

عصری ذرائع ابلاغ (کارٹونز اور ویڈیو گیمز) کا خاندانی زندگی پر اثرات۔ ایک تجزیاتی مطالعہ

An Analytical Study of Effects of Contemporary Media on Family Life in the Context of Cartoons & Video Games

Dr. Tayyaba Razzaq

Lecture Visiting Sheikh Zyed Islamic Center, University of the Punjab, Lahore

Email: tayyaba.szic@pu.edu.pk

Dr. Khadija Aziz

Assistant professor Shaheed Benazir Bhutto Women University Peshawar

Email: khadijaaziz@sbbwu.edu.pk

ISSN (P): 2708-6577

ISSN (E): 2709-6157

Abstract

The influence of the media on the psychosocial development of children is profound. Media has the potential to generate both positive and negative effects, and many studies have looked at the impact of television on society, particularly on children and adolescents. An individual child's developmental level is a critical factor in determining whether the medium will have positive or negative effects. Not all media forums are bad, but data showing the negative effects of exposure to violence, inappropriate and offensive language are convincing. The objectives of this research statement are to explore the beneficial and harmful effects of media on family lives.

Research evidence has been accumulating that suggests that exposure to violence in television, movies, video games, cell phones, and on the internet increases the risk of violent behavior on the viewer's part just as growing up in an environment filled with real violence increases the risk of them behaving violently. In the current review this research evidence is critically assessed, and the psychological theory that explains why exposure to violence has detrimental effects is elaborated. Finally, the size of the "media violence effect" is compared with some other well-known threats to society to estimate how important a threat it should be considered. This study has the goal of promoting the role of social media in Muslim society. Allah who has created all human being in the world; all thing of the world has been created for human's welfare, Also how it is used based on Islam and social welfare. Thus, it is important for parents to hold on their child's exposure to media and to provide guidance on age-appropriate use of all media, including television, radio, music, video games.

Keywords; Media, harmful effects, violence, social welfare

عصری ذرائع ابلاغ

عصر حاضر کو "جوہری دور"، "سائنسی دور"، "رفقار کا دور" اور "ابلاغیات" کا دور کہا جاتا ہے۔ گزشتہ سالوں میں ابلاغ نے ایک بے پناہ قوت حاصل کر لی ہے۔ انسان اب تحریر و تقریر کے ذریعے اپنی بات پہنچانے کی بجائے نئی تکنیک استعمال کرنے پر زیادہ توجہ دے رہا ہے۔ اب تعلقات عامہ، نفسیاتی جنگ، پراپیگنڈہ، ایڈورٹائزنگ اور پبلسٹی میں ابلاغ کے فن سے نئے نئے کام لیے جا رہے اور ابلاغ عامہ کے ذرائع اخبارات و جرائد، ریڈیو، ٹیلی ویژن، فلم، انٹرنیٹ، بہت سے مقاصد کے لیے استعمال ہو رہے ہیں۔

ابلاغ کا مفہوم:

ابلاغ کا لفظ ”بلغ“ سے نکلا ہے۔ بلغ، بلوغاً، پہنچنا۔ لسان العرب میں ہے: بلغ: بلغ الشيء يبلغ بلوغاً و بلاغاً: وصل و انتهى، وبلغه هو ابلاغاً و بلغه تبليغاً؛ البلاغ: ما يبلغ به و يتوصل الى الشيء المطلوب والبلاغ ما بلغك - والابلاغ: الايصال، و كذلك التبليغ، والاسم منه البلاغ۔¹ انگریزی زبان میں ابلاغ کے لئے لفظ communication استعمال کیا جاتا ہے، یہ لفظ میل جول، آمد و رفت، اور خط و کتابت کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔ اور لفظ media بھی ابلاغ کے مترادفات کے طور پر بولا جاتا ہے۔ اصطلاحاً ابلاغ اس فن کا نام ہے جسکے ذریعے ہم کوئی خیال یا اطلاع دوسروں تک پہنچاتے ہیں یعنی ہم جو کچھ بھی کہتے ہیں اس میں ہماری یہ کوشش ہوتی ہے کہ ہمارے خیالات اور محسوسات دوسروں تک پہنچ جائیں اور انکی سمجھ میں آجائیں اسی عمل کو ابلاغ کہتے ہیں۔

ابلاغ کا عمل کسی خاص پیغام کو زبانی، تحریری یا تصویری شکل میں کسی خاص ذرائع سے مخصوص یا مطلوبہ قارئین و سامعین تک پہنچانے کا فرض انجام دیتا ہے، پیغام کی منتقلی کے لیے جن ذرائع کو استعمال میں لایا جاتا ہے ان میں اخبارات و میگزین، کتابیں، ریڈیو، ٹیلی ویژن، اور براہ راست تقریر شامل ہیں جن کا مقصد رائے عامہ کو متاثر کرنا اور متاثرہ قارئین و سامعین کو مطلوبہ رد عمل پر آمادہ کرنا ہے۔ ذرائع ابلاغ وہ وسائل و ذرائع ہیں جن سے کسی بھی فرد تک مطلوبہ بات پہنچائی جائے اور نہ صرف پہنچائی جائے بلکہ اس انداز سے پیش کی جائے کہ اگلے شخص کا ذہن و دماغ اس کے متعلق سوچنے پر مجبور بھی ہو جائے اور وہ اس پر عمل کرنے سے متعلق بھی غور کرنا شروع ہو جائے۔

ابلاغ عام کے عمومی اثرات:

عصر حاضر میں اگر ذرائع ابلاغ کے حوالے سے معاشرتی اثرات کا جائزہ لیا جائے تو اس میں کوئی شک و شبہ والی گنجائش نہیں کہ موجودہ دور میں ایک فرد سب سے زیادہ جس چیز سے متاثر ہو رہا ہے وہ میڈیا ہے خصوصاً الیکٹرانک میڈیا یعنی برقیاتی ذرائع ابلاغ۔ ڈاکٹر و سیم اکبر اس ضمن میں لکھتے ہیں: ”مختلف سروے رپورٹوں کے حوالے سے ماہرین کا کہنا ہے کہ تمام ذرائع ابلاغ کی نسبت برقیاتی ذرائع ابلاغ میں ٹیلی ویژن اور فلم کا انسانی رویے پر گہرا اثر مرتب ہوتا ہے کیونکہ یہ ذرائع سمعی و بصری دونوں لحاظ سے اثر انداز ہوتے ہیں۔ ان کا پیغام ناخوندگی کی رکاوٹ دور کر کے لاکھوں افراد تک پہنچتا ہے۔ یہ دونوں ذرائع ابلاغ غیر محسوس انداز میں عوام کے رویے، سوچ اور مزاج کو متاثر کرتے ہیں۔ لوگ وہی کچھ اپنانے کی کوشش کرتے ہیں جو طرز زندگی، رہن سہن، رسم و رواج، نشست و برخاست کے انداز اور گفتگو کے اطوار یہ ذرائع ابلاغ پیش کرتے ہیں۔“²

متحرک تصاویر یعنی ٹی۔وی اور فلم اپنی اثر انگیزی میں موثر ترین ذرائع ثابت ہو رہے ہیں۔

پروفیسر مہدی حسن لکھتے ہیں: مختلف مسائل پر مبنی فلمیں غیر محسوس طریقے سے فلم بینوں کی سوچ پر اثر انداز ہوتی ہیں اور وہ عملی زندگی میں وہی رویہ اپنانے کی کوشش کرتے ہیں جو فلم میں ان کا پسندیدہ ہوتا ہے³ ٹیلی ویژن کی تصاویر اس درجہ موثر اور اثر انگیز ہوتی ہیں کہ مشاہد کی تمام تر توجہ اپنی طرف مبذول کر لیتی ہیں، ٹیلی ویژن خاص طور سے آنکھوں اور دماغوں کو غیر معمولی حد تک متاثر کرتا ہے، اس طرح کہ آواز، تصویر اور سابقہ معلومات کے درمیان ربط و ہم آہنگی کا کام آنکھ بڑی تیزی سے انجام دیتی ہے، اور اتنی تیزی سے بدلتے مناظر کی بناء پر دماغ کے خلیے تیزی سے بدلتے مناظر کو بغیر کسی تجزیہ اور کسی نتیجہ تک پہنچے بغیر ہی جوں کے توں قبول کر لیتے ہیں، بالفاظ دیگر مشاہدین مقناطیسی عمل کا شکار ہو جاتے ہیں۔

اسی طرح یہ ذرائع ابلاغ کا ہی خاصہ ہے کہ ان کے ذریعے سے غیر محسوس انداز سے جو بھی سوچ افراد کے اندر منتقل کرنا چاہیں منتقل کی جاسکتی ہے، یہ بہت سست اور غیر محسوس عمل ہوتا ہے لیکن آہستہ آہستہ ایک فرد کی سوچ، نظریہ اور انداز فکر و عمل میں تبدیلی آتی جاتی ہے۔ اور یہ اثرات فرد سے لے کر خاندان اور پھر ایک سماج اور معاشرہ تک میں نفوذ اختیار کرتے چلے جاتے ہیں۔ اس کے ساتھ ساتھ یہ بات بھی قابل غور ہے کہ موجودہ دور میں جدید سائنسی ترقی کی بدولت جہاں انسانی معمولات میں تیزی آئی ہے اور معاشرت، معیشت، تہذیب اور کلچر کے مفاہیم میں تبدیلی آئی ہے وہیں اس جدت کا اثر انسان کی تفریحی زندگی پر بھی نمایاں ہے، دور حاضر میں تفریحی سرگرمیوں کی نوعیت یکسر تبدیل ہوتی جا رہی ہے، مثلاً پہلے اگر میدانوں اور کھلی فضاؤں میں کھیل کود کو تفریح کا ذریعہ سمجھا جاتا تھا اس میں خطرناک حد تک کمی آئی ہے اور اس کی جگہ، کمپیوٹر، انٹرنیٹ اور ٹیلی ویژن پر دکھائے جانے والے نئے پروگراموں نے لے لی ہے۔ اس میں کوئی شک نہیں کہ انسانی زندگی میں تفریح کی زبردست اہمیت ہے۔ دنیا میں چاہے لوگ کسی رنگ و نسل سے تعلق رکھتے ہوں اور کسی بھی مذہب کے پیروکار ہوں ان کی زندگی میں تفریح کسی نہ کسی طرح داخل ہے اور تفریحی سرگرمیاں اپنی نوعیت کے اعتبار سے فرد پر مثبت یا منفی اثرات مرتب کرنے کا بھی ذریعہ ہیں۔ نوید احمد شہزاد اس ضمن میں لکھتے ہیں: ”جدید دور میں لوگ برقی ذرائع ابلاغ کے تفریحی پروگراموں کے ذریعے زندگی کو مختلف انداز سے پر لطف گزارنا جان لیتے ہیں۔ ڈش، ٹی۔وی اور انٹرنیٹ کی وجہ سے آج دنیا کے فاصلے نہایت سکڑ گئے ہیں۔ اور ان جدید مشینی تفریحات کے نتیجے میں نئی نسل زیادہ ہوشیار، تیز دماغ ہو رہی ہے۔“⁴

جس طرح سے تفریحی مشاغل میں تبدیلی آتی جا رہی ہے اسی طرح ان سے فرحت حاصل کرنے والے افراد بھی بدلتے جا رہے ہیں اور اسی طرح ان تفریحی مشاغل کے اثرات بھی تیزی سے مرتب ہو رہے۔ یہ اثرات حیات انسانی کی انفرادی سطح پر بھی ہیں اور اجتماعی زندگی پر بھی، زندگی کے تمام گوشے خواہ ان کا تعلق مذہب سے ہو یا معاشرت سے، معیشت سے ہو یا سیاست سے، موجودہ تفریحی رجحانات سے مثبت اور منفی اعتبار سے متاثر نظر آتے ہیں۔

مغربی تصور تفریح:

مغربی تصور کے مطابق تفریح کو ”فن“ اور ”ثقافت“ کا نام دیا گیا ہے۔ برائی اور بے حیائی کی تشہیر، اخلاقی اور نفسیاتی تباہی، جذبات کو برا بیچنے کرنے والی موسیقی، بے ہودہ رقص اور اخلاقی حدود کو پامال کر دینے والے ڈرامے اور فلمیں، فن کے نام پر یہ سب کچھ منظور ہے کہ افراد کو ہر ذریعہ سے صرف تفریح ہی مطلوب ہے، لوگوں کو دین و اخلاق سے بیزار بنانے اور خاندانی نظام کی شکست و ریخت میں اس نام نہاد ”فن“ نے بڑا اہم کردار ادا کیا ہے، عمران اللہ قاسمی لکھتے ہیں: ”ٹی۔وی پر نوع بہ نوع چینلوں کا اجراء، ویڈیو کی رنگارنگ کیسٹوں اور سی ڈیز کی بھرمار، نیز پرنٹ میڈیا کی کرشماتی فنکاروں سے مزین رنگ برنگ کے خوشنما محلات نے باتصویر فحش کاری کو فروغ دیا اور لوگوں کو تفریح اور لذت اندوزی اور سفلی خواہشات کا اس قدر دلدادہ اور خوگر بنا دیا کہ وہ خوب سے خوب تر کی جستجو میں ساری حدیں پھلانگ جانا چاہتے ہیں“⁵

اسلامی تصور تفریح:

تفریح کا اسلامی تصور ہر لحاظ سے، چاہے وہ مفہوم کے اعتبار سے ہو یا مقاصد کے اعتبار سے، مغربی تصور تفریح سے کلیتاً مختلف ہے۔ اس میں کوئی شک نہیں کہ تفریح کی خواہش ہر ذی روح میں موجود ہے، تفریح سے عقل اور جسم از سر نو فرحت اور تازگی حاصل کر لیتے ہیں، اسلام دین فطرت ہے، اور فطرت روح کی بالیدگی کا تقاضا کرتی ہے، اور اسلام روح کی بالیدگی اور اس کی تفریح کا پورا سامان مہیا کرتا ہے،

عصری ذرائع ابلاغ (کارٹونز اور ویڈیو گیمز) کا خاندانی زندگی پر اثرات۔ ایک تجزیاتی مطالعہ

اور اس کا کامل و مکمل نظام عطا کرتا ہے۔ جبکہ اسلام کے سوا کسی مذہب میں روح کی صحیح تفریح اور بالیدگی کا فطری نظام موجود نہیں، اسلام صرف اس تفریح کو جائز قرار دیتا ہے جس میں حرام کا شائبہ تک نہ ہو۔ لیکن جو تفریح اسلامی احکامات سے ٹکراتی ہو اسکو اسلام قطعاً ناجائز قرار دیتا ہے خواہ وہ ’فن‘ کے نام پر کی جائے یا ’ثقافت‘ کے

نام پر، اسلام ایسی تفریح کو ”لھو الحدیث“ کا نام دیتا ہے، ارشاد باری تعالیٰ ہے: وَمَنْ النَّاسِ مَنِ يَشْتَرِي لَهْوَ الْحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَنْ سَبِيلِ اللَّهِ بِغَيْرِ عِلْمٍ وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًا أُولَٰئِكَ لَهُمْ عَذَابٌ مُّهِينٌ⁶ ترجمہ: اور انسانوں میں ہی سے کوئی ایسا بھی ہے جو کلام دلفریب خرید کر لاتا ہے تاکہ لوگوں کو اللہ کے راستے سے بھٹکا دے۔ ایسے لوگوں کے لیے سخت ذلیل کر دینے والا عذاب ہے۔

مولانا عبد الرحمان کیلانی لھو الحدیث کا معنی بیان کرتے ہوئے لکھتے ہیں: ”لھو الحدیث سے مراد ہر وہ بات، شغل یا کھیل یا تفریح ہے جو انسان کو اللہ کی یاد سے غافل کر دے یا غافل رکھے، خواہ یہ شغل، گانا بجانا ہو یا دلچسپ ناول، اور ڈرامے ہوں یا یا کلب گھروں کی تفریحات ہوں یا ٹی۔ وی کا شغل ہو یا ڈرامے اور سینما بنی ہو، غرض لھو الحدیث کا اطلاق عموماً مذموم اشغال پر ہوتا ہے“⁷ اسکے علاوہ اسلامی تصور تفریح میں یہ امر بھی واضح ہے کہ اسلام کے تصور تفریح کا مقصود محض وقت گزاری نہیں ہے بلکہ اسلام نے ہر قسم کی تربیت کو بھی پیش نظر رکھا ہے، اسلامی تصور تفریح کی یہی وہ خصوصیت ہے جو اسے دیگر تصورات سے ممتاز کرتی ہے، اسلام نے مسلمانوں میں روح جہاد پیدا کرنے کے لیے تفریح کے تصور میں جسمانی ورزش اور عسکری تربیت کے مقصد کو پیش نظر رکھا، شاہسواری اور تیر اندازی اسلامی تفریح کا ایک حصہ ہیں: حضرت عقبہ بن عامر کہتے ہیں کہ: آپ ﷺ نے فرمایا کہ ”قوت سے مراد تیر چلانا ہے۔ آپ ﷺ نے اسے تین بار دہرایا اور فرمایا، سن لو! اللہ تعالیٰ تمہیں زمین میں فتح دے گا اور کفایت کرے گا، لہذا کوئی بھی تم سے اپنے تیروں سے کھیلنے میں سستی نہ کرے۔“⁸

اسی طرح حضرت عبد اللہ بن عمرؓ سے روایت ہے وہ فرماتے ہیں کہ ”جو گھوڑے گھڑ دوڑ کے لیے تیار کیے گئے تھے۔ آپ نے انکی دوڑ حفیہ سے شنیۃ الوداع تک اور جو تیار نہیں کیے گئے تھے انکی دوڑ مسجد بنی زریق تک مقرر فرمائی اور میں بھی ان لوگوں میں سے تھا جنہوں نے گھوڑے دوڑائے تھے“⁹ اس طرح تفریح کے بہت سے علمی مقاصد بھی ہیں، تاریخی کہانیاں اور مختلف ثقافتوں سے آگاہی اسی میں شامل ہے، یعنی اسلام میں تصور تفریح ایک ہمہ گیر نوعیت کا حامل ہے۔ فحشی النجار لکھتے ہیں: ”اسلام میں تفریح کا تصور موجودہ دور کے ذرائع ابلاغ میں پائے جانے والے تفریح کے تصور سے کہیں زیادہ وسیع اور ہمہ گیر ہے۔ اسلامی تصور کے تحت نفس کی تفریح اور زندگی کے مسائل اور متاع حیات میں تخفیف کے لیے کہانی، ڈرامہ، شعر و مزاح، جسمانی ورزش اور آسمان وزمین اور سمندر و کائنات میں موجود اللہ کی نشانیوں پر مشتمل مناظر جمیلہ سے استفادہ کیا جاسکتا ہے۔ یہ ضروری نہیں کہ جنس، بے حیائی پر مشتمل فلموں اور جذبات کو برا بیچنے کرنے والے گانوں اور عشق و محبت کے نغموں ہی کا سہارا لیا جائے۔ یہ بھی ضروری نہیں کہ ان بیہودگیوں سے لبریز ابلاغیات کو کبھی تفریح کا عنوان دیا جائے اور کبھی ثقافت کہا جائے اور کبھی فن قرار دیا جائے ’فن برائے فن‘ کے نعرے نے تو بے غیرتی اور اخلاقی بے راہ روی کی انتہا کر دی اور معاشرے کو بگاڑ کر رکھ دیا! کیا ہم اب بھی یہی کہتے رہیں کہ یہ تفریح ہے!“¹⁰

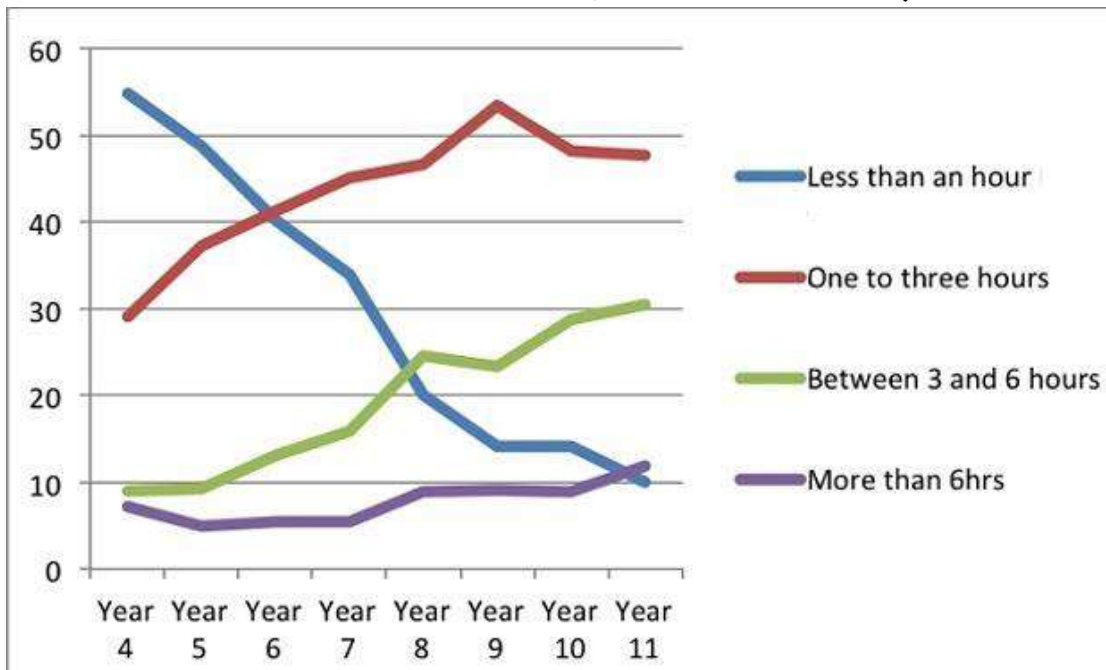
مندرجہ بالا بحث کو مد نظر رکھتے ہوئے اور اسلام میں خاندانی زندگی کے مختلف خدوخال کو سامنے رکھتے ہوئے عصری تبدیلیوں کا اگر جدید ذرائع ابلاغ کی روشنی میں جائزہ لیا جائے تو اس بات سے انکار ممکن نہیں کہ خاندان کا ادارہ بھی ان اثرات کے زیر اثر آتا چلا جا رہا ہے اور بہت تیزی سے نئے رجحانات کا شکار ہو رہا ہے۔ خصوصاً بچے ان ذرائع ابلاغ سے خطرناک حد تک متاثر ہوتے چلے جا رہے ہیں۔ حالیہ سروے

جات کے مطابق پاکستان میں 3 کروڑ سے زائد گھروں میں مختلف نیوز چینل، اسپورٹس، ڈرامے، کھانا پکانے، حالات حاضرہ، صحت اور ٹاک شوز کے علاوہ انڈین کارٹون بھی دیکھے جاتے ہیں، گھروں میں کم عمر بچوں کا غیر ملکی چینلز کے کارٹون دیکھنے کا رجحان بڑھ رہا ہے، کارٹون دیکھنے سے بچوں کی نفسیات پر منفی اثرات مرتب ہو رہے ہیں بلکہ بچوں میں تشدد پسندی، ہندوانہ ثقافت، رسم و رواج اور اخلاقی اقدار سے دوری فروغ پا رہی ہے۔

بچے اور تفریحی مشاغل۔ ذرائع ابلاغ کے تناظر میں:

دور حاضر میں ہر age group میڈیا کے ذریعہ تفریح حاصل کرتا ہے، لیکن اپنی اپنی دلچسپی اور عمر کے اعتبار سے اس کی نوعیت تبدیل ہوتی رہتی ہے۔ بچے ذرائع ابلاغ کے اعتبار سے جن دو بڑی سرگرمیوں میں مشغول رہتے ہیں وہ کارٹون اور ویڈیو گیمز ہیں۔ ایک سروے رپورٹ کے مطابق ۱۸ سال سے کم عمر میں 26% بچے ویڈیو گیمز میں مشغول رہتے ہیں۔¹¹

برطانیہ میں ۶۰۰۰ بچوں پر کئے جانے والے ایک سروے کا تجزیہ ملاحظہ



12

Nielsen Company جو کہ ۱۰۰ سے زائد ممالک میں رواج پانے والی رسوم کا تجزیاتی ادارہ ہے اس کی ایک رپورٹ کے مطابق ۲۵ سال کی عمر کے مابین بچے ہفتے میں تقریباً ۳۲ گھنٹے ٹی۔وی، موبائل یا انٹرنیٹ دیکھتے ہیں، اسی طرح ۶ تا ۸ سال کی عمر کے بچے ۲۸ گھنٹے فی ہفتہ کے حساب سے ٹی۔وی دیکھتے ہیں۔ اس ادارہ کے مطابق اوسطاً ہر بچہ تقریباً ۴ گھنٹے روز اسکرین (یعنی ٹی۔وی، موبائل، کمپیوٹر وغیرہ) کے آگے گزارتا ہے۔¹³

انٹرنیشنل یونیورسٹی اسلام آباد میں کیے جانے والے ایک سروے کے تحت تقریباً 90% بچے ٹی۔وی میں کارٹون دیکھنا پسند کرتے ہیں۔ اگر اس لحاظ سے اندازہ لگایا جائے تو اوسطاً ہر بچہ اپنے دن کے ۴ گھنٹے کارٹون دیکھنے میں گزارتا ہے۔¹⁴



میڈیا کے بچوں پر اثرات:

دور جدید میں جہاں بڑے میڈیا سے متاثر ہیں وہیں میڈیا نے مختلف طریقوں سے بچوں پر بھی گہرے اثرات ثبت کیے ہیں۔ اس بات میں کوئی شک نہیں کہ ایک بچہ کا دماغ بالکل clean slate کی طرح ہوتا ہے، اس لیے وہ بہت جلدی کسی بھی بات کا اثر قبول کر لیتا ہے۔ جیسا کہ ایک چینی کہاوت ہے:

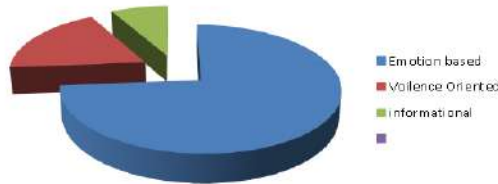
A child life is like a piece of paper on which everyone who passes by leaves an impression.^{۱۴}

یعنی بچوں کا ذہن ایک کورے کاغذ کی مانند ہوتا ہے، اسی طرح سائیکالوجی کی اصطلاح میں اس کو tabula rasa کا نام دیا گیا ہے جس سے مراد یہ ہے کہ بچے کا دماغ بالکل خالی ہوتا ہے اور پھر اس پر وقت کے ساتھ ساتھ مختلف اثرات مرتب ہوتے جاتے ہیں جس کی بناء پر اوائل عمری میں جو کچھ بچے کے ذہن میں نقش ہو جائے پھر اس کا اثر تاحیات باقی رہتا ہے۔^{۱۵} اس ضمن میں ڈاکٹر وسیم اکبر شیخ لکھتے ہیں: مختلف سروے رپورٹوں سے یہ بات ظاہر ہوئی ہے کہ ٹیلی ویژن کے متاثرین میں سب سے اہم طبقہ بچوں کا ہے۔ کیونکہ بچہ بڑی باقاعدگی سے ٹی۔وی کی نشریات دیکھتے ہیں۔ چنانچہ یہ خالی الذہن بچے ٹی۔وی سے پیش کیے جانے والے ماحول، کردار، ان کے لباس اور انداز گفتگو سے بے حد متاثر ہوتے ہیں اور عام زندگی میں انہیں اپنانے کی کوشش کرتے ہیں۔^{۱۶}

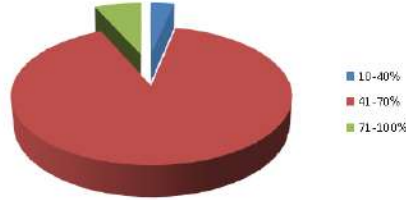
• کارٹون اور ویڈیو گیمز:

بچوں پر کسی بھی چیز کے اثرات زیادہ اور گہرے ثبت ہوتے اس بات کو مد نظر رکھتے ہوئے اگر دور حاضر میں دکھائے جانے والے کارٹونز اور ویڈیو گیمز کے اثرات کا جائزہ لیا جائے تو مختلف سروے اور تحقیقات سے مندرجہ ذیل اعداد و شمار سامنے آتے ہیں:

بچے جس طرح کے کارٹون دیکھنا پسند کرتے ہیں؟



نقلی کا پیانہ



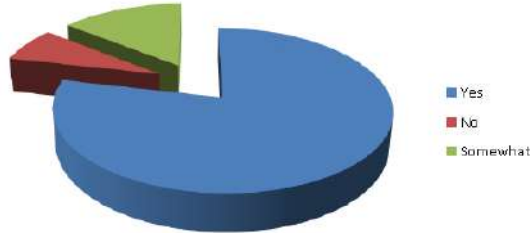
اپنے پسندیدہ کردار سے خود کو منسوب کرنا:



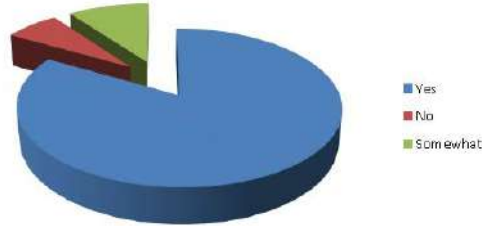
دوسری زبانیں سیکھنا



مذہبی اقدار پر اثرات:



اخلاقی اقدار میں تبدیلی:



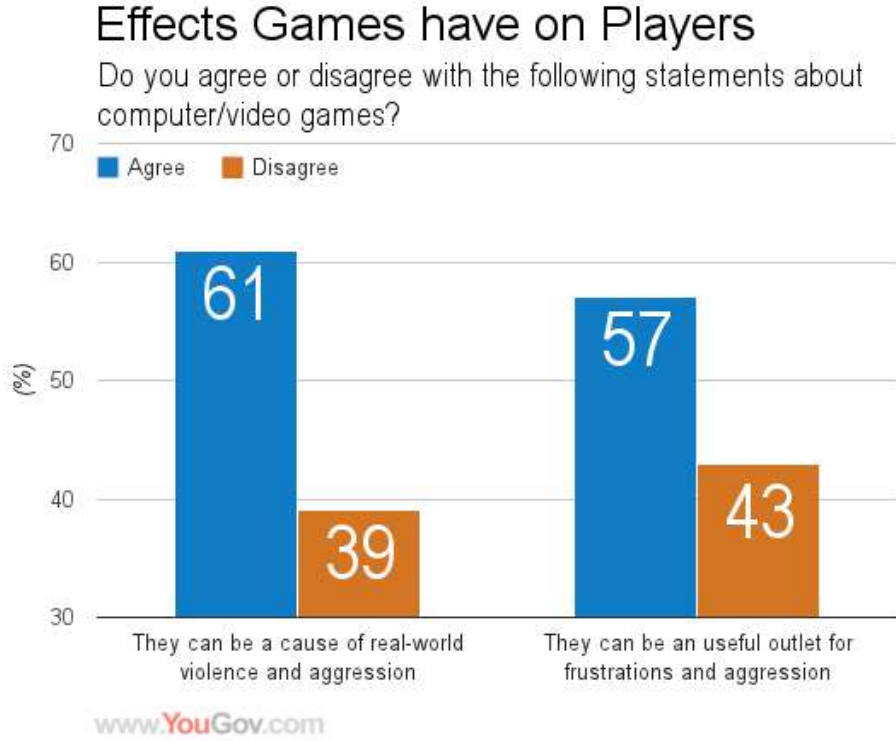
نوٹ: یہ سروے پاکستان میں دکھائے جانے والے کارٹونز (جن میں اکثریت ہندی کارٹون فلموں پر مشتمل ہے) کو مد نظر رکھتے ہوئے کیا گیا ہے۔¹⁷

ویڈیو گیمز:

کارٹون فلم کے برعکس ویڈیو گیمز تھوڑے بڑے بچوں کے لیے دلچسپی کا باعث بنتی ہیں teen age میں ایک بچہ ویڈیو گیمز میں سب سے زیادہ دلچسپی کا مظاہرہ کرتا ہے۔ ایک سروے رپورٹ کے مطابق امریکہ میں سب سے بڑا خطرہ نوجوانوں کا ویڈیو گیمز میں دلچسپی رکھنا ہے

18

اگر ویڈیو گیمز کے اثرات کا جائزہ لیا جائے تو¹ YouGov کی ایک رپورٹ کے مطابق:



19

بہر حال اس میں کوئی شک نہیں کہ سائبر اسپیس کی دنیا بہت وسیع ہے جو اگر بچوں کی ذہنی استعداد کو بڑھانے میں مدد و معاون ثابت ہوتی ہے دوسری جانب اس کے نقصانات کا دائرہ کار بھی روز بروز پھیلتا جا رہا ہے۔

پاکستان کے تناظر میں:

دور جدید میں پاکستان کے حوالے سے اگر کارٹونز کا جائزہ لیا جائے تو مندرجہ ذیل کارٹون فلمیں ایسی ہیں جو ہر سطح کے بچوں میں

مقبول عام ہیں:

- Bugs bunny
- Ben Ten
- Oggy and the Cockroaches
- Doremon
- Ed Edd and eddy
- Tom and jerry

¹۔ تقریباً 4 کروڑ افراد پر مشتمل ایک انٹرنیٹ گروپ ہے جس میں مختلف موضوعات پر بحث کی جاتی ہے۔

- Chota bheem series
- The return of Hanuman
- Super heroes' series

اسی طرح بہت سی animated movies ہیں جیسا کہ باربی سیریز، ڈزنی لینڈ کے مختلف کارٹونز وغیرہ۔

ویڈیو گیمز:

ویڈیو گیمز میں ایک تو انہی کارٹونز کی ویڈیو گیمز بہت مقبول ہیں، بچیاں ڈریس اپ گیمز کھیلنا پسند کرتی ہیں، اس کے علاوہ وہ ویڈیو گیمز جو بہت زیادہ کھیلی جاتی ہیں وہ مندرجہ ذیل ہیں:

- Grand Theft Auto Series
- Mass effect Series
- Mortal Kombat
- Sniper Elite
- Mafia 2

ذیل میں انہی کارٹونز اور ویڈیو گیمز کے بنیادی غدوخال کا جائزہ پیش ہے:

مشہور کارٹون کردار

ٹام اور جیری کارٹون۔

امریکہ میں تیار ہونے والی کارٹون سیریز ہے، ایک بلی (ٹام) اور ایک ماؤس جو کہ جیری ہے ہمیشہ جھگڑا کرتے رہتے۔ یہ سیریز آسکر ایوارڈ یافتہ ہے اور ایک کامیاب کارٹون سیریز ہے۔ مختصر کہانیاں ان سیریز میں بیان کی گئیں جو کہ دو اشخاص نے ولیم حنا اور جوزف بار بیرا نے تخلیق کیں، لکھیں اور بنائیں۔²⁰ ان کے بچن مین ایک دن چوہے پہ بلی نے یہ حملہ کیا اور اسی سے حنا کو مضحکہ خیز طور پر جھگڑے پر کارٹون بنانے کا خیال آگیا۔ اس کے بعد فوری طور پر سکرپٹ لکھا گیا۔ مختصر کہانیوں میں جسمانی تنازعہ، مال کا نقصان اور قبضہ کرنے کی کوششیں ان سیریز میں دکھائی جاتیں۔ ابتداً چند منٹ دونوں کارٹون امن سے رہتے مگر اکثر ٹام جیری کا پیچھا کر کے بہت پر جوش ہوتا کیونکہ اس کا مقصد تنگ کرنا، شرارت کرنا، انتقام لینا اور مقابلہ کرتے رہنا ہوتا ہے۔ ٹام سے اکثر حماقت سرزد ہوتی اور شاذ و نادر ہی جیری کو پکڑنے میں کامیاب ہوتا۔ یہ کارٹون بڑوں اور بچوں میں یکساں مقبول تھا۔ ٹام اینڈ جیری دونوں ایک دوسرے پہ قابو پانے کے مواقع تلاش کرتے رہتے ہیں۔ ایک دوسرے کو نقصان پہنچانے کی کوشش کرتے ہیں۔ حملہ کرتے ہیں۔ غصہ کرتے ہیں۔ ایک دوسرے کو تڑپا کر مسرت حاصل کرتے ہیں اور بعض اوقات ان حملوں کے دوران کوئی تیسری پارٹی بھی سامنے آ جاتی ہے جو یا تو دونوں کی حریف بن جاتی ہے یا دونوں ایک دوسرے کے حلیف بن جاتے ہیں۔

ڈورے مون (Doraemon)

ایک جاپانی سکول کے طالب علم جس کا نام Nobita عرف Nobi کی مدد کے لیے 22 ویں صدی سے ایک روبوٹ (Cat) سفر کر کے واپس اس صدی میں آتا ہے۔²¹ ڈورے مون ایک روبوٹ بلا ہے اس کے خاندان اور دوستوں میں مختلف کردار اس سیریز میں دکھائے جاتے ہیں۔ جس فیملی نے اس کو adopt کر رکھا ہے اس کا نام Nobisuki ہے۔ اس کی بہن کا نام Doramil ہے۔ اس کے دوستوں میں Gian، Sune، Shuzuka، Nobita، Dekisugi شامل ہیں۔ ڈورے مون ایک نیلے رنگ کا روبوٹ بلا ہے اس کے پاس ایسی جیب Pocket ہوتی ہے کہ جس سے مختلف Gadgets نکالتا ہے اور جو بھی کہانی کارٹونز میں چل رہی ہوتی ہے اس کے مطابق اور حالات

عصری ذرائع ابلاغ (کارٹونز اور ویڈیو گیمز) کا خاندانی زندگی پر اثرات۔ ایک تجزیاتی مطالعہ

کے مطابق ان کا استعمال کر کے نویتا کی مدد کرتا ہے۔ ڈورے مون کے اہم کرداروں کے بارے میں کچھ معلومات درج ذیل پیرامیٹرز میں بیان کی گئی ہیں:- ڈورے مون کے پاس ایک جیب ہوتی ہے جو کہ ہر ضرورت کے وقت اس کے کام آتی ہے۔ اس کے علاوہ Nobita اس کارٹون کا اہم کردار ہے۔ چوتھی کلاس کا طالب علم جو کہ سست، کاہل اور بد قسمت کردار کے طور پر دکھایا گیا۔ جس کے سکول کارڈز اکثر بہت برا ہوتا ہے۔ اکثر کہانیوں میں کارٹون سیریل میں ایک بزدل لڑکے کے طور پر نظر آتا ہے۔ نویتا اور ڈورے مون کے علاوہ ساتھی کرداروں میں Shizuka ایک سمارٹ، رحم دل اور پیاری سی کلاس فیلو کے طور پر دکھائی گئی ہے جو کہ اکثر پیانو کی کلاسز میں مصروف دکھائی دیتی ہے۔ Gian بھی ایک کردار کے روپ میں نمایاں ہے جو کہ ایک موٹا، جلد غصہ میں آنے والا لڑکا، جس کو گانے کا بہت شوق ہوتا ہے۔ Gian کا نام انگریزی لفظ Giant، جو بہت بڑا کے معنی میں مستعمل ہے، اس سے لیا گیا ہے۔ یہ لڑکا دوسروں کے کھلونے اور کہانیوں کی کتابیں ادھار مانگتا اور پھر واپس نہیں کرتا۔ یہ ایک خود غرض اور جھگڑالو لڑکا ہوتا ہے۔ اسکی بہن کا نام Jaiko ہے۔ اگلا کردار Sune سونیو اپنے دولت مند ہونے کی بیخیاں بھگارتا ہے اور جیان سے اس کی بہت دوستی رہتی ہے، دونوں مل کر نویتا کے خلاف سازشیں کرتے ہیں۔ Dekisugi ایک اور کردار کا نام ہے جو پڑھائی میں بہت اچھا اور پورے نمبر لیتا ہے۔ مزید کرداروں میں ان سب بچوں کے ٹیچر، Novita کی ماں اور باپ اور ڈورے می Doraemi جو ڈورے مون کی بہن ہے، (Mini Dora) منی ڈورا بھی کارٹون میں دکھائی دیتے ہیں اور آخری کردار Sewashi جو کہ نویتا کا پڑپوتا کے روپ میں پیش کیا گیا ہے۔²²

چھوٹا بھیم

بھیم کارٹون ایک بہادر اور غیر معمولی قوت رکھنے والا 9 سالہ لڑکا جو سب کی مدد کو تیار رہتا ہے۔ اس کے دوستوں میں چنگی، کالیا (پہلوان) جگہ بندر اور ایک راجو نامی بچہ ہے۔ ضرورت مندوں کی ڈاکوؤں اور چوروں اور ظالموں کے خلاف مدد کرتا ہے اور اپنی طاقت کا استعمال کر کے دنیا کی حفاظت کرتا ہے۔ یہ کردار بھارت کے ایک کردار سے متاثر ہو کر لیا گیا ہے۔ چنگی Chutki، سات سالہ لڑکی بھیم کی قریبی دوست اس کی ہر مہم میں مدد کرتی ہے۔ راجو 4 سالہ بچہ جو بھیم سے بہت متاثر ہوتا ہے جو کہ تیر اندازی میں بھی بہت اچھا ہوتا ہے۔ Jaggo بندر بات کرنے والا بندر ہے۔ جگو اور اس کے دوست بھگوان رام کی مانند مہم جوئی کرتے ہیں۔ گویا یہ کردار بھی ہندو مت کی مذہبی کتب کا آئینہ دار ہے۔²³ مختلف آراء اور تنازعہ کی صورت میں جو نتائج ظاہر ہوئے وہ یہ ہیں کہ یہ غیر حقیقی پروگرام ہے۔ اس کے مرکزی کردار کی جسمانی طاقت کی کوئی حدود نہیں ہے، کبھی وہ کسی ڈائناسارس کو مار ڈالتا ہے، کبھی مگرچھ کو گھما گھما کے مارتا ہے۔ اسی طرح یہ کہ حد سے بڑھ کر کھانے کی طرف رغبت رکھتا ہے۔ اس میں بھی خاص طور پر لڈو، اس کی مرغوب غذا ہوتے ہیں جن کے کھاتے ہی وہ بہت طاقتور بن جاتا ہے۔ اس میں مذہب کی بہت زیادہ نمائندگی بھی کی گئی ہے۔ ہندوؤں کے مذہبی لباس اور تہواروں کو بہت تفصیل سے دکھایا جاتا ہے۔²⁴

کنگ فو پانڈا (Kung Fu Panda)

Kungfu پانڈا ایک بولنے والے جانوروں کی اپنی میٹڈ کارٹون سیریز ہے ایک فیملی نوڈلز شاپ میں کام کرتا ہے۔ اس کا خواب ہے کہ ایک Kung fu ماسٹر بن جائے۔ اس کا یہ خواب حقیقت بن جاتا ہے جب اس کو غیر متوقع حالات سے غیر معمولی طور پر Kung fu سیکھنا پڑتا ہے۔ کیونکہ اس کے ذمہ یہ مقدس فریضہ اس کے بزرگوں کی قدیم امانت کے طور پر اس کے پاس آتا ہے اور وہ اس کے گر سیکھتا ہے

ماسٹر Pooh، Shifu کا ماسٹر ہوتا ہے جو اس کو مارشل آرٹس اور کراٹے کی تربیت اور مہارتیں سکھاتا ہے۔ اس میں وہ ساری دانائی، قوت، ہوشیاری اور مہارت فطرتاً موجود ہوتی ہے جو اس کی اور اس کے لوگوں کو برائی سے بچانے کے لیے اس کے کام آتی ہے²⁵۔

مکی ماؤس (Micky mouse)

مکی ماؤس کی شکل، حلیہ اور لباس کچھ یوں بنایا گیا تھا۔ بڑے بڑے گول سیاہ کانوں والا، بڑے ڈیل ڈول اور بازوؤں کے ساتھ پتلی ٹانگوں والا چوہا جس نے پیلے رنگ کے دو جوتے اور پیلے رنگ کے ہی بٹن اور پیلے رنگ کے دستانے پہن رکھے ہوئے تھے وار سرخ رنگ کی نیکر میں ملبوس دکھائی دیتا ہے اور منی اس کی مگلیٹر کے روپ میں نیویارک کے ایک سینما میں متعارف کرایا گیا۔ اس کے منظر کشی دلکش طور پر کی گئی۔ مزید اس میں موسیقی کو بھی شامل کیا گیا۔²⁶

(Ben-10)

بچوں میں Ben-10 ایک بہت ہی مقبول عام کردار ہے۔ ایک سبز لباس میں ملبوس 10 سالہ لڑکا، جس کے ہاتھ پہ ایک گھڑی بندھی ہوئی ہے اور مشکل وقت آنے پر حالات کے مطابق وہ نیاروپ دھار لیتا ہے اور دشمن سے مقابلہ کرتا ہے۔ اس کا مقصد دنیا اور دنیا کے لوگوں کی مدد کرنا اور ان کو بچانا ہے اس کے پاس دس مختلف اشکال کی صورت میں اختیارات ہیں۔ جن میں سے ایک ایک کو اپنی مدد کے طور پر استعمال کرتا رہتا ہے۔ اس کا کزن Gwen اور Kevin اس مشن میں اس کے مددگار کے طور پر نظر آتے ہیں۔ یہ جاپانی اینی میشن کی تکنیک سے مختلف کارٹون سے اس میں 95% کام ہاتھوں سے کیا گیا ہے۔ یہ بچوں میں بہت پسند کیا جانے والا کارٹون بن گیا ہے۔²⁷

Ben-10 ایک دس سالہ لڑکا جس کے پاس ماورائے حقیقت Super Natural قوتیں ہوتی ہیں۔ اس کے پاس (Omnitrix) نامی ایک آلہ (گھڑی) ہے۔ خود کو تبدیل کرنے کے لیے وہ ان ٹریکس کا استعمال جب چاہے کرتا ہے۔

(Superman)

سپر مین کارٹون ایسا آدمی جس نے نیلے اور سرخ رنگ کا لباس پہن رکھا ہوتا ہے اور غیر معمولی صلاحیتوں کا مالک دکھایا گیا ہے جو کسی دوسرے سیارے سے ایک راکٹ کی مانند زمین پر آیا ہے۔ اس آدمی میں بہت زیادہ طاقت، تیز رفتاری اور ہوا میں اڑنا اور دوسری بہت سی اشیاء کو جیسے آگ اور شعاعوں کو بہت جلدی محسوس کرتا ہے۔ لوگوں کی حفاظت پر مامور ہے جس کا کام لوگوں کی مدد کرنا ہے۔ ہر اک برائی اور غلط کاموں کے خلاف لوگوں کی مدد کو پہنچ جاتا ہے²⁸

(Spider man)

سپائیڈر مین کا کردار دوسرے کرداروں کی مانند جو کہ باہم ایک گروپ کی صورت میں کام کرتے ہیں۔ ان سے مختلف اور ایک خود مختار کردار کے طور پر سامنے آیا۔ پہلی کہانی The amazing Spiderman، 1963ء اس کردار نے مداحوں کا حلقہ بہت وسیع کر لیا تھا۔ آج کا سپائیڈر مین مختلف تکنیکوں سے جال بنتا اور بلند عمارات پر ریگنٹا نظر آتا ہے۔ مگر پہلے پچھلی 5 دہائیوں میں یہ کردار اس سے مختلف تھا²⁹ اپنی انگلیوں اور ہاتھوں کی مدد سے وہ جالا بنا کر خلا میں معلق ہو جاتا ہے۔ لوگوں کی مشکل حالات میں مدد کرتا ہے اور خلا میں اڑتا ہوا اور چھلانگیں لگاتا ہوا مدد کو پہنچ جاتا ہے اور مجرموں کو پکڑ کر کیفر کردار تک پہنچا دیتا ہے۔³⁰

Oggy and the Cockroaches

عصری ذرائع ابلاغ (کارٹونز اور ویڈیو گیمز) کا خاندانی زندگی پر اثرات۔ ایک تجزیاتی مطالعہ

یہ فرانسیسی کارٹون ہے Oggy ایک نیلے رنگ کا بلا ہے۔ ایک حساس بلا بہت نرم دل ہوتا ہے جو کہ صوفہ پر بیٹھا رہتا ہے اور ریوٹ کنٹرول سے ٹی وی کے چینل تبدیل کرتا رہتا ہے۔ اس کے پاس بہت سے گیم شوز ہیں۔ کارٹون سیریز میں معاون کرداروں میں Oggy کا ایک بھائی Jack ہے۔ جو بہت تیزی سے کام کرتا ہے اور جلد غصے میں آجاتا ہے۔ اوگی کی مدد کرتا ہے اور ہر وقت جلد بازی میں رہتا ہے اور اکثر اٹلے کام کر جاتا ہے۔ سبز رنگ کا بلا ہے جو جسامت میں اوگی سے زیادہ بڑا ہے اور خود کو بہت سمجھدار سمجھتا ہے۔ اس کارٹون Oggy کے کبھی معاون اور کبھی حریف دیگر ساتھی یہ ہیں: Marky لمبا پتلا اور سوکھا ہوا اکا کروچ ہے۔ Joey کا کروچ گینگ کا لیڈر ہے اور باس کا کام کرتا ہے۔ باقی دونوں کا کروچ کو اپنے پیچھے لگا لیتا ہے اور مل کر مہمات کرتے ہیں۔ اوگی کے خلاف سازشیں کرتے ہیں اور مل کر اسے عملی جامہ پہناتے ہیں۔ Joey ایک چالاک، خود غرض، اور سازشی کاروچ ہے۔ اس کا مقصد گھر کی ہر چیز پر قبضہ کرنا ہوتا ہے۔ اسکا دماغ نئی نئی حکمت عملی کرنے کا کارخانہ ہے۔ اور Oggy کو ہر حال میں تنگ کرنا ہے۔ Deedee ایک موٹے پیٹ والا کاروچ جو نسبتاً سست ہے اور کھانا اس کی زندگی کا مقصد ہے۔³¹ دیکھا جائے تو Oggy ایک Diplomatic بلا ہے جو مسلسل کاروچز کا شکار بنتا رہتا ہے۔ نیز Oggy ایک سست بلا ہے۔ اپنی پوری زندگی میں وہ مسلسل تعاقب کرتا ہے اور کاروچز کو پکڑنے کی تگ و دو میں رہتا ہے۔ ان دونوں (اوگی اور کاروچز) کے درمیان کبھی محبت کبھی نفرت کے جذبات پختہ رہتے ہیں۔

Barbie Doll

باربی گڑیا کو اکثر بچے اپنے لیے عملی نمونہ تصور کرتے ہیں۔ اس جیسا بننے کی کوشش کرتے ہیں۔ باربی کے متعلق سب سے زیادہ تنقیدی پہلو یہ ہے کہ اس جیسا بننے کی خواہش اور کوشش میں ایک نوجوان خاتون کے لیے جسم کی خیالی تصویر ہے۔ اس گڑیا کے ذریعے غیر حقیقی نظریہ فروغ دیا جا رہا ہے وہ اس گڑیا کی جسمانی ساخت کی پیمائش zero³² اسی طرح باربی گڑیا پر اعتراضات کیے گئے اور اس کو معاشرے کے لیے ناپسندیدہ صحت کے جذبات و رجحان سے روکنے کے لیے مختلف کوششیں بھی کی گئیں۔۔۔ باربی پہلی فیشن ڈول تھی۔ جو کہ گڑیوں کی تاریخ میں پہلی مرتبہ بہت زیادہ مقبول ہوئی۔³³ ربی ڈول صرف گڑیا نہیں بلکہ حقیقت حال یہ ہے کہ یہ ثقافتی ترسیل کا ذریعہ بھی ہے۔ جس نے دنیا میں خواتین اور لڑکیوں میں خوبصورتی کے معیارات مقرر کیے ہیں۔ جن کی تکمیل کے لیے صنفِ نسواں بعض اوقات جنون کی حد تک اس کی پیروی کرتی نظر آتی ہیں۔ جس میں جسم کے مقررہ اوزان کے حصول کے لیے فاقہ کشی کی طویل صعوبت برداشت کرنا ہے اور پھر مزید برآں یہ کہ چہرے اور جسم کے خدو خال کی ہیئت کو باربی ڈول کے سانچے میں ڈھالنے کے لیے پلاسٹک سرجری جیسے نازک پیچیدہ مراحل سے گزرنے میں بھی قباحت محسوس نہیں کی جاتی۔ اس حسن لا حاصل کے خط میں مبتلا نہ صرف خواتین بلکہ کم عمر بچیاں بھی نظر آتی ہیں جن کی عمر کی حد ایک امریکی تحقیقی رپورٹ کے مطابق 5 سال سے شروع ہوتی ہے۔ اور وہ بچیاں جو اس معیار کی تکمیل میں ناکام رہتی ہیں وہ کم اعتمادی کا شکار نظر آتی ہیں۔ ایک مشہور امریکی ماہر نفسیات ڈی بی کہتا ہے کہ ہر سرجری کرانے والی خاتون / لڑکی یہ سوچتی ہے کہ وہ ایک نیا انسان بن جائے۔³⁴

ہنومان (Hanuman cartoon)

یہ ایک مشہور ہندی کارٹون ہے جو ہندو دھرم کے بھگوان شیوا سے ماخوذ ہے ہنومان دراصل ہندو عقیدہ کے مطابق شیوا کا گیارہواں اوتار ہے جو لازوال اور غیر معمولی قوت، ذہانت اور طاقت کا مالک ہے مزید یہ کہ الہامی قوتوں کا مظہر و مجموعہ ہے کارٹون میں وہ ایک پنڈت کی

مدد کرتا ہے یہ خود تو جنگل میں رہتا ہے پنڈت اس کے پڑوس کے ایک گاؤں میں رہتا ہے ہنومان ایک مرتبہ شرارت سے سورج کو پھل سمجھ کے اس پر چھپ پڑتا ہے مزید اسی قسم کی مافوق الفطرت اور مضحکہ خیز حرکات کرتا ہے³⁵

ریٹرنڈ آف ہنومان بھی اسی کارٹون کا سیریل ہے جو بھرنگ پور کے ایک سکول میں بچوں کو کھیلتے دیکھتا ہے بچوں کو کھیلتا دیکھ کر اس کا بھی کھیلنے کا دل چاہتا ہے کارٹون کردار ہنومان دنیا سے سورگ میں چلا جاتا ہے، کہانی کے مطابق وہ سورگ میں رہ رہ کے بور ہو جاتا ہے اور زمین پر واپس آ کر وہ بھی بچوں کے ساتھ موج مستی اور کھیلنا چاہتا ہے پھر کچھ شریا و پابندیوں کے ساتھ اس کو واپس زمین پر بھیج دیا جاتا ہے پھر دھرتی پر آ کر وہ بچوں کے ساتھ شرارتیں کرتا کھیلتا ہے مزید یہ کہ گاؤں والوں کی اور بچوں کی مدد بھی کرتا ہے³⁶

مشہور ویڈیو گیمز کے بنیادی خدو خال:

GTA (Grand Theft auto) series

یہ ایک ایکشن ایڈونچر ویڈیو گیم ہے جو کہ امریکہ میں پائے جانے والے موٹر ویکل کی چوری پر مبنی ایک گروہ کو بنیاد بناتے ہوئے تشکیل کی گئی ہے، اس گیم کے تخلیق نگاروں کا بنیادی مقصد یہ ہے کہ ولن کو بطور ہیر و پیش کیا جائے۔ اس سیریز کی پہلی گیم grand theft auto کے نام سے منظر عام پر لائی گئی۔ جس میں کھیلنے والے نے ایک کرائمینل بن کر کوئی بھی مشن لینا ہے جیسے ڈرائیونگ، شوٹنگ، یا کوئی بھی بد معاشی پر مبنی کام اور اسکو پورا کرنے کی کوشش کرنی ہے۔ نیز تشدد یعنی violence کا اضافہ کیا گیا، اس گیم میں اس بات کی اجازت تھی کہ کھیلنے والا اپنے مشن کو پورا کرنے کے لیے کسی کو بھی مار سکتا ہے۔ اگلی اہم گیم جو اس سیریز کے تحت متعارف کروائی گئی وہ Grand theft auto III تھی، تھری ڈی گرافکس کے ساتھ اس میں تشدد کا رنگ نہایت حقیقی لگتا ہے، ساتھ میں اس کا ایک پہلو یہ تھا کہ کھیلنے والا جس بھی کردار (بنیادی طور پر تین کردار کو لے کر کھیلا جاسکتا جو کہ بالترتیب bank robber, drug dealer, prostitutes کے پاس جاسکتا۔ اس گیم میں دو مشہور طوائفوں کے کردار کے نام Amanda اور Tracey ہیں۔ کھیلنے والے کو اجازت ہے کہ وہ اپنے پیسے بچانے کے لیے اس طوائف کو مار بھی سکتا ہے۔ اس گیم میں جتنی غیر قانونی سرگرمیاں کی جائیں اتنا ہی سکور کیا جاسکتا۔ اسی طرح اس سیریز کی ایک اور گیم GTA Vice city ہے جس میں گینگ وار کے تخیل کو بنیاد بنایا گیا اور کھلاڑی کو اپنے سکور بنانے کے لیے گینگسٹر بننا ہوتا جس کے بنیادی خدو خال میں ڈرگز، عورتیں، اور قتل شامل ہیں، اسکے ساتھ ساتھ اس میں یہ بھی متعارف کروایا گیا کہ دو گینگسٹر کے درمیان کیسے علاقوں کو مضبوط کرنے کی جنگ ہو سکتی۔ انہی گیمز میں ایک ٹاسک شراب پی کر ڈرائیونگ کرتے ہوئے اپنے ہدف کو پانا بھی ہے³⁷۔ اس سیریز کے تحت اب تک پندرہ گیمز (1997-2013) آپچی ہیں جن کو rockstar نے بلبش کیا³⁸۔ یہ گیم اپنے آغاز سے اختتام تک بے شمار اعتراضات کا شکار بھی رہی ہے اور کئی ممالک میں اس پر پابندی بھی لگائی گئی³⁹ لیکن پاکستان میں تاحال اس سلسلہ میں کوئی پیش رفت نہیں ملتی۔

Saints Row series

یہ گیم بھی ایک طرح کا gta کا سیکوئل لگتی۔ بد معاشوں کے ایک گروہ کی دوسرے گروہ سے اقتدار کی جنگ، جس میں نہ کوئی حدود ہیں اور نہ کوئی اقدار۔ ویڈیو گیمز کی دنیا کی سب سے بڑی سروے ویب سائٹ common sense کے مطابق:

At a first glance, Saints Row seems like yet another Grand Theft Auto clone, with nonstop violence, sexual assaults, and other street crime⁴⁰

اس سیریز کی پہلی گیم 2006 میں منظر عام پر آئی اور آخری 2015 میں۔⁴¹

Mortal Kombat

Mortal kombat بھی ایک سیریل گیم ہے، جس کی ابھی تک کی آخری سیریز 2015 میں متعارف کروائی گئی۔ جس کو مورٹل کو مبیٹ ایکس کا نام دیا گیا۔ تھری ڈی ٹیکنالوجی کی بنیاد پر ایسے محسوس ہوتا جیسے کھیلنے والا حقیقت میں سب کچھ سرانجام دے رہا۔⁴²

Tomb Raider series:

یہ ایک ایکشن اسٹریٹیجیکل گیم ہے، جو کہ ایک 18 سالہ لڑکی لارا کرافٹ کے گرد گھومتی ہے، جس کو سیاحت کا شوق ہے اور وہ مختلف تاریخی مقامات پر جانا پسند کرتی ہے جس کے دوران مختلف قسم کی مشکلات اسکے راستے میں حائل ہوتی ہیں۔ اس سیریز کی پہلی گیم 1996 میں سامنے آئی اور نہایت کامیاب ہونے کے بعد 2015 میں اسکا آخری ایڈیشن نکالا گیا۔ 12 سال سے اوپر کے بچوں کے لیے بنائی جانے والی اس گیم میں بھی اہداف کو اس طرح سے ترتیب دیا گیا ہے کہ کھیلنے والا فرد خود کو گیم کی دنیا میں محسوس کرتا ہے۔⁴³

Mafia series

آغاز میں فیس بک اسٹریٹیجی گیم جس میں تشدد، بد معاشی اور ایک دوسرے سے آگے بڑھنے کی کوشش شامل تھی۔ لیکن بتدریج نئے آنے والے والیوئز میں یہ گیم اپنے کھیلنے والے کو حد و دسے بالکل عاری کرتے ہوئے کئی ایسے مواقع دیتی ہے جو کسی بھی لحاظ سے نہ اخلاقیات سے مطابقت رکھتے ہیں اور نہ ہی اسلام سے۔

Takken series:

ہر عمر کے بچوں میں یکساں مقبول، پاکستان میں تھری ڈی گیمز میں سب سے زیادہ کھیلی جانے والے مشہور ایکشن ویڈیو گیم۔ تھری ڈی ٹیکنالوجی کی دنیا کی پہلی گیم کے طور میں Namco entertainment کی طرف سے متعارف کروائی گئی۔ اس سیریز کی پہلی گیم 1994 اور آخری 2017 میں شائع ہوئی۔ اس کی مقبولیت کی سب سے اہم وجہ اسکا عمومی طور پر ہر ونڈو، کمپیوٹر پر چل جانے کی خوبی ہے، یہ واحد گیم ہے جو اپنے گرافکس کی خوبصورتی کو قائم رکھتے ہوئے 16 سے زائد ڈیوائسز میں کھیلی جاسکتی۔ اس گیم کا بنیادی خاکہ یہ ہے کہ کھیلنے والا کوئی بھی کردار منتخب کرتا ہے اور پھر ایک ٹورنامنٹ کا آغاز ہوتا ہے جس میں مختلف کرداروں کے ساتھ لڑتے ہوئے اپنی جیت کو ممکن بنایا جاتا ہے۔⁴⁴

مندرجہ بالا گیمز کے علاوہ انہی خصوصیات کی حامل اور بھی ویڈیو گیمز ہیں جن کو بچے کھیلنا بھی پسند کرتے ہیں مثلاً resident evil, mass effect, the Witcher series جیسی ایکشن گیمز، age of empires, age of Mythology, star craft جیسی تاریخی گیمز FIFA, NBA, Madden, Need for speed جیسی سپورٹس اور ریسنگ گیمز کے علاوہ کئی ایسی گیمز شامل ہیں جو موبائلز وغیرہ میں بھی کھیلی جاسکتی ہیں۔

بچے کسی قوم کا اثاثہ اور مستقبل ہوتے ہیں، وہی قوم ترقی کر سکتی ہے جس میں جسمانی، نفسیاتی اور روحانی طور پر صحت مند نسل ہوگی۔ عصری ذرائع ابلاغ بچوں کو ایسے مشاغل میں مصروف رکھتے ہیں کہ وہ نہ صرف جسمانی اعتبار سے سست، مایوس اور ڈھیلے ہو جاتے ہیں بلکہ تشدد و فحاشی کے مناظر ان پر زہریلے اثرات مرتب کرتے ہیں۔⁴⁵ ان پروگراموں میں کارٹون سب سے زیادہ طلسماتی کرداروں پر مشتمل ہوتے ہیں۔ کارٹون کردار کو 6 عام کرداروں سے ہٹ کر غیر معمولی قوت و طاقت اور صلاحیت کا مالک دکھایا جاتا ہے، بچے ان کرداروں سے بہت

مرعوب ہوتے ہیں، اسی لیے اب کارٹون بھی مذہبی عقائد کی ترویج کے لیے استعمال ہونے لگے ہیں۔ غیر مسلم ممالک اپنی مذہبی کتب میں موجود سوچ اور مواد کو کارٹون کی شکل میں پیش کر رہے ہیں۔ ان کارٹون کرداروں کی مدد سے باآسانی بچوں کو دیگر مذاہب کی طرف راغب کیا جا رہا ہے۔

مفتی محمد شہزاد اس ضمن میں لکھتے ہیں: "ہم اپنے بچوں کو نادانستہ، غیر محسوس انداز میں غیر مذاہب کی تعلیمات سے روشناس کر رہے ہیں۔ ایسے کارٹون جو مذہبی کرداروں میں ڈھلے نظر آتے ہیں، جن میں چھوٹا بھیم، کرشنا کارٹون، ہنومان بندر اور سور کی شکل کا کارٹون، یہ سب وہ محرکات ہیں جن کا تذکرہ بھی ہم ناپسند کرتے ہیں، مگر کارٹونز کی صورت میں ہمارے بچوں کے ذہنوں پر اثر انداز ہو رہے ہیں۔" ⁴⁶ اسکے علاوہ ایسی ویڈیو گیمز بھی جو مارکٹائی اور تشدد سے بھرپور ہیں، پوری طرح بچوں کے اذہان کو متاثر کرنے کے ساتھ مذہبی سوچ کو بھی بدل رہی ہیں۔ گویا ان معصوموں کی مکمل طور پر ذہن سازی کی جا رہی ہے۔ بچوں کے ناپختہ ذہنوں میں تشدد کا مزاج فروغ پا رہا ہے۔ ایک دوسرے کو مارنا، سر بھاننا، دھوکہ دینا، فراڈ کرنا، گالیاں دینا اور دوسرے کو مارنے اور پچھاڑنے کے لیے کسی بھی حد سے گزر جانے کی نوعیت کے جذبات ابھر رہے ہیں۔ یہ سب چیزیں اور رویہ جات مل کر اگر ایک طرف خاندان اور فیملی کی اجتماعیت پر بھی اثر انداز ہو رہی ہیں۔ والدین اپنی ذمہ داریوں کو پس پشت ڈالتے ہوئے اولاد کو جب ایسی چیزوں کا عادی بنادیتے ہیں تو پھر ان کو اس کھائی میں سے نکالنے کا عمل دشوار ہوتا چلا جاتا ہے۔ اس ضمن میں بحیثیت مسلمان یہ لازم ہے کہ قرآن و سنت سے راہنمائی لیتے ہوئے ایسا لائحہ عمل مرتب کیا جائے جو میڈیا کی بچوں پر اس بلخار پر قدغن لگا سکے۔

خاندانی زندگی۔ قرآن و سنت سے راہنمائی:

خاندان کا ادارتی کردار ایک تربیت گاہ کے طور پر بھی بڑا اہم ہے۔ اس تناظر میں بچوں میں اسلامی اقدار کی ترویج میں، وعظ و نصیحت کے ساتھ ساتھ جسمانی اور عقلی تربیت کا بھی گہرا اثر پڑتا ہے۔ اس سلسلہ میں اسوہ حسنہ کا وجود اس پہلو کے نمایاں آثار میں سے ہے جو بچے کو اپنی جانب متوجہ کرتا ہے اور وہ بچہ اس کا مقلد اور اسکے طریق کا متبع بن جاتا ہے۔ لہذا اگر اسکے سامنے نمونہ صالح اور اچھا ہو گا تو اس کے باطن میں پوشیدہ صلاحیتیں متحرک اور اجاگر ہوں گی۔ ⁴⁷

یہ واضح حقیقت ہے کہ اس اکائی خاندان میں نئی نسل کی سیرت و کردار اور شخصیت کی تعمیر و تشکیل ہوتی ہے۔ ان کی قابلیتوں اور صلاحیتوں کو نکھارنے اور پروان چڑھانے میں والدین کا کردار بڑا اہم ہوتا ہے، وہ بچوں کی عادات و اطوار کی نشوونما میں بہت اہمیت رکھتے ہیں۔ اولاد کو نہ صرف معاشرتی ذمہ داریوں کی ادائیگی کا شعور اور آگاہی دلاتے ہیں، بلکہ عمرانیاتی زندگی کے مختلف مراحل میں اپنا کردار نبھانے کے قابل بناتے ہیں، حضور نبی اکرم ﷺ کا ارشاد مبارک ہے: اکرموا اولادکم، واحسنوا ادبکم ⁴⁸ اس تناظر میں خاندان ایسی آماجگاہ کے روپ میں سامنے آتا ہے جو معاشرہ کے تہذیبی و ثقافتی ورثہ اور اقدار کو اگلی نسلوں تک منتقل کرنے کا ذریعہ بن جاتا ہے۔ محمد تقی عثمانی فرماتے ہیں کہ عائلی زندگی معاشرے کا وہ پتھر ہے جس پر تہذیب و تمدن کی عمارت کھڑی ہوتی ہے۔ رسول کریم ﷺ کا امتیازی کردار یہ ہے کہ آپ ﷺ نے امت میں یہ شعور پختہ کیا کہ اولاد کی تربیت صرف مادی اور دنیاوی نقطہ نظر سے نہ کی جائے، بلکہ یہ خیال بھی مد نظر رکھا جائے کہ اسکے ساتھ اخروی جوابدہی وابستہ ہے۔ ⁴⁹

اللہ تبارک و تعالیٰ کا ارشاد ہے: يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا ءَاتُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ

لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ⁵⁰

چنانچہ ادارہ خاندان میں والدین کے کردار کی اس اہمیت کے پیش نظر عمرانیاتی زندگی میں اسکی معنویت میں اضافہ ہو جاتا ہے۔ اہل خانہ کی دیکھ بھال، ان کی کفالت، ان کی ضروریات کے لیے اخراجات اور ان کے جائز آرام و سکون کے لیے ایثار کا درس خاندان کے ادارے کی عظمت میں اضافہ کا باعث بنتا ہے۔ اسلامی تربیتی اقدار کے حوالے سے خاندان کی بنیادی اکائی مستحکم ہو تو معاشرے میں تمام انسانی رویے، معاشرتی ذمہ داریوں کا شعور اور آگہی مثبت نتائج مرتب کرتے ہیں، بصورت دیگر سب کچھ زوال کے عمل سے دوچار ہونا شروع ہو جاتا ہے اور معاشرتی بحران جنم لیتا ہے۔ اس بنیادی اکائی میں تربیت کا ایک پہلو انسانی رویوں اور طرز عمل کی تشکیل بھی ہے۔ ہر انسان اپنے بزرگوں کی باتوں کا اثر ضرور قبول کرتا ہے۔ مگر اس کو دہرانا اور بہ تکرار ذہن نشین کراتے رہنا، پہلے درجہ سے بھی زیادہ اہم ہے تاکہ اچھی باتوں کا اثر وقتی اور عارضی نہ ہو، بلکہ بزرگوں کے طرز عمل کے نمونہ اور مثال کو، ان کی نصیحتوں اور تربیت کے اثرات مستحکم کرنے کا ایک ذریعہ قرار دیا۔ تکرار اور تذکیر کا یہ اسلوب بھی ہمیں قرآن سے ہی ملتا ہے، ارشاد باری تعالیٰ ہے: وَلَقَدْ صَرَّفْنَا فِي هَٰذَا الْقُرْآنِ لِيَذَكَّرُوا وَمَا يَزِيدُهُمْ إِلَّا نُفُورًا⁵¹

اس آیت میں "صرفنا" سے مراد تشریف ہے جسکے معنی بیان اور تکریر کے ہیں۔ یعنی قرآن کے مضامین کو بار بار پیش کرنا اور یاد دہانی کروانا تاکہ لوگ سمجھ سکیں، یہی بات الجامع الاحکام القرآن میں امام قرطبی نے بھی بیان کی ہے۔⁵² اس لحاظ سے ہر خاندان، معاشرتی و اجتماعی آداب و اطوار اور اقدار کو فروغ دینے اور تہذیب و تمدن کے عروج و سر بلندی میں اپنا کردار ادا کر سکتا ہے۔ اس میں کوئی شک نہیں کہ خاندان میں مرد اور عورت کے تعلق کے بعد سب سے زیادہ اہم امر، بچوں کی تربیت اور بزرگوں کی نگہداشت ہے۔ کسی خاندان کے لیے اولاد کی افزائش اور اچھی نشوونما ایک اعزاز کی بات ہے، اور یہ اعزاز تب ہی مل سکتا ہے جب خاندان بنانے والے مرد و عورت اپنی مربی ہونے کی حیثیت کو سمجھتے ہوئے اس امانت کی بڑائی اور مسئولیت کی نزاکت اور اہمیت کو سمجھ سکیں، قرآن اس سلسلہ میں اس طرح سے راہنمائی دیتا ہے، ارشاد باری ہے: وَأْمُرْ أَهْلَكَ بِالصَّلَاةِ وَاصْطَبِرْ عَلَيْهَا لَا نَسْأَلُكَ رِزْقًا نَحْنُ نَرْزُقُكَ ۗ وَالْعَاقِبَةُ لِلتَّقْوَى⁵³

ایک اور مقام پر اس طرح سے اس بات کو بیان کیا وَالْوَالِدَاتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَادَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ لِمَنْ أَرَادَ أَنْ يُنْمِ الرِّضَاعَةَ⁵⁴ کے تحت ابتداءً پیدائش سے ہی اولاد کے حقوق کا تعین کر دیا گیا تو یہ کیسے ممکن ہے کہ اولاد کی ذہنی و فکری استعداد کو مضبوط بنانے کے لیے کوئی راہنمائی نہ دی جاتی۔ اخروی زندگی کی کامیابی کا راز بھی اپنی اولاد کی صحیح تربیت میں ہی مضمر ہے لہذا اولاد والدین خود اپنی اصلاح کریں کیونکہ والدین کی شخصیت معصوم بچوں کے لیے عملی نمونہ ہوتی ہے۔ اگر والدین خود انٹرنیٹ کا استعمال ضرورت سے زائد اور بلا جواز کریں گے تو ان کی نصیحت بچوں پر کارگر ثابت نہ ہوگی۔

ثانیاً اس بات کو بھی سمجھنے کی ضرورت ہے کہ مناسب تفریح بچوں کا حق ہے، اس بناء پر ان کی جسمانی کھیل کود کو ترجیح دیتے ہوئے مثالوں اور نصیحت سے سمجھایا جائے، جیسے اگر شطرنج وغیرہ آن لائن گیمز سے منع کرنا ہو تو شریعت اسلامیہ کے دلائل سے منع کیا جاسکتا ہے، حدیث سنائی جاسکتی: حضرت بریدہ سے روایت ہے رسول اللہ ﷺ نے فرمایا: جس شخص نے چوسر (شطرنج) کھیلا گویا اس نے اپنے ہاتھ سور کے گوشت اور خون سے رنگے۔⁵⁵

ثالثاً اس حقیقت کو بھی مد نظر رکھنے کی ضرورت ہے کہ اس ترقی یافتہ دور میں یکسر ذرائع ابلاغ کو ممنوع قرار دینا ممکن نہیں، قرآن نے بھی نت نئی چیزوں کو تلاشنے کی حوصلہ افزائی فرمائی ہے⁵⁶ قرآن کی اس اہنمائی کے نتیجہ میں ہی علماء کرام ذرائع ابلاغ کے ایسے استعمال کی اجازت دیتے ہیں جس میں تربیت بذریعہ تفریح کا پہلو موجود ہو۔

اسی ضمن میں ڈاکٹر حسن شموط کا کارٹونز فلموں کے متعلق فتویٰ ملاحظہ ہو: کارٹون فلموں کے متعلق شریعت اسلامیہ میں تین طرح کے احکام آتے ہیں پہلا تو یہ کہ اگر ان کو تصویر بنانے کے اعتبار سے دیکھا جائے تو یہ بچوں کے لیے جائز ہے کہ وہ ان کو دیکھ سکتے ہیں۔ حضرت عائشہؓ کا پروں والے گھوڑے سے کھیلنے والی حدیث کی بنیاد پر۔ اور دوسرا حکم ان کارٹون فلموں کے بارے میں یہ ہے کہ وہ کارٹون فلمیں بھی جائز ہیں جن کا مقصد احسن باتوں کی دعوت دینا ہو۔ اور تیسرا حکم یہ ہے کہ وہ کارٹون فلمیں جو شریعت کی بنیادی تعلیمات سے ٹکراتی ہوں، مثلاً ان میں موسیقی کا استعمال ہو یا خلاف اخلاق مواد استعمال کیا گیا ہو ان کو دیکھنا جائز نہیں۔⁵⁷

قطر میں وزارت الاوقاف والسوئوں کے تحت قائم ہونے والے ادارے دعوت وارشاد کے ”مركز الفتوى بالشبكة الاسلامية“ میں مفتیان کرام نے جو فتویٰ دیا ہے وہ درج ذیل ہے: ان هذه الألعاب هي من قبيل الأفلام الكرتونية، وقد بينا أنها جائزة حيث دعت إلى الفضيلة وتعليم الآداب الإسلامية، مع خلوها من الحرام، كالموسيقى والصور المبتذلة مثلاً، ولأن جمهور أهل العلم استثنى من حرمة التصوير والتمثيل ما كان للأطفال لغاية تعليمهم ما يصلحهم۔⁵⁸

یعنی کارٹونز فلمیں دیکھنا اس وقت جائز ہے جب ان کا مقصد تعلیم و تربیت اور آداب اسلامی سکھانا ہوں لیکن اگر ان کے اندر کسی حرام چیز کا شائبہ تک ہو گا تو وہ حرام ہو جائیں گے۔

اسی طرح کا اس سوال کے تحت کے ایسے کارٹونز جو اسلام کے مطابق ہوں وہ جائز ہیں، اس فتاویٰ کمیٹی کی رائے کچھ یوں ہے: فالجالات التي بها رسوم كرتونية وكذلك الأفلام الكرتونية، نرى جواز استخدامها حيث دعت إلى الفضيلة وتعليم الآداب الإسلامية مع خلوها من الحرام، كالموسيقى والصور التي تدعو إلى الحرام. ولأن جمهور أهل العلم استثنى من حرمة التصوير والتمثيل ما كان للأطفال لغاية تعليمهم ما يصلحهم، وأن يأنسوا به. هذا والله أعلم⁵⁹

لیکن اس فتویٰ کمیٹی نے ایسے تمام کارٹونز کو دیکھنا ناجائز قرار دیا ہے جن میں انتشار آمیز موسیقی شامل ہو۔ یا اس میں خلاف اسلام مواد استعمال کیا گیا ہو۔ دور حاضر میں دکھائے جانے والے کارٹونز کے جائز یا ناجائز ہونے کے اعتبار سے جامعہ بنوریہ عالمیہ کراچی کے دارالافتاء سے مندرجہ ذیل فتویٰ شائع کیا گیا ہے: کارٹون اگر بے حیائی پر مبنی مناظر پر مشتمل ہوں جیسا کہ آج کل اس قسم کے کارٹونوں کی بہتات ہے ان کا دیکھنا جائز نہیں ہے۔ البتہ وہ کارٹون جن میں جاندار کی صورتیں واضح نہ ہوں اور ان کے پروگرام بھی جائز مقاصد پر مشتمل ہوں تو ان کے دیکھنے کی گنجائش ہے۔⁶⁰

اسی طرح ان کے ایک اور فتویٰ کے مطابق: اگر یہ کارٹون واضح طور پر انسان یا کسی دوسرے حیوان کی نمائندگی نہ کرے ہوں، اور نہ کسی قسم کی بے حیائی پر مشتمل ہوں تو انہیں بنانے یا دیکھنے میں شرعاً کوئی مضائقہ نہیں۔ بلکہ جائز ہے۔⁶¹

خلاصہ بحث

اس میں کوئی شک نہیں کہ تفریح کی خواہش ہر ذی روح میں موجود ہے، تفریح سے عقل اور جسم از سر نو فرحت اور تازگی حاصل کر لیتے ہیں، اسلام دین فطرت ہے، اور اسلام روح کی بالیدگی اور اس کی تفریح کا پورا سامان مہیا کرتا ہے، اور اس کا کامل و مکمل نظام عطا کرتا ہے۔ جبکہ اسلام کے سوا کسی مذہب میں روح کی صحیح تفریح اور بالیدگی کا فطری نظام موجود نہیں،، اسلام صرف اس تفریح کو جائز قرار دیتا ہے

عصری ذرائع ابلاغ (کارٹونز اور ویڈیو گیمز) کا خاندانی زندگی پر اثرات۔ ایک تجزیاتی مطالعہ

جس میں حرام کا شائبہ تک نہ ہو۔ لیکن جو تفریح اسلامی احکامات سے ٹکراتی ہو اسکو اسلام قطعاً ناجائز قرار دیتا ہے۔ کارٹونز فلمیں دیکھنا اس وقت جائز ہے جب ان کا مقصود تعلیم و تربیت اور آداب اسلامی سکھانا ہو لیکن اگر ان کے اندر کسی حرام چیز کا شائبہ تک ہو گا تو وہ حرام ہو جائیں گے۔

اس ضمن میں کچھ ایسے کارٹونز اور ویڈیو گیمز موجود ہیں جو alternative کے طور پر بچوں کو مہیا کی جاسکتیں، مثلاً
Toyo baby Islamic nasheed, Muslim lullaby series, Prophet Stories by Islamic kids videos, Islamic learning games by unity ltd, Jaan cartoons

مندرجہ بالا کارٹونز اور ویڈیو گیمز بہت چھوٹے بچوں کے لیے تو مفید ثابت ہو سکتی ہیں لیکن ٹین ایجرز کے لیے والدین کو خصوصی توجہ اور تعین اوقات سے کام لینا ہو گا۔ بچوں میں کتب بنی، گھڑ سواری، کشتی، اور دیگر جسمانی کھیلوں کے رجحان کو پیدا کرنے اور قائم رکھنے کی کوشش کے ساتھ ساتھ بحیثیت مسلمان اپنے خاندان کو ویڈیو گیمنگ کے مضر اثرات سے بچاؤ کے لیے دعا بھی ایک مضبوط ہتھیار ہے جس کی طرف قرآن مجید میں راہنمائی بھی کی گئی ہے۔⁶²



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

حوالہ جات (References)

- ¹ ابن منظور، لسان العرب، بذیل مادہ۔ ب۔ ل۔ غ
- ² وسیم اکبر، ڈاکٹر، ذرائع ابلاغ اور اسلام، ص: 70 (نعمانی کتب خانہ، لاہور، اگست، 2015)
- Waseem Akbar, Ph.D., Zarie-Ablagh or Islam, p.70 (Nomani Library, Lahore, August, 2015)
- ³ مہدی حسن، جدید ابلاغ عام، ص: 195، (مقتدرہ قومی زبان، اسلام آباد، 1990)
- Mehdi Hasan, Jadeed Ablagh -e-Ama, p: 195, (Muqattdara Qaumi Language, Islamabad, 1990)
- ⁴ نوید احمد شہزاد، تفریح کا اسلامی تصور، ص: 33 (دولت کارپوریشن، فیصل آباد، جولائی 2003ء)
- Naveed Ahmed Shahzad, Islamic Tafreeh ka Islame Tasawar, p.33 (Daulat Corporation, Faisalabad, July 2003)
- ⁵ "عالم اسلام پر میڈیا کی یلغار" عمران اللہ قاسمی، معارف فیچر سروس (پندرہ روزہ)، مدیر: شاہد ہاشمی، فروری 2005، ص: 12
- Alam- I- Islami pr media ki yalghar " Imranullah Qasmi, Ma'arif Feature Service (padre roza), Editor: Shahid Hashmi, February 2005, p: 12
- ⁶ لقمان: 6
- Keilani, Abd al-Rahman, Taysir al-Qur'an, 3/ 527,
- ⁷ کیلانی، عبدالرحمن، تیسیر القرآن، 3/ 527
- :https://kitabosunnat.com/kutub-library/taseer-ul-quran-urdu-1
- ⁸ الترمذی، محمد بن عیسیٰ، الجامع، کتاب التفسیر، ابواب التفسیر من سورۃ الانفال، حدیث: 3083
- At-Tirmidhi, Muhammad bin Isa, A l-Jami, Kitab al-Tafseer, Chapters of al-Tafseer from Surah Al-Anfal, Hadith: 3083
- ⁹ البخاری، الجامع الصحیح، کتاب الصلوٰۃ، باب حل یقال، مسجد بنی کلاں؟، حدیث: 420
- Al-Bukhari, Al-Jami' al-Sahih, Kitab al-Salawat, Chapter Hal Yaqaal, Masjid Bani Gulan?, Hadith: 420
- Zarie-Ablagh k Asraat, p.43
- ¹⁰ ذرائع ابلاغ کے اثرات، ص: 43

¹¹ www.pinterest.com/gaming

¹² http://www.theguardian.com/technology/2014/june/05/playing-video-games

- ¹³ www.Nielsen a.com/pk/en.htm:www.livesstrong.com/article/222032
- ¹⁴ Quart.ul.ain; Umera Amery, The effects of Cartoons on young Pakistani Children, IIUI
- ¹⁵ For detailed study: Jonathon Bennett, Locke's philosophy of minds, pg:89-114 (Cambridge University press,)
- ¹⁶ ذرائع ابلاغ اور اسلام، ص 7
- ¹⁷ The Effect of Cartoons on young Pakistani Chiltern, iiui
- ¹⁸ <http://bullytime2.wikispaces.com/video+games.dangerous>
- ¹⁹ <http://youGov.co.uk/news/2013/09/23>
- ²⁰ : www.google.com/cultureinstitute/browse/Hanna-Barbera, retrieved on 23/01/15
- ²¹ : www.thehistorycartoon.blogspot.com/2011/11/doraemon.html retrieved on 23/01/15
- ²² : doraemon-doraworld.blogspot.com/2008/11/doaraemon-main-characters.html
- ²³ : www.india-intro.com/religion/mahabharat/212-mahabharat-chapter-9-bheema-his-childhood.html
- ²⁴ : www.chotabheemstore.com/about-us.html
- ²⁵ : www.kungfupanda.com/
- ²⁶ : www.cartoononline.com/en/characters/mickey-mouse.html;
- ²⁷ : www.geeksofdoom.com/2008/12/06/dvd-review-ben-10-alien-force-vol-I,
- ²⁸ : www.dccomics.com/characters/superman
- ²⁹ : www.comicbookresources.com/?id=39377&page=article;
- ³⁰ : www.comicbookresources.com/?id=39377&page=article#storycontinued;
- ³¹ : www.cartoonnetworkasia.com/minisite/oggy-cockroaches/characters.php/
- ³² en.wikipedia.org/wiki/barbie/
- ³³ www.lotl.com/barbie-mattel-1959.html;
- ³⁴ : events.ksde.org/linkclick.aspx?3fileticket;
- ³⁵ [https://en.wikipedia.org/wiki/Hanuman_\(2005_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hanuman_(2005_film));
- ³⁶ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Animation/TheReturnOfHanuman>;
- ³⁷ <http://grandtheftauto.net>
- ³⁸ <http://www.rockstargames.com/GTA/>
- ³⁹ Pk.ign.com/ign-pakistan/2473/feature/15-of-the-most-controversial-games-of-all-time?amp=1
- ⁴⁰ <https://www.commonsemmedia.org/game-reviews/saints-row>
- ⁴¹ Lawrence, Alan (7 July 2006). "Saints Row Developer Diary #2". GameSpy. Retrieved 19 July 2009.
- ⁴² <https://www.commonsemmedia.org/game-reviews/mortal-kombat-x>
- ⁴³ m.uk.ign.com/articles/2011/11/04/the-redemption-of-lara-croft
- ⁴⁴ <http://www.eventhubs.com/news/2013/sep/20/who-1-fighting-game-sales-harada-says-Tekken>
- ⁴⁵ خالد علوی، ڈاکٹر، اسلام کا معاشرتی نظام، ص: 438 (الفیصل ناشران و تاجران کتب)
- Khalid Alavi, Dr., Islam ka Muashrti- Nizam, p: 438 (Al-Faisal Publishers and Traders Books)

عصری ذرائع ابلاغ (کارٹونز اور ویڈیو گیمز) کا خاندانی زندگی پر اثرات۔ ایک تجزیاتی مطالعہ

- ⁴⁶ محمد شہزاد، مفتی، کارٹون بینی، ویڈیو گیم اور مسلمان بچے، ص: 31-22 (طیب پبلشرز، کراچی)
Muhammad Shahzad, Mufti, Cartoon Benni, Video Games or Muslman Bachy, pp. 22-31 (Tayeb Publishers, Karachi).
- ⁴⁷ احمد خلیل جمعہ، الاطل فی ضوء القرآن والسنة، مترجم: لجنة المصنفين، اولاد کی تربیت قرآن و سنت کی روشنی میں
Ahmad Khalil Juma, Al-Tilfi in the zua-al- Qur'an and Sunnah, Translator: Lajnat al-Musnafin, aulaad ki tarbiat
Qur'an or Sunnah ki roshni mein
- ⁴⁸ ابن ماجہ، السنن، کتاب الادب، باب بر الوالدین، حدیث: 3671
Ibn Majah, Al-Sunan, Kitab al-Adab, Chapter Bar Al-Aw-Din, Hadith: 3671s
- ⁴⁹ تقی عثمانی، خاندانی حقوق و فرائض، ص: 156 (ادارہ تالیفات اشرفیہ، ملتان، 1427ھ)
Taqi Osmani, khandani Haqooq-o-Faraiz, p. 156 (Idara Talifat Ashrafiya, Multan, 1427)
- ⁵⁰ التحریم: 6
Al-Tahreem: 6
- ⁵¹ الاسراء: 41
Al-Israa: 41
- ⁵² قرطبی، محمد بن احمد، الجامع لاحکام القرآن، 2/ 1840 (دار احیاء التراث العربی،)
Qurtubi, Muhammad bin Ahmad, Al-Jami-al-Ahkam al-Qur'an, 2/ 1840
- ⁵³ طہ: 132
Taha: 132
- ⁵⁴ البقرہ: 233
Baqarah: 233
- ⁵⁵ مختصر صحیح مسلم، حدیث: 1511
Sahih Muslim, Hadith: 1511
- ⁵⁶ دیکھیے: الرعد: 4، یونس: 67، ق: 37
Al-Ra'd: 3, 4; Yunus: 67; Q: 37
- ⁵⁷ ماہنامہ دارالعلوم، شمارہ 10-11، جلد: 96، ذی الحجہ 1433 ہجری، محرم 1434 ہجری مطابق اکتوبر-نومبر 2012ء حسن شموط، الدکتور، منتدی الفقہ
Mahnama Darul Uloom, Issue 10-11, Volume: 96, Dhul Hijjah 1433 Hijri, Muharram 1434 Hijri October - November
2012 Hassan Shamut, Al-Doktor, Muntadi Fiqh
- ⁵⁸ رقم الفتویٰ: ۱۷۳۱۰، 24 ربیع الاول 1423 (ماہو من قبیل الافلام الکرتونیہ جائز بشرط) بذیل موضوع: طب واعلام وقضایا معاصرة، وسائل ترفیہ، التصوير والتمثیل۔
<http://fatwa.islamweb.net>
- Qom al-Fatwa: 17410, 24 Rabi al-Awwal 1423 (what is permissible under the condition of the cartoon films) with the following subject: medicine, science, contemporary issues, means of promotion, image and imitation.
<http://fatwa.islamweb.net>
- ⁵⁹ ایضاً، رقم الفتویٰ: ۱۷۵۰؛ کارٹونز اور ویڈیو گیمز کے متعلق تفصیل سے پڑھنے کے لیے فتاویٰ
نمبر: 0
- ۹۶۹۹، ۴۶۶۹۱، ۴۷۰۵۰، ۱۱۰۵۳، ۱۲۲۹۹۴، ۱۲۴۳۸۷، ۱۸۱۴۳۵، ۱۸۱۴۶۳، ۱۸۸۲۹۵، ۲۰۱۱۴۵، ۲۱۸۱۲۵، ۲۲۱۴۰، ۲۲۶۸۹۷، ۲۵۶۸۵۵، ۲۵۹۶۶۳، ۲۶۰۷۸
۲۶۳۴۱۰ کے تحت دیکھیں۔
- Also, amount of Fatwa: 1750; To read in detail about cartoons and video games, refer to fatwa numbers: 09699, 46691, 47050, 110537, 122994, 124387, 181435, 181463, 188295, 201145, 218125, 221404, 226867, 256855, 259663, 260782, 263410.
- ⁶⁰ رقم الفتویٰ: ۱۷۵۳، بذیل آداب زندگی، کھیل کود کے آداب، <http://onlinefatawa.com/jamiabinoria> Fatwa=17053
Fatwa 75
- ⁶¹ رقم الفتویٰ: ۸۲
Ibrahim: 4; Al-Baqarah: 143
- ⁶² الابرہیم: 4؛ البقرہ: 143