


## **Jurisprudential Framework for Representing Religious Figures through Interactive Narratives in Video Games: An Analysis of Foundations, Challenges, and Solutions**

Ali Razizadeh<sup>1</sup>

 0000-0001-9687-827X

### **Abstract**

This study aims to provide a jurisprudential analysis of the representation of religious figures within the framework of interactive narratives in video games, focusing on a systematic exploration of the challenges and feasibility of adhering to Islamic legal principles in this domain. With the increasing influence of modern media, especially video games, and their pivotal role in shaping the religious and ethical perceptions of audiences, particularly younger generations, the development of jurisprudential frameworks for depicting sacred elements and religious figures in digital environments has become a strategic necessity. Such frameworks are essential to safeguard the sanctity of religious concepts and prevent desecration of sacred figures. The research follows an analytical-interpretive method, grounded in the examination of authoritative jurisprudential sources, principles of media jurisprudence, and a review of selected examples from video games. Within the theoretical framework, key jurisprudential principles, such as the prohibition of offending sacred entities (*ḥurmat al-ihāna*) and the imperative to uphold the dignity of the believer (*ḥurmat al-mu'min*), have been identified as foundational for the representation of religious figures. In pursuit of applicable solutions, the study proposes practical strategies including symbolic substitution (*qarīna-sāzī*), the design of emblematic or representative characters, the use of meaningful absence in lieu of direct representation, and the active involvement of religious scholars well-versed in interactive media. These proposals provide a basis for formulating jurisprudential policies for the development of video games aligned with Islamic values.

**Keywords:** Media Jurisprudence, Religious Figures, Video Game Studies, Interactive Narrative.

---

1- Assistant Professor in Department of Media Arts, Religion and Media Faculty, IRIB University, Qom, Iran  
ali.razizadeh@iribu.ac.ir



## چهارچوب فقهی بازنمایی شخصیت‌های دینی از طریق روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای: تحلیل مبانی، چالش‌ها و راهکارها

نوع مقاله: پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۴/۱۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۶/۰۱

علی رازی‌زاده<sup>۱</sup>

### چکیده

پژوهش حاضر با هدف تحلیل فقهی بازنمایی شخصیت‌های دینی در بستر روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای، به بررسی نظام‌مند چالش‌ها و امکان‌سنجی رعایت ضوابط شرعی در این حوزه از منظر فقه اسلامی می‌پردازد. با توجه به گسترش روزافزون رسانه‌های نوین، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، و نقش تعیین‌کننده آن‌ها در شکل‌گیری ادراکات دینی و اخلاقی مخاطبان، به‌ویژه نسل جوان، تدوین چهارچوب‌های فقهی ناظر به بازنمایی عناصر مقدس و شخصیت‌های دینی در بسترهای دیجیتال، ضرورتی راهبردی برای صیانت از مفاهیم دینی و جلوگیری از بی‌حرمتی به مقدسات به‌شمار می‌رود. روش پژوهش به صورت تحلیلی-تفسیری و بر مبنای واکاوی گزاره‌های فقهی با تکیه بر منابع معتبر، اصول فقه رسانه و مرور نمونه‌هایی از بازی‌های رایانه‌ای انجام شده است. در چهارچوب نظری پژوهش، قواعدی نظیر حرمت اهانت به مقدسات و لزوم حفظ حرمت مؤمن به‌عنوان اصول بنیادین فقهی در عرصه بازنمایی شخصیت‌های دینی استخراج گردیده‌اند. پژوهش در راستای ارائه راهکارهای کاربردی، پیشنهادهایی چون بهره‌گیری از روش قرینه‌سازی، طراحی شخصیت‌های نمادین، استفاده از عنصر غیاب معنادار به‌جای بازنمایی مستقیم، و مشارکت فعال کارشناسان دینی آگاه با ساختار و زبان رسانه‌های تعاملی را مطرح می‌سازد. این پیشنهادها می‌توانند زمینه‌ساز تدوین سیاست‌گذاری‌های شرعی در حوزه طراحی بازی‌های رایانه‌ای منطبق با ارزش‌های اسلامی باشند.

### واژگان کلیدی

فقه رسانه، شخصیت‌های دینی، مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت تعاملی.

۱. استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران

ali.razizadeh@iribu.ac.ir

## مقدمه

در دهه‌های اخیر، با گسترش چشمگیر فناوری‌های دیجیتال، بازی‌های رایانه‌ای از یک ابزار صرفاً سرگرم‌کننده به رسانه‌ای مؤثر در تربیت فرهنگی، اجتماعی و حتی دینی نسل جدید تبدیل شده‌اند. این بازی‌ها به‌ویژه در قالب روایت‌های تعاملی، امکان اثرگذاری عمیق‌تری را فراهم کرده‌اند؛ به‌گونه‌ای که کاربر نه‌فقط به‌مثابه یک تماشاگر منفعل بلکه بخشی از فرایند روایت و تصمیم‌گیری فعال در بطن داستان است (McErlean, 2018, p. 120). در چنین بستری، حضور و بازنمایی شخصیت‌های دینی، به‌ویژه در جوامع اسلامی که حفظ حرمت و شأن این شخصیت‌ها از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است، با چالش‌ها و حساسیت‌های خاصی همراه شده است.

از منظر فقه اسلامی، شخصیت‌های دینی از جایگاه معنوی و حقوقی ویژه‌ای برخوردارند که بازنمایی آن‌ها در رسانه‌ها باید تابع اصولی مشخص و ملاحظات شرعی باشد. در این میان، فقه نه‌فقط به‌عنوان مجموعه‌ای از احکام فردی بلکه به‌مثابه چهارچوبی تحلیلی و هنجاری در حوزه فرهنگ و رسانه، می‌تواند در تحلیل و جهت‌دهی به بازنمایی شخصیت‌های دینی در رسانه‌های نوین، از جمله بازی‌های رایانه‌ای، ایفای نقش کند. فقه رسانه، به‌مثابه شاخه‌ای نوپدید، به بررسی تطبیقی میان ظرفیت‌های رسانه‌ای و حدود شرعی می‌پردازد و با توجه به ماهیت تعاملی بازی‌ها، ضرورت ورود اجتهادی و نواندیشانه فقه در این زمینه بیش از پیش احساس می‌شود.

بازنمایی شخصیت‌های دینی در روایت‌های تعاملی بازی‌ها، چالشی ترکیبی از هنر، فناوری، اخلاق و فقه است. از یک‌سو، بازی‌های تعاملی بر پایه انتخاب‌های کاربر شکل می‌گیرند؛ یعنی کاربر می‌تواند رفتار شخصیت‌ها را در مسیر داستانی تعیین کند. از سوی دیگر، شخصیت‌های دینی مانند پیامبران، امامان معصوم علیهم‌السلام یا بزرگان دین، نه صرفاً عناصر داستانی بلکه حاملان معانی مقدس‌اند و استفاده از آن‌ها بدون رعایت اصول فقهی، می‌تواند به تحریف یا تضعیف مفاهیم دینی بینجامد. یکی از مهم‌ترین چالش‌ها در این زمینه، نحوه حفظ شأن شخصیت‌های دینی در محیط‌های تعاملی است؛ جایی که امکان وقوع کنش‌های غیرقابل پیش‌بینی توسط کاربر وجود دارد و همین امر،

خطر نقض حرمت این شخصیت‌ها را افزایش می‌دهد. افزون‌براین، یکی از خلأهای مهم در ادبیات پژوهش، فقدان نظام‌واره‌ای فقهی و کاربردی برای هدایت طراحی چنین بازی‌هایی است. بازی‌سازان اغلب با معیارهای کلی و مبهم دینی مواجه‌اند و عدم دسترسی به چهارچوبی دقیق، سبب می‌شود یا از بازنمایی شخصیت‌های دینی صرف‌نظر کنند یا دچار خطاهایی در این زمینه شوند. این در حالی است که اگر ضوابط مشخص فقهی طراحی شود، می‌توان از ظرفیت بازی‌های دیجیتال در ترویج اخلاق و آموزه‌های دینی نیز بهره‌برداری کرد. در این راستا، پژوهش حاضر با هدف تحلیل فقهی بازنمایی شخصیت‌های دینی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای، به دنبال پاسخ به این پرسش‌های اساسی است. بازنمایی شخصیت‌های دینی در بازی‌های رایانه‌ای چه چالش‌های فقهی و فرهنگی را به همراه دارد؟ چه اصول و چهارچوبی می‌تواند حضور این شخصیت‌ها را از منظر فقهی مشروع و مؤثر سازد؟ و چه راهکارهایی برای حفظ حرمت شخصیت‌های دینی در محیط تعاملی بازی‌ها وجود دارد؟ پاسخ به این پرسش‌ها می‌تواند در شکل‌گیری گفتمانی نوین در عرصه فقه رسانه و طراحی بازی‌های اسلامی، سهمی مؤثر ایفا کند.

## ۱- پیشینه پژوهش

پژوهش در زمینه بازنمایی شخصیت‌های دینی، به‌ویژه معصومان علیهم‌السلام در رسانه‌های مختلف، نشان‌دهنده گسترده‌ای از حساسیت‌ها، ملاحظات فقهی و چالش‌های هنری است که در گذار به رسانه‌های جدید، ابعاد پیچیده‌تری یافته‌اند. جایگاه قدسی شخصیت‌های دینی در فرهنگ اسلامی، اقتضا می‌کند که بازنمایی آن‌ها در قالب‌های دیداری از جمله فیلم، مجموعه‌های تلویزیونی و به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، با رعایت دقیق ضوابط فقهی و هنری صورت گیرد. این حساسیت در بسیاری از پژوهش‌های موجود به‌ویژه در حوزه رسانه‌های تصویری به‌وضوح مشاهده می‌شود.

برای نمونه، در مقاله‌ای با عنوان «بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی»، آخوندی (۱۳۸۷) با تأکید بر کارکرد آموزشی رسانه‌ها، بازی‌های رایانه‌ای را یکی از مؤثرترین

رسانه‌های نوین در فرایند یادگیری معرفی می‌کند. وی با اشاره به روند تحول نگرش‌ها نسبت به این رسانه، بیان می‌دارد که گرچه در ابتدا مطالعات بیشتر بر پیامدهای منفی بازی‌ها متمرکز بود؛ اما پژوهش‌های اخیر به ظرفیت‌های مثبت آن، از جمله در حوزه آموزش، توجه بیشتری نشان داده‌اند. او مسئله اصلی پژوهش خود را امکان بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای در آموزش دینی می‌داند و معتقد است شناخت انگیزه‌های بازیکنان می‌تواند در طراحی بازی‌های آموزشی مؤثر نقش‌آفرینی کند. از نظر وی، تعامل‌پذیری بازی‌ها، به‌عنوان ویژگی شاخص این رسانه، می‌تواند زمینه‌ساز یادگیری عمیق‌تر در عرصه آموزش دینی شود.

همچنین آخوندی (۱۳۹۳)، در مقاله‌ای با عنوان «بررسی فقهی بازنمایی چهره معصومان علیهم‌السلام در فیلم و سریال»، به تحلیل مسائل فقهی مرتبط با تصویرگری معصومان پرداخته و بر پیچیدگی‌های فقهی و اجتماعی این موضوع تأکید کرده است. وی اذعان می‌کند که گرچه از نظر فقهی حکم صریحی در منع بازنمایی معصومان وجود ندارد؛ اما مخاطرات اجتماعی و خطر تحریف، موجب می‌شود که رویکرد احتیاط‌آمیز اتخاذ شود.

در پژوهشی دیگر، محمصی (۱۳۷۷)، در مقاله‌ی «توانایی سینما در نمایش چهره اولیا: یک سؤال و یک بررسی با رویکردی نشانه‌شناسانه و هرمنوتیکی»، راهکارهایی مانند قرینه‌سازی و بازنمایی غیرمستقیم را برای حفظ حرمت اولیای دینی در سینما پیشنهاد می‌کند. وی همچنین بر ظرفیت کارگردانانی همچون تارکوفسکی و کیارستمی در به‌تصویر کشیدن جنبه‌های معنوی شخصیت‌ها با رعایت چهارچوب‌های شرعی تأکید دارد.

کشانی (۱۳۸۳) نیز در کتاب «سینمای دینی پس از پیروزی انقلاب اسلامی» از قرینه‌سازی به‌عنوان راهبردی فقهی-هنری یاد کرده و استفاده از نشانه‌های معنوی به‌جای نمایش مستقیم چهره‌های مقدس را مورد تأکید قرار داده است. در همین راستا، آذرکمند (۱۳۹۸)، در کتاب «تصویر ناب» به محدودیت‌های رسانه‌های تصویری در انتقال مفاهیم معنوی اشاره کرده و ضرورت بهره‌گیری از زبان و فرم خاص دینی در بازنمایی شخصیت‌های دینی را یادآور می‌شود. در چهارچوب نظری فقه رسانه، جوادی و کوچکزاده (۱۳۹۹)، در کتاب «رآمدی بر

مبانی نظری سینمای دینی از منظر حکمت اسلامی» ضمن تحلیل نظریه‌های فقهی و حکمی، بر لزوم استفاده از شیوه‌های هنری متناسب با حرمت شخصیت‌های دینی تأکید می‌کنند. آن‌ها معتقدند رسانه‌های تصویری می‌توانند با استفاده از روش‌های غیرمستقیم، معنا و منزلت شخصیت‌های دینی را حفظ کنند.

همچنین در مقاله دیگری با عنوان «مقدس و دیجیتال: بازنمایی‌های انتقادی از ادیان در بازی‌های دیجیتال»<sup>۱</sup>، با مروری انتقادی بر مطالعات دین و بازی‌های دیجیتال، به بررسی نحوه بازنمایی دین در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد. وی ضمن معرفی مقالات مختلف این شماره ویژه، تأکید می‌کند که بازی‌ها نه تنها حامل بازنمایی‌های مستقیم و غیرمستقیم از ادیان نهادینه شده یا ساختگی هستند بلکه گاه به صورت انتقادی به این مفاهیم می‌پردازند. او بر ظرفیت بازی‌های دیجیتال در شکل‌دهی نگرش کاربران نسبت به دین و نیز امکان نقد دین از درون این رسانه نوین تأکید دارد (Bosman, 2019, p. 120).

اگرچه این مطالعات گام‌های ارزشمندی در تحلیل فقهی بازنمایی شخصیت‌های دینی در رسانه‌های سنتی برداشته‌اند؛ اما خلأ جدی در بررسی بازی‌های رایانه‌ای، به ویژه بازی‌های تعاملی با روایت‌های باز، به وضوح احساس می‌شود. بازی‌های رایانه‌ای، برخلاف فیلم و مجموعه تلویزیونی، بر کنش متقابل کاربر با شخصیت‌ها و روایت‌ها استوارند و این ویژگی تعاملی، چالش‌های نوپدید در بازنمایی شخصیت‌های مقدس ایجاد می‌کند. امکان کنترل رفتار شخصیت دینی توسط کاربر، خطر بروز رفتارهای نامتناسب یا تحریف‌شده، و در نتیجه نقض حرمت شخصیت را افزایش می‌دهد.

با توجه به آنچه گفته شد، نوآوری پژوهش حاضر در تمرکز خاص بر بازی‌های رایانه‌ای با ساختار روایی تعاملی است؛ رسانه‌ای که نه تنها امکان بازنمایی شخصیت دینی را دارد بلکه کاربر را در نقش کنشگر در مقابل این شخصیت‌ها قرار می‌دهد. این مسئله، از منظر فقهی، نیازمند بازنگری در اصول متداول است؛ بنابراین، پژوهش حاضر با تحلیل دقیق چالش‌ها و فرصت‌ها در این رسانه جدید، گامی در جهت توسعه فقه رسانه دیجیتال و کمک به طراحی محتواهای دینی با رعایت اصول فقهی برمی‌دارد.

---

1. The Sacred and the Digital: Critical Depictions of Religions in Digital Games

## ۲- روش‌شناسی پژوهش

این پژوهش بر پایه روش تحلیلی-تفسیری انجام شده است، روشی کیفی که با تکیه بر استدلال‌های عقلی، تفسیری و اجتهادی، به فهم دقیق متون دینی و تطبیق آن‌ها با پدیده‌های نوپدید می‌پردازد. در چهارچوب این روش، تحلیل مفهومی و استنباطی از منابع فقهی در مواجهه با موضوع بازنمایی شخصیت‌های دینی در رسانه‌های تعاملی - به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای - مورد استفاده قرار گرفته است.

مبنای نظری این پژوهش، استخراج اصول و قواعد فقهی مؤثر در بازنمایی شخصیت‌های دینی است. این اصول شامل قواعدی نظیر حرمت اهانت به مقدسات و احترام مؤمن هستند. این قواعد به‌عنوان معیارهای فقهی در تحلیل مشروعیت بازنمایی شخصیت‌های دینی در بسترهای دیجیتال مورد استفاده قرار گرفته‌اند. انتخاب این اصول، مبتنی بر بررسی دقیق منابع فقهی امامیه، آراء فقهای معاصر، و اسناد حقوقی نظیر ماده ۶۴۰ قانون مجازات اسلامی بوده است. از آنجاکه بازی‌های رایانه‌ای واجد ویژگی‌هایی چون روایت‌های باز، تعامل‌پذیری و تأثیر عمیق بر نگرش کاربران‌اند، تحلیل فقهی آن‌ها نیازمند تفسیر دوباره از منابع سنتی با توجه به اقتضائات رسانه‌ای نوین است.

پژوهش حاضر، در مرحله نخست به تحلیل اسنادی منابع فقهی و نظری پرداخته و با مطالعه تطبیقی آراء فقهی در زمینه تصویرگری، تقدس‌نمایی و بازنمایی شخصیت‌های دینی، زمینه را برای استنتاج اصول راهبردی فراهم ساخته است. منابع مورد استفاده در این مرحله شامل متون روایی، آراء فتوایی فقهای معاصر، و آثار علمی در حوزه فقه رسانه بوده‌اند. همچنین، برخی منابع حقوقی و مقررات کیفری ایران به‌عنوان مکمل فقهی مورد تحلیل قرار گرفته‌اند تا وجوه قانونی مسئله نیز لحاظ شود. در مرحله دوم، با بهره‌گیری از رویکرد تفسیری، ابعاد معنایی بازنمایی شخصیت‌های دینی در بازی‌های تعاملی از منظر فقهی تفسیر شده است. به‌طور خاص، شیوه‌هایی چون نمایش مستقیم، غیرمستقیم، قرینه‌سازی، استفاده از نمادهای مذهبی، و الگوهای شخصیتی الهام‌گرفته از معصومان، در بازی‌های رایانه‌ای تحلیل شده و با اصول فقهی مورد تطبیق قرار گرفته‌اند. در این تحلیل، تأکید بر فهم ضمنی و معنایی از رفتار کاربر در قبال شخصیت دینی و اثر

متقابل آن بر درک مخاطب، از ارکان اساسی محسوب می‌شود. رویکرد تحلیلی-تفسیری این امکان را فراهم ساخته است که به جای اتکای صرف به داده‌های آماری یا تحلیل شکلی، بر معنا، بافت، و استلزامات دینی-اخلاقی در بازنمایی شخصیت‌های دینی تمرکز شود. همچنین این روش به پژوهشگر اجازه می‌دهد تا با نگاهی اجتهادی، اصول و قواعد سنتی فقه را با تحولات رسانه‌ای جدید تطبیق دهد. بدین ترتیب، مقاله حاضر در پی ارائه خوانشی نو از نسبت دین و رسانه دیجیتال در افق فقه شیعی است. در نهایت، هدف این پژوهش آن است که با اتکا بر روشمندی تحلیلی-تفسیری، چهارچوبی فقهی برای طراحی محتوا و بازنمایی شخصیت‌های دینی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای ارائه دهد؛ چهارچوبی که هم بر حرمت شخصیت‌های دینی پای می‌فشارد و هم امکان بهره‌برداری از ظرفیت‌های فرهنگی رسانه‌های نوین را در خدمت ترویج آموزه‌های دینی فراهم می‌سازد.

### ۳- مبانی نظری پژوهش

در مواجهه با پدیده نوپدید بازنمایی شخصیت‌های دینی در بازی‌های رایانه‌ای، فقه اسلامی به عنوان نظامی هنجاری و استنباطی، چهارچوب‌های مشخصی برای ارزیابی مشروعیت این نوع بازنمایی‌ها ارائه می‌دهد. اصول فقهی به‌کاررفته در این تحلیل، به‌منزله ابزارهایی برای سنجش تناسب یا ناسازگاری بازنمایی‌های رسانه‌ای با آموزه‌های شرعی عمل می‌کنند. از آن‌جا که بازی‌های رایانه‌ای، برخلاف رسانه‌های خطی، تعامل فعال مخاطب با شخصیت‌های دینی را ممکن می‌سازند و حتی اجازه تصمیم‌سازی برای آنان را به کاربر می‌دهند، رعایت این اصول اهمیت دوچندان می‌یابد. در ادامه، دو قاعده محوری فقهی همراه با شواهد روایی و قانونی مرتبط، به تفصیل تبیین می‌گردد.

قاعده حرمت اهانت به مقدسات یکی از مستحکم‌ترین قواعد در قرآن کریم (سوره انعام: آیه ۱۰۸) و فقه اسلامی است که مبتنی بر نصوص شرعی متعدد است و در اکثر منابع فقهی مورد پذیرش قرار گرفته است (طباطبایی، ۱۴۱۷ق: ج ۳، ص. ۹۳). این قاعده تصریح دارد که هرگونه بی‌احترامی، تحقیر یا هتک حرمت نسبت به امور مقدس از جمله قرآن، پیامبر،

اهل بیت علیهم السلام و شعائر دینی، شرعاً ممنوع و موجب عقوبت است (بجنوردی، ۱۴۱۹ق، ج ۵، ص ۲۹۴؛ تبریزی، ۱۴۲۲ق، ص ۱۸۵). بازنمایی طنزآمیز، خشن، یا ناهنجار شخصیت‌های دینی در بازی‌های رایانه‌ای، از جمله قرار دادن آن‌ها در موقعیت‌های تصمیم‌گیری غیراخلاقی، شکست تحقیرآمیز در بازی، یا نمایش گرافیکی نامتناسب، می‌تواند از منظر فقهی مصداق این قاعده باشد. از آن‌جا که تجربه بازی رایانه‌ای مبتنی بر کنترل کاربران است، هرگونه امکانی که زمینه بی‌حرمتی یا تمسخر شخصیت‌های دینی را فراهم آورد، از مصادیق بارز نقض این قاعده فقهی به‌شمار می‌رود.

قاعده احترام مؤمن نیز از دیگر اصول کلیدی فقه اجتماعی است که به‌طور گسترده در متون حدیثی و فقهی منعکس شده است (صاحب‌جوهر، ۱۳۷۴: ج ۲۵، ص ۱۹۵). امام صادق علیه‌السلام در حدیث معروفی می‌فرماید «حرمة المؤمن أعظم من حرمة الكعبة» (ابن‌بابویه، ۱۳۶۲، ج ۱، ص ۲۷). از این منظر، احترام به مؤمن نه‌تنها در ارتباطات فردی بلکه در بازنمایی‌های رسانه‌ای نیز الزامی است (سعیدی، ۱۳۹۸، ص ۵۵). به‌ویژه وقتی شخصیت دینی مورد بازنمایی، مورد احترام عمومی جامعه مؤمنان است، حتی اگر از نظر تاریخی معصوم نباشد، باز هم مشمول این قاعده می‌گردد. نمایش این شخصیت‌ها در بازی‌های رایانه‌ای نباید شامل ویژگی‌هایی چون ضعف، ناتوانی، رفتارهای غیرعقلانی یا مغایر با جایگاه دینی‌شان باشد، چرا که این امر می‌تواند در اذهان کاربران خصوصاً نوجوانان اثر بگذارد و موجب وهن و کاهش احترام آنان گردد.

این اصول فقهی در کنار شواهد روایی، پشتوانه محکمی برای ممنوعیت یا محدودسازی برخی شیوه‌های بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای فراهم می‌کنند. شواهد روایی نظیر حدیثی از پیامبر خدا صلی‌الله‌علیه‌وآله‌وسلم که بیان می‌کند «هر کس به ولی‌خدا اهانت کند، گویی با خدا وارد جنگ شده است» (طبرسی، بی‌تا: ج ۱، ص ۳۲۲). همچنین در روایت‌های دیگری تصریح شده است که حرمت مومن باید حفظ شود (ابن‌بابویه، ۱۳۶۲: ج ۲، ص ۱۴۶). این روایات نشان می‌دهند که تعرض به جایگاه شخصیت‌های دینی، نه‌تنها گناه فردی بلکه تهدیدی برای قداست دین تلقی می‌شود.

در سطح قانونی نیز ماده ۶۴۰ قانون مجازات اسلامی صراحت دارد که «هرکس با استفاده

از وسایل ارتباط جمعی یا رایانه‌ای، نسبت به مقدسات اسلام، پیامبران، امامان و سایر مقامات مذهبی اهانت کند، مشمول مجازات خواهد شد». این ماده، بازی‌سازان و تولیدکنندگان محتوای دیجیتال را نیز دربرمی‌گیرد و از منظر حقوقی، مسئولیت آنان را نسبت به رعایت حرمت شخصیت‌های دینی در محتوای تعاملی، به‌روشنی مشخص می‌سازد.

در مجموع، اصول فقهی یادشده، در کنار روایات و قانون موضوعه، نه‌تنها چهارچوب‌های نظری لازم برای تحلیل حضور شخصیت‌های دینی در بازی‌های رایانه‌ای را فراهم می‌کنند بلکه به‌مثابه قواعد محدودکننده در برابر خطر تحریف، اهانت یا تقلیل جایگاه شخصیت‌های دینی عمل می‌کنند. طراحان بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در زمینه بازی‌های دینی، باید با درک صحیح این اصول، از ظرفیت رسانه‌های نوین در خدمت تبلیغ و ترویج دین استفاده کنند، نه آنکه ناخواسته در مسیر تضعیف آن قرار گیرند.

#### ۴- چالش‌های فقهی روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای

یکی از پیچیده‌ترین و مناقشه‌برانگیزترین مباحث فقهی در حوزه طراحی بازی‌های دیجیتال با مضامین دینی، مسئله «کنترل کاربر بر شخصیت‌های دینی» است؛ مفهومی که فراتر از یک چالش فنی یا روایی، واجد پیامدهای جدی معرفتی، اخلاقی و شرعی است. در بازی‌های رایانه‌ای، کاربران نه‌تنها نظاره‌گر ماجرا نیستند بلکه در مقام تصمیم‌گیرنده ظاهر می‌شوند و به‌واسطه انتخاب‌هایی که در طول روایت انجام می‌دهند، سیر وقایع و حتی کنش‌های شخصیت‌های اصلی بازی را هدایت می‌کنند. این ساختار، که اساس آن بر عاملیت و آزادی تصمیم‌گیری در بستر روایت است (Bódi, 2022, p. 17)، زمانی به یک معضل دینی تبدیل می‌شود که یکی از شخصیت‌های کنش‌پذیر و قابل کنترل، یک چهره دینی با جایگاه قدسی در سنت اسلامی باشد.

منظور از کنترل در بازی‌های تعاملی، توانایی کاربر در جهت‌دهی به کنش‌ها، گفتارها، تصمیمات و مسیرهای روایی شخصیت‌های درون بازی است (Koenitz, 2022, p. 52). این کنترل ممکن است به یکی از چهار شکل تجلی یابد. کنترل رفتاری مستقیم (مانند هدایت شخصیت در میدان نبرد)، کنترل تصمیم‌گیری اخلاقی (مانند انتخاب میان راست‌گویی یا

دروغ)، کنترل گفتاری (انتخاب دیالوگ‌ها)، و کنترل سرنوشت‌محور (انتخاب مسیر کلی روایت). این جنبه‌ها از کنترل، در ظاهر بخشی از فرایند روندبازی محسوب می‌شوند؛ اما در عمل، اختیار اعمال یک شخصیت مقدس را به کاربر تفویض می‌کنند؛ اقدامی که در نسبت با شأن دینی این شخصیت، نوعی مداخله بی‌ملاک و غیراصیل به‌شمار می‌آید. در چنین ساختاری، شخصیت دینی دیگر نه الگویی مستقل بلکه ابزاری برای تجربه روایی کاربر است، و همین جابه‌جایی جایگاه شخصیت، از حیث فقهی محل اشکال است. از منظر مبانی فقهی، قاعده حرمت اهانت به مقدسات، در این زمینه نقش محوری دارد. اگر کاربر بتواند شخصیت دینی را به انجام عملی وادارد که با آموزه‌های قرآنی یا روایی آن شخصیت مغایرت دارد، مانند خشونت نامشروع، دروغ‌گویی، نافرمانی از امر الهی، یا شرکت در موقعیتی غیراخلاقی، این‌نه‌تنها نوعی بازنمایی نادرست است بلکه از منظر فقهی، مصداق تصویرسازی موهن یا تمثیل تحقیرآمیز خواهد بود. همان‌گونه که در منابع روایی آمده است، هرگونه سبک‌انگاری نسبت به نمادهای دینی، ولو در فضای نمادین یا مجازی، مورد نهی جدی قرار گرفته است و باید از آن پرهیز کرد (اعرافی، ۱۳۹۵، ج ۶، ص. ۶۵۹).

حتی اگر طراحی بازی به‌گونه‌ای باشد که انتخاب‌های کاربر ظاهراً محدود به رفتارهای مثبت یا اخلاقی باشد، نفس امکان کنترل اراده یک معصوم یا قدیس، محل اشکال است. در سنت اسلامی، شخصیت‌هایی چون پیامبر خدا و امامان شیعه علیهم‌السلام و حتی برخی از اولیای الهی، حامل اراده‌ی تشریحی مطمئن و معصوم از خطا تلقی می‌شوند؛ بنابراین تفویض اختیار کنش به مخاطب انسانی عادی که ممکن است بر اساس راهبرد روندبازی یا حتی کنجکاو‌ی روایی دست به انتخابی نامتعارف بزند، عملاً مقام عصمت یا قداست را تهدید می‌کند.

از سوی دیگر، پیامدهای فرهنگی و شناختی این سبک روایت، صرفاً محدود به حوزه فقه نیست. اگر کاربر به‌تدریج عادت کند که شخصیت دینی را کنترل، هدایت، داوری یا حتی تصحیح کند، این امر به شکل ناپیدا ساختار ذهنی او را به‌گونه‌ای تغییر می‌دهد که شخصیت دینی دیگر نه مرجع فهم و الگو بلکه ابژه‌ای برای انتخاب است؛ گویی حق داوری بر شخصیت قدسی نیز به مخاطب داده شده است. چنین رفتاری در نظام دینی که

بر اطاعت و الگوپذیری از اولیای الهی مبتنی است، شکل معکوس جریان تربیت دینی محسوب می‌شود و از منظر فقه اجتماعی، واجد آثار مخرب بر ذهنیت ایمانی نسل نو خواهد بود. همچنین باید توجه داشت که روایت تعاملی غالباً مبتنی بر ساختار گشایش انتخاب‌های اخلاقی است، به این معنا که کاربر در طول بازی، بارها در معرض انتخاب‌هایی با پیامدهای اخلاقی قرار می‌گیرد؛ پیامدهایی نظیر فداکاری یا خودخواهی، راست‌گویی یا دروغ، مدارا یا خشونت. قرار دادن شخصیت دینی در بطن چنین گره‌گاه‌هایی، حتی اگر پاسخ درست نیز در دسترس باشد، خود محل مناقشه است؛ زیرا چنین طراحی‌ای، به‌طور ناخودآگاه پیام می‌دهد که شخصیت دینی نیز ممکن است در برابر وسوسه یا تردید قرار گیرد، یا نیاز به انتخاب بین درست و نادرست داشته باشد، امری که با مقام عصمت و هدایت معصومانه سازگار نیست؛ بنابراین نه فقط نتیجه انتخاب بلکه ساختار انتخاب نیز باید منطبق بر قواعد و ملزومات فقهی طراحی شود. در بعد زیبایی‌شناختی نیز تضادهایی میان عناصر گرافیکی، صوتی و روایی بازی با جایگاه دینی شخصیت‌ها پدید می‌آید؛ برای نمونه، اگر موسیقی پس‌زمینه صحنه‌ای که در آن شخصیت دینی حضور دارد، ترکیبی از صداهای پرتنش یا هیجانی نوین باشد، یا اگر دیالوگ‌هایی که برای او نوشته می‌شود با ادبیات شرعی یا عرفی گفتار دینی ناسازگار باشد، تصویر نهایی در ذهن کاربر از شخصیت دینی، آلوده به عناصر ناسازگار با معنویت خواهد بود. این مسئله گاه به‌صورت ناخودآگاه، موجب انتقال تصویر ذهنی تقلیل‌یافته یا کاریکاتوری از شخصیت‌های دینی می‌شود و از منظر فقهی، می‌تواند در شمار تصویرسازی مضل یا فریب‌تصویری جای گیرد.

با توجه به پیچیدگی‌ها و چندبعدی بودن مسئله، می‌توان گفت که ورود شخصیت‌های دینی به روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای، نیازمند سطحی از نظارت، هدایت و طراحی است که فراتر از الگوهای رایج طراحی بازی در سطح تجاری است. در این مسیر، تنها با ایجاد چهارچوب‌های مشترک میان فقه، روایت‌پردازی و طراحی بازی می‌توان به توازن میان جذابیت تعاملی و قداست شخصیت‌ها دست یافت. این امر مستلزم مشاوره دائمی میان طراحان و متخصصان دینی آگاه به ظرفیت‌های رسانه، تعریف دستورالعمل‌های

اخلاقی و توسعه الگوریتم‌هایی است که محدودیت‌های شرعی را در فرایند تصمیم‌سازی روایی لحاظ کنند، بدون آنکه از غنای تجربه کاربری کاسته شود.

## ۵- تحلیل نمونه موردی: فرقه قاتلان

برای تحلیل واقع‌بینانه چالش‌های فقهی بازنمایی شخصیت‌های دینی در بازی‌های رایانه‌ای، بررسی نمونه‌های عینی از بازی‌های منتشرشده در این حوزه، چه در سطح بین‌المللی و چه در سطح داخلی، می‌تواند تصویری روشن‌تر از ظرفیت‌ها، تهدیدها و خلأهای موجود در صنعت بازی‌سازی ارائه دهد. تحلیل موردی این بازی‌ها از سه منظر ساختار روایی و روندبازی، نحوه بازنمایی شخصیت‌های دینی یا نمادین، و میزان تطابق با اصول فقهی و اخلاقی انجام می‌گیرد. این بخش به‌ویژه نشان می‌دهد که چگونه طراحی‌های روایی و تصویری می‌توانند مرزهای فقهی را رعایت کرده یا از آن‌ها عبور کنند و درعین‌حال نیاز به هدایت فقهی در طراحی چنین بازی‌هایی را پررنگ‌تر می‌سازد.

یکی از نمونه‌های شاخص جهانی مجموعه فرقه قاتلان<sup>۲</sup> است که از سال ۲۰۰۷ تا به امروز نسخه‌های مختلف آن منتشر شده است. گرچه این مجموعه به‌صراحت یک بازی دینی نیست؛ اما در نسخه‌های مختلف خود بارها از شخصیت‌های تاریخی، مذهبی و فرهنگی بهره برده است. در نسخه‌های اولیه، کاربر با شخصیت‌هایی از فرقه‌های اسلامی قرون میانه، نظیر حشاشین یا اسماعیلیه روبه‌رو می‌شود و تعاملاتی با محیط اسلامی، به‌ویژه در اورشلیم، دمشق و بغداد، شکل می‌گیرد. ساختار بازی جهان باز است و کاربر در قالب شخصیت قاتلی که مأموریت‌های تاریخی انجام می‌دهد، با شخصیت‌ها و وقایع مختلف تعامل دارد.

نحوه بازنمایی شخصیت‌های دینی در این بازی هرچند غیرمستقیم است؛ اما در برخی موارد به چهره‌هایی نزدیک به الگوهای مقدس اشاره دارد؛ برای مثال، علمای دینی، رهبران فرقه‌ای یا چهره‌های تاریخی که در بافت اسلامی بازی حضور دارند، گاه به‌صورت چهره‌های منفی یا رازآلود ترسیم شده‌اند. این سبک بازنمایی از منظر فقهی محل اشکال

2. Ubisoft. (2007–2023). Assassin's Creed [Video Game Series]. Ubisoft

است؛ زیرا هرچند صراحتاً به معصومان یا مقدسات اشاره نمی‌شود؛ اما القائاتی از تاریخ اسلام یا شخصیت‌های مذهبی در قالب منفی یا مبهم در ذهن کاربر نقش می‌بندد که می‌تواند مصداق سوءبرداشت و وهن غیرمستقیم باشد. همچنین برخی عناصر موسیقایی، معماری و لباس‌ها تداعی‌گر فرهنگ اسلامی‌اند؛ اما از منظر فقهی استفاده از آن‌ها در بافت خشونت‌بار یا روایات توطئه‌محور می‌تواند مصداق تحریف فرهنگی تلقی گردد.

در بررسی کلی می‌توان به برخی خلأهای جدی در حوزه بازی‌سازی دینی اشاره کرد. نخست، نبود یک دستورالعمل یا چهارچوب فقهی مصوب برای تعامل بازی‌سازان با شخصیت‌های دینی باعث می‌شود که یا از ترس ورود به حیطه حرام، طراحان سراغ موضوعات مذهبی نروند، یا در صورت ورود، به دلیل ناآگاهی، دچار خطای طراحی شوند. دوم، اغلب بازی‌های دینی داخلی فاقد استانداردهای فنی و گرافیکی رقابتی هستند و نمی‌توانند با نمونه‌های تجاری جهانی رقابت کنند، درحالی‌که نمونه‌های غیردینی خارجی با استفاده از روایت‌های پیچیده و جذاب، مفاهیم دینی را در بستر بازی‌های رایانه‌ای تحریف یا تقلیل می‌دهند. سوم، به دلیل فقدان مشارکت مستمر فقها و طراحان بازی، بسیاری از پروژه‌های فرهنگی-دینی در حوزه دیجیتال در حد شعار باقی می‌مانند و در اجرا دچار گسست معنا و فرم می‌شوند. در نتیجه، بررسی‌ها نشان می‌دهد که بازنمایی فقهی‌شده در بازی‌های رایانه‌ای هم ممکن و هم ضروری است، به شرطی که طراحی بر مبنای اصول دینی، همراه با مشورت علمی، هنری و فقهی انجام شود. تحلیل موردی نشان می‌دهد که مسیر توسعه بازی‌های دینی نیازمند الگوسازی موفق، سرمایه‌گذاری هوشمندانه و تأسیس نهادهای تخصصی در حوزه فقه رسانه دیجیتال است.

## ۶- مسئولیت طراحان بازی از منظر فقهی

در فضای پرشتاب تحولات رسانه‌ای و گسترش روزافزون بازی‌های رایانه‌ای، طراحان این نوع بازی‌ها با مسئولیتی چندلایه مواجه هستند؛ مسئولیتی که نه تنها جنبه فنی و هنری دارد بلکه به‌طور عمیق با ابعاد فقهی، اخلاقی و فرهنگی نیز پیوند خورده است. در طراحی بازی‌هایی که به‌نحوی به مفاهیم دینی، اخلاقی یا شخصیت‌های مقدس مرتبط می‌شوند،

طراحان در قبال پیامدهای فرهنگی، معنوی و اجتماعی تولید خود، مسئولیتی مضاعف دارند. این مسئولیت در منابع اسلامی ذیل عناوینی چون حرمت افساد (سوره مائده: آیه ۳۲)، لزوم حفظ حرمت مقدسات (طباطبایی، ۱۴۱۵ق: ج ۲، ص. ۲۰)، و امر به معروف و نهی از منکر (محقق حلّی، ۱۴۰۸ق: ج ۱، ص. ۳۱۰؛ شهیدثانی، ۱۴۱۰ق: ج ۲، ص. ۴۰۹) قابل تحلیل است و در حوزه فقه رسانه، به صورت خاص در قالب تکالیف شرعی برای تولیدکنندگان محتوا تعریف می‌شود. از منظر فقهی، مسئولیت طراح بازی هنگامی آغاز می‌شود که محصول او امکان اثرگذاری مستقیم بر هویت دینی و اخلاقی مخاطب را داشته باشد. مطابق قاعده حرمت اعانه بر اثم (نراقی، ۱۴۱۷ق، ص. ۷۲؛ فاضل لنکرانی، ۱۴۱۶ق، ص. ۴۴۳)، هرگونه همکاری با تولید محتوایی که موجب گمراهی، تحریف مفاهیم دینی یا ترویج باطل شود، شرعاً حرام است؛ بنابراین، اگر بازی‌ساز، دانسته یا نادانسته، شخصیت‌های دینی را در موقعیت‌های نادرست، تحقیرآمیز یا خلاف آموزه‌های دینی قرار دهد، نه تنها از منظر اخلاق حرفه‌ای بلکه از دیدگاه شرعی نیز مسئول است.

همچنین باید توجه داشت که از منظر فرهنگی و اجتماعی، امروزه بازی‌های رایانه‌ای نقشی کلیدی در شکل‌دهی به الگوهای ذهنی، الگوهای رفتاری و جهان‌بینی نسل جدید دارند. اگر شخصیت دینی در فضای بازی به گونه‌ای معرفی شود که برای نوجوان یا جوان تداعی‌گر مفاهیمی سطحی، غیراخلاقی یا بی‌ارتباط با جایگاه دینی باشد، این امر تأثیری فراتر از یک تجربه بازی و سرگرمی خواهد داشت. چنین بازی‌هایی ممکن است موجب سست‌شدن اعتقادات دینی، عادی‌سازی بی‌احترامی به مقدسات و ایجاد نوعی بدفهمی نسبت به مفاهیم دینی شوند. بدین‌سان و از منظر اخلاق رسانه، طراح بازی موظف است میان جذابیت هنری و التزام به ارزش‌های دینی توازن برقرار کند. هیچ‌گونه طراحی نباید با هدف سرگرمی، احترام به شخصیت‌های دینی را نادیده بگیرد یا چهره آنان را دچار تحریف معنایی کند؛ زیرا این رفتار در بلندمدت، به تضعیف سرمایه نمادین دین در جامعه می‌انجامد.

از سوی دیگر، ضرورت نظارت دینی در فرایند طراحی، تولید و ارزیابی بازی‌های دینی، از جمله نکاتی است که در ادبیات فقه رسانه نیازمند توجه است. این نظارت باید نه فقط در

مرحله انتشار بلکه از آغاز طراحی تا پایش بازخوردهای کاربر استمرار داشته باشد؛ به بیان دیگر، نظارت صرفاً نباید در قالب سانسور پس از تولید باشد بلکه باید در قالب مشارکت فعال، مشاوره فقهی و ارزیابی اخلاقی در تمام مراحل تولید بازی اعمال شود. از همین منظر، همکاری میان حوزه‌های علمیه، پژوهشگاه‌های دینی و شرکت‌های بازی‌سازی باید ساختاریافته و پایدار باشد؛ و حتما مشاوران باید از دانش و آگاهی کافی نسبت به رسانه و به صورت خاص بازی‌های رایانه‌ای آشنا باشند. بدین‌سان، طراحان بازی‌های رایانه‌ای باید درک روشنی از مسئولیت‌های شرعی، فرهنگی و اخلاقی خود داشته باشند. تولید یک بازی دینی صرفاً به معنای افزودن مفاهیم اسلامی به گیم‌پلی نیست بلکه نیازمند التزام به اصول فقهی، رعایت حساسیت‌های دینی و برخورداری از همراهی نهادهای نظارتی متخصص است. تنها در این صورت است که می‌توان از ظرفیت بی‌بدیل بازی‌های دیجیتال در جهت تقویت دینداری و ارتقاء معنویت بهره گرفت، بدون آنکه خطر تحریف مفاهیم یا تضعیف نمادهای دینی به وجود آید.

## ۷- راهکارهای اجرایی پیشنهادی

در راستای مواجهه مؤثر با چالش‌های فقهی و اخلاقی بازنمایی شخصیت‌های دینی در بازی‌های رایانه‌ای، ضروری است مجموعه‌ای از راهکارهای اجرایی جامع و چندبعدی تدوین و عملیاتی شود تا طراحان بازی بتوانند با بهره‌گیری از ظرفیت‌های رسانه‌های تعاملی، ضمن حفظ حرمت شخصیت‌های دینی، مفاهیم معنوی و اخلاقی را نیز با زبانی هنری و جذاب به مخاطب منتقل کنند. راهکارهای پیشنهادی پیش‌رو ناظر به تجربیات جهانی، ملاحظات فقهی، و اقتضائات رسانه‌ای عصر دیجیتال بوده و به‌ویژه برای بازی‌سازان مسلمان یا فعالان فرهنگی در جوامع اسلامی، کاربردی است.

در مواجهه با مسئله حساس بازنمایی شخصیت‌های دینی در رسانه‌های تعاملی، کارآمدترین راهبرد، نه در حضور بلکه در غیاب معنادار نهفته است. به جای نمایش صریح و چهره‌نگارانه شخصیت‌های مقدس که از منظر فقهی می‌تواند با خطر تحریف یا هتک حرمت همراه باشد، می‌توان از راهبرد روایی و زیبایی‌شناختی غیاب بهره برد؛ راهبردی

که در آن، شخصیت دینی هرگز به‌طور کامل دیده یا شنیده نمی‌شود؛ اما حضور او در صحنه، به شکلی پررنگ‌تر از تصویر فیزیکی، تجربه می‌گردد. در این‌الگو، کاربر با نشانه‌های حضور مواجه می‌شود؛ نور سفید ملایم، صدای تلاوت غیرمستقیم، طنین حدیث، فضای مقدس (مانند مسجد یا محراب)، یا حتی سکوتی معنادار که خلأ تصویری را با معنا پر می‌کند. این نوع از بازنمایی، نه از جنس غیبت بلکه از جنس تجلی در لایه‌های غیرمادی روایت است؛ جایی که شخصیت مقدس، از حضور فیزیکی عبور کرده و در سطحی استعاری، عاطفی و معنوی بر روایت سایه می‌افکند. این روش با سنت عرفانی و باطنی اسلام که بسیاری از تجلیات قدسی را فراتر از ماده می‌داند، نیز همخوانی دارد. از منظر فقهی، راهبرد غیاب نوعی احتیاط شرعی نیز تلقی می‌شود؛ زیرا در شرایطی که نمایش مستقیم ممکن است مشمول شبهه تحقیر یا سوءبرداشت گردد، انتخاب عدم‌نمایش نه صرفاً امتناع بلکه انتخابی اخلاقی و فقهی و حتی حرفه‌ای است. این روش، به‌ویژه در روایت‌های تعاملی که کاربر در تصمیم‌سازی دخیل است، ابزار مؤثری برای پرهیز از تسلط کاربر بر اراده و کنش شخصیت‌های مقدس محسوب می‌شود. کاربرد این روش در طراحی بازی می‌تواند به‌صورت استفاده از راوی دانای کل (به‌جای دیالوگ مستقیم شخصیت)، بهره‌گیری از صحنه‌هایی که کنش مقدس رخ می‌دهد؛ اما شخصیت اصلی از کادر حذف شده است، یا تأکید بر نتیجه‌مندی حضور قدسی در محیط (مثلاً روشن‌شدن فضا، تغییر موسیقی یا ورود حس آرامش) ظاهر شود. در این فضا، نبود تصویر نه‌تنها کمبودی ایجاد نمی‌کند بلکه بر حرمت و قداست شخصیت دینی می‌افزاید و فهم مخاطب را به ساحت معنا، نه ظاهر، رهنمون می‌سازد. این شیوه در طراحی روایت‌های تعاملی، نوعی احترام فنی و روایی به حرمت دینی است که به‌جای تحمیل حضور قابل تملک، به کاربر اجازه می‌دهد حضور مقدس را احساس کند، نه آنکه آن را هدایت نماید.

در کنار این روش، طراحی شخصیت‌های جانشین یا نمادین به‌عنوان شخصیت‌هایی الهام‌گرفته از ویژگی‌های شخصیتی و اخلاقی اولیای دین؛ اما با هویتی غیرمستقیم، از دیگر راهکارهای مؤثر است. این شخصیت‌ها که می‌توان آن‌ها را به‌لحاظ مفهومی با معصومان مقایسه کرد؛ اما از حیث روایت، مستقل از شخصیت‌های واقعی‌اند، می‌توانند

در دل داستان، نقش الگوهای اخلاقی، راهبران معنوی یا قهرمانان دینی را ایفا کنند. چنین طراحی‌هایی در ادبیات داستانی دینی نیز سابقه دارد، مانند شخصیت‌های نمادین در ادبیات عرفانی که گرچه نام خاص ندارند؛ اما نماینده ارزش‌هایی چون توکل، عدالت، ایثار یا صبر هستند. این روش، به‌ویژه در بازی‌هایی که با کاربران نوجوان سروکار دارند، امکان انتقال مفاهیم دینی بدون ورود به خطوط قرمز فقهی را فراهم می‌آورد.

راهکار سوم، ضرورت مشورت و مشارکت مستمر با کارشناسان دینی است. حضور یک مشاور یا ناظر فقهی مسلط به نظریه‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای در گروه طراحی بازی، نه تنها احتمال بروز خطاهای محتوایی یا شبهات شرعی را کاهش می‌دهد بلکه به طراحان کمک می‌کند تا شیوه‌هایی خلاقانه برای انتقال مفاهیم دینی در قالب‌های تعاملی بیابند. این همکاری باید از مرحله طراحی مفهومی و فرآیند (سناریو) آغاز شود و تا مراحل گرافیک، صداگذاری و حتی تست بازخورد کاربران ادامه یابد. تجربه کشورهای اسلامی مانند مالزی نشان داده که همکاری میان نهادهای دینی و شرکت‌های تولید بازی‌های اسلامی، موجب ارتقاء کیفیت محتوای دینی و افزایش اعتماد مخاطبان شده است (Abdul Ghani, 2020, p. 49). از این رو، تأسیس سازوکارهایی برای پیوند میان حوزه‌های علمیه، مراکز فقهی و استودیوهای بازی‌سازی ضروری است.

افزون‌براین، تدوین چهارچوبی اخلاقی-فقهی برای بازی‌سازان اقدامی بنیادین است. این چهارچوب می‌تواند شامل اصولی همچون رعایت حرمت شخصیت‌های مقدس، اجتناب از تحریف مفاهیم دینی، منع نمایش چهره معصومین، کنترل موسیقی و دیالوگ‌های بازی، و نیز اجتناب از صحنه‌هایی باشد که موجب بی‌حرمتی یا تضعیف شخصیت دینی می‌شود. همچنین این سند می‌تواند دسته‌بندی‌هایی از سطح حساسیت محتوایی ارائه دهد تا بازی‌سازان بدانند کدام موضوعات نیازمند دقت فقهی بیشتری دارند و در کجا می‌توان با آزادی هنری بیشتری عمل کرد.

## نتیجه‌گیری

در پاسخ به مسئله اصلی پژوهش، یعنی تبیین چهارچوب فقهی بازنمایی شخصیت‌های

دینی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای، و اینکه چگونه می‌توان چالش‌های فقهی این بازی‌های را به‌گونه‌ای حل کرد که از تحریف، تضعیف یا بی‌احترامی به شخصیت‌های دینی جلوگیری شود، یافته‌های پژوهش حاضر نشان می‌دهد که طراحی و بازی‌های شخصیت‌های دینی در بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در قالب روایت‌های تعاملی، نیازمند رعایت دقیق اصول فقهی، ملاحظات اخلاقی و تدابیر هنری مبتنی بر حفظ حرمت است. روایت‌های تعاملی به دلیل ماهیت انتخاب‌محور خود، امکان کنترل مستقیم کاربر بر رفتار شخصیت‌ها را فراهم می‌کنند؛ این ویژگی در کنار پیچیدگی‌های روشی و فرهنگی بازی‌های دیجیتال، بازی‌های شخصیت‌های دینی را به یکی از مسائل چالش‌برانگیز فقه رسانه تبدیل کرده است.

در تحلیل قواعد فقهی، روشن شد که اصولی چون حرمت اهانت به مقدسات و حرمت هتک حرمت مؤمن به‌عنوان مهم‌ترین ضوابط در این حوزه قابل اعمال‌اند. به‌کارگیری این قواعد در محیط بازی‌های رایانه‌ای، اقتضا می‌کند که شخصیت‌های دینی یا به‌صورت غیرمستقیم بازی‌های شوند، یا در صورت تصویرگری، تحت نظارت دقیق فقهی و با رعایت شرایط خاصی که مانع از تحریف، بی‌احترامی یا ساده‌سازی معنوی شود، طراحی گردند. تحلیل رویکردهای فقهی نیز نشان داد که در میان فقهای معاصر، اجماعی بر منع مطلق تصویرگری وجود ندارد؛ بلکه رویکرد غالب، اجتناب از بازی‌های مستقیم در صورت احتمال تحریف یا سوءبرداشت، و درعین حال پذیرش نمایش غیرمستقیم با رعایت اصول حرمت، معنا و روایت‌پردازی دقیق است. این دیدگاه فضای مناسبی برای استفاده از روش‌هایی چون قرینه‌سازی، شخصیت‌پردازی نمادین، و طراحی فضاسازی‌های معنوی در بازی‌ها فراهم می‌آورد.

یافته‌های پژوهش بر اساس نمونه موردی نیز نشان داد که در برخی بازی‌های بین‌المللی، ازجمله فرقه قاتلان، استفاده از عناصر اسلامی بدون حساسیت فرهنگی و فقهی، به تحریف ضمنی شخصیت‌ها یا القای تصویری منفی از تاریخ اسلام انجامیده است. در پاسخ به چالش‌های مطرح‌شده، مجموعه‌ای از راهکارهای اجرایی پیشنهاد شد. ازجمله بهره‌گیری از قرینه‌سازی و نمادپردازی، طراحی شخصیت‌های جانشین اخلاقی،

همکاری مستمر با کارشناسان فقهی و اخلاقی، و نیز تدوین چهارچوب اخلاقی-فقهی برای بازی‌سازان. درنهایت، این پژوهش بر ضرورت گفت‌وگوی پیوسته میان فقه، فناوری و هنر دیجیتال تأکید دارد؛ زیرا تنها از رهگذر چنین هم‌افزایی‌ای است که می‌توان از ظرفیت عظیم بازی‌های رایانه‌ای در جهت ترویج آموزه‌های دینی، حفظ حرمت شخصیت‌های مقدس، و ارتقاء سطح فهم اخلاقی مخاطب استفاده کرد، بی‌آنکه گرفتار تحریف یا ساده‌سازی ناصحیح شد. بدین‌سان، بازی‌های رایانه‌ای نه تهدیدی برای دین بلکه ابزاری با ظرفیت غنی و اثرگذار برای تولید روایت دینی در قالب رسانه‌ای نوین خواهند بود، به شرط آنکه با تدبیر و اجتهاد همراه شوند.

## منابع

قرآن کریم.

آخوندی، مرتضی (۱۳۸۷). بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی. *دین و ارتباطات*، ۱۵(۳۴)

https://doi.org/10.30497/rc.2009.1394. ۳۷-۵

آخوندی، مریم (۱۳۹۳). بررسی فقهی بازنمایی چهره معصومان علیهم‌السلام در فیلم و سریال. *دین و رسانه*، ۱۰۲، ۳۱-۳۶.

آذرکمند، احسان (۱۳۹۸). *تصویر ناب: راهکارهای ارتقای فرم و محتوای برنامه‌های دینی تلویزیون*. قم: دین و رسانه.

ابن بابویه، محمد بن علی (۱۳۶۲). *الخصال*. ترجمه مرتضی مدرس‌گیلانی. تهران: جاویدان.

اعراف، علیرضا (۱۳۹۵). *مکاسب محرمة*. قم: مؤسسه اشراق و عرفان.

بجنوردی، سید حسن (۱۴۱۹ق). *القواعد الفقهیة*. قم: الهادی علیه‌السلام.

تبریزی، جواد (۱۴۲۲ق). *رسالة فی لبس السواد (الأنوار الإلهیة)*. قم: دار الصدیقة الشهیدة سلام‌الله‌علیها.

جوادی، علی و کوچکزاده، مهدی (۱۳۹۹). *درآمدی بر مبانی نظری سینمای دینی از منظر*

*حکمت اسلامی*. تهران: دانشگاه جامع امام حسین علیه‌السلام.

سعیدی، محمدمهدی (۱۳۹۸). *حرمت اهانت به محترمان به مثابه قاعده فقهی رسانه*.

- مطالعات فقه و حقوق رسانه، ۱(۲)، ۵۱-۶۷.
- شهید ثانی، زین‌الدین بن علی (۱۴۱۰ق). *الروضه البهیة فی شرح اللمعة الدمشقیة*. تعلیقه و تصحیح سیدمحمد کلانتر. قم: انتشارات داورى.
- صاحب جواهر، محمدحسن (۱۳۷۴). *جواهر الکلام فی شرح شرائع الإسلام*. چاپ ششم. قم: اسلامیه.
- طباطبایی، سیدمحمدحسین (۱۴۱۷ق). *المیزان فی تفسیر القرآن*. قم: انتشارات جامعه مدرسین.
- طباطبایی، سیدمحمدسعید (۱۴۱۵ق). *منهاج الصالحین*. بیروت: دار الصوة.
- طبرسی، علی بن حسن (بی‌تا). *مشکاة الأنوار فی غرر الأخبار*. تصحیح صالح جعفری. نجف اشرف: دار الصعب.
- فاضل لنکرانی، محمد (۱۴۱۶ق). *القواعد الفقهیة*. قم: چاپخانه مهر.
- کشانی، علی‌اصغر (۱۳۸۳). *سینمای دینی پس از پیروزی انقلاب اسلامی*. تهران: مرکز اسناد انقلاب اسلامی.
- محصصی، محمدسعید (۱۳۷۷). توانایی سینما در نمایش چهره اولیا، یک سؤال و یک بررسی. *سینما از نگاه اندیشه*. تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی.
- محقق حلّی، جعفر بن حسن (۱۴۰۸). *شرایع الإسلام*. قم: انتشارات اسماعیلیان.
- نراقی، احمد (۱۴۱۷ق). *عوائد الأيام فی بیان قواعد الأحکام و مهمات مسائل الحلال و الحرام*. قم: دفتر انتشارات اسلامی.

- Abdul Ghani, Z. (2020). Nurturing Islamic Media Content in Digital Environment. *Ulum Islamiyyah*, 32, 42–54. <https://doi.org/10.33102/uij.vol32no.183>
- Bódi, B. (2022). *Videogames and Agency*. Routledge.
- Bosman, F. G. (2019). The Sacred and the Digital: Critical Depictions of Religions in Digital Games. *Religions*, 10(2), 130. <https://doi.org/10.3390/rel10020130>
- Koenitz, H. (2022). *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*. Routledge.
- McErlean, K. (2018). *Interactive Narratives and Transmedia Storytelling*. Routledge.
- Ubisoft. (2007–2023). *Assassin's Creed* [Video Game Series]. Ubisoft.