



# احکام بازی‌های رایانه‌ای

مسعود باقری



قم خیابان مصلاي قدس پلاک ۶۸۲  
صندوق پستی ۱۵۸ ۳۷۱۶۵  
تلفن ۴۱ - ۳۲۹۳۹۱۴۰

www.Keetab.ir

فقه و زندگی (۴۰)	نام کتاب
احکام بازی های رایانه ای	
محمود صادقی	نویسنده
نشر معروف - قم	ناشر
نگارش - قم	چاپ
اول - ۱۳۹۴	نوبت چاپ
۳۰۰۰	تیراژ
۹۷۸۶۰۰۶۶۱۲۴۵۴	شابک
۴۲۰۰۰ ریال	قیمت

سرشناسی: صادقی، محمود، ۱۳۴۹ -  
 عنوان و نام پدیدآور: احکام بازی های رایانه ای / محمود صادقی.  
 مشخصات نشر: نشر معروف، ۱۳۹۴.  
 مشخصات ظاهری: نگارش  
 فروست: فقه و زندگی: ۴۰.  
 شابک: ۹۷۸۶۰۰۶۶۱۲۴۵۴  
 وضعیت فهرست نویسی: فیپا  
 یادداشت: کتابنامه.  
 موضوع: بازی های کامپیوتری  
 موضوع: بازی های کامپیوتری (فقه)  
 موضوع: مسائل مستحدثه  
 موضوع: فتواهای شیعه -- قرن ۱۴  
 رده بندی کنگره: ۳۱۳۹۴ الف ۲ ص / ۱۵ / ۱۴۶۹ / GV  
 رده بندی دیویی: ۷۹۴ / ۸  
 شماره کتابشناسی ملی: ۴۰۴۳۶۶۵



به سفارش:  
 ستاد امر به معروف و نهی از منکر  
 پژوهشکده امر به معروف و نهی از منکر



## فهرست مطالب

۱۵	.....	سخن پژوهشگرده
۲۱	.....	پیشگفتار

### بخش اول: کلیات

۲۷	.....	مقدمه
۲۹	.....	تعریف بازی های رایانه ای
۲۹	.....	پیشینه بازی های رایانه ای
۳	.....	ضرورت تحقیق
۲	.....	سخنی با والدین
۳۲	.....	پاسخ به یک شبهه

### بخش دوم

#### اهداف بازی های رایانه ای خارجی

۳۹	.....	مقدمه
۴۱	.....	فصل اول: اهداف اعتقادی بازی های رایانه ای غربی

۱. نفی یگانگی و قدرت خدای متعال ..... ۴۱
۲. نفی معاد و قیامت ..... ۴۳
۳. تحریف ظهور حضرت مهدی علیه السلام ..... ۴۵
۴. ترویج تفکرات غلط و انحرافی ..... ۴۶
۵. تغییر مفاهیم دینی ..... ۴۷
۶. اسلام هراسی ..... ۴۸

#### فصل دوم: اهداف ضد اخلاقی بازی های رایانه ای غربی ..... ۵۲

- پدمه ..... ۵۲
۱. فرج زدن از تنه ..... ۵۳
۲. ترویج مسائل جنسی و شهوانی ..... ۵۵

#### فصل سوم: اهداف فرهنگی اجتماعی بازی های رایانه ای غربی ..... ۵۷

۱. ترویج سبک زندگی غربی ..... ۵۷
۲. تضعیف جایگاه زن و خانواده ..... ۵۸
- الف) زنان، موجوداتی بی احساس و خشن ..... ۵۹
- ب) زنان، موجوداتی فریب دهنده و جالب ..... ۶۰
- ج) ترویج و تشویق به مجرد ماندن زنان ..... ۶۲
۳. قهرمان و اسطوره سازی ..... ۶۲

#### فصل چهارم: اهداف سیاسی بازی های رایانه ای غربی ..... ۶۵

۱. القای ناچی بودن آمریکا ..... ۶۵
۲. آماده سازی برای جنگ های آینده ..... ۶۶
۳. پاک کردن جنایات آمریکا ..... ۶۷

#### فصل پنجم: اهداف اقتصادی بازی های رایانه ای غربی ..... ۶۸

- درآمدزایی بازی ها ..... ۶۸

- استفتاء ..... ۷۰
- فصل ششم: اهداف نظامی بازی های رایانه ای غربی ..... ۷۲
- آموزش و پرورش دادن نیرو ..... ۷۲

## بخش سوم

## فواید بازی های رایانه ای

۱. آموزش مفاهیم عالی انسانی ..... ۷۷
۲. افزایش قدرت تصمیم گیری ..... ۷۸
۳. رشد یادگیری ..... ۷۸
۴. کاهش استرس و اضطردگی ..... ۷۸
۵. اجتماعی شدن بچه ها ..... ۷۹
۶. کاهش درد و بیماری ..... ۷۹
- استفتاء ..... ۸۱
۷. کسب مهارت های لازم و مفید ..... ۸۲

## بخش چهارم

## آسیب های جسمی و روحی بازی های رایانه ای

- فصل اول: آسیب های اعتقادی بازی های رایانه ای ..... ۸۵
- فصل دوم: آسیب های ضد اخلاقی بازی های رایانه ای ..... ۸۶
۱. عادی سازی انجام رذایل اخلاقی ..... ۸۷
۲. ظهور صفات رذیله پنهانی ..... ۹۰
- فصل سوم: آسیب های اجتماعی بازی های رایانه ای ..... ۹۳
۱. افزایش جرم و جنایت ..... ۹۳

۲. متزلزل شدن روابط خانواده ..... ۹۴
۳. دوری از وظایف واقعی ..... ۹۴
۴. ترس از فرزنددار شدن ..... ۹۶
- فصل چهارم: آسیب های روانی بازی های رایانه ای ..... ۹۸
۱. خشونت طلبی ..... ۹۸
- استفتاء ..... ۱۰۷
۲. تقلید گفتار نامناسب ..... ۱۰۷
۱. زمین ساز از خود بیگانگی ..... ۱۰۸
۱. همانند سازی اتفاقات دنیای مجازی در دنیای واقعی ..... ۱۰۹
۵. منزوی شدن ..... ۱۰۹
۶. قانون گریزی ..... ۱۱۰
۷. توهم زندگی ..... ۱۱۱
۸. اعتیاد به بازی ..... ۱۱۱
- فصل پنجم: آسیب های جسمی بازی های رایانه ای ..... ۱۱۵
۱. ضعف بینایی چشم ..... ۱۱۵
- استفتاء ..... ۱۱۵
۲. فشار به ستون فقرات ..... ۱۱۶
۳. بیماری های پوستی ..... ۱۱۶
۴. تشدید بیماری صرع ..... ۱۱۷
۵. چاقی و اضافه وزن ..... ۱۱۸
۶. تحریک قوای جنسی ..... ۱۱۹
۷. بلوغ زودرس ..... ۱۱۹
۸. آسیب دیدن مغز ..... ۱۲۱
۹. شب ادراری ..... ۱۲۲

۱۰. ضربان قلب بالا ..... ۱۲۳

۱۱. ضعف ارگانیک بدن ..... ۱۲۳

راه‌های پیشگیری از آسیب‌های جسمی بازی‌های رایانه‌ای ..... ۱۲۴

فصل ششم: آسیب‌های امنیتی بازی‌های رایانه‌ای ..... ۱۲۷

استفتاء ..... ۱۲۸

جاسوسی با بازی‌های رایانه‌ای ..... ۱۲۹

خراب شدن سیستم توسط بازی‌های رایانه‌ای ..... ۱۳۰

فصل هفتم: آسیب‌های اقتصادی بازی‌های رایانه‌ای ..... ۱۳۲

۱. ضرر اقتصادی به فرد خانواده ..... ۱۳۲

استفتاء ..... ۱۳۴

۲. ضرر به اقتصاد ملی ..... ۱۳۵

استفتاء ..... ۱۳۷

فصل هشتم: آسیب‌های تحصیلی بازی‌های رایانه‌ای ..... ۱۳۹

اُفت تحصیلی ..... ۱۳۹

استفتاء ..... ۱۴۰

بخش پنجم

توهین در بازی‌های رایانه‌ای خارجی

توهین به دین‌ها و قومیت‌ها ..... ۱۴۳

فصل اول: توهین به مقدسات ..... ۱۴۳

۱. توهین به خدای متعال ..... ۱۴۳

۲. توهین به فرشتگان الهی ..... ۱۴۳

۳. توهین به بهشت و جهنم ..... ۱۴۴

۴. توهین به پیامبر اکرم صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ ..... ۱۴۵
۵. توهین به قرآن کریم ..... ۱۴۶
۶. توهین به اهل بیت عَلَيْهِمُ السَّلَام ..... ۱۴۷
۷. توهین به مکان‌های مقدس و متبرک ..... ۱۴۹
- فصل دوم: توهین به مسلمانان ..... ۱۵۰
- فصل سوم: توهین به ملت ایران ..... ۱۵۳

## بخش ششم

## تولید بازی‌های رایانه‌ای

- فصل اول: تولید بازی‌های رایانه‌ای داخلی ..... ۱۵۹
- ضرورت تولید ..... ۱۵۹
- استفتاء ..... ۱۶۰
- فصل دوم: محتوای بازی‌های داخلی ..... ۱۶۵
- محتوای جذاب و اثرگذار ..... ۱۶۵
- استفتاء ..... ۱۶۶

## بخش هفتم

## توزیع بازی‌های رایانه‌ای

- فصل اول: نظارت بر سایت‌ها و فروشندگان بازی‌های رایانه‌ای .. ۱۷۱
- لزوم نظارت جدی ..... ۱۷۱
- استفتاء ..... ۱۷۴
- تبلیغ بازی‌های رایانه‌ای ..... ۱۷۴
- استفتاء ..... ۱۷۵



- ۱۷۶ ..... مسئولیت شرکت های اینترنتی
- ۱۷۸ ..... فصل دوم: احکام فروشندگان بازی های رایانه ای
- ۱۷۸ ..... نقش مؤثر فروشندگان در فرهنگ
- ۱۸۰ ..... اشتغال در فروشگاه بازی های رایانه ای
- ۱۸۰ ..... خرید و فروش بازی های مستهجن و انحرافی
- ۱۸۱ ..... نگهداری بازی های رایانه ای منحرف و مستهجن
- ۱۸۲ ..... استفتاء
- ۱۸۳ ..... دانلود
- ۱۸۴ ..... فروش فیلتر شکن
- ۱۸۵ ..... رایت بازی های رایانه ای
- ۱۸۶ ..... سوالات شرعی
- ۱۸۸ ..... تأییدات بنیاد ملی بازی های رایانه ای
- ۱۸۹ ..... بیک موتوری و بازی های رایانه ای
- ۱۹۰ ..... خمس بازی های رایانه ای
- ۱۹۰ ..... تولید قاب بازی های رایانه ای
- ۱۹۱ ..... قانون بازی های رایانه ای
- ۱۹۲ ..... فصل سوم: احکام گیم نت و خدمات رایانه ای
- ۱۹۱ ..... امکانات گیم نت
- ۱۹۳ ..... استفتاء
- ۱۹۳ ..... شرط سنی مشتریان گیم نت
- ۱۹۴ ..... استفتاء
- ۱۹۵ ..... درآمد گیم نت ها
- ۱۹۵ ..... حکم فقهی
- ۱۹۶ ..... استفتاء

بازیابی و ریکاوری بازی های رایانه ای ..... ۱۹۸

### بخش هشتم:

## کاربران بازی های رایانه ای

- فصل اول: بایدها و نبایدهای استفاده از بازی های رایانه ای ..... ۲۰۱
- استفتاء ..... ۲۰۲
- استفاده از بازی های مبتذل و مستهجن ..... ۲۰۳
- استفاده از بازی های انحرافی ..... ۲۰۵
- تهدیدات بازی های رایانه ای مستهجن ..... ۲۰۶
- استفاده از اینترنت ..... ۲۰۶
- استفتاء ..... ۲۰۷
- دانلود بازی های رایانه ای ..... ۲۰۸
- برد و باخت در بازی های رایانه ای ..... ۲۰۹
- قوانین قمار و شرط بندی ..... ۲۰۹
- سوالات فقهی ..... ۲۱۰
- چت کردن در بازی های رایانه ای ..... ۲۱۲
- استفتاء ..... ۲۱۳
- بلوتوث کردن بازی های رایانه ای ..... ۲۱۳
- استفتاء ..... ۲۱۴
- موسیقی بازی های رایانه ای ..... ۲۱۲
- استفتاء ..... ۲۱۵
- نهی از منکر و بازی های رایانه ای ..... ۲۱۶
- خمس بازی های رایانه ای ..... ۲۱۷
- بازی های رایانه ای دوبله شده ..... ۲۱۸

- ۲۱۸ ..... استفتاء
- ۲۲۰ ..... فصل دوم: والدین و بازی های رایانه ای
- ۲۲۰ ..... کودکان و بازی های رایانه ای
- ۲۲۱ ..... استفتاء
- ۲۲۳ ..... نظارت والدین بر فرزندان
- ۲۲۵ ..... فصل سوم: توصیه هایی درباره بازی های رایانه ای

## منابع

- ۲۳۱ ..... آدرس دفاتر مراجع تقلید
- ۲۳۴ ..... کتاب ها
- ۲۳۷ ..... مجلات، ماهنامه و فصلنامه
- ۲۳۸ ..... سایت ها

## سخن پژوهشگرده

فقه و زندگی و سبک زندگی اسلامی  
اسلامی شدن زندگی اجتماعی در مرحله شناخت سه  
گام دارد:

شناخت معروف و منکر در فعالیت های فردی و روابط  
انسان و خداوند عزوجل.

شناخت معروف و منکر در حوزه روابط اجتماعی و  
معاملات اقتصادی.

شناخت معروف و منکر در روابط دولت و ملت.

در گام اول فعالیت های فقهی، اخلاقی پژوهش های  
اخلاق مدار فراوانی توسط عالمان و محققان پدید آمده و  
اصلاح و تقویت روابط عبادی، عقیدتی و معرفتی انسان با

خداوند متعال را مورد توجه قرار داده است.

گام دوم یعنی شناخت معروف و منکر در روابط اجتماعی و معاملات اقتصادی، کاری است که با وجود برخی از آثار علمی و پژوهش های ارزشمند با نگاه تخصصی به هر صنف مورد توجه قرار نگرفته است. سلسله کتاب های «فقه و زندگی» به پژوهش و نگارش در حوزه اصناف خاص توجه دارد. باید ها و نبایدهای فقهی و اخلاقی و آداب اسلامی هر جایگاه صنفی و دست اندرکاران مشاغل مختلف تولیدی، توزیعی، و خدماتی را محور پژوهش و نگارش و اطلاع رسانی خویش می داند.

گام سوم در شناخت معروف و منکر به روابط مردم و حکومت ها اختصاص دارد، اسلامی شدن روابط دولت و ملت بالاترین گام به سوی رضای خداوند متعال محسوب می شود و در سایه پیروی از رهبری الهی و تسلیم دولت و ملت در برابر قوانین قرآن و عترت امکان پذیر است.

در حدود سال های ۱۳۷۲ ش با آغاز فعالیت های استاد امر به معروف و نهی از منکر طرح پژوهشی «فقه زندگی» توسط جناب حجة الاسلام والمسلمین حاج شیخ محمد حسین فلاح زاده، در پژوهشکده باقر العلوم ع قم، پی ریزی شد. هدف طرح، تألیف و تدوین مجموعه کتاب هایی

در زمینه آداب و احکام اسلامی برای اصناف و مشاغل گوناگون اقتصادی و بازاریان کشور بود. با هماهنگی این دو نهاد فرهنگی تألیف حدود بیست جلد از این مجموعه در سال‌های آغاز کمک خوبی به بازاریان متدین در زمینه شناخت احکام شرعی و حلال و حرام مشاغل بشمار می‌رفت. با اصل بسیاری دیگر از طرح‌ها این کار هم به دلایل مختلف ناتمام ماند و در زمینه احکام فقهی بسیاری اصناف اثری فراهم نیامد.

ضرورت اسلامی، خرد بازاری، علاقه بسیاری از کسبه محترم در بخش‌های تولید و توزیع خدمات و پیگیری دبیر محترم ستاد امر به معروف و نهی از منکر حجة الاسلام والمسلمین زرگر دام عزه العالی سبب احیای مجدد این طرح پژوهشی کاربردی در سال ۱۳۹۳ شد و تألیف و تدوین کتبی دیگر در زمینه فقه اصناف به دستور کار پژوهشکده امر به معروف و نهی از منکر قرار گرفت.

در سال‌های آغازین، این پژوهش‌ها با هدایت و حمایت ستاد و نظارت علمی و فقهی برادران گرامی حجج اسلام محمد حسین فلاح زاده و محمود مهدی پور شکل گرفت و بیست و چند دفتر از آن فراهم آمد. اینک بار دیگر پس از حدود چهارده سال، این کار ناتمام و بر زمین مانده به توفیق

الهی و نظارت جناب حجة الاسلام والمسلمین آقای حاج سید محمد تقی علوی و همکاری گروهی از فضیلاي حوزه علمیه قم در پژوهش‌شکده امر به معروف پیگیری می‌شود.

همیشه اصناف محترم و صاحبان مشاغل در انجام وظیفه خود نیاز به احکام و قوانین الهی دارند و لازم است معروف و منکرات صنفی را بشناسند. تحولات صنفی و دگرگونی‌ها در حوزه کسب و کار سبب می‌شود که احکام برای این نیا‌های روز مورد بازنگری فقهی و علمی قرار گیرد و تفقه و اجتهاد جدید ضرورت یابد. از این رو بار دیگر با استفاده از فتاوی‌ها و مراجع بزرگوار تقلید و قوانین مصوب شورای نگهبان مضررات کار نشده در برنامه پژوهشی قرار گرفت و بیست اثر جدید تحقیق و تولید شد. عناوین پژوهش‌های سال ۱۳۹۳ ش به این شرح است:

احکام صنف طلا و جواهر

احکام تلفن همراه

احکام بازی‌های رایانه‌ای

احکام صنف اتوبوس‌رانی

احکام صنف فرش و تابلوفرش

احکام صنف کیف و کفش (سراجان)

احکام صنف ماهی‌فروشان

- احکام صنف ناشران
- احکام صنف پوشاک
- احکام صنف نانویان
- احکام رایانه و اینترنت
- احکام صنف پرندگان و پرنده فروشان
- احکام صنف اغذیه فروشان
- احکام صنف بارکها
- احکام عمومی کسب و کار
- احکام صنف تهویه مطبوع
- احکام صنف الکتریکی
- احکام صنف عطاری و داروسیاهی
- احکام صنف لوازم صوتی و تصویری
- احکام بیمهها

این دفتر از فقه و زندگی که با تلاش برادر گرامی حاجت الاسلام و المسلمین محمود صادقی پدید آمده است به احکام بازی های رایانه ای اختصاص یافته است و امیدواریم محققان و بازاریان محترم با ارائه تجارب و مسائل شرعی خویش ما را در تکمیل این اثر یاری کنند.

با درخواست توفیق از خداوند دانا و توانا و یاری محققان حوزوی و همراهی اصناف کشور، بسیج اصناف و مسئولان



ستادهای امر به معروف، می‌توان به سوی اسلامی شدن بازار، آرامش روانی جامعه، کاهش جرم و تخلفات اقتصادی و کسب رضای حضرت حق گام‌هایی بلندتر برداشت.

امیدواریم با شناخت احکام الهی در تمام بخش‌ها و اجرای آن در زندگی فردی و اجتماعی و در سایه فقه ناب اسلامی و با هدایت حضرت بقیه الله عجل الله تعالی فرجه الشریف، توحید و عدالت در سراسر عالم حاکم گردد. ان شاء الله

قم پژوهشگاه امر به معروف و نهی از منکر

خیابان سید کرچه ۱۲ پلاک ۳۵۵

Al-adl.ir

info@al-adl.ir

WWW.KETABOONLINE.IR

### دیشگفتار

امروزه همگان متوجه علاقه افراد، به خصوص جوانان و نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای، اعم از بازی‌هایی که در رایانه‌های خانگی قابل اجرا هستند، یا بازی‌های قابل اجرا در گوشی‌های تلفن همراه و یادگتگاه‌های بازی خانگی مثل سگا، پلی استیشن و... شده‌ایم؛ اما به نظر می‌آید آنان از آسیب‌ها، توهین‌ها و تحریف‌هایی که در این زمینه وجود دارد، باعث بسی تأسف است. وقتی کسی این مطالب را برای آنان روشن کند، تازه متوجه می‌شوند که این بازی‌ها فقط برای سرگرمی نیستند؛ بلکه با اهداف خاصی ساخته می‌شوند.

با توجه به اهمیت این موضوع و جهت آشنایی نوجوانان و جوانان به آسیب‌ها و احکام بازی‌های رایانه‌ای، از سوی

پژوهش‌کننده امر به معروف و نهی از منکر تصمیم گرفته شد کتاب جامعی درباره بازی‌های رایانه‌ای نوشته شود که در بردارنده مسائل و احکام این بازی‌ها باشد.

این کتاب هشت بخش دارد که شامل مباحثی پیرامون (اهداف بازی‌های رایانه‌ای، فواید بازی‌های رایانه‌ای، آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای، توهین در بازی‌های رایانه‌ای، مسائل و احکام تولید، توزیع و مصرف کنندگان بازی‌های رایانه‌ای) می‌باشد.

برای نوشتن این کتاب با کارشناسان بازی‌های رایانه‌ای و گیمرهای حرفه‌ای مشورت شده است و از نظرات و پیشنهادات آنها در تهیه کتاب استفاده شده است.

در این نوشته، سؤالات شرعی را از مراجع تقلید مشهور ذکر کرده ایم لذا اگر در کتاب نظرات فقهی مرجع تقلیدی ذکر نشده است یا به آن دست نیافتیم در این مورد نظری نداشته‌اند. ان شاء الله در صورتی که این نظرات را به دست بیاوریم در چاپ‌های بعدی اضافه می‌شود.

خوانندگان محترم در صورتی که در یک موضوع خاص، مسئله شرعی‌ای را در این کتاب پیدا نکردند حتماً به رساله مرجع تقلید خودشان رجوع شود یا از ایشان استفتاء کنند. امید است این مجموعه بتواند رسالت خود را در جهت

روشن کردن افکار جامعه و تعلیم افراد پیرامون احکام بازی های رایانه ای و آسیب های آن به انجام رساند و مورد قبول درگاه احدیت قرار گیرد.

در پایان از تمام کسانی که بنده را در تهیه این اثریاری کنند مخصوصاً حجة الاسلام محمد خلیلی و آقایان مهدی بن وردی طاقانکی و محمود بلالی تشکر می کنم و از خدای متعال موفقیت آنها را خواستارم.

محمد دصادقی

اول ذیحجه ۱۳۶۶ برابر با ۲۴/۶/۱۳۹۴

شهر سمنان