی، ۱۴۰۹: ۲۹۵/۳۷). زمانی که مدل درآمدی یک بازی، به افزایش اعتیاد مالی، بدهکاری یا رفتارهای پرخطر اقتصادی کاربران منجر می‌شود، استمرار آن، از منظر فقه اقتصادی، فاقد مشروعیت است، حتی اگر در قالب قراردادهای رضایی عرضه شده باشد.

از حیث فقه جزایی، چالش اساسی آن است که مسؤولیت کیفی سکوها، به دلیل ماهیت حقوقی و فراملی آن‌ها، به‌سختی در قالب‌های سنتی قابل صورت‌بندی است. با این حال،

۳- پیوند فقه اقتصادی با فقه جزایی در مواجهه با بزهکاری‌های مالی بازی‌های رایانه‌ای برخط

یکی از ضعف‌های رایج در پژوهش‌های فقهی معاصر درباره بزهکاری‌های نوپدید، از جمله بزهکاری‌های مالی بازی‌های رایانه‌ای برخط، گسست میان فقه اقتصادی و فقه جزایی است. فقه اقتصادی، عمدتاً به تحلیل مشروعیت ساختارهای درآمدی، مبادلات و آثار کلان اقتصادی می‌پردازد، درحالی‌که فقه جزایی، تمرکز خود را بر واکنش کیفری به افعال حرام و مجرمانه معطوف می‌سازد. این دو حوزه، هرچند در مبانی به‌شدت به یکدیگر وابسته‌اند، در عمل غالباً به‌صورت جزیره‌ای تحلیل می‌شوند؛ امری که در مواجهه با پدیده‌های پیچیده و ساختاری اقتصاد دیجیتال، ناکارآمدی خود را آشکار می‌کند.

در بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط، این گسست بیش از هر جای دیگر نمود می‌یابد. فقه اقتصادی به‌خوبی نشان می‌دهد که بسیاری از مدل‌های درآمدی این بازی‌ها - مانند Pay-to-Win، Loot Box یا اقتصادهای ثانویه غیرشفاف - واجد اشکالات جدی از حیث مالیت، غرر، قمار یا اکل مال به باطل‌اند، اما این تحلیل‌ها، غالباً به مرحله وصف کیفری و مسؤولیت جزایی راه نمی‌یابند، در نتیجه، فقه جزایی، بدون تکیه بر تحلیل اقتصادی موضوع، یا سکوت می‌کند یا به تطبیق‌های حداقلی و غیرقانع‌کننده بسنده می‌نماید.

نقطه آغاز پیوند میان فقه اقتصادی و فقه جزایی، بازتعریف موضوع جرم است. در فقه جزایی سنتی، موضوع جرم غالباً یک فعل فردی معین است، اما در اقتصاد پلتفرمی، موضوع جرم می‌تواند یک ساختار اقتصادی بزه‌زا باشد. فقه اقتصادی، با تحلیل این ساختارها، به فقه جزایی امکان می‌دهد که از تمرکز صرف بر کنش‌های خرد کاربران عبور کرده و به سطح طراحی، حکمرانی و معماری اقتصادی بازی‌ها توجه کند. بدون این بازتعریف، جرم‌انگاری فقهی، ناگزیر یا ناقص خواهد بود یا ناعادلانه.

از منظر روشی، فقه اقتصادی می‌تواند نقش کاشف موضوع را برای فقه جزایی ایفا کند. به بیان دیگر، پیش از آن‌که فقه جزایی درباره حرمت، تعزیر یا ضمان تصمیم بگیرد، باید بداند که دقیقاً با چه نوع رابطه اقتصادی مواجه است: آیا کاربر، مالک

مال دیجیتال است یا صرفاً دارنده مجوز استفاده؟ آیا پرداخت‌های او مبتنی بر احتمال و شانس‌اند یا بر معاوضه معین؟ آیا رضایت او رضایت عقلایی است یا محصول تغییر ساختاری؟ پاسخ به این پرسش‌ها، در حوزه فقه اقتصادی شکل می‌گیرد، اما نتایج آن، مستقیماً بر جرم‌انگاری فقهی اثر می‌گذارد (نجفی، ۱۴۰۹: ۳۴۲/۴۱).

پیوند دوم، در سطح مبانی مسؤولیت شکل می‌گیرد. فقه جزایی، برای انتساب جرم، به عناصری چون قصد، اختیار و انتساب عرفی نیازمند است. فقه اقتصادی، با تحلیل نقش پلتفرم‌ها، الگوریتم‌ها و سازوکارهای انگیزشی، نشان می‌دهد که در بسیاری از بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط، اختیار کاربران به‌صورت تدریجی تضعیف می‌شود و در مقابل، نقش سبب (پلتفرم) تقویت می‌گردد. این تحلیل، مبنای فقهی لازم برای انتقال یا اشتراک مسؤولیت کیفری از کاربران به سکوهایی دیجیتال را فراهم می‌آورد؛ امری که بدون پشتوانه اقتصادی، در فقه جزایی قابل دفاع نخواهد بود (Macey & Hamari, 2022).

پیوند سوم، در سطح اهداف و کارکردها قابل تبیین است. فقه اقتصادی، به‌طور سنتی، ناظر به عدالت توزیعی، سلامت مبادلات و جلوگیری از تمرکز ناعادلانه ثروت است. فقه جزایی نیز، در منطق اسلامی، صرفاً ابزار مجازات نیست، بلکه کارکرد پیشگیرانه و اصلاحی دارد. در بزهکاری‌های مالی دیجیتال، اگر فقه جزایی بدون توجه به تحلیل‌های فقه اقتصادی وارد عمل شود، ممکن است به تعقیب کاربران خرد و نادیده‌گرفتن عوامل ساختاری بسنده کند، اما پیوند این دو، امکان طراحی سیاست جنایی فقه‌محور را فراهم می‌سازد که تمرکز آن بر اصلاح ساختارهای بزه‌زا و پیشگیری پیشینی است، نه صرفاً مجازات پسینی.

از منظر قواعد فقهی، این پیوند در قالب هم‌نشینی قواعدی چون اکل مال به باطل، لاضرر، تسبیب و اعانه بر اثم قابل صورت‌بندی است. فقه اقتصادی، نشان می‌دهد که یک ساختار درآمدی چگونه مصداق اکل مال به باطل یا ضرر اقتصادی است و فقه جزایی، بر پایه همین تشخیص، می‌تواند مسؤولیت کیفری یا تعزیری مناسب را اعمال کند (موسوی بجنوردی،

فقدان مصداق یا عنوان فقهی نیست، بلکه ابهام در صورت‌بندی موضوعات اقتصادی نوپدید است؛ ابهامی که اگر برطرف نشود، هرگونه داوری فقهی را به سطحی‌نگری یا قیاس‌های نارسا فرو می‌کاهد.

در میدان دوم، پنج چالش اساسی فقه اقتصادی در مواجهه با بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط تحلیل شد: نخست، ابهام در مالیت و قابلیت تملک دارایی‌های دیجیتال نشان داد که بدون بازخوانی مفهوم «مال» در فقه امامیه، ضمان، حرمت و جرم‌انگاری مالی در این فضا معلق می‌ماند؛ دوم، بررسی مشروعیت درآمدهای بازی‌های برخط آشکار ساخت که گسست میان درآمد و کار مولد، یکی از ریشه‌های اصلی بزه‌زایی اقتصادی در این حوزه است؛ سوم، هم‌پوشانی این سازوکارها با قمار، غرر و اکل مال به باطل نشان داد که بسیاری از بزه‌ها نه در رفتار کاربران، بلکه در منطق اقتصادی بازی‌ها نهفته‌اند؛ چهارم، ضعف چهارچوب جرم‌انگاری فقهی نشان داد که فقه جزایی سنتی، بدون اتکا به تحلیل‌های ساختاری فقه اقتصادی، توان مواجهه با جرایم سیستماتیک را ندارد؛ پنجم، تحلیل مسؤولیت فقهی - اقتصادی سکوها و بازی‌سازان، مرکز ثقل بزهکاری را از کاربران خرد به سطح طراحی و حکمرانی پلتفرم‌ها منتقل کرد.

میدان سوم مقاله، با تمرکز بر پیوند فقه اقتصادی و فقه جزایی، نشان داد که گسست میان این دو حوزه، مهم‌ترین مانع در مواجهه فقهی با بزهکاری‌های مالی دیجیتال است. فقه اقتصادی، با تحلیل ساختارهای درآمدی، نقش کاشف موضوع را ایفا می‌کند و فقه جزایی، بر پایه این کشف، می‌تواند واکنش کیفری متناسب، عادلانه و پیشگیرانه طراحی کند. بدون این پیوند، فقه جزایی یا به سکوت تن می‌دهد یا به تعقیب رفتارهای سطحی کاربران بسنده می‌کند و فقه اقتصادی نیز در حد نقدهای اخلاقی یا توصیه‌های غیرالزام‌آور باقی می‌ماند.

نوآوری اصلی این مقاله، در جابه‌جایی کانون تحلیل از کنش فردی به ساختار اقتصادی بزه‌زا است. این جابه‌جایی، پیامدهای مهمی برای فقه جزایی دارد: نخست، بازتعریف موضوع جرم از «فعل حرام فردی» به «معماری اقتصادی زیان‌بار»؛ دوم، بازخوانی مسؤولیت کیفری در پرتو قواعدی چون تسبیب، اعانه

۱۳۹۳: ۱۴۶). بدون این هم‌نشینی، قواعد فقهی یا بیش از حد موسع تفسیر می‌شوند یا عملاً بلااستفاده می‌مانند.

نکته مهم دیگر، بعد سیاست‌گذاری فقهی است. فقه اقتصادی، با نگاه کلان خود، می‌تواند خطوط قرمز طراحی بازی‌های برخط را مشخص کند، درحالی‌که فقه جزایی، ضمانت اجرای عبور از این خطوط را فراهم می‌آورد. این تقسیم کار، نه‌تنها با منطق فقه اسلامی سازگار است، بلکه پاسخگوی نیازهای تنظیم‌گری در اقتصاد دیجیتال نیز هست. به بیان دیگر، فقه اقتصادی «چه نباید باشد» را تبیین می‌کند و فقه جزایی «اگر بود، چه پیامدی دارد» را مشخص می‌سازد.

در جمع‌بندی، بزهکاری‌های مالی بازی‌های رایانه‌ای برخط، آزمونی جدی برای کارآمدی فقه معاصرند. عبور از این آزمون، مستلزم کنارگذاشتن رویکردهای جزیره‌ای و حرکت به سوی هم‌افزایی فقه اقتصادی و فقه جزایی است. این پیوند، نه یک انتخاب اختیاری، بلکه ضرورتی روشی و معرفتی است. تنها در سایه این پیوند است که فقه می‌تواند هم نقش تنظیم‌گر اقتصاد دیجیتال را ایفا کند و هم پاسخ کیفری عادلانه و مؤثر به بزهکاری‌های نوپدید ارائه دهد.

نتیجه‌گیری

بزهکاری‌های مالی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای برخط، صرفاً مصادیقی نو از تخلفات اقتصادی نیستند، بلکه نشانه‌ای از دگرگونی عمیق در منطق تولید، مبادله و مصرف در اقتصاد دیجیتال‌اند. این بزه‌ها در بستری شکل می‌گیرند که در آن، مال نامادی است، مالکیت نسبی و مشروط است، رضایت کاربران اغلب متأثر از طراحی‌های رفتاری است و کنش اقتصادی، بیش از آن که فردی باشد، محصول ساختارهای پلتفرمی است. همین ویژگی‌ها، مواجهه فقهی با این پدیده را به یکی از پیچیده‌ترین آزمون‌های فقه معاصر بدل کرده است.

این مقاله کوشید نشان دهد که فقه اقتصادی، برخلاف تصور رایج، نه‌تنها توان ورود به این حوزه را دارد، بلکه بدون تحلیل‌های آن، فقه جزایی عملاً از واکنش مؤثر به بزهکاری‌های مالی دیجیتال ناتوان خواهد بود. در میدان نخست، با تبیین مفهومی مسأله، روشن شد که چالش اصلی،

به‌عنوان استاد راهنما (پیشنهاد دهنده)، راهنمایی علمی، نظارت بر مراحل اجرای پژوهش، بررسی و اصلاح نسخه‌های مختلف پژوهش و تأیید نهایی چارچوب علمی آن را به‌عهده داشته است.

تشکر و قدردانی: «این پژوهش حاصل همکاری و پشتیبانی‌های علمی ارزشمند گروه حقوق دانشکده علوم اداری و اقتصاد و معاونت پژوهش و فناوری دانشگاه اراک است. نگارندگان بدین‌وسیله سپاس خود را از همراهی‌ها، راهنمایی‌ها و حمایت‌های همکارانی که در مراحل مختلف طراحی، تدوین و تکمیل این پژوهش نقش‌آفرین بوده‌اند، ابراز می‌دارند.

تأمین اعتبار پژوهش: این پژوهش مستخرج از طرح پژوهشی به‌شماره ۱۴۰۴/د/۳۸۱۵ دوره پسادکتری با عنوان «سنجش آموزه‌های فقه کیفری در قبال بزهکاری‌های ارتكابی ناشی از بازی‌های رایانه‌ای برخط در سکوها دیجیتال» بوده که در گروه حقوق دانشکده علوم اداری و اقتصاد دانشگاه اراک اجرا شده است.

منابع و مأخذ

الف. منابع فارسی و عربی

- امامی، سیدحسین (۱۳۷۱). *حقوق مدنی*. جلد اول، تهران: اسلامیه.
- انصاری، مرتضی (۱۴۱۵). *المکاسب*. قم: مؤسسه نشر اسلامی.
- حر عاملی، محمد (۱۴۱۴). *وسائل الشیعه*. جلد شانزدهم و هفدهم، قم: مؤسسه آل‌البیت.
- حلی (محقق حلی)، ابوالقاسم جعفر (۱۴۰۷). *شرائع الإسلام فی مسائل الحلال و الحرام*. قم: مؤسسه اسماعیلیان.
- شهید ثانی، زین‌الدین بن علی (۱۴۱۰). *الروضه البهیة فی شرح اللمعة الدمشقیة*. جلد اول. قم: جامعه مدرسین.
- طباطبایی، سیدمحمدحسین (۱۴۱۷). *المیزان فی تفسیر القرآن*. جلد چهارم، قم: دفتر انتشارات اسلامی.

بر اثم و لاضرر؛ سوم، تقویت نقش پیشگیرانه فقه جزایی از طریق مداخله در مرحله طراحی و تنظیم‌گری، نه صرفاً مجازات پسینی.

از منظر سیاست جنایی فقه‌محور، نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که تمرکز صرف بر رفتار کاربران، نه‌تنها ناکارآمد، بلکه ناعادلانه است. بزهکاری‌های مالی بازی‌های برخط، عمدتاً محصول تصمیم‌های آگاهانه اقتصادی در سطح پلتفرم‌ها هستند؛ تصمیم‌هایی که با استفاده از دانش روان‌شناختی و الگوریتمی، اختیار کاربران را تضعیف و رفتارهای مالی پرخطر را عادی‌سازی می‌کنند. فقه اسلامی، با توجه به مبانی خود در نفی ضرر، منع اکل مال به باطل و مقابله با افساد اقتصادی، ظرفیت آن را دارد که این ساختارها را موضوع مسؤولیت حقوقی و کیفری قرار دهد.

در نهایت، می‌توان گفت که مواجهه فقه با بزهکاری‌های مالی بازی‌های رایانه‌ای برخط، نه صرفاً یک بحث موردی، بلکه نمونه‌ای از چالش بزرگ‌تر فقه در عصر اقتصاد پلتفرمی است. این مقاله نشان داد که راه برون‌رفت از این چالش، نه در گسست از سنت فقهی، بلکه در بازخوانی روشمند آن و ایجاد هم‌افزایی میان فقه اقتصادی و فقه جزایی نهفته است. تنها در سایه این هم‌افزایی است که فقه می‌تواند هم‌زمان نقش تنظیم‌گر اقتصاد دیجیتال و پاسدار عدالت کیفری را ایفا کند.

ملاحظات اخلاقی: در این پژوهش کلیه ملاحظات اخلاقی رعایت گردیده است.

تعارض منافع: نگارندگان ابراز می‌دارند که در ارتباط با اجرای این پژوهش، نگارش نتایج آن و انتشار این متن، هیچ‌گونه تعارض منافی اعم از مالی، سازمانی، شخصی یا حرفه‌ای، وجود ندارد. به‌علاوه، هیچ نهادی، به‌جز طرح پژوهشی پسادکتری شماره ۱۴۰۴/د/۳۸۱۵، در طراحی، تحلیل، نتیجه‌گیری یا گزارش این پژوهش نقشی نداشته است.

سهم نویسندگان: مدیحه هاشم‌پور به‌عنوان پژوهشگر پسادکتری، مسؤولیت اصلی طراحی پژوهش، گردآوری داده‌ها، تحلیل مطالب، نگارش پیش‌نویس اولیه و بازنگری محتوایی متن را بر عهده داشته است. در عین حال، پیمان نمایان

- یزدی، محمد کاظم (۱۴۲۲). *العروه الوثقی*. جلد اول، قم: انتشارات اسلامی.

ب. منابع انگلیسی

- Griffiths, M (2018). "Gaming Disorder and Monetization". *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2): 60-66.

- Griffiths, M (2018). "Is the Buying of Loot Boxes in Video Games a form of Gambling?". *Gaming Law Review*, 22(1): 52-54.

- Griffiths, M. D & Pontes, H. M (2020). "The psychology of online gaming: Social, economic, and legal implications". *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2): 198-210.

- King, D. L & Delfabbro, P. H (2019). "Loot box spending in video games: Associations with gambling-related harm". *PLOS ONE*, 14(11): e0224337.

- Kusuma, H & Suseno, A (2021). "Islamic law perspective on cryptocurrency transactions". *Journal of Islamic Accounting and Business Research*, 12(5): 676-692.

- Lehdonvirta, V (2014). *Virtual Economie*. Massachusetts: MIT Press.

- Lessig, L (2006). *Code: Version 2.0*. New York: Basic Books.

- Macey, J & Hamari, J (2022). "Regulating video game gambling: Lessons from the convergence of gaming and gambling". *Journal of Technology in Society*, 68: 101924.

- Reijers, W & Coeckelbergh, M (2018). "The blockchain as a narrative technology: Investigating the social ontology and normative configurations of cryptocurrencies". *Philosophy & Technology*, 31(1): 103-130.

- Schüll, ND (2012). *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. New Jersey, Princeton: Princeton University Press.

- طباطبائی حکیم، سیدمحسن (۱۴۲۵). *مستمسک العروه الوثقی*. قم: مؤسسه آل‌البیت.

- طباطبائی حصارى، نسرین و صحرانورد، غزاله (۱۴۰۳). *توثیق دزایی‌های دیجیتال*. دانشنامه حقوق اقتصادی، ۳۱(۲۶): ۱۴۵-۱۲۵.

- عسکری، پوریا (۱۳۹۸). *مبنای تعهدات و الزامات حقوقی بین‌المللی شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای*. مجموعه مقالات همایش حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای، به‌اهتمام علیرضا رنجبر، تهران: بنیاد حقوقی میزان به‌سفرارش انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد، چاپ اول.

- مغنیه، محمد جواد (۱۴۲۴). *فقه الإمام جعفر الصادق*. قم: انتشارات دار الکتب الاسلامیه.

- موسوی بجنوردی، سیدمحمد (۱۳۹۳). *قواعد فقه*. تهران: انتشارات میزان.

- موسوی عاملی، محمد بن علی (۱۴۱۰). *مدارک الأحكام فی شرح شرائع الإسلام*. جلد اول، قم: مؤسسه آل‌البیت.

- نجفی، محمدحسن (۱۴۰۹). *جواهر الکلام فی شرح شرائع الإسلام*. جلد بیست‌ودوم، سی‌وهفتم، چهل‌ویکم، چهل‌وسوم، بیروت: دار احیاء التراث العربی.

- نراقی، احمد بن مهدی (۱۴۱۷). *عوائد الایام فی بیان قواعد الأحكام*. قم: انتشارات جامعه مدرسین.

- نامیان، پیمان و حسینی، میرهادی (۱۴۰۳). «رویکردها و سازوکارهای رویارویی با پول‌شویی دیجیتال در موازین بین‌المللی». *پژوهش‌های حقوق مالی و اقتصادی*، ۱(۲): ۱۸۸-۱۵۷.

- هاشمی‌بنی، محمدرضا (۱۴۰۲). *بررسی فقهی و حقوقی معامله و مورد آن در بازی‌های برخط*. پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد فقه و حقوق خصوصی، تهران: دانشگاه شهید مطهری.