



روح الله حبیبان

احکام گیم نت

اشاره:

نقل کرده‌اند که حکیمی هندی، در چند هزار سال پیش، شبی در خواب دید که تبدیل به پروانه‌ای شده و روی گل‌های مختلف می‌نشیند و از شهد گل‌ها می‌مکد. وقتی از خواب بیدار شد، تا مدت‌ها در فکر و اندیشه غرق بود؛ تا این که یکی از شاگردانش جرأت کرده و از وی پرسید: «قربانت گرده! چرا چند روز است در فکر بوداهه؟!»

حکیم هندی هم داستان خواب خود را برای او تعریف کرد. شاگرد با خوشحالی گفت «قربانت گرده، این که خواب خوبی بوداهه؛ نگرانی نداشته‌ای!» و استاد پاسخ داد که «تگران نبوده‌ام، اما چند روزه فکرم به این مشغول بوده‌ام که من انسان بوده‌ام و خواب دیدم پروانه گشته‌ام؛ یا این که من پروانه بوده‌ام، ولی الآن خواب می‌بینم انسان گشته‌ام؟!»

البته این سؤال به خودی خود بحثی فلسفی است که مربوط به اهل حکمت و معرفت‌شناسی است و خوشا به حال کسانی که در این سؤالات و ابهامات معرفتی و فلسفی و علمی شب و روز خود را می‌گذرانند و با علم و اندیشه سرگرم‌اند؛ اما به هر حال، اکثریت افراد جوامع امروزی بخصوص جوانان، برای خود سرگرمی‌ها و دل‌مشغولی‌های دیگری دارند که البته همین سؤال

و تردید حکیم هندی، به نوعی برای این جوانان و نوجوانان امروزی هم وجود دارد.

مثلاً وقتی نوجوان عزیزی، وارد گیم‌نت می‌شود و سه ساعت تمام، در نقش یک جنگجوی افسانه‌ای و رویین‌تن، با همه موجودات زمینی و آسمانی و حتی ماورایی به جنگ و مبارزه - آن هم در محیطی با طراحی‌های عجیب و غریب و گرافیک بی‌نظیر - می‌پردازد، معلوم است وقتی پولش ته می‌کشد و می‌خواهد گیم‌نت را ترک کند، یک لحظه فراموش می‌کند که نوجوانی ۱۵ ساله است که چند ساعت تبدیل به یک جنگجوی افسانه‌ای شده بود، یا واقعا یک جنگجوی افسانه‌ای است که الان در نقش یک کاراکتر کامپیوتری نوجوان، زورش به مسئول گیم‌نت نمی‌رسد؟!

به هر حال طراحی بی‌نظیر و پیچیدگی‌های گیم‌ها و کنسول‌ها و انواع و اقسام بازی‌های رایانه‌ای جدید، خداوکیلی، آدم زن و بچه‌دار را از فکر بدبختی و گرفتاری و قسط و اجاره‌خانه و... غافل می‌کند، چه برسد نوجوان و جوان یک لاقبای فی‌المان الله را...!!! اما به هر حال همین سرگرمی مفزح و جذاب، که سه چهار ساعت از ۲۴ ساعت روزانه برخی افراد را پر

می‌کند هم دارای احکام و حساب و کتاب‌های فقهی است که در چند بخش به آن‌ها اشاره‌ای خواهیم کرد.

پشت یک میز با جناب ابلیس

اولین و شاید مهم‌ترین خطری که این قبیل بازی‌ها و سرگرمی‌ها را تهدید می‌کند، مسأله قمار است. در واقع یکی از شایع‌ترین مفاسد و خطرات دینی که اکثر ورزش‌ها و تفریح‌ها را می‌تواند آلوده سازد، همین مشکل است. تعریف ساده قمار همان تعیین جایزه و منفعت برای برنده است که در اصطلاح فقهی معمولاً به وجود «برد و باخت» در بازی تعریف می‌شود. اگر در یک بازی، برد و باخت شرط شود، یعنی بازنده ملزم و متعهد به رساندن منفعتی به برنده مانند پرداخت پولی به او گردد، قمار صورت گرفته که در قرآن عملی پلید و شیطانی خوانده شده است (۱) در نتیجه، اگر در هر نوع بازی، مانند فوتبال، والیبال و مانند آن، همین شرط ساده اتفاق بیفتد و تعیین جایزه برای برنده از جیب دیگران شود، این کار قمار و حرام است؛ چه این عمل در یک جام رسمی و با حضور تیم‌های مختلف و با جایزه‌ای کلان باشد یا در یک گل کوچک خانوادگی به شکل تعهد تیم بازنده برای خرید نوشابه برای تیم برنده.





به حساب می‌آیند یا در گذشته به حساب می‌آمدند.

براساس نظر فقها بازی با این ابزار حتی بدون برد و باخت و شرط‌بندی هم عملی حرام محسوب می‌شود، به شرطی که این ابزار و آلات و بازی‌ها در عرف جامعه هنوز به عنوان ابزار قمار محسوب نشوند. اما اگر اکنون دیگر ابزار قمار شناخته نشوند طبق نظر برخی از مراجع بازی با آن‌ها بدون شرط‌بندی اشکال ندارد، مانند شطرنج که تقریباً امروزه به عنوان ابزار قمار شناخته نمی‌شود.

بر این اساس روشن شد که هر نوع بازی با پاسور حتی اگر هیچ پولی در میان نباشد حرام است و طبق نظر برخی از مراجع در این حرمت فرقی بین بازی با خود ورق‌های پاسور یا بازی کامپیوتری آن نیست، در واقع اگر وسیله‌ای ابزار قمار بود بازی با آن در هر صورت اشکال دارد حتی اگر به شکل کامپیوتری انجام شود.

که یک نکته دیگر هم در مسأله قمار وجود دارد که آن معمولاً از دید بسیاری از افراد مخفی می‌ماند و آن «حرمت بازی با ابزار قمار» است؛ در واقع در مسأله قمار دو موضوع متفاوت وجود دارد یکی قمار کردن که از اعمال حرام است و دیگری بازی با ابزار و آلات قمار که این کار هم عملی حرام محسوب می‌شود.

نیفتاد ؟ ؛ چشم ؛ توضیح عرض می‌کنیم : فارسی و بی‌لجه این حرف آن است که قمار چنان که گفتیم تعریف ساده و روشنی دارد و در ساده‌ترین بازی‌ها هم با شرط‌بندی قمار صدق می‌کند حتی اگر بازی گل پوچ یا نون بیار کباب ببر باشد. اما از آنجا که شیطان و دارو دسته اش برای جذب حداکثری انسان‌ها به حزب خود نهایت تلاش را به کار می‌بندند در طول تاریخ برخی بازی‌ها و ابزار و آلات مخصوص قمار کردن و شرط‌بندی ساخته شد یا لااقل برای این کار رواج پیدا کرد. مانند تخته نرد، شطرنج، بیلارد، پاسور و... که به طور معمول ابزار و آلاتی برای قمار

به همین نسبت تفاوتی بین بازی‌های بدنی با فعالیت جسمی بالا یا بازی‌های فکری نیست و بر این اساس روشن است که بسیاری از شرط‌بندی‌های دوستانه که در بازی‌های چند نفره کامپیوتری انجام می‌شود، چیزی جز قمار نیست و باید کلاً دور آن را خیط کشید . بهترین راهکار برای حل این مشکل آن است که بدون شرط‌بندی قبلی در پایان بازی کلیه شرکت‌کنندگان پول‌هایشان را روی هم بریزند و دسته جمعی خودشان را مهمان کنند یا برخی از افراد خرید آب میوه برای جمع را بر عهده بگیرند بدون آن که تعهد قبلی در بین باشد یا این کار بر دوش تیم بازنده قرار بگیرد.

یک نکته مهم

حتماً گیم‌پازهای حرفه‌ای با خواندن پاراگراف قبل با خود گفته‌اند خوب خدا رو شکر پس مشکل حل است؛ فقط نباید شرط‌بندی بشود والا دیگر می‌توان هر بازی کامپیوتری را انجام داد و غصه قمار و این کثافت‌کاری‌ها را نداشت. اما خدمت این دوستان عارضیم



بازی با پس زمینه ابلیس

یکی دیگر از خطرات و مفاسد این بازی‌ها وجود تصاویر و صحنه‌ها و کاراکترهای تحریک‌کننده در آن‌هاست. بر اهل بخیه مخفی نیست که اگر در گذشته، بچه‌های دهه شصتی پشت آتاری می‌نشستند و با حرص و ولع بازی معروف هواپیما را در یک مسیر مستقیم و بی‌بازگشت آن قدر ادامه می‌دادند تا هواپیمای مزبور با صدایی وحشتناک از برخورد با دیوار یا سایر موانع منفجر شود، امروزه تنوع بازی‌های کامپیوتری مرزهای سن و سال و فرهنگ و نژاد و حتی سیاست را در نور دیده و انواع و اقسام بازی‌ها برای مخاطبین مختلف و در موضوعات گوناگون طراحی و روانه بازار سیری ناپذیر جهانی می‌شود و در این میان برخی از این بازی‌ها به طور خاص در حوزه بازی‌ها «پورنو» تعریف می‌شود و هدفی جز همان اهداف فیلم‌ها و تصاویر مستهجن و ضداخلاقی ندارد. بعلاوه حتی در بسیاری از بازی‌های رزمی و تخیلی و... هم به دلیل تهیه و توزیع آن‌ها در برخی کشورهای غربی و بی‌توجه به اصول اخلاقی و خانوادگی نوع پوشش و رفتارهای شخصیت‌های تعریف شده در بازی متناسب با دین و فرهنگ ما نبوده و بعضاً تصاویر در این بازی‌ها موجب تحریکات جنسی و برخی مفاسد و مشکلات از این دست می‌شوند. بر همین اساس باید گفت اگر نفس انجام این بازی موجب

تحریک جنسی فرد بیننده یا کاربر آن بازی شود و یا مفاسدی از این دست را در آینده به دنبال داشته باشد، انجام این بازی‌ها یا حتی مشاهده آن جایز نیست؛ البته لازم به ذکر است کاری که یک شخصیت نرم‌افزاری انجام می‌دهد به منزله رفتار و عمل فرد در حال بازی که آن شخصیت مجازی را هدایت می‌کند محسوب نمی‌شود. یعنی اگر کسی شخصیت بازی خود را هدایت کند تا عملی که از نگاه شرع حرام محسوب می‌شود را انجام دهد - مثلاً مشروب بخورد - این هدایت گناه نیست اما اگر همین عمل موجب تحریک بازی‌کننده شود یا مفاسد دیگری را در آینده به دنبال داشته باشد حرام محسوب می‌شود.

یه بازی با حال؛ این هم آدرسش

اما فارغ از محتوای بازی‌های رایانه‌ای در کم و کیف تهیه و توزیع این بازی‌ها هم حرف و حدیث بسیار است که بد نیست نگاهی به آن بیندازیم. مسأله اول تهیه CD یا DVDهای این بازی‌هاست. کسانی که مثل بچه آدم می‌روند و از مراکز مجاز توزیع و نشر این بازی‌ها نسخه اصل و اورجینال را تهیه می‌کنند از بحث ما خارج‌اند. اما کسانی که مثل اون یکی بچه آدم (جناب قاییل)!!! دل‌شان نمی‌خواهد کار را درست و درمان و از راه خودش انجام دهند و این قبیل محصولات را از نسخه‌های رایج شده یا از انواع و اقسام سایت‌ها و

وبلاگ‌ها تهیه و دانلود می‌کنند به این عرایض ما نیم نگاهی بیندازند.

از نظر فقهی در استفاده از محصولات کامپیوتری و حق کپی رایت اختلافاتی بین فقها وجود دارد که همه انواع این محصولات اعم از نرم افزارهای سیستمی یا کاری و تفریحی و... را شامل می‌شود.

در نظر بسیاری از فقها این محصولات متعلق به همان شرکت یا شخص تولیدکننده است و کم و کیف استفاده و تکثیر و توزیع آن تابع قوانین مشخص کشور در این خصوص یعنی بر اساس ضوابط همان شرکت یا شخص تولیدکننده است. این مطلب در خصوص شرکت‌های داخل کشور یا شرکت‌هایی که بین کشور ما و آنها تعهدات فیما بین و قراردادهای مشخص وجود دارد روشن است. اما اگر یک نرم افزار یا بازی مربوط به شرکت‌هایی باشد که هیچ تعهد و معاهده‌ای با کشور ما ندارند و قرارداد رعایت حقوق کپی رایت با آن‌ها بسته نشده، طبق نظر برخی از مراجع استفاده از این محصولات رایتی اشکال ندارد؛ در عین حال اگر انسان دقیقاً نداند که این محصولات کامپیوتری از نظر تولیدکنندگان مجاز به دانلود یا بهره‌برداری رایگان یا نسخه‌های غیر اصل هست یا خیر طبق نظر برخی از مراجع استفاده از آن‌ها یا دانلود آن‌ها از سایت‌های متفرقه منعی ندارد.



محدوده‌ای که معقول و متعارف باشند نه از نظر عقل و نه از نظر شرع هیچ معنی ندارند؛ بلکه برای افشاری چون نوجوانان و جوانان لازم و مفیدند. اما اگر شکل و ماهیت رفتار انسان به گونه‌ای باشد که انجام این بازی‌ها به نوعی رفتار لپه‌وی و خارج از ضابطه رفتار مؤمنانه به حساب بیاید، باید از آن پرهیز کرد. در واقع اگر انسان به واسطه انجام این رفتارها از امور لازم و ضروری زندگی خود بماند و مفیدترین ساعات روزانه خود را برای آن کار گذاشته و از انجام تکالیف دینی و دنیایی خود بماند، این عمل می‌تواند مصداق لپه‌وی به حساب بیاید که در منابع دینی ما به شدت از آن نهی شده است زیرا این رفتار هیچ توجیه عقلی و شرعی نداشته و جز بیهودگی و اتلاف فرصت عمر چیز دیگری نیست.

نکته دوم آن‌که اگر همین بازی‌های رایانه‌ای به گونه‌ای فرد را معتاد کند که در انجام آن صدمات قابل توجهی به بدن خود بزند باز این عمل جایز نخواهد بود و عنوان ثانوی حرام بر آن بار می‌شود. حتماً شما هم در خبرها دیده و یا خوانده‌اید که برخی نوجوانان یا جوانان به دلیل افراط در انجام این بازی‌ها حتی جان خود را از دست داده‌اند. بدیهی است که در اسلام این ضرر رسانی‌های غیر متعارف به خود جایز نیست و باید از آن دوری کرد.

پی نوشت:

۱. مائده (۵) آیه ۹۰

قلم‌نبدازیم که معمولاً توجهی به آن نمی‌شود و آن موسیقی پس زمینه این بازی‌هاست. در واقع چیزی که در بازی‌های رایانه‌ای معمولاً مورد توجه زیاد قرار دارد جلوه‌های گرافیکی و طراحی‌های گوناگون محیط و فضای بازی و کاراکترهای آن است. حرف اصلی را در جایگاه و محبوبیت و جذابیت یک بازی رایانه‌ای، جلوه‌های بصری آن می‌زنند. اما همه این بازی‌ها دارای یک موسیقی پس زمینه هم هستند که بسته به نوع و موضوع و شاخه بازی تنوع گسترده‌ای را داراست. هر چند این موسیقی معمولاً در متن بازی حل می‌شود و فردی که غرق بازی شده توجهی کاملی به آن ندارد، اما اگر در حین بازی صدای آن قطع شود همه حس و حال طرف گرفته می‌شود و حسابی شاکی می‌شود در نتیجه معلوم است فرد کاملاً به آن موسیقی پس زمینه هم توجه دارد و از آن بهره می‌برد. به همین دلیل باید توجه داشت که موسیقی به کار گرفته شده در این بازی‌ها در شاخه موسیقی‌های حرام یعنی موسیقی‌های غنایی یا لپه‌وی نباشند بخصوص در مورد موسیقی‌هایی که دارای خواننده زن هستند (که البته بحث انواع موسیقی و جزئیات آن را در گذشته به طور مفصل داشتیم).

در نهایت توجه به دو نکته هم لازم و ضروری است

نکته اول آن‌که انجام بازی‌های گوناگون اعم از بازی‌های ورزشی و بدنی یا بازی‌های رایانه‌ای تا

با توضیحاتی که داده شد تکلیف فروشگاه‌ها و مراکز تهیه و تکثیر این محصولات هم روشن می‌شود. در واقع اگر تکثیر و توزیع نسخه‌های غیر اصلی یک بازی براساس ضوابطی که گفتیم صحیح نباشد انجام این کار توسط مراکز تهیه و فروش محصولات رایانه‌ای و پولی که در قبال آن دریافت می‌کنند مشکل‌دار می‌شود. همچنین است اگر محتوای یک بازی محتوای غیر اخلاقی باشد و فروشنده آگاه باشد که محتوای این بازی موجب تحریک و مفسده برای نوجوان و جوانی که آن را می‌خرد خواهد شد. این مسأله همانند فروش فیلم‌های مستهجن یا دیگر وسایلی است که با آن‌ها گناه می‌شود و فروشنده، در انجام گناه «واسطه» یا کمک‌کار انجام گناه محسوب می‌شود. اما اگر این اطمینان وجود نداشت و بازی هم دارای صحنه‌های مستهجن بود اما امکان دارد برخی از افراد با دیدن برخی از تصاویر متداول و عادی در این بازی‌ها تحریک شوند و به گناه بیفتند. به صرف این احتمال فروش این بازی‌ها یا قرار دادن آن در اختیار مراجع‌کنندگان به گیم‌نت اشکالی ندارد (البته ناگفته نماند که این مسأله می‌تواند در محیط‌های گوناگون و فرهنگ‌های مختلف حکم دیگری داشته باشد و یک جواز مطلق محسوب نمی‌شود).

افزودنی‌های غیر مجاز

همین جا تا تنور داغ است یک نکته ظریف را هم از