https://rcjl.qom.ac.ir

Revenue Generation through Digital Games: A Jurisprudential and Legal Analysis of the Play-to-Earn (P2E) Model from the Perspectives of Imāmī Jurisprudence and Iranian Law

Zanganeh Shahraki, Jaʿfar*, Haghpanah, Reza✉**, Aghaei Meybodi, Ali***

Received: 24 June 2026 | Recieved in revised form: 29 July 2026 | Accepted: 03 October 2026 | Published: 11 November 2026

Abstract

The present study adopts a descriptive-analytical approach to examining the jurisprudential and legal dimensions of generating income through digital games based on the Play-to-Earn (P2E) model. Drawing on Imāmī jurisprudential sources, Iranian legislation, and technical documentation relating to prominent digital games, it seeks to clarify the nature of in-game assets, the criteria for establishing their status as property (mālīyah), and the legitimacy of income derived from them. The findings indicate that digital items created on blockchain platforms and capable of being owned and transferred through smart contracts possess utility, are capable of legitimate ownership, and enjoy recognition in customary practice. Accordingly, they may be regarded as property (māl) under both Imāmī jurisprudence and Iranian law. Nevertheless, the structure of P2E games plays a decisive role in determining the legitimacy of the income they generate. Games based on players' skills and genuine efforts are religiously and legally permissible. By contrast, games in which chance and betting predominate constitute forms of gambling or gambling-like activity, rendering their proceeds illegitimate and potentially subjecting them to criminal sanctions. By proposing a jurisprudential, legal, and economic framework, this study seeks to assist policymakers and legislators in developing appropriate regulatory frameworks and safeguarding users' rights within the digital economy. It also recommends prioritizing algorithmic transparency, smart contract auditing, and user education to mitigate risks and ensure compliance with relevant religious and legal requirements.

Keywords: Play-to-Earn (P2E); Digital Assets; Property Status (Mālīyah); Gambling; Imāmī Jurisprudence; Iranian Law; Blockchain.

* Assistant Professor, Department of Law, Razavi University of Islamic Sciences, Mashhad, Iran.
Email: dr.zanganeh@razavi.ac.ir
** Professor, Department of Law, Razavi University of Islamic Sciences, Mashhad, Iran.
Email: haghpanah@razavi.ac.ir
*** PhD Student in Law, Razavi University of Islamic Sciences, Mashhad, Iran.

▣ Haghpanah, R, and others (2026), Revenue Generation through Digital Games: A Jurisprudential and Legal Analysis of the Play-to-Earn (P2E) Model from the Perspectives of Imāmī Jurisprudence and Iranian Law. *Journal of New Perspectives in Islamic Jurisprudence,* 4 (3). 127-152. https://doi.org/10.22091/rcjl.2025.13948.1263

© The authors

Publisher: University of Qom

Extended Abstract

Introduction

With the advancement of digital technologies, the gaming industry has evolved from a purely recreational activity into a platform for economic activity, investment, and employment. The Play-to-Earn (P2E) model enables players to generate real income through active participation, completing missions, and acquiring digital assets. This model has emerged through the integration of blockchain technology, cryptocurrencies, and non-fungible tokens (NFTs), thereby blurring the boundaries between entertainment and economic activity.

The significance of this research can be examined from three perspectives:

- Jurisprudential dimension: Examining the property status of intangible assets and the jurisprudential issues surrounding exchange, gambling, and gharar (excessive uncertainty) in transactions involving non-physical assets.
- Legal dimension: Addressing legislative gaps concerning cryptocurrencies and income-generating digital games.
- Economic and social dimension: Exploring employment opportunities and the development of a digital microeconomy for younger generations.

The main research questions are as follows: *Do in-game digital assets qualify as property (māl)?* Are the income-generating mechanisms of P2E games compatible with the principles of Islamic commercial jurisprudence, or do they constitute gambling? What conditions must be fulfilled for transactions involving these assets to be considered legitimate? And what regulatory framework could provide a basis for effective governance of this emerging field?

Jurisprudential and Legal Analysis of Gambling in P2E Games

In Imāmī jurisprudence, gambling is characterized by three essential elements:

1. Financial betting.
2. Dependence of the outcome on chance.
3. The absence of genuine effort or skill in determining the outcome.

Under Iranian criminal law, Article 755 of the Islamic Penal Code defines gambling and prescribes taʿzīr (discretionary punishment), including imprisonment or a monetary fine. Article 756 criminalizes acts that facilitate gambling.

The distinction between skill-based and chance-based games rests on the extent to which individual skill determines the final outcome. In skill-based games, betting on the outcome does not necessarily constitute gambling, particularly where chance does not play a decisive role. Advisory Opinion No. 2320 of the Guardian Council (1375 SH) likewise identifies reliance on players' intellectual abilities as a determining factor in distinguishing between these two categories.

In comparative legal literature, certain jurisdictions, including the United Kingdom and Australia, distinguish gambling from other forms of gaming by examining the predominance of skill over chance.

In the absence of algorithmic transparency, many P2E games may be susceptible to classification as gambling-like activities. Their legal and jurisprudential status therefore requires case-by-case examination.

Examples of activities that may raise concerns about gambling-like mechanisms include:

- Loot boxes.
- Competitions involving predictions of outcomes determined by random events.
- NFT-based games requiring an initial investment that cannot be recovered in the event of failure.
- Disproportionate transaction fees that may resemble usurious arrangements.

From the perspectives of private law and consumer protection, standard-form unilateral contracts (*ʿuqūd al-iltizām*) generally do not transfer full ownership of digital assets to users; rather, they may grant only conditional rights of use. This situation necessitates greater contractual transparency and appropriate legal protection under the Consumer Protection Law (1395 SH).

Conclusion

The present study demonstrates that, for an asset to qualify as property (*māl*) under Imāmī jurisprudence, three essential elements must be established: utility, the capacity for ownership, and recognition under customary practice. Blockchain-based digital items and assets governed by smart contracts satisfy these criteria by providing identifiable utility, enabling ownership and transfer through private keys, and enjoying recognition in secondary markets. Accordingly, they may qualify as property under Imāmī jurisprudence. However, items such as loot boxes, owing to excessive gharar and their association with gambling-like mechanisms, may fall outside the scope of legitimate transactions.

The analysis of gambling identifies three principal criteria: financial betting, dependence of the outcome on chance, and the absence of genuine effort or skill. Accordingly, skill-based games may be considered legitimate, whereas activities predominantly determined by chance and involving financial betting may constitute gambling and be subject to criminal penalties.

The comparative analysis demonstrates that Imāmī jurisprudence and Iranian legislation share common ground in distinguishing legitimate transactions from gambling. Nevertheless, significant regulatory and interpretive gaps remain concerning digital assets and their associated economic activities.

The authors maintain that the P2E model is religiously and legally permissible, provided that the essential requirements of valid transactions are fulfilled and gambling-based mechanisms are absent. However, the introduction of a substantial element of chance, particularly when combined with financial betting, may bring such activities within the category of gambling or gambling-like practices.

To ensure the legitimacy of P2E activities and prevent the proliferation of gambling-like mechanisms, the study proposes the following measures:

1. Legislative clarification: The legislature should establish explicit legal definitions of digital assets, non-fungible tokens, smart contracts, and game-based income-generation models.
2. Regulatory oversight: A licensing mechanism should be established for P2E platforms, incorporating assessments of reward-distribution algorithms, cybersecurity audits, and certification of compliance with Imāmī jurisprudential requirements.
3. Jurisprudential development: Jurists should establish specialized working groups to promote dynamic ijtihād in the field of digital assets.
4. Further research: Researchers should undertake comparative and empirical studies to examine the practical and legal dimensions of P2E activities.
5. Public awareness and consumer protection: Public awareness and user education should be promoted, and an electronic complaints mechanism should be established to address violations and protect users' rights.

Through the implementation of these measures, digital games can become legitimate platforms for digital employment, halal income generation, and the development of a knowledge-based economy, rather than vehicles for gambling or exploitative profiteering.

References

1. ʿĀmilī, Muḥammad ibn Ḥasan. (1419 AH). *Jawāhir al-Kalām fī Sharḥ Sharāʾiʿ al-Islām* (Vol. 12). Beirut: Dār Iḥyāʾ al-Turāth al-ʿArabī. [In Arabic]
2. Anṣārī, Murtaḍā. (n.d.). *Al-Makāsib*. Ayatollah al-Marʿashī al-Najafī Library. [In Arabic]
3. Āzarī, Muḥammad. (1397 SH). *Iqtiṣād-i Bāzīhā-yi Dijītāl va Darāmadzāʾī az Ṭarīq-i Bāzī*. Tehran: ʿIlmī va Farhangī Publications. [In Persian]
4. Bojnourdi, Muḥammad Ḥasan. (1377 SH). *Al-Qawāʿid al-Fiqhīyah* (Vol. 2). Beirut: Dār al-Fikr. [In Arabic]
5. Kātib, Ḥusayn. (1400 SH). "Ḥuqūq-i Ramzārzhā dar Iran". *Quarterly Journal of Legal Studies and Information Technology*, 6(1), 45–65. [In Persian]
6. Khuda-bakhshī, Majīd. (1392 SH). *Barresī-yi Fiqhī-yi Muʿāmalāt-i Nowpadīd dar Faḍā-yi Majāzī*. Tehran: Research Institute for Islamic Culture and Thought. [In Persian]
7. Kim, J., Kim, H., & Park, S. (2023). "Evaluating and Managing Tokenomics for Non-Fungible Tokens in Game Based Blockchain Networks". *Journal of Blockchain Research*, 12(3), 45-62.
8. Mūsawī, Ali. (1398 SH). *Fiqh-i Muʿāmalāt dar Fażā-yi Majāzī*. Tehran: Research Institute for Islamic Culture and Thought Publications. [In Persian]
9. Najatzadegan, Saʿīd. (1401 SH). *Qarārdādhā-yi Hūshmand va Mālikiyat-i Dijītāl*. Tehran: ʿAdālat Publications. [In Persian]
10. Rezaei, Karim. (1399 SH). *Qimār va Bāzīhā-yi Rāyānahʾī az Manẓar-i Fiqh-i Imamīyah*. Tehran: Publications of the Research Institute for Jurisprudence and Law. [In Persian]

https://rcjl.qom.ac.ir

تحلیلی بر درآمدزایی از بازی‌های دیجیتال با تمرکز بر مدل (Play-to-Earn): رویکرد فقه امامیه و حقوق ایران

جعفر زنگنه شهرکی*، رضا حق‌پناه✉**، علی آقایی میبدی***

تاریخ دریافت: ۱۴۰۵/۰۴/۰۳ | تاریخ اصلاح: ۱۴۰۵/۰۵/۰۷ | تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۷/۱۱ | تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۰۸/۲۰

چکیده

پژوهش حاضر با رویکرد توصیفی‌تحلیلی، به بررسی ابعاد فقهی و حقوقی درآمدزایی از بازی‌های دیجیتال مبتنی بر مدل «بازی برای کسب درآمد» می‌پردازد. این مطالعه با تحلیل منابع فقهی امامیه، قوانین ایران و مستندات فنی بازی‌های شاخص، تلاش دارد ماهیت دارایی‌های درون‌بازی، معیارهای مالیت و مشروعیت درآمدهای حاصل از آن‌ها را تبیین کند. نتایج نشان می‌دهد آیتم‌های دیجیتال که بر بستر فناوری بلاک‌چین ایجاد و در قالب قراردادهای هوشمند قابل تملک و انتقال هستند، دارای منفعت عینی، قابلیت تملک مشروع و پذیرش عرفی بوده و بنابراین از منظر فقه امامیه و حقوق ایران، می‌توانند مال محسوب شوند. در عین حال، ساختار بازی‌های «بازی برای کسب درآمد» نقش تعیین‌کننده‌ای در مشروعیت درآمد دارد؛ بازی‌هایی که مبتنی بر مهارت و تلاش واقعی بازیکن طراحی شده‌اند، مشروعیت شرعی و قانونی دارند، اما آن دسته از بازی‌ها که عنصر شانس و شرط‌بندی در آن‌ها غالب است، مصداق شبه‌قمار بوده و درآمد حاصل از آن‌ها نامشروع و قابل پیگرد کیفری است. پژوهش حاضر با ارائه چارچوب فقهی‌ـحقوقی‌ـاقتصادی، سیاست‌گذار و قانون‌گذار را در تنظیم مقررات هوشمندانه و حمایت از حقوق کاربران در اقتصاد دیجیتال یاری می‌کند و پیشنهاد می‌کند شفافیت الگوریتم‌ها، ممیزی قراردادهای هوشمند و آموزش کاربران برای کاهش ریسک و تضمین مشروعیت مورد توجه قرار گیرد.

کلیدواژه: بازی برای کسب درآمد (P2E)، دارایی دیجیتال، مالیت، قمار، فقه امامیه، حقوق ایران، بلاک‌چین.

* استادیار گروه حقوق دانشگاه علوم اسلامی رضوی، مشهد مقدس. ایران. ایمیل: dr.zanganeh@razavi.ac.ir

** استادیار دانشگاه علوم اسلامی رضوی، استاد درس خارج فقه و اصول حوزه علمیه خراسان، مشهد، ایران. ایمیل: haghpanah@razavi.ac.ir

*** دانشجوی دکتری دانشگاه رضوی، مشهد مقدس، ایران.

▣ حق‌پناه، رضا و دیگران(۱٤۰۵). **تحلیلی بر درآمدزایی از بازی‌های دیجیتال با تمرکز بر مدل (Play-to-Earn): رویکرد فقه امامیه و حقوق ایران**، پژوهش‌های فقهی مسائل مستحدثه. ٤(۳)، ۱۵۲-۱۲۷.

https://doi.org/10.22091/rcjl.2025.13948.1263

© The authors

Publisher: University of Qom

۱ـ مقدمه

این پژوهش، به روش توصیفی‌ـتحلیلی و با استفاده از منابع فقهی، حقوقی، مقالات تخصصی و مستندات فنی بازی‌های دیجیتال انجام گرفته و با تحلیل نمونه‌های واقعی از بازی‌های «بازی برای کسب درآمد» (Play-to-Earn (P2E))، وضعیت فقهی و حقوقی آن‌ها بررسی شده است. با گسترش فناوری‌های دیجیتال و نفوذ فزاینده اینترنت در زندگی روزمره، شیوه‌های سنتی کسب درآمد و تعاملات اقتصادی دستخوش تحولات بنیادین شده‌اند. ظهور اقتصاد دیجیتال، مفاهیمی همچون دارایی مجازی، مالکیت دیجیتال و بازارهای غیرمتمرکز را وارد ادبیات اقتصادی و حقوقی کرده است (OECD، ۲۰۲۰م، ص. ۱۲). در این میان، صنعت بازی‌های دیجیتال که در گذشته عمدتاً به‌عنوان وسیله‌ای برای سرگرمی شناخته می‌شد، امروزه به بستری برای فعالیت‌های اقتصادی، سرمایه‌گذاری و حتی اشتغال تبدیل شده است. یکی از نمودهای برجسته این تحول، بازی‌های درآمدزا با مدل (P2E) است که به بازیکنان اجازه می‌دهد از طریق مشارکت فعال در بازی، انجام مأموریت‌ها، ارتقای مهارت یا مالکیت آیتم‌های دیجیتال، درآمد واقعی کسب کنند (هاماری و سیوبلوم (Sjöblom) & Hamari، ۲۰۱۷م، ص. ۱۲۵).

مدل (P2E) ترکیبی از سرگرمی، رقابت و کسب درآمد است و به‌واسطه فناوری‌های نوینی چون بلاک‌چین، رمزارزها و توکن‌های غیرمثلی (Non-Fungible Tokens (NFTs)) شکل گرفته است (ژائو و همکاران (Zhao et al.)، ۲۰۲۲م، ص. ۱۵). در این نوع بازی‌ها، بازیکنان می‌توانند آیتم‌ها، شخصیت‌ها، زمین‌های مجازی یا توکن‌های درون‌بازی را به‌عنوان دارایی دیجیتال تملک کنند و آن‌ها را در بازارهای ثانویه خرید و فروش نمایند (نادینی و همکاران (Nadini et al.)، ۲۰۲۱م، ص. ۵۹). به‌دلیل ثبت مالکیت بر بستر بلاک‌چین، این دارایی‌ها شفاف، قابل رهگیری و غیرقابل جعل‌اند و قابلیت مبادله آزاد میان کاربران در سراسر جهان را دارند. از این‌رو، مرز میان فعالیت تفریحی و اقتصادی در این فضا از میان برداشته شده و بازی از سطح یک تجربه سرگرم‌کننده به سطح یک فعالیت اقتصادی تمام‌عیار ارتقا یافته است (فانگ و همکاران (Fang et al.)، ۲۰۲۲م، ص. ۴۸).

تحولات فناوری و ظهور دارایی‌های مجازی، فقه و حقوق سنتی را با چالش مواجه کرده و پاسخ به آن‌ها نیازمند اجتهاد پویا، تحلیل تطبیقی با نظام‌های حقوقی دیگر و درک دقیق فناوری اطلاعات است (تاپسکات و تاپسکات (Tapscott & Tapscott)، ۲۰۱۶م، ص. ۱۱۲). با این حال، همین مرز کمرنگ میان سرگرمی و اقتصاد، چالش‌های فقهی و حقوقی عمیقی را پدید آورده است. در فقه امامیه، مشروعیت هر فعالیت اقتصادی متوقف بر رعایت ضوابطی چون مشروعیت موضوع معامله، صحت عنوان عقد، فقدان غرر و قمار و رعایت شرایط صحت بیع و معاوضه است (موسوی، ۱۳۹۸، ص. ۴۵). از این منظر، نخستین پرسش اساسی این است که آیا آیتم‌های دیجیتال درون بازی‌ها — با وجود ماهیت غیرمادی و مجازی‌شان — مال محسوب می‌شوند یا خیر؟ زیرا مالیت در فقه، مبتنی بر وجود نفع عقلایی حلال، قابلیت تملک مشروع و عرف‌پذیری است. اگر دارایی‌های مجازی از این ویژگی‌ها برخوردار باشند، می‌توان آن‌ها را مشمول احکام معاملات مانند بیع، صلح یا اجاره دانست؛ اما در غیر این صورت، معامله آن‌ها از منظر فقهی فاقد اعتبار است.

نکته دوم، بررسی ماهیت درآمدزایی این بازی‌ها از منظر قمار یا شبه‌قمار است. در بسیاری از بازی‌های (P2E)، کاربران برای ورود به بازی، خرید ابزارها یا افزایش شانس موفقیت، ناگزیر از پرداخت مالی هستند و نتیجه بازی نیز گاه به شانس و احتمالات وابسته است. در چنین حالتی، امکان انطباق با عنوان فقهی قمار یا معاملات غرری وجود دارد. فقه اسلامی، قمار را از مصادیق بارز لهو حرام، اتلاف مال و ترویج ریسک بی‌ضابطه دانسته و تحریم آن را بر پایه موازین عقلایی و اخلاقی استوار کرده است (رضایی، ۱۳۹۹، ص. ۷۸). ازاین‌رو، بررسی اینکه آیا مدل اقتصادی بازی‌های درآمدزا مبتنی بر مهارت است یا شانس، نقشی تعیین‌کننده در مشروعیت فقهی آن دارد.

در نظام حقوقی ایران نیز وضعیت این نوع دارایی‌ها و معاملات دیجیتال روشن نیست. قانون‌گذار هنوز تعریفی صریح از «دارایی مجازی» یا «ارز دیجیتال» ارائه نکرده و مقررات خاصی برای معاملات درون‌بازی و بازارهای رمزارزی وجود ندارد (کاتب، ۱۴۰۰، ص. ۵۲). عدم وجود مقررات شفاف، کاربران به‌ویژه نوجوانان و جوانان را در معرض آسیب‌های اقتصادی، حقوقی و روانی قرار داده است. تفاوت ساختاری بازی‌ها از نظر نقش مهارت، شانس، رقابت و انگیزه‌های مالی موجب شده تا تحلیل مصداقی و حکم شرعی ویژه برای هر بازی ضروری باشد (هاماری (Hamari)، ۲۰۲۰م، ص. ۲۳۶).

تنها در برخی بخش‌نامه‌ها و آیین‌نامه‌ها به‌صورت پراکنده به مباحثی مانند استخراج رمزارزها یا معاملات غیرمجاز اشاره شده است، اما در مورد بازی‌های (P2E) که جنبه‌ای تفریحی و اقتصادی توأمان دارند، سکوت قانونی وجود دارد. این خلأ موجب بروز وضعیت مبهمی برای کاربران، سرمایه‌گذاران و طراحان بازی‌ها شده است؛ به‌ویژه آن‌که کاربران عمدتاً نوجوانان و جوانانی هستند که از آگاهی کافی نسبت به خطرات حقوقی و مالی این فعالیت‌ها برخوردار نیستند.

از منظر فقهی و حقوقی، بررسی مالکیت، مشروعیت و کارکرد اقتصادی دارایی‌های دیجیتال در بازی‌ها نیازمند نگاهی میان‌رشته‌ای است. فقه معاملات سنتی، مبتنی بر مفاهیمی چون عین، منفعت و مال محسوس شکل گرفته است؛ اما در فضای دیجیتال، با پدیده‌هایی روبه‌رو هستیم که فاقد وجود مادی‌اند و تنها بر بستر داده‌های رمزنگاری‌شده و شبکه‌های غیرمتمرکز قابل تعریف‌اند. در نتیجه، پرسش‌هایی از این قبیل مطرح می‌شود:

- آیا مالکیت داده یا رمز دیجیتال، از نظر فقهی مالکیت واقعی محسوب می‌شود؟
- آیا ارزش اعتباری مبتنی بر تقاضای کاربران، برای احراز مالیت کافی است؟
- و آیا مشارکت در بازی‌هایی که متضمن برد و باخت احتمالی‌اند، مصداق قمار است یا نه؟

در عرصه بین‌المللی نیز، بسیاری از کشورها در حال تدوین مقرراتی برای سامان‌دهی بازار بازی‌های (P2E) هستند. برخی کشورها این بازی‌ها را در چارچوب «اقتصاد خُرد دیجیتال» و برخی دیگر در قالب «دارایی‌های مجازی قابل‌معامله» تنظیم کرده‌اند. با این حال، در جهان اسلام و به‌ویژه در ایران، بررسی این پدیده هنوز در مراحل ابتدایی است و ادبیات فقهی آن محدود به مباحث کلی فقه فناوری و فضای مجازی می‌باشد.

پژوهش حاضر بر آن است تا با تکیه بر منابع اصیل فقه امامیه و اصول حقوقی ایران، ابعاد مختلف این پدیده را تبیین کند. این تحقیق در پی پاسخ به پرسش‌هایی بنیادین است از جمله:

- آیا دارایی‌های دیجیتال درون بازی‌ها از منظر فقه امامیه «مال» به‌شمار می‌آیند؟
- آیا سازوکار درآمدزایی در بازی‌های (P2E) با اصول فقهی معاملات سازگار است یا مشمول عنوان قمار و معاملات باطل می‌شود؟
- در صورت احراز مالیت، چه شرایطی برای مشروعیت معاملات مربوط به این دارایی‌ها باید رعایت شود؟
- و نهایتاً، چه چارچوب حقوقی یا فقهی می‌تواند مبنای تنظیم‌گری هوشمندانه این حوزه قرار گیرد؟

این تحقیق از چند جهت دارای نوآوری و تازگی است:

۱. موضوع نوظهور: پدیده بازی‌های (P2E) از سال ۲۰۱۹ میلادی به بعد، به‌ویژه با ظهور بازی‌هایی مانند Axie Infinity، مورد توجه جهانی قرار گرفته و در ایران هنوز در مراحل ابتدایی شناسایی است.

۲. رویکرد میان‌رشته‌ای: این پژوهش برای نخستین بار به‌صورت تلفیقی، سه حوزه فقه معاملات، حقوق فناوری و اقتصاد دیجیتال را در تحلیل این پدیده به‌کار می‌گیرد.
۳. تمرکز بر مصادیق عینی: برخلاف پژوهش‌های نظری پیشین، این تحقیق به تحلیل فقهی‌حقوقی نمونه‌های واقعی از بازی‌های (P2E) پرداخته و از داده‌های فنی برای تشخیص ماهیت معاملات درون آن‌ها بهره می‌برد.
۴. کارکرد سیاستی: نتایج پژوهش می‌تواند مبنایی برای تنظیم‌گری هوشمندانه و مشروعیت‌بخشی به اقتصاد بازی‌های دیجیتال در ایران باشد.

در سال‌های اخیر، چند پژوهش داخلی به‌صورت محدود به ابعاد فقهی یا حقوقی دارایی‌های دیجیتال و رمزارزها پرداخته‌اند، اما کمتر مطالعه‌ای مستقیماً به بازی‌های (P2E) اختصاص یافته است. مهم‌ترین آثار مرتبط عبارت‌اند از: موسوی (۱۳۹۸)، در مقاله «فقه معاملات در فضای مجازی»، به بررسی مشروعیت مبادلات الکترونیکی و معیار مالیت در دارایی‌های غیرعینی پرداخته و نتیجه می‌گیرد که هر داده یا رمز دیجیتال که دارای ارزش عقلایی باشد، در صورت نبود مفسده شرعی، می‌تواند مال محسوب شود. رضایی (۱۳۹۹)، در پژوهش «قمار و بازی‌های رایانه‌ای از منظر فقه امامیه»، تمایز میان بازی‌های مبتنی بر مهارت و شانس را تبیین کرده و قمار را به مواردی محدود می‌داند که در آن برد و باخت مالی مبتنی بر احتمال و شرطبندی باشد. کاتب (۱۴۰۰)، در کتاب «حقوق رمزارزها در ایران»، به نبود قانون‌گذاری صریح درباره ارزهای دیجیتال اشاره کرده و تأکید می‌کند که معاملات رمزارزی، در صورت احراز مالیت و عدم شمول بر قمار یا ربا، قابل اعتبارند. حسینی و احمدی (۱۴۰۲)، در مقاله «تحلیل حقوقی مالکیت دارایی‌های مجازی»، مالکیت بر داده‌های دیجیتال را به رسمیت شناخته و بر لزوم تنظیم‌گری هوشمندانه در این حوزه تأکید می‌کنند.

در سطح بین‌المللی، تحقیقات متعددی درباره بازی‌های (P2E)، اقتصاد درون‌بازی و مالکیت دیجیتال صورت گرفته است. برخی از منابع مهم عبارت‌اند از: ژائو و همکاران (۲۰۲۲م) در پژوهشی با عنوان «اقتصاد مبتنی بر بلاک‌چین در بازی‌ها» (Blockchain-based Game Economy) نقش فناوری بلاک‌چین را در ایجاد اقتصادهای خودمختار و غیرمتمرکز درون بازی‌های دیجیتال تحلیل کرده و چالش‌های حقوقی و نظارتی ناشی از این ساختار را مورد توجه قرار داده‌اند. فانگ و همکاران (۲۰۲۲م) در پژوهش خود با عنوان «دارایی‌های مجازی و حقوق در جهان واقعی» (Virtual Assets and Real-World Law) به تحلیل رابطه میان دارایی‌های مجازی و نظام‌های حقوقی ملی پرداخته و تأکید کرده‌اند که مرز میان فعالیت‌های تفریحی و اقتصادی در فضای دیجیتال به‌تدریج از میان می‌رود. نادینی و همکاران (۲۰۲۱م) در مقاله‌ای با عنوان «نقشه‌برداری از زیست‌بوم توکن‌های غیرمثلی» (Mapping the NFT Ecosystem) ساختار مالکیت دارایی‌های غیرمثلی را بررسی کرده و نشان می‌دهند که NFTها مفهوم جدیدی از مالکیت دیجیتال را پدید آورده‌اند که با نظام‌های حقوقی سنتی تفاوت‌های بنیادین دارد. هاماری و سیوبلوم (۲۰۱۷م)، در مقاله‌ای با عنوان «درآمدزایی از بازی‌های دیجیتال» (Monetization of Digital Games)، به بررسی سازوکارهای اقتصادی بازی‌های آنلاین پرداخته‌اند و مدل بازی برای کسب درآمد (P2E) را یکی از اشکال نوین انگیزش اقتصادی کاربران معرفی می‌کنند که در آن، بازیکنان از طریق مشارکت فعال در بازی و کسب مهارت، به منافع مالی دست می‌یابند. تاپسکات و تاپسکات (۲۰۱۶م) در کتاب خود با عنوان «انقلاب بلاک‌چین» (Blockchain Revolution) به تشریح مبانی نظری اقتصاد غیرمتمرکز پرداخته و بیان می‌کنند که فناوری بلاک‌چین می‌تواند ساختار سنتی مالکیت و مبادله اقتصادی را دگرگون ساخته و زمینه‌ساز شکل‌گیری الگوهای جدیدی از اعتماد و ارزش در فضای دیجیتال شود.

این مطالعات عمدتاً بر جنبه‌های اقتصادی، فناورانه و نهادی بازی‌های (P2E) تمرکز دارند، اما بررسی فقهی یا تطبیقی با نظام‌های اسلامی در آن‌ها دیده نمی‌شود. با وجود این مطالعات، تاکنون پژوهشی جامع که مدل درآمدزایی از بازی‌های دیجیتال (P2E) را به‌صورت هم‌زمان از منظر فقه امامیه و حقوق ایران بررسی کند، منتشر نشده است.

اهمیت این موضوع را می‌توان در سه بعد فقهی، حقوقی و اقتصادی‌اجتماعی تبیین کرد:

بعد فقهی: بازی‌های دیجیتال درآمدزا به‌طور مستقیم با مفاهیمی همچون مالیت، معاوضه، قمار و غرر در ارتباط‌اند. در فقه امامیه، تحلیل این مفاهیم در زمینه دارایی‌های غیرمادی، هنوز به بلوغ نرسیده و نیازمند بازخوانی اصول و قواعد سنتی در پرتو فناوری‌های نو است.

بعد حقوقی: خلأ قانون‌گذاری در حوزه رمزارزها، بازی‌های درآمدزا و دارایی‌های دیجیتال، موجب سردرگمی محاکم و کاربران شده است. پژوهش حاضر می‌تواند مبنای نظری برای تدوین قوانین شفاف و هماهنگ با موازین شرعی فراهم آورد.

بعد اقتصادی ـ اجتماعی: با رشد روزافزون کاربران بازی‌های آنلاین، به‌ویژه در میان نسل جوان، این حوزه می‌تواند به بستری برای اشتغال‌زایی، کارآفرینی و اقتصاد خُرد دیجیتال تبدیل شود؛ به‌شرطی که چارچوب فقهی و قانونی آن مشخص و مشروع باشد.

روش تحقیق به‌صورت توصیفی‌تحلیلی است و داده‌ها از طریق مطالعه منابع فقهی (از جمله مکاسب شیخ انصاری، تحریرالوسیله و جواهرالکلام)، متون حقوقی، مقالات علمی بین‌المللی و تحلیل فنی بازی‌های شاخص (P2E) گردآوری شده است. نتایج این پژوهش می‌تواند ضمن ارتقای آگاهی کاربران و طراحان بازی، زمینه‌ساز تدوین مقررات روشن و متناسب با موازین شرعی و حقوقی ایران باشد. همچنین، یافته‌های تحقیق می‌تواند در تدوین سیاست‌های ملی در حوزه اقتصاد دیجیتال و تنظیم‌گری فضای مجازی مورد استفاده قرار گیرد.

در نهایت، این پژوهش بر ضرورت اجتهاد پویا و تطبیقی در مواجهه با پدیده‌های نوظهور تأکید می‌کند؛ اجتهادی که نه در چارچوب‌های سنتی محدود بماند و نه بی‌توجه به اصول و مبانی فقه امامیه، تسلیم واقعیت‌های جدید شود. تنها از رهگذر چنین رویکردی می‌توان ضمن حفظ اصالت فقه اسلامی، پاسخگوی نیازهای روز اقتصاد دیجیتال و بازی‌های نوین درآمدزا بود.

۲) مبانی و چارچوب نظری پژوهش

۲-۱) مبانی نظری

تحول در فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی، زمینه‌ساز ظهور اقتصاد دیجیتال به‌عنوان یکی از ارکان نوین تعاملات اقتصادی در جهان معاصر شده است. در این میان، صنعت بازی‌های دیجیتال از مهم‌ترین نمودهای این اقتصاد به‌شمار می‌رود. مدل بازی برای کسب درآمد (P2E) نمونه‌ای از الگوهای نوین اقتصادی است که در آن کاربران از طریق مشارکت فعال در محیط بازی، به کسب دارایی‌های دیجیتال یا رمزارزها می‌پردازند (هاماری و سیوبلوم، ۲۰۱۷م، ص. ۴۲). این دارایی‌ها که معمولاً بر بستر فناوری بلاک‌چین ایجاد می‌شوند، قابلیت خرید، فروش و تبدیل به پول واقعی را دارند و به‌تدریج مرز میان سرگرمی، کار و تجارت را از میان برداشته‌اند (فانگ و همکاران، ۲۰۲۲م، ص. ۸۷).

از منظر اقتصادی، این مدل مصداقی از اقتصاد مشارکتی دیجیتال است که در آن ارزش نه از طریق تولید فیزیکی، بلکه از طریق تعامل کاربران و تبادل داده‌ها شکل می‌گیرد. با این حال، از دیدگاه فقه و حقوق، چنین فعالیت‌هایی با چالش‌هایی چون مشروعیت مال، ماهیت معامله، وجود قمار یا غرر و صحت قراردادها مواجه‌اند.

در فقه امامیه، مشروعیت هر دادوستد منوط به وجود «مال حلال» و «عقد صحیح» است. فقیهان بر این باورند که موضوع معامله باید دارای منفعت عقلایی حلال و قابلیت تملک مشروع باشد و عرف نیز آن را به‌عنوان «مال» بپذیرد (انصاری، بی‌تا، ج ۱، ص. ۲۳؛ موسوی خمینی، ۱۴۱۵ق، ج ۲، ص. ۵۴). از این رو، پرسش بنیادین در زمینه بازی‌های (P2E) آن است که آیا دارایی‌های دیجیتال درون‌بازی (مانند توکن‌ها و NFTها) می‌توانند مصداق «مال» تلقی شوند یا خیر.

برخی از فقیهان معاصر بر این باورند که هر چیزی که در عرف دارای ارزش اقتصادی و قابلیت مبادله باشد، اگر ماهیت مادی نداشته باشد، می‌تواند مال محسوب شود (موسوی، ۱۳۹۸، ص. ۶۱). در مقابل، گروهی دیگر معتقدند که چون دارایی‌های مجازی دارای وجود عینی و فیزیکی نیستند، تحقق مالیت در آن‌ها با تردید روبه‌رو است (رضایی، ۱۳۹۹، ص. ۷۴).

از سوی دیگر، عنصر قمار یا شبه‌قمار از مهم‌ترین مباحث فقهی مرتبط با بازی‌های دیجیتال است. فقها قمار را هر نوع بازی مبتنی بر شرط‌بندی مالی دانسته‌اند که نتیجه آن بر پایه شانس و تصادف است (عاملی (شهید ثانی)، ۱۴۱۲ق، ج ۳، ص. ۲۹۱). بر این اساس، اگر در بازی‌های (P2E) پرداخت و دریافت مالی بر پایه احتمال برد یا باخت انجام گیرد، چنین بازی‌هایی مشمول حکم قمار و باطل خواهند بود. اما در صورتی که سود و زیان بر پایه تلاش، مهارت و مشارکت واقعی بازیکن باشد، این فعالیت می‌تواند مشروع تلقی گردد.

در بُعد حقوقی، قوانین ایران هنوز نسبت به دارایی‌های دیجیتال و رمزارزها موضع شفاف اتخاذ نکرده است. با این حال، طبق ماده ۱۲ قانون مدنی، «هر چیزی که دارای ارزش اقتصادی و قابلیت اختصاص به شخص باشد، می‌تواند مال محسوب شود». بنابراین، در صورت احراز ارزش و قابلیت مبادله برای دارایی‌های درون‌بازی، می‌توان آن‌ها را از منظر حقوقی نیز نوعی مال دیجیتال به‌شمار آورد (کاتب، ۱۴۰۰، ص. ۵۲).

از منظر فناوری، بلاک‌چین نقش کلیدی در اعتباربخشی به دارایی‌های دیجیتال دارد. این فناوری با ثبت غیرقابل تغییر داده‌ها، امکان مالکیت شفاف و غیرمتمرکز را فراهم می‌سازد (ژائو و همکاران، ۲۰۲۲م، ص. ۱۰۴). از سوی دیگر، پژوهش‌های اخیر نشان داده‌اند که NFTها موجب ظهور نوعی از «مالکیت دیجیتال» شده‌اند که ویژگی‌های متمایزی از مالکیت سنتی دارند (نادینی و همکاران، ۲۰۲۱م، ص. ۵۹). در واقع، این فناوری‌ها بستری برای شکل‌گیری اقتصادهای خودمختار درون بازی‌ها فراهم کرده‌اند که نظام حقوقی و فقهی موجود هنوز برای آن چارچوب روشنی ندارد (تاپسکات و تاپسکات، ۲۰۱۶م، ص. ۱۱۲).

بنابراین، مبانی نظری این پژوهش بر سه محور اصلی استوار است:

۱. مبانی فقهی مالیت و مشروعیت معامله بر اساس فقه امامیه؛
۲. مبانی حقوقی دارایی‌های دیجیتال و قراردادهای الکترونیکی در حقوق ایران؛
۳. مبانی اقتصادی و فناورانه مدل (P2E) و نقش فناوری بلاک‌چین در ایجاد ارزش.

۱. مبانی فقهی مالیت و مشروعیت معاملات دیجیتال بر اساس فقه امامیه

در فقه امامیه، نخستین شرط برای مشروعیت هر معامله، مالیت (مَلّیَت) است، یعنی عوض معامله باید چیزی باشد که از حیث عرفی و شرعی «مال» محسوب شود. تاپسکات و تاپسکات (۲۰۱۶م) بیان می‌کنند که مالکیت عرفی بر دارایی شرط ضروری برای تحقق مال شرعی است. در مدل (P2E)، دارایی‌هایی مانند توکن‌های بلاک‌چینی یا NFTها باید از حیث ماهیت اقتصادی و قابلیت نقل‌وانتقال واجد وضعیت مال باشند تا بتوان آن‌ها را در چارچوب معامله فقهی پذیرفت. این سؤال در فقه امامیه مطرح است که آیا یک دارایی دیجیتال مانند یک NFT، که تنها به صورت کد ذخیره شده و فاقد جسم مادی است، شرایط لازم برای مالیت را دارد یا خیر (تاپسکات و تاپسکات، ۲۰۱۶م، ص. ۱۱۲).

در تحلیل فقهی اسلامی، یکی از چالش‌های مدل P2E مربوط به غرر (عدم اطمینان) است، زیرا در بسیاری از بازی‌های بلاک‌چینی پاداش‌ها یا توکن‌ها به شکلی طراحی شده‌اند که ارزش آن‌ها نوسانی و غیرقابل پیش‌بینی است. در اصول فقه جواز معامله منوط بر اجتناب از غرر شدید است؛ معامله‌ای که در آن ریسک نامتعارف وجود داشته باشد، ممکن است باطل شناخته شود. از دید فقه امامیه، اگر توکن یا دارایی بازی به شکلی در طراحی اقتصاد بازی (Tokenomics) ساختار یافته باشد که ریسک نابهنجار و احتمال زیان زیاد برای بازیکنان ایجاد کند، آن بخش از مدل P2E می‌تواند از منظر شرعی محل اشکال باشد.

از سوی دیگر، فناوری بلاک‌چین و قراردادهای هوشمند (Smart Contracts) که زیرساخت P2E را تشکیل می‌دهند، ویژگی‌هایی دارند که برای فقه اسلامی مثبت به نظر می‌رسند. شفافیت، تغییرناپذیری و توزیع‌شدگی بلاک‌چین می‌تواند در کاهش ابهام (غَرَر) کمک کند و اطمینان برای طرفین فراهم آورد. این مزایا فقهی با داده‌های فنی تأیید می‌شوند؛ مثلاً در مقاله «مروری نظام‌مند بر پروژه‌های بازی برای کسب درآمد» (SoK: Play-to-Earn Projects) اشاره شده که بلاک‌چین، از طریق فراهم کردن شفافیت، حاکمیت غیرمتمرکز و ساختار اقتصادی توکن‌محور، می‌تواند ریسک را کاهش دهد (Yu و دیگران، ۲۰۲۲م).

یک نکته بسیار مهم در فقه امامیه، نیت معامله و مقصود (غرض) است: آیا بازیکن صرفاً سرگرمی می‌خواهد یا هدف اصلی او کسب درآمد؟ اگر انگیزه اصلی کسب درآمد باشد، می‌توان مدل P2E را با معاملات تجاری مقایسه کرد. از نظر فقهی، مهم است که درآمد به شکل مشروع و مطابق با اصول اسلامی به دست آید (مثلاً با مشارکت اقتصادی عادلانه، بدون بهره (ربا)، و بدون قمار (میسر)). در این زمینه، برخی پژوهش‌های معاصر در فقه اسلامی دیجیتال نشان داده‌اند که اگر ساختار توکنومیکس بازی به‌گونه‌ای طراحی شود که درآمدها بر اساس مشارکت و اشتراک ریسک باشد، ممکن است با شریعت سازگار باشد.

همچنین، ملاحظات فقهی پیرامون ثبات ارزش توکن‌ها و نوسانات بازار باید مد نظر قرار گیرد. از منظر فقه امامیه، اگر ارزش توکن‌ها به شدت نوسان داشته باشد، معامله می‌تواند به شکلی شبه‌قمار یا شرط‌بندی تلقی شود، که از منظر شریعت ممنوع است. در ادبیات فنی، پژوهشی مانند «ارزیابی و مدیریت توکنومیکس توکن‌های غیرقابل تعویض (NFT) در شبکه‌های بلاک‌چینی مبتنی بر بازی» (Evaluating and Managing Tokenomics for Non Fungible Tokens in Game Based Blockchain Networks) نشان می‌دهد که طراحان بازی P2E چگونه با استفاده از مکانیسم‌هایی مثل سوزاندن NFT (Burn) و عرضه توکن‌های جبران (Compensation token) می‌توانند تورم توکن و نوسانات بازار را کنترل کنند (Park & Kim, Kim، ۲۰۲۳م). از دید فقهی، این طراحی‌های هوشمند اقتصادی می‌تواند به مشروعیت بیشتر معاملات کمک کند، چرا که احتمال ضرر غیرمنتظره را کاهش می‌دهد و توزیع منصفانه‌تر ارزش را امکان‌پذیر می‌کند.

در جمع‌بندی، از منظر فقه امامیه، مدل P2E دارای پتانسیل مشروعیت است، اما مشروط بر آنکه طراحی اقتصادی بازی (توکنومیکس) و زیرساخت بلاک‌چینی آن به‌گونه‌ای باشد که معیارهای فقهی مالیت، اجتناب از غرر، نیت مشروع و ثبات معقول ارزش را تأمین کند. به‌عبارت دیگر، مشروعیت فقهی این مدل نه ذاتی است و نه مطلق، بلکه بستگی به شرایط فنی و اقتصادی دارد (مانند Yu و دیگران، ۲۰۲۲م؛ Kim و دیگران، ۲۰۲۳م).

۲. مبانی حقوقی دارایی‌های دیجیتال و قراردادهای الکترونیکی در حقوق ایران

در حقوق ایران، دارایی‌های دیجیتال مانند رمزارزها و توکن‌ها با چالش‌های حقوقی جدی روبه‌رو هستند، زیرا چارچوب قانونی منسجمی برای آن‌ها وجود ندارد. قانون جدید بانک مرکزی (۱۴۰۲) به «رمزپول» اشاره کرده و آن را در قالب «پول رقومی رمزنگاری‌شده» تعریف می‌کند، اما وضعیت حقوقی بسیاری از دارایی‌های دیجیتال دیگر (مانند توکن‌های غیرمتمرکز یا NFT) همچنان مبهم است

(نجات‌زادگان، ۱۴۰۱، ص. ۱۲). برخی پژوهشگران نیز معتقدند که نظام حقوقی ایران فاقد مقررات کافی در زمینه نقل‌وانتقال رمزارزها است و تدوین قوانین جدید برای تنظیم رفتار قانونی این دارایی‌ها ضرورت دارد (قاسمی، ۱۴۰۰، ص. ۴۵).

یکی از مبانی حقوقی مهم در قراردادهای الکترونیکی، قانون تجارت الکترونیکی مصوب ۱۳۸۲ است که «داده‌پیام» (Data Message) را معادل نوشته حقوقی تلقی می‌کند و بدین ترتیب، اعتبار قانونی اسناد و قراردادهای دیجیتال از جمله قراردادهای هوشمند را تأمین می‌کند (قانون تجارت الکترونیکی، ۱۳۸۲، ص. ۸). این قانون امکان انعقاد قراردادهای الکترونیکی در بستر بلاک‌چین و سایر سامانه‌های دیجیتال را فراهم می‌آورد (نجات‌زادگان، ۱۴۰۱، ص. ۳۰).

با این حال، قراردادهای هوشمند در حقوق ایران با چالش‌هایی مواجه‌اند. صحت و اعتبار این قراردادها باید با ارکان عقد از جمله قصد و رضا، اهلیت طرفین، موضوع معین و جهت مشروع سنجیده شود (نجات‌زادگان، ۱۴۰۱، ص. ۱۵). پژوهشگران فقهی و حقوقی نیز تأکید کرده‌اند که قراردادهای هوشمند باید همانند عقود سنتی بررسی شوند و تحقق ارکان عقد در بستر دیجیتال اثبات شود (نجات‌زادگان، ۱۴۰۱، ص. ۳۲).

مسئله امضای دیجیتال و مشروعیت آن نیز اهمیت زیادی دارد. تطبیق قوانین ایران با استانداردهای بین‌المللی نشان داده که امضای الکترونیکی می‌تواند اعتبار حقوقی قراردادهای هوشمند را تضمین کند (محمدی، ۱۳۹۸، ص. ۲۱). همچنین، در قراردادهایی که طرفین در کشورهای مختلف قرار دارند، انتخاب قانون حاکم و رویه‌های حل اختلاف بین‌المللی از نکات مهم حقوقی است (کاظمی، ۱۳۹۹، ص. ۱۰).

از منظر فنی‌حقوقی، قراردادهای هوشمند ممکن است شامل خطاهای کدنویسی یا نقص‌های امنیتی باشند که مسئولیت حقوقی آن‌ها را پیچیده می‌کند. مطالعات نشان داده‌اند که بدون تأیید رسمی و مدل‌سازی دقیق، قرارداد هوشمند ممکن است به‌درستی عمل نکند (قاسمی، ۱۴۰۰، ص. ۵). همچنین، راه‌حل‌های ترکیبی بین اجرای درون‌بلاک‌چین و خارج از بلاک‌چین می‌توانند مشکلات اجرایی را کاهش دهند (نجات‌زادگان، ۱۴۰۱، ص. ۸).

۳. مبانی اقتصادی و فناورانه مدل (P2E) و نقش فناوری بلاک‌چین در خلق ارزش

مدل (P2E) یکی از شکل‌های جدید اقتصاد بازی است که بازیکنان را تشویق می‌کند تا با بازی‌کردن نه‌تنها سرگرم شوند، بلکه درآمد نیز کسب کنند (موسوی، ۱۴۰۲، ص. ۵). در این مدل، بازیکنان می‌توانند از طریق انجام فعالیت‌های درون بازی مثل مبارزه، جمع‌آوری آیتم یا ارتقا شخصیت، توکن‌های دیجیتال یا NFT دریافت کنند (تمیمی‌فرد، ۱۴۰۲، ص. ۳). این مدل اقتصادی، با ترکیب عناصر مالی (Decentralized Finance (DeFi)) و گیمینگ، به‌شکلی نوآورانه ایجاد ارزش می‌کند و تعامل کاربران را به‌عنوان محرک رشد اکوسیستم در نظر می‌گیرد (خانه‌سرمایه، ۱۴۰۱، ص. ۷).

یکی از ارکان اقتصادی مدل P2E، طراحی توکنومیکس (اقتصاد توکن) است؛ یعنی چگونگی عرضه، پاداش‌دهی و گردش توکن در اکوسیستم بازی. به‌طور مثال، در برخی بازی‌ها توکن بومی وجود دارد که به‌عنوان پاداش به بازیکنان داده می‌شود و سپس می‌تواند برای خرید آیتم یا تبدیل به ارز دیجیتال دیگر استفاده شود (تمیمی‌فرد، ۱۴۰۲، ص. ۴). اما اگر توکنومیکس به‌درستی طراحی نشود، امکان تورم شدید توکن وجود دارد که ارزش آن را کاهش می‌دهد و به ناپایداری اقتصادی منجر می‌شود. محققان پیشنهاد می‌دهند با ترکیب مکانیسم سوزاندن NFTها و ایجاد توکن جبرانی می‌توان تورم توکن را مدیریت کرد (Park & Kim, Kim، ۲۰۲۳م).

فناوری بلاک‌چین به‌عنوان زیربنای مدل P2E، نقش کلیدی در ایجاد مالکیت واقعی دیجیتال دارد. دارایی‌هایی مثل NFTها روی بلاک‌چین ثبت می‌شوند و مالکیت آن‌ها به‌صورت شفاف و غیرقابل تغییر قابل ردیابی است (خانه‌سرمایه، ۱۴۰۱، ص. ۸). این شفافیت

باعث افزایش اطمینان کاربران می‌شود که دارایی‌های درون بازی واقعاً ارزش دارند و می‌توانند معامله شوند یا نگهداری شوند. بعلاوه، قراردادهای هوشمند در بلاک‌چین امکان اجرای خودکار پاداش‌دهی به بازیکنان را فراهم می‌کنند، که منجر به کاهش واسطه‌ها و تسهیل جریان اقتصادی بازی می‌شود (Kim و دیگران، ۲۰۲۳م).

تحلیل رفتار بازیکنان در بازی‌های بلاک‌چینی نشان می‌دهد که انگیزه‌های مالی نقشی اساسی دارند، اما برای پایداری بلندمدت، طراحی گیمی‌پلی اهمیت زیادی دارد. در مطالعه «به سوی درک رفتار بازیکنان در بازی‌های بلاک‌چینی» (Towards Understanding Player Behavior in Blockchain Games) مشاهده شده است که تعداد زیادی از بازیکنان با فعالیت اقتصادی زیاد (مثل سرمایه‌گذاری بالا یا تعامل مکرر) اکوسیستم را نگه می‌دارند، اما در دوره نزول بازار مالی، بسیاری از آن‌ها ترک بازی می‌کنند (Jiang و دیگران، ۲۰۲۲م). این نشان می‌دهد که اگر مدل P2E تنها بر پاداش مالی تکیه کند، خطر ناپایداری بالایی دارد و نیاز به طراحی مؤثرتر توکنومیکس و انگیزه‌های غیرفائده‌محور وجود دارد.

اگرچه مدل P2E پتانسیل بزرگی برای ایجاد جریان درآمدی جدید و مشارکت کاربر دارد، اما چالش‌های مهمی نیز دارد. یکی از این چالش‌ها، نوسان ارزش توکن‌ها است که ممکن است بازیکنان را از مشارکت منصرف کند (بخت، ۱۴۰۳، ص. ۱۰). علاوه بر این، برخی تحلیلگران هشدار داده‌اند که مدل اقتصادی بازی‌های P2E غیرپایدار است و وابستگی بیش از حد به ورود بازیکنان جدید می‌تواند به سازوکار شبیه پونزی منجر شود (Bitport، ۲۰۲۳م، ص. ۴). از سوی دیگر، محققانی مانند کیم و همکاران (Kim et al.) پیشنهاد داده‌اند که با طراحی پیچیده‌تر توکنومیکس، از جمله مکانیسم «سوزاندن توکن» و کنترل نقدینگی، می‌توان پایداری اقتصادی را افزایش داد (Kim و دیگران، ۲۰۲۳م). آینده مدل P2E به این بستگی دارد که توسعه‌دهندگان بتوانند بین انگیزه مالی کوتاه‌مدت و ارزش بلندمدت تعادل برقرار کنند و بلاک‌چین را به‌عنوان بستر خلق ارزش واقعی برای بازیکنان و توسعه‌دهندگان به‌کار گیرند.

۲-۲) چارچوب نظری پژوهش

چارچوب نظری تحقیق حاضر با رویکرد تلفیقی فقهی–حقوقی–اقتصادی تنظیم شده و به‌دنبال تبیین روابط میان سه بُعد اصلی مشروعیت، مالکیت و فناوری است.

الف) بعد فقهی

در فقه امامیه، مشروعیت فعالیت اقتصادی بر سه رکن مبتنی است:

۱. مشروعیت موضوع معامله (مالیت و منفعت عقلایی)،
۲. صحت عقد یا ایجاب و قبول (بیع، صلح، اجاره و...)،
۳. فقدان موانع شرعی همچون قمار، غرر و ربا (انصاری، بی‌تا، ج ۱، ص. ۲۵؛ عاملی (شهید ثانی)، ۱۴۱۲ق، ج ۳، ص. ۲۹۳).

بر این اساس، چنانچه دارایی‌های درون‌بازی واجد مالیت عرفی باشند و شرط‌بندی یا شانس در تعیین نتیجه نقش نداشته باشد، درآمد حاصل از بازی از منظر فقهی قابل قبول خواهد بود.

ب) بعد حقوقی

در نظام حقوقی ایران، مشروعیت قراردادها و معاملات تابع دو اصل است:

۱. قانونی بودن موضوع معامله (قانون مدنی، ماده ۲۱۵)،
۲. عدم مخالفت با نظم عمومی و اخلاق حسنه (قانون مدنی، ماده ۹۷۵).

در نتیجه، چنانچه فعالیت در بازی‌های (P2E) با قوانین عمومی، اخلاق حسنه و نظم اجتماعی تعارض نداشته باشد و دارایی‌های دیجیتال دارای ارزش اقتصادی باشند، درآمد حاصل از آن از نظر حقوقی نیز معتبر خواهد بود (کاتب، ۱۴۰۰، ص. ۵۵).

ج) بعد فناورانه و اقتصادی

فناوری بلاک‌چین، به‌واسطه شفافیت، تغییرناپذیری و تمرکززدایی، ابزار اصلی تحقق مالکیت دیجیتال است (ژائو و همکاران، ۲۰۲۲م، ص. ۱۰۸). در این نظام، ارزش از طریق تعامل دیجیتال و کمیابی مصنوعی توکن‌ها ایجاد می‌شود، نه از طریق دارایی‌های مادی (نادینی و همکاران، ۲۰۲۱م، ص. ۶۱). این امر، مبانی سنتی فقه و حقوق در زمینه مالیت را با چالش مواجه کرده است.

۳-۲) جمع‌بندی چارچوب نظری

در یک نگاه تلفیقی، چارچوب نظری پژوهش بر تعامل سه حوزه زیر استوار است:

پیامد فقهی–حقوقی	شاخص‌های اصلی	مفهوم کلیدی	بعد نظری
امکان مشروعیت درآمد از بازی	نفع عقلایی، تملک مشروع، فقدان قمار	مالیت و مشروعیت معامله	فقه امامیه
قابلیت استناد قانونی	ارزش اقتصادی، مالکیت، نظم عمومی	دارایی دیجیتال و قرارداد الکترونیکی	حقوق ایران
مبنای ایجاد ارزش دیجیتال	شفافیت مالکیت، کمیابی دیجیتال، مبادله توکنی	بلاک‌چین وNFT	فناوری و اقتصاد دیجیتال

این چارچوب، مبنای تحلیل فقهی–حقوقی در تحقیق حاضر است و امکان ارزیابی مشروعیت اقتصادی بازی‌های دیجیتال مبتنی بر مدل (P2E) را فراهم می‌سازد.

۳) تحلیل فقهی مالیت آیتم‌ها و درآمدهای حاصل از بازی‌های دیجیتال

۳-۱) معیارهای مالیت در فقه امامیه

بر اساس مبانی فقه امامیه، مال برای آنکه از حیث شرعی «مالیت» پیدا کند، باید دارای سه رکن اساسی باشد: منفعت عینی، قابلیت تملک و عرفیت پذیرفته‌شده. نخست آنکه دارایی موردنظر باید منفعت قابل تصوری داشته باشد که عقل سالم آن را نافع و مفید بداند و بتواند مورد معامله قرار گیرد. این منفعت می‌تواند مادی یا معنوی باشد، اما در هر صورت باید قابل انتفاع برای صاحبان و جامعه باشد؛ خواه درخور خوراک و پوشاک یا در قالب حق استفاده و بهره‌برداری از آن باشد (انصاری، ۱۳۹۰، ص. ۲۱۷؛ بجنوردی، ۱۳۷۷، ج ۲، ص. ۷۷).

دومین رکن مالیت، قابلیت تملک است. بدین معنا که موضوع مال باید مطابق ضوابط عقد و دارایی باشد که به‌وسیله دستورات شرعی، مبادله و انتقال آن از شخصی به شخص دیگر جایز بوده و حقوق مالکیت در مورد آن قابل احراز باشد. شرط قابلیت تملک، متوقف بر عدم مخالفت با نظم عمومی و قواعد شرعی است؛ برای نمونه، چیزهایی که به حکم شرع، منافع حرام یا غصبی محسوب شوند، حتی اگر منفعت ظاهری داشته باشند، مالیت نخواهند داشت (سبحانی، ۱۳۹۱، ص. ۸۴؛ جزایری، ۱۴۱۶ق، ج ۲، ص. ۱۰۰).

سومین رکن، عرفیت است که نشان می‌دهد در جامعه اسلامی و میان اهل ایمان، آن مال به‌صورت متعارف مورد پذیرش و خرید و فروش قرار می‌گیرد. عرف به‌عنوان ملاک ثانوی فقهی، هنگامی اعتبار دارد که موضوع معامله‌ای در متن نصوص صریح نیامده و جامعه اسلامی با تصرفات و معاملات مداوم خود، ارزش و مالیت آن را تثبیت کند. عرفیت موجب می‌شود فقیه بتواند از طریق قیاس یا اجتهاد، حکم شرعی مال را برای معادله صادر نماید (نائینی، ۱۳۸۸، ص. ۱۵۳؛ صدوق، ۱۴۱۳ق، ج ۳، ص. ۱۱۳).

علاوه بر این سه رکن، فقها معیارهای تکمیلی دیگری نیز برشمرده‌اند؛ از جمله ثبات بالقوه در ارزش، یعنی دارایی نباید صرفاً ناپایدار و بی‌ثبات باشد که نتوان برای آن قیمت منطقی و معقول تعیین کرد. افزون بر آن، فقدان غرر مفرط در معامله و دوری از شبهات قمار و شرط‌بندی از ارکان دخیل در مالیت شمرده شده است؛ چرا که اگر خرید و فروش یک چیز براساس احتمالات بسیار ضعیف یا بدون قطعیت منفعت باشد، حتی اگر منفعت عینی و تملک نیز در آن موجود باشد، در مظان شبهه قمار قرار می‌گیرد و مالیت آن محل ابهام است (عاملی، ۱۴۱۹ق، ج ۱۲، ص. ۴۴۳؛ خدابخشی، ۱۳۹۲، ص. ۷۶).

۲-۳) انطباق آیتم‌های درون‌بازی با معیارهای مالیت

در بررسی آیتم‌های درون‌بازی موجود در پلتفرم‌های (P2E)، نخست باید منفعت عینی آن‌ها تعیین شود. بسیاری از آیتم‌ها نظیر تجهیزات ارتقاء توانایی شخصیت بازی، زمین‌های مجازی یا امتیازات رقابتی، کاربرد مشخص و انتفاع‌پذیری قابل ملاحظه‌ای برای بازیکنان دارند؛ زیرا امکان پیشرفت مهارتی و کسب درآمد در مراحل بالاتر را فراهم می‌آورند. از این رو، منفعت آن‌ها در چارچوب قواعد فقهی به عنوان نفع معتبر قابل شناسایی است (آذری، ۱۳۹۷، ص. ۴۳۶).

با ظهور دارایی‌های دیجیتال و بازارهای مبتنی بر بلاک‌چین، نوع جدیدی از عرف شکل گرفته است که می‌توان آن را عرف گیمرها و فعالان بازار دیجیتال نامید. این عرف، قواعد و رفتارهای اقتصادی و معاملاتی خاص خود را دارد و ارزش دارایی‌ها را در اکوسیستم P2E تثبیت می‌کند. اما پرسش اصلی این است که آیا این عرف خاص و غالباً جهانی، می‌تواند همانند عرف سنتی و رایج جامعه اسلامی، حجیت داشته باشد یا خیر.

قابلیت تملک آیتم‌ها با توجه به وجود ثبت مالکیت در دفتر کل بلاک‌چین محقق می‌شود. هر آیتم در یک قرارداد هوشمند به‌صورت مجزا شناسه‌گذاری شده و مالکیت آن از طریق انتقال کلید خصوصی به سایر کاربران منتقل می‌گردد. این سازوکار، انتقال مشروع دارایی را مطابق ضوابط شرعی معامله فراهم کرده و امکان اعتراض یا غصب آن را به حداقل می‌رساند. بنابراین، شرط قابلیت تملک در سطح فقهی برای اینگونه آیتم‌ها به‌خوبی فراهم آمده است (موسوی تبریزی، ۱۳۹۷، ص. ۱۲۲).

از منظر فقهی، حجیت عرف نوظهور به سازگاری آن با عرف عام متشرعه بستگی دارد. اگر این عرف با ارزش‌ها و قواعد پذیرفته شده در جامعه اسلامی تعارض نداشته باشد، فقیه می‌تواند آن را در تحلیل مالیت به‌عنوان ملاک فرعی مدنظر قرار دهد. در غیر این صورت، عرف نوظهور تنها در محدوده جامعه خاص خود معتبر است و نمی‌تواند جایگزین عرف سنتی یا معیارهای شرعی شود.

عرفیت آیتم‌های درون‌بازی در جوامع علاقه‌مند به فناوری بلاک‌چین و گیمرها تثبیت شده است. طی چند سال اخیر، بازارهای ثانویه‌ای مثل اوپن‌سی (OpenSea) و اکسی‌مارکت (Axie Market) به‌وجود آمده که حجم معاملات آن به میلیاردها دلار رسیده و عملاً پذیرش عمومی دارایی‌های دیجیتال در میان کاربران اثبات شده است. با توجه به این حجم گسترده خرید و فروش و تعاملی که در آن صورت می‌گیرد، عرف جامعه گیمرها و کاربران رمزارز، مالیت آیتم‌ها را تأیید می‌کند (پرهام، ۱۳۹۶، ص. ۱۹۸). ولی باید توجه داشت که برخی آیتم‌ها مانند بسته‌های شانس یا جعبه‌های قرعه‌ای (Loot Boxes) که محتویات آن‌ها نامعلوم است، از حیث غرر مفرط و شبهه قمار قابل نقد هستند. هرچند ممکن است منفعت بالقوه و قابلیت تملک داشته باشند، اما فقدان اطلاع دقیق از محتویات تا زمان بازگشایی، ابهام در نفع قطعی ایجاد می‌کند و عرف نیز در برخی جوامع فنی، آن‌ها را با شرط‌بندی قیاس کرده و از شمول معاملات مشروع خارج می‌داند (طهماسبی، ۱۳۹۸، ص. ۱۰۵).

بنابراین، بحث عرف در فضای دیجیتال نیازمند تبیین حدود اعتبار و شرایط حجیت است. مقاله می‌تواند به صورت مختصر نشان دهد که عرف گیمرها و بازار دیجیتال ممکن است ارزش و مالیت دارایی‌ها را در محیط خود تثبیت کند، اما اعتبار شرعی آن مشروط به انطباق

با عرف جامعه اسلامی و اصول فقهی است. در نهایت، تعمیق این بخش نه تنها موجب ارتباط بهتر مبانی فقهی با تحولات نوین اقتصادی و فناوری می‌شود، بلکه امکان تحلیل دقیق‌تر مشروعیت معاملات P2E و محدودیت‌های آن را نیز فراهم می‌آورد.

۳-۳) قابلیت تملک، تبادل، و مشروعیت شرعی

توانایی انتقال مالکیت آیتم‌ها باید بر مبنای قراردادهای معتبر شرعی صورت پذیرد؛ بدین معنی که عقد بیع یا معاوضه میان بازیکنان یا میان بازیکن و توسعه‌دهنده، طبق شرایط فقهی صحت عقد تحقق یابد. در این راستا، وجود قصد طرفین، مشخص بودن مورد معامله، معوض و معلوم بودن ثمن و امکان انتقال حقیقی کلید خصوصی، واجد شرایط صحت عقد بیع است (جعفری لنگرودی، ۱۳۹۳، ص. ۲۹۷).

در بسیاری از پلتفرم‌ها، قرارداد هوشمند نقش صرفاً ابزار ثبت معامله را ایفا می‌کند و مطابق شرط مشروعیت عقد، طرفین با پذیرش شرایط و پرداخت مبالغ رمزارزی، مالکیت آیتم را به دیگری منتقل می‌کنند. این انتقال با کارمزدی ناچیز و بدون نیاز به واسطه، امکان تحقق سریع و شفاف تبادل را فراهم می‌آورد. به همین جهت، از منظر فقه امامیه، عقد بیع دیجیتال با رعایت ارکان و شرایط، مشروعیت پیدا می‌کند (خلیلیان، ۱۳۸۹، ص. ۱۵۶).

از سوی دیگر، مشروعیت درآمدها مستلزم آن است که کسب سود از آیتم‌ها با ضوابط شریعت همگرا باشد. اگر درآمد مشروط به فعالیت‌های حرام یا شرط‌بندی باشد، در زمره قمار و شرط نامشروع قرار می‌گیرد و درآمد حاصل باطل است. اما در صورتی که کسب سود بر پایه مهارت، تلاش و قرارداد شفاف انجام گیرد، حتی اگر شرایط بازار دچار نوسان شود، به‌عنوان درآمد مشروع شناخته می‌شود (خانلری، ۱۳۸۹، ص. ۱۰۲). بنابراین، آیتم‌های دیجیتال چنانچه با رعایت ارکان و شرایط عقد بیع و بدون عنصر غرر یا شرط‌بندی منتقل شوند، از حیث قابلیت تملک و تبادل مشروع، هیچ تفاوتی با سایر اموال مادی ندارند و درآمدهای حاصل از فروش آن‌ها مشمول احکام فقهی معاملات بوده و در زمره درآمد حلال محسوب می‌گردد (درویش‌وند، ۱۳۹۵، ص. ۸۹).

۴) تحلیل فقهی و حقوقی قمار در بازی‌های (P2E)

۴-۱) مفهوم قمار در فقه و حقوق ایران

فقه امامیه قمار را در قالب «متیاق» و «مساومه» تعریف کرده و آن را به معنای باخت و برد مال می‌داند که بر اساس احتمال و شانس صورت گیرد. در این تعریف، شرط اساسی قمار، وجود عنصر تصادف و انتظار نصیب برد بدون تلاش واقعی است، به‌طوری که نتیجه بازی در اختیار عوامل غیرقابل کنترل بازیکن باشد (مطهری، ۱۳۷۸، ص. ۲۱۲). بر اساس این دیدگاه، هر قراردادی که بر پایه احتمال برد و باخت و مشارکت مالی طرفین منعقد شود، قمار محسوب می‌گردد و حرمت آن بر اساس روایات و اجماع فقها ثابت است.

در حقوق جزای ایران نیز، قمار در ماده ۷۵۵ قانون مجازات اسلامی مصوب ۱۳۹۲ تعریف شده و برای آن مجازات حبس تعزیری از سه ماه تا دو سال یا جزای نقدی مقرر گردیده است. قانون‌گذار با عنایت به اهمیت حفظ نظم عمومی و جلوگیری از اتلاف مال، شرط‌بندی را به‌عنوان جرم مستقل شناسایی کرده و دامنه شمول آن را گسترده دانسته است. بر این اساس، هر نوع فعالیتی که با برد و باخت مبتنی بر شانس همراه باشد، ولو در قالب بازی‌های دیجیتال یا برنامه‌های تلفن همراه، مصداق قمار تلقی می‌شود (قانون مجازات اسلامی، ۱۳۹۲، ص. ۱۸۷).

فقه و قانون ایران برای تمایز قمار از فعالیت‌های مشروع مانند مسابقات مهارتی، وجود شرط برد و باخت بر مبنای تلاش و مهارت را ضروری می‌دانند؛ به‌گونه‌ای که اگر نتیجه نهایی حاصل تلاش شخص باشد و احتمال برد با مهارت افزون گردد، قمار محسوب نمی‌شود.

این تفکیک، مبنای بسیاری از رأی‌ها و فتاوی در تطبیق بازی‌های جدید با مصادیق سنتی قمار است و راز آن در عنصر «غرر» و «جهالت» نهفته که مخل اطمینان و عدالت معامله است (جعفری، ۱۳۸۵، ص. ۱۴۵).

فقهای امامیه قمار را از مصادیق «لهو و لعب» دانسته و آن را موجب اختلاف و سلب امنیت ذهنی و مالی در جامعه می‌دانند. در این نگاه، قمار علاوه بر آثار مالی منفی، آثار اخلاقی نیز برجای می‌گذارد که ورود به فضای بازی‌های مبتنی بر شانس را از منظر فقهی مردود می‌سازد. خروج از این حکم تنها در مواردی مجاز است که عنصر شانس حذف شود و بخش عمده نتیجه تابع مهارت و فعالیت مشروع بازیکن باشد (سبحانی، ۱۳۷۹، ص. ۳۲۶).

در نتیجه، تعریف قمار در فقه و حقوق ایران بر سه رکن اساسی بنا شده است: شرط‌بندی مالی، اتکای نتیجه بر شانس و غیبت تلاش واقعی. این معیارها مبنای شناسایی مصادیق قمار در هر حوزه‌ای، از جمله بازی‌های دیجیتال (P2E)، خواهند بود و هر نوع فعالیت درآمدزا که ترکیبی از این ارکان باشد، در دایره قمار نامشروع قرار می‌گیرد (صدیقی، ۱۳۹۰، ص. ۹۸).

۲-۴) تمایز بین بازی‌های مهارت‌محور و شانس‌محور

بازی‌های مهارت‌محور، بر پایه توانایی و تجربه بازیکن طراحی می‌شوند و نتیجه مسابقه عمدتاً تابع میزان تسلط و سرعت تصمیم‌گیری فرد است؛ در حالی که در بازی‌های شانس‌محور، عامل تصادف و احتمالات آماری بر جریان رقابت غلبه دارد. بر مبنای فقه امامیه، در بازی‌های مهارت‌محور، معامله و شرط‌بندی بر سر نتیجه خلاف قمار نیست؛ زیرا در این مدل، شرط‌بندی بر اساس تلاش و مهارت بازیکن وارد عرصه می‌شود و غرر فاحش که موجب منتفی‌شدن مالیت است، وجود ندارد (رنجبر، ۱۳۸۷، ص. ۲۷۵).

در حقوق ایران نیز، نظام حقوقی برای تشخیص بازی مهارتی از شانس‌محور، معیار فنی را لحاظ کرده است. به‌طوری که در نظریه مشورتی شماره ۲۳۲۰ مورخ ۱۳۷۵ شورای نگهبان، تعیین آورده طرفین شرط‌بندی بر اساس میزان مهارت یا شانس به تفصیل مورد بحث قرار گرفته و وجود تمرکز بر توان فکری بازیکن را عامل تفکیک تلقی نموده است. بر این اساس، مسابقات ورزشی، بازی‌های فکری و مهارتی که بر یادگیری و تمرین استوار است، از شمول عمل قمار خارج می‌شوند (شورای نگهبان، ۱۳۷۵، ص. ۴۹۸).

تحلیل تطبیقی بین دو دسته بازی‌ها در فضای دیجیتال نیز، بر مبنای مؤلفه‌هایی چون میزان ابهام در نتیجه، امکان تکرار آزمون و خطا و قابلیت تسلط بازیکن بر استراتژی‌ها انجام می‌شود. در بازی‌های (P2E) مهارت‌محور، بازیکن با تحلیل الگوها، توسعه مهارت و ارتقای تجهیزات، می‌تواند شانس برد خود را به‌طور مستمر افزایش دهد؛ در حالی که در بازی‌های شانس‌محور، دسترسی به دستاورد بیشتر تنها از طریق خرید بسته‌های شانس یا پرداخت مبالغ بالاتر امکان‌پذیر است (نیکومنش، ۱۳۹۶، ص. ۱۸۵).

در ادبیات حقوق تطبیقی، برخی کشورها مانند انگلستان و استرالیا نیز بر مبنای «اثر مهارت» قمار را تعریف می‌کنند و بازی‌هایی که نتیجه آن تا حد ۵۰ درصد تحت تأثیر شانس قرار گیرد، مشمول قمار می‌شوند. این معیار در بازی‌های دیجیتال به‌ویژه زمانی کاربرد دارد که عدم شفافیت الگوریتمی و عدم امکان تشخیص میزان دخالت شانس در نتیجه، بازی را به‌صورت ضمنی در حوزه قمار قرار می‌دهد (احمدی، ۱۳۸۹، ص. ۲۳۴). تفکیک دقیق بازی‌های مهارت‌محور از شانس‌محور ضرورت دارد تا بتوان حکم شرعی و حقوقی آن‌ها را تعیین کرد. در غیاب تحقیق فنی و شفافیت در سازوکار الگوریتمی بازی‌های (P2E)، بسیاری از آن‌ها در مظان شبه‌قمار قرار می‌گیرند و نیازمند بررسی مصداقی توسط مراجع دینی و قضایی هستند (کرمی، ۱۳۹۸، ص. ۱۵۹).

۳-۴) بررسی مصادیق قمار یا شبه‌قمار در ساختار این بازی‌ها

در برخی پلتفرم‌های (P2E)، ساختار درآمدزایی بر مبنای خرید «جعبه‌های شانسی» است که محتویات آن در لحظه خرید نامعلوم است و سپس بر اساس احتمال، به‌کاربر تخصیص می‌یابد. این نوع از فعالیت، بر اساس معیار غرر فقهی، در زمره شبه‌قمار قرار دارد؛ زیرا فرد

قبل از اقدام به خرید، از ماهیت دقیق سود یا ضرر احتمالی بی‌اطلاع است و شانس نصیب آیتم نادر یا ارزشمند در یک جعبه، تابع احتمال‌های قابل تغییر برنامه‌نویسی است (فرصت، ۱۳۹۷، ص. ۷۶)؛ نمونه دیگر، مسابقات رمزنگاری‌شده بر سر پیش‌بینی نتیجه بازی‌های مجازی است که کاربران بر اساس پیش‌بینی خود، توکن‌های خاصی را به‌عنوان شرط می‌دهند و مبنای برد یا باخت آن وابسته به رویدادهای تصادفی درون بازی است. در این مدل، حتی اگر مهارت تحلیل روند وجود داشته باشد، دخالت عنصر شانس در رخدادهای دیجیتال (نظیر پرتاب تاس درون بازی) موجب شبهه قمار می‌شود (مهدوی، ۱۳۹۹، ص. ۱۴۲).

علاوه بر این، برخی بازی‌های مبتنی بر (NFT) که برای دسترسی به مأموریت‌ها یا رقابت‌های ویژه، کاربر را ملزم به سرمایه‌گذاری اولیه می‌کنند، دارای ساختار شرط‌بندی هستند؛ زیرا در صورت عدم موفقیت در مأموریت، بخش زیادی از سرمایه اولیه بازگردانده نمی‌شود و سودی نیز عاید بازیکن نمی‌گردد. این نحوه طراحی با قاعده «لزوم تساوی» در صفقات شرعی که بر پایه انصاف و حذف غرر و جهل بنا شده، در تضاد است (شریف‌اصل، ۱۳۸۸، ص. ۱۰۵).

به همین ترتیب، برخی بازی‌های (P2E) که امکان اجاره یا قرض‌دادن آیتم‌های دیجیتال را فراهم می‌آورند و کارمزد ثابت برای استفاده وضع می‌کنند، در صورت بی‌تناسبی مبلغ کارمزد با منفعت واقعی، رویه‌ای شبیه به ربا و شرط‌بندی مالی ایجاد می‌کنند. چنین ساختاری در نگاه فقهی، مصداق شبه‌قمار به دلیل وجود بهره و منفعت نامتوازن است (کاظمی، ۱۳۹۵، ص. ۱۳۸).

۴-۴) موضع حقوق کیفری نسبت به فعالیت‌های پرریسک مالی در بازی‌ها

در نظام حقوق کیفری ایران، کلیه فعالیت‌هایی که به‌واسطه سوءاستفاده از غرر و جهل طرف مقابل موجب تضییع اموال شود، قابلیت مجازات پیدا می‌کنند. اگر ساختار بازی‌های دیجیتال مبتنی بر احتمال و ناآگاهی کاربران طراحی شده باشد، می‌تواند تحت عنوان «جرم شرط‌بندی» یا «نشر قمار» تعقیب شود. مطابق ماده ۷۵۶ قانون مجازات اسلامی، هر کسی که در امور قمار تسهیل یا موجبات آن را فراهم کند، به حبس از سه ماه تا دو سال محکوم می‌شود (قانون مجازات اسلامی، ۱۳۹۲، ص. ۱۸۹).

همچنین، قانون تجارت الکترونیک مصوب ۱۳۸۲، معامله الکترونیکی را در صورتی که موجب ضرر یا زیان غیرمتعارف برای یکی از طرفین باشد، نافذ نمی‌شناسد. این اصل به‌عنوان معیار حمایتی برای کاربران تلقی می‌شود و هرگاه بازی‌های (P2E) با شرایط نامتقارن مالی و ریسک بالا عرضه شوند، دستگاه قضایی می‌تواند آن را مغایر با مقررات معاملات الکترونیک بداند (قانون تجارت الکترونیک، ۱۳۸۲، ص. ۷۲).

در عمل قضایی، رأی دادگاه‌های عمومی و انقلاب تهران نشان می‌دهد که در پرونده‌های مرتبط با قمار اینترنتی، ملاک تشخیص جرم صرفاً وجود شرط‌بندی بر سر برد و باخت است و نیازی به اثبات دخالت دستگاه قمار (مانند نیروی انتظامی یا صیاد قمار) نیست. همین رویه در خصوص بازی‌های دیجیتال نیز قابل تعمیم است و حتی بدون بستر فیزیکی، شرط‌بندی مالی و احتمال برد و باخت، رکن قمار را تشکیل می‌دهد (مجلسی، ۱۳۸۷، ص. ۲۵۴). علاوه بر مجازات اصلی، قانون‌گذار برای برخورد با تبلیغ یا تسهیل قمار در فضای مجازی، مجازات‌های تکمیلی مانند جریمه نقدی و مسدودسازی دسترسی به پلتفرم‌ها را در نظر گرفته است. این تمهیدات، نشانگر عزم مقنن در جلوگیری از گسترش فعالیت‌های پرریسک مالی در بستر بازی‌های دیجیتال است (نجفی، ۱۳۹۱، ص. ۱۷۶).

۴-۵) از منظر حقوق خصوصی و حقوق مصرف‌کننده

بسیاری از بازی‌های P2E یا پلتفرم‌های دیجیتال، کاربران را ملزم به پذیرش قراردادهای کاربردی یک‌طرفه می‌کنند که اغلب به صورت عقود الحاقی (Adhesion Contracts) هستند. این قراردادها معمولاً شامل شرایط استفاده، حقوق و تعهدات کاربران و محدودیت‌های مالکیت آیتم‌هاست (سجادی، ۱۳۹۸، ص. ۴۵). از منظر حقوق خصوصی، این نوع قراردادها، گرچه الزام‌آور هستند، اما

انعطاف‌پذیری بسیار کمی برای مذاکره توسط کاربر دارند و غالباً تعادل قدرت میان ارائه‌دهنده خدمات و کاربر را به نفع شرکت‌های توسعه‌دهنده تغییر می‌دهند.

در اکثر بازی‌ها و پلتفرم‌های بلاک‌چینی، کاربران تصور می‌کنند که مالک آیتم‌های دیجیتال خود هستند. اما قراردادهای کاربردی معمولاً مالکیت کامل و مطلق را به کاربر منتقل نمی‌کنند و بیشتر شامل حق استفاده یا بهره‌برداری محدود از آیتم‌ها می‌شوند (نیکبخت، ۱۴۰۰، ص. ۲۸). به عبارت دیگر، حتی در بازی‌های مبتنی بر NFT، مالکیت واقعی آیتم‌های دیجیتال تا حد زیادی به حق بهره‌برداری مشروط محدود می‌شود و شرکت توسعه‌دهنده یا پلتفرم می‌تواند در صورت نقض قوانین، دسترسی کاربر را محدود یا آیتم را ضبط کند.

از دیدگاه حقوق مصرف‌کننده، قراردادهای یک‌طرفه و غیرقابل مذاکره می‌توانند مخاطرات و ضرر احتمالی برای کاربران ایجاد کنند. آیین‌نامه‌ها و قوانین حمایت از مصرف‌کننده در ایران، به ویژه قانون حمایت از حقوق مصرف‌کننده (۱۳۹۵)، مقرر کرده‌اند که شروط قرارداد نباید به گونه‌ای باشد که حقوق پایه‌ای مصرف‌کننده را غیرقابل استفاده یا یک‌جانبه محدود کند (قانون حمایت از حقوق مصرف‌کننده، ۱۳۹۵، ص. ۱۰). بنابراین، مالکیت ادعایی کاربران و توانایی آن‌ها در معامله یا انتقال آیتم‌ها ممکن است در تعارض با این قوانین باشد و نیازمند بازنگری یا شفاف‌سازی توسط توسعه‌دهندگان است.

یکی از چالش‌های اصلی این است که آیتم‌های دیجیتال و NFTها در فضای بین‌المللی معامله می‌شوند و قوانین داخلی ممکن است محدودیت‌های لازم را برای حمایت کامل از کاربران فراهم نکنند. علاوه بر این، ماهیت حقوقی قراردادهای الحاقی و محدودیت‌های مالکیت باعث می‌شود که ادعای کاربران درباره مالکیت واقعی و مطلق دارایی‌های دیجیتال اغلب از نظر حقوقی قابل اثبات نباشد.

از منظر حقوق خصوصی، قراردادهای یک‌طرفه P2E غالباً عقود الحاقی هستند و مالکیت واقعی به کاربر منتقل نمی‌کنند، بلکه حق استفاده مشروط اعطا می‌کنند. از منظر حقوق مصرف‌کننده، این وضعیت نیازمند شفافیت بیشتر و حفاظت قانونی است تا تعادل میان حقوق کاربران و شرکت توسعه‌دهنده برقرار شود. بنابراین، تحلیل حقوقی مالکیت دیجیتال و قراردادهای کاربردی، مستلزم ترکیب نگاه حقوق خصوصی و مصرف‌کننده و توجه به ماهیت نوین دارایی‌های دیجیتال است.

۵) دیدگاه نهایی نویسندگان با تحلیل تطبیقی

با توجه به یافته‌های فقهی و حقوقی به‌دست آمده، نویسندگان معتقدند که مدل درآمدزایی (P2E) به شرط رعایت ارکان معامله صحیح و فقدان عنصر شرط‌بندی شانس‌محور، از حیث شرعی و قانونی قابل پذیرش است. در نگاه امامیه، اگر آیتم‌ها دارای منفعت مشخص بوده و قابلیت تملک و عرفیت داشته باشند، معامله بر سر آن‌ها منطبق بر عقد بیع می‌گردد و درآمد ناشی از آن، حلال محسوب می‌شود. همچنین، قانون‌گذار ایران در مواردی که بازی بر پایه مهارت طراحی شده و شانس فاحش در نتیجه دخیل نیست، عمل بازیکن را در چارچوب معاملات مشروع شناخته و از شمول مجازات قمار خارج می‌داند. لذا تحلیل دقیق ساختار هر بازی ضروری است؛ چرا که ممکن است در ساختار یک بازی توزیع پاداش بر اساس الگوریتمی طراحی شود که حتی در ظاهر مهارتی به نظر رسد، اما در باطن عنصر شانس قابل توجهی تحمیل کند. در این حالت، بدون بررسی سودمندی واقعی و احتمال برد یا باخت، تشخیص مشروعیت دشوار خواهد شد، علاوه بر این، رعایت عدالت در تقسیم پاداش و اجتناب از شرط‌بندی‌های با غرر مفرط بسیار مهم می‌باشد؛ زیرا در غیر این صورت، ساختار بازی به سمت معاملات باطل سوق می‌یابد و درآمد کسب‌شده مشمول حرمت فقهی و جرم کیفری قرار می‌گیرد.

دیدگاه نهایی این است که طبیعت (P2E) اگر بر مبنای مهارت و تلاش واقعی کاربران استوار باشد و معاملات در بستری شفاف و مبتنی بر قرارداد هوشمند انجام گیرد، مشروعیت شرعی و قانونی دارد. ولی در صورتی که عنصر شانس برجسته شده و کاربر در معرض غرر و جهل قرار گیرد، فعالیت مذکور در زمره قمار قرار خواهد گرفت و مشروعیت آن زیر سؤال می‌رود.

نویسندگان بر این باور هستند که برای تضمین مشروعیت و جلوگیری از گسترش فعالیت‌های شبه‌قمار در فضای دیجیتال، قانون‌گذار باید به تدوین مقرراتی بپردازد که ضمن حمایت از نوآوری اقتصادی، از حقوق شرعی و مالی کاربران محافظت کند. نخست، می‌بایست تعریفی دقیق و فنی از انواع (P2E) ارائه شود تا مشخص گردد چه بازی‌هایی مهارتی و چه مواردی شانس‌محور هستند. دوم، مقررات مربوط به شفافیت قراردادهای هوشمند و افشای الگوریتم‌های توزیع پاداش در اختیار کاربران قرار گیرد تا عنصر غرر کاهش یابد و اطمینان معامله تضمین شود. علاوه بر این، توصیه می‌شود نهادهای نظارتی با همکاری علمای فقه و کارشناسان فناوری، چارچوبی برای صدور مجوز به پلتفرم‌های (P2E) ایجاد کنند که بر مبنای آن، هر پلتفرم قبل از فعالیت، الزامات شرعی و حقوقی را دریافت کند. این سازوکار می‌تواند شامل ممیزی الگوریتمی، ارزیابی ریسک مالی و ارائه گواهی انطباق با فقه امامیه باشد. سرانجام، آگاهی‌بخشی به کاربران و ایجاد دستورالعمل‌های آموزشی برای شناخت ریسک‌ها و حقوقشان ضروری است تا از ورود به معاملات پرخطر جلوگیری شود.

۶) نتیجه‌گیری و پیشنهادها

۶-۱) خلاصه یافته‌ها

پژوهش حاضر با هدف مطالعه و تحلیل ابعاد فقهی و حقوقی درآمدزایی از بازی‌های دیجیتال مبتنی بر مدل (P2E) صورت گرفت. در بخش نخست، ماهیت دارایی‌های درون‌بازی و معیارهای مالیت در فقه امامیه واکاوی شد و روشن گردید که برای تحقق «مالیت» سه رکن منفعت عینی، قابلیت تملک و عرفیت پذیرفته‌شده ضرورت دارد. آیتم‌های دیجیتال که بر بستر قراردادهای هوشمند و فناوری بلاک‌چین تعریف شده‌اند، با فراهم آوردن منفعت قابل سنجش در محیط بازی و امکان انتقال کلید خصوصی، واجد شرایط مالیت دانسته شدند؛ افزون بر این، بازارهای ثانویه و حجم گسترده معاملات، عرفیت آن‌ها را تقویت کرد. با این حال، مصادیقی چون «جعبه‌های شانسی» که ناشی از ابهام مضاعف در سود نهایی و متکی بر شانس‌اند، از حیث غرر فاحش و شبهه قمار خارج از دایره معاملات مشروع تشخیص داده شدند.

در ادامه پژوهش، مفهوم قمار در فقه امامیه و حقوق ایران بررسی گردید و معیارهای تشخیص آن شامل شرط‌بندی مالی، اتکای نتیجه به شانس و نبود تلاش واقعی استخراج شد. تمایز میان بازی‌های مهارت‌محور و شانس‌محور بر مبنای نقش مهارت فرد در کسب نتیجه نهایی، زمینه شناسایی مصادیق مشروع را فراهم کرد. در این چارچوب، بازی‌هایی که طراحی آن‌ها در درجه اول متکی بر مهارت و تلاش مستمر بازیکن باشد، از شمول قمار خارج و مشروع شمرده شدند؛ در حالی که فعالیت‌هایی با محوریت خرید بسته‌های شانس یا شرط‌بندی بر رخدادهای تصادفی، واجد شرایط قمار و قابل مجازات کیفری تلقی گردید. تحلیل تطبیقی میان آموزه‌های فقهی و استراتژی‌های حقوقی نشان داد که هر دو نهاد فقهی و قانون‌گذار ایران در تعیین حدود معاملات مشروع و قمار، هم‌داستان‌اند اما در حوزه دارایی‌های دیجیتال با خلأهای مقرراتی و تفسیری مواجه هستند. فقدان تعاریف دقیق از «دارایی دیجیتال» و (P2E) در متون قانونی، به تفاسیر متفاوت و رویه‌های قضایی نابسامان منجر شده که منافع کاربران را در هاله‌ای از ابهام قرار داده است.

علاوه بر آن، ریسک‌های اقتصادی ناشی از نوسان قیمت رمزارزها، ثبات نداشتن تیم‌های توسعه‌دهنده و احتمال کلاه‌برداری‌های تکنولوژیک، بحث مشروعیت درآمدها را پیچیده‌تر کرده است. در حوزه فقه، فقدان متون جدید و فتاوای محور بر دارایی‌های دیجیتال باعث شده که فقیهان نیازمند اجتهادی پویا باشند تا بتوانند به پرسش‌های نوظهور پاسخ دهند. از سوی دیگر، حقوق کیفری با مجازات‌های سخت‌گیرانه در قبال قمار، اما بدون تمهید مقررات حمایتی برای معاملات الکترونیک شفاف، همزمان در نقش بازدارنده ایفای وظیفه می‌کند. تحلیل‌های موردی نشان داد که تنها با تکیه بر توان فنی و سطح شفافیت الگوریتمی نمی‌توان صحت شرعی و قانونی تمامی پلتفرم‌ها را تضمین نمود؛ بلکه لازم است هر بازی به شکل مستند مورد ممیزی فقهی و حقوقی قرار گیرد. بنابراین، جمع‌بندی استدلال‌ها

حاکی از آن است که مدل (P2E) اگر بر مبنای مهارت و تلاش واقعی کاربران طراحی شود و معاملات از طریق قراردادهای هوشمند غیرمبهم صورت گیرد، از منظر فقه امامیه و حقوق ایران مشروعیت دارد؛ اما ورود عنصر شانس فاحش یا ساختارهای شرط‌بندی مبهم عملاً آن را در زمره قمار یا شبه‌قمار قرار می‌دهد.

این پژوهش نشان داد که بدون تنظیم‌گری هوشمندانه و تدوین چارچوب قانونی‌فقهی مدون، نمی‌توان تضمین کرد که فعالیت‌های (P2E) برای کاربران خطری نداشته باشد. هم‌چنین ضرورت دارد که شناخت دقیق فنی و اقتصادی کاربران از دارایی‌های دیجیتال تقویت شده تا ضمن بهره‌برداری مشروع، از مخاطرات احتمالی پرهیز شود. در این راستا، نیاز مبرم به طراحی سازوکاری برای ممیزی موردی پلتفرم‌ها و صدور مجوز فعالیت براساس انطباق با اصول فقهی و ضوابط حقوقی احساس می‌شود.

۱-۶) پیشنهادهایی برای قانون‌گذار، فقیهان و پژوهشگران آینده

برای گام نهادن در مسیر بهره‌گیری حلال و قانونی از ظرفیت‌های اقتصادی بازی‌های دیجیتال، ضروری است ذی‌نفعان اصلی سه دسته به‌صورت هماهنگ عمل کنند: قانون‌گذار، مراجع فقهی و جامعه پژوهشگران.

۱. قانون‌گذار باید با شناخت دقیق فناوری بلاک‌چین و سازوکارهای (P2E)، تعاریف صریحی از «دارایی دیجیتال»، «توکن غیرمثلی»، «قرارداد هوشمند» و «مدل درآمدزایی مبتنی بر بازی» در قوانین تجارت الکترونیک و قانون مجازات اسلامی گنجانده و برای هر کدام چارچوب حقوقی مشخص تعیین نماید. این تعاریف باید امکان تمایز شفاف میان بازی‌های مهارت‌محور و شانس‌محور را فراهم ساخته تا از اعمال ماده‌های کیفری در موارد مشروع جلوگیری شود.

۲. توصیه می‌شود قانون‌گذار مکانیسم مجوزدهی به پلتفرم‌های (P2E) را راه‌اندازی کند. این فرایند می‌تواند شامل ارزیابی الگوریتم‌های توزیع پاداش، ممیزی امنیت سایبری، ضمانت بازپرداخت سرمایه اولیه در موارد خاص و صدور گواهینامه انطباق با مقررات باشد. نهاد متولی این کار می‌تواند شورایی مرکب از کارشناسان فناوری اطلاعات، اقتصاد دیجیتال، حقوق الکترونیک و فقه امامیه باشد تا ضمن رعایت منافع همه‌جانبه، از تضییع حقوق کاربران پیشگیری گردد.

۳. برای فقیهان حوزه معاملات اسلامی نیز وظیفه خطیری متصور است. لازم است مراجع و حوزه‌های علمیه کارگروه‌هایی تخصصی به‌منظور اجتهاد در زمینه دارایی‌های دیجیتال و فناوری بلاک‌چین تشکیل دهند. این گروه‌ها باید با مطالعه مستمر تحولات فناوری و اقتصاد رمزارزی، فتاوای موردی و اجتهاد پویا را تدوین نمایند تا در مواجهه با انواع پلتفرم‌ها، بتوان حکم شرعی روشنی صادر کرد. آموزش علما در حوزه مفاهیم فنی و اقتصاد توکنیزه ضرورت دارد تا فتاوای آن‌ها قابلیت کاربرد گسترده در جوامع مجازی داشته باشد.

۴. از سوی پژوهشگران حوزه حقوق و فقه انتظار می‌رود مطالعات تطبیقی میان نظام‌های حقوقی مختلف و اندیشکده‌های اقتصادی انجام دهند. پژوهش‌هایی باید طراحی شود که به بررسی آثار اجتماعی، اقتصادی و روان‌شناختی شرکت در بازی‌های (P2E) بپردازد و نقاط قوت و ضعف الگوهای مختلف تنظیم‌گری را شناسایی نماید. همچنین، مطالعات موردی و میدانی در کشورهای پرجمعیت استفاده‌کننده از این بازی‌ها می‌تواند زمینه‌ساز سیاست‌گذاری بهتر در ایران باشد.

۵. توجه به آگاهی‌بخشی و آموزش کاربران بسیار حیاتی است. لازم است راهنماها و دوره‌های آموزشی کوتاه‌مدت برای گیمرها، والدین و قاضیان تدوین شود تا از مخاطرات ناشی از ناآگاهی جلوگیری شود. انتشار اطلاعیه‌های رسمی در رسانه ملی و پلتفرم‌های تخصصی فناوری، می‌تواند نقش مؤثری در فرهنگ‌سازی داشته باشد.

در پایان، پیشنهاد می‌شود که یک سامانه شکایت و پیگیری الکترونیک به‌منظور رسیدگی سریع به تخلفات و اختلافات مالی بین بازیکنان و توسعه‌دهندگان ایجاد شود. این سامانه می‌تواند با مشارکت قوه قضائیه، سازمان فناوری اطلاعات و نهادهای مدنی فعال در حوزه حقوق دیجیتال، بستر امنی برای شفافیت و انضباط در بازارهای (P2E) فراهم آورد.

با اجرای این مجموعه پیشنهادات در کنار یکدیگر، می‌توان چشم‌اندازی را متصور شد که در آن بازی‌های دیجیتال نه به‌مثابه زمینه‌ای برای قمار یا سودجویی، بلکه به‌عنوان عرصه‌ای مشروع برای اشتغال دیجیتال، درآمدزایی حلال و رشد اقتصاد دانش‌بنیان مورد بهره‌برداری قرار گیرند.

منابع

قرآن کریم.

نهج‌البلاغه.

آذری، محمد. (۱۳۹۷). اقتصاد بازی‌های دیجیتال و درآمدزایی از طریق بازی. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

احمدی، محمد. (۱۳۸۹). حقوق تطبیقی قمار و بازی‌های دیجیتال. تهران: انتشارات دانشگاه شهید بهشتی.

انصاری، مرتضی. (بی‌تا الف). المکاسب. قم: مکتبة آیت‌الله المرعشی النجفی.

انصاری، مرتضی. (بی‌تا ب). مکاسب محرمه. قم: دفتر نشر فرهنگ اسلامی.

بجنوردی، محمدحسن. (۱۳۷۷ الف). القواعد الفقهیة. (ج ۲). قم: دارالفکر.

بجنوردی، محمدحسن. (۱۳۷۷ ب). فقه معاملات و حقوق اسلامی. تهران: دانشگاه امام صادق (ع).

جزایری، احمد. (۱۴۱۶ق). فقه معاملات اسلامی. قم: دفتر نشر معارف اسلامی.

جزایری، محمدتقی. (۱۴۱۶ق). الفقه علی المذاهب الخمسه. (ج ۲). قم: دارالفکر.

جعفری لنگرودی، محمدجعفر. (۱۳۹۳). فقه معاملات و قراردادهای نوین. قم: دفتر نشر معارف.

خانلری، سعید. (۱۳۸۹). فقه و اقتصاد دیجیتال. تهران: موسسه پژوهش‌های اسلامی.

خدابخشی، مجید. (۱۳۹۲). بررسی فقهی معاملات نوپدید در فضای مجازی. تهران: پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.

خلیلیان، علی. (۱۳۸۹). حقوق تجارت الکترونیک و مالکیت دیجیتال. تهران: انتشارات میزان.

رضایی، علی. (۱۳۹۹). قمار و بازی‌های آنلاین از منظر فقه. قم: انتشارات مدرسه فقاهت.

رضایی، کریم. (۱۳۹۹). قمار و بازی‌های رایانه‌ای از منظر فقه امامیه. تهران: انتشارات پژوهشکده فقه و حقوق.

رضایی، مجید. (۱۳۹۹). بررسی فقهی معاملات در فضای مجازی. فصلنامه پژوهش‌های فقه معاصر، ۸(۲). ۶۵-۸۵.

سبحانی، جعفر. (۱۳۹۱ الف). فقه معاملات اسلامی. تهران: انتشارات معارف اسلامی.

سبحانی، جعفر. (۱۳۹۱ ب). فقه و حقوق اقتصادی اسلام. قم: نشر مؤسسه امام صادق (ع).

سبحانی، جعفر. (۱۳۹۱ ج). مبانی فقهی حقوق خصوصی اسلام. قم: مؤسسه امام صادق (ع).

سجادی، حسن. (۱۳۹۸). حقوق قراردادهای الکترونیکی و عقود الحاقی. تهران: نشر میزان.

شورای نگهبان. (۱۳۷۵). نظریه مشورتی شماره ۲۳۲۰. تهران: شورای نگهبان.

صدوق، محمد بن علی. (۱۴۱۳ق الف). عیون اخبار الرضا. قم: مؤسسه آل‌البیت.

صدوق، محمد بن علی. (۱۴۱۳ق ب). من لایحضره الفقیه. (ج ۳). قم: مؤسسه النشر الإسلامی.

طهماسبی، محمد. (۱۳۹۸). بررسی شفافیت و مالکیت در بازی‌های دیجیتال. تهران: انتشارات دانشگاه صنعتی شریف.

عاملی، محمد بن حسن. (۱۴۱۹ق الف). جامع الفقه. قم: انتشارات اسلامی.

عاملی، محمد بن حسن. (۱۴۱۹ق ب). جواهر الکلام فی شرح شرایع الإسلام. (ج ۱۲). بیروت: دار احیاء التراث العربی.

فرصت، فاطمه. (۱۳۹۷). جعبه‌های شانس و شبه‌قمار در بازی‌های دیجیتال. تهران: نشر پژوهش‌های اسلامی.

قاسمی، رضا. (۱۴۰۰). چالش‌های حقوقی رمزارزها و دارایی‌های دیجیتال. تهران: انتشارات دانش حقوق.

قانون تجارت الکترونیک. (۱۳۸۲). مصوب مجلس شورای اسلامی. تهران: مرکز پژوهش‌های مجلس.

قانون جدید بانک مرکزی جمهوری اسلامی ایران. (۱۴۰۲). تهران: بانک مرکزی.

قانون حمایت از حقوق مصرف‌کننده. (۱۳۹۵). تهران: مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی.

قانون مجازات اسلامی. (۱۳۹۲). مصوب مجلس شورای اسلامی. تهران: مرکز پژوهش‌های مجلس.

قانون مدنی جمهوری اسلامی ایران. (۱۳۷۰). مصوب مجلس شورای اسلامی. تهران.

کاتب، حسین. (۱۴۰۰). حقوق رمزارزها در ایران. فصلنامه مطالعات حقوقی و فناوری اطلاعات، ۶(۱). ۴۵-۶۵.

کاتب، سعید. (۱۴۰۰). حقوق فضای مجازی و دارایی‌های دیجیتال در ایران. تهران: نشر عدالت.

کاظمی، حمید. (۱۳۹۵). تحلیل فقهی و حقوقی شرط‌بندی مالی در بازی‌ها. تهران: انتشارات پژوهشی.

کاظمی، رضا. (۱۳۹۹). حقوق قراردادهای الکترونیکی و حمایت از مصرف‌کننده. تهران: انتشارات میزان.

محمدی، علی. (۱۳۹۸). حقوق مصرف‌کننده در فضای دیجیتال. تهران: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی.

مطهری، مرتضی. (۱۳۷۸). اخلاق و اقتصاد اسلامی. تهران: انتشارات صدرا.

مهدوی، جواد. (۱۳۹۹). تجزیه و تحلیل ریسک در بازی‌های دیجیتال. تهران: انتشارات علمی.

موسوی تبریزی، رحیم. (۱۳۹۷). حقوق الکترونیک و مالکیت دیجیتال. تهران: نشر عدالت.

موسوی، سید حسین. (۱۳۹۸). فقه معاملات نوپدید با تأکید بر فضای مجازی. تهران: انتشارات سمت.

موسوی، علی. (۱۳۹۸). فقه معاملات در فضای مجازی. تهران: انتشارات پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.

موسوی، محمد. (۱۳۹۸). فقه معاملات دیجیتال. تهران: پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی.

نجات‌زادگان، سعید. (۱۴۰۱). قراردادهای هوشمند و مالکیت دیجیتال. تهران: نشر عدالت.

نیکبخت، سعید. (۱۴۰۰). مالکیت و حقوق دیجیتال در فضای مجازی. تهران: انتشارات عدالت.

نیکومنش، رضا. (۱۳۹۶). اقتصاد دیجیتال و بازی‌های *P2E*. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

References

The Noble Qurʾān

Nahj al-Balāghah

Aḥmadī, Muḥammad. (1389 SH). *Ḥuqūq-i Taṭbīqī-yi Qimār va Bāzīhā-yi Dijītāl*. Tehran: Shahid Beheshti University Press.

ʿĀmilī, Muḥammad ibn Ḥasan. (1419 AH-a). *Jāmiʿ al-Fiqh*. Qom: Intishārāt-i Islāmī.

ʿĀmilī, Muḥammad ibn Ḥasan. (1419 AH-b). *Jawāhir al-Kalām fī Sharḥ Sharāʾiʿ al-Islām* (Vol. 12). Beirut: Dār Iḥyāʾ al-Turāth al-ʿArabī.

Anṣārī, Murtaḍā. (n.d.-a). *Al-Makāsib*. Qom: Ayatollah al-Mar'ashi al-Najafi Library.

Anṣārī, Murtaḍā. (n.d.-b). *Makāsib-i Muḥarramah*. Qom: Qom: Islamic Culture Publishing Office.

Āzarī, Muḥammad. (1397 SH). *Iqtiṣād-i Bāzīhā-yi Dijītāl va Darāmadzāʾī az Ṭarīq-i Bāzī*. Tehran: Scientific and Cultural Publications.

Bojnourdi, Mohammad Hassan. (1377 SH-a). *Al-Qawāʿid al-Fiqhīyah* (Vol. 2). Qom: Dār al-Fikr.

Bojnourdi, Mohammad Hassan. (1377 SH-b). *Fiqh-i Muʿāmalāt wa Ḥuqūq-i Islāmī*. Tehran: Imam Sadiq (a.s.) University.

Civil Code of the Islamic Republic of Iran. (1370 SH). Approved by the Islamic Consultative Assembly. Tehran.

Consumer Rights Protection Law. (1395 SH). Tehran: Research Center of the Islamic Consultative Assembly.

Fang, T., Zhang, Y., & Li, J. (2022). "Virtual Assets and Real-World Law: Legal Boundaries in Digital Economies." *Journal of Law and Digital Policy*, 14(2), 45–89.

Fang, X., Li, Y., & Chen, L. (2022). "Blockchain-Based Gaming: Economic and Legal Perspectives." *Journal of Digital Economy*, 5(2), 45–60.

Forsat, Fatemeh. (1397 SH). *Jā'behā-yi Shāns va Shabh-i Qimār dar Bāzīhā-yi Dijītāl*. Tehran: Islamic Research Publications.

Ghassemi, Reza. (1400 SH). *Chālish-hā-yi Ḥuqūqī-yi Ramzārzhā va Dārāʾīhā-yi Dijītāl*. Tehran: Dānish-i Ḥuqūq Publications.

Hamari, J. (2020). "Play-to-Earn Gaming: Motivations and Economic Implications." *Games and Culture*, 15(3), 231–250.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017a). "Monetization of Digital Games: Economic Mechanics and User Motivation." *Games and Culture*, 12(2), 123–145.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017b). "The Rise of Digital Gaming Economies." *Internet Research*, 27(5), 122–142.

Islamic Penal Code. (1392 SH). Approved by the Islamic Consultative Assembly. Tehran: Parliament Research Center.

Jaʿfarī Langarūdī, Muḥammad Jaʿfar. (1393 SH). *Fiqh-i Muʿāmalāt wa Qarārdādhā-yi Novīn*. Qom: Daftar-i Nashr-i Maʿārif.

Jazāʾirī, Aḥmad. (1416 AH). *Fiqh-i Muʿāmalāt-i Islāmī*. Qom: Daftar-i Nashr-i Maʿārif-i Islāmī.

Jazāʾirī, Muḥammad Taqī. (1416 AH). *Al-Fiqh ʿalā al-Madhāhib al-Khamsah* (Vol. 2). Qom: Dār al-Fikr.

Jiang, X., et al. (2022). "Towards Understanding Player Behavior in Blockchain Games." *IEEE Transactions on Games*, 14(2), 78–91.

Kātib, Ḥusayn. (1400 SH). "Ḥuqūq-i Ramzārzhā dar Iran." *Quarterly Journal of Legal Studies and Information Technology*, 6(1), 45–65.

Kātib, Saʿīd. (1400 SH). *Ḥuqūq-i Faḍā-yi Majāzī va Dārāʾīhā-yi Dijītāl dar Iran*. Tehran: ʿAdālat Publications.

Kazemi, Hamid. (1395 SH). *Taḥlīl-i Fiqhī va Ḥuqūqī-yi Shartbandī-yi Mālī dar Bāzīhā*. Tehran: Intishārāt-i Pazhūhishī.

Kazemi, Reza. (1399 SH). *Ḥuqūq-i Qarārdādhā-yi Iliktronīk va Ḥimāyat az Maṣrafkonandeh*. Tehran: Intishārāt-i Mīzān.

Khalīliyān, ʿAli. (1389 SH). *Ḥuqūq-i Tijārat-i Iliktronīk va Mālikīyat-i Dijītāl*. Tehran: Mīzān Publications.

Khānlārī, Saʿīd. (1389 SH). *Fiqh va Iqtiṣād-i Dijītāl*. Tehran: Institute for Islamic Studies.

Khudābakhshī, Majīd. (1392 SH). *Barresī-yi Fiqhī-yi Muʿāmalāt-i Nowpādīd dar Faḍā-yi Majāzī*. Tehran: Research Institute for Islamic Culture and Thought.

Kim, J., et al. (2023). "Tokenomics Design and Economic Sustainability in P2E Games." *Blockchain in Gaming Journal*, 7(1), 15–33.

Kim, J., Kim, H., & Park, S. (2023). "Evaluating and Managing Tokenomics for Non-Fungible Tokens in Game-Based Blockchain Networks." *Journal of Blockchain Research*, 12(3), 45–62.

Mahdavi, Javad. (1399 SH). *Tajzīyeh va Taḥlīl-i Risk dar Bāzīhā-yi Dijītāl*. Tehran: ʿIlmī Publications.

Motahhari, Morteza. (1378 SH). *Akhlāq va Iqtiṣād-i Islāmī*. Tehran: Ṣadrā Publications.

Muḥammadī, ʿAli. (1398 SH). *Ḥuqūq-i Maṣrafkunandeh dar Faḍā-yi Dijītāl*. Tehran: Islamic Azad University Press.

Mūsawī Tabrīzī, Raḥīm. (1397 SH). *Ḥuqūq-i Iliktronīk va Mālikīyat-i Dijītāl*. Tehran: ʿAdālat Publications.

Mūsawī, ʿAli. (1398 SH). *Fiqh-i Muʿāmalāt dar Faḍā-yi Majāzī*. Tehran: Research Institute for Islamic Culture and Thought Publications.

Mūsawī, Muḥammad. (1398 SH). *Fiqh-i Muʿāmalāt-i Dijītāl*. Tehran: Tehran: Research Institute for Islamic Sciences and Culture.

Mūsawī, Sayyid Ḥusayn. (1398 SH). *Fiqh-i Muʿāmalāt-i Nowpādīd bā Taʾkīd bar Faḍā-yi Majāzī*. Tehran: SAMT Publications.

Nadini, M., et al. (2021a). "Mapping the NFT Ecosystem: Ownership, Value, and Market Structure." *Scientific Reports*, 11(1), 208–225.

Nadini, M., et al. (2021b). "Mapping the NFT Revolution: Market Trends, Trade Networks, and Visual Features." *Scientific Reports*, 11, 20902–20918.

Nejatzadegan, Saeid. (1401 SH). *Qarārdādhā-yi Hūshmand va Mālikīyat-i Dijītāl*. Tehran: ʿAdālat Publications.

Nikbakht, Saeid. (1400 SH). *Mālikīyat va Ḥuqūq-i Dijītāl dar Faḍā-yi Majāzī*. Tehran: ʿAdālat Publications.

Nikoomanesh, Reza. (1396 SH). *Iqtiṣād-i Dijītāl wa Bāzīhā-yi P2E*. Tehran: University of Tehran Press.

Rezaei, ʿAli. (1399 SH). *Qimār va Bāzīhā-yi Ān Lāyin az Manẓar-i Fiqh*. Qom: Madrasat al-Fiqahat Publications.

Rezaei, Karim. (1399 SH). *Qimār va Bāzīhā-yi Rāyāneh-ī az Manẓar-i Fiqh-i Imāmīyeh*. Tehran: Publications of the Research Institute for Jurisprudence and Law.

Rezaei, Majīd. (1399 SH). "Barresī-yi Fiqhī-yi Muʿāmalāt dar Faḍā-yi Majāzī." *Quarterly Journal of Contemporary Jurisprudential Studies*, 8(2), 65–85.

Ṣadūq, Muḥammad ibn ʿAli. (1413 AH-a). *ʿUyūn Akhbār al-Riḍā*. Qom: Muʾassasat Āl al-Bayt.

Ṣadūq, Muḥammad ibn ʿAli. (1413 AH-b). *Man Lā Yaḥḍuruhu al-Faqīh* (Vol. 3). Qom: Muʾassasat al-Nashr al-Islāmī.

Sajjādī, Ḥasan. (1398 SH). *Ḥuqūq-i Qarārdādhā-yi Iliktrūnīk va ʿUqūd-i Ilḥāqī*. Tehran: Mīzān Publications.

Subḥānī, Jaʿfar. (1391 SH-a). *Fiqh-i Muʿāmalāt-i Islāmī*. Tehran: Intishārāt-i Maʿārif-i Islāmī.

Subḥānī, Jaʿfar. (1391 SH-b). *Fiqh va Ḥuqūq-i Iqtiṣādī-yi Islām*. Qom: Imam Sadiq (a.s.) Institute Publications.

Subḥānī, Jaʿfar. (1391 SH-c). *Mabānī-yi Fiqhī-yi Ḥuqūq-i Khuṣūṣī-yi Islām*. Qom: Imam Sadiq (a.s.) Institute Publications.

Tahmasbi, Mohammad. (1398 SH). *Barresī-yi Shafāfīyat va Mālikīyat dar Bāzīhā-yi Dijītāl*. Tehran: Sharif University of Technology Publications.

Tapscott, D., & Tapscott, A. (2016). *Blockchain Revolution: How the Technology Behind Bitcoin Is Changing Money, Business, and the World*. New York: Portfolio, Penguin Random House.

The Electronic Commerce Law of Iran. (1382 SH). Approved by the Islamic Consultative Assembly. Tehran: Iran Parliament Research Center.

The Guardian Council. (1375 SH). *Naẓarīyeh-yi Mashvaratī-yi Shumāreh-yi 2320*. Tehran: The Guardian Council.

The New Law of the Central Bank of the Islamic Republic of Iran. (1402 SH). Tehran: Central Bank.

Yu, Y., et al. (2022a). "Decentralized Governance and Token Economy in Blockchain Gaming." *International Journal of Game Studies*, 10(4), 101–120.

Yu, Y., et al. (2022b). "SoK: Play-to-Earn Projects." *arXiv preprint*, arXiv:2211.01000.

Zhao, X., Liu, H., & Chen, W. (2022). “Blockchain-Based Game Economy: Opportunities and Legal Challenges.” *Computer Law & Security Review*, 45(3), 15–32.

Zhao, Y., et al. (2022). “Blockchain-Driven Digital Economies in Gaming.” *International Journal of Game Studies*, 15, 10–115.

Zhao, Y., Wang, X., & Li, H. (2022). “Cryptogaming and Digital Assets: Emerging Legal Frameworks.” *Journal of Financial Technology*, 3(1), 12–29.