
جستجو

آخرین نوشته ها

سخن آغازین (http://mag.ijtihadnet.ir/%d8%b3%d8%ae%d9%86-%d8%a2%d8%ba%d8%a7%d8%b2%db%8c%d9%86) -

«کودک» خواندن فرد ۱۸ ساله، بازی با الفاظ است
http://mag.ijtihadnet.ir/%da%a9%d9%88%d8%af%da%a9-%d8%ae%d9%88%d8%a7%d9%86%d8%af%d9%86-%d9%81%d8%b1%d8%af-18-%d8%b3%d8%a7%d9%84%d9%87%d8%8c-%d8%a8%d8%a7%d8%b2%db%8c-%d8%a8%d8%a7-%d8%a7%d9%84%d9%81%d8%a7%d8%b8) -

تنها اثر مجازات کودکان زیر ۱۸ سال، افزایش بزهکاری است
http://mag.ijtihadnet.ir/%d8%aa%d9%86%d9%87%d8%a7-%d8%a7%d8%ab%d8%b1-%d9%85%d8%ac%d8%a7%d8%b2%d8%a7%d8%aa-%da%a9%d9%88%d8%af%da%a9%d8%a7%d9%86-%d8%b2%db%8c%d8%b1-18-%d8%b3%d8%a7%d9%84%d8%8c-%d8%a7%d9%81%d8%b2%d8%a7%db%8c) -

بلوغ در مذاهب اسلامی (http://mag.ijtihadnet.ir/%d8%a8%d9%84%d9%88%d8%ba-%d8%af%d8%b1-%d9%85%d8%b0%d8%a7%d9%87%d8%a8-%d8%a7%d8%b3%d9%84%d8%a7%d9%85%db%8c) -

ارتداد فکری، مستوجب مجازات حد نیست
http://mag.ijtihadnet.ir/%d8%a7%d8%b1%d8%aa%d8%af%d8%a7%d8%af-%d9%81%da%a9%d8%b1%db%8c%d8%8c-%d9%85%d8%b3%d8%aa%d9%88%d8%ac%d8%a8-%d9%85%d8%ac%d8%a7%d8%b2%d8%a7%d8%aa-%d8%ad%d8%af-%d9%86%db%8c%d8%b3%d8%aa) -



کتب ضاله و بازی‌های رایانه‌ای

اختصاصی شبکه اجتهاد: حجت‌الاسلام محمدرضا ملائی، پژوهشگر فقه و استاد سطوح عالی حوزه علمیه قم، در این یادداشت به بررسی امکان تنقیح مناط از ادله حرمت استفاده از کتب ضاله برای استدلال بر حرمت بازی‌های رایانه‌ای آسیب‌زا می‌پردازد. او با طرح ادله حرمت استفاده از کتب ضاله، به این پرسش پاسخ می‌دهد که آیا اساساً «ضلال» و گمراهی در بازی‌های رایانه‌ای راه دارد؟

کتب ضاله در فقه از چند جهت مورد بررسی قرار می‌گیرد: **حرمت نشر آن به منظور اضلال و گمراه کردن مردم، حرمت حفظ آن، وجوب از بین بردن کتب ضاله، حرمت خرید و فروش آن.**

برای هر کدام از این احکام، ادله‌ای اقامه شده است. اجمالاً این ادله به صورت زیر است:

۱. حکم عقل به وجوب دفع مادهٔ فساد؛

۲. ذم مستفاد از «و من الناس من یشتری لهو الحدیث لیضل عن سبیل الله»^۱؛

۳. امر به اجتناب از قول زور: «فاجتنبوا الرجس من الاوثان و اجتنبوا قول الزور»^۲؛

۴. روایت تحف العقول: «او ما يقوى به الكفر فى جميع وجوه المعاصى او باب يوهن به الحق و... ما يكون منه و فيه الفساد محضا و لا يكون فيه و لا منه شىء من وجوه الصلاح فحرام تعليمه و تعلمه و العمل به و اخذ الاجر عليه و جميع التقلب فيه من جميع وجوه الحركات كلها»^۳؛

۵. اشتمال كتب ضاله بر بدعت و وجوب دفع آن‌ها از باب امر به معروف و نهی از منکر.

به طور خلاصه می‌توان از این ادله، حرمت استفاده و نیز خرید و فروش كتب ضاله را استنباط کرد. البته حرمت حفظ كتب ضاله و وجوب از بین بردن آن‌ها به این دلیل که در حال حاضر مقدور نیست، از جهت عدم قدرت بر آن، منتفی خواهد بود. حرمت خرید و فروش و نیز استفاده از این كتب نیز به ملاک گمراه‌کننده بودن، فسادزا بودن، دور کردن انسان از راه حق، تقویت کفر و ترویج بدعت است؛ لذا ترویج فسق و فجور و اشاعه گناه نیز می‌تواند از ملاک‌های ضاله بودن یک کتاب شمرده شود.

نکته مهمی که در این بین به آن اشاره می‌شود این است که این ملاک‌ها باید عمومی باشد؛ یعنی یک کتاب، وقتی ضاله است و این احکام را خواهد داشت که برای بیشتر مردم چنین مفاسدی را داشته باشد؛ لذا اگر یک کتاب به گونه‌ای بود که برای تعداد کمی از مردم گمراه‌کننده باشد، چنین احکامی بر آن مترتب نخواهد بود.

همچنین در كتب فقهی تصریح شده که کتابی ضاله خواهد بود که تنها فایده آن و یا منفعت غالب آن، اضلال و ترویج گناه و سست نمودن باورها و اعتقادات مسلمان باشد؛ پس کتابی که علاوه بر اضلال، منفعت قابل ملاحظه دیگری هم داشته باشد که از نظر عقل و شرع و عرف تأیید شده باشد، دیگر ضاله نیست.

با توجه به مطالب فوق درصدد پاسخ به این سؤال هستیم که **آیا می‌توان برای بازی‌های رایانه‌ای نیز چنین احکامی را قائل شد؟**

البته تمام بازی‌های رایانه‌ای تماماً گمراه‌کننده نیستند؛ لذا توجه به بازی‌هایی است که مثلاً گمراه‌کننده تلقی می‌شوند. حال با این پرسش مواجهیم که گمراه‌کننده بودن یک بازی رایانه‌ای به چه معنی است؟ اینکه کتابی، گمراه‌کننده باشد، معقول است.

منظور از ضاله بودن یک کتاب، خدشه وارد کردن در اعتقادات اصلی و رواج کفر و شرک و نیز ترویج فساد و گناه است. در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای اما به سختی می‌توان تصویر کرد که باعث شرک و کفر شود، بلکه آنچه می‌توان در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای ضاله گفت، امکان ترویج فرهنگ فساد و گناه است.

حال سؤال این است، ادله‌ای که برای کتب ضاله - یعنی کتبی که موجب کفر و ترویج فساد و گناه می‌شود - مورد استناد واقع می‌شود، آیا می‌تواند برای بازی‌های رایانه‌ای نیز چنین احکامی را ثابت کند؟

اگر بتوان یک بازی یارانه‌ای فرض کرد که تنها منفعت آن یا منفعت غالب آن، ترویج فساد و گناه باشد، آیا می‌توان حرمت تولید و نشر چنین بازی‌هایی و نیز خرید و فروش و استفاده کردن از این بازی‌ها را با توجه به ادله فوق، استفاده کرد؟ البته حرمت حفظ آن‌ها و وجوب از بین بردن چنین بازی‌هایی چون در حال حاضر غیر مقدور است، قابل اجرا نخواهد بود.

تنها یک نکته باقی می‌ماند و آن اینکه - همان‌طور که گفته شد - نسبت دادن اضلال و گمراهی به یک بازی یارانه‌ای کمی دور از ذهن است. یک کتاب و یا یک سخنرانی با توجه به اینکه می‌تواند استدلال‌هایی به همراه داشته باشد تا مخاطب و خواننده خود را نسبت به عقاید باطلی که ترویج می‌دهد متقاعد کند، به راحتی می‌تواند مضل و گمراه کننده باشد، ولی این حالت برای یک بازی رایانه‌ای قابل فرض نیست؛ زیرا در یک بازی، استدلال و جدل و یا مغالطه‌ای وجود ندارد، بلکه تنها چیزی که هست، تهییج ناخودآگاه و ضمنی برخی احساسات نامطلوب مثل شهوت و یا غضب است. همچنین عادی‌سازی برخی صحنه‌ها و رفتارهای خشن و یا رعایت نکردن برخی مرزهای اخلاقی در یک بازی رایانه‌ای ممکن است رخ بدهد، ولی آیا نتیجه استفاده از چنین بازی‌ای، لزوماً وقوع جرائمی غیراخلاقی و رفتارهای ناهنجار و به تعبیر شرعی حرام است؟

ضال و گمراه کننده بودن یک کتاب، منوط به وقوع گمراهی برای بیشتر خوانندگان یک کتاب است. این اتفاق برای یک کتاب ممکن است رخ بدهد، ولی نمی‌توان فرض کرد که بیشتر کسانی که از یک بازی خاص استفاده می‌کنند، بعد از انجام بازی، به گناه افتاده و کارهای حرام انجام می‌دهند. البته شاید استفاده مداوم از بازی‌هایی که مرزهای عفاف و حیا را رعایت نمی‌کنند، توسط اشخاصی که زیاد ملتزم به دین نیستند، انحرافات عملی‌ای را در پی داشته باشد.

با این وصف، زیاد نمی‌توان به طور ضابطه‌مند، برای یک بازی رایانه‌ای، حالتی مستقر و مداوم را فرض کرد؛ به این صورت که گفته شود بیشتر کسانی که از این بازی استفاده کنند، بعد از انجام بازی، مرتکب اعمال خلاف عفت و حرام شده و یا در اعتقادات آن‌ها سستی ایجاد می‌شود و الحاق این گونه بازی‌ها به کتب ضاله مشکل است. فتوای برخی از مراجع نسبت به لزوم اجتناب از مواردی که باعث تهییج شهوت می‌شود نیز احتیاط واجب است و بعید نیست این احتیاط در فتوا، از باب واضح نبودن این همانی بین کتب ضاله و بازی‌های رایانه‌ای باشد که موجب تهییج احساسات نامطلوب در انسان می‌گردد.

البته اگر بپذیریم، هر چیزی که باعث تهییج احساسی نامطلوب مثل شهوت شود، حرام است، ولو اینکه این غلیان احساس، منجر به عملی حرام در خارج نگردد، می‌توان از زاویه‌ای دیگر به بررسی بازی‌های رایانه‌ای که چنین هیجاناتی را به دنبال دارند، نشست.

پی‌نوشت‌ها

(۱) لقمان/۶.

(۲) حج/۳۰.

(۳) تحف العقول، ص ۳۳۵.

برچسب

:

فقه و بازی‌های رایانه‌ای
HTTP://MAG.IJTIHADNET.IR/TAG/%D9%A1%D9%A2%D9%A7-%D9%A8-%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%A8-%D9%A7%D8%A7%DB%A8-%D8%B1%D8%A7%DB%A8%D8%A7%D9%A6%D9%A7-%D8%A7%DB%A8

کتب ضایعه
HTTP://MAG.IJTIHADNET.IR/TAG/%DA%A9%D8%AA%D8%A8-%D8%B6%D8%A7%D9%A4%D9%A7

محمدرضا
.IR/TAG/%D9%A5%D8%AD%D9%A5%D8%AF%D8%B1%D8%B6%D8%A7-%D9%A5%D9%A4%D8%A7%D8%A6%DB%A8

<http://facebook.com/>)

(<http://twitter.com/>)

(<http://google.com/>))

(<http://linkedin.com/>)

(<http://dribbble.com/>)

(<http://pinterest.com/>)

(/ (<http://rss.com>

تمامی حقوق متعلق به سایت شبکه معالِم (<http://www.maalem.ir>) است.