

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

۱_ دکتر رضا حق پناه استادیار گروه حقوق دانشگاه علوم اسلامی رضوی، مشهد، ایران،

haghpanah@razavi.ac.ir

۲_ جعفر زنگنه شهرکی استادیار گروه حقوق دانشگاه علوم اسلامی رضوی، مشهد، ایران

dr.zanganeh@razavi.ac.ir
<https://orcid.org/0000-0002-1522-4897>

۳_ علی آقایی میبدی دانشجوی دکتری دانشگاه علوم اسلامی رضوی، مشهد، ایران aliaghatee677492@gmail.com

چکیده

پژوهش حاضر با رویکرد توصیفی-تحلیلی، 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 کیفی است. پژوهش حاضر با ارائه چارچوب فقهی-حقوقی-اقتصادی، 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.

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

(۱) مقدمه

این پژوهش، به روش توصیفی-تحلیلی 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"، 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, 2020, P. 12). 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 نموده‌های 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^۲، ۲۰۱۷، ص. ۱۲۵).

مدل (P2E) ترکیبی از سرگرمی، رقابت و کسب درآمد است و به‌واسطه فناوری‌های نوینی چون بلاک‌چین، رمزارزها و توکن‌های غیرمثلی^۳ شکل گرفته است (ژائو و همکاران^۴، ۲۰۲۲، 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^۵ و همکاران، ۲۰۲۱، 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^۶ و همکاران، ۲۰۲۲، 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^۷، ۲۰۱۶، 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 لَهو 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). از این‌رو، 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.

2-Hamari & Sjöblom

3 -NFTs

4 -Zhao et al.

5 -Nadini et al.

6 -Fang et al.

7 -Tapscott & Tapscott

(کاتب، ۱۴۰۰: 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^۸، ۲۰۲۰، 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 خرد دیجیتال" و برخی دیگر در قالب "دارایی‌های مجازی قابل معامله" 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 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 فقهی-حقوقی 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 ارزش‌های 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 (۲۰۲۱) در پژوهشی با عنوان «اقتصاد مبتنی بر بلاک‌چین در بازی‌ها» 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 (۲۰۲۲) در پژوهش خود با عنوان «دارایی‌های مجازی و حقوق در جهان واقعی»^۹ به تحلیل رابطه میان دارایی‌های مجازی و نظام‌های حقوقی ملی پرداخته و تأکید کرده‌اند که مرز میان فعالیت‌های تفریحی و اقتصادی در فضای دیجیتال به تدریج از میان می‌رود. نادینی و همکاران (۲۰۲۱) در مقاله‌ای با عنوان «نقشه‌برداری از زیست‌بوم توکن‌های غیرمثلی»^{۱۰} 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 (۲۰۱۷)، در مقاله‌ای با عنوان «درآمدزایی از بازی‌های دیجیتال»^{۱۱}، 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 (۲۰۱۶) در کتاب خود با عنوان «انقلاب بلاک‌چین»^{۱۲} 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، فناوریانه 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 به صورت هم‌زمان از منظر فقه امامیه و حقوق ایران بررسی کند، منتشر نشده است.

اهمیت این موضوع را می‌توان در سه بعد فقهی، حقوقی و اقتصادی-اجتماعی تبیین کرد:

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

روش تحقیق به صورت توصیفی-تحلیلی 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 به عنوان یکی از ارکان نوین تعاملات اقتصادی در جهان معاصر شده است. در این میان، صنعت بازی‌های دیجیتال از مهم‌ترین نمودهای این اقتصاد به شمار 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، ۲۰۱۷، ص. ۴۲). این دارایی‌ها که معمولاً بر بستر فناوری بلاک‌چین ایجاد می‌شوند، قابلیت خرید، فروش و تبدیل به پول واقعی را دارند و به تدریج مرز میان سرگرمی، کار و تجارت را از میان برداشته‌اند (فانگ و همکاران، ۲۰۲۲، 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؛ امام 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: 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 (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، ۲۰۲۲، 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، ۲۰۲۱، 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، ۲۰۱۶، 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 (ملّیت) است، یعنی عوض معامله باید چیزی باشد که از حیث عرفی و شرعی «مال» محسوب شود. تاپسکات و تاپسکات^۱ (۲۰۱۶) بیان می‌کنند که مالکیت عرفی بر دارایی شرط ضروری برای تحقق مال شرعی است. در مدل (P2E)، دارایی‌هایی مانند توکن‌های بلاک‌چینی یا NFT ها باید از حیث ماهیت اقتصادی و قابلیت نقل و انتقال 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، ۲۰۱۶، 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^۲ 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^۳ 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 (غرر) 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" (Play-to-Earn) ^۴ شده که بلاک‌چین، از طریق فراهم کردن شفافیت، حاکمیت غیرمتمرکز و ساختار اقتصادی توکن‌محور، می‌تواند ریسک را کاهش دهد (Yu, Zhang, Chen & Fang, 2022).

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 به گونه‌ای طراحی شود که درآمدها بر اساس مشارکت و اشتراک ریسک باشد، ممکن است با شریعت سازگار باشد (به عنوان مثال: نوشتارهای فقهی در Islamic Finance and Digital Currencies).

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 شبه قمار 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"^۵ نشان می‌دهد که طراحان بازی P2E چگونه با استفاده از مکانیسم‌هایی مثل سوزاندن^۶ NFT و عرضه توکن‌های جبران^۷ می‌توانند تورم توکن و نوسانات بازار را کنترل کنند (Kim, Kim &

1 - Tapscott, D., & Tapscott, A.

2 -Tokenomics

3 -Smart Contracts

4 - SoK: Play-to-Earn Projects beschrieben

5 - Evaluating and Managing Tokenomics for Non-Fungible Tokens in Game-Based Blockchain Networks

6 - Burn

7 - compensation token

(Park, 2023). 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 به گونه‌ای باشد که معیارهای فقهی مالیت، اجتناب از غرر، نیت مشروع و ثبات معقول ارزش را تأمین کند. به عبارت دیگر، مشروعیت فقهی این مدل نه ذاتی است و نه مطلق، بلکه بستگی به شرایط فنی و اقتصادی دارد. برای تقویت استدلال مقاله، پیشنهاد می‌شود نویسنده از منابع فنی انگلیسی‌زبان دست اول مانند مقالات نظام‌مند در حوزه P2E و توکنومیکس (مانند Yu et al, 2022؛ Kim et al, 2023) بهره‌گیرد تا تحلیل فقهی را با درک دقیق‌تر از ساختار فنی مدل مبتنی بر بلاک‌چین پشتیبانی کند.

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 رمزنگاری شده» 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 نقل و انتقال 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» 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 (ماده ۱۹۰ قانون مدنی؛ 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 فنی-حقوقی، 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

به درستی 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 بازی کردن نه تنها 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^۱ و گیمینگ، به شکلی 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. در مقاله "ارزیابی و مدیریت توکنومیکس توکن‌های غیرقابل تعویض (NFT) در شبکه‌های بلاک‌چینی مبتنی بر بازی" محققان پیشنهاد می‌دهند با ترکیب مکانیسم سوزاندن NFTها و ایجاد توکن جبرانی می‌توان تورم توکن را مدیریت کرد (Kim, Kim & Park, 2023).

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 et al., 2023).

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"^۲ 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, Min, Fan & Tao, ۲۰۲۲). 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 غیرفائدمحور 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).

1 - DeFi

2 - Towards Understanding Player Behavior in Blockchain Games

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, 2023: p4). از سوی دیگر، محققانی مانند کیم و همکاران^۱ پیشنهاد داده‌اند که با طراحی پیچیده‌تر توکنومیکس، از جمله مکانیسم «سوزاندن توکن» و کنترل نقدینگی، می‌توان پایداری اقتصادی را افزایش داد (Kim et al., 2023). آینده مدل P2E به این بستگی دارد که توسعه‌دهندگان بتوانند بین انگیزه مالی کوتاه‌مدت و ارزش بلندمدت تعادل برقرار کنند و بلاک‌چین را به عنوان بستر خلق ارزش واقعی برای بازیکنان و توسعه‌دهندگان به کار گیرند.

۲-۲) چارچوب نظری پژوهش

چارچوب نظری تحقیق حاضر با رویکرد تلفیقی فقهی-حقوقی-اقتصادی تنظیم شده و به دنبال 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؛ شهید ثانی، ۱۴۱۲ق: ج ۳، ص. ۲۹۳).
- بر این اساس، چنانچه دارایی‌های درون بازی 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 قراردادهای 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 فناوری و اقتصادی

فناوری بلاک‌چین، به واسطه شفافیت، تغییرناپذیری و تمرکززدایی، ابزار اصلی تحقق مالکیت دیجیتال است (ژائو و همکاران، ۲۰۲۲، ص. ۱۰۸). در این نظام، ارزش از طریق تعامل دیجیتال و کمیابی مصنوعی توکن‌ها ایجاد می‌شود، نه از طریق دارایی‌های مادی (نادینی و همکاران، ۲۰۲۱، 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:

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

۳-۲) 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 علاقمند به فناوری بلاک‌چین و گیمرها تثبیت شده است. طی چند سال اخیر، بازارهای ثانویه‌ای مثل اوپن‌سی^۱ و اکسی‌مارکت^۲ 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^۳ 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

۱ - OpenSea

۲ - Axie Market

۳ - Loot Boxes

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 اَیتم‌ها 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. ۲۹۲).

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 اَیتم 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 اَیتم‌ها 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، اَیتم‌های 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 "مِتیاق" و "مِسامه" تعریف کرده و آن را به معنای باخت و برد مال بلاک‌ر 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 نتیجه‌ی بازی در اختیار عوامل غیرقابل کنترل بازیکن باشد (مطهری، ۱۳۷۸، ص. ۲۱۲). بر اساس این دیدگاه، هر قراردادی که بر پایه‌ی 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 ماده‌ی ۷۵۵ قانون مجازات اسلامی مصوب ۱۳۹۲ شمسی تعریف شده و برای آن مجازات حبس تعزیری تا 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 دامنه‌ی 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 نتیجه‌ی 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 "جهالة" نهفته که مخل اطمینان و عدالت معامله است (جعفری، ۱۳۸۵، ص. ۱۴۵). فقهاء 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 عمده‌ی 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 دایره‌ی قمار نامشروع قرار می‌گیرد (صدیقی، ۱۳۹۰، ص. ۹۸).

۴-۲) تمایز بین بازی‌های مهارت‌محور و شانس‌محور

بازی‌های مهارت‌محور، بر پایه‌ی توانایی و تجربه‌ی بازیکن طراحی می‌شوند و نتیجه‌ی 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 نظریه‌ی 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 مولفه‌هایی 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 نتیجه‌ی 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 (کریمی، ۱۳۹۸، ص. ۱۵۹).

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

در برخی پلتفرم‌های (P2E)، ساختار درآمدزایی بر مبنای خرید "جعبه‌های شانس" 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 (فرستی، ۱۳۹۷، ص. ۷۶)؛ نمونه‌ی دیگر، مسابقات رمزنگاری‌شده بر سر پیش‌بینی نتیجه‌ی 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 نحوه‌ی طراحی با قاعده‌ی "لزوم تساوی" در صفقات شرعی که بر پایه‌ی 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 به‌واسطه‌ی 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 ماده‌ی ۷۵۶ قانون مجازات اسلامی، هر کسی

که در امور قمار تسهیل یا موجبات آن را فراهم کند، به حبس تا سه ماه و 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 به عنوان 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 شرط بندی 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، شرط بندی 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 مصرف کننده

بسیاری از بازی‌های P2E یا پلتفرم‌های دیجیتال، کاربران را ملزم به پذیرش قراردادهای کاربردی یک طرفه می‌کنند که اغلب به صورت عقود الحاقی^۱ 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 انعطاف پذیری بسیار کمی برای مذاکره توسط کاربر دارند و غالباً تعادل قدرت میان ارائه دهنده خدمات و کاربر را به نفع شرکت‌های توسعه دهنده تغییر می‌دهند.

در اکثر بازی‌ها و پلتفرم‌های بلاک چینی، 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 توسعه دهنده یا پلتفرم می‌تواند در صورت نقض قوانین، دسترسی کاربر را محدود یا آیتم را ضبط کند.

از دیدگاه حقوق مصرف کننده، قراردادهای یک طرفه و غیرقابل مذاکره می‌توانند مخاطرات و ضرر احتمالی برای کاربران ایجاد کنند. آیین‌نامه‌ها و قوانین حمایت از مصرف کننده در ایران، به ویژه قانون حمایت از حقوق مصرف کننده (۱۳۹۵)، مقرر کرده‌اند که شروط قرارداد نباید به گونه‌ای باشد که حقوق پایه‌ای مصرف کننده را غیرقابل استفاده یا یک جانبه محدود کند (قانون حمایت از حقوق مصرف کننده، 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 شفاف سازی توسط توسعه دهندگان است.

^۱ - Adhesion Contracts

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 پایه‌ی 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، آگاهی بخشی به کاربران و ایجاد دستورالعمل های آموزشی برای شناخت ریسک ها و حقوقشان ضروری است تا از ورود به معاملات پرخطر جلوگیری شود.

۶) نتیجه گیری و پیشنهادها

۶-۱) خلاصه یافته ها

پژوهش حاضر با هدف مطالعه و تحلیل ابعاد فقهی و حقوقی درآمدزایی از بازی های دیجیتال مبتنی بر مدل (P2E) صورت گرفت. در بخش نخست، ماهیت دارایی های درون بازی و معیارهای مالیت در فقه امامیه واکاوی شد و روشن گردید که برای تحقق "مالیت" سه رکن منفعت عینی، قابلیت تملک و عرفیت پذیرفته شده ضرورت دارد. آیتم های دیجیتال که بر بستر قراردادهای هوشمند و فناوری بلاک چین تعریف شده اند، 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 آن ها را تقویت کرد. با این حال، مصادیقی چون "جعبه های شانسی" که ناشی از ابهام مضاعف در سود نهایی و متکی بر شانس اند، 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 شرط بندی مالی، اتکای نتیجه به شانس و نبود تلاش واقعی استخراج شد. تمایز میان بازی های مهارت محور و شانس محور بر مبنای نقش مهارت فرد در کسب نتیجه نهایی، زمینه شناسایی مصادیق مشروع را فراهم کرد. در این چارچوب، بازی هایی که طراحی آن ها در درجه اول متکی بر مهارت و تلاش مستمر بازیکن باشد، از شمول قمار خارج و مشروع شمرده شدند؛ در حالی که فعالیت هایی با محوریت خرید بسته های شانس یا شرط بندی بر رخدادهای تصادفی، واجد شرایط قمار و قابل مجازات کیفری تلقی گردید، تحلیل تطبیقی میان آموزه های فقهی و استراتژی های حقوقی نشان داد که هر دو نهاد فقهی و قانون گذار ایران در تعیین حدود معاملات مشروع و قمار، همداستان اند اما در حوزه دارایی های دیجیتال با خلأهای مقرراتی و تفسیری مواجه هستند. فقدان تعاریف دقیق از "دارایی دیجیتال" و (P2E) در متون قانونی، به تفاسیر متفاوت و رویه های قضایی نابسامان منجر شده که منافع کاربران را در هاله ای از ابهام قرار داده است.

علاوه بر آن، ریسک های اقتصادی ناشی از نوسان قیمت رمزارزها، ثبات نداشتن تیم های توسعه دهنده و احتمال کلاهبرداری های تکنولوژیک، بحث مشروعیت درآمدها را پیچیده تر کرده است. در حوزه فقه، فقدان متون جدید و فتاوی محور بر دارایی های دیجیتال باعث شده که فقیهان نیازمند اجتهادی پویا باشند تا بتوانند به پرسش های نوظهور پاسخ دهند. از سوی دیگر، حقوق کیفری با مجازات های سخت گیرانه در قبال قمار، اما بدون تمهید مقررات حمایتی برای معاملات الکترونیک شفاف، همزمان در نقش پادرس و بازدارنده ایفای وظیفه می کند، تحلیل های موردی نشان داد که تنها با تکیه بر توان فنی و سطح شفافیت الگوریتمی نمی توان صحت شرعی و قانونی تمامی پلتفرم ها را تضمین نمود؛ بلکه لازم است هر بازی به شکل مستند مورد ممیزی فقهی و حقوقی قرار گیرد. بنابراین، جمع بندی استدلال ها 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 شرط بندی مبهم عملاً آن را در زمره قمار یا شبه قمار قرار می دهد.

این پژوهش نشان داد که بدون تنظیم‌گری هوشمندانه و تدوین چارچوب قانونی-فقهی 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 ساز و کاری برای ممیزی موردی پلتفرم‌ها و صدور مجوز فعالیت براساس انطباق با اصول فقهی و ضوابط حقوقی احساس می‌شود.

۶-۱) 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 درآمدی 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 همه جانبه، 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، فتاوی‌های 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 فتاوی‌های 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 اندیشه‌های 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

۱- فارسی

مقالات:

کاتب، ح. (۱۴۰۰). حقوق رمزارزها در ایران. فصلنامه مطالعات حقوقی و فناوری اطلاعات 65-45، 6(1)، 8(2)، رضایی، م. (۱۳۹۹). بررسی فقهی معاملات در فضای مجازی. فصلنامه پژوهش‌های فقه معاصر 85-65، 8(2)،

کتاب‌ها و منابع فقهی/حقوقی:

احمدی، م. (۱۳۸۹). حقوق تطبیقی قمار و بازی‌های دیجیتال. تهران: انتشارات دانشگاه شهید بهشتی.
آذری، م. (۱۳۹۷). اقتصاد بازی‌های دیجیتال و درآمدزایی از طریق بازی. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
انصاری، شیخ مرتضی. (بی‌تا). مکاسب. قم: مکتبه آیت‌الله المرعشی النجفی.
انصاری، شیخ. (بی‌تا). مکاسب محرمه. قم: دفتر نشر فرهنگ اسلامی.
بجنوردی، م. (۱۳۷۷). القواعد الفقهیه، ج ۲. قم: دارالفکر.
بجنوردی، م. (۱۳۷۷). فقه معاملات و حقوق اسلامی. تهران: دانشگاه امام صادق (ع).
خلیلیان، ع. (۱۳۸۹). حقوق تجارت الکترونیک و مالکیت دیجیتال. تهران: انتشارات میزان.
خانلری، س. (۱۳۸۹). فقه و اقتصاد دیجیتال. تهران: موسسه پژوهش‌های اسلامی.
جعفری لنگرودی، ح. (۱۳۹۳). فقه معاملات و قراردادهای نوین. قم: دفتر نشر معارف.
کاتب، س. (۱۴۰۰). حقوق فضای مجازی و دارایی‌های دیجیتال در ایران. تهران: نشر عدالت.
موسوی، م. (۱۳۹۸). فقه معاملات دیجیتال. تهران: پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی.
موسوی، ع. (۱۳۹۸). فقه معاملات در فضای مجازی. تهران: انتشارات پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.
موسوی، سید حسین (۱۳۹۸). فقه معاملات نوپدید با تأکید بر فضای مجازی. تهران: انتشارات سمت.
موسوی تبریزی، ر. (۱۳۹۷). حقوق الکترونیک و مالکیت دیجیتال. تهران: نشر عدالت.
رضایی، ع. (۱۳۹۹). قمار و بازی‌های آنلاین از منظر فقه. قم: انتشارات مدرسه فقهات.
رضایی، ک. (۱۳۹۹). قمار و بازی‌های رایانه‌ای از منظر فقه امامیه. تهران: انتشارات پژوهشکده فقه و حقوق.
خدایبخی، م. (۱۳۹۲). بررسی فقهی معاملات نوپدید در فضای مجازی. تهران: پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.
طهماسبی، م. (۱۳۹۸). بررسی شفافیت و مالکیت در بازی‌های دیجیتال. تهران: انتشارات دانشگاه صنعتی شریف.
فرصت، ف. (۱۳۹۷). جعبه‌های شانس و شبه‌قمار در بازی‌های دیجیتال. تهران: نشر پژوهش‌های اسلامی.
نیکومنش، ر. (۱۳۹۶). اقتصاد دیجیتال و بازی‌های P2E. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

- مهدوی، ج. (۱۳۹۹). *تجزیه و تحلیل ریسک در بازی‌های دیجیتال*. تهران: انتشارات علمی.
- کاظمی، ح. (۱۳۹۵). *تحلیل فقهی و حقوقی شرط‌بندی مالی در بازی‌ها*. تهران: انتشارات پژوهشی.
- مطهری، م. (۱۳۷۸). *اخلاق و اقتصاد اسلامی*. تهران: انتشارات صدرا.
- سجادی، ح. (۱۳۹۸). *حقوق قراردادهای الکترونیکی و عقود الحاقی*. تهران: نشر میزان.
- سبحانی، ج. (۱۳۹۱). *مبانی فقهی حقوق خصوصی اسلام*. قم: مؤسسه امام صادق(ع).
- سبحانی، ج. (۱۳۹۱). *فقه و حقوق اقتصادی اسلام*. قم: نشر مؤسسه امام صادق(ع).
- سبحانی، ج. (۱۳۹۱). *فقه معاملات اسلامی*. تهران: انتشارات معارف اسلامی.
- صدوق، ش. (۱۴۱۳ق). *عیون اخبار الرضا*. قم: مؤسسه آل‌البیت.
- صدوق، م. ب. ع. (۱۴۱۳ق). *من لا یحضره الفقیه*. ج ۳. قم: مؤسسه النشر الاسلامی.
- جزایری، ا. (۱۴۱۶ق). *فقه معاملات اسلامی*. قم: دفتر نشر معارف اسلامی.
- جزایری، م. ت. (۱۴۱۶ق). *الفقه علی المذاهب الخمسه*. ج ۲. قم: دارالفکر.
- عاملی، ج. م. ح. (۱۴۱۹ق). *جامع الفقه*. قم: انتشارات اسلامی.
- عاملی، م. ب. ح. (۱۴۱۹ق). *جواهر الکلام فی شرح شرایع الاسلام*. ج ۱۲. بیروت: دار احیاء التراث العربی.
- کاظمی، ر. (۱۳۹۹). *حقوق قراردادهای الکترونیکی و حمایت از مصرف‌کننده*. تهران: انتشارات میزان. ص. ۱۰.
- قاسمی، ر. (۱۴۰۰). *چالش‌های حقوقی رمزارزها و دارایی‌های دیجیتال*. تهران: انتشارات دانش حقوق.
- محمدی، ع. (۱۳۹۸). *حقوق مصرف‌کننده در فضای دیجیتال*. تهران: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی.
- محمدی، ع. (۱۳۹۸). *حقوق مصرف‌کننده در فضای دیجیتال*. تهران: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی. ص. ۲۱.
- نائینی، م. ح. (۱۳۸۸). *منیة الطالب فی شرح المکاسب*. قم: دارالفکر الاسلامی.
- نائینی، م. (۱۳۸۸). *اصول فقه و قواعد مالیت*. قم: انتشارات فقهی قم.
- نائینی، م. (۱۳۸۸). *فقه معاملات*. تهران: مؤسسه مطبوعاتی نائینی.
- نجات‌زادگان، س. (۱۴۰۱). *قراردادهای هوشمند و مالکیت دیجیتال*. تهران: نشر عدالت. ص. ۳۲.
- نیکبخت، س. (۱۴۰۰). *مالکیت و حقوق دیجیتال در فضای مجازی*. تهران: انتشارات عدالت.

قوانین و نظریه‌ها:

- شورای نگهبان. (۱۳۷۵). *نظریه مشورتی شماره ۲۳۲۰*. تهران: شورای نگهبان.
- قانون حمایت از حقوق مصرف‌کننده. (۱۳۹۵). تهران: مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی.
- قانون جدید بانک مرکزی جمهوری اسلامی ایران. (۱۴۰۲). تهران: بانک مرکزی.
- قانون تجارت الکترونیک. (۱۳۸۲). مصوب مجلس شورای اسلامی. تهران: مرکز پژوهش‌های مجلس.
- قانون تجارت الکترونیک. (۱۳۸۲). تهران: سازمان ثبت اسناد و املاک کشور.
- قانون مجازات اسلامی. (۱۳۹۲). مصوب مجلس شورای اسلامی. تهران: مرکز پژوهش‌های مجلس.
- قانون مدنی جمهوری اسلامی ایران. (۱۳۷۰). مصوب مجلس شورای اسلامی. تهران.

۲- غیر فارسی

- 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
- Hamari, J. (2020). Play-to-Earn gaming: Motivations and economic implications. *Games and Culture*, 15(3), 231–250

- Hamari, J., Sjöblom, M. (2017). Monetization of digital games: Economic mechanics and user motivation. *Games and Culture*, 12(2), 123–145
- Hamari, J., Sjöblom, M. (2017). The rise of digital gaming economies. *Internet Research*, 27(5), 122–142
- Jiang, X., Min, S., Fan, L., & Tao, W. (2022). *Towards Understanding Player Behavior in Blockchain Games*. *IEEE Transactions on Games*, 14(2), 78-91.
- 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.
- Kim, J., et al. (2023). *Tokenomics Design and Economic Sustainability in P2E Games*. *Blockchain in Gaming Journal*, 7(1), 15-33.
- Nadini, M., Alessandretti, L., Di Giacinto, F., Martino, M., Baronchelli, A. (2021). Mapping the NFT ecosystem: Ownership, value, and market structure. *Scientific Reports*, 11(1), 208–225
- Nadini, M., et al. (2021). Mapping the NFT revolution: Market trends, trade networks, and visual features. *Scientific Reports*, 11, 20902–20918
- 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. ISBN: 978-1101980156.
- Yu, Y., Zhang, Q., Chen, L., & Fang, Y. (2022). *Decentralized Governance and Token Economy in Blockchain Gaming*. *International Journal of Game Studies*, 10(4), 101-120.
- Yu, Y., Zhang, Q., Chen, L., & Fang, Y. (2022). *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., Wang, X., Li, H. (2022). Cryptogaming and digital assets: Emerging legal frameworks. *Journal of Financial Technology*, 3(1), 12–29
- Zhao, Y., et al. (2022). Blockchain-driven digital economies in gaming. *International Journal of Game Studies*, 15, 10–115

Extended Abstract

This research investigates the jurisprudential and legal aspects of income generation through digital games, with a particular focus on the Play-to-Earn (P2E) model. The study employs a descriptive–analytical approach and relies on primary Islamic jurisprudence sources, Iranian legal provisions, specialized academic articles, and technical documentation of digital games. Additionally, practical examples of P2E games are analyzed to examine their legal and jurisprudential status. With the proliferation of digital technologies and the growing penetration of the internet into everyday life, traditional modes of income generation and economic interaction have undergone profound transformations. The emergence of the digital economy has introduced concepts such as virtual assets, digital ownership, and decentralized markets into both economic and legal discourse. Within this context, the digital gaming industry, once predominantly viewed as a form of entertainment, has evolved into a platform for economic activity, investment, and even employment. One of the most prominent manifestations of this transformation is the P2E model, which enables players to earn real-world income through active participation, task completion, skill enhancement, or ownership of in-game digital assets.

The P2E model combines entertainment, competition, and revenue generation and has emerged through technologies such as blockchain, cryptocurrencies, and non-fungible tokens (NFTs). Players can own in-game items, characters, virtual lands, or tokens as digital assets and trade them in secondary markets. Because ownership is recorded on the blockchain, these assets are transparent, traceable, immutable, and freely transferable across users worldwide. Consequently, the boundary between recreational and economic activity has become blurred, elevating gaming from a purely entertaining experience to a full-fledged economic activity.

The technological developments and emergence of virtual assets have posed challenges to traditional jurisprudence and law. Addressing these challenges requires dynamic *ijtihad*, comparative analysis with other legal systems, and a thorough understanding of information technology. This blurred boundary between entertainment and economy also raises profound jurisprudential and legal questions. In Shia jurisprudence, the legitimacy of any economic activity is contingent upon adherence to principles such as the permissibility of the subject matter, the validity of the contract, avoidance of excessive uncertainty (*gharar*) or gambling, and compliance with the conditions of lawful sale and exchange. Accordingly, the first critical question is whether in-game digital items—despite their intangible and virtual nature—can be considered "property" (*maal*). Juridical recognition of these assets depends on their compliance with conditions of lawful benefit, legitimate ownership, and societal recognition. If these conditions are met, such assets can be subject to contracts like sale, lease, or exchange; otherwise, transactions involving them would lack jurisprudential validity.

A second key issue concerns the nature of income generated from P2E games in relation to gambling. Many P2E games require players to pay fees for entry, acquisition of items, or enhancement of chances, while the game outcomes may depend on probabilistic events. In such cases, the economic model may resemble gambling or involve excessive uncertainty (*gharar*). Islamic jurisprudence considers gambling a

prohibited form of entertainment that results in waste of wealth and unregulated risk-taking. Hence, determining whether P2E games rely primarily on skill or chance is essential for assessing their jurisprudential legitimacy.

From the perspective of Iranian law, the status of such digital assets and transactions remains ambiguous. Legislators have yet to provide a clear definition of “virtual asset” or “digital currency,” and there are no specific regulations for in-game transactions or crypto-based markets. The absence of clear regulations exposes users—especially adolescents and young adults—to potential financial, legal, and psychological risks. The structural differences among games in terms of skill, chance, competition, and financial incentives necessitate case-by-case analysis and tailored jurisprudential assessments. Although some scattered directives exist regarding cryptocurrency mining or unauthorized transactions, comprehensive regulation of P2E games that combine recreational and economic functions is lacking. This legal vacuum creates uncertainty for users, investors, and game developers.

Jurisprudentially and legally, examining the ownership, legitimacy, and economic function of digital assets in games requires an interdisciplinary perspective. Traditional jurisprudence of transactions revolves around tangible property and assets; however, in the digital space, one encounters intangible phenomena existing solely as encrypted data on decentralized networks. Therefore, several key questions arise:

- Can digital data or tokens constitute true ownership under Shia jurisprudence?
- Is user-based perceived value sufficient to establish property status?
- Does participation in games with probabilistic wins and losses amount to gambling?

Globally, many countries are developing regulations to govern P2E markets. Some treat these games under the framework of the “digital micro-economy,” while others classify them as “tradeable virtual assets.” In the Islamic world, particularly Iran, research in this domain remains nascent, with jurisprudential literature largely confined to general discussions of technology and cyberspace.

This study seeks to fill this gap by analyzing P2E games through the lens of Shia jurisprudence and Iranian law. The central research questions include:

1. Are in-game digital assets recognized as property under Shia jurisprudence?
2. Does the income-generating mechanism of P2E games comply with the principles of Islamic transactions, or does it fall under gambling and invalid contracts?
3. If property status is confirmed, what conditions must be met to ensure the legitimacy of related transactions?
4. What jurisprudential and legal framework could underpin the intelligent regulation of this emerging field?

The research offers several innovative contributions:

1. **Novelty of the topic:** P2E games, especially post-2019 titles like Axie Infinity, are globally prominent but remain underexplored in Iran.
2. **Interdisciplinary approach:** The study integrates Shia jurisprudence, digital law, and digital economics.
3. **Focus on real-world examples:** Unlike prior theoretical studies, this research analyzes practical cases of P2E games and uses technical data to determine transaction structures.
4. **Policy relevance:** Findings provide a basis for intelligent regulatory frameworks in Iran’s digital gaming economy.

Methodologically, the study employs a descriptive–analytical approach, drawing upon primary Shia jurisprudential texts (including *Makasib*, *Tahrir al-Wasilah*, and *Jawahir al-Kalam*), Iranian legal literature, international academic articles, and technical analysis of selected P2E games. The results can enhance awareness among users and developers and inform the development of clear regulations aligned with Sharia and Iranian law. Additionally, findings can guide national policies on digital economy governance and cyberspace regulation.

Ultimately, the study emphasizes the necessity of dynamic and comparative jurisprudential reasoning—an *ijtihad* that neither remains confined to traditional frameworks nor ignores Shia principles—thereby

reconciling the originality of Islamic jurisprudence with the demands of digital economies and emerging P2E models.

آماده انتشار مجله پژوهش های فقهی مسائل مستحدثه