Pokemon Go? Удалите немедленно!

С началом массового ажиотажа в отношении игры Pokemon Go многие алимы постановили ее запрещенной (харам). Данная статья не является фетвой, а лишь служит обращением к родителям, дедушкам, бабушкам, а также самим игрокам. В ней представлены факты и духовные последствия, к которым может привести безвредная на вид игра. Мы пишем данную статью, поскольку чувствуем ответственность несения света в это темное время, а вы читаете ее, поскольку тоже хотите изменений к лучшему.

Серия «Покемон», созданная Сатоси Тадзири в 1996 году, стала весьма популярной в 90-е годы после выпуска первых игр на Nintendo. На основе игр были выпущены игральные карты, мультфильмы, игрушки, одежда и т. д. При показе первого сезона мультфильмов в 1997 году около 700 прежде здоровых телезрителей испытали конвульсии и попали в больницы. Причиной была названа светочувствительность. Впрочем, имелось мнение и о демонической одержимости.

Фотографии, игры и фильмы действительно могут содержать элементы зла. Вспомним, например, доску «Уиджа» или игру с карандашом «Чарли, Чарли, где ты?», которые включают в себя спиритические сеансы. Известно, что после просмотра некоторых фильмов люди заканчивали жизнь самоубийством. Зачастую зло порождает зло, поэтому никогда не следует открывать ему дверь. Подобные игры – двери для дьявола.

В прежние годы значительной популярностью пользовались игральные карты «Покемон». Это тоже было опасным веянием, поскольку открыло путь еще более дурным карточным играм – таким, как Dungeons & Dragons (Драконы и подземелья) и Magic: The Gathering, где дети призывали злые силы и пр.

Теперь, двадцать лет спустя после выпуска первой покемон-игры, она вернулась и завоевала еще бóльшую популярность. Выпущенная в июле 2016 года, новая игра Pokémon Go работает на iPhone и всех телефонах на базе Android. Менее чем за месяц она преодолела рубеж в 100 миллионов установок. Используя Google Maps, приложение генерирует персонажей в знакомых вам местах – под подушкой, в холодильнике и даже в мечети. Во время ходьбы и езды вы обнаруживаете покемонов дома, на улице и по городу, что заставляет вас выходить на «виртуальную охоту» за ними в реальном мире. Цель – найти скрытых покемонов и словить их.

На вид все относительно невинно, не правда ли? Захватывающая технология, но, каковой бы она ни была, нужно смотреть на всю картину в целом. Pokémon Go известна как «игра дополненной реальности» и имеет потенциал обращения в нездоровое увлечение. Но одного факта нездорового увлечения, несмотря на его негативный оттенок, недостаточно, чтобы «демонизировать» игру, ведь кто-то может сказать, что игровая зависимость ему не грозит. Однако зависимости таковы, что никто к ним не стремится, а тем не менее, когда они захватывают человека, он лишь постфактум осознает это.

Нездоровые увлечения отнимают многие часы драгоценного времени не только у детей, но и у взрослых, ходящих и ездящих вокруг, чтобы словить очередного покемона. Известны случаи, когда врачи отменяли свои встречи с пациентами, поскольку были заняты охотой на покемонов. Некоторые игры, по большому счету, стремятся к превращению игрока в «зомби» – и мы видим, как игроки так увлечены игрой, что получают травмы от того, что просто не смотрят, куда идут.

Наша жизнь проходит быстро, как дуновение ветра. Сегодня есть, завтра нет. На что же мы ее тратим сегодня? Нам нужно сосредоточиться на самом важном – на Аллахе, нашем долге по отношению к людям, обществу и умме в целом.

ASKIMAM.RU © 2009 - 2026 | Только для некоммерческого использования без изменений.

Развлечение – это дьявольская замена радости. Чем больше радости вы испытываете от служения Аллаху, тем меньше развлечений вам требуется. Конечно, некоторый отдых отнюдь не обязательно подразумевает грех. Вопрос лишь в том, какой вид развлечений мы выберем, и почему некоторые люди, в отличие от других, страстно стремятся к непрекращающимся, стимулирующим развлечениям? Может, это от пустоты в их душах?

Впрочем, зависимость от игры – это лишь часть проблемы. Другая связана с дьявольской направленностью игры. Знаете ли вы, что слово Pokémon расшифровывается как «карманные монстры», «карманные демоны»? И получается, что мобильный телефон, который обычно носят в кармане, дает игроку осязаемое чувство наличия этих карманных персонажей.

Цель игры – в захвате наибольшего количество покемонов, чтобы стать «мастером покемонов». После этого вы можете призвать или выпустить их, когда вам нужна помощь, сила или месть. Именно так работает мир джиннов: словить, обладать и выпустить, когда нужно.

Писательница Берит Кьос писала:

А что если они носят своих любимых монстров словно карманные амулеты, веря, что те дадут им силу в случае нужды?

Один мусульманин на это ответил:

Погоня за дьяволами и их захват делают вас рабом демона. В качестве покемона на экране может формально появиться и Даджаль, и вы должны будете пойти, «словить» его и попасться на его фокусы.

Такие комментарии бьют тревогу. Чему учит неопытных, впечатлительных детей эта игра? К кому она призывает их обратиться в случае проблемы? Кто обладает могуществом? Аллах ли присутствует в случае проблем или карманный дьявол? Взрослому, конечно, это все может показаться смешным, но ребенок куда более доверчив и восприимчив.

Психологи предупреждают, что ролевые игры, подобные этой, могут привести участника к настоящему переживанию играемой им роли. Здесь ребенок становится «мастером», хотя настоящим мастером является тот программист, который написал правила. Игра включает в себя элементы оккультизма и насилия, и герой, отыгрываемый ребенком, раз за разом учится использоваться свои силы убивать, отравлять, эволюционировать и уничтожать. Эти постоянные действия не только размывают грань между реальностью и фантазией, но и подрывают на подсознательном уровне ценность жизни для игрока. Ребенок учится принимать немыслимое поведение в качестве нормального.

В игре есть монстры, которые действительно представлены как зло, поскольку обладают паранормальными, психическими и гипнотическими силами. А ведь любые подобные силы являются демоническими по своей природе. Хотя игра – выдумка, но сила персонажей описана на основе совершенно невыдуманного зла. Кроме того, она невольно внушает человеку, что зло эквивалентно силе.

На игру также значительно повлияли ложные верования мистики и эзотерики. Это видно по различным типам покемонов: жуки, боевые, огненные, летающие, драконы, электрические, призрачные, травяные, земляные, ледяные, нормальные, ядовитые, психические, каменные, водные. К каждому типу относятся покемоны с различными способностями.

В самой игре неоднократно применяется неисламское представление об эволюции. Есть специальные камни (огненный, лист, лунный, громовой, водный), которые могут быть

ASKIMAM.RU © 2009 - 2026 | Только для некоммерческого использования без изменений.

использованы для эволюционирования некоторых покемонов в более мощные существа. Фактически подразумевается признание играющим ребенком оккультных и эволюционных принципов. Хонтер может гипнотизировать, есть сны и красть жизненную энергию. Абра читает мысли. Кадабра выпускает отрицательную энергию, вредящую остальным. Гастли усыпляет. Генгар смеется над испугом людей. Нидоран использует яд. Самый сильный в игре – психический тип покемона. Чармандер, Хонтер, Ивизавр, Кадабра и многие другие эволюционируют. Многое из этого напоминает оккультизм и восточный мистицизм.

Покемономания лишь набирает обороты: в ноябре 2016 года Nintendo планирует выпустить еще пару игр для своей системы 3DS: Pokémon Sun и Pokémon Moon. Некоторые называют 2016 год «Годом Покемона».

Лучше удалите игру прямо сейчас.

Шейх Халид Зорат
Источник (англ.): Совет алимов (Квазулу-Натал, ЮАР)

ASKIMAM.RU © 2009 - 2026 | Только для некоммерческого использования без изменений.