



موضوع شناسی فقهی بازی سرقت بزرگ اتومبیل

میان رشته ای :: نشریه آفاق علوم انسانی :: خرداد ۱۴۰۳ - شماره ۸۶ (جلد سوم)

صفحات : از ۴۵ تا ۶۳

آدرس ثابت : <https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/2161695>

تاریخ داندود : ۱۴۰۴/۰۵/۱۷

مرکز تحقیقات کامپیوتری علوم اسلامی (نور) جهت ارائه مجلات عرضه شده در پایگاه، مجوز لازم را از صاحبان مجلات، دریافت نموده است، بر این اساس همه حقوق مادی برآمده از ورود اطلاعات مقالات، مجلات و تألیفات موجود در پایگاه، متعلق به "مرکز نور" می باشد. بنابر این، هرگونه نشر و عرضه مقالات در قالب نوشتار و تصویر به صورت کاغذی و مانند آن، یا به صورت دیجیتالی که حاصل و برگرفته از این پایگاه باشد، نیازمند کسب مجوز لازم، از صاحبان مجلات و مرکز تحقیقات کامپیوتری علوم اسلامی (نور) می باشد و تخلف از آن موجب پیگرد قانونی است. به منظور کسب اطلاعات بیشتر به صفحه [قوانین و مقررات](#) استفاده از پایگاه مجلات تخصصی نور مراجعه فرمائید.



- بازی های ویدئویی و چالش سبک زندگی؛ تحلیل نشانه شناختی بازی سرقت بزرگ اتومبیل
- بررسی فقهی موضوع شناسی حرز در سرقت از دیدگاه فقهای امامیه
- سلسله نشست های مسائل فقهی - حقوقی: موضوع شناسی و بررسی فقهی تروریسم
- فقه حج : موضوع شناسی فقهی حج : استطاعت
- امکان سنجی فقهی احیای زکات پول های نقد رایج کنونی (رهیافت موضوع شناسی تحلیلی ماهیت پول)
- واکاوی علل اختلاف نگرش دانشیان فقه در موضوع شناسی فقهی با تاکید بر موضوع غیبت
- معرفی پایان نامه: بررسی علل گرایش به سرقت وسایط نقلیه (اتومبیل) در تهران بزرگ
- هویت یابی در فرایند بازی های ویدئویی مطالعه موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران، ندای وظیفه
- موضوع شناسی فقهی و رابطه آن با علوم
- موضوع شناسی فقهی حکمرانی دینی

موضوع شناسی فقهی بازی سرقت بزرگ اتومبیل

محمد مهدی روحانی راوری^۱

چکیده:

زندگی انسان همواره، با مسائل و موضوعات جدیدی روبه‌رو می‌گردد که برای آن‌ها حکم شرعی منصوصی در ادله شرعی وجود ندارد؛ در این شرایط، به منظور صدور حکم صحیح، ناگزیر ابتدا باید موضوع به درستی شناخته و تشخیص داده شود. از موضوعات نوظهور و غیر منصوص، در عصر حاضر، بازی‌های رایانه‌ای هستند. این پدیده به خاطر خصوصیات و ویژگی‌هایی نظیر فراگیری و گستره مخاطب آن، گردش مالی بالا، عدم پیشینه‌ی فقهی و کارکردهای بسیار، اهمیت خاصی در فقه پیدا کرده است. یکی از پرتعدادترین بازی‌های رایانه‌ای میان بازیکنان ایرانی، در ده سال اخیر، بازی سرقت بزرگ اتومبیل می‌باشد و با توجه به ورود نسخه پنجم این بازی (سرقت بزرگ اتومبیل سن آندریاس) به کشور و استقبال قابل توجه جوانان و نوجوانان از آن، دغدغه خاصی جهت دانستن حکم انجام این بازی در میان جامعه‌ی ایرانی اسلامی به وجود آمده است؛ هدف از تحریر مقاله‌ی حاضر، شناخت ماهیت، مفهوم و مصداق بازی ویدئویی سرقت بزرگ اتومبیل نسخه‌ی سن آندریاس به عنوان موضوع حکم شرعی و همچنین تشخیص عناوین فقهی قابل ترتب بر آن از منظر استفتائات مراجع معظم تقلید است. در این مقاله با استفاده از روش پژوهش توصیفی تحلیلی به موضوع شناسی فقهی بازی سرقت بزرگ اتومبیل پرداخته شده و گردآوری اطلاعات به روش کتابخانه‌ای اسنادی بوده است. نتیجه این پژوهش نشان می‌دهد: بازی سرقت بزرگ اتومبیل نسخه‌ی سن آندریاس به جهت یه تصویر کشیدن برخی پدیده‌ها، ذیل عناوین فقهی «تشبه به کفار، ترویج فرهنگ غربی، صحنه‌های مستهجن، اضرار به نفس، غنا و موسیقی، اشاعه فحشا و قبح زدایی از مظاهر فساد» قرار می‌گیرد که با این وصف، ترتب حکم حرمت بر موضوع، امری اجتناب ناپذیر است.

واژگان کلیدی: موضوع شناسی، بازی‌های رایانه‌ای، بازی ویدئویی، سرقت بزرگ اتومبیل، جی‌تی‌ای، مستحدثه

۱- مقدمه

۱-۱ طرح مسئله

یکی از مباحثی که در زمینه استنباط های فقهی مطرح است، مساله موضوع شناسی است، در واقع، موضوعات، محل حمل احکام اند و نقشی کارساز و راهگشا و جهت دهنده در نوع استنباط ها و نحوه برخورد با مسائل دارند یعنی فقیه، بدون شناخت موضوع نمی تواند حکم متناسب را بیان کند؛ رهبر معظم انقلاب، حضرت آیه الله خامنه ای در زمینه موضوع شناسی و لزوم آن می فرمایند: «یک رکن مهم برای فتوا، اطلاع از موضوع است. اگر فقیه، موضوع را نشناسد، نخواهد توانست کما هو حق، از دلیل شرعی حکم الهی را استنباط کند ای بسا موضوعاتی که در فقه مطرح گشته و حکم آن واضح است، ولی امروزه چنان تحول و تطوری یافته که به آسانی نمی توان حکم را از آنچه در گذشته گفته شده است دانست، در چنین مواردی است که فقه های عصر، باید روشن بینی و احاطه علمی و پایبندی به روش فقاقت از یکسو، و آزاداندیشی و شجاعت علمی از سوی دیگر، مفاهیم جدیدی را در فقه، کشف کرده و احکام تازه ای را با استناد به کتاب و سنت عرضه کنند.»

امروزه، مقوله ای موضوع شناسی در مسائل مستحدثه اهمیتی مضاعف دارد. در زمان کنونی، ضعف در موضوع شناسی، گاه در برخورد با بعضی از مسائل مستحدثه به وجود می آید و فقها را به اختلاف نظر و صدور فتوا های ناهماهنگ می کشاند. برای مثال درباره موضوعاتی، مانند شبیه سازی، بانک، پول، خلق پول، بیمه و بورس، مالکیت معنوی و ارتباطات مجازی، اختلاف نظر هایی بین فقها وجود دارد که ناشی از متفاوت بودن نوع نگاه آنها به این دسته از موضوعات است. پرواضح است موضوع شناسی در مقام استنباط، بی ارتباط با وظایف و مسئولیت های فقه نیست و بلکه به گونه ای غیر مستقیم در زمره وظایف آنها به شمار می آید. البته هر چند استدلال فوق، وظیفه موضوع شناسی را به عهده فقیه قرار می دهد لکن حوزه های علمی و محققین حوزوی نیز از این جهت که بازو های فقیه محسوب شده و نسبت به تقویت حکومت اسلامی تعهد دارند، موظف هستند که در این امور ورود نموده و به کمک فقیه بشتابند.

بازی های رایانه ای به عنوان یکی از مسائل مستحدثه کنونی، از رسانه های فرامدرنی هستند که می توانند بر روی تمامی افراد جامعه تأثیر بسیاری بگذارند؛ چرا که این رسانه ی مدرن، دارای ویژگی تعاملی است و با استفاده از فضا در ساخت روایت، به کودک و نوجوان کمک می کند تا با آن، هم ذات پنداری کند و از آن تأثیر بپذیرد.^۵ شناخت اندکی که نسبت به این صنعت در کشور ما وجود دارد، باعث شده است تا بیشتر افراد،

^۱ بیانات در آغاز دور جدید درس فقه، ۱۳۷۱/۰۶/۲۹

^۲ فقه اهل بیت، شماره اول، ص ۲۲

^۳ (۱۴۰۲)، فخارشاکری، مرتضی؛ دیگر نویسندگان

^۴ (۱۴۰۱)، پرور، اسماعیل

^۵ (۱۳۹۵)، احمدی، اسماعیل؛ دیگر نویسندگان

بازی‌های رایانه‌ای را ویژه‌ی کودکان بدانند و آن را نوعی تفریح جهت اوقات فراغت بپندارند. در حالیکه حقیقت مطلب، فراتر از این نگاه است و جنبه‌های مختلف قابل بررسی بسیاری دارد. یکی از محبوب‌ترین بازی‌های ویدئویی میان نوجوانان و جوانان، بازی «سرقت بزرگ اتومبیل» است. این بازی در سال ۲۰۱۵ بین بیست بازی برتر رایانه‌ای جهان قرار گرفت که نشان می‌دهد جزو بازی‌های پرتعداد این پلتفرم است. مجموعه‌ی GTA یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های دنیاست که تاکنون هفت نسخه از آن روانه بازار شده است. این بازی که متأسفانه به راحتی در اختیار کودکان و نوجوانان قرار دارد، توانسته با جذابیت‌های بسیار زیاد گرافیکی و داستانی، هیجان بالایی را در بازیکن ایجاد نماید و مخاطبان بسیار زیادی را هم جذب کند.

با توجه به ورود نسخه پنجم این بازی (سرقت بزرگ اتومبیل سن آندریاس) به کشور و استقبال قابل توجه جوانان و نوجوانان از آن، دغدغه خاصی جهت دانستن حکم انجام این بازی در میان جامعه ایرانی اسلامی به وجود آمد. در این راستا، پیرامون موضوع بازی‌های رایانه‌ای، استفتائاتی از دفاتر مراجع معظم تقلید صورت گرفته که به صورت کلی پاسخ‌هایی داده شده است و تحت قیود و شرایطی، احکامی را بر آن مترتب دانسته‌اند. از این رو، ضروری است جهت تطبیق احکام وارده، دانسته شود ماهیت و مفهوم بازی سرقت بزرگ اتومبیل چیست؟ همچنین چه عناوین فقهی، قابلیت ترتب بر آن را دارند؟ و نیز در مقیاس عام تر، بازی‌های رایانه‌ای در اوصاف و شرایط مختلف، صاحب کدام یک از احکام تکلیفی خمسه می‌باشند؟

۲-۱ هدف و پرسش‌ها

هدف مقاله حاضر، شناخت ماهیت، مفهوم و مصداق بازی ویدئویی سرقت بزرگ اتومبیل نسخه‌ی سن آندریاس به عنوان موضوع حکم شرعی و همچنین عناوین فقهی قابل ترتب بر آن از منظر استفتائات مراجع معظم تقلید است. برای رسیدن به این هدف، مقاله تلاش می‌کند به این پرسش‌ها پاسخ دهد:

۱. بازی‌های رایانه‌ای در در دیدگاه فقه‌ها، صاحب چه احکامی هستند؟
۲. عناوین «بازی»، «بازی ویدئویی» و «بازی ویدئویی سرقت بزرگ اتومبیل» چه مفهومی دارند؟
۳. خصوصیات محتوایی و ساختاری بازی سرقت بزرگ اتومبیل چیست؟
۴. عناوین فقهی قابل ترتب بر موضوع، چه مواردی می‌باشند؟

۳-۱ پیشینه تحقیق

مقاله‌ی «بازی‌های ویدئویی و چالش سبک زندگی؛ تحلیل نشانه‌شناسی بازی سرقت بزرگ اتومبیل» (فرشاد گودرزی، ۱۴۰۰) شاید مرتبط‌ترین مطلب به لحاظ عنوان به نوشتار حاضر باشد. دستاورد کار نویسنده این مقاله، بررسی محتوای بازی با رویکرد انتقادی نسبت به مولفه‌های سبک زندگی غربی است. نتیجه‌ی اصلی این مطالعه آن است که غرب از طریق ساختن بازی‌هایی با زمینه‌های فرهنگی و پر جاذبه نظیر بازی سرقت بزرگ اتومبیل، سعی در تغییر ارزش‌ها و عقاید مخاطبان دارد و با این بازی‌ها به گسترش بیش از پیش

^۱ سایت آی وی گیم - www.ivygame.ir

فرهنگ غربی در جوامع مختلف می پردازد؛ به همین دلیل، سیاستگذاری برای جلوگیری از آسیب های ناشی از این بازی ها در عرصه فرهنگی ضروری است.

مقاله ی دیگر «هویت یابی در فرایند بازی های ویدئویی، مطالعه موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران، ندای وظیفه» (اکرم کیانوش، دیگر نویسندگان، ۱۳۹۹) است که مولفین با استفاده از روابط نشانه ای و ساختاری، متن گیم پلی نسخه ی پنج بازی دزدی بزرگ اتومبیل، شخصیت ها، جهان بازی و رابطه آنها با بازی باز را مورد بررسی و تحلیل قرار داده اند؛ ما حاصل کار این مقاله، نشانگر آن است که جنبه خلق هویت در بازی های ویدئویی در بسیاری مواقع، در واکنش به مسئله هویتی رایج بین مخاطبان هدف این بازی ها شکل می گیرد و بر این اساس، بازی های رایانه ای، فضای هویتی مستقل خود را خلق می کنند و بازی باز، درون این متن خود را در کنار سایر مؤلفه های بازی باز تعریف می کند.

با توجه به تحقیقات صورت گرفته، ضرورت موضوع شناسی فقهی بازی سرقت بزرگ اتومبیل قابل ملاحظه است. زیرا به نوعی در تمامی پژوهش ها، عناصری به عنوان معیار و ملاک برگزیده شده اند که محققین بر طبق این ملاک ها، بازی را از جنبه های مختلف، نظیر نشانه شناسی، معیار های اخلاقی و تاثیرات روحی و روانی مورد واکاوی قرار داده اند. از این رو بررسی ماهیت و مفهوم این بازی به لحاظ موضوعیت آن برای حکم شرعی، ضرورتی اجتناب ناپذیر است اما امتیاز پژوهش حاضر، بررسی ماهیت، مفهوم و مصداق بازی سرقت بزرگ اتومبیل با رویکرد فقهی است که در جای خود منحصر به فرد، نسبتاً جامع و دربرگیرنده ی مباحث مرتبط با احکام بازی های رایانه ای در محدوده موضوع است.

۴-۱ روش پژوهش

در این پژوهش، روش به کار رفته از لحاظ هدف، کاربردی و از نظر روش، توصیفی-تحلیلی مبتنی بر دیدگاه ها و استفتائات مراجع عظام تقلید می باشد. لذا به شیوه کتابخانه ای با مطالعه کتب، مقالات و مشاهده عینی ساختار و محتوای بازی و همچنین بررسی منابع مختلف، از طریق فیش برداری و کد گذاری از مطالب گوناگون و تعیین ارتباط با هر یک از موارد ذکر شده، به جمع بندی رسیده و ابعاد قابل بررسی در ماهیت بازی سرقت بزرگ اتومبیل به لحاظ موضوع شناسی فقهی، ارائه شده است. لازم به ذکر است در فرایند موضوع شناسی عمدتاً به دو مرحله مفهوم شناسی و مصداق یابی توجه شده است^۱ که در موضوع حاضر، با تکیه بر آن، موضوع شناسی صورت گرفته است.

تجزیه و تحلیل یافته ها

احکام فقهی بازی های رایانه ای

در مسیر شناخت موضوعات مستحدثه، کشف عنوان اصلی که حکم شرعی روی آن رفته، در روند شناخت موضوعات بسیار مهم است زیرا اساساً موضوعات مستحدثه متعلق حکم شرعی قرار نگرفته اند و تحت شرایطی

^۱ (۱۳۸۴، توسلی، محمد اسماعیل)

به عنوان فرعی از عناوین اصلی قرار می گیرند. رابطه بازی های ویدئویی و سرگرمی بیشترین تناسب را با عنوان «لعب» در لسان آیات و روایات دارد. مراد از لعب، هرگونه فعالیتی به قصد سرگرمی و مشغولیت است که انگیزه آن دست یافتن به فایده، محصول یا نتیجه ای بخصوص نباشد؛ شناخت اصالت عنوان «لعب» در ترتب حکم و یا عدم مدخلیت آن، تنها از رهگذر احکام حمل شده بر موضوع در کتب فقهی مراجع عظام تقلید صورت می گیرد. در این رابطه مراجع تقلید، حول حکم تکلیفی انجام بازی های رایانه ای استفتائاتی را ایراد فرموده اند.

استفتائات مراجع معظم تقلید پیرامون احکام بازی های ویدئویی	
آیت الله العظمی امام خامنه ای (مد ظله العالی)	بازی های موجود در فضای مجازی اگر بدون مفاسدی مانند جاسوسی و یا توهین به دین و اسلام باشد فی نفسه مانعی ندارد اما اگر در بازی قمار و شرط برد و باخت گذاشته شود یا دارای تصاویر خاص و تحریک کننده باشد یا موجب ارتباط غیر شرعی با نامحرم گردد شرعاً جایز نیست همچنین اگر هر نوع فساد و گناه دیگری ایجاد کند، اما اگر به صورتی که ذکر شد، نباشد، به خودی خود حرام نیست. ^۱
آیت الله العظمی مکارم شیرازی (مد ظله العالی)	بازی فی نفسه حرام نیست و در صورتی که دارای محتوای فاسد نباشد، به خودی خود اشکال ندارد ولی اگر بازی بتواند ضرر قابل توجهی در سیستم اعصاب ایجاد کند و اگر واقعا سبب روحیه غارتگری و تجاوزگری شود اشکال دارد. ^۲
آیت الله العظمی وحید خراسانی (مد ظله العالی)	این نوع بازی (بازی کامپیوتری) داخل در مطلق بازی های سرگرمی می باشد و اگر شرط برد و باخت مالی در کار نباشد و تصاویر بازی مستهجن یا مستلزم تحریک شهوت نباشد، اشکال ندارد. ^۳
آیت الله العظمی سیستانی (مد ظله العالی)	صحنه های تحریک کننده در بازی که فرد را به فکر گناه بیندازد و همچنین بازی هایی که دین را به سخره بگیرد و یا عقاید بزرگان را تحریف کند، اشکال شرعی دارد. ^۴
آیت الله العظمی نوری همدانی (مد ظله العالی)	بازی که وقت انسان را نگیرد مشکلی ندارد اما اگر بازی فرد را از واقعیت زندگی دور کند و اگر وقت انسان را بگیرد و ضرر داشته باشد؛ عوارضی مانند عوارض فکری و.. اشکال شرعی دارد. ^۵

^۱ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی خامنه ای (مدظله العالی)

^۲ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی مکارم شیرازی (مدظله العالی)، به شماره ۱۹۶۹۴۱ در تاریخ ۱۳۹۴/۰۴/۰۱

^۳ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی وحید خراسانی (مدظله العالی)

^۴ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی سیستانی (مد ظله العالی)

^۵ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی نوری همدانی (مد ظله العالی)

آیت الله العظمی شبیری زنجانی (مد ظله العالی)	اگر اعتباری که برنده به دست می آورد قابل خرید و فروش باشد (ولو برنده نخواهد آن را بفروشد) بازی مذکور حرام است. ^۱
--	---

با توجه به تقیید حکم عدم جواز و حرمت به اوصاف خارج از حقیقت لعب، متبادر آن است که حکم شرعی در مسئله حاضر مترتب بر صرف عنوان موضوع نیست و نفس لعب مدخلیتی ندارد لکن قیود مقارن با بازی رایانه ای که غالباً به شکل های مختلفی نمود پیدا می کنند، سبب ترتب حکم بر موضوع می گردند. این اوصاف بر مبنای کتب فقهی بدین شرح هستند: (۱) ارتکاب معصیت (۲) نقض حریم های اخلاقی (۳) اضرار به نفس (۴) بازماندن از وظایف واجب (۵) تعدی به حریم و حقوق دیگران (۶) تضییع عمر (۷) تحمیل هزینه های مسرفانه (۸) سبب روحیه تجاوزگری (۹) محتوای فاسد (۱۰) تصاویر مستهجن (۱۱) موجب ارتباط غیرشرعی با نامحرم (۱۲) بستر جاسوسی (۱۳) توهین به دین و مکتب اسلام (۱۴) شرط بندی و قرارداد برد و باخت مالی

بررسی بازی سرقت بزرگ اتومبیل

۱- مفهوم شناسی

۱-۱ بازی

فرهنگ عمید «بازی» را به عنوان اسم، چنین تعریف کرده: «سرگرمی به چیزی، ورزش، تفریح و قمار» و به عنوان «بازی کردن» آمده است: «چیزی در دست گرفتن و خود را بیهوده در آن سرگرم ساختن و فریفتن». اما در اصطلاح، باتوجه به جنبه های وسیع نهفته در بازی، مفهوم و تعریف ساده ای از این موضوع که پذیرش همگانی داشته باشد، در اختیار نیست. ساده ترین تعریف هایی که از بازی ارائه شده، عبارت است از: «بازی، کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود و فایده ای دربر نداشته باشد». آقای ویلیام استرن در کتاب روان شناسی در دوره کودکی می گوید: «بازی غریزه ای برای رشد و نمو استعدادها و یا تمرین مقدماتی برای اعمال آتی می باشد»

در زبان عربی، معادل واژه «بازی» با تعبیر «لُعْب» بیان شده به گونه ای که فاعل بازی را «لَاعِب» می نامند. درتبیین این لفظ، آمده است: «لعب، کار بی فایده کودکان، که به دنبال آن، رنج و تعب پدید آید. کاری که

^۱ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی شبیری زنجانی (مد ظله العالی)

^۲ (۱۳۹۵، رهروان سحر، امیر)

^۳ فرهنگ عمید، ج ۱، ص ۱۴۸

^۴ (بازی کودک در اسلام، محمدصادق شجاعی، ص ۱۵)

^۵ (روان شناسی بازی، رضا سیامک مهجور، ص ۲۰)

^۶ (جرجانی، ۱۴۰۸ق، ص ۱۹۲)

فاعل از انجام آن، هدف و قصد صحیحی نداشته باشد؛ در اصطلاح لعب، آیت الله مصباح یزدی، بیان داشتند: «لعب معمولاً به این معنا به کار می‌رود که انسان کارهایی انجام بدهد و حتی شکل منظمی هم داشته باشد و هدفی هم مترتب بشود؛ اما هدفی که فقط خیال را ارضا کند، نه عقل را؛ مانند بازی‌های کودکان و برخی بزرگسالان.»

۱-۲ بازی ویدئویی

بازی‌های ویدئویی نوع جدیدی از رسانه‌اند که صورت جدیدی از تعامل بین رسانه و مخاطب با وجهه‌ای خاص و متمایز را به وجود آورده‌اند. این نوع جدید تعامل رسانه‌ای شامل کارکردها، فرهنگ، بازخوردهای اجتماعی و مهم‌تر از همه پیامدهایی اجتماعی است که آن را به موضوع اجتماعی جدیدی تبدیل کرده و این موضوع تفاوت‌های زیادی با رسانه‌های پیش از خود داشته است. در حقیقت بازی ویدئویی یک نوع از بازی‌هاست که شامل تعامل با یک رابط کاربری برای ایجاد بازخوردهای بصری در یک دستگاه ویدئویی است. بازی‌های ویدئویی ممکن است یک سیستم پاداش (مانند امتیاز) داشته باشند که بر اساس انجام وظایف تعیین شده در بازی عمل می‌کنند.

بازی‌های اولیه که بر رایانه‌های شخصی اجرا می‌شدند، فقط با استفاده از دکمه‌های کیبورد قابل بازی کردن بودند. گاهی نیز کاربر می‌توانست جوی استیک جداگانه‌ای با حداقل یک دکمه برای بازی کردن، بخرد. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای مدرن به بازیکن اجازه می‌دهند که از صفحه کلید و ماوس به طور همزمان استفاده کنند. جدا از عناصر بصری موجود، بازی‌های ویدئویی از سیستم‌های دیگری برای تعامل و دادن اطلاعات به بازیکن استفاده کرده‌اند. نمونه‌های اصلی آن‌ها دستگاه‌های بازتولید صدا (بلندگوها) و مجموعه‌ای از لوازم جانبی لمسی (یعنی ارتعاش یا بازخورد نیرو) هستند. یکی از انواع کنترل‌ها حتی زمانی که بازیکن در بازی شکست می‌خورد، از گرما و شوک الکتریکی خفیف برای دادن اطلاعات به بازیکن استفاده می‌کند.^۱ به طور کلی بازی‌های ویدئویی درون خود خالق جهان‌های اجتماعی‌اند که نمی‌توان سراسر آن‌ها را غیرواقعی دانست. بلکه باید آن‌ها را از جنسی فراواقعی قلمداد کرد.

۱-۳ بازی ویدئویی سرقت بزرگ اتومبیل

بازی «سرقت بزرگ اتومبیل» نسخه سن آندریاس^۲ یک بازی ویدئویی غیرخطی در سبک اکشن-ماجراجویی و جهان باز از مجموعه بازی‌های سرقت بزرگ اتومبیل است که توسط راک‌استار نورث توسعه یافته و به وسیله راک‌استار گیمز منتشر شده است. (سرقت بزرگ اتومبیل: سن آندریاس) پنجمین بازی اصلی از سری بازی‌های

^۱ (راغب، ۱۴۱۶ق، ص ۷۴۱)

^۲ (مصباح یزدی، ۱۳۸۴، ص ۱۶۴-۱۶۵)

^۳ سایت آنالایف - www.onlife.ir

^۴ بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت، ص ۸۳

^۵ (Grand Theft Auto: San Andreas)

اتومبیل دزدی بزرگ به‌شمار می‌رود. همین امر موجب شده عده‌ی زیادی آن را به اسم (GTA 5) بشناسند. این بازی ابتدا در ۲۶ اکتبر ۲۰۰۴ برای کنسول پلی‌استیشن ۲، سپس در ششم ژوئن ۲۰۰۵ برای اکس‌باکس، مایکروسافت، ویندوز و بعد از آن در نوامبر ۲۰۱۰ برای مک‌اواس منتشر شد.

بازی در یک جهان باز است و بازیکنان می‌توانند در اوقات فراغت خود به کشف و تعامل در آن بپردازند. سن آندریاس داستان کارل جانسون (سی‌جی) را دنبال می‌کند که پس از قتل مادرش به خانه بازمی‌گردد و در حالی که با مقامات فاسد و جنایتکاران قدرتمند درگیر می‌شود، به باند سابق خود و زندگی جنایتکارانه‌اش کشیده می‌شود. سفر کارل، او را به ایالت خیالی سن آندریاس ایالات متحده می‌برد که بر اساس کالیفرنیا و نوادا است و سه شهر بزرگ را در بر می‌گیرد: لوس سانتوس (الهام گرفته از لس آنجلس)، سن فیرو (سان فرانسیسکو) و لاس ونتوراس (لاس وگاس). سن آندریاس که توسط بسیاری از منتقدان به عنوان یکی از بهترین بازی‌های ویدئویی شناخته می‌شود، پس از انتشار، مورد تحسین منتقدان قرار گرفت. منتقدان از موسیقی، داستان و گیم‌پلی بازی تعریف کرده و گرافیک و برخی از جنبه‌های کنترلی آن را مورد نکوهش قرار دادند. این بازی پرفروش‌ترین بازی ویدئویی سال ۲۰۰۴ بود و با فروش بیش از ۲۷۰۵ میلیون نسخه در سراسر جهان تا سال ۲۰۱۱، این بازی پرفروش‌ترین بازی پلی‌استیشن ۲ و یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های ویدئویی تمام دوران است.^۱

۲- مصداق یابی

۱-۲ واکاوی خصوصیات بازی

غرض نهایی از موضوع شناسی، تشخیص مصادیق موضوعات در مقام عمل به تکالیف شرعی است. منابع تشخیص مصادیق بسیار متنوع اند. برای تطبیق مفاهیم بر مصادیق شان، علاوه بر مراجعه به منابع مکتوب و دانش‌های مربوطه، بایستی به همان افراد خارجی مورد نظر، به عنوان فردی از افراد کلی رجوع شود؛ بر این اساس، اعیان خارجی نیز به تناسب هر کدام از موضوعات، منبعی برای تشخیص مصادیق موضوعات به شمار می‌روند. از این رو، بر اساس ملاک‌های مطرح در حوزه‌ی بازی‌های ویدئویی، خاص بازی سرقت بزرگ اتومبیل، باید مورد واکاوی و تحلیل قرار گیرد تا عناوین فقهی قابل ترتب بر موضوع مقصود، معین شود.

جدول ۱: روایت داستانی بازی «سرقت بزرگ اتومبیل سن آندریاس» ^۳	
داستان این بازی دهه ۹۰ میلادی را در آمریکا برای ما روایت می‌کند. دهه‌ای که برای جامعه آمریکایی پر از فراز و نشیب بوده است. در ابتدای بازی پیش‌نمایشی از بازی پخش می‌شود که به معرفی جامعه‌ای که وقایع بازی در آن رخ می‌دهد. می‌پردازد. در این	روایت بازی

^۱ (۱۳۹۷، گوهری، مهرناز؛ دیگر نویسندگان)

^۲ مشخصات مندرج آتی، مستخرج از مقاله «بازی‌های ویدئویی و چالش سبک زندگی؛ تحلیل نشانه‌شناسی بازی سرقت بزرگ اتومبیل» نوشته فرشاد گودرزی می‌باشد.

^۳ (۱۴۰۰، گودرزی، فرشاد؛ دیگر نویسندگان)

ویدئو، جامعه آمریکایی با تمام مولفه هایش به مخاطب معرفی می شود. از جمله این مولفه ها گروه های تبهکاری مناطق مختلفی که بازی در آنها رخ می دهد. مانند شهر سن فرانسیسکو و مکان هایی که در طول بازی مخاطب با آنها سروکار دارد مانند فست فود ها، باشگاه های بدنسازی، بوتیک های لباس فروشی، کازینوها و مکان های مخفی برای انجام اعمال جنسی است. در ویدئوی دومی که از بازی می بینیم، مخاطب بازی با شخصیت اصلی بازی یعنی «کارل جانسون» آشنا می شود که سازندگان از دید سوم شخص به معرفی شخصیت اصلی بازی پرداخته و هدف کلی بازی یعنی پیدا کردن قاتل مادر کارل جانسون را برای مخاطبین شرح می دهند آنچه از روایت داستانی بازی مخاطب برداشت می کند. این است که کارل جانسون راه سختی را برای پیدا کردن قاتل مادرش باید طی کنند و در این راه با خطرات زیادی روبه رو خواهد شد.		
نوع روایت	نوع روایت غیر خطی شامل ماموریت های اصلی و فرعی که یکی از ویژگی های مهم بازی های سبک جهان باز است.	
اهداف	اصلی	پیدا کردن قاتل مادر خانواده جانسون
	فرعی	پس گیری منطقه گروه استریت و انجام ماموریت های فرعی بسیار
ژانر بازی	اکشن جهان باز؛ زاویه دید سوم شخص	
درجه سنی بازی	۱۸ سال به بالا	
ماموریت	متحد کردن اعضای باند گروه استریت برای تحت سلطه در آوردن مناطق دیگر شهر که گروه های تبهکاری در آنجا حضور دارند. یافتن دشمنان خانواده جانسون و نابودی آنها.	

جدول ۲: شخصیت های بازی «سرقه بزرگ اتومبیل سن آندریاس» ^۱	
کارل جانسون (CJ) (بازیکن و قهرمان)	قهرمان اصلی بازی که داستان بازی را نیز برای مخاطب روایت می کند. ظاهر این شخصیت را در طول بازی، مخاطبان می توانند به راحتی تغییر دهند. اما در ابتدای بازی، ظاهر او کاملاً با ظاهر رنگین پوستان آمریکایی که اغلب جزء طبقه فرودست در آمریکا هستند. مطابقت دارد که از جمله آنها می توان به شلوار جین، زیرپوش رکابی سفید و کفشهای اسپورت اشاره کرد. گفتار این شخصیت هم کاملاً غربی است و در طول بازی

^۱ (۱۴۰۰، گودرزی، فرشاد؛ دیگر نویسندگان)

از کلماتی نظیر «Fuck» که معنایهای رکیکی دارد، استفاده می کند. رفتار این شخصیت نیز در نوع خود جالب بوده و سعی دارد که با انجام رفتارهای درست همه چیز را به حالت تعادل برساند اما در اغلب مراحل بازی دست به خشونت می زند و آنچه در طول بازی مخاطب از او می بیند بیشتر فردی خشن است.	
خواهر کارل که بر سر شوهر غیر مشروع خود (سزار) با برادرش سویت همیشه بحث می کند و از کارل، برادر دیگرش حمایت می کند. شخصیت کندل به عنوان دختر خانواده جانسون شخصیتی مهربان و دلسوز است. ظاهر کندل هم کاملاً غربی است. ظاهر او دختری با موهای پشت بسته، شلوارک جین، کفشهای اسپورت و یک تاپ زنانه است که فقط قسمتی از بدن او را پوشانده است. لحن و گفتار این شخصیت سازشکارانه و مهربان است و رفتاری متعادل دارد.	کندل (دوست)
همسر غیر مشروع کارل جانسون _شخصیت اصلی بازی_ که در یکی از مراحل توسط کارل نجات پیدا می کند و زمینه ساز روابط بعدی آنها می شود. نوع پوشش این شخصیت نزدیک به تیپ های زنانه جامعه آمریکایی است. از جمله ویژگی های ظاهری این شخصیت می توان به تیشرت مردانه ای شبیه لباس بسکتبالیست ها با شماره ۸۸ و شلوار مردانه و کفشهای اسپورت مردانه اشاره کرد. نوع پوشش این شخصیت، یاد آور جنبش های «پسافمینیستی» است که در دهه ۹۰، بسیار رایج بوده است. گفتار این شخصیت بسیار عاطفی است و با کلمات عاشقانه ای مانند «Love» سعی در نزدیک شدن بیشتر به شخصیت اصلی بازی دارد. رفتار این شخصیت نیز به گونه ای است که سعی دارد خود را برای برقراری رابطه جنسی به شخصیت اصلی بازی نزدیک کند.	دنيس رابینسون (دوست)
برادر کارل و کندل که شخصیت عصبی دارد و با کارل و کندل دائماً بحث می کند. او کارل را به خاطر رفتن و تنها گذاشتن خانواده سرزنش می کند. سویت هم ظاهری مانند دیگر شخصیت ها دارد ترکیب ظاهری او عبارت است از صورتی خشن، تی شرت سبز رنگ و شلوار جین، کفش های اسپرت و البته «کلاه کپ» که که خاصاً تا دهه ها در جامعه آمریکایی رواج داشته و سپس در دیگر مناطق دنیا رواج پیدا کرد. گفتار این شخصیت نیز لحنی دارد که عدم سازشکاری او را می رساند. او با همه درگیر است حتی با خواهر و برادر خود و به همه ناسزا می گوید. رفتار این شخصیت نیز در نوع خود عجیب است. به طوری که در یکی از مراحل، خواهر خود را از داشتن شوهر غیر مشروع، نهی می کند اما خودش همسر غیر مشروع دارد و با او رابطه جنسی برقرار می کند.	سویت (دوست)
همسر غیر مشروع کندل که رئیس یک گروه مکزیکی در شهر لوس سانتوس است؛ یک فرد مکزیکی که در زمینه مسابقات و اسپرت کردن ماشین حرفه ای تخصص دارد و	سزار (دوست)

ترتیب مسابقات زیر زمینی کارل را می دهد. ظاهر این شخصیت تا حدود زیادی شبیه به شخصیت اصلی داستان است. شلوار جین و کفش اسپرت، لباس زیر رکابی، زنجیر. نکته مهم درمورد این شخصیت وجود خالکوبی های متعدد در قسمت های مختلف بدنش است؛ گفتار او مهربان و زیرکانه است و رفتاری متواضعانه با خانواده جانشون و به خصوص شخصیت اصلی بازی دارد.	
شخصیتی که همیشه مست بوده و در حال مصرف مخدر است. رابطه وی با کارل و خانواده جانشون خوب است اما بعدها با جلو رفتن داستان بازی، حقایق زیادی در مورد رایدر فاش می شود و مشخص میشود که در قتل مادر خانواده جانشون دست داشته و در نهایت به دشمن خانواده جانشون تبدیل می شود. ظاهر این شخصیت نیز شبیه شخصیت سویت است با این تفاوت که او عینک آفتابی به چشم میزند و زنجیر کلفتی نیز بر گردن دارد. رفتار او بسیار پرخاشگرانه است و در اکثر مواقع مست است و به دیگران ناسزا میگوید. گفتار او نیز بسیار کیک است و جمله معروفی دارد با این عنوان که «پا بزَن آشغال» که خطاب به شخصیت اصلی بازی در ابتدای بازی می گوید که اکثر بازی بازان جهان آن را می دانند و از آن بعنوان یک الگوی کلامی استفاده می کنند.	رایدر (دشمن)
در ابتدا او به عنوان حامی و دوست خانواده جانشون به مخاطب معرفی می شود. اما بعد از گذشته مراحمی از بازی، مشخص می شود که او دشمن این خانواده است و در قتل مادر خانواده، نقشی اساسی داشته است. ظاهر او شامل یک کلاه دوردار، یک عینک طبی، پیراهن سبز، شلوار جین و کفش اسپورت است. این شخصیت رفتاری دوگانه و متناقض دارد که به خاطر افشا نشدن هویت واقعی اوست. همچنین از با رفتار خود به نوعی مبلغ فست فود های غربی برای مخاطبین است. گفتار او نیز رکیک و با چاشنی طنز است که شخصیت او را با اینکه منفور است، در نزد مخاطبان محبوب می کند. شخصیت اسموک نماد خیانتکاری است که سال ها در آثار سینمای هالیوود به وفور مشاهده شده است.	بیگ اسموک (دشمن)

۲-۲ بررسی عناوین فقهی قابل ترتب

الف) تشبه به کفار و ترویج فرهنگ غربی

بدون شک تشبه به کفار و پیروی از آنان، در صورتی که انگیزه آن داخل شدن در هیأت کفار و خارج شدن از هیأت مسلمین باشد، به اجماع فقهای شیعه حرام است. زیرا اگر شخص توجه داشته باشد که این عمل به معنای عدول از اسلام است، ارتکاب آن موجب ارتداد است و اگر متوجه این نکته نباشد بلکه فقط به انگیزه همراهِ شدن با کفار در امور خود، از آنان پیروی کند، این کار گناهی بزرگ و جهلی نابخشودنی محسوب می

شود. ادر استفتائات مراجع معظم تقلید، حرمت ترویج فرهنگ غربی و تشبه به کفار صراحتاً تبیین شده است: «آنچه که پوشیدن آن با عفت و اخلاق اسلامی منافات داشته باشد و یا ترویج فرهنگ غربی که دشمن فرهنگ اسلامی است، محسوب می‌شود، واردات و خرید و فروش و پوشیدن آن جایز نیست آمعیارهای حرمت در این موارد، شبیه شدن به دشمنان اسلام و ترویج فرهنگ آن‌هاست و این موضوع با توجه به کشورها و زمان‌ها و اشخاص مختلف، فرق می‌کند و این امر مختص به غرب هم نمی‌باشد. منظور از تشبه به کفار یعنی آداب و سنن آنها را به جا آوردن مثل استفاده از صلیب.»

یکی از ویژگی‌های اصلی بازی سرقت بزرگ اتومبیل، ترویج فرهنگ غربی و جامعه کفار در ابعاد مختلف و جهات گوناگون است. در ادامه به مواردی از آن اشاره می‌شود.

بارزترین فرهنگی که در بازی ترویج می‌شود «نابودی نظام خانواده» است. به وضوح مفهوم خانواده، در این بازی از هم پاشیده است. به طوری که هر کدام از اعضای خانواده با هم درگیر هستند و نمی‌توانند کنار هم به عنوان یک کل منسجم زندگی کنند. به عنوان نمونه، می‌توان به درگیری شخصیت اصلی بازی با برادرش سویت اشاره کرد و یا درگیری خواهر خانواده جانسون (کندل) با برادر بزرگترش که او را تهدید به ترک خانه و رفتن نزد همسر غیر مشروع اش (سزار) می‌کند؛ آنچه در باب خانواده مهم می‌باشد همدلی و کنار هم بودن اعضای خانواده است.

از دیگر فرهنگ‌های منحوط ترویج شده در بازی، می‌توان به موضوع «مصرف گرایی افراطی» اشاره کرد. در ابتدای بازی فست فودها و مکان‌هایی همچون لباس فروشی‌ها به مخاطب معرفی می‌شوند؛ هر چقدر شخصیت اصلی بازی پولدارتر باشد، بیشتر می‌تواند مصرف کند. بنابراین مخاطب ترغیب می‌شود که مراحل بیشتری را طی کند و حتی افراد بی‌گناهی را بکشد تا بتواند پول به دست بیاورد تا بیشتر مصرف کند. دهه هاست که جامعه آمریکایی، مصرف گرایی را به سایر نقاط جهان اشاعه داده است.^۵

یکی دیگر از مولفه‌های بازی، فزونی اهمیت «تقدس بدن» است. شخصیت اصلی بازی (کارل جانسون) به خاطر داشتن بدنی ضعیف همواره مورد نکوهش قرار می‌گیرد و مجبور است برای اینکه مقبولیت در نزد دوستان و خانواده پیدا کند. به باشگاه بدنسازی برود. باشگاه‌های بدنسازی به عنوان یک ویژگی فرهنگی از غرب، جایگزین به عنوان نمونه ورزش زورخانه‌ای در ایران و برخی کشورهای اسلامی می‌شود که کارکردی سلوکانه برای افراد دارد.^۶

^۱ (۱۳۷۷)، خرازی، سید محسن

^۲ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی امام خامنه‌ای (مد ظله العالی)، مساله ۱۳۷۴

^۳ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی امام خامنه‌ای (مد ظله العالی)، مساله ۱۳۷۵

^۴ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی مکارم شیرازی (مد ظله العالی)

^۵ (۱۳۸۷)، علی‌خواه، فردین

^۶ (۱۳۹۲)، قاسمی، نعیمه؛ دیگر نویسندگان

در این راستا، تاثیر محتوای بازی بر رفتار بازیکن، در نظریات روانشناسی ثابت شده است. اغلب بازی های رایانه ای به شکلی غیر مستقیم بر روح و روان شخص تاثیر می گذارند، عقاید او را بدون آنکه خود آن فرد متوجه شود، تغییر می دهند و او را علاقه مند به محتوای طراحی شده می کنند. پر واضح است که بازی های رایانه ای تاثیر زیادی در تبلیغات دارند و از آنجا که درصد زیادی از این ابزار قدرتمند، در اختیار کشور های غربی است، از آن در زمینه اشاعه فرهنگ مورد نظر در کشور های هدف استفاده می کنند. برای مثال در کشور های اسلامی مواردی همچون رقص، تصاویر زننده و مستهجن ممنوع است اما این بازی های کامپیوتری با دست گذاشتن روی این موارد، سعی در عادی جلوه دادن این مسائل برای کودکان و نوجوانان دارند.

ب) صحنه های نامناسب مستهجن

شکی نیست که نگاه به تصویر و فیلم نیز، مانند نگاه به وجود خارجی، سبب برانگیختگی شهوانی می شود و همان گونه که نگاه به بدن، می تواند انگیزاننده غریزه جنسی باشد و انسان به این گونه و در حد نگاه خود را ارضا کند، نگاه به تصاویر مستهجن مجازی نیز انگیزاننده است و گونه ای از ارضا را به دنبال دارد؛ از این رو نگاه به نامحرم در فضای غیر حقیقی نیز، حرام دانسته شده است.

در زمینه نگاه به نامحرم و تصاویر مستهجن در بازی های رایانه ای مراجع معظم تقلید فرموده اند: «اگر این بازی ها دارای تصاویر مستهجن و محرک باشند، بازی کردن و نگاه کردن به این تصاویر جایز نیست. نگاه با شهوت، حرام است بلکه بنابر احتیاط واجب، بدون آن نیز جایز نیست اگر این بازی ها دارای تصاویر مبتذل یا مطالب انحرافی باشند و برای کاربر مفسده داشته باشند، تبلیغ و نمایش آن ها جایز نیست. پول دادن در قبال بازی های رایانه ای که دارای صحنه های تحریک کننده است، حرام است و باید از این کار جداً اجتناب شود.»^۱ یکی از ویژگی های بازی سرقت بزرگ اتومبیل، «نشان دادن روابط نامشروع و صحنه های نامناسب جنسی» است. در این بازی روابط جنسی به شکل ویژه ای به نمایش گذاشته می شود؛ از روابط جنسی شخصیت اصلی بازی با همسر غیر مشروعش دنیس رابینسون گرفته تا اعمال جنسی که در یکی از مراحل ابتدایی بازی در یکی از خانه هایی که رایدن حضور دارد، به نمایش گذاشته می شود. همچنین وجود کازینوها، مکان های مخفی و حتی خیابان ها نموده های دیگری از مکان هایی برای نمایش اعمال جنسی و تصاویر مستهجن است. در واقع در این بازی، به طور ویژه ای روابط جنسی خارج از قاعده ستایش می شود.

^۱ برای مطالعه بیشتر مراجعه شود: کتاب «بازی های رایانه ای: فرصت یا تهدید آنچه والدین، معلمان، دانشجویان و بازیکنان باید بدانند»

^۲ (استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله خامنه ای، ۱۳۹۴/۲/۹)

^۳ استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله سیستانی، ۱۳۹۴/۲/۹)

^۴ آیت الله شبیری زنجانی: www.zanjani.net، استفتائات، س ۳۵۰؛

^۵ استفتاء پیامکی از دفتر آیت الله نوری همدانی، ۱۳۹۳/۸/۲۸؛

ج) غنا و موسیقی

درباره حرمت غنا، میان فقیهان شیعه فی الجمله اختلافی وجود ندارد و بر حرمت غنا ادعای اجماع کرده‌اند جز آنکه تعبیرات آنان در بیان حرمت متفاوت است؛ استفتاء مراجع تقلید پیرامون مسئله موسیقی بدین شرح است: «در عدم جواز گوش دادن به موسیقی لهوی مطرب و مناسب با مجالس لهو و باطل، فرقی بین زبانها و کشورهای محل تولید وجود ندارد. آنچه موسیقی، محصول کشور های غربی باشد و چه سایر کشور ها [بنا بر این خرید و فروش و گوش دادن و توزیع این نوارها در صورتی که محتوی غنا یا موسیقی لهوی حرام باشند، جایز نیست] غنا حرام است هرچند همراه بانواختن آلات موسیقی نباشد و منظور از غنا ترجیع صدا به نحوی است که مناسب با مجالس لهو و فسق باشد کلیه صداها و آهنگ‌هایی که مناسب مجالس لهو و فساد است حرام و غیر آن حلال است»^۱

در بازی سرقت بزرگ اتومبیل، «موسیقی» نقش مهمی دارد. موسیقی رپ و راک از موسیقی های اصلی این بازی هستند که پرورش یافته تمدن غرب می باشند. همنشینی این موسیقی ها با فضای عموماً خشن بازی، مخاطب را بیش از پیش دچار انزجار می کند. مخاطب همواره سوار بر وسایل نقلیه است؛ وسایل نقلیه ای که از رادیوی آنها دائماً موسیقی غربی بخش می شود و این به مرور زمان بر مخاطب بازی تاثیر گذاشته و او را علاقه مند به این سبک موسیقی ها می کند که میتوان آنها را از مصادیق روشن موسیقی لهوی دانست.

ل) اضرار به نفس

حفظ نفس، از موضوعات بسیار مهمی است که برای وجوب و لزوم آن می توان به ادله گوناگون عقلی و شرعی استناد نمود. گستره این موضوع که می توان به عنوان قاعده فقهی از آن یاد کرد، حفظ نفس از هر نوع پلیدی و زشتی به لحاظ روانی و ضرر و زیان به لحاظ جسمانی را می تواند شامل شود. گذر این عنوان فقهی، ضرر به نفس مانند ضرر به غیر است و از این رو حرام می باشد و مشهور فقها ضرر رساندن به بدن به هر نحوی را حرام می دانند. در توضیح این مسئله مراجع تقلید فرموده اند: «آسیب رساندن، اگر ضرر قابل توجهی برای

^۱ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی امام خامنه ای (مد ظله العالی)، سؤال ۱۱۴۳

^۲ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی امام خامنه ای (مد ظله العالی)، سؤال ۱۱۵۲

^۳ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی مکارم شیرازی (مد ظله العالی)،

^۴ موسیقی رپ نوعی ژانر موسیقی است که در دهه ۷۰ میلادی توسط سیاه‌پوستان آمریکا و آمریکایی‌های لاتین در محله‌های فقیرنشین برانکس پدید آمد. (Rap)

^۵ موسیقی راک ژانری وسیع از موسیقی عامه‌پسند است که در اواخر دهه ۱۹۴۰ و اوایل دهه ۱۹۵۰ میلادی تحت عنوان «راک اند رول» شکل گرفت. (rock)

^۶ (۱۳۸۸، استادی، رضا)

بدن داشته باشد جایز نیست.^۱ اگر موجب ضرر اساسی بر بدن شود جایز نیست اضرار به نفس، به نحوی که موجب آسیب جدی بر بدن شود، جایز نیست اضرار معتنا به که جنایت بر نفس باشد جائز نیست.^۲ یکی از اصول بازی سرقت بزرگ اتومبیل، «ترویج روحیه خشونت و پرخاشگری» در بازیکنان است. خشونت در بازی به طور آشکاری مشخص است به گونه ای که از رده سنی بازی (۱۸+) این مسئله به خوبی فهم می شود. از خشونت های فیزیکی گرفته تا خشونت های کلامی که توسط شخصیت ها نمایش داده می شود. به عنوان نمونه رایدی یکی از نمادهای خشونت کلامی در بازی است که مدام از الفاظ رکیک استفاده می کند. اکثر شخصیت ها و خصوصاً شخصیت اصلی بازی، نمادی از خشونت فیزیکی هستند. بازیکن در طول بازی، بار ها و بار ها به خشن ترین وجه ممکن به مردم عادی حمله می کند و برای لذت انسان می کشد که باعث اختلالات عصبی و عادی سازی این موضوع در ذهن مخاطب و حتی تقلید رفتار های هنجارشکنانه در فضای حقیقی می گردد.^۵

یکی دیگر از آسیب های روحی قابل توجه بازی، مسئله «اعتیاد به بازی» است. طراحان بازی سرقت بزرگ اتومبیل به جنبه ی اعتیاد آور بودن آن توجه ویژه ای کرده اند. در واقع آنها برای حفظ بازار فروش خود مجبورند که نظر بازیکنان را آنقدر جلب کنند که آنها قادر به ترک بازی نباشند. نقشه پهنآور، تعداد مراحل زیاد، گرافیک جذاب، و سبک جهان باز و... همه ی این موارد، باعث شده گروهی از بازیکنان به نوعی به تجربه مدام اتفاقات مختلف جهان بازی، وابستگی و اعتیاد پیدا کنند. اعتیاد به بازی ویدئویی به عنوان استفاده اجباری از بازی تعریف می شود که منجر به اختلال قابل توجهی در توانایی یک فرد برای فعالیت در حوزه های مختلف زندگی در دراز مدت می شود. از اثرات اعتیاد به بازی های رایانه ای می توان به آسیب های روحی مثل استرس و اضطراب دائمی، اختلالات روانی و شناختی، انزوا اجتماعی، کاهش شدید توجه و تمرکز، آسیب به حافظه کوتاه مدت و آسیب های جسمانی نظیر ضعف چشم، تبلی و اضافه وزن اشاره کرد که اکثر این موارد در زمره عنوان فقهی اضرار به نفس قرار می گیرند.

از پیامد های دیگر بازی مذکور، برای قشر نوجوان و خردسال موضوع «بلوغ زود رس» است. در کشور ایران، سی و چهار میلیون بازیکن بازی های ویدئویی و چهار میلیون گیمر حرفه ای وجود دارد که از این تعداد ۸۹

^۱ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی امام خامنه ای (مد ظله العالی)، استفتاء پیامکی

^۲ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی شبیری زنجانی (مد ظله العالی)، استفتاء پیامکی

^۳ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی صافی گلپایگانی (مد ظله العالی)، استفتاء پیامکی

^۴ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی نوری همدانی (مد ظله العالی)، استفتاء پیامکی

^۵ برای مثال: «یک کودک هشت ساله اهل لوئیزیانا آمریکا بعد از پایان یکی از فصل های بازی سرقت بزرگ اتومبیل اسلحه خانوادگی را برداشته و به مادر بزرگ ۹۰ ساله اش که در حال تماشا ی تلویزیون بوده شلیک کرده و او را به قتل رسانده است.»

سایت فارنت - www.farnet.io

^۶ (۱۳۹۴، امینی منش، سجاده؛ دیگر نویسندگان)

درصد از این افراد را جوانان و نوجوانان تشکیل می دهند. بر این اساس، متأسفانه یکی از مخاطبین اصلی بازی، کودکان و نوجوانان هستند که بی محابا در معرض محتوای فاسد و نامناسب مراحل بازی قرار می گیرند که به طور طبیعی از عوارض این مسئله، وقوع پدیده‌ی بلوغ زودرس است. مطالعات اخیر نشان داده است بلوغ زودرس با افزایش فعالیت جنسی در نوجوانان ارتباط دارد، که می تواند منجر به افسردگی و سایر مسائل روانی اجتماعی باشد^۲

(ز) اشاعه فحشا و قبح زدایی از مظاهر فساد

اشاعه فحشاء گفتار و کرداری است که موجب ترویج و یا کمک به انتشار گناهان کبیره در بین مؤمنان شود.^۳ در رابطه با مسئله اشاعه فحشا، فتاوی ای از مراجع معظم تقلید نقل شده است: «اشاعه فحشا از مصادیق افشای سرّ و گناه کبیره است، انجام اعمال محرمة، گناه است و تظاهر به آن که موجب اشاعه فساد و فحشا می گردد، گناه دیگری است و مجازات مضاعف دارد انجام علنی گناه خود گناهی دیگر است (و حرام می باشد)»^۴ تظاهر به گناه که شکستن حریم شرع مقدس و عادی نمودن گناه است و جنبه بدآموزی نیز دارد، و اشاعه فساد هم محسوب می شود، ممکن است از دو جهت گناه باشد، بلکه گناهی از جهات متعدده و بالنتیجه حرمت آن شدیدتر است.^۵

محوری ترین خصلت بازی سرقت بزرگ اتومبیل، «قبح زدایی از مظاهر فساد و اشاعه فحشا» است. این بازی به نوعی طراحی شده، تا به شکلی فضایی را برای بازی باز ایجاد کرده تا دست به کنش هایی بزند که در جهان واقعی امکان پذیر نیست؛ بازیکن در بازی سرقت بزرگ اتومبیل در حال ساخت هویتی برای خود است که در جهان واقعی امکان بروز آن یا وجود ندارد یا با موانع اجتماعی-فرهنگی بسیاری رو به رو هست و هزینه کنش بر اساس آن بسیار بالاست.^۶ چه بسا وقتی افراد برای اولین بار با این بازی رو به رو می شوند، بعد از یادگیری نحو کنترل آن، اولین کاری که می کنند دزدیدن یک اتومبیل و زیر گرفتن افراد بی گناه با آن است تا ببینند این کار چه حسی دارد؟!

در محیط های اصلی بازی، نوشیدن مشروبات الکلی به راحتی به نمایش گذاشته می شود، مسئله پوشش غیر متعارف، برهنگی، حضور در کاباره ها و مواجهه قهرمان با صحنه های غیر اخلاقی از عناصر جدایی ناپذیر بازی هستند. همچنین قهرمان بازی یک دزد حرفه ای خودرو است که به روش های مختلف اقدام به سرقت خودرو

^۱ سایت عصر ایران - www.asriran.com

^۲ (۱۳۸۱، رزاقی، آذرمریم)

^۳ (۱۳۹۸، طاهری، پورزهرآ)

^۴ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی مکارم شیرازی (مد ظله العالی)

^۵ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی بهجت (مد ظله العالی)

^۶ پاسخ منسوب به دفتر آیت الله العظمی صافی گلپایگانی (مد ظله العالی)

^۷ (۱۳۹۹، اکرم کیانوش، دیگر نویسندگان)

و زور گیری می کند حتی در بازی، قمار کردن، یک راه سریع برای پول دار شدن معرفی می شود؛ به بازیکن آموزش داده می شود که از راه شرط بندی میتواند پول زیادی به جیب بزند. وجود کازینوهای متعدد و تشویق ارتقاء مهارت در قمار کردن برای پیروزی و کسب درآمد، بازیکن را بی اختیار به این مسئله متوجه می سازد. همه ی این موارد، برای شخص مخاطب، مظاهر فساد را عادی جلوه می دهد و موجب شکسته شدن قبح گناه در ناخودگاه او می شود؛ با این اوصاف، صورت و محتوای بازی از مصادیق بارز اشاعه فحشا شمرده می شود.

نتیجه گیری

فهم احکام الهی و عمل به آن، علاوه بر اجتهاد در منابع دینی، به «موضوع شناسی» هم نیاز دارد؛ تا آنجا که از موضوع شناسی به عنوان مکمل و متمم اجتهاد یاد کرده اند. در رویکرد متعارف به موضوع شناسی مسائل مستحدثه، این موضوعات را به حسب مرجع تشخیص، جزو موضوعات تخصصی قرار می دهند.

بازی «سرقت بزرگ اتومبیل» نسخه سن آندریاس به عنوان یک مسئله مستحدثه، در مقام مفهوم شناسی، یک بازی ویدئویی غیرخطی در سبک اکشن-ماجراجویی و جهان باز از مجموعه بازی های سرقت بزرگ اتومبیل است؛ بازی در یک جهان باز است و بازیکنان می توانند در اوقات فراغت خود به کشف و تعامل در آن بپردازند. سن آندریاس داستان کارل جانسون (سی جی) را دنبال می کند که پس از قتل مادرش به خانه بازمی گردد و در حالی که با مقامات فاسد و جنایتکاران قدرتمند درگیر می شود، به باند سابق خود و زندگی جنایتکارانه اش کشیده می شود.

این بازی به جهت وجود فرهنگ فروپاشی نظام خانواده، مصرف گرایی و تقدس بدن ذیل عنوان فقهی «تشبه به کفار و ترویج فرهنگ غربی» قرار می گیرد. همچنین به دلیل نمایش تصاویر مبتذل و صحنه های صریح جنسی در مراحل بازی، در زمره عنوان «صحنه های نامتناسب مستهجن» جا می گیرد. از طرفی به خاطر پیامدهای جسمی و روحی نظیر ترویج روحیه ی خشونت و پرخاشگری، بلوغ زودرس و اعتیاد به بازی، مفهوم «اضرار به نفس» بر بازی صدق پیدا می کند و حتی استماع آهنگ های لهوی رپ و راک در سراسر بازی، آن را در گروه عنوان «غنا و موسیقی» نیز قرار می دهد. علاوه بر این، با وجود صحنه های قتل، دزدی، ناامیدی، شرب مشروبات الکلی، قمار، ارتباطات نامشروع، استفاده از الفاظ رکیک و استعمال مواد مخدر در مکان های مختلف، «اشاعه فحشا و قبح زدایی از مظاهر فساد» یکی دیگر از عناوین فقهی قابل ترتب بر بازی است.

تردید نیست که طبق قواعد اصولی، اصل اولی در همه اشتغالات سرگرم کننده و تفریحی اعم از گونه های مختلف ورزش، بازی، طنز، مشاهده برنامه های سرگرم کننده، مطالعه مطالب مفرح و... «باحه» است اما در موضوع مورد بحث، به جهت ترتب عناوین تشبه به کفار، صحنه های مستهجن، اضرار به نفس، غنا و اشاعه فحشا این بازی، مصداق بارز لعب محرم با معیار فقه اسلامی است و هیچ محملی برای توجیه آن وجود ندارد؛ از این رو، ترتب حکم حرمت بر بازی سرقت بزرگ اتومبیل، امری اجتناب ناپذیر است.

منابع

قرآن کریم

- (۱) استادی، رضا. (۱۳۸۸). حرمت خود کشی و وجوب حفظ جان خود و دیگری. فقه اهل بیت علیهم السلام، ۱۵ (۵۷)، ۷۷-۱۱۷.
- (۲) پرور، اسماعیل، (۱۴۰۱)، موضوع شناسی و موضوع سازی فقهی با تأکید بر حوزه سیاست و اجتماع، مطالعات فقه سیاست فروردین ۱۴۰۱ شماره ۳، (۲۰ صفحه - از ۲۷ تا ۵۳)
- (۳) توسلی، محمداسماعیل. (۱۳۸۴). بررسی و نقد نظریات برخی از اندیشه وران اسلامی درباره ماهیت پول. اقتصاد اسلامی، ۵ (۱۹)، ۱۵۰-۱۲۳.
- (۴) جرجانی، علی بن محمد، کتاب التعریفات، تهران، ناصر خسرو، چاپ سوم، (۱۳۶۸ ه.ش)
- (۵) جعفری، علی اکبر، و قاسمی، نعیمه. (۱۳۹۲). ورزش باستانی زورخانه و جایگاه آن در ترویج تشیع. شیعه شناسی، ۱۱ (۴۲)، ۰-۰.
- (۶) حاجی حیدری، حامد، و اکرم، کیانوش. (۱۳۹۹). هویت یابی در فرایند بازی های ویدئویی، مطالعه موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران، ندای وظیفه. جامعه شناسی کاربردی (مجله پژوهشی علوم انسانی دانشگاه اصفهان)، ۳۱ (۳) (پیاپی ۷۹)، ۵۶-۳۵.
- (۷) خرازی، سیدمحسن، (۱۳۷۷)، تشبه به کفار و پیروی از آنان، پاییز ۱۳۷۷ شماره ۱۵، (۷ صفحه - از ۲۴ تا ۳۱)
- (۸) خامنه ای، سید علی، (۱۳۷۴)، اهداف فقه و وظیفه فقیهان در پیام مقام معظم رهبری به: نخستین کنگره علمی تخصصی دائرة المعارف فقه برمذهب اهل بیت (ع)، مجله فقه اهل بیت بهار ۱۳۷۴ شماره ۱، (۵ صفحه - از ۱۳ تا ۱۸)
- (۹) رضا مهجور، سیامک، روان شناسی بازی، تهران، انتشارات رشد، چاپ دوم، (۱۴۰۱ ه.ش)
- (۱۰) راغب اصفهانی، حسین بن محمد، مفردات الفاظ القرآن، قم، ذوی القربی، چاپ سوم، (۱۳۸۳ ه.ش)
- (۱۱) رزاقی آذر، مریم. (۱۳۸۱). بلوغ زودرس: چه کسی را درمان کنیم؟. مجله غدد درون ریز و متابولیسم ایران، ۴ (۲) (مسلسل ۱۴)، ۱۳۸-۱۳۱.
- (۱۲) رهروان سحر، امیر، (۱۳۹۵)، حکم استفاده از بازی های رایانه ای از منظر فقهای شیعه، پاییز و زمستان ۱۳۹۵ شماره ۱۱، (۱۸ صفحه - از ۷ تا ۲۵)
- (۱۳) شجاعی، محمد صادق، بازی کودک در اسلام: بررسی پی آمدهای تربیتی اسباب بازی کودکان، قم، موسسه بوستان کتاب، چاپ ششم، (۱۳۹۳ ه.ش)
- (۱۴) طاهری پور، زهرا. (۱۳۹۸). واکاوی آیه اشاعه فحشا و شمول آن نسبت به مصادیق نوپدید. پژوهش دینی، ۳۹ (۳)، ۲۰۹-۲۳۴.

- ۱۵) علی خواه، فردین. (۱۳۸۷). پیامدهای سیاسی مصرف گرایی. تحقیقات فرهنگی ایران، ۱۱ (پیاپی ۱)، ۲۳۱-۲۵۶.
- ۱۶) فخلعی محمدتقی، فخارشاکری مرتضی، قبولی درافشان سیدمحمدتقی، (۱۴۰۲)، واکاوی علل اختلاف نگرش فقیهان در موضوع شناسی فقهی با تأکید بر موضوع غیبت، تابستان ۱۴۰۲ شماره ۴، (۲۰ صفحه - از ۸۷ تا ۱۰۷)
- ۱۷) گودرزی، فرشاد و کاوند، رضا و شریفی، اسماعیل، ۱۴۰۰، بازی های ویدئویی و چالش سبک زندگی؛ تحلیل نشانه شناسی بازی «سرقت بزرگ اتومبیل»، پاییز ۱۴۰۰ شماره ۳۹، (۲۷ صفحه - از ۱۴۵ تا ۱۷۲)
- ۱۸) گوهری، مهرناز و زارع، عارف، (۱۳۹۷)، تحلیل بازی جی تی ای براساس معیارهای اخلاقی از دیدگاه اسلامی، چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها، کاشان
- ۱۹) نظری، علی محمد، و امینی منش، سجاد. (۱۳۹۴). هنجاریابی پرسش نامه ی اعتیاد به بازی های آنلاین. دانشگاه علوم پزشکی سبزوار، ۲۲(۴)، ۶۱۱-۶۰۳.