سلطنة عمان
وزارة الأوقاف والشؤون الدينية
كلية العلوم الشرعية

بحث تخرج بعنوان:

الألعاب الإلكترونية وأثرها في العقيدة والأخلاق

إعداد الطالب

سلطان بن خلفان بن عبدالله الهادي

المشرف

الدكتور أحمد عيد عبدالحميد

السنة الدراسية ١٤٣٩هـ – ٢٠١٨م

شكر وعرفان

بعد الحمد والثناء والشكر لله تعالى، وتوفيقه لي لكتابة هذا البحث، أقدم شكري لكل من ساندني في كتابته ، سواء كان بالمعلومة العلمية، أو بالتوجيه والإرشاد إلى المصادر والمراجع، أو بالتشجيع والتحفيز. وبالأخص إلى مشرف البحث الدكتور أحمد عيد، الذي لم يألُ جهدا في مراجعة البحث، وتقديمه الملاحظات القيمة، وتشجيعه المستمر لي، فجزاه الله عني خير الجزاء. والشكر موصول لمناقش البحث الأستاذ الدكتور محمد عبدالرحيم الزيني، الذي زوّد البحث بمجموعة من الملاحظات القيمة، والتي ترفع من مستوى البحث، داعين الله له التوفيق، وأن ينفعنا بعلمه. ولا ننسى أيضا في هذا المقام تقديم الشكر لكلٍ من د. سيف بن سالم الهادي، ود. عبدالله بن حمدان الدهماني على ملاحظاتهما القيمة في خطة البحث. وكذلك الشكر الجزيل للصديق العزيز والأخ الفاضل صهيب بن علي المعشري ، الذي قام بمراجعة ترجمة المرجع الأجنبي، وكذلك الشكر للأخ سامي بن خميس العبري، الذي ساعدني في الحصول على المراجع، سائلا المولى عزّ وجلّ أن يوفقهما لكل خير وصلاح.

ملخص البحث:

- عنوان البحث: الألعاب الإلكترونية وأثرها في العقيدة والأخلاق.
- اسم الباحث: سلطان بن خلفان بن عبدالله الهادي.
- اسم المشرف: د. أحمد عيد عبدالحميد.
- اسم المناقش:

خطة البحث:

- الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية نشأتها وتطورها :
- المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية:
- المطلب الأول: التعريف الاضافي للألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو .
- المطلب الثاني: التعريف العلمي للألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو .
- المبحث الثاني: تاريخ الألعاب الإلكترونية:
- المطلب الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية.
- المطلب الثاني: مراحل تطور الألعاب الإلكترونية.
- المبحث الثالث: تصنيف الألعاب الإلكترونية وآثارها:
- المطلب الأول: تصنيف الألعاب الإلكترونية.
- المطلب الثاني: الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.
- الفصل الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية في العقيدة والأخلاق:
- المبحث الأول: أثر الألعاب الإلكترونية في العقيدة:
- المطلب الأول: انتهاكات الألعاب الإلكترونية للعقيدة.
- المطلب الثاني: نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية للعقيدة وآثارها.
- المبحث الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية في الأخلاق:
- المطلب الأول: انتهاكات الألعاب الإلكترونية للأخلاق.
- المطلب الثاني: نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية للأخلاق وآثارها.
- المبحث الثالث: حكم الألعاب الإلكترونية والبديل الإسلامي:
- المطلب الأول: حكم الألعاب الإلكترونية.

- المطلب الثاني: البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية.

نتائج البحث:

- ألعاب الفيديو هي عبارة عن مشغلات خاصة توصّل بجهاز التلفاز أو جهاز عرض، فهي جزء من الألعاب الإلكترونية.
- ارتبطت صناعة الألعاب الإلكترونية بلعبة البينبول«Pinball»، التي اشتهرت في بدايات القرن العشرين، وشدة المنافسة في مجال هذه الصناعة ساهم في تطورها بشكل كبير.
- تصنّف الألعاب الإلكترونية إلى تصنيفات متعددة، وباعتبارات مختلفة، وذلك بالنظر إلى نوعها ووظيفتها وأهدافها.
- وضعت بعض الدول تصنيف خاص لبيع منتجاتها من الألعاب الإلكترونية، وهو عبارة عن علامات ورموز تبين السن، والفئات المناسبة لهذا النوع من الألعاب، ومثاله تصنيف المجلس البريطاني لتصنيف الألعاب(BBFC).
- احتواء الألعاب الإلكترونية على آثار سلبية كثيرة، لا ينفي وجود بعض الآثار الإيجابية التي يمكن استغلالها واستثمارها، سواء كان في مجال التعليم أو في مجال الدعوة إلى الله.
- تحتوي كثير الألعاب الإلكترونية على مخالفات في العقيدة والأخلاق، وهذا ليس مستغربا؛ لأنها من صنع غير المسلمين.
- الأصل في حكم الألعاب الإلكترونية الإباحة؛ لأنها وسيلة من الوسائل، والحكم لا يتعلق بذاتها، وإنما إلى ما تؤول إليه، ولهذا فإنها لا تنتقل عن هذا الأصل إلى حكم التحريم إلا بقرينة.

المقدمـــــة

الحمد لله الذي أفاض على الناس بصنوف النعم لعلهم يشكرون، وفتح لهم من أنوار العلم والمعرفة لعلهم يعلمون، وأشهد ألا إله إلا الله، وحده لا شريك له، وأشهد أن سيدنا محمدا عبدالله ورسوله، صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه أجمعين، وبعد:

فعجلة الحياة في تسارع، والعلوم في تطور مستمر، فلا تبقى الأمور على ما هي عليه، فالإنسان يسعى إلى الأفضل دائما، وإلى ما يحقق له السعادة والرفاهية، ويبحث عن أيسر الطرق لإنجاز مهامه، والمسؤوليات التي تلقى على عاتقه. ومع وجود هذه الرغبة والحاجة، يصل الإنسان إلى ما يرنو إليه بتوفيق من الله تعالى، وكما قيل: الحاجة أمُّ الاختراع.

ومن ضمن هذه العلوم التي طالها هذا التطوّر والاهتمام، صناعة الأجهزة التقنية الحديثة، التي سهلت الكثير من الأمور، ووفرت الكثير من الوقت، في سرعة الإنجاز ودقة العمل، كما أنها دخلت في جميع مجالات الحياة، السياسية والاقتصادية، والاجتماعية والتعليمية، وحتى في مجال الترفيه والتسلية، والذي سيكون موضوع البحث في هذا المجال؛ لأن صناعة الألعاب والتسلية نالها نصيب من هذا التطوّر، فلم تظل الألعاب كما هي سابقا، ألعابا تقليدية حركية، بل أصبحت تطبيقات وبرامج، يتم اللعب بها بواسطة أجهزة خاصة.

ولكون هذه الألعاب محببة عند الناس، ولها إقبال كبير ومتزايد، كما أنها أمر حادث، فكان من الضروري معرفة طبيعتها وماهيتها، ونشأتها ومراحل تطورها، وآثارها سواء كانت إيجابية أم سلبية، وكذلك التعرف على نظرة الشرع منها، وما هي الأحكام المترتبة عليها، فكان موضوع البحث بعنوان: «الألعاب الإلكترونية وأثرها في العقيدة والأخلاق»؛ لأن العقيدة والأخلاق هما أهم الجوانب التي يتوقف عليها إيمان المرء، فأي خلل يقع فيهما، فيه ضرر كبير على المسلم في الدنيا والآخرة.

أولا: أهمية البحث:

١- معرفة الآثار المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل عام، وكيفية الاستفادة من الجوانب الإيجابية فيها.

٢- التعرف على تصنيفات هذه الألعاب، والاستفادة من الضوابط التي وضعت من أجل معرفة المناسب منها.

٣- معرفة الآثار المترتبة على ممارسة هذه الألعاب في عقيدة المسلم وأخلاقه، وخطورة الأفكار والتصورات التي ترسّخها في عقول اللاعبين.

٤- معرفة حكم هذه الألعاب في الشريعة الإسلامية، وما هي الضوابط الشرعية لممارستها.

٥- بيان ضرورة إيجاد ألعاب إلكترونية مناسبة للمسلمين، يتم إظهار التراث الإسلامي فيها، وإبعاد الشباب المسلم عن الألعاب المستوردة من غير المسلمين.

ثانيا: صعوبات البحث:

١- صعوبة الحصول على المراجع التي تتعلق بموضوع البحث؛ لأن موضوع الألعاب الإلكترونية موضوع معاصر، فلا يوجد الكثير من الكتب التي تتحدث عنه، وإنما كان رجوعنا فيه إلى المجلات الأكاديمية والمحكمة وبعض الدراسات، والتي تقتصر على الحديث عن بعض الجوانب المتعلقة بها.

٢- كان الأكثر صعوبة من ضمن المراجع، هو الحصول على مرجع يتحدث عن نشأة الألعاب الإلكترونية، فلم يكن عندي خيار في البداية سوى الموسوعة الحرة، أو بحث أكاديمي معتمد عليها، أو كتاب باللغة الإنجليزية، فآثرت اختيار الكتاب؛ لأنه أكثر دقة، وأوثق في اعتماد المعلومات، رغم صعوبته؛ لأن عدد صفحاته ما يقارب الستمائة صفحة، ويحتاج إلى الترجمة.

٣- البحث عن الألعاب التي تحتوي على المخالفات ومتابعتها، واستخلاص ما تحتويه من مخالفات وانتهاكات للعقيدة والأخلاق.

ثالثا: الدراسات السابقة:

١- «الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الحديثة وتأثيرها على الطفل الجزائري» لفاطمة همّال، والتي تهدف إلى التأكد من تأثير الألعاب الإلكترونية سلبا على الطفل الجزائري أكثر من الجانب الإيجابي، واستهواء مضامينها على ميوله ورغباته. وخلصت الدراسة إلى ميل الطفل الجزائري إلى الألعاب القتالية، وألعاب الحروب والمغامرات، أكثر من الألعاب الرياضية والتعليمية، وهو ما قلل إيجابية التأثير بهذه الألعاب، وتحسين العمليات الإدراكية والعقلية لدى الطفل، وزاد في الجانب الآخر سلوك العنف والعدائية لدى الأطفال.

٢- «اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية» لمآرب محمد المولى، والتي تهدف إلى معرفة اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي، سواء كانوا ذكورا أم إناثا، نحو الألعاب الإلكترونية في مدارس العراق. وخلصت الدراسة إلى ميل الأطفال إلى اللعب أكثر من رغبتهم إلى الجلوس مع أفراد الأسرة لتناول الطعام أو التحدث، وكذلك أوضحت أنه لا توجد فروق في اتجاهاتهم تعزى إلى الجنس؛ وذلك لتشابه الظروف التعليمية والثقافية والاقتصادية في العراق.

٣- «أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية كمنظمات تمهيدية على التحصيل المعرفي في مادة اللغة الإنجليزية لتلاميذ الصف السادس الابتدائي» لعبدالله أحمد القرني، والتي تهدف إلى التعرف على هذا الأثر. وخلصت الدراسة إلى أنه لا توجد فروق بين التلاميذ قبل التجربة وبعدها من ناحية تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل المعرفي للطلاب.

٤- «أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة» لعلي محمد دويدي، والتي تهدف إلى معرفة أثر هذه الألعاب في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي. وخلصت الدراسة إلى أثر ألعاب الحاسب الآلي في تنمية القدرات الإبداعية وتحفيزها، الأمر الذي قد يرجع إلى الدور التي تؤديها اللعبة لاستقطاب انتباه الممارس لها وتركيزه، وتزيد عند معايشته للعبة من رغبته ودافعيته للتفوق فيها.

٥- «الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية» لحسن عمر منسي، والتي تهدف إلى معرفة الآثار السلبية لهذه الألعاب في الأطفال من هذه الفئة، ومعرفة طرق إرشادهم. وقد أظهرت الدراسة أن الآثار السلبية المترتبة على هذه الألعاب متعددة، تتمثل في إهمال الطلاب لواجباتهم الدراسية البيتية، وتدني التحصيل الدراسي، والخمول والكسل، وضعف التركيز الدراسي، وضعف حاسة البصر والسمع، وانحناء بالكتفين، والاصفرار وشحوب الوجه، وممارسة السلوك العدواني مع أقرانه.

٦- «الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة» لعادل سلطاني، والتي تهدف إلى التعرف على تداعيات تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة شبابنا في عصر العولمة، والوقوف على أسباب انتشار هذه الظاهرة وارتباطها بسياقات العولمة، ومحاولة معرفة آثار الثقافة التدميرية على عقول ناشئة اليوم أجيال الغد، ومحاول الوصول إلى فهم عميق ومتكامل لهذه الظاهرة المدروسة. وخلصت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية أداة من أدوات العولمة الفاعلة، ووسيلة من وسائلها، تمرر من خلالها القيم العولمية، وتروج لشرها الأبيض تحت مسمى الترفيه الخادع الذي يأسر ممارسي هذه الوسائط.

٧- «التعرض لألعاب الفيديو جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين» لعبدالصادق حسن عبدالصادق، والتي تهدف إلى التعرف على أنواع العنف المستخدم في ألعاب الفيديو، والتعرف على السلوكيات الإيجابية والسلبية المقدمة من خلالها، والتعرف على أنماط وعادات تعرض المراهقين لألعاب الفيديو، ورصد أهم الدوافع النفعية والطقوسية التي تزيد من إقبال المراهقين على المشاركة فيها. وكشفت الدراسة عن وجود علاقة ارتباطية بين دوافع التعرض النفعية لألعاب الفيديو وإدراك واقعية المضمون المقدم بوجه عام، وأشارت أيضا نتائج الدراسة التحليلية إلى تزايد أنواع العنف المقدمة في ألعاب الفيديو، كما أشارت الدراسة الميدانية إلى انتشار ألعاب الفيديو بين المراهقين.

رابعا: منهجية البحث:

١- في ما يتعلق بالسياق التاريخي: اعتمدنا على أحد الكتب الأجنبية، والتي قمنا بترجمتها بواسط «مترجم جوجل»، ثم راجعناه عند أحد الأصدقاء المتقنين لها؛ لتعديل الأخطاء، وضبط الكلام.

٢- في ما يتعلق بالآثار: اعتمدنا في الغالب على أسلوب التحليل، من خلال مشاهدة الألعاب، واستخراج المقاطع التي تحتوي على المخالفات الشرعية، وبيان الآثار المترتبة على ممارستها.

خامسا: خطة البحث:

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية نشأتها وتطورها:

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية:

المطلب الأول: التعريف الاضافي للألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو .

المطلب الثاني: التعريف العلمي للألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو .

المبحث الثاني: تاريخ الألعاب الإلكترونية:

المطلب الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: مراحل تطور الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: تصنيف الألعاب الإلكترونية وآثارها:

المطلب الأول: تصنيف الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

الفصل الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية في العقيدة والأخلاق:

المبحث الأول: أثر الألعاب الإلكترونية في العقيدة:

المطلب الأول: انتهاكات الألعاب الإلكترونية للعقيدة.

المطلب الثاني: نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية للعقيدة وآثارها.

المبحث الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية في الأخلاق:

المطلب الأول: انتهاكات الألعاب الإلكترونية للأخلاق.

المطلب الثاني: نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية للأخلاق وآثارها.

المبحث الثالث: حكم الألعاب الإلكترونية والبديل الإسلامي:

المطلب الأول: حكم الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية.

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية نشأتها وتطورها

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية:

المطلب الأول: التعريف الاضافي للألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو .

المطلب الثاني: التعريف العلمي للألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو .

المبحث الثاني: تاريخ الألعاب الإلكترونية:

المطلب الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: مراحل تطور الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: تصنيف الألعاب الإلكترونية وآثارها:

المطلب الأول: تصنيف الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية نشأتها وتطورها

التمهيد:

إن الألعاب الإلكترونية من الوسائل التقنية التي تطورت تطورا سريعا ومذهلا ، وانتشرت انتشارا واسعا في الآونة الأخيرة ،وأصبحت حديث كثير من الشباب والمراهقين فضلا عن الأطفال ، الذين أصبحت عندهم هذه الألعاب وتطبيقاتها شغلهم الشاغل، فلا يكاد يخلو منها بيت من البيوت ، كما تنوعت أجهزتها وبرامجها ومشغلاتها ، التي اجتاحت الأسواق وزادت عدد مبيعاتها بشكل ملحوظ وكبير ، كما أن هذا الانتشار الواسع والاهتمام الكبير بها شغل كثيرا من الباحثين لمعرفة فوائدها ،وآثارها في السلوك سواء كانت سلبية أو إيجابية ، ونحن بسبيل عرض عناصر الموضوع.

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية:

لا تخرج الألعاب الإلكترونية عن كونها وسيلة من وسائل الترفيه والتسلية، ونوع من أنواع الألعاب المعروفة. ومن خلال التعرف على مفهومها نزيل اللبس عنها، ويتبين لنا الفرق بينها وبين الألعاب التقليدية. حيث يتناول هذا المبحث:

١- التعريف الاضافي للألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.
٢- التعريف العلمي للألعاب الإلكترونية ألعاب الفيديو.

المطلب الأول: التعريف الاضافي للألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو :

أولا: تعريف الألعاب :

الألعاب لغة : لغير المصدر جمع (لَعِب) ،ويأتي بمعنى : لهو وتسلية ، باطل وعبث ، ومنه قوله تعالى: ﴿ وَمَا ٱلْحَيَوٰةُ ٱلدُّنْيَآ إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ ﴾(سورة الأنعام،٣٢) ، ويأتي بمعنى : سخرية وهوى ، ومنه قوله تعالى: ﴿ وَذَرِ ٱلَّذِينَ ٱتَّخَذُوا۟ دِينَهُمْ لَعِبًا وَلَهْوًا وَغَرَّتْهُمُ ٱلْحَيَوٰةُ ٱلدُّنْيَا ﴾(سورة الأنعام،٧٠)[١].

---

١ عمر، أحمد مختار (ت١٤٢٤هـ)، معجم اللغة العربية المعاصرة، عالم الكتب ،القاهرة، ط١، ١٤٢٩هـ/ ٢٠٠٨م، ج٣، ص٢٠١٥، مادة "لعب"، (بتصرف) .

أصبحت ألعاب الفيديو من أهم الوسائل الإعلامية وخصوصا في وقتنا الحاضر ، والتي تعتمد على التقنية المتطورة في وسائلها وأدواتها ، وأصبحت وسيلة اتصال ثقافية واجتماعية تتوفر فيها عناصر التواصل البصرية والسمعية والترفيهية ، وهذه الألعاب ليست كبقية الوسائل الإعلامية التي تعتمد على المشاهدة والاستماع ، وإنما يكون اللاعب فيها متفاعلا ومتحكما بمسار اللعبة وأحداثها بواسطة جهاز التحكم وبما أتيح له من ذلك ولا يخرج عن قواعدها وأنظمتها .

ثالثا: هل هناك فرق بين الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو ، أم هما بمعنى واحد؟

الأصل أن هناك فرق بين الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو ، فالأولى ذات مفهوم شامل وواسع تندرج تحتها الكثير من الألعاب التي تعتمد في تشغيلها على التقنية الحديثة والبرامج المحوسبة ومن ضمنها ألعاب الفيديو ، وهذه الأخيرة مقتصرة على مشغلات خاصة يتم توصيلها بالتلفاز أو جهاز عرض، والألعاب الإلكترونية كانت قديما مقتصرة على ذلك وارتبط اسمها بألعاب الفيديو ، وبعد التطور الهائل والكبير في هذا المجال تعددت الوسائط المشغلة للألعاب الإلكترونية ، كما تعددت الألعاب التي يتم تشغيلها بواسطة التقنية الحديثة ، وأصبحت ألعاب الفيديو جزءا منها ، ولكن لا يزال اسم الألعاب الإلكترونية عند الناس مرتبط بألعاب الفيديو ، ولهذا نجد الكثير من الباحثين يجعلهما بمعنى واحد عند التعرض لمفهومهما ولا يفرق بينهما ، كما نلاحظ في التعريفات التي أدرجناها في هذا البحث[1].

المبحث الثاني: تاريخ الألعاب الإلكترونية:

التاريخ الإنساني حافل بالإنجازات العلمية والفكرية، التي غيرت مجرى الحياة، ويسرت سبل العيش، وساهمت في تطوّر الحضارات ورقيها، ونهضت بالكثير من الدول، التي أصبحت في وقتنا الحاضر من أقوى الدول في جميع مجالات الحياة، السياسية والاقتصادية، والصناعية والاجتماعية. ومن ضمن هذه المجالات التي طالها هذا التطوّر صناعة الألعاب الإلكترونية، ونحن بصدد الحديث عنها في هذا المبحث الذي يتناول:

١- نشأة الألعاب الإلكترونية.
٢- مراحل تطوّر الألعاب الإلكترونية.

١ ينظر: سلطاني، الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، ص٢٥ .

المطلب الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية:

التكنولوجيات الحديثة لا تنبعث من الهواء ، فهي بحاجة إلى أن تكون مرتبطة بالصناعات والأفكار المألوفة، وعلى الرغم من كون ألعاب الفيديو ظاهرة جديدة نسبيا إلا أنها استفادت من علاقتها الوثيقة بمجال صناعة التسلية، وهذه العلاقة متمثلة في لعبة «Pinball»[١]، والتي اشتهرت في بدايات القرن العشرين، حيث كانت ناتجة أصلا عن تحسينات حصلت على لعبتي باغاتيل «Bagatelle»[٢] ولعبة كرة الصد «Baffle Ball» التي أنشأها ديفيد غوتليب[٣] في عام ١٩٣١م[٤].

ظهر عدة منافسين لديفيد غوتليب ومنهم المهندس هاري ويليمز[٥] الذي سعى لتطوير لعبة «Pinball» ، حيث قام بتحسينها فصنع أول لعبة «Pinball» كهربائية في عام ١٩٣٣م [٦].

وفي عام ١٩٥٨م اخترعت أول لعبة فيديو في مختبر بروكهافن في أبتون في نيويورك من قبل الفيزيائي ويليام هيجينبوثام(ت١٩٩٤م)[٧] وتلعب على الذبذبات، وبعد عامين من هذا الحدث حلت رقائق السيلكون محل الترانزستورات[٨] وهذا مكّن من صناعة أجهزة حاسوب أسرع وأقوى وأصغر حجما[٩]، فأسهم ذلك في تطوير صناعة الألعاب حيث تم صناعة أول لعبة حاسوب تفاعلية من قبل المهندس ستيف راسل واسماها «Spacewar»، وكذلك تم إنشاء أول لعبة فيديو منزلية من قبل مهندسي شركة مقاولات تدعى

---

١ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. Three Rivers Press .New York. First Edition 2001. P2.

٢ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games.P2.

٣ ديفيد غوتليب: مؤسس «D. Gottlieb and Company» والتي مقرها في إلينوي في شيكاغو .

٤ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games.P2-3 .

٥ هاري ويليمز: درس الهندسة في جامعة ستانفورد ومارس التجارة كموزع للساحل الغربي يبيع آلات التسلية للشركات، ومؤسس شركة «Williams Manufacturing Company» عام ١٩٤٢م والتي مقرها في شيكاغو .

٦ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games.P3-6 .

٧ ويليام هيجينبوثام: فيزيائي أمريكي، ولد في ٢٥ أكتوبر ١٩١٠م، خريج جامعة كورنيل، عمل في مختبرات بروكهيفان، وتوفي بداء الانسداد الرئوي المزمن في ١٠ نوفمبر ١٩٩٤م.

٨ الترانزستور: هو بلورة من مادة شبه موصل مطعمة بالجرمانيوم أو السيليكون تحتوي على بلورة رقيقة جدًا وله قدرة كبيرة على تكبير الإشارات الإلكترونية.

٩ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games.Pxi.6-17 .

«Sanders Associates» ، وبرز منهم المهندس رالف باير(ت٢٠١٤م)[١] الذي ساهم في تطوير صناعة صناعة الألعاب[٢].

ثم برز في مجال صناعة الألعاب المهندس والمخترع نولان بوشنيل[٣] الذي قام بتكييف لعبة الهوكي لرالف لرالف باير التي يلعب بها على شاشة التلفزيون وتحويلها إلى لعبة تعمل بالعملة المعدنية، وذلك بعد أن أنشأ شركته الخاصة والتي أطلق عليها اسم أتاري «Atari»، كما سعى بوشنيل باستمرار إلى التطوير حيث أوكل إلى أحد موظفيه الموهوبين ويدعى ألان ألكورن[٤] بتصميم لعبة منزلية على أساس لعبة بينج بونج (تنس الطاولة)، واستغرق العمل على اللعبة ما يقارب الثلاثة أشهر وكانت نتيجته لعبة ممتعة كانت المنتج الرائد وقتها وأطلق عليها بوشنيل اسم بونج «Pong» ، وحققت هذه اللعبة نجاحا لم يكن يتوقعه بوشنيل نفسه[٥].

نفسه[٥].

وعلى الرغم من الإنجازات التي قام بها ستيف راسل ورالف باير وأسبقيتهما في مجال صناعة الألعاب ودورهما في تطويرها إلا أنهما أصبحا من المنسيين في هذه الصناعة ، بينما أصبح نولان بوشنيل الذي اعتمد في بداية تصميمه على لعبة باير من الرائدين في صناعة الألعاب واشتهر بأنه «أب ألعاب الفيديو»[٦].

المطلب الثاني: مراحل تطور الألعاب الإلكترونية:

وتنقسم إلى ثلاث مراحل تشمل نشأتها والمراحل التي جاءت بعدها:

المرحلة الأولى: النشأة (من عام ١٩٥٨م وحتى عام ١٩٧٥م) :

وقد ذكرنا نبذة تاريخية عن نشأة الألعاب الإلكترونية في المطلب الأول وخلاصته:

---

١ رالف باير : ولد في ألمانيا قبل أحد عشر عاما من تولي أدولف هتلر السلطة في عام ١٩٣٣م، وكان يهوديا. انتقلت عائلته إلى أمريكا وشارك في الحرب العالمية الثانية التحق بمعهد التلفزيون الأمريكي للتكنولوجيا في شيكاغو، وتخرج منه بدرجة البكالوريوس في الهندسة التلفزيونية، وتوفي عام ٢٠١٤م.

٢ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games.P21-25 .

٣ نولان بوشنيل: ولد في كليرفيلد بولاية يوتا الأمريكية في عام ١٩٤٣م ، مخترع ومهندس كهربائي ومؤسس شركة أتاري مع تيد دانبي عام عام ١٩٧٢م.

٤ ألان ألكورن: مهندس وعالم حاسوب نشأ في سان فرانسيسكو كاليفورنيا وتخرج من جامعة كاليفورنيا بيركلي حاصلا على درجة البكالوريوس في الهندسة الكهربائية وعلوم الحاسب الآلي في عام ١٩٧١م.

٥ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games.P35-42 .

٦ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games.P26.48.

تم اختراع أول لعبة فيديو من قبل الفيزيائي ويلي هيجينبوثام وهي عبارة عن لعبة تنس طاولة ، وبعد ثلاث سنوات من هذا الحدث يقوم طالب في معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا ويدعى ستيف راسل من ابتكار أول لعبة حاسوب تفاعلية واسماها «Spacewar» ، وبعدها بعامين ينجح المهندس رالف باير وفريقه من ابتكار لعبتين تفاعليتين يتم تشغيلهما على التلفزيون ، وفي إبريل من عام ١٩٧٢م تصدر براءة اختراع أمريكية إلى رالف باير من أجل «طريقة ألعاب التلفزيون» ، وفي مايو من نفس العام يقوم نولان بوشنيل مع شراكة من تأسيس شركة أتاري ويتم تعيين آل ألكورن من قبل الشركة لبرمجة ألعاب الفيديو وكانت أول لعبة تصدرها المسماة بونج[١] .

المرحلة الثانية: العصر الذهبي (من عام ١٩٧٨م وحتى عام ١٩٨٣م):

كانت بدايته اصدار سينماترونكس « Cinematronics»[٢] نسخة من لعبة سبيسوارس « Space Wars» والتي تعمل بالعملة المعدنية ، وهي نسخة محسنة من لعبة ستيف راسل ، وفي نهاية العام تمكن المهندس ألكورن وفريق من مهندسي شركة أتاري من تصميم لعبة جديدة تسمى كوزموس«cosmos» التي استخدم فيها تقنية متطورة لإنشاء صور ثلاثية الأبعاد ولكن لم يتم تصنيعها لرفض الرئيس التنفيذي الجديد للشركة والمدعو راي كاسار(ت٢٠١٧م)[٣] لذلك ، مما أثار ذلك من غضب ألكورن وقرر مغادرة الشركة[٤].

وفي عام ١٩٨٠م تمكن أحد مهندسي شركة أتاري من صنع مولد قوي ينتج صورا رقمية بنظام المتجهات « Vector-Graphics » والذي أسهم بشكل كبير في انتاج واحدة من أشهر الألعاب في العالم وهي «Pac Man» وغيرها من الألعاب [٥].

وخلال هذه المرحلة انتعشت صناعة الألعاب وظهر العديد منها، ففي عام ١٩٨٢م أطلقت شركة أتاري «Atari» لعبتها الجديدة «Atari5200» والتي تتميز بتأثيراتها الخاصة ورسوماتها الملونة عالية الدقة وقدرتها على التعامل مع العديد من الأجسام المتحركة في وقت واحد، بالإضافة إلى مزيج من الأصوات المتطورة، وزامن إصدار هذه اللعبة إصدار شركة «General Consumer Electronics (GCE)»

---

١ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. Pxi .

٢ سينماترونكس شركة أسسها كل من جيم بيرس ودينيس بارت وغاري غاريسون في عام ١٩٧٥م.

٣ ريمون إدوارد كاسار ولد في يناير ١٩٢٨م ، ودرس في جامعة براون وتخرج منها، وعين رئيسا تنفيذيا لشركة أتاري بعد مغادرة نولان بوشنيل في نوفمبر ١٩٧٨م، وخلال سنوات عمله بها نمت مبيعاتها، وتوفي في ١٠ ديسمبر ٢٠١٧م.

٤ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. P124-129 .

٥ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. P130-131 .

لعبة فيديو ضخمة واسمها «Vectrex» والتي حققت نجاحا كبيرا فقد باعت الشركة جميع مخزونها من هذه اللعبة، وأطلقت أيضا شركة ميداوي«Midway»[١] لعبة السيدة باك مان ((Ms.Pac Man)) وهي أكبر لعبة ممرات في التاريخ الأمريكي، ثم بعدها بعام أصدرت سينماترونكس « Cinematronics» أول لعبة فيديو تجمع بين هندسة الحاسوب وجهاز يقوم بتشغيل أقراص الليزر وتسمى «Dragon's lair»، وأطلقت شركة سيجا «Siga»[٢] أول جهاز ألعاب منزلي يسمى «SG100» [٣].

المرحلة الثالثة: الجيل الجديد لألعاب الفيديو (بدايته ١٩٨٦م):

في عام ١٩٨٦م قامت شركة نيتندو «Nintendo»[٤] باختبار أسواق فاميكو في نيويورك بنظام نيتندو الترفيهي «NES» ثم أطلقته بعد عام ، وواكبه أطلاق سيجا لنظامها الأساسي وأطلاق أتاري للعبتها «7800» [٥]، وبعد ذلك بعام قامت شركة نيتندو «Nintendo» بإطلاق لعبة أسطورة زلدا « The Legend of Zelda» التي قام بتصميمها شيغيرو ميامونو[٦] ، وكانت هذه اللعبة من أروع ما صممه ميامونو وأول لعبة له تسمح بالتحرك الحرّ في كل اتجاه لشخصية اللعبة ،وفي المقابل أطلقت شركة سيجا «Siga» وحدة تحكم «Genesis» في سوقي لوس أنجلوس ونيويورك في أغسطس ١٩٨٩م ، كما أطلقت شركة «NEC»[٧] – وهي واحدة من الشركات الرائدة المصنعة للحاسوب في اليابان– في نفس العام وحدة تحكم «TurboGrafx-16» والتي تميزت على وحدة تحكم سيجا ببعض المميزات[٨].

وأعلنت شركة نيتندو «Nintendo» عن خطط لتصنيع محرك الأقراص المضغوطة ، حيث أقامت شراكة مع شركة سوني «Sony»[٩] التي بدورها أثبتت أنها شريك خطير جدا ، فقد كشف مديروها

---

١ ميداوي: شركة أمريكية سابقة اشتهرت بإصدار أقوى ألعاب الفيديو تأسست عام ١٩٨٨م ،وأعلنت افلاسها رسميا عام ٢٠٠٩م.

٢ شركة سيجا: هي شركة ألعاب فيديو عالمية تأسست عام ١٩٤٠م في ولاية كاليفورنيا بالولايات المتحدة الأمريكية على يد مارتن بروميلي وإيفينغ برومينغ وجيمز هميرت ، ومقرها الرئيسي طوكيو في اليابان.

٣ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. Pxiv.225-230 .

٤ شركة نيتندو المحدودة : هي شركة متعددة الجنسيات أسسها فوساجيرو ياموشي عام ١٨٨٩م بمدينة كيوتو في اليابان.

٥ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. Pxiv.377 .

٦ شيغيرو ميامونو: مصمم ألعاب ياباني من أقدم وأهم الشخصيات في عالم الألعاب الإلكترونية، ولد في نوفمبر ١٩٥٢م، يلقب في اليابان بساحر صناعة الألعاب.

٧ شركة NEC : هي شركة تكنلوجيا معلومات يابانية متعددة الجنسيات مقرها في ميناتو في طوكيو باليابان تأسست عام ١٨٩٩م.

٨ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. P353.404.411.

٩ شركة سوني : هي مجموعة رائدة في صناعة الإلكترونيات تعتبر واحدة من أكبر الشركات العالمية، ولها مقران في نيويورك وطوكيو ، أسسها ماسارو إيبوكا عام ١٩٤٦م .

التنفيذيون عن خططهم لإطلاق نظامهم الخاص بالفيديو القائم على الأقراص المدمجة الذي يسمى « Play Station» ، وجعل هذا النظام متوافق مع نظام نيتندو المسمى «Super NES» ، ولكن هذه الشراكة لم تستمر ومع ذلك فقد أبقت شركة سوني «Sony» على هذا المشروع حيا وذلك بجعله وحدة قائمة بذاتها ، ونجحت الشركة في ذلك وتم إطلاق وحدة تحكم «Play Station» في ديسمبر ١٩٩٥م[١]، وتلتها وحدة التحكم المطورة «Play Station2» في مارس عام ٢٠٠٠م[٢].

وظهر منافس جديد في صناعة الألعاب وهي شركة مايكروسوفت «Microsoft»[٣] التي تصدر في عام ٢٠٠١م وحدة تحكم تسمى «X Box» والتي تتميز بوحدة معالجة رسومات وسعة قرص صلب يفوق الموجود في «Play Station2»[٤].

وبعد هذا العام استمرت صناعة الألعاب في النمو والازدهار وما تزال إلى وقتنا هذا في تطور مستمر وإن مرّ عليها بعض الفترات من الركود إلا أنها سرعان ما ترجع وبعزم كبير إلى التطوير والتجديد والدخول بقوة في سوق الألعاب ، وأصبح اللاعب يعيش جو الواقع الافتراضي بكل أحاسيسه ومشاعره وذلك بما أتاحت له نظارات الواقع الافتراضي التي يتم توصيلها مع مشغلات الألعاب الحديثة ، كما توفر بعض هذه المشغلات خدمة التواصل بين اللاعبين ولو كانوا في أماكن متفرقة ،واللعب معا بنفس اللعبة والتخاطب فيما بينهم من خلال سماعة خاصة أو سماعة الهاتف مثل ما أتاحه الجيل الثالث والرابع من وحدة تحكم «Play Station» ، ولا ندري إلى أين ستصل صناعة الألعاب مستقبلا .

المبحث الثالث: تصنيف الألعاب الإلكترونية وآثارها:

تطوّرت صناعة الألعاب بشكل كبير وملحوظ، وتعددت وسائلها ومشغلاتها، وتنوعت مضامينها وأهدافها، وزاد التنافس بين الشركات المصنّعة لها في صياغة قصص خيالية، وأساطير تاريخية لألعابها، وإضافة لمسات من التشويق والإثارة إليها؛ لجذب هواة الألعاب وعشّاقها. ونتيجة لهذا التنوع الكبير في الألعاب ،

---

١ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. P451-452.502.522.

٢ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. P570.

٣ شركة مايكروسوفت: هي شركة دولية تعمل في مجال تقنيات الحاسوب يبلغ دخلها السنوي ٤٤ مليار دولار ، مقرها الرئيسي في واشنطن بالولايات المتحدة الأمريكية أسسها بيل جيتس وبول ألين في أبريل عام ١٩٧٥م.

٤ Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. Pxvi.576.

اختلفت الأفكار والمعتقدات التي تبثها كل لعبة، وبالتالي اختلفت معها الآثار الناتجة عنها. ونحن بسبيل بيان هذا التنوّع وما يترتب عليه في هذا المبحث الذي يتناول:

١- تصنيف الألعاب الإلكترونية.
٢- الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

المطلب الأول: تصنيف الألعاب الإلكترونية:

تصنف الألعاب الإلكترونية إلى عدة تصنيفات حسب اعتبارات معينة ، فمنها على حسب أنواعها ومنها على حسب طبيعتها ووظيفتها وأهدافها ومنها تصنيف ما قبل البيع ، وقد تختلف هذه التصنيفات في الاعتبار الواحد في بعض الأنواع وتشترك في أخرى ، كما أنها تتداخل مع بعضها البعض ، وهذه التصنيفات كالآتي :

أولا: تصنيف الألعاب الإلكترونية باعتبار أنواعها:

ونصنفها بهذا الاعتبار وفقا لمشغلاتها إلى أربعة أقسام:

١- ألعاب الفيديو: وهي ألعاب يتم تشغيلها باستخدام وحدة تحكم خاصة يتم توصيلها بالتلفاز أو بجهاز العرض ، وهذا المشغل خاص بهذه الألعاب ولا يستخدم لغرض آخر.
٢- ألعاب الحاسوب : وهي ألعاب يتم تشغيلها بواسطة جهاز الحاسوب ويتم عرضها على شاشته، سواء كانت هذه الألعاب مخزنة على قرص مرن أو تطبيقات يتم تحميلها من الإنترنت.
٣- ألعاب الهاتف أو اللوح الذكي: وهي عبارة عن تطبيقات يتم تحميلها من الإنترنت واللعب بها من خلال شاشة الهاتف أو اللوح الذكي .
٤- ألعاب الإنترنت[١]: وهي ألعاب يتم اللعب بها من خلال الشبكة وتعرف بـ(ألعاب الأونلاين) ، وهي ألعاب مفتوحة تمثل عوالم افتراضية وهذه العوالم عبارة عن بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تسمى أفاتار وأيضا القيام ببناء وتصميم المباني والمجسمات ، ولها وأهداف أخرى مختلفة حسب نوع اللعبة ، كما تكون مشتركة

١ بسيوني، ناهد محمد، تصنيف الألعاب الالكترونية بين النظرية والتطبيق: دراسة مقارنة بين خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس، مجلة مكتبة الملك فهد الوطنية، السعودية (محكمة)، مج ١٩،عدد١،إبريل ٢٠١٣م، ص٣٥٥، (بتصرف).

ومتعددة اللاعبين ، حيث يلتقي اللاعبون في هذا العالم الافتراضي ومن أماكن مختلفة والتنافس فيما بينهم وفقا لأحكامها[1].

وألعاب الإنترنت أعمّ هذه الأقسام حيث يمكن اللعب بها بواسطة الحاسوب والهاتف المحمول واللوح الذكي، والجيل الجديد من ألعاب الفيديو التي توفر خدمة الدخول إلى الشبكة والتنافس في مثل هذه الألعاب .

ثانيا: تصنيف الألعاب الإلكترونية باعتبار وظيفتها وأهدافها:

ونصنفها بهذا الاعتبار إلى قسمين :

١- الألعاب الإلكترونية التعليمية: والهدف من هذا النوع التعلم مع التسلية والمتعة.
٢- الألعاب الإلكترونية الترفيهية: والهدف من هذا النوع التسلية والمتعة دون الوصول إلى هدف تربوي تعليمي[2].

وإن كان ظاهر هذا النوع الأخير هدفه التسلية والمتعة والترفيه فإنا لا نسلم ذلك لجميعها ، فهناك أهداف معينة يضعها مصممو اللعبة أو الشركة المصنعة لهذه الألعاب، وذلك لتوصيل فكر معين أو نشر ثقافة أو زرع قيم وأخلاق وعادات قد لا تناسب جميع مستخدميها ويتبين ذلك عند عرض آثارها .

ثالثا: تصنيف الألعاب الإلكترونية باعتبار طبيعتها وموضوعها:

اختلفت الدراسات في تصنيف الألعاب الإلكترونية بهذا الاعتبار إلى عدة أنواع تشترك في بعضها وتختلف في بعض، ويمكننا الجمع بينها وذلك بتقسيمها إلى ستة أقسام:

١- ألعاب الألغاز: ويتولى فيها اللاعب تجميع العمل المجزأ بشروط محددة، وهذا النوع يحتاج إلى إعمال فكر وتحليل للعمل المكلف به، ولهذا نضيف إلى هذا القسم ألعاب الرياضيات التي أفردها بعض الباحثين بقسم خاص[3]، بالإضافة إلى قسم آخر له صدى كبير بين الناس والمعروف

---

١ الخروصية، الألعاب التعليمية وتنمية التفكير ، ص١٠٢، (بتصرف).

٢ بسيوني، تصنيف الألعاب الالكترونية بين النظرية والتطبيق، ص٣٥٥، (بتصرف).

٣ ينظر: الأحمري، زهرة، وباحاذق، رجاء ، دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات بطرق إبداعية لدى الأطفال من ٥ – ٦ سنوات، مجلة رابطة التربية الحديثة، مصر(محكمة)، مج٨، عدد٢٧، فبراير ٢٠١٦م، ص١٥٦.

بألعاب الاستراتيجية[1]، فرغم ما يحتويه بعض أنواعها على قتال وخوض حروب إلا أن الهدف الأساسي من اللعبة التخطيط واعمال الفكر.

٢- ألعاب المغامرات: وهي ألعاب تنقل الممارس إلى عالم افتراضي، وقد قسمها أحد الباحثين إلى قسمين فالأول: مغامرات الفضاء وهي تتميز بخيال واسع يقوم على توظيف برمجة متطورة وتصوير شيق وأسلحة خيالية، والثاني: الألغاز والمغامرات وهي ألعاب تعتمد على درجة عالية من التجريد والغموض والاستكشاف[2].

٣- ألعاب الرياضة: وهي التي تهتم بالألعاب الرياضية المختلفة مثل: كرة القدم، ونضم إلى هذا القسم ألعاب السباق مثل: سباق السيارات أو الدراجات ؛ لأنها من ضمن الألعاب الرياضية رغم أن بعض الباحثين أفردها بقسم خاص[3].

٤- ألعاب القتال: وهي التي تقوم فيها الشخصية الرئيسية بمقاتلة باقي الشخصيات، وأطلق عليها بعض الباحثين بألعاب هزم الخصم[4].

٥- ألعاب الأدوار: وهي ألعاب يقوم فيها اللاعب بممارسة عمل ما أو التدرب عليه.

٦- ألعاب التصويب: وهي التي تقوم فيها الشخصية الرئيسية بالتصويب على أهداف تظهر على الشاشة[5].

ولكن هناك من صنف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها بتصنيف يختلف تماما عما صنفه أغلب الباحثين، فقد قسمه إلى أربعة أقسام:

---

١ ينظر: حجازي، آندي، دور الألعاب الالكترونية في نمو الطفل وتعلمه، مجلة الطفولة العربية، الكويت(محكمة)، مج١١، عدد٤٣، يونيو ٢٠١٠م، ص٧٢.

٢ ينظر: الشافعي، سنية محمد عبدالرحمن، مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية الخيال العلمي لدى الأطفال، مجلة القراءة والمعرفة، مصر (محكمة)، عدد٦٣، فبراير ٢٠٠٧م، ص٢٥٦.

٣ ينظر: مهدي، ياسر سيد حسن، فاعلية الألعاب الإلكترونية والألعاب الاجتماعية فى مجال العلوم فى تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الاستطلاع لدى أطفال مرحلة الرياض، مجلة التربية العلمية، مصر(محكمة)، مج١٧، عدد٢، مارس ٢٠١٤م، ص١٣.

٤ ينظر: عبدالمجيد، عواطف حسن علي، والمزيني، نوف سلمان صالح، فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية، مجلة العلوم الإنسانية، جامعة السودان للعلوم والتكنلوجيا، السودان(محكمة)، مج١٥، عدد٢، ٢٠١٤م، ص٦٢.

٥ مهدي. فاعلية الألعاب الإلكترونية والألعاب الاجتماعية فى مجال العلوم فى تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الاستطلاع لدى أطفال مرحلة الرياض، ص١٣، (بتصرف).

١- الغازي: وفيه يقوم اللاعب بالتنافس والانتصار مهما كانت النتائج ، حيث يشعر فيها بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة.

٢- المدير: يقوم اللاعب بتطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان تمكنه من استخدامها للوصول إلى نهاية اللعبة.

٣- المستغرب: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي فيه أقل من الصنفين السابقين.

٤- المشارك: وفيه يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية ، أو المشاركة في العوالم الافتراضية[١].

رابعا: تصنيف ما قبل البيع للألعاب الإلكترونية:

وهذا التصنيف عبارة عن علامات ورموز تضعها بعض الدول على منتجاتها من الألعاب الإلكترونية لها دلالات معينة تبين السن والفئات المناسبة لهذا النوع من الألعاب دون غيره وهو مفيد للأولياء والمربون ، حيث يمكنهم من اختيار ما يناسب أبنائهم. وكمثال على هذا النوع من التصنيفات تصنيف المجلس البريطاني لتصنيف الأفلام (BBFC) ، ويشمل هذا التصنيف الألعاب الإلكترونية ، وهو ينقسم إلى سبع فئات:

١- Universal U: وتلون هذه العلامة باللون الأخضر، وهذه الفئة مناسبة لجميع فئات الجمهور العام المستخدم على اختلاف صفاته وأعماره، وهي مناسبة للأطفال من سن أربعة وما فوق، ومحتوى هذه الفئة متوازن ومطمئن من حيث قضايا الرعب والعنف والجنس والتهديد واللغة والمخدرات.

٢- Parental Guidance PG : وتلون باللون الأصفر، تحتوي مواد هذه الفئة على مشاهد عامة ، ولكن بعضها قد لا يكون مناسبا للأطفال الصغار، واستخدامها مقتصر على من هم في سن الثامنة وما فوق، كما تتضمن نصيحة لأولياء الأمور بمراجعة المحتوى.

٣- A12 : وتلون باللون البرتقالي ، وهي مناسبة لمن هم في سن الثانية عشر وما فوق ولا يسمح لمن هم أقل باستخدامها إلا بصحبة أولياء أمورهم ، كما تشمل على معلومات تصف قضاياها.

---

١ الخروصية، الألعاب التعليمية وتنمية التفكير ، ص١٠٢، (بتصرف).

٤- 12 : وتلون باللون الأحمر الخفيف، وهي مناسبة لمن هم في سن الثانية عشر وما فوق ولا يسمح لمن هم أقل باستخدامها.

٥- 15 : وتلون باللون الأحمر الخفيف، وهي مناسبة لمن هم في سن الخامسة عشر وما فوق ولا يسمح لمن هم أقل باستخدامها، ،كما تشمل على معلومات تصف قضاياها.

٦- 18 : وتلون باللون الأحمر الغامق، محتوى مواد هذه الفئة للبالغين فقط ، ولا يسمح لمن هم أقل من سن الثامنة عشر باستخدامها.

٧- R18 : وتلون باللون الأزرق ، وتمثل هذه الفئة تصنيفا خاصا ومحددا قانونا للأعمال التي يكون فيها الجنس واضحا ، وتخصص للكبار فقط ولا تباع إلا في محلات الجنس المرخصة[١].

المطلب الثاني: الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية:

إن الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية والاهتمام الكبير بها من قبل الكثير من الناس، والاقبال المتزايد عليها والذي شمل جميع الفئات العمرية من كلا الجنسين ، طرح تساؤلا لدى كثير من الباحثين عن الآثار المترتبة عند ممارسة هذه الألعاب ،هل هي إيجابية أم سلبية؟ فنجد أن هناك من تبنى الجانب الإيجابي ومنهم من تبنى الجانب السلبي ومنهم من جمع بين الأمرين؛ لأن هذه الألعاب مع احتوائها على كثير من الأضرار ، فهي كما يقال سلاح ذو حدين لا تخلو من احتوائها على بعض الجوانب الإيجابية التي يمكن الافادة منها واستغلالها لتوجيه الأبناء إليها؛ لأن هذه الألعاب بما تحتويها من متعة وإثارة وتشويق استولت على قلوب الصغار ونالت استحسانهم فضلا عن البالغين ، فمن الصعب أن نعزلهم عنها أو نحجرها عليهم، وإنما بمعرفة أضرارها وسلبياتها يستطيع الأولياء والمربون من توجه أبنائهم إلى تجنبها واستغلال الجوانب الإيجابية منها، وسنتعرف على كلا الجانبين في هذا المطلب كالآتي:

أولا: الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية:

١- تحسين القدرة على الإبصار، «حيث أكدت الدارسة التي أجارها باحثون أمريكيون في جامعة روشيستر (Rochester) أن الأطفال الذين مارسوا هذه الألعاب لساعات قليلة يومياً على مدار شهر كامل، ظهرت لديهم بوادر تحسّن في قدرتهم على الإبصار بنسبة ٢٠%، لكونها

١ بسيوني، تصنيف الألعاب الالكترونية بين النظرية والتطبيق، ص٣٥٩-٣٦١، (بتصرف).

٥- لها آثار إيجابية بالنسبة للأطفال المعاقين عقليا، حيث تساهم في تنمية التعليم الذاتي لهم من خلال الاستكشاف والتعلم من الأخطاء، كما لها آثار تتعلق بالنمو النفسي من النواحي الوجدانية والاجتماعية والنفسية لما توفر لهم من تحمل المسؤولية أثناء اللعب[١].

وهكذا نجد أن أكثر الدراسات التي عنيت بدراسة إيجابيات الألعاب الإلكترونية تدور حول هذه الفوائد والمكاسب، ونجد أن أكثر هذه الفوائد وافق عليها كثير من الباحثين وخاصة المعلمين منهم والمربين، هي الفوائد التعليمية – المرجوة منها- والمهارات المتعلقة بها وكيفية تنميتها؛ لما وجدوه في هذه الألعاب من أثر في «تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها»[٢].

ثانيا: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية:

١- الأضرار الصحية والبدنية التي تصيب الممارسين لهذه الألعاب ، كإصابة الجهاز العضلي والجهاز العظمي، وأيضا زيادة الوزن والإضرار بالعين[٣]، وقد أظهرت العديد من الدراسات هذه الأضرار كدراسة إحدى الجامعات الهولندية التي جاء فيها أن بقاء الأطفال لساعات طويلة في المنزل لممارسة الألعاب الإلكترونية يتسبب لهم مستقبلا بالإصابة بنقص فيتامين(د) والذي يؤدي بدوره إلى إصابتهم بهشاشة العظام بصورة مبكرة عن غيرهم، وكذلك آلام في الظهر والركبتين والذي قد يتطور إلى الإصابة بالتهاب المفاصل ،وبيّنت دراسة أخرى عن زيادة معدلات البدانة لدى الأطفال ، كما أظهرت دراسة دنماركية أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار على عقلية الطفل ، وإصابته بإعاقة عقلية واجتماعية إن أدمن عليها، وأيضا أثبتت دراسة يابانية أن الومضات المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعا نادرا من الصرع[٤].

٢- تسبب أضرارا نفسية واجتماعية ؛ بسبب اعتماد الكثير من الألعاب على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين والاستيلاء على ممتلكاتهم، كما تعلّم الأطفال والمراهقين على استخدام الأسلحة،

---

١ ميخائيل، إميلى صادق، وجميل، سمية طه، فاعلية الألعاب التربوية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات المعرفية لدى الأطفال المعاقين عقلياً، دراسات الطفولة، مصر(محكمة)، مج١٣، ع٤٩، أكتوبر- ديسمبر ٢٠١٠م، ص٢٤٢، (بتصرف).

٢ الخروصية، الألعاب التعليمية وتنمية التفكير، ص٩٢.

٣ الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، ص١٧، (بتصرف).

٤ الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، ص١٧٧، (بتصرف).

وهناك الكثير من الأضرار والسلبيات التي تتفرع من هذه السلبيات التي ذكرناها ، والتي خصصنا منها مساحة واسعة في الفصل الثاني وهي المتعلقة بموضوع البحث، وذلك لاستظهار أثر الألعاب الإلكترونية في عقيدة المسلم وأخلاقه، فيتبيّن لنا كيفية مواجهتها والتعامل معها والتقليل من أضرارها.

ومن خلال ذكرنا لإيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها يتبيّن لنا ظاهرا أن هناك تناقضا بينها، ويعود ذلك لعدة أسباب منها العامة وهي المتعلقة بالدراسات بشكل عام، ومنها الخاصة وهي المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، ونبينها كالآتي:

١- الأسباب العامة المتعلقة بالدراسات:

إن الاختلاف في المدة التي تم تطبيق الدراسة فيها والفترات الزمنية بينها وبين الدراسات الأخرى، واختلاف الأدوات والوسائل المستخدمة فيها، بالإضافة إلى البيئة والأفراد الذين تم تطبيق الدراسة فيهم كل ذلك من أسباب اختلاف نتائج الدراسات ؛ فالعلم في تطور مستمر والوسائل والأدوات متجددة وهي تؤثر في معدل ثبوت الدراسة ، كما أن البيئات متغيرة ومختلفة ثقافيا ودينيا واجتماعيا وفي غيرها من نواحي الحياة، فمراعاة كل ذلك نفهم من خلاله الاختلاف الحاصل في هذه الدراسات ويساعدنا في الحصول على نتائج سليمة، ومع كل ذلك تبقى هذه النتائج نسبية وإن زاد معدل ثبوتها إلا أنها معرضة للتغيير ولو بنسبة ضعيفة.

٢- الأسباب الخاصة بالألعاب الإلكترونية:

وهذه الأسباب أغلبها مرتبط بتصنيف الألعاب الإلكترونية ، فالفوائد الصحية والبدنية التي يحصل عليها الممارس لهذه الألعاب مرتبطة بالمدة المحدودة التي يقضيها الطفل أو المراهق في اللعب، فإن زادت هذه المدة وأدمن على هذه الألعاب تنقلب هذه الفوائد إلى أضرار ، أما بالنسبة إلى الفوائد المعرفية والفكرية والتعليمية فهي مرتبطة أيضا بالمدة التي يقضيها اللاعب بالإضافة إلى أهدافها ووظيفتها ، فإن كانت ألعابا تعليمية خرج منها بالفوائد التي صممت من أجلها، وأما إن كانت للتسلية فقط فالغالب فيها الضرر، أما بالنسبة إلى الفوائد الاجتماعية والنفسية والدينية والسلوكية فمرتبطة بموضوع اللعبة، وهذه الفوائد قليلة ومحصورة في الناحية الاجتماعية في حال مشاركة الوالدين لأبنائهم في اللعب، أما غالبه الضرر وإن كانت بعض الألعاب توفر التواصل عن طريق الشبكة فهو تواصل مع شخصيات مختلفة ومن دول مختلفة غير مرتبطة بمجتمعه، ولو قلنا بأنه سيتواصل مع أصدقائه وجيرانه إلا أن هذا التواصل لا يقوي الروابط الاجتماعية؛ فهو لقاء في الواقع الافتراضي، كما أن هذه الألعاب تحتوي على مشاهد

عنف ومشاهد تخدش الحياء وتؤثر على الممارسين لها اجتماعيا ونفسيا ودينيا وسلوكيا ، وتؤدي بهم إلى العزلة والانطواء وتنمية نزعة العدوان.

الفصل الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية في العقيدة والأخلاق:

المبحث الأول: أثر الألعاب الإلكترونية في العقيدة:

المطلب الأول: انتهاكات الألعاب الإلكترونية للعقيدة.

المطلب الثاني: نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية للعقيدة وآثارها.

المبحث الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية في الأخلاق:

المطلب الأول: انتهاكات الألعاب الإلكترونية للأخلاق.

المطلب الثاني: نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية للأخلاق وآثارها.

المبحث الثالث: حكم الألعاب الإلكترونية والبديل الإسلامي:

المطلب الأول: حكم الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية.

الفصل الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية في العقيدة والأخلاق

التمهيد:

إن فشل الحروب التي خاضها الغرب ضد الإسلام وأتباعه، والحملات الاستعمارية على الدول الإسلامية بهدف القضاء على الحضارة الإسلامية والتأثير عليها[1] ، جعلهم يسلكون منهجا آخر يستطيعون من خلاله انتزاع المسلم من عقيدته وقيمه وأخلاقه، وذلك من خلال ما يعرف بالغزو الفكري للعالم الإسلامي، وقد استغلوا في ذلك الدول الإسلامية التي استعمروها حيث قاموا بإرسال المبشرين والمستشرقين والصليبين والصهيونيين، الذين أشعلوا نار الخلافات المذهبية بين المسلمين وتوسيع الهوة بينهم ، من خلال ما قام به المبشرون والمستشرقون من دراسات وبحوث ، وما عقدوه من مؤتمرات أكدوا فيها مقررات غاية في الخطورة، كما أنهم تعمدوا تشويه الفكر الإسلامي وتهجهم على الإسلام والقرآن والسنة النبوية ، وتشويههم للحضارة الإسلامية والتراث الإسلامي كله[2]؛ وذلك بسبب مخزون الكراهية التي تغذوها من محيطهم الأسري، أو من تأثير الدراسة النظامية والموروث الفكري، كما أن بعضهم تأهل للعمل في ميدان التنصير[3]، الذي يهدف إلى عدة أمور منها تنصير العالم العربي والإسلامي، ومنع قيام وحدتهم، وإثارة الشكوك في عقيدة المسلمين[4]، وسلكوا في ذلك العديد من الخطط المدروسة والتي كان منها دس الأفكار الفاسدة ، وإغراء ضعفاء النفوس أو ضعفاء العقول من المسلمين باعتناقها ، على أنها من تعاليم الإسلام ومفاهيمه ثم محاربة الإسلام بها، وكذلك بث النظريات والأفكار والمبادئ الإلحادية ، والمناقضة والمخالفة لأسس الإسلام ، وتعاليمه وشرائعه وأحكامه، في مختلف المجالات الاعتقادية والأخلاقية والعملية، ومتابعة تركيز الهجوم على الإسلام وتكراره بإلحاح ، لما له من تأثير على نفوس الناس ولو كان مضمونه كذبا وباطلا ، وهذا ما تلجأ إليه وسائل الإعلام الحديثة المضللة للجماهير[5].

---

١ ينظر: محمود، علي عبدالحليم، الغزو الفكري والتيارات المعادية للإسلام، إدارة الثقافة والنشر بجامعة الإمام محمد بن سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية، دط، ١٩٨١م، ص١٥-١٩.

٢ محمود، الغزو الفكري والتيارات المعادية للإسلام، ص٢٠، (بتصرف).

٣ الزيني، محمد عبدالرحيم، المستشرقون والرسول صلى الله عليه وسلم، دار عالم الثقافة، القاهرة، ط١، ١٤٣٩هـ/٢٠١٨م، ص٤٨-٤٩، (بتصرف).

٤ الزيني، محمد عبدالرحيم، التنصير والمنصرون الثأر الأبدي رؤية موضوعية، دار اليقين، المنصورة، مصر، ط١، ١٤٣٦هـ/٢٠١٥م، ص٧٥-٨٤، (بتصرف).

٥ محمود، الغزو الفكري والتيارات المعادية للإسلام، ص٥٠٧-٥٠٨، (بتصرف).

إن الإعلام يعد أحد مجالات الغزو الفكري للعالم الإسلامي ؛ بل وأشدها خطرا وفتكا وتأثيرا بالأمة؛ لما له من قدرة للوصول إلى ملايين الناس في الوقت ذاته ، كما أن وسائلها مرغوبة ومحببة في نفوس الناس، وقد فطن أعداء الإسلام لخطورة هذا المجال فكرسوا نشاطهم وبذلوا قصارى جهدهم في استغلاله لبث ما يريدون من أفكار وقيم هدّامة، وتكمن الخطورة في ذلك أن وسائل الإعلام العالمية تخضع للسيطرة الغربية والصهيونية العالمية[1].

والألعاب الإلكترونية من أهم وسائل الإعلام الحديثة وأكثرها انتشارا، حيث «ينفق الأطفال سنويا على مستوى العالم أجمع حوالي ١٠ بلايين دولار على نينتندو «Nintendo » وحدها، ناهيك عن سيجا «Sega » والآخرين من القادمين الجدد»[2] ، وهذه الوسيلة أشد وسائل الإعلام خطرا وأكثرها تأثيرا؛ لأنها لا تقتصر فيما تقدمه على المؤثرات المرئية والصوتية كباقي الوسائل؛ بل تزيد عليها أن الممارس لها مشارك في أحداثها ومجرياتها وفق أحكام اللعبة وأهدافها، مما يوفر لمستخدميها المتعة والإثار والتسلية، وتجعلهم أكثر انسجاما واندماجا في اللعبة، مما يجعلها وسيلة فعّالة ومؤثرة يستغلها أعداء الإسلام لبث العقائد الباطلة والأفكار المضللة والأخلاق والسلوكيات المنحرفة.

وخلال هذا الفصل سنتعرف على أثر هذه الألعاب في العقيدة والأخلاق، ثم نتعرف على واقع الاستهلاك الإسلامي وما هي التطلعات الإسلامية البديلة لها، وكل ذلك من خلال المباحث التالية:

المبحث الأول: أثر الألعاب الإلكترونية في العقيدة:

تنوعت الأفكار والمعتقدات التي تبثّها الألعاب الإلكترونية، التي في غالبها لا تتناسب مع عقيدة المسلمين، إما بسبب اعتمادها على أساطير وخرافات يونانية، تدعو إلى التجسيم وتعدد الآله، أو تكون مستوحاة من خيال مصمميها الذين يستندون إلى العقائد الوثنية والإلحادية، وقد يدعمها الكره للإسلام وأتباعه. ونحن بصدد ذكر نبذة من المظاهر التي تحتويها هذه الألعاب، وبيان آثارها في هذا المبحث الذي يتناول :

١- انتهاكات الألعاب الإلكترونية للعقيدة.
٢- نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية للعقيدة وآثارها.

---

١ العجمي، عبدالله عوض راشد، الغزو الفكري عبر وسائل الإعلام المرئي وخطره على المجتمع. بحث مدعوم من إدارة الأبحاث بجامعة الكويت، دط، دت، ص٣٨٦، (بتصرف).

٢ كيلش، ثورة الإنفوميديا، ص١٤٦.

المطلب الأول: انتهاكات الألعاب الإلكترونية للعقيدة:

أولا: مفهوم العقيدة:

العقيدة لغة: مشتقة من العَقْدِ وأصله نقيض الحَلِّ ، عَقَدَه يَعْقِده عَقْداً وتَعْقَاداً، وعَقَّده، وقد انْعَقد، وتَعَقَّدَ، ثم استعمل في أنواع العقود من البيوعات وغيرها، ثم استعمل في التصميم والاعتقاد الجازم، يقال: عقد الحبل والبيع والعهد يعقده عقدا فانعقد أي: شدّه[1]. يقول الله تعالى:﴿ لَا يُؤَاخِذُكُمُ ٱللَّهُ بِٱللَّغۡوِ فِيٓ أَيۡمَٰنِكُمۡ وَلَٰكِن يُؤَاخِذُكُم بِمَا عَقَّدتُّمُ ٱلۡأَيۡمَٰنَ ﴾(المائدة،٨٩)، أي: بما صممتم عليه من الأيمان وقصدتموها[2].

أما اصطلاحا فالعقيدة تعرف بأنها: «الأمر الذي يصدّق به القلب وتطمئن إليه النفس، حتى يكون يقينا ثابتا لا ريب فيه ولا شك»[3]، فلا يصل إيمان المرء إلى درجة الاعتقاد إلا إذا كان يقينا ثابتا لا يخالطه شك ، فهذا شرط أساسي في صحة العقيدة ، وهذا التعريف يعطي معنى عاما للعقيدة فيشمل كل ما يعتقده المرء ويؤمن به. بينما خصّ البعض العقيدة بما أنزله الله تعالى فعرّفها بأنها: « مجموعة المبادئ والمسلمات الإيمانية التي بعث بها الرسل الكرام من رب العزة على توالي الأزمان واختلاف الأماكن »[4]، فحصر العقيدة في ما بعث الله به رسله ، بينما عرّفها آخرون بأنها: « المسلمات اليقينية التي جاءت في كتاب الله عز وجل، وثبتت بالتواتر من سنة المصطفى صلى الله عليه وسلم »[5] ، مقتصرين في ذلك على ما بعث الله به النبي صلى الله عليه وسلم ؛ لكونها العقيدة الصحيحة الباقية على أصلها والتي لم يدخلها التحريف خلافا لبقية التشريعات والعقائد ، وهي التي يطالب بها الناس ويحاسبون عليها، يقول الله تعالى:

---

١ الزبيدي، محمد مرتضى الحسيني(ت ١٢٠٥هـ)، تاج العروس من جواهر القاموس، ت: عبدالعزيز مطر، راجعه: عبدالستار أحمد. وزارة الإرشاد والأنباء، الكويت، ط٢، ١٤١٤هـ/١٩٩٤م، ج٨ ، ص٣٩٤، مادة "عقد"، (بتصرف).

٢ ابن كثير، إسماعيل بن عمر بن كثير القرشي الدمشقي(ت ٧٧٤هـ)، تفسير القرآن العظيم، ت: سامي بن محمد السلامة، دار طيبة، الرياض، ط٢، ١٣٢٠هـ/١٩٩٩م، ج٣، ص١٧٣.

٣ البوسعيدي، سالم بن سعيد، الخلاصة في العقيدة الإسلامية، مكتبة الأنفال، سلطنة عمان، ط١، ١٤٢٦هـ/٢٠٠٥م، ص١١.

٤ الكندي، أحمد بن سليمان، وكسكاس، عاشور بن يوسف، العقيدة١، مجموعة معهد العلوم الشرعية، وزارة الأوقاف والشؤون الدينية، سلطنة عمان، ط٤، ١٤٢٨م، ص١١.

٥ الريامي، عبدالله بن سليمان، دلائل الاعتقاد عند أهل الحق والاستقامة، مكتبة مسجد الأثلة العامة، نزوى، سلطنة عمان، ط١، ٢٠٠٨م، ص١١.

﴿ إِنَّ ٱلدِّينَ عِندَ ٱللَّهِ ٱلۡإِسۡلَٰمُ ﴾(آل عمران،١٩)، ويقول سبحانه: ﴿ وَمَن يَبۡتَغِ غَيۡرَ ٱلۡإِسۡلَٰمِ دِينٗا فَلَن يُقۡبَلَ مِنۡهُ وَهُوَ فِي ٱلۡأٓخِرَةِ مِنَ ٱلۡخَٰسِرِينَ ﴾(آل عمران،٨٥).

ثانيا: انتهاكات الألعاب الإلكترونية للتوحيد:

التوحيد لغة: مصدر وحّد أي جعله واحداً، والواحد مبني على انقطاع النظير وعوز المثل ، ويقصد به هنا الإيمان بالله وحده لا شريك له[١]، ويتضمن هذا الإيمان اعتقاد كونه تعالى مفردا في ذاته وصفاته وأفعاله وأقواله وعبادته وسائر كمالاته، لا يشاركه شيء ما بوجه من الوجوه، واعتقاد أن محمدا صلى الله عليه وسلم عبد الله الأمين ورسوله المبين إلى الإنس والجن أجمعين، وأنه خاتم الأنبياء والمرسلين ، وأن ما جاء به حق من عند الله رب العالمين، وأنه بلغ ما كلف وأرسل به إلى المكلفين مع الإقرار بكل ذلك قولا باللسان، فمجموع هذه الثلاثة هو التوحيد الواجب علمه واعتقاده[٢]، ولكننا نجد الكثير من الألعاب الإلكترونية انتهكت هذه المسلمات وصادمت هذه الحقائق، وخاصة ما يتعلق بالركن الأول منها وهو معرفة الله سبحانه وتعالى «وما يجب اعتقاده فيه وجوبا واثباتا ، وما يجب اعتقاده نفيا واستحالة»[٣]، فنسبت إليه أمورا تستحيل في حقه ، ونفت عنه أمورا واجبة في حقه، مستندة في ذلك إلى عقائد وخرافات وثنية ، وعقائد نصرانية محرّفة ومضللة، ورموز ماسونية[٤] شيطانية، مخالفة في ذلك عقيدة التوحيد.

ومن ضمن هذه الانتهاكات والمخالفات:

١- تتضمن بعض الألعاب قوى وآلهة مختلفة، تظهر وكأنها نازلة من السماء ولها أجسام كبيرة ، وقامات عالية، ولحى طويلة ونحو ذلك، كلعبة إله الحرب «God of War».

---

١ الزبيدي، محمد مرتضى الحسيني(ت ١٢٠٥هـ)، تاج العروس من جواهر القاموس، ت: عبدالمنعم خليل وكريم سيد، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤٢٨هـ، ٢٠٠٧م، مج٥، ص١٤٨-١٥٠، مادة "وحد"، (بتصرف).

٢ أبو مسلم، ناصر بن سالم الرواحي البهلاني(ت١٣٣٩هـ)، نثار الجوهر في علم الشرع الأزهر، مكتبة مسقط، ط٣، ١٤٣٠هـ/ ٢٠٠٩م، ج١، ص٦٠، (بتصرف).

٣ الجيطالي، إسماعيل بن موسى(ت٧٥٠هـ)، قواعد الإسلام، ت: بكلي عبدالرحمن بن عمر، مكتبة الاستقامة، سلطنة عمان، ط٤، ١٤٢٣هـ/٢٠٠٣م، ص٧-٩، (بتصرف).

٤ الماسونية: هي منظمة أخوية عالمية يتشارك أفرادها عقائد وأفكار واحدة ، وتتصف هذه المنظمة بالسرية والغموض الشديدين خاصة في شعائرها وأهدافها، فقيل أنها تسعى للسيطرة على العالم وتوحيدهم ضمن أفكارهم ، وتتهم بأنها من محاربي الفكر الديني وناشري الفكر العلماني.

٢- وبعضها يتضمن وجود الصلبان على غلاف اللعبة، وداخل المنازل ، وفي الشوارع، وعلى صدور اللاعبين؛ بل أحيانًا يترتب على جمع الصليب والبحث عنه في بعض الألعاب زيادة في قوة اللاعب وطول بقائه، كلعبة قتال الآلهة «Fight of Gods».

٣- وجود الأصنام في بعض الألعاب كصنم بوذا أو غيره، سواء كان ذلك خلفية للعبة ، أم في الطريق، أو من ضمن شخصيات اللعبة، كلعبة قتال الآلهة «Fight of Gods»[١].

٤- تجسيم الخالق وتشبيهه بالمخلوقات، واتاحة الفرصة للاعب لتقمص دور الإله والقيام بشؤون الحياة، والتحكم بقوى الطبيعة وتصريفها، كلعبة أنت إله «You Are God».

٥- اظهار العجز والضعف للخالق سبحانه ، ونسبة أمور لا تليق بجلاله، وابراز عقيدة التثليث من خلال نسبة الولد والصاحبة لله سبحانه وتعالى الله عن ذلك علوا كبيرا، كلعبة قتال الآلهة «Fight of Gods» .

٦- تمجيد السحر والشعوذة واظهارها بالمظهر الحسن، فكما يوجد منها الجانب الشرير، يوجد أيضا الجانب الخيّر والنافع، كلعبة هاري بوتر ومقدسات الموت « Harry Potter and The Deathly Hallows».

وسنبين محتويات هذه الألعاب وغيرها، وما تضمنته من انتهاكات مع بيان آثارها، وذلك في المطلب الثاني من هذا المبحث.

ثالثا: انتهاكات الألعاب الإلكترونية للمقدسات الإسلامية ورموزها:

المقدّسات لغة: جمع مقدّس أي: مبارك أو مطهّر، ومنه الأرض المقدسة أي: المباركة أو المطهّرة[٢]، يقول الله تعالى: ﴿ يَٰقَوۡمِ ٱدۡخُلُواْ ٱلۡأَرۡضَ ٱلۡمُقَدَّسَةَ ﴾ (المائدة،٢١)، ومن خلال التعريف اللغوي يمكننا تعريف المقدسات الإسلامية بأنها: كل شيء باركه الله تعالى وطهّره مما له صلة بالشريعة الإسلامية، كالقرآن الكريم والرسل الكرام عليهم السلام، والمساجد وخصوصا المساجد الثلاث: المسجد الحرام والمسجد النبوي والمسجد الأقصى.

---

١ العجمي، عبدالله عوض، تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، مجلة الشريعة الدراسات الاسلامية(محكمة)، الكويت، مج٣٢، ع١٠٨، ٢٠٠٧م، ص١٧٣-١٧٤، (بتصرف).

٢ الزبيدي، تاج العروس من جواهر القاموس، مج٨، ص١٨٤-١٨٥، مادة "قدس"، (بتصرف).

إن القرآن الكريم هو معجزة النبي الخالدة، ودستور هذه الأمة وسبيل هدايتهم، كتاب تكفل الله بحفظه ، فلم ولن يطاله التحريف والتبديل إلى أن يرث الله الأرض ومن عليها، يقول الله تعالى: ﴿ إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ ﴾ (الحجر،٩)، ويقول سبحانه: ﴿ إِنَّ الَّذِينَ كَفَرُوا بِالذِّكْرِ لَمَّا جَاءَهُمْ وَإِنَّهُ لَكِتَابٌ عَزِيزٌ ﴿٤١﴾ لَا يَأْتِيهِ الْبَاطِلُ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَلَا مِنْ خَلْفِهِ تَنْزِيلٌ مِنْ حَكِيمٍ حَمِيدٍ ﴾ (فصلت،٤١ – ٤٢).

وأما الرسل فهم أشرف خلق الله وأتقاهم، عصمهم الله عزّ وجل من الوقوع في المعاصي والآثام، ومن اتباع خطوات الشيطان، فقد اصطفاهم الله لحمل أمانته وتبليغ رسالته، وهداية الناس أجمعين، وجعلهم رحمة للعالمين، وفي مقدمتهم النبي محمد صلى الله عليه وسلم خاتم الأنبياء والمرسلين، الذي أمره الله بالاقتداء بهداية من قبله من الأنبياء، يقول الله تعالى: ﴿ أُولَئِكَ الَّذِينَ هَدَى اللَّهُ فَبِهُدَاهُمُ اقْتَدِهْ ﴾ (الأنعام،٩٠)، كما جعله الله تعالى قدوة لعباده ؛ لما به من الخصال الكريمة والأخلاق الفاضلة، فقد جمع الصفات النبيلة والكمالات البشرية، يقول الله تعالى: ﴿ لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِمَنْ كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴾ (الأحزاب،٢١)، كما جعل الله عزّ وجل أمته خير أمة أخرجت للناس، فقد أكرمهم الله بالقيام بأمر الدعوة إلى الله وخصوصا بعد وفاة النبي صلى الله عليه وسلم؛ لكونه عليه الصلاة والسلام خاتم الرسل، يقول الله تعالى: ﴿ كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ ﴾(آل عمران،١١٠).

وأما المساجد فهي أشرف بقاع الأرض وأطهرها، فهي بيوت الله وأماكن عبادته، تقام فيها الصلاة ويذكر فيها اسم الله، ولقدر شأنها أثنى الله على عمّارها، يقول الله تعالى: ﴿إِنَّمَا يَعْمُرُ مَسَاجِدَ اللَّهِ مَنْ آمَنَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَأَقَامَ الصَّلَاةَ وَآتَى الزَّكَاةَ وَلَمْ يَخْشَ إِلَّا اللَّهَ فَعَسَى أُولَئِكَ أَنْ يَكُونُوا مِنَ الْمُهْتَدِينَ ﴾(التوبة،١٨)، كما توّعد سبحانه من منع ذكر الله فيها بالخزي في الدنيا والعذاب في الآخرة، يقول الله تعالى: ﴿ وَمَنْ أَظْلَمُ مِمَّنْ مَنَعَ مَسَاجِدَ اللَّهِ أَنْ يُذْكَرَ فِيهَا اسْمُهُ وَسَعَى فِي خَرَابِهَا أُولَئِكَ مَا كَانَ لَهُمْ أَنْ يَدْخُلُوهَا إِلَّا خَائِفِينَ لَهُمْ فِي الدُّنْيَا خِزْيٌ وَلَهُمْ فِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ عَظِيمٌ ﴾ (البقرة،١١٤).

ومع عظم هذه المقدسات ومكانتها وشرفها إلا أننا نجد الكثير من الألعاب الإلكترونية تعرضت لها بالإساءة، فانتهكت محارمها واستهانت من قيمتها ومكانتها، وذلك بتضمنها لمجموعة من المخالفات والانتهاكات، نبيّنها كالآتي:

١- الحث على قتل المسلمين، من خلال جعلهم أعداء وهدفا للقتل في هذه الألعاب؛ ولذا عادة ما يردد الكلمات العربية أو يهتف بالتكبير، كلعبة القتال الأول «First to Fight».
٢- هدم المساجد وتدميرها وتدنيسها وقتل من يحتمي بها، كلعبة القتال الأول «First to Fight».
٣- تصوير العرب والمسلمون بأنهم ارهابيون، كلعبة القتال الأول «First to Fight»[١].
٤- وضع المصحف الشريف على الأرض حتى يطأه اللاعب، أو كتابة آيات من القرآن الكريم في أماكن نجسة، كلعبة الشرّ المقيم «Resident Evil 5».
٥- وضع التكبير أو تلاوة بعض الآيات القرآنية مغناة ومصحوبة بمقاطع موسيقية، كخلفية صوتية لبعض مراحل الألعاب، ومنها مصاحب لطقوس وثنية، كلعبة كوكب كبير قليلا « Little Big Planet».
٦- الإساءة لبعض الأنبياء من خلال تجسيد شخصياتهم في بعض الألعاب، والانتقاص من قدرهم، وإظهارهم بصورة لا تليق بمقامهم الشريف، كلعبة قتال الآلهة «Fight of Gods».

وسنبين محتويات هذه الألعاب وغيرها، وما تضمنته من انتهاكات مع بيان آثارها، وذلك في المطلب الثاني من هذا المبحث.

المطلب الثاني: نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية للعقيدة وآثارها:

أولا: نماذج على هذه الانتهاكات:

إن المشاهد أو الممارس الواعي للألعاب الإلكترونية يرى حقيقة ما تتضمنه من انتهاكات ومخالفات وخصوصا في مجال العقيدة، فمثلا لعبة إله الحرب «God of War» وهي لعبة مستوحاة من ثقافة يونانية، يقوم فيها شخصية اللعبة وهو من البشر، بالسعي للحصول على سلاح سحري يجعل الجميع، بما فيهم

١ العجمي، تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، ص١٧٤، (بتصرف).

الآلهة يخافون منه، وهدفه من ذلك القضاء على إله الحرب، وبعد أن يتمكن من ذلك ، تعيّنه الآلهة إلها للحرب بدل الذي قام بقتله[1].

وأما لعبة آلهة روما «Gods of Rome» وهي من نوع ألعاب القتال، حيث يقوم اللاعب فيها باختيار أحد شخصيات اللعبة ثم الانتقال من مكان لآخر لمقاتلة المسيطر على تلك الأمكنة، وتستند هذه اللعبة إلى عقيدة يونانية متمثلة في تعدد الآلهة، فشخصيات اللعبة عبارة عن تجسيد لهذه الآلهة، كما تبين اللعبة أن لكل إله من هذه الآلهة له قدرة وقوى تميزه عن غيره، وأن بعضهم أقوى من بعض، والأعظم من ذلك تصوير بعض الآلهة من النساء ، يرتدين ملابس فاضحة تكشف مفاتن الجسم.

أما اللعبة المسماة قتال الآلهة «Fight of Gods» فهي من نوع اللعبة السابقة وطبيعتها مقاربة لها، ولكنها لم تكتف بآلهة اليونان، بل أضافت إليها مجموعة أخرى من ديانات مختلفة، كصنم بوذا من الديانة الهندية، وأنوبيس من الحضارة الفرعونية وغيرها، كما تعدت هذه اللعبة مسألة التوحيد وابرازها لتعدد الآلهة إلى الإساءة إلى الأنبياء عليهم السلام ، فقد تضمنت اللعبة شخصيتين تجسدان نبيين من الأنبياء عليهم السلام ، الأولى: عيسى عليه السلام حيث أظهرته اللعبة بأنه ابن لله، وذلك من خلال ظهور عبارة تبين ذلك في اللعبة، كما أنه ينزل ميدان القتال وهو مصلوب على خشبة على شكل الصليب مليء بالجراح، ولا يرتدي سوى ما يغطي سوأته، بالإضافة إلى ظهور رمز الصليب أثناء توجيهه ضربة للخصم، كما تظهر قواه عندما يقوم بحركة الصلب، أما الثانية: فشخصية موسى عليه السلام حيث أظهرته اللعبة على أنه رجل مسن يحمل في أحد يديه العصا، وفي الأخرى يحمل الصحيفة، ومن ضمن حركاته القتالية فلق البحر.

بينما لعبة أنت إله «You Are God» تتيح للاعب التصرف كإله والتحكم بالأرض، وبأنوائها المناخية كإنزال المطر وإرسال العواصف وغيرها من الأمور، وتبين اللعبة أن الإله المعبود للناس هو الشمس، ومثل هذه اللعبة في طبيعة اللعب لعبة من الغبار «From Dust» ولعبة خربشة الإله « The Doodle God»، وهذه الأخيرة تظهر فيها هذه العبارة: «الإله خلق أربعة عناصر أساسية، فمن الأرض خلق الكواكب، ومن الماء خلق البحار والمحيطات، ومن النار خلق البراكين و أشياء أخرى، لكن ظل هذا العالم مهجورًا ومهملاً، وفجأة أصبح لدى الإله فكرة: ماذا لو مزجت العناصر فهل سأحصل على مخلوقات

---

١ العجمي، تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، ص١٨٢-١٨٤، (بتصرف).

أما الألعاب التي تعرضت لبيوت الله بالإساءة ، فمنها لعبة الشرّ المقيم «Resident Evil 4» التي تضمنت فيها أحد أماكن اللعبة على قلعة بها باب أخذ تصميمه من أبواب المسجد النبوي، ومثلها لعبة ربما يبكي الشيطان «Devil May Cry 4» التي احتوت على معبد تم بناؤه ليكون نقطة انتقال من عالم البشر إلى عالم الجن والشياطين، وأحد الأبواب الرئيسية للمعبد مماثل لباب الكعبة[1]، وأما في لعبة القتال الأول «First to Fight» حتى يحصل اللاعب على الكثير من النقاط، فعليه تدمير المساجد وقتل الملتحين، مع حرصها أن لا يمنع اللاعب صوت الأذان أو دخول خصمه للمسجد من ملاحقته وقتله[2].

ثانيا: الآثار السلبية الناتجة عن هذه الألعاب وأمثالها:

من خلال ما ذكرناه من نماذج عن انتهاكات الألعاب الإلكترونية في مجال العقيدة، نستخلص منها أهم الآثار الناتجة عنها في النقاط التالية:

١- إن ابراز تعدد الآلهة، وبيان أن لكل واحد منهم قدرة واختصاص معين، يزرع الشك في قلوب الناس، وخاصة ممن ليست لديهم عقيدة راسخة، كما أن كثيرا من المسلمين بعيدين عن المنهج الإسلامي، فيعملون العقل وحده دون النظر إلى النصوص الشرعية، فيتصورون أنه من المستحيل أن يدير شؤون هذا الكون وبكل ما فيه إله واحد، وهذا ما واجه به المشركون دعوة النبي صلى الله عليه وسلم، يقول الله تعالى حكاية عنهم: ﴿ أَجَعَلَ ٱلْأَلِهَةَ إِلَٰهًا وَٰحِدًا ۖ إِنَّ هَٰذَا لَشَىْءٌ عُجَابٌ ﴾(ص،٥)، فقد «كانت أوهامهم تابعة للمحسوسات فلما وجدوا في الشاهد أن الفاعل الواحد لا تفي قدرته وعمله بحفظ الخلق العظيم قاسوا الغائب على الشاهد، فقالوا لا بد في حفظ هذا العالم الكثير من آلهة كثيرة يتكفل كل واحد منهم بحفظ نوع آخر»[3].

٢- تجسيم الخالق وتشبيهه بالمخلوقات، وهذا مناف للعقيدة السليمة، فالله سبحانه يصف نفسه بقوله: ﴿لَيْسَ كَمِثْلِهِۦ شَىْءٌ ۖ وَهُوَ ٱلسَّمِيعُ ٱلْبَصِيرُ ﴾ (الشورى،١١)، ويقول أيضا: ﴿ لَّا تُدْرِكُهُ ٱلْأَبْصَٰرُ وَهُوَ يُدْرِكُ ٱلْأَبْصَٰرَ ۖ وَهُوَ ٱللَّطِيفُ ٱلْخَبِيرُ ﴾ (الأنعام،١٠٣)، إن عرض مشاهد التجسيم والتشبيه في هذه الألعاب وتكرارها باستمرار، يجعل اللاعب مع الوقت يتفكر

---

١ الشحي، ألعاب أساءت إلى الإسلام، (www.youtube.com/watch?v=X-LODt2Uf9o)، (بتصرف).

٢ العجمي، تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، ص١٨٨، (بتصرف).

٣ الرازي، محمد بن عمر(ت٦٠٦هـ) ،مفاتيح الغيب، دار الفكر، بيروت، ط٣، ١٤٠٥هـ/ ١٩٨٥م، مج١٣،ج٢٦، ص١٧٧.

في الخالق سبحانه، ويحاول رسم صورة ذهنية وتخيلية عن ذات الله، وهذا حاصل أصلا مع البعض ممن لا يمارسون هذه الألعاب، فكيف بمن يمارسها ويرى هذه المشاهد؛ ولذا نرى من الفقهاء من تحدث عن هذه المسألة، وماذا على الشخص فعله إذا طرأ عليه مثل هذه التخيلات، فقد جاء مثلا في بيان الشرع: «وإذا خطر ببالك خاطر في الله عزّ وجل، وكان الخاطر أن الله عزّ وجل يشبه شيئا، أو يشببه شيء، فانف ذلك عن الله عزّ وجل»[1]، كما أن تشبيه الله تعالى بالمخلوقين يؤدي إلى نسبة صفات لا تليق به سبحانه، كالعجز والجهل والذي تضمنته بعض الألعاب صراحة، مما يتسبب ذلك في نزع الخشية والمراقبة من قلوبهم، فلا يبالون بما يصدر منهم من أقوال أو أفعال لا ترضي الله سبحانه وتعالى.

٣- إن كثرة عرض الأصنام ومن يقوم بعبادتها في هذه الألعاب، وإظهار بعض الطقوس الوثنية فيها، وخاصة إذا كانت مصحوبة بالتكبير أو بتلاوة آيات قرآنية، مع ما فيها من إساءة إلا أن لها تأثيرا ولو جزئيا، وربما قد يتطور مع الوقت، ويتمثل ذلك بالاستعانة بغير الله سبحانه بالدعاء والذكر، أو بهدف التقرب إليه من خلال بعض المعبودات وهذا مشاهد، حيث إن هناك من المسلمين من يقدّم القرابين لقبور الأولياء أو لبعض الأماكن التي يرون أنها مقدسة، ويسألون الله حاجاتهم من خلالها، وهذا أمر خطير على العقيدة، فقد كان من أهل مكة على دين إبراهيم وإسماعيل عليهما السلام، ولكنهم بعد ذلك كانوا «إذا سافروا أخذوا معهم حجرا من حجارة الحرم تعظيما للحرم، فحيثما نزلوا وضعوه فطافوا به كطوافهم بالكعبة، وأعجبهم ذلك حتى خلف الخلوف ، ونسوا ما كانوا عليه، واستبدلوا بدين إبراهيم وإسماعيل غيره، فعبدوا الأوثان»[2].

٤- إن الألعاب التي تبرز جانب الخير في السحر، يظهر فيها جانب الاستعانة بغير الله، وهذا يسوّل للبعض الاستعانة بالسحرة والمشعوذين لقضاء حاجاتهم، بذريعة أن السحر ليس كله حرام.

٥- غرس عقيدة التثليث في قلوب اللاعبين ، من خلال تضمن للعبة لشخصية المسيح وبيان أنه ابن لله- تعالى الله عن ذلك علوا كبيرا-، وإظهار رمز الصليب وما ابراز ما يتضمنه من قوى ، وخاصة لحامله.

---

١ الكندي، محمد بن إبراهيم(ت٥٠٨هـ)، بيان الشرع، وزارة التراث القومي والثقافة، سلطنة عمان، دط، ١٤٠٥هـ/ ١٩٨٤م، ج٢، ص٤١.

٢ ابن هشام، عبد الملك بن هشام المعافري(ت٢١٨هـ)، السيرة النبوية لابن هشام، ت: مصطفى السقا وإبراهيم الأبياري وعبد الحفيظ الشلبي، البابي الحلبي، مصر، ط٢، ١٣٧٥هـ/ ١٩٥٥ م، ج١، ص٨٠، (بتصرف).

٦- إن ممارسة اللاعبين لبعض الألعاب التي تتضمن شخصيات تجسّد بعض الأنبياء عليهم السلام ، يؤدي ذلك إلى الاستهانة بهم والانتقاص من قدرهم، فلا يبالي بما ينسب إليهم من إساءة، ومثل ذلك إذا قام بنفسه في بعض الألعاب بوطء المصحف الشريف، أو هدم المساجد لإكمال اللعبة؛ فإن هذا الأمر يجعله يستمرأ مثل هذه التصرفات، فلا تتحرك مشاعره إذا أحرق المصحف أو هدم المسجد الأقصى حقيقة.

٧- إن قيادة الجيوش المعادية للإسلام في بعض الألعاب وإظهار شخصياتها بمظهر الأبطال الذين يسعون لنشر السلام في العالم، ومن ذلك قتال المسلمين فيها وإظهارهم بمظهر الإرهابيين ، يمس «أصلان من أصول الدين، هما عقيدة الولاية والبراءة، وهما من لوازم شهادة: لا إله إلا الله؛ فإن من مقتضيات هذه الشهادة أن يوالي المسلم أهلها ويعادي أعداءها، يقول الله تعالى: ﴿لَّا يَتَّخِذِ ٱلْمُؤْمِنُونَ ٱلْكَٰفِرِينَ أَوْلِيَآءَ مِن دُونِ ٱلْمُؤْمِنِينَ ۖ وَمَن يَفْعَلْ ذَٰلِكَ فَلَيْسَ مِنَ ٱللَّهِ فِى شَىْءٍ إِلَّآ أَن تَتَّقُوا۟ مِنْهُمْ تُقَىٰةً ۗ وَيُحَذِّرُكُمُ ٱللَّهُ نَفْسَهُۥ ۗ وَإِلَى ٱللَّهِ ٱلْمَصِيرُ﴾ (آل عمران،٢٨)»[١]، ولكن هذه الألعاب تقلب الموازين، وتزعزع عقيدة اللاعبين، وتؤدي إلى غرس المحبة والاحترام في قلوب ممارسيها لأعداء الدين، وفي المقابل يتم «إلصاق صورة سلبية وسيئة عن المسلمين، ومع مرور الوقت يؤدي تكرار هذه المشاهد والاستمرار في عرضها إلى تأكيدها وترسيخها، وهو ما يعرف بعملية القولبة»[٢].

ومن خلال عرضنا بعض الألعاب الإلكترونية والانتهاكات التي تضمنتها في جانب العقيدة نطرح السؤال التالي:

هل ما قامت به الشركات المنتجة لهذه الألعاب من إساءات للمقدسات الإسلامية على وجه العمد، أم أنه خطأ غير مقصود؟ وهل يعقل لشركات ربحية هدفها في المقام الأول نيل مكاسب مادية، وأموال طائلة أن تخاطر بكل ذلك ، وخصوصا أن الكثير من المستهلكين لهذه الألعاب هم من المسلمين؟

---

١ العجمي، تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، ص١٨٦، (بتصرف).

٢ الشميمري، فهد بن عبدالرحمن، التربية الإعلامية: كيف نتعامل مع الإعلام، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، ط١، ١٤٣١هـ/٢٠١٠م، ص٨٨، (بتصرف).

يستطيع المشاهد الواعي والممارس للألعاب الإلكترونية أن يستنتج أن ما تقوم به الشركات المنتجة لهذه الألعاب من انتهاكات، واساءات للمقدسات الإسلامية هو عمل متعمد ومقصود، وذلك لعدة أسباب، يظهر منها:

١- إن الهجوم على الإسلام ومحاولة القضاء عليه وتشويه صورته، والتأثير على المسلمين والسعي لإضعافهم، وانتزاعهم من عقيدتهم وقيمهم وأخلاقهم، هو هدف الغزو الفكري والثقافي للعالم الإسلام، وهذا ما صرح به رأس المنصّرين صموئيل زويمر(ت١٩٥٢م)[١] لزملائه قائلا: «...إنما مهمتكم هي أن تخرجوا المسلم من الإسلام، ليصبح مخلوقاً لا صلة له بالله، وبالتالي لا صلة له بالأخلاق التي تعتمد عليها الأمم في حياتها»[٢]، كما أنهم يحاولون إبعاد المسلمين عن كتابهم، لعلمهم أنه منهجهم ومصدر قوتهم، وفي ذلك يقول غلادستون(ت١٨٩٨م)[٣]وزير بريطانيا الأول: «ما دام هذا القرآن موجودا في أيدي المسلمين، فلن تستطيع [أوروبا] السيطرة على الشرق، ولا أن تكون هي نفسها في أمان»[٤].

٢- إن بث الأفكار والمعتقدات والإساءات بدأ تدريجيا وبشكل مبسط، فلم تصطدم بالمسلمين مباشرة.

٣- إن الظروف مهيئة لبث هذه الإساءات؛ وذلك بسبب الوضع الذي يعيشه المسلمون في الوقت الحاضر ، من انغماس في الشهوات، واهمال وتقصير بالواجبات، وبُعدٍ عن تعاليم الإسلام وقيمه.

٤- إن الشركات إذا واجهت معارضة على ما قامت به من اساءة، تسارع إلى حذفها من اللعبة وتقدم الاعتذار والتبريرات، حتى تطفأ غضب المسلمين، ولكنها بعد فترة تعيد الكَرّة وتسيء إلى الإسلام في لعبة أخرى، كما فعلت شركة كابكوم «Capcom»[٥] عندما وضعت مقطع من

---

١ صموئيل زويمر: قسيس ومبشر إلى المسيحية، ولد في الولايات المتحدة الأمريكية عام ١٨٦٧م، حاصل على درجة الدكتوراه من كلية هوب في ١٩٠٤م، ودرجة الحقوق من كلية مسكنكم في ١٩١٨م، ودرجة الدكتوراه من جامعة روتجرز في ١٩١٩م، بدأ التبشير في البصرة والبحرين، وفي مواقع أخرى من الجزيرة العربية من عام ١٨٩١م وحتى ١٩٠٥م، وتوفي في ٢ إبريل ١٩٥٢م.

٢ الخلف، سعود بن عبد العزيز، دراسات في الأديان اليهودية والنصرانية، مكتبة أضواء السلف، الرياض، ط٤، ١٤٢٥هـ/ ٢٠٠٤م، ص٢٨٤.

٣ وليام إيوارت غلادستون: سياسي بريطاني ولد عام ١٨٠٩م، تولى رئاسة الوزراء في بريطانيا أربع مرات، وهو الوحيد من بين رؤساء وزراء بريطانيا الذي رأس أربع حكومات، وفي وزارته الثانية عام ١٨٨٢م قامت بريطانيا بغزو مصر، وتوفي في مايو ١٨٩٨م.

٤ أسد، محمد، الإسلام على مفترق الطرق، ترجمة: عمر فروخ، دار العلم للملايين، بيروت، دط، دت، ص٤٣.

٥ كابكوم: شركة يابانية في صناعة ألعاب الفيديو، تأسست عام ١٩٧٩م في مدينة أوساكا في اليابان.

سورة الإخلاص في مكان يدعى بمعبد النار في لعبة زيلدا أوكارينا « Zelda Ocarina of Time» والتي ذكرناها سابقا في النماذج، فتم تنبيه الشركة على ذلك فقامت بحذف المقطع، ولكنها عادت وأضافته في لعبة أخرى وهي قتال الشوارع «Street Fighter 5»[1].

المبحث الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية في الأخلاق:

لا تقوم الأمم والحضارات على الأفراد، ولا تبنى على الانطواء والانعزال، فالفرد مهما كان يتحلى من مواهب ومهارات وإمكانيات وقدرات، إلا إن طاقاته وقدراته محدودة، لا يستطيع أن يكون بمعزل عن الآخرين ، فكل إنسان يكمّل الآخر، فكان لا بد من التواصل مع الآخرين، والتعاون فيما بينهم، فكان المرء في حاجة إلى وسيلة للتواصل مع الآخرين، تيسّر سبل التعامل فيما بينهم، وتقوي الروابط والعلاقات وتضمن بقاءها، فكانت هذه الوسيلة هي الأخلاق. والأخلاق ضرورة لنهوض الحضارات ورقيها، فمهما تقدمت الأمم في المجال العلمي والصناعي وأضاعت قيمها الإنسانية والأخلاقية، فإن مصيرها الزوال والفناء ولو طال أمدها، والتاريخ شاهد على ذلك. وقد أهملت أغلب الألعاب الإلكترونية جانب الأخلاق بصورة واضحة، فعملت على نشر الرذيلة والمنكرات، وإظهار أقبح السلوكيات. ونحن بصدد بيان هذه المظاهر وآثارها في هذا المبحث الذي يتناول :

١- انتهاكات الألعاب الإلكترونية للأخلاق.
٢- نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية للأخلاق وآثارها.

المطلب الأول: انتهاكات الألعاب الإلكترونية للأخلاق:

أولا: مفهوم الأخلاق:

الأخلاق لغة: جمع خُلق، بضم اللام وسكونها: وهو الدين والطبع والسجية، وحقيقته أنه لصورة الإنسان الباطنة وهي نفسه وأوصافها ومعانيها المختصة بها[2].

---

١ الشحي، كابكوم ترتكب نفس الخطأ مرة أخرى وتسيء إلى المسلمين، (www.youtube.com/watch?v=t2-wrh7NUi0)، ٢٠١٧/١٠/١٥م.

٢ ابن منظور، محمد بن مكرم الأنصاري، لسان العرب، دار صادر ،بيروت، ط٣، ١٤١٤هـ، ج١٠، ص٨٦.

وأما اصطلاحا فقد عرفها ابن مسكويه(ت٤٢١هـ)[١] بأنها: «حال للنفس داعية لها إلى أفعالها من غير فكر ولا روية»[٢]، بينما الماوردي(ت٤٥٠هـ)[٣] عرفها بأنها: «غرائز كامنة، تظهر بالاختيار، وتقهر بالاضطرار»[٤].

وهذان التعريفان عامان يشملان جانبي الأخلاق، فإن كان ما يصدر من المرء سلوك حسن، وصفات فاضلة، وتعامل لا تنكره الطباع السليمة، وصفت أخلاقه بأنها حسنة، أما إن كان ما يصدر منه سلوك قبيح، وتعامل بذيء ، تنفر منه الطباع السليمة، وصفت أخلاقه بأنها سيئة.

أما الأخلاق من المنظور الإسلامي فتعرف بأنها: «مجموعة المبادئ والقواعد المنظمة للسلوك الإنساني التي يحددها الوحي لتنظيم حياة الإنسان وتحديد علاقته بغيره على نحو يحقق الغاية من وجوده في هذا العالم على أكمل وجه»[٥]، ومن خلال هذا التعريف يتبين لنا أن مصدر الأخلاق الإسلامية التي ينبغي على المسلمين التحلي بها هو الوحي بقسميه القرآن الكريم والسنة المطهرة على صاحبها أفضل الصلاة والسلام.

ثانيا: اثارة الشهوة الجنسية في الألعاب الإلكترونية:

إن الإسلام دعا أتباعه إلى التحلي بالأخلاق الفاضلة، والخصال الكريمة، والقيم النبيلة، في كثير من النصوص الشرعية، وأجملها بدعوتهم إلى الاقتداء بالنبي صلى الله عليه وسلم، يقول الله تعالى: ﴿ لَّقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ ٱللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُواْ ٱللَّهَ وَٱلْيَوْمَ ٱلْآخِرَ وَذَكَرَ ٱللَّهَ كَثِيرًا ﴾ (الأحزاب،٢١)؛ وذلك لكونه عليه أفضل الصلاة والسلام جمع خصال الخير وأعظم الأخلاق، يقول الله تعالى: ﴿ وَإِنَّكَ

---

١ ابن مسكويه: هو أحمد بن محمد بن يعقوب مسكويه، اختلف المحققين في زمن ولادته فقيل: سنة ٣٣٠هـ، وقيل: سنة ٣٢٠هـ، وهو فيلسوف ومؤرخ وشاعر فارسي بارز من أبناء مدينة الري في إيران حاليا، كان ناشطا في الميدان السياسي زمن الدولة البويهية، توفي سنة ٤٢١هـ.

٢ ابن مسكويه، أحمد بن محمد(ت٤٢١هـ)، تهذيب الأخلاق وتطهير الأعراق، ت: د نواف الجرّاح، دار صادر، بيروت، ط١، ١٤٢٧هـ/٢٠٠٦م، ص٣٠.

٣ الماوردي: هو علي بن محمد بن حبيب البصري الماوردي، كان أكبر قضاة آخر الدولة العباسية ، وهو من أكبر فقهاء الشافعية، حيث ألف في المذهب موسوعة ضخمة في أكثر من عشرين جزءا، ولد في البصرة عام ٣٦٤هـ ، وتوفي في بغداد عام ٤٥٠هـ.

٤ الماوردي، علي بن محمد(ت٤٥٠هـ)، تسهيل النظر وتعجيل الظفر في أخلاق المَلك وسياسة المُلك، ت: رضوان السيّد، ابن الأزرق، بيروت، ط٢، ١٤٣٢هـ/٢٠١٢م، ص١٢٧.

٥ أبو العينين، علي خليل ، الأخلاق والقيم التربوية في الإسلام، نضرة النعيم في مكارم أخلاق الرسول الكريم صلى الله عليه وسلم، دار الوسيلة للنشر والتوزيع، جدة، ط٤، دت، ج١،ص٦٦.

﴿ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ﴾ (القلم،٤)، كما وصفته السيدة عائشة أم المؤمنين رضي الله عنها بقولها: «كان خلقه القرآن»[١]، فقد اعتنى الإسلام بالأخلاق وحرص على تحلي أتباعه بها؛ لأهميتها وضرورتها في بناء الأمة الإسلامية ونهضتها ، فالأمم تقوم على الأخلاق الفاضلة والقيم النبيلة، وتنهار بالتخلي عنها، والانحطاط في دركات الرذيلة.

ولهذا فقد حذر الإسلام من الانسلاخ من هذه الأخلاق ، ومن الانغماس في وحل الرذيلة ، وتوعّد كل من سعى إلى نشر الفواحش والمنكرات، يقول الله تعالى: ﴿ إِنَّ ٱلَّذِينَ يُحِبُّونَ أَن تَشِيعَ ٱلْفَٰحِشَةُ فِى ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا۟ لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ فِى ٱلدُّنْيَا وَٱلْءَاخِرَةِ ۚ وَٱللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴾ (النور،١٩)، ولكننا نجد الكثير من الألعاب الإلكترونية تسعى إلى هدم سور الفضيلة وهتك سترها، من خلال ما تتضمنه من مخالفات وانتهاكات في الأخلاق، من استثارة للشهوة الجنسية ، والترويج لممارسة الرذيلة، ومن ضمن هذه الانتهاكات:

١- احتوائها على شخصيات نسائية كاسيات عاريات؛ بل إن بعضها يتضمن شخصيات عارية بشكل واضح وصريح، كلعبة الساحر «The Witcher».
٢- احتوائها على ايحاءات جنسية، وبعضها يتضمن مشاهد إباحية واضحة وصريحة؛ بل الأعظم من ذلك أن بعضها يفرض على اللاعب الضغط على بعض أزرار جهاز التحكم ليقوم بذلك، كلعبة إله الحرب «God of War».
٣- تتضمن بعض الألعاب على مشاهد للشذوذ الجنسي والعلاقات المثلية، كلعبة إله الحرب « God of War».
٤- يتيح بعضها للاعب اغتصاب أي امرأة يراها في طريقه وأمام الناس وكأنه أمر عادي، وكذلك الانتقال من مكان لآخر بالسيارة للبحث عن العاهرات؛ لممارسة الفاحشة معهن مقابل مبلغ مالي، كلعبة سرقة السيارات «Grand Theft Auto (GTA)».
٥- تسمح بعض الألعاب للاعب الدخول إلى الحانات، وهي أماكن مخصصة لشرب الخمور، كما تحتوي على مراقص تظهر فيها النساء وهن عاريات أو شبه عاريات، يتمايلن ويرقصن بشكل

---

١ ابن حنبل، أحمد بن محمد الشيباني(ت٢٤١هـ)، مسند الإمام أحمد بن حنبل، ت: شعيب الأرنؤوط وآخرون، مؤسسة الرسالة، بيروت، ط١، ١٤٢١ هـ / ٢٠٠١ م،ج٤١، ص١٤٨، ح٢٤٦٠١، حديث صحيح.

فاضح وماجن، مع احتوائها على أماكن للدعارة وممارسة الرذيلة، كلعبة سرقة السيارات «GTA».

وسنبين محتويات هذه الألعاب، وما تضمنته من انتهاكات مع بيان آثارها، وذلك في المطلب الثاني من هذا المبحث.

ثالثا: تنمية السلوك العدواني في الألعاب الإلكترونية:

إن من الأخلاق التي سعى الإسلام إلى غرسها في الناس الحلم والأناة، وكظم الغيظ والترفّق ولين الخطاب؛ وذلك لما لها من أثر في تماسك العلاقات، وترابطها بين أفراد المجتمع، وهناك العديد من النصوص الشرعية الدالة عليها، ففي الحِلم والأناة قوله صلى الله عليه وسلم لأشجّ عبد القيس: « إن فيك لخصلتين يحبهما الله: الحِلم والأناة »[1]، وفي كظم الغيظ قوله تعالى: ﴿وَٱلْكَٰظِمِينَ ٱلْغَيْظَ وَٱلْعَافِينَ عَنِ ٱلنَّاسِ ۗ وَٱللَّهُ يُحِبُّ ٱلْمُحْسِنِينَ﴾ (آل عمران،١٣٤)، وفي الترفق ولين الخطاب، قوله الله تعالى للنبي صلى الله عليه وسلم: ﴿فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ ٱللَّهِ لِنتَ لَهُمْ ۖ وَلَوْ كُنتَ فَظًّا غَلِيظَ ٱلْقَلْبِ لَٱنفَضُّوا۟ مِنْ حَوْلِكَ﴾ (آل عمران،١٥٩)، وقوله صلى الله عليه وسلم: «إن الله يحب الرفق في الأمر كله»[2].

إن المجتمع الإسلامي عبارة عن نسيج متماسك، قائم على التعاون والتكافل والمحبة بين أفراده؛ ولهذا نهى الإسلام عن كل ما يؤدي إلى البغضاء والشحناء، يقول النبي صلى الله عليه وسلم: « لا تباغضوا، ولا تحاسدوا، ولا تدابروا، وكونوا عباد الله إخوانا، ولا يحل لمسلم أن يهجر أخاه فوق ثلاث ليال»[3]، وكذلك نهى المسلم عن الاعتداء على أخيه المسلم، سواء كان في نفسه أو ماله أو عرضه، يقول المصطفى صلى الله عليه وسلم: « كل المسلم على المسلم حرام، دمه، وماله، وعرضه »[4]، ولكننا نجد الكثير من الألعاب الإلكترونية التي تسعى إلى تنمية السلوك العدواني لدى اللاعبين، من خلال ما تعرضه من مشاهد عنف وقتل واعتداء على الآخرين، ولا نقول بأن هذه الألعاب هي السبب الرئيسي أو الوحيد في تنمية العنف والعدوان، إلا أن

---

١ أبو الحسن، مسلم بن الحجاج القشيري النيسابوري(ت٢٦١)، المسند الصحيح المختصر بنقل العدل عن العدل إلى رسول الله صلى الله عليه وسلم، ت: محمد فؤاد عبد الباقي، دار الحديث، القاهرة، ط١، ١٤١٨هـ/١٩٩٧م، ج١، ص٥٧، ك١، ب٦، ح٢٦.

٢ البخاري، محمد بن إسماعيل الجعفي(ت٢٥٦هـ)، الجامع المسند الصحيح المختصر من أمور رسول الله صلى الله عليه وسلم وسننه وأيامه (صحيح البخاري)،ت: محمد زهير، دار طوق النجاة، بيروت، ط١، ١٤٢٢هـ، ج٨، ص١٢، ب٣٥، ح٦٠٢٤.

٣ البخاري، صحيح البخاري، طوق النجاة، ج٨، ص٢١،ب ٦٢، ح ٦٠٧٦.

٤ أحمد، المسند، ج١٣، ص١٥٩، ح٧٧٢٧، إسناده جيد.

لها دور كبير في ذلك، حيث «كشفت نتائج إحدى الدراسات أن (٩٠%) من الأفراد الذين أقيمت عليهم الدراسة، قد ظهرت عليهم بالفعل وبوضوح آثار هذا العنف الشديد»[١]، وسيتبين ذلك عند ذكر الآثار وبعض الأمثلة من الواقع في المطلب الثاني.

ومن أشكال العنف ومظاهره في الألعاب الإلكترونية:

١- بعض ألعاب القتال والمبارزات بين طرفين، يقوم المنتصر منهما بقتل الآخر بأسلوب وحشي ودموي، تشمئز منه النفوس، كلعبة قتال الموت «mortal combat».

٢- تقتضي بعض الألعاب مهاجمة الناس والاعتداء عليهم بالضرب أو القتل، أو الاعتداء على ممتلكاتهم أو على الممتلكات العامة، سواء بتحطيمها أو سرقتها، كلعبة سرقة السيارات «GTA».

٣- بعض الألعاب تدور أحداثها في المدارس، وما تتضمنه من أعمال شغب وتمرد من قبل بعض الطلاب ومنهم شخصية اللعبة، كلعبة المتنمِّر[٢] «Bully: Scholarship Edition».

وسنبين محتويات هذه الألعاب، وما تضمنته من مظاهر عنف وعدوان مع بيان آثارها، وذلك في المطلب الثاني من هذا المبحث.

المطلب الثاني: نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية في الأخلاق وآثارها:

أولا: نماذج من انتهاكات الألعاب الإلكترونية في الأخلاق:

تضمنت الكثير من الألعاب الإلكترونية على مشاهد تخدش الحياء، وتهتك ستر الفضيلة، أعظمها مشاهد إباحية، وأقلها ايحاءات جنسية، بالإضافة إلى ما تحتويه من مشاهد عنف مبالغ فيه، فمثلا لعبة الساحر «The Witcher» الذي يتقمص فيها اللاعب شخصية رجل يمتلك قدرات سحرية. وهي من أخطر الألعاب على الأخلاق؛ لما تتضمنه من مشاهد واضحة وصريحة لنساء عاريات ، ومشاهد إباحية يقوم بها بطل اللعبة مع المرأة المرافقة له، أو مع نساء عاهرات في بيوت مخصصة للدعارة، كما يتضمن على إيحاءات جنسية شاذة، وعلاقات مثلية.

---

١ عبدالله، أحلام حسن محمود، وكريم، عادل شكري محمد، الاتجاه الايجابي نحو اللعب بالألعاب الإلكترونية وتأثيره على السلوك العدواني وكفاءة الذات المدركة لدى عينة من المراهقين دراسة شبه تجريبية، التربية المعاصرة، مصر، (محكمة)، ديسمبر٢٠٠٥م، س٢٢، ع٧٦، ص٤، (بتصرف).

٢ المتنمِّر: من تنمَّر تنمُّرا، مأخوذ من "نمر"، وهو مصطلح حديث يطلق على من غضب وساء خلقه، وصار كالنمر الغاضب.

وأما لعبة إله الحرب «God of War» مع ما تحتويه من مخالفات في العقيدة -كما ذكرنا سابقا-، فهي أيضا تحتوي على مخالفات في الأخلاق، فمن جانب إثارة الشهوة الجنسية تحتوي اللعبة على مشاهد لنساء عاريات، وإيحاءات ومشاهد جنسية، والخطير في هذه اللعبة أنها تطلب من اللاعب أن يضغط على بعض أزرار جهاز التحكم ليقوم بهذه العملية، ويظهر في اللعبة أن النساء هن من يطلبن من اللاعب ممارسة الرذيلة، حيث يظهر على الشاشة سؤال يخيّر اللاعب في ذلك، كما تتضمن اللعبة على مشاهد لعلاقات مثلية بين النساء، ومن جانب العنف هناك بعض المشاهد المبالغ فيها كفصل رأس الخصم عن جسده، وكثرة سفك الدماء.

بينما لعبة سرقة السيارات «GTA» والتي نالت شهرة واسعة بين أوساط الصغار والمراهقين، وتكمن خطورتها في هذا الانتشار الواسع وتقبّل اللاعبين لها، على مختلف فئاتهم العمرية، مع ما تحتويه من مضمون سيء وخطير على الأخلاق، والذي يتمثل في احتوائه على أخلاقيات فاسدة ومشاهد مخزية، حيث يكتسب اللاعب أمواله عن طريق القمار والمراهنات، بالإضافة إلى دخوله إلى النوادي الليلية حيث المراقص والفتيات شبه العاريات[1]، كما يقوم اللاعب بالبحث عن العاهرات لممارسة الرذيلة معهن، وأما من جانب العنف يستطيع اللاعب الاعتداء على أي شخص يراه في الطريق بالضرب أو القتل أو الاغتصاب، وكذلك سرقة السيارات، والعبث في الطرقات، والقيادة بطريقة جنونية، وتخريب الممتلكات العامة والخاصة.

وأما لعبة قتال الموت «mortal combat» وهي من نوع القتال بين طرفين، وهدف اللعبة واضح من عنوانها ، وهو أن يتقاتل شخصيتان من اللعبة حتى الموت، ولكن ما يميّز هذه اللعبة العنف المبالغ فيه، وأسلوب القتل الوحشي الذي يتعامل به مع خصمه، كأن يفلق رأسه إلى نصفين، أو يفصله عن جسده مع تقطيع أطرافه، أو يقوم بانتزاع عظام الصدر ثم يغرسه في رأسه، أو يقوم بتقطيع جسده كاملا، أو استخراج الأعضاء الداخلية وأكلها، وغيرها الكثير من الصور والأساليب الوحشية والمقززة، كما لا تخلو هذه اللعبة من شخصيات نسائية شبه عارية. ومثل هذه اللعبة في العنف والمبالغة في القتل لعبة جمعة الثالث عشر من الشهر «Friday The 13th»[2].

---

١ الرميان، هند بنت سليمان، العلاقة بين السلوك العدواني و بين ممارسة لعبة البلاي ستيشنGrand theft auto دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، (بحث ماجستير)، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، السعودية، ٢٠٠٧م، ص٧.

٢ خرافة: يقال أنه إذا صادفت الجمعة اليوم الثالث عشر من الشهر، يكون اليوم مشؤوم وسيء الحظ، بسبب وقوع مجموعة من الأحداث ربطت بهذا اليوم،(انظر: الموسوعة الحرة، ar.wikipedia.org/wiki/الجمعة_الثالث_عشر)،٢٠١٧/١١/١٢م.

ومن ضمن الألعاب التي تسببت في انتحار الكثير من الشباب لعبة الحوت الأزرق « Blue Whale»، وهي لعبة على شبكة الإنترنت، وهي مسموحة في معظم البلدان، وتتكون اللعبة من تحديات لمدة ٥٠ يوما، وفي التحدي النهائي يطلب من اللاعب الانتحار، وهو هدف مصمم اللعبة بغرض تنظيف المجتمع على حسب قوله. وقد ألقي القبض عليه، وأدين بالتحريض ودفع ما لا يقل عن ١٦ فتاة مراهقة للانتحار[١].

ومن ضمن الألعاب التي تشجع على العنف المدرسي لعبة المتنمّر « Bully: Scholarship Edition» ، وهي تحكي قصة طالب مشاغب ، ينتسب لأحد المدارس الداخلية المختلطة، حيث يقوم فيها بأعمال شغب، كالعراك مع الطلاب والاستيلاء على ممتلكاتهم، وضرب المعلمين والتمرد على القوانين، والتحرش بالطالبات، كما لا تخلو هذه اللعبة من الإيحاءات الجنسية والعلاقات المثلية، ومشاهد لفتيات شبه عاريات، إلا أنها تزيد عليها بممارسة الجنس مع الحيوانات، حيث تتيح للاعب التحكم بكلب، والذي يستطيع من خلاله إسقاط أي طالبة على الأرض واغتصابها.

ثانيا: الآثار الناتجة عن هذه الألعاب وأمثالها:

إن مضمون هذه الألعاب وأمثالها يترتب عليه الكثير من الآثار، منها الشرعي والصحي والنفسي والاجتماعي، فما يتعلق بالأثر الشرعي سنتطرّق إليه في موضعه من المبحث الثالث عند ذكر الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية، وأما بقية الآثار سنذكرها كالآتي:

١- آثار الألعاب الإلكترونية ذات المضمون الجنسي:

أ- الآثار السلوكية:

إن مشاهدة الصور العارية والعلاقات الجنسية الموجودة في هذه الألعاب تجعل اللاعب يتقبلها مع الوقت ويستمرئها؛ بل قد تصل به إلى حالة من الإدمان فلا يكتفي بما هو موجود في هذه الألعاب، فيسعى للحصول على الأفلام المخصصة لأمثال هذه القاذورات، والتي يترتب عليها الكثير من الأضرار، ولعل أخطرها تدمير الشخصية تدميراً كاملاً.

---

١ الموسوعة الحرة، الحوت الأزرق، آخر تعديل للصفحة ٢٠/١/ ٢٠١٨م، س ١٧:٥١، https://ar.wikipedia.org/wiki/(لعبة)_الأزرق_الحوت، تاريخ الدخول: ٢/٥/١٤٣٩هـ، ٢١/١/٢٠١٨م.

ب- الآثار الصحية:

إن عدم غض البصر أو النظر إلى المشاهد الإباحية ينتج عنه افراز الجسم لهرمونات تجري وتدور في الأوعية الدموية، ويؤدي دورانها طوال النهار في جسم الإنسان -بسبب كثرة المشاهدة لمثل هذه الأمور-، إلى ازدياد كميتها مما يجعلها تصبح سموما، وبالتالي ينتج عنها توسّع للغدد العرقية في المؤخرة والذي يسبب مرض البواسير، أو توسعها في الوجه والذي يسبب حب الشباب، كما يتسبب دوران هذه السموم في الجسم إلى الاصابة بداء الشقيقة أو الصداع النصفي، والاصابة بآلام المفاصل، وهبوطا في ضربات القلب، وجلطة وريدية محتملة، وتصلبا للشرايين، وثقلا في اللسان، وإمساكا ينتج عنه خمسون مرضا[1]. ووفق دراسة قام بها باحثون في معهد «ماكس بلانك» في برلين عاصمة ألمانيا، توصّلوا إلى اختلاف في حجم جزء الدماغ المسؤول عن عمليّة التحفيز والتشجيع والمكافأة في الدّماغ لدى الرجال المدمنين على المشاهد الإباحيّة الذي يكون أصغر مقارنة بالرجال الذين لا يشاهدونها، كما توّصلوا إلى تدهور القشرة المخيّة الجبهيّة[2].

وقد تتسبّب المواد الإباحيّة والإدمان عليها في إقدام الشخص المدمن على ممارسة أفعال جنسيّة أخرى، قد تؤدي به في نهاية المطاف إلى إصابته بأمراض سببها الرئيسي تلك السلوكيّات والعلاقات المحرّمة التي قام بها، كمرض نقص المناعة المكتسب (الإيدز)، ومرض السيلان[3].

ت- الآثار النفسية والاجتماعية:

ومن ضمن الأضرار التي تصيب الفرد نفسه نتيجة المواد الإباحية، التسبب بمشكلات في الارتباط والاتصال مع الزوج وشريك الحياة، أو إحراجه في حال حاول المدمن تنفيذ المقاطع الإباحيّة التي يراها؛ لأنّ هذه المقاطع بمُجملها لا تكون على قدر من المنطق والواقعيّة، أو تتسبب في خلق مشاكل لعدم رضى الطّرف الآخر عن شريكه؛ لرؤية المدمن أنّ شريكه غير قادر على إشباعه جنسيّاً كما في هذه المقاطع الإباحية، كما تتسبّب في إيجاد ضغط نفسي على المرأة في حال مشاهدتها للمقاطع الإباحيّة قبل الزواج، ممّا يُشعرها بالانتقاص والإهانة لنفسها وأنوثتها[4].

---

١ النابلسي، محمد راتب، موسوعة الإعجاز العلمي في القرآن والسنة(آيات الله في الإنسان)، دار المكتبي، دمشق، ط٥، ١٤٣١هـ/٢٠١٠م، ص٢٢٩-٢٣٠، (بتصرف).

٢ أحمد، كريم(تحديث: ٠٨:٤٠ ، ٣/٩/ ٢٠١٧م)، أضرار مشاهدة الأفلام الإباحية، موقع موضوع، (أضرار_مشاهدة_الأفلام_الإباحية/http://mawdoo3.com)، ت د ١٥/١١/٢٠١٧م، (بتصرف).

٣ أحمد، أضرار مشاهدة الأفلام الإباحية، (أضرار_مشاهدة_الأفلام_الإباحية/http://mawdoo3.com)، (بتصرف).

٤ أحمد، أضرار مشاهدة الأفلام الإباحية، (أضرار_مشاهدة_الأفلام_الإباحية/http://mawdoo3.com)، (بتصرف).

وأما الأضرار الناتجة عن المقاطع الإباحية على المستوى الاجتماعي، التسبب في سلوك غير طبيعي ضد المرأة، أو تجاه الأطفال من عنف وقسوة، أو اعتداءات جنسية عليهم[١].

ث- آثارها على غير البالغين:

وأما الأضرار المترتبة على الأطفال نتيجة مشاهدة المواد الإباحية، وخاصة الذين تكون أعمارهم تحت ١٤سنة، حدوث تغيير كبير ودائم في مكوّنات دماغه ينتج عنه تأثيراً في سلوكياته، حيث لوحظ انحراف سلوكيات الأطفال الذين يُشاهدون المواد الإباحيّة في مستقبلهم، وهذا ما كشفته إحدى الدراسات، ويكونُ الخطر الأكبر في كون هذه المواد تعمل على إحداث تغييرات أبديّة في دماغ الطفل المشاهد لها، ممّا يترتّب على ذلك تغيُّر في أفعاله وأفكاره وقناعته، لتصل إلى اعتياد فكرة مُمارسة الجنس، واعتباره شيئاً طبيعيّاً أساسيّاً في المستقبل، ويقول أحد الباحثين في مقالة له أنّ المشاهد الإباحيّة الفاحشة تعمل على تطوير سلوك وفعلٍ شاذ لدى مُشاهدها، إذ تزيد من احتماليّة ارتكابه لجريمة أخلاقيّة، كالاغتصاب، والتحرّش، والاعتداء الجنسيّ، ومُعاكسات الأطفال[٢].

٢- دور الألعاب الإلكترونية في دعم العنف والإرهاب:

أثبتت الدراسات العلمية والبحوث التجريبية أن هناك العديد من الأسباب التي تؤدي إلى العنف والسلوك العدواني لدى الأطفال والشباب المراهقين، كالمشاكل الأسرية، أو الاجتماعية، أو بعض الاضطرابات النفسية، وقد يكون هذا السلوك مكبوتا في نفس الطفل والشاب، ولا يكون ظاهرا في سلوكه، ولكن حينما يجد طريقة لتفريغ هذا الكبت، من خلال ما يشاهده من مظاهر عنف وعدوان، فيظن أن الشخصية التي يراها لا تختلف عنه من حيث الظروف، إلا أنها استطاعت أن تعبّر عما في داخلها من خلال سلوكها العدواني، وهنا تكمن خطورة الألعاب الإلكترونية، حيث كشفت إحدى الدراسات أن «الطفل يشعر بأنه واحد من اللاعبين»[٣]، فيتقمّص شخصية اللعبة ويتحكم بأحداثها، من ضرب وتخريب وسفك للدماء، ويظهر السلوك العدواني للاعب عند محاولة تطبيق ما يلعبه على أرض الواقع، سواء مع أفراد أسرته أو زملائه أو مجتمعه، وقد «توصلت دراسة أجريت بجامعة إلينوي الأمريكية إلى وجود ارتباط دال بين الألعاب

---

١ أحمد، أضرار مشاهدة الأفلام الإباحية، (أضرار_مشاهدة_الأفلام_الإباحية/http://mawdoo3.com)، (بتصرف).

٢ أحمد، أضرار مشاهدة الأفلام الإباحية، (أضرار_مشاهدة_الأفلام_الإباحية/http://mawdoo3.com)، (بتصرف).

٣ الصوالحه، علي سليمان، والعويمر، يسري راشد، والعليمات، علي مصطفى، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، (دراسة ميدانية)، عمّان، ٢٠١٥/٨/١٩م،دط، ص١٩١، (بتصرف).

الإلكترونية والسلوك العدواني لدى الشباب من المراهقين»[1]، وسنذكر بعض الوقائع والأحداث لسلوكيات عدوانية، تبيّن أن لها علاقة بممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة:

أ- قام طالب ألماني بقتل سبعة عشر شخصا من معلميه وزملائه في مدرسة بمدينة إيرفورت الألمانية، ومن خلال تفحص سيرة حياة الطالب، اتضح أنه معجب بلعبة على الإنترنت، تمثل عملية قتل للإرهابيين، والتي يظهر فيها تناثر للدماء على الشاشة كلما زاد عدد القتلى.

ب- قام مراهقان بإطلاق النار في مدرستيهما، فأسقطا اثنا عشر قتيلا بالإضافة إلى أحد المعلمين، قبل أن يقدما على الانتحار، وفي تسجيل تركاه يصفان فيه الجريمة التي سيرتكبانها، بأنها ستكون مثل لعبة الموت «Doom»، المحببة إلى قلبيهما.

ت- قتل ولد عمره أربعة عشر عاما أخاه البالغ من العمر عشرة أعوام بسكين، وكان دافعه الفضول لمعرفة إحساس القاتل بعد الجريمة، وعُرف عن القاتل حبه الشديد لألعاب الفيديو المشحونة بالعنف، وأثبت التحليل النفسي توّحده مع أبطال الألعاب الإلكترونية التي يدمنها.

ث- استدرج أحد المراهقين في بريطانيا عمره سبعة عشر عاما ضحيته البالغ من العمر أربعة عشر عاما، وطارده في إحدى الجزر، وتعدى عليه بالفأس عدة مرات، تسببت في إصابات وكسور مبرحة، ثم طعنه عدة طعنات بسكين، وهذه الطريقة العنيفة شاهدها في ألعاب البلاي ستيشن، وسيطرت عليه فأصبح مهووسا بها، واعترف القاتل لرجال الشرطة أنه لم يكن ينوي قتله، وإنما مشاهدة الدماء أثارته وتذكر لعبة الفيديو[2].

وهناك الكثير من الوقائع والأحداث المشابهة، وما ذكرناه على سبيل ضرب المثال وليس الحصر.

ونستخلص عدة نتائج من خلال ما عرضناه من انتهاكات ومخالفات للألعاب الإلكترونية في الأخلاق، من خلال الاجابة عن هذه التساؤلات:

لماذا تلجأ الشركات المنتجة للألعاب إلى تضمين ألعابها مشاهد عارية، أو مواد إباحية، وأحيانا تكون هذه المشاهد ليس لها علاقة بمضمون اللعبة؟ ولماذا تتضمن عنفا مبالغا فيه، وأساليب وحشية في القتل، مع

---

١ عبدالله، أحلام حسن محمود، وكريم، عادل شكري، الاتجاه الايجابي نحو اللعب بالألعاب الإلكترونية وتأثيره على السلوك العدواني وكفاءة الذات المدركة لدى عينة من المراهقين دراسة شبه تجريبية، التربية المعاصرة، مصر، (محكمة)، س٢٢، ع٧، ٢٠٠٥/١٢م ، ص٧، (بتصرف).

٢ رقية، محمودي، هل تغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات و التصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الإلكترونية العنيفة، مجلة الحكمة، مؤسسة كنوز الحكمة، الجزائر، (محكمة)، ع٢٨، ٢٠١٣م، ص٦٨-٧١، (بتصرف).

علمهم أن كثيرا من هذه الألعاب تقع في متناول الأطفال والمراهقين، وربما تقع عند أشخاص مضطربين نفسيا، يدفعهم سلوكهم إلى تطبيق ما يلعبونه على أرض الواقع؟

١- الهدف الأساسي من تضمين الألعاب الإلكترونية مخالفات في الأخلاق، لا يختلف عما ذكرناه سابقا من تضمينها لمخالفات في العقيدة، من محاولة للقضاء على الإسلام واضعاف شوكته، ولا يتأتى لهم ذلك إلا بانتزاع المسلمين من عقيدتهم وأخلاقهم، وليس هناك فتنة تقضي على الأخلاق أعظم من فتنة النساء، وقد حذّر منها النبي صلى الله عليه وسلم فقال: «ما تركت بعدي فتنة أضرّ على الرجال من النساء»[1]، وقد أدرك أعداء الإسلام ذلك، واتخذوها وسيلة لإغواء الشباب وإفسادهم، واتبعوا في ذلك مختلف الأساليب، ومن ضمنها وسائل الإعلام، فأدخلوها في الفن والتمثيل، وفي عروض الأزياء وصناعة الإعلانات، بالإضافة إلى صناعة الأفلام الإباحية، كما تضمن جزءا منها الألعاب الإلكترونية.

٢- لا تخلو أهداف تضمين الألعاب الإلكترونية بمشاهد العري والمواد الإباحية، من أهداف مادية، وأطماع للحصول على مكاسب مالية، بحيث يضمن مصنّعو الألعاب في حالة عدم تحقيق قصة اللعبة نجاحا، أن يكون هناك إقبال عليها لتضمنها لمثل هذه المشاهد، وخصوصا من قبل الأشخاص الذين يبحثون عنها، فيسترون بذلك على عيوب اللعبة.

٣- إن رغبة الشركات المصنّعة للألعاب في الحصول على الأموال الطائلة، قد يكون في حسابهم فوق كل اعتبار، مهما قد تؤدي هذه الألعاب إلى أضرار بالنسبة إلى الأفراد أو المجتمعات، ما دام ما يصنعونه له إقبال من قبل المستهلكين، حيث إن ألعاب القتال مع ما فيها من عنف مبالغ فيه، إلا أنها تحتوي على الإثارة والتشويق، وهذا ما يجعلها أكثر إقبالا وجذبا للمراهق؛ لأنه يظن أن في استطاعته أن يفعل في هذا العالم الافتراضي ما لا يقدر على فعله في الواقع، ولا يدرك أنه مع الوقت قد يتأثر بها سلوكيا.

المبحث الثالث: حكم الألعاب الإلكترونية والبديل الإسلامي:

وضع الإسلام ضوابط عديدة لمجريات الحياة وأحداثها المتلاحقة، وحدد قوانين عامة تحكم السلوك الإنساني في كل زمان ومكان، ومبادئ أخلاقية تتسق مع تطوّر الحضارات. والألعاب الإلكترونية من ضمن النوازل المستجدة التي طرأت على الساحة العالمية عامة والإسلامية خاصة، رغم قدم ظهورها إلا أنها لم

---

١ البخاري، صحيح البخاري، طوق النجاة، ج٧، ص٨، ب١٧، ح ٥٠٩٦.

تشغل العلماء والباحثين في ذلك الوقت؛ لأنها كانت في مرحلتها الأولى بسيطة وبدائية ، ولكن مع هذا التطوّر الكبير والتقنية العالية، أصبحت ذات إقبال كبير واهتمام واضح من قبل الناس، فكان من الطبيعي أن تنال اهتمام العلماء والباحثين ومحاولتهم بيان أثرها واستنباط حكمها. ونستطيع أن نقيس حكم هذه الألعاب على القواعد التي استنبطها الفقهاء. ونحن بسبيل بيان ذلك في هذا المبحث الذي يتناول:

١- حكم الألعاب الإلكترونية.
٢- البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية.

المطلب الأول: حكم الألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية وسيلة من وسائل الترفيه التي نالت قبولا وانتشارا بين أوساط الكبار والصغار على السواء؛ لما تحتويه من مضامين تبعث على الإثارة والتشويق، وهذا ما جعلها وسيلة جذابة للشباب وخاصة المراهقين، الذين يتمتعون بالقوة والحيوية والنشاط، فيبحثون عن أي وسيلة يفرغون فيها عن طاقاتهم، وهذا جعل كثيرا من الباحثين والمربين يبحثون عن الحكم الشرعي لهذه الألعاب.

وقبل التطرق إلى حكم الألعاب الإلكترونية، نحتاج إلى بيان حكم الترفيه الذي أباحه الشارع للناس بشكل عام، وكذلك معرفة وضوابطه؛ لكون هذه الألعاب وسيلة من وسائل الترفيه كما ذكرنا، ومن خلال معرفة الحكم والضوابط نستطيع أن نتصور الحكم الشرعي لها.

أولا: حكم الترفيه في الفقه الإسلامي وضوابطه:

من خلال النظر إلى النصوص الشرعية سواء من القرآن الكريم، أو من السنة المطهرة على صاحبها أفضل الصلاة والسلام، لا نجد ما يحظر اللهو واللعب، إلا ما صحابه أمر محرم شرعا، أو أدى إلى مفسدة محققة أو مرجحة[١]. وكذلك عند النظر إلى المقاصد الكلية للشريعة، نجدها أنها تبيح الطيبات، وتحرّم الخبائث، ويدخل في هذه الطيبات كل ما تستطيبه وتتلذذ به الحواس المختلفة[٢].

---

١ القرضاوي، يوسف، فقه اللهو والترويح، مكتبة وهبة، القاهرة، ط٢، ١٤٢٧هـ/٢٠٠٦م، ص٩،(بتصرف).

٢ القرضاوي، فقه اللهو والترويح، ص٩، (بتصرف).

ومن نصوص القرآن التي تدل مشروعية اللهو، قوله تعالى: ﴿قُلْ مَا عِندَ ٱللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ ٱللَّهْوِ وَمِنَ ٱلتِّجَٰرَةِ ۚ وَٱللَّهُ خَيْرُ ٱلرَّٰزِقِينَ﴾ (الجمعة: ١١)، فعطف التجارة على اللهو ينبئ بأنهما في المشروعية سواء، وإنما الذي ذمه الله تعالى، هو انشغالهم باللهو والتجارة عن رسول الله صلى الله عليه وسلم[١].

ومن السنة ما روي عن عائشة أمّ المؤمنين أنه قالت: «لقد رأيت رسول الله صلى الله عليه وسلم يوما على باب حجرتي والحبشة يلعبون في المسجد، ورسول الله صلى الله عليه وسلم يسترني بردائه، أنظر إلى لعبهم»[٢]، فعدم إنكار النبي صلى الله عليه وسلم على لعبهم داخل المسجد، دليل على أن أصل اللعب مباح ومشروع.

ولكن هذه الإباحة تكون وفق الضوابط التالية:

١- ألا يتضمن الترفيه أي شيء يمس بالعقيدة الإسلامية، كالشرك أو السحر أو التعلق بغير الله تعالى، أو أي إساءة إلى المقدسات الإسلامية ورموزها، يقول الله تعالى: ﴿إِنَّ ٱلشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ﴾ (لقمان: ١٣).

٢- ألا يحتوي النشاط الترفيهي على أي محظور شرعي، كالغناء والرقص والمعازف، أو أي مظهر من مظاهر التعري والانحلال، يقول الله تعالى: ﴿وَلَا تَقْرَبُوا۟ ٱلْفَوَٰحِشَ مَا ظَهَرَ مِنْهَا وَمَا بَطَنَ﴾ (الأنعام: ١٥١).

٣- ألا يكون هناك اختلاط بين الجنسين عند ممارسة النشاط الترفيهي. وهذا غالبا ما يقع في الملاهي وصالات الألعاب، يقول النبي صلى الله عليه وسلم: «لا يخلون رجل بامرأة إلا ومع ذي محرم»[٣].

٤- عدم الاشتغال عن ذكر الله تعالى، وتضييع الواجبات المفروضة، والحقوق اللازمة، كالصلاة وبر الوالدين، يقول الله تعالى:﴿فَوَيْلٌ لِّلْمُصَلِّينَ ۝٤ ٱلَّذِينَ هُمْ عَن صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ﴾ (الماعون: ٤-٥).

---

١ القرضاوي، فقه اللهو والترويح، ص٩، (بتصرف).

٢ البخاري، صحيح البخاري، طوق النجاة، ج١، ص٩٨، ب٦٩، ح ٤٥٤.

٣ البخاري، صحيح البخاري، ت: صدقي جميل العطّار، دار الفكر، بيروت، ط١، ١٤٢٠هـ/٢٠٠٠م، ج٣، ص٣٨٢، ك٦٧، ب١١٢، ح٥٢٣٣.

٥- المحافظة على الوقت ومراعاة مقدار الحاجة؛ لأن غرض الترفيه هو كسر الرتابة والملل، وتجديد النشاط وانعاش النفس، حتى يعود الإنسان إلى عمله بكامل نشاطه، ويؤدي واجباته بأحسن حال، يقول النبي صلى الله عليه وسلم: «نعمتان مغبون فيهما كثير من الناس، الصحة، والفراغ»[١].

٦- الاقتصاد في الإنفاق على الترفيه وفقا لما أمر الشرع، وما يقتضيه العقل والمنطق، وعدم الإسراف وحمل النفس فوق طاقتها على حساب النفقات الضرورية للنفس والعيال، يقول الله تعالى: ﴿وَلَا تُسۡرِفُوٓاْۚ إِنَّهُۥ لَا يُحِبُّ ٱلۡمُسۡرِفِينَ﴾ (الأنعام: ١٤١).

٧- عدم إلحاق الأذى بالآخرين حسيا أو معنويا، كالسخرية والتنابز بالألقاب، أو إلحاق الأذى بالجيران بالألعاب والأصوات العالية[٢]، يقول الله تعالى: ﴿يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا يَسۡخَرۡ قَوۡمٞ مِّن قَوۡمٍ عَسَىٰٓ أَن يَكُونُواْ خَيۡرٗا مِّنۡهُمۡ وَلَا نِسَآءٞ مِّن نِّسَآءٍ عَسَىٰٓ أَن يَكُنَّ خَيۡرٗا مِّنۡهُنَّۖ وَلَا تَلۡمِزُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَلَا تَنَابَزُواْ بِٱلۡأَلۡقَٰبِۖ بِئۡسَ ٱلِٱسۡمُ ٱلۡفُسُوقُ بَعۡدَ ٱلۡإِيمَٰنِۚ وَمَن لَّمۡ يَتُبۡ فَأُوْلَٰٓئِكَ هُمُ ٱلظَّٰلِمُونَ﴾ (الحجرات: ١١).

٨- عدم التبعية وتقليد الآخرين في استجلاب أنماط ترويحية لا تتوافق وقيم المجتمع المسلم[٣]، يقول النبي صلى الله عليه وسلم: «من تشبه بقوم فهو منهم»[٤].

٩- ألا يؤدي الترفيه والترويح إلى التعب والإرهاق، فيفقد الغرض والمراد الحقيقي منه[٥]، يقول النبي صلى الله عليه وسلم: «لا ضرر ولا ضرار»[٦].

---

١ البخاري، صحيح البخاري، دار الفكر، ج٤ ، ص١٧٨، ك٨١، ب١، ح٦٤١٢.

٢ المنجد، محمد صالح، صناعة الترفيه، مجموعة زاد للنشر، جدة، السعودية، ط١، ١٤٣٠هـ/ ٢٠٠٩م، ص٣٥-٣٨. (بتصرف).

٣ السدحان، عبدالله بن ناصر، الترويح وعوامل الانحراف رؤية شرعية، كتاب الأمة(دورية)، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، قطر، ع٧٤، س١٩، ذو القعدة ١٤٢٠هـ، ص٨٥.

٤ أبو داود، سليمان بن الأشعث السجستاني الأزدي(ت ٢٧٥هـ)، سنن أبي داود، ت: عزّت عبيد وعادل السيد، دار الحديث، سوريا، ط١، ١٣٩٣هـ/١٩٧٣م، ج٤، ص٣١٤، ك٢٦، ب٥، ح٤٠٣١، في الفتح سنده حسن.

٥ أبو سمك، أحمد عبدالعزيز، التربية الترويحية في الإسلام أحكامها وضوابطها الشرعية، دار النفائس، الأردن، ط١، ١٤٢٠هـ/ ٢٠٠٠م، ص١٣٥، (بتصرف).

٦ ابن ماجه، محمد بن يزيد القزويني(ت ٢٧٥هـ)، سنن ابن ماجه، ت: محمد فؤاد عبدالباقي، دار الفكر، بيروت، دط، ج٢، ص٧٨٤، ك١٣، ب١٧، ح٢٣٤٠، رجاله ثقات إلا أنه منقطع.

ثانيا: الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية:

بالنظر إلى ما ذكرنا من ضوابط للترفيه المباح، وباعتبار أن الألعاب الإلكترونية وسيلة من الوسائل، التي لها أهداف متعددة، من ضمنها أنها وسيلة للترفيه والتسلية، «وشكل من أشكال الترويح عن النفس التي يكون الأصل في حكمها الإباحة، ولا تنتقل عن هذا الحكم إلى حكم آخر إلا بقرينة»[1]. وتتوقف هذه القرينة على اعتبارين أساسيين: فالأول مضامين الألعاب الإلكترونية، والثاني ما تؤدي إليه هذه الألعاب من مآلات.

١- الحكم على الألعاب الإلكترونية باعتبار مضامينها:

تختلف الألعاب الإلكترونية من حيث نوعها ومضمونها من لعبة إلى أخرى؛ ولهذا فإن حكم كل لعبة يختلف عن الأخرى بناء على هذا الاختلاف. وضابط مضمون الألعاب الإلكترونية هو خلوها من المخالفات الشرعية، فبهذا الضابط تبقى هذه الألعاب على حكم أصلها وهو الإباحة، مع النظر للاعتبار الثاني. أما إن «اشتملت على مخالفات شرعية فإنها تنتقل إلى حكم الحرمة»[2]. ومن ضمن هذه المخالفات:

أ- المخالفات الشرعية المتعلقة بالعقيدة الإسلامية[3]، كاحتوائها على أي مظهر من مظاهر الشرك بالله تعالى ، أو التعلق بغيره، أو تشبيهه بخلقه، يقول سبحانه وتعالى: ﴿لَيْسَ كَمِثْلِهِۦ شَىْءٌ ۖ وَهُوَ ٱلسَّمِيعُ ٱلْبَصِيرُ﴾ (الشورى: ١١)، ويقول عزّ وجل: ﴿وَٱعْبُدُوا۟ ٱللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا۟ بِهِۦ شَيْـًٔا﴾ (النساء: ٣٦). وكذلك من ضمن الانتهاكات للعقيدة الإساءة للرسل الكرام والانتقاص من قدرهم، وإظهار المسلمين بمظهر الإرهابيين، الذين يجب القضاء عليهم، وتطهير العالم منهم.

ب- المخالفات الشرعية المتعلقة بالقيم الأخلاقية[4]، كاحتوائها على مظاهر العري والانحلال، وكل ما يخدش المروءة والحياء، من مشاهد إباحية، وصور ماجنة، وألفاظ بذيئة، وكل ما يسيء إلى القيم الإسلامية، وكذلك احتوائها على مشاهد العنف، من قتل وضرب، واغتصاب وسرقة، وإتلاف

---

١ الخادمي، نور الدين مختار، الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية، ندوة الفقه الإسلامي في عالم متغير، وزارة الأوقاف والشؤون الدينية ، سلطنة عمان، ط١، ١٤٣٣/ ٢٠١٢ م، ص٣٧٧-٣٧٨، (بتصرف) .

٢ الخادمي، الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية، ص٣٨٠، (بتصرف).

٣ الخادمي، الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية، ص٣٨٠.

٤ الخادمي، الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية، ص٣٨٠.

للممتلكات العامة والخاصة، كما أنها تهوّن ذلك كله للاعب ، وتظهره على أنه وسيلة للتعبير عن الرأي والحرية الشخصية.

٢- الحكم على الألعاب الإلكترونية باعتبار ما تؤدي إليه من مآلات[١]:

«ترجع كل أحكام الشريعة الإسلامية إلى حفظ خمسة أشياء يسمونها الكليات الخمس، وهي حفظ الدين، وحفظ النفس، وحفظ العرض، وحفظ العقل، وحفظ المال»[٢]، فنهى الشارع عن كل ما يؤدي إلى وقوع مفسدة في أحد هذه الكليات، فحفظ الدين ببيانه للعقيدة الصحيحة، ودحضه للشبهات، وأمره بالمعروف، ونهيه عن المنكر. وحفظ النفس بتحريمه إزهاق الأرواح، والاعتداء على الآخرين، يقول الله تعالى: ﴿وَلَا تَقْتُلُوا۟ ٱلنَّفْسَ ٱلَّتِى حَرَّمَ ٱللَّهُ إِلَّا بِٱلْحَقِّ﴾ (الأنعام: ١٥١)، وحفظ العرض بتحريمه للزنا، ونهيه عن اشاعة الفاحشة، ورمي المحصنات، يقول الله تعالى: ﴿وَلَا تَقْرَبُوا۟ ٱلزِّنَىٰٓ ۖ إِنَّهُۥ كَانَ فَٰحِشَةً وَسَآءَ سَبِيلًا﴾ (الإسراء:٣٢)، وقوله تعالى: ﴿إِنَّ ٱلَّذِينَ يُحِبُّونَ أَن تَشِيعَ ٱلْفَٰحِشَةُ فِى ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا۟ لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ فِى ٱلدُّنْيَا وَٱلْءَاخِرَةِ﴾(النور: ١٩)، ويقول تعالى: ﴿إِنَّ ٱلَّذِينَ يَرْمُونَ ٱلْمُحْصَنَٰتِ ٱلْغَٰفِلَٰتِ ٱلْمُؤْمِنَٰتِ لُعِنُوا۟ فِى ٱلدُّنْيَا وَٱلْءَاخِرَةِ وَلَهُمْ عَذَابٌ عَظِيمٌ﴾ (النور: ٢٣). وحفظ العقل بتحريمه لكل ما يذهبه أو يتلفه، فحرّم شرب الخمر، يقول الله تعالى: ﴿يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓا۟ إِنَّمَا ٱلْخَمْرُ وَٱلْمَيْسِرُ وَٱلْأَنصَابُ وَٱلْأَزْلَٰمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ ٱلشَّيْطَٰنِ فَٱجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ﴾ (المائدة: ٩٠). وحفظ المال بنهيه عن تضييعه أو الإسراف فيه، وكذلك تحريمه للسرقة والربا، وأكل أموال الناس بالباطل، يقول تعالى: ﴿وَلَا تُسْرِفُوٓا۟ ۚ إِنَّهُۥ لَا يُحِبُّ ٱلْمُسْرِفِينَ﴾ (الأعراف: ٣١)، وما روي عنه صلى الله عليه وسلم أنه: «...كان ينهى عن قيل وقال، وكثرة السؤال، وإضاعة المال...»[٣]، ويقول تعالى: ﴿وَٱلسَّارِقُ وَٱلسَّارِقَةُ فَٱقْطَعُوٓا۟ أَيْدِيَهُمَا جَزَآءًۢ بِمَا كَسَبَا نَكَٰلًا مِّنَ ٱللَّهِ ۗ وَٱللَّهُ

---

١ ينظر: الخادمي، الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية، ص٣٨٠-٣٨٢. (ذكر الدكتور الخادمي سبب تحريم الألعاب الإلكترونية في أغلب عناصر هذا الجزء، وهو اشتمالها على مخالفات شرعية. بينما نحن جعلنا ضابطين، استنتجناهما مما ذكره، وهما: خلو مضامينها من المخالفات الشرعية، وما تؤدي إليه من مآلات، وربطنا هذه المآلات بالكليات الخمسة، التي أمر الإنسان بحفظها).

٢ رضا، محمد رشيد(ت١٣٥٤هـ)، مجلة المنار، مصر، دط، ١٣١٨هـ/١٩٠١م، ج٤، ص٧٤٢، (بتصرف).

٣ البخاري، صحيح البخاري، دار الفكر، ج٤ ، ص١٩٢، ك٨١، ب٢٢، ح٦٤٧٣.

عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴾(المائدة: ٣٨)، ويقول سبحانه: ﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ ٱتَّقُواْ ٱللَّهَ وَذَرُواْ مَا بَقِيَ مِنَ ٱلرِّبَوٰٓاْ إِن كُنتُم مُّؤۡمِنِينَ ﴾ (البقرة:٢٧٨)، ويقول تعالى: ﴿ وَلَا تَأۡكُلُوٓاْ أَمۡوَٰلَكُم بَيۡنَكُم بِٱلۡبَٰطِلِ ﴾ (البقرة: ١٨٨). فإن لم تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى وقوع مفسدة في أحد هذه الكليات، مع سلامة مضمونها من المخالفات الشرعية، فإنها تبقى على حكم أصلها وهو الإباحة، وأما إن آلت إلى وقوع مفسدة فيها أو في إحداها، فإنها تنقله عن حكمه الأصلي إلى حكم الحرمة. ومن ضمن المفاسد التي قد تقع بسبب هذه الألعاب:

أ- **المفسدة التي تقع في الدين:** كأن تؤول الألعاب إلى اعتقاد اللاعب بوجود إله آخر، وأن هناك من يشارك الله في القدرة والخلق، أو تضعف اعتزازه بالدين ورموزه ومقدساته، فلا يبالي مثلا بقيادة جيش دولة كافرة ضد دولة مسلمة، وهدمه لمساجدها، ولا يبالي كذلك بانتقاص قدر الأنبياء الكرام، وتصوير بعض الألعاب لهم، وإظهارهم بمظهر لا يليق بمقامهم الشريف. وكذلك من ضمن المفاسد ما تسببه من إضاعة اللاعب لواجباته المفروضة، كالذكر والصلاة، أو إضاعته للحقوق الواجبة، كبرّ الوالدين وصلة الأرحام، والقيام بشؤون أهله. إن الإنسان لم يخلق من أجل اللهو والتسلية، وإضاعة وقته في غير المفيد من الأمور، وإنما خلق لهدف أسمى، وغاية عظمى، وهي عبادة الله تعالى، يقول الله تعالى: ﴿ وَمَا خَلَقۡتُ ٱلۡجِنَّ وَٱلۡإِنسَ إِلَّا لِيَعۡبُدُونِ ﴾ (الذاريات:٥٦).

ب- **المفسدة التي تقع على النفس:** كالضرر الذي يقع على بدن اللاعب نفسه، من إضرار بالعين أو الأصابع أو الإجهاد، أو تتسبب في ارتكاب اللاعب لجناية على نفسه أو على غيره؛ بسبب التأثيرات التي تحدثها بعض الألعاب على نفسيته، مع ما يعانيه من اضرابات نفسية، أو ضغوطات خارجية، فيجد في تطبيق ما يراه في هذه الألعاب سبيلا للترويح، فتتسبب مثلا في الانتحار كما حدث في لعبة الحوت الأزرق«Blue Whale»، أو الإضرار بالآخرين كما ذكرنا سابقا من وقائع وأحداث.

ت- **المفسدة التي تقع على المال:** إن كثيرا من مشغلات الألعاب الإلكترونية وأقراصها باهظة الثمن، بالإضافة إلى أن الشركات المصنّعة لها تقوم بتطويرها باستمرار، أو استحداث أجهزة ومشغلات أخرى. وسعي اللاعبين للحصول على أحدث المشغلات والألعاب، وتغييرها باستمرار مع غلاء ثمنها، وربما على حساب النفقات الضرورية، يتسبب ذلك كله بوقوع مفسدة وضرر

على نفسه وعياله، كما أنه يعد من التبذير والإسراف المنهي عنه، يقول تعالى: ﴿وَلَا تُسْرِفُوٓاْ إِنَّهُۥ لَا يُحِبُّ ٱلْمُسْرِفِينَ﴾ (الأعراف: ٣١). ومن ضمن المفاسد التي تقع على المال المقامرة والتي نهى الله عنها في كتابه، يقو الله تعالى: ﴿يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِنَّمَا ٱلْخَمْرُ وَٱلْمَيْسِرُ وَٱلْأَنصَابُ وَٱلْأَزْلَٰمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ ٱلشَّيْطَٰنِ فَٱجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ﴾ (المائدة: ٩٠).

ث- **المفسدة التي تقع على العرض:** إن تأثر اللاعب بما يراه من مشاهد جنسية، وإباحية مفرطة، وعلاقات مثلية، وعمليات اغتصاب، وصور لنساء عاريات، ومحاولته لتقليد ما يراه، وتطبيقه على أرض الواقع، يؤدي ذلك كله إلى وقوع مفسدة، كانتهاك لأعراض المسلمين، وانتشار الرذيلة بينهم، وهذا مما حذر الشارع منه، يقول الله تعالى: ﴿إِنَّ ٱلَّذِينَ يُحِبُّونَ أَن تَشِيعَ ٱلْفَٰحِشَةُ فِى ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ فِى ٱلدُّنْيَا وَٱلْءَاخِرَةِ﴾(النور: ١٩).

ج- **المفسدة التي تقع على العقل:** «وهي مجمل الألعاب التي تحوي بعض برامجها ما يضيع قيمة العقل ودوره في التفكر والتدبر والتعلم والتفقه، فعقل اللاعب يشتغل بحشو كبير من الخرافة والخيال، ويصرف عن التفكير العقلاني والواقعي... فضلا عن تعرض الذهن والأعصاب إلى الإعياء الشديد والضرر الأكيد بسبب التشنج والتوتر وشدة التفاعل أثناء أداء اللعب»[١].

ونستخلص مما ذكرناه من ضوابط وأحكام للألعاب الإلكترونية ما يلي:

١- أن الألعاب الإلكترونية عبارة عن وسيلة من الوسائل، والوسائل لا يحكم عليها بذاتها.

٢- ضابط الحكم على الألعاب الإلكترونية هو النظر إلى الاعتبارين التاليين:

أ- مضامين الألعاب الإلكترونية.

ب- مآلات الألعاب الإلكترونية.

٣- ضابط مضامين الألعاب الإلكترونية هو خلوها من المخالفات الشرعية.

٤- ضابط مآلات الألعاب الإلكترونية هو عدم وقوع مفسدة في الكليات الخمس التي أمر الشارع بحفظها وهي(الدين، والنفس، والعرض، والمال، والعقل).

---

١ الخادمي، الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية، ص٣٨١.

تخالف عقيدة المسلم وقيمه وأخلاقه، وهذا ما بيّناه سابقا. وهنا يأتي الدور الكبير للمسلمين في إيجاد البديل الإسلامي الذي يناسب عقيدته وأخلاقه، ويحيي تراثه الإسلامي المشرّف.

ثانيا: البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية:

إن الاهتمام بصناعة الألعاب التي تعكس التراث الإسلامي وقيمه وأخلاقه، والتمكن في هذا المجال، ثم الانتقال إلى مرحلة صناعة مشغلات وأجهزة خاصة بالمسلمين، له أهمية وفوائد بالنسبة للمسلمين، من حيث إيجاد بديل إسلامي مناسب لهم، ومع ذلك فلا يخلو هذا البديل من وجود ضوابط تحكمه.

١- أهمية البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية وفوائده:

أ- الحد من الأفكار والتصورات والخرافات التي تصدّر إلينا من الغرب، سواء كانت بهدف مقصود أم غير مقصود؛ لأنها في النهاية تعبّر عن ثقافتهم وعاداتهم، وهي مصادمة لعقيدة المسلمين وقيمهم وأخلاقهم.

ب- التعريف بالتراث الإسلامي المليء بالأحداث والوقائع، التي يمكن أن نستثمرها في هذه الألعاب، وإظهارها للمسلمين أنفسهم، والتي في الغالب تكون غائبة أو مغيّبة عنهم، وخصوصا عن الشباب في وقتنا، الذين ابتعدوا عن القراءة في التاريخ الإسلامي أو القراءة بشكل عام، واشتغلوا باللهو والتسلية.

ت- إزالة الشبهات التي تثار ضدّ الإسلام والمسلمين، والتي من ضمنها أن الإسلام دين إرهاب، نشره أصحابه بالسيف وإراقة الدماء. فيمكننا من خلال صناعة لعبة لأحد الغزوات أو المعارك التي خاضها المسلمون ضدّ أعدائهم، نبين من خلالها سيرة النبي صلى الله عليه وسلم وأصحابه، ونبين أيضا الوصايا التي كان النبي صلى الله عليه وسلم يوصيها للجيش قبل انطلاقه للمعركة، وكذلك نبيّن كيفية تعامل المسلمين مع الأسرى؛ لأن هذه الحقائق في الغالب مغيّبة عن الناس، بهدف إبعادهم عن دين الله، وتشويه دعوة النبي صلى الله عليه وسلم.

ث- إظهار ارتباط المسلم بدينه، من خلال حرصه على أداء الشعائر الإسلامية ، والمحافظة عليها وعدم تضييعها، من صلاة وزكاة وصيام وحج، بالإضافة إلى إظهار الأخلاق الإسلامية، التي سعى الإسلام إلى ترسيخها في قلوب المسلمين.

٢- ضوابط البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية:

لا تخرج ضوابط البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية عن ضوابط الترفيه العامة، مع مراعاة ما ذكرناه من اعتبارات في الحكم الإسلامي لها، ويضاف إليها تنزيه الأنبياء وكبار الصحابة، وعدم تصويرهم في هذه الألعاب، وإنما الاكتفاء برواية الوقائع والأحداث قراءة وكتابة، ويكون اللعب بشخصية من ضمن المسلمين. وهذا أيضا داخل من ضمن ضوابط الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية، وإنما خصصناه بالذكر؛ لأنه غالبا ما يوقع في مثل هذه المحاذير عند محاولة إظهار سيرة الأنبياء والصحابة، من خلال تمثيل أدوارهم في المسلسلات والأفلام[١].

١ ينظر: الريامي، سلطان بن ناصر، حكم تمثيل دور الأنبياء والصحابة(بحث تخرج)، م: د راشد الحارثي، كلية العلوم الشرعية، سلطنة عمان، س ١٤٣٥هـ/٢٠١٤م.

الخاتمـــــة

لا شك أن موضوع الألعاب الإلكترونية موضوع كبير وواسع، كما أنه معاصر ومتجدد؛ لأن صناعة هذه الألعاب مستمرة، وهي في تطوّر دائم، وسوقها في نمو وازدهار؛ ولهذا فهي في حاجة إلى مزيد من الدراسة، لاستغلال الفوائد المرجوة منها، وخصوصا في مجال التعليم، ومحاولة تلافي سلبياتها، من خلال ما يتوصل إليه الباحثون من نتائج تمكنهم معالجة هذه السلبيات، والتقليل من أضرارها.

بينما كان اهتمامنا في هذا البحث، هو معرفة خطورة هذه الألعاب على العقيدة والأخلاق؛ لكونها من صنع غير المسلمين، ووجود المخالفات فيها أمر متوقع، فكان من الضروري الاشارة والتنبيه عليها، وارشاد الشباب والناشئة وتوجيههم، حتى نتمكن من التقليل من أضرارها وخطرها.

ونخرج من هذا البحث ببعض النتائج والتوصيات:

أولا: النتائج المستخلصة من هذا البحث:

١- حاجة الإنسان ورغباته دافعان له على الاكتشاف والتطوير والإنجاز.
٢- تصنيف بعض الدول لكثير من منتجاتها دليل على احساسها بخطورتها على أبنائها.
٣- أدى التطور العلمي إلى الكثير من المخاطر على السلوك الإنساني.
٤- يرغب الغرب في رسم صورة سيئة ومشوّهة للناس عن الإسلام والمسلمين من خلال ألعابهم.
٥- على الرغم من التقدّم العلمي والصناعي الذي حققه الغرب إلا أنه سقط في مجال الأخلاق.

ثانيا: التوصيات[١]:

١- على مستوى الأفراد: الانتباه لما تحتوي عليه هذه الألعاب من مخالفات، وما تبثه من أفكار ومعتقدات مخالفة للدين، وانتقاء الألعاب المناسبة لهم.
٢- على مستوى الآباء والمربين: توجيه الأبناء والطلاب إرشادهم، ومتابعتهم المستمرة للألعاب التي يمارسها أبناؤهم، وعليهم التعرف على تصنيفاتها ومعاني رموزها ودلالتها؛ للتعرف على الألعاب التي تناسبهم.

---

١ ينظر: همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة،ص٣٠٣-٣٠٥. (أخذت منه فكرة تقسيم التوصيات إلى مستويات).

٣- على مستوى الهيئات والمؤسسات الرسمية: مراقبة الأسواق ومعرفة ما تحتويه من هذه الألعاب، ومنع كل لعبة تخالف تعاليم الدين، أو تخدش المروءة والحياء، ومحاسبة كل من يخالف ذلك من التجّار، ويفضل أن يوضع تصنيف خاص بالمسلمين، يحدد فيه الألعاب التي تناسبهم.

٤- على مستوى الشركات وأصحاب الأموال: الاهتمام بمجال صناعة الألعاب، وتشجيع المبتكرين ودعمهم، مما يساهم في إيجاد بديل إسلامي.

وختاما نحمد الله تعالى على إنجاز هذا العمل، ونسأله تعالى إن ينتفع به الناس، وإن يجبر كل نقص وتقصير فيه، ﴿وَمَا تَوْفِيقِيٓ إِلَّا بِٱللَّهِۚ عَلَيْهِ تَوَكَّلْتُ وَإِلَيْهِ أُنِيبُ﴾ (هود: ٨٨).

- عبدالحميد، أحمد عيد، الرؤية الفقهية لتأصيل الجرائم الإلكترونية، ندوة الفقه الإسلامي في عالم متغير، وزارة الأوقاف والشؤون الدينية ، سلطنة عمان، ط١، ١٤٣٣/ ٢٠١٢ م.

١٠- العناوين الإلكترونية:

- ar.wikipedia.org/wiki.
- www.youtube.com/watch?v=wU_H16NpT_c.
- www.youtube.com/watch?v=X-LODt2Uf9o.
- www.youtube.com/watch?v=t2-wrh7NUi0.
- mawdoo3.comأضرار_مشاهدة_الأفلام_الإباحية.
- raseef22.com/economy/2016/11/04؟كم-ينفق-العرب-على-ألعاب-الفيديو .
- www.alaraby.co.uk/supplementmoneyandpeople/2015/10/5-الألعاب-الإلكترونية قطاع-اقتصادي-صاعد/.
- www.emaratalyoum.com/business/local/2014-12-03-1.733878.

ثانيا: المراجع المترجمة:

١- من الكتب:

- أسد، محمد، الإسلام على مفترق الطرق، ترجمة: عمر فروخ، دار العلم للملايين، بيروت، دط، دت.
- كليش، فرانك، ثورة الإنفوميديا، ترجمة :حسام الدين زكريا، مراجعة: عبدالسلام رضوان، عالم المعرفة، الكويت، عدد ٢٥٣، سنة ١٩٧٨م.

ثالثا: المراجع الأجنبية:

١- من الكتب:

- Steven L. Kent .The Ultimate History of Video Games. Three Rivers Press .New York. First Edition 2001.

فهرس الآيات القرآنية

الآيـــــــــــــة	السورة	رقم الآية	صفحة وروادها في البحث
﴿ وَمَنْ أَظْلَمُ مِمَّن مَّنَعَ مَسَٰجِدَ ٱللَّهِ أَن يُذْكَرَ فِيهَا ٱسْمُهُۥ وَسَعَىٰ فِي خَرَابِهَآ ۚ أُو۟لَٰٓئِكَ مَا كَانَ لَهُمْ أَن يَدْخُلُوهَآ إِلَّا خَآئِفِينَ ۚ لَهُمْ فِي ٱلدُّنْيَا خِزْىٌ وَلَهُمْ فِي ٱلْءَاخِرَةِ عَذَابٌ عَظِيمٌ ﴾	البقرة	١١٤	٣٤
﴿ وَلَا تَأْكُلُوٓا۟ أَمْوَٰلَكُم بَيْنَكُم بِٱلْبَٰطِلِ ﴾	البقرة	١٨٨	٥٨
﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا۟ ٱتَّقُوا۟ ٱللَّهَ وَذَرُوا۟ مَا بَقِىَ مِنَ ٱلرِّبَوٰٓا۟ إِن كُنتُم مُّؤْمِنِينَ ﴾	البقرة	٢٧٨	٥٨
﴿ إِنَّ ٱلدِّينَ عِندَ ٱللَّهِ ٱلْإِسْلَٰمُ ﴾	آل عمران	١٩	٣٢
﴿ لَّا يَتَّخِذِ ٱلْمُؤْمِنُونَ ٱلْكَٰفِرِينَ أَوْلِيَآءَ مِن دُونِ ٱلْمُؤْمِنِينَ ۖ وَمَن يَفْعَلْ ذَٰلِكَ فَلَيْسَ مِنَ ٱللَّهِ فِى شَىْءٍ إِلَّآ أَن تَتَّقُوا۟ مِنْهُمْ تُقَىٰةً ۗ وَيُحَذِّرُكُمُ ٱللَّهُ نَفْسَهُۥ ۗ وَإِلَى ٱللَّهِ ٱلْمَصِيرُ ﴾	آل عمران	٢٨	٤٠
﴿ وَمَن يَبْتَغِ غَيْرَ ٱلْإِسْلَٰمِ دِينًا فَلَن يُقْبَلَ مِنْهُ وَهُوَ فِى ٱلْءَاخِرَةِ مِنَ ٱلْخَٰسِرِينَ ﴾	آل عمران	٨٥	٣٢
﴿ كُنتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِٱلْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ ٱلْمُنكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِٱللَّهِ ﴾	آل عمران	١١٠	٣٤
﴿ وَٱلْكَٰظِمِينَ ٱلْغَيْظَ وَٱلْعَافِينَ عَنِ ٱلنَّاسِ ۗ وَٱللَّهُ يُحِبُّ ٱلْمُحْسِنِينَ ﴾	آل عمران	١٣٤	٤٥

﴿ فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ ٱللَّهِ لِنتَ لَهُمْ ۖ وَلَوْ كُنتَ فَظًّا غَلِيظَ ٱلْقَلْبِ لَٱنفَضُّوا۟ مِنْ حَوْلِكَ ﴾	آل عمران	١٥٩	٤٥
﴿ وَٱعْبُدُوا۟ ٱللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا۟ بِهِۦ شَيْـًٔا ﴾	النساء	٣٦	٥٦
﴿ يَٰقَوْمِ ٱدْخُلُوا۟ ٱلْأَرْضَ ٱلْمُقَدَّسَةَ ﴾	المائدة	٢١	٣٣
﴿ وَٱلسَّارِقُ وَٱلسَّارِقَةُ فَٱقْطَعُوٓا۟ أَيْدِيَهُمَا جَزَآءًۢ بِمَا كَسَبَا نَكَٰلًا مِّنَ ٱللَّهِ ۗ وَٱللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴾	المائدة	٣٨	٥٧
﴿ لَا يُؤَاخِذُكُمُ ٱللَّهُ بِٱللَّغْوِ فِىٓ أَيْمَٰنِكُمْ وَلَٰكِن يُؤَاخِذُكُم بِمَا عَقَّدتُّمُ ٱلْأَيْمَٰنَ ﴾	المائدة	٨٩	٣١
﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓا۟ إِنَّمَا ٱلْخَمْرُ وَٱلْمَيْسِرُ وَٱلْأَنصَابُ وَٱلْأَزْلَٰمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ ٱلشَّيْطَٰنِ فَٱجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴾	المائدة	٩٠	٥٧،٥٩
﴿ وَمَا ٱلْحَيَوٰةُ ٱلدُّنْيَآ إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ ﴾	الأنعام	٣٢	٨
﴿ وَذَرِ ٱلَّذِينَ ٱتَّخَذُوا۟ دِينَهُمْ لَعِبًا وَلَهْوًا وَغَرَّتْهُمُ ٱلْحَيَوٰةُ ٱلدُّنْيَا ﴾	الأنعام	٧٠	٨
﴿ أُو۟لَٰٓئِكَ ٱلَّذِينَ هَدَى ٱللَّهُ ۖ فَبِهُدَىٰهُمُ ٱقْتَدِهْ ﴾	الأنعام	٩٠	٣٤
﴿ لَّا تُدْرِكُهُ ٱلْأَبْصَٰرُ وَهُوَ يُدْرِكُ ٱلْأَبْصَٰرَ ۖ وَهُوَ ٱللَّطِيفُ ٱلْخَبِيرُ ﴾	الأنعام	١٠٣	٣٨
﴿ وَلَا تُسْرِفُوٓا۟ ۚ إِنَّهُۥ لَا يُحِبُّ ٱلْمُسْرِفِينَ ﴾	الأنعام	١٤١	٥٥
﴿ وَلَا تَقْرَبُوا۟ ٱلْفَوَٰحِشَ مَا ظَهَرَ مِنْهَا وَمَا بَطَنَ ﴾	الأنعام	١٥١	٥٤
﴿ وَلَا تَقْتُلُوا۟ ٱلنَّفْسَ ٱلَّتِى حَرَّمَ ٱللَّهُ إِلَّا بِٱلْحَقِّ ﴾	الأنعام	١٥١	٥٧

﴿وَلَا تُسۡرِفُوٓاْۚ إِنَّهُۥ لَا يُحِبُّ ٱلۡمُسۡرِفِينَ﴾	الأعراف	٣١	٥٧،٥٩
﴿إِنَّمَا يَعۡمُرُ مَسَٰجِدَ ٱللَّهِ مَنۡ ءَامَنَ بِٱللَّهِ وَٱلۡيَوۡمِ ٱلۡأٓخِرِ وَأَقَامَ ٱلصَّلَوٰةَ وَءَاتَى ٱلزَّكَوٰةَ وَلَمۡ يَخۡشَ إِلَّا ٱللَّهَۖ فَعَسَىٰٓ أُوْلَٰٓئِكَ أَن يَكُونُواْ مِنَ ٱلۡمُهۡتَدِينَ﴾	التوبة	١٨	٣٤
﴿وَمَا تَوۡفِيقِيٓ إِلَّا بِٱللَّهِۚ عَلَيۡهِ تَوَكَّلۡتُ وَإِلَيۡهِ أُنِيبُ﴾	هود	٨٨	٦٤
﴿إِنَّا نَحۡنُ نَزَّلۡنَا ٱلذِّكۡرَ وَإِنَّا لَهُۥ لَحَٰفِظُونَ﴾	الحجر	٩	٣٤
﴿وَلَا تَقۡرَبُواْ ٱلزِّنَىٰٓۖ إِنَّهُۥ كَانَ فَٰحِشَةٗ وَسَآءَ سَبِيلٗا﴾	الإسراء	٣٢	٥٧
﴿إِنَّ ٱلَّذِينَ يُحِبُّونَ أَن تَشِيعَ ٱلۡفَٰحِشَةُ فِي ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَهُمۡ عَذَابٌ أَلِيمٞ فِي ٱلدُّنۡيَا وَٱلۡأٓخِرَةِۚ وَٱللَّهُ يَعۡلَمُ وَأَنتُمۡ لَا تَعۡلَمُونَ﴾	النور	١٩	٤٤،٥٧،٥٩
﴿إِنَّ ٱلَّذِينَ يَرۡمُونَ ٱلۡمُحۡصَنَٰتِ ٱلۡغَٰفِلَٰتِ ٱلۡمُؤۡمِنَٰتِ لُعِنُواْ فِي ٱلدُّنۡيَا وَٱلۡأٓخِرَةِ وَلَهُمۡ عَذَابٌ عَظِيمٞ﴾	النور	٢٣	٥٧
﴿إِنَّ ٱلشِّرۡكَ لَظُلۡمٌ عَظِيمٞ﴾	لقمان	١٣	٥٤
﴿لَّقَدۡ كَانَ لَكُمۡ فِي رَسُولِ ٱللَّهِ أُسۡوَةٌ حَسَنَةٞ لِّمَن كَانَ يَرۡجُواْ ٱللَّهَ وَٱلۡيَوۡمَ ٱلۡأٓخِرَ وَذَكَرَ ٱللَّهَ كَثِيرٗا﴾	الأحزاب	٢١	٣٤،٤٣
﴿أَجَعَلَ ٱلۡأٓلِهَةَ إِلَٰهٗا وَٰحِدًاۖ إِنَّ هَٰذَا لَشَيۡءٌ عُجَابٞ﴾	ص	٥	٣٨
﴿إِنَّ ٱلَّذِينَ كَفَرُواْ بِٱلذِّكۡرِ لَمَّا جَآءَهُمۡۖ وَإِنَّهُۥ لَكِتَٰبٌ عَزِيزٞ ﴿٤١﴾ لَّا يَأۡتِيهِ ٱلۡبَٰطِلُ مِنۢ بَيۡنِ يَدَيۡهِ وَلَا مِنۡ خَلۡفِهِۦۖ تَنزِيلٞ مِّنۡ حَكِيمٍ حَمِيدٖ﴾	فصلت	٤١-٤٢	٣٤
﴿لَيۡسَ كَمِثۡلِهِۦ شَيۡءٞۖ وَهُوَ ٱلسَّمِيعُ ٱلۡبَصِيرُ﴾	الشورى	١١	٣٨،٥٦

﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا يَسۡخَرۡ قَوۡمٞ مِّن قَوۡمٍ عَسَىٰٓ أَن يَكُونُواْ خَيۡرٗا مِّنۡهُمۡ وَلَا نِسَآءٞ مِّن نِّسَآءٍ عَسَىٰٓ أَن يَكُنَّ خَيۡرٗا مِّنۡهُنَّۖ وَلَا تَلۡمِزُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَلَا تَنَابَزُواْ بِٱلۡأَلۡقَٰبِۖ بِئۡسَ ٱلِٱسۡمُ ٱلۡفُسُوقُ بَعۡدَ ٱلۡإِيمَٰنِۚ وَمَن لَّمۡ يَتُبۡ فَأُوْلَٰٓئِكَ هُمُ ٱلظَّٰلِمُونَ ﴾	الحجرات	١١	٥٥
﴿ وَمَا خَلَقۡتُ ٱلۡجِنَّ وَٱلۡإِنسَ إِلَّا لِيَعۡبُدُونِ ﴾	الذاريات	٥٦	٥٨
﴿ قُلۡ مَا عِندَ ٱللَّهِ خَيۡرٞ مِّنَ ٱللَّهۡوِ وَمِنَ ٱلتِّجَٰرَةِۚ وَٱللَّهُ خَيۡرُ ٱلرَّٰزِقِينَ ﴾	الجمعة	١١	٥٤
﴿ وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٖ ﴾	القلم	٤	٤٣
﴿ فَوَيۡلٞ لِّلۡمُصَلِّينَ ٤ ٱلَّذِينَ هُمۡ عَن صَلَاتِهِمۡ سَاهُونَ ﴾	الماعون	٤-٥	٥٤

فهرس الأحاديث النبوية:

الحديث	المصدر	صفحة وروده في البحث
«كان خلقه القرآن»	مسند أحمد	٤٤
« إن فيك لخصلتين يحبهما الله: الحِلم والأناة »	صحيح مسلم	٤٥
«إن الله يحب الرفق في الأمر كله»	صحيح البخاري	٤٥
« لا تباغضوا، ولا تحاسدوا، ولا تدابروا، وكونوا عباد الله إخوانا، ولا يحل لمسلم أن يهجر أخاه فوق ثلاث ليال»	صحيح البخاري	٤٥
« كل المسلم على المسلم حرام، دمه، وماله، وعرضه »	مسند أحمد	٤٥
«ما تركت بعدي فتنة أضرّ على الرجال من النساء»	صحيح البخاري	٥٢
«لقد رأيت رسول الله صلى الله عليه وسلم يوما على باب حجرتي والحبشة يلعبون في المسجد، ورسول الله صلى الله عليه وسلم يسترني بردائه، أنظر إلى لعبهم»	صحيح البخاري	٥٤
«لا يخلون رجل بامرأة إلا ومع ذي محرم»	صحيح البخاري	٥٤
«نعمتان مغبون فيهما كثير من الناس، الصحة، والفراغ»	صحيح البخاري	٥٥
«من تشبه بقوم فهو منهم»	سنن أبي داود	٥٥
«لا ضرر ولا ضرار»	سنن ابن ماجه	٥٥
«...كان ينهى عن قيل وقال، وكثرة السؤال، وإضاعة المال...»	صحيح البخاري	٥٧

- المصادر والمراجع.....ص٦٥
- فهرس الآيات القرآنية.....ص٧١
- فهرس الأحاديث النبوية.....ص٧٥