ادامه از صفحه قبل

در ۵ سال گذشته شاهد رشد تدریجی تولید بازی‌های واقعیت مجازی بوده‌ایم و باید توجه داشت که بحث در مورد آینده صنعت بازی، بدون توجه به مفهوم جهان مجازی کامل نخواهد بود. این جهان مجازی برخط را عموماً به‌صورت جامعه‌ای غیر متمرکز می‌شناسند؛ یک قلمروی مجازی موازی که در آن همه می‌توانند وارد شوند و زندگی دوم خود را سپری کنند. فضایی سه‌بُعدی که کاربران آن قادرند بازی، کار یا تعامل کنند. در حالت ایده‌آل، جهان مجازی با ترکیب واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، اقتصادی جدید و مختص به دنیای خود را ایجاد خواهد کرد.[1]

• هوش مصنوعی و تحولات بازی

استفاده از هوش مصنوعی در صنعت بازی، سابقه‌ای طولانی دارد. تولیدکنندگان می‌توانند، از الگوریتم‌های هوش مصنوعی در تولید و ارتقای بازی‌ها بهره ببرند. بازی‌سازان می‌توانند، با استفاده از این ابزار، سطوحی از بازی را ایجاد کنند تا بازیکنان بتوانند، هر بار از تجربه‌ای تازه و زنده لذت ببرند.

محققان این حوزه و بازی‌سازان در تلاش‌اند، با بهره‌گیری از سیستم‌های هوش مصنوعی، بازی‌ها را به‌گونه‌ای طراحی کنند که برای بازی‌کنان، سرگرم‌کننده باشد. همچنین در آینده شاهد همکاری طراحان انسانی و الگوریتم‌های رایانه‌ای برای ایجاد نسل بعدی بازی‌های دیجیتال خواهیم بود. اگرچه هوش مصنوعی هنوز نتوانسته، بازی‌های باکیفیتی را به‌صورت کامل ایجاد کند؛ اما مطمئناً می‌تواند بازخورد ارزشمندی را برای طراحان بازی فراهم کند. همچنین مدل‌سازی بر مبنای داده‌های جمع‌آوری شده از تجربه بازی‌کنان، بازی‌سازان را برای طراحی بازی‌هایی پویا و منطبق بر سلیقه کاربران کمک می‌کند.[2]

• پیشینه‌شناسی حوزوی بازی‌های دیجیتالی

با جدّی شدن استفاده از بازی‌های دیجیتالی توسّط اقشار مختلف مردم و همچنین خانواده‌های حوزویان، به‌ویژه کودکان، نوجوانان و جوانان از اوایل دهه ۸۰ و همچنین آغاز پرسش‌های مردم درباره بازی‌های دیجیتالی از طلّاب و علما، حوزویان نخستین‌بار به‌صورت جدّی با این موضوع مواجه شدند.

با توجّه به نوپدیدبودن پدیده بازی‌های دیجیتالی و عدم آشنایی و شناخت عموم مردم، متخصّصان و حوزویان با این مقوله مهم صنعتی، هنری و فرهنگی از یک سو و همچنین القای لعب و لهو از عنوان «بازی» از دید بدوی و عمومی، دیدگاه اوّلیّه برخی از حوزویان بر نفی بازی‌های دیجیتالی و صحیح نبودن مصرف بازی‌ها قرار گرفت. هرچند افراد یادشده، اصرار جدّی و عمومی بر این موضوع نداشتند؛ اما در هر صورت تعدادی از طلّاب و دانش‌آموختگان حوزه علمیّه قم، از سال ۱۳۸۳ به‌صورت جدّی و تخصّصی در صنعت بازی‌های دیجیتالی ورود کردند و تلاش‌ها و زحمات قابل توجّه آن‌ها در این زمینه، منجر به آثار فراوانی گردیده است و می‌توان برخی از آن‌ها را از تأثیرگذارترین افراد در صنعت بازی‌های دیجیتالی ایران دانست.

تولید بازی رایانه‌ای سه‌بعدی «عملیّات انهدام ۱: نبرد فاو» در سال ۱۳۸۴ با موضوع عملیّات والفجر ۸ و «عملیّات انهدام ۲: نبرد خرّمشهر» در سال ۱۳۸۸ و «عملیّات انهدام ۳: نفس‌گیرترین نبرد» و «سفر جنجالی»، از جمله فعالیت‌های این طلاب است که البته در بخش خصوصی انجام شده است.

پس از صحبت‌های مقام معظّم رهبری در جمع شورای‌عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۵ در خصوص بازی‌های دیجیتالی، دکتر بهروز مینایی، از دانش‌آموختگان حوزه علمیّه قم، در نیمه دوم سال ۱۳۸۶، موفّق به تأسیس «بنیاد ملّی بازی‌های رایانه‌ای» ذیل شورای‌عالی انقلاب فرهنگی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گردید.

دکتر مینایی در ۶سال مدیرعاملی بنیاد توانست، نظام رده‌بندی سنّی بازی‌های رایانه‌ای Esra (مبتنی بر فرهنگ اسلامی و ایرانی) ارائه دهد. همچنین حمایت از بازی‌های رایانه‌ای ایرانی، از طریق رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای خارجی و الزام ناشرین به الصاق هولوگرام به آن‌ها، تأسیس انتشارات بنیاد ملّی بازی‌های رایانه‌ای و نشر چندین کتاب تخصّصی در زمینه بازی‌های دیجیتالی شد.

از جمله، فعّالیّت‌های انجام‌شده در این خصوص، نگارش کتاب‌ها، مقاله‌های علمی پژوهشی، مصاحبه‌ها و سخنرانی علمی است که از جمله آن‌ها کتاب «روش‌های القای محتوا در بازی‌های دیجیتالی و آسیب‌شناسی آن‌ها از منظر اسلام» و «آموزش بازی‌نامه‌نویسی» نوشته حجّت‌الاسلام بِنیسی است که اولی، تکنیک‌های مورد استفاده برای القای پیام در بازی‌های دیجیتالی را به تفکیک و تفصیل مطرح می‌کند و سپس نکات روان‌شناسی و دینی آن‌ها را برگرفته از آیات و روایات بیان می‌دارد و دومی، به آموزش بازی‌نامه‌نویسی به‌صورت علمی، بومی، ضابطه‌مند و با توجّه به فرهنگ دینی می‌پردازد.

همچنین مؤسّساتی در خصوص مطالعات دینی بازی‌های دیجیتالی توسّط حوزویان تأسیس گردیده است. «مرکز دانش بازی‌های رایانه‌ای (مدبّر)» به‌همت جمعی از علما و طلّاب در سال ۱۳۹۵ بنیان‌گذاری گردید تا بتواند، ضمن برگزاری دروس خارج بازی‌های دیجیتالی در حوزه‌های علمیّه، به پژوهش دینی در این زمینه اقدام کند. مهم‌ترین اقدام این مجموعه، برگزاری چهار سال درس خارج فقه بازی، توسّط حجّت‌الاسلام والمسلمین محمّدعلی خادمی کوشا، برگزاری نشست‌های متعدد و تولید پایان‌نامه‌ها و مقالات علمی مختلف بوده است.

از مهمترین این آثار، پایان‌نامه‌ای با عنوان بررسی مبادلات مالی در بازی‌های رایانه‌ای توسط حجت‌الاسلام محمود عبداللهی، یا چاپ مقالاتی توسط حجج اسلام عسکر درخشان‌دوست و محمد ارغوانی‌فلاح بوده است.

مؤسّسه تک‌منظوره بازی‌های رایانه‌ای «سرو سبز سوزان» دیگر مرکزی است که به‌منظور حمایت از پایان‌نامه‌ها و مقاله‌های مرتبط با مطالعات بازی‌های رایانه‌ای تأسیس شده است. از اقدامات این مؤسسه، تولید چند پایان‌نامه کارشناسی ارشد در رشته فلسفه هنر با عنوان «تطبیق زیبایی‌شناسی کانت بر بازی‌های رایانه‌ای» و در رشته ادبیّات نمایشی با عنوان «بررسی روایت‌های تعاملی، به‌منظور ارائه روایت دینی در بازی‌های رایانه‌ای» و یک رساله دکتری با عنوان «نظریّه حضور و ظرفیّت‌های آن، در خلق فضای دینی در بازی‌های رایانه‌ای» و تولید مقالات مختلف و بازی‌نامه‌های با نگاه اسلامی توسط حجّت‌الاسلام والمسلمین دکتر علی رازی‌زاده بوده است.

همچنین دفتر مطالعات اسلامی مرکز ملّی فضای مجازی، تاکنون موفّق به تولید کتاب «وضعیّت‌شناسی پژوهش‌های اسلامی بازی‌های رایانه‌ای در داخل کشور» و «وضعیّت‌شناسی پژوهش‌های اسلامی بازی‌های رایانه‌ای در خارج کشور» و به‌همّت جمعی از طلّاب و روحانیون شده است که در سال ۱۴۰۱ منتشر گردیده است.

همچنین پایان‌نامه کارشناسی ارشد در رشته مدیریّت راهبردی با عنوان «بازسازی معنایی زمینه‌ها، تفاسیر و پیامدهای هویّتی بازی‌های دیجیتالی نقش‌آفرینی برخط و ارائه راهبردهای مناسب» توسط حجّت‌الاسلام والمسلمین محمّدفاضل آقاجانی، نوشته شده است. در این راستا این نویسنده به‌همراه سیّدمرتضی طباطبایی و سیّدحمید مدنی، کتابی با عنوان «موضوع‌شناسی فقهی ژانرهای بازی‌های دیجیتالی» را تألیف نموده‌اند.

همچنین حجّت‌الاسلام والمسلمین علی قهرمانی نیز، دو بخش از کتاب «سواد رسانه‌ای» خویش را به موضوع سواد بازی‌های دیجیتالی اختصاص داده است.

البته در حوزه تولیدات پژوهشی، پایان‌نامه‌های سطح دو و سه و مقالات متعددی نوشته شده است که در جهت اختصار تنها به برخی از آنها اشاره شد.

پیرو درخواست مرکز پژوهش‌ها و مرکز تحقیقات اسلامی مجلس شورای اسلامی و برای نخستین‌بار در کشور، سیاست‌های کلّی پیشنهادی برای درج در برنامه هفتم توسعه کشور توسّط برخی از طلاب محقق حوزوی نوشته شد و برای مطالعه و استفاده نمایندگان ملّت در مجلس و درج در قانون بالادستی برنامه هفتم توسعه ارائه گردید.

در مرداد ۱۳۹۹ با نظر مدیر محترم مرکز مدیریت حوزه‌های علمیه، شورای بازی‌های رایانه‌ای حوزه‌های علمیه در معاونت تبلیغ و امور فرهنگی مرکز مدیریت حوزه‌های علمیه راه‌اندازی گردید.

همچنین ستاد راهبری بازی‌های رایانه‌ای حوزه‌های علمیه به دستور آیت‌الله اعرافی و با هدف هماهنگی و راهبری مسائل بازی‌های رایانه‌ای توسط مرکز رسانه و فضای مجازی حوزه‌های علمیه در شهریور ۱۴۰۱ راه‌اندازی شد.

یکی از بخش‌های جشنواره هنر آسمانی در برخی از سال‌ها به موضوع «بازی‌نامه‌های تولیدشده توسّط حوزویان» اختصاص یافت که تعدادی بازی‌نامه، از سوی حوزویان به این جشنواره ارسال گشته و به منتخبان جوائزی اهدا گردید.

• چشم‌انداز آینده حوزه‌های علمیه و بازی‌های دیجیتالی

ابتدا دلایل ضرورت ورود حوزه‌های علمیه و حوزویان، به موضوع بازی‌های دیجیتالی تبیین شده و سپس مواضع ورود آن‌ها به این موضوع مطرح می‌گردد:

الف) دلایل ضرورت ورود حوزه‌های علمیه به پدید بازی‌های دیجیتالی

با توجّه به مباحث مطرح‌شده در بخش اول (اهمیت بازی‌های دیجیتالی)، می‌توان دلایل ضرورت ورود حوزه‌های علمیه به موضوع بازی‌های دیجیتالی را چنین بیان کرد:

۱. جمعیّت فراوانی در جهان و ایران که ساعاتی از شبانه‌روز خود را صرف انجام بازی‌های دیجیتالی می‌کنند.

۲. وجود تهدیدها و فرصت‌های زیادی که به‌دلیل قدرت تأثیرگذاری بالای بازی‌های رایانه‌ای بر روی مخاطبان به‌وجود آمده است.

۳. نیاز پاسخ‌گویی به پرسش‌های فقهی، اخلاقی و همچنین شبهات اعتقادی و فرهنگی مخاطبانی که تنها حوزه‌های علمیه و حوزویان می‌توانند از عهده این کار برآیند.

ب) مواضع ورود حوزه‌های علمیه به بازی‌های دیجیتالی

به نظر می‌رسد، حوزه‌های علمیّه و حوزویان می‌توانند با توجّه به رسالتشان، در مواضع زیر در مقوله بازی‌های دیجیتالی ورود کنند:

۱. تعیین و تبیین مبانی و دیدگاه دینی

پدیده بازی‌های دیجیتالی دارای ابعاد، حیثیّات و شئونات مختلفی است. در نتیجه:

الف) ارائه دیدگاه و پاسخ دقیق از منظر فقه، اخلاق، فلسفه و... به پرسش‌های ناشی از بازی‌های دیجیتالی نیازمند موضوع‌شناسی بسیار دقیق و جامعی است که از عهده یک طلبه، روحانی، پژوهش‌گر یا متخصّصی که با این پدیده و نکات آن آشنا نیست، خارج می‌باشد.

ب) مباحث مختلف فقهی، تربیتی، اخلاقی، فلسفی، اعتقادی و... بسیار متعدّدی برای بازی‌های دیجیتالی وجود دارد و مطرح است تا آنجا که حتّی گاهی می‌تواند، یک موضوع کوچک آن، نیازمند بررسی در علوم مختلف از ابعاد گوناگون باشد. در نتیجه، نیاز به اساتید و کارشناسان علوم مختلف مذهبی وجود دارد.

در نتیجه حوزه‌های علمیّه، چه از منظر موضوع‌شناسی و چه از نظر حکم هر یک از آن‌ها از دیدگاه علوم دینی و حوزوی مختلف، می‌توانند نقش بسیار مهمی را ایفا کنند و وظیفه تمام افراد مرتبط و درگیر با این موضوع را در ابعاد مختلف تولید بازی، اطّلاع‌رسانی و تبلیغ بازی‌ها، مصرف بازی‌ها، بازی‌بازان و خانواده‌هایشان و... مشخّص سازند.

همچنین حوزویان از بابت تبلیغ و آگاه‌سازی، می‌توانند این مبانی را به اطّلاع عموم مردم و شیعیان جهان برسانند و فرصت‌ها و آسیب‌های این پدیده شایان توجّه را به همگان گوشزد کنند.

۲. بهره‌گیری از بازی برای ترویج مکتب شیعه

در راستای رسالت حوزوی ترویج و نهادینه‌سازی دین اسلام و مکتب تشیّع، حوزه‌های علمیّه و حوزویان می‌توانند، در زمینه تولید و انتشار بازی‌های دیجیتالی به‌صور زیر اقدام کنند:

* حضور جدّی در فرآیندهای تولید بازی‌های فاخر دینی، شامل: مدیریّت تولید، ایده‌پردازی، بازی‌نامه‌نویسی و حتّی تولید فنّی و امور تکنیکی؛
* آشناسازی، مشاوره و همکاری با عموم جامعه بازی‌سازی برای جلوگیری از تولید بازی‌های نامناسب و وصول محتوای مناسب به آنان در فرآیندهای تولید بازی‌های دیجیتالی؛
* تبلیغ و آشناسازی عموم مردم و جامعه بازی‌بازان با بازی‌های فاخر دینی.

در حقیقت، بازی‌های دیجیتالی مناسب دینی می‌توانند، به‌عنوان طلّاب مجازی نقش ایفا کنند و در زمان‌های غیر تبلیغی که حوزویان از تبلیغ حضوری بازگشته و به امور علمی می‌پردازند، بازی‌های دیجیتالی جای خالی آن‌ها را تکمیل کنند.

۳. تشکیل ساختار و زیرساخت‌های مناسب

از دیگر مواضع مهم ورود حوزه‌های علمیّه به بازی‌های دیجیتالی، تشکیل ساختارها و زیرساخت‌های مورد نیاز علمی و اجرایی برای گسترش بهره‌وری «دین و بازی‌های دیجیتالی» است که از زمره آن‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

* تدوین سندهای بالادستی و میان‌دستی در خصوص شرح وظایف حوزه در این زمینه؛
* تدوین سندهای محتوایی پایه؛ از جمله: سند الگوی بازی دیجیتالی اسلامی و شیعی؛
* راه‌اندازی مراکز مجتمع، پارک‌های علم و فن‌آوری و مراکز رشد بازی‌های دیجیتالی حوزه‌های علمیه؛
* راه‌اندازی پژوهشکده و مرکز مشاوره بازی‌های دیجیتالی حوزه‌های علمیه؛
* همکاری و حمایت همه‌جانبه از نهادها و افراد حوزوی فعّال در زمینه بازی‌های دیجیتالی؛
* حمایت از پایان‌نامه‌ها و دروس تخصّصی «دین و بازی‌های دیجیتالی»؛
* حمایت از بازی‌های دیجیتالی تولیدشده توسّط حوزویان.

• پی نوشت‌ها

۱. سند پویش ملی بازیکنان بازی¬های دیجیتال، نمای باز ۱۴۰۰، صفحه ۲۳
۲. سند پویش ملی بازیکنان بازی¬های دیجیتال، نمای باز ۱۴۰۰، صفحه ۲۵

حجت‌الاسلام والمسلمین ملک‌زاده؛ استاد درس خارج فضای مجازی

رویکردهای فقاهتی و انواع موضوعات در بازی‌های رایانه‌ای

نام‌گذاری فضای اینترنت و نرم‌افزار به فضای مجازی به خودی خود منشأ پاره‌ای سوء برداشت‌ها و مغالطات شده است؛ از جمله اینکه برخی گمان می‌کنند، چون مجاز در مقابل حقیقت است، پس این فضا هیچ اصالت و واقعیتی ندارد و از این‌رو، احکام فضای عینی و حقیقی بر او مترتب نمی‌شود و یا حتی اساساً بگوییم احکامی ندارد.

برای برخی هم این‌طور است که فضای مجازی نیز مجاز است و در مقابل حقیقت است و مجاز در مقابل حقیقت چیزی نیست و چیزی ندارد؛ لکن این تصور بسیار تصور نادرستی است و اساساً در برنامه‌ریزی‌های فرهنگی و همچنین در بررسی‌های فقهی، داشتن چنین نگاهی یک خطای فاحش استراتژیک است؛ چون بسیاری از فرصت‌های ما را می‌گیرد و می‌رباید و از آن‌سو، بسیاری از تهدیدها و هجوم‌ها را بر ما بار می‌کند و ما را متحمل این مشکلات فراوان می‌کند.

ما نخست باید نگاه‌مان را به فضای مجازی اصلاح کنیم و برای آن واقعیت قائل باشیم. این عنوان مجاز، رهزن نشود که ما دچار اشتباه شویم و نتوانیم، برای آن یک حقیقت و واقعیت در نظر بگیریم. فضای مجازی به‌همان میزان که از ویژگی‌ها و اثرگذاری‌های واقعی برخوردار است، احکام فضای عینی و واقعی نیز، بر آن مترتب می‌شود. در نتیجه بسیاری از الزامات دنیای بیرونی در فضای مجازی هم بی‌هیچ تفاوتی وجود دارد.

نکته بسیار مهمی که اینجا وجود دارد، این است که در روایات گفته‌اند که «اَلنَّاسُ بِأُمَرَائِهِمْ أَشْبَهُ مِنْهُمْ بِآبَائِهِمْ» (تحف‌العقول، جلد۱، صفحه۲۰۸). برخی گمان می‌کنند که امیر یعنی حاکم سیاسی و رهبر و رئیس‌جمهور و صاحب‌منصبان حکومتی؛ قطعاً این‌ها امارت و حکومت دارند؛ ولی در جوامع امروزی، صاحبان رسانه و گردانندگان فضای مجازی نیز، بر مردم و بر افکار عمومی حکومت و امارت دارند و به آن‌ها جهت می‌دهند؛ پس بخش مهمی از امرای امروزی عبارتند از: اداره‌کنندگان رسانه و فضای مجازی و از جمله طراحان و سازندگان سرگرمی‌ها و بازی‌هایی که در عرصه فضای مجازی وجود دارد.

ما در بررسی هر مسأله فقهی و از جمله مباحث مرتبط با فضای مجازی و بالأخص موضوع بازی‌های رایانه‌ای، می‌توانیم یک سطحی از برخورد را داشته باشیم که می‌توان آن را سطح فقاهت یا رویکردهای فقاهی نامید. رویکردهای فقاهی را در یک تقسیم‌بندی می‌توان به سه دسته تقسیم کرد: ۱. رویکرد فردی ۲. رویکرد اجتماعی ۳. رویکرد حکومتی.

در رویکرد فردی، همچنان که از اسمش پیداست، فرد انسان و آحاد مردم مورد توجه هستند و محور بررسی‌های فقهی قرار دارند؛ نفع و ضرر آنها و احکام خاصی که بر آنها بار می‌شود، مورد بررسی قرار می‌گیرد. سطح بالاتری که مطرح است، رویکرد اجتماعی است؛ یعنی شما از سطح فرد بالاتر می‌آیید و حالا جامعه و اجتماع را لحاظ می‌کنید و یک سری احکامی را مطرح می‌کنید که ناظر به نظام اجتماعی هستند. بر اساس همین رویکرد، شما ممکن است، رعایت خیلی از امور را لازم و برخی امور را حرام بدانید. مثلاً بگویید انجام آن جایز نیست؛ چون موجب اختلال نظام می‌شود یا واجب است؛ چون حفظ نظام اجتماعی به آن است. اینکه احیاناً گفته می‌شود حفظ نظام واجب است، برخی افراد گمان می‌کنند که منظورمان نظامی است که در رأس آن ولی‌فقیه باشد؛ نه این‌گونه نیست. ما در اینجا وقتی می‌گوییم: حفظ نظام واجب است، مرادمان حفظ نظام اجتماعی است. حفظ نظام اجتماعی لازم است و هرج و مرج و آشوب که نظم جامعه را به هم می‌زند، جایز نیست. اما یک سطح بالاتر نیز وجود دارد و آن، رویکرد فقاهت حکومتی است. این در جایی مطرح می‌شود که حکومت اسلامی وجود داشته باشد. تا قبل از این رویکرد، ما کاری به حکومت اسلامی نداشتیم و حتی در حکومت کفر هم، فقاهت با رویکرد اجتماعی کاربرد داشت؛ اما آنجایی که حکومت اسلامی داریم، فقاهت با رویکرد حکومتی مطرح می‌شود.

پس ما برای بررسی هر مسأله‌ای از جمله مسائل مستحدثه و همچنین مسائل فضای مجازی و به‌شکل خاص در بحث بازی‌های رایانه‌ای، این سه سطح از بررسی را داریم؛ یعنی گاهی اوقات ما نگاه می‌کنیم که بازی رایانه‌ای به‌لحاظ فردی چه حکمی دارد و گاهی نگاه می‌کنیم که به‌لحاظ اجتماعی چه حکمی دارد؛ یعنی آثار اجتماعی آن را بررسی می‌کنیم و ممکن است، بر اساس آثار اجتماعی، حکم یک مسأله نسبت به حکم آن در رویکرد فردی متفاوت باشد؛ یعنی به‌لحاظ فردی ممکن است، یک کاری جایز باشد یا نباشد و در رویکرد اجتماعی، حکمش کاملاً برعکس آن باشد و بعد در سطح سوم به‌لحاظ حکومتی.

این سه سطح از رویکرد فقاهی و اجتهادی، در بررسی مسائل فضای مجازی و از جمله بازی‌های رایانه‌ای است.

از سوی دیگر ما یک تقسیم‌بندی دیگری نیز داریم و آن تقسیم‌بندی موضوع است. موضوع نیز به‌معنای مخاطب احکام شرعی، در نسبت به بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند دارای سه سطح باشد. ۱. کاربران و افرادی که از بازی‌های رایانه‌ای بهره می‌گیرند. ۲. طراحان و تولیدکنندگان نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای ۳. حکومت و دستگاه حاکمیت.

این سه سطح از مخاطب و موضوع است که فقیه، از یک سو باید به مردم در به‌کارگیری و بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای، احکامشان را بیان کند و آنها را مخاطب قرار بدهد و در سطحی دیگر، طراحان و تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای را مخاطب قرار دهد و در لایه‌ای دیگر، دستگاه حاکمیت، صاحب‌منصبان حکومتی و در مجموع، حکومت را مورد خطاب قرار دهد و احکام دستگاه حاکمیت و وظایف و تکالیف آن را نسبت به بازی‌های رایانه‌ای مشخص بکند.

اگر این تفکیک‌ها به‌درستی انجام شود، خیلی از تکالیف روشن می‌شود و از خیلی از خلط‌ها جلوگیری می‌شود؛ مثلاً مخاطب برخی از بحث‌های فقهی ما اساساً مردم نیستند؛ بلکه تولیدکنندگان و طراحان هستند و ما باید با آنها سخن بگوییم.

مثلاً فرض کنید که ما وقتی می‌خواهیم، با دستگاه حاکم بر کشور سخن بگوییم، از چند منظر باید موضوع را بررسی کنیم:

۱. بحث ورود بازی‌های خارجی هست به فضای کشور. آیا می‌شود این بازی‌ها را مدیریت کرد یا نه. اگر بتوانند کنترل کنند، یک احکام خاصی مطرح است و اگر نمی‌توانند کنترل کنند، در این‌صورت احکام دیگری مطرح است.

۲. آن زمینه‌هایی که حاکمیت می‌تواند ایجاد کند، برای تولید بازی‌ها در داخل کشور اعم از اینکه بستر لازم را برای تولید بازی‌های مفید و مناسب در داخل کشور فراهم بکند یا زمینه توزیع را برای اینها فراهم کنند و حمایت‌های پسینی که می‌توانند، برای اینها انجام دهند. مثلاً موانع رشد اینها را برطرف کنند و...

بنابراین شما ببینید که وقتی ما می‌آییم و این تقسیم‌بندی‌ها را ارائه می‌کنیم، خیلی از بحث‌ها روشن می‌شود و ما به یک نقشه‌ای می‌رسیم و مشخص می‌شود که فقیه باید در چه عرصه‌هایی ورود کند و آن‌وقت چه‌بسا اگر بخواهیم بحث فقهی‌ای داشته باشیم، بتوانیم آن بحث فقهی را به‌صورت تخصصی پیش ببریم.