



آیت‌الله اعرافی مدیر حوزه‌های علمیه

ضرورت سالم‌سازی بازی‌های رایانه‌ای در برابر بازی‌های حامل فرهنگ بیگانه

بازی‌های رایانه‌ای

ویژه‌نامه وضعیت‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای از منظر حوزه علمیه

افق حوزه

• هفته‌نامه افق حوزه

• دوشنبه ۸ اسفند ۱۴۰۱

• ۶ شعبان‌المعظم ۱۴۴۴ • ۲۷ فوریه ۲۰۲۳

عرصه بازی‌های دیجیتالی با توجه به تغییر ذائقه اقشار مختلف سنی در جامعه به‌عنوان عرصه‌ای نوین در حوزه اوقات فراغت و سرگرمی، از اواسط دهه ۸۰ در جمهوری اسلامی مطرح گردیده است و می‌توان ادعا کرد: «در عصر حاضر بازی‌های دیجیتالی جزء لاینفک زندگی است.»؛ از این رو ویژه‌نامه حاضر با توجه به رویکردهای مختلف اندیشمندان حوزوی و خبرگان مطرح در این عرصه، به بازنمایی برخی از ابعاد موجود در این عرصه پرداخته و به‌صورت خلاصه به ارائه مطالبی در این موارد اختصاص پیدا کرده است. خاطرنشان می‌گردد: برخی از مطالب مطرح‌شده در این ویژه‌نامه به‌صورت خلاصه می‌باشد و علاقه‌مندان جهت مطالعه و بهره‌مندی هرچه بیشتر می‌توانند به اصل مطالب مراجعه نمایند.

آیت‌الله اعرافی مدیر حوزه‌های علمیه

ضرورت سالم‌سازی بازی‌های رایانه‌ای در برابر بازی‌های حامل فرهنگ بیگانه



فساد؛ سوم: نقشی که می‌تواند در ایجاد ملکات فاسده ایفا کند؛ چهارم: این‌که به‌نوعی تضییع وقت و ابطال اوقات باشد. این‌ها عناوینی است که بازی را به سمت حرمت یا احیاناً کراهت می‌برد.

• حکم بازی‌های حامل فرهنگ بیگانه

بازی‌هایی که در دنیای غرب تولید می‌شود، مثل بازی‌های رایانه‌ای که حامل فرهنگ غربی است، حامل یک نوع بینش، نگرش و خلقیاتی است که با اسلام سازگاری ندارد؛ طبعاً حکم انجام این نوع بازی‌ها حداقلش کراهت است؛ ولی ممکن است به درجاتی برسد یا عناوینی پیدا کند که حتی حرام شود، مانند زمانی که مطمئن هستیم، این بازی یک ملکه رذیله‌ای را ایجاد می‌کند که نباید آن ملکه در انسان باشد یا در حدی تخریب‌های اجتماعی ایجاد می‌کند که موجب حرمت می‌شود.

• مرجحات بازی

معالجه و درمان

مدیر حوزه‌های علمیه، درباره مرجحات بازی می‌گوید: اگر بازی موجب معالجه امراض روحی شود یا مثلاً برخی از بازی‌های ورزشی موجب معالجه امراض جسمانی شود؛ یعنی اگر نقش بازی، نقش درمانی شد، آن‌وقت تابع

مدیر حوزه‌های در درس خارج فقه تربیتی، در مبحث نقش بازی در تربیت، به برخی از احکام بازی‌های رایانه‌ای، حکم بازی‌های حامل فرهنگ بیگانه، شرایط بازی در بحث‌های حکومتی، ابعاد و مسائل بازی‌های رایانه‌ای و... مباحثی قابل توجهی را مطرح نموده‌اند که در متن پیش رو به برخی موارد اشاره می‌گردد.

• حکم بازی در احکام اولیه و ثانویه

وقتی بازی را در فقه می‌آوریم، یک بار با عناوین اولیه می‌بینیم و یک بار با عناوین عامه می‌بینیم. با عنوان اولیه می‌بینیم که بازی‌هایی به‌طور خاص حرام شده است، بازی‌هایی به‌طور خاص ترغیب شده است؛ اما بسیاری از بازی‌ها به‌عنوان اولیه چیزی ندارد. در اینجا ما گفتیم: در مقام عنوان اولیه، حکم کلی جواز یا کراهت است؛ اما با لحاظ عنوان ثانویه چند عنوان داریم که حرام می‌کند و چند عنوان داریم که مکروه می‌کند و چند عنوان داریم که واجب یا مستحب می‌کند.

• عنوان حرام یا کراهت

وی در مورد اینکه بازی با عنوان ثانویه اگر عنوان‌هایی داشته باشد، حرام یا مکروه می‌شود، می‌گوید: در انصافش به حکم حرمت یا کراهت عناوینی وجود دارد که: اول: برد و باخت؛ دوم:

این دو قسم است (درمان امراض روحی و درمان امراض جسمی)؛ یعنی وجوب یا استحبابش تابع این است که برحسب آن، مباحثی که در فقه طبابت گفته می‌شود که معالجه آن مرض واجب باشد یا مستحب، این نوع بازی نیز، انجامش واجب یا مستحب می‌شود.

رشد علمی و اخلاقی

اگر فردی بازی انجام دهد، برای این‌که یک نوع رشد علمی و روحی و اخلاقی پیدا کند، در این نوع از بازی نه بحث پیشگیری است و نه بحث درمان؛ بلکه برای ارتقای علمی و اخلاقی از بازی استفاده می‌کند؛ یعنی وقتی این جدول‌ها را حل می‌کند، دانش ریاضی‌اش بالا می‌رود.

این عنوانی است که مستحب است؛ مگر این‌که مقدمه واجبی شود که طبعاً عنوان وجوب غیری بر آن منطبق می‌شود. در مقدمه واجب، انطباق عنوان وجوب غیری بر او، لازم نیست مقدمه منحصراً هم باشد. البته اگر بگوییم بازی کراهت یا حرمت دارد، آن‌وقت باید منحصراً شود تا مقدم بر این شود.

• کسب درآمد از راه بازی چه حکمی دارد؟

اگر برای آن از نظر عقلایی ارزش قائل شوند که الآن هم ارزش قائل می‌شوند و یک فواید اجتماعی برای آن فرض کرده‌اند و شرع هم منع نکرده است، کسبش حلال است. اگر عقلاً برای این منفعت محلله‌ای قائل‌اند، کسبش هم جایز می‌شود و شاید مصداق استحباب هم بشود.

• حکم بازی با کودکان چیست؟

یکی از عناوینی که می‌تواند، موجب یک نوع رجحانی شود، همین تصبّی یا تصابی است؛ یعنی آنجایی که طرف بازی می‌کند و هدفی جز رشد فرزندش ندارد و فقط برای این است که با بچه همدلی کند. اگر هیچ قصدی هم نداشته باشد؛ جز این‌که با بچه به‌صورت کودکانه رفتار کند، همین نکته کافی است و مستحب می‌شود.

• شرایط بازی در بحث‌های حکومتی تابع چیست؟

در بحث‌های حکومتی که شرایط بازی‌ها و ورزش‌ها می‌آید، این تابع عناوین کلی است. وقتی که می‌بیند، این‌ها برای سلامت جامعه یا برای دفع بعضی از مفاسد مؤثر است، این‌ها همه مفید می‌شود و استحباب پیدا می‌کند و احیاناً ممکن است، الزام و وجوب هم پیدا کند و تشخیص آن، با عرف و خود حکومت است.

حجت‌الاسلام والمسلمین عباس رفعتی نائینی؛ استاد درس خارج حوزه علمیه قم

ابعاد و مسائل بازی‌های رایانه‌ای



بازی چه رایانه‌ای و چه غیر رایانه‌ای، یکی از نیازهای انسانی است و به‌خصوص در سنین پایین‌تر مثل نوجوانی و کودکی. قرآن کریم هم بر این نکته اشاره و تصریح دارد که ﴿إِنَّمَا الْخِیَاطُ الَّذِیْ لَعَبْتَ﴾؛ (حدید/۲) دنیا محل بازی است؛ البته برای کسانی که درست این دنیا را نشناخته باشند، دنیا لعب و لهو می‌شود. به هر حال این، بر اساس فطرت انسانی است که بازی را دوست دارد و بازی مورد نیاز جسمی و روحی برای انسان است به‌ویژه برای کودکان و نوجوانان. در نتیجه اسلام مخالف با بازی نیست؛ اما باید به بازی‌ها جهت داد.

• نکته اول

در عصر حاضر که عصر رسانه و فن‌آوری است، چه بازی‌های فکری و چه بازی‌های سرگرمی با ابزار رایانه‌ای تولید می‌شود و جذابیت بیشتری برای کاربران و کودکان و نوجوانان دارد؛ لذا استقبال کودکان و نوجوانان از این ابزار جدید بسیار زیاد شده است؛ به‌گونه‌ای که گاهی تمامی روز و شب برخی را پر کرده است.

• نکته دوم

احکام فقهی بازی‌های رایانه‌ای بیشتر از احکام فقهی بازی‌های معمولی فیزیکی است؛ چون تمام آن احکامی که در مورد بازی‌های معمول سنتی و در یک فضای فیزیکی و حضوری در فقه داریم، تمام آنها در بازی‌های رایانه‌ای می‌آید؛ به‌علاوه احکام خاصی که در خصوص بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک مسأله مستحذنه مطرح خواهد بود که در بازی‌های قدیمی وجود نداشت. پس این‌گونه تصور نکنیم که چون بازی‌های رایانه‌ای یک بازی جدیدی است و در صدر اسلام در زمان تشریع و حضور شارع مقدس این بازی‌ها نبوده؛ پس حکم فقهی ندارد.

• نکته سوم

امروز در دنیا زمان جنگ رسانه‌ای است. حتی آن بازی‌های رایانه‌ای که بد نیست و در حال تولید است، مشاهده می‌شود که قهرمان بازی، قهرمان ملی نیست. قهرمان مسلمان و یا قهرمان دینی نیست؛ یک قهرمانی بازی‌مربوط به کره یا مربوط به اروپا یا... متأسفانه به‌خاطر این بازی‌ها الآن نوجوان و کودک ما با اسامی قهرمانان جعلی و افسانه‌ای و ساختگی غرب بیشتر آشناست تا قهرمانان ملی یا دینی. ما در این عرصه جنگ فرهنگی رسانه‌ای رایانه‌ای، اگر بازی رایانه‌ای مفید تولید نکنیم، کسانی که می‌توانند این کار را بکنند و نکنند، اینها از واجب کفایی‌شان دست برداشته‌اند. بر کسانی که توانایی دارند، بازی فکری رایانه‌ای مفید که سطح معلومات دینی، فرهنگی، اجتماعی و اخلاقی بازی‌کننده اعم از کودک یا نوجوان یا جوان و هر کسی که بازی می‌کند را بالا می‌برد، بتوانند تولید کنند و نکنند، اینها تکلیف خودشان را زمین گذاشته‌اند. اگر در این زمینه من به‌الکفایه باشد که می‌شود، واجب

کفایی و اگر من به‌الکفایه نباشد، واجب عینی می‌شود. البته باید بازی‌ها را جذاب تولید کنند که کودک و نوجوان و هر کسی که می‌خواهد بازی کند، مشتاق شود که از این بازی رایانه‌ای استفاده کند نه از بازی‌ها رایانه‌ای غربی.

لذا نهادهای تصمیم‌ساز و مدیریت کلان هم، حتماً باید در جنبه‌های حمایتی ورود کنند. وزارت فرهنگ، وزارت ارتباطات و ... به کسانی که می‌توانند این بازی‌ها را تولید کنند، تسهیلاتی بدهند. متأسفانه در کشور هر وقت دچار مشکل اقتصادی می‌شویم، اولین بودجه‌ای که شقه می‌شود، بودجه فرهنگی است.

• نکته چهارم

آیا می‌توان گفت این حضور بیشتر فقه در بازی‌های رایانه‌ای نسبت به بازی‌های سنتی به‌جهت رسانه بودن آن است؟

بله بازی به‌جهت اینکه رسانه و هنر است و در آن از ژانرها و قالب‌های مختلفی استفاده می‌شود، می‌تواند مشمول حکم حرمت شود؛ ولو اینکه در آن برد و باختی وجود نداشته باشد. حالا اگر یک بازی معمولی باشد و برد و باخت داشته باشد، این بازی از جهت برد و باختش حرام می‌شود؛ نه از جهت اینکه توهین به مقدسات را دارد یا بازی‌هایی که موجب افساد است؛ الآن بازی‌هایی وجود دارد که متأسفانه در آن فعالیت جنسی وجود دارد که تحریک‌کننده و حرام است؛ در بازی‌های قدیم، ما چنین چیزهایی نداشتیم. بازیگر از این بازی رایانه‌ای حق ندارد استفاده کند؛ چون حرام است.

چراکه گاهی تصاویر عریان در آن است و گاهی تصاویر جنسی است و اینها را در بازی‌هایشان می‌آورند تا بازیکن را براساس سند ۲۰۳۰ با آموزش‌های جنسی آموزش بدهند و آماده بکنند. این مسائل را در همین بازی‌ها اشراق کرده‌اند. اینها آسیب جنسی و آسیب دینی دارد. اینها موجب فاسد شدن این نوجوان می‌شود. بلوغ زودرس پیدا می‌کنند و آسیب‌های زیاد دیگری دارد. پدر و مادرها و بچه‌ها باید توجه داشته باشند که با هر بازی رایانه‌ای نمی‌توان بازی کرد.

بسیاری از این بازی‌هایی که غربی‌ها امروز تولید می‌کنند، از مصادیق بازی‌های حرام است؛ زیرا از مصادیقش که خیلی از بازی‌ها را شامل می‌شود، توهین به مقدسات و نمادهای دینی است و دیگر اینکه موجب اضلال است. گمراه می‌کند؛ گمراهی دینی و اعتقادی ایجاد می‌کند. در ذهن بازیکن شبهه ایجاد می‌کند چندبار که این بازی را بازی کرد، نسبت به مسائل اعتقادی‌اش دچار شبهه می‌شود. همان‌طور که خواندن کتب ضاله حرام است، بازی کردن با این بازی رایانه‌ای که موجب اضلال است، حرام می‌باشد. بنابراین در یک تقسیم‌بندی برای بازی‌کننده برای کسانی که می‌خواهند از این نرم‌افزار استفاده کنند، ۴ قسم بازی رایانه‌ای داریم: بازی‌های مستحب، مباح، مکروه و حرام.