

ابعاد حقوقی بازی‌های تلگرامی؛ مطالعه موردی بازی همستر کامبت

محمدهادی جواهر کلام*

فرشید قدیم‌خانی**

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۳/۰۸

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱۱/۲۰

چکیده

در این مقاله ابعاد حقوقی بازی‌های تلگرامی و به‌طور خاص بازی همستر کامبت با روش تحقیق توصیفی تحلیلی و با هدف بررسی چالش‌هایی نظیر مشروعیت و مالیت سکه‌های به‌دست آمده از بازی و شناسایی رویکرد قانون‌گذار نسبت به این بازی‌ها مورد بررسی قرار گرفته است. پرسش اصلی این است که با توجه به نظام حقوقی ایران، ماهیت حقوقی استخراج (تولید سکه) در سبک جدید بازی‌های تلگرامی چیست؟ وانگهی، آیا سکه‌های به‌دست‌آمده از این قبیل بازی‌ها در بازه زمانی پیش از عرضه دارای مالیت هستند و اساساً آیا مفاهیمی چون غرر و قمار در این بازی‌ها و سکه‌های به‌دست‌آمده مطرح و جاری می‌شود؟ نتایج پژوهش حاکی از آن است که استخراج (تولید سکه) در این قبیل بازی‌ها با حیازت مباحات هم‌خوانی دارد؛ هرچند ایجاد نهاد حقوقی جدید به‌نظر نویسندگان شایسته‌تر است. به‌علاوه، ضمن رد قمار و غرری بودن این بازی‌ها با توجه به بُعد هدفمندی در بازیکنان، مالیت سکه‌های به‌دست‌آمده در پرتو نظام حقوقی ایران محرز شناخته شد.

کلیدواژه‌گان:

بازی‌های تلگرامی، همستر کامبت، رمز ارز، مالیت، غرر.

* استادیار، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران.

** دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران (نویسنده مسئول)
ghadimkhani_f@atu.ac.ir



Copyright: ©2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

مقدمه

در عصر کنونی، توسعه فناوری‌های دیجیتال و گسترش شبکه‌های اجتماعی موجب شکل‌گیری پدیده‌های نوظهوری شده است که برخی از آنها چالش‌های جدیدی را در حوزه‌های مختلف، به‌ویژه در زمینه حقوق ایجاد کرده‌اند. یکی از این پدیده‌ها، بازی‌های آنلاین و به‌طور خاص، بازی‌های تلگرامی است که به دلیل ماهیت نوین و ویژگی‌های خاص خود، نیازمند بررسی‌های دقیق در ابعاد گوناگون‌اند.

بازی‌های تلگرامی، ازجمله همستر کامبت، با بهره‌گیری از فناوری‌های پیشرفته و تعاملات مالی مبتنی بر ارزهای دیجیتال، بستری برای ایجاد تعاملات اقتصادی و اجتماعی فراهم کرده‌اند. این تعاملات از منظر حقوقی مسائل متعددی را مطرح کرده است. ازجمله این مسائل می‌توان به مشروعیت فعالیت‌های مرتبط، تطابق آنها با اصول و قواعد حقوقی، و نحوه تنظیم و مدیریت آنها در چارچوب حقوق ملی و الزامات بین‌المللی اشاره کرد. علاوه بر این، برخی از چالش‌های حقوقی همچون مالیت سکه‌های دیجیتال، وجود عناصر غرر و قمار در این بازی‌ها، و مخاطراتی مانند پول‌شویی و نقص قوانین مالیاتی، پرسش‌هایی را برانگیخته است که نیازمند بررسی عمیق حقوقی‌اند.

به‌ویژه در کشور ما، خرید و فروش گسترده سکه‌های دیجیتال در بستر این بازی‌ها و معامله آنها در قبال دارایی‌های مشهود، توجهات زیادی را به خود جلب کرده است. برای مثال، فروش چهارصد میلیون سکه بازی همستر کامبت در ازای یک‌دستگاه خودروی ۲۰۶ نشان‌دهنده ابعاد اقتصادی این بازی‌ها و ضرورت واکاوی جنبه‌های حقوقی آنهاست. همچنین، ماهیت مبهم استخراج (تولید سکه) و تعیین مالکیت دارایی‌های دیجیتال در این سبک از بازی‌ها موجب بروز تردیدها و ابهاماتی شده است.

باتوجه به این چالش‌ها، پژوهش حاضر در پی آن است که با تحلیل ابعاد حقوقی بازی‌های تلگرامی، چارچوبی روشن برای مسائل مطرح‌شده ارائه دهد. پرسش‌های اصلی این پژوهش عبارت‌اند از: ماهیت حقوقی استخراج (تولید) سکه در این قبیل بازی‌ها چیست؟ آیا سکه‌های به‌دست‌آمده در بازه زمانی آغاز بازی تا عرضه در بازار دارای مالیت‌اند؟ آیا این بازی‌ها از منظر شرعی و قانونی محل اشکال‌اند و مفاهیمی چون غرر و قمار در آنها جاری است یا خیر؟

به‌منظور پاسخ به این پرسش‌ها، این مقاله ابتدا تاریخچه‌ای از بازی‌های آنلاین و بازی‌های تلگرامی جدید را بررسی می‌کند (بخش نخست). سپس در بخش دوم، ماهیت حقوقی عملیات تولید یا استخراج سکه در این بازی‌ها را تحلیل می‌کند و در بخش سوم، به‌چالش‌های مربوط به مالیت و امکان سنجی تطبیق قواعد مال آتی بر سکه‌های به‌دست آمده می‌پردازد. در نهایت در بخش چهارم، مسئله قمار و غرری بودن این بازی‌ها مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

از حیث پیشینه تحقیق، اگرچه تاکنون پژوهش‌هایی در زمینه ابعاد مختلف رمزارزها انجام شده است، عنوان پژوهش حاضر برای نخستین بار مطرح شد و مورد مشابهی یافت نشد. لذا این مطالعه می‌تواند به‌عنوان یک پژوهش نوآورانه در حوزه حقوق بازی‌های آنلاین، تعاملات دیجیتال و رمزارزها تلقی شود.

۱. سیر تحول بازی‌ها و موقعیت بازی‌های تلگرامی

۱.۱. سیر تحول بازی‌ها و ترکیب آنها با رمزارزها

در گذشته، بازی‌ها به فعالیت‌های فیزیکی ساده و رایگان محدود می‌شدند؛ اما انقلاب رایانه و اینترنت (۱۹۴۰-۱۹۹۱) زمینه‌ساز تحول بازی‌های ویدئویی شد. با ظهور کنسول‌های بازی در ۱۹۷۲، صنعت بازی از سرگرمی فراتر رفت و جنبه تجاری یافت. جنبه تجاری بازی‌ها محدود به توسعه‌دهندگان آنها نبود؛ به‌طوری‌که ایجاد نخستین مراکز بازی - گیم‌نت‌ها در دهه ۸۰ به دلیل محدودیت دسترسی به بازی‌ها شکل گرفتند، اما با گسترش رایانه‌های شخصی، بازی‌ها وارد خانه‌ها شدند. اما این به معنی نقطه پایان بازی‌های ویدئویی نبود؛ رواج بازی‌های ویدئویی باعث شد تا افراد به فکر کسب درآمد از آن برآیند. در واقع، علاوه بر توسعه‌دهندگان بازی‌ها و مالکین گیم‌نت‌ها، افراد با ضبط بازی کردن خود و انتشار آن در شبکه‌های مجازی به کسب درآمد پرداختند. امروزه هزاران صفحه منتسب به بازیکنان در شبکه‌های مجازی موجود است که با انتشار ویدئو بازی‌های خود، میلیون‌ها مخاطب را جذب، و از این طریق کسب درآمد می‌کنند (استریمینگ). خرید و فروش اکانت‌های بازی نیز وجهه دیگری از کسب درآمد بود. مروری بر پنج دهه بازی‌های ویدئویی نشان می‌دهد که این دسته از بازی‌ها از سرگرمی صرف به صنعت، شغل و پدیده اجتماعی فراگیری تبدیل شده است. جامعه ایرانی نیز همگام با این تحول در عرصه بازی‌ها، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، در حرکت بوده است؛ به گونه‌ای که طبق آخرین پیمایش بنیاد

ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۰، برآورد شده است که از بین ۸۴ میلیون ایرانی، ۳۴ میلیون نفر روی مجموع پلتفرم‌ها بازی انجام می‌دهند.

رواج گوشی‌های هوشمند تحول بازی‌ها را شتاب داد. توسعه‌دهندگان با ارائه نسخه‌های موبایلی، دسترسی به بازی‌ها را گسترده‌تر کردند. در سال‌های اخیر، بازی‌های موبایلی رشد چشمگیری داشته‌اند و نسبت به رایانه و کنسول، کاربران بیشتری را جذب کرده‌اند. این رشد با افزایش در دسترس بودن دستگاه‌های تلفن همراه، افزایش پلتفرم‌های بازی سازگار با موبایل و محبوبیت فزاینده بازی‌های تلفن همراه عجین بوده است. پیش‌بینی شده است که درآمد بخش بازی‌های موبایلی از ۳۱۵/۹۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۳ به ۴۱۹/۷۰ میلیارد دلار تا سال ۲۰۲۷ افزایش یابد و تعداد کاربران به ۲/۳۲ میلیارد نفر برسد.^۱

رمزارزها به عنوان جدیدترین مرحله در سیر تکوین پول،^۲ در سال‌های ۲۰۰۷-۲۰۰۸ میلادی به عرصه فناوری معرفی شدند و تحولات گسترده‌ای را در حوزه‌های اقتصاد، پول، بانکداری، مالیات و موارد مشابه به همراه آوردند. با انتشار اولین وایت‌پیپر^۳ در دنیای رمزارز توسط ساتوشی ناکاماتو در سال ۲۰۰۸ و معرفی بیت‌کوین و سازوکارهای آن، این فناوری یک سال بعد به طور رسمی وارد جریان عمومی شد و دیری نپایید که رمزارز در جوامع، شناخته و دولت‌ها در جهت شناخت دقیق، پیش‌بینی، تقنین و تنظیم‌گری آن اقداماتی را در دستور کار خود قرار دادند. اولین سابقه بررسی دقیق به سال ۲۰۱۱ بازمی‌گردد که شبکه جرایم مالی آمریکا به مقررات‌گذاری کار مراکز مبادله بیت‌کوین پرداخت.^۴ به رغم تلاش دولت‌ها در شناخت این پدیده نوظهور، هنوز اجماع بین‌المللی برای ارائه تعریفی واحد از این مفهوم ارائه نشده است. یکی از دلایل این امر به تفاوت رویکرد کشورها در مورد ماهیت رمزارزها برمی‌گردد.^۵ پیشرفت فناوری در کشورها با

۱. مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال - دایرک، «پیمایش ملی بازیکنان بازی‌های دیجیتال»، ۱۴۰۰.
 ۲. خواجوی، اصغر و سید مرتضی قاسم‌زاده، «ماهیت فقهی و حقوقی رمزارز اتریوم (اتر)»، معرفت/اقتصاد/اسلامی، ش ۲۶، ۱۴۰۱، صص ۱۶۷-۱۸۲.
 ۳. وایت‌پیپر- White Paper که نام دیگر آن سفیدنامه است، به سندی اطلاق می‌شود که توضیحی جامع از یک پروژه غیرمتمرکز در آن ارائه می‌شود. برای مطالعه بیشتر: Arzdigital.com/what-is-white-paper.
 ۴. مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی، «سیاست‌گذاری کشورهای آمریکا، چین و آلمان در زمینه ابزارهای مالی دیجیتال: جدید مانند بیت‌کوین»، شماره مسلسل ۲۸۰۱۳۶۹۱.
 ۵. امام، علیرضا، علی زارع و علی تقی خانی، «تبیین ماهیت فقهی و حقوقی استخراج و بیع رمزارزها در حقوق ایران»، ماهنامه علمی جامعه شناسی سیاسی/ایران، ش ۴، ۱۴۰۱، صص ۲۸۹-۴۰۶.

شناخت این پدیده رابطه مستقیمی دارد؛ به‌صورتی که کشورهای آمریکایی و اروپایی زودتر از سایر کشورها درگیر مسائل تقنینی آن شدند. اینکه اولین مصوبه در مورد رمزارزها در ایران^۱ در سال ۱۳۹۶ (۲۰۱۷ میلادی) بوده است، به‌وضوح بر این امر اشاره دارد. امروزه بازار رمزارزها به‌رغم وجود برخی چالش‌ها، حجم زیادی از مسائل و چالش‌های پولی-بانکی، مالیاتی، تقنینی و... را به‌وجود آورده است. تا ۲۳ دسامبر ۲۰۲۳، تعداد ۱۱۷۰۷ در بازار ارزهای دیجیتال وجود داشته و ارزش کل این بازار در سال ۲۰۲۳ به میزان ۱/۶۶ تریلیون دلار رسیده است.^۲ بنابراین می‌توان اظهار داشت که دنیای ارزهای دیجیتال به‌پدیده‌ای فراگیر تبدیل شده است. در کنار بازار خریدوفروش رمزارزها، استخراج یا ماین کردن^۳ آنها نیز از موضوعات بعدی بود. استخراج از طریق انجام برخی معادلات ریاضی که رایانه آن را انجام می‌داد و تأثیر آن بر امنیت شبکه است- صورت می‌گیرد. بدین ترتیب، امکانی فراهم آمده بود تا بدون نیاز به‌صرف هزینه خرید، افراد به‌رمزارزها دست یابند. به‌رغم به‌وجود آمدن مشکلات جدید ناشی از استخراج نظیر گسترش موارد کلاهبرداری^۴، مصرف بالای برق و ورود دولت‌ها در جهت کنترل امر، استخراج رمزارزها به‌یکی از مهم‌ترین منابع درآمدی در کشورهای با اقتصاد ضعیف تبدیل شده است.

اما این تحولات پایان راه نبود؛ ترکیب بازی‌ها و رمزارز یکی دیگر از اتفاقات مهیج بعدی بود. اقتصاد و ارزش بالای بازار رمزارزها و محبوبیت بازی‌های ویدئویی باعث شد تا نوع جدیدی از بازی‌ها پا به عرصه وجود بگذارند که با انجام بازی و مأموریت‌های آن، امکان دریافت مستقیم و غیرمستقیم رمزارز فراهم شود. بدین ترتیب، شاهد تغییر مفهوم پول یا سکه در بازی‌ها بودیم؛ بدین صورت که سکه، پول، الماس یا هر شکل دیگری از چیزی که درون بازی‌ها مفهوم پول را می‌رساند، در ابتدا کاربرد درون بازی داشت. این ارزها غیرقابل تبدیل بوده و به‌هیچ‌عنوان امکان تبدیل به پول‌های بانکی را نداشتند.^۱ به‌عبارت دیگر، همان‌طور که در گزارش بانک مرکزی اتحادیه اروپا در سال ۲۰۱۲ آمده و در سال ۲۰۱۵ نیز مجدد تکرار شده است، این ارزها [به‌طور

۱. مصوبه مورخ ۱۳۹۶/۱۰/۹ شورای عالی مبارزه با پول‌شویی.

۲. آمار و ارقام صنعت ارزهای دیجیتال در سال ۲۰۲۳؛ قابل دسترسی در وب‌سایت: www.bitpin.ir

3. Mining

۴. برای مثال ر.ک: <https://sarmayex.com/college/mining/scam-in-the-name-of-free-bitcoin-mining>

۱. خادمان، محمود، ابوطالب کوشا و فاطمه نوری، «شناسایی ماهیت حقوقی رمزارزها با تحلیل ساختاری آن‌ها در نظام حقوقی ایران»، مجله حقوقی دادگستری، د ۸۵، ش ۱۱۵، ۱۴۰۰، صص ۳۴۹-۳۷۲.

کلی] در فضای مجازی (معمولاً بازی) در گردش‌اند؛ یعنی همان‌جا تولید و همان‌جا هم مصرف می‌شوند.^۱ امروزه نیز در برخی از بازی‌ها شاهد این قسم از دارایی‌ها هستیم. به تدریج امکان خرید سکه‌های بازی با پول واقعی فراهم آمد که در واقع با پرداخت پول واقعی، مقداری سکه درون بازی به کاربر تعلق می‌رفت. این امر با چالش‌های جدی فقهی - حقوقی نیز روبه‌رو بوده و هستند: به عنوان مثال، یکی از مفاهیم رایج در حقوق ایران، مفهوم غرر است که در پرتوی آن، خرید سکه درون بازی را فارغ از کاربرد آن، تحت الشعاع قرار می‌دهد. مالیت این نوع سکه‌ها نیز در سایه ادبیات فقهی - حقوقی از جمله «نسبیت مالیت» از موضوعات دیگری است که بررسی آن، مجال دیگری را می‌طلبد. در ادامه تحولات انواع پول در بازی‌ها، امکان کسب رایگان آنها با انجام بازی و مأموریت و قابلیت تبدیل آنها به رمزارزها واقعی که مالیت داشته و هر آن قابل تبدیل به پول واقعی است، در نوع خود توجهات زیادی را جلب کرد.

نقطه نهایی این تحولات جایی بود که بازی مستقیماً یک نوع رمزارز را که در بازار نیز خرید و فروش می‌شود در ازای انجام مأموریت‌های مختلف به کاربر می‌داد. از این نوع بازی‌ها تحت عنوان بازی‌های «بازی کن تا به دست بیاری» یا P2E که مخفف Play to Earn است، شناخته می‌شوند. بازی‌های P2E مدلی از کسب و کارند که براساس فناوری بلاک‌چین کار می‌کنند و به زبان ساده، بازیکنان می‌توانند در این سبک از بازی‌ها به سرگرمی پرداخته، ارز دیجیتال کسب کنند.^۲ این سبک از بازی با ترکیب سرگرمی و درآمدزایی، نه تنها موجب تغییر در صنعت بازی‌ها شده که به عنوان یکی از پیش‌ران‌های اقتصاد دیجیتال در آینده نزدیک نیز مطرح شده و مطمئناً در آینده نه‌چندان دور، نقش مهمی را در تحولات اقتصادی دنیای دیجیتال ایفا خواهد کرد. از انواع این بازی‌ها می‌توان به Axie Infinity، Sand Box، Decentraland و Splinterlands اشاره کرد. درآمد حاصل از این بازی‌ها باعث شده تا بسیاری از افراد در سرتاسر جهان به این سبک روی بیاورند. برای مثال، در Axie Infinity بازیکن قادر خواهد بود روزانه تعداد ۲۰۰ عدد سکه بازی را کسب کند که این سکه در فروردین ۱۴۰۳ معادل ۰/۳۹ دلار ارزش

۱. خداوردی آرش، حسین، محمد رضوی و مهدی منتظر، «آسیب‌شناسی حقوقی تنظیم‌گری دولت در حوزه رمزارزها»، فصلنامه علمی پژوهش‌های نوین حقوق اداری، ش ۱۴، ۱۴۰۲، صص ۶۷-۸۸.

۲. بازی Play to Earn چیست؟ همه‌چیز درباره کسب درآمد با بازی کردن؛ قابل دسترسی در: www.bit24.cash

داشته است.^۱ بی‌دلیل نیست که برخی پژوهشگران اعتقاد دارد بازی‌های P2E مرزهای بین بازی و تجارت را محو می‌کند.^۲

۱.۲. موقعیت بازی‌های تلگرامی

تلگرام، پیام‌رسانی که در ۲۰۱۳ راه‌اندازی شد، در ۱۴ آگوست ۲۰۲۴ به یک میلیارد کاربر رسید که ۴۲ درصد رشد سالانه داشت و در ۲۰۲۳ رتبه دهم شبکه‌های اجتماعی را کسب کرد. این امر باعث شده تا توسعه‌دهندگان آن، برای ارتقا و ارائه خدمات بیشتر برنامه‌ریزی و آن را از یک پیام‌رسان صرف به یک ابراپلیکیشن کاربردی تبدیل کنند. افزودن کیف پول ارز دیجیتال به تلگرام در سال‌های ۲۰۲۲ و ۲۰۲۳ را می‌توان یکی از این اقدامات دانست.

در ژانویه ۲۰۲۴ (دی ۱۴۰۲) تلگرام بازی جدیدی به نام نات‌کوین معرفی کرد.^۳ شیوه بازی به این صورت بود که کاربر با کلیک کردن بر روی یک آیکن سکه که در صفحه نخست بازی تعبیه شده بود، سکه درون بازی دریافت می‌کرد. به‌رغم آنکه از میزان اعتبار این بازی اطلاعاتی در دست نبود و به‌نوعی استراتژی توسعه‌دهندگان بر عدم افشای اطلاعات استوار بود، این بازی به‌سرعت به محبوبیت زیادی بین کاربران تلگرامی رسید؛ به‌طوری‌که در سه‌ماهه اول، ۳۵ میلیون نفر مشغول به این بازی شدند.^۴ رویکرد کاربران ایرانی تلگرام نسبت به نات‌کوین تحت تأثیر دو نظر بود: نظر نخست، بر بی‌فایده بودن این نوع بازی تأکید می‌کرد و عمده دلایل خود را متوجه اشاراتی از توسعه‌دهندگان استوار کرده بودند. بازی به‌گونه‌ای طراحی شده بود که پیش از ورود به بازی، یک پیام تحت عنوان «شاید هیچ چیز نباشد - probably nothing» توجه را به خود جلب می‌کرد. نظر دوم، باتوجه به حمایت برخی صرافی‌ها و اشخاص، بر آینده درخشان این نوع بازی و طبیعتاً رمزارز بودن آن اشاره می‌کرد. اردیبهشت ۱۴۰۳ نات‌کوین به‌عنوان یک توکن در صرافی‌ها عرضه و مورد خریدوفروش قرار گرفت.

۱. معرفی هفت روش برای کسب درآمد از بازی آکسی اینفینیتی؛ قابل دسترسی در: www.bttm.ir

2. Delfabbro, Paul, Delic, Amelia & King, Danil L., Understanding the mechanics and consumer risks associated with play-to-earn (P2E) gaming, *Journal of Behavioral Addictions*, Vol 11, No 3, 2022, pp. 716-726.

۳. نسخه اولیه این بازی در اواسط نوامبر ۲۰۲۳ (آبان ۱۴۰۲) راه‌اندازی شده است.

4. Notco.in

بدین ترتیب، دور از انتظار نبود که نات‌کوین به‌عنوان اولین بازی با قابلیت تبدیل سکه‌های به‌دست آمده به رمزارز با اقبال عمومی مواجه شود. پس از تحقق وعده تبدیل نات‌کوین به رمزارز، بسیاری از کاربران تلگرام تحت تأثیر عناصر روانی منتظر بازی‌های مشابه بودند تا «از قافله عقب نمانند». در این میان بازی جدید همستر کامبت^۱ در ۲۵ مارس ۲۰۲۴ (۶ فروردین ۱۴۰۳) در تلگرام معرفی و با استقبال گسترده کاربران روبه‌رو شد.

علت اصلی گرایش کاربران به بازی همستر کامبت را می‌توان پدیده فومو^۲ دانست. این اصطلاح مخفف از دست دادن است و به اضطرابی اشاره دارد که فرد به دلیل ترس از دست دادن فرصت، اغلب بدون تحلیل منطقی و تحت تأثیر عناصر روانی، اقدام به ورود به کاری می‌کند. در حوزه رمزارزها، فومو به معنای ورود شتاب‌زده به بازار، بدون تحقیقات کافی، صرفاً به دلیل ترس از عقب ماندن از دیگران است. این پدیده که از آن به‌عنوان «بلا‌ی جان معامله‌گران» یاد می‌شود، برابر مشاهدات عینی در گرایش کاربران ایرانی به این بازی نقش مؤثری داشته است.

این بازی، مشابه نات‌کوین، با سازوکاری ساده، اما بخش‌های متنوع‌تر معرفی شد که جذابیت آن را افزایش می‌داد. برخلاف نات‌کوین، کاربران با سکه‌های کسب‌شده کارتهایی می‌خریدند که سود ساعتی را افزایش می‌داد. همچنین، امکان جمع‌آوری خودکار سکه و مأموریت‌های جدید، پیچیدگی بازی را بیشتر کرد. طولانی شدن فرایند عرضه در بازار رمزارزها در کنار حمایت صرافی‌هایی نظیر Bingx و چهره‌هایی نظیر پاول دوروف، نقش مهمی در جلب توجه کاربران داشت. در نهایت توکن این بازی با نام HMSRT در ۲۶ سپتامبر ۲۰۲۴ (۵ مهر ۱۴۰۳) در صرافی‌ها لیست شد.

۲. ماهیت حقوقی استخراج (تولید سکه)

استخراج رمزارزها به‌عنوان روشی کم‌هزینه و در مواردی بی‌هزینه، محبوبیت زیادی میان فعالان این حوزه دارد. این فرایند به معنای تولید و تأیید تراکنش ارز رمزنگاری‌شده از طریق حل مسائل محاسباتی است که در قبال آن پاداش‌هایی به مشارکت‌کنندگان اعطا می‌شود.^۱ رویکرد

1. Hamster Kombat
 2. FOMO – Fear of Missing Out

۱. خواجوی، اصغر و سیدمرتضی، قاسم زاده، منبع پیشین، ص ۱۷۱.

دولت‌ها نسبت به استخراج رمزارزها بسته به شرایط متفاوت است: در بسیاری از کشورها این عمل قانونی است یا در نتیجه سکوت قوانین، حکم به بلامانع بودن آن می‌شود. آمریکا و بریتانیا را می‌توان از دسته نخست (قانونی بودن عملیات استخراج به‌رغم وجود برخی محدودیت‌ها نظیر لزوم پرداخت عوارض گمرکی، عوارض راه اندازی یا مالیات بر درآمد) دانست و امارات، کانادا و هند در دسته دوم (عدم وجود مقرره سلبی یا ایجابی) جای می‌گیرند.^۱ در مقابل، برخی کشورها با استناد به دلایلی، عملیات استخراج رمزارزها را ممنوع کردند و تحت مجازات‌های شدیدی قرار دادند. چین و قطر در این دسته قرار دارند.^۲ وضعیت استخراج رمزارزها در ایران تا زمان انتشار سند «چارچوب سیاست‌گذاری و تنظیم‌گری بانک مرکزی در حوزه رمپول‌ها» در آذر ۱۴۰۳، بر دسته‌ای از کشورهای مجاز منطبق می‌شد که درمورد آن مقرره‌ای، اعم از سلبی یا ایجابی، وجود ندارد. علی‌رغم عدم حمایت قانونی از مبادلاتی که با رمزارز انجام می‌شد (بند ۱ تصویب‌نامه مورخ ۱۳/۵/۱۳۹۸ هیئت وزیران)، باتوجه به شناسایی مراکز استخراج به‌عنوان واحد تولید صنعتی (بند ۶ تصویب‌نامه اخیر) و نیز تنظیم‌گری وزارت نیرو در زمینه تأمین برق مراکز استخراج (مصوبه مقررات تأمین برق مراکز استخراج رمزارزها- ۱۳۹۸/۱۸/۸ و اصلاحیه ۱۴۰۰/۱/۱۶ وزیر نیرو) این امکان وجود داشت که در پرتو اصل اباحه، حکم به بلامانع بودن عملیات استخراج در ایران نمود. ۱۳ آذر ۱۴۰۳ با تصویب و انتشار سند «چارچوب سیاست‌گذاری و تنظیم‌گری بانک مرکزی در حوزه رمپول‌ها» مصوب هیئت‌عالی بانک مرکزی، به‌طور رسمی رمپول‌ها مورد شناسایی قرار گرفت، لکن همچنان بانک مرکزی با اشاره به درجه بالای مخاطره و ریسک بازار، ضمن عدم توصیه فعالیت در این حوزه، عدم مسئولیت خود در قبال ضرر و زیان احتمالی کاربران را متذکر می‌شود.

گفتنی است که به‌رغم قانونی بودن استخراج رمزارزها در برخی از کشورها، تدابیری اتخاذ شده تا نظم عمومی نیز حفظ شود؛ مشکلات ناشی از مصرف بالای برق در استخراج جزو آن دسته از مسائل است که دولت‌ها در امر تنظیم‌گری مورد بررسی قرار داده‌اند. مجاز بودن

۱. لطفی، رضا، «چگونگی مواجهه کشورها با رمزارزهایی‌ها»، مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی، شماره مسلسل ۱۹۹۱۰-۱۴۰۳.

۲. همان منبع، صص ۲۷ و ۳۷.

استخراج به همراه محدودیت‌هایی در آن در روسیه،^۱ بازنگری‌های نحوه پردازش درخواست‌های استخراج کنندگان در کانادا و یا مصرف بالای انرژی به عنوان یکی از دلایل ممنوعیت استخراج در چین از این جمله است.

نکته حائز اهمیت آنکه مفهوم استخراج در بازی‌های تلگرامی با مفهوم رایج آن متفاوت است. تفاوت در مفهوم، تمایز در ماهیت را نیز در پیش خواهد داشت. بدین ترتیب، نخست مفهوم و تمایز استخراج در بازی‌های تلگرامی نسبت به مفهوم رایج بررسی می‌شود و سپس ماهیت آن مطالعه می‌گردد.

۲.۱. مفهوم و تمایز استخراج (تولید سکه) در سبک جدید بازی‌های تلگرامی

فرایند Mining که در فارسی به استخراج ترجمه شده، به طور کلی عملی ساده، گاه رایگان و بدون نیاز به کار فیزیکی است که در نتیجه آن، رمزارز یا واحدی قابل تبدیل به رمزارز به فرد تعلق می‌گیرد. باتوجه به اینکه واژه Mine در انگلیسی به معنی معدن است و Mining می‌تواند به معدن کاوی ترجمه شود، برخی تطبیق قواعد حقوقی مربوط به حیات معدن در حقوق ایران - که ریشه در فقه اسلامی دارد - بر استخراج رمزارزها را نقد و در رد این ادعا اقدام کرده‌اند.^۲ این تطبیق به دلیل عدم درک صحیح از ماهیت استخراج، غیرموجه به نظر می‌رسد.

معمولاً شکل استخراج یکسان است و لزوم بررسی موردی شیوه استخراج انواع رمزارزها و بیان قواعد ویژه مختص هریک ضروری به نظر نمی‌رسد. این سخن با شکل و شیوه استخراج (تولید سکه) در بازی‌های تلگرامی نیز سازگار است؛ به طوری که استخراج اغلب با کلیک بر یک آیکن صورت می‌گیرد. باین حال، صرف خلاقیت از سوی توسعه‌دهندگان برای عدم تبعیت از شکل یکسان نیز در این قبیل بازی‌ها دیده می‌شود. بنابراین، قاعده کلی بر کلیک کردن استوار است و برخی مأموریت‌ها نظیر عضویت در کانال تلگرام، دنبال کردن صفحه یوتیوب، اینستاگرام و X، بازدید از برخی سایت‌ها و تماشای ویدئو را نیز می‌توان از طرق مشترک کسب سکه و

1. Putin signs bill legalizing cryptocurrency mining in Russia into law, available in: <https://interfax.com/newsroom/top-stories/104968/>

۲. رنجبر، حسین، وحید امیدی، ثریا جاویدان و احمد محمدی، «بررسی ماهیت فقهی استخراج رمزارزها»، فقه و اصول، ش ۱۳۷، ۱۴۰۳، صص ۱۴۳-۱۶۵.

استخراج در این سبک بازی‌ها نام برد. بازی همستر کامبت نیز از این قاعده پیروی کرد و افراد با کلیک بر روی آیکون حیوان همستر قادر به دریافت سکه بودند.

اما نکته حائز اهمیت در استخراج در این گونه بازی‌ها، تمایز آن با مفهوم رایج استخراج است: در مفهوم مرسوم استخراج، کاربر با انجام فعالیت‌های مدنظر توسعه‌دهندگان قادر به دریافت رمزارزی خواهد شد که در بازار مورد خریدوفروش قرار گرفته و مالیت دارد. این درحالی است که سکه‌های دریافتی در بازی‌های تلگرامی هنوز به مرحله عرضه در بازار نرسیده و قابلیت خریدوفروش را ندارند. تفاوت دیگر بر سادگی فرایند استوار است: برخلاف شیوه رایج استخراج که بر مبنای توان پردازشی و حل مسائل صورت می‌گیرد، بازی‌های تلگرامی که معمولاً سبک کلیک دارند، فرایند ساده‌تری را دنبال می‌کنند. بدین ترتیب، در مالیت آنها نیز شبهه وجود دارد و احتمال غرر در آن می‌رود. این تمایز باعث خواهد شد تا علاوه بر لزوم بررسی ماهیت استخراج، به‌طور کلی انجام بازی و برخی اعمال که در قالب مأموریت توسط توسعه‌دهندگان بر کاربران تحمیل می‌شود- نظیر پرداخت‌های درون بازی با واحدهای پولی واقعی- مورد بررسی دقیق قرار گیرد.

۲.۲. ماهیت حقوقی استخراج در سبک جدید بازی‌های تلگرامی

در انطباق‌پذیری استخراج رمزارزهایی که در بازار عرضه شده‌اند، نویسندگان تلاش کرده‌اند تا با بررسی ابواب مختلف فقهی و حقوقی، قالبی نزدیک به این عمل را بیابند و بدین ترتیب با انتخاب و تحمیل آن قواعد، عملیات استخراج را تحت نظم قانونی درآوردند. علی‌رغم بررسی‌های متعدد در منابع موجود، در ماهیت استخراج میان حقوق‌دانان و گاه اقتصاددانان و فقه‌های معاصر اختلاف نظر وجود دارد. برخی در بررسی‌های خود بر جعاله، هبه، حیازت مباحات و اجاره اشخاص اشاره کرده‌اند.^۱ پاره‌ای نیز علاوه بر موارد ذکرشده، استخراج معدن، گنج‌یابی، مسابقه و کار را نیز بر بررسی‌های خود افزوده‌اند.^۲ باتوجه به تمایز مفهوم استخراج در بازی‌های تلگرامی و در مقام مطالعه و ارزیابی نهادهای حقوقی موجود برای نمایاندن ماهیت استخراج رمزارز در بازی‌های مزبور، به جعاله و حیازت مباحات پرداخته می‌شود و تفاوت‌های این مفاهیم با ماهیت استخراج

۱. رنجبر، حسین و دیگران، منبع پیشین، ص ۱۶.

۲. خردمند، محسن، «بررسی فقهی استخراج و مبادله رمزارزها با تمرکز بر شبکه بیت‌کوین»، معرفت اقتصاد اسلامی، ش ۲۰، ۱۳۹۸، صص ۱۰۹-۱۲۴.

نیز از نظر خواهد گذشت و در نهایت از ضرورت ایجاد نظم حقوقی جدید در این حوزه سخن خواهیم گفت.

۲.۲.۱. جعاله

جعاله عبارت است از التزام شخصی به ادای اجرت معلوم، در مقابل عملی؛ اعم از اینکه طرف معین باشد یا غیرمعین (ماده ۵۶۱ قانون مدنی). البته در بحث امکان‌سنجی تطبیق جعاله بر عمل استخراج، باتوجه به اینکه اشخاص گوناگونی می‌توانند به این بازی و عملیات استخراج مبادرت ورزند، بدیهی است که جعاله خاص از شمول موضوع خارج بوده و تنها قسم دوم جعاله، یعنی جعاله عام ممکن است قابلیت انطباق با عملیات استخراج در بازی‌های تلگرامی را داشته باشد. براین اساس، برخی معتقدند استخراج رمزارزها بر جعاله عام قابل انطباق است؛ زیرا در تمام ارکان، یعنی ایجاب و قبول، جاعل، عامل، عمل و جعل، استخراج رمزارزها با جعاله منطبق می‌شود.^۱ باین‌حال، دیدگاه مزبور قابل انتقاد می‌نماید؛ زیرا اولاً به‌رغم کفایت علم اجمالی به‌جعل (ماده ۵۶۳ ق.م.)، اجرت در این سبک از بازی‌ها از جمیع جهات مجهول است. درست است که ماحصل عملیات استخراج، به‌دست‌آوردن مقداری رمزارز است که دارای مالیت است، اما در امکان رمزارز شدن و نیز مقدار آن هیچ اطلاعاتی در دست نیست. به‌عبارت دیگر، گسترش مصادیق کلاهبرداری از طریق رمزارزها و افزایش شدید این سبک بازی‌ها در بستر تلگرام باعث شده است که برخی نه‌تنها عرضه نشود، که به‌عناوین مختلف، مقادیر مختلفی پول یا رمزارز واقعی از کاربران مطالبه، و در نهایت تمام کاربران را از دسترسی به‌بازی منع کرده است. البته باید توجه داشت که صرف افزایش موارد سوءاستفاده از این بازی‌ها دلیلی بر بی‌اعتباری آنها نیست. ثانیاً اگر استخراج را عملی لغو، و هزینه صورت‌گرفته برای استخراج، نظیر هزینه‌های برق و اینترنت، را بیهوده بدانیم و سپس بر اقدامات صورت‌گرفته ارزشی حاصل نشود، عمل مصادق اسراف، اتلاف عمر و سرمایه و در نتیجه عملی نامشروع و غیرعقلایی خواهد بود که به‌صراحت ماده ۵۷۰ ق.م. جعاله بر آن باطل است. لزوم اهلیت عامل و جاعل از دیگر موضوعات چالشی است. همچنین، عمل صورت‌گرفته در قالب کلیک کردن، برخلاف مفهوم رایج استخراج در رمزارزها که دارای نفعی برای شبکه است و همین امر نیز در تطبیق استخراج بر جعاله توانسته نقش مؤثری را ایفا

۱. همان منبع، ص ۱۶.

کند، در واقع هیچ نفعی را برای توسعه‌دهندگان شامل نمی‌شود که به واسطه آن، جعل را بر بازیکنان بپردازند. با در نظر گرفتن این امر، که مالکیت توسعه‌دهندگان بر سکه‌ها وجود ندارد، پذیرش جعله دشوارتر خواهد شد.

۲.۲.۲. حیات مباحت

مقصود از حیات مباحت به عنوان یکی از اسباب تملک (ماده ۱۴۰ ق.م.) تصرف و وضع ید یا مهیا نمودن وسائل تصرف و استیلاست که بر اموال آزاد و مباح صورت می‌گیرد. علاوه بر نداشتن مالک و امکان تملک یا انتفاع از مال به عنوان دو رکن مادی حیات مباحت، وجود قصد برای صحت تملک ضروری است (ماده ۱۴۳ ق.م.)^۱. حیات را می‌توان به دو گونه اصلی و بالعرض طبقه‌بندی کرد. فقها معتقدند اموالی که به طور طبیعی در دسترس همگان قرار دارند و مالکیت خاصی برای آنها تعیین نشده است، به عنوان مباحت اصلی شناخته می‌شوند. در مقابل، اموالی که صاحبان آنها از مالکیت خود صرف نظر کرده‌اند، در زمره مباحت بالعرض قرار می‌گیرند.^۲ بدین ترتیب با تحقق عناصر مادی (تصرف و وضع ید یا مهیا کردن وسایل تصرف و استیلا) و عنصر معنوی (قصد تملک) به نظر می‌رسد مشکلی در تطبیق موضوع با استخراج رمازها، به مفهوم اعم آن، وجود نداشته باشد.^۳ باین حال، نویسندگان با اذعان به اینکه قوام مباح بالعرض به اعراض است و در استخراج رمازها اعراضی صورت نمی‌گیرد و همچنین نظر به فقدان سابقه مالکیت از پذیرش مباح اصلی و بالعرض خودداری نموده‌اند.^۴ به نظر می‌رسد پذیرش استخراج صورت گرفته باتوجه به مباح اصلی مقبول تر باشد.

براین اساس، اگر مباح اصلی به معنای سنتی خود، یعنی آنچه در طبیعت موجود است، نظیر ماهی در دریا، به کار رود، به هیچ روی نمی‌توان از حیات مباحت برای سامان‌دهی عملیات استخراج در بازی‌های تلگرامی استفاده کرد. دلیل این امر وجود پدیده‌ای است که نه تنها در فقه،

۱. صفایی، سیدحسین و سید احسان حسینی، **اشخاص و اموال**، ج ۲۹، تهران: میزان، ۱۳۹۹، ص ۲۲۲؛ کاتوزیان، ناصر، **اموال و مالکیت**، ج ۵۸، تهران: نشر میزان، ۱۴۰۲، صص ۷۱ و ۱۵۹-۱۶۲.

۲. خمینی، سید روح‌الله، **تحریر الوسیله**، ج ۲، چ ۱، تهران: دار العلم، بی تا، ص ۱۹۵؛ صفایی، سیدحسین، **حقوق مدنی و حقوق تطبیقی**، چ ۴، تهران: میزان، ۱۳۸۶، صص ۳۰.

۳. خردمند، محسن، منبع پیشین، ص ۱۲۲.

۴. رنجبر، حسین و دیگران، منبع پیشین، ص ۱۰.

بلکه در جوامع پیشرفته نیز تا پانزده سال گذشته مفهومی نداشته است و آن پدیده رمزارزهاست. از این رو، بازی‌های جدید تلگرامی نظیر همستر کامبت، که نه تنها تولید آنها به صورت مجازی و با کلیک کردن صورت می‌گیرد، بلکه به شکل و قالب فیزیکی وجود ندارند (دارایی نامشهود) و سابقه ملکیت نیز ندارند، قابل تطبیق با مباح اصلی به مفهوم رایج نیستند. با این حال، بازاندیشی در مفهوم مباح اصلی بدین صورت که رمزارزها پیش از استخراج نیز در طبیعت دیجیتال به صورت آزاد و بدون مالک وجود دارد و نیز علم به وجود یا نبود محدودیت سکه‌های استخراجی، می‌تواند در پذیرش استخراج در پرتو حیازت مباحات مؤثر باشد. بدین ترتیب، مشابه حیازت مباحات اصلی در معنای فقهی، که شامل جمع آوری دارایی‌های طبیعی و آزاد است، استخراج رمزارزها نیز مشمول جمع آوری و تولید دارایی‌های دیجیتال آزاد است که قبلاً مالک نداشته است، تعبیر خواهد شد. در مورد وجود یا فقدان محدودیت در سکه‌های استخراجی و نقش آن در تطبیق عنوان استخراج با حیازت مباحات نیز می‌توان گفت: در حیازت مباحات اصلی محدودیت استخراج وجود دارد. برای مثال، صید ماهی از یک دریاچه محدود به تعداد موجود آن در زیستگاه است؛ همچنان که قطع درختان یک جنگل محدود به جغرافیای جنگل، تعداد آن و نیز قوانین و مقررات است. وانگهی، بیت‌کوین نیز به عنوان اولین و معروف‌ترین رمزارز موجود از حیث عددی از سوی توسعه‌دهندگان محدود به ۲۱ میلیون عدد شده است.^۱ اما در مورد دیگر رمزارزها اطلاعاتی دقیقی در دسترس نیست. بی‌اطلاعی از این واقعیت در بازی‌های جدید تلگرامی نظیر همستر کامبت هم از بدو امر مشهود بوده است. البته در زمینه بازی‌های تلگرامی، پس از اتمام فرایند بازی و استخراج، تعداد توکن‌های عرضه شده توسط توسعه‌دهندگان افشا می‌شود. به عبارت دیگر، جهل از تعداد توکن‌های یک بازی تلگرامی معطوف به زمانی است که بازی در جریان است. به هر روی، اگر تعداد کل سکه‌های قابل استخراج در این بازی‌ها مشخص باشد، شاید بتوان از این موضوع، برای تطبیق بر حیازت مباحات اصلی بودن عملیات استخراج آنها یاری جست. با این حال، به نظر می‌رسد که نمی‌توان بر حیازت مباحات بودن عملیات استخراج بازی‌های تلگرامی پافشاری نمود. دلایل و توجیه این نظریه در عنوان بعدی روشن خواهد شد.

1. Nakamoto, Satoshi, **Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System**, 2008, pp1-9.

۲.۲.۳. ضرورت ایجاد نظم حقوقی جدید

حقوق به‌عنوان نظم‌دهنده به‌پدیده‌های اجتماعی، همیشه از این قسم پدیده‌ها عقب بوده و تحت نظم درآوردن پدیده‌های اجتماعی با کمک ابزارهای حقوقی، همواره جنبه پسینی داشته است. رمزارزها نیز پدیده جدیدی‌اند که تنظیم‌گری و تقنین در این زمینه، لازمه شناخت دقیق موضوع و جنبه‌های گوناگون آن در کنار یافتن شیوه‌ای برای بهره بردن از آنهاست. به عبارت دیگر، حقوق باید تلاش کند تا پدیده‌های اجتماعی جدید را به‌نوعی مدیریت کند که تمام اشخاص بتوانند جز در مواردی که بیم ضرر آن وجود دارد، از آن بهره ببرند؛ نه‌اینکه با وضع مقررات سلبی به‌جهت عدم توانایی در شناخت آن، امکان انتفاع عمومی را از آن سلب و خود را اقناع کند. همان‌طور که هرگونه تلاش برای محدود کردن فناوری بیت‌کوین فقط به‌استفاده مشروع از آن آسیب خواهد زد و در استفاده غیرقانونی از آن تأثیری نخواهد گذاشت،^۱ اتخاذ رویکرد سلبی در قبال این دست از بازی‌ها نیز بر پذیرش اجتماعی آن تأثیری نخواهد داشت. بنابراین، ضرورت دارد که نهاد قانون‌گذار یا تنظیم‌گر با بررسی دقیق موضوع از هر طریق ممکن و بهره‌گیری از نظرات صاحب‌نظران در شاخه‌های مرتبط با موضوع، ضمن گذر از قوانین قدیمی، سعی در ایجاد یک نهاد حقوقی متناسب با موضوع کنند. بر همین بنیاد، استفاده از ظرفیت‌ها و فرصت‌های نهفته در توسعه فناوری‌های نوین مالی به‌عنوان یکی از اهداف تدوین و تصویب سند چارچوب سیاست‌گذاری و تنظیم‌گری بانک مرکزی در حوزه رمزپول‌ها مورد توجه هیئت‌عالی بانک مرکزی جمهوری اسلامی بوده است.

ایجاد یک نهاد حقوقی جدید به‌تناسب موضوع از چند جهت دارای رجحان است: اولاً قوانین موجود، مانند قانون مدنی و قانون تجارت، که از تاریخ تصویب آنها نزدیک به یک سده گذشته است، طبیعتاً فاقد رویکرد مشخص نسبت به موضوع حاضر خواهد بود. حتی فقدان ماده‌ای در زمینه رمزارزها در لوایح متعدد تجارت و نیز لایحه‌ای که به‌تازگی به‌تصویب رسیده، گویای این واقعیت است که همچنان به‌این پدیده، با دیده تردید نگریسته می‌شود. در نتیجه، در وضعیت کنونی، دکترین حقوقی و رویه قضایی باید تلاش کنند از ظرفیت‌های قانون تجارت در جهت استفاده از رمزارزها در مبادلات تجاری استفاده نمایند؛ همچنان که این تکلیف متوجه حقوق‌دانان

۱. تقوا، محمدرضا و زهرا جلالیان زعفرانی، **رمزارز (مفاهیم و کاربردها)**، ج ۱، تهران: انتشارات دانشگاه علامه طباطبائی، ۱۳۹۹، ص ۲۳۶.

مدنی خواهد بود تا در باب حقوق اموال و حقوق قراردادهای و حتی در مسئولیت مدنی و ارث، زمینه‌های تشریح و مشروعیت‌بخشی به رمزارزها را فراهم نمایند. تصویب سند چارچوب سیاست‌گذاری و تنظیم‌گری بانک مرکزی در حوزه رمزپول‌ها نتیجه تلاش‌های دکتربین حقوقی و اقتصادی و انعکاسی از ضرورت‌های تقنینی در این حوزه است، هرچند که فقدان قانون خاص و جامع در این زمینه به‌شدت احساس می‌شود. ثانیاً ایجاد نهاد حقوقی جدید علاوه بر برطرف کردن چالش‌ها و خلأهای موجود، نظیر امکان اخذ مالیات از اشخاص، رفع مسئولیت و سلب حمایت دولت از مبادلات انجام‌گرفته با رمزارزها و غیره، از پذیرش صرف آنچه مورد قبول کشورهای دیگر بوده است، به‌مراتب شایسته‌تر است. این امر بدان جهت است که کشورها با توجه به رویکردی که خود، نسبت به رمزارزها دارند، وارد تنظیم‌گری و تقنین می‌شوند و واقعیات جوامع خود را مدنظر قرار می‌دهند. برای مثال، ایالات متحده آمریکا برای مقاصد مالیاتی، رمزارزها را به‌عنوان دارایی تلقی کرده است تا از فعالیت‌های رمزارزشی اشخاص حقیقی و حقوقی مالیات اخذ نماید و برای امکان تحریم یا تحت پیگرد قانونی قرار دادن افراد و کشورهایی که از رمزارزها استفاده می‌کنند، آنها را نوعی ارز دارای پشتوانه تعریف کرده است.^۱

۳. چالش‌های حقوقی مالیت سکه‌های به‌دست‌آمده از بازی‌های تلگرامی

علاوه‌بر مباحث مرتبط با استخراج در بازی‌های نوین، این دسته از بازی‌ها چالش‌های بسیاری را به‌همراه دارند. برای نمونه، در یک مورد در ایران، یک‌دستگاه خودرو ۲۰۶ در ازای چهارصد میلیون سکه بازی همستر کامبت معامله شد.^۲ این امر موجب شد در جامعه حقوقی، پرسش‌هایی پیرامون مالیت سکه‌های به‌دست‌آمده و امکان خریدوفروش آنها مطرح شود. منشأ این تردید، چنان‌که در بخش‌های پیشین نیز اشاره شد، به عدم عرضه این رمزارزها در بازار بازمی‌گردد. در صورتی‌که رمزارز در بازار عرضه شده و قابلیت خریدوفروش داشته باشد، پر واضح است که دارای مالیت است. در چنین حالتی باوجود نبود حمایت قانونی صریح، براساس اصل

۱. کشاورزی، محمدرضا، محسن رضایی صدرآبادی و مهدی ساقی، «تحلیل راهبردی- حقوقی مبانی نظری و ماهیت رمزارزهای قابل استخراج با مکاتب پولی اقتصاد (مطالعه موردی بیت‌کوین)»، *راهبرد اقتصادی*، ش ۴۵، ۱۴۰۲، صص ۲۴۹-۲۸۲.

۲. معامله پژو ۲۰۶ با همستر کوین؛ قابل دسترسی در وب‌سایت: www.tabnak.ir

آزادی قراردادهای ماده ۱۰ ق.م.، می‌توان خرید و فروش آن را صحیح تلقی کرد. اما پیش از عرضه رمزارزها در بازار، چالش‌های فقهی و حقوقی زیادی در باب مشروعیت و ماهیت و مالیت داشتن و موجود بودن و امکان خرید و فروش آنها و گرری و قماری بودن این بازی‌ها و درآمدهای حاصل شده فراوری جامعه حقوقی قرار دارد. به‌ویژه آنکه علی‌رغم ماهیت مبهم و تردید در وضعیت حقوقی این بازی‌ها، بخش گسترده‌ای از جامعه به این بازی‌ها به‌چشم یک منبع درآمد نگریسته، ماه‌ها وقت خود و همچنین سرمایه خویش را صرف انجام بازی و کسب سکه‌های درون بازی می‌کنند.

به‌منظور غنای مطالب نگارش‌یافته و نیز کسب آرای بازیکنان این قبیل بازی‌ها، پرسش‌نامه‌ای آنلاین طراحی شد که به‌صورت تصادفی و از طریق دعوت در شبکه‌های اجتماعی در اختیار شرکت‌کنندگان قرار گرفت؛^۱ جامعه آماری شامل ۱۰۰ نفر، که ۵۵ درصد آن در بازه سنی ۲۰-۲۵، و ۱۴ درصد در بازه سنی ۱۵-۲۰ بودند.^۲ همچنین ۴۷ درصد از شرکت‌کنندگان دارای مدرک کارشناسی یا شاغل به‌تحصیل در این مقطع بوده و ۴۳ شرکت‌کنندگان را دانش‌آموختگان و شاغلین به تحصیل در مقطع کارشناسی ارشد تشکیل داده است.^۳ به‌لحاظ داشتن دانش تخصصی در زمینه رمزارزها، ۵۵ درصد شرکت‌کنندگان کم، ۲۸ درصد متوسط و در نهایت ۱۷ درصد اعلام داشتند که در این زمینه دانش تخصصی زیادی دارند. به‌لحاظ انجام بازی‌های تلگرامی، داده‌های زیر از پرسش‌نامه به‌دست آمد:

گزینه	فراوانی پاسخ	درصد فراوانی
کم / هیچ یک / تا به حال بازی نکرده‌ام	۴۴	۴۴%
متوسط	۴۲	۴۲%
زیاد	۱۴	۱۴%
جمع	۱۰۰	۱۰۰%

تصویر ۱- پاسخ شرکت‌کنندگان به سؤالی که میزان مشغول بودن آنها به بازی‌های تلگرامی را نشان می‌داد.

۱. روش نمونه‌گیری به‌صورت تصادفی هرچند باعث محدودیت در تعمیم‌پذیری نتایج می‌شود، برای تحقیقات ابتدایی مناسب است. به‌رغم تلاش نویسندگان برای انعکاس نظر عرف در این موضوع، امید است با طراحی و انتشار گسترده یک پرسش‌نامه جامع، ضمن جمع‌آوری نظرات بیشتر، بر دقت و شمولیت تحقیقات کمک شود.
۲. بازه سنی ۱۰-۱۵ سال صفر درصد، ۱۵-۲۰ سال ۱۴ درصد، ۲۰-۲۵ سال ۵۵ درصد، ۲۵-۳۰ سال ۱۳ درصد، ۳۰-۳۵ سال ۴ درصد، ۳۵-۴۰ سال ۶ درصد و بازه سنی بالای ۴۰ سال شامل ۸ درصد از شرکت‌کنندگان است.
۳. شرکت‌کنندگان در این پرسش‌نامه به‌لحاظ تحصیلات شامل ۳ درصد دیپلم و پایین‌تر از آن، ۴۷ درصد کارشناسی، ۴۳ درصد کارشناسی ارشد، ۷ درصد دکتری و صفر درصد حوزوی بودند.

۳.۱. مالیت

سخن از مالیت سکه‌های حاصل از بازی‌های تلگرامی را باید معطوف به دوره‌ای دانست که همچنان بازی جریان داشته و امکان استخراج وجود دارد. تجربه نزدیک به یک‌ساله این سبک از بازی‌ها نشان می‌دهد که پس از اتمام فرایند استخراج و سپس عرضه رمزارز آن در بازار، عموماً بازی ادامه ندارد یا کاربران تمایلی به ادامه ندارند. بنابراین، بخش حاضر بررسی مالیت سکه‌ها را در بازه معرفی و آغاز به کار بازی تا عرضه در بازار رمزارز را برعهده دارد.

در این زمینه، چنان که مرسوم است، مالیت یک شیء به پذیرش عرفی آن بستگی دارد.^۱ بنابراین، درمورد سکه‌های به‌دست‌آمده از بازی‌ها، زمانی که در بازار عرضه و خریدوفروش می‌شوند، مالیت آنها مورد تردید نیست و تمام معاملات صورت‌گرفته در پرتو ماده ۱۰ ق.م. و اصل صحت معتبر خواهند بود. اما در مالیت داشتن سکه‌ها پیش از عرضه در بازار باید نکاتی در نظر گرفته شود: اولاً «مال» حقیقت شرعیه یا متشرعه ندارد، بلکه دارای حقیقت عرفی است؛ یعنی هر چیزی که انسان بدان میل و رغبت دارد و حاضر است در ازای تحصیل آن، وجهی بپردازد، مال به حساب می‌آید.^۲ براین‌مبنای گذر از قواعد سخت حقوقی، به‌سادگی می‌توان حکم بر مالیت سکه‌های بازی نمود. ثانیاً به‌رغم عدم حمایت دولت از معاملات صورت‌گرفته با رمزارزهای عرضه‌شده و توجه ریسک آنها بر متعاملین، با توجه به ماهیت سکه‌های به‌دست‌آمده از بازی‌ها، می‌توان حکم اخیر را بر معاملات صورت‌گرفته با این قبیل سکه‌ها جاری ساخت؛ چنان که در بسیاری از موارد سکه‌های به‌دست‌آمده در بازی نات‌کوین نیز پیش از آنکه در بازار

۱. کاتوزیان، ناصر، **قواعد عمومی قراردادها**، ج ۲، چ ۱، تهران: شرکت انتشار، ۱۳۸۸، ص ۱۷۶-۱۷۷؛ صفایی، سیدحسین، **قواعد عمومی قراردادها**، چ ۳۲، تهران: میزان، ۱۳۹۹، ص ۱۴۴-۱۴۵؛ جعفری لنگرودی، محمدجعفر، **حقوق اموال**، چ ۶، تهران: گنج دانش، ۱۳۸۸، صص ۳۵ به‌بعد؛ کاتوزیان، ناصر، **اعمال حقوقی**، چ ۹، تهران: شرکت انتشار، ۱۳۸۳، صص ۱۲۹-۱۳۰؛ همان منبع، صص ۱۰-۱۱.

۲. حمد شراره، عبدالجبار، **أحكام الغصب في الفقه الإسلامي**، چ ۱، بیروت - بغداد: مؤسسة الأعلمی - دار التربية، ۱۳۹۵، ص ۶۹: «و فی المذهب الجعفری: المال: ما یتمول به و لیست له حقیقه شرعیه بل مردّ تحدید المقصود به الی العرف فما اعتبره العرف مالاً فهو كذلك»؛ خویی، سید ابوالقاسم، **مصباح الفقاهه (المکاسب)**، ج ۲، بی‌جا، بی‌نا، بی‌تا، صص ۳ به‌بعد؛ کاشف الغطاء، عباس بن علی، **المال المثلّی و المال القیمی فی الفقه الاسلامی**، مؤسسه کاشف الغطاء، بی‌تا، صص ۱۳ به‌بعد؛ عبدالرحمان، محمود، **معجم المصطلحات و الألفاظ الفقهیة**، ج ۳، بی‌جا، بی‌نا، بی‌تا، صص ۱۹۴-۱۹۵؛ کاشف الغطاء، محمدحسین، **تحریر المجله**، ج ۱، چ ۱، نجف اشرف، المکتبه المرتضویه، ۱۳۵۹، ص ۱۲۸؛ مصطفوی، حسن، **التحقیق فی کلمات القرآن الکریم**، ج ۱۱، چ ۱، تهران: مرکز کتاب لترجمه و النشر، ۱۴۰۲، صص ۲۱۵-۲۱۹.

عرضه شود، مورد خرید و فروش قرار می‌گرفت. البته باید توجه نمود که خرید و فروش‌های صورت‌گرفته در مواردی بود که دو طرف برای سکه‌ها ارزشی قائل بودند. بدین ترتیب، هیچ‌گاه شاهد خرید اقلام سوپرمارکت و پرداخت آن با سکه‌های درون بازی نبودیم؛ اما می‌توان خرید اکانت پرمیوم تلگرام و پرداخت مابه‌ازای ریالی (مورد توافق طرفین) را به‌عنوان مثال مشهود آن نام برد. این موارد نشان‌دهنده آن است که حتی پیش از ورود به بازار، سکه‌های دیجیتال در عرف جامعه به‌عنوان یک مال پذیرفته شده بودند. در یک مورد خاص از بازی همستر کامبت، بازیکنی با سکه‌های درون بازی خودروی پژو ۲۰۶ خرید. این امر نشان می‌دهد که در برخی موارد، سکه‌های درون بازی حتی به‌عنوان یک دارایی با ارزش مادی در معاملات واقعی مورد استفاده قرار می‌گیرند. این پذیرش اجتماعی بر مالیت آنها صحه می‌گذارد. با توجه به اینکه مفید بودن، برآوردن نیاز و قابلیت اختصاص به‌شخص یا ملت معین به‌عنوان اوصاف و شرایط مال به‌شمار آمده‌اند^۱ و نیز پذیرش این واقعیت که تعریف‌های قدیمی از مال، مانند انحصار اموال به‌اعیان و خروج حقوق از شمول اموال، منسوخ شده است^۲ و عناصر گوناگون دارایی تحت عنوان مال قرار می‌گیرند، می‌توان نتیجه گرفت که سکه‌های درون بازی حتی پیش از عرضه، دارای مالیت شناخته می‌شود. این موضوع با اصل نسبیت مال در حقوق ما، به‌ویژه شناسایی مالیت سکه‌های درون بازی بین بازیکنان، نیز همخوانی دارد. همچنین باید توجه داشت که تعداد کل توکن‌های عرضه‌شده در این بازی‌ها محدود است؛ اگرچه این تعداد در طول مدت بازی مشخص نیست، پس از عرضه و لیست شدن آنها، این تعداد معین خواهد شد و از این جهت نیز مانع مال بودن آنها مرتفع می‌شود.

۳.۲. مال آینده

مال آتی یا آینده به مالی اطلاق می‌شود که هنگام انعقاد قرارداد وجود خارجی ندارد، ولی قرار است در آینده ایجاد شود.^۳ نکته مهم درمورد مفهوم مال آینده، وجود علت و زمینه قوی برای پیدایش آن مال در آینده در دید عرف است که به آن معنا می‌بخشد. برای مثال، میوه آینده درخت،

۱. کاتوزیان، ناصر، منبع پیشین، ص ۱۱؛ جعفری لنگرودی، محمدجعفر، منبع پیشین، ص ۳۷.

۲. برای تفصیل بحث، ر.ک.: کریمی، عباس، محمدهادی جواهرکلام و حسن اسکندری، «تأملی بر تفکیک ملک، حق و حکم در فقه امامیه»، *مطالعات فقه و حقوق اسلامی*، د ۸، ش ۱۵، ۱۳۹۵، صص ۲۴۷-۲۷۴؛ کاتوزیان، ناصر، منبع پیشین، صص ۱۷۳-۱۷۶.

۳. جواهرکلام، محمدهادی، *معامله نسبت به اموال آتی: بیع مال آینده و وثیقه دارایی در گردش*، ج ۳، تهران: شرکت سهامی انتشار، ۱۴۰۲، ص ۲۳؛ کاتوزیان، ناصر، منبع پیشین، صص ۱۱-۱۲.

در صورتی که به حکم عادت انتظار حصول آن میوه در آتیه متعارف بوده و ظن قوی بر پیدایش آن در آینده برود، در نظر عرف مال محسوب می‌شود و بر همین اساس، بیع آن صحیح است.^۱

از طرف دیگر، برخلاف برخی تعریف‌های فقهی،^۲ مال آینده اختصاص به اموال فیزیکی (مثل محصولات کشاورزی و مصنوعات بشری) ندارد، بلکه شامل اموال غیرمادی نیز می‌شود. براین اساس، سکه‌های به‌دست‌آمده در بازی‌های تلگرامی نیز چنین ماهیتی دارند: توسعه‌دهندگان در تلاش‌اند تا با جذب سرمایه‌گذاران و نیز برخی اقدامات فرعی، رمزارز خود را عرضه کنند. در واقع تمام تلاش‌های صورت‌گرفته از بدو امر تا پایان آن به یک دلیل صورت می‌گیرد: عرضه رمزارز. بنابراین، می‌توان از سکه‌های به‌دست‌آمده در این قسم بازی‌ها به مالی که در آینده ایجاد خواهد شد تعبیر کرد. البته دو نکته نباید دور از ذهن بماند: نخست آنکه، چنان که گذشت، در مالیت رمزارزهای عرضه‌شده تردیدی نیست. دوم آنکه وجود مصادیقی از کلاهبرداری یا عدم افشای اطلاعات مربوط به رمزارزها، که در این سبک بازی‌ها متداول شده است، نباید دلیل بر عدم رسمیت رمزارزها شود؛ بلکه بیشتر ایرادها به دلیل عدم آشنایی با سازوکار آنهاست. پیش از عرضه یک رمزارز در بازار جهانی، اطلاعات آن، سازوکار و اهداف تیم سازنده در قالب سفیدنامه منتشر می‌شود. سفیدنامه مانند کاتالوگ محصول، سعی در جذب سرمایه‌گذاران دارد. به عبارت دیگر، اگر بخواهیم به شکلی ساده‌تر موضوع را بررسی کنیم می‌توان با اندکی مسامحه و از باب تمثیل، این موضوع را به سازوکار تشکیل شرکت‌های سهامی عام تشبیه نمود: اگر تیم سازنده را مؤسسان اولیه شرکت سهامی، رمزارز را سهامی که قرار است در بازار بورس عرضه شود و سفیدنامه را به اظهارنامه تشبیه کنیم، متوجه می‌شویم که اطلاعات ارائه‌شده از سوی تیم سازنده یک رمزارز همانند اطلاعات افشاشده از سوی مؤسسان اولیه شرکت‌های سهامی است. هرچند

۱. برای ملاحظه تفصیل بحث در مورد شرایط صحت بیع مال آینده و نیز وضعیت پیش‌فروش میوه در فقه اسلامی و حقوق ایران، ر.ک.: جواهرکلام، محمدهادی، همان منبع، صص ۳۹-۵۹ و ۶۱-۸۳ به بعد؛ کریمی، عباس و محمدهادی جواهرکلام، «معامله به مال آینده»، مجله حقوقی دادگستری، ش ۹۰، ۱۳۹۴، صص ۱۰۱-۱۲۷؛ صادقی‌مقدم، محمدحسن و محمدهادی جواهرکلام، «فروش سر درختی از منظر فقه امامیه و حقوق ایران؛ بررسی روایی - تحلیلی»، دانش حقوق مدنی، د ۳، ش ۲، ۱۳۹۳، صص ۶۴-۷۴؛ و برای نظر مخالف به عنوان قاعده، ر.ک.: کاتوزیان، ناصر، منبع پیشین، ج ۲، صص ۱۸۷-۱۸۸.

۲. برای مثال، آیت‌الله خویی از عین تعریفی به دست می‌دهد که شامل مال آینده هم می‌شود، اما صرفاً به اموال فیزیکی نظر دارد. برای ملاحظه بیشتر ر.ک.: خویی، سید ابوالقاسم، مصباح الفقاهه (المکاسب)، ج ۲، ص ۱۶.

این تمثیل در عالم واقع صحیح نیست، از این نظر حائز بررسی است که عدم شناخت سازوکارهای مربوط به رمزارزها ناشی از بی‌توجهی به بدیهیات موجود، از جمله سفیدنامه است. ممکن است برخی با این استدلال که اطلاعات سفیدنامه توسط تیم سازنده منتشر می‌شود و آنها در گزارش‌های خود تلاش به تعریف و تمجید دارند یا به دلیل نبود تضامین قانونی، نظیر آنچه در مواد ۱۰ و ۱۹ قانون تجارت پیش‌بینی شده، کاربرد سفیدنامه را نفی کنند. بر همین اساس، مؤلفان ضمن پذیرش این ایرادات دو نکته را یادآور می‌شوند: نخست آنکه سفیدنامه را نمی‌توان اظهارنامه یا اعلامیه پذیره‌نویسی در قوانین داخلی دانست. چنین تمثیلی تنها به منظور سهولت درک جایگاه سفیدنامه در دنیای رمزارزهاست. بنابراین، با اذعان به اینکه نیاز به ایجاد نظم حقوقی جدیدی در موضوع رمزارزها وجود دارد، سفیدنامه در این نظم حقوقی به عنوان یک سند پایه جایگاه ویژه‌ای خواهد داشت. ثانیاً صرف مطالعه سفیدنامه، که حاوی اطلاعات تخصصی است، نمی‌تواند به‌تنهایی در تصمیم‌گیری برای ورود به دنیای رمزارز مؤثر باشد؛ همان‌گونه که صرف مطالعه اظهارنامه مؤسسان شرکت سهامی موجب تصمیم به خرید سهام یک شرکت سهامی نمی‌شود.

با این حال، نکته‌ای که کمتر مورد توجه قرار گرفته این است که سفیدنامه با ارائه نقشه‌ای از آینده یک رمزارز، توضیحاتی از محصول یا فناوری، مسئله‌ای که قرار است حل کند و جزئیاتی از تیم توسعه‌دهنده، جزئیاتی درباره پروژه به مخاطبان می‌دهد. طبق قوانین افشای اطلاعات در بازارهای مالی، تیم‌های توسعه باید اطلاعات پروژه‌های خود را منتشر کنند. عدم ارائه این اطلاعات می‌تواند به عنوان نقص قانونی تلقی گردد و بابتی برای ورود به مباحث حقوق مصرف باشد.^۱ نبود دانش فنی و حقوقی لازم در رویه قضایی نیز مشهود است؛ چنان که یک بازپرس جرایم رایانه‌ای در تهران در مصاحبه‌ای، این‌گونه بر این موضوع تأکید کرده است: «تشتت [آرا در

۱. قاسمی‌حامد، عباس، حامد تیموری و بهزاد صغیری، «اعمال قواعد حقوق مصرف در عرضه دارایی‌های رمزنگاری‌شده از طریق تعهد به ارائه اطلاعات»، فصلنامه پژوهش‌های حقوق اقتصادی و تجاری، د ۲، ش ۵، ۱۴۰۳، صص ۱۱-۳۹.

حوزه رمزارزها] بیشتر از اینکه ناشی از کمبود قوانین باشد ناشی از کمبود اطلاع و فقدان دانش کافی در این زمینه است، یعنی هم دانش فنی و هم دانش حقوقی...»^۱.

به‌هرروی، پذیرش اینکه سکه‌های بازی‌های تلگرامی در قالب مال آینده قابل بررسی‌اند، با توجه به قابلیت تبدیل آنها به رمزارز در آینده و انتظار بازیکنان برای تحقق این تبدیل، ساده‌تر می‌شود. بازیکنان بازی‌ها را به امید کسب سهمی از رمزارز اجرا می‌کنند. براین اساس، بیع سکه‌های به‌دست‌آمده از بازی‌ها، که در آینده به رمزارز تبدیل می‌شوند، از نظر عرف و قانون بدون اشکال به‌نظر می‌رسد. این سخن با تفسیری که صرفاً وجود جهل و خطر ریسک شدید را برای بطلان قراردادهای مربوط به مال آتی مدنظر قرار داده و در بررسی‌های خود دید عرف را به‌نحوی که عقلا و خردمندان جامعه به‌چنین معاملاتی مبادرت ورزند، ملاکی برای صحت چنین قراردادهایی قرار داده‌اند،^۲ نیز سازگار است.

از آنچه گذشت، چنین برمی‌آید که در موقعیت کنونی دو مشکل عمده در راه پذیرش این نظریه ممکن است مطرح شود: نخست عدم شفافیت ارزش این ارزها و ابهام در تعداد ارزهای تعلق‌گرفته به افراد، که ممکن است موجب بطلان معاملات به‌سبب غرر شود و در عنوان بعدی بدان خواهیم پرداخت. ثانیاً سفیدنامه این بازی‌ها یا منتشر نمی‌شود یا با فاصله از شروع جریان بازی منتشر می‌گردد. درمورد نات‌کوین نیز سفیدنامه بازی به‌صورت ۹ صفحه خالی منتشر شد. عدم افشای اطلاعات ضروری و عدم شفافیت درمورد تیم توسعه‌دهنده و اهداف پروژه نات‌کوین بر عدم امکان اعتماد و اتخاذ رویکرد منفی بسیار مؤثر بود. به‌عبارت دیگر، این بازی فاقد مؤلفه‌های استاندارد ارزهای دیجیتال بود. تیم توسعه‌دهنده بازی همستر کامبت با ارائه نسخه اولیه و سپس ویرایش دوم سفیدنامه در تاریخ ۳۰ جولای ۲۰۲۴ (۹ مرداد ۱۴۰۳) تا حدودی از حجم ابهام عمومی نسبت به‌پروژه کاستند. هرچند به‌نظر می‌رسد وجود و انتشار سفیدنامه در امکان تطبیق قواعد مال آینده بر سکه‌های به‌دست‌آمده (پیش از عرضه رسمی و قابلیت خریدوفروش و تبدیل به پول ملی) مؤثر خواهد بود، اما تصور می‌رود که وجود یا فقدان سفیدنامه توسط تیم توسعه‌دهنده در تصمیم به ورود به این بازی‌ها تأثیر چندانی ندارد؛ بلکه پذیرش و

۱. بازپرس دادرسی جرایم رایانه‌ای تهران: تشتت آرا در پرونده‌های رمزارز ناشی از فقدان دانش کافی در این زمینه است؛ قابل دسترسی در: www.ekhtebare.ir

۲. جواهر کلام، محمدهادی، منبع پیشین، صص ۵۹-۶۱.

انتظار عرضه سکه‌های بازی به‌عنوان ارز در بازار برای این تطبیق شرط لازم و کافی است. طبق داده‌های به‌دست آمده از پرسش‌نامه، ۸۳ درصد از شرکت‌کنندگان نمی‌دانستند وایت پیپر چیست یا آن را مطالعه نکرده بودند که این نتیجه با آنچه در سطور پیشین بیان شد هم‌خوانی دارد.

گزینه	فراوانی پاسخ	درصد فراوانی
خیر / نمی‌دانم چیست	۸۳	۸۳%
بلی	۱۷	۱۷%
جمع	۱۰۰	۱۰۰%

تصویر ۲. پاسخ شرکت‌کنندگان به سؤالی مبنی بر مطالعه یا عدم مطالعه سفیدنامه بازی‌های تلگرامی

با این حال، با گذشت بیش از یک سال از تجربه‌های موفق و ناموفق بازی‌های تلگرامی و به‌رغم اینکه ۵۶ درصد از بازیکنان علاوه بر سرگرمی، هدف کسب درآمد را نیز از انجام این قبیل بازی‌ها دنبال می‌کنند، اما ۵۵ درصد از شرکت‌کنندگان اظهار داشتند که انتظار کمی از این بازی‌ها به‌لحاظ قابلیت تبدیل به پول را دارند. همچنین ۳۳ درصد به‌حد متوسط و ۱۲ درصد به‌میزان زیادی انتظار دارند تا در پایان دوره بازی، پولی کسب کنند.

گزینه	فراوانی پاسخ	درصد فراوانی
بلی	۴۴	۴۴%
خیر (هدف کسب درآمد هم دارم)	۵۶	۵۶%
جمع	۱۰۰	۱۰۰%

تصویر ۳. پاسخ شرکت‌کنندگان به سؤالی مبنی بر اینکه در انجام بازی صرف سرگرمی را دنبال می‌کنند یا علاوه بر سرگرمی، هدف کسب درآمد هم دارد.

در نتیجه، بیع سکه‌های بازی، با وجود مسائل فنی و حقوقی مطرح، در صورتی که با شرایط قانونی و عرفی تطبیق یابد، می‌تواند به‌عنوان یک معامله معتبر شناخته شود.

۴. غرر و قمار در بازی‌های تلگرامی

بررسی‌های پیرامون غرری و قمار بودن این بازی‌ها در دو بخش عمده، استخراج و ماهیت عمل، متمرکز است. برخی شبهات نیز به اتلاف انرژی، توزیع ناعادلانه ثروت و مغایرت با حفظ

نظام اسلامی اشاره دارند که توسط پژوهشگران رد شده‌اند.^۱ این سخن درمورد بازی‌های تلگرامی نیز صادق است: این بازی‌ها نه تنها از نظر ماهیت تفاوتی با بازی‌های رایانه‌ای یا موبایلی ندارند، بلکه دارای مزایایی نیز هستند. درواقع تصمیم به ورود بازیکنان به این قسم از بازی‌ها با نوعی هدفمندی آمیخته است. هدف اصلی بازی‌های سنتی سرگرمی است و ارزش زمانی که صرف این بازی‌ها می‌شود به عنوان سرمایه‌گذاری در نظر گرفته نمی‌شود؛ در نتیجه این امر آنها را در چارچوب صرف سرگرمی باقی و مسائل فقهی مانند قمار را خارج می‌کند. اما در بازی‌های رمزارزی، ماجرا متفاوت است: این بازی‌ها علاوه بر عنصر سرگرمی، دارای بُعد هدفمند اقتصادی هم است. بازیکنان نه تنها برای سرگرمی وارد بازی می‌شوند، بلکه انتظار دارند در پایان بازی پاداش مالی (معمولاً به صورت رمزارز) به دست آورند. این هدفمندی به معنای سرمایه‌گذاری زمان و مهارت در ازای کسب منافع اقتصادی است. از منظر حقوقی، این تفاوت اساسی میان بازی‌های رمزارزی و بازی‌های صرفاً سرگرمی وجود دارد: به دلیل وجود پاداش مالی، حقوق بازیکنان و ماهیت اقتصادی این نوع بازی‌ها بیشتر مورد توجه قرار می‌گیرد. تفاوت در هدفمندی تأثیر مستقیمی بر ماهیت حقوقی و فقهی بازی‌ها دارد. در بازی‌های رمزارزی، چون منافع عقلانی وجود دارد و این منافع قابل تبدیل به رمزارز یا پول هستند، دیگر نمی‌توان آن را صرفاً لعب دانست.^۲ در نتیجه، بحث‌های فقهی مرتبط با قمار (مثل برد و باخت مالی) یا غرر در این نوع بازی‌ها کنار گذاشته می‌شود. این تمایز سبب می‌شود که بازی‌های رمزارزی از نظر حقوقی در چارچوب قمار قرار نگیرند؛ زیرا معیارهای قمار، نظیر نبود منافع عقلایی و صرفاً سرگرم‌کننده بودن، در آنها وجود ندارد.

درهرحال، در متون فقهی قدر متیقن از قمار عبارت است از: «شرطبندی در بازی با آلات و وسایل خاصی که به منظور قمار ساخته و آماده شده است». بنابراین، قمار سه عنصر دارد: شرطبندی، بازی (لعب) و آلات قمار. براین اساس، تحقق یا عدم تحقق قمار در چهار فرض قابل بررسی است: ۱- شرطبندی در بازی با آلات قمار که به اجماع فقها نامشروع و باطل است. ۲-

۱. مددی، مهدی، «جستار فقهی-حقوقی در مسئله قانونمدسازی استخراجگری ارزهای رمزنگاری شده»، فصلنامه علمی/اقتصاد و بانکداری اسلامی، ش ۴۱، ۱۴۰۱، صص ۳۰۷-۳۳۳.

۲. برای دیدن وضعیت بازی از منظر فقه اسلامی و شرایط تحقق قمار، ر.ک.: صفایی، سیدحسین و محمدهادی جواهرکلام، عقود معین: قراردادهای غیرمعاوضی، ج ۲، تهران: شرکت انتشار، ۱۴۰۳، صص ۴۵۲ به بعد.

شرط‌بندی در بازی با غیرآلات قمار که فقها جز در موارد منصوص (مثل اسب‌سواری و تیراندازی) آن را باطل می‌شمارند. ۳- بازی با آلات قمار بدون شرط‌بندی که به‌نظر فقیهان امامیه مشمول قمار یا در حکم قمار بوده و نامشروع و باطل است. ۴- بازی با غیرآلات قمار بدون شرط‌بندی که گروهی از فقها جز در موارد تصریح‌شده، آنها را نامشروع می‌شمارند؛ اما جمعی عقیده بر عدم حرمت و جواز این قسم از بازی‌ها دارند.^۱ بازی‌های تلگرامی که بنا به فرض بدون شرط‌بندی صورت می‌گیرد، مشمول قسم اخیر است^۲ که ماده ۷۰۵ قانون مجازات اسلامی نیز درمورد آنها حکمی ندارد و طبق اصل اباحه و حلیت باید بر جواز آنها باورمند بود. بر همین اساس، برخی بر این باورند که در تمام انواع بازی‌ها، اعم از بازی‌های رایانه‌ای (مجازی) و سنتی (یا غیر رایانه‌ای)، نامشروع بودن بازی مستلزم وجود یکی از دو شرط بازی با آلات قمار یا قرارداد گرویندی است. بنابراین، در صورت فقدان هر دو شرط، دلیلی بر بی‌اعتباری و نامشروع بودن بازی وجود ندارد. ازاین‌رو، تمامی بازی‌ها، اعم از رایانه‌ای و غیر رایانه‌ای، منع شرعی و قانونی ندارند؛ زیرا نه ابزارآلات انجام آنها قمار است و نه در آنها برد و باخت و گرویندی مطرح است. به‌همین دلیل، اشیای مجازی و کالاهای مجازی که حین بازی مورد معامله و دادوستد قرار می‌گیرد، تحت عنوان دارایی‌های مجازی یا تولیدات مجازی حقوقی، مالیت و منفعت عقلایی دارد و خرید و فروش کالاهای مجازی درون بازی نیز صحیح است.^۳ نتیجه آنکه، وجود منافع عقلایی در بازی‌های تلگرامی از صدق لعب بر آن جلوگیری می‌کند و پاداش اعطاشده را نمی‌توان شرط‌بندی (بردوباخت) دانست.^۴ بالاین‌حال، درمورد انواع بازی‌های رایج نمی‌توان حکم کلی داد، بلکه باید مؤلفه‌های قمار به‌صورت موردی بررسی شود. برای مثال، بازی لاست‌کتس با مکانیزم پرداخت ارز TON و انتخاب شانس‌محور کارت‌ها، ماهیت قمار دارد. پس، برای بررسی قمار بودن این بازی‌ها، باید رویکرد جداگانه‌ای برای هر بازی اتخاذ شود.

۱. برای دیدن تفصیل بحث، ر.ک.: همان منبع، صص ۴۵۲-۴۵۴.

۲. محمدی، احمد و جواد سلطانی‌فر، «انطباق سنجی استخراج رمزارزها در بستر بلاکچین با قمار از منظر فقه امامیه»، پژوهش‌نامه حقوق اسلامی، ش ۶۲، ۱۴۰۲، صص ۸۱۴.

۳. عبدی‌پور فرد، ابراهیم و مرتضی وصالی ناصح، «ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی»، فصلنامه راهبرد/ اجتماعی فرهنگی، ش ۲۳، ۱۳۹۶، صص ۶۱-۷۲.

۴. محمدی، احمد و جواد سلطانی‌فر، منبع پیشین، ص ۷۸۱.

درمورد غرری بودن درآمدهای حاصله از بازی‌های تلگرامی، باتوجه به چالش‌ها و تحلیل‌های پیش‌گفته، به‌اختصار بیان می‌شود که هر نوع خطر یا جهلی منجر به تحقق غرر نمی‌شود؛ همچنان‌که هر نوع معامله‌ای نسبت به اموال آینده و هر قسم بازی و تحصیل رمزارز، ولو پیش از عرضه آن، مشمول قاعده نفی غرر نمی‌شود.^۱ به‌ویژه آنکه عرف عقلا و خردمندان جامعه به این درجه از مخاطره‌ها اعتنا نمی‌کنند و به استقبال چنین ریسکی می‌روند و از این‌رو، تحقق افتادن در مهلکه و وقوع خطر شدید در بازی‌های مورد بحث عموماً منتفی است. به‌خصوص آنکه در بازی همستر کامبت، غیر از صرف وقت و هزینه خرید اشتراک اینترنت، که جزء لوازم و مقتضای هر نوع بازی امروزی است، بازیکنان در حین بازی هزینه‌ای پرداخت نمی‌کنند و خطر از دست دادن دارایی و از بین رفتن مال منتفی است؛ تنها بحث درمورد امکان و درجه حصول مالی در آینده (تبدیل سکه‌های استخراجی به رمزارز و عرضه در بازار) و ارزش آن در آتیه است که باتوجه به عدم پرداخت عوض متناسب و تحقق هدف از بازی و وجود منفعت عقلایی و هدفمندی اقتصادی در ورود به بازی، چنین جهلی موجب پیدایش غرر نمی‌شود.

نتیجه‌گیری

در این مقاله تلاش شد تا ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های تلگرامی و رمزارزهای مرتبط با آنها مورد تحلیل قرار گیرد. عملیات تولید یا استخراج صورت‌گرفته در این بازی‌ها بر بسیاری از مفاهیم و نهادی موجود، مانند جعاله عام، قابل تطبیق نیست و از میان قواعد حقوقی موجود، حیازت مباحات با لزوم درنظرگرفتن پدیده‌های جدید بر این عملیات قابل انطباق است؛ هرچند بر ضرورت پی‌ریزی نظم حقوقی جدید و ایجاد قاعده‌ای تازه، همگام با بررسی‌های فنی و سازگار با جوانب گوناگون آن، به‌عنوان ماهیت استخراج در این بازی‌ها تأکید شد. همچنین، در چارچوب ادبیات فقهی - حقوقی موجود، مال بودن و مالیت داشتن سکه‌های به‌دست‌آمده در بازی‌های تلگرامی پیش از عرضه رسمی و قابلیت خریدوفروش آنها محرز است. امکان شناسایی سکه‌های به‌دست آمده با قواعد مربوط به مال آینده در فقه و حقوق ایران، عدم صدق غرر و قمار بر نفس

۱. برای دیدن مفهوم و معیار غرر در متون فقهی و حقوقی، ر.ک.: جواهرکلام، محمدهادی، منبع پیشین، صص ۴۹-۵۴.

بازی و استخراج به دلیل وجود منفعت عقلایی و هدفمندی اقتصادی در ورود به بازی از دیگر مباحث بررسی شده در این مقاله است.

به علاوه، نتایج حاصل شده از پرسش‌نامه‌ای که به صورت آنلاین طراحی و در اختیار شرکت‌کنندگان قرار گرفته بود، حاکی از آن است که ۵۶ درصد از بازیکنان این قبیل بازی‌ها علاوه بر سرگرمی، هدف کسب درآمد را هم در انجام بازی مدنظر دارند. با گذشت بیش از یک سال از رواج بازی‌های تلگرامی و تجربه‌های موفق و ناموفق در این زمینه، ۵۵ درصد به میزان کم، ۳۳ درصد متوسط و ۱۲ درصد انتظار زیادی در راستای تبدیل سکه‌های درون بازی به پول را دارند. این نتایج نشان می‌دهد که نه تنها بازی‌های تلگرامی در ایران مورد توجه بسیاری از افراد قرار گرفته؛ بلکه در مواردی سکه‌های به دست آمده پیش از عرضه در مقابل مال ارزشمند خرید و فروش شده است. بر این بنیاد، اگرچه شناسایی رمزارزها از سوی بانک مرکزی در آذرماه ۱۴۰۳ اقدامی مثبت و روبه جلو ارزیابی می‌شود، ضرورت دارد مقنن از طریق وضع قانونی ویژه و جامع، بازار رمزارزها و بازی‌هایی را که با هدف تحصیل رمزارز انجام می‌شود، سامان‌دهی نماید.

به طور کلی محدودیت در زمینه پذیرش رمزارزها فاقد توجیه است و نقشی در استفاده یا عدم استفاده اشخاص از آن ندارد؛ چنان‌که تجربه نزدیک به چند سال اخیر در ایران مؤید این نظر است. در این وضعیت پذیرش و سامان‌دهی فعالیت‌های مرتبط با این پدیده نوظهور مالی، نیازمند بررسی همه‌جانبه و چه بسا تبعیت از قواعد چندگانه نظیر رویکرد ایالات متحده آمریکا باشد. سامان‌دهی رمزارزها در کشور علاوه بر جهت‌دهی به پژوهشگران و فعالان این زمینه، راهنمای مفیدی برای محاکم قضایی در آینده خواهند بود. یکی از دلایل فقدان رویه قضایی مشخص در زمینه رمزارزها، نبود قوانین و مقررات موجد حق و تکلیف است که به نظر می‌رسد تحولات اخیر در شناسایی و سامان‌دهی رمزارزها در ایران، نه تنها از حجم بالاترین در این زمینه نمی‌کاهد که تا حدودی بر آنها می‌افزاید. بدین منظور تشکیل کارگروه‌های تخصصی فنی، حقوقی، بانکی و... به منظور بررسی تمام ابعاد و اتخاذ رویکرد مشخص درخصوص رمزارزها مفید و ضروری است.

الف) فارسی

کتاب

۱. تقوا، محمدرضا و زهرا جلالیان زعفرانی، **رمزارز (مفاهیم و کاربردها)**، چ ۱، تهران: انتشارات دانشگاه علامه طباطبائی، ۱۳۹۹.
۲. جعفری لنگرودی، محمدجعفر، **حقوق اموال**، چ ۶، تهران: گنج دانش، ۱۳۸۸.
۳. جواهرکلام، محمدهادی، **معامله نسبت به اموال آتی: بیع مال آینده و وثیقه دارایی در گردش**، چ ۳، تهران: شرکت انتشار، ۱۴۰۲.
۴. خمینی، سید روح‌الله، **تحریر الوسیله**، چ ۲، ۱، تهران: دارالعلم، بی‌تا.
۵. صفایی، سید حسین، **حقوق مدنی و حقوق تطبیقی**، چ ۴، تهران: میزان، ۱۳۸۶.
۶. صفایی، سید حسین و محمدهادی جواهرکلام، **عقود معین: قراردادهای غیرمعاوضی**، چ ۲، تهران: شرکت انتشار، ۱۴۰۳.
۷. کاتوزیان، ناصر، **اعمال حقوقی**، چ ۹، تهران: شرکت انتشار، ۱۳۸۳.
۸. کاتوزیان، ناصر، **اموال و مالکیت**، چ ۵۸، تهران: نشر میزان، ۱۴۰۲.
۹. کاتوزیان، ناصر، **قواعد عمومی قراردادها**، چ ۲، ۱، تهران: شرکت انتشار، ۱۳۸۸.

مقاله

۱۰. امام، علیرضا، علی زارع و علی تقی خانی، «تبیین ماهیت فقهی و حقوقی استخراج و بیع رمزارزها در حقوق ایران»، **ماهنامه علمی جامعه‌شناسی سیاسی ایران**، ش ۴، ۱۴۰۱، صص ۳۸۹-۴۰۶.
۱۱. خادمان، محمود، ابوطالب کوشا و فاطمه نوری، «شناسایی ماهیت حقوقی رمزارزها با تحلیل ساختاری آن‌ها در نظام حقوقی ایران»، **مجله حقوقی دادگستری**، د ۸۵، ش ۱۱۵، ۱۴۰۰، صص ۳۴۹-۳۷۲.
۱۲. خداوردی‌آرش، حسین، محمد رضوی و مهدی منتظر، «آسیب‌شناسی حقوقی تنظیم‌گری دولت در حوزه رمزارزها»، **پژوهش‌های نوین حقوق اداری**، ش ۱۴، ۱۴۰۲، صص ۶۷-۸۸.

۱۳. خردمند، محسن، «بررسی فقهی استخراج و مبادله رمزارزها با تمرکز بر شبکه بیت کوین»، معرفت/اسلامی، ش ۲۰، ۱۳۹۸، صص ۱۰۹-۱۲۴.
۱۴. خواجهی، اصغر و سیدمرتضی قاسم‌زاده، «ماهیت فقهی و حقوقی رمزارز اتریوم (اتر)»، معرفت/اقتصاد/اسلامی، ش ۲۶، ۱۴۰۱، صص ۱۶۷-۱۸۲.
۱۵. رنجبر، حسین، وحید امیدی، ثریا جاویدان و احمد محمدی، «بررسی ماهیت فقهی استخراج رمزارزها»، فقه و اصول، د ۵۶، ش ۱۳۷، ۱۴۰۳، صص ۱۴۳-۱۶۵.
۱۶. صادقی‌مقدم، محمدحسن و محمدهادی جواهرکلام، «فروش سر درختی از منظر فقه امامیه و حقوق ایران؛ بررسی روایی-تحلیلی»، دانش حقوق مدنی، د ۳، ش ۲، ۱۳۹۳، صص ۶۴-۷۴.
۱۷. عبدی‌پور فرد، ابراهیم و مرتضی وصالی ناصح، «ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی»، راهبرد/اجتماعی فرهنگی، ش ۲۳، ۱۳۹۶، صص ۵۳-۷۴.
۱۸. قاسمی حامد، عباس، حامد تیموری و بهزاد صغیری، «اعمال قواعد حقوق مصرف در عرضه دارایی‌های رمزنگاری شده از طریق تعهد به ارائه اطلاعات»، پژوهش‌های حقوق/اقتصادی و تجاری، د ۲، ش ۵، ۱۴۰۳، صص ۱۱-۳۹.
۱۹. کریمی، عباس و محمدهادی جواهرکلام، «معامله به مال آینده»، مجله حقوقی دادگستری، ش ۹۰، ۱۳۹۴، صص ۱۰۱-۱۲۷.
۲۰. کشاورزی، محمدرضا، محسن رضایی صدرآبادی و مهدی ساقی، «تحلیل راهبردی-حقوقی مبانی نظری و ماهیت رمزارزهای قابل استخراج با مکاتب پولی اقتصاد(مطالعه موردی بیت کوین)»، راهبرد/اقتصادی، ش ۴۵، ۱۴۰۲، صص ۲۴۹-۲۸۲.
۲۱. لطفی، رضا، «چگونگی مواجهه کشورها با رمزارزها»، مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی، شماره مسلسل ۱۹۹۱۰، ۱۴۰۳.
۲۲. محمدی، احمد و جواد سلطانی‌فر، «انطباق سنجی استخراج رمزارزها در بستر بلاکچین با قمار از منظر فقه امامیه»، پژوهش‌نامه حقوق/اسلامی، ش ۶۲، ۱۴۰۲، صص ۷۸۱-۸۱۴.
۲۳. مددی، مهدی، «جستار فقهی-حقوقی در مسئله قانونمند سازی استخراجگری ارزهای رمزنگاری شده»، اقتصاد و بانکداری/اسلامی، ش ۴۱، ۱۴۰۱، صص ۳۰۷-۳۳۳.
۲۴. مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال-دایرک، «پیمایش ملی بازیکنان بازی‌های دیجیتال»، ۱۴۰۰.
۲۵. مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی، «سیاستگذاری کشورهای آمریکا، چین و آلمان در زمینه ابزارهای مالی دیجیتال جدید مانند بیت‌کوین»، شماره مسلسل ۲۸۰۱۳۶۹۱، ۱۳۹۳.

۲۶. تصویب‌نامه شماره ۳۹۲۲۸/ت/۵۷۳۷۳ هـ هیئت وزیران.
۲۷. تصویب‌نامه شماره ۵۸۱۴۴/ت/۵۵۶۳۷ هـ هیئت وزیران.
۲۸. چارچوب سیاست‌گذاری و تنظیم‌گری بانک مرکزی در حوزه رمزپول‌ها، ۱۴۰۳.
۲۹. قانون بانک مرکزی جمهوری اسلامی ایران، مصوب ۱۴۰۲.
۳۰. مصوبه مقررات تأمین برق مراکز استخراج رمزارزها، ۱۳۹۸.
۳۱. مصوبه مقررات تأمین برق مراکز استخراج رمزارزها، بهمن ۱۴۰۱.
۳۲. مصوبه مورخ ۱۳۹۶/۱۰/۹ شورای عالی مبارزه با پول‌شویی.
۳۳. نظام‌نامه رمزارز اعم از ایجاد رمزارز ملی و سامان‌دهی رمزارزهای جهان‌روا، دی ۱۴۰۳.

ب) عربی

۳۴. حمد شراره، عبدالجبار، **أحكام الغصب في الفقه الإسلامي**، ج ۱، بیروت- بغداد: مؤسسه الأعلی- دار التریب، ۱۳۹۵.
۳۵. خویی، سید ابوالقاسم، **مصباح الفقاهة (المکاسب)**، ج ۲، بی‌جا، بی‌نا، بی‌تا.
۳۶. عبدالرحمان، محمود، **معجم المصطلحات و الألفاظ الفقهية**، ج ۳، بی‌جا، بی‌نا، بی‌تا.
۳۷. کاشف الغطاء، عباس بن علی، **المال المثل و المال القیمی في الفقه الإسلامي**، مؤسسه کاشف الغطاء، بی‌تا.
۳۸. کاشف الغطاء، محمدحسین، **تحریر المجله**، ج ۱، چ ۱، نجف اشرف، المکتبه المرتضویه، ۱۳۵۹.
۳۹. مصطفوی، حسن، **التحقیق فی کلمات القرآن الکریم**، ج ۱۱، چ ۱، تهران: مرکز الکتاب للترجمة و النشر، ۱۴۰۲.

منابع برخط

40. Putin signs bill legalizing cryptocurrency mining in Russia into law, available at: <https://interfax.com/newsroom/top-stories> 104968 (last visited 11/9/2025).
۴۱. تویسرکانی، امین، «بازپرس دادسرای جرایم رایانه‌ای تهران: تشتت آرا در پرونده‌های رمزارز ناشی از فقدان دانش کافی در این زمینه است» قابل دسترسی در: <ekhtabar.ir> (آخرین بازدید ۱۴۰۴/۰۶/۲۰).

References

Books

1. Abdulrahman, Mahmoud, **Dictionary of Jurisprudential Terms and Expressions**, Vol. 3. N.p.: n.p., n.d.
2. Jafari Langroudi, Mohammad Jafar, **Property Law**, 6th ed. Tehran: Ganj-e Danesh, 2009.
3. Javaherkalam, Mohammad Hadi. **Transactions on Future Assets: Sale of Future Property and Collateral of Circulating Assets**. Tehran: Sherkat-e Enteshar, 3rd edition, 2023. (in Persian)
4. Kashif al-Ghita', Muhammad Hussain. **Tahrir al-Majallah [A Commentary on the Majallah (Ottoman Civil Code)]**. Vol. 1. 1st ed. Najaf Ashraf: Al-Murtadawiyyah Library, 1940.
5. Kashif al-Ghita', Abbas bin Ali, **Fungible and Non-Fungible Property in Islamic Jurisprudence**, Kashif al-Ghita' Foundation, n.d.
6. Katouzian, Nasser, **General Rules of Contracts**, Vol. 2. 1st ed. Tehran: Sherkat-e Enteshar, 2009.
7. Katouzian, Nasser, **Legal Acts**, 9th ed. Tehran: Sherkat-e Enteshar, 2004
8. Katouzian, Nasser. **Property and Ownership**. Tehran: Mizan Publishing, 58th edition, 2023. (in Persian)
9. Khui, Seyyed Abul-Qasim, **The Lantern of Jurisprudence (On Gains)**, Vol. 2. N.p.: n.p., n.d.
10. Khomeini, Ruhollah. **Tahrir al-Wasilah**, Vol. 2. 1st ed. Tehran: Dar al-'Ilm, n.d.
11. Mustafawi, Hassan. **Al-Tahqiq fi Kalimat al-Quran al-Karim [In-Depth Study of the Words of the Noble Quran]**. Vol. 11. 1st ed. Tehran: Markaz al-Kitab lil-Tarjama wa al-Nashr [Center for Book Translation and Publication], 1982.
12. Safaei, Seyyed Hossein, **Civil Law and Comparative Law**, 4th ed. Tehran: Mizan, 2007
13. Safaei, Seyed Hossein, and Javaherkalam, Mohammad Hadi. **Specific Contracts: Non-Exchange Contracts**. Tehran: Sherkat-e Enteshar, 2nd edition, 2024. (in Persian)
14. Sharrarah, Hamd Abdul-Jabbar, **Rules of Usurpation in Islamic Jurisprudence**. 1st ed. Beirut - Baghdad: Al-A'lami Foundation - Dar al-Tarbiyah, 1975.

15. Taghva, Mohammad Reza, and Jalalian Zafaran, Zahra. **Cryptocurrency** (Concepts and Applications). Tehran: Allameh Tabatabai University Press, 1st edition, 2020. (in Persian)

Articles

16. --, "Notcoin Whitepaper", November 2023, 1-9.
17. Abdipour Fard, Ebrahim, and Vassali Naseh, Morteza, "Jurisprudential and Legal Dimensions of Virtual Games", *Social and Cultural Strategy*, Year 6, Issue 23, Summer 2017, PP. 53-74. (in Persian)
18. Delfabbro, Paul, Delic, Amelia & King, Danil L. "Understanding the Mechanics and Consumer Risks Associated with Play-to-Earn (P2E) Gaming", *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 11, No. 3, PP. 716–726.
19. Digital Games Research Center - DIREC. "National Survey of Digital Game Players", 2021, 1-36 (in Persian)
20. Ghasemi Hamed, Abbas, Timouri, Hamed, and Saghiri, Behzad, "Application of Consumer Protection Rules in the Offering of Cryptographic Assets Through Information Disclosure Obligations", *Economic and Commercial Law Research*, Vol 2, Issue 5, April 2024, PP. 11-39. (in Persian) <https://doi.org/10.48308/eclr.2023.103865>.
21. Imam, Alireza, Zare, Ali, and Taghikhani, Ali, "Explaining the Jurisprudential and Legal Nature of Mining and Selling Cryptocurrencies in Iranian Law", *Iranian Political Sociology Monthly*, Year 5, Issue 4, July 2022, PP. 389-406. (in Persian) <https://doi.org/10.30510/psi.2022.334183.3264>.
22. Islamic Parliament Research Center. "Policy-Making in the United States, China, and Germany Regarding New Digital Financial Instruments Such as Bitcoin", Serial Number 28013691, 2014, 1-4. (in Persian)
23. Karimi, Abbas, Javaherkalam, Mohammad Hadi, "Transaction of Future Property", *The Judiciarys Law Journal*, 79(90), pp. 101-12. (in Persian) <https://doi.org/10.22106/jlj.2015.14391>
24. Keshavarzi, Mohammad Reza, Rezaei Sadrabadi, Mohsen, and Sagh, Mehdi, "Strategic-Legal Analysis of Theoretical Foundations and the Nature of Mineable Cryptocurrencies in Monetary Economics Schools (Case Study: Bitcoin)", *Economic Strategy*, Year 12, Issue 45, Summer 2023, PP. 249-282. (in Persian) <https://doi.org/10.22034/es.2024.412913.1699>.

25. Khademan, Mahmoud, Kosha, Abutalib, and Nouri, Fatemeh, "Identifying the Legal Nature of Cryptocurrencies Through Structural Analysis in the Iranian Legal System", *Judiciary Law Journal*, Volume 85, Issue 115, Autumn 2021, PP. 349-372. (in Persian)
26. Khajavi, Asghar, and Ghasemzadeh, Seyed Morteza, "Jurisprudential and Legal Nature of Ethereum (Ether) ," *Islamic Economics Knowledge*, Year 13, Issue 26, Spring and Summer 2022, PP. 167-182. (in Persian)
27. Kheradmand, Mohsen, "Jurisprudential Analysis of Mining and Trading Cryptocurrencies with a Focus on the Bitcoin Network", *Islamic Knowledge*, Year 10, Issue 20, Spring and Summer 2019, PP. 109-124. (in Persian)
28. Khodavardi Arash, Hossein, Razavi, Mohammad, and Montazer, Mehdi, "Legal Pathology of Government Regulation in the Field of Cryptocurrencies", *Modern Administrative Law Research*, Year 5, Issue 14, Spring 2023, PP. 67-88. (in Persian)
<https://doi.org/10.22034/mral.2022.554417.1318>.
29. Lotfi, Reza. "How Countries Deal with Crypto Assets", *Islamic Parliament Research Center*, Serial Number 19910, 2024, PP. 1-53. (in Persian)
30. Madadi, Mehdi, "Jurisprudential-Legal Inquiry into the Issue of Legalizing Cryptocurrency Mining", *Islamic Economics and Banking*, Issue 41, Winter 2023, PP. 307-333. (in Persian)
31. Mahmoudi, Asghar, "Analysis of Virtual Currencies in Light of Jurisprudence, Law, and Comparative Studies", *Private Law Studies*, Vol 49, Issue 3, Fall 2019, PP. 503-522. (in Persian) <https://doi.org/10.22059/jlq.2019.265685.1007095>.
32. Mohammadi, Ahmad, and Soltanifar, Javad, "Compatibility Assessment of Cryptocurrency Mining in the Blockchain Context with Gambling from the Perspective of Imami Jurisprudence", *Islamic Law Research Journal*, Year 24, Issue 62, Winter 2023, PP. 781-814. (in Persian)
<https://doi.org/10.30497/law.2023.244900.3403>.
33. Ranjbar, Hossein, Omidi, Vahid, Javidan, Soraya, and Mohammadi, Ahmad, "Jurisprudential Analysis of Cryptocurrency Mining", *Jurisprudence and Principles*, Issue 2 (Serial 137), Vol 56, September 2024, PP. 143-165. (in Persian)
<https://doi.org/10.22067/jfirqh.2022.75678.1322>.

Laws and Regulations

34. Approval No. 39228/T57373 H by the Board of Ministers. (in Persian)
35. Approval No. 58144/T55637 H by the Board of Ministers. (in Persian)
36. Central Bank Code of the Islamic Republic of Iran, enacted in 2023. (in Persian)
37. Policy Framework and Regulation of the Central Bank in the Field of Cryptocurrencies, 2024. (in Persian)
38. Cryptocurrency Regulations, Including the Creation of a National Cryptocurrency and the Regulation of Global Cryptocurrencies, January 2024. (in Persian)
39. Regulations on Supplying Electricity to Crypto Asset Mining Centers, February 2023. (in Persian)
40. Regulations on Supplying Electricity to Cryptocurrency Mining Centers, 2019. (in Persian)
41. Regulation enacted by the Supreme Anti-Money Laundering Council, 2017. (in Persian)

Legal Dimensions of Telegram Games; A Case Study of the Hamster Kombat Game

Mohammad Hadi Javaherkalam*

Farshid Ghadimkhani**

Received: 2025.02.8

Accepted: 2025.05.29

Abstract

In this article, the legal dimensions of Telegram games, particularly Hamster Kombat game, are examined using a descriptive-analytic research method. The aim is to explore challenges such as the legitimacy and financial value of the coins obtained from the game, as well as to identify the legislator's approach to these games. The main questions addressed are: What is the legal nature of mining (coin production) in the new genre of Telegram games within Iran's legal system? Do the coins obtained from such games have financial value before being released into the market? Moreover, are concepts such as *Gharar* (uncertainty) and gambling applicable to these games and acquired coins? The findings indicate that mining (coin production) in such games aligns with the concept of permissible acquisition (*hiyazat-e- mubahat*), although the authors suggest that establishing a new legal institution would be more appropriate. Furthermore, while the gambling and *gharar* aspects of these games are rejected due to the purposeful nature of the players, the financial value of the coins obtained is recognized within the framework of the Iranian legal system.

Keyword:

Telegram Games, Hamster Kombat, Cryptocurrency, Monetary Value, Gharar (Uncertainty)

* Assistant Professor, Faculty of Law & Political Science, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran.

** Master Student in Economic Law, Department of Private and Economic Law, Faculty of Law and Political Science, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran (Corresponding Author) Ghadimkhani_f@atu.ac.ir

