



Ontology of Deception-Based Games and the Application of Jurisprudential Perspectives

Amirhossein Mansouri Nouri (Corresponding Author), Sajjad Shahbazi

Abstract

This study, motivated by the need to address deception-based games as a prevalent form of modern recreation, seeks to answer the main question: “What is the Islamic legal (fiqhi) ruling on deception-based games?” The authors, through analyzing data from studies and interviews with participants of such games, became familiar with how they are played and, by examining their components, attempted to apply fiqhi perspectives to the elements of these games in order to derive their legal ruling. The findings indicate that as long as these games do not involve intentional lying (kizb mukhbiri) or real deceit, and provided the other participants and spectators are aware of the trickery and the nature of these games, such games, in themselves and without being subject to any other prohibited category, are not forbidden. However, if another forbidden (haram) aspect is involved, or if the games entail any other corrupting element aside from deception, the fiqhi ruling must be determined based on that aspect or element.

Keywords

1. Child Marriage
2. Islamic Jurisprudence
3. Legal Guardian
4. Puberty Criterion
5. Social Harms



ماهیت شناسی بازی‌های کذب محور و تطبیق دیدگاه فقهی بر آن

امیرحسین منصوری نوری (نویسنده مسئول)^۱ - سجاد شهبازی^۲

چکیده

پژوهش حاضر با دغدغه‌ی پرداختن به بازی‌های کذب محور، به عنوان یکی از تفریحات رایج امروزی، به دنبال پاسخ‌گویی به پرسش اصلی «حکم فقهی بازی‌های کذب محور چیست؟» شکل گرفته است. نگارندگان با روش تحلیل داده‌های حاصل از مطالعه و گفت‌وگو با شرکت‌کنندگان این‌گونه بازی‌ها، در روند چگونگی اجرای آن قرار گرفته و با تحلیل اجزای آن، به تطبیق دیدگاه‌های فقهی بر ارکان این بازی‌ها، سعی در به دست آوردن حکم فقهی اجرای این بازی‌ها داشته‌اند. حاصل بررسی‌های این بازی‌ها چنین نشان می‌دهد: در صورتی که در این بازی‌ها کذب مخبری و قصد فریب جدی در کار نباشد و دیگر شرکت‌کنندگان و تماشاگران بازی، آگاهی به فریب و ماهیت این‌گونه بازی‌ها داشته باشند، این بازی‌ها به خودی خود و بدون ترتب عنوانی دیگر، حرام نخواهد بود. البته اگر عنوان حرام دیگری بر اجرای این بازی‌ها مترتب شود و این بازی‌ها مستلزم مفسده‌ی دیگری غیر از کذب باشد، باید حکم فقهی از جهت آن عنوان یا مفسده بررسی گردد.

کلیدواژه:

کذب خبری و مخبری، فریب، آگاهی مخاطب از وجود، بازی کذب محور.

۱. مدرس کلام و فلسفه دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی - استاد حوزه علمیه مروی

۲. طلبه سطح ۳ حوزه علمیه مروی



۱. مقدمه

جایگاه اجتماعی، زمان‌هایی وجود دارد که در آن هیچ‌گونه وظیفه‌ی الزامی نیست. یکی از راهکارهای پُرکردن این زمان‌ها، توجه به فعالیت‌ها و اشتغالات سرگرم‌کننده، تفریحی و تفتنی است.

توجه به این سه جهت (تأمین نشاط و شادابی، رفع کسالت‌های ناشی از سختی کار و پُرکردن اوقات فراغت)، اهمیت تفریح و بازی و جایگاه ویژه‌ی آن را در زندگی بشر نمایان می‌سازد و در حقیقت، بازی هم در سلامت روان و هم در سلامت جسم نقش‌آفرینی می‌کند.

دین مبین اسلام، به عنوان آخرین و کامل‌ترین برنامه‌ی سعادت دنیوی و اخروی بشر، به تمامی نیازهای مادی و معنوی انسان توجه ویژه‌ای دارد و دستورات خود را بر اساس نیازهای فطری، جسمی و روحی بشر صادر نموده است. این نگاه جامع دین به انسان و در نظر گرفتن همه‌ی نیازها، سبب شده تا دین به مقوله‌ی تفریح و بازی نیز توجه ویژه‌ای داشته باشد (پاینده، ۱۳۸۲، ص ۲۵۹). امیرالمؤمنین علیه السلام به ضرورت تقسیم‌بندی سه‌گانه زمان مؤمن اشاره می‌فرمایند: «مؤمن وقت خویش را به سه بخش تقسیم می‌کند: بخشی را به مناجات با پروردگارش اختصاص می‌دهد، بخشی دیگر را به اصلاح معاش (کسب درآمد حلال) می‌پردازد و بخشی را برای لذت‌جویی در حلال و زیبایی صرف می‌کند. برای عاقل تنها حرکت در سه چیز شایسته است: کسب

نیاز به نشاط و شادابی، از نیازهای ضروری زندگی بشر شمرده می‌شود، به گونه‌ای که کیفیت، سلامت و حس رضایت‌مندی به میزان حس نشاط و شادابی وابسته است. از این‌رو، بشر در پی برآورده کردن این نیاز خود از راه‌های گوناگون بوده است که یکی از این راه‌ها، سرگرمی، بازی و تفریحات متنوع است تا در سایه‌ی نشاط حاصل از بازی، این شادی را در سراسر زندگی خود تسری دهد. از سوی دیگر، تغییر سبک زندگی و شرایط ویژه‌ی اقتصادی، افراد جامعه را واداشته تا اوقات زیادی را صرف تأمین هزینه‌های سنگین زندگی نمایند. برای رفع کسالت‌های ناشی از پذیرش مشاغل دشوار، چاره‌ای جز روی آوردن به تفریح و بازی‌های متناسب با سبک زندگی امروزی نیست تا با بازیابی روحیه، توان ادامه‌ی کار در افراد باقی بماند. بنابراین، در سبک زندگی امروزی، انسان‌ها برای تأمین نیازهای خود باید پیوسته مشغول کار و فعالیت‌های درآمدزا باشند و سرگرمی و بازی به ابزاری برای تجدید قوا و برطرف کردن یکنواختی و کسالت از زندگی تبدیل شده است.

همچنین، یکی دیگر از مسائلی که اهمیت بازی و تفریح را دوچندان می‌کند، مسئله‌ی اوقات فراغت و مدیریت این بخش از زندگی افراد جامعه است. در زندگی هر یک از افراد جامعه، در هر رده‌ی سنی و



حلال برای تأمین زندگی، یا گام نهادن در راه آخرت، یا به دست آوردن لذت‌های حلال» (ابن شعبه حرانی، حسن بن علی، ۱۳۶۲ ه. ق: ۳۰۲؛ شریف رضی، ۱۳۷۰: حکمت ۳۸۲؛ نک: کلینی، ۱۳۶۵، ج ۵: ۸۷).

همچنین، از امام رضا علیه السلام نقل شده است که ایشان به تقسیم کردن زمان زندگی به چهار بخش توصیه فرموده‌اند: «تلاش کنید تا زمانتان چهار بخش باشد: قسمتی برای مناجات، بخشی برای تأمین زندگی، زمانی برای دیدار با دوستان مورد اعتماد که عیوبتان را به شما یادآور شوند و در نهان، دوستی خالصانه خود را نمایان سازند، و بخشی را به لذت‌های خود پردازید و با این زمان، خود را برای سه بخش پیشین توانمند سازید» (منسوب به امام رضا علیه السلام، ۱۴۰۶ ق: ۳۳). در این روایت شریف، میزان توجه به تفریح و سرگرمی به خوبی نشان داده شده است؛ چراکه بهره‌مندی از سایر اوقات زندگی، وابسته به بهره‌مندی از اوقات تفریح معرفی شده است.

با وجود جایگاه و اهمیت تفریح و نشاط در دین و ضرورت اجتناب ناپذیر سرگرمی و بازی در زندگی بشر، دین مبین اسلام به ضابطه‌مند سازی و بیان چارچوب‌های سرگرمی و تفریح پرداخته و دوری از لهو و محرمات الهی را به عنوان حدود و چارچوب این بازی‌ها معرفی نموده است (رضاپور اکرتی، ۱۴۰۱).

با توجه به زندگی محدود امروز، فرصت

بازی و سرگرمی‌های طبیعت محور کمتر شده و نیاز به طراحی بازی‌هایی برای تأمین نیاز سرگرمی انسان احساس می‌شود. این بازی‌ها بر عملکرد انسان تکیه دارند و از آن‌جا که اعمال انسان تأمین‌کننده سرنوشت اوست، بی‌توجهی به حرمت یا اباحه اعمال می‌تواند سعادت انسان را خدشه دار کند. گاه حکم این بازی‌ها - مثل بازی‌های همراه با قمار یا ابزار قمار - به خوبی بررسی و تبیین شده و گاه به دلیل نوپدید بودن برخی از این بازی‌ها و سرعت فراگیری آن‌ها، فرصت کنکاش و بررسی همه‌جانبه‌ی حکم شرعی بازی‌های جدید فراهم نشده است. از این رو، پژوهش فقهی مستقلی که ناظر به تبیین حلیت یا حرمت بازی‌های جدید عصر حاضر باشد، کمتر یافت می‌شود. یکی از این بازی‌های نوپدید، بازی‌های کذب محور است.

برای جلوگیری از تکرار پژوهش‌های مرتبط با این موضوع، تحقیقات مرتبط در قالب پیشینه پژوهش مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

این پژوهش، به دلیل ابتلا و جدید بودن موضوع آن، همچنین نداشتن پیشینه‌ی مستقیم، از اهمیت زیادی برخوردار است. تا آنجا که نگارندگان بررسی کرده‌اند، پژوهشی مرتبط در مورد حکم بازی‌های کذب محور یافت نشده است؛ اما مقاله‌ی «چیستی دروغ»، که در مورد ماهیت دروغ به طور تفصیلی توضیح داده است، از جهت بررسی حقیقت دروغ به مقاله حاضر ارتباط پیدا



بعد از بیان ماهیت بازی‌های کذب‌محور، شایسته است به تبیین نظریه‌ی بازی‌ها و نقش بازی‌های کذب‌محور در آن پرداخته شود.

۱. تبیین نظریه‌ی بازی‌ها و نقش بازی‌های

کذب‌محور در آن

برای تبیین بازی‌ها و نقش بازی‌های کذب‌محور، باید به ترکیب این عنوان - «بازی‌های کذب‌محور» - که از دو مفهوم «کذب» و «بازی» تشکیل شده است، توجه داشت و دانست که این ترکیب، معنای قابل تفکیک از اجزای خود ندارد. به همین جهت، در بیان مراد از این ترکیب باید گفت: عمل گروهی که به منظور تفریح و سرگرمی انجام می‌شود و محور اصلی آن، نقش‌آفرینی غیرواقعی و کذب توسط شرکت‌کنندگان بازی است.

پس از تبیین بازی‌های کذب‌محور و مشخص شدن حدود و ثغور آن، بررسی ارکان و مختصات بازی‌های کذب‌محور ضروری به نظر می‌رسد؛ زیرا برای بررسی حکم فقهی هر موضوعی، ابتدا آن موضوع باید به دقت مورد بررسی قرار گیرد و شاخصه‌های اصلی و فرعی آن شناخته شود. پس از تبیین ماهیت این‌گونه بازی‌ها، احکام فقهی هر یک به صورت مجزا بر این موضوع تطبیق داده می‌شود. از این رو، در این بخش به بررسی ارکان و شاخصه‌های اصلی این بازی‌ها پرداخته می‌شود.

می‌کند. با این حال، این پژوهش به بررسی صدق یا عدم صدق دروغ حرام در یکی از مصادیق (بازی کذب‌محور) می‌پردازد. در این پژوهش، ابتدا به ماهیت، ارکان، اهداف و آثار و پیامدهای بازی‌های کذب‌محور پرداخته می‌شود؛ سپس تطبیق حکم فقهی با توجه به ارکان تشکیل‌دهنده‌ی این‌گونه بازی‌ها صورت می‌پذیرد.

بخش اول: ماهیت بازی‌های کذب‌محور

«مافیا و شهروند» از جمله بازی‌های کذب‌محور به شمار می‌آید که سعی می‌کند در ذهن مخاطب، القای امری غیرواقعی کند. آنچه اغلب در این بازی نمایان می‌شود، فریب مخاطب در گفتار و ذهن است. البته، هدف پژوهش رسیدن به حکم کلی بازی‌های کذب‌محور است و «مافیا و شهروند» تنها به عنوان مثال ذکر شده‌اند؛ همان‌طور که در آیات و روایات مشاهده می‌شود، کذب چه در مقام جدی و چه در مقام هزل، مورد نهی واقع شده است. بر این اساس، پرسش اصلی پژوهش حاضر «حکم فقهی بازی‌های کذب‌محور چیست؟» خواهد بود. برای دستیابی به این پرسش، ناچار باید به پرسش‌های فرعی نظیر: «شاخصه‌ی اصلی بازی‌های کذب‌محور چیست؟»، «اغرا و بازیگری به قصد بازی و تفریح از لحاظ فقهی و ارتباط آن با کذب چگونه تحلیل می‌شود؟» و «حرمت و حلیت بازی‌های کذب‌محور با توجه به معایب و مزایای آن چگونه تحلیل می‌شود؟» پاسخ داده شود.



۲. ارکان بازی‌های کذب‌محور

بررسی موارد مختلف بازی‌های کذب‌محور، گفت‌وگو با افرادی که تجربه‌ی این بازی‌ها را دارند و همچنین بررسی تاریخی‌ی بازی، نشان می‌دهد سه شاخصه‌ی اصلی برای این‌گونه بازی‌ها وجود دارد:

۱. فریب و به خطا انداختن طرف مقابل برای

مخفی کردن واقعیت:

به نظر می‌رسد آگاهی به وجود فریب و به خطا انداختن طرف مقابل در این‌گونه بازی‌ها امری مسلم است. به عنوان مثال و تطبیق با مصداق واقعی، بازی مافیا که در ایران و کشورهای دیگر در حال رواج و بومی‌سازی است از این منظر مورد بررسی قرار می‌گیرد. این بازی به این صورت است که عده‌ای نقش مافیا دارند و هویت آن‌ها پنهان و مخفی است و عده‌ای دیگر نقش شهروند را دارند که باید مافیا را شناسایی و از بازی حذف کنند. در این بازی، افرادی که نقش مافیا دارند سعی می‌کنند با فریب مخاطب، خود را از مافیا بودن تبرئه کرده و شهروند نشان دهند. بنابراین این سؤال مطرح می‌شود که آیا علم به فریب و به خطا انداختن طرف مقابل مجوزی برای دروغ است یا خیر؟ همانطور که در مطالب فوق اشاره شد، زمانی که گوینده قصد فریب و به خطا انداختن طرف مقابل را داشته باشد، این امر دروغ محسوب می‌شود؛ اما ممکن است شخصی خبری خلاف واقع

بدهد ولی قصد فریب نداشته باشد. کسی که خبر خلاف واقع را به قصد شوخی، خنده و مزاح به دیگری می‌گوید، مثالی برای این نوع از کذب خواهد بود و می‌توان گفت این مزاح از انواع کذب حرام شمرده نخواهد شد؛ چرا که کذب وصف خبر است و کذب مخبری نیست. لازم به ذکر است عنوان «بازی» در بازی‌های کذب‌محور خود مؤید این مطلب است که همه شرکت‌کنندگان می‌دانند کاری که انجام می‌دهند بازی بوده و هیچ‌گونه قصد فریب جدی در آن وجود ندارد.

۲. واقع دیده شدن خلاف واقع:

یکی از امور مسلم و قطعی در بازی‌های کذب‌محور، جلوه دادن خلاف واقع به عنوان واقعیت است. برای روشن شدن موضوع، بازی مافیا بررسی می‌گردد؛ در بازی مافیا - که عده‌ای نقش مافیا (باند تبه‌کار) و عده‌ای نقش شهروند (افراد سالم در شهر) را ایفا می‌نمایند - گروه مافیا (به دنبال خبر دادن از امری خلاف واقع است) سعی می‌کند خبری بدهد که مطابق واقع نباشد. با توجه به این ویژگی بازی مافیا، این پرسش مطرح می‌شود که منظور از مطابقت با واقعیت چیست؟

معنای مطابقت با واقع:

در مطابقت، دو طرف وجود دارد: ۱. مراد متکلم ۲. ظاهر کلام متکلم. در بحث کذب، اگر مراد از مطابقت، تطابق ظاهر کلام با واقع باشد، این مطلب در بحث توریه کاربرد دارد. در خصوص تطابق ظاهر و مراد متکلم، چند



احتمال قابل فرض است:

۱. ظاهر کلام به صورت هم‌زمان با واقع و با اعتقاد متکلم مطابقت داشته باشد.
 ۲. ظاهر فقط با اعتقاد متکلم مطابقت داشته باشد.
 ۳. ظاهر کلام تنها با واقع مطابقت داشته باشد.
 ۴. نه با واقع مطابقت داشته باشد، نه با اعتقاد (علامه مجلسی، ۱۴۰۳ق، ج ۶۹، ص ۲۳۳).
- در مورد «صدق و کذب» سه نظر قابل فرض است:
۱. برخی عدم تطابق خبر با اعتقاد متکلم را کذب می‌دانند.
 ۲. برخی عدم تطابق خبر با واقع را کذب می‌دانند.
 ۳. برخی، عدم تطابق با هر دو را کذب می‌دانند (تفتازانی، ۱۳۷۶ه.ش، ص ۳۸).
- می‌توان سه احتمال پیش‌گفته را در آیه‌ی منافقون نشان داد:
- إِذَا جَاءَكَ الْمُنَافِقُونَ قَالُوا نَشْهَدُ إِنَّكَ لَرَسُولُ اللَّهِ وَاللَّهُ يَعْلَمُ إِنَّكَ لَرَسُولُهُ وَاللَّهُ يَشْهَدُ إِنَّ الْمُنَافِقِينَ لَكَاذِبُونَ (منافقون، آیه ۱). در این آیه، خبری که منافقین می‌دهند این است: «ما شهادت می‌دهیم که تو یقیناً رسول خدایی.» اگر مراد از کذب، عدم مطابقت خبر با واقع باشد، تکذیب منافقین صحیح نخواهد بود؛ زیرا خبری که درباره‌ی رسول

خدا بودن پیامبر می‌دهند، مطابق واقع بوده و نباید کذب باشد. از اینکه این خبر کذب خوانده شده، این نتیجه حاصل می‌شود که عدم مطابقت کلام با اعتقاد مٌخبر معیار کذب است؛ که خبر منافقین چنین بود و آن‌ها اعتقاد به رسالت پیامبر نداشتند.

با توجه به اختلاف معنایی که در مورد کذب گفته شد، علامه طباطبایی برای حل این اختلاف، با تفکیک بین کذبِ خبری و مخبری، راه جمعی را ذکر کردند که شامل هر دو تعریف از کذب می‌شود. شرح این بیان علامه چنین است:

۱. کذب خبری: به معنی عدم مطابقت خبر با واقع و نفس‌الامر بوده و در این معنا، کذب وصف خبر است. پس در این صورت، هنگامی گفته می‌شود فلانی کاذب است که خبر او با واقع مطابقت نکند.
 ۲. کذب مخبری: صدق، مطابقت خبر با اعتقاد متکلم (مخبر) و کذب، عدم آن است. پس در این صورت، هنگامی گفته می‌شود فلانی کاذب است که خبر بر خلاف اعتقاد او باشد. (طباطبایی، ۱۳۵۰-۱۳۵۳ه.ش؛ ۱۳۹۰-۱۳۹۴ه.ق، ج ۱۹، ص ۲۷۹).
- پس در آیه مورد نظر، مراد کذب مخبری است نه خبری، و بدین ترتیب نزاع در مورد معانی کذب حل خواهد شد.

۳. اطلاع شرکت‌کنندگان از وجود واقع و



کذب اعتباری:

بر اساس بررسی‌های مختلف در مورد بازی‌های کذب‌محور، علم به وجود کذب و انکار آن توسط شرکت‌کنندگان در این‌گونه بازی‌ها امری مسلم است. به عنوان مثال در بازی مافیا که شرکت‌کنندگان علم به وجود کذب در بازی دارند، با توجه به این شاخصه، سؤال مطرح می‌شود که آیا علم شرکت‌کنندگان به کذب، مجوزی برای کذب به حساب می‌آید یا خیر؟ علم شرکت‌کنندگان به وجود کذب، دلیل بر جواز کذب نخواهد بود؛ بلکه کذب در دو موضع جایز است:

۱. ضرورت و اضطرار مانند حفظ جان، مال و ناموس خود و برادران ایمانی.
 ۲. به هدف اصلاح و ایجاد صلح و دوستی بین دو نفر (انصاری، ۱۴۴۲ ه.ق، ج ۲، ص ۲۱ و ۳۲؛ مشکینی، ۱۳۹۲ ه.ش، ص ۴۶۴).
- بنابر انحصار جواز در مواضع بالا می‌توان گفت در بازی‌های کذب‌محور نه ضرورتی هست و نه هدفی برای اصلاح و ایجاد دوستی بین دو نفر که دلالت بر جواز کذب کند، بلکه در بازی‌های کذب‌محور گوینده سعی می‌کند مخاطب را به اشتباه بیاندازد و از خبری که در واقعیت است دور کند.
۳. آثار، پیامدها و لوازم بازی‌های کذب‌محور
- الف) آثار ایجابی:

۱. تشخیص دروغگو:

کسی که مافیا می‌شود، با زیرکی خاصی خود را در نقش شهروند معرفی می‌کند. بنابراین شناخت مافیا می‌تواند بینش اجتماعی و سیاسی افراد را افزایش دهد و باعث شود افراد جامعه به راحتی هر دروغی را باور نکنند و بتوانند شخص دروغگو یا صادق را تشخیص دهند.

۲. قدرت بیان و استدلال:

در این بازی، برای اثبات اینکه شهروند یا مافیاست، شخص باید استدلال کند و از موضع خود دفاع نماید یا اگر مافیایی را شناسایی کرد، بتواند آن را با استدلال ثابت کند. این امر باعث می‌شود فرد قدرت بیان و استدلال و از همه مهم‌تر، شناخت استدلال صحیح از ناصحیح را بیاموزد.

۳. بالا رفتن اعتماد به نفس:

ضرورت اعتماد به نفس امری روشن و بی‌نیاز از اثبات است. در بازی‌های کذب‌محور مانند مافیا، کسی که بتواند در جمع اتهام مافیا بودن را از خود رفع کند یا به هنگام حمله‌ی مافیا از خود دفاع کند، بازیکن خوبی است و بالا بودن اعتماد به نفس را نشان می‌دهد؛ چراکه توانسته بدون اضطراب و بدون تحمل فشار، اتهام مافیا بودن را از خود دور کند و به طور کامل از خود دفاع نماید. مزایای دیگری مانند بالا بردن روحیه، اعتماد صحیح به افراد جامعه و افزایش هوش و ذکاوت نیز در این بازی‌ها وجود دارد که آشکار است. با وجود اینکه برای بازی‌های



این نیز دروغ نخواهد بود، زیرا یافتن او برای شهروندها مفید است و از این جهت حتی توریه هم به حساب نمی‌آید، چه برسد به اینکه کذب شمرده شود. بنابراین دروغ آشکار و جدی در این نوع بازی‌ها وجود ندارد و اگر هم در این شرایط بازیکنی دروغی بگوید، مشمول حکم حرمت نخواهد بود؛ زیرا هرچند خبر خلاف واقع است، اما قصد فریبی در کار نیست. مانند کسی که در نقش شمر یا حرمله (که پیش‌تر به آن پرداخته شد) به بازیگری می‌پردازد و حکم به حرمت این نوع بازیگری نشده و گفته نمی‌شود این شخص کار حرامی مرتکب شده است.

۲. ارتباط بین زن و مرد:

اختلاط بین زن و مرد عنوان اصلی بر حرمت نیست، بلکه عنوان ثانوی به شمار می‌رود؛ زیرا اگر اختلاط موجب فساد شود یا احتمال مفسده داشته باشد، از باب مقدمه حرام، حرام خواهد بود و نمی‌تواند به عنوان اصلی در فقه مطرح شود. البته در بازی‌های کذب‌محور، اختلاط بین زن و مرد از مقومات این بازی‌ها نیست و می‌توان این بازی را با هم جنس نیز انجام داد.

۳. اتلاف وقت:

بی‌شک وقت، بزرگ‌ترین سرمایه بشر و عمر انسان است؛ مشروط بر اینکه برای رشد ظاهری و باطنی انسان صرف شود. اگر چنین نباشد، نه تنها سرمایه گران‌بهایی نیست، بلکه به سرمایه‌ای شرم‌آور تبدیل خواهد شد.

کذب‌محور مزایایی متصور است، اما این مزایا با فرض اینکه در این بازی‌ها کذب حرام رخ دهد. که پیش‌تر نظر نگارندگان مبنی بر عدم تحقق کذب محرم در این بازی‌ها اعلام شده است. سبب حلیت کذب نخواهد شد؛ زیرا موارد جواز کذب منصوص بوده و با وجود این مزایا تغییر نمی‌کند.

ب) آثار سلبی:

۱. رواج کذب:

همان‌طور که در مطالب فوق اشاره شد، منظور از کذب، کذب مخبری است. بنابراین اگر کسی به صورت جدی و با قصد فریب و نیرنگ به دیگری دروغ بگوید و هدفش رسیدن به مقاصد پلید خود باشد، این کار تحت عنوان ظلم قرار گرفته و حرام خواهد بود. بازی‌های کذب‌محور که مافیایکی از مصادیق آن است، تحت این عنوان قرار نمی‌گیرند و از این منظر حرمت ندارند. اما باید دید که آیا سبب رواج کذب می‌شوند یا نه؟

به نظر می‌رسد در بازی مافیا، کسی که نقش مافیا دارد، لزوماً دروغ نمی‌گوید تا افراد گمان کنند او شهروند است و حتی نیازی ندارد تصریح کند "من مافیا نیستم." در روند بازی، تکرار این جمله که "من مافیا نیستم" ممکن است حتی شک مخاطب را نسبت به او بیشتر کند؛ به همین خاطر بازیکنان حرفه‌ای از بیان این جملات خودداری می‌کنند. ممکن است مافیا بگوید: "من برای شهر مفید هستم" و نگوید "من شهروندم".



بر همین اساس، امام سجاد (علیه السلام) در فرازی از دعای خود به خداوند عرض می‌کند: «بارالها! عمر مرا تا زمانی که صرف طاعت تو می‌شود، طولانی کن و هرگاه عمرم چراگاه شیطان گردد، جانم را بگیر.» (علی بن حسین، ۱۳۸۸ ش، ص ۷۵) به نظر می‌رسد اگر بازی‌های کذب محور از حد متعارف خارج شوند، عنوان لهُو می‌گیرند و در این صورت حرام خواهند بود؛ اما اغراض و اهداف این بازی‌ها، تفریح و تفرج است که از ضروریات زندگی بشر به شمار می‌رود.

۴. لهُو و لغو بودن:

لغو، کاری است که فایده مهمی ندارد و عاقل بنا بر اقتضای عقلش می‌گوید این کار برای من منفعتی ندارد؛ بنابراین در اصل، بازی لغوی وجود ندارد و برای کار بی ارزش حکمی مترتب نمی‌شود و فی نفسه منعی ندارد. لهُو نیز همانند لغو است؛ یعنی کاری که از امور مهم بازمی‌دارد و از یاد خدا غافل می‌کند. بنابراین اگر شخصی، بازی‌های کذب محور را از امور اصلی زندگی خود تلقی کند و به واسطه بازی، از کارهای مهم خود غافل شود، بازی برای او تحت عنوان لهُو قرار گرفته و مشمول حکم حرمت لهُو خواهد شد. معایب دیگری مانند جدل، تهمت، تحقیر، خودخواهی، ناراحتی و الفاظ نادرست نیز در این بازی‌ها وجود دارد و ممکن است اگر از حد متعارف بگذرد، تحت عنوان‌های حرام قرار گیرد؛ اما چون

هیچ یک از این‌ها از مقومات بازی نیستند، حرمت آن‌ها تحت عنوان ثانویه قرار گرفته و پرداختن به آن‌ها از حوزه این جستار خارج است.

با توجه به تعاریف پیش گفته درباره دروغ و بازی‌های کذب محور، این پرسش مطرح می‌شود که: منظور از کذب در بازی‌های کذب محور، خبری است یا مخبری؟ به نظر می‌رسد توجه به شاخصه‌های اصلی بازی‌های کذب محور، در روشن شدن حدود و ثغور کذب به عنوان نقطه ابهام این نوع بازی‌ها مفید خواهد بود.

پس از بررسی شاخصه‌های بازی کذب محور، به پرسش «اغراء و بازیگری به قصد بازی و تفریح، به لحاظ فقهی و ارتباط آن با کذب چگونه تحلیل می‌شود؟» پرداخته خواهد شد.

بخش دوم: تطبیق فقهی

۱. گزارشی جامع درباره دیدگاه فقها درباره

کذب

قبل از تعریف کذب باید گفت: حرمت کذب از ضروریات دین اسلام به شمار می‌رود و حرمت آن با ادله اربعه ثابت می‌گردد و هیچ یک از علما در حرمت کذب اختلافی ندارند؛ بنابراین در پژوهش حاضر، به تعریف کذبی که در حرمت آن اختلافی نیست پرداخته می‌شود.

۲. ماهیت کذب

الف) تعریف لغوی:



خبری است که متکلم، علم به نادرست بودن آن دارد و با قصد اینکه مخاطب، خبر را باور کند بیان می‌کند» (Mahon.Ja). بنابراین اگر شخصی به اشتباه و بدون قصد فریب، خبری بدهد که در واقع خلاف واقع است، کاذب نخواهد بود؛ چراکه خود، باور به نادرستی آن نداشته است. صاحبان فتوا با جمع بین این تعاریف، بین کذب خبری و مخبری تفاوت قائل شده‌اند و کذب مخبری را مشمول حکم شرعی دانسته‌اند (میانجی، ۱۴۱۹ق، ج ۱، ص ۶۵۲؛ خمینی، ج ۲، ص ۳۱).

۳. حکم کذب

اگر کذب، وصف خبر باشد، امری تکوینی بوده و متعلق حکم شرعی نیست؛ اما اگر کذب وصف مخبر (مکلف) باشد، چون فعل مکلف به حساب می‌آید، مشمول حکم شرعی خواهد بود. بنابراین کذب حرام، کذبی است که مخبر، خبری خلاف واقع با قصد فریب مخاطب بیان کند.

۴. تطبیق بازی‌های کذب محور با ادله

حرمت

در این بخش سعی شده است که «حرمت و حلیت بازی‌های کذب محور با توجه به ادله حرمت» مورد تحلیل قرار گیرد. باید به این نکته نیز توجه شود که حرمت و حلیت بازی و سرگرمی برای افراد مکلف، بستگی به این دارد که از بازی چه هدفی دارند و با چه ابزاری بازی می‌کنند و چه مدت زمانی را

کذب به معنی دروغ، از مصدر ثلاثی مجرد است و فعل آن «كَذَبَ يَكْذِبُ» می‌باشد (نساء: ۵۰). بررسی کتب لغت نشان می‌دهد که برای این واژه چهار معنا ذکر کرده‌اند که شرح آن به این صورت است: الف. کذب، مخالف صداقت است (فراهیدی، ۱۴۱۰ه، ج ۵، ص ۳۴۷). ب. گاهی به معنی واجب و گاهی به معنی از بین رفته است (جوهری، ۱۴۰۷ق، ج ۱، ص ۲۱۰ و ۲۱۱). ج. ضد راست‌گویی (ابن منظور، ۱۴۱۴ه، ج ۱، ص ۷۰۴).

د. خلاف واقع است؛ چه به صورت عمد و چه سهو (طریحی، ۱۳۷۵ش، ج ۴، ص ۲۷؛ میراحمدی و زارع، ۱۳۹۵؛ مشکینی، ۱۳۹۲ش، ص ۴۶۴).

ب) تعریف اصطلاحی:

برای تعریف دروغ، به ویژگی‌های مختلفی اشاره شده است. فقها و اهل لغت با نگاه به خبر، بدون توجه به گوینده آن - چه از روی عمد و قصد حکایتگری و چه از روی خطا باشد - گفته‌اند: «خبر خلاف واقع» است (مازندرانی، بی‌تا، ج ۹، ص ۳۹۷؛ عاملی، ۱۴۱۳ق، ص ۱۷۷؛ شهرکانی، ۱۴۳۰ق، ص ۵۷). با این تعریف، خبر خلاف واقع حتی اگر به قصد شوخی گفته شود نیز مصداق دروغ خواهد بود (مرعی، ۱۴۱۳ق، ص ۱۷۰؛ غدیری، ۱۴۱۸ق، ص ۴۷۴).

عده‌ای از اندیشمندان با تمرکز بر گوینده خبر، تعریف را این‌گونه بیان کرده‌اند: «دروغ،



صرف آن می‌کنند. سرگرمی با برخی اهداف، حلال و با برخی اهداف، حرام است. بازی و سرگرمی با برخی ابزار، اگر در مدت زمان طولانی باشد و انسان را از امور مهم و وظایف لازم بازدارد، به یقین حرام است. بنابراین هرگاه بازی و سرگرمی عنوان لهو، قمار، غنا یا هر عنوان حرام دیگری پیدا کند، حرام است. این‌که این عناوین با ابزار مخصوص به خودش ایجاد شود یا با ابزار دیگری، در حرام بودن آن تفاوتی ایجاد نمی‌کند.

۵. ارتباط کذب با اغراء و بازیگری به قصد

بازی و تفریح به لحاظ فقهی

از آن‌جا که در بازی‌های کذب‌محور تنها ابزار بیانی نیست که روند بازی را پیش می‌برد، بلکه حالات چهره و زبان بدن نیز در روند بازی نقش بسزایی دارند، ابزارهای غیر بیانی را می‌توان نوعی از بازیگری به شمار آورد؛ از این رو برای روشن شدن ابعاد فقهی این نوع بازی‌ها، تبیین رابطه‌ی بازیگری و کذب ضروری به نظر می‌رسد.

دروغ، سخنی است که گوینده آن در صدد بیان خبری (در مقابل انشاء) باشد؛ انسان برای اخبار نیازمند ابزار است و ابزارهای مختلفی برای بیان یک خبر به کار می‌رود. حالات چهره، زبان بدن و اشاره، به‌ویژه در میان ناشنویان را می‌توان از جمله‌ی این ابزارها به حساب آورد. اگر گوینده، اراده فریب و به خطا انداختن طرف مقابل را - اعم از استفاده از زبان گفتاری، نوشتاری

یا زبان بدن - داشته باشد، دروغ محسوب می‌شود، اما ممکن است مقصود اصلی و اولیه گوینده، قصد فریب واقعی طرف مقابل نباشد و فقط خبر خلاف واقع باشد؛ مانند بازیگری که در نقش شمر یا حرمه بازی می‌کند یا مانند بازیگری که در بازی «مافیا و شهروند» در نقش‌های مختلف ایفای نقش می‌کند. در این موارد، خبر خلاف واقع است، اما قصد فریب واقعی مخاطب وجود ندارد، چراکه مخاطب خود می‌داند که بازیگری بر این اصل استوار است و در بازی‌های کذب‌محور نیز مخاطب آگاه است که قصد فریب جدی وجود ندارد؛ بنابراین، دروغ محسوب نمی‌شود.

پس از آن‌که «ارتباط کذب با اغراء و بازیگری به قصد بازی و تفریح به لحاظ فقهی» مطرح شد، شایسته است به «حرمت و حلیت بازی‌های کذب‌محور با توجه به معایب و مزایای آن» پرداخته شود.

در این بخش سعی شده است که «حرمت و حلیت بازی‌های کذب‌محور با توجه به معایب و مزایای آن» مورد تحلیل قرار گیرد. باید به این نکته توجه شود که حرمت و حلیت بازی و سرگرمی برای افراد مکلف، بستگی به این دارد که از بازی چه هدفی دارند و با چه ابزاری بازی می‌کنند و چه مدت‌زمانی را صرف آن می‌نمایند. سرگرمی با برخی اهداف حلال و با برخی اهداف، حرام است. بازی و سرگرمی با برخی ابزار، اگر مدت‌زمان طولانی داشته باشد و انسان را



را نیز به دنبال داشته باشند؛ به عنوان نمونه، جدل و اتهام و برخورد تند با دیگران که موجب دل شکستگی و ایزای مؤمن می شود و خود حرام به شمار می رود. از این رو، بررسی مصادیق مختلف و شرایط بازیکنان در تعیین حکم آن دخیل است و اگر از این عناوین خالی باشد، می توان حکم به جواز آن صادر کرد؛ بنابراین نتیجه به دست آمده بر اساس نفی مفسد است. بدیهی است که با وجود مفسد مذکور، بازی تحت شمول عناوین ثانویه حرام قرار گرفته و از این جهت حرام خواهد بود.

از امور مهم و وظایف لازم بازدارد، یقیناً حرام است. بنابراین هرگاه بازی و سرگرمی، عنوان لهو، قمار، غناء یا هر عنوان حرام دیگری پیدا کند، حرام خواهد بود. این که این عناوین با ابزار مخصوص خودشان ایجاد شود یا با ابزار دیگری، در حرام بودن آن تفاوتی ایجاد نمی کند.

۶. نتیجه

همان طور که در مطالب فوق به طور تفصیلی اشاره شد، با بررسی های انجام شده در بازی های کذب محور و گفتگو با افرادی که تجربه این سنخ بازی ها را داشته اند، نتیجه به دست آمده به این صورت است که در بازی های کذب محور، کذب مخبری صورت نمی گیرد و گوینده قصد فریب جدی ندارد و مخاطب می داند که در راستای پیشرفت بازی، مورد فریب قرار می گیرد؛ بنابراین، عدم جدیت در قصد فریب محرز است. استفاده از ابزار بازیگری نیز به دلایل ذکر شده، دروغ حرام در این بازی ها به شمار نمی رود. نگارندگان مزایایی نیز برای این بازی ها شمرده اند که به دلیل منصوص بودن ادله حلیت، سبب حلیت نمی شوند؛ معایب ذکر شده در این بازی ها نیز آن قدر گسترده نیست که موجب حرمت آن گردد. البته شایسته است به این نکته توجه شود که بازی های کذب محور ممکن است به دلایلی همچون ارتباط خارج از چارچوب با نامحرم، مشکل زا شوند و آثار سوء اخلاقی



منابع

۱۰. جوهری، ابو نصر، ۱۴۰۷ق، الصحاح تاج اللغة و صحاح العربية، دار العلم للملایین، بیروت، نوبت چاپ چهارم.
۱۱. حسن زاده، حسین، ۱۴۰۰ پاییز و زمستان، مقدمه‌ای برای هستی شناسی مفهوم کذب در قرآن، نشریه مدیریت دانش اسلامی، از صفحات ۸ تا ۲۸.
۱۲. حسینی شیرازی، محمد، ۱۴۲۲ق، استفتاءات حول الحجاب و النظر، موسسه المجتبی، بیروت، چاپ اول.
۱۳. خوئی، ابوالقاسم، ۱۳۷۷، مصباح الفقاهه، مکتبه الداوری، قم-ایران، چاپ اول.
۱۴. راغب اصفهانی، حسین بن محمد بن مفضل، ۱۴۰۴ق، المفردات فی غریب القرآن، دفتر نشر الکتاب، چاپ دوم.
۱۵. راغب اصفهانی، حسین بن محمد، ۱۴۱۲ه، المفردات فی غریب القرآن، دار القلم، دار الشامیه، دمشق بیروت، چاپ اول.
۱۶. رضائیان حق، معصومه، سترگ، طاهر، ۱۳۹۵ زمستان، حکم فقهی مصادیق لهو و لعب از منظر قرآن و روایات، نشریه پژوهشنامه نوین فقهی حقوقی زنان و خانواده، صفحات ۱۱۶ تا ۱۵۴.
۱۷. سبحانی تبریزی، جعفر، ۱۴۱۳ق، الإلهیات علی هدی الکتاب و السنة و العقل، مؤسسة الإمام الصادق علیه السلام، قم ایران.
۱۸. شهرکانی، ابراهیم اسماعیل، ۱۴۳۰ه، ۱۴۳۰ق، ۱. ابن شعبه حرانی، حسن بن علی، ۱۳۶۲ه، ق، تحف العقول عن آل الرسول صلی الله علیهم، مؤسسه نشر اسلامی (جامعه مدرسین)، ایران-قم، چاپ دوم.
۲. ابن منظور، جمال الدین محمد بن مکرم، ۱۴۱۴ه، لسان العرب، دارصادر، بیروت، چاپ سوم.
۳. اترک، حسین، ۱۳۸۸ پاییز، چیستی دروغ، مجله آینه معرفت، شماره ۲۰، از صفحه ۱۴۳-۱۷۲.
۴. احمدوند، محمدعلی، ۱۳۷۱س، سفند، روان شناسی بازی ۴، نشریه رشد معلم، از صفحات ۳۲-۳۷.
۵. انصاری، مرتضی، ۱۴۴۲، کتاب المکاسب، مجمع الفکر الاسلامی، قم، چاپ سی‌ام.
۶. بهجت، محمد تقی، ۱۳۸۶، استفتاءات (بهجت)، دفتر حضرت آیت الله العظمی بهجت، ایران-قم.
۷. پاینده، ابوالقاسم، ۱۳۸۲، نهج الفصاحه، نشر دنیای دانش، ایران-تهران.
۸. تفتازانی، مسعود بن عمر، ۱۳۷۶ه، ش، مختصر المعانی، دارالفکر، قم-ایران.
۹. جعفریان، مجید؛ تیموری فریدنی، علی اکبر، ۱۳۹۸ تابستان، مفهوم شناسی دروغ از نگاه اندیشمندان مسلمان و غربی، نشریه حوزه اخلاق، از ۱۲۳-۱۰۷.



- لبنان.
۲۸. الفراهیدی، خلیل بن احمد، ۱۴۰۹هـ، العین، مؤسسه دار الهجرة،
۲۹. کلینی، محمد بن یعقوب بن اسحاق، ۱۴۰۷ ق، الکافی، دار الکتب الإسلامية، تهران، چاپ چهارم.
۳۰. مازندرانی، محمد صالح، ۱۴۲۹هـ ق، شرح اصول الکافی، دار احیاء الکتاب العربی، بیروت - لبنان.
۳۱. مجلسی، محمد باقر، ۱۴۰۳ ق، بحار الانوار، ط دارالاحیاء التراث.
۳۲. مرعی، حسین عبدالله، ۱۴۱۳ هـ ق، القاموس الفقهي، دار المجتبی، بیروت - لبنان.
۳۳. مشکینی اردبیلی، علی. محقق حمید احمدی جلفایی، ۱۳۹۲ هـ ش، مصطلحات الفقه، مؤسسه علمی فرهنگی دار الحديث، قم - ایران.
۳۴. منسوب به امام رضا علیه السلام، ۱۴۰۶ ق، الفقه الرضا، محقق مؤسسة آل البيت عليهم السلام، چاپ اول مشهد کنگر جهانی امام رضا علیه السلام.
۳۵. میانجی، علی، ۱۴۱۹هـ ق، مکاتیب الرسول صلی الله علیه و آله و سلم، مؤسسه علمی فرهنگی دار الحديث، قم - ایران.
۳۶. میراحمدی، عبدالله، زارع، محبوبه، ۱۳۹۵ پاییز و زمستان، مقایسه «دروغ» پیامدهای تربیتی آن در اسلام و مسیحیت یا تحلیل اختلاف نظر
- معجم المصطلحات الفقهية، ذوی القربی، قم - ایران.
۱۹. الشیخ حر العاملی، محمد بن حسن، ۱۴۰۹ ق، وسائل الشیعه، مؤسسة آل البيت عليهم السلام لإحياء التراث، قم، چاپ اول.
۲۰. طباطبائی، سید محمد حسین، ۳۵۰ - ۱۳۵۳ هـ ش؛ ۱۳۹۰ - ۱۳۹۴ هـ ق، المیزان فی تفسیر القرآن، مؤسسة الأعلمی للمطبوعات، بیروت - لبنان.
۲۱. طباطبائی، سید محمد حسین، بی تا، المیزان فی تفسیر القرآن، مؤسسه الاعلمی، بیروت، لبنان.
۲۲. طریحی، فخرالدین بن محمد، ۱۳۷۵ هـ ش، مجمع البحرين، مكتبة المرتضوية، تهران - ایران.
۲۳. عاملی، یاسین عیسی، ۱۴۱۳ هـ ق، الاصطلاحات الفقهية في الرسائل العملية، دار البلاغة، بیروت - لبنان.
۲۴. عسکری، ابوهلال، ۱۴۱۲ هـ، معجم فروق اللغویه، مؤسسة النشر الإسلامي، قم - ایران، چاپ اول.
۲۵. علامه مجلسی، محمد باقر بن محمد تقی، ۱۴۰۳ هـ ق، مؤسسه الوفاء، چاپ دوم ۲۶. علی بن حسین، ۱۳۸۸ هـ ش، صحیفه سجادیه، دارالعرفان، قم، ایران.
۲۷. غدیری، عبدالله عیسی ابراهیم، ۱۴۱۸ هـ ق، القاموس الجامع للمصطلحات الفقهية، دار الرسول الاکرم صلی الله علیه و آله و سلم، بیروت -



میان اندیشمندان دو دین، نشریه
آموزه های تربیتی در قرآن و حدیث، از
صفحات ۹۳ تا ۱۱۲.

۳۷. میرخندان، سید عبدالله، خیری، حسن،
۱۴۰۱ پاییز و زمستان، واکاوی مفهومی
فراغت و سرگرمی از دیدگاه اسلامی،
نشریه مطالعات فرهنگی واجتماعی
حوزه، از صفحات ۴۷ تا ۶۷.

۳۸. نراقی، مهدی بن ابی ذر، ۱۱۲۸-۱۲۰۹،
جامع السعادات، الاعلمی، بیروت،
چاپ چهارم.

39. Mahon, James Edwin,
The Definition of lying and
Deception, First Published
ThuFeb 21, 2008

40. <https://rayad.org%D8%AA%D8%A7%D8%B1%DB%8C%D8%AE%DA%86%D9%87%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%8C%D9%85%D8%A7%D9%81%DB%8C%D8%A7/>
مربوط به تاریخچه / بازی مافیا

