



گفت‌وگو؛ الگوی سه‌بعدی مطالعه فقهی بازی‌های رایانه‌ای؛ گفت‌وگو با حجت الاسلام والمسلمین محمدعلی خادمی کوشا

پدیدآورنده (ها) : خادمی کوشا، محمدعلی

علوم اجتماعی :: نشریه علوم انسانی اسلامی صدا :: بهار ۱۴۰۱ - شماره ۴۰

صفحات : از ۳۷ تا ۴۵

آدرس ثابت : <https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/1907901>

تاریخ داندلود : 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 بر گرفته 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.



- ضرورت پژوهش در فقه بازی‌های رایانه‌ای: گفت‌وگو با حجت الاسلام والمسلمین محمدعلی خادمی
- منوچهر محمدی؛ تئوری‌پرداز انقلاب؛ گفت‌وگو با حجت الاسلام والمسلمین دکتر محمدعلی لیالی
- علامه حسن‌زاده؛ منادی وحدت قرآن، عرفان و برهان؛ گفت‌وگو با حجت الاسلام والمسلمین مرتضی جوادی آملی
- مشخصات نظام مالیاتی اسلامی؛ گفت‌وگو با حجت الاسلام والمسلمین دکتر حسن آقائزری
- گفت‌وگو؛ ریزش‌ها و رویش‌ها در گفت‌وگو با حجت الاسلام والمسلمین صالح کلباسی؛ عصر انتظار عصر رویش است
- گفت‌وگو با حجت الاسلام والمسلمین سید محمدعلی ایازی
- پایگاه حوزه‌نت، بیست سال حضور در فضای مجازی، گفت‌وگو با حجت الاسلام والمسلمین احمد اکبری مدیر گروه فرهنگ دینی و تبلیغ مرکز تحقیقات کامپیوتری علوم اسلامی
- گزارش؛ معرفی کتاب؛ مجموعه مقالات همایش تفسیر المیزان و علوم انسانی اسلامی؛ به کوشش حجت الاسلام والمسلمین محمدعلی اسدی نسب
- توصیه‌های ۱۳ آبان مقام معظم رهبری به جوانان و نوجوانان در گفت‌وگو با حجت الاسلام والمسلمین سید محمد حسین راجی؛ نگاه تحلیلی به جای نگاه نقطه‌ای
- گفت‌وگو با حجت الاسلام والمسلمین محمدعلی معلی

الگوی سه بعدی مطالعه فقهی بازی های رایانه ای

گفت و گو با حجت الاسلام والمسلمین محمدعلی خادمی کوشا

حجت الاسلام والمسلمین محمدعلی خادمی کوشا، استاد درس خارج فقه حوزه علمیه قم و عضو هیئت علمی گروه دانش های وابسته به فقه پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی است. عمده فعالیت های آموزشی و پژوهشی ایشان در فقه و اصول و مسائل مستحدثه از جمله در حوزه فقه سرگرمی و بازی های رایانه ای است. برخی از آثار این استاد حوزه عبارت اند از: کتاب ها: (فقه استدلالی): قراردادهای الکترونیکی از منظر فقه و حقوق امامیه، فقه معاملات جدید، غنا در فقه پویا و تعارض بینه.

مقالات: «شناخت بازی های رایانه ای در موضوع شناسی فقهی»، «بازخوانی فقهی شرط لفظ در انشای بیع و تطبیق آن بر بیع الکترونیکی»، «شرط قصد در قرارداد الکترونیکی» و «شرط توالی در قرارداد الکترونیکی».

در این گفت و گو حجت الاسلام خادمی کوشا الگویی سه بعدی را برای مطالعه فقهی موضوعات مستحدثه مطرح کرده است. ایشان نقش فقیه برای فهم فقهی موضوع بازی ها، یعنی فهم قبل از حکم را از نوع رجوع به کارشناس فقهی و استفاده از کارشناسان فنی را برای شناخت ابعاد بازی رایانه ای لازم می داند. بحث حجت الاسلام خادمی کوشا حاوی دقت نظرهای خاصی است؛ مانند تمایزی که ایشان میان بنای عقلایی و عقلانی بودن یا حسن و قبح عقلی قائل است که تمایز منطقی میان امر عقلی و امر عقلایی را یادآوری می کند. همچنین تفکیک دقیق میان امر مستحدث عرفی و امر مستحدث تعبدی شرعی از مبناهای ارزیابی ایشان به موضوع مصاحبه، یعنی فقه و بازی است. حجت الاسلام والمسلمین خادمی کوشا در ادامه، قیاس را روش درست فهم موضوع در بخش موضوع شناسی، اما روشی غلط در بخش استنباط حکم کلی فقهی می داند و به طور کلی نکته ای واقع بینانه و بی طرف را در برابر موضوع بازی ها مطرح می کند.

است و ارتباطی با موضوعات شرعی تعبدی ندارد؛ برای مثال در ارتباط با تعبدیات می توان به نماز خواندن در قطب و مانند آن اشاره کرد که هم زمان جزء مسائل مستحدثه و مربوط به موضوعات شرعی تعبدی است. این ها روش خاص خودش را دارد؛ چون جزء تعبدیات است؛ بنابراین در حال حاضر محل بحث ما، مسئله مربوط به موضوعات عرفی است. از منظری دیگر موضوعات نو پیدا در یک تقسیم کلی دیگر در دو دسته قرار می گیرند: یکی موضوعات بسیط، ساده و

به عنوان پرسش اول، مراجعه فقیه به



کارشناسان فنی و متخصصان فضای

مجازی تا چه حد لازم است؟

تقسیم بندی موضوعات مستحدثه

به صورت کلی موضوعات مستحدثه گاهی در مسائل مربوط به موضوعات شرعی و تعبدی و گاهی مربوط به موضوعات عرفی وجود دارند. در حال حاضر چون بر بازی های رایانه ای تمرکز کرده ایم، بحث ما به موضوع قسم دوم مربوط می شود؛ یعنی موضوعاتی که به صورت عرفی

همه‌فهم که در نگاه عرفی هیچ پیچیدگی ندارند و دیگری موضوعات پیچیده و مرکب از اجزا و ابعاد متعدد، دسته اول ساده هستند و شناخت آن‌ها به متخصص نیاز ندارد. این موضوعات به دلیل عرفی بودن برای همه قابل فهم است و فقیه نقطه ابهامی در آن نمی‌بیند تا از متخصص کمک بگیرد؛ بنابراین عمده بحث به قسم دوم مربوط می‌شود که پیچیده و دارای ابعاد مختلفی است.

ضابطه و میزان مراجعه فقیه به کارشناسان

وقتی فقیه با موضوعات پیچیده مواجه می‌شود، هنگام شناخت ابعاد آن‌ها از جهت فنی، یعنی وقتی می‌خواهد موضوع شناسی فنی کند، می‌بیند توانایی این کار را ندارد، در این صورت به اهل فن و تخصص مراجعه می‌کند؛ برای مثال به پدیده بانکداری توجه کنید که تنها گرفتن پول، قرض دادن و وام دادن نیست. امروزه بانکداری دارای شعبه‌های فراوان، محورهای اقتصادی بسیار زیاد و معاملات متعدد است که شناخت این‌ها کار افراد عادی و بدون تخصص نیست. این مثال از نوع مسائل فیزیکی در خارج نیست. در مثال دیگر که مربوط به موضوعات عینی و فیزیکی است، گاهی فقیه حتی با یک کالای جدید روبه‌رو می‌شود که اجزای تشکیل دهنده آن را نمی‌شناسد؛ ماده‌ای مرکب که از اجزای مختلفی ساخته شده و در دست مردم است و حکم آن را از فقیه می‌خواهند. در این صورت فقیه برای شناخت اجزای آن کالا نیاز دارد از متخصصان پرس و جو کند تا حکم فقهی آن بیان شود.

به صورت قاعده کلی، هر جا فقیه احساس کند توانایی شناخت موضوعی را با نگاهی عادی و سطحی ندارد و نیازمند متخصص است، باید به کارشناس و متخصص مربوط رجوع کند. این حد و میزان مراجعه فقیه به کارشناس است؛ یعنی جایی که شناخت موضوعی نیازمند متخصص و کارشناس است و از فرد عادی بر نمی‌آید. همچنین چون فرض بر این است که فقیه در آن زمینه تخصص ندارد، نیازمند مراجعه به متخصصان است؛ تا آنجا که ابعاد فقهی آن موضوع از نگاه دقیق فقیه، روشن شود. فقیه برای شناخت حکم موضوع و کالای جدید باید دو کار انجام دهد: یکی موضوع شناسی فنی و دیگری موضوع شناسی فقهی که موضوع شناسی فنی بر موضوع شناسی فقهی مقدم است؛

زیرا در موضوع شناسی فقهی از موضوع شناسی فنی بهره گرفته می‌شود؛ تا آنجا که از نگاه فقهی ابعاد مسئله برای فقیه روشن شود و بتواند حکم بدهد. این امر قاعده کلی و روش مسلم فقیهان در استنباط حکم موضوعات است، اما در پاسخ به اینکه دلیل این مراجعه فقیه چیست، باید گفت دلیل آن بنای عقلاست. همیشه این گونه بوده که عقلا در هر جایی که خودشان تخصص نداشته باشند، به متخصص رجوع می‌کنند.

امروزه بازی‌های رایانه‌ای از موضوعات پیچیده‌ای است که ابعاد مختلفی دارد. برای شناخت این موضوع نیاز است فقیه با آن آشنا شود، یا با متخصصان فن، بازی‌سازان و بازیکن‌ها مشورت کند تا ابعاد فنی و به تبع آن ابعاد فقهی موضوع را متوجه شود و بتواند پاسخ صحیحی ارائه دهد.

در موضوع شناسی فقهی بازی‌های رایانه‌ای، به چه شاخصه‌هایی باید توجه داشت؟

انواع موضوع شناسی فقهی

به صورت کلی ما در مواجهه با موضوعات مستحدث با دو نوع موضوع شناسی فقهی وارد بررسی فقهی می‌شویم؛ زیرا با دو دسته موضوعات فقهی روبه‌رو می‌شویم: گاهی موضوع مستحدث به عنوان مصداق جدید برای یک عنوان فقهی بررسی می‌شود؛ مانند گوسفندی که در آرمایشگاه پدید آمده و بحث می‌شود که آیا مصداق همان گوسفند متعارف است یا از مصادیق آن نیست، اما گاهی با موضوع جدیدی روبه‌رو می‌شویم که اصلاً نمی‌دانیم تحت چه عنوان و با چه عناوین فقهی روبه‌رو هستیم.

وقتی فقیه با موضوع مستحدث پیچیده روبه‌رو می‌شود - که یکی از آن‌ها نیز بازی رایانه‌ای است - آن را نمی‌شناسد و با عنوان فقهی مشخصی روبه‌رو نیست. در واقع نمی‌داند کدام موضوع و عنوان فقهی و در نتیجه کدام حکم فقهی باید درباره این موضوع مطرح شود؛ به همین دلیل باید خود موضوع را به شکلی جدی شناسایی کند.

الگوی سه بعدی برای موضوع شناسی فقهی

برای شناخت موضوعی که مشخص نیست چه عناوین فقهی بر آن منطبق است، این پرسش مطرح است که خود

درباره شناخت بازی‌های رایانه‌ای باید در سه بخش مطالعه شود. یک بخش مربوط به تولید بازی‌های رایانه‌ای است، یک بخش با مصرف این‌ها ارتباط دارد و یک بخش میانی به نام توزیع وجود دارد که بین تولید تا مصرف قرار گرفته است؛ پس این سه بخش عبارت‌اند از تولید، توزیع و مصرف که در هر سه محور و بخش باید مطالعه شوند، اما این مطالعه باید با توجه به سه محور مذکور، یعنی موضوع، هدف موضوع و آثار موضوع و در سه عرصه تولید، توزیع و مصرف صورت بگیرد.

توجه به سه حوزه تولید، توزیع و مصرف در شناخت بازی‌های رایانه‌ای

سه محور ذکر شده درباره شناخت بازی‌های رایانه‌ای باید در سه بخش مطالعه شود. یک بخش مربوط به تولید بازی‌های رایانه‌ای است، یک بخش با مصرف این‌ها ارتباط دارد و یک بخش میانی به نام توزیع وجود دارد که بین تولید تا مصرف قرار گرفته است؛ پس این سه بخش عبارت‌اند از تولید، توزیع و مصرف که در هر سه محور و بخش باید مطالعه شوند، اما این مطالعه باید با توجه به سه محور مذکور، یعنی موضوع، هدف موضوع و آثار موضوع و در سه عرصه تولید، توزیع و مصرف صورت بگیرد. در واقع این مقوله شاخصه‌ای مسئله‌شناسی برای موضوعات مستحدثه است و اگر با این نگاه بازی‌های رایانه‌ای را مطالعه کنیم، تقریباً دیگر هیچ نقطه پنهان و مبهمی برای حکم‌دادن فقیه باقی نمی‌ماند.

بررسی سه بعدی نتیجه تجربه فقهی و منطق استنباط باید توجه داشت که دلیل ارائه این سه محور و به تعبیر دقیق‌تر، نه محور^۱ این است که این مسئله در تجربه فقهی

موضوع را باید در چه محورهایی شناسایی کرد؟ در اینجا ما الگویی برای شناسایی موضوعاتی ارائه دادیم که سابقه مباحث فقهی ندارند و جدید هستند. وقتی فقیه با موضوع پیچیده جدیدی مواجه می‌شود، باید آن را در سه محور مطالعه کند؛ زیرا این محورها در حکم فقهی نقش دارند و بیشتر از این سه محور در حکم فقهی موضوعات دخالت ندارند:

محور اول: ابتدا از جهت خود آن موضوع، یعنی موضوع را با دقت مطالعه و کامل تجزیه کند، اجزای تشکیل دهنده آن را بشناسد و بعد تحلیل کند. همچنین باید جایگاه هر کدام را بداند و بعدها به حکم فقهی آن بپردازد. این یک محور اصلی و دارای سابقه در فقه سنتی و جدید است.

محور دوم: این محور درباره اهداف تولید تا مصرف موضوع است؛ یعنی مطالعه‌ای بیرونی به این معنا که چرا این موضوع یا این کالا، که ممکن است آشامیدنی یا لباس باشد، یا یک بازی رایانه‌ای که برای سرگرمی است و معاملاتی روی آن انجام می‌شود، تولید شده و هدف تولیدکنندگان چه بوده است؟ همچنین دلیل توزیع و مصرف آن چیست؟ در این صورت باید بحث‌های مفصلی مطرح شود و در واقع باید دانست در این موارد یک فقیه چگونه می‌تواند اهداف تولیدکنندگان، توزیع‌کنندگان و مصرف‌کنندگان را دریابد. به‌ویژه امروزه که کالاهای فراوان فرهنگی وارد کشورها می‌شود، بی‌توجهی به اهداف تولید تا مصرف، نادیده گرفتن بخش زیادی از موضوع است. همچنین با توجه به ارتباط وثیق موضوعات با کارکرد و اهداف آن‌ها نمی‌توان حکم موضوع را به جامعه عرضه کرد.

محور سوم: باید این موضوع را در عرصه‌های تولید تا مصرف از جهت آثار و پیامدها بررسی کرد و به این پرسش پاسخ داد که این موضوع چه آثار و پیامدهای فردی، اجتماعی، حکومتی و سیاسی دارد. گفتنی است نقش آثار و پیامدهای موضوعات در حکم فقهی آن‌ها انکارشده نیست و حتی وجود برخی آثار موجب تحقق برخی عناوین فقهی در موضوعات است؛ بنابراین برای موضوع‌شناسی فقهی و مطالعه موضوعات جدید، الگویی سه‌بعدی ارائه دادیم و آن را لازم می‌دانیم؛ زیرا هر آنچه در حکم هر موضوع دخالت دارد، هم خود موضوع است، هم اهداف موضوع و هم آثار آن موضوع که این‌ها در احکام فقهی تأثیر دارند.



و منطق استدلال، استنباط و منطق مسئله‌یابی نیز مطرح است. در برهه‌ای برخی مسائل جدید مطرح شد و بعضی فقها با نگاهی کلی گفتند این اشکالی ندارد، اما به مرور زمان وقتی مطلع شدند اهداف شومی پشت این موضوع است، برخی از آن‌ها به صراحت گفتند به عنوان ثانوی اشکال دارد؛ یعنی در برخی موارد موضوع به تنهایی اشکالی ندارد، ولی بعد مشخص می‌شود این موضوع به تنهایی مطرح نیست و آنچه در دست مردم قرار دارد، از آن اهداف و آثار جدا نیست، بلکه نتایج مخربی دارد، یا اهدافی پشت سر این است که اشکال دارد. این تجربه برای کسی است که در بحث‌های فقهی وارد شده باشد؛ چون می‌بیند فقها گاهی دچار این مقوله شدند؛ پس دیگر نباید تجربه آن‌ها را تکرار کند و هرگاه می‌خواهد موضوعی را بررسی کند و حکم آن را بگوید، باید آن را از جهت اهداف و آثار هم مطالعه کند. بر این اساس ما این را در بررسی‌های فقهی خود قرار دادیم. این یک بحث کلی بود که مطرح شد و البته تفصیل این‌ها را ما در برخی از مقالات و در برخی دروسی که در حوزه بوده، گفتیم و عزیزانی هم که در خدمتشان بودیم، سعی کردند این‌ها را به شکل مقاله ارائه بدهند.

روش استنباط ما در بحث استخراج حکم بازی‌های رایانه‌ای چگونه است؟



تفکیک بین روش حکم حکومتی و حکم شرعی
به صورت کلی با توجه به آنچه در باره شاخصه‌هایی مطرح شد که می‌تواند موضوع‌شناسی فقهی بازی‌های رایانه‌ای در نظر گرفته شود، روش استنباط هم تا حدودی مشخص می‌شود. یک بخشی به موضوع‌شناسی عرفی و یک بخش هم به احکام حکومتی مربوط است. در آن تقسیم سه بعدی و نه گانه که عرض کردم، نگاه ما به فقه حکومتی نبود؛ چون ما می‌خواهیم موضوعات را به عنوان حکم شرعی‌اش بررسی کنیم و وقتی بخواهیم به عنوان فقه حکومتی به آن نگاه کنیم، تفاوت خاصی با موضوعات دیگر نخواهد داشت؛ زیرا در احکام حکومتی حاکم اسلامی براساس مصالح موجود که گاهی براساس آثار، گاهی هم براساس اهداف شکل گرفته و شاید گاهی هم به دلیل عناوین ثانویه، موضوعی را تحریم می‌کند که جهت دیگری دارد و در یک کلمه در احکام حکومتی حاکم اسلامی براساس

بحث حسن و قبح عقلی چندان در بازی‌های رایانه‌ای کارساز نیست. بلکه آن‌ها که بازی را تولید و مصرف می‌کنند، در بیشتر موارد در این مسیر قرار می‌گیرند که حسن و قبح عقلی را رعایت می‌کنند؛ یعنی قبح عقلی را مرتکب نمی‌شوند.

البته گاهی می‌بینیم مصرف‌کننده‌ها از حد اعتدال خارج شده و بیش از حد متعارف در بازی غوطه‌ور می‌شوند که در اصطلاح به آن‌ها غوطه‌ور بازی‌خور می‌گویند.

عبارت دیگر مصداق ظلم است؛ مثلاً بازی‌ساز در تولید بازی حقوق یک فرد یا قشر خاصی از مردم یا حقوق سایر تولیدکنندگان را نادیده می‌گیرد که از مصادیق ظلم است. این گونه موارد غالباً در بازی‌ها به روشنی صورت نمی‌گیرند و با موانعی از قبیل منع وجدانی و طبیعی بشر یا ممنوعیت‌های حکومتی موجود در سطح جهانی یا ترس از برخورد عمومی یا بخش خصوصی و در نهایت شکست اقتصادی بازی و بازی‌ساز مواجه هستند؛ بنابراین بحث حسن و قبح عقلی چندان در بازی‌های رایانه‌ای کارساز نیست. بلکه آن‌ها که بازی را تولید و مصرف می‌کنند، در بیشتر موارد در این مسیر قرار می‌گیرند که حسن و قبح عقلی را رعایت می‌کنند؛ یعنی قبح عقلی را مرتکب نمی‌شوند.

البته گاهی می‌بینیم مصرف‌کننده‌ها از حد اعتدال خارج شده و بیش از حد متعارف در بازی غوطه‌ور می‌شوند که در اصطلاح به آن‌ها غوطه‌ور بازی‌خور می‌گویند. غوطه‌وری یعنی تمرکز بیش از حد بازی‌خور در بازی؛ به گونه‌ای که فرد از توجه به نیازهای اولیه خود نیز باز می‌ماند. این وضعیت یکی از نتایج استفاده نادرست از بازی‌ها و البته تولید غیرحساب شده است که برای مثال موجب می‌شود فرزند ما

مصلحتی که خود براساس مشورت‌های کارشناسانه تشخیص می‌دهد، حکم صادر می‌کند. امکان دارد خود موضوع از جهت موضوعش، از جهت اهداف پیدایش آن و از جهت آثارش هم به صورت کلی اشکال نداشته باشد، اما در برهه‌ای از زمان به جهاتی مصلحت نباشد؛ بنابراین حاکم می‌تواند در آن برهه این را ممنوع و در برهه دیگر آزاد کند. احکام حکومتی ساز و کار خود را دارد. آنچه درباره بازی‌های رایانه‌ای موردنظر است، حکم شرعی است و از جهت احکام حکومتی بحث متفاوتی نداریم.

استفاده از روش تطبیق عموماً و مطلقاً در استنباط حکم موضوعات مستحدثه

درباره روش استنباط حکم شرعی در موضوعات جدید، پس از بررسی‌های اولیه که در آن سه محور انجام می‌شود، خود موضوع، اهداف و آثارش را می‌شناسیم، سپس براساس ادله لفظی و اطلاقات و عموماً لفظی الفاظ کتاب و سنت وارد استنباط می‌شویم؛ یعنی روش استنباط بعد از موضوع‌شناسی صحیح، دیگر چندان متفاوت نیست. تنها تفاوتی که ما در مواجهه با موضوعات جدید داریم، همان موضوع‌شناسی فقهی آن‌هاست که با تحلیل و تطبیق انجام می‌شود و به یک بررسی علمی با رویکرد فقهی نیاز دارد. در این جهت فرق می‌کند؛ وگرنه روش استنباط بعد از تجزیه و تحلیل موضوع، دیگر فرقی ندارد. البته در این صورت از ادله لفظی کتاب و سنت استفاده می‌کنیم و اگر در آنجا چیزی را پیدا نکردیم، سراغ ادله غیر لفظی می‌رویم و از بنای عقلا به ادله عقلی مراجعه می‌کنیم.

جایگاه دلیل عقل در بررسی بازی‌های رایانه‌ای کجاست؟

در مباحث اصول فقه وقتی درباره دلیل عقل سخن گفته می‌شود، منظور از آن، همان عقل عملی است که بر پایه حسن و قبح عقلی استوار است. در بازی‌های رایانه‌ای نیز جایی برای این داریم، ولی آیا ما می‌توانیم بگوییم یک بازی کاملاً برخلاف عقل بوده و قبح عقلی دارد؟ عقل در حسن و قبح نگاهی کلی به مسائل دارد. ما نمی‌توانیم در مراحل جزئی به راحتی بگوییم یک بازی مصداق قبح عقلی و به

تمایز موضوع‌شناسی فنی و فقهی

باید میان موضوع‌شناسی فنی و موضوع‌شناسی فقهی تمایز قائل شویم. موضوع‌شناسی فنی کار متخصصان موضوع و کارشناسان مربوط به موضوع است، اما موضوع‌شناسی فقهی با وجود اینکه در مواردی نیازمند موضوع‌شناسی فنی است، قواعد و ضوابط فقهی دارد و به همین دلیل کار کسی است که در تعیین حدود و کاربست قواعد و ضوابط صاحب‌نظر باشد و کار غیر فقیه نیست.

در بازی‌های رایانه‌ای عمدتاً از همان روش فقهی قاعده‌مند و ضابطه‌مند استفاده می‌کنیم. موضوع‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای نیز باید به‌صورت دقیق باشد؛ به‌گونه‌ای که تمام نقاط ابهام فقهی در آن روشن شود؛ بنابراین موضوع‌شناسی فقهی درباره موضوعات پیچیده از جمله همین بازی‌های رایانه‌ای، کار فقیه است نه غیر فقیه. اینکه برخی فکر می‌کنند این موضوع‌شناسی کار فقیه نیست اشتباه است؛ زیرا شناخت تحلیلی عناوین فقهی و فهم امکان انطباق آن‌ها بر موضوعات پیچیده با تحلیل فقهی آن‌ها نیازمند تخصص فقهی است؛ درحالی‌که این ادعا درباره موضوعات بسیط صحیح است که مثلاً به شما گفته‌اند خون نجس است. حالا باید دانست آیا این چیزی که دست‌تورا رنگی کرده، خون است یا نه. این رنگی که در این میوه وجود دارد خون است یا نه. در این موارد به فقیه نیاز نیست و اساساً تطبیق بر مصداق خارجی کار فقیه نیست؛ زیرا انسان در جاهایی تقلید می‌کند که خودش علم ندارد، اما افراد اینجا علمش را دارند. بر عهده فقیه هم نیست؛ زیرا بر عهده فقیه است که حکم شرعی را بیان کند، نه موضوعات خارجی را که بپاید بگوید این رنگ است یا خون.

نقش مسائل اعتقادی در حکم بازی‌های رایانه‌ای

گاهی در موضوع‌شناسی فقهی مسائل اعتقادی نیز در بازی‌های رایانه‌ای مطرح می‌شوند. فقیه در موضوع‌شناسی فقهی باید به مسائل اعتقادی هم توجه داشته باشد؛ چه آنجا که خود موضوع را بررسی می‌کند، چه آنجا که اهداف تولید و توزیع و مصرف را بررسی می‌کند و چه آنجا که به بررسی آثار می‌پردازد. در هر سه محور باید به این توجه کند که آیا آن مسائل اعتقادی ما در این‌ها رعایت شده‌اند یا نه؟

همه ساعات روز و شب به بازی مشغول باشد؛ زیرا نمی‌تواند برنامه‌ریزی کند و بازی نیز برنامه‌ای برای محدودیت دارد؛ در نتیجه موجب می‌شود فرزند ما از خواب و خوراک که حق بدنش است، دور شود که این امری قبیح است؛ درواقع می‌توان گفت این ظلم به خود است و وقتی این ظلم شد، قبح عقلی خواهد داشت، اما این مصادیق در برابر مسائل فراوان بازی‌ها کارسازی بسیار کمی دارد. بازی‌های رایانه‌ای بسیار فراتر از مسائل حسن و قبح عقلی مسئله دارند؛ درواقع مسائل شرعی کتاب و سنت در آن‌هاست، مسائل اخلاقی، تربیتی، اقتصادی و حتی سیاسی در آن‌ها وجود دارد که بررسی فروعات این‌ها به ادله جزئی‌تر مانند همان کتاب و سنت و در نهایت بنای عقلا، آرای دانشمندان، متخصصان تربیتی و روان‌شناسی و دیگر دانش‌ها نیاز دارد.

جایگاه بنای عقلا و سیره متشرعه در الگوی فقهی بازی‌های رایانه‌ای

با وجود اینکه قلمرو عقل در تعیین مصادیق جزئی و تشخیص حکم بازی‌های رایانه‌ای چندان گسترده نیست، جایگاه بنای عقلا در این عرصه بسیار گسترش یافته است. اگرچه بنای عقلا تفاوت ماهوی با دلیل عقل دارد، در بسیاری از مواقع تحقق عینی ادراکات عقلی در بناهای عقلایی قابل درک است و خاستگاه و آیشخور بناهای عقلایی و ارتکازات عقلا در موارد زیادی همان ادراکات عقل بشری است که البته با سلیقه‌ها و مذاق‌های اقلیمی مختلط شده و این اختلاط موجب تضعیف حجیت استقلالی بنای عقلا شده است؛ بر همین اساس نیز در اصول فقه بین حجیت بنای عقلا و حجیت عقل تفاوت می‌گذارند. استفاده از بنای عقلا در ارائه الگوی مناسب تولید تا مصرف بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند راهگشا باشد. در طراحی کاراکترها، داستان و جلوه‌های هنری و بسیاری از جذابیت‌های بازی‌های رایانه‌ای جای نقش‌آفرینی بنای عقلا و البته گاهی مجال بهره‌گیری از سیره متشرعه است.

 **فقیه در فهم موضوع و هستی‌شناسی بازی یا بازی آن‌گونه که وجود دارد، چقدر مؤثر است؟ آیا اکتفا به گزارش بازیگر یا بازی‌ساز و متخصص کافی است؟**

در بازی‌های رایانه‌ای عمدتاً از همان روش فقهی قاعده‌مند و ضابطه‌مند استفاده می‌کنیم. موضوع‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای نیز باید به صورت دقیق باشد؛ به گونه‌ای که تمام نقاط ابهام فقهی در آن روشن شود؛ بنابراین موضوع‌شناسی فقهی درباره موضوعات پیچیده از جمله همین بازی‌های رایانه‌ای، کار فقیه است نه غیر فقیه.

و ناظر است یا مکمل باید گفت در عرصه اول ناظر است، اما در عرصه دوم مکمل و بلکه فراتر از یک مکمل؛ یعنی فقه ما باید مؤسس الگو و ضوابط بازی‌ها باشد؛ به این معنا که درباره لزوم بازی برای جامعه بحث کند؛ چون سطوحی از جامعه به بازی نیاز دارند. همچنین باید درباره کودکان، یا پدر و مادرها که می‌خواهند این بازی‌ها را در اختیار فرزندانشان بگذارند، بحث شود؛ درواقع این‌ها باید بدانند که ضروری است بازی را با چه ضوابطی بشناسند؟ فقه نقشی تأسیس‌کننده در تعیین ملاک و معیار دارد؛ البته اگر منظور شما از آن ناظر این است که تنها ضوابط ارائه‌دهنده باشند، باید بگوییم نه، فراتر از این هم وجود دارد و حتی فقه ما باید درباره تربیت نیروهای بازی‌ساز هم ضابطه بدهد؛ زیرا از دیدگاه فقه وقتی موضوع ما در جامعه فراگیر است، افرادی برای تولید این عرصه فعالیت می‌کنند؛ پس باید برنامه‌ای برای تربیت این‌ها ارائه شود. حتی ضروری است حاکم اسلامی براساس همین فقه اسلامی حکم دهد که نیاز داریم بازی‌ساز تربیت کنیم. نه تنها ناظر، بلکه فقه ما می‌گوید طراح بازی، شخص و نیروی انسانی را نیز باید تربیت کند.

مسائل اعتقادی مطرح شده در بازی‌های

رایانه‌ای، تا چه اندازه ظرفیت حکم‌پذیری

فقهی دارند؟

منظور از مسائل اعتقادی مدنظر ما، مسائلی هستند که اعتقاد به آن‌ها لازم است و درواقع باید یک التزام عملی و قلبی باشد؛ برای مثال اعتقاد داریم خداوند هیچ مثل ومانندی ندارد و به این مسئله باید اعتقاد داشت و در عمل رعایت کرد، اما می‌بینیم در یک بازی رایانه‌ای کاراکتری را به عنوان خدا معرفی کردند؛ بنابراین وقتی فقیه می‌خواهد بازی را بررسی کند، می‌بیند یکی از کاراکترها را به عنوان خدا معرفی کرده‌اند که این برخلاف اعتقادات است. یا اینکه در بازی و داستان آن دو خدا وجود دارد و عملاً هم اگر وارد این بازی شود، باز دچار یک خلاف اعتقادی می‌شود که جایز نیست. در هر صورت، توجه به مسائل اعتقادی در بررسی احکام فقهی بازی‌ها یکی از اساسی‌ترین آیتم‌ها، مؤلفه‌ها و شاخصه‌ها در بررسی سه‌گانه یعنی خود موضوع، اهداف موضوع و آثار موضوع است.

فقه در تعیین ملاک و معیار حوزه

بازی‌های رایانه‌ای چقدر نقش دارد؟ آیا

ناظر است یا مکمل؟

نقش فقه در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای

فقه به دو صورت باید وارد عرصه شود. یکی در قالب تعیین حکم بازی‌های موجود که اینجا به صورت انفعالی عمل می‌کند؛ یعنی منتظر است موضوعی درباره بازی‌ها مطرح شود و حکمش را بگوید. دومین عرصه‌ای که فقه باید در بازی‌ها نقش‌آفرین باشد، این است که در قالب یک طراح صحیح بازی وارد عمل شود؛ به این معنا که باید ضوابط و الگوهای فقهی لازم در طراحی بازی‌ها را ارائه دهد. پیشاپیش قبل از اینکه بازی‌های ما تولید شوند و در آینده در سطحی گسترده‌تر و پیچیده‌تر ارائه شوند، فقه ما باید بتواند با استفاده از آینده‌پژوهی فقهی و آینده‌نگری ضابطه‌های طراحی بازی، ضابطه‌های مصرف بازی و ضابطه‌های توزیع بازی را ارائه دهد تا تولیدکنندگان ما براساس همان پیشروی کنند.

بنابراین برای تعیین نقش فقه در تعیین ملاک و معیار چیست



شما می‌گویید. وقتی از شما پرسند چرا از این‌ها پرسیدید، شاید شما نگویند چون این متخصص است، بلکه ممکن است بگویید چون آگاهی‌هایی به دست آورده و با این بازی‌ها آشنایی دارد و می‌تواند به من خبر بدهد. من هم تنها می‌خواستم از این خبر مطلع شوم؛ یعنی خواستم شهادت بدهد. خب اگر از باب شاهد بخواهید بدانید که آیا فلان امور در این بازی‌ها وجود دارد یا نه و مثلاً آیا برد و باخت و پرداخت مالی دارید یا نه، اگر از باب شاهد رجوع کند، حداقل باید دو نفر باشند که بگویند در این بازی چه خبر است.

گاهی اصلاً این مقوله وجود ندارد و از باب رجوع به اهل خبره است. در رجوع به اهل خبره دیگر لازم نیست تعدد افراد باشد و از باب شهادت نیست، بلکه از باب این است که این فرد اهل فن است و مثلاً از متخصص روان‌شناس تربیتی می‌پرسد که آیا این بازی اثر سوء تربیتی بر بچه‌ها دارد یا نه؟ آیا این بازی به این منجر می‌شود که افراد به امور گناه و شهوت و مانند این‌ها علاقه نشان بدهند و انگیزه‌ای بشود که به طرف گناهان بروند؟ اگر آن متخصص بگوید بله قطعاً این‌گونه است، یا برعکس می‌گوید اصلاً این‌طور نیست و سبب می‌شود افراد درست تربیت شوند، این از باب رجوع به اهل خبره است؛ یعنی به تخصص او مراجعه می‌کند،

اگر منظور شما از مکمل این است که علاوه بر آنچه عقل و عقلاً می‌گویند، فقه ضوابطی و معیارهایی را داشته باشد، این را می‌پذیریم. مکمل اینکه بیاید علاوه بر آنچه به صورت عقلایی مطرح است، فقه هم بیاید با زبان خودش الزامات یا استحباباتی را خودش اضافه می‌کند که این هم پذیرفته است.



در بحث موضوع‌شناسی، نگاه ما به حجیت علوم چگونه است؟ یعنی از باب حجیت قیاس است یا نه؟ زیرا شما به صورت کلی تا حدودی موضوع‌شناسی را مطرح کردید. در صورت امکان، توضیح بیشتری ارائه دهید؛ زیرا گام اول اساس این بازی‌های رایانه‌ای بحث موضوع‌شناسی است.

جایگاه علوم در موضوع‌شناسی

در باره موضوع‌شناسی، نگاه به علوم و حجیت علوم باید براساس رجوع به اهل خبره باشد. گاهی هم از باب رجوع به شاهد و از باب شهادت است؛ یعنی وقتی با موضوعی مانند بازی رایانه‌ای مواجه می‌شوید، باید از متخصصان دو سؤال پرسید:

گاهی می‌پرسید آیا فلان چیز وجود دارد یا نه؟ یا اینکه چه چیزهایی در این بازی است؟ او هم آنچه را وجود دارد، به

قیاس در موضوع شناسی حجت است، اما در حکم شناسی حجت ندارد و باطل است؛ برای مثال گفته می شود فلان مایع با خمر فرقی ندارد، این هم از چیزهای شیرین گرفته شده و آن یکی هم از چیزهایی گرفته شده که شیرین هستند و این مایع هم فلان خواص را دارد و درواقع می آید این طور قیاس می کند؛ بدون اینکه به قیاس منصوص العله برسد و علت را از زبان خود روایت شنیده باشد، خودش می آید و می گوید این شبیه آن است، پس حکمش همان چیز است.

وقتی شما می خواهید بدانید حیوانی سگ است یا نه، به شباهت ها توجه کرده و نگاه می کنید تا ببینید این حیوان آیا شبیه آن سگ هایی است که همه می گویند سگ و عرف شک ندارد؟ اگر از همه جهات شبیه آن بود، می گویند این سگ است و حیوان دیگری نیست؛ بنابراین حکم سگ را هم بر او بار می کنید. اینجا است که بحث موضوع شناسی مطرح می شود.

در موضوع شناسی جای بحث است، اما خب نظر ما این است که در موضوع شناسی استفاده از قیاس اشکال ندارد. با ضوابطش و روی این ضوابطش تأکید می کنم، ولی در حکم شناسی استفاده از قیاس اشکال دارد، مگر قیاسات منصوص العله که به هیچ وجه قیاس نیستند، اخذ به ظهور علت و ظهور تعلیل است. ■

پی نوشت

۱. از آنجا که هر سه محور در سه بخش مطالعه می شود، پس ۹ محور داریم؛ حتی اجزای بازی های رایانه ای در این سه بخش قابل بحث است.

نه به یافته های عینی و حسی او. بلکه یافته های حدسی، اجتهدی و تخصصی او را مدنظر قرار می دهد. این همان باب رجوع به اهل خبره است. در رجوع به اهل خبره حکم در فقه روشن است که در چه مکان هایی و تا چه حدی اهل خبره حجت دارند و ضوابط آن را هم گفتند که اصلاً نیاز به تعدد ندارد. همین اندازه که شما خودت نمی دانی، بلکه از اهل خبره پرسیدی و به تو چیزی را گفتند، برای تو حجت است.

جایگاه قیاس در موضوع شناسی

اما بحث قیاس جهت دیگری دارد. گاهی در بحث موضوع شناسی می بینیم یک بازی، شبیه بازی دیگری است که مثلاً گفته شده حرام است؛ مثلاً می گویند شطرنجی که روی تخته خاصی جدول های خاص و مهره های خاصی دارد، حرام است. حالا همان شطرنج در صفحه مانیتور آمده است. شما مهره ای ندارید. بلکه آنچه دارید تصویر این مهره هاست. شما صفحه ای روی روی خود روی میز ندارید، بلکه صفحه ای در مانیتور دارید؛ در این صورت می پرسید آیا این شطرنج هم همان حکم را دارند؟ در اینجا ممکن است فقیه قیاسی درباره موضوع شناسی کند و بگوید این با آن فرقی ندارد. این همان است. حالا مهره هایش مهره های دیجیتال و صفحه اش صفحه دیجیتال است.

بنابراین بحث مفصل و مهمی در اینجا مطرح می شود. قیاس در موضوع شناسی حجت است، اما در حکم شناسی حجت ندارد و باطل است؛ برای مثال گفته می شود فلان مایع با خمر فرقی ندارد، این هم از چیزهای شیرین گرفته شده و آن یکی هم از چیزهایی گرفته شده که شیرین هستند و این مایع هم فلان خواص را دارد و درواقع می آید این طور قیاس می کند؛ بدون اینکه به قیاس منصوص العله برسد و علت را از زبان خود روایت شنیده باشد، خودش می آید و می گوید این شبیه آن است، پس حکمش همان چیز است. این قیاس برای استنباط حکم است که فقط می خواهد حکمش را بیان کند؛ وگرنه می خواهد بگوید که این موضوع همان موضوع است و فقط تفاوت شکلی دارد و می شود از نوع قیاس در موضوع شناسی.

در موضوع شناسی راه فراری از قیاس نداریم و عرف پیوسته با قیاس می تواند مصادیق موضوعات را شناسایی کند.