أثر ممارسة الألعاب الالكترونية علي التأثيرات النفسية الفسيولوجية وأحكامها في الفقه الإسلامي

(دراسة فقهية مقارنة)

إعداد

الدكتورة / حنان كامل عبدالحميد أحمد

الأستاذ المساعد بقسم الفقه المقارن بكلية الدراسات الإسلامية والعربية

للبنات بسوهاج – جامعة الأزهر الشريف

444هـ /2023م

أثر ممارسة الألعاب الالكترونية علي التأثيرات النفسية الفسيولوجية وأحكامها في الفقه الإسلامي (دراسة فقهية مقارنة)

الدكتورة / حنان كامل عبدالحميد أحمد

الأستاذ المساعد بقسم الفقه المقارن بكلية الدراسات الإسلامية والعربية للبنات بسوهاج

ملخص البحث: مما لا شك فيه أن التكامل المعرفي له دور كبير في خدمة قضايا المجتمع ومن هذه القضايا دورة في معالجة سلبيات التكنولوجيا المعاصرة، فتعتبر من أهم القضايا المطروحة في وقتنا المعاصر الخاصة بسلبيات التكنولوجيا المعاصرة تأثير الألعاب الإلكترونية على الحالة النفسية الفسيولوجية للاعبي الألعاب الإلكترونية لما ينجم عنها من اعتلالات نفسية وعصبية بسبب كثرة التوتر والقلق كما أنها أحياناً تدفع الإنسان إلى الإقدام على أفعال خارجة عن المنطق كالضرب، والقتل والانتحار

ولبيان سلبيات الألعاب الإلكترونية – علينا التعرف على أنواعها والأحكام الشرعية الخاصة بها وبيان الضوابط الشرعية لممارسة الألعاب الإلكترونية

تقسيم البحث:

اقتضت طبيعية البحث أن أقسمه إلى مقدمة وتمهيد وثلاثة مباحث وخاتمة

أما المقدمة فتضمنت أهمية الموضوع وسبب اختياره والدراسات السابقة ومنهج البحث وخطته، وأما التمهيد فتحدثت فيه عن تعريف الألعاب الإلكترونية وتعريف التأثيرات النفسية الفسيولوجية

أما المبحث الأول: أنواع الألعاب الإلكترونية

المبحث الثاني: التأثيرات النفسية الفسيولوجية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية .

المبحث الثالث: الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية

أهم النتائج: للألعاب الإلكترونية إيجابيات منها تنمية القدرات العقلية والذهنية وتقوية الذاكرة من خلال التنوع في ممارسة الألعاب المختلفة وتعليم الفرد على سرعة البديهة وإدارة الموارد والقدرة على التخطيط .

وكذلك لها سلبيات تؤثر على الحالة النفسية الفسيولوجية للفرد ومنها أنها تولد العزلة لدى اللاعبين سواء كانوا أطفالاً ام شباب وتسب الاعتلالات العصبية والنفسية بسبب كثرة التوتر والقلق وكثرة الانفعالات كما أنها تدفع الإنسان أحياناً إلى الإقدام على أفعال خارجة عن المنطق كالضرب والقتل والجنون والانتحار، والألعاب الإلكترونية إذا خلت من المخالفات الشرعية ولم يترتب عليها ضرر فهي مباحة مثل الألعاب التعليمية والعلاجية أما إذا ترتب عليها مخالفات شرعية كالألعاب التي تخالف العقيدة مثل لعبة بابجي أو ألعاب تدعو للعنف أو إزهاق الروح مثل لعبة الحوت الأزرق وغيرها فهي محرمة

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية – التأثيرات النفسية الفسيولوجية.

Abstract

The impact of playing electronic games on the psychological and physiological effects and their provisions in Islamic jurisprudence

A comparative jurisprudential study

Prof. Dr. Hanan Kamel Abdel Hamid Ahmed

There is no doubt that cognitive integration has a major role in serving societal issues, and one of these issues is a role in addressing the negatives of contemporary technology. It is considered one of the most important issues raised in our contemporary time regarding the negatives of contemporary technology. The impact of electronic games on the psychological and physiological state of electronic game players due to the resulting Psychological and nervous disorders due to excessive stress and anxiety, and they sometimes push a person to commit irrational actions such as beating, murder and suicide.

To explain the negatives of electronic games, we must learn about their types and their legal rulings, and explain the legal controls for playing electronic games

Search division:

The nature of the research required that I divide it into an introduction, a preface, three sections, and a conclusion

As for the introduction, it included the importance of the topic, the reason for choosing it, previous studies, and the research methodology and plan. As for the introduction, I talked about the definition of electronic games and the

definition of the psychological and physiological effects.

The first section: types of electronic games

The second section: The psychological and physiological effects resulting from playing electronic games

The third topic: the legal ruling on electronic games

The most important results: Electronic games have advantages, including developing mental and intellectual abilities, strengthening memory through diversity in playing different games, and teaching the individual to be quick-witted, manage resources, and the ability to plan.

It also has negatives that affect the psychological and physiological state of the individual, including that it creates isolation among players, whether they are children or young people, and causes nervous and psychological disorders due to excessive tension, anxiety, and excessive emotions. It also sometimes pushes a person to commit acts that are beyond logic, such as beating, killing, madness, and suicide, and electronic games, if It is free of legal violations and does not result in harm, then it is permissible, such as educational and therapeutic games. However, if it results in legal violations, such as games that violate the faith, such as the PUBG game, or games that call for violence or the loss of life, such as the Blue Whale game, and others, then they are forbidden.

Keywords: electronic games - psychophysiological effects

بسم الله الرحمن الرحيم

المقدمة

الحمد لله رافع الدرجات باسط الخيرات، والصلاة والسلام على خاتم أنبيائه سيدنا محمد – صلى الله عليه وسلم – وعلى آله وصحبه أجمعين

أما بعد

فيعتبر التكامل المعرفي بين العلوم له دور كبير في خدمة قضايا المجتمع ومنها دوره في معالجة سلبيات التكنولوجيا المعاصرة ، ويعتبر من أهم القضايا المتعلقة بسلبيات التكنولوجيا المعاصرة " الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الحالة النفسية الفسيولوجية " للاعبي الألعاب الإلكترونية لأن بعض الألعاب الإلكترونية تسبب أضراراً على الحالة النفسية والعصبية للإنسان مما يدفعه إلى أفعال خارجة عن المنطق كالضرب أو القتل أو الانتحار والانسان مأمور بحفظ نفسه وعدم الاعتداء عليها أو على غيرها.

أهمية الموضوع وسبب اختياره:

ترجع أهمية هذا الموضوع إلي عدة أسباب وهي ما يلي:

1- كون هذا الموضوع يتعلق بنازله من النوازل العصرية التي تحتاج لبحث مستفيض، للوقوف علي أحكامها الشرعية .

2- تزداد أهمية هذا الموضوع في أنه يعالج قضية من القضايا المعاصرة وهي الألعاب الإلكترونية، ومدي تأثيرها علي الحالة النفسية للاعبي الألعاب الإلكترونية، وذلك عن طريق بيان الحكم الشرعي لها، ومعرفة ضوابطها الشرعية، وبهذا يظهر مرونة الفقه الإسلامي وتطوره، ومن ثم صلاحية الشريعة الإسلامية لكل زمام ومكان وبسائر المخلوقات .

الدراسات السابقة:

بعد البحث في ثنايا الكتب والمؤلفات وجدت عدة أبحاث لها صلة بهذا الموضوع نذكر منها على سبيل المثال لا الحصر:

1- أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساس- إعداد الباحث /نعيم محمد ناجي السيد- بحث منشور بمجلة كلية التربية – جامعة المنصورة – العدد 116- أكتوبر سنة 2021م .

2- أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت- إعداد/ دلال عبد العزيز الحشاش رسالة ماجستير تخصص (الارشاد النفسي والتربوي) – كلية الدراسات التربوية العليا- جامعة عمان العربية للدراسات العليا آبار 2008م .

3- أعمال المؤتمر الدولي بعنوان الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس كورونا يومي 7-8 يونيه 2020 م – ألمانيا – برلين وقد نشرت أبحاث المؤتمر في كتاب يحمل عنوان المؤتمر- وقد عالج المؤتمر آثار الألعاب الإلكترونية على الطفل، ولم يتعرض للجانب الفقهي

4- الألعاب الإلكترونية- وأحكامها في الفقه الإسلامي إعداد د/عيد أحمد الهادي عثمان – بحث منشور بقطاع الشريعة والقانون – القاهرة – العدد الثاني عشر سنة 2020 – 2021م .

5- الألعاب الإلكترونية – رؤية شرعية – إعداد د/ نور الدين الخادمي – وهو بحث مختصر – طبعة دار السلام .

6- المسابقات في الألعاب الإلكترونية – إعداد/ أسماء عبد المهدي المصري – بحث منشور بمجلة الجامعة الإسلامية للدراسات الشرعية والقانونية – تحدث عن المسابقات في الألعاب الإلكترونية فقط .

7- الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية – إعداد /ماجد محمد الزيودي – بحث علمي منشور بمجلة جامعة طيبة – كلية التربية – وتناول فيه الألعاب الإلكترونية من الناحية التربوية فقط .

منهج البحث:

لقد نهجت في كتابة هذا الموضوع المنهج العلمي الاستقرائي وذلك بتتبع المعلومات المتعلقة بمادة البحث من مظانها كما اعتمدت على المنهج المقارن محاولة جمع آراء العلماء والفقهاء فجعلت الآراء المتفقه في قول واحد يجمع بين أصحاب وحدة الرأي في المسألة الواحدة كما ختمت البحث بخاتمة ضمنتها أهم النتائج التي توصلت إليها في هذا البحث – وأخيراً زبلت البحث بفهرس تفصيلي للمصادر والمراجع التي اعتمدت عليها في جمع المادة العلمية لموضوع البحث.

تقسيم البحث:

اقتضت طبيعة البحث أن أقسمه إلى مقدمة وتمهيد وثلاثة مباحث.

أما المقدمة فتضمنت أهمية الموضوع والدراسات السابقة ومنهج البحث وأما التمهيد فتحدثت فيه عن تعريف الألعاب الإلكترونية وتعريف التأثيرات النفسية الفسيولوجية.

وأما المبحث الأول فعنوانه: أنواع الألعاب الإلكترونية.

وأما المبحث الثاني بعنوان: التأثيرات النفسية والفسيولوجية الناتجة عن الألعاب الإلكترونية .

والمبحث الثالث بعنوان: الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية.

وفي نهاية البحث ختمت بخاتمة وضمنتها أهم النتائج التي توصلت إليها وأهم التوصيات– وبعد فأرجو من الله تعالى أن يتقبل هذا البحث إنه نعم المولى ونعم النصير وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين.

التمهيد

ويشتمل على تعريف الألعاب الإلكترونية وتعريف التأثيرات النفسية الفسيولوجية.

أولاً: تعريف الألعاب الإلكترونية:

تعريف اللعب في اللغة: مصدر لعب لعبا ولِعباً ولعباً وتلعباً ولعب وتلاعب ضد جد وهو لعب وألعبان ولعبة كهمزة وتلعيبه وتلعاب وتلعابة أي كثير اللعب وبينهم ألعوبة أي لعب والملعب موضعه واللعبة بالضم التمثال وما يلعب به كالشطرنج ونحوه. (1)

واللعب في الاصطلاح الفقهي لا يخرج عن معناه اللغوي ويطلق على العمل الذي لا نفع فيه واللعبة كل ما يلعب به.(2)

تعريف الألعاب الإلكترونية (electronic games) :

هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الأنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الرقمية .

أو هي: برنامج نموذج حسابي يتطلب من اللاعبين الاستجابة للأحداث التي تحدث في عالم محاكي للواقع.(3)

---

(1) القاموس المحيط تأليف مجد الدين الفيروز أبادي ١٢٨/١ فصل اللام – باب الباء – مادة (لعب) ط دار الحديث – القاهرة، مختار الصحاح تأليف محمد بن أبي بكر عبد القادر الرازي ص ٢٨٢ مادة (لعب) ط المكتبة العصرية – بيروت – الطبعة الرابعة ١٤١٨هـ – ١٩٩٨م

(2) معجم لغة الفقهاء تأليف / محمد رواس قلعجي ص٣٦٥ ط دار النفائس للطباعة والنشر والتوزيع ط الأولى ١٤١٦هـ – ١٩٩٦م

(3) أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي ص١١٦٣ إعداد الباحث / نعيم محمد ناجى السيد – بحث منشور بمجلة كليه التربية – جامعة المنصورة – العدد ١١٦ أكتوبر سنة ٢٠٢١م

وللألعاب الإلكترونية تعريف آخر: هي ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب سواء عن طريق استخدام الأجهزة الخاصة بها أو باستخدام الحاسوب، أو باستخدام الأجهزة الخلوية الهواتف النقالة المتطورة، وشبكة الإنترنت، والتلفاز، والفيديو (PlayStation) والأجهزة المحمولة بالكف Palm devic) وتشتمل الألعاب الإلكترونية ألعاباً مختلفة كالألعاب الصوفية ولعبة الكرة والدبابيس وماكينة الخط.[1].

تعريف التأثيرات النفسية الفسيولوجية: هي التأثيرات النفسية المرتبطة بالشخصية وربطها مع الظواهر الحيوية والفسيولوجية الخاصة بالجهاز العصى خصوصاً الدماغ ومن أهم أنواع المؤثرات العصبية التي ويهتم علم النفس الفسيولوجي بدراستها. طبيعة السلوك وكيفية التفكير ومعرفة المشاعر الوجدانية.

أي خلل في شحنة من الشحنات العصبية المؤثرة على السلوك النفسي سواء في زيادة تفاعل وتأثير إحدى الشحنات، أو تقليلها بنسبة كبيرة – سينتج عن ذلك سلوك نفسي غير منطقي، أو غير طبيعي، ومن هنا تحدث الاضطرابات العقلية والنفسية، التي تختلف شدتها باختلاف الظواهر النفسية المؤثرة عليها ومن الأمثلة على هذه الاضطرابات الإصابة بالاكتئاب، أو الفصام وغيرها من الأمراض النفسية، والعصبية الأخرى.[2]

---

(1) المسابقات في الألعاب الالكترونية مفهومها وأحكامها في الفقه الإسلامي – إعداد/ أسماء عبد المهدى المصري ص ١٨٣– الجامعة الأردنية– الأردن– قسم الفقه وأصوله – الشريعة الإسلامية، البريد الإلكتروني:

asmaalmasri2001aganoo.com

(2) علم النفس الفسيولوجي تأليف د/ايمان يونس إبراهيم العبادي ص2 ط 2019م – 2020م .

المبحث الأول

أنواع الألعاب الالكترونية

للألعاب الإلكترونية أنواع كثيرة منهاما يلي:

1- العاب الألغاز (Game Puzzle Game):

وهي تعتمد على الذكاء بصفة عامة وتعمل على تحقيق هدف معين من خلال إثاره الذهن حيث ألعاب الألغاز تعتمد على التفكير في حل الألغاز، أو المشاركة في مسابقات علمية.

2- ألعاب المحاكاة (simulation Games):

هذا النوع من الألعاب وصل إلى درجة كبيرة جداً من التطور، وذلك ما توفره هذه اللعبة من محاكاة حقيقية للواقع حيث أصبح اللاعب يجلس في مقعد السيارة أو الطائرة ممسكا بعجلة القيادة بالإضافة إلى المؤثرات الصوتية التي يسمح من خلالها صوت الفرامل والمحرك..... الخ.

3- ألعاب المغامرات (Adventures Games):

هي الألعاب الخيالية التي تعتمد على المغامرة والحركة، ويقودها بطل للوصول إلى اهداف معنية، وتتضمن هذه الألغاز عامل الخوف والمغامرة والتحدي.

4- ألعاب الرياضة (Sports Games):

يمارس اللاعب خلالها مباراة رياضية أو سباق دراجات وموتوسيكلات ... الخ.

5- الألعاب الحربية (Shoot emups):

يركز هذا النوع على القتال وتبادل إطلاق النار، والمصارعة.

6- ألعاب المتعة والإثارة:

وتهدف عموماً للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالباً ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها

مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالى المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات الغريبة من الواقع ومن أمثلتها ألعاب السيارات وألعاب القتال.

7- ألعاب الذكاء:

وتعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب التفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير معينة، وذلك في وقت قصير. (1)

8- الألعاب التربوية والتعليمية:

وتهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد، فهي تغطى جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والالعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية لإجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم.(2)

9- الألعاب العلاجية:

وهي تلك التي صممت لمعالجة بعض الأمراض المستعصية وهي مازالت تحت التجربة وقليلة، ومنها لعبه صممت لعلاج كسر العين الوظيفي وهو مرض ينتج عنه ضعف النظر في أحد العينين، وقد صممت ألعاباً إلكترونية أخرى للقضاء على الاكتئاب والقلق، وهذه أمراض نفسية يصعب علاجية – من أبرز هذه الألعاب حسب موقع مايك. Etude.

حيث صممت خصيصاً لعلاج القلق والاكتئاب بعضها لعلاج المريض

---

(1) أثر ممارسة الألعاب الالكترونية التفاعلية ص 1164 .

(2) الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية إعداد ماجد محمد الزبودي – بحث علمي منشور بمجلة جامعة طيبة – كلية التربية – ص 18.

نفسه وبعضها يتقمص اللاعب شخص مكتئب ويتعلم خلال اللعبة كيف يتعامل مع المريض بهذا المرض فلم تعد الألعاب الإلكترونية مجرد ترفيه فقط فقد أصبحت هذه الألعاب تحل الكثير من المشكلات المرضية [1].

(1) المسابقات في الألعاب الإلكترونية ص185

المبحث الثاني

التأثيرات النفسية الفسيولوجية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية

للألعاب الإلكترونية إيجابيات وسلبيات تؤثر على الأفراد من الناحية النفسية الفسيولوجية

ينقسم هذا المبحث الي مطلبين:

المطلب الأول: الجوانب الايجابية للألعاب الالكترونية

المطلب الثاني: الجوانب السلبية للألعاب الالكترونية

المطلب الأول

الجوانب الإيجابية للألعاب الالكترونية

للألعاب الإلكترونية كثير من المميزات نذكر منها:

1- لها تأثيرات إيجابية على عدد من المهارات البصرية المكانية:

لقد أثبتت عدد من الدراسات أن لعب الألعاب الإلكترونية السريعة قد يكون له تأثيرات إيجابية على عدد من المهارات البصرية والمكانية مثل سرعة رد الفعل البصري وتوطين الهدف المحسن والدوران العقلي

2- تخفف الاكتئاب:

لعب مثل هذه الألعاب يقابل نضال وضغوط العمل والأسرة وغيرها من العوامل المسببة للتوتر، ولهذا السبب تحظى ألعاب الفيديو بشعبية كبيرة بالنسبة للأشخاص الذين يرغبون في أخذ استراحة من العالم الواقعي والقفز إلى عالم الخيال بدلاً من الاكتئاب.

3- تعزز مهارات حل المشكلات:

تحتوي جميع الألعاب الإلكترونية على قواعد معينة يجب اتباعها – فهي ألعاب تحتاج إلى التفكير بعناية قبل اتخاذ أي خطوة .

4- مصدر للتعلم:

هذه التطورات التكنولوجية هي مصدر كبير للمعرفة للأطفال والمراهقين

وحتى البالغين- والألعاب مخصصة لجميع الأعمار، ويمكن اعتبارها مواد تعليمية وهذا النوع من منهجية التدريس جذاب للغاية للأطفال بسبب المرح والواجهة التفاعلية

5- تستخدم كأدوات للتدريس فهي تنمى المهارات الحياتية المختلفة وتحسينها[1]

6- تنمية القدرات العقلية والذهنية كالتحكم بالأعين مع اليدين، والقيام بكافة المهام في وقت واحد.

7- تعليم الفرد على سرعة البديهة وإدارة الموارد والتحليل والقدرة على التخطيط

8- تقوية الذاكرة من خلال التنوع في ممارسة الألعاب المختلفة.

9- استخدام الألعاب الإلكترونية كأداة للمحاكاة في تعليم الأمور المعقدة والصعبة فمثلاً هناك تحاكى الطيران وصيانة السيارات وهي من أشهر الألعاب الالكترونية.

10- الترويح عن النفس في أوقات الفراغ.

11- تساعد على المشاركة، لأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً لكن لإيجاد الحلول وحل الألغاز.

لأنه يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها وأحيانا اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها إذ يحتاج إلى إقامة الحجج وطرح الأسئلة والحصول على شروحات وتبادل المعلومات، وهذه الألعاب من المشاركة مهمة حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها[2].

---

(1) أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية ص1165 ، 1166 .

(2) ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بالرياض للدكتور/ عبد الله بن عبد العزيز الهدلق ص16،17 -جامعة الملك سعود بالرياض – المملكة العربية السعودية -موقع الألوكة W.W.W.alukan.net

المطلب الثاني

الجوانب السلبية التي تؤثر على الأفراد من الناحية النفسية الفسيولوجية

1- قد يظهر التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية في الجانب الانفعالي عند الأطفال والعنصر الغالب في هذا التأثير هو ما تخلفه هذه الألعاب من انفعالية وتوتر يأخذ عدة مظاهر كالميل إلى العنف وصعوبات النوم والأكل.

2- يظهر التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية في الجانب الاجتماعي لنمو الأطفال فهذه الألعاب بحكم طبيعتها الفردية والمتنافسة أساساً. لا تساعد على تنمية التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، وقد تسبب في خلق حالة من التنافر والتباعد بينهم وفى و في انشغالهم عن الأنشطة والألعاب الأخرى خارج المنزل، هذه التأثيرات السلبية يدركها الآباء والمعلمون بدرجة عالية مع وجود بعض الفروق بينهما وهناك بعض الألعاب الإلكترونية التي تربى عند اللاعبين الوحشية والعنف والقتل؛ لأن معظم هذه الألعاب تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة والقتل والدماء، ومن أسمائها (ليلة العفاريت)، (زومبي آكل اللحوم).

ومنها إشاعة الصور العارية وتعويد اللاعبين عليها بدعوى أنها لعبة مثل لعبة (قتل العاريات) التي تتضمن مشاهد خلاعية وألعاب المصارعة حيث حشرت فيها المصارعات من النساء وهن كاسيات عاريات، ومنها ادمان اللعب وإهمال الواجبات مما يؤدي الى تدني مستوى الطلاب الدراسي ورسوبهم في الدراسة، كذلك ايضا زيادة نسبة الجرائم و العادات السيئة،

ومن هذه الجرائم: أطفال يحرقون آخرين، وطفل يقتل والديه، أو أطفال

يغتصبون فتيات صغيرات .[1]

3- الاختيار الخاطئ للألعاب المناسبة بناء على العمر، فهناك ألعاب إلكترونية وألعاب فيديو تعتمد على العنف مما يزيد من سلوك الأطفال العنفواني، ففي كثير من ألعاب الفيديو يسيطر على الأطفال بالعنف الموجود في اللعبة من خلال مشاهدته بأعينهم ومحاولة تطبيقه على الواقع.

4- تولد العزلة لدى الأطفال، والإسهام في التشويش الفكري بين العالم الوهمي الافتراضي المتوفر في الألعاب، والعالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، وذلك لا ينحصر على الأطفال فقط بل على الشباب أيضا.

5- بناء العديد من المعتقدات والأفكار الخاطئة في عقول الأطفال والشباب، والتي قد تتعارض مع التربية الصحيحة، التي ينشأ عليها الأبناء من آباءهم، كما أنها قد تتخالف مع العادات الموجودة في المجتمع ذاته.

6- التعرض للمشاكل الصحية مثل زيادة الوزن ومشاكل العيون، وتقوس في الظهر وهشاشة العظام، فقد أثبتت الدراسات أن الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب يعانون من قلة التركيز.

7- التسبب في الأمراض والاعتلالات العصبية والنفسية بسبب كثرة التوتر والقلق وانتظار النتيجة، وكثرة الصراخ والانفعالات خلال اللعب من أجل تحقيق المكسب والخسارات المتكررة تدفع الإنسان أحياناً إلى الإقدام على أفعال خارجة عن المناطق كالضرب والاعتداء الجسدي والتخريب، والقتل،

---

(1) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت –إعداد / دلال عبد العزيز الحشاش رسالة ماجستير – كلية الدراسات التربوية العليا –جامعة عمان العربية للدراسات العليا آيار 2008 م، ص 15،16، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها ص 14 ،15 بتصرف.

والجنون، والانتحار في أسوء الحالات[1]

8- ضعف الذاكرة العاملة[2]: هذه الألعاب لها تأثير سلبي على الذاكرة العاملة لدى التلاميذ- فيجب تعلم كيفية تحقيق التوازن بين كل شيء، ويجب على أولياء الأمور متابعة أولادهم ومعرفة بعض النقاط المهمة عن الألعاب الإلكترونية التي يقضي اولادهم معظم أوقاتهم في ممارستها[3].

9- كما أنها تؤثر سلباً على نظر الأطفال إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسة اللعب كما أن حركة العينيين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة الالعاب الإلكترونية من فرض إجهادها مما يؤدي إلى الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً القلق والاكتئاب [4]

---

(1) الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية للدكتور/ ماجد محمد الزيودي ص 18 ، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ص19،20،21 بتصرف.

(1) الذاكرة العاملة: هي القدرة على حفظ المعلومات فالذاكرة قصيرة المدى في حين تأدية عمليات ذهنية اخرى تستعمل هذه المعلومات مثل حل بعض المسائل الرياضية الذهنية وهي النظام المعرفي – المسئول عن صيانة المعلومات ومعالجتها خلال القيام بالأنشطة المعرفية المعقدة مثل القراءة والفهم والحساب (ينظر: أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية ص 1168)

(3) أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية ص 1166، 1167

(4) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها ص 23

المبحث الثالث

الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية وضوابطها الشرعية

وسوف اتحدث في هذا المبحث عن الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية وضوابطها الشرعية

المطلب الاول

الحكم الشرعي لممارسة الألعاب الإلكترونية بصفة عامة

تحرير محل النزاع:

اتفق الفقهاء علي قاعدة (أن الأصل في الأشياء الإباحة) [1] إلا ما ورد النص بحريمه ودليله قوله تعالي :﴿ قُلْ مَنْ حَرَّمَ زِينَةَ اللَّهِ الَّتِي أَخْرَجَ لِعِبَادِهِ وَالطَّيِّبَاتِ مِنَ الرِّزْقِ ﴾ [2] واتفقوا علي جواز لعب الرجل مع امرأته، واللعب بالقوس والفرس،

(1) الأشباه والنظائر في قواعد وفروع فقه الشافعة تأليف جلال الدين عبدالرحمن السيوطي صـ60 ط دار الكتب العلمية – بيروت – لبنان – ط الأولي سنة 1413هـ-1983م .

(2) سورة الأعراف الآية 32.

والمسابقة بالأبل، والخيل والدواب [1] ودليله قوله – صلى الله عليه وسلم– " كل شيء يلهو به ابن آدم فهو باطل إلا ثلاثاً: رميه عن قوسه، وتأديبه فرسه وملاعبته أهله فإنهن من الحق" [2] .

واتفقوا على تحريم اللعب بالنرد[3] لقوله – صلي الله عليه وسلم " من لعب

(1) بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع للكاساني 127/5 ط الثالثة 1402هـ-1982م – الناشر دار الكتاب العربي– بيروت– لبنان، الذخيرة تأليف شهاب الدين أحمد بن إدريس القرافي 464/3، تحقيق محمد بوخبزه ط دار الغرب الإسلامي ط الأولي 1994، الأم تأليف محمد بن إدريس الشافعي 339/4 اشرف عليه محمد زهري النجار ط دار المعرفة للطباعة والنشر والتوزيع، المهذب للشيرازي 275/2 تحقيق مجدي فتحي السيد – اشرف عبيد ط المكتبة التوفيقية، المغني لابن قدامة المقدسي 652/8 – تحقيق محمد سالم محيس– شعبان محمد اسماعيل ط مكتبة الكليات الأزهرية.

(2) أخرجه أبو داود في سننه 320/2 كتاب الجهاد – باب في الرمي حديث رقم 2515 ط دار الكتاب العربي – بيروت، الترمذي في الجامع الصحيح (سنن الترمذي) 174/4 كتاب فضائل الجهاد – باب فضل الرمي في سبيل الله حديث رقم 1637 تحقيق أحمد شاكر وآخرون ط دار إحياء التراث العربي – بيروت – لبنان –، وابن ماجه في سننه 940/2 كتاب الجهاد باب الرمي في سبيل الله حديث رقم 2811 تحقيق محمد فؤاد عبدالباقي ط دار الفكر – بيروت – وأحمد بن حنبل في مسنده 144/4 وحديث رقم 17338 ط مؤسسة قرطبة – القاهرة – قال عنه الترمذي حديث حسن ط مؤسسة قرطبة – القاهرة .

(3) بدائع الصنائع 127/5، مغني المحتاج تأليف محمد الشربيني الخطيب 46/6 تحقيق محمد معوض ، عادل احمد عبد الموجود ط دار الكتب العلمية، الكافي في فقه الإمام أحمد بن حنبل 524/4 تأليف أبي محمد موفق الدين عبدالله بن قدامه المقدسي– تحقيق زهير الشاويش ط المكتب الإسلامي .

بالنرد فقد عصي الله ورسوله "[1] إلا أنهم اختلفوا في الأصل في حكم اللعب هل هو الإباحة أم التحريم أم الكراهة – على ثلاثة أقوال وبناء على هذه الأقوال تقاس الألعاب الإلكترونية:-

القول الأول: أن الأصل في الأشياء الإباحة وبناء على هذا فاللعب واللهو علي هذا الأصل مباح بشرط الاعتدال، ألا يؤدي إلي ضرر، وألا يشغل عن فرض .

وبهذا القول أخذ الحنابلة [2] وبما أن الألعاب الإلكترونية مقيسه على هذا الأصل فتأخذ حكمة أيضا فتكون مباحة ولكن بالشروط السابق ذكرها وبهذا القول أخذ الدكتور/ نورالدين الخادمي[3]

القول الثاني:

أن الأصل في اللعب واللهو الحرمة إلا ما استثناه الدليل أو كان مما يعين على القتال والجهاد وبه قال الحنفية[4] وبعض المالكية [5] والألعاب الإلكترونية تدخل تحت هذا الأصل فلم يثبت فيها نص وليست من الأمور المعينة على

---

(1) رواه الإمام مالك في الموطأ 749/2 كتاب الرؤيا باب ما جاء في النرد – حديث رقم 6 صححه وعلق عليه محمد فؤاد عبدالباقي – ط دار إحياء الكتب العربية – توزيع مكتبة الجهاد الأزهرية ، وأبو داود في سننه 827/2، كتاب الأدب – باب في النهي عن اللعب بالنرد ط جمعية المركز الإسلامي، وابن حبان في صحيحه كتاب الحظر والإباحة باب اللعب واللهو 182/13 رقم 5873 ، تحقيق شعيب الأرنؤط قال شعيب الأرنؤوط اسناده صحيح علي شرط مسلم . الناشر مؤسسة الرسالة – بيروت – تحقيق شعيب الأرنؤط قال شعيب الأرنؤوط اسناده صحيح علي شرط مسلم .

(2) المغني لابن قدامة 652/8 .

(3)الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية للخادمي – بموقع فضيلة الشيخ سليمان الماجد .

(4) بدائع الصنائع 127/5.

(5) حاشية الدسوقي لمحمد عرفة الدسوقي 167/4ط دار الفكر .

القتال والجهاد وبهذا الرأي أخذ الشيخ محمد صالح المنجد والشيخ ابن جبرين من العلماء المعاصرين فالألعاب الإلكترونية حرام؛ لأن الغالب فيها الحرام لما يكثر فيها من محظورات شرعية وملهيات، وإضاعة للوقت وإهدار للأموال [1]

القول الثالث:

اللعب واللهو مكروه لأن مجمل الألعاب لا حاجة إليها ولا نفع وما كان كذلك فتركه أولى من نفعه وما كان تركه أولى من فعله فهو المكروه ، واللعب واللهو تركه أولى من فعله فيكون الأصل فيه الكراهة إلا ما كان معيناً على الجهاد فهو من مندوب اليه .

وبه قال مالك [2]، والشافعي[3] فالألعاب الإلكترونية مكروهة لأنها تدخل تحت هذا الأصل فتكون مكروهة؛ لأنها لا نفع فيها ولا فائدة وبهذا الرأي أخذ الشيخ صالح بن ناصر الغضيب من العلماء المعاصرين [4].

الأدلة التي استدل بها الفقهاء:

أولاً: أدلة القول الأول:

استدل أصحاب هذا القول بإباحة اللهو واللعب بشرط الاعتدال وعدم الاضرار بالآخرين وألا يشغل عن فرض وإباحة الألعاب الإلكترونية بشروط فقد

---

(1) صناعة الترفيه إعداد محمد صالح المنجد صـ27، 28 ط مجموعة زاد للنشر – المملكة العربية السعودية ط الأولي 1430هـ-2009م، الموقع الرسمي للشيخ ابن جبرين www.ln-Jebyeen.com.

(2) حاشية الدسوقي 167/4 .

(3) الحاوي الكبير- تأليف أبي الحسن بن علي بن محمد بن حبيب الماوردي182/15 تحقيق محمد بكر اسماعيل – عبدالفتاح أبو سنة – ط دار الكتب العلمية بيروت – لبنان ط 1419هـ- 1999م.

(4)الموقع الرسمي للشيخ صالح بن ناصر العضيب، المسابقات في الألعاب الإلكترونية صـ187، 188.

استدلوا على قولهم بالقرآن والسنة .

أولاً: من القرآن الكريم

قوله تعالى: ﴿ هُوَ ٱلَّذِى خَلَقَ لَكُم مَّا فِى ٱلْأَرْضِ جَمِيعًا ﴾ [1].

وجه الدلالة من الآية الكريمة:

أن الله تعالى خلق ما في الأرض لينتفع به عباده ويتقووا به على طاعته[2] وقد دلت الآية على أن الأصل في الأشياء الإباحة ما لم يقم الدليل علي تحريمه .

وبذلك تكون الألعاب الإلكترونية مباحة؛ لأن فيها ترويحا للنفس واستعادة لنشاطها اذا كانت باعتدال ولم تؤد إلى ضرر أو تشغل عن فرض .

ثانياً من السنة:

هناك عدة أحاديث تدل على إباحة اللعب نذكر منها:

1- عن حنظلة الأسدي – وكان من كتاب رسول الله – صلى الله عليه وسلم – قال: لقيني أبو بكر فقال:" كيف أنت يا حنظلة ؟ قال : قلت: نافق حنظلة قال سبحان الله ما تقول ؟ قال: قلت: نكون عند رسول الله – صلى الله عليه وسلم – يذكرنا بالنار والجنة حتى كأن رأي عين، فإذا خرجنا من عند رسول الله – صلي الله عليه وسلم – عافسنا [3] الأزواج والأولاد والضيعات [4]

---

(1) سورة البقرة الآية 29.

(2) الجامع لأحكام القرآن تأليف أبي عبدالله محمد بن أحمد الأنصاري القرطبي 261/1 ط دار إحياء التراث العربي – بيروت – لبنان سنة 1965م.

(3) المعاسفة – ملاعبة النساء (ينظر: شرح النووي على صحيح مسلم تأليف محي الدين أبي زكريا يحيي بن شرف النووي70/17 ط مؤسسة المختار للنشر والتوزيع ط الأولى سنة 2001م).

(4) ضيعة الرجل: حرفته وصناعته ومعاشه ولبسه، شرح النووي على صحيح مسلم

فنسينا كثيرا – قال أبو بكر فو الله إنا لنلقى مثل هذا، فانطلقت أنا وأبو بكر حتي دخلنا على رسول الله– صلى الله عليه وسلم – قلت نافق حنظلة يا رسول الله فقال رسول الله – صلى الله عليه وسلم – وما ذاك؟ قلت يا رسول الله نكون عندك تذكرنا بالنار والجنة حتى كأنا رأي عين فإذا خرجنا من عندك عافسنا الأزواج والأولاد والضيعات نسينا كثيرا فقال رسول الله – صلى الله عليه وسلم – والذي نفسي بيده إن لو تدومون علي ما تكونون عندي وفي الذكر لصافحتكم الملائكة على فرشكم وفي طرقكم ولكن يا حنظلة ساعة وساعة – ثلاث مرات [1] .

وجه الدلالة من الحديث الشريف:

هذا الحديث يدل علي جواز الترفيه والترويح عن النفس بالتسلية واللعب مع الزوجات والأولاد لأن هذا لا يتعارض مع الإيمان بالله تعالى وحتى لا تمل النفس من العبادة لان النبي صلى الله عليه وسلم أخبرهم بان هذا ليس بنفاق[2] ومن الالعاب الإلكترونية ما يكون فيها اللعب مشتركا مع الزوجة والأولاد في لعب جماعي .

نوقش هذا:

بأن هذا الحديث ليس في محل النزاع: فقول النبي– صلى الله عليه وسلم – ولكن يا حنظلة – ساعة وساعة المقصود ساعة للرب عز وجل وساعة مع الأولاد وساعة للنفس حتى يعطي الإنسان لنفسه راحتها ويعطي ذوي الحقوق حقوقهم وتكون هذه الساعة ضمن ما أحل الله من المباحات من راحة البدن

70/17، مختار الصحاح صـ186 مادة (ضيع).

(1) رواه مسلم في صحيحه صـ1359 ، 1360 كتاب التوبة باب فضل دوام الذكر والفكر في أمور الآخرة والمراقبة وجواز ترك ذلك في بعض الاوقات والاشتغال بالدنيا .

(2) شرح النووي علي صحيح مسلم 70/17.

والقيام بشئون الزوجة والأولاد .

وما يصلح المعاش من تجارة أو حرفة أو صناعة يعطي فيها ذوي الحقوق حقوقهم على وجه الراحة ويتعبد لله تعالى براحته؛ لأن الإنسان إذا أثقل على نفسه وشدد عليها ملَّ وتعب وأضاع حقوقا كثيرة [1] .

2- عن عائشة – رضي الله عنها – قالت قدم رسول الله – صلي الله عليه وسلم – من عزوة تبوك أو خيبر وفي سهوتها ستر، فهبت ريح فكشفت ناحية الستر عن بنات لعائشة ولعب فقال ما هذا يا عائشة ؟ قالت: بناتي ورأي بينهن فرسا له جناحان من رقاع فقال ما هذا الذي أرى وسطهن قالت فرس قال وما هذا الذي عليه – قالت جناحان قال: فرس له جناحان– قالت أما سمعت أن لسليمان خيلا لها اجنحة ؟

قالت : فضحك حتى رأيت نواجذه . [2]

وجه الدلالة من الحديث الشريف:

هذا الحديث يدل على جواز اللعب بهن أي لعب البنات وهن مخصوصات من الصور المنهي عنها لهذا الحديث، لما فيه من تدريب النساء في صغرهن لأمر أنفسهن وبيوتهن وأولادهم . [3]

ثانياً: أدلة أصحاب القول الثاني:

استدل أصحاب القول الثاني القائلون بأن الأصل في اللعب واللهو الحرمة إلا ما استثناه الدليل، أو كان مما يعين علي القتال والجهاد بالكتاب، والسنة،

---

(1) شرح رياض الصالحين من كلام سيد المرسلين تأليف محمد بن صالح العثيمين 235/2 طبع بإشراف مؤسسة الشيخ محمد بن صالح العثيمين الخيرية للنشر مدار الوطن للنشر

(2) سنن أبي داود 827/2 كتاب الأدب– باب في اللعب بالبنات ط جمعية المكنز الإسلامي.

(3) شرح النووي على صحيح مسلم 219/15 .

والمعقول.

أما الكتاب: فقوله تعالى: ﴿ إِنَّمَا يُرِيدُ ٱلشَّيۡطَٰنُ أَن يُوقِعَ بَيۡنَكُمُ ٱلۡعَدَٰوَةَ وَٱلۡبَغۡضَآءَ فِي ٱلۡخَمۡرِ وَٱلۡمَيۡسِرِ وَيَصُدَّكُمۡ عَن ذِكۡرِ ٱللَّهِ وَعَنِ ٱلصَّلَوٰةِۖ فَهَلۡ أَنتُم مُّنتَهُونَ ﴾[1] .

وجه الدلالة من الآية الكريمة :

بينت الآية الكريمة تحريم الخمر والميسر وحذرنا الله تعالي منهما ونهانا عنهما واللعب واللهو نوع من الميسر، فيكون محرما [2] وكذلك الألعاب الإلكترونية تكون محرمة؛ لأن الأصل الذي ألحت به محرم فتأخذ حكمه فيحرم ممارستها واللعب بها .

نوقش هذا: بأن الميسر ما يوجب دفع المال من المغلوب للغالب، وهذه الألعاب ليست كذلك، قال بن عباس والحسن: كل قمار ميسر. من شطرنج، ونرد، ونحوه، حتى لعب الصبيان بالجوز والكعاب، إذا كان بالفلوس وسمي ميسراً ليسر صاحبه بالمال الذي يأخذه، وأما إذا كان بغير عوض، وانما هو لعب فقط لابأس قاله ابن عرفة [3]

أجيب عن هذا:

بأن تخصيص الميسر بما فيه عوض هو قصر للفظ على بعض معاينة – وهذا غير مسلم به فهو أعم من ذلك لقول الإمام مالك في تفسير هذه الآية الميسر ميسران ميسر اللهو ويدخل فيه النرد والشطرنج والملاهي كلها وميسر

---

(1) سورة المائدة الآية 91.

(2) الجامع لأحكام القرآن تأليف أبي عبدالله محمد بن أحمد الأنصاري القرطبي 292/6.

(3) البحر المديد تأليف أحمد بن محمد بن المهدي 275/1 ط – دار الكتب العلمية – بيروت – ط الثانية 1423هـ-2002م و تفسير ابن عرفة تأليف محمد بن محمد بن عرفة المالكي 629/2- تحقيق حسن المناعي ط الأولي 1986م- مركز البحوث بالكلية الزيتونية – تونس ، مفاتيح الغيب تأليف فخر الدين محمد بن عمر التميمي الرازي 40/6- ط دار الكتب العلمية – بيروت ط الأولي 2000م .

القمار وهو ما يتخاطر الناس عليه [1]

وأما السنة:

ما روي عن عقبة بن عامر قال– قال رسول الله صلي الله عليه وسلم – قال " كل شيء يلهو به ابن أدم فهو باطل إلا ثلاثا رميه عن قوسه وأديبة فرسه وملاعبته أهله فأنهن من الحق " [2].

وجه الدلالة من الحديث الشريف:

أن لفظ كل من صيغ العموم فتفيد أن كل أنواع اللهو من الباطل إلا ما استثناه الحديث وهي رمي الرجل بقوسه وتأديبه فرسه وملاعبته امرأته [3] أما الألعاب الإلكترونية فهي محرمة؛ لأنها ليست منها .

نوقش هذا:

بأن المراد بالباطل بقوله – صلى الله عليه وسلم– فهو باطل أي ما لا فائدة فيه – أو لا خير فيه وليس المعنى التحريم والمقصود أن هذه الثلاثة هي التي فيها الفائدة والمصلحة الكبيرة وأما الأشياء الأخرى فالأمر فيها واسع وليست محرمة إذا كانت لا تشتمل علي محرم . [4]

وأما المعقول:

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كثير من الأضرار الصحية والنفسية مثل الميل إلي العنف والميل إلى العزلة وضعف التحصيل الدراسي فتكون محرمة بناء علي هذا الأصل.

نوقش هذا:

---

(1) الجامع لأحكام القرآن للقرطبي 53/3.

(2) سبق تخريجه .

(3) الجامع لأحكام القرآن للقرطبي 35/8.

(4) الموقع الرسمي للشيخ ابن باز Https://binbaz/orgsa

بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تكون منها اضرار إذا حصل إفراط في استخدامها مما يؤثر على الصحة النفسية والبدنية أما إذا استخدمت بشكل مقنن فلن ينتج عنها هذه الأضرار[1] .

ثالثاَ: أدلة القول الثالث:

استدل القائلون بكراهة ممارسة الألعاب الإلكترونية بنفس الأدلة التي استدل بها أصحاب القول الثاني غير أنهم قالوا إن هذه الأدلة مصروفه عن التحريم إلي الكراهة– كما استدلوا بأدلة القول الأول الدالة على مشروعية الترويح عن النفس، ومشروعية الرياضيات التي لها أصل في العهد النبوي كالرمي والتصويب، والمسابقة، ونحوها ورغم مشروعيتها فهي مكروهة؛ لأن القلب قد يتعلق بها، فالطفل يمارسها ولكن في أوقات متباعدة ودون استغراق وقت طويل في لعبها، تجنبا لما قد يترتب علي كثرة الجلوس عليها من اضرار[2].

الراجح:

هو ما ذهب إليه أصحاب الرأي الأول وهو رأي الحنابلة والدكتور/ نور الدين الخادمي من العلماء المعاصرين إباحة اللعب بالألعاب الإلكترونية ولكن بالضوابط والشروط التي سبق ذكرها فتباح الألعاب الإلكترونية الخالية من المحظورات الشرعية والعقدية في ألعاب الترفيه وألعاب التعليم والعلاج وتنمية الذكاء لما فيه من فائدة تعود على الفرد والمجتمع.

أما الألعاب الإلكترونية التي تقترن بالقمار وتخالف العقيدة الإسلامية

---

(1) ينظر: الجوانب السلبية التي تؤثر علي الأفراد من الناحية النفسية الفسيولوجية صـ 8، 9، 10 من البحث.

(2) الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان دراسة فقهية مقارنة – إعداد الدكتور/ أحمد عطا الله عبدالباسط صـ789 – بحث منشور بمجلة اللغة العربية بأسيوط – العدد الرابع والثلاثون – الجزء الأول سنة 2015م.

وتقترن بمخالفات شرعية أو مفسدة كبرى تؤثر على النفس أو العقل أو المال فهي محرمة باتفاق العلماء المعاصرين ومنهم الشيخ صالح ناصر العضيب، والشيخ ابن جبرين ومحمد صالح المنجد[1]

(1) المراجع السابقة.

المطلب الثاني

الألعاب الإلكترونية المحرمة التي ذكرها المركز العالمي للفتوى الإلكترونية بالأزهر الشريف

لقد حذر الأزهر الشريف من بعض الألعاب الإلكترونية وبين أنها محرمة إذا كانت ممنوعة دولياً وإقليمياً، لخطورتها على الأفراد أو المجتمعات، أو كانت مشتملة على المقامرة، أو المناظر الجنسية الإباحية، أو الصور العارية، أو تضمنت تهوين أمر الدماء والدعوة إلى القتل، أو خيانة الأوطان والجاسوسية، أو الاستهانة بالمقدسات، أو انتهاك حرمات الآخرين أو نشر مفاهيم مخالفة للإسلام أو قيمة، أو كانت تروج لمفاهيم سيئة مفسدة لنفسية الأطفال وأخلاقهم أو تورثهم العنف والطغيان، أو تجرؤهم على العدوان حذر الأزهر من خطر بعض الألعاب الإلكترونية، مطالباً العلماء والدعاة والمعلمين بضرورة نشر الوعي العام بخطورة هذه الألعاب على الفرد والمجتمع ، وتأكيداً على حرمة هذا النوع من الألعاب، لخطورتها على الفرد والمجتمع ويجرم مركز الأزهر للفتوى هذا النوع من الألعاب ويهيب بأولياء الأمور وكل الفاعلين في المجتمع والجهات المختصة إلى منع هذا النوع من الألعاب.

ونرصد في هذا التقرير الألعاب التي أفتى الأزهر بحرمتها:

1- بابجي:

أكد مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، أنه سبق وحذر من بعض الألعاب الإلكترونية التي تخطف عقول الشباب، فتشغلهم عن مهامهم الأساسية من تحصيل العلم النافع أو العمل، وتحبسهم في عوالم افتراضية بعيداً عن الواقع، وتنمي لديهم سلوكيات العنف، وتحضهم على الكراهية وإيذاء النفس أو الغير، وأوضح مركز الأزهر، أنه كان من بين هذه الألعاب لعبة "بابجي" الإلكترونية بعد تكرر حوادث الكراهية والعنف والقتل والانتحار بسببها – وبسبب غيرها من الألعاب المشابهة لها – في وقت سابق

وأشار إلى أنه لم يتوقف خطرها عند ما سبق ذكره فحسب ، وإنما تجاوزه إلى التأثير بشكل مباشر على عقيدة أبنائنا، ليزداد خطر هذه اللعبة في الآونة الأخيرة بعد إصدار تحديث لها يحتوي على سجود اللاعب وركوعه لصنم فيها: بهدف الحصول على امتيازات داخل اللعبة، وتابع: لا شك هو أمر شديد الخطر، عظيم الأثر في نفوس شبابنا والنشء من أبنائنا الذين يمثلون غالبية جمهور هذه اللعبة ، فلجوء طفل أو شاب إلى غير الله سبحانه لسؤال منفعة أو دفع مضرةٍ ولو في واقع إلكتروني افتراضي ترفيهي، أمر يشوش عقيدته في الله خالقه سبحانه، ويهون في نفسه عبادة غيره ولو كان حجراً لا يضر ولا ينفع، وكرر الأزهر تأكيده حرمة جميع الألعاب الإلكترونية التي تدعو للعنف أو تحتوي على أفكار خاطئة يقصد من خلالها تشويه العقيدة أ و الشريعة وازدراء الدين، وتدعو للركوع أو السجود لغير الله سبحانه أو امتهان المقدسات أو عنف أو كراهية أو ارهاب أو إيذاء النفس أو الغير.

2- الحوت الأزرق:

نبه مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية على خطورة لعبة "الحوت الأزرق"، مشيراً إلى أنها تخطف عقول الأطفال، وتجعلهم يعيشون عالماً افتراضياً يعزلهم عن الواقع، وتدفهم بعد ذلك إلى ما لا تحمد عاقبته ونوه الأزهر، بأن لعبة «الحوت الأزرق» تستهدف - بالأخص- أبناءنا وبناتنا من سن 12 إلى 16 عامًا تقريبًا، مؤكدًا أن هذه اللعبة تبدو في ظاهرها بسيطة، لكنها للأسف تستخدِم أساليبَ نفسيةً معقَّدةً تحرض على إزهاق الروح من خلال الانتحار، والذي سُجِّلت أعلى حالاته في بلد المنشأ لهذه اللعبة وهي «روسيا» حيث تم تسجيل 130 حالة انتحار، وانتشرت اللعبة حتى وصلت إلى عالمنا العربي والإسلاميّ.

وأكد الأزهر أن الله سبحانه قد نهانا عن ارتكاب أي شيء يهدد حياتنا

وسلامة أجسامنا فقال تعالى: ﴿وَلَا تَقْتُلُوٓاْ أَنفُسَكُمْۚ إِنَّ ٱللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا﴾[1].

3- الكونكير:

أفاد مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، بأنّ شريعة الإسلام لم تتوقف للحظة عن دعم كل خير نافع، ومواجهة كل شر ضار في شتى الأزمنة والأمكنة، وتميزت بالواقعية، وراعت جميع أحوال الناس واحتياجاتهم وحقوقهم في شمولٍ بديعٍ، وعالمية لا نظير لها في الشرائع.

وألمح الأزهر في إجابته عن سؤال «ما حكم لعبة الكونكوير»، أن من إباحة اللعب والترويح في الإسلام إذا اعتُبرت المصالح، واجتُنبت المضار؛ مراعاة لنفوس الناس وطبائعهم التي تملُّ العادة، وترغب دائمًا في تجديد النشاط النفسي والذهني والجسدي، موضحا أنه مع هذه الإباحة والفسحة، لا ينبغي أن نغفل ما وضعه الشرعُ الشريف من ضوابط لممارسة الألعاب حتى يُحافظ المرء من خلالها على دينه، ونفسه، وماله، ووقته، وسلامته، وسلامة غيره.

4- البوكيمون :

قالت دار الإفتاء المصرية، أن ممارسة ألعاب البوكيمون حرام شرعًا، وحرَّمها العلماء والمفتون منذ ظهورها.

ولفتت إلى أن الدول والمنظمات حظرت ألعاب البوكيمون لما اشتملت عليه من المحاذير والمفاسد والمخاطر، ولما تسببه من أضرار على الأفراد والمجتمعات، من الجاسوسية وخيانة الأوطان، والاستهانة بالمقدسات، وانتهاك حرمات الآخرين، ونشر مفاهيم مخالفة لتعاليم الإسلام وقِيَمِه.

وأشارت إلى أن هذا النوع من الألعاب يسبب أضرارًا نفسية وجسدية تؤثّر على صحة الأفراد وعقولهم.

وتعتمد لعبة البوكيمون على اصطياد بعض الكائنات الخيالية (البوكيمون) الموجودة في أماكن تواجد الهاتف، وعن طريق كاميرا الهاتف تكشف اللُعبة كل

(1) (سورة النساء، آية 29)

هذه الأماكن من غير إذن أصحابها، ويقوم اللاعب بتوجيه الهاتف نحو البوكيمون على مسافةٍ قريبةٍ منه، ولكي يجمع اللاعب أكبر عدد من البوكيمونات الموجودة؛ لا بد له من تتبع كل واحد منها أيًّا كان مكانه، فيدخل الإنسان أماكن غير مسموح له الدخول فيها، ويسير في طرقات غير آمنة حتى يستطيع أن ينتهز فرصة اصطياد البوكيمون.

5- مومو"MOMO ":

حذرت دار الإفتاء من المشاركة في اللعبة المسمّاة بـ«مومو«MOMO ، وعلى من استُدرِج للمشاركة فيها أن يُسارِعَ بالخروج منها، وأهابت دار الإفتاء المصرية بالجهات المعنية تجريم هذه اللعبة، ومَنْعَها بكل الوسائل الممكنة.

6- كسارة الجمجمة:

و«كسّارة الجمجمة» هي لُعبة أو كما تُسمى في عالم مواقع التواصل الاجتماعي «تحدّى»، يقوم فيه شخصان بالتغرير بشخص ثالث، وإقناعه أنهما يصوران مادة (فيديو) للتّسلية، وأنه يُتطلب منه لإنجاح العمل أن يقفز معهما إلى أعلى حتى إذا كانوا جميعًا في الهواء؛ أسقط الشخصان صاحبهما أرضًا؛ ليقع من فوره على جمجمته؛ وليُختَتَم الفيديو بأصوات ضحكاتهم المُتعالية.

شدد مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، على أن لُعبة كسّارة الجمجمة ليست من مثُيرات الضَّحك لدى أصحاب الطبائع السّوية، ولا دُعابة فيها أو تسلية البَتَّة؛ إذ هي «لعبة الموت» في الحقيقة، وتؤدى إلى إصابات بالغة، وأضرار جسيمة، كاختلال القُدرات العقلية والإدراكية، وارتجاج المخ ونزيفه، وكسر الجُمجمة، وكسر العمود الفقري، وإصابة الحبل الشّوكى، والشّلل، والموت.

وأردف: أن الإسلام حذّر من تعريض النّفس لمواطن الهلكة؛ فقال تعالى: ﴿وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ﴾ [البقرة: 195]، وقال صلى الله عليه وسلم: «لَا يَنْبَغِي

لِلْمُؤْمِنِ أَنْ يُذِلَّ نَفْسَهُ»، قَالُوا وَكَيْفَ يُذِلُّ نَفْسَهُ؟ قَالَ: « يَتَعَرَّضُ مِنَ الْبَلاءِ لِمَا لَا يُطِيقُ»[1] .

وأكمل: وكما أمر الإنسانَ بحفظِ حياةِ وصحةِ نفسه أمره كذلك بحفظِ حياةِ وصحةِ غيره، وحرَّم إيذاء النفس أو الغير بأي نوعٍ من أنواع الإيذاء؛ إذ المؤمن سلام لكل من حوله؛ قال صلى الله عليه وسلم: «المُسلِمُ مَن سَلِمَ النَّاسُ مِن لِسَانِه ويَدِهِ، والمُؤمنُ مَن أَمِنَه النَّاسُ عَلى دِمَائِهم وأموَالِهِم»[2].

وبين مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية أن حكم هذه اللعبة من هذا السُّلوك المرفوض والمُحرَّم؛ يُهيب بالسادة أولياء الأمور في البُيوت، والسَّادة المُعلمين في قطاعات التَّعليم ومراحله أن يُنكروا أمثال هذه التَّصرفات غير المسئولة من الأبناء والطلاب، وأن يوجِّهوهم لما فيه سلامتهم، وأن يَحُولوا بينهم وبين إيذاء أنفسهم أو غيرهم؛ فقد قال صلى الله عليه وسلم: «أَلَا كُلُّكُمْ رَاعٍ، وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ..» [3].

7- لعبة "كونكConquer ":

---

(1)أخرجه الترمذي في سننه بسنده إلى حذيفة ،كتاب الفتن ، باب: بدون ترجمة 522/4 رقم 2254 وقال الترمذي (حسن غريب) – الناشر دار إحياء التراث العربي – بيروت – تحقيق أحمد محمد شاكر وآخرون، وابن ماجه في سننه كتاب الفتن ، باب قوله تعالى "يا أيها الذين أمنوا عليكم أنفسكم" 1332/2 رقم 4016 ، الناشر دار الفكر – بيروت – تحقيق محمد فؤاد عبد الباقي

(2) أخرجه بلفظه ابن حبان في صحيحه – كتاب الإيمان – باب فرص الإيمان 406/1 رقم 180 – وقال شعيب الأرنؤوط إسناده قوي – الناشر مؤسسة الرسالة – بيروت – ط الثانية 1414هـ – 1993م تحقيق شعيب الأرنؤوط.

(3) جزء من حديث أخرجه البخاري في صحيحه 41/7 كتاب النكاح – باب المرأة راعية في بيت زوجها – ط دار مطابع الشعب ، ومسلم في صحيحه ص 399 كتاب الإمارة – باب فضيلة الإمام العادل وعقوبة الجائر والحث على الرفق بالرعية ط مكتبة الإيمان.

حذر مركز الأزهر العالمي للفتوى من لعبة «كونك "Conquer " الإلكترونية، بعد تكرار حوادثها المأساوية واحتوائها على القمار، مشيرًا إلى أن شريعة الإسلام لم تتوقف لحظة عن دعم كل خير نافع، ومواجهة كل شر ضار في شتى الأزمنة والأمكنة، وتميزت بالواقعية، وراعت جميع أحوال الناس واحتياجاتهم وحقوقهم في شمولٍ بديعٍ، وعالمية لا نظير لها في الشرائع.

وأفاد بأنه لا عجب – إن علمت هذا– من إباحة اللعب والترويح في الإسلام إذا اعتُبرت المصالح، واجتُنبت المضار؛ مراعاة لنفوس الناس وطبائعهم التي تملُّ العادة، وترغب دائمًا في تجديد النشاط النفسي والذهني والجسدي.

ولفت إلى أنه مع هذه الإباحة والفسحة، لا ينبغي أن نغفل ما وضعه الشرعُ الشريف من ضوابط لممارسة الألعاب حتى يُحافظ المرء من خلالها على دينه، ونفسه، وماله، ووقته، وسلامته، وسلامة غيره، ويمكن إجمال الضوابط في النقاط الآتية:

8- لعبة فورتنايت:

نبه مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، على خطورة لعبة فورتنايت الإلكترونية، وذلك لما تحتويه من تجسيدٍ لهدم الكعبة المُشرَّفة، وبالتزامن مع موسم الحج، مشيرًا إلى أنه سبق أن حذَّر من بعض الألعاب الإلكترونية التي تخطفُ عقول الشَّباب، فتشغلهم عن مهامّهم الأساسية من تحصيلِ العلمِ النّافع أو العمل، وتحبسُهم في عوالمَ افتراضيّةٍ بعيدًا عن الواقع، وتُنمّي لديهم سُلوكيّات العُنف، وتحضُّهم على الكراهية وإيذاءِ النفس أو الغير.

ومن بين الألعاب الإلكترونية التي يُحذِّر منها المركز لعبةُ فورتنايت «Fortnite» بعد تكرر حوادثِ الكراهيةِ والعنف والقتل والانتحار بسببها، وبسبب غيرها من الألعاب المشابهةِ لها في وقتٍ سابق.

ولِما احتوت عليه هذه اللعبةُ من تجسيدٍ لهدم الكعبة الشريفة – زادها الله

بهاءً ومهابة- بهدف الحصولِ على امتيازاتٍ داخلَ اللعبة؛ الأمرُ الذي يُؤثّر بشكل مباشرٍ على عقيدة أبنائنا سلبًا، ويُشوّشُ مفاهيمَهم وهويتَهم، ويهوّنُ في أنفسهم من شأن مقدساتهم، وكعبتِهم التي هي قبلةُ صلاتهم، ومطافُ حجّهم، ومحلُّ البركات والنفحات، وأولُ بيتٍ وُضع للناس؛ سيما وأن النشءَ والشبابَ هم أكثريةُ جمهور هذه اللعبة.

لذا؛ يُكرّرُ المركزُ تأكيدَه حرمةَ كافةِ الألعاب الإلكترونية التي تدعو للعنف أو تحتوي على أفكار خاطئة يُقصَدُ من خلالها تشويهُ العقيدة أو الشريعة أو ازدراءُ الدّين، أو تدعو للفكر اللاديني، أو لامتهانِ المقدسات، أو للعنف، أو الكراهية، أو الإرهاب، أو إيذاءِ النَّفس، أو الغير.

وأهاب بأولياء الأمور والجهات التَّثقيفية والتَّعليمية والإعلامية بيان خطرِ أمثال هذه الألعاب، وضررها البدني والنفسي والسّلوكي والأسري.

كما قدّمُ بعضَ النَّصائح التي تُساعدُ أولياءَ الأمور على تحصين أولادهم من خطر هذه الألعاب، وتنشئتهم تنشئةً واعيةً سويّةً وسطيّةً، وهي:

1- الحرصُ على مُتابعة الأبناء بصفةٍ مُستمرة على مدار السّاعة.

2- مُتابعةُ تطبيقات هواتف الأبناء، وعدم تركها بين أيديهم لفترات طويلة.

3- شغلُ أوقات فراغ الأبناء بما ينفعهم من تحصيل العلوم النّافعة، والأنشطة الرّياضية المُختلفة.

4- التأكيدُ على أهمية الوقت بالنسبة للشباب.

5- مشاركةُ الأبناء جميعَ جوانب حياتهم، مع توجيه النّصح، وتقديم القدوة الصالحة لهم.

6- تنميةُ مهارات الأبناء، وتوظيفُها فيما ينفعهم وينفع مجتمعَهم، والاستفادة من إبداعاتهم.

7- التّشجيعُ الدّائم للشّباب على ما يقدّمونه من أعمال إيجابية ولو كانت بسيطةً من وجهة نظر الآباء.

8- منحُ الأبناء مساحةً لتحقيق الذات، وتعزيزِ القدرات، وكسبِ الثقة.

9- تدريبُ الأبناء على تحديد أهدافهم، وتحمُّلِ مسئولياتهم، واختيارِ الأفضل لرسم مستقبلهم، والحثّ على المشاركة الفاعلة والواقعية في محيط الأسرة والمجتمع.

10- تخيُّرُ الرفقة الصالحة للأبناء، ومتابعتُهم في الدراسة من خلال التواصل المُستمر مع معلميهم.

11- التّنبيهُ على مخاطر استخدام الآلات الحادَّة التي يمكن أن تصيب الإنسان بأضرارٍ جسدية في نفسه أو الآخرين، وصونه عن كل ما يُؤذيه؛ فقد قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ فِي حَجَّةِ الْوَدَاعِ: «أَلَا أُخْبِرُكُمْ بِالْمُؤْمِنِ؟ مَنْ أَمِنَهُ النَّاسُ عَلَى أَمْوَالِهِمْ وَأَنْفُسِهِمْ، وَالْمُسْلِمُ: مَنْ سَلِمَ النَّاسُ مِنْ لِسَانِهِ وَيَدِهِ، وَالْمُجَاهِدُ: مَنْ جَاهَدَ نَفْسَهُ فِي طَاعَةِ اللَّهِ، وَالْمُهَاجِرُ: مَنْ هَجَرَ الْخَطَايَا وَالذُّنُوبَ»[1] [2].

(1) أخرجه بلفظه ابن حبان في صحيحه كتاب السير – باب الهجرة 203/11 رقم 4862 عن فضالة بن عبيد وقال شعيب الأرنؤوط: صحيح الإسناد

(2) موقع صدى البلد

https://www.elbalad.news/4983073?fbclid=IwAR3jr781fnGyO9C4L0QY0JgkjSkpzYueQBXr1h1n41qqfQnvHjeoctG-Gz4

المطلب الثالث

الضوابط التي حددها مركز الفتوى الإلكترونية للأزهر لممارسة الألعاب الإلكترونية

حدد مركز الأزهر للفتوى الإلكترونية ضوابط لممارسة الألعاب حتى يُحافظ المرء من خلالها على دينه، ونفسه، وماله، ووقته، وسلامته، وسلامة غيره، ويمكن إجمال الضوابط في النقاط الآتية:

1- أن يكون لعبًا نافعًا، تعود فائدته على النفس أو الذهن أو البدن.

2- ألا يُشغِل عن واجب شرعي، كأداء الصلاة أو بر الوالدين.

3- ألا يؤدي اللعب إلى خلافات وشقاقات ومُنازعات.

4- أن يخلو من الاختلاط المحرم، وكشف العورات التي حقّها الستر.

5- أن يخلو من إيذاء الإنسان؛ لأنه مخلوق مُكرَّم فلا تجوز إهانته بضرب وجهه -مثلًا- أو إلحاق الأذى به.

6- أن يخلو من إيذاء الحيوان؛ فقد أمرنا الإسلام بالإحسان إليه وحرم تعذيبه وإيذاءه بدعوى اللعب والترويح.

7- ألا يشتمل اللعب على مقامرة.

هذا في الألعاب عمومًا، ويُزاد عليها إن كانت الألعاب إلكترونية الآتي:

1- ألَّا تشتمل الألعاب الإلكترونية على صور إباحية عارية، أو أصوات محرمة، أو على فُحش قول وسِبَاب.

2- ألّا تشتمل على مُخالفات شرعية كالترويج لسحر أو احتوائها على أفكار إلحادية أو شعارات أديانٍ أخرى، أو مُعتقدات تخالف عقيدة الإسلام الصحيحة، أو يكون بها إهانة مقدساتٍ إسلامية عن طريق جعل الهدايا على التقليل من شأنها أو تدميرها داخل اللعبة.

3- ألا تُنَمِّي الميل إلى العنف لدى اللاعب، أو تحثه على إيذاء إنسان أو حيوان، أو تسول له جرائم، أو مُحرمات كشرب الخمر وفعل الفواحش.

4- ألا تؤذي اللاعب بدنيًا كالألعاب التي تستوجب تركيزًا كبيرًا يؤدى إلى ضعف البصر، أو إيذاء الأعصاب[1].

(1) موقع صدى البلد:

https://www.elbalad.news/4983073?fbclid=IwAR3jr781fnGyO9C4L0QY0JgkjSkpzYueQBXr1h1n41qqfQnvHjeoctG-Gz4

الخاتمة

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات ، والصلاة والسلام على سيدنا محمد – صلى الله عليه وسلم – وعلى آله وصحبه وسلم تسليماً كثيراً وبعد عون الله تعالى وتوفيقه وبعد عون الله تعالى وتوفيقه وبعد دراسة متأنية في موضوع البحث فاستطيع أن أوضح في هذه الخاتمة ، أهم النتائج التي توصلت إليها وأجملها في الآتي:

1- للألعاب الإلكترونية إيجابيات وسلبيات فمن إيجابياتها تنمية القدرات العقلية والذهنية وتعليم الفرد على سرعة البديهة وإدارة الموارد والقدرة على التخطيط ومن سلبياتها أنها تؤثر على الحالة النفسية الفسيولوجية للفرد وتسبب الاعتلالات العصبية والنفسية بسبب كثرة التوتر والقلق وكثرة الانفعالات كما أنها تدفع الانسان أحياناً إلى الإقدام على أفعال خارجة عن المنطق كالضرب ، أو القتل ، أو الانتحار

2- الألعاب الإلكترونية مباحة إذا لم يترتب عليها ضرر وخلت من المخالفات الشرعية

3- الألعاب الإلكترونية إذا احتوت على مخالفات شرعية أو عقيدية فهي حرام.

أهم التوصيات:

1- ضرورة مراقبة الوالدين للأطفال والشباب فيما يمارسون من ألعاب إلكترونية ومحتوى هذه الألعاب وتخصيص وقت معين لممارسة الألعاب الإلكترونية حتى لا يصاب الأبناء بمشاكل صحية أو نفسية.

المصادر والمراجع

أولاً: القرآن الكريم – جل من أنزله

ثانيا: كتب التفسير:

1- البحر المديد- تأليف أحمد بن محمد بن المهدي ط – دار الكتب العلمية – بيروت – ط الثانية 1423هـ-2002م .

2- تفسير ابن عرفة- تأليف محمد بن محمد بن عرفة المالكي- تحقيق حسن المناعي ط الأولى 1986م- مركز البحوث بالكلية الزيتونية- تونس .

3- الجامع لأحكام القرآن- تأليف أبي عبدالله محمد بن أحمد الأنصاري القرطبي طبعة دار احياء التراث العربي –بيروت – لبنان، ط 1965م.

4- مفاتيح الغيب- تأليف فخر الدين محمد بن عمر التميمي الرازي- ط دار الكتب العلمية – بيروت ط الأولي 2000م.

ثالثا: كتب الحديث وشروحه:

5- الجامع الصحيح (سنن الترمذي) لمحمد بن عيسى أبو عيسى الترمذي السلمى- الناشر دار إحياء التراث العربي- بيروت- تحقيق أحمد محمد شاكر وآخرون .

6- سنن ابن ماجه، لمحمد بن يزيد أبو عبدالله القزويني- الناشر دار الفكر- بيروت- تحقيق محمد فؤاد عبد الباقي .

7- سنن أبي داود تأليف الإمام سليمان بن الأشعث أبي داود الأزدي السجستاني ط جمعية المكنز الإسلامي- ط دار الكتاب العربي- بيروت.

8- شرح النووي علي صحيح مسلم – تأليف محي الدين أبي زكريا يحيي بن شرف النووي ط مؤسسة المختار للنشر والتوزيع ط الأولي سنة 2001م

9- صحيح ابن حبان بترتيب ابن بلبان لمحمد بن حبان بن أحمد أبو حاتم التميمي البستي- الناشر: مؤسسة الرسالة – بيروت- ط الثانية،1414هـ – 1993م – تحقيق: شعيب الأرنؤوط.

10- صحيح البخاري- تأليف أبي عبدالله محمد بن إسماعيل بن إبراهيم البخاري الجعفي- ط دار مطابع الشعب
11- صحيح مسلم تأليف مسلم بن حجاج القسيري- ط مكتبة الإيمان.
12- الموطأ- تأليف الإمام مالك بن أنس- صححه وعلق عليه محمد فؤاد عبدالباقي ط دار إحياء الكتب العربية- التوزيع مكتبة الجهاد الأزهرية .

رابعا : كتب اللغة والمعاجم اللغوية:

13-القاموس المحيط تأليف مجد الدين الفيروز آبادي- ط دار الحديث القاهرة
14- مختار الصحاح تأليف محمد بن أبي بكر بن عبد القادر الرازي ط المكتبة العصرية- بيروت – الطبعة الرابعة 1418 هـ – 1998م
15- معجم لغة الفقهاء تأليف محمد رواس قلعة جي- ط دار النفائس للطباعة والنشر والتوزيع ط الأولى 1416 هـ – 1996م .

خامسا: كتب الفقه وقواعده :

أولا: كتب القواعد الفقهية :

16- الأشباه والنظائر في قواعد وفروع فقه الشافعية تأليف جلال الدين عبدالرحمن السيوطي- ط دار الكتب العلمية بيروت- لبنان- ط الأولى 1413هـ- 1983م .

ثانيا: كتب الفقه الحنفي:

17- بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع تأليف علاء الدين أبي بكر بن مسعود الكاساني ط دار الكتاب العربي – بيروت – لبنان – ط الثالثة 1402هـ- 1982م.

ثالثا: كتب الفقه المالكي:

18- حاشية الدسوقي علي الشرح الكبير تأليف محمد بن عرفه الدسوقي- ط دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع .
19- الذخيرة تأليف شهاب الدين أحمد بن ادريس القرافي- تحقيق محمد بوخبزه

ط دار الغرب الإسلامي– ط الأولي 1994م .

رابعا: كتب الفقه الشافعي:

20- الأم تأليف محمد بن ادريس الشافعي– أشرف عليه محمد زهري النجار ط دار المعرفة للطباعة والنشر والتوزيع .

21- الحاوي الكبير تأليف أبي الحسن بن علي بن محمد بن حبيب الماوردي – تحقيق محمد بكر اسماعيل– عبدالفتاح ابو سنه– ط دار الكتب العلمية – بيروت – لبنان – ط الأولى 1419هـ–1999م .

22- مغني المحتاج إلي معرفة ألفاظ المنهاج تأليف محمد الشربيني الخطيب علي متن المنهاج لأبي زكريا يحيي بن شرف النووي – تحقيق علي محمد معوض، وعادل أحمد عبد الموجود– دار الكتب العلمية– بيروت– لبنان.

23- المهذب تأليف أبي اسحاق الشيرازي– تحقيق مجدي فتح السيد، وأشرف عبيد – ط المكتبة التوفيقية.

خامسا: كتب الفقه الحنبلي:

24- الكافي في فقه الإمام أحمد بن حنبل تأليف أبي محمد موفق الدين عبدالله ابن قدامه المقدسي – تحقيق زهير الشاويش ط المكتب الإسلامي .

25- المغني تأليف أبي محمد عبدالله بن أحمد بن محمد بن قدامه المقدسي – تحقيق محمد سالم محيس– شعبان محمد إسماعيل– ط مكتبة الكليات الأزهرية .

سادسا: الكتب العامة المتنوعة (الحديثة والمتخصصة):

26- أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي– إعداد /نعيم محمد ناجي السيد– بحث منشور بمجلة كلية التربية– جامعة المنصورة– العدد 116 أكتوبر سنة 2021 م

27- أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت – إعداد / دلال عبد العزيز الحشاش

– رسالة ماجستير– كلية الدراسات التربوية العليا– جامعة عمان العربية للدراسات العليا – آبار 2008 م

28– الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية للدكتور/ماجد محمد الزيودي.

29– الألعاب الإلكترونية: وأحكامها في الفقه الإسلامي إعداد د/عيد أحمد الهادي عثمان بحث منشور بقطاع الشريعة والقانون– القاهرة– العدد الثاني عشر سنة 2020–2021م

30– الألعاب الإلكترونية بين الترويح والادمان دراسة فقهية مقارنة– اعداد الدكتور/ احمد عطاالله عبدالباسط– بحث منشور بمجلة اللغة العربية بأسيوط – العدد الرابع والثلاثون– الجزء الأولي سنة 2015م.

31– إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بالرياض للدكتور/ عبدالله بن عبد العزيز الهدلق– جامعة الملك سعود بالرياض– المملكة العربية السعودية– بموقع الألوكة

32–الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية للخادمي– بموقع فضيلة الشيخ سليمان الماجد .

33– شرح رياض الصالحين من كلام سيد المرسلين تأليف محمد صالح العثيمين– ط طبع بإشراف مؤسسة الشيخ محمد بن صالح العثيمين الخيرية للنشر بدار الوطن .

34–علم النفس الفسيولوجي د/ إيمان يونس العبادي ط 2019–2020م

35– صناعة الترفيه إعداد محمد صالح المنجد ط مجموعة زاد للنشر – المملكة العربية السعودية – ط الأولى 1430 هـ – 2009م

36–المسابقات في الألعاب الإلكترونية مفهومها وأحكامها في الفقه الإسلامي إعداد / أسماء عبد المهدي المصري– الجامعة الأردنية– الأرد– قسم الفقه وأصوله – الشريعة الإسلامية.

البريد الإلكتروني:

37- الموقع الرسمي – للشيخ ابن جبرين www.16n-Jebreen.com

38- الموقع الرسمي للشيخ صالح بن ناصر العضيب

Wvns66AghTTps:/WWW.youtube.com/watch?v=MT

39- الموقع الرسمي للشيخ ابن باز

https://binbaz/orgsa

Sources and references

First: The Holy Qur'an –

Second: Tafsir Books: –

1- Al-Jami' Li Ahkam Al-Qur'an written by Abu Abdullah Muhammad bin Ahmed Al-Ansari Al-Qurtubi, published by Dar Ihya Al-Turath, Beirut, Lebanon, 1965 AD.

Third: Hadith Books and Commentaries:

2- Al-Jami' al-Sahih (Sunan al-Tirmidhi) by Muhammad bin Issa Abu Issa al-Tirmidhi al-Salami - published by Dar Ihya Al-Turath - Beirut - edited by Ahmed Muhammad Shaker and others

3- Sunan Ibn Majah, by Muhammad bin Yazid Abu Abdullah Al-Qazwini - publisher Dar Al-Fikr - Beirut - edited by Muhammad Fouad Abdul Baqi

4- Sunan Abi Dawood written by Imam Suleiman bin Al-Ash'ath Abi Dawood Al-Azdi Al-Sijistani – edition of Al-Maknaz Islamic Society - Dar Al-Kitab Al-Arabi - Beirut.

5- Sharh Al-Nawawi Ali Sahih Muslim - written by Muhyiddin Abi Zakaria Yahya bin Sharaf Al-Nawawi- edition of Al-Mukhtar Foundation for Publishing and Distribution – 1st edition in 2001 AD

6 – Sahih Ibn Hibban arranged by Ibn Balban by Muhammad bin Hibban bin Ahmed Abu Hatim Tamimi Basti – Publisher: Al-Resala Foundation – Beirut – Second Edition, 1414 AH – 1993 AD – Achieved by:

Shuaib Al-Arnaout

7-Sahih Al-Bukhari - written by Abi Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim Al-Bukhari Al-Jaafi – edition of Dar Al-Shaab Printing Press

8- Sahih Muslim written by Muslim bin Hajjaj Al-Qasiri - I Al-Iman Library.

9 - Al-Muta - written by Imam Malik bin Anas - corrected and commented on by Muhammad Fouad Abdul Baqi- edition of Dar Ihya Al-Turath - distribution Al-Jihad Al-Azhar Library.

Fourth: Language books and dictionaries:

10- Al-Qamus Al-Muheet written by Majd al-Din al-Fayrouzabadi – edition of Dar al-Hadith Cairo

11-Mukhtar Al-Sahih written by Muhammad bin Abi Bakr bin Abdul Qadir Al-Razi - edition of Modern Library - Beirut - Fourth Edition 1418 AH - 1998 AD.

12-Dictionary of the language of jurists authored by Muhammad Rawas Qal'at Ji - edition of Dar Al-Nafais for printing, publishing and distribution, first edition 1416 AH - 1996 AD.

Fifth: Fiqh rules Books:

13 – Al-Ashbah wa al-Nazayir in the rules and branches of Shafi'i jurisprudence authored by Jalal al-Din Abdul Rahman al-Suyuti - edition of Dar al-Kutub al-Ilmiyya Beirut - Lebanon – 1st edition 1413 AH - 1983 AD

Second: Hanafi Fiqh books:

14 - Badaa'i al-Sana'i' fi arranging the laws written by Alaa al-Din Abi Bakr bin Masoud al-Kasani- edition of Dar al-Kitab al-Arabi – Beirut – Lebanon – 3rd edition 1402 AH – 1982 AD.

Third: Maliki Fiqh Books:

15 - Hashait AL-Desouki to Al-Sharh Al-Kabirwritten by Muhammad bin Arafa Desouki – edition of Dar Al-Fikr for printing, publishing and distribution.

16 - Al-Takhira written by Shihab al-Din Ahmed bin Idris al-Qarafi - investigated by Muhammad Boukhabaka- edition of Dar al-Gharb al-Islami - first edition 1994.

Fourth: Shafi'i Fiqh Books: -

17 – Al-Om authored by Muhammad bin Idris Shafi'i - supervised by Muhammad Zuhri Najjar- edition of Dar Al-Marefa for printing, publishing and distribution.

18 – Al-Hawi Al-Kabir written by Abu Al-Hassan bin Ali bin Muhammad bin Habib Al-Mawardi - edited by Muhammad Bakr Ismail - Abdel Fattah Abu Sunna - edition of Dar Al-Kutub Al-Alamia - Beirut - Lebanon - first edition 1419 AH-1999 AD.

19 - Mughni Al-Muhtaj Ila –Ma'rifat Alfaz al-Minhaj, written by Muhammad Al-Sherbini Al-Khatib on Matan Al-Minhaj by Abu Zakaria Yahya bin Sharaf Al-Nawawi - edited by Ali Muhammad Moawad and Adel Ahmed Abdel Mawjoud - Dar Al-Kutub Al-Ilmiyya - Beirut -

Lebanon.

20 – Al-Muhadhdhab, written by Abu Ishaq Al-Shirazi – edited by Magdy Fath Al-Sayed, and Ashraf Obaid – edition of Al-Tawfiqia Library.

Fifth: Hanbali Fiqh Books:

21- Al-Kafi fi Fiqh of Imam Ahmad bin Hanbal - authored by Abu Muhammad Muwaffaq al-Din Abdullah bin Qadamah al-Maqdisi - investigated by Zuhair al-Shawish- edition of al-Maktab al-Islami.

22 – Al-Mughni written by Abu Muhammad Abdullah bin Ahmed bin Muhammad bin Qadamah al-Maqdisi – achieved by Muhammad Salem Muhais – Shaaban Muhammad Ismail – edition of Library of Al-Azhar colleges.

Sixth: Various general books (modern and specialized)

23- The effect of playing interactive electronic games on the working memory of basic education students - prepared by / Naim Muhammad Naji Al-Sayed - research published in the Journal of the Faculty of Education - Mansoura University - Issue 116 October 2021 AD

24-The impact of electronic games on aggressive behavior among secondary school students in public schools in the State of Kuwait - prepared by / Dalal Abdul Aziz Al-Hashash - Master Thesis - Faculty of Graduate Educational Studies - Amman Arab University for

Graduate Studies - Wells 2008

25-Educational implications of children's use of electronic games by Dr. Majid Muhammad Al-Zeyoudi

26- Electronic games: and their provisions in Islamic jurisprudence Prepared by / Dr. Eid Ahmed Al-Hadi Othman Research published in the Sharia and Law Sector - Cairo - Twelfth Issue 2020-2021 AD.

27 - Electronic games between recreation and addiction a comparative jurisprudence study - prepared by Dr. Ahmed Atallah Abdel Basit - research published in the Journal of Arabic Language in Assiut - Issue Thirty-fourth - Part One in 2015.

28- Pros and cons of electronic games and motives for practicing them from the point of view of general education students in Riyadh by Dr. Abdullah bin Abdulaziz Al-Hadlaq - King Saud University in Riyadh - Kingdom of Saudi Arabia - Aloka site

29-The jurisprudential vision of electronic games for Al-Khademi - on the site of His Eminence Sheikh Suleiman Al-Majid

30 – Explanation of Riyad Al-Salihin from the words of the Master of the Messengers written by Muhammad Saleh Al-Uthaymeen - edition printed under the supervision of Sheikh Muhammad bin Saleh Al-Uthaymeen Charitable Foundation for Publishing in Dar Al-Watan.

31-Physiological Psychology Dr. Iman Younis Al-Abbadi

2019-2020 AD

32-The jurisprudence of fun and recreation - Dr. Yusuf Al-Qaradawi – edition of Wahba Library

33-Entertainment Industry Prepared by Mohammed Saleh Al-Munajjid- edition of Zad Publishing Group - Kingdom of Saudi Arabia - First Edition 1430 AH - 2009 AD

34-Competitions in electronic games, their concepts and provisions in Islamic jurisprudence Prepared by / Asma Abdul Mahdi Al-Masri - University of Jordan - Al-Arad - Department of Jurisprudence and its Fundamentals - Islamic Sharia

Email:

35-Official website – Sheikh Ibn Jibreen

www.16n-Jebreen.com

36-The official website of Sheikh Saleh bin Nasser Al-Adeeb

Wvns66AghTTps:/WWW.youtube.com/watch?v=MT

37- Location of jurisprudential evidence

https//www. Fikguide.com

38- The official website of Sheikh Ibn Baz

https://binbaz/orgsa

فهرس الموضوعات

الموضوع	الصفحة
المقدمة	1139
التمهيد: تعريف الألعاب الالكترونية	1142
المبحث الأول: تعريف الألعاب الالكترونية	1145
المبحث الثاني: التأثيرات النفسية الفسيولوجية الناتجة عن ممارسة الألعاب الالكترونية	1149
المطلب الأول: الجوانب الإيجابية للألعاب الالكترونية	1149
المطلب الثاني: الجوانب السلبية التي تؤثر على الأفراد من الناحية النفسية الفسيولوجية	1151
المبحث الثالث: الحكم الشرعي للألعاب الالكترونية وضوابطها الشرعية	1155
المطلب الأول: الحكم الشرعي لممارسة الألعاب الالكترونية بصفة عامة	1155
المطلب الثاني: الألعاب الالكترونية المحرمة التي ذكرها المركز العالمي للفتوى الالكترونية بالأزهر الشريف	1165
المطلب الثالث: الضوابط التي حددها مركز الفتوى الالكترونية للأزهر الشريف لممارسة الألعاب الالكترونية	1173
الخاتمة	1175
المصادر والمراجع	1176
فهرس الموضوعات	1187