



حجت‌الاسلام والمسلمین خادمی کوشا؛ مدرس درس خارج بازی‌های رایانه‌ای و مسئول هیئت علمی مرکز دانش بازی‌های رایانه ای

تعاملات مالی در بازی‌های رایانه‌ای

یکی از بحث‌های خیلی مهمی که در بازی‌های رایانه‌ای مطرح است و منشأ بسیاری از سؤالات و چالش‌های فقهی مردم و بازی‌خورها و بازی‌سازها و کسانی که در جامعه با بازی‌های رایانه‌ای ارتباط دارند، بحث تعاملات مالی در بازی‌های رایانه‌ای است. منظور از تعاملات در بازی‌ها، هرگونه داد و ستدی است که داخل بازی‌ها انجام می‌شود و اشکال ندارد که حتی تعاملات مالی را فراتر از تعاملات مالی داخل بازی قرار بدهیم و هرگونه داد و ستدی را که در رابطه با بازی‌ها انجام می‌شود، به‌عنوان مسأله قرار دهیم و لزوماً فقط این نیست که جزء و عنصر داخلی بازی‌ها باشد؛ چراکه ما باید مسائل فقهی مربوط به بازی‌ها را نیز پاسخ دهیم و وقتی این مسائل را دسته‌بندی می‌کنیم، بخش عمده‌ای مربوط به بازی‌های رایانه‌ای است.

بنابراین تعاملات مالی در بازی‌های رایانه‌ای دو دسته‌اند:

- تعاملاتی که در خارج از بازی انجام می‌شود و مربوط به بازی‌هاست**
- تعاملاتی که در داخل بازی‌ها انجام می‌شود**

البته در اقسام ذکرشده، موضوع آنها، مربوط به بازی‌های رایانه‌ای است.

بنابراین منظور از تعاملات مالی، هرگونه داد و ستدی مالی هست که در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌شود.

حجت‌الاسلام علی رازی‌زاده؛ مدرس حوزه و پژوهشگر بازی‌های رایانه‌ای

ظرفیت‌های خلق فضای دینی در بازی‌های رایانه‌ای^۱



درباره چنین شخصیت‌هایی، دست طراح بازی را برای طراحی خالقانه غیرممستند باز می‌گذارند. برخالف شخصیت‌های طراز اول که بیشتر وقایع زندگی آنها ثبت شده و این انتظار از طراح بازی به وجود می‌آید که به تاریخ منقول وفادار بماند. البته می‌توان از هر دوی این شخصیت‌ها استفاده کرد؛ اما با بهره‌گیری از عنصر غیاب؛ به‌طوری که شخصیت‌های طراز اول، به‌جای آنکه در اختیار کاربر قرار بگیرند یا اینکه همیشه پیش چشم آنها باشند، حضور معنوی در بازی رایانه‌ای داشته باشند و بخشی از مسئولیت آنها را شخصیت‌های فرعی بر دوش بگیرند. بر این اساس، اگر یک بازی رایانه‌ای به دنبال استفاده از شخصیت‌های دینی است، مناسب‌تر است به سراغ شخصیت‌های فرعی برود؛ شخصیت‌های نظیر طالوت و فطرس.

ها) هرچند قرار است که محیط بازی رایانه‌ای، زمینه‌های لازم برای خلق فضای دینی در بازی رایانه‌ای را فراهم کند؛ اما این به این معنی نیست که بازی رایانه‌ای قرار است، از سرگرم‌کننده بودن خارج شود. باید توجه داشت که بازی‌های رایانه‌ای در ذیل صنعت سرگرمی تعریف می‌شوند؛ به‌عبارت دیگر، بازی رایانه‌ای وسیله‌ای برای سرگرمی هستند. حتی در بازی‌های جدی و بازی‌های آموزشی نیز، حداقل ۵۱٪ از آنها را سرگرمی تشکیل می‌دهد؛ زیرا اگر این درصد به زیر پنجاه کاهش یابد. در آن صورت، کاربر با یک بازی مواجه نیست؛ بلکه با یک نرم‌افزار آموزشی مواجه است که در بهترین حالت، از بازی‌وارسازی برای جذاب کردن نرم‌افزار خود بهره برده است. پس نباید انتظار از یک بازی رایانه‌ای چنان بالا رود که سرگرمی جای خود

با یک بازی قمار بازی کنند؛ مثلاً دو نفر شرط کنند که اگر فلانی ببازد، من فلان مقدار پول به تو می‌دهم و یا برعکس... این داد و ستدهای خارجی می‌تواند از نوع حرام باشد؛ مثل قمار و مثل اینکه در اسب سواری، روی اسب شرط می‌بندند و در بازی هم، روی بازی خودشان یا بازی‌های دیگران می‌توانند، شرط بکنند و قمار شود.

• اما تعاملات داخلی

در تعاملات داخل بازی، واقعاً تنوعی از معاملات وجود دارد؛ از این جهت که داد و ستدهایی در داخل بازی انجام می‌شود که یا در مقابل باختن‌ها و این‌گونه چیزهاست و گاهی در مقابل تهیه یک سری اشیاء و چیزها داد و ستد انجام می‌شود. در آن مواردی که داد ستدها، بر اثر باختن‌ها و بردن‌ها صورت می‌گیرد، در برخی صور– تأکید می‌کنیم در برخی صور– قمار می‌شود و شناخت اینکه کدام قماری و کدام قماری نیست، نیاز به دقت است.

آن قسمتی که معاملات برای تهیه برخی چیزهاست، گاهی پول رایج پرداخت می‌شود و گاهی پول به امتیاز داده می‌شود و به‌وسیله امتیاز اجزاء بازی را تهیه می‌کنند.

مالیت آن اشیا مطرح می‌شود. در برخی موارد چیزی که تهیه می‌شود، مال بودن آن روشن نیست و نیاز به تأمل بیشتر دارد؛ اما می‌شود گفت که در تمام موارد با توجه به اینکه عقلاً ولو اینکه برای تفریح، حاضر به پرداخت مال برای تهیه این اجزاء هستند، صدق مالیت می‌کند؛ حتی اگر در برخی از موارد، قابل واگذاری به غیر نباشد. خوب اینجا چیزی را خریداری کرده و مالیت روشن است؛ اما در جایی که پول در مقابل امتیاز داده می‌شود و با امتیاز، اشیاء و چیزهای مورد نیاز در بازی را تهیه می‌کند در این‌جا هم، بحث تعاملات مالی باز مطرح می‌شود؛ یعنی آیا معامله مالی محسوب می‌شود یا نه؟ جواب این است که در این‌گونه موارد آیا امتیاز، مالیت دارد یا ندارد؟

در جواب باید گفت که مالیت امتیاز بسته به این است که آیا مردم حاضرند، در مقابل آن پول دهند و این قاعده قابل تطبیق بر آن می‌شود یا طبق کلام برخی از فقهاء که همین که مردم به آن رغبت نشان بدهند، همین مقدار مالیت بر آن صدق می‌کند.

در برخی بازی‌ها، بازی‌ساز به‌گونه‌ای طراحی کرده است که این چیزی که در بازی هست، با پول و امتیاز هرگز قابل خرید نباشد و هیچ‌وقت نتوانند، آن را بفرروشند. سؤال این است که آن وقت آیا مال است یا نه؟

در پاسخ باید گفت که خود اجزاء هم، دو فرض دارد؛ یک موقع تأثیری در مرغوبیت بازی

را به وعظ و خطابه دهد. در چنین شرایطی، شکست بازی رایانه‌ای از پیش تضمین شده است. بر این اساس، تعامل‌های بازی که جعلگی روند بازی را تشکیل می‌دهند، باید به‌گونه‌ای طراحی شوند که کاربر به انجام آن بازی رغبت داشته باشد.

قدم دوم: برای ایجاد فضای دینی در یک بازی رایانه‌ای، به طراحی روایت بستگی دارد. روایتی که قرار است، زمینه‌های لازم برای خلق فضای دینی را برای کاربر فراهم کند، باید دارای ویژگی‌های زیر باشد:

الف) محتوای داستانی بازی رایانه‌ای باید بازتاب‌دهنده یکی از موقعیت‌های مرتبط با تاریخ دینی و یا مفاهیم دینی باشد؛ البته باید توجه داشت که در این نگاه، تمامی مفاهیم انسانی در ذیل مفاهیم دینی دسته‌بندی می‌شوند.

ب) روایت داستانی از چنان ظرفیتی برخوردار باشد که کاربر بتواند، از میان گزینه‌های مختلف، مسیر خود را انتخاب کند. نه اینکه مسیر، از پیش تعیین شده باشد و کاربر تنها تسهیل‌گر باشد، به‌جای آنکه عاملیت خود را در بازی پیاده کند. ظرفیت روایت داستانی بازی باید به‌گونه‌ای باشد که انتخاب‌های اساسی بازی، مسیر متفاوتی را پیش روی کاربر قرار دهد. همچنین انتخاب‌ها نباید به‌گونه‌ای باشند که موفقیت در یکی و شکست در دیگری، تضمین شده باشد.

ج) کنش محوری روایت داستانی بازی رایانه‌ای مشخص باشد؛ زیرا تعدد کنش محوری تنها، موجب سردرگمی کاربر می‌شود.

د) روایت داستانی بازی رایانه‌ای از پیرنگ مشخصی برخوردار باشد؛ به‌طوری که رویدادهای داستانی بازی تابع منطقی باشند که کاربر بتواند، از آن سر درآورد. حتی اگر زمانی روایت داستانی به‌صورت غیرخطی ارائه شد، عناصر پنجگانه الگوی پیرنگ مشخص باشد تا کاربر در انتها ارتباط میان رویدادها را به‌درستی درک کند.

ه) کنشگران در روایت داستانی بازی رایانه‌ای به‌گونه‌ای باشند که به شکل‌گیری دلالت معنایی اثر کمک کنند؛ به‌طوری که طراح بازی کنشگری را بی‌جهت به داستان بازی اضافه نکند. از سوی دیگر، داستان بازی به‌گونه‌ای نباشد که نیاز به کنشگر دیگری در طول روایت داستانی بازی احساس شود. اگر یک بازی رایانه‌ای موفق شود این دو گام را به‌درستی بردارد، می‌توان ادعا کرد که یک مرحله به خلق فضای دینی در بازی رایانه‌ای نزدیک‌تر شده است.

• پی‌نوشت

۱. برگرفته از رساله دکتری با موضوع نظریه حضور و ظرفیت های آن در خلق فضای دینی در بازی های رایانه ای

دارد و گاهی هم ندارد. اگر تأثیر در مرغوبیت دارد و از طرفی قابل واگذاری باشد؛ ولو در قالب کل بازی و اکانت بازی باشد. اینها معاملاتشان جای بحث دارد؛ و لو نتیجهٔ ما بگوییم؛ صحیح است و خودش مالیت پیدا می‌کند؛ و لو اینکه با واسطه باشد. پس لزوماً خودشان نیاز نیست، مالیت داشته باشند و بلکه مجموعه مالیت دارد و چون اینها تأثیر در مالیت کل می‌گذارند، مالیت ضمنی پیدا می‌کنند؛ ولو اینکه مستقلاً مالیت نداشته باشند. آن مجموعه مالیت دارد، این یک جزء داخل آن ولو اینکه مستقلاً مالیت ندارد؛ ولی چون باعث افزایش کل می‌شود، مالیت ضمنی پیدا می‌کند. همان‌طور که می‌گوییم، این بازی بدون آن ویژگی ۱۰ تومان؛ ولی با آن ۱۵ تومان است. بنابراین مالیت اینکه من نمی‌توانم مستقلاً این جزء را بگیرم، باعث نمی‌شود که از مالیت بیفتد؛ بنابراین در ظرف خودش باید نگاه شود.



پس مؤلفه‌های متفاوتی وجود دارد که باید در نظر گرفته شود تا مالیت یک عنصر در بازی معلوم شود.

یعنی در بحث تعاملات مالی آنچه به نتیجه می‌رسیم، این نیست که مالیت مستقل اجزاء را ثابت کنیم؛ بلکه همین که مالیت ضمنی آنها ثابت شود، کفایت می‌کند و مالیت ضمنی این است که خودش وجود مستقل ندارد؛ اما باعث می‌شود که قیمت بازی بالا و پایین شود و داعی این می‌شود که معامله انجام بگیرد.

تعاملات داخلی همچنین، گاهی می‌توانند در قالب قمار قرار بگیرند و گاهی در قالب بیع و اجاره و ... و این تعاملات، گاهی صرفاً برای این معاملات یک انگیزه حقیقی و رفع نیاز مادی نیست؛ بلکه انگیزه‌های سرگرمی دارد. به‌نظر می‌رسد، برخی فقهاء که به برخی از این بازی‌ها اشکال گرفتند، دیدند که این پولی که در قبال اینها گرفته می‌شود، در مقابل یک چیز عقلاهی

نیست و این یک سرگرمی است و ما عرض کردیم که این هم، یک مطلوب عقلاهی است که نه منع شرعی دارد و نه منع عقلاهی دارد؛ بلکه از مطلوبیت‌های عقلاهی است و تا بوده این‌گونه بود که مردم بابت سرگرمی‌ها مبالغی را پرداخت کنند. نکته دیگر اینکه فقها، بین تعاملات در بازی‌های آنلاین و غیرآنلاین فرق گذاشتند و تفصیل قائل شدند و گفتند: وقتی وارد بازی می‌شوید، یا اینترنتی است که بازی مجازی است و یا غیرآنلاین است؛ یعنی بازی‌های رایانه‌ای، می‌توانند دو دسته باشند که برخی جاها تعبیر به بازی مجازی کردند و این در جایی است که بازی برخط و آنلاین باشد؛ لذا برخی از بازی‌های رایانه‌ای، بازی مجازی است و قسم دیگر که بازی‌های آفلاین است.

در بازی‌های مجازی چون افراد وقتی وارد می‌شوند، به‌صورت غیراختیاری از حسابشان پول کم می‌شود یا به حسابشان نوشته می‌شود و گاهی پرداخت‌های اینترنتی دارند؛ لذا دیده شد، در برخی از استثنائات بین این دو–گونه فرق گذاشتند.

وجه این تفصیل چیست؟ گمان کردند که با ورود به اینترنت، مقاصد افراد غیرسالم و مغرض را تأمین می‌کند یا از طریق اینترنت و یا برخی بازی‌ها، با هدف جاسوسی ساخته شدند و بازی‌کن‌ها بدون آگاهی مورد سوء استفاده امنیتی قرار می‌گیرند و یا اینکه نمی‌دانند، چقدر پرداخت می‌کنند و چه چیزی می‌گیرند و نوعی غر(فریب) در معامله است و اینها احتمالاتی است که به ذهن می‌رسد ولاً وجه دیگری به ذهن نمی‌رسد و به–نظر من بین اینها هیچ فرقی نیست و برای حکم تعاملات مالی چه داخل بازی و چه خارج بازی، باید چند چیز را در نظر بگیریم:

- هدف: تعاملات بازی به چه هدفی صورت می‌گیرد.

• دیگری خود تعامل است و اینکه تعامل چه چیزی در مقابل چه چیزی است؟ آیا مالیت دارد یا ندارد؟ آیا ماهیت قماری دارد یا نه؟ آیا ماهیت معاملات شرعی را دارد یا نه؟ و از این طریق محتوی را بررسی کنیم.

- مرحله سوم هم، آثارش را باید بررسی کنیم؛ یعنی این معامله‌ای که انجام می‌شود، آیا سبب کار حرامی نیست؟ آیا مثلاً اعانه بر اثم نیست؟ آیا اعانه بر تعاون نیست؟ برخی از خرید بازی‌ها، شاید مستحب باشد؛ به–خاطر آثار مستحب و... بنابراین برای شناخت حکم تعاملات بازی چه داخلی و چه خارجی، باید هدف و محتوی و اثر تعاملات را در نظر گرفت و فرقی نمی‌کند؛ چه در قالب تولید باشد و یا در قالب توزیع و مصرف باشد.

معرفی‌کتاب

موضوع‌شناسی فقهی

گونه‌های (ژانرهای) مختلف بازی‌های دیجیتالی

گفتاری از حجت‌الاسلام محمد فاضل آقاچانی

مدرس حوزه و پژوهشگر بازی‌های رایانه‌ای



بازی از جمله مصادیق مهم در عرصه اوقات فراغت و سرگرمی است که در روند رو به رشد تکنولوژی دست‌خوش تغییراتی گردیده است. بازی طبق تعریف، فعالیتی است که با میل و اختیار و با هدف سرگرمی و تفریح و معمولاً به‌طور هنجاری در اوقات فراغت انجام می‌شود و کارکرد آن، تفریح و شادابی است.^۱ در تعریف علمی، بازی فعالیتی مخصوص کودکان است.^۲ هر فعالیت اختیاری که لذت انسان را در پی داشته و کم یا زیاد دارای قاعده باشد، بازی محسوب می‌شود.^۳

با پیشرفت تکنولوژی و رشد فزاینده نرم‌افزارها و سخت‌افزارها، مصادیق نوینی برای بازی پدید آمده است که از جمله آن به بازی‌های دیجیتالی (ویدیویی)، کنسولی، کامپیوتری، موبایلی و... می‌توان اشاره نمود. بازی دیجیتالی (ویدیویی)، یک بازی الکترونیکی است که از تعامل انسان با یک رابط (دستگاه الکترونیکی) بازخوردی بصری بر روی یک دستگاه ویدیویی مانند صفحه نمایش تلویزیون یا مانیتور ایجاد می‌کند.^۴ با توجه به تعریف این نوع بازی‌ها، عناصر اصلی بازی‌های دیجیتالی عبارتند از: کاربر(شخص بازی‌کننده)، سخت‌افزار ارائه‌کننده بازی(کنسول و کامپیوتر) و نرم‌افزار مربوطه (عنوان بازی و ...) که با توجه به سیاست‌ها و اهداف شرکت سازنده اعم از تفریحی، آموزشی، سیاسی و... خدمات خود را به کاربران ارائه می‌نمایند.

بازی‌های دیجیتالی با توجه به تعریف ارائه‌شده دارای ژانرهای متفاوتی می‌باشند که با توجه به روند داستان بازی و نوع ارائه شدن آن برای کاربران، تغییر خواهند نمود. به‌صورت کلی بازی‌های اکشن، سبک زندگی، ورزشی و...

از جمله این ژانرها می‌باشند که هریک نوع خاصی از روند انجام بازی را برای کاربران به‌همراه خواهند داشت. با توجه به وجود ژانرهای متعدد در خصوص بازی‌های دیجتالی

و نظر به اهمیت شناسایی حیثیات موضوعی در آنها، کتاب موضوع‌شناسی فقهی ژانرهای بازی‌های دیجیتالی ابتدا تا به دنبال رصد و شناسایی موضوعات فقهی موجود

• پی‌نوشت

۱. محمدعلی احمدوند، روان‌شناسی بازی، دانشگاه پیام نور، ص ۳۹
۲. حمید رجایی، آفرینندگی، تفکر جانبی و باور دینی (دآمدی به تولید علم، ویرایش رضیه ایل‌حسینی)، انتشارات شهر منصفهان، ص ۲۳
www.freepatenonline.com

۴. محمد فاضل آقاچانی، موضوع شناسی فقهی ژانرهای بازی‌های دیجتالی، مرکز موضوعات شناسی فقهی، قم، ۱۴۰۰