

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



معاونت پژوهش

به نام خدا

مشور اخلاق پژوهش

بیاری از خداوند سبحان و اعتماد به این که عالم محضر خداست و همواره ناظر بر اعمال انسان و به منظور پاس داشت مقام بلند دانش و پژوهش و نظریه اهمیت جایگاه دانشگاه در  
اعلامی فرهنگ و تمدن بشری مادیان و اخصای بیمنت علمی و احد های دانشگاه آزاد اسلامی متعهد می گردیم اصول زیر را در انجام فعالیت های پژوهشی مد نظر قرار داده و  
از آن تخطی نکنیم:

- ۱- اصل برائت: التزام به برائت جویی از هر گونه رفتار غیر حرفه ای و اعلام موضع نسبت به کسانی حوزه علم و پژوهش را به شائبه های غیر علمی می آید.
- ۲- اصل رعایت انصاف و امانت: تعهد به اجتناب از هر گونه جانب داری غیر علمی و حفاظت از اموال، تجهیزات و منابع در اختیار.
- ۳- اصل ترویج: تعهد به رواج و دانش و ارائه نتایج تحقیقات و انتقال آن به بهکاران علمی و دانشجویان به غیر از مواردی که منع قانونی دارد.
- ۴- اصل احترام: تعهد به رعایت حریم ها و حرمت ها در انجام تحقیقات و رعایت جانب تقد و خودداری از هر گونه حرمت شکنی.
- ۵- اصل رعایت حقوق: التزام به رعایت کامل حقوق پژوهشگران و پژوهشگران (انسان، حیوان و نبات) و سایر صاحبان حق.
- ۶- اصل رازداری: تعهد به صیانت از اسرار و اطلاعات محرمانه افراد، سازمانها و کشور و کلیه افراد و نهاد های مرتبط با تحقیق.
- ۷- اصل حقیقت جویی: تلاش در راستای پی جویی حقیقت و وفاداری به آن و دوری از هر گونه پنهان سازی حقیقت.
- ۸- اصل مالکیت مادی و معنوی: تعهد به رعایت کامل حقوق مادی و معنوی دانشگاه و کلیه بهکاران پژوهش.
- ۹- اصل منافع ملی: تعهد به رعایت مصالح ملی و در نظر داشتن پیشبرد و توسعه کشور در کلیه مراحل پژوهش.



دانشگاه آزاد اسلامی  
واحد تهران مرکزی  
دانشکده ادبیات و علوم انسانی، گروه فقه و حقوق اسلامی  
پایان نامه برای دریافت درجه کارشناسی ارشد (M.A.)  
گرایش: فقه و حقوق اسلامی

## عنوان:

بازی های رایانه ای از منظر فقه جعفری

## استاد راهنما:

دکتر جمشید معصومی

## استاد مشاور:

دکتر احمد رضا خزائی

## پژوهشگر:

محمد جواد خرمی

زمستان ۱۳۹۲

تقدیم:

ته ساحت مقدّس و ملکوتی قطهٔ عالم امکان

حضرت بقیهٔ الله الاعظم (عجل الله تعالی فرجه الشریف)

روحی و ارواح العالمیه لتراب مقدمه الفداء

## تعهد نامه اصالت پایان نامه کارشناسی ارشد

اینجانب محمدجواد خرمی دانش آموخته مقطع کارشناسی ارشد ناپیوسته به شماره دانشجویی ۹۰۰۷۶۴۲۰۴ در رشته فقه و حقوق اسلامی که در تاریخ ۹۲/۱۱/۱۹ از پایان نامه خود تحت عنوان: بازی های رایانه ای از منظر فقه جعفری

با کسب نمره ۱۹ و درجه عالی دفاع نموده ام بدینوسیله متعهد می شوم :

- ۱- این پایان نامه حاصل تحقیق و پژوهش انجام شده توسط اینجانب بوده و در موارد که دستاوردهای علمی و پژوهشی دیگران (اعم از پایان نامه، کتاب، مقاله و...) استفاده نموده ام، مطابق ضوابط و رویه های موجود نام منبع مورد استفاده و سایر مشخصات آن را در فهرست ذکر و درج کرده ام .
- ۲- این پایان نامه قبلاً برای دریافت هیچ مدرک تحصیلی (هم سطح، پایین تر یا بالاتر) در سایر دانشگاه ها و موسسات آموزش عالی ارائه نشده است .
- ۳- چنانچه بعد از فراغت از تحصیل، قصد استفاده و هر گونه بهره برداری اعم از چاپ کتاب، ثبت اختراع و... از این پایان نامه داشته باشم ، از حوزه معاونت پژوهشی واحد مجوزهای مربوطه را اخذ نمایم .
- ۴- چنانچه در هر مقطع زمانی خلاف موارد فوق ثابت شود، عواقب ناشی از آن را بپذیرم و واحد دانشگاهی مجاز است با اینجانب مطابق ضوابط و مقررات رفتار نموده و در صورت ابطال مدرک تحصیلی ام هیچگونه ادعایی نخواهم داشت .

نام و نام خانوادگی :

تاریخ و امضاء

بسمه تعالی

در تاریخ ۹۲/۱۱/۱۹

دانشجوی کارشناسی ارشد محمد جواد خرمی از پایان نامه خود دفاع نموده و با  
نمره ۱۹ و به حروف نوزده و با درجه عالی مورد تصویب قرار گرفت .

امضا استاد راهنما

بسمه تعالی

در تاریخ ۱۹ / ۱۱ / ۱۳۹۲

دانشجوی کارشناسی ارشد محمد جواد خرمی از پایان نامه خود دفاع

نموده و با نمره ..... بحروف ..... و با درجه ..... مورد

تصویب قرار گرفت .

امضاء استاد راهنما



بسمه تعالی  
 دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی  
 دانشکده ادبیات و علوم انسانی

( این چکیده به منظور چاپ در پژوهش نامه دانشگاه تهیه شده است )

نام واحد دانشگاهی : تهران مرکزی	کد واحد: ۱۰۱	کد شناسایی پایان نامه : ۱۰۱۲۰۴۰۷۹۱۲۰۵۱
عنوان پایان نامه : بازیهای رایانه‌ای از منظر فقه جعفری		
نام و نام خانوادگی دانشجو : محمد جواد خرمی	شماره دانشجویی : ۹۰۰۷۶۴۲۰۴	تاریخ شروع پایان نامه : ۱۳۹۱/۰۶/۲۹
رشته تحصیلی : فقه و حقوق اسلامی	استاد / استادان راهنما : دکتر جمشید مصومی	تاریخ اتمام پایان نامه : ۱۳۹۲/۱۱/۱۹
استاد / استادان مشاور: دکتر اسد رضا عزیزی		

چکیده پایان نامه:

با دگرگون شدن جوامع امروزی و الکترونیکی شدن اکثر فعالیتهای اجتماعی، رایانه تبدیل به جزئی جداناپذیر در زندگی اجتماعی انسانهای امروز شده است. این وسیله مفید انسان را درگیر مسائلی ناخواسته و بعضاً نامطلوب می‌کند، که هر فرد مسلمان باید وظیفه و تکلیف شرعی و دینی خود را در مواجهه با آن به تفصیل بداند.

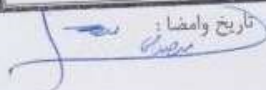
بازیهای رایانه ای به عنوان اصلی ترین قسم از این دست ابتلائات، در این مقاله از دیدگاه فقه جعفری مورد بررسی و مذاکره قرار گرفته است. در ابتدا با دو تقسیم بندی کلی به شکلی و ماهوی و بیان اقسام مختلف هر قسم از بازیهای رایانه ای به بیان حکم کلی هر قسم پرداخته و نهایتاً به بررسی فقهی لهُو و لعب به عنوان اصلی ترین عناوین فقهی بازی با لحاظ نگاه رایانه ای به آن پرداخته است.

بعضی از بازیهای رایانه ای با توجه به افکار و اعتقادات مخرب و فاسدی که در ذهن مخاطب ایجاد می‌کنند تحت عنوان کتب ضاله رفته و احکام پیرامونی آن بر آنها حمل می‌شود؛ قسمی دیگر با توجه به آسیبهای روانی که به مخاطب خود وارد می‌کند تحت عنوان اضرار به نفس بررسی می‌شود و دسته ای هم با وجود منفعت محتمله شرعی که در آن وجود دارد از عنوان لهُو و لعب خارج می‌شوند.

لکن قسم عمده ای از این بازیها تحت عنوان کلی لهُو و لعب قرار می‌گیرند در این باب نظرات مختلفی از علماء و فقهاء وجود دارد که تفصیل آن خواهد آمد.

کلید واژه : لهُو ، لعب ، بازیهای رایانه ای ، کتب ضاله ، اضرار به نفس

نظر استاد راهنما برای چاپ در پژوهش نامه دانشگاه

مناسب است  مناسب نیست   
 تاریخ و امضا : 



## فهرست مطالب

عنوان  
صفحه

### فصل اول: کلیات

#### الف) طرح تحقیق:

- ۱-۱-۱ بیان مسأله ..... ۲
- ۲-۱-۱ هدفهای تحقیق ..... ۳
- ۳-۱-۱ اهمیت موضوع تحقیق و انگیزه انتخاب آن ..... ۳
- ۴-۱-۱ سؤالات و فرضیه های تحقیق ..... ۴
- ۵-۱-۱ مدل تحقیق ..... ۵
- ۶-۱-۱ متغیرها و واژه های کلیدی تحقیق ..... ۵
- ۷-۱-۱ روش تحقیق ..... ۵
- ۸-۱-۱ قلمرو تحقیق ..... ۶
- ۹-۱-۱ محدودیتها و مشکلات تحقیق ..... ۶
- ۱۰-۱-۱ پیشینه تحقیق ..... ۶

عنوان

صفحه

ب) مفهوم شناسی :

- ۱-۲-۱ تعریف بازی ..... ۷
- ۲-۲-۱ تعریف بازی رایانه ای ..... ۷
- ۳-۲-۱ بررسی ویژگی‌های لگو ..... ۸
- ۴-۲-۱ بررسی ویژگی‌های لیب ..... ۲۰
- ۵-۲-۱ بررسی ویژگی‌های لگو ..... ۲۸

### فصل دوم : ماهیت بازیهای رایانه ای و مصادیق آن

- مقدمه ..... ۳۲
- الف) تقسیم بندی شکلی بازیهای رایانه ای :
- ۱-۱-۲ بازیهای جنگی - استراتژیک و گروهی ..... ۳۵
- ۲-۱-۲ بازیهای جنگی - اول شخص انفرادی ..... ۳۵
- ۳-۱-۲ بازیهای غیر جنگی - خشن و مبارزه ای ..... ۳۶
- ۴-۱-۲ بازیهای غیر جنگی - ماجراجویانه ..... ۳۶
- ۵-۱-۲ بازیهای غیر جنگی - فکری ..... ۳۷
- ۶-۱-۲ بازیهای غیر جنگی - مهارتی ..... ۳۷

ب

ب) تقسیم بندی ماهوی بازیهای رایانه ای :

- ۱-۲-۲ بازیهای دارای ماهیت اعتقادی و مبنای فکری - غیر توحیدی..... ۳۹
- ۱-۱-۲-۲ تصویر- قرآنی که درون اتاق یکی از رؤسای گروه تئوریستی وجود دارد..... ۴۰
- ۲-۱-۲-۲ تصویر - نام مبارک الله تبارک تعالی زیر پاها وسم ها..... ۴۰
- ۳-۱-۲-۲ تصویر- حدیثی از امام صادق(علیه السلام)..... ۴۱
- ۴-۱-۲-۲ تصویر- به نام مبارک علی(علیه السلام) در لوگو توجه کنید..... ۴۲
- ۵-۱-۲-۲ تصویر - انگری پردز..... ۴۳
- ۶-۱-۲-۲ تصویر- نام مبارک خداوند تبارک و تعالی و درب مقدس کعبه در صحنه های مختلف یکی از جشن ترین و پرفروش ترین و خرافی ترین بازی سال..... ۴۴
- ۷-۱-۲-۲ تصویر- نام خداوند تبارک تعالی و نماد مذهبی مسجد و مناره آن همراه با خشونت و موجودات نامأنوس ، ترسناک و وحشت آور..... ۴۵
- ۸-۱-۲-۲ تصویر- نام الله تبارک تعالی زیر پای شخصیتهای بازی همراه با نمادهای مقدس مذهبی و بازهم قرین با خشونت و ضرب و شتم مبارزه..... ۴۶
- ۹-۱-۲-۲ تصویر-زیدنت اوپل (خون آشام)..... ۴۷
- ۱۰-۱-۲-۲ تصویر جسارت به نام مقدس بی بی دو عالم حضرت فاطمه زهراء (سلام الله علیها)..... ۴۸
- ۲-۲-۲ بازیهای دارای ماهیت اعتقادی و مبنای فکری- توحیدی..... ۴۹

۵۰	۲-۲-۳ بازی های فکری و هوشی - مبنای طراحی ، تقویت و ارتقاء قدرت و توانایی های ذهنی است.....
۵۰	۲-۲-۴ بازیهای فکری و هوشی - مبنای طراحی ، سرگرمی؛ ولی یادگیر کردن توانایی های ذهنی است.....
۵۱	۲-۲-۵ بازیهای که صرفاً بر مبنای مشغول شدن و سرگرمی طراحی شده اند.....

### فصل سوم : بررسی فقهی بازیهای رایانه ای و مبنای آن

۵۳	مقدمه.....
۵۴	الف) بررسی فقهی - استدلالی « لهر ».....
۷۶	ب) بررسی فقهی - استدلالی « لعب ».....
۷۷	۲-۲-۱ جدول ادوار عمر انسان.....
۸۰	ج) بررسی فقهی - استدلالی « لغو ».....
۸۲	نتیجه گیری نهایی.....
۸۳	فهرست منابع.....

ومن الله التوفیق

باسمه تعالی

چکیده

با دگرگون شدن جوامع امروزی و الکترونیکی شدن اکثر فعالیتهای اجتماعی، رایانه تبدیل به جزئی جدا ناپذیر در زندگی اجتماعی انسانهای امروز شده است. این وسیله مفید انسان را درگیر مسائلی ناخواسته و بعضاً نامطلوب می کند، که هر فرد مسلمان باید وظیفه و تکلیف شرعی و دینی خود را در مواجهه با آن به تفصیل بداند

بازیهای رایانه ای به عنوان اصلی ترین قسم از این دست ابتلائات در این مقاله از دیدگاه فقه جعفری مورد بررسی و مذاقه قرار گرفته است.

در ابتدا با دو تقسیم بندی کلی به شکلی و ماهوی و بیان اقسام مختلف هر قسم از بازیهای رایانه ای به بیان حکم کلی هر قسم پرداخته و نهایتاً به بررسی فقهی لهُو و لعب به عنوان اصلی ترین عناوین فقهی بازی با لحاظ نگاه رایانه ای به آن پرداخته است.

بعضی از بازیهای رایانه ای با توجه به افکار و اعتقادات مخرب و فاسدی که در ذهن مخاطب ایجاد می کنند تحت عنوان کتب ضاله رفته و احکام پیرامونی آن بر آنها حمل می شود؛ قسمی دیگر با توجه به آسیبهای روانی که به مخاطب خود وارد می کند تحت عنوان اضرار به نفس بررسی می شود و دسته ای هم با وجود منفعت محلله شرعی که در آن وجود دارد از عنوان لهُو و لعب خارج می شوند.

لکن قسم عمده ای از این بازیها تحت عنوان کلی لهُو و لعب قرار می گیرند در این باب نظرات مختلفی از علماء و فقهاء وجود دارد که تفصیل آن خواهد آمد.

کلید واژه: لهُو، لغو، لعب، بازیهای رایانه ای، کتب ضاله، اضرار به نفس

بِسْمِ تَعَالَى

## فصل اوّل :

### کلیّات

## ۱ - ۱ - ۱ بیان مسئله :

با الکترونیکی شدن روز افزون زندگی امروزه و وابستگی بیش از پیش انسان به رایانه حتی در کوچکترین فعالیت اجتماعی، عموماً افراد درگیر مسائلی می شوند که چه بسا نیاز مستقیم و ضروری آنها نبوده ولی به طور ناخواسته با آن مواجه و نهایتاً درگیر و بعضاً وابسته به آن می شوند.

بازیهای رایانه ای عموماً مطلوب به ذات کاربران اصلی رایانه ها ( بزرگسالان ) نبوده ولی وجود رایانه، تبلت، فبلت و تلفن های همراه در بطن زندگی امروزی و درگیر شدن با آن برای انجام فعالیتهای اجتماعی و روزمره عوارضی در پی دارد که شاید ابعاد آن زندگی دنیوی و خصوصاً اخروی انسان را تحت الشعاع قرار دهد. ما رایانه را برای سهولت در زندگی تهیه می کنیم ولی اگر به دقت مراقب عوارض مخرب و بعضاً خانمان سوز آن نباشیم این چاقوی دو لبه می تواند به غیر از ابدیت و زندگی اخروی حتی جان خود و عزیزانمان را تحدید به نابودی کند.

اکنون ما به عنوان فردی مسلمان با داشتن دینی کامل که کوچکترین فعالیت روزانه را بدون قانون و حکم نگذاشته باید بدانیم از منظر فقه که جامع دستورات عملی ماست این مشغولیت را تحت کدام یک از ابواب گسترده فقه می توان بررسی و نهایتاً به چه حکمی رسید؟

بازیهای رایانه ای چه ماهیتی دارند و وجه تمییز آنها از دیگر برنامه های رایانه ای چیست؟

با در نظر گرفتن آسیبهای احتمالی بازیهای رایانه ای خصوصاً برای کودکان و نوجوانان به عنوان اصلی ترین مخاطبان این سرگرمی و تفریح امروزی که عمده خوراک فکری و روحی روانی خود را از این سلاح سرد مخرب غربی تأمین می کنند دستور فقه ما در برخورد با این پدیده بعضاً مخدر چیست؟ در صورت مقابله برای خنثی - سازی اهداف دشمن و همچنین تبیین عقاید صحیح اسلامی دینی بوسیله همین ابزار بسیار مؤثر، آیا وظیفه ای متوجه ما نمی شود؟

انشاءالله به حول و قوه الهی ویاری حضرت صاحب الامر (عجل الله تعالی فرجه الشریف) امید است این مقاله بتواند به هدف حل بهتر و راحتتر این معطل امروزی برای روشن شدن افکار جامعه اسلامی و مسلح شدن به این سلاح قدرتمند در جنگ جهان نوین روشنگری های لازم را کرده و با تبیین مبانی فقهی آن وظیفه شرعی را در مواجهه با این پدیده امروزی تا حدودی روشن نماید، شاید قدمی ناچیز در راستای منویات آن ولی خدا برداشته باشیم و من الله التوفیق.

### ۱-۱-۲ هدفهای تحقیق :

تاریخ ثابت کرده که در طولانی مدت همیشه این راهکارهای الهی است که بهترین و دقیق ترین جواب علمی و عملی را به معضلات پیش آمده بشری ارائه می دهد چرا که این منبع وحی است که هیچگاه اشتباه نکرده و قوانینی که تبیین می کند موافق با ذات و اصل خلقت بشر است.

با توجه به پیچیدگی حملات جنگ نرم در جامعه امروزی تبیین اصول، شیوه ها و روشهای بیان شده در فقه جعفری و چگونگی برخورد با قسمتی از این حمله الکترونیکی یعنی بازیهای رایانه ای و روش های مقابله با آن لازم آمد، انشاءالله امید است بتوان راهکارهای شرعی مفید و مؤثری ارائه شود تا بوسیله آن بتوان از این تهاجم جلوگیری شود.

### ۱-۱-۳ اهمیت موضوع تحقیق و انگیزش انتخاب آن :

در جامعه امروزی رایانه و ارتباطات الکترونیکی آن جزء لاینفک زندگی روزمره ما شده به نحوی که حتی دانش آموزان برای انجام تکالیف مدرسه اشان نیاز به آن داشته و هر چه بالاتر روند این نیاز و وابستگی اشان بیشتر می شود پس نمی توان حذف کلی این وسیله را به عنوان راهکاری مناسب برای پیشگیری از آسیبهای احتمالی آن پیشنهاد کرد. بلکه آگاهی کافی برای چگونگی استفاده صحیح و بدون آسیب از این ابزار تیز و برنده راهکاری بسیار ضروری و لازم است.



یکی از اصلی ترین این خطرات که در صورت عدم آگاهی و مهارت لازم در کار با این وسیله بسیار پیچیده مخاطبین را تهدید می کند بازیهای رایانه ای ایست که بعضاً ظاهری سرگرم کننده و مهیج داشته ولی در پنهان سمی ترین خوراک فکر و عقیده را به حرفه ای و علمی ترین روش به خورد نوجوانان و جوانان معتقد داده و تمام باورهای اسلامی - اعتقادیشان را تحت الشعاع قرار می دهد و به اعتراف خودشان کودکان ما را در خانه خودمان ، آنها ( طراحان بازی ) تربیت میکنند ؛ یکی از مؤثرترین روشهای برخورد و مقابله با این تهاجم دشمن تبیین مبانی دینی - اعتقادی و خصوصاً وظیفه عملی هر مسلمان از منظر فقه می باشد .

به گفته رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ، آمار تخمینی استفاده از این بازیها در ایران ، ۲۰ میلیون نفر در روز و وقت صرف شده برای آن ۴۰ میلیون ساعت در روز می باشد؟! همچنین میانگین سن کاربران آن ۱۸ سال است که پیش بینی می شود در ۱۰ سال آینده به ۲۸ سال برسد . در آمریکا اکنون این میانگین ۳۶ سال است ! ( دکتر مینایی / همشهری آنلاین / ۱۳۹۰/۱۰/۲۷ )

## ۱ - ۱ - ۴ سئوالات و فرضیه های تحقیق :

هیچ یک از فعالیتهای روزمره انسان مسلمان ، خارج از احکام خمسسه تکلیفیه نیست ؛ اشتغال به بازیهای رایانه ای نیز در محدودهای سنی مختلف بسته به ماهیت و محتوایی که دارند تحت عناوین مختلف فقهی قرار گرفته و پس از بررسی دقیق ، حکم شرعی برای انواع آنها مشخص می شود .

به عنوان کلی ترین معیار و ملاک تمییز میتوان هر گونه فعالیت رایانه ای را که هیچ ثمره و نتیجه عقلانی ندارد یا به قدری کم و ناچیز است که لحاظ نمی شود و یا فسادش به صلاحش غالب است را برای تبیین خط مرز بازیهای رایانه ای با دیگر فعالیتهای رایانه ای فرض کرد ؛ با جمع آوری نظرات علماء و مراجع و همچنین قواعد و اصول کلی فقهی در موضوع مطروحه خواهیم دید که قسمی از بازیهای رایانه ای را میتوان با قاعده لاضرر سنجیده و تحلیل نمود و بعضی دیگر را تحت عنوان لهُو و لعب که مشخصاً ناظر به این قسم از تفریحات بی فایده و بعضاً مخرب فکر و روح است مطرح

کرده واحکام آنرا بیان کرد . و قسم سوم را با توجه به افکار و اعتقادات ضد خدایی ، سکولار ، ماسونی و شیطان پرستی و... که به ضمیر انسان اعم از خود آگاه و ناخودآگاه القاء میکنند با ادله کتب ضالّه مورد بررسی و مذاقّه قرار داد . البته محور بحث فقهی بدلیل عنوان اصلی و کلی بازی در بازیهای رایانه ای لهُو و لَعِب و در پی آن لَعُو خواهد بود .

با نگاهی واقع بینانه به این سلاح بسیار قوی جنگ نرم امروزی و حملات پی در پی دشمن به جامعه ما قطعاً فقه جعفری وظیفه شرعی را متوجه افرادی که قدرت مقابله و دفاع را دارند ، میکند .

چرا که بعید نیست بگوییم جهاد دفاعی امروز ما مسلح شدن به این تکنولوژی در جبهه جنگ نرم افزار برای دفاع از کیان اسلام است .

- بازیهای رایانه ای چیست ؟
- فقه جعفری چه نگاهی به بازیهای رایانه ای دارد ؟
- وظیفه شرعی و اخلاقی ما در مواجهه با بازیهای رایانه ای این سلاح قدرتمند امروزی چیست ؟
- لهُو و لعب خصوصاً به شکل الکترونیکی آن چه احکامی دارند ؟

## ۱ - ۱ - ۵ مدل تحقیق :

مدل تحقیق نظری - تحلیلی می باشد .

## ۱ - ۱ - ۶ متغیر ها و واژه های کلیدی تحقیق :

بازی رایانه ای - لهُو - لعب - لَعُو - بازی رایانه ای در فقه - بازی

## ۱ - ۱ - ۷ روش تحقیق :

روش انجام این تحقیق اسنادی - کتابخانه ای می باشد .

### ۱ - ۱ - ۸ قلمرو تحقیق :

آیات و روایات و همچنین نظرات و فتاوی فقهاء و علمای امامیه در باب لهو و لعب و لغو برای رسیدن به نظر شارع در بازیهای رایانه ای .

### ۱ - ۱ - ۹ محدودیتها و مشکلات تحقیق :

نبودن کوچکترین مقاله ، کتاب و پایان نامه مشابه با این موضوع .

تطبیق سخت ادله با موضوع جدید و مستحدثه روز .

عدم شناخت کامل افراد از بازیهای رایانه ای

و ...

### ۱ - ۱ - ۱۰ پیشینه تحقیق :

در سیر تحقیق و جستجوی گسترده ای که در جوامع مختلف علمی اعم از کتابخانه ای و الکترونیکی داشتم موضوع مشابهی نیافتم . البته موضوعات مرتبط وجود داشت لکن مقاله ای که بازیهای رایانه ای را از جهت حکم از دیدگاه امامیه بررسی فقهی کرده باشد نیافتم .

## ب) مفهوم شناسی

در این بخش به بررسی دقیق واژه های اصلی این مقاله با توجه به موضوع خاص و مستحدثه آن و بدلیل اهمیت روشن شدن دقیق مفاهیم این واژه ها برای تطبیق آن با موضوع و نهایتاً تبیین حکم فقهی آن ؛ خواهیم پرداخت .

### ۱ - ۲ - ۱ تعریف بازی :

« بازی » در لغت بیشتر به معنای سرگرمی ، تفریح و مشغولیت است ، بازی در فارسی میانه « وازیک » است که از ریشه ایرانی باستان « واز » به معنای جُنیدن و پَریدن آمده است . (زالمان / ص ۷۹ )  
« وزیدن » به معنای دمیدن، جنیدن و پریدن ؛ « وازیدن » به همان معانی بعلاوه بازی کردن در فارسی میانه می باشد .

« بازیکن » و « باختن » به معانی بازی کردن و ورزیدن در فارسی دری از همین ریشه است . ( برای ریشه شناسی واژه رجوع کنید به سیمس ویلیامز ؛ هوشمان / ص ۲۰۲ / نیبرگ / ص ۲۰۷ )  
بازی ، هرگونه فعالیتی به قصد سرگرمی و مشغولیت است که انگیزه آن دست یافتن به فایده ، محصول یا نتیجه ای بخصوص نباشد . ( [www.wikifegh.ir](http://www.wikifegh.ir) )

### ۱ - ۲ - ۲ تعریف بازی رایانه ای :

بازی رایانه ای را میتوان این گونه تعریف کرد :