جامعة القدس

عمادة الدراسات العليا

الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية

آلاء عبد الناصر إسماعيل أبو رياش

رسالة ماجستير

القدس – فلسطين

1434 هـ- 2013 م

الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية

إعداد:

آلاء عبد الناصر إسماعيل أبو رياش

بكالوريوس

إشراف:

الدكتور جمال عبد الجليل

قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في برنامج الفقه والتشريع وأصوله – كلية الدعوة وأصول الدين – جامعة القدس.

القدس – فلسطين

1434 هـ– 2013 م

جامعة القدس

كلية الدراسات العليا

الفقه والتشريع وأصوله

إجازة الرسالة

الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية

إعداد: آلاء عبد الناصر إسماعيل أبو رياش

الرقم الجامعي: 20912586

المشرف: الدكتور جمال عبد الجليل

نوقشت هذه الرسالة وأجيزت بتاريخ 23 / 11 /2013 من لجنة المناقشة المدرجة أسماؤهم وتواقيعهم:

رئيس لجنة المناقشة: د. جمال عبد الجليل التوقيع

ممتحنا داخليا: د. حسام الدين عفانة التوقيع

ممتحنا خارجي: د. نبيل الجندي التوقيع

24.12.2013

القدس- فلسطين

1434هـ- 2013م

الإهداء

إلى أبي وأمي حفظهما الله

إلى زوجي العزيز

إلى كل أب وأم حريصين على فلذات أكبادهم وتنشئتهم التنشئة الصحيحة

إلى أخواتي في الله

إلى أساتذتي الأفاضل

إلى كل من جاهد في سبيل الله لتكون كلمة الله هي العليا

إلى كل مسلم

أهدي هذا البحث.....

إقرار

أقر أنا معد الرسالة بأنها قدمت لجامعة القدس، لنيل شهادة الماجستير، وأنها نتيجة أبحاثي الخاصة باستثناء ما تم الإشارة له حيثما ورد، وأن هذه الرسالة، أو أي جزء منها، لم يقدم لنيل درجة عليا لأي جامعة أو معهد آخر.

التوقيع:

آلاء عبد الناصر إسماعيل أبو رياش

التاريخ: 2013/11/23

شكر وعرفان

أتوجه بخالص الشكر والتقدير إلى كل من ساهم في إتمام هذا العمل، وإخراجه على أتم وجه، وأخص بالذكر:

والدي الغالي الذي كان سندا ورفيقا لي في مسيرتي التعليمية.

أمي الغالية الشمعة التي أضاءت لي الطريق.

زوجي العزيز الذي كان ينبوع عطاء لا ينضب.

كما وأتوجه بجزيل الشكر والامتنان إلى من تكرم بالإشراف على هذه الرسالة فضيلة الدكتور جمال عبد الجليل، على ما قدمه من ملاحظات وإرشادات قيمة ساهمت في إخراج الرسالة بهذه الهيئة، فجزاه الله عنا خير الجزاء.

كما وأتوجه بخالص الشكر والتقدير لعضو لجنة المناقشة الخارجي الدكتور نبيل الجندي، وعضو لجنة المناقشة الداخلي الدكتور حسام الدين عفانة، لتكرمهما بقبول مناقشة هذه الرسالة، وإبداء الملاحظات القيِّمة والبنَّاءة عليها، فجزاهما الله خير الجزاء وبارك فيهما، ونفع المسلمين بعلمهما، وأسأل الله –عز وجل– أن يجعل ذلك في ميزان حسناتهما.

الملخص بالعربية

لقد تناولت هذه الدراسة "الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية"، وقد بينَت الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفالنا وشبابنا، وتتمثل أهمية هذه الرسالة في أنها تعالج نازلة من نوازل هذا العصر الحديث التي أثارت العديد من التساؤلات والاستفسارات حول الحكم الشرعي لهذه الألعاب وضوابطها.

وقد كان المنهج الذي اتبعته الباحثة في كتابة هذه الرسالة المنهج الوصفي التحليلي، فقامت الباحثة باستقراء عدد من الكتب، والكتيبات، والبحوث، والفتاوى، والمحاضرات، والمواقع الإلكترونية التي تناولت هذه النازلة من جميع جوانبها الشرعية، والصحية، والعقلية، والنفسية، والسلوكية.

وقد شملت هذه الدراسة مفهوم اللعب وأهميته وضوابطه، ومفهوم الألعاب الإلكترونية وتاريخها، ثم الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، ثم الأحكام الفقهية لهذه الألعاب، ثم واجب فئات المجتمع تجاه هذه النازلة لتفادي أخطارها وأضرارها، مع الإشارة إلى ما فعلته الدول الغربية تجاه هذه الألعاب للتخفيف من أضرارها.

ومن النتائج التي توصلت إليها الباحثة أن الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية يتحدد بناء على ما تشتمل عليه تلك الألعاب أو تفضي إليه، فإذا اشتملت على محرم؛ كالقمار، والموسيقى، والصور العارية، والمشاهد الجنسية والإباحية، والأفكار المنافية للعقيدة الإسلامية كالسجود لغير الله وتمجيد الصليب وإهانة المسلمين وشعائرهم، أو أفضت إلى محرم كأن تؤدي إلى ترك الواجبات الدينية، أو تؤثر على نفس المستخدم وسلوكه فيصبح عنيفا أنانيا منعزلا، أو تؤدي إلى تشويه ثقافته، أو تؤثر على صحته، فحينئذ يحكم عليها بالتحريم، فلا تجوز ممارستها ولا بيعها ولا شراؤها ولا برمجتها ولا الدعاية لها.

أما إذا لم تشتمل على محرم أو تؤدي إليه – مما ذكرته سابقا– فلا مانع حينئذ من ممارستها وبيعها وشرائها وبرمجتها والدعاية لها، وخاصة إذا كانت تلك الألعاب ذات هدف تربوي أو تعليمي أو غير ذلك مما يفيد المستخدم وينمي مهاراته.

ومن أهم التوصيات التي توصي بها الباحثة، تشديد الرقابة على محتوى الألعاب الإلكترونية. والقيام بإيجاد البديل الإسلامي لهذه الألعاب الذي يناسب ثقافة الطفل المسلم وعقيدته.

Jurisprudence Provision of Electronic Games

By: Alla Abdelnaser Abu Reiyash

Supervisor: Dr. Jamal Abedaljaleel

Abstract

This study discusses the jurisprudence provision for electronic games. It reveals the Islamic ruling for video games that are played by our children and youths. However, the importance of this study is that it tackles one of the calamities of the modern age, which asked many questions about the Islamic ruling for these games and how to control them.

This study follows the descriptive analytical methodology in which the researcher extrapolate several, research, Fatawa, lectures and websites which discuss this calamity from various aspects, such as Shari', health, mental, psychological and behavioral.

This study includes the concept of playing and its importance. It also contains video games' history and definition, the positive and negative impacts of video games, the jurisprudence provision for these games and the duty of all society's categories toward this calamity in order to avoid its damages and dangers. All that along with indicating the things the western countries have done to reduce video games damages.

The researcher reached to some results containing that the jurisprudence provision of electronic games is determined based on what the games include or lead. However, if they include something prohibited like gambling, music, pornography, thoughts incompatible with Islamic creed such as praying to other than god, glorification of the cross and insulting Muslims and their rituals. Also, if the electronic games lead to something prohibited such as, neglecting the Islamic obligation or that they influence the behavior of the user in which he/she become violent, selfish, or isolated. Moreover, if the games lead to deform in the user's culture or impact his/her health badly .Then, electronic games become prohibited Haram.Therefore, it become not allowed to play, sell, buy, program, and advertise them.

However, if electronic games did not include anything prohibited from the previous mentioned, then they are allowed to be played, sold, bought, programmed and advertised for. This implemented especially if the electronic games have educational aim or any other aim that benefits the user and develops his/her skills.

Some important recommendations represents in increasing the control on the contents of these video games, and Findings an Islamic alternative for these games, which can suit the Muslim children's culture and his/her Islamic creed.

المقدمة

الحمد لله، حمدا كثيرا طيبا يليق بجلال وجهه الكريم، وعظيم سلطانه، والصلاة والسلام على الهادي البشير سيد الأولين والآخرين، سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين :

أما بعد، فقد تعددت ألوان اللهو والترفيه في هذا العصر الحديث، ولما تطور العلم، وغزت التكنولوجيا البشرية، انسحب ذلك على شتى جوانب الحياة الإنسانية، ومنها بالطبع، اللهو والترفيه، فظهرت ألوان من اللهو والترفيه لم تكن معروفة من ذي قبل، ألا وهي الألعاب الإلكترونية. وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية انتشار النار في الهشيم، وأمست قائمة في معظم بيوت المسلمين، يتلهى بها صغارهم وكبارهم، دون تمحيص أو اختبار لها، ولا يخفى على كل ذي بصيرة أن هذه الألعاب تشتمل على ما يضر المسلم في دينه، ونفسه، وبدنه دون إغفال للجوانب الإيجابية فيها.

من هنا كان لزاما بيان الحكم الشرعي في هذه الألعاب الإلكترونية بناء على ما تفضي إليه من مصالح أو مفاسد. تلك المصالح أو المفاسد يحددها ويجليها أهل الخبرة والاختصاص من الفقهاء وعلماء النفس والتربية والصحة.

لذلك فقد دمجت هذه الدراسة الجوانب الدينية، والعقدية، والنفسية، والتربوية، والصحية للألعاب الإلكترونية وصولا للحكم الشرعي فيها.

أهمية البحث

تكمن أهمية هذه الدراسة في ما يلي:

1- أنها تشكل نازلة جديدة من نوازل هذا العصر يجب الاجتهاد فيها.

2- أن هذه الألعاب قد غزت العالم الإسلامي وأصبحت موجودة في كل بيت ولذلك يجب وضع ضوابط لهذه النازلة.

3- أن هذه الألعاب معظمها من صنع الغرب ولذلك يجب الحذر منها ومعرفة ما بها من سموم تؤثر على عقيدة أبنائنا وأخلاقهم.

أسباب اختيار البحث

1- كثرة التساؤلات والاستفسارات عن مشروعية هذه الألعاب وضوابطها.

2- أنها تشكل نازلة جديدة من نوازل العصر وتحتاج إلى دراسة فقهية معمقة.

3- الآثار السلبية التي خلفتها بعض هذه الألعاب على عقيدة أطفالنا وأخلاقهم.

أهداف البحث

1- دراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال نفسيا وسلوكيا.

2- الوصول إلى الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية.

إشكالية البحث

إن الإشكالية التي واجهتها الباحثة في كتابة هذا البحث أن معظم مراجعه هي مواقع إلكترونية على الشبكة العنكبوتية، فلم أجد كتابا تناول هذه النازلة من الناحية الفقهية بشكل تفصيلي، وإنما الذي وجدته كتيب للشيخ محمد صالح المنجد بعنوان "حمى الألعاب الإلكترونية" تحدث فيه عن الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية وقد توسع في الآثار السلبية التي تمس الدين والعقيدة، ثم ذكر الحكم الشرعي لتلك الألعاب مع بيان كيفية التعامل معها للتقليل من أضرارها، وكتيب آخر للشيخ خالد أبو صالح بعنوان "ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية"، تحدث فيه عن الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وذكر فيه الآثار التي تمس الدين والعقيدة.

الدراسات السابقة للبحث

بعد البحث والتحري وتتبع عدد من المواقع على الشبكة العنكبوتية لم أقف على رسالة تناولت موضوع الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية، ولكن هناك دراسات تناولت هذا الموضوع من عدة جوانب، وهي كالآتي:

أولا: الكتيبات

1- كتيب " حمى الألعاب الإلكترونية " للشيخ محمد صالح المنجد. وقد تناول هذا الكتيب نازلة الألعاب الإلكترونية من جميع جوانبها الإيجابية والسلبية مبينا الحكم الشرعي فيها مع التركيز على ضرورة قيام كل فئة بواجبها للتقليل من أضرارها، ثم تحدث عن ضرورة إيجاد البديل الإسلامي لهذه الألعاب.

2- كتيب " ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية " للشيخ خالد أبو صالح. وقد تناول هذا الكتيب الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية كالآثار الصحية، والنفسية، والسلوكية، والدينية، والعقدية.

ثانيا: البحوث

1- " نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية " لعبير علي عقلان على موقع طريق الإيمان. وقد تحدثت الكاتبة في هذا البحث عن المخالفات الشرعية الموجودة في تلك الألعاب من خلال دراسة تطبيقية على ثلاثة من الألعاب، ثم تطرقت للحديث عن الأضرار الصحية، والسلوكية، والاجتماعية، والأخلاقية، والمالية لهذه الألعاب، ثم قامت الكاتبة بالموازنة بين مصالح الألعاب الإلكترونية ومفاسدها مع ذكر البدائل الشرعية والمباحة لتلك الألعاب.

2- " رؤية فقهية للألعاب الإلكترونية " للدكتور نور الدين مختار الخادمي. وقد تناولت هذه الدراسة نازلة الألعاب الإلكترونية في ضوء القواعد الفقهية، ثم تطرقت للأحكام الشرعية لتلك الألعاب، وفي النهاية أكدت على ضرورة إيجاد البديل الإسلامي وضرورة إيجاد البيئة الفكرية والاجتماعية المساعدة على التوجيه والإرشاد.

3- " تصور مقترح لاستحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس " لعبد الله بن عبد العزيز الهدلق. وقد ركزت هذه الدراسة على أثر الألعاب الإلكترونية على الضرورات الخمس التي طالب الإسلام بالمحافظة عليها.

ثالثا: الفتاوى

1- فتوى " حكم الألعاب الإلكترونية " للدكتور أحمد الحجي الكردي. وقد ركز المفتي في هذه الفتوى على ضرورة خلو تلك الألعاب من المقامرة والمحرمات الأخرى كالصور العارية وغير ذلك، وأن لا تشغل تلك الألعاب عن فعل الواجبات.

2- " فتوى الألعاب الإلكترونية " على موقع الإسلام سؤال وجواب. وقد ذكرت تلك الفتوى بأن الأصل في تلك الألعاب الإلكترونية الإباحة ما لم تشتمل على محرم أو تؤدي إليه مع الإشارة إلى بعض المحرمات التي تحتوي عليها بعض تلك الألعاب.

3- فتوى الشيخ عبد الله بن عبد الرحمن جبرين في "حكم فتح محل للألعاب الإلكترونية" على موقع ملتقى الحديث. ومضمون هذه الفتوى هو أن من يريد الإقبال على مثل هذا المشروع فإن عليه أن يتقي الله وأن لا يعرض فيه من الألعاب ما يكون فيه دعاية إلى الفتنة وإلى المحرمات.

4- فتوى " حكم الألعاب الإلكترو-نية " على موقع أخوات طريق الإسلام. وقد نبهت تلك الفتوى على المحرمات الموجودة في بعض تلك الألعاب.

5- فتوى تفصيلية في " حكم الألعاب الإلكترونية " على موقع المنبر العالمي. وقد ذكرت هذه الفتوى المخالفات الشرعية التي تحتوي عليها بعض الألعاب الإلكترونية.

6- حكم " ألعاب البليستيشن" للشيخ محمد حسان على اليوتيوب. ومضمون هذه الفتوى هو جواز ممارسة تلك الألعاب بشرط أن لا تلهي عن أداء الفرائض.

7- " حكم الألعاب الإلكترونية " للشيخ مشهور حسن آل سليمان على اليوتيوب. وقد ركزت تلك الفتوى على ذكر المخالفات العقدية والشرعية في تلك الألعاب وضرورة قيام كل فئة من فئات المجتمع فيها تجاه تلك النازلة.

8- "حكم اللعب بالألعاب الإلكترونية" للدكتور خالد بن عبد الله المصلح. وقد ذكرت تلك الفتوى بأن حكم الألعاب الإلكترونية يدور بين الإباحة والتحريم، وذلك يعود أو يرجع إلى مضمون تلك اللعبة ومحتواها.

رابعا: المحاضرات

1- محاضرة " الألعاب الإلكترونية " للشيخ محمد صالح المنجد. وقد ذكر الشيخ في تلك المحاضرة إيجابيات تلك الألعاب وركز على سلبياتها، وأرشد كل فئة من فئات المجتمع إلى دورها المهم في مواجهة خطر تلك الألعاب.

2- محاضرة " الألعاب الإلكترونية " المسيئة للإسلام للشيخ خالد الحلبي. وقد ركز الشيخ في تلك المحاضرة على المخالفات الشرعية والعقدية التي تحتوي عليها تلك الألعاب مع إعطاء نماذج وصور على ذلك.

3- محاضرة " خطر ألعاب البليستيشن " للشيخ نبيل العوضي. وقد ركز الشيخ في تلك المحاضرة على الإباحية والجنسية والعنف الموجود في تلك الألعاب.

4- سلسلة محاضرات بعنوان " حمى الألعاب الإلكترونية " للشيخ محمد صالح المنجد. وقد تحدث الشيخ في تلك المحاضرات عن الدقة و الإثارة والجودة الموجودة في تلك الألعاب مبينا إيجابياتها ومركزا عل سلبياتها وخاصة العقدية والدينية منها، ثم ذكر الحكم الشرعي لتلك الألعاب، ثم تحدث عن واجب فئات المجتمع تجاه تلك النازلة، وضرورة إيجاد البديل الإسلامي لهذه الألعاب.

خامسا: الدراسات النفسية والتربوية

1- كتاب " الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها " للدكتورة مها الشحروري. وقد ركزت الباحثة في هذه الدراسة على العمليات المعرفية والانفعالية وأثر ممارسة الألعاب الإلكترونية عليها.

2- كتاب " أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن " للدكتورة مها الشحروري. وقد تناولت الباحثة في هذه الدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والانفعالية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.

3- كتاب" أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت " لدلال عبد العزيز حشاش. وقد ركزت هذه الدراسة على الارتباط الوثيق بين مشاهد العنف قي بعض تلك الألعاب والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت.

4- كتاب "علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس عمان الأولى " لفلسطين علي حسن أبو زينة. وقد تناولت هذه الدراسة أثر الإدمان على الألعاب الإلكترونية من الناحية الاجتماعية والتعليمية لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس عمان الأولى.

وأما بالنسبة لدراستي هذه، فقد قامت الباحثة بدراسة موسعة للآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية مستعينة بذلك بالدراسات الإحصائية والعلمية والسياقية، ثم الاستفادة من ذلك في بناء الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية بشكل تفصيلي مستندة في ذلك إلى الأدلة الشرعية، ثم ذكرت الباحثة في نهاية الدراسة واجب فئات المجتمع تجاه تلك النازلة مع الإشارة إلى كيفية التعامل مع هذه الألعاب في هذا الواقع للتقليل من أضرارها.

منهج البحث

لقد اتبعت في كتابتي لهذا البحث المنهج الوصفي التحليلي، وقد التزمت أثناء الكتابة بعدة أمور وهي:

1- الالتزام بالمواصفات المطلوبة لكتابة الرسائل في جامعة القدس كنوع الخط وحجمه.

2- تتبع عدد من المواقع الإلكترونية على الشبكة العنكبوتية وتجميع كل ما وجـدت مـن فتـاوى وأبحاث و مقالات ومحاضرات تحدثت عن الألعاب الالكترونية.

3- الرجوع إلى كتب التربية، وكتب علم النفس، وبعض الدراسات والإحصائيات التي تحدثت عن الألعاب الإلكترونية وبينت آثارها على نفسية الطفل.

4- الحكم على الألعاب الإلكترونية بحسب ما يعتريها من قرائن وذلـك عـن طريـق التأصـيل الشرعي.

5- توثيق جميع النقولات وذلك بعزوها إلى مصادرها.

6- عند التوثيق للمرجع أول مرة: يتم ذكر اسم الشهرة للمؤلف، ثم الاسم كاملا، ثم اسم الكتاب، ثم رقم الجزء والصفحة، ورقم الطبعة، وسنة النشر، ودار النشر، والمحقق إن وجد، فإذا تكرر المرجع مرة أخرى اكتفيت بذكر اسم الشهرة للمؤلف، واسم الكتاب، والجزء، والصفحة.

7- الكتاب الذي بدون طبعة رمزت له بالرمز د.ط، والكتاب الذي بدون تاريخ رمزت له بـالرمز د.ت.

8- إذا كان المرجع موقعا إلكترونيا اجتهدت أن أضع رابط ذلك الموقـع، وعنـوان المقـال أو الفتوى، وكاتب ذلك المقال أو المفتي، وتاريخ النشر إن وجد، إلا أنه في بعض المقالات أو الفتاوى لم يكن هناك ذكر لاسم الكاتب أو المفتي، وإنما كان المقال أو الفتوى ينشر باسم الموقع الإلكتروني، أي على أنه من منشورات أو فتاوى ذلك الموقع، وفي هذه الحالة كنت أكتفي بذكر عنـوان ذلـك المقال أو الفتوى ورقمها مع ذكر رابط الموقع الذي أخذت عنه ذلك المقال أو الفتوى.

9- عند الأخذ عن المقالات المنشورة على المواقع الإلكترونية اتبعت الآتي:

1- إذا أشار كاتب المقال إلى أنه نقل المقال عن أحد الأشخاص أو إحدى المجـلات أو الجرائـد فكنت أوثق كالآتي:

عنوان المقال:_____ صاحب المقال: _____ منقول بواسطة_____تاريخ النشر_____

2- أما إذا لم يشر كاتب المقال إلى أنه نقل ذلك المقال أو أخذه عن أحد أو كان كاتب المقال هـو صاحبه الأصلي فكنت أوثق كالآتي:

عنوان المقال:_____ كاتب المقال _____ تاريخ النشر_____

3- في بعض الأحيان كان المقال ينشر على أحد المواقع باسم صاحبه الأصلي ولكن من دون ذكر اسم الناقل أو الناشر، وفي هذه الحالة كنت أوثق كالآتي:

عنوان المقال: _____ منقول عن_____ تاريخ النشر_____

10- شرح وتوضيح معاني الكلمات والمصطلحات الغريبة.

11- توثيق الآيات القرآنية الكريمة.

12- تخريج الأحاديث والآثار والحكم عليها، فإذا كان الحديث في الصحيحين أو أحدهما اكتفيت بذلك، وأما إن كان في الكتب الأخرى فكنت أقوم بذكر المرجع الذي وجدته فيه مع الحكم عليه.

13- الترجمة للأعلام الوارد ذكرهم في متن الرسالة مستثنية الصحابة والعلماء المعاصرين والأئمة الاربعة.

14- عمل مسارد للآيات القرآنية والأحاديث النبوية والأعلام والجداول والمصادر والمراجع والموضوعات.

15- بالنسبة للمواقع الإلكترونية، هناك بعض المواقع التي تم الرجوع إليها أكثر من مرة، ولذلك فقد اكتفيت بذكرها مرة واحدة في قائمة المصادر والمراجع.

الخطة التفصيلية للبحث:

تم تقسيم البحث إلى مقدمة وفصل تمهيدي و فصلين وخاتمة على النحو الآتي:

التمهيد:

وفيه سبعة مباحث:

المبحث الأول: تعريف اللعب.

المطلب الأول: تعريف اللعب لغة.

المطلب الثاني: تعريف اللعب اصطلاحا.

المبحث الثاني: الألفاظ ذات الصلة باللعب.

المطلب الأول: تعريف اللهو لغة.

المطلب الثاني: اللهو اصطلاحا.

المبحث الثالث: الفرق بين اللهو واللعب.

المبحث الرابع: الإسلام واللعب.

وفيه أربعة مطالب:

المطلب الأول: اللعب في القرآن.

المطلب الثاني: اللعب في السنة النبوية وحياة الصحابة.

المطلب الثالث: اللعب عند علماء المسلمين.

المطلب الرابع: ضوابط اللعب الشرعية.

المبحث الخامس: تعريف الألعاب الإلكترونية.

المطلب الأول: تعريف اللعبة لغة.

المطلب الثاني: تعريف اللعبة اصطلاحا.

المطلب الثالث: تعريف الألعاب الإلكترونية.

المبحث السادس: أنواع الألعاب الإلكترونية.

المبحث السابع: تاريخ الألعاب الإلكترونية

الفصل الأول: الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

وفيه مبحثان:

المبحث الأول: الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.

وفيه تسعة مطالب:

المطلب الأول: الآثار العقلية.

المطلب الثاني: الآثار التعليمية.

المطلب الثالث: الآثار الصحية.

المطلب الرابع: الآثار السلوكية والنفسية.

المطلب الخامس: الآثار الاجتماعية.

المطلب السادس: الآثار الأخلاقية.

المطلب السابع: الآثار الثقافية.

المطلب الثامن: الآثار المادية.

المطلب التاسع: الآثار الدينية والعقدية.

المحور الأول: إفساد عقيدة الطفل والشاب المسلم وتشويهها.

المحور الثاني: تشويه صورة الإسلام والمسلمين.

النموذج الأول: الإرهاب والقرآن.

النموذج الثاني: أذان للناس بهزيمة الإسلام.

النموذج الثالث: القرآن والموت.

النموذج الرابع: الدول الإسلامية مبدؤها التدمير والتخريب والإرهاب ومآلها الهزيمة والزوال.
النموذج الخامس: العرب همج جهلة أغبياء.

المحور الثالث: تضييع الواجبات الدينية وارتكاب المعاصي.

الفصل الثاني:الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية.

وفيه أربعة مباحث:

المبحث الأول: نظرة فقهية للألعاب الإلكترونية.

وفيه أربعة مطالب:

المطلب الأول: الألعاب الإلكترونية من النوازل.

المطلب الثاني: التكييف الفقهي لنازلة الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة.

المطلب الرابع: انتقال حكم الألعاب الإلكترونية من الإباحة إلى غيره حسب القرائن.

المبحث الثاني: الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية.

وفيه اثنا عشر مطلبا:

المطلب الأول: الألعاب المحرمة لذاتها.

1- الألعاب التي تقوم على فكرة القمار.

2- الألعاب التي فيها تقديس للصليب.

3- الألعاب التي تقوم على السحر وتمجيد السحرة .

4- الألعاب التي فيها إهانة للذات الإلهية أو اعتداء على بعض خصائص الله – سبحانه وتعالى- كالتعدي على الغيب، وإحياء الموتى، وإنزال المطر، وإبراء المرضى وغير ذلك.

5- الألعاب التي فيها إهانة للنبي – صلى الله عليه وسلم- وتشويه لصورته.

6- الألعاب التي فيها تمجيد للكفار أو تربية على الاعتزاز بهم ومحبتهم وموالاتهم والتشبه بهم.

7- الألعاب التي فيها تمجيد لأعياد الكفار.

8- الألعاب التي فيها حقد على الإسلام والمسلمين وإهانة لشعائرهم وتشويه لدينهم.

9- الألعاب التي تؤدي إلى ترسيخ بعض المفاهيم العقدية الخاطئة.

10- الألعاب التي تحمل علم دولة كافرة.

11- الألعاب التي تشتمل على زيادة قوة جسدية للاعب.

12- الألعاب التي تعرض النصرانية على أنها هي الديانة الصحيحة والدعوة إلى الجهاد في سبيلها.

المطلب الثاني: الألعاب المحرمة لشيء قارنها.

1- الألعاب التي تشتمل على الموسيقى.

2- الألعاب التي يظهر فيها الاختلاط والنساء المتبرجات والصور العارية وتبادل القبلات والمشاهد الجنسية.

3- الألعاب التي فيها عرض لمشاهد التدخين والخمر والمتاجرة بالمخدرات.

4- الألعاب التي تشتمل على السب والشتم.

المطلب الثالث: الألعاب الإلكترونية المحرمة لمآلها.

1- الألعاب التي تحتوي على العنف وفيها تعليم لأساليب القتل والجريمة.

2- الألعاب التي فيها تعليم لأساليب السرقة.

3- الألعاب التي تؤدي إلى تضييع الفروض والواجبات الدينية.

4- الألعاب التي تجعل الطفل يعيش في عالم وهمي بعيدا عن العالم الواقعي.

5- الألعاب التي تؤدي إلى عدم احترام الآخرين والاستهانة بحقوقهم.

6- الألعاب التي فيها تربية على مخالفة ولاة الأمر.

7- الألعاب التي تؤدي إلى الإضرار بالجسد.

8- الألعاب التي تستغرق معظم الوقت بحيث يتجاوز حد الإسراف في لعبها.

المطلب الرابع: الألعاب التي لها حكم الإباحة.

المطلب الخامس: حكم الكسب من مراكز الألعاب الإلكترونية والعمل فيها.

المطلب السادس: حكم تأجير أجهزة الألعاب الإلكترونية.

المطلب السابع: حكم دبلجة إسطوانات الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثامن: حكم السماح للأطفال بممارسة الألعاب الإلكترونية.

المطلب التاسع: حكم المسابقة بعوض في الألعاب الإلكترونية.

القول الأول.

القول الثاني.

أدلة أصحاب القول الأول.

أدلة أصحاب القول الثاني.

الترجيح.

المطلب العاشر: ضوابط الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: واجبنا اتجاه نازلة الألعاب الإلكترونية وكيفية التعامل معها.

وفيه ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: واجبنا تجاه نازلة الألعاب الإلكترونية.

أولا: دور الآباء والأمهات.

ثانيا: دور أجهزة الرقابة.

ثالثا: دور المبرمجين للألعاب الإلكترونية.

رابعا: دور المدرسة.

خامسا: دور الدعاة.

سادسا: دور التجار والمستوردين لهذه الألعاب.

سابعا: دور وسائل الإعلام كالتلفاز والإنترنت والجرائد والمجلات وغير ذلك.

ثامنا: دور الباحثين والتربويين والمختصين كالأطباء.

المطلب الثاني: نظرة في البديل النافع.

المطلب الثالث: ألعابهم غير ألعابنا.

الخاتمة وتشمل أهم النتائج والتوصيات.

مسرد الآيات.

مسرد الأحاديث.

مسرد الأعلام.

مسرد الجداول.

مسرد المصادر والمراجع.

مسرد الموضوعات.

الفصل التمهيدي

المبحث الأول: تعريف اللعب

المطلب الأول: تعريف اللعب لغة:

اللَّعِبُ لغةً: ضد الجِدِّ، ولَعِب يَلْعَبُ لَعِباً ولِعْباً ولَعْباً وتَلْعاباً، ولَعَّبَ وتلاعبَ وتلعَّب مرةً بعد أخرى[1]. وفي التنزيل العزيز ﴿ وَذَرِ ٱلَّذِينَ ٱتَّخَذُواْ دِينَهُمۡ لَعِبٗا وَلَهۡوٗا ﴾[2]. وفي حديث تَميم الداري صادَفْنا البحر حين اغْتَلَم[3] فلَعِبَ بنا المَوْجُ شهراً[4]، و"سَمَّى اضطراب المَوْج لَعِباً لما لم يَسِرْ بهم إلى الوجْه الذي أَرادوه، ويقال لكل من عَمِلَ عملاً لا يُجْدي عليه نَفْعاً إنما أَنتَ لاعِبٌ"[5].

وقد يأتي اللَّعِبُ بمعنى اللَّهو والاستمتاع[6]، كما في قوله تعالى﴿ أَرۡسِلۡهُ مَعَنَا غَدٗا يَرۡتَعۡ وَيَلۡعَبۡ وَإِنَّا لَهُۥ لَحَٰفِظُونَ ﴾ [7].

---

[1] ابن منظور، محمد بن مكرم، **لسان العرب**، 739/1، ط1، د.ت، دار صادر، بيروت. الزبيدي، محمد مرتضى الحسيني، **تاج العروس من جواهر القاموس**، 208/4، ط2، 1407هـ - 1987م، مطبعة حكومة الكويت، تحقيق عبد العليم الطحاوي. الفيروز أبادي، محمد بن يعقوب الشيرازي، **القاموس المحيط**، 127/1، ط3، 1301هـ. الرازي، محمد بن أبي بكر عبد القادر، **مختار الصحاح**، 612/1، طبعة جديدة، 1415هـ-1995م، مكتبة لبنان، بيروت، تحقيق محمود خاطر.

[2] سورة الأنعام، الآية 70 .

[3] اغتلم: أي هاج واضطربت أمواجه. ابن منظور، **لسان العرب**، 439/12. الفيومي، أحمد بن محمد بن علي المقري، **المصباح المنير في غريب الشرح الكبير**، 452/2، د.ط، د.ت، المكتبة العلمية، بيروت.

[4] مسلم، ابن الحجاج أبو الحسين القشيري النابلسي، **صحيح مسلم**، كتاب الفتن وأشراط الساعة، باب قصة الجساسة، رقم 2942، 2261/4، د.ط، د.ت، دار إحياء التراث العربي، بيروت، تحقيق فؤاد عبد الباقي.

[5] ابن منظور، **لسان العرب**، 739/1. الزبيدي، **تاج العروس من جواهر القاموس**، 208/4.

[6] مصطفى، الزيات و عبد القادر، النجار، **المعجم الوسيط**، 571/2، د.ط، د.ت، تحقيق مجمع اللغة العربية.

[7] سورة يوسف، الآية 12.

المطلب الثاني: تعريف اللعب اصطلاحا

لقد قام علماء النفس وعلماء التربية وعلماء الاجتماع بتقديم تعريفات متعددة للَّعب، وعلى الرغم من تعدد هذه التعريفات في الصياغة والمفهوم، إلا أنها تشترك فيما بينها بمجموعة من الصفات وهي النشاط، والحركة، والواقعية، والمتعة[1]. وقد قامت الباحثة في هذه الدراسة بعرض عـــدد من هذه التعريفات التي أوردها الباحثون في مؤلفاتهم؛ وذلك لإعطاء صورة واضحة عن اللعب والذي يعد جانب أساسيا في حياة الطفل، ومن هذه التعريفات:

1- تعريف معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية

هو "اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي سواء كان لعبا حرا أو لعبا منظمـــا يـــتم بموجب أنظمة وقوانين معترف فيها"[2].

2- تعريف محمد عدس وعدنان مصلح

هو "استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ولا يتم اللعـــب دون طاقـــة ذهنية أيضا"[3].

3- تعريف كاليوس

هو "نشاط حر يمارس بدون قهر ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيرا عما يواجه الطفل في الحقيقة أو الواقع"[4].

---

[1] صوالحة، محمد أحمد، **علم نفس اللعب**، ص15، ط1،1425هـــ - 2004م، دار المسيرة، الأردن. حنا، فاضل، **اللعب عند الأطفال**، ص16، ط1، 1999م، دار مشرق-مغرب، دمشق- سوريا.

[2] الهنداوي، علي فالح، **سيكولوجية اللعب**، ص18، د.ط، د.ت، دار حنين، الأردن.

[3] عدس، محمد عبد الرحييم و مصلح، عدنان عارف، **رياض الأطفال**، ص67، ط5، 1416هـــ - 1995م، دار الفكر، عمان – الأردن.

[4] السيد، خالد عبد الرزاق، **سيكولوجة اللعب نظريات وتطبيق**، ص27، د.ط، 2002م، مركز الإسكندرية للكتاب.

4- تعريف جود

هو"نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوك الأطفال وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية "[1].

وبالتالي يمكن تعريف اللعب بأنه: نشاط موجه أو غير موجه، يمارس فرديا أو جماعيا، فيه استغلال لطاقة الجسم الحركية والذهنية، يهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية، وهو سلوك طوعي اختياري ذاتي، يسهم مساهمة قوية في بناء الشخصية المتكاملة للفرد[2].

---

[1] العناني، حنان عبد الحميد، **اللعب عند الأطفال**، ص15، ط2، 1425هـ- 2004م، دار الفكر.

[2] عدس ومصلح، **رياض الأطفال**، ص67. السيد، **سيكولوجية اللعب نظريات وتطبيق**، ص27. العناني، **اللعب عند الأطفال**، ص15. الهنداوي، **سيكولوجية اللعب**، ص19. صوالحة، **علم نفس اللعب**، ص15.

المبحث الثاني: الألفاظ ذات الصلة باللعب

اللَّهو:

المطلب الأول: تعريف اللهو لغة

اللَّهو لغة: كل ما شغلك من هوى وطرب ونحوهما، واللَّهو: اللَّعِب. يقال لهوت بالشيء ألهو به لهواً أي لعبت به وغفلت به عن غيره. والتلَّهي بالشيء: التعلل والتمكث به، يقال: تلهيت بكذا أي تعللت به وأقمت عليه ولم أفارقه، ولهَّاه به تلهية: أي عَلَّلَه. وتلاهَوا: أي لها بعضهم ببعض[1]، ومنه قوله تعالى﴿ لَوۡ أَرَدۡنَآ أَن نَّتَّخِذَ لَهۡوٗا لَّٱتَّخَذۡنَٰهُ مِن لَّدُنَّآ إِن كُنَّا فَٰعِلِينَ ﴾[2]، ولَهِيت عن الشيء لُهِيّاً ولِهْيانا: أي سلوت عنه وتركت ذكره كما في قوله تعالى ﴿فَأَنتَ عَنۡهُ تَلَهَّىٰ ﴾[3] أي تتشاغل، وألهاه أي شغله عما هو أهم إليه. واله عن الشيء أي اتركه وأعرض عنه، واله منه وعنه بمعنى واحد. وأصل اللهو: الترويح عن النفس بما لا تقتضيه الحكمة[4].

المطلب الثاني: اللهو اصطلاحا

اللهو اصطلاحا: هو الشيء الذي يتلذذ به الإنسان فيلهيه ثم ينقضي[5].

---

[1] ابن منظور، **لسان العرب**، 258/15. الرازي، **مختار الصحاح**، 612/1.

[2] سورة الأنبياء، الآية 17.

[3] سورة عبس، الآية 10.

[4] ابن منظور، **لسان العرب**، 258/15. ابن فارس، أحمد بن زكريا اللغوي، **مقاييس اللغة**، 172/5، د.ط، 1423هـ - 2002م، اتحاد الكتاب العرب، تحقيق عبد السلام محمد هارون.

[5] الجرجاني، علي بن محمد الشريف، **التعريفات**، ص303، د.ط، 1987م، مكتبة لبنان، ساحة رياض الصلح، بيروت.

المبحث الثالث: الفرق بين اللهو واللعب

الفرق بين اللهو واللعب أنه "لا لهو إلا لعب، وقد يكون لعب ليس بلهو لأن اللعب يكون للتأديب كاللعب بالشطرنج وغيره ولا يقال لذلك لهو، وإنما اللهو لعب لا يعقب نفعا، وسمي لهوا لأنـــه يشغل عما يعني من قولهم ألهاني الشيء أي شغلني"[1]، ومنه قوله تعالى ﴿أَلْهَىٰكُمُ ٱلتَّكَاثُرُ﴾ [2].

فاللهو: "ما يشغل الإنسان عما يعنيه ويهمه"[3].

أما اللعب: "فهو طلب المزاح بما لا يحسن أن يطلب به"[4].

---

[1] وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، **الموسوعة الفقهية**، 362/35، ط2، 1431هـ - 2010م، الكويت.العسكري، أبو هلال، **معجم الفروق اللغوية**، ص268، د.ط، د.ت، المكتبة التوفيقية، تحقيق أبو عمرو عماد زكي الباروى.

[2] سورة التكاثر، الآية 1.

[3] الكفوي، أيوب بن موسى الحسيني اللغوي، **الكليات معجم في المصطلحات والفروق اللغوية**، ص799، ط1، 1449هـ - 1998م، مؤسسة الرسالة، بيروت - لبنان.

[4] الكفوي، **الكليات معجم في المصطلحات والفروق اللغوية**، ص799.

المبحث الرابع: الإسلام واللعب

أرسل الله – سبحانه وتعالى- رسوله محمد – صلى الله عليه وسلم- بدين الإسلام، وقد تميز هذا الدين عن غيره من الأديان بأنه دين الواقع والحياة، فلم يغفل عن حاجات النفس الإنسانية ومتطلباتها، وإنما قدَّر طبيعة هذه النفس وما لديها من ميول فطرية وحاجات غريزية لا بد من إشباعها؛ ولذلك فقد شرع ألوانا من اللهو والترفيه التي من شأنها تقوية الجسم وتنشيطه، وإبعاد السآمة والضجر عن النفس الإنسانية. ومن أهم وسائل اللهو والترويح التي أرشد إليها الإسلام واعتبرها حقا من حقوق الطفل الأساسية اللعب[1].

فاللعب غريزة فطرية جعلها الله – سبحانه وتعالى – في النفس، وأودع عند الطفل ميلا قويا لتحقيقها؛ وذلك لما للعب من دور في تنشئة الأطفال وتربيتهم بصورة متوازنة تهتم بالشخصية الإنسانية من جميع جوانبها النفسية، والاجتماعية، والجسمية، والعقلية[2].

وفيما يأتي استعراض للعب في القرآن الكريم والسنة النبوية وعند الصحابة وعلماء المسلمين.

المطلب الأول: اللعب في القرآن الكريم

لقد تكرر لفظ اللعب في القرآن الكريم عشرون مرة مع مشتقاته، فقد جاءت هذه الكلمة في القرآن الكريم على ثمانية أشكال، وكل صيغة تختص باستخدام محدد ودقيق[3]، وهي كالآتي:[4]

1- كلمة نلعب وردت مرة واحدة وجاء استخدامها مع الكفار قَالَ تعالى﴿ وَلَئِن سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ ۚ قُلْ أَبِاللَّهِ وَءَايَٰتِهِۦ وَرَسُولِهِۦ كُنتُمْ تَسْتَهْزِءُونَ ﴾[5]

---

[1] الهندي، صالح ذياب، **صورة الطفولة في التربية الإسلامية**، ص120، ط2، 1420هـ - 2000م، دار الفكر. الزبادي، أحمد محمد و الخطيب، إبراهيم ياسين، **صورة الطفولة في التربية الإسلامية**، ص102-103، د.ط، 1410هـ - 1989م، دار المستقبل، عمان – الأردن.

[2] الهندي، **صورة الطفولة في التربية الإسلامية**، ص120. الجهني، حنان بنت عطية الطوري، **الدور التربوي للوالدين في تنشئة الفتاة المسلمة في مرحلة الطفولة**، ص98، ط1، 1422هـ - 2001م، مجلة البيان، الرياض.

[3] عنوان المقال: **اللعب واللهو والتجارة ... إعجاز بياني محكم**، كاتب المقال: عبد الدائم الكحيل. http://www.kaheel7.com/modules.php?name=News&file=article&sid=1407

[4] المرجع نفسه.

[5] سورة التوبة، الآية 65.

2- كلمة يلعب وردت مرة واحدة في قصة سيدنا يوسف – عليه السلام- على لسان إخوته كما في قوله تعالى ﴿ أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ ﴾[1]

3- كلمة يلعبوا وردت مرتين وقد اختصت تلك الآيتين بالحديث عن الكفار، ومن هذه الآيات قوله تعالى ﴿ فَذَرْهُمْ يَخُوضُوا وَيَلْعَبُوا حَتَّى يُلَاقُوا يَوْمَهُمُ الَّذِي يُوعَدُونَ ﴾[2]

4- كلمة يلعبون وردت خمس مرات في كل هذه المواضع تحدثت الآيات فيها عن الكفار، ومن هذه الآيات قوله تعالى﴿ ثُمَّ ذَرْهُمْ فِي خَوْضِهِمْ يَلْعَبُونَ ﴾[3].

5- كلمة لعبا وردت أربع مرات وقد تحدثت تلك الآيات عن اتخاذ الكفار للدين لعبا، ومن تلك الآيات قوله تعالى﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَتَّخِذُوا الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَكُمْ هُزُوًا وَلَعِبًا مِنَ الَّذِينَ أُوتُوا الْكِتَابَ مِنْ قَبْلِكُمْ وَالْكُفَّارَ أَوْلِيَاءَ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ﴾[4].

6- كلمة لعب وردت أربع مرات وقد تحدثت جميع تلك الآيات عن الدنيا، ومن هذه الآيات قوله تعالى ﴿ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَلَلدَّارُ الْآخِرَةُ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴾[5].

7- كلمة لاعبين وقد تكررت هذه الكلمة مرتين وتحدثت عن خلق الله للسماوات، ومن هذه الآيات قوله تعالى ﴿ وَمَا خَلَقْنَا السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا لَاعِبِينَ ﴾ [6]

8- كلمة اللاعبين وردت مرة واحدة في قصة سيدنا إبراهيم، وذلك في قوله تعالى﴿ قَالُوا أَجِئْتَنَا بِالْحَقِّ أَمْ أَنْتَ مِنَ اللَّاعِبِينَ ﴾[7]

وقد ظهرت أهمية اللعب في الديانات السماوية السابقة أيضا ولم تقتصر على الإسلام فحسب، ومما يدل على ذلك أن إخوة يوسف – عليه السلام – اتخذوا اللعب كوسيلة لإقناع أبيهم في

---

(1) سورة يوسف، الآية 12.

(2) سورة الزخرف، الآية 83.

(3) سورة الأنعام، الآية 91.

(4) سورة المائدة، الآية 57.

(5) سورة الأنعام، الآية 32.

(6) سورة الأنبياء، الآية 16.

(7) سورة الأنبياء، الآية 55.

اصطحابه وأخذه معهم للترويح عن نفسه وممارسة نشاطه الحربي وسبقه في الصحراء، وقد وصف الله – سبحانه وتعالى – مراودتهم لأبيهم –عليه السلام–[1] بقوله ﴿ أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ ﴾[2].

المطلب الثاني: اللعب في السنة النبوية وحياة الصحابة

لقد كان نبي الله – صلى الله عليه وسلم – وهو قائد هذه الأمة يلاعب الأطفال ويداعبهم ويراعي حاجتهم إلى اللعب واللهو والمرح[3] ومما ورد عنه – صلى الله عليه وسلم – في ذلك:

1– عن أنس بن مالك – رضي الله عنه – قال : إنْ كان النبي – صلى الله عليه و سلم – ليخالطنا حتى يقول لأخ لي صغير يا أبا عمير ما فعل النغير[4].

2– عن عائشة – رضي الله عنها– قالت:كنت ألعب بالبنات عند النبي – صلى الله عليه و سلم – وكان لي صواحب يلعبن معي فكان رسول الله – صلى الله عليه و سلم – إذا دخل ينقمعن[5] منه فيسربهن[6] إلي فيلعبن معي[7].

---

(1) الخالدي، جمال، **تربية الاطفال في الإسلام أسسها، وتطبيقاتها**، ص154، ط1، 2011م، دار وائل للنشر.
القرضاوي، يوسف، **فقه اللهو والترويح**، ص22، ط2، 1427هـ – 2006م، مكتبة وهبة، القاهرة.

(2) سورة يوسف، الآية 12.

(3) العك، خالد عبد الرحمن، **تربية الأبناء والبنات في ضوء السنة**، ص168، ط1، 1418هـ – 1998م، دار دار المعرفة، لبنان. أبو حذيفة، إبراهيم بن محمد، **اللهو المباح في العصر الحديث بما يوافق الشرع الحنيف**، ص16–17، ط2، 1410هـ – 1990م، دار الصحابة، طنطا. جبار، سهام مهدي، **الطفل في الشريعة الإسلامية ومنهج التربية النبوية**، ص425، ط1، 1417هـ – 1997م، شركة أبناء شريف الأنصاري.

(4) البخاري، محمد بن إسماعيل أبو عبد الله الجعفي، **صحيح البخاري**، كتاب الأدب، باب الانبساط إلى الناس، رقم 2270، 2270/5 ط3، 1407هـ – 1987م، دار ابن كثير، اليمامة، بيروت، تحقيق مصطفى ديب البغا.

(5) ينقمعن: أي تغيبن ودخلن في بيت أو من وراء ستر. ابن منظور، **لسان العرب**، 294/8. ابن فارس، أحمد بن زكريا اللغوي، **مقاييس اللغة**، 23/5، د.ط، 1423هـ – 2002م، اتحاد الكتاب العرب، تحقيق عبد السلام محمد هارون.

(6) يسربهن إلي: أي يرسلهن إلي. ابن منظور، **لسان العرب**، 462/1.

(7) البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب الأدب، باب الانبساط إلى الناس، رقم 5779، 2270/5.

3- أن النبي – صلى الله عليه وسلم – سمح للحبشة بأن يلعبوا في حرابهم، كما أذن لزوجته عائشة – رضي الله عنها – أن تنظر إليهم وهو يقول: دونكم يا بني أرفدة.[1]

وفي هذا توجيه منه – صلى الله عليه وسلم- للآباء والأمهات بأن يلاعبوا أطفالهم ويدخلوا المرح والسرور إلى قلوبهم[2].

وعن حنظلة الأسيدي وكان من كتاب رسول الله – صلى الله عليه و سلم – قال: لقيني أبو بكر فقال: كيف أنت يا حنظلة؟ قلت: نافق حنظلة قال: سبحان الله!!! ما تقول ؟ قلت: نكون عند رسول الله صلى الله عليه وسلم يذكرنا بالنار والجنة حتى كأنا رأي عين، فإذا خرجنا من عند رسول الله – صلى الله عليه وسلم- عافسنا الأزواج والأولاد والضيعات فنسينا كثيرا قال أبو بكر: فوالله إنا لنلقى مثل هذا، فانطلقت أنا وأبو بكر حتى 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[3] الأزواج والأولاد والضيعات نسينا كثيرا فقال رسول الله – صلى الله عليه و سلم -: والذي نفسي بيده إن لو تدومون على ما تكونون عندي وفي الذكر لصافحتكم الملائكة على فرشكم وفي طرقكم، ولكن يا حنظلة ساعة وساعة ثلاث مرات[4].

فالرسول – صلى الله عليه وسلم – لم ينكر على الصحابة ملاعبة الأولاد، والأزواج، وملاطفتهم، وإدخال المرح والسرور إلى قلوبهم، وإنما حثهم على ذلك، وبين لهم أن الإسلام ليس عبادة في كل الأوقات، وهجرا للملذات على الإطلاق وإنما هناك ساعات للعب والمرح والراحة[5].

---

[1] البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب العيدين، باب الحراب والدرق يوم العيد، رقم1، 323/907.

[2] الحفناوي، حبشي فتح الله، **إلى الآباء والأمهات تربية الأطفال في الإسلام**، ص150، د.ط، د.ت، مكتبة معروف.

[3] عافسنا: مأخوذة من المعافسة وهي الممارسة والمداعبة. ابن منظور، **لسان العرب**، 143/6. ابن زكريا، **مقاييس اللغة**، 53/4.

[4] مسلم، **صحيح مسلم**، كتاب التوبة، باب فضل دوام الذكر والفكر في أمور الآخرة والمراقبة وجواز ترك ذلك، رقم2750، 2106/4.

[5] الحفناوي، **إلى الآباء والأمهات تربية الأطفال في الإسلام**، ص153. الفندي، عبد السلام عطوة، **تربية الأطفال في الإسلام أطوارها، وآثارها، وثمارها**، ص129، ط1، 1424هـ - 2003م، دار الرازي، الأردن. القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص25.

وقد مارس النبي – صلى الله عليه وسلم– اللعب في طفولته، فلعب وهو صبي مع الصبيان وأتاه جبريل – عليه السلام – وهو يلعب مع الصبيان فأخذه وشق صدره[1]. فعن أنس بن مالك – رضي الله عنه – أن رسول الله – صلى الله عليه وسلم – أتاه جبريل عليه السلام وهو يلعب مع الغلمانِ، فأخذه فصرعه، فشق عن قَلبه، فاستخرج القَلب، فاستخرج منه علقَة، فقالَ: هذا حظ الشيطان منكَ[2].

وشاهد النبي – صلى الله عليه وسلم – لعب الصبيان في عدة مواطن فأقرهم ولم ينكر عليهم[3]. فقد روى أنس بن مالك – رضي الله عنه عن الرسول – صلى الله عليه وسلم – فقال: كان رسول الله– صلى الله عليه وسلم– من أحسن الناس خلقا فأرسلني يوما لحاجة فقلت: والله لا أذهب وفي نفسي أن أذهب لما أمرني به نبي الله – صلى الله عليه وسلم– فخرجت حتى أمر على صبيان وهم يلعبون في السوق فإذا رسول الله – صلى الله عليه وسلم – قد قبض بقفاي من ورائي قال فنظرت إليه وهو يضحك فقال يا أنيس أذهبت حيث أمرتك قال: قلت: نعم أنا أذهب يا رسول الله[4]. وهذا يدل على أن اللعب من طبيعة الطفل وعادته ولذلك لم يغضب الرسول – صلى الله عليه وسلم – لما رأى أنس يلعب مع الأولاد[5].

ولم يكتف النبي – صلى الله عليه وسلم – بمشاركة الأطفال اللعب وإنما كان يقرن ذلك بالمدح والثناء عليهم ليزيد من نشاطهم النفسي في اللعب فيستمروا بلا كلل أو تعب[6]،كما في قوله دونكم يا بني أرفدة[7]

---

(1) سويد، محمد نور بن عبد الحفيظ، **منهج التربية النبوية للطفل مع نماذج تطبيقية من حياة السلف الصالح وأقوال العلماء العاملين**، ص788، ط1، 1430هـ – 2009م، دار الوفاء، مصر.

(2) مسلم، **صحيح مسلم**، كتاب الإيمان، باب الإسراء برسول الله – صلى الله عليه وسلم – إلى السماوات وفرض الصلوات، رقم 162، 145/1.

(3) جبار، **الطفل في الشرعة الإسلامية ومنهج التربية النبوية**، ص425. سويد. **منهج التربية النبوية للطفل مع نماذج تطبيقية من حياة السلف الصالح وأقوال العلماء العاملين**، ص788.القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص25.

(4) مسلم، **صحيح مسلم**، كتاب الفضائل، باب كان رسول الله – صلى الله عليه وسلم – أحسن الناس خلقا، رقم 2310، 1805/4.

(5) الحفناوي، **إلى الآباء والأمهات تربية الأطفال في الإسلام**، ص155–156. ابن العدوي، أبو عبد الله مصطفى، **فقه تربية الأبناء وطائفة من نصائح الأطباء**، ص67، ط1، 1423هـ – 2002م، دار ابن رجب.

(6) سويد، **منهج التربية النبوية للطفل مع نماذج تطبيقية من حياة السلف الصالح وأقوال العلماء العاملين**، ص787.

(7) البخاري، صحيح البخاري، كتاب العيدين، باب الحراب والدرق يوم العيد، رقم 907، 323/1.

وقوله ارموا فأنا معكم كلكم[1]. وإذا كان اللهو والترويح عن النفس يعتبر حاجة ضرورية للطفل فإنه يعتبر أيضا من الأمور اللازمة للكبار إلا أن الإسلام جاء مؤكدا على أهمية اللعب للأطفال[2] للأسباب التالية[3]:

1- لأن الكبار لديهم أولويات من العمل تجعل اللعب لا يأتي في قائمة الأولويات.

2- لأن قابلية الولد إلى التعليم وهو صغير أكثر من قابليته وهو كبير.

3- لأن حاجة الولد إلى اللعب وهو صغير أكثر من حاجته وهو كبير.

هذا وقد سار الصحابة – رضي الله عنهم – على سنة رسول الله – صلى الله عليه وسلم- فكانوا يداعبون أطفالهم ويلاطفونهم ويمنحونهم الحرية في اللعب[4] ومن ذلك:

2- قول عائشة – رضي الله عنها-: "فاقدروا قدر الجارية الحديثة السن الحريصة على اللهو"[5].

3- كتب عمر بن الخطاب – رضي الله عنه – إلى أبي عبيدة الجراح – رضي الله عنه- " أن علموا غلمانكم العوم، ومقاتلتكم الرمي"[6].

---

[1] البخاري، صحيح البخاري، كتاب الجهاد والسير، باب التحريض على الرمي، رقم 2743، 1062/3.

[2] الفندي، **تربية الطفل في الإسلام أطوارها، وآثارها، وثمارها**، ص129. الزبادي و آخرون، **صورة الطفولة في التربية الإسلامية**، ص103.

[3] الحفناوي، **إلى الآباء والأمهات تربية الأطفال في الإسلام**، ص153. الزبادي و آخرون، **صورة الطفولة في في التربية الإسلامية**، ص104. الفندي، **تربية الطفل في الإسلام أطوارها، وآثارها، وثمارها**، ص129. صوالحة، **علم نفس اللعب**، ص49.

[4] العك، **تربية الأبناء والبنات في ضوء القرآن والسنة**، ص168. سويد، **منهج التربية النبوية للطفل مع نماذج تطبيقية من حياة السلف الصالح واقوال العلماء العاملين**، ص788. القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص26.

[5] مسلم، **صحيح مسلم**، كتاب صلاة العيدين، باب الرخصة في اللعب الذي لا معصية فيه، رقم892، 607/2.

[6] البيهقي، أحمد بن الحسين بن علي بن موسى أبو بكر، **سنن البيهقي الكبرى**، كتاب الفرائض، باب من قال بتوريث ذوي الأرحام، 214/6، رقم 19988، د.ط، 1414هـ- 1994م، دار الباز، مكة المكرمة. تحقيق محمد عبد القادر عطا.

كما شجع النبي – صلى الله عليه وسلم – الصحابة وأبناءهم على ممارسة الألعاب التي أباحتها الشريعة الإسلامية كالسباحة، والرماية، والمصارعة، والسباحة، والمبارزة بالسيوف، والفروسية، وركوب الخيل[1] ومما ورد في ذلك:

1- عن سلمة بن الأكوع قال: مر رسول الله – صلى الله عليه وسلم – على نفر من أسلم ينتضلون فقال النبي – صلى الله عليه وسلم – ارموا بني إسماعيل فإن أباكم كان راميا ارموا وأنا مع بني فلان. قال: فأمسك أحد الفريقين بأيديهم. فقال رسول الله – صلى الله عليه وسلم – ما لكم لا ترمون. قالوا: كيف نرمي وأنت معهم. قال النبي– صلى الله عليه وسلم–:ارموا فأنا معكم كلكم[2].

2- قول الرسول – صلى الله عليه وسلم –كل شيء ليس من ذكر الله فهو لهو أو سهو إلا أربع خصال: مشي الرجل بين الغرضين، وتأديبه فرسه، وملاعبته أهله، وتعليمه السباحة[3].

3- قول الرسول – صلى الله عليه وسلم – الخيل معقود في نواصيها الخير إلى يوم القيامة[4].

ولم يقتصر النبي – صلى الله عليه وسلم – على ممارسة اللعب مع الصغار، وإنما كان يمارسه مع الكبار أيضا[5]، ومن أمثلة ذلك: أن النبي – صلى الله عليه وسلم سابق السيدة عائشة – رضي الله عنها – أكثر من مرة، حيث تقول: أنها كانت مع النبي – صلى الله عليه و سلم – في

---

(1) ابن بركات، جاسر، **موسوعة تربية الأولاد في الإسلام**، ص382-383، ط1، 1433هـ- 2012م، مكتبة الصفا. عثمان، حسن ملا، **الطفولة في الإسلام مكانتها وأسس تربية الطفل**، ص158، د.ط، 1402هـ-1982م، دار المريخ، الرياض. الخالدي، **تربية الأطفال في الإسلام أسسها وتطبيقاتها**، ص153.

(2) البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب الجهاد والسير، باب التحريض على الرمي، رقم 2743، 1062/3.

(3) الطبراني، سليمان بن أحمد بن أيوب أبو القاسم، **المعجم الكبير**، باب من اسمه جابر بن عمير الأنصاري، رقم 1785، 193/2، ط2، 1404هـ - 1983م، مكتبة العلوم والحكم، الموصل. قال عنه الألباني: صحيح. الألباني، محمد ناصر الدين، **صحيح الترغيب والترهيب**، كتاب الجهاد، باب الترغيب في سؤال الشهادة في سبيل الله تعالى، رقم 1282، 46/2، ط5، د.ت، مكتبة المعارف، الرياض.

(4) البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب الجهاد والسير، باب الخيل معقود في نواصيها الخير إلى يوم القيامة، رقم2694، 1047/3.

(5) القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص22.

سفر قالت: فسابقته فسبقته على رجلي، فلما حملت اللحم سابقته فسبقني فقال: هذه بتلك السبقة[1].

كما كان الصحابة – رضي الله عنهم – يمارسون اللعب الهادف فكانوا يقذفون بعضهم بعضا بقشر البطيخ[2] حيث قيل عنهم كان أصحاب النبي – صلى الله عليه وسلم – يتبادحون بالبطيخ فإذا كانت الحقائق كانوا هم الرجال [3].

المطلب الثالث: اللعب عند علماء المسلمين

وقد أدرك علماء المسلمين حاجة الطفل إلى اللعب منذ مئات السنين سابقين بذلك علماء الغرب في هذا العصر الحديث[4]، فها هو الإمام الغزالي[5] يقول منبها إلى ضرورة الترويح عن نفس الطفل: "ينبغي أن يؤذن له بعد الانصراف من الكتاب أن يلعب لعبا جميلا، يستريح إليه من تعب المكتب، بحيث لا يتعب في اللعب. فإن منع الصبي من اللعب، وإرهاقه إلى التعليم دائما يميت قلبه، ويبطل ذكاءه وينغص عليه العيش حتى يطلب الحيلة في الخلاص منه رأسا"[6].

---

[1] أبو داود، سليمان بن الأشعث السجستاني الأزدي، **سن أبي داود**، كتاب الجهاد، باب في السبق على الرجل، رقم 2578، 34/2، د.ط، د.ت، دار الفكر، تحقيق محمد محي الدين عبد الحميد. قال عنه الألباني: صحيح. أبو داود، **سنن أبي داود**، رقم 2578، 34/2. وهذه النسخة من سنن أبي داود مذيلة بأحكام الألباني عليها.

[2] الخالدي، **تربية الأطفال في الإسلام أسسها وتطبيقاتها**، ص154. أبو حذيفة، **اللهو المباح في العصر الحديث بما يوافق الشرع الحنيف**، ص25.

[3] البخاري، محمد بن إسماعيل أبو عبد الله، **الأدب المفرد**، باب المزاح، رقم266، 102/1، ط3، 1409هـ – 1989م، دار البشائر الإسلامية، بيروت، تحقيق محمد فؤاد عبد الباقي. قال عنه الألباني: صحيح. البخاري، **الأدب المفرد**، 102/1. وهذه النسخة من الأدب المفرد مذيلة بأحكام الألباني عليها.

[4] أبو سمك، أحمد عبد العزيز، **التربية الترويحية في الإسلام أحكامها وضوابطها**، ص43، ط1، 1420هـ – 2000م، دار النفائس، الأردن. مرسي، محمد منير، **التربية الإسلامية أصولها وتطورها في البلاد العربية**، ص151، د.ط، 1998م، دار عالم الكتاب.

[5] هو الإمام حجة الإسلام، زين الدين أبو حامد محمد بن محمد بن محمد الطوسي الغزالي، الفقيه، الشافعي، ولد سنة 405هـ، عمل بالتدريس، وعرف بالصيام والتلاوة والتهجد، توفي سنة 505 هـ ، من مؤلفاته: الوسيط، والبسيط، وإحياء علوم الدين، والمستصفى. الأسنوي، عبد الرحيم، **طبقات الشافعية**، 111/2– 113، ط1، 1987م، دار الكتب العلمية. ابن خلكان، أبو العباس أحمد، **وفيات الأعيان وأنباء أبناء الزمان**، 335/2–336، ط1، د.ت، دار الكتب العلمية.

[6] الغزالي، أبو حامد محمد بن محمد، **إحياء علوم الدين**، 100/3، ط1، 1420هـ – 1999م، دار الفجر، القاهرة.

من خلال ما سبق يتضح لنا أهمية اللعب بالنسبة للطفل وحاجته إليه، وقد ثبت هذا من خلال قول الرسول – صلى الله عليه وسلم– وفعله وإقراره وعمل الصحابة رضي الله عنهم بسنة نبيهم[1].

المطلب الرابع: ضوابط اللعب الشرعية

وحتى يؤدي اللعب غايته التي شرع من أجلها، فهناك مجموعة من الضوابط الشرعية التي لا بد من التقيد بهاعند ممارسة اللعب،[2] وهي كالآتي:

1- إخلاص النية لله –سبحانه وتعالى– وذلك بأن يكون اللعب بنية تقوية الجسم وتنشيطه للقيام بالعبادات والأعمال التي تقرّب إلى الله –سبحانه وتعالى– على أتم وجه[3]. ودليل ذلك قول الرسول – صلى الله عليه وسلم – إنما الأعمال بالنيات وإنما لكل امرئ ما نوى فمن كانت هجرته إلى دنيا يصيبها أو إلى امرأة ينكحها فهجرته إلى ما هاجر إليه[4].

2- أن لا يكون اللعب صادا عن عبادة الله وذكره ومضيعا للفرائض[5].

3- أن لا يلهي اللعب عن أداء الواجبات الشرعية؛ كبر الوالدين، وصلة الرحم، والتعلم، وقضاء حوائج المسلمين، والدعوة إلى الله[6].

---

(1) أبو سمك، **التربية الترويحية في الإسلام أحكامها وضوابطها**، ص42.

(2) ابن بركات، **موسوعة تربية الأولاد في الإسلام**، ص384. الحفناوي، **إلى الآباء والأمهات تربة الأطفال في الإسلام**، ص156. عمارة، محمود محمد، **تربية الأولاد في الإسلام من الكتاب والسنة**، ص259، د.ط، د.ت، مكتبة الإيمان.

(3) ابن بركات، **موسوعة تربية الأولاد في الإسلام**، ص384. الخالدي، **تربية الأطفال في الإسلام أسسها وتطبيقاتها**، ص156.

(4) البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب بدء الوحي، باب كيف كان بدء الوحي إلى رسول – صلى الله عليه وسلم – ، رقم1، 3/1.

(5) الحفناوي، **إلى الآباء والأمهات تربية الأطفال في الإسلام**، ص156. ابن بركات، **موسوعة تربية الأولاد في في الإسلام**، ص384.

(6) أبو سمك، **التربية الترويحية في الإسلام أحكامها وضوابطها**، ص126. أبو حذيفة، **اللهو المباح في العصر الحديث بما يوافق الشرع الحنيف**، ص26.

4- أن لا يستغرق اللعب أكثر الوقت أو الوقت كله حتى لا يصل إلى مرحلة الإدمان[1].

5- أن يحقق اللعب الهدف الذي شرع من أجله وهو الترويح عن النفس، وتقوية الجسم وتنشيطه، وإزالة الهم والغم، فإذا لم يحقق هذا الهدف كان تضييعا للوقت في غير منفعة[2].

6- أن يكون هناك تكامل وتوازن في اللعب، فلا تطغى لعبة واحدة على كل الألعاب مما يؤثر على النمو السليم للطفل[3].

7- أن لا يكون في اللعب إسراف وتبذير للمال زائد عن حده[4].

8- أن تراعى حدود الله – سبحانه وتعالى – أثناء اللعب، وأن لا يكون فيه مخالفات شرعية، فلا يجوز ممارسة الألعاب التي تتنافى مع مقاصد الإسلام وأحكامه[5] مثل:

أ- الألعاب التي فيها إضرار بالنفس أو بالغير أو التي تقوم على المخاطرة كالملاكمة، والقفز من المرتفعات العالية، والألعاب النارية وغيرها، والتي قد تؤدي إلى ذهاب حياته في لحظات[6].

---

[1] الفندي، **تربية الطفل في الإسلام**، ص131. الخالدي، **تربية الأطفال في الإسلام أسسها وتطبيقاتها**، ص156.

[2] الخالدي، **تربية الأطفال في الإسلام أسسها وتطبيقاتها**، ص156. أبو سمك، **التربية الترويحية في الإسلام أحكامها وضوابطها**، ص83.

[3] القرضاوي، يوسف، **الإسلام والفن**، ص151، ط1، 1416هـ - 1996م، مكتبة وهبة. ابن بركات، **موسوعة تربية الأولاد في الإسلام**، ص384.

[4] أبو سمك، **التربية الترويحية في الإسلام أحكامها وضوابطها**، ص126. الفندي، **تربية الطفل في الإسلام أطوارها، وآثارها، وثمارها**، ص131.

[5] العدوي، **فقه تربية الأبناء وطائفة من نصائح الأطباء**، ص77. الخالدي، **تربية الأطفال في الإسلام أسسها، أسسها، وتطبيقاتها**، ص156. القرضاوي، **الإسلام والفن**، ص148.

[6] القرضاوي، **الإسلام والفن**، ص148- 149. القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص49. الفندي، **تربية الطفل في الإسلام أطوارها، وآثارها، وثمارها**، ص131. الحفناوي، **إلى الآباء والأمهات تربية الأطفال في الإسلام**، ص156.

عنوان المقال: **قواعد وضوابط الترفيه واللعب**، كاتب المقال: محمد صالح المنجد.
http://islamselect.net/mat/89118

ب- الألعاب التي فيها اختلاط، وكشف للعورات كما في ألعاب الجمباز والسباحة وغيرها[1].

ت- الألعاب التي تقوم على السحر[2]، حيث قال النبي – صلى الله عليه وسلم – اجتنبوا السبع الموبقات قالوا: يا رسول الله وما هن؟ قال: الشرك بالله، والسحر، وقتل النفس التي حرَّم الله إلا بالحق، وأكل الربا، وأكل مال اليتيم، والتولي يوم الزحف، وقذف المحصنات المؤمنات الغافلات[3].

ث- الألعاب التي تقوم على الكذب والخداع والاحتيال على الناس لأكل أموالهم بالباطل فهي محرمة[4] لقوله تعالى ﴿ وَلَا تَأْكُلُوٓاْ أَمْوَٰلَكُم بَيْنَكُم بِٱلْبَٰطِلِ وَتُدْلُواْ بِهَآ إِلَى ٱلْحُكَّامِ لِتَأْكُلُواْ فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَٰلِ ٱلنَّاسِ بِٱلْإِثْمِ وَأَنتُمْ تَعْلَمُونَ ﴾ [5]

ج- الألعاب التي تقوم على التحريش بين البهائم كصراع الديوك، والمناطحة بين البهائم[6].

ح- الألعاب التي تقوم على اتخاذ الحيوانات غرضا يرمى[7] لحديث ابن عمر- رضي الله عنه- عنه- أن رسول الله لعن من اتخذ شيئا فيه الروح غرضا[8].

---

(1) أبو سمك، **التربية الترويحية في الإسلام أحكامها وضوابطها الشرعية**، ص128. الخالدي، **تربية الأطفال في الإسلام أسسها وتطبيقاتها**، ص156. ابن بركات، **موسوعة تربية الأولاد في الإسلام**، ص384.
القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص50.

(2) القرضاوي، **الإسلام والفن**، ص149.

(3) البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب الوصايا، باب قوله تعالى إن الذين يأكلون أموال الناس طلما إنما يأكلون ي بطونهم وسيصلون سعيرا، رقم2615، 1017/3.

(4) أبو سمك، **التربية الترويحية في الإسلام أحكامها وضوابطها الشرعية**، ص132. القرضاوي، **الإسلام والفن**، ص149. الخالدي، **تربية الأطفال في الإسلام أسسها وتطبيقاتها**، ص156.

(5) سورة البقرة، الآية 188.

(6) القرضاوي، **الإسلام والفن**، ص149.

(7) سويد، **منهج التربية النبوية للطفل مع نماذج تطبيقية من حياة السلف الصالح وأقوال العلماء العاملين**، ص792 .

(8) مسلم، **صحيح مسلم**، كتاب الصيد والذبائح وما يؤكل من الحيوان، باب النهي عن صبر البهائم، رقم 1958، 1958، 1549/3.

خ- الألعاب التي ورد النص الصريح بتحريمها كالميسر والنرد[1]، أما الميسر فلقوله تعالى

﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِنَّمَا ٱلۡخَمۡرُ وَٱلۡمَيۡسِرُ وَٱلۡأَنصَابُ وَٱلۡأَزۡلَٰمُ رِجۡسٞ مِّنۡ عَمَلِ ٱلشَّيۡطَٰنِ فَٱجۡتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمۡ تُفۡلِحُونَ ﴾[2].

[2]. وأما النرد فلقول الرسول – صلى الله عليه وسلم – من لعب بالنردشير فكأنما صبغ يده في لحم خنزير ودمه[3].

د- الألعاب التي فيها استهزاء بالآخرين، أو سخرية بهم، أو استخفاف بكرامتهم، أو لمزهم، أو ترويعهم[4] لقوله 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 ﴾ [5]

ذ- الألعاب التي تشتمل على الموسيقى، أوالتي تؤدي إلى الشجار والنزاع وإثارة الأحقاد والضغائن[6].

ر- الألعاب المحملة ببعض الأفكار الخطيرة، والتي تشكل خطرا على عقيدة المسلم وسلوكه وأخلاقه؛ كالألعاب التي فيها تمجيد للكفار، واعتزاز بهم، وتقديس للصليب، واعتداء على خصائص الله – سبحانه وتعالى – كإحياء الموتى، وإنزال المطر، ونحو ذلك. كما أن في كثير

---

[1] العدوي، **فقه تربية الأبناء وطائفة من نصائح الأطباء**، ص80. القرضاوي، **الإسلام والفن**، ص150. أبو سمك، **التربية الترويحية في الإسلام أسسها وضوابطها الشرعية**، ص177- 178. الزبادي وآخرون، **صورة الطفولة في الإسلام**، ص103. القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص50.

[2] سورة المائدة، الآية 90.

[3] مسلم، **صحيح مسلم**، كتاب الشعر، باب تحريم اللعب بالنردشير، رقم 22620، 1770/4.

[4] القرضاوي، **الإسلام والفن**، ص150. أبو سمك، **التربية الترويحية في الإسلام أسسها وضوابطها الشرعية**، **الشرعية**، ص32.

[5] سورة الحجرات، الآية 11.

[6] الزبادي و آخرون، **صورة الطفولة في الإسلام**، ص103. العدوي، **فقه تربية الأبناء وطائفة من نصائح الأطباء**، ص81.

منها تربية على القتل، والإجرام، والسرقة، والكذب، فيجب الانتباه إلـــى مثـــل هـــذه الألعـــاب ومحاربتها حتى لا تؤثر على عقيدة أبنائنا وتذهب بأخلاقهم[1].

9- أن تراعى أثناء اللعب مجموعة من الأخلاق العامة مثل:[2]

أ- عدم ازعاج ومضايقة الجيران أثناء اللعب.
ب- تجنب الغضب، والغش، والكلام البذيء، والمحافظة على الهدوء في الأماكن العامة.
ت- المحافظة على المكان وعدم إلحاق الأذى به أو بمرافقه.
ث- اختيار الصحبة الصالحة.

---

[1] عنوان المقال: **قواعد وضوابط الترفيه واللعب**، كاتب المقال: محمد صالح المنجد.
http://islamselect.net/mat/89118

[2] أبو سمك، **التربية الترويحية في الإسلام أحكامها وضوابطها الشرعية**، ص122، ص133. الجهني، **الدور التربوي للوالدين في تنشئة الفتاة المسلمة في مرحلة الطفولة**، ص100. سويد، **منهج التربية النبوية للطفل مع نماذج تطبيقية من حياة السلف الصالح وأقوال العلماء العاملين**، ص788. مراد، مصطفى، **منهاج المؤمن**، ص99 - 100، ص486، 423، ط1، 1422هـ - 2001م، دار الفجر للتراث، القاهرة. يونس، علي حسين أمين، **الألعاب الرياضية أحكامها وضوابطها في الفقه الإسلامي**، ص407، ط1، 1423هـ - 2003م، دار النفائس، الأردن.

المبحث الخامس: تعريف الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: تعريف اللعبة لغة

اللُّعبة لغة: هي كل ما يلعب به كالشطرنج ونحوه[1].

المطلب الثاني: تعريف اللعبة اصطلاحا

عرفت اللعبة، من قبل ذوي الاختصاص، بأنها: " مجموعة فرعية من اللعب واللهو، وهي نشاط، أو عمل إرادي، يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها للوصول إلى غاياته، وتكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها، تتضمن تعاونا أو تنافسا مع الذات أو الآخرين، ويرافق الممارسة شيء من التوتر والترقب والبهجة والمتعة واليقين، كما أنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية فهي عالم من الخيال، وقد يمارسها لاعب واحد او أكثر وهي هادفة، ولها نواتج إما الربح و إما الخسارة "[2].

المطلب الثالث: تعريف الألعاب الإلكتروتية

عرف العلماء الألعاب الإلكترونية تعريفات متعددة من أكثر من ناحية، فمنهم من عرفها من الناحية البرمجية، ومنهم من عرفها من الناحية الاجتماعية، ومنهم من عرفها من الناحية النفسية، ومنهم من عرفها كوسيلة إعلامية وثقافية كالآتي:

عرفت الألعاب الإلكترونية من الناحية البرمجية بأنها : " برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا، بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائط المتعددة وتحريكها وإصدار الصوت "[3].

وفي تعريف آخر هي: "الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتلعب باستخدام وسيط إلكتروني، وتعرض على شاشة التلفاز، أو شاشة الحاسب الآلي، أو أي شاشة أخرى، ويتم التحكم بها باستخدام كمبيوتر صغير يعرف بـ Microprocecor ولكل لعبة إلكترونية برنامج حاسوبي "[4].

---

[1] ابن منظور، **لسان العرب**، 739/1. ابن فارس، **مقاييس اللغة**، 204/5.

[2] بلقيس، أحمد و مرعي، توفيق، **سيكولوجة اللعب**، ص16 نقلا عن ويزنجا، الطبعة الأولى، 1402هـ - 1985م، دار الفرقان.

[3] أبو وزنة، فلسطين علي حسن، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص8، د.ط، 2011م.

[4] الألعاب الإلكترونية، إعداد: محمد العبري و يوسف النيري، ملف بوربوينت.

رابط التحميل: http://www.fileflyer.com/view/ZazHHAI

أما من الناحية الاجتماعية فعرفت بأنها: " تفاعل بين الإنسان والآلة للاستفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه "[1].

ومن الناحية النفسية: "هي نشاط أو عمل إرادي يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها للوصول إلى غاياته، وتكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها، تتضمن تعاونا أو تنافسا مع الذات أو الآخرين، ويرافق الممارسة شيء من التوتر والترقب والبهجة كما أنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية فهي عالم من الخيال، وقد يمارسها لاعب أو أكثر، وهي هادفة لها نواتج إما الربح أو الخسارة"[2].

وأما من الناحية الإعلامية فعرفت بأنها: "وسيلة من الوسائل التكنولوجية في مجال الإعلام، حيث تتفق مع باقي الوسائل السمعية والبصرية بأن المستخدم يتفاعل معها بشكل ذهني، وتتميز عن هذه الوسائل بأن المستخدم يتفاعل معها أيضا بشكل جسماني عن طريق اليدين"[3].

ومن الناحية الثقافية عرفت بأنها: أداة لتطوير ثقافة الطفل وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بسهولة[4].

وهناك تعريف بسيط يوضح الصورة للعوام، أن الألعاب الإلكترونية هي: الألعاب التي تمارس على الأجهزة الإلكترونية المعروفة والمتداولة بين الناس؛ كجهاز الحاسوب، وجهاز PlayStation ، وجهاز الهاتف النقال، والتلفاز وغير ذلك، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة[5]. وهذا هو التعريف الذي أختاره.

---

[1] أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص8.

[2] المرجع نفسه.

[3] عنوان المقال: **ألعاب إلكترونية**.http://www.mjksar-ainsefra.com/ar/prg4.html

[4] أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص8.

[5] الشحروري، مها حسني، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص46، ط1، 1428هـ – 2008م، دار المسيرة، عمان.

عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر: 19 /1432/10. نقلا عن مجلة الدعوة العدد 2309.
http://www.salmajed.com/node/12508

المبحث السادس: أنواع الألعاب الإلكترونية

ذكرت الدكتورة مها الشحروري أن هناك سبع فئات تنتظم فيها الألعاب الإلكترونية ونقلتها في كتابها وهي: [1].

1- ألعاب الحركة: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل: ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

2- ألعاب الاستراتيجية: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

3- ألعاب المغامرة: وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

4- ألعاب لعب الدور: تشبه ألعاب المغامرة، ولكن بدلا من أن ترتكز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص. ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب.

5- ألعاب الرياضة: تشبه الاستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.

6- ألعاب المحاكاة: تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.

7- الألعاب القديمة: معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعلمية.

---

[1] الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص47 .

المبحث السابع: تاريخ الألعاب الإلكترونية

ترجع البداية الأولى للألعاب الإلكترونية إلى عام 1947م ، عندما قام العالم الأمريكي Thomas T. Goldsmith باختراع أول لعبة فيديو سماها أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية، ثم تبع ذلك إنتاج عدد من الألعاب الإلكترونية: كلعبة XO التي كانت رسالة دكتوراة للسيد AS Doug las والتي كان الهدف منها إثبات التفاعل ما بين الإنسان والحاسوب، ولعبة Tennnis 4 Higinbotham سنة 1958م والتي كان الهدف منها إمتاع زائري مختبر بروكهافن في نيويورك[1].

وفي عام 1961م صمم ثلاثة من معهد مساشوستس التقني لعبة حرب الفضاء Space War وقد لاقت هذه اللعبة شهرة واسعة ونجاحا كبيرا مما جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع الحاسوب[2].

وفي بداية السبعينات بدأت صناعة الألعاب الإلكترونية وأنتجت للأغراض التجارية، ففي عام 1971م أنتجت شركة نوتيج جهاز كبيوتر سبايس ليكون أول جهاز إلكتروني ينتج للغرض التجاري. وبعد ذلك قامت شركة Magnavox في عام 1972م بإصدار أول جهاز بيتي للألعاب الإلكترونية، وعرف هذا الجهاز باسم Magnavox Odyssy وكان يحوي ثلاثة عشر لعبة محملة على ستة أشرطة[3].

وفي عام 1972م قام كل من نولان بشنيل وتيد دابني بتأسيس شركة Atari وطرحا لعبة Pong التي حظيت بقبول كبير ونجاح لا مثيل له، وقد كانت فكرة هذه اللعبة تدور حول لعبة تنس

---

[1] عنوان المقال: **تاريخ الألعاب الإلكترونية**، تاريخ النشر:2012/8/4.
http://www.ng4a.com/2012/08/post/223175/

عنوان المقال: **لعبة فيديو**.
http://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%

[2] أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص9.

عنوان المقال: **تاريخ الألعاب الإلكترونية**، تاريخ النشر:2012/8/4.
http://www.ng4a.com/2012/08/post/223175

[3] أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص10.

عنوان المقال: **من الذي اخترع ألعاب الحاسب الإلكترونية؟**، كاتبة المقال: ala1995، تاريخ النشر:2011/2/11.
http://ejabat.google.com/ejabat/thread?tid=4674fcecca39590e

الطاولة. وأمام هذا النجاح سارعت كثير من الشركات إلى تطوير ألعاب شبيهة للعبة Pong وطرحها في السوق، ومع كثرة الألعاب الشبيهة للعبة Pong حصلت أزمة في سوق الألعاب الإلكترونية مما أدى إلى إحداث فجوة في عالم الألعاب الإلكترونية، وجميع الشركات خسرت أموالا كبيرة مما أدى إلى إفلاسها وإقفالها، وبذلك لم يعد في السوق شركات سوى شركة Atari وشركةMagnavox [1].

وبعد ذلك الحدث قامت شركة Taito بإصدار لعبة الأركيد الشهيرة Invades Space، هذه اللعبة أحيت سوق الألعاب الإلكترونية من جديد وحققت نجاحا باهرا لا مثيل له. وبعد هذا الإصدار اتفقت شركة Atari مع شركة Taito أن تصدر لعبة Space Invaders على جهازها Atari Vsc الذي أصدرته عام 1977م باستخدام شرائط ممغنطة مخزن عليها الألعاب الإلكترونية، بحيث يستطيع المستخدم تغيير الشريط إذا أراد استخدام لعبة إلكترونية أخرى[2].

وهكذا أخذت الشركات تسارع في تطوير ألعاب جديدة، ومتنوعة، وطرحها في السوق، مما نتج عن ذلك تحقيق أرباح كثيرة سمحت لها شيئا فشيئا بتطوير الأجهزة الإلكترونية والحواسيب، فأصبحت الألعاب أكثر متعة، ومحاكاة للواقع، وامتازت بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة. وفي عام 1981م انتشرت أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيوت ومراكز الملاهي المختلفة وغدت في متناول الجميع واحتلت جزءا من تفكير الأطفال بل حتى الكبار[3].

وتسارع هذا التطور حتى وصلت مبيعات الألعاب الإلكترونية في عام 1982م إلى قمتها ليبدأ بعد ذلك التراجع الذي أسهم فيه إلى حد بعيد ظهور الحواسب المخصصة للألعاب، حتى باتت

---

[1] عنوان المقال: **تاريخ الألعاب الإلكترونية**، تاريخ النشر:2012/8/4.
/http://www.ng4a.com/2012/08/post/223175
الموسوعة العربية، المجلد الثالث، التربية والفنون، تربية وعلم نفس، **الألعاب الإلكترونية**، معاذ الحمصي.
http://www.arab-ency.com/index.php?module=pnEncyclopedia&func=display_term&id=14881&m=1

[2] عنوان المقال: **تاريخ الألعاب الإلكترونية**، تاريخ النشر:2012/8/4.
/http://www.ng4a.com/2012/08/post/223175
الألعاب الإلكترونية، إعداد: محمد العبري و يوسف النيري، ملف بوربوينت.
رابط التحميل: http://www.fileflyer.com/view/ZazHHAI

[3] عنوان المقال: **تاريخ الألعاب الإلكترونية**، نشر في التجديد يوم 11/16/ 2011.
http://www.maghress.com/attajdid/70332
عنوان المقال: **تاريخ الألعاب الإلكترونية**، تاريخ النشر:2012/8/4.
/http://www.ng4a.com/2012/08/post/223175
الموسوعة العربية، المجلد الثالث، التربية والفنون، تربية وعلم نفس، **الألعاب الإلكترونية**، معاذ الحمصي.
http://www.arab-ency.com/index.php?module=pnEncyclopedia&func=display_term&id=14881&m=1

مبيعات الألعاب الإلكترونية في عام 1985م أقل منها بثلاثين مرة من مبيعات عـــام 1982م ، في حين لم يستطع الحاسوب الشخصي لدى ظهوره عام 1980م منافسة أجهزة الألعاب بســـبب عمليات التعامل المعقدة التي كانت مستخدمة آنذاك[1].

وفي ضوء تزايد الحاجة إلى أجهزة يسهل استخدامها قامت شركة يابانية عام 1985م بإصدار جهاز ألعاب بمواصفات بيانية ورسومية عالية الدقة، وكانت فكرة الألعاب فيـــه تعتمـــد علـــى مغامرات عامل تمديدات صحية اسمه ماريو همه البحث عن أميرته، وقد حقق هذا الجهاز شهرة واسعة ومبيعات عالية مما دفع شركة يابانية أخرى اسمها SEGA عام 1986م إلى إصدار منتج شبيه يعتمد شخصية قنفذ سريع اسمه سونك يبحث عن أميرته القنفذة[2].

وطورت الشركات الأخرى عدة ألعاب على أجهزتها محققة مبيعات تجاوزت كل التوقعات، ومن هذه الألعاب على سبيل المثال سباق موناكو للسيارات، ولعبة زيلدا[3].

وقدمت شركة ال Nintendo عام 1985م ثلاثة اختراعات مذهلة وهي:[4]

1- وحدة للتحكم في الصور التي تظهر علي الشاشة Pad Controller لتكون بديلة مـــن عصـــا الألعاب Joystick.

2- تطوير المكونات الإلكترونية للجهاز ومع ذلك استطاعت بيعها بأسعار تناســـب المســـتخدم المنزلي.

---

[1] أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص11.

الموسوعة العربية، المجلد الثالث، التربية والفنون، تربية وعلم نفس، **الألعاب الإلكترونية**، معاذ الحمصي.
http://www.arab-ency.com/index.php?module=pnEncyclopedia&func=display_term&id=14881&m=1

[2] أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص11.

الموسوعة العربية، المجلد الثالث، التربية والفنون، تربية وعلم نفس، **الألعاب الإلكترونية**، معاذ الحمصي.
http://www.arab-ency.com/index.php?module=pnEncyclopedia&func=display_term&id=14881&m=1

[3] الموسوعة العربية، المجلد الثالث، التربية والفنون، تربية وعلم نفس، **الألعاب الإلكترونية**، معاذ الحمصي.
http://www.arab-ency.com/index.php?module=pnEncyclopedia&func=display_term&id=14881&m=1

[4] **الألعاب الإلكترونية**، إعداد: محمد العبري و يوسف النيري، ملف بوربوينت.

رابط التحميل: http://www.fileflyer.com/view/ZazHHAI

3- تطوير في مستوي الألعاب الإلكترونية بحيث لم تصبح مجـرد أشـكال هندسـية بسـيطة متحركة.

وتطورت الحواسب الشخصية عام 1988م إذ ظهرت المعالجات 386 و 486 وسـرعان مـا استعيض عن نبضات الصوت ببطاقات الصوت، كما ظهر أيضا في عام 1990م برنامج النوافذ Windows والذي سمح بتفاعل مبسط مع الحاسوب بات بمتناول الكثيرين، فغدت الألعاب أكثر متعة وإثارة ومحاكاة للواقع، وسميت هذه الألعاب آنذاك بألعاب المحاكاة مثل محاكاة الطيـران، ومحاكاة التفكير، وألعاب الشطرنج[1].

وفي عام 1993م ظهرت معالجات البنتيوم وقارئات الأقراص المدمجة CD-Rom، وطرحـت شركة Microsoft برنامج النوافذ Windows-95 والذي أدى إلى تطوير ألعـاب تعتمـد علـى الوسائط المتعددة في الإفادة من الصور والرسوم والأصوات، فغدت هذه الألعاب إمكانياتها أكبر وأصبحت أكثر قربا من الواقع. ومع التطور الملحوظ للحاسوب الشخصـي تراجعـت أجهـزة الألعاب الإلكترونية سريعا لدرجة جعلت البعض يصرح بأن نهاية هذه الأجهزة أصبحت قريبة، وأخذت الشركات الكبيرة المنتجة لهذه الألعاب تتخلى عن برامجها التطويرية في هـذا المجـال واحدة تلو الأخرى، إلا أن هناك شركة يابانية اسمها سوني حالت دون ذلك إذ قامت فـي عـام 1995م بإصدار جهاز محطة الألعاب ال Play Station المزود بمكتبة واسـعة مـن الألعـاب بإمكانات عالية من الصوت والصورة والسرعة[2].

مبادرة شركة Sony دفعت شركات يابانية أخرى مثـل Nintendo و Microsoft إلـى تعـديل أجهزة الألعاب الإلكترونية وبرامجها التي تصدرها وتسويقها، مما أدى إلـى ظهـور ألعـاب إلكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ضمن برامج الذكاء الصناعي والروبوت، مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب تنوعا واسعا في التقنيات سمح بإشـغال حواس عدة كالبصر والسمع واللمس بإتقان أكثر[3].

---

[1] أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص11.

[2] أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص11.

[3] المرجع نفسه.

الموسوعة العربية، المجلد الثالث، التربية والفنون، تربية وعلم نفس، **الألعاب الإلكترونية**، معاذ الحمصي. http://www.arab- ency.com/index.php?module=pnEncyclopedia&func=display_term&i

وفي عام 2005م ظهر الجيل السابع من الألعاب الإلكترونية حيث قامت شركة Microsoft بإطلاق جهازها XBOX369 عام 2005م وتبعها في ذلك كل من شركة Sony وشركة Nintendo، حيث أصدرت شركة Sony جهازها ال Play Station3 في 11 نوفمبر عام 2006م، وأصدرت شركة Nintendo جهازها الWii في 19 نوفمبر عام 2006م[1].

وقد تميزت هذه الأجهزة الثلاثة بعرض نوع جديد من التكنولوجيا فجهازXBOX369 وجهاز ال Play Station3 عرضوا رسومات فائقة الجودة. أما جهاز ال Wii فقد ركز على دمج أجهزة التحكم مع أجهزة استشعار الحركة بدل استعمال أجهزة التحكم التقليدي[2].

كما شهدت هذه الفترة تقديم العديد من أجهزة الألعاب الإلكترونية المحمولة كجهاز Nintendods الذي قدمته شركة Nintendo في الولايات المتحدة في 21 نوفمبر 2004م حيث كانت هي الأولى في ذلك، وجهاز Ps Portable الذي طرحته شركة Sony في 12 ديسمبر عام 2004م[3].

وفي 17 ديسمبر 2011 قامت شركة Sony بإصدار جهاز PlayStation Vita، و تم إصدار الجهاز في أوروبا، وأستراليا، وأمريكا اللاتينية وأمريكا الشمالية في 22 فبراير عام 2012. ويعتبر المنافس الأول لجهاز Nintendo 3DS كجزء من الجيل الثامن من الألعاب[4].

وهكذا أخذت الألعاب الإلكترونية تتطور شيئا فشيئا إلى يومنا هذا، حتى بات استخدام هذه الألعاب أمرا سهلا غير معقد، كما دخلت على الخط أيضا شركات عربية وشرقية طرحت ألعابا تعتمد على اللغة العربية واللغات الشرقية المعتمدة، الأمر الذي سهل على المستخدم العربي والشرقي أن يتجاوز تعقيدات اللغة[5].

---

(1) **الألعاب الإلكترونية**، إعداد: محمد العبري و يوسف النيري، ملف بوربوينت.

رابط التحميل: http://www.fileflyer.com/view/ZazHHAI

(2) المرجع نفسه.

(3) المرجع نفسه.

(4) عنوان المقال: بلاي ستيشن فيتا

http://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%A8%D9%84%D8%A7%D9%8A_%D8%B3%D8%AA%

(5) عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية... رسائل تهديد لأطفالنا**، كاتبة المقال: أميرة عدنان، تاريخ النشر: 2010/5/24. نقلا عن المجلة العربية، العدد 401 ، جمادى الثانية، 1431هـ-2010م.

http://www.manfata.com/%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9

الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية

أشارت الدراسات والأبحاث إلى أن للألعاب الإلكترونية آثارا إيجابية كما أن لها آثارا سلبية[1]، وفي هذا الفصل سأبين هذه الآثار – إن شاء الله-.

المبحث الأول: الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية

يظهر التأثير الإيجابي الأكبر للألعاب الإلكترونية في جانب العمليات المعرفية والعقلية لدى الأطفال[2]، ومن هذه الآثار:

أولا: تنمية الانتباه البصري والتفكير والتخيل، فهناك بعض الألعاب الإلكترونية التي تزيد من فاعلية الانتباه لدى الأطفال وتطور التفكير الإبداعي والمنطقي لديهم، كما تعمل على توسيع خيال الطفل وتنمية مداركه، وهذا مقيد بواقعية وموضوعية الخيال الذي ينتج عنه ما يفيد البشرية من ابتكارات واختراعات في مجال التكنولوجيا والحاسوب والصحة وغير ذلك[3].

---

(1) الحشاش، دلال عبد العزيز، **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، ص19، رسالة ماجستير، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، 2008م، إشراف د. محمد صالح الإمام. مسعودي، سمية و حجار، رزيقة، **أثر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية**، ص23، مذكرة لنيل شهادة ليسانس في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الدكتور يحي فارس، المدية، 2009 م– 2010م، إشراف الأستاذ تيقامومين إبراهيم.

(2) الحشاش، **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، ص19

(3) الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص70. نقلا عن Green & Bavelier, 2003. عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ انشر:2012/1/13. http://rs.ksu.edu.sa/67861.html

عنوان المقال: **هل تؤثر ألعاب الفيديو على النمو العقلي للطفل.**

- http://www.sabahelkheir.com/content/%D9%87%D9%84

ثانيا: تطوير بعض المهارات كالدقة، والمتابعة، والملاحظة، والكتابة، والقراءة، والحساب، والتخطيط، والتركيز على عدة أشياء مرة واحدة، فالطفل الذي يلعب الألعاب الإلكترونية يطور مهارة الاستماع إلى أصوات مختلفة والانشغال بعدة أشياء أخرى.[1].

ثالثا: تنشيط الذاكرة وتنمية الذكاء وتعويد الطفل على الصبر والمثابرة عن طريق استخدام البرامج المفيدة والمصممة لذلك كألعاب المغامرة، والخروج من المتاهات، والهرب من الوحوش، وألعاب سباق الطائرات والسيارات والمراكب، واجتياز العوائق، والبحث عن الكنز، وألعاب الفكّ والتركيب وتجميع الصور المجزّأة، والبناء والتلوين والتظليل[2].

رابعا: تحفيز عمليات الإبداع والابتكار، إذ يستطيع الطفل من خلال فهمه لقوانين اللعبة أن يطورها إلى لعبة جديدة أو يبتكر ألعاب أخرى وخاصة إذا أتيحت له الفرصة[3].

خامسا: تنمية القدرة على اتخاذ القرار وحل المشكلات؛ لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب، كما تمنحه حرية التحكم في مسارها مما يساهم في تنمية مهارة القيادة لدى

---

[1] عنوان المقال: **ألعاب الكمبيوتر وتشكيل عقول الناشئة**، تاريخ النشر: 2005/12/12.
http://articles.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=107937
عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ النشر: 2012/1/13.
http://rs.ksu.edu.sa/67861.html
عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية**، ديوان مؤسسات الشباب لولاية النعامة، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية. http://www.mjksar-ainsefra.com/ar/prg4.html
عنوان المقال: **أطفالنا والألعاب الإلكترونية**.
http://www.mjksar-ainsefra.com/ar/prg4.html

[2] الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص77. نقلا عن Clavo,1997.
عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ النشر: 2012/1/13.
http://rs.ksu.edu.sa/67861.html
عنوان المقال: **مختصون يحذرون من تأثير الألعاب الالكترونية على شخصية الأطفال**، كاتب المقال: المهندس العراقي، تاريخ النشر: 2012/1/16.
http://www.almawsil.com/vb/showthread.php/102037-

[3] الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص70-71. نقلا عن Lepper,Malone 1987.

الطفل[1]. وقد أشارت الدراسات إلى أن الناس الذين يخصصون جزءا من وقت فراغهم في اللعب بألعاب الحاسوب يتخذون قرارات حاسمة بنسبة 25% أسرع من أؤلئك الذين لا يلعبون الألعاب[2].

سادسا: تطوير وتحسين التآزر البصري الحركي العين – اليد والتسريع من زمن رد الفعل. فالألعاب الإلكترونية تعتمد على زمن رد الفعل من جهة والتآزر البصري الحركي من جهة أخرى، حيث تتطلب أفرادا يستجيبون بشكل استثنائي وسريع للأعداء الجدد والسيطرة على مفاتيح التحكم العديدة والتي تصل إلى عشرة أزرار أو أكثر، وقد أظهرت الدراسات أن مستخدمي الألعاب الإلكترونية لديهم تآزر بصري حركي أعلى من غير المستخدمين. ويظهر أثر ذلك في الحياة اليومية، فهو مهم عند قيادة السيارة حيث يعطي الفرصة للسائق بأن يتفادى الاصطدام بعائق على الطريق، وكذلك فهو مهم في الأعمال التي تتطلب مهارات يدوية كالعمليات الجراحية، فالجراح يحتاج إلى مهارة التنسيق بين العين واليد أثناء إجراء العمليات الجراحية[3].

---

[1] الحشاش، **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، ص19. الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص70. نقلا عن Lepper,Malone 1987.

عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ النشر: 2012/1/13. http://rs.ksu.edu.sa/67861.html

[2] عنوان المقال: **دراسة الألعاب الإلكترونية مفيدة للأطفال**، تاريخ النشر: 2012/5/8.
http://www.albawaba.com/ar/%D8%B5%D8%AD%D8%AA%D9%83%D9%90-

[3] الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص69-70. نقلا عن Green & Bavelier, 2003

عنوان المقال: **دراسة الألعاب الإلكترونية مفيدة للأطفال**، تاريخ النشر: 2012/5/8.
http://www.albawaba.com/ar/%D8%B5%D8%AD%D8%AA%D9%83%D9%90-

سابعا: تطوير المهارات المكانية وتحديد الاتجاهات[1]، والمقصود بالمهارات المكانية: أي القدرة على تصور الأشكال في الفراغ وإدراك العلاقات بينها والتعرف على نفس الشكل عندما يقوم وفقا لمحاور مختلفة.[2]

وقد لوحظ بعد إجراء عدة دراسات أن الطلاب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يتمتعون بمهارات مكانية أعلى من غير الممارسين للألعاب، ومثل هذه المهارات قد تساعد كلا من الطيارين والمهندسين والنساجين والبنائين والمعماريين والمصورين ومخترعي الصور المتحركة[3].

ثامنا: المساهمة في زيادة ثقافة الطفل كألعاب المسابقات الثقافية وغيرها، وهذا الأمر مرهون بالمضمون الثقافي الذي تحويه اللعبة[4].

تاسعا: زيادة التحصيل اللغوي وإكساب الطفل تراكيب لغوية جديدة من العامية والفصحى واللغات الأخرى مما يتراكم عشوائيا في ذاكرة الطفل، ويساهم في توليد لغة جديدة لديه، وهذا في الأساس يعتمد على محتوى اللعبة الإلكترونية[5].

---

(1) الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص70. نقلا عن Green & Bavelier, 2003

عنوان المقال: **آثار ألعاب الفيديو على الأطفال**، كاتبة المقال: رنا مغازي، تاريخ النشر: 2011/7/16.
http://hawaa.alnaddy.com/article/267262+%D8%A2%D8%AB%D8%A7%D8%B

(2) معوض، خليل ميخائيل، **القدرات العقلية**، ص9، ط2، 1997م، دار الفكر الجامعي، القاهرة.

(3) الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص69. نقلا عن Sims & Myer, 2002.

(4) الحشاش، **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، ص22.

(5) الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص78. نقلا عن McFarlane et al 2002 .

عنوان المقال: **أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية .. حرب فكرية تستهدف أبناءنا فيجب التصدى لها**، منقول عن: راشد بن محمد الزيدي.
http://www.alwatan.com/graphics/2009/02feb/9.2/dailyhtml/FUTOON.htm

عنوان المقال: **العطلة الصيفية تشعل فتيل الإدمان على الأجهزة الإلكترونية لدى الأطفال**، صاحبة المقال: وفاء بنت سليمان الطجل، منقول بواسطة: جريدة الرياض، تحقيق: هدى السالم.
http://www.alriyadh.com/2009/07/13/article444215.html

عاشرا: تنمية روح التعاون وتعزيز الثقة بالنفس لدى الطفل[1].

الحادي عشر: زيادة خبرة الطفل في التعامل مع التقنيات، كما تساعده على استيعاب التكنولوجيا وتطوير استراتيجيات قراءة الصور ذات الأبعاد الثلاثية[2].

الثاني عشر: تطوير التعليم، إذ أن هناك ما يعرف بالألعاب الإلكترونية التعليمية التي تمزج التعليم بالترفيه لتجذب انتباه الطالب، وتركيزه، وتشعره بالمتعة، وهذا النوع من البرامج ينمي لدى المتعلم مهارة التفكير، وقوة الملاحظة، والحجة، والمنطق، كما يقدم له التغذية الراجعة الفورية خلال عملية التعلم، ويعمل على توجيه التعلم الذاتي[3].

الثالث عشر: تعمل الألعاب الإلكترونية على زيادة إفراز مادة الدوبامين مما يؤدي إلى سرعة انتشار التعليم بشكل أكبر[4].

---

(1) عنوان المقال: **اهتمامات الأطفال وألعاب الفيديو هل آن الأوان لصناعة إسلامية؟** كاتبة المقال: مجلة الرقمي، تاريخ النشر: 2012/6/4. نقلا عن www.al-jazirah.com
http://bawaba.khayma.com/%D8%A3%D9%83%D8%A8%D8%A7%D8%AF

(2) الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص70،78. نقلا عن Greenfield 2000 و Green & Bavelier, 2003.

عنوان المقال: **من أخطار الألعاب الإلكترونية على الأطفال ومسؤولية المنزل**، كاتب المقال: فهد بن عبد الرحمن السويد، تاريخ النشر: 2012/1/13
http://muslimaunion.org/news.php?i=12582

عنوان المقال: **التكنولوجيا تقتل الطفل**. https://sites.google.com/site/technoo2012ki/fl/altathyr-alslby

(3) الحربي، عبيد بن مزعل عبيد، **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات**، ص146، ص144، دراسة تكميلية لنيل درجة الدكتوراة، جامعة أم القرى، السعودية، 1430هـ/1431هـ، إشراف: عباس بن حسن غندورة. الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص70. نقلا عن Lepper,Malone 1987.

(4) الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص72. نقلا عن Green & Bavelier, 2003.

الرابع العشر: تساعد الألعاب الإلكترونية على زيادة مستوى الراحة أثناء اللعب، كما أنها تؤدي إلى التدريب والتنظيم[1].

الخامس عشر: تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة تسلية للأطفال، إذ تملأ وقت فراغهم، وتحد من خروجهم من البيت[2].

السادس عشر: تمكن الألعاب الإلكترونية الأطفال من التعبير عن مشاعرهم، وعلى التحكم في غضبهم[3].

السابع عشر: تجسيد الواقع كما في ألعاب المحاكاة، إذ يمكن أن تستخدم الألعاب الإلكترونية كوسيلة لتقديم محاكاة حقيقية للواقع[4]. "فمثلا الجيش الأمريكي يقوم بتصميم ألعاب حربية خاصة وألعاب استراتيجية تشبه الواقع تماما لتدريب الجنود على المعارك الحقيقية، والوكالات الفضائية، ووكالات الطيران تستخدم ألعاب خاصة تقدم تجربة طيران افتراضية لتدريب طياريها"[5].

كما أن هذه الألعاب يمكن أن توفر للطفل التنقل عبر بيئات مختلفة كالتنقل بين الصحاري والمحيطات، والتجول في الفضاء، مما ينعكس بشكل إيجابي على خيال الطفل[6].

---

(1) الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص70. نقلا عن Green & Bavelier, 2003.

عنوان المقال: **اهتمامات الأطفال وألعاب الفيديو هل آن الأوان لصناعة إسلامية؟** كاتبة المقال: مجلة الرقمي، تاريخ النشر: 2012/6/4. نقلا عن www.al-jazirah.com

http://bawaba.khayma.com/%D8%A3%D9%83%D8%A8%D8%A7%D8%AF

(2) عنوان المقال: **التكنولوجيا تقتل الطفل**.

https://sites.google.com/site/technoo2012ki/fl/altathyr-alslby

(3) عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ النشر: 2012/1/13.

http://rs.ksu.edu.sa/67861.html

(4) عنوان المقال: **أطفالنا والألعاب الإلكترونية**.

http://www.mjksar-ainsefra.com/ar/prg4.html

(5) المرجع نفسه.

(6) عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ النشر: 2012/1/13.

http://rs.ksu.edu.sa/67861.html

الثامن عشر: تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة تسلية لكبار السن حيث تملأ وقت فراغهم، كما تساعد على تحسين صحتهم البدنية والنفسية[1]. حيث " أشارت دراسة ألمانية علمية أجريت أخيرا أن كبار السن يزدادون سعادة بالتدريب المنتظم على أجهزة الألعاب الإلكترونية، وأن أثر هذه الألعاب لا ينطبق فقط على الجانب النفسي، بل يتعداه كذلك إلى القدرات البدنية والذهنية لدى الكبار"[2].

و"قال المركز إنه أجرى هذه الدراسة بالتعاون مع مستشفى جامعة إرلانجن. وأفاد المركز بأن أساس هذه القدرات المحسنة للنزلاء هو مبدأ أجهزة الألعاب الإلكترونية ذاتها، فالجهاز لا يتم التعامل معه أثناء اللعب بالأصابع فحسب، وإنما تشارك فيها حركات يصدرها الجسم كله. وأضاف الباحثون في المركز والجامعة أن المسن يتخيل نفسه في ساحة للعب التنس يقوم فيها بالإمساك بالمضرب الذي يتعقب به الكرة، مبينا أن هذا التخيل يتم حتى في وقت جلوس المسن أمام الجهاز المهيأ أيضا للتعامل معه من خلال الكرسي المتحرك للمسن"[3].

التاسع عشر: أشار العلماء إلى أن مزاولة الألعاب الإلكترونية لها أثر إيجابي على لياقة الطفل البدنية، إذ أن الطفل أثناء اللعب يقلص عضلاته بشكل تلقائي مما يمكن مقارنته بمزاولة التمارين الرياضية[4].

العشرون: تساعد الألعاب الإلكترونية الأطفال على النطق الصحيح.[5] "حيث صرح الباحثون بولاية كاليفورنيا بأن برنامج كمبيوتر تفاعلي يعمل على تحسين المرحلة العُمرية، التي يستطيع فيها الطفل المصاب بعسر الكلام القراءة، وقد أوضحوا أن الأطفال المصابين بعسر

---

[1] عنوان المقال: **المسنون يستفيدون صحيا ومعنويا من ممارسة الألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: نورنبيرج، تاريخ النشر: 5/صفر/1431هـ الموافق 2010/1/20، العدد 5945.
http://www.aleqt.com/2010/01/20/article_336407.html

[2] المرجع نفسه.

[3] عنوان المقال: **المسنون يستفيدون صحيا ومعنويا من ممارسة الألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: نورنبيرج، تاريخ النشر: 5/صفر/1431هـ الموافق 2010/1/20، العدد 5945.
http://www.aleqt.com/2010/01/20/article_336407.html

[4] عنوان المقال: **ألعاب الفيديو تفيد الصحة العقلية والبدنية**، تاريخ النشر: 2012/2/3.
http://www.albawaba.com/ar/%D8%B5%D8%AD%D8%AA%D9%83%D9%90-

[5] عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10.
http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

الكلام الذين استخدموا البرنامج ، ويعرف ب«Fast ForWord»، لمدة لا تزيد عن 100 دقيقة يومياً على مدار 6 أسابيع قد حققوا تقدما نسبيا في عمر القراءة الخاص بهم"[1].

الحادي والعشرين: تساعد الألعاب الإلكترونية في تخفيف الألم عن المرضى[2]. "قال البروفسور مارك جريفثز من جامعة نوتنجهام بانجلترا في مقال افتتاحي بالدورية الطبية البريطانية: درجة الانتباه اللازمة لممارسة هذه الألعاب قد تصرف انتباه اللاعب عن الإحساس بالألم، وفي حالات مرضى مصابين بعلل في الذراع استخدمت ألعاب الكمبيوتر لتعزيز القوة والبراعة، بينما استخدمت في حالات أطفال يعانون من عدم القدرة على التعلم لتنمية قدراتهم"[3].

من خلال النقاط السابقة، يتبين أن للألعاب الإلكترونية بعض الإيجابيات التي يتمثل أغلبها في تنمية العمليات المعرفية والعقلية لدى الأطفال إضافة إلى إيجابيات أخرى.

وفي نهاية هذا المطلب، أؤكد على أن هذه الآثار الإيجابية التي ذكرتها مرهونة بمحتوى اللعبة الإلكترونية، وبمجموعة من الضوابط التي لابد أن يتقيد بها اللاعب، لأن هناك عددا كبيرا من الألعاب الإلكترونية يعطي عكس هذه الآثار تماما. فلابد من اختيار اللعبة المناسبة والتقيد بمجموعة من الضوابط للحصول على الأثر الإيجابي.

---

[1] عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122.

[2] المرجع نفسه.

[3] المرجع نفسه.

المبحث الثاني: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: الآثار العقلية

أشارت الدراسات والأبحاث إلى أثر الألعاب الإلكترونية السلبي على عقل الطفل، ومن هذه الآثار:

أولا: انحسار التفكير الموضوعي وانتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة الغوص عميقا في عالم تلك الألعاب؛ لأن اللاعب إذا حكم عقله وتفكيره فسيكون بطيئا في اللعبة مما قد يؤدي إلى خسارته[1].

ثانيا: تشتيت الانتباه والتركيز نتيجة للساعات التي يقضيها الطفل أمام شاشات الألعاب الإلكترونية وهو مشدود الذهن وخائف ومتوتر[2].

ثالثا: تؤدي ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية إلى التقليل من قيمة العقل لدى الطفل وخاصة تلك الألعاب التي تقوم على حشو عقله بالخرافات والخيال وتصرفه عن التفكير الواقعي والعقلاني. كما أن هناك بعض الألعاب التي تضع الطفل موضع المقلد مما يقلل من فرص الإبداع لديه كألعاب العنف والإجرام[3].

---

[1] عنوان المقال، **إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: خليل فاضل، تاريخ النشر: 2004/9/10.

http://www.maganin.com/articles/articlesview.asp?key=140

عنوان المقال: **تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو النفسي والانفعالي للأطفال**، كاتب المقال: صدام موسى الكراسنة. http://shuhoom.net/vb/showthread.php?t=1281

[2] عنوان المقال: **بعض أولياء الأمور يرون في الألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك وصحة الطفل**، منقول عن محمد، تاريخ: 2012/4/18.

http://aljihawia.com/news88.html

عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية بعضها مريب وسيئ السمعة.. والأسرة في غفلة أحياناً**، كاتبة المقال: هناء الحمادي، تاريخ النشر: 2012/11/4.

http://www.alittihad.ae/details.php?id=105742&y=2012&article=full

[3] عنوان المقال: **أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية .. حرب فكرية تستهدف أبناءنا فيجب التصدى لها**، منقول عن راشد الزيدي.

http://www.alwatan.com/graphics/2009/02feb/9.2/dailyhtml/FUTOON.htm

عنوان المقال: **تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل**، كاتب المقال: محمد بن عبد الله العريفي، تاريخ النشر: 2012/3/10.

http://haseep111.blogspot.co.il/2012/11/blog-post.html

المطلب الثاني: الآثار التعليمية

لقد أشارت الدراسات إلى أن مجاوزة الحد في ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى آثار سلبية تنعكس على التحصيل الدراسي للطالب[1]، ومن هذه الآثار:

أولا: ضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام، واضطرابات في التعلم؛ لأن الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية لخمس أو ست ساعات يوميا لا يكون لديه الوقت الكافي لكتابة واجباته ومراجعة دروسه بصفة مستمرة. كما أن جل طاقته يضعها في اللعب، وبالتالي لا يبقى عنده متسع من الطاقة لمذاكرة دروسه، وقد ينام متأخرا مما يؤثر على استيعابه للدروس في المدرسة[2]. وقد اهتمت بعض الدراسات باختبار العلاقة بين إدمان الطلاب على الألعاب الإلكترونية وتحصيلهم الأكاديمي، ووجدت هذه الدراسات أن هناك علاقة سلبية بين الوقت المصروف على الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.[3] ومن هذه الدراسات:

أولا: أشارت دراسة أجريت في جامعة دينسيون في مدينة اوهايو الأمريكية الى أن الطلاب الذين يحصلون على جهاز ألعاب الفيديو لا يتقدمون في مستواهم الدراسي بنفس السرعة التي يتقدم بها الطلاب الذين لا يملكون أجهزة ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى أن مهارة الاستماع والقراءة لدى الطلاب الذين يملكون أجهزة ألعاب الفيديو تبقى كما هي بدون تطوير[4].

ثانيا: وجد الخبراء والباحثون أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لمدة طويلة لا يكتسبون الطاقات والمهارات الدراسية المطلوبة للتحصيل العلمي على المدى الطويل؛ لأن الألعاب التي يستخدمونها تحتاج إلى مستوى قصير المدى، كما وجدوا أن الأطفال الذين يحبون

---

[1] أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص22-23.

[2] مسعودي وآخرون، **أثر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية**، ص39.
أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص22-23.
عنوان المقال: **العطلة الصيفية تشعل فتيل الإدمان على الأجهزة الإلكترونية لدى الأطفال**، صاحبة المقال: وفاء بنت سليمان الطجل، كاتبة المقال: جريدة الرياض، العدد 14994، تاريخ النشر: 2009/7/13.
http://www.alriyadh.com/2009/07/13/article444215.print

[3] الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص71.

[4] المرجع نفسه، ص40.

ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة كسرقة السيارات وقتل الناس يواجهون صعوبة في التركيز على أنواع النشاطات والوظائف الضرورية التي تحتاج إلى تفكير عميق للنجاح في الدراسة[1]، كما أثبتت الدراسات أن الطفل الأقل ذكاء يفضل اختيار الألعاب العنيفة على غيرها[2].

ثالثا: وهناك أثر آخر أشارت إليه أغلب الدراسات وهو أن المواد العلمية لم تعد ممتعة بالنسبة للطفل؛ لأنها لا تقدم له نفس النمط الممتع في الألعاب كما أن الطفل يفكر في اللعب أثناء الدراسة[3].

المطلب الثالث: الآثار الصحية

أشارت الدراسات والأبحاث أن الألعاب الإلكترونية تسبب لدى مستخدميها جملة من الأضرار قد تنتهي بهم إلى إعاقات[4]، ومن هذه الأضرار:

أولا: ضعف البصر وإصابة العين بالجفاف والاحمرار والحكة والزغللة نتيجة التعرض لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعة من شاشات أجهزة الألعاب الإلكترونية والتي يقضي الطفل أمامها ساعات طويلة[5].

---

[1] عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية....فوائدها ومضارها.**
http://www.alamalsahha.com/web/content.php?pid=897
عنوان المقال: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10. http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

[2] عنوان المقال: **اهتمامات الأطفال وألعاب الفيديو هل آن الأوان لصناعة إسلامية؟** كاتبة المقال: مجلة الرقمي، تاريخ النشر: 2012/6/4. نقلا عن www.al-jazirah.com
http://bawaba.khayma.com/%D8%A3%D9%83%D8%A8%D8%A7%D8%AF

[3] عنوان المقال: **أبرز ثمانية أضرار محتملة وخطيرة للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: خالد الجديع، تاريخ النشر: 2010/7/2.http://vb.maharty.com/showthread.php?t=25213

[4] المنجد، محمد صالح، **حمى الألعب الإلكترونية**، ص62، ط2، 1431هـ- 2010م، دار مدار الوطن، الرياض. عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7. http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html

[5] عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ النشر: 2012/1/13. http://rs.ksu.edu.sa/67861.html
عنوان المقال: **الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا**، كاتب المقال: حمد بن عبد الله القميزي، منقول عن: صحيفة الرياض الخميس 14 صفر 1429هـ -21 فبراير 2008م- العدد 14486.
http://www.alradnet.com/replies/press-replies/1606-
عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7. http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html

ثانيا: أشارت البحوث العلمية أن الوميض المتقطع المنبعث من الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى زيادة الشحنات الكهربائية في الدماغ حيث يمكن أن يعانوا من تشنجات ونوبات صرع فعلية[1].

ثالثا: تعرض الجهاز العضلي والعظمي لمجموعة من الإصابات نتيجة الجلوس بطريقة غير صحيحة أو الجلوس لساعات طويلة بوضعية واحدة دون القيام بتمارين خفيفة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث يشكو العديد من الأطفال من آلام في الظهر والرقبة والأطراف، كما أن حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة هذا بالإضافة إلى حدوث رعشة تصيب أصابع اليدين[2]. كما أن إقبال الأطفال المتزايد على الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى إصابتهم بهشاشة العظام[3] حيث كشف بحث طبي هولندي أن تزايد إقبال الأطفال المتزايد على الألعاب الإلكترونية والجلوس خلف شاشاتها لساعات طويلة، يتسبب في زيادة احتمالات إصابتهم بمرض الجريب والأنفلونزا، كما يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د"، والذي يؤدي بدوره إلى إصابتهم بهشاشة في العظام بصورة مبكرة عن غيرهم، وآلام في الظهر والركبتين وقد تتطور إلى التهابات في المفاصل، وذلك بسبب بقاء الأطفال في المنازل خلف شاشات الألعاب الإلكترونية، وعدم التعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنمو العظام، كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة

---

[1] عنوان المقال: **طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار**، صاحب المقال: مجلة الطفل المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425، منقول بواسطة: أبو جراح.
http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm
عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7. http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html

[2] عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ النشر: 2012/1/13.
http://rs.ksu.edu.sa/67861.html
عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية تُسبِّب «رعشة اليدين»**، كاتب المقال: صالح القرعوطي، تاريخ النشر: 1433/9/3هـ. http://www.sada-tabuk.com/news-action-show-id-2224.htm

[3] عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10.
http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

معا في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وزيادة احتمالات انتشار الأمراض المعدية بينهم[1].

رابعا: تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى زيادة نبضات القلب وضغط الدم ومعدل التنفس للطفل[2]، "حيث أوضحت الدراسات أن لعب ألعاب الفيديو التفاعلية يمكن أن يؤدي إلى زيادة ملحوظة في نبضات القلب وضغط الدم ومعدل التنفس وبالتالي حدوث حالة استنفار أكبر للنظام العصبي المركزي"[3].

خامسا: الإخلال بنوم الطفل، حيث تؤثر الألعاب الإلكترونية على معدلات النوم الهادئ للطفل، ولذلك نجد كثير من الأطفال يعانون من الأحلام المزعجة نتيجة العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية ولديهم خوف وينقصهم الإحساس بالأمان[4]. وهناك دراسة أجريت لمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية السلبي على نوم وصحة الطفل وقد شملت هذه الدراسة "11" من الفتيان الذين تتراوح أعمارهم ما بين الثانية عشرة إلى الرابعة عشرة من العمر، حيث اخضعوا في هذه الدراسة إما إلى مشاهدة أفلام مثيرة أو ألعاب الكترونية تفاعلية لمدة ساعة قبل نومهم بساعتين أو ثلاث، ومن ثم اخضعوا لتحليل النوم الليلي وكذلك لفحوص للذاكرة لفظية وبصرية،

---

[1] عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10.
http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

[2] عنوان المقال: **التكنولوجيا تقتل الطفل**.
https://sites.google.com/site/technoo2012ki/fl/altathyr-alslby
عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية بعضها مريب وسيئ السمعة.. والأسرة في غفلة أحياناً**، كاتبة المقال: هناء الحمادي، تاريخ النشر: 2012/11/4.
http://www.alittihad.ae/details.php?id=105742&y=2012&article=full

[3] عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10. http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

[4] عنوان المقال: **الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا**، صاحب المقال: مجلة الرياض، منقول بواسطة: حمد بن عبد الله القميرى.
http://www.alriyadh.com/2008/02/21/article319668.html عنوان
البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10. http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122
عنوان المقال: **أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية .. حرب فكرية تستهدف أبناءنا فيجب التصدى لها**، منقول عن راشد الزيدي. http://www.alwatan.com/graphics/2009/02feb/9.2/dailyhtml/FUTOON.htm

وأشارت نتائج هذه الدراسة إلى ان الأطفال استغرقوا وقتاً أطول لينامو‌ا، وكذلك كفاءة نـــومهم كانت أقل من المعتاد كما بينت الفحوصات المعرفية انحداراً في أداء الذاكرة اللفظية لديهم[1].

سادسا: يؤدي الاستخدام المتزايد للألعاب الإلكترونية الاهتزازية إلى احتمال الإصابة بمـــرض ارتعاش الأذرع والكف[2].

سابعا: الإصابة بسوء التغذية، إذ يمتنع الطفل عن مشاركة عائلته في وجبات الطعام فيتعود على عادات غذائية سيئة في أوقات غير مناسبة للجسم، أو تناول الوجبات السريعة من الشـــوكولاتة والبطاطا لسد الجوع ما ينعكس سلبيا على صحته[3].

ثامنا: يؤدي الاستخدام المتزايد للألعاب الإلكترونية إلى زيادة نسبة الكولسترول عنـــد الأطفـــال وبذلك يصبحون أكثر عرضة للإصابة بأمراض القلب والشرايين بسبب ابتعاده عـــن الألعـــاب الرياضية التي تحافظ على صحة الجسد ولياقته البدنية[4].

تاسعا: تسبب الألعاب الإلكترونية البلوغ المبكر كما تؤدي أيضا إلى المشيب المبكـــر[5]. يقـــول الدكتور راشد بن محمد الزيدي طبيب مقيم في قسم الأمراض النفسية والطب السلوكي بمستشفى

---

[1] عنوان المقال: **الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا**، صاحب المقال: مجلة الرياض، منقول بواسطة: حمد بن عبد الله القميرى.
http://www.alriyadh.com/2008/02/21/article319668.html

[2] عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية تُسبِّب «رعشة اليدين»**، كاتب المقال: صالح القرعوطي، تاريخ النشر: 1433/9/3هـــ.
http://www.sada-tabuk.com/news-action-show-i d

عنوان المقال: **الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا**، صاحب المقال: مجلة الرياض، منقول بواسطة: حمد بن عبد الله القميرى.
http://www.alriyadh.com/2008/02/21/article319668.html

[3] عنوان المقال: **ما أثر الألعاب الألكترونية بلاي ستيشن على الأجيال**، كاتب المقال: مهدي آل عمران، تاريخ النشر: 2010/10/5.
http://www.bnibeshr.com/vb/showthread.php?t=6406

عنوان المقال: **التكنولوجيا تقتل الطفل**.
https://sites.google.com/site/technoo2012ki/fl/altathyr-alslby

[4] عنوان المقال: **التكنولوجيا تقتل الطفل**. https://sites.google.com/site/technoo2012ki/fl/altathyr-alslby

[5] عنوان المقال: **أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية . حرب فكرية تستهدف أبناءنا فيجب التصدى لها**، منقول عن راشد الزيدي. http://www.alwatan.com/graphics/2009/02feb/9.2/dailyhtml/FUTOON.htm

جامعة السلطان قابوس:هنالك دراسات تشير إلى أن قضاء الطفل أوقاتا طويلة أمـــام شاشـــات التلفاز تسبب له البلوغ المبكر، أي ظهور علامات البلوغ على الطفل، وهنالك أبحاث أشـــارت إلى نفس النتيجة، ومنها دراسة قام بها بعض العلماء الإيطاليين حيث أشارت هذه الدراسة إلى أن الأطفال الذين تم منعهم من مشاهدة التلفاز لمدة طويلة تصل إلى نحو شهر زاد لديهم إفـــراز هرمون الميلاتونين، وتعد هذه الدراسة الأولى من نوعها التي تثبت وجود تـــأثير فيســـيولوجي مباشر لمشاهدة الأطفال التلفاز. وبالتالي فإن ما يذاع من أفلام عنف لا يؤثر فقط علـــى نفســـية الطفل وإنما على نموه أيضا[1].

عاشرا: يؤدي الجلوس الطويل بدون حركة أمام شاشات الألعاب الإلكترونية إلى إصابة الأطفال بالبدانة[2]. حيث أوضحت دراسة أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى قضـــاء فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر. فقد قام الباحثون بدارسة لأكثر من 2000 طالب تتـــراوح أعمارهم بين 9 سنوات و18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جرامًـــا إلى 60 كيلو جرامًا، كما لوحظ أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية[3].

المطلب الرابع: الآثار السلوكية والنفسية

أشارت الدراسات والأبحاث إلى أن ما يعرض في الألعاب الإلكترونية من مشاهد عنف يـــؤثر على نفسية الطفل وسلوكه، ومن هذه الآثار:

أولا: تربية الأطفال على العنف والعدوان[4].

---

[1] عنوان المقال: أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية .. حرب فكرية تستهدف أبناءنا فيجب التصدى لها، منقول عن راشد الزيدي.
http://www.alwatan.com/graphics/2009/02feb/9.2/dailyhtml/FUTOON.htm

[2] عنوان المقال: **طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار**، صاحب المقال: مجلة الطفل المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425، منقول بواسطة: أبو جراح. http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

[3] عنوان المقال: **طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار**، صاحب المقال: مجلة الطفل المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425، منقول بواسطة: أبو جراح. http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

[4] عنوان المقال: **إدمان الألعاب الإلكترونية..من يلعب بمن**، صاحبة المقال: سارة عبد الكريم، منقول بواسطة: فؤاد نصر الله ونوال الجبر. http://www.malikalahmad.com/meating.php?do=view&id=53

إذ أوضحت الدراسات أن التعرض لألعاب العنف يزيد من الأفكار والسلوكيات والانفعالات العدوانية لدى الأطفال[1]؛ لأن معظم هذه الألعاب تحتوي على مشاهد القتل والفتك وسفك الدماء وتقطيع الأوصال وقطع الرؤوس، فمثلا هناك بعض الألعاب الإلكترونية التي تصور قتل الضحية بطريقة مرعبة ومخيفة، حيث يقوم البطل بتمزيق رؤوس أحد الوحوش الخيالية بعد أن ينزع رأسه عنه. كما يتقمص الأطفال في هذه الألعاب أدوار الوحوش والشخصية الإجرامية والمخلوقات الغريبة ويتلفظ بكلمات عن القوى الخفية والتحول والقتل وغيرها. كما يدرب الأطفال أيضا على استخدام السيوف والسكاكين وكيفية الضرب بالأيدي والركل بالأرجل، هذا بالإضافة إلى ألعاب العنف التي تحويها كالمصارعة والملاكمة والكونغ فو وغيرها[2].

ومن الملاحظ أيضا أن الجو الذي يسود في هذه الألعاب هو جو الحروب والفتك والقسوة. كما أنها تحوي نماذج للتدريب على فنون الجريمة مثل: كيفية السرقات، وأعمال العنف، والسطو، والتعدي، والتدمير وغيرها من أساليب الجريمة. ويرى عدنان أحمد الفسفوس أن نسبة كبيرة من

---

(1) الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص87. نقلا عن Griffiths and Hunt, 1998 و Anderson and Dill, 2000.

عنوان المقال: **آثار الألعاب الإلكترونية على تربية الناشئة**، صاحب المقال: فهد الحمدان، منقول بواسطة: تهاني السالم عن مجلة الحسبة، تاريخ النشر: 2012/5/14.
http://www.asyeh.com/ArticDet.asp?Articals.aspx=12349

عنوان المقال، **إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: خليل فاضل، تاريخ النشر: 2004/9/10.
http://www.maganin.com/articles/articlesview.asp?key=140

عنوان المقال: **التأثيرات السلبية لألعاب الكمبيوتر على الطفل**، كاتب المقال: فوزان فرحان، تاريخ النشر: 2009/3/17. المصدر: الحوار المتمدن-العدد: 2588- 17/3/2009- 09:23 .
http://www.ahewar.org/debat/show.art.asp?aid=166013#

(2) أبو صالح، خالد، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص18-19، د.ط، د.ت، دار الوطن للنشر.

عنوان المقال: **احترس الألعاب الإلكترونية دروس خصوصية في العدوانية**.
http://www.mubde3nt.net/news_print-2733.html

عنوان المقال: **المخاطر السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: م.أمان الخالد، تاريخ النشر: 2012/7/16. http://bawaba.khayma.com/%D8%A3%D9%83%D8%A8%D8%A7%D

عنوان المقال: **الفضائيات والبلاي ستايشن يشوهان ثقافة الطفل**، الكاتبة: ليلى مصلوب، تاريخ النشر: 2012/2/21.
http://www.echoroukonline.com/ara/articles/122868.html

عنوان المقال: **بلاي ستيشن**، كاتب المقال: فهد بن صالح العبيري، تاريخ النشر: 1429/7/27.
http://www.burnews.com/articles.php?action=show&id=848

عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية تسلك إلى بلادنا بلا رقابة رسمية**، مؤسسة الدعوة الإسلامية الصحفية.
http://www.aldaawah.com/?p=6755

الألعاب الإلكترونية تعتمد اعتمادا مباشرا على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين والاعتداء عليهم وتدمير أملاكهم، كما تعلم الأطفال والمراهقين وسائل و أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان وهذه القدرات يكتسبها الطفل أو المراهق من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، هذا بالإضافة إلى أن هناك ألعاب تقوم على فكرة التخريب والفساد والخروج عن القانون والهرب من الشرطة [1].

ومما يزيد من تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل أنه يكافأ على تصرفاته العدوانية إذ أن الألعاب الإلكترونية المطروحة في السوق تتمثل برمجيتها في الانتقال من مرحلة إلى مرحلة عن طريق التفوق وتحقيق الانتصار، وبما أن الموضوع الرئيسي لغالبية هذه الألعاب هو الحرب والقتل فإن التفوق والانتصار يتمثل في قتل وتدمير الآخر، وهذا بدوره يوصل رسالة إلى الطفل أنه لكي تنتصر دمر واقتل واحصل على ما تريد الأمر الذي يؤدي بدوره إلى خلق جيل يتبدد لديه الإحساس بالأمان وتأنيب الضمير[2].

وهناك دراسة أمريكية توصلت إلى أن 49% من الألعاب الإلكترونية تحتوي على مشاهد عنف، أما في دراسة أجريت على 6000 شاب من طرف شبكة Education Média فإن 69% من الأولياء لو عرفوا خطورة تلك الألعاب لما ترددوا في منع أبنائهم من ممارستها، كما أنه من الضروري إعلام أولياء الأمور بمحتوى الألعاب الإلكترونية عند إقبالهم على شرائها[3].

"وفي دراسة في كندا لثلاثين ألف من هذه الألعاب الإلكترونية تم رصد اثنين وعشرين ألفا منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة الجريمة والقتل والدماء، وذكرت كذلك دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال ألعاب الفيديو التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار و السلوكيات العدوانية عندهم، كما أشارت هذه الدراسة إلى أن الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل حيث يتقمص الطفل الشخصية العدوانية ليلعبها"[4].

---

[1] عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7.
http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html

[2] عنوان المقال: **الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال:عامر محمد عامر، تاريخ النشر: 2008/1/30. http://www.alqabas.com.kw/node/30684

[3] مسعودي، وآخرون، **أثر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية**، ص28.

[4] مسعودي، وآخرون، **أثر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية**، ص26.

يقول الدكتور أحمد المجدوب مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية: "إن هذه الألعاب تخلق طفلاً عنيفًا؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف وإجرام يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تعترضه يغلب عليه العنف، وقد أشارت الدراسات التي أجريت في الغرب وجود علاقة وثيقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يشاهدها، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال والكذب والسرقة، فالطفل قد يسرق أو يحتال على والديه ليحصل منهما على ما يحتاج إليه من نقود لشراء أقرصة تلك الألعاب"[1].

وتنطبع مشاهد العنف المصورة إلكترونيا على سطح العقل الباطن للطفل أو تقبع في المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور وتكون بذرة لما هو آت من ممارسة أشكال العنف والعدوان مع الأهل والأصدقاء لأنه سوف يتعامل مع الآخرين من خلال ما شاهده، بل قد يتبع سبيل العنف في حل مشكلاته التي يواجهها في الواقع خصوصا إذا كانت تتشابه في أحداثها مع قصص الخيال التي يشاهدها في الألعاب الإلكترونية[2].

وفي دراسة لإحدى هيئات البحوث الاجتماعية الخاصةجينتيل وأندرسون وجد أن العديد من ممارسي الألعاب الإلكترونية ممن هم دون سن الثامنة عشرة لا يكتفون بتأثير تلك الألعاب على سلوكهم في الحياة فحسب، بل يتخذون من بطلها الرئيس قدوة لهم في تصرفاتهم اليومية وتعاملهم مع الغير على الرغم مما تتصف به تلك الشخصية من عنف وإجرام، الأمر الذي يبين لنا مدى التأثير السلبي الذي تحدثه تلك الألعاب خصوصا مع غياب الموجهين والمشرفين على

---

[1] عنوان المقال: **طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار**، صاحب المقال: مجلة الطفل المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425، منقول بواسطة: أبو جراح.
http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

[2] عنوان المقال، **إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: خليل فاضل، تاريخ النشر: 2004/9/10.
http://www.maganin.com/articles/articlesview.asp?key=140
عنوان المقال: **احترس الألعاب الإلكترونية دروس خصوصية في العدوانية**.
http://www.mubde3nt.net/news_print-2733.html
عنوان المقال: **أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية .. حرب فكرية تستهدف أبناءنا فيجب التصدى لها**، منقول عن راشد الزيدي.
http://www.alwatan.com/graphics/2009/02feb/9.2/dailyhtml/FUTOON.htm

الصحة الاجتماعية والنفسية لمن هم دون سن الرشد، إذ تعد تلك الألعاب أخطر من عادات ضارة كثيرة كالتدخين والمخدرات مما يستحق إخضاعها إلى جهات رقابية تتحكم في تداولها[1].

كما أن تكرار مشاهد العنف في ألعاب التسلية يجعل الأطفال يألفونها ويتعودون على مشاهد القتل والدماء[2]. يقول راشد الشعلان عن أضرار الألعاب الإلكترونية: "لقد أصبحنا نرى طفل عمره خمس أو ست سنوات معتاد على رؤية الدماء والأسلحة والقتل، وقد يتحول إلى شاب أو رجل عنيف عند الكبر، وتصبح رؤية مشاهد العنف والقتل والدماء أمرا عاديا، وهذا إن دل على شيء يدل على أن للألعاب الإلكترونية إفسادا فكريا وتدريبا على العنف والقتل"[3].

وهناك بحث هولندي أجري على 110 مدارس للمرحلة المتوسطة من بين 656 مدرسة في هولندا إذ أوضح أن الغالبية العظمى من الأطفال يتسببون فى إلحاق الأذى بأنفسهم بسبب محاولتهم لتقليد مشاهد العنف في تلك الألعاب مع بعضهم البعض، كما أوضح البحث أن 78% من الأطفال يتسببون فى إلحاق جروح بأجسادهم أو كدمات أو حروق، قد يصل بعض منها إلى خطر الموت[4].

ومن الجدير ذكره أن هناك أماكن وشخصيات في اللعبة تكون مخفية ولا يتم الحصول عليها إلا عن طريق إدخال أرقام سرية في إعدادات اللعبة، وهذه الأماكن أو الشخصيات تكون إباحية أو إجرامية أو متوحشة، وهذه الأسرار يتم تداولها بين الصغار ومحلات بيع الإسطوانات فقط[5].

وإزاء ما تحمله هذه الألعاب من العنف وما أثبتته الدراسات من تأثيرات على سلوك الأطفال تعالت صيحات التحذير والانتباه من قبل علماء التربية والنفس بل والسياسيين، وطالب كثير من

---

(1) عنوان المقال: **الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال:عامر محمد عامر، تاريخ النشر: 2008/1/30. http://www.alqabas.com.kw/node/306848

(2) عنوان المقال: **احترس الألعاب الإلكترونية دروس خصوصية في العدوانية**.
http://www.mubde3nt.net/news_print-2733.html
عنوان المقال: **إدمان الألعاب الإلكترونية..من يلعب بمن**، صاحب المقال: محمد سنان، منقول بواسطة: فؤاد نصر الله ونوال الجبر، http://www.malikalahmad.com/meating.php?do=view&id=53

(3) عنوان المقال: **إدمان الألعاب الإلكترونية..من يلعب بمن**، صاحب المقال: راشد الشعلان، منقول بواسطة: فؤاد نصر الله ونوال الجبر. http://www.malikalahmad.com/meating.php?do=view&id=53

(4) عنوان المقال: **احترس الألعاب الإلكترونية دروس خصوصية في العدوانية**.
http://www.mubde3nt.net/news_print-2733.html

(5) عنوان المقال: **بلاي ستيشن**، كاتب المقال: فهد بن صالح العييري، تاريخ النشر: 1429/7/27.
http://www.burnews.com/articles.php?action=show&id=848

الآباء والأمهات بمنع هذه الألعاب ورفعها من السوق، الأمر الذي دفع أحد أعضاء مجلس الشيوخ أن يتقدم مؤخرا باقتراح لمنع تداول أفلام وألعاب الفيديو التى تصور العنف، لأن الخطر منها فى رأيه حقيقي[1]، لأن حشو عقل الطفل بمشاهد العنف والإجرام لابد أن يؤثر سلباً على تكوين شخصيته وتطورها مستقبلاً، فهذه الألعاب تقوم بعمل برامج وأفلام التدريب على ممارسة القتل الجماعى، وبموجب هذا الاقتراح فرضت غرامة على كل مركز من مراكز الألعاب الإلكترونية يسمح لمن هم دون السن القانوني بممارسة ألعاب العنف داخله، وعرفت هذه الغرامة بـ "غرامة سيلفر" والتي قد تصل إلى خمسة آلاف دولار[2].

ومن الجدير ذكره أن مشاهد العنف في هذه الألعاب تؤثر بشكل أكبر على الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحيطة، أما الأطفال الطبيعيون الذين تربطهم علاقات قوية بأسرهم ومدرسيهم وكبار السن من حولهم فإن أثر هذه الألعاب عليهم يكون خفيفا لا يكاد يذكر، إلا أنه هائل إذا ما عرفنا حجمه الكلي على عالم الطفولة[3].

ثانيا: الإدمان على الألعاب الإلكترونية

ويعرف الإدمان بأنه هو" عدم قدرة الإنسان على الاستغناء عن شيء ما بصرف النظر عن هذا الشيء طالما استوفى بقية شروط الإدمان من حاجة إلى المزيد من هذا الشيء بشكل مستمر حتى يشبع حاجته حين يحرم منه"[4].

ويشير د.هشام الشربيني دكتور الطب النفسي إلى بعض علامات الإدمان، منها:[5]

1- زيادة عدد الساعات التي يقضيها الطفل أو الشاب أمام شاشات تلك الألعاب بشكل مطرد تتجاوز عدد الساعات التي حددها لنفسه.

---

[1] عنوان المقال: **ألعاب الكمبيوتر وتشكيل عقول الناشئة**، تاريخ النشر: 2005/12/12.
http://articles.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=107937
عنوان المقال: **احترس الألعاب الإلكترونية دروس خصوصية في العدوانية**.
http://www.mubde3nt.net/news_print-2733.html .

[2] المرجع نفسه.

[3] عنوان المقال: **احترس الألعاب الإلكترونية دروس خصوصية في العدوانية.**
http://www.mubde3nt.net/news_print-2733.html.
عنوان المقال، **إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: خليل فاضل، تاريخ النشر: 2004/9/10.
http://www.maganin.com/articles/articlesview.asp?key=140 .

[4] مسعودي وآخرون، **أثر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية**، ص35.

[5] المرجع نفسه.

2- الإصرار على ممارسة تلك الألعاب على الرغم من وجود بعض المشكلات كالسهر والقلق والتأخر عن العمل وإهمال الواجبات الدينية والأسرية والزوجية.

3- التوتر والقلق الشديدين عند الانقطاع عن تلك الألعاب.

ويعد الإدمان من أكثر الآثار خطورة؛ لأن الطفل عندما يدمن على الألعاب الإلكترونية فإنه من الصعب أن يبتعد عنها أو يقلل منها[1]. يقول عبد الكريم الشوبكي -استشاري الأمراض النفسية والعصبية-:" إن حالة الإدمان تجعل الطفل مرغما بشكل قهري على الألعاب وفقدان الاستمتاع بالنشاطات الأخرى وإعطاء الأولوية الأولى لها على حساب حتى حاجاته الأساسية كالأكل أو النوم والنظافة ،.....الخ وعلى حساب واجباته المدرسية أو الاجتماعية وحتى على صحته الجسدية إذا كان مصابا بمرض عضوي "[2].

وهناك بحث صدر في شهر إبريل نيسان أجرته شركة تسويق عالمية، أشار الى أن حوالي 8.5 % من ممارسي الألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة تم تصنيفهم على أنهم "مدمنو ألعاب إلكترونية" حسب المفهوم الطبي للإدمان. أما في بريطانيا فقد أظهر تقرير صادر في نوفمبر تشرين الثاني الماضي، أن حوالي 12% ممن يمارسون تلك الألعاب قد أظهروا علامات الإدمان، أما في جنوب كوريا فقد أظهرت الدراسات أن 2.4% من عدد السكان، الذين تتراوح أعمارهم بين 9ـ إلى39 عاما، هم فعلا مدمنون على تلك الألعاب بينما صنف 10.2% من تلك الفئة بأنهم على شفا الوصول إلى مرحلة الإدمان[3].

ولم يقف تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على الجانب التعليمي والأسري والاجتماعي بل تعدى إلى جوانب أخرى كحوادث السير التي يتسبب بها المراهقون الذين أدمنوا على لعب قيادة

---

[1] عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10.
http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

[2] عنوان المقال: **الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: الصادق عبد السيد، تاريخ النشر: 2009/1/18.
http://www.al-islam.com/portal.aspx?pageid=1290

[3] عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10.
http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

السيارة عبر اللعبة المنتشرة في الأسواق والتي تتعلق بسباق السيارات وتنشر روح المغامرة والعنف عند المراهقين الذين تتراوح أعمارهم ما بين الخامسة عشرة حتى الثامنة عشرة[1].

وهناك أسباب نفسية واجتماعية تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية وهي: [2]

1- اشتمالها على عوامل الجذب:

إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال، أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ، مثل: قتال الديناصورات، وغزو الفضاء وغير ذلك، كما أن الدقة والجودة الفنية في إخراج الرسوم والألوان وما تحويه من سعة الخيال والتسلسل الرائع في الانتقال من مرحلة إلى مرحلة يعتبر عوامل جذب للأطفال، كما أن تضمين الألعاب الإلكترونية لعنصري المنافسة والتحدي يعتبر أحد عوامل الجذب فيها؛ فتوفير عنصر المنافسة يكون كسباق السيارات والدراجات النارية أو وجود بطل يحاول التخلص من مجموعة من الأشرار. وأما عنصر التحدي فيتحقق بعدة عوامل وهي:

أ- توفير مستويات متعددة من الصعوبة، واللاعب الأفضل هو الذي يستطيع الوصول إلى أصعب المستويات قبل بقية اللاعبين.

ب- توفير نقاط أو درجات وعلى اللاعب الحصول على أكبر درجة بين منافسيه.

ج- إنجاز اللاعب مهام معينة في أقل وقت ممكن مقارنة ببقية اللاعبين.

2- تطلب التركيز والتأمل

أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة إذ تقدم أحيانًا سباقًا للسيارات يتعود الطفل من خلالها على التركيز أثناء القيادة، وتجنب الحواجز والعوائق قدر المستطاع، كما أنها تقدم ألعابًا للخيال العلمي في الفضاء أو غير ذلك، وهذه الألعاب تتطلب من الطفل قدر أكبر من التركيز والانتباه لتحقيق الفوز والانتصار مما يخلق لديه نوعا من المتعة والإثارة.

---

[1] عنوان المقال: **ما أثر الألعاب الإلكترونية بلاي ستيشن على الأجيال**، كاتب المقال: مهدي آل عمران، تاريخ النشر: 2010/10/5.
http://www.bnibeshr.com/vb/showthread.php?t=6406

[2] مسعودي وآخرون، **أثر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية**، ص3.
عنوان المقال: **أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية**.
http://islamic-games-rating.blogspot.co.il/p/blog-page_9990.html

3- التماثل مع شخصية البطل.

تمثل الألعاب الإلكترونية بالنسبة إلى الطفل إطارًا يتقمص فيه شخصية بطل يتحرك وينتقل معه، والطفل يندمج مع ذلك البطل من خلال تعرضه لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية وغيرها، التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها، ولذلك فإن هذا التداخل والاندماج والتكامل الذي توفره الألعاب الإلكترونية يساهم في تعلق الأطفال بهذه الألعاب.

4- توفير عوالم افتراضية وهمية.

تقدم الألعاب الإلكترونية للأطفال عالمًا خياليا واسعا بعيدًا عن العالم اليومي الذي يعيش فيه، إلا أنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعًا ماديًا وأحداثًا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطـــار ما، فتارة يعيش في الفضاء، وتارة في الأدغال، وتارة في تخوم الجبال، وتارة يتمثل بطل معين ويحاول تحقيق ذاته من خلال السيطرة على هذا العالم الوهمي.

5- السيطرة على الذات.

إن الأسباب التي تدعو الأطفال إلى التعلق بالألعاب الإلكترونية هي الأسباب نفسها التي تـــدعو الأطفال للتعلق بأي لعبة أخرى، حيث يمثل إطار اللعبة جزءًا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.

فالطفل عندما يجد نفسه في موقع قيادة سيارة، أو طائرة، أو حمل رشاش، أو قيادة مدفعية، أو طائرة حربية، أو غوص في البحار، أو تنقل بين الصحاري والوديان سيشعر بالضرورة بحالـــة من التفوق وتعزيز الذات في العالم الافتراضي.

6- التعويض عن الواقع المعيشي.

تشكل الألعاب الإلكترونية فرصة افتراضية تتاح أمام الطفل واللاعب للتعويض عن الصعوبات التي يواجهها في الواقع الحقيقي وإخفاقاته، فالطفل في الألعاب الإلكترونية يقود السيارة والطائرة ويغوص في البحار، ويكون هو الأقوى ولديه القدرة على التصرف في المواقف واتخاذ القـــرار في حين، قد لا يجد الطفل هذه الأشياء في الواقع أو يحلم بها.

7- الحاجة إلى الراحة النفسية

يعتبر الأطفال الألعاب الإلكترونية وسيلة لإشباع حاجاتهم النفسية التي قد لايجدونها في الواقع كالتعزيز، والمكافأة، وتحقيق الانتصارات وبالتالي يصبح لجوء الأطفال لهذه الألعاب كنوع من المسكن لإزالة القلق والاكتآب.

ثالثا: تجعل الألعاب الإلكترونية الطفل يعيش في عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقع مما ينعكس على سلوكهم وتصرفاتهم ونظرتهم إلى الحياة، حيث يعرض في بعض هذه الألعاب شخصيات خيالية وخرافية ليست بشرا ولا حيوانا بل أشكال مشوهة بشعة تسيل لعابا أو أوساخا وتصدر أصواتا وحركات مقززة تختفي تارة وتظهر تارة، وبالتالي فإن الطفل يتفاعل مع هذه المخلوقات ويحبها ويتقمص شخصيتها في لعبه مع الآخرين[1].

رابعا: تصنع الألعاب الإلكترونية أطفالا أنانيين لا يفكرون سوى في إشباع حاجتهم من هذه الألعاب، كما أنها تنمي لديهم شعورا بأنهم هم الأفضل والأقوى من غير منافسة شريفة وعادلة[2].

خامسا: شعور الطفل بالتعاسة عند عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ لأن ما تقدمه له الألعاب من تعزيز وحماس وإثارة لا يمكن أن يجدها في مكان آخر. كما أن الطفل في الألعاب الإلكترونية يحقق بطولات وانتصارات، وعندما يعود إلى الواقع ينصدم بحقائق لم تكن موجودة

---

[1] عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية وأخطارها على سلوك الأطفال ونموهم .**
http://www.tartoos.com/HomePage/Rtable/MedecinMag/Pediatrist/Pe

عنوان المقال: **تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل**، كاتب المقال: محمد عبد الله العريفي، تاريخ النشر: 2012/3/10. http://haseep111.blogspot.co.il/2012/11/blog-post.html

عنوان المقال: **آثار الألعاب الإلكترونية على تربية الناشئة**، صاحب المقال: فهد الحمدان، منقول بواسطة: تهاني السالم عن مجلة الحسبة، تاريخ النشر: 2012/5/14.
http://www.asyeh.com/ArticDet.asp?Articals.aspx=12349

[2] عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ النشر: 2012/1/13. http://rs.ksu.edu.sa/67861.html

عنوان المقال: **طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار**، صاحب المقال: مجلة الطفل المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425، منقول بواسطة: أبو جراح. http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية وأخطارها على سلوك الأطفال ونموهم .**
http://www.tartoos.com/HomePage/Rtable/MedecinMag/Pediatrist/Pe

في الألعاب الإلكترونية، فيصاب بالإحباط ويتمنى العودة للألعاب الإلكترونية فتصبح هذه الألعاب مثل المخدر للطفل[1].

سادسا: استحواذ الألعاب الإلكترونية شبه الكامل على إدراك الطفل وتفاعله أثناء اللعب فيصبح كالآلة ويختصر هو ككل إلى ردود فعل[2].

سابعا: التقليد الأعمى، حيث يقوم الأطفال بتقليد ما يشاهدونه في الألعاب الإلكترونية دون تمييز بين الخطأ والصواب، فيقلد الأطفال شخصيات غريبة بأفعالهم وأقوالهم ويتسمون بأسمائهم ويتخذون من بطلها الرئيسي قدوة لهم دون الشعور بخطورة ما يقومون به[3].

ثامنا: تشير دراسة إلى "أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل .." [4].

تاسعا: أشارت دراسة صادرة عن الجامعة الأميركية في بيروت إلى أنَّ هذه الألعاب تشجِّع الأطفال على إلحاق الأذى ليس فقط بالمخلوقات الغريبة الفضائية مثلاً بل أيضاً بالبشر[5].

عاشرا: تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى إرهاق الطفل نفسيا نتيجة الخسارة أو الربح في هذه الألعاب. ويُشير المعالج النفسي جو عاقوري إلى أن اللعب بهذه الألعاب يكون على درجة عالية من التوتر الانتباه والغضب الشديد عن الفشل، فالشاب يبدأ اللعب بقصد التسلية ثم تأتي النتيجة حماسة جسدية وإرهاقاً فكرياً، ولكن إذا نظرنا إلى الألعاب الأخرى مثل: الشطرنج نجد أنَّها

---

[1] عنوان المقال: **آثار الألعاب الإلكترونية على تربية الناشئة**، صاحب المقال: فهد الحمدان، منقول بواسطة: تهاني السالم عن مجلة الحسبة، تاريخ النشر: 2012/5/14.
http://www.asyeh.com/ArticDet.asp?Articals.aspx=12349

[2] عنوان المقال، **إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: خليل فاضل، تاريخ النشر: 2004/9/10.
http://www.maganin.com/articles/articlesview.asp?key=140

[3] المرجع نفسه.

[4] عنوان المقال: **بعض أولياء الأمور يرون في الألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك وصحة الطفل**، منقول عن محمد، تاريخ: 2012/4/18.
http://aljihawia.com/news88.html

[5] عنوان المقال: **التكنولوجيا تقتل الطفل.**
https://sites.google.com/site/technoo2012ki/fl/altathyr-alslby

تسلي وتنشط الفكر وتدرِّب على التعامل مع الآخرين، ومن يمارسها يشعر بأنَّه يتحكَّم باللعبة التي تتطلب منافسة العقل البشري، والذي يعد أفضل من منافسة جهاز الكومبيوتر في الألعاب الإلكترونية[1].

المطلب الخامس: الآثار الاجتماعية

أشارت الدراسات إلى أن تجاوز الحد في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى آثار سلبية تنعكس على السلوك الاجتماعي، ومن هذه الآثار:

أولا: العزلة الاجتماعية

يؤدي قضاء قدر كبير من الوقت أمام شاشات الألعاب الإلكترونية إلى جعل الفرد أكثر عزلة عن المجتمع، وأقل قدرة على التواصل الاجتماعي مع الآخرين، كما تقل قدرته على التكيف مع المتغيرات الاجتماعية حوله. وبالتالي يظهر في المجتمع طفل أو فرد أو طالب غير اجتماعي منطوي على ذاته، لديه صعوبة في تكوين علاقات جديدة، غير قادر على الاندماج بالمحيط الاجتماعي حوله بسبب تعلقه حتى أثناء مشيه في الشارع بتلك الألعاب الموجودة في هاتفه النقال[2].

وقد أظهرت الدراسات العلاقة السلبية بين الوقت المهدور في لعب الألعاب الإلكترونية والسلوك اللااجتماعي، فهذه الألعاب تحرم الطفل من التواصل الاجتماعي مع أسرته وأصدقائه وأقاربه، كما تقلل من مشاركته في الأنشطة المفيدة كممارسة الرياضة[3].

---

(1) عنوان المقال: التكنولوجيا تقتل الطفل.
https://sites.google.com/site/technoo2012ki/fl/altathyr-alslby

(2) أبو وزنة، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، ص23.

عنوان المقال: **التأثيرات السلبية لألعاب الكمبيوتر على الطفل**، كاتب المقال: فوزان فرحان، تاريخ النشر: 2009/3/17. المصدر: الحوار المتمدن-العدد: 2588 - 2009 / 3 / 17 - 09:23 .
http://www.ahewar.org/debat/show.art.asp?aid=166013#

(3) عنوان المقال: **أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، تاريخ النشر: 2011/9/25.
http://mawdoo3.com/%D8%A7%D8%AB%D8%B1_%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%

عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية تسلك إلى بلادنا بلا رقابة رسمية**، مؤسسة الدعوة الإسلامية الصحفية، منقول عن : عوض بن خزيم آل سرور الأسمري.
http://www.aldaawah.com/?p=6755

ثانيا: لوحظ أن لاعبي الألعاب الإلكترونية لا يوجد لديهم اعتبار للزمان والمكان؛ لأن مراكز الألعاب الإلكترونية مفتوحة وليس لديها ضابط، وبالتالي تضيع أوقاتهم فيما لا ينمي شخصيتهم أو يرفع من مستواهم الفكري والثقافي والديني[1].

ثالثا: إن الألعاب الإلكترونية في معظمها ألعاب غير جماعية لا تعكس روح الفريق والجماعة والتعاون، وذلك على عكس الألعاب الشعبية التي يمارسها أكثر من طفلين. كما أن الألعاب الإلكترونية تؤدي في بعض الأحيان إلى الشقاق بين الأخوة والأخوات[2] بل قد قام بعض الآباء بطرد أبنائه من المنزل بسبب تلك الألعاب التي تؤدي إلى الشقاق والنزاع، فقد قام أحد الآباء بطرد ابنه من المنزل وكسر جهاز الألعاب الإلكترونية حيث بقي الابن في منزل عمه[3].

كما أن هذه الألعاب تؤدي أيضا إلى إثارة الخصومات بين الأصدقاء والاستفزاز والعصبية، حيث تكون اللعبة في بدايتها مسلية ثم تتحول إلى تحد، وبعدها إلى عنف وتخاصم، ومن ثم إلى القطيعة[4].

ولكنني أثناء الدراسة وجدت من يعارض ما نقلته من العلماء ومن ذلك:

1- أن Lin & Lepper, 1978 أشارا إلى عدم وجود علاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية و لاحظ Mitchell, 1985 الزيادة في التفاعل ضمن العائلة الواحدة بعد حيازة الألعاب الإلكترونية، كما أشار Phaiti, 1985 إلى أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يتصرفون اجتماعيا بشكل أفضل ويمكن أن يكون لديهم علاقات جيدة مع أصدقائهم[5].

2- يقول أ.مندل القباع- أستاذ علم الاجتماع-:" إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية

---

[1] عنوان المقال: **التكنولوجيا تقتل الطفل**.
https://sites.google.com/site/technoo2012ki/fl/altathyr-alslby

[2] عنوان المقال: **احذروا هذه الألعاب، كاتب المقال: موقع طريق الإيمان**. نقلا عن الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا لإسماعيل حسين أبو زعنزنة ــ باحث ومستشار ثقافي، الشقائق العدد: 61، رجب 1423هـ سبتمبر 2002 م: ص:29.
http://www.islamselect.net/mat/33623

[3] المرجع نفسه.

[4] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص49.

[5] عنوان المقال: **أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، تاريخ النشر: 2011/9/25.
http://mawdoo3.com/%D8%A7%D8%AB%D8%B1_%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%

والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختيرت المادة المناسبة، أمـــا الـــذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل، والتنشئة الاجتماعية لكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الطفل فهذا هو المطلوب[1].

ويمكن التوفيق بين هذين الرأيين وبين ما نقلته بأنه إذا تمت ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل معتدل وغير مسرف فإن هذا الأثر لا يكاد يذكر، أما إذا تجاوزت حد الإسراف فإنها تؤدي إلى العزلة.

المطلب السادس: الآثار الأخلاقية

تشتمل الألعاب الإلكترونية على كثير من المخالفات الأخلاقية التي تكسب الطفل سلوكيات غير صحيحة وتخل بحيائه ومنها:

أولا: تعليم الألفاظ النابية وتبادل السب والشتم والضرب والبدء بالشجار مع الغير دون أي سبب ففي بعض الألعاب يسمح للاعبين بشتم بعضهم بعضا عن طريق نظام الرسائل والسخرية[2].

ثانيا: تعليم السرقة من خلال الألعاب التي تقوم فكرتها على سرقة الســـيارات كلعبـــة حرامـــي السيارات[3]، ومن الكلمات التي تظهر في بعض هذه الألعاب " كن أنت الحرامي، وحـــاول أن تقوم بإنجاز المهام المطلوبة بعيدا عن أعين الشرطة، وإلا سوف تكون صيدا سهلا"[4].

ثالثا: غرس بعض المبادئ الخاطئة والخطيرة مثل: لكي تنتصر يجب أن تدمر الآخرين وتعتدي عليهم[5].

---

[1] عنوان المقال: **طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار**، صاحب المقال: مجلة الطفل المتميزة، الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425، منقول بواسطة: أبو جراح. http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

[2] أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص14.

عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10 http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

[3] عنوان المقال: **آثار الألعاب الإلكترونية على تربية الناشئة**، صاحب المقال: فهد الحمدان، منقول بواسطة: تهاني السالم عن مجلة الحسبة، تاريخ النشر: 2012/5/14.
http://www.asyeh.com/ArticDet.asp?Articals.aspx=12349

[4] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص38.

[5] عنوان المقال: **آثار الألعاب الإلكترونية على تربية الناشئة**، صاحب المقال: فهد الحمدان، منقول بواسطة: تهاني السالم عن مجلة الحسبة، تاريخ النشر: 2012/5/14.
http://www.asyeh.com/ArticDet.asp?Articals.aspx=12349

رابعا: الاستهانة بحقوق الآخرين وعدم احترامهم وتغليب المصلحة الشخصية على المصلحة العامة[1].

خامسا: إشاعة الجنس والفاحشة والدعوة إلى الرذيلة والإباحة. حيث يتم في الألعاب الإلكترونية عرض حانات خمور وراقصات، كما يتم عرض فتيات بمشاهد تخدش الحياء بالإضافة إلى المشاهد الجنسية الفاضحة والإباحية، ومن الأمثلة على ذلك:

1- أن هناك ألعاب الكترونية تقوم فكرتها على التعامل مع الداعرات حيث يقوم اللاعب بالدخول إلى غرفته مع فتاة ترقص وتقوم بالتعري أمامه إلا من الخيوط التي لا تستر بقدر ما تبدي[2].

2- مطاردة الفتيات ومصارعتهن، فكثير من هذه الألعاب تقوم فكرتها حول فتاة تتمتع بالجمال الفائق والإغراء الشديد وعلى بطل اللعبة أن ينقذ هذه الفتاة أو يحررها، ولا يخفى ما في هذه اللعبة من توجيه أنظار المراهقين ولفت انتباههم إلى الجنس الآخر. وفي بعض الألعاب تقوم الفتيات بمصارعة بعضهن بعضا، أو مصارعة فتاة لرجل، ويظهر في هذه الألعاب العري الفاضح والكثير من الحركات التي تثير غرائز المراهقين وشهواتهم[3].

3- في بعض هذه الألعاب مثلا كسباق السيارات أو المصارعة تعرض صور لنساء عاريات يحملن اللافتات الدالة على بداية السباق ونهايته، مع أن هذه الصور لا علاقة لها باللعبة، إلا أن الهدف واضح وهو تقديم العري والجنس للأطفال بشكل غير مقصود. كما أن هناك ألعاب تسمى بـ سباق السيارات يظهر عند بدء كل سباق فتيات يحملن رايات وهن بملابس البحر العارية[4].

4- ظهر جديدا ما يعرف بألعاب الجنس الكاملة، والشركة التي تنتج هذه الألعاب استخدمت تقنيات لم تستخدم بعد في الألعاب الإلكترونية؛ كمؤثر العاطفة ومؤثر الإحساس الذي يستخدم في

---

[1] عنوان المقال: **آثار الألعاب الإلكترونية على تربية الناشئة**، صاحب المقال: فهد الحمدان، منقول بواسطة: تهاني السالم عن مجلة الحسبة، تاريخ النشر: 2012/5/14.
. http://www.asyeh.com/ArticDet.asp?Articals.aspx=12349

[2] أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص15-17.

عنوان المقال: **آثار الألعاب الإلكترونية على تربية الناشئة**، صاحب المقال: فهد الحمدان، منقول بواسطة: تهاني السالم عن مجلة الحسبة، تاريخ النشر: 2012/5/14.
http://www.asyeh.com/ArticDet.asp?Articals.aspx=12349

[3] أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص16-17.

[4] أبو صالح، ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية، ص16-17.

تحويل ما يحدث على الشاشة إلى أحاسيس تصدر على شكل أصوات أو حركة جسدية للشخصية الافتراضية ثلاثية الأبعاد[1].

خامسا: عرض مشاهد المخدرات والعصابات والتدخين وغير ذلك من السلوكيات التي تؤثر نفسية الطفل وسلوكه.هذا بالإضافة إلى ما ذكرته سابقا من تعلم أساليب الجريمة وفنونها كالقتل والسطو والتعدي والضرب[2].

المطلب السابع: الآثار الثقافية

تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، إذ أن الألعاب الإلكترونية اليوم لم تعد تقتصر على أنها وسيلة تسلية فقط، وإنما أصبحت تستخدم كوسيلة ثقافية وإعلامية تحمل أفكار وثقافة صانعيها، ولذلك لا غرابة في أن نجد أمم كاليابان وأمريكا يبذلون قصارى جهودهم لنشر ألعاب تحمل أفكارهم ومعتقداتهم الخاصة بهم[3]. يقول باسم عبدالله – اختصاص علم نفس–:"لم يكتف صانعو تلك الألعاب بالتأثير على السلوك العملي للأطفال عبر ألعابهم بل انتقلوا إلى مرحلة أكثر خطورة حينما اتجهوا للتأثير على الفكر والمعتقد...."[4].

المطلب الثامن: الآثار المادية

لم تتوقف آثار الألعاب الإلكترونية على النمو النفسي والعقلي والاجتماعي والجسمي لدى الطفل، وإنما تجاوزت ذلك لتصبح جزءا من مصروفه ومصروف الدول[5]. حيث يقبل الكثير من

---

(1) المنجد، **حمى الألعاب اللكترونية**، 40–41.

(2) عنوان المقال: **بلاي ستيشن**، كاتب المقال: فهد بن صالح العبيري، تاريخ النشر: 1429/7/27.
http://www.burnews.com/articles.php?action=show&id=848

(3) عنوان المقال: **أطفالنا والألعاب الإلكترونية**.
http://www.mjksar-ainsefra.com/ar/prg4.html
عنوان المقال: **تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل**، كاتب المقال: محمد عبد الله العريفي، تاريخ النشر: 2012/3/10. http://haseep111.blogspot.co.il/2012/11/blog-post.html

(4) عنوان المقال: **التكنولوجيا تقتل الطفل**.
https://sites.google.com/site/technoo2012ki/fl/altathyr-alslby

(5) عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10.
http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

الأطفال على شراء أقرصة الألعاب الإلكترونية وأجهزتها، بل إن هناك من الأطفال من لا يكتفي بجهاز واحد أو ببعض الألعاب بل يحاول اقتناء كل جديد من هذه الألعاب وأجهزتها[1].

كما أن الألعاب الإلكترونية أصبحت تشكل اليوم أغلب البضاعة المعروضة للبيع والشراء، والباقي مجرد كتب ودراجات....[2]

وأما بالنسبة لمقدار بيع الألعاب الإلكترونية فقد قدرت العوائد الضخمة لسوق الألعاب الإلكترونية في إحدى الدول – والذي يعد من أكبر الأسواق التجارية في الشرق الأوسط– بـ 1.5 مليار دولار، بينما تقدر تلك العوائد في دولة أخرى بـ 700 مليون ريال، وكل ذلك يدر أرباحا للشركات والتي هي شركات أمريكية ويابانية[3]، إذ تقدر الأرباح والمكاسب من وراء الألعاب الإلكترونية على مستوى العالم بأكثر من بليون دولار سنويا[4].

كما تؤثر الألعاب الإلكترونية على دخل بعض الأفراد فهناك بعض الموظفين من المدمنين على الألعاب الإلكترونية يتأخرون عن أعمالهم ويتغيبون عنها بسبب السهر الطويل على هذه الألعاب، الأمر الذي يؤدي إلى إيقاع خصم برواتبهم وقد يصل الأمر إلى فصلهم من العمل[5].

كما أن مستقبل الأطفال الاقتصادي قد يتأثر بسبب الفشل الدراسي الناتج عن قضاء ساعات طويلة أمام شاشات الألعاب الإلكترونية[6].

ومن الجدير بالذكر أن بعض الأطفال قد يلجأ للسرقة من أجل شراء أشرطة الألعاب الإلكترونية، وهذا قد حدث واقعا، فهناك طفل اضطر لأن يسرق أموال أمه من حقيبتها ليحصل على عدد من النقاط التي سيحولها له صديقه، وكانت هذه الأموال مقابل هذه النقاط[7].

---

(1) أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص20.

(2) عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10.
http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

(3) المرجع نفسه.

(4) المرجع نفسه.

(5) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص70.

(6) المرجع نفسه.

(7) عنوان المقال: **يوميات أخصائية نفسية : سيلك رود .. تيبيا .. الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على طفلك**، كاتبة المقال: د. دانية الشيمي، تاريخ النشر: 2009/8/13.
http://3ain3alabokra.com/article-295.html

وفي نهاية هذا المطلب فإني أؤكد على أن كلامي هذا ليس رسالة بعدم شـــراء أو اقتنـــاء تلـــك الألعاب، وإنما بصرف أو إنفاق تلك الأموال على الألعاب التي فيها فائـــدة وتطـــوير للقـــدرات العقلية والمعرفية والتي تخلو من المخالفات الشرعية.

المطلب التاسع: الآثار الدينية والعقدية

تشكل الألعاب الإلكترونية خطرا على عقيدة الطفل المسلم ودينه، بل وتعمل على مسح هويتـــه الإسلامية و يمكن عرض ذلك من خلال ثلاثة محاور:

المحور الأول: إفساد عقيدة الطفل والشاب المسلم وتشويهها[1] ويكون ذلك بما يأتي:

1- إهانة الذات الإلهية[2]، ومن صور الإهانة:[3]

أ- تصوير الله تعالى وهو ينزل على هيئة طير، ثم يقوم بطل بمحاربته، ثم يصعد ويرمي البطل بشرار من جهنم.....الخ.

ب- وصف الله تعالى بأنه شرير وأنه ينزل لمقارفة الفواحش والرذائل.

ج- تقرير بعض الألعاب الإلكترونية بأن للكون آلهة متعددة، وأن هناك صراعات بينهـــا، وأن هذه الآلهة تمرض وتختفي ثم تعود مرة أخرى، وأن هناك آلهة أنثى.

2- عرض مبادئ وأفكار الشرك والكفر وتحسينها[4]:

ومن الأمثلة على ذلك لعبة Left Behind أو المنبوذون والقوات الأبدية وتعدُّ هذه اللعبـــة مـــن الألعاب الحربية التي تتخذ من مدينة نيويورك موقعاً لأحداثها، وتتكون من فريقين: الفريق الأول وهو يمثل جانب الخير ويتكون هذا الفريق من المسيحيين فقط، منهم المغنيين للموسيقى الدينيـــة والمنصِّرين والمعالجين الروحانيين والأطباء. والفريق الثاني وهو يمثل جانب الشر ويتكون من

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص18.

عنوان المقال: **حكم الألعاب الالكترونيه playstation** ، كاتب المقال: أبو معاذ الأندلسي، تاريخ النشر: 2009/5/23.

http://www.ahlalhdeeth.com/vb/showthread.php?t=174260

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص16.

[3] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص10-17. أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص12.

[4] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص18.

مغنيين خياليين لموسيقى الروك وموسيقى الريف الأمريكي ويحملون أسماء عربيـــة ومســـلمة، ويُميز هذا الفريق بوجود كلمة "ملحد" أمام كل فرد منهم. ويجب على اللاعب في هذه اللعبة أن ينضم إلى الفريق الأول الذي يمثل الخير ويحارب تحت قياد اليسوع- ويقصدون به عيســـى- وهو فريق يخوض معركة دفاعية لأجل الحرية ضد المسيح الدجال-، وبالتـــالي يجـــب علـــى اللاعب مقاتلة الفريق الثاني الذي يمثل جانب الشر ويحارب تحت قيادة المســـيح الـــدجال، وأن يحوّل المسلمين ممن يحملون أسماءَ عربية وإسلامية – في فريق الشر- إلى النصرانية بـــالقوة، فإن تحول الفرد منهم إلى النصرانية فعليهم تعليمه كيف يدعو غيره إلى النصرانية، فإن لم يقبل المسلم التحول إلى النصرانية فعليه قتله حتى يفوزوا في اللعبة[1].

ومن المخالفات العقدية التي اشتملت عليها هذه اللعبة:[2]

أ- إن فكرتها مقتبسة من أحد أسفار الإنجيل، فهي تزرع بطريقـــة خبيثـــة أفكـــار النصـــارى وتصوراتهم العقدية المنحرفة.

ب- عرض النصرانية على أنها الديانة الصحيحة التي يجب اتباعها حيث قالوا: "أنه فـــي هـــذه اللعبة يحارب النصارى كلَّ من لا يعتنق النصرانية؛ بحيث يُحكَم على غير المؤمنين بالعقـــاب الأبدي، بينما "يتنعَّم الإنجيليون في الجنة".

ج- الجهاد في سبيل العقيدة النصرانية المحرفة.

3- تعليم وتعظيم السحر وذلك من خلال الألعاب التي تقوم على السحر[3] ومن هذه الألعاب لعبة Harry Potter وفكرة هذه اللعبة هي أن هناك " ولد يدرس في مدرسة هوغوارتس للسحر يركب المكنسة ويطير ويشير للأشياء بعصاه فيحركها ويتلفظ بالتعويذات فيغير شكلها"[4].

4- التعلق بالأبراج والنجوم والتعدي على الغيبيات، حيث يظهر في بعض هذه الألعاب التعدي على الغيب، والاعتقاد في الأبراج والنجوم. فهناك ألعاب تظهر أن هناك امرأه تمثل دور نجـــم الحظ وهذه المرأة هي التي تجلب الحظ السعيد وترزق وتسعد وتنزل المطر وبيدها كل شـــيء.

---

[1] عنوان المقال: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10.
http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

[2] المرجع نفسه.

[3] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص19. أبو صالح، **ألعاب الكمبوتر من التسلية إلى المعصية**، ص19.

[4] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص19.

وهكذا يتعلم الأبناء أن هناك للحظ نجما وأن للنحس نجما وأن هناك آلهة غير الله تستطيع أن ترزق وتسعد[1].

5- إظهار الكنائس والأجراس والصلبان[2]

يقول خالد أبو صالح: يظهر في بعض هذه الألعاب تقديس للأحبار والرهبان وفي بعض الألعاب يقوم اللاعبون بلبس الصليب والتثليث حال إحراز الفوز أو الانتصار ، كما يقومون بالصلاة على طريقة النصارى وغير ذلك من المشاهد التي تؤثر سلبا على عقيدة الطفل، وأقل هذه الآثار أن الطفل سيتعود على رؤية مظاهر الكفر وعدم إنكارها، كما أنه في بعض الأحيان يلزم اللاعب بالحصول على الصليب للانتقال من مرحلة إلى مرحلة أو الحصول على مزيد من النقاط، وهذا الأمر يجعل الطفل ينتظر الصليب ويهفو قلبه إليه.[3].

6- إهانة النبي – صلى الله عليه وسلم- وتشويه صورته: حيث يظهر في بعض الألعاب الاستهزاء بالرسول – صلى الله عليه وسلم- والسخرية منه قصدا للإهانة، ومن هذه اللعب اللعبة التي أظهرت الرسول – صلى الله عليه وسلم- على هيئة مجسم بلاستيكي لرجل بلحية يطأ مجسما بلاستيكيا آخر يمثل أم المؤمنين عائشة – ضي الله عنها-، ونشرت الشركة المنتجة إعلانا لهذه اللعبة يتضمن المشهد المذكور كتب عليه باللغة الإنجليزية " العب وكأنك النبي محمد الذي لديه 23 امرأة من بينها عائشة ابنة الست سنوات" كما ظهر في الإعلان كلمة HALAL زيادة في الاستهزاء والسخرية[4].

7- التعلق برموز الكفر حيث يظهر في كثير من هذه الألعاب تقديس للأحبار والرهبان وتعظيمهم[5].

---

(1) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص13. أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص20.

(2) عنوان المقال: **ألعاب الكمبيوتر وتشكيل عقول الناشئة**، تاريخ النشر: 2005/12/12.
http://articles.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=107937

(3) أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص13.

(4) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص20.

(5) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص21, أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص12.
عنوان المقال: **ألعاب الكمبيوتر وتشكيل عقول الناشئة**، تاريخ النشر: 2005/12/12.
http://articles.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=107937

8- إهانة شعائر الإسلام وإسقاط هيبتها فمثلا لعبة First to fight تقوم فكرتها على تطهير المدن من الملتحين وقصف للمساجد مع سماع أصوات الأذان، وفيها أيضا إطلاق النار على المصاحف ولا يمكنك الانتقال من مدينة إلى أخرى إلا بتطهير المدينة من المسلمين والمساجد[1].

9- محبة الكفار والميل إليهم والتشبه بهم: وذلك من خلال إظهارهم في مظهر البطولة والقوة مما يجعل كثير من الأطفال يتعلق بتلك الشخصيات التي تقوم بدور البطولة كشخصية؛ إيمي وسيك وسكوال وغيرها، كما يقوم كثير من الأطفال بتقليد هذه الشخصيات في ملابسهم وحركاتهم، فترى الطفل أو الشاب يلبس السلاسل والقلائد ويتمشى باللباس القصير[2].

10- تؤدي ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية إلى ترسيخ بعض المفاهيم الخاطئة لدى الطفل ومن هذه المفاهيم : أن الإنسان لا يستطيع فعل أي شيء إلا إذا تحول إلى شخصية غير إنسانية أو تقمصته قوة غير طبيعية كالساعة يفتحها ويتحول إلى بطل بدلا من أن يتربى الطفل على الاستعانة بالله واللجوء إليه[3].

المحور الثاني: تشويه صورة الإسلام والمسلمين

وذلك من خلال وصفهم بالوحشية والجهل والغباء والإرهاب، ومن النماذج التي تعرض في هذه الألعاب لتشويه صورة الإسلام والمسلمين[4] ما يأتي:

النموذج الأول: الإرهاب والقرآن

حيث تسعى بعض الألعاب إلى ترسيخ فكرة أن القرآن الكريم هو مصدر الإرهاب[5] ومن هذه الألعاب لعبة First to Fight حيث تبدأ أحداث هذه اللعبة باقتحام منطقة إسلامية في بيروت عام

---

(1) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص22.

عنوان المقال: **حكم الألعاب الالكترونيه playstation** ، كاتب المقال: أبو معاذ الأندلسي، تاريخ النشر: 2009/5/23. http://www.ahlalhdeeth.com/vb/showthread.php?t=174260

(2) المجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص23. أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص12.

(3) عنوان المقال: **الفضائيات والبلاي ستايشن يشوهان ثقافة الطفل**، كاتبة المقال: ليلى مصلوب، تاريخ النشر: 2012/2/21.
http://www.echoroukonline.com/ara/articles/122868.html

(4) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص24.

عنوان المقال: **حكم الألعاب الالكترونيه playstation** ، كاتب المقال: أبو معاذ الأندلسي، تاريخ النشر: 2009/5/23. http://www.ahlalhdeeth.com/vb/showthread.php?t=174260

(5) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص25.

2006م، يتحصن في تلك المنطقة مجموعة من الإرهابيين المسلمين، وأبطال اللعبة يحاولون القضاء عليهم. وتظهر الجامعة الغربية تحت مراقبة شديدة، ويقوم أبطال اللعبة بالسيطرة على المكتبة الإسلامية وقتل حراسها ومن فيها ثم تظهر نتيجة الانتصار : كتب إسلامية ملقاة على الأرض كلها تحمل اسم: دروس القرآن الكريم. وهكذا تنتهي اللعبة بهزيمة المسلمين وسقوط كتبهم الدينية التي تعلموا منه الإرهاب[1].

النموذج الثاني: أذان للناس بهزيمة الإسلام

تقوم بعض هذه الألعاب الإلكترونية بغرس فكرة أن الانتصار لمن يهدم شعائر الله تعالى ففي إحدى الألعاب عندما يطلق البطل آخر رصاصاته على المسجد ويقتل حراسه تتعالى صيحات الأذان أي أنه مع لحظة الانتصار، وتدمير المساجد يسمع صوت الأذان وكأنه أذان للناس بهزيمة الإسلام[2].

النموذج الثالث: القرآن والموت

تزرع بعض الألعاب الإلكترونية في نفوس الأطفال أن القرآن الكريم لا يقرأ إلا عند الموت، وأن الحديث النبوي وخطب الدعاة ودروسهم لا تتحدث إلا عن الموت، والطفل أو الشاب في هذا السن يحبون أن يستمتعوا بملذات الدنيا وطيباتها؛ ولذلك ترى الطفل عند سماعه للقرآن أو الدروس الإسلامية يعرض عنها؛ لأنه ترسخ في عقله أن الدين = الموت ولذلك فهو يعرض عن كل ما يمت للدين بصلة[3].

النموذج الرابع: الدول الإسلامية مبدؤها التدمير والتخريب والإرهاب ومآلها الهزيمة والزوال[4]

ومن هذه الألعاب التي تنشر هذه الفكرة لعبة المملكة الإرهابية أمام قوات التحالف، حيث تُظهر هذه اللعبة زعيم المسلمين بأنه شخص ملتح بملامح شريرة، وأن وسيلته التدمير لتحقيق الانتصار، فيقوم هذا الزعيم بقتل رسول أو مبعوث قوات التحالف، فتتقدم قوات التحالف للانتقام منه، فيقع في مأزق ويطلب الاستعانة بقوات الحرس الخاص.....وتنتهي اللعبة بانتصار قوات

---

(1) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية** ، ص25 – 26.

(2) المرجع نفسه ، ص26 – 27.

(3) المرجع نفسه، 27 – 28.

(4) المرجع نفسه، ص28.

التحالف وهزيمة المسلمين، وتقوم قوات التحالف بقتلهم، وأحد جنود المسلمين يكبر فيقوم أحد جنود التحالف بقتله[1].

ومن المخالفات التي اشتملت عليها هذه اللعبة:[2]

أ- عرض الرئيس أو الزعيم المسلم بصورة منفرة ووصفه بالجبن والوحشية. وفي هذا تشويه لصورة المسلمين أمام العالم.

ب- وصف المسلمين بأنهم إرهابيون وأن التدمير والعدوان أحد مبادئهم التي على أساسها يحكموا الآخرين ويتوسعوا بالبلدان، فهم أبعد الخلق عن أخلاق الحرب والسلم.

ج- تعليم الأطفال والشباب أن الكفار هم الأقوى وإذا وقع المسلم أسيرا بين أيديهم فلن ينفعه إلهه.

النموذج الخامس: العرب همج و جهلة و أغبياء

تصور بعض الألعاب الإلكترونية العرب على أنهم همج جهلة أغبياء رجعيين ليس لديهم تقدم علمي، ومن هذه الألعاب التي تنشر هذه الفكرة لعبة METAL SLUG حيث تظهر هذه اللعبة المارينز الأمريكان وهم يحاربون العرب المسلمين بأسلحة متطورة لإبادة العرب، بينما يواجه العرب عدوهم بأساليب قذرة وأسلحة قديمة.[3] بل إن بعض الألعاب تعمد إلى تشويه صورة العرب المتعلمين فتسمي شخصيات وهمية ليتم تشويهها وتشويه ما ترمز إليه ومن الأمثلة على ذلك: [4]

أ- تصوير محمد بن فيصل آل خليفة على أنه شيخ سعودي، من علماء العرب الكيميائيين ينتمي لمؤسسة يشك في تصنيعها لمواد بيولوجية محظورة وتتم مراقبة محمد بن فيصل ثم إلقاء القبض عليه وقتله.

ب- عرض طارق بن عبد اللطيف على أنه عالم يحب العمل في عزلة، يحمل أفكار شديدة الخطورة حاول تغيير الشفرة الوراثية وبيع عينات منها.

وهكذا تعرض الألعاب الإلكترونية صورة العربي المسلم بصورة منفرة، وأن العلم الذي عنده هو جزء من الإرهاب والتدمير[5].

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية** ، ص29-31.

[2] المرجع نفسه.

[3] المرجع نفسه ، ص32.

[4] المرجع نفسه، ص33.

[5] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية** ، ص34.

المحور الثالث: تضييع الواجبات الدينية وارتكاب المعاصي

1- تضييع الصلوات، إذ أن هذه الألعاب تجذب الأطفال وتستحوذ عليهم وتغريهم بالجلوس أمامها الساعات الطويلة، وكلما انتهى من مرحلة انتقل إلى مرحلة أخرى ومستوى إثارة أشد وجاذبية أكثر، وبالتالي يصعب على اللاعب أن يتركها ليقوم إلى الصلاة فيؤخر الصلاة شيئا فشيئا حتى تضيع عليه أو يتركها[1].

2- محبة وعشق الموسيقى، فالألعاب الإلكترونية في معظمها لا تخلو من الموسيقى، بل إن هناك ألعابا وضعت خصيصا لتعليم الأطفال والشباب الموسيقى، ولا يخفى تحريم الموسيقى في الشريعة الإسلامية[2].

3- عقوق الوالدين، وذلك لأن الطفل أو الشاب الذي يدمن على ممارسة الألعاب الإلكترونية لا يحب أن يتركها أو ينقطع عنها ولو للحظات، بل يتمنى لو يبقى عليها طوال الوقت، الأمر الذي يحمله على عدم طاعة والديه أو الاستجابة لأوامرهما وتلبية حاجاتهما[3].

4- قطيعة الرحم: لأن الشاب الذي يلازم أو يلعب ما يقارب ال6ساعات أو أكثر لن يجد وقتا لصلة رحمه وتفقد أمورهم وتقديم العون لهم[4].

5- تضييع حقوق الزوجة: فهذه الألعاب لم تؤثر على الأطفال والشباب فقط وإنما سرقت أيضا أوقات الرجال المسؤولين[5].

6- اللعب بالقمار: حيث يقوم اللاعبان باللعب، والمهزوم هو الذي يدفع قيمة اللعبة أو العشاء أو المشروبات...الخ، وهذا ما يسمى بالقمار وهو محرم في الشريعة الإسلامية[6].

---

(1) عنوان المقال: **هل أصبحت الألعاب الإلكترونية خطرا يهدد أطفالنا**، تاريخ النشر: 2004/5/29.
http://www.islammemo.cc/print.aspx?id=3964

(2) المرجع نفسه، ص17.

عنوان المقال: **ألعاب الكمبيوتر وتشكيل عقول الناشئة**، تاريخ النشر: 2005/12/12.
http://articles.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=107937

(3) أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص14.

عنوان المقال: **ألعاب الكمبيوتر وتشكيل عقول الناشئة**، تاريخ النشر: 2005/12/12.
http://articles.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=107937

(4) عنوان المقال: **هل أصبحت الألعاب الإلكترونية خطرا يهدد أطفالنا**، تاريخ النشر: 2004/5/29.
http://www.islammemo.cc/print.aspx?id=3964

(5) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص48-49.

(6) عنوان المقال: **هل أصبحت الألعاب الإلكترونية خطرا يهدد أطفالنا**، تاريخ النشر: 2004/5/29.
http://www.islammemo.cc/print.aspx?id=3964

الفصل الثاني

الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية

المبحث الأول: نظرة فقهية للألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: الألعاب الإلكترونية من النوازل

تمثل الألعاب الإلكترونية نازلة[1] من نوازل العصر المستجدة، التي غزت العالم العربي والإسلامي، واحتلت عقول أطفاله وشبابه، وإزاء ذلك فقد ظهرت الكثير من التساؤلات والاستفسارات حول الحكم الشرعي لهذه النازلة وضوابطها، الأمر الذي دعا الفقهاء إلى وجوب الاجتهاد في هذه النازلة، وبيان الحكم الشرعي فيها، وقد كانت الدراسات التي تناولت نازلة الألعاب الإلكترونية على ثلاثة مستويات: المستوى الأول: الفتاوى؛ كفتوى الشيخ أحمد الحجي الكردي بعنوان حكم الألعاب الإلكترونية[2]، وفتوى الشيخ سلمان بن فهد العودة بعنوان حكم برمجة ألعاب الكمبيوتر وبيعها[3] وغير ذلك، أما المستوى الثاني: فهي الدراسات التي تناولت هذه النازلة من حيث الأضرار الدينية والعقدية والصحية والنفسية والعقلية، كدراسة خالد أبو صالح في " ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية " ودراسة عبير علي العقلان في " نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية ". وأما المستوى الثالث: فهي الدراسات التي قامت بتصوير هذه المسألة وتكييفها فقهيا، واستصدار حكمها والتعمق أكثر في التحقيق العلمي، وبيان أضرارها ومنافعها من حيث مقدار المعارف، وتنوع التخصص، وعمق النظر، والاجتهاد، والاستعانة بالدراسات الإحصائية والاستقرائية والسياقية وغير ذلك كدراسة حمى الألعاب الإلكترونية للشيخ

---

[1] هي المسائل والوقائع التي تستدعي حكما شرعيا سواء كانت هذه الوقائع متكررة أم نادرة الحدوث وسواء أكانت قديمة أم مستجدة. الأشقر، عمر سليمان و شبير، محمد عثمان و أبو البصل، عبد النصر و عارف، علي عارف، **قضايا طبية معاصرة**، 602/2، ط1، 1421هـ - 2001م، دار النفائس الأردن.

[2] عنوان الفتوى: **حكم ألعاب الكمبيوتر**، المفتي: أحمد الحجي الكردي، رقم الفتوى:48362، تاريخ النشر: 2011/3/29. http://www.islamic-fatwa.com/fatawa/index.php?module=fatwa&id=48362

[3] عنوان الفتوى: **حكم برمجة ألعاب الكمبيوتر وبيعها**، المفتي: سلمان بن فهد العودة، تاريخ النشر:2000/8/29. http://islamtoday.net/salman/quesshow-23-1586.htm

محمد صالح المنجد، ودراسة نور الدين مختار الخادمي في الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية[1].

المطلب الثاني: التكييف الفقهي لنازلة الألعاب الإلكترونية

تعتبر الألعاب الإلكترونية من الأشياء التي يكون الأصل فيها الإباحة ما لم تقترن بما يصرف حكمها من الإباحة إلى غير ذلك. كما يمكن اعتبارها فعلا إنسانيا باعتبارها مكتشفا ومستخدما من قبل الإنسان ذاته، فيكون الحكم عندئذ مستندا إلى الحكم على الفعل الإنساني في ضوء تقييده بالأحكام الشرعية وفق ملابسات ذلك ومعطياته وقرائنه. وقد يتداخل الأمران معا، وهو اعتبار الألعاب الإلكترونية شيئا من أشياء الوجود، واعتبارها فعلا من أفعال الإنسان، ويتكاملان في إعطاء التصور الشامل لها واستصدار الحكم الشرعي المتعلق بها[2].

المطلب الثالث: الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة

الأصل في الألعاب الإلكترونية أنها وسيلة من وسائل اللهو والترويح عن النفس وتحصيل اللذة المباحة، وقد أباحت الشريعة الإسلامية اللعب واللهو المباح، وجاءت السنة النبوية مؤكدة لذلك من خلال قول الرسول – صلى الله عليه وسلم– وفعله وتقريره كما سبق بيانه، وبناء على ذلك تقرر القول بأن الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة[3]. فقد جاء في لجنة الإفتاء الأردنية "أن

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص3.

عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر: 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309.

http://www.salmajed.com/node/12508

الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز، **تصور مقترح لاستحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس**، ص5، ملف وورد، من موقع

www.alukah.net/.../...

[2] عنوان الفتوى: **الألعاب الإلكترونية**، رقم 2898.

http://islamqa.info/ar/ref/2898

عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر: 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309.

http://www.salmajed.com/node/12508

[3] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر: 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309.

http://www.salmajed.com/node/12508

عنوان الفتوى: **تراعى هذه الأمور لدى فتح محل للالعاب الإلكترونية**، رقم: 18846، تاريخ: 2002/7/10.

http://www.islamport.com

الأصل في الألعاب الإلكترونية أنها من وسائل الترفيه المباحة، فالشريعة الإسلامية لا تحرم اللعب ولا المرح"[1]، بل كان صلى الله عليه وسلم يقول لعائشة –رضي الله عنها– في مواسم الأفراح: ما كان معكم لهو فإن الأنصار يعجبهم اللهو[2].

المطلب الرابع: انتقال حكم الألعاب الإلكترونية من الإباحة إلى غيره حسب القرائن

ينتقل حكم الألعاب الإلكترونية من الإباحة إلى التحريم حسب القرائن الواردة على هذه الألعاب، ومن هذه القرائن اشتمال هذه الألعاب على ما يخالف العقيدة الإسلامية كتمجيد الكفار والاعتزاز بهم، والإدمان الذي يصيب الأطفال والشباب، الأمر الذي يشغلهم عن أداء الفرائض والواجبات ويعود عليهم بأضرار سلوكية وفكرية وصحية ونفسية. ومن القرائن أيضا الإيجابيات والفوائد العقلية والمعرفية وغيرها. وبالتالي فإن حكم الألعاب الإلكترونية يتحدد بناء على ما تفضي إليه وما يقترن بها من قرائن وملابسات[3].

---

[1] عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2.
http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896 دار الإفتاء الأردنية.

[2] البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب النكاح، باب النسوة اللاتي يهدين المرأة إلى زوجها، رقم 4867، 1980/5.

[3] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص86 – 87.
عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

المبحث الثاني: الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية

يتحدد الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية بحسب ما يعتريها من قرائن وملابسات[1]، وبناء على ذلك فإن أنواع الألعاب الإلكترونية الموجودة اليوم تنقسم إلى قسمين من الناحية الشرعية وهذه الأقسام هي:

1- الألعاب المحرمة وتنقسم إلى ثلاثة أقسام:

أ- الألعاب المحرمة لذاتها

ب-الألعاب المحرمة لشيء قارنها

ج- الألعاب المحرمة لمآلها

2- الألعاب التي لها حكم الإباحة

المطلب الأول: الألعاب المحرمة لذاتها

وهذه الألعاب محرمة في أصلها ومعظم المخالفات التي تشتمل عليها هذه الألعاب هي مخالفات عقدية تمس عقيدة المسلم ومن هذه الألعاب:

1- الألعاب التي تقوم على فكرة القمار

حيث يكون اللعب في هذه الألعاب على شكل مراهنات مالية، والخاسر هو الذي يدفع المبلغ الذي تم التراهن عليه، كما أن هناك بعض أجهزة الألعاب الإلكترونية معدة للمقامرة ولا يحتاج اللاعب إلى لاعب آخر ليتم الرهان بينهما، حيث يدخل اللاعب أمواله إلى تلك الآلة فإذا فاز أخرجت له الآلة زيادة على المال الذي أدخله، وإذا خسر ضاع عليه ذلك المال. ومن الجدير ذكره أن بعض الألعاب الإلكترونية يتم التراهن فيها ودفع المال بشكل افتراضي أي داخل اللعبة[2].

---

[1] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309.
http://www.salmajed.com/node/12508

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص50 – 51.
عنوان المقال: **ألعاب إلكترونية تهدد أخلاقيات الأطفال**، كاتبة المقال: منى العبدلي، تاريخ النشر: 2013/3/12.
http://www.alwatan.com.sa/nation/News_Detail.aspx?ArticleID=1371003

والقمار كما هو معلوم محرم في الشريعة الإسلامية بل قد قرن الله – سبحانه وتعالى– تحريمه بتحريم الخمر والأنصاب[1] والأزلام [2] في كتابه العزيز[3]. يقول الله تعالى ﴿يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِنَّمَا ٱلۡخَمۡرُ وَٱلۡمَيۡسِرُ وَٱلۡأَنصَابُ وَٱلۡأَزۡلَٰمُ رِجۡسٞ مِّنۡ عَمَلِ ٱلشَّيۡطَٰنِ فَٱجۡتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمۡ تُفۡلِحُونَ ٩٠﴾ [4] ففي هذه الآية أمر من الله – سبحانه وتعالى– باجتناب الميسر أي الابتعاد المطلق عنه وعن كل وسيلة يمكن أن توقع المسلم فيه. كما وصفه بأنه رجس من عمل الشيطان وأمر بالانتهاء عنه، وكل ما كان كذلك فهو محرم بإجماع العلماء[5].

ومن الأدلة على تحريم القمار أيضا قول النبي – صلى الله عليه وسلم– من حلف فقال في حلفه باللات والعزى فليقل: لا إله إلا الله، ومن قال لصاحبه: تعال أقامرك فليتصدق[6]

---

[1] الأنصاب لغة: مفردها نَّصْبُ و نُّصْب وهو كل ما عبد من دون الله. والأنصاب: الأصنام. وقد كان المشركون يذبحون لهذه الأصنام تقربا لها. ابن منظور، **لسان العرب**، 758/1. الفراهيدي، أبو عبد الرحمن الخليل بن أحمد، **العين**، 136/1، د.ط، د.ت، دار ومكتبة الهلال، تحقيق مهدي المخزومي و إبراهيم السامرائي.

[2] الأزلام لغة: الأقداح التي لا ريش عليها، ومفردها زلَم وزُلم، وهذه الأزلام كانت لقريش في الجاهلية يستقسمون بها، وهي ثلاثة أنواع مكتوب على أحدها افعل وعلى الثاني لاتفعل والثالث مهمل لا شيء عليه، سويت ووضعت في الكعبة يقوم بها سدنة البيت، فإذا هم الرجل بسفر أو تجارة أو نكاح أو غير ذلك أتى السادن فأخرج له زلما فإذا خرج القدح المكتوب عليه افعل مضى على ما عزم عليه، و إذا خرج القدح المكتوب عليه لا تفعل قعد عما أراد، وإذا خرج القدح الذي لا شيء عليه أعاد الضرب، وقد يتخذ الرجل لنفسه هذه الأزلام ويضعها في قرابه، فإذا أراد الاستقسام أخرج أحدها. ابن منظور، **لسان العرب**، 269/12. الأزهري، محمد بن أحمد، **تهذيب اللغة**، 218/13، د.ط، 1384هـ – 1964م، دار القومية للطباعة والنشر، تحقيق أحمد عبد العليم البردوني.

[3] السيوطي، عبد الرحمن بن الكمال، **الدر المنثور**، 164/3، د.ط، 1993م، دار الفكر، بيروت. القرطبي، أبو عبد الله محمد بن أحمد بن أبي بكر، **الجامع لأحكام القرآن والمبين لما تضمنه من السنة وآي الفرقان**، 165/8، ط1، 1427هـ – 2006م، مؤسسة الرسالة، تحقيق عبد الله بن عبد المحسن التركي.

[4] سورة المائدة، الآية 90 – 91.

[5] الطبري، محمد بن جرير بن يزيد بن كثير بن غالب، **جامع البيان في تأويل القرآن**، 574/10، ط1، 1430هـ– 2000م، مؤسسة الرسالة، تحقيق أحمد محمد شاكر. القرطبي، **الجامع لأحكام القرآن والمبين لما تضمنه من السنة وآي الفرقان**، 165/8.ابن تيمية، أحمد بن عبد الحليم، **مجموع الفتاوى**، 220/32، ط3، 1426هـ – 2005م، دار الوفاء، تحقيق أنور الباز و عامر الجزار.

[6] البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب تفسير القرآن – سورة النجم، باب أفرأيتم اللات والعزى، رقم 4579، 1841/4.

ومن القواعد الفقهية التي تعتبر دليلا لتحريم الألعاب الإلكترونية[1] المشتملة على القمار:

1- قاعدة الوسائل لها أحكام المقاصد

ومعنى هذه القاعدة أن الوسائل تأخذ أحكام المقاصد، فإذا كان المقصود حراما فإن الوسيلة تكون محرمة وإذا كان المقصود مباحا فلا يجوز أن يتوصل إليه إلا بوسيلة مباحة. فمثلا الحج واجب على كل مسلم مستطيع، ولا يمكن الوصول إلا بركوب سيارة أو طيارة، فالركوب في هذه

---

[1] اختلف الفقهاء حول جواز جعل القاعدة دليلا يستنبط منه الحكم الشرعي على قولين: القول الأول: إن القواعد الفقهية ليست حجة، ولا يجوز الاعتماد عليها في استنباط الأحكام، وانما يُستأنس بها، وممن ذهب إلى هذا القول ابن نجيم والجويني. والقول الثاني: جواز جعل القواعد الفقهية دليلا في استنباط الأحكام، إذا لم يعارضها أصل مقطوع به من كتاب أو سنة أو إجماع، وممن قال بذلك الشاطبي والقرافي. والذي يترجح هو التفصيل في ذلك كالآتي:

1- إن القواعد التي هي نصوص شرعية سواء كانت صياغتها واحدة، أو مع تغيير في الصياغة غير مؤثر في المعنى، تعتبر حجة ودليلا تستنبط منه الأحكام الشرعية أو يرجح بعضها على بعض، شأنها في ذلك شأن النصوص نفسها عامة أو خاصة.

2- إذا كانت القاعدة مستنبطة من النصوص الشرعية فيختلف أمرها لاتفاق العلماء أو اختلافهم بهذا الشأن، فإن اتفقوا على ذلك كانت القاعدة حجة ودليلا صالحا للاستنباط، لأن اتفاقهم على ذلك يعني إقرارهم بصحة القاعدة وبصحة ردها إلى النص الشرعي، وإن ختلفوا في ذلك فالقاعدة حجة صالحة للترجيح وتفريع الأحكام عيلها عند من استنبطها لأنها مردودة إلى النص عنده، لكنها لا تكون كذلك عند من لم يصحح الاستنباط.

3- وأما إذا كانت مستنبطة من الاستقراء فهي حجة في الترجيح والتخريج والاستنباط وتفريع الجزيئات.

4- وأما القواعد المستنبطة أو المخرجة من الطرق الأخرى كالقياس والاستصحاب والاستدلال العقلي وغير ذلك فهي تابعة لنوع الدليل ومدى الأخذ بما يترتب عليه من الأحكام.

والذي أراه والله أعلم جواز الاحتجاج بالقواعد الفقهية إذا شهد لها دليل معتبر يرشد إلى صحة معناها وسلامة مضمونها. ينظر: الحموي، أبو العباس شهاب الدين أحمد، **غمز عيون البصائر شرح الأشباه والنظائر**، 37/1، تحقيق أحمد بن محمد، ط1، 1985، دار الكتب العلمية. نقله الحموي عن ابن نجيم في الفوائد الزينية. الجويني، عبد الملك بن عبد الله، **غياث الأمم في التياث الظلم**، ص 364 ، تحقيق فؤاد عبد المنعم ومصطفى حلمي، د.ط، 1919م، دارالدعوة. الشاطبي، أبو إسحاق إبراهيم بن موسى بن محمود اللخمي، الموافقات، 493/2، د.ط، د.ت، دار ابن عفان. الكيلاني، عبد الرحمن إبراهيم، **حجية القاعدة الفقهية**، 83/14-87، د.ط، 1999م.

الحالة يأخذ حكم الحج وهو الوجوب. وكذلك الحال أيضا في بيع السلاح فإنه مباح في الأصل ولكن لا يجوز بيعه لمن أراد أن يثير الفتن أو يقطع الطريق وهكذا[1].

وممارسة هذا النوع من الألعاب الإلكترونية يؤول إلى مفسدة دينية وهي الوقوع في القمار، وبالتالي فإن هذه الألعاب تحرم لقاعدة الوسائل لها أحكام المقاصد.

وبناء على ذلك فلا تجوز الألعاب الإلكترونية القائمة على المراهنة المالية بين اللاعبين أو بين اللاعب والآلة، و حتى المراهنة المالية بشكل افتراضي، لأن ذلك يدخل تحت القمار، وهو حرام شرعا، وينال صاحبه الإثم العظيم.

2- الضرر يزال

ومعنى هذه القاعدة أن الضرر يجب إزالته ورفعه بعد وقوعه[2]، وبالتالي فإن اشتمال الألعاب الإلكترونية على القمار يشكل ضرر على عقيدة المسلم، فيجب رفع هذه الضرر حفاظا على العقيدة الإسلامية.

وبناء على الأدلة الشرعية من الكتاب والسنة والقواعد الفقهية، تحرم ممارسة الألعاب الإلكترونية القائمة على المراهنة المالية بين اللاعبين، أو بين اللاعب و الآلة، وحتى المراهنة المالية بشكل افتراضي؛ لأن ذلك يدخل تحت القمار وهو محرم شرعا وينال صاحبه الإثم العظيم. وممن ذهب إلى تحريم مثل هذه الألعاب الشيخ محمد صالح المنجد[3] وأحمد الحجي الكردي[4] ودار الإفتاء الأردنية[5].

---

(1) القرافي، شهاب الدين أبو العباس أحمد بن إدريس المصري، **الفروق**، 63/2، ط1، 1424هـ- 2003م، مؤسسة الرسالة، بيروت – لبنان. الشاطبي، **الموافقات**، 178/1-179. السعدي، عبد الرحمن بن ناصر، **كتاب القواعد والأصول الجامعة**، ص36،ص41، ط1، 2002م، مكتبة السنة، تعليق محمد بن صالح العثيمين.

(2) الدعاس، عزت عبيد، **القواعد الفقهية مع الشرح الوجيز**، ص31، ط1، 1385هـ- 1965م، دار الترمذي، لبنان، بيروت. الزرقا، أحمد بن الشيخ محمد، **شرح القواعد الفقهية**، ص179، ط2، 1409هـ-1989م دار القلم، دمشق.

(3) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص84 – 85.

(4) عنوان الفتوى: **حكم ألعاب الكمبيوتر**، المفتي: أحمد الحجي الكردي، رقم الفتوى:48362، تاريخ النشر: 2011/3/29.
http://www.islamic-fatwa.com/fatawa/index.php?module=fatwa&id=48362

(5) عنوان الفنوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2.
http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896

ومن أمثلة تلك الألعاب التي يمارس فيها اللاعب القمار افتراضيا داخل اللعبة ألعاب البيكيمون، "وبيان ذلك أنه يتنافس في تلك اللعبة شخصان لدى كل واحد منهما عدد من البطاقات المتفاوتة في القيمة القوة فيكسب اللاعب الذي يملك بطاقات قوية بطاقات اللاعب الأقل في القوة فيخسر الأخير بذلك، وإذا أراد أن يستمر في اللعبة بغير خسارة فإنه يدفع بدلاً عن ذلك قيمة مادية قد تزيد أو تقل حسب ما يراه من يحمل بطاقات قوية"[1].

2- الألعاب التي فيها تقديس للصليب

فهذه الألعاب محرمة، وذلك لورود النهي عن استعمال ما فيه صليب فقد كان النبي – صلى الله عليه وسلم- يزيل كل ما فيه صليب[2]، ومن ذلك ما رواه البخاري[3] عن عائشة- رضي الله عنها- أنها قالت: كان النبي – صلى الله عليه وسلم- لم يكن يترك في بيته شيئا فيه تصاليب إلا نقضه[4]

كما أن القواعد الفقهية السابقة التي ذكرتها تعتبر دليلا لتحريم تلك الألعاب، لأن تلك الألعاب تشكل ضررا ومفسدة على عقيدة المسلم، وبالتالي يجب منع هذه الألعاب تطبيقا للقواعد السابقة.

ومن العلماء الذين اعتبروا وجود الصليب في الألعاب الإلكترونية من المخالفات العقدية خالد أبو صالح[5]، والشيخ محمد صالح المنجد[6].

---

(1) عنوان المقال: **البيكيمون خطر على عقيدتنا**، تاريخ النشر: 2001/10/7.
http://www.qaradawi.net/fatawaahkam/30/1270.html

(2) ابن حجر العسقلاني، أحمد بن علي، **فتح الباري شرح صحيح البخاري**، 385/10، د.ط، 1379هـ، دار المعرفة، بيروت. ابن الجوزي، أبو الفرج عبد الرحمن، **كشف المشكل من حديث الصحيحين**، 1249/1، د.ط، 1418هـ - 1997م، دار الوطن، الرياض، تحقيق علي حسين البواب.

(3) هو شيخ الإسلام، وإمام الحفاظ، أبو عبد الله محمد بن إسماعيل بن إبراهيم بن المغيرة بن بردزبة، صاحب الصحيح والتصانيف. ولد سنة 194هـ، حفظ تصانيف ابن المبارك وهو صبي، كان رأسا في العلم والذكاء والمعرفة، روى عنه الترمذي والمروزي، صنّف في قضايا الصحابة وأقاويلهم، صنّف كتابه "التاريخ" عند قبر النبي محمد – صلى الله عليه وسلم، له كتابه المعروف ب"**صحيح البخاري**"، توفي سنة 256هـ. الصالحي، أبو عبد الله محمد بن أحمد بن عبد الهادي، **طبقات علماء الحديث**، 243/2-245، ط2، 1417هـ - 1996م، مؤسسة الرسالة، بيروت- لبنان، تحقيق أكرم البوشي.

(4) البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب اللباس، باب نقض الصور، رقم5608، 2220/5.

(5) أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص13.

(6) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص84.

ومن الأمثلة على تلك الألعاب:

1- لعبة حرب الملوك: حيث يجب على اللاعب في هذه اللعبة أن يقوم ببناء مملكته وتقويتها ضد الأعداء وفي نهاية البناء يجب عليه أن يضع الصليب على المبنى الرئيسي.

2- لعبة ملابس الصليب الأحمر: حيث يجب على اللاعب أن يقوم بانتقاء الملابس للممرضة في الصليب الأحمر ومن ضمنها القبعة المرسوم عليها صليب.

3- لعبة متاهة جمع الصلبان Tomp Digger: حيث يكون هم اللاعب في هذه اللعبة هو البحث عن الصلبان وجمعها وكلما حصل على عدد منها كلما زادت درجته وتقدم في اللعبة.

4- لعبة لغز الصلبان: وعلى اللاعب في هذه اللعبة أن يقوم بإنشاء صورة للصليب من خلال أجزاء الصليب المبعثرة في الصورة.

وغير هذه الألعاب كثير، فهناك ألعاب تقدم الصليب كهدية للفوز، وهناك بعض الألعاب التي يجب فيها السجود للصليب، بل إن بعض الألعاب يكون اللاعب متمثلا للبطل الذي يلبس صليب كألعاب المصارعة وغيرها.

3- الألعاب التي تقوم على السحر وتمجيد السحرة

وقد حرم الله – سبحانه وتعالى- السحر في كتابه فقال ﴿ وَٱتَّبَعُواْ مَا تَتْلُواْ ٱلشَّيَٰطِينُ عَلَىٰ مُلْكِ سُلَيْمَٰنَ ۖ وَمَا كَفَرَ سُلَيْمَٰنُ وَلَٰكِنَّ ٱلشَّيَٰطِينَ كَفَرُواْ يُعَلِّمُونَ ٱلنَّاسَ ٱلسِّحْرَ وَمَآ أُنزِلَ عَلَى ٱلْمَلَكَيْنِ بِبَابِلَ هَٰرُوتَ وَمَٰرُوتَ ۚ وَمَا يُعَلِّمَانِ مِنْ أَحَدٍ حَتَّىٰ يَقُولَآ إِنَّمَا نَحْنُ فِتْنَةٌ فَلَا تَكْفُرْ ۖ فَيَتَعَلَّمُونَ مِنْهُمَا مَا يُفَرِّقُونَ بِهِۦ بَيْنَ ٱلْمَرْءِ وَزَوْجِهِۦ ۚ وَمَا هُم بِضَآرِّينَ بِهِۦ مِنْ أَحَدٍ إِلَّا بِإِذْنِ ٱللَّهِ ۚ وَيَتَعَلَّمُونَ مَا يَضُرُّهُمْ وَلَا يَنفَعُهُمْ ۚ وَلَقَدْ عَلِمُواْ لَمَنِ ٱشْتَرَىٰهُ مَا لَهُۥ فِى ٱلْءَاخِرَةِ مِنْ خَلَٰقٍ ۚ وَلَبِئْسَ مَا شَرَوْاْ بِهِۦٓ أَنفُسَهُمْ ۚ لَوْ كَانُواْ يَعْلَمُونَ ﴾[1].

[1] سورة البقرة، الآية 102.

ومن الأدلة أيضا على تحريم السحر قول الرسول – صلى الله عليه وسلم– اجتنبوا السبع الموبقات قالوا يا رسول الله وما هن ؟ قال : الشرك بالله والسحر وقتل النفس التي حرم الله إلا بالحق وأكل الربا وأكل مال اليتيم والتولي يوم الزحف وقذف المحصنات المؤمنات الغافلات[1].

كما يتقرر حكم تحريم هذه الألعاب بناء على القواعد الفقهية سابقة الذكر، لأن اشتمال تلك الألعاب على السحر يؤول إلى مفسدة عقدية فيجب دفع هذه المفسدة.

وبناء على ذلك تحرم ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تقوم على السحر، أو تمجد السحرة، أو تعلم السحر.

ومن العلماء الذين حرموا الألعاب الإلكترونية لمادتها الفاسدة الشيخ محمد صالح المنجد[2]، ولجنة الإفتاء الأردنية[3].

ومن الأمثلة على تلك الألعاب:

1– لعبة الساحرة الصغيرة والوصفات السحرية Magic Apprentice : وفي هذه اللعبة على اللاعب أن يقوم بتصفح كتاب موجود داخل اللعبة والتعرف على الخلطات السحرية وكيفية إعدادها ثم وضع تلك الخلطات في القدر لإعداد الخلطات الخاصة.

2- لعبة الساحرة الشريرة: وفكرة هذه اللعبة أن هناك ساحرة شريرة واللاعب أو اللاعبة يمثل حفيدتها الطيبة، ووظيفة اللاعب أو اللاعبة في اللعبة صب بعض المسحوقات العجيبة لإبطال مفعول السحر. ولا يخفى ما في هذه اللعبة من توجيه الأطفال إلى أن السحر لا يزول إلا بسحر مثله أو ببعض المساحيق من عند الدجالين والكهانين بدل الاستعانة بالله واللجوء إليه.

3- لعبة السحر والشعوذة: وفكرة هذه اللعبة أن هناك ولد بطل لديه أخت جميلة قام أحد زعماء السحر والشعوذة بالهجوم عليها ورمى عليها تعويذة السحر الأزرق، تلك التعويذة حولت هذه الفتاة

---

[1] البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب الوصايا، باب قول الله تعالى إن الذين يأكلون أموال اليتامى ظلما إنما يأكلون في بطونهم نارا وسيصلون سعيرا، رقم 2615، 1017/3.

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص84.

[3] عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2.
http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896

إلى شيء بشع جدا، ومهمة اللاعب في هذه اللعبة والذي يمثل شقيق الفتاة البحث عن زعيم السحر والشعوذة حتى يحصل على الترياق المضاد لتعويذة السحر الأزرق.

4- الألعاب التي فيها إهانة للذات الإلهية أو اعتداء على بعض خصائص الله – سبحانه وتعالى- كالتعدي على الغيب، وإحياء الموتى، وإنزال المطر، وإبراء المرضى وغير ذلك.

فكل هذه الألعاب التي فيها إهانة للذات الإلهية أو اعتداء على بعض خصائص الله – سبحانه وتعالى- كإنزال المطر، وتغيير حالة الجو، وإبراء المرضى محرمة لذاتها ولا تجوز ممارستها ولا شراؤها، بل تجب محاربتها لأنها تعمل على تشويه عقيدة المسلم ومسح هويته[1].

كما أن القواعد الفقهية التي ذكرتها تعتبر دليلا لتحريم مثل هذه الألعاب؛ لأن درء المفسدة المتعلقة بالعقيدة وإزالتها أولى من تحقيق بعض المصالح الأخرى كالترفيه وغيره.

فقد نسب الله – سبحانه وتعالى- هذه الأفعال إلى نفسه فقط ولم ينسبها إلى أحد غيره، وبالتالي فإن تصوير آلهة تقوم بإنزال المطر، أو بطل يبحي الموتى، أو غير ذلك يعتبر من التعدي على خصائص الله – سبحانه وتعالى- التي انفرد فيها، وهذا محرم شرعا لأن كل ذلك يعمل على إخراج جيل مشوه العقيدة.

ومن العلماء الذين حرموا مثل هذه الألعاب المشتملة على مخالفات عقدية الشيخ محمد صالح المنجد[2]، وخالد أبو صالح[3]، والقرضاوي[4]، ودار الإفتاء الأردنية[5].

ومن الأمثلة على تلك الألعاب:

1- لعبة Hitman2: وفكرة هذه اللعبة تقوم على قاتل مأجور يقوم بعدة عمليات ومهام، ومن إحدى المهام المسندة إليه قتل شيخ متجه إلى تأدية الصلاة في المسجد، وحتى يتمكن من قتل الشيخ يجب عليه أن يصعد إلى سطح المسجد، والمسجد له سلمان الأول خشبي والثاني على شكل بناء عادي، ولكن المصيبة أن درجات السلم مكتوب عليها أسماء الله الحسنى وبعض الآيات القرآنية، وعلى اللاعب الذي يمثل القاتل أن يصعد على السلم لكي يقتل الشيخ.

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص16-17.

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص84.

[3] أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص12.

[4] القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص113.

[5] عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2.
http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896

2- لعبة مورتال كومبات Mortal Kombat: يوجد في هذه اللعبة شخصية تدعي أنها إله البرق.

3- لعبة call of duty: حيث وجد في هذه اللعبة حديث لرسول الله – صلى الله عليه وسلم- وهو إن الله جميل يحب الجمال على الجدار في أحد دورات المياه فوق المرحاض. ويشار إلى أن الشركة المنتجة لتلك اللعبة قد اعتذرت بعد مراجعتها في ذلك وأزالت هذا الحديث. ولذلك يجب الانتباه جيدا إلى محتوى تلك الألعاب.

4- لعبة the bouncer: تقوم فكرة هذه اللعبة على فتاة اسمها دومنيك كروس تمثل نجم الحظ للجميع حيث تستطيع أن تجلب الأموال والسعادة لكل من تقابله.

5- الألعاب التي فيها إهانة للنبي – صلى الله عليه وسلم- وتشويه لصورته

فهذه الألعاب محرمة لاشتمالها على إهانة النبي – صلى الله عليه وسلم- والاستهزاء والسخرية منه[1]، وقد وصف الله –سبحانه وتعالى- الذين يؤذون الرسول – صلى الله عليه وسلم- بالكفر وتوعدهم بالعذاب الأليم[2].

يقول الله تعالى﴿ وَمِنْهُمُ ٱلَّذِينَ يُؤْذُونَ ٱلنَّبِيَّ وَيَقُولُونَ هُوَ أُذُنٌۚ قُلْ أُذُنُ خَيْرٍ لَّكُمْ يُؤْمِنُ بِٱللَّهِ وَيُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِينَ وَرَحْمَةٌ لِّلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمْۚ وَٱلَّذِينَ يُؤْذُونَ رَسُولَ ٱللَّهِ لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ ﴾[3]

كما يقول أيضا ﴿ مُّحَمَّدٌ رَّسُولُ ٱللَّهِۚ وَٱلَّذِينَ مَعَهُۥٓ أَشِدَّآءُ عَلَى ٱلْكُفَّارِ رُحَمَآءُ بَيْنَهُمْۖ تَرَىٰهُمْ رُكَّعًا سُجَّدًا يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّنَ ٱللَّهِ وَرِضْوَٰنًاۖ سِيمَاهُمْ فِى وُجُوهِهِم مِّنْ أَثَرِ ٱلسُّجُودِۚ ذَٰلِكَ مَثَلُهُمْ فِى ٱلتَّوْرَىٰةِۚ وَمَثَلُهُمْ فِى ٱلْإِنجِيلِ كَزَرْعٍ أَخْرَجَ شَطْـَٔهُۥ فَـَٔازَرَهُۥ فَٱسْتَغْلَظَ فَٱسْتَوَىٰ عَلَىٰ سُوقِهِۦ يُعْجِبُ ٱلزُّرَّاعَ لِيَغِيظَ بِهِمُ ٱلْكُفَّارَۗ وَعَدَ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ وَعَمِلُواْ ٱلصَّٰلِحَٰتِ مِنْهُم مَّغْفِرَةً وَأَجْرًا عَظِيمًا ﴾[4]

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص20.

[2] الطبري، **جامع البيان في تأويل القرآن**، 228/14. القرطبي، **الجامع لأحكام القرآن والمبين لما تضمنه من السنة وآي الفرقان** ، 282/10.

[3] سورة التوبة، الآية 61.

[4] سورة الفتح، الآية 29.

فقد جاء في تفسير هذه الآية أن الكفار إذا سمعوا ما أعد الله للمؤمنين في الآخرة وما يعزهم به في الدنيا أغاظهم ذلك[1]. ولذلك فإن ما نراه في هذه الألعاب من استهزاء وسخرية إنما هو حقد وغيظ قي قلوب الأعداء لتشويه صورة النبي – صلى الله عليه وسلم–.

يقول ابن تيمية [2]: "إن سب الله أو سب رسوله كفر ظاهر وباطن، سواء أكان الساب يعتقد أن ذلك محرم، أو كان مستحلا له، أو كان ذاهلا عن اعتقاده، هذا مذهب الفقهاء وسائر أهل السنة القائلين بأن الإيمان قول وعمل"[3].

كما أن من أدلة تحريم هذه الألعاب القواعد الفقهية التي ذكرتها كدرء المفسدة أولى من جلب المصلحة، والضرر يزال، وللوسائل أحكام المقاصد، فإن تلك القواعد توجب رفع الضرر والمفسدة التي تمس العقيدة.

وبعض هذه الألعاب قد ظهر منها السخرية والاستهزاء بالرسول–صلى الله عليه وسلم– بشكل واضح ومقصود من صانعيها، لتثبيط همة المسلمين وإضعاف ثقتهم بدينهم، وبالتالي يتوجب علينا نحن المسلمين مقاطعة هذه الألعاب وعدم ممارستها حتى لا نكون مع الهالكين.

---

[1] القرطبي، **الجامع لأحكام القرآن والمبين لما تضمنه من السنة وآي الفرقان** ، 346/19. أبو حيان الأندلسي، محمد بن يوسف، **البحر المحيط**، 102/8، ط1، 1413هـ – 1993م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.

[2] هو أحمد بن عبد الحليم بن عبد السلام بن عبد الله بن أبي القاسم بن تيمية الحراني، الفقيه المجتهد المحدث الحافظ المفسر الأصولي الزاهد شيخ الإسلام، ولد يوم الإثنين العاشر من ربيع الأول سنة 661 هـ بحران، عني بالحديث وسمع المسند مرات والكتب الستة ومعجم الطبراني وغيره، أخذ الفقه والأصول عن والده، والشيخ شمس الدين بن أبي عمر والشيخ شمس الدين بن المنجى، وأقبل على تفسير القرآن وأحكم أصول الفقه والفرائض، والحساب والجبر والمقابلة وغير ذلك من العلوم، ونظر في علم الكلام والفلسفة وتأهل للفتوى والتدريس وأفتى من قبل العشرين، وأمده الله بسرعة الحفظ وقوة الإدراك والفهم، من تلاميذه: شمس الدين ابن قيم الجوزية و أبو عبد الله محمد الذهبي، أوذي وتعرض لمحن كثيرة وحبس بقلعة القاهرة والإسكندرية وبقلعة دمشق مرتين وتوفي فيها في 20 ذي القعدة سنة 728هـ ودفن بمقابر الصوفية. من تصانيفه: كتاب الإيمان، وكتاب الاستقامة، كتاب بيان الدليل على بطلان التحليل. عبد الرحمن العليمي، مجير الدين أبي اليمن بن محمود بن عبد الرحمن، **المنهج الأحمد في تراجم الإمام أحمد**، 24/5– 36، ط1، 1997م، دار صادر، بيروت– لبنان. ابن رجب، عبد الرحمن بن أحمد، **الذيل على طبقات الحنابلة**، 491/4،493،494،496،522،523،527، ط1، 1425هـ– 2005م، مكتبة العبيكان، الرياض.

[3] ابن تيمية، أحمد بن عبد الحليم الحراني أبو العباس، **الصارم المسلول على شاتم الرسول**، 513/1، ط1، 1417هـ، دار ابن حزم، بيروت، تحقيق محمد عبد عمر الحلواني و محمد كبير أحمد شودري.

ومن العلماء الذين حرموا مثل هذه الألعاب الشيخ محمد صالح المنجد[1]، و لجنة الإفتاء الأردنية[2].

ومن أمثلة تلك الألعاب –اللعبة التي ذكرتها سابقا– والتي أظهرت الرسول – صلى الله عليه وسلم– على هيئة مجسم بلاستيكي لرجل بلحية يطأ مجسما بلاستيكيا آخر يمثل أم المؤمنين عائشة – ضي الله عنها–[3].

6- الألعاب التي فيها تمجيد للكفار أو تربية على الاعتزاز بهم ومحبتهم وموالاتهم والتشبه بهم.

كالألعاب التي إذا اختار فيها اللاعب جيش دولة كافرة يصبح قويا، وإذا اختار جيش دولة عربية يكون ضعيفا، وأيضا الألعاب التي فيها تربية على الإعجاب بشخصيات اللاعبين الكفرة وأسمائهم والتشبه بهم في أقوالهم وأفعالهم[4].

فكل هذه الألعاب محرمة لما فيها من تربية الأطفال والشباب على حب الكفار وموالاتهم والتشبه بهم[5]. يقول الله تعالى﴿ لَا 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 ﴾ [6].

ويقول الرسول – صلى الله عليه وسلم- من تشبه بقوم فهو منهم[7].

والقواعد الفقهية السابقة تؤكد هذا التحريم، لأن الألعاب الإلكترونية تؤول في هذه الحالة إلى مقصد مخالف للعقيدة وبالتالي يضر عقيدة الطفل فيجب منعه.

---

(1) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص85.

(2) عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2.
http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896

(3) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص20.

(4) أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص12. المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص23، ص85.

(5) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص23.

(6) سورة آل عمران، الآية 28.

(7) أبو داود، **سنن أبي داود**، كتاب اللباس، باب في لبس الشهرة، رقم 4031، 44/4. قال عنه الألباني: صحيح. وهذه النسخة من سنن أبي داود مذيلة بأحكام الألباني عليها. أبو داود، **سنن أبي داود**، 44/4.

كما أن التشبه بالكفار يدل على هزيمة نفسية لدى المتشبه، لأن الذي يعتز بدينه، ويشعر بأن الإسلام يعلو ولا يعلى عليه لا يمكن أن يقلد الكفار ويتشبه بهم وينهج نهجهم.

ومن العلماء الذين حرموا مثل هذه الألعاب الدكتور نور الدين مختار الخادمي[1]، والشيخ محمد صالح المنجد[2]، وخالد أبو صالح[3].

ومن أمثلة تلك الألعاب، الألعاب التي تظهر دائما بأن الشخصيات التي تقوم بدور البطولة هي شخصيات غير مسلمة وغير عربية أجنبية كافرة كسبايدرمان وتايمان وسونيك وسكوال ولازيل وغيرها.

7- الألعاب التي فيها تمجيد لأعياد الكفار

الألعاب التي تصمم فيها بطاقات أعياد الميلاد النصرانية[4]. فهذه الألعاب محرمة ولا تجوز ممارستها لأنها تعزز في نفس الطفل أو الشاب تعظيم أعياد الكفار، وأعياد الكفار تدل على عقيدة شركية وكفرية فاسدة وليست عادات دنيوية[5]، كما دل عليه الحديث الشريف لكل قوم عيد عيد وهذا عيدنا[6] كما أن القواعد الفقهية السابقة تؤكد ذلك التحريم . وبالتالي فلا يجوز ممارسة ممارسة هذه الألعاب تعظم وتمجد العقائد الفاسدة.

ومن العلماء الذين حرموا هذه الألعاب الشيخ محمد صالح المنجد[7].

ومن أمثلة تلك الألعاب، الألعاب التي تصمم فيها بطاقات أعياد الميلاد النصرانية وتسمى هذه الألعاب على الإنترنت بلعبة تصميم بطاقات أعياد الميلاد.

---

(1) عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

(2) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص85.

(3) أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص12.

(4) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص84.

(5) عنوان المقال: **أعياد الكفار، فتوى بعنوان: حكم مشاركة الكفار في أعيادهم**، الكاتب: محمد صالح المنجد.
http://islamqa.info/ar/cat/2021#281

(6) البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب العيدين، باب إن أول ما نبدأ من يومنا هذا أن نصلي ثم نرجع فننحر، رقم 909، 324/1.

(7) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص84.

8- الألعاب التي فيها حقد على الإسلام والمسلمين وإهانة لشعائرهم وتشويه لدينهم

كالألعاب التي يأخذ فيها اللاعب 100 نقطة إذا قصف مكة، و50 نقطة إذا قصف بغداد، والألعاب التي فيها قصف للمساجد، وتطهير للمدن من الملتحين، وإطلاق النار على المصاحف، ووصف المسلمين بأنهم إرهابيون ومخربون وجهلة وأغبياء ليس لديهم أي تقدم علمي، فكل هذه الألعاب لا تجوز ممارستها ؛ وذلك لما فيها من إهانة لشعائر الإسلام والمسلمين وتشويه صورتهم[1]، ومن الأدلة على حرمة ما تعرضه هذه الألعاب قوله تعالى﴿ وَلَئِن سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ ۚ قُلْ أَبِاللَّهِ وَءَايَٰتِهِۦ وَرَسُولِهِۦ كُنتُمْ تَسْتَهْزِءُونَ ﴿٦٥﴾[2] ففي إطلاق النار على المصاحف وتمزيقها وقصف المساجد وتدميرها إهانة للمسلمين وعقيدتهم، حتى ولو كانت هذه الألعاب ألعاب للأطفال فلا يجوز اللعب والخوض في مثل هذه الأمور.

وكل هذه الألعاب تبين لنا مدى الحقد الكامن في نفوس الأعداء من الكفار وغيرهم على الإسلام والمسلمين، والسعي لتشويه صورتهم واستغلال الشباب لطمس هويتهم الإسلامية.
كما يتأكد تحريم هذه الألعاب بناء على القواعد الفقهية التي ذكرتها والتي تقضي برفع هذه المفسدة.

وبناء على ذلك يحرم على المسلم ممارسة هذه الألعاب التي فيها إهانة لشعائر الإسلام والمسلمين وتشويه لصورتهم.

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص23.

عنوان المقال: **حكم الألعاب الالكترونيه playstation** ، كاتب المقال: أبو معاذ الأندلسي، تاريخ النشر: 2009/5/23. http://www.ahlalhdeeth.com/vb/showthread.php?t=174260

[2] سورة التوبة، الآية 65.

وممن ذهب إلى تحريم مثل هذه الألعاب من العلماء الشيخ محمد صالح المنجد[1]، والدكتور نور الدين مختار الخادمي[2]، ولجنة الإفتاء الأردنية[3].

ومن أمثلة هذه الألعاب:

1- لعبة Resident Evil5: حيث يجب على اللاعب في هذه اللعبة إطلاق النار على القرآن واستهدافه.

2- لعبة Desert Storm هذه اللعبة تتحدث عن غزو العراق وتظهر العرب بأنهم ضعفاء لا يستطيعون الدفاع عن أنفسهم ويقوم اللاعب داخل هذه اللعبة بتفجير البيوت والمساجد.

3- لعبة Red Alert Arabic War: فكرة هذه اللعبة محاربة دول العرب دولة دولة وفي النهاية على اللاعب تدمير الكعبة.

9- الألعاب التي تؤدي إلى ترسيخ بعض المفاهيم العقدية الخاطئة

ومن المفاهيم العقدية الخاطئة التي تشتمل عليها هذه الألعاب أن الإنسان لا يستطيع فعل أي شيء إلا إذا تحول إلى شخصية غير إنسانية، أو تقمصته قوى غير طبيعية كالساعة يفتحها ويتحول إلى بطل، أو يمر على الصليب فيعطيه قوة أو صحة...الخ، فهذه الألعاب تربي الطفل على الاستعانة بغير الله – سبحانه وتعالى وأن الله تعالى لا يملك له شيئا[4]، والله تعالى يقول ﴿ وَقَالَ رَبُّكُمُ ٱدْعُونِيٓ أَسْتَجِبْ لَكُمْ ۚ إِنَّ ٱلَّذِينَ يَسْتَكْبِرُونَ عَنْ عِبَادَتِي سَيَدْخُلُونَ جَهَنَّمَ دَاخِرِينَ ﴾[5]

ويقول الرسول – صلى الله عليه وسلم- واستعن بالله ولا تعجز[6]

كما يتقرر حكم التحريم بناء على القواعد الفقهية السابقة، لأن ممارسة هذا النوع من الألعاب يؤول إلى مفسدة عقدية يجب دفعها.

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص85.

[2] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

[3] عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2.
http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896

[4] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص22.

عنوان المقال: **الفضائيات والبلاي ستايشن يشوهان ثقافة الطفل**، كاتبة المقال: ليلى مصلوب، تاريخ النشر: 2012/2/21.
http://www.echoroukonline.com/ara/articles/122868.html

[5] سورة غافر، الآية 60.

[6] مسلم، **صحيح مسلم**، كتاب القدر، باب في الأمر بالقوة وترك العجز، رقم 2664، 2052/4.

وبالتالي فإن هذه الألعاب محرمة للأفكار العقدية التي تحملها.
ومن العلماء الذين حرموا مثل هذه الألعاب الشيخ محمد صالح المنجد[1]، ودار الإفتاء الأردنية[2].
ومن أمثلة هذه الألعاب، ألعاب البيكيمون حيث تروج هذه الألعاب نظرية الارتقاء والنشوء التي نادى به دارون، حيث تقوم تلك الألعاب بعرض لكائنات حية لها القدرة للارتقاء والتطور نحو الأفضل. ومن أمثلة تلك الألعاب أيضا ألعاب السحر التي ذكرتها سابقا والتي تروج للذهاب للسحرة والكهانين بدلا من الاستعانة بالله.

10- الألعاب التي يحصل فيها اللاعب داخل اللعبة على زيادة قوة في جسده إذا حصل على الصليب أو تلفظ بكلمات شعوذة أو ما شابه ذلك

إذا كانت هذه الألعاب تقوم على زيادة قوة اللاعب من خلال الصليب، أو قوى غير طبيعية، كالساعة مثلا، أو كلمات شعوذة، فهذا كله غير جائز لمخالفة ذلك للعقيدة الإسلامية التي تربي المسلم على الاستعانة بالله تعالى فقط – كما ذكرت سابقا–، أما إذا كانت القوة التي يحصل عليها اللاعب من خلال قيامه بتمارين رياضية معينة، وليست فيها شيء مما ذكرته فهو جائز لا بأس به[3].
وقد حرم العلماء المعاصرون كالشيخ القرضاوي،[4] ومحمد صالح المنجد،[5] ونور الدين مختار الخادمي،[6] جميع الألعاب الإلكترونية التي تشتمل على كل ما يخالف العقيدة الإسلامية.
ومن أمثلة تلك الألعاب لعبة بن تان حيث يوجد مع هذا البطل ساعة خارقة تمكنه من التحول لعدة أشكال خارقة لأداء المهمة بسهولة.

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص84.
[2] عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2.
http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896
[3] عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية التي تشتمل على زيادة قوة جسدية للاعب**، رقم: 171636.
http://islamqa.info/ar/ref/171636
[4] القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص114 – 115.
[5] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص54.
[6] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

11- الألعاب التي تعرض النصرانية على أنها هي الديانة الصحيحة والدعوة إلى الجهاد في سبيلها

فهناك ألعاب تقوم بتحسين مبادئ الديانة النصرانية وعرضها على أنها الديانة الصحيحة التي يجب على الشخص أن يدافع عنها ويموت في سبيلها، كما يكون أيضا في هذه الألعاب كلمات مستوحاة من الإنجيل[1]. فهذه الألعاب محرمة لأنها تدعو إلى دين غير دين الإسلام. والله تعالى يقول ﴿ وَمَن يَبْتَغِ غَيْرَ ٱلْإِسْلَٰمِ دِينًا فَلَن يُقْبَلَ مِنْهُ وَهُوَ فِى ٱلْءَاخِرَةِ مِنَ ٱلْخَٰسِرِينَ ﴾[2].

والقواعد الفقهية السابقة التي ذكرتها تقتضي تحريم مثل هذه الألعاب درءا للمفسدة ورفعا للضرر.

ومن العلماء الذين حرموا مثل هذه الألعاب الشيخ محمد صالح المنجد[3]، ونور الدين مختار الخادمي[4]، والقرضاوي[5]، ولجنة الإفتاء الأردنية[6].

ومن أمثلة تلك الألعاب:

1- لعبة المنبوذون والقوات الأبدية: التي ذكرتها سابقا.

2- لعبة The First Templar: ففي هذه اللعبة تمجيد كبير للصليب والاستعانة به للفوز والنجاح، فالطفل عندما يلعب هذه اللعبة يسجد لغير الله ويلبس الصليب ويمجده.

المطلب الثاني: الألعاب المحرمة لشيء قارنها

هناك بعض الألعاب الإلكترونية التي تكون في أصلها جائزة إلا أنها تحرم لما يقارنها كالموسيقى والصور العارية، وسأقوم بعرضها كالآتي:

---

[1] عنوان البحث: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10.
http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

[2] سورة آل عمران، الآية 85.

[3] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص84.

[4] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

[5] القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص114.

[6] عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2.
http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896

1- الألعاب التي تشتمل على الموسيقى

إذ قلما تخلو لعبة من هذه الألعاب من الموسيقى، بل إن هناك ألعابا وضعت خصيصا لتعليم الشباب الموسيقى[1]، ومن المعلوم تحريم الموسيقى في الشريعة الإسلامية على الراجح من أقوال العلماء[2]، ومن الأدلة على تحريم الموسيقى ما يأتي:

أ- قوله تعالى﴿ وَمِنَ ٱلنَّاسِ مَن يَشۡتَرِي لَهۡوَ ٱلۡحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَن سَبِيلِ ٱللَّهِ بِغَيۡرِ عِلۡمٖ وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًاۚ أُوْلَٰٓئِكَ لَهُمۡ عَذَابٞ مُّهِينٞ ﴾[3] وقد فسر أهل العلم لهو الحديث بأنه المعازف والغناء[4].

ب- قول الرسول- صلى الله عليه وسلم- ليكونن من أمتي أقوام يستحلون الحر والحرير والخمر والمعازف ولينزلن أقوام إلى جنب علم يروح عليهم بسارحة لهم يأتيهم لحاجة فيقولوا ارجع إلينا غدا فيبيتهم الله ويضع العلم ويمسخ آخرين قردة وخنازير إلى يوم القيامة[5].

كما أن القواعد الفقهية التي ذكرتها تمنع احتواء الألعاب الإلكترونية على الموسيقى لأن ذلك يعتبر مفسدة دينية يجب درءها ورفعها.

---

(1) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص51.

عنوان المقال: **ألعاب الكمبيوتر وتشكيل عقول الناشئة**، تاريخ النشر: 2005/12/12.
http://articles.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=107937

(2) بالنسبة لحكم الموسيقى فقد اتفق الأئمة الأربعة على أنها حرام، إلا أن هناك من أباحها من العلماء كابن حزم الظاهري حيث ضعف الأحاديث الواردة في تحريمها وقال عنها أنها موضوعة، وأنا أرجح – والله أعلم- تحريم الموسيقى. ينظر: الميداني، عبد الغني الغنيمي الدمشقي، **اللباب في شرح الكتاب**، 240/1، د.ط، د.ت، دار الكتاب العربي، تحقيق محمود أمين النواوي. الخطاب الرعيني، عبد الله بن محمد بن عبد الرحمن الطرابلسي، **مواهب الجليل لشرح مختصر الخليل**، 540/7، طبعة خاصة، 1423هـ - 2003م، دار عالم الكتب. النووي، أبو زكريا يحيى بن شرف الدمشقي، **روضة الطالبين**، 205/8، طبعة خاصة، 1423هـ - 2003م، دار عالم الكتب، السعودية، تحقيق عادل أحمد عبد الموجود و علي محمد معوض.الحجاوي، موسى بن أحمد، **الإقناع في فقه الإمام أحمد بن حنبل**، 440/4، د.ط، د.ت، دار المعرفة، بيروت- لبنان، تحقيق عبد اللطيف محمد موسى السبكي. ابن حزم، علي بن أحمد، **رسائل ابن حزم الأندلسي**، 437/1، ط1، 1980م، المؤسسة العربية للدراسات والنشر، بيروت – لبنان.

(3) سورة لقمان، الآية 6.

(4) القرطبي، **الجامع لأحكام القرآن والمبين لما تضمنه من السنة** وآي الفرقان ، 458/16. أبو حيان الأندلسي، **البحر المحيط**، 179/7.

(5) البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب الأشربة، باب ما جاء فيمن يستحل الخمر ويسميه بغير اسمه، رقم 5268، 5268، 2123/5.

ومن العلماء الذين حرموا الألعاب المشتملة على الموسيقى الشيخ محمد صالح المنجد[1]، وخالد أبو صالح[2].

وبناء على ذلك فلا تجوز ممارسة الألعاب الإلكترونية المشتملة على الموسيقى للأدلة الشرعية السابقة.

وكل الألعاب التي – ذكرتها سابقا – تحتوي على الموسيقى إذ قلما تخلو لعبة اليوم من الموسيقى.

2- الألعاب التي يظهر فيها الاختلاط، والنساء المتبرجات، والصور العارية، وتبادل القبلات، والمشاهد الجنسية[3].

فكل هذه الألعاب التي تظهر فيها تلك الأشياء سابقة الذكر لا تجوز وهي محرمة، يقول الله تعالى ﴿ إِنَّ ٱللَّهَ يَأۡمُرُ بِٱلۡعَدۡلِ وَٱلۡإِحۡسَٰنِ وَإِيتَآيِٕ ذِي ٱلۡقُرۡبَىٰ وَيَنۡهَىٰ عَنِ ٱلۡفَحۡشَآءِ وَٱلۡمُنكَرِ وَٱلۡبَغۡيِۚ يَعِظُكُمۡ لَعَلَّكُمۡ تَذَكَّرُونَ ﴾ [4]

فدين الإسلام قد اعتبر المحافظة على العرض من الضرورات الخمس، وشرع كثير من الأحكام للمحافظة عليه[5]وبالتالي فإن ما يعرض في هذه الألعاب الإلكترونية يشكل خطرا على ضرورة من الضرورات الخمس وهو العرض، لأنه يؤدي إلى إثارة شهوات الأطفال، ولفت انتباههم للجنس الآخر، وبالتالي شيوع الفاحشة في المجتمع المسلم، وهذه مفسدة خطيرة يجب رفعها ودرءها بناء على القواعد الفقهية السابقة الذكر: كالضرر يزال، ودرء المفسدة أولى من جلب المصلحة، ولذلك يجب الحذر من مثل هذه الألعاب والانتباه لها، والعلم بحرمتها[6].

---

(1) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص84 – 85.

(2) أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص17.

(3) أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص15. المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص40-41.

(4) سورة النحل، الآية 90.

(5) العالم، يوسف حامد، **المقاصد العامة للشريعة الإسلامية**، ص459، ص463، ط3، 1417هـ - 1997م، دار الحديث، القاهرة.

(6) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص39. الهدلق، **تصور مقترح لاستحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس**، ص49 – 50. ملف وورد، من موقع www.alukah.net/.../...

ومن العلماء الذين حرموا مثل هذه الألعاب أحمد الحجي الكردي[1]، والشيخ محمد صالح المنجد[2]، والقرضاوي[3]، ولجنة الإفتاء الأردنية [4]، ونور الدين مختار الخادمي[5].

ومن أمثلة تلك الألعاب:

1- لعبة sims: تقوم فكرة هذه اللعبة على تكوين أسرة بالقيام بالجماع الإلكتروني مع امرأة، ومن ثم الحصول على أطفال وتربيتهم.

2- لعبة action games: تظهر في خلفية هذه اللعبة فتيات بملابس عارية.

3- ألعاب التلبيس: وهذه الألعاب تظهر امرأة عارية الجسد وعلى اللاعب اختيار الملابس المناسبة لها على ذوقه.

وغير تلك الألعاب كثير بل إن هناك لعبة ملخصها أن الطفل الفائز هو الذي يستطيع أن يعري المرأة التي أمامه أكثر من الآخر، وآخر قطعة يسقطها الطفل عن جسده تكون هي مكمن فوزه.

3- الألعاب التي فيها عرض لمشاهد التدخين، والخمر، والمتاجرة بالمخدرات

فهناك ألعاب تظهر فيها مشاهد التدخين، وشرب الخمر، وتعاطي المخدرات وطرق تهريبها[6].

وبالتالي فإن رؤية الطفل لهذه المشاهد وممارستها افتراضيا داخل اللعبة ستؤثر عليه، وتصبح رؤية الدخان والخمرة والمخدرات أمرا عاديا لا ينكره، بل قد يمارس هذه الأمور عند الكبر والله تعالى يقول ﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِنَّمَا ٱلۡخَمۡرُ وَٱلۡمَيۡسِرُ وَٱلۡأَنصَابُ وَٱلۡأَزۡلَٰمُ رِجۡسٞ مِّنۡ عَمَلِ ٱلشَّيۡطَٰنِ فَٱجۡتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمۡ تُفۡلِحُونَ ﴾ [7]

---

[1] عنوان الفتوى: **حكم ألعاب الكمبيوتر**، المفتي: أحمد الحجي الكردي، رقم الفتوى:48362، تاريخ النشر: 2011/3/29. http://www.islamic-fatwa.com/fatawa/index.php?module=fatwa&id=48362

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص85.

[3] القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص117.

[4] عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2. http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896

[5] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309. http://www.salmajed.com/node/12508

[6] الهدلق، **تصور مقترح لاستحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس**، ص47، ملف وورد، من موقع *www.alukah.net/.../...*

[7] سورة المائدة، الآية 90.

والقواعد الفقهية التي ذكرتها كالضرر يزال، ودرء المفسدة أولى من جلب المصلحة، وللوسائل أحكام المقاصد توجب منع تلك الألعاب التي تشكل خطر على ضرورة من الضرورات الخمس التي اعتنى بها الإسلام وهي العقل.

وبناء على ذلك تحرم ممارسة الألعاب التي فيها شرب للخمر ومتاجرة بالمخدرات وغيره.

وقد حرمت الهيئة العامة للشؤون والأوقاف تلك الألعاب التي تشجع على العنف وتخالف الشريعة والأخلاق والسلوك[1].

ومن أمثلة هذه الألعاب:

1- لعبة Smoking Beach: حيث يظهر فتى التدخين وهو يضع سيجارة في فمه.

2- لعبة dope wars: وفكرة هذه اللعبة أنك ستصبح غنيا وذلك من خلال بيعك للمخدرات، ولذلك ستقتل كل من يقف في طريقك كالشرطة.

3- لعبة صانع الخمور: حيث يقوم اللاعب باختيار الخلطات التي يريدها ووضعها في الكأس لتكوين المشروب المناسب له.

4- الألعاب التي تشتمل على السب والشتم

هناك بعض الألعاب الإلكترونية التي يظهر فيها السب والشتم والألفاظ النابية التي لا يجوز للمسلم أن يتلفظ بها، بل يكون الطفل متمثلا للبطل الذي يظهر منه السب والشتم[2]. والله تعالى يقول ﴿ وَقُل لِّعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنزَغُ بَيْنَهُمْ ۚ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنسَانِ عَدُوًّا مُّبِينًا ﴾ [3]

ويقول الرسول – صلى الله عليه وسلم–ليس المؤمن باللعان ولا الطعان و لا الفاحش و لا البذيء[4]

بل إن هناك بعض الألعاب التي كتب عليها " النسخة العربية" وليس فيها من العربية إلا ترجمة لكلمات السب والشتم.[5] وبما أن تلك الألعاب اشتملت على محرم فيجب منعها تطبيقا للقواعد

---

[1] عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية**، رقم الفتوى: 11249.
http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص42.

[3] سورة الإسراء، الآية 53.

[4] الترمذي، **سنن الترمذي**، كتاب الأطعمة، باب ما جاء في اللعنة، رقم 1977، 350/4. قال عنه الألباني: صحيح. وهذه النسخة من سنن الترمذي مذيلة بأحكام الألباني عليها. الترمذي، **سنن الترمذي**، 350/4.

[5] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص42.

الفقهية التي ذكرتها كالضرر يزال وغيرها. وبناء على ذلك تحرم الألعاب الإلكترونية التي تشتمل على السب والشتم.

ومن العلماء الذين حرموا مثل هذه الألعاب الشيخ محمد صالح المنجد[1]، و نور الدين مختار الخادمي[2]، والهيئة العامة للشؤون والأوقاف الإسلامية[3].

ومن أمثلة تلك الألعاب، الألعاب التي تمكن اللاعبين من شتم بعضهم البعض عن طريق المايك، ومن هذه الألعاب لعبة Black Ops.

5- الألعاب التي تحمل علم دولة كافرة

كالألعاب التي تحمل علم دولة أمريكا أو غيرها ، والناظر في هذه الألعاب يجد أنها كلها من صنع الغرب، وبالتالي فإذا كانت هذه اللعبة تخلو من جميع المخالفات الشرعية إلا أنها تحمل علم دولة كافرة فإني أنقل فتوى الدكتور نور الدين مختار الخادمي حيث قال عندما سئل عن ذلك: أنه يتم الرجوع في ذلك لعلماء النفس الخبراء فإذا كانت هذه الألعاب تؤدي لضياع هوية الأطفال فإنها غير جائزة[4] .

المطلب الثالث: الألعاب الإلكترونية المحرمة لمآلها

هناك بعض الألعاب الإلكترونية التي تحرم نتيجة لما تؤدي إليه ومن هذه الألعاب:

1- الألعاب التي تحتوي على العنف وفيها تعليم لأساليب القتل والجريمة

فقد أثبتت الدراسات النفسية أن هذه الألعاب تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية لدى الأطفال[5]، وبناء على ذلك فإن هذه الألعاب تحرم نظرا لما تؤدي إليه من العنف، تطبيقا للقواعد

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص42.

[2] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

[3] عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية**، رقم الفتوى: 11249.
http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

[4] عنوان المقال: **خلاف حول حكم الألعاب الإلكترونية التي تحمل علم أمريكا**، صاحب المقال: نور الدين مختار الخادمي، منقول بواسطة: محمد ربيع غزالة.
http://massai.ahram.org.eg/Inner.aspx?ContentID=30772

[5] الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، ص87. نقلا عن Griffiths and Hunt, 1998 و Anderson and Dill, 2000.

للقواعد الفقهية التي ذكرتها، لأن مآل تلك الألعاب أصبح محرما، وبالتالي فهذه الألعاب تحـــرم تبعا لذلك.

ومن العلماء الذين حرموا تلك الألعاب نور الدين مختار الخادمي[1]، والقرضاوي[2]، و الهيئـــة العامة للشؤون والأوقاف الإسلامية[3].

ومن أمثلة تلك الألعاب:

1- لعبة Digininig: في هذه اللعبة على اللاعب أن يقوم بقتل 20 عدو للفوز والانتقال لمرحلة جديدة.

2- لعبة قتال الشوارع Street Fighter: وفكرة هذه اللعبة أن على اللاعـــب أن يقـــوم باختيـــار مقاتلا يتقاتل معه ويجب أن يفوز عليه حتى ينتقل للمرحلة الجديدة.

3- لعبة عصابات المافيا: حيث يكون مكتوب في تعليمات هذه اللعبة أنت تنتمـــي إلـــى أكبـــر عصابة من عصابات المافيا وعليك الانتقام من عصابات أخرى.

2- الألعاب التي فيها تعليم لأساليب السرقة

فهذه الألعاب لا تجوز لأنها تؤدي إلى محرم، ومعلوم تحريم السرقة في الشـــريعة الإســـلامية، يقول الله – سبحانه وتعالى-﴿ وَٱلسَّارِقُ وَٱلسَّارِقَةُ فَٱقْطَعُوٓاْ أَيْدِيَهُمَا جَزَآءًۢ بِمَا كَسَبَا نَكَٰلًا مِّنَ ٱللَّهِ ۗ وَٱللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴾[4]

وبتطبيق مجموعة القواعد التي ذكرتها تحرم تلك الألعاب درءا للمفسدة.

ومن العلماء الذين حرموا الألعاب التي تؤدي إلى مخالفة شرعية وأخلاقية نور الـــدين مختـــار الخادمي[5]، والهيئة العامة للشؤون والأوقاف الإسلامية[6].

---

[1] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر: 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309.
http://www.salmajed.com/node/12508

[2] القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص117.

[3] عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية**، رقم الفتوى: 11249.
http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

[4] سورة المائدة، الآية 38.

[5] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر: النشر: 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309.
http://www.salmajed.com/node/12508

[6] عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية**، رقم الفتوى: 11249.
http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

ومن أمثلة تلك الألعاب:

1- لعبة سرقة الألماس: حيث يكتب على هذه اللعبة مهمتك العثور على الألماس عن طريق اختراق الأكواد واستعمال الأدوات ولا تنس تدمير جميع الأدلة.

2- لعبة حرامي السيارات: وهي كثيرة ومن ضمن هذه الألعاب لعبة سرقة سيارة من معرض، حيث يكتب على هذه اللعبة على اللاعب أن يساعد المجرم في سرقة السيارة من المعرض وقيادتها بالطرقات دون أن تصطدم بسيارة أخرى.

3- الألعاب التي تؤدي إلى تضيع الفروض والواجبات الدينية

فهناك ألعاب في أصلها مباحة، إلا أن تجاوز الحد في ممارسة هذه الألعاب، وقضاء ساعات طويلة أمام شاشاتها يؤدي إلى تضييع الفروض والواجبات الدينية، ومن ذلك:

1- تضييع الصلاة والله – سبحانه وتعالى – يقول ﴿فَأَقِيمُواْ ٱلصَّلَوٰةَۚ إِنَّ ٱلصَّلَوٰةَ كَانَتۡ عَلَى ٱلۡمُؤۡمِنِينَ كِتَٰبٗا مَّوۡقُوتٗا﴾[1].

فهناك بعض الأشخاص من تجذبه اللعبة ولا يزال يؤخر الصلاة شيئا فشيئا حتى تفوته، ومنهم من يسهر إلى نصف الليل ويترك صلاة الفجر[2].

2- تضييع حقوق الوالدين، وذلك لأن الطفل أو الشاب الذي يمارس هذه الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة لا يحب أن يلهيه أي شيء عن هذه الألعاب، كما أن ليس لديه متسع من الوقت لتلبية حاجات والديه وبالتالي يتذمر من أي طلب يطلبه منه الوالدين ولو كان بسيطا[3]. والله تعالى يقول﴿ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعۡبُدُوٓاْ إِلَّآ إِيَّاهُ وَبِٱلۡوَٰلِدَيۡنِ إِحۡسَٰنًاۚ إِمَّا يَبۡلُغَنَّ عِندَكَ ٱلۡكِبَرَ أَحَدُهُمَآ أَوۡ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُل لَّهُمَآ أُفّٖ وَلَا تَنۡهَرۡهُمَا وَقُل لَّهُمَا قَوۡلٗا كَرِيمٗا﴾[4]

3- قطيعة الرحم: لأنه كما ذكرت سابقا الذي يمارس الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة لن يجد وقتا لصلة رحمه وتفقد أحوالهم[5]. عن النبي –صلى الله عليه و سلم– قال: خلق الله الخلق

---

[1] سورة النساء، الآية 103.

[2] عنوان المقال: **ألعاب الكمبيوتر وتشكيل عقول الناشئة**، تاريخ النشر: 2005/12/12.
http://articles.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=107937

[3] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص45.

[4] سورة الأسراء، الآية 23.

[5] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص46. أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص14.

فلما فرغ منه قامت الرحم فأخذت بحقو[1] الرحمن فقال له مه[2] قالت هذا مقام العائذ بك من القطيعة قال ألا ترضين أن أصل من وصلك وأقطع من قطعك ؟ قالت بلى يا رب قال فذاك [3]

4- تضييع حقوق الزوجة والأولاد: فمن المدمنين على الألعاب الإلكترونية من هم آباء ولديهم مسؤوليات[4] والرسول – صلى الله عليه وسلم- يقول: كلكم راع[5]

وبالتالي فإذا أدت الألعاب الإلكترونية إلى تضييع الفروض والواجبات الدينية فإنها تحرم تطبيقا للقواعد الفقهية كدرء المفسدة والضرر يزال وللوسائل أحكام المقاصد.

ومن العلماء الذين حرموا مثل تلك الألعاب أحمد الحجي الكردي[6] والقرضاوي[7] وخالد أبو صلاح[8] ولجنة الإفتاء الأردنية[9] والهيئة العامة للأوقاف والشؤون الإسلامية[10].

4- الألعاب التي تجعل الطفل يعيش في عالم وهمي بعيدا عن العالم الواقعي

فهذه الألعاب غير جائزة لعدم احترامها عقل الإنسان، كالألعاب التي تصور الكائنات الفضائية التي لا وجود لها وغير ذلك[11]. فقد احترم الإسلام عقل الإنسان، وأعطاه قيمة كبرى، وعده من

---

[1] الحقو: هو معقد الإزار، وهو الموضع الذي يستجار ويحتزم به. ابن حجر العسقلاني، **فتح الباري شرح صحيح البخاري**، 580/8. ابن منظور، **لسان العرب**، 189. ابن فارس، **مقاييس اللغة**، 189/14.

[2] مه: اسم فعل معناه الزجر أي اكفف واسكت. ابن حجر العسقلاني، **فتح الباري شرح صحيح البخاري**، 580/8. ابن منظور، **لسان العرب**، 541/13. الرازي، **مختار الصحاح**، 642/1.

[3] البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب تفسير القرآن – سورة محمد، باب وتقطعوا أرحامكم، رقم 4552، 1828/4.

[4] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص48 – 49.

[5] البخاري، **صحيح البخاري**، كتاب الجمعة، باب إن أول جمعة جمعت بعد جمعة في مسجد رسول الله – صلى صلى الله عليه وسلم- في مسجد عبد القيس بجواثى من البحرين، رقم853، 304/1.

[6] عنوان الفتوى: **حكم ألعاب الكمبيوتر**، المفتي: أحمد الحجي الكردي، رقم الفتوى:48362، تاريخ النشر: 2011/3/29. http://www.islamic-fatwa.com/fatawa/index.php?module=fatwa&id=48362

[7] القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص117.

[8] أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص14.

[9] عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2. http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896

[10] عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية**، رقم الفتوى: 11249. http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

[11] عنوان المقال: **الفضائيات والبلاي ستايشن يشوهان ثقافة الطفل**، كاتبة المقال: ليلى مصلوب، تاريخ النشر: 2012/2/21. http://www.echoroukonline.com/ara/articles/122868.html

الضرورات الخمس التي يجب المحافظة عليها، كما "جعله مناط التكليف"[1]، بل قد جعل الإسلام التفكر في خلق الله، وإقامة الحجة والبرهان العقلي فريضة. يقول تعالى﴿ قُلِ ٱنظُرُواْ مَاذَا فِي ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلۡأَرۡضِۚ وَمَا تُغۡنِي ٱلۡأٓيَٰتُ وَٱلنُّذُرُ عَن قَوۡمٖ لَّا يُؤۡمِنُونَ ﴾[2] وغير ذلك من الآيات التي تشجع العقل على التفكر، وإقامة الحجة والبراهين ومحاربة الخرافات[3]. وبناء على ذلك لا تجوز ممارسة هذا النوع من الألعاب؛ لأن المسلم مطالب بالمحافظة على عقله. يقول الدكتور نور الدبن مختار الخادمي عن هذه الألعاب: "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، ويحشر في ساحة من التعامل مع الواقع برؤية خيالية ومثالية كثيراً ما تؤدي به إلى التصادم مع أبناء مجتمعه، وإلى الحرمان من تحقيق المصالح المشروعة، وربما إلى اليأس والانزواء، وإلى الاضطراب، والأدواء النفسية والعقلية، هذا فضلاً عن تعرض الذهن والأعصاب إلى الإعياء الشديد والضرر الأكيد، بسبب التشنج والتوتر وشدة التفاعل أثناء أداء اللعب، ويتحدد حكم التحريم في هذا المضمار بناء على أسبابه وعلله، كعلة وقوع العقل في ضلالات الفكر ومفاسد النظر، أو اشتغاله بما يصرفه عن التحصيل العلمي الهادف والخشوع الذهني الخالص وحسن التدبير والتخطيط والاستشراف والاستكشاف"[4].

وبناء على ذلك فإن تلك الألعاب تحرم في ضوء القواعد الفقهية سابقة الذكر، لأن في إباحتها ضرر على ضرورة من الضرورات الخمس فيجب منعها درءا للمفسدة.

---

[1] الغزالي، محمد بن محمد أبو حامد، **المستصفى في علم الأصول**، 174/1،ط1، 1413هـ، دار الكتب العلمية، بيروت، تحقيق محمود عبد السلام عبد الشافي.

[2] سورة يونس، الآية 101.

[3] العالم، **المقاصد العامة للشريعة الإسلامية**، ص351 – 352. اليوبي، محمد سعد بن أحمد بن مسعود، **مقاصد الشريعة الإسلامية وعلاقتها بالأدلة الشرعية**، ص243 – 244، ط1، 1418هـ – 1998م، دار الهجرة، المملكة العربية السعودية. الميداني، عبد الرحمن حسن حبنكة، **العقيدة الإسلامية وأسسها**، ص34 – 35، ط1، 1423هـ – 2002م، دار القلم، دمشق.

[4] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

ومن العلماء الذين حرموا تلك الألعاب نور الدين مختار الخادمي[1]، والقرضاوي[2]، والهيئة العامة للأوقاف والشؤون الإسلامية[3].

ومن أمثلة تلك الألعاب، الألعاب المستوحاة من كتب الأساطير الأدبية الأجنبية والتي تقوم على تصوير الآلهة كلعبة God of War فهي عبارة أسطورة أدبية إغريقية تقوم على حشو العقل بخرافات وضلالات العقائد الباطلة.

5- الألعاب التي تؤدي إلى عدم احترام الآخرين والاستهانة بحقوقهم

هناك بعض الألعاب الإلكترونية التي تزرع في نفس الطفل أنه هو الأقوى وهو الأفضل، وأن الغاية تبرر الوسيلة، فمثلا القتل والتدمير مشروع لتحقيق الانتصار[4]. ومعلوم أن هذا المبدأ مرفوض في الشريعة الإسلامية؛ لأن للوسائل أحكام المقاصد، فيجب أن تكون الوسيلة التي يتوصل بها إلى الغاية مشروعة، كما يجب أن تكون الغاية مشروعة أيضا[5]، وبناء على ذلك تحرم الألعاب التي تؤدي عدم احترام الناس والاستهانة بحقوقهم.

ومن العلماء الذين حرموا مثل هذه الألعاب نور الدين مختار الخادمي[6]، والهيئة العامة للشؤون والأوقاف الإسلامية[7].

ومن أمثلة تلك الألعاب:

---

(1) المرجع نفسه.

(2) القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص117.

(3) عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية**، رقم الفتوى: 11249.
http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

(4) عنوان المقال: **آثار الألعاب الإلكترونية على تربية الناشئة**، كاتبة المقال: تهاني السالم ، تاريخ النشر: 2012/5/14. نقلا عن مجلة الحسبة. http://www.asyeh.com/ArticDet.asp?Articals.aspx=12349
عنوان المقال: **الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال:عامر محمد عامر، تاريخ النشر: 2008/1/30. http://www.alqabas.com.kw/node/306848.

(5) القرافي، **الفروق**، 62/2 – 64. ابن قيم الجوزية، أبو عبد الله محمد بن أبي بكر بن أيوب، **إعلام الموقعين عن رب العالمين**، 553/4، ط1، 1423هـ، دار ابن الجوزي.

(6) عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر: 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

(7) عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية**، رقم الفتوى: 11249.
http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

1- The Chicken Bandit For Android: تقوم فكرة هذه اللعبة على راعي بقر يقود دجاجة عملاقة مهمته إنقاذ أصدقائه الدجاج، ولتحقيق هذه المهمة يجب أن تقوم بالسطو على القطارات في جميع أنحاء العالم.

2- لعبة السطو المسلح والاستيلاء على البنوك Pavgav The Heist: حيث يقوم اللاعب في هذه اللعبة بالاستيلاء على البنوك وإطلاق النار على من فيها.

6- الألعاب التي فيها تربية على مخالفة ولاة الأمر

هناك بعض الألعاب التي يتعلم الطفل من خلالها الهرب من الشرطة، والاختباء منهم، وعدم احترام القوانين[1]، والله تعالى يقول﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ أَطِيعُواْ ٱللَّهَ وَأَطِيعُواْ ٱلرَّسُولَ وَأُوْلِي ٱلۡأَمۡرِ مِنكُمۡۖ ﴾[2]، وبتطبيق القواعد السابقة الذكر تحرم تلك الألعاب نظرا لما تؤدي إليه من مخالفة شرعية واختلال النظام.

وقد حرمت لجنة الإفتاء الأردنية[3]، والهيئة العامة للأوقاف والشؤون الإسلامية[4]، كل لعبة إلكترونية تؤدي إلى مخالفات شرعية.

ومن أمثلة تلك الألعاب، ألعاب الهروب من الشرطة، كلعبة Lose The Heat و لعبة Kich car3 و لعبة Saul Driver حيث تقوم فكرة هذه الألعاب على مخالفة القانون وارتكاب الجرائم والهروب والتخفي من الشرطة، حيث تظهر كلمات في اللعبة احذر من الشرطة، انتبه، خطط جيدا للهرب..... وهكذا.

7- الألعاب التي تؤدي إلى الإضرار بالجسد

إذ أثبتت الدراسات الطبية أن قضاء ساعات طويلة أمام شاشات الألعاب الإلكترونية وتجاوز حد الإسراف، يؤدي إلى الإضرار بالعينين، والجهاز العصبي، والعظمي، والعضلي إلى غير ذلك من الأضرار الصحية[5]. فإذا أدت الألعاب الإلكترونية إلى ذلك فإنها تصبح محرمة، "لأن

---

[1] أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص16.

[2] سورة النساء، الآية 59.

[3] عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2.
http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896

[4] عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية**، رقم الفتوى: 11249.
http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

[5] عنوان المقال: **الألعاب الالكترونية....فوائدها ومضارها**.
http://www.alamalsahha.com/web/content.php?pid=897

الإسلام اعتبر المحافظة على **النفس من** الضرورات"[1]. قال تعالى﴿ وَلَا تُلْقُواْ بِأَيْدِيكُمْ إِلَى ٱلتَّهْلُكَةِ ﴾ [2] وقي ضوء القواعد الفقهية السابقة تمنع تلك الألعاب سدا للمفسدة المتعلقة بالنفس.

ومن العلماء الذين حرموا تلك الألعاب إذا أدت إلى ضرر صحي نور الدين مختار الخادمي[3]، والقرضاوي[4].

8- الألعاب التي تستغرق معظم الوقت بحيث يتجاوز حد الإسراف في لعبها

فهناك من الشباب من يقضي معظم عمره في ممارسة هذه الألعاب، والله –سبحانه وتعالى- قد بين في كتابه أنه يجب على المسلم أن يستغل وقته في طاعة الله – سبحانه وتعالى- والقيام بواجباته الدينية والدنيوية[5]، يقول الله تعالى ﴿ وَٱلْعَصْرِ ۝١ إِنَّ ٱلْإِنسَٰنَ لَفِى خُسْرٍ ۝٢ إِلَّا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ وَعَمِلُواْ ٱلصَّٰلِحَٰتِ وَتَوَاصَوْاْ بِٱلْحَقِّ وَتَوَاصَوْاْ بِٱلصَّبْرِ ﴾[6]

ولذلك فعلى المسلم أن يخصص وقتا معينا لهذه الألعاب، ولا يقضي معظم وقته فيها[7] لئلا يكون يكون داخلا في قوله تعالى ﴿ ٱلَّذِينَ ٱتَّخَذُواْ دِينَهُمْ لَهْوًا وَلَعِبًا وَغَرَّتْهُمُ ٱلْحَيَوٰةُ ٱلدُّنْيَا ۚ فَٱلْيَوْمَ نَنسَىٰهُمْ كَمَا نَسُواْ لِقَآءَ يَوْمِهِمْ هَٰذَا ﴾ [8]

ومن العلماء الذين حرموا مثل هذه الألعاب الشيخ محمد صالح المنجد[9].

---

(1) الشاطبي، **الموافقات**، 20/2.

(2) سورة البقرة، الآية 195.

(3) عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر: 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

(4) القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص118.

(5) أبو صالح، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، ص13 – 14. المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص87.

(6) سورة العصر، الآيات 1-3.

(7) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص87.

(8) سورة الأعراف، الآية 51.

(9) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص87.

المطلب الرابع: الألعاب التي لها حكم الإباحة

وهي الألعاب التي تخلو من المخالفات الشرعية فلا تشتمل على محرم ولا تؤدي إليه.[1].

المطلب الخامس: حكم الكسب من مراكز الألعاب الإلكترونية والعمل فيها

الألعاب الإلكترونية – كما ذكرت سابقا– يتغير حكمها بحسب ما يعتريها من قرائن وملابسات، ولذلك فإن من أراد القيام بافتتاح مركز للألعاب الإلكترونية، أو العمل في أحد هذه المراكز مع كون كسبه حلالا، فلا بد من التقيد بمجموعة من الضوابط الشرعية التي تكفل له ذلك، وهذه الضوابط هي:[2]

1– أن لا تشتمل هذه الألعاب على ما يخالف الشرع، كالموسيقى، والصور العارية، والأفكار العقدية المضللة، وغير ذلك مما يجعلها محرمة.

2– أن تكون خالية من القمار المحرم وهو الرهان بين اللاعبين.

3– أن لا تؤدي هذه الألعاب إلى النزاع والخصومة أو السباب والشتم أو اللجوء إلى الغش والخداع لتحقيق الفوز.

4– أن يقوم العامل في هذا المركز بتذكير الشباب بوجوب المحافظة على أداء الصلوات المفروضة في أوقاتها.

5– أن يقوم العامل في هذا المركز بتوجيه الشباب وحثهم على التقيد بتعاليم الإسلام في أخلاقهم وسلوكهم.

فإذا تمكن الشخص من تحقيق هذه الضوابط جاز افتتاح هذه المراكز و العمل فيها.

---

[1] عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ النشر: 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

[2] عنوان الفتوى: **شروط جواز تأجير الألعاب الإلكترونية**، رقم:9168، 2001/7/17.
http://fatwa.islamweb.net/fatwa/index.php?page=showfatwa&Option=FatwaId&Id=9168
عنوان الفتوى: **تراعى هذه الأمور لدى فتح محل للالعاب الإلكترونية**، رقم: 18846، تاريخ: 2002/7/10.
http://www.islamport.com

أما إذا لم يستطع الشخص القيام بالأمر بالمعروف والنهي عن المنكر والتقيد بالضوابط التي ذكرتها، فلا يجوز افتتاح هذه المراكز والعمل فيها والتكسب منها[1]. لقوله تعالى ﴿وَتَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡبِرِّ وَٱلتَّقۡوَىٰۖ وَلَا تَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡإِثۡمِ وَٱلۡعُدۡوَٰنِۚ وَٱتَّقُواْ ٱللَّهَۖ إِنَّ ٱللَّهَ شَدِيدُ ٱلۡعِقَابِ﴾ [2] **وقوله أيضا** ﴿لُعِنَ ٱلَّذِينَ كَفَرُواْ مِنۢ بَنِيٓ إِسۡرَٰٓءِيلَ عَلَىٰ لِسَانِ دَاوُۥدَ وَعِيسَى ٱبۡنِ مَرۡيَمَۚ ذَٰلِكَ بِمَا عَصَواْ وَّكَانُواْ يَعۡتَدُونَ ٧٨﴾ [3] وقوله – صلى الله عليه وسلم–من رأى منكم منكرا فليغيره بيده ، فإن لم يستطع فبلسانه، فإن لم يستطع فبقلبه، وذلك أضعف الإيمان[4]

ويجب على المسلم أن يحرص على كسب المال الحلال الذي لا شبهة فيه[5] وليتذكر قول النبي – صلى الله عليه وسلم–لا يدخل الجنة جسد غذي بالحرام[6] وليعلم المسلم أنه إذا ترك ذلك العمل تقربا إلى الله فإن الله سيبدله خيرا منه[7].

المطلب السادس: حكم تأجير أجهزة الألعاب الإلكترونية

ينبني الحكم الشرعي لتأجير أجهزة الألعاب الإلكترونية على ما تشتمل عليه هذه الألعاب، فإذا كانت هذه الألعاب مشتملة على محرم كالصور العارية والقتل والعنف والقمار وغير ذلك مما فصلته سابقا فلا يجوز تأجير هذه الأجهزة ولا بيعها ولا شراؤها. وأما إذا كانت هذه الألعاب خالية من المحرمات وكل ما يخالف الشرع فلا بأس بتأجير هذه الأجهزة أو بيعها أو شرائها[8].

---

[1] عنوان الفتوى: **شروط جواز تأجير الألعاب الإلكترونية**، رقم: 9168، 2001/7/17.
http://fatwa.islamweb.net/fatwa/index.php?page=showfatwa&Option=FatwaId&Id=9168

[2] سورة المائدة، الآية 2.

[3] سورة المائدة، الآية 78.

[4] مسلم، **صحيح مسلم**، كتاب الإيمان، باب بيان كون النهي عن المنكر من الإيمان، رقم 78، 69/1.

[5] عنوان الفتوى: **مركز بلياردو وألعاب إلكترونية هل يجوز الكسب منه.**
http://www.saaid.net/Doat/Zugail/275.htm نقلا عن الإسلام سؤال وجواب www.islam-qa.com

[6] البزار، أبو بكر أحمد بن عمرو بن عبد الخالق بن خلاد بن عبيد العتكي، **مسند البزار**، مسند أبي يكر، رقم 43، 105/1، ط1، د.ت، مكتبة العلوم والحكم، المدينة المنورة. تحقيق محفوظ الرحمن زين الله. قال عنه الألباني: صحيح لغيره. الألباني، **صحيح الترغيب والترهيب**، رقم 1730، 150/2.

[7] عنوان الفتوى: **مركز بلياردو وألعاب إلكترونية هل يجوز الكسب منه.**
http://www.saaid.net/Doat/Zugail/275.htm نقلا عن الإسلام سؤال وجواب www.islam-qa.com
http://63.175.194.25/index.php?ln=ara&ds=qa&lv=browse&QR=34672&dgn=3

[8] عنوان الفتوى: **شروط جواز تأجير الألعاب الإلكترونية**، رقم: 9168، 2001/7/17.
http://fatwa.islamweb.net/fatwa/index.php?page=showfatwa&Option=FatwaId&Id=9168

المطلب السابع: حكم دبلجة إسطوانات الألعاب الإلكترونية

تقع على عاتق المبرمجين مسؤولية كبيرة في إنتاج إسطوانات الألعاب الإلكترونية وتوجيهها، فعلى المبرمجين أن يقوموا بإنتاج الألعاب التي فيها تحقيق لأهداف سامية؛ كالمحافظة على الطاعات، والتمسك بالقيم والأخلاق، وتنمية المهارات العقلية والتربية على حسن التصرف والشجاعة، وحسن استغلال الوقت، والاهتمام بالدراسة والتعليم وغير ذلك من الأهداف السامية التي تتوافق مع روح الشريعة الإسلامية.

فإذا قام المبرمج بإنتاج هذه الألعاب مع التقيد بالضوابط الشرعية فلا حرج عليه بل لعله يؤجر على ذلك.

أما إذا قام المبرمج بإنتاج الألعاب الإلكترونية التي تشتمل على المحرم، وفيها تشويه لعقيدة المسلم وهويته، وإهانة للإسلام والمسلمين، وغير ذلك مما فصلته سابقا فهو آثم شرعا ولا يجوز برمجة هذه الإسطوانات ونشرها، بل يجب عليه محاربتها[1].

وهنا أود أن أنقل فتوى الشيخ سلمان بن فهد العودة حيث يقول: برمجة ألعاب الكمبيوتر تختلف بحسب نوعها، فإن كانت ألعاباً محرمة؛ لمادتها الفاسدة، أو المنحرفة فيحرم حينئذ صناعتها، وتصميمها، وعرضها، وبيعها، وشراؤها. وإن كانت مباحة، فهو مباح. وإن كانت ذات هدف تربوي، أو تعليمي، أو دعوي، أو نحو ذلك ،فهي مما ينبغي أن تُولى عناية، واهتماماً، واحتساباً، فيُعتنى بإعدادها، وتجهيزها، ورفع مستواها، وتوسيع دائرة توزيعها؛ لمسيس الحاجة إليها لدى الكبار والصغار، وشدة إقبال الناس الآن على مثل هذا النوع من البرامج. ولا مانع حينئذ من توزيعها على الإنترنت، أو بيعها مقابل قيمة مادية[2].

المطلب الثامن: حكم السماح للأطفال بممارسة الألعاب الإلكترونية

يتقرر الحكم بالإباحة أو التحريم على ما ذكرته سابقا وهو ما تشتمل عليه هذه الألعاب. وهنا سأنقل فتوى موقع الإسلام سؤال وجواب في ذلك كالآتي:

---

(1) عنوان الفتوى: **حكم برمجة الألعب الإلكترونية**، رقم: 98769.
http://islamqa.info/ar/ref/98769

(2) عنوان الفتوى: **حكم برمجة ألعاب الكمبيوتر وبيعها**، المفتي: سلمان بن فهد العودة، تاريخ النشر :2000/8/29.
http://islamtoday.net/salman/quesshow-23-1586.htm

جاء في موقع الإسلام سؤال وجواب:[1]

الإسلام لا يمنع الترويح عن النّفس وتحصيل اللّذة المباحة بالوسائل المباحة، والأصل في مثل هذه الألعاب الإباحة إذا لم تصدّ عن واجب شرعيّ؛ كإقامة الصلاة وبرّ الوالدين وإذا لم تشتمل على أمر محرّم، وما أكثر المحرّمات فيها – ومن ذلك ما يلي:

1- الألعاب التي تصور حروبا بين أهل الأرض الأخيار وأهل السماء الأشرار، وما تنطوي عليه مثل هذه الأفكار من اتّهام الله تعالى، أو الطعن في الملائكة الكرام.

2- الألعاب التي تقوم على تقديس الصّليب، وأنّ المرور عليه يعطي صحة وقوة أو يعيد الروح أو يزيد في الأرواح بالنسبة للاعب ونحو ذلك، وكذلك ألعاب تصميم بطاقات أعياد الميلاد في دين النصارى.

3- الألعاب التي تقرّ السّحر أو تمجّد السّحرة.

4- الألعاب القائمة على الحقد على الإسلام والمسلمين، كاللعبة التي يأخذ فيها اللاعب، إذا قصف مكة، 100 نقطة، وإذا قصف بغداد خمسين وهكذا.

5- تمجيد الكفار، وتربية الاعتزاز بهم كالألعاب التي إذا اختار فيها اللاعب جيش دولة كافرة يُصبح قويا، وإذا اختار جيش دولة عربية يكون ضعيفا، وكذلك الألعاب التي فيها تربية الطّفل على الإعجاب بأندية الكفّار الرياضية وأسماء اللاعبين الكفرة.

6- الألعاب المشتملة على تصوير للعورات المكشوفة، وبعض الألعاب تكون جائزة الفائز فيها ظهور صورة عارية. وكذلك إفساد الأخلاق في مثل الألعاب التي تقوم فكرتها على النجاة بالمعشوقة والمحبوبة والصديقة من الشرّير أو التنّين.

7- الألعاب القائمة على فكرة القمار والميسر.

8- الموسيقى ومعلوم تحريمها في الشريعة الإسلامية.

---

[1] عنوان الفتوى: **الألعاب الإلكترونية**، رقم:2898 .
http://islamqa.info/ar/ref/2898

9- الإضرار بالجسد كالإضرار بالعينين أو الأعصاب وكذلك المؤثّرات الصوتية الضارة بالأذن، وقد أثبتت الدراسات الحديثة أنّ هذه الألعاب تُحدث إدمانا وإضرارا بالجهاز العصبي، وتُسبّب التوتّر والعصبية لدى الأطفال.

10- التربية على العنف والإجرام، وتسهيل القتل، وإزهاق الأرواح كما في لعبة دووم المشهورة.

11- إفساد واقعية الطّفل بتربيته على عالم الأوهام والخيالات والأشياء المستحيلة؛ كالعودة بعد الموت والقوّة الخارقة التي لا وجود لها في الواقع، وتصوير الكائنات الفضائية ونحو ذلك.

وقد توسّعنا في ذكر الأمثلة على المخاطر العقديّة والمحاذير الشرعية لأنّ كثيرا من الآباء والأمّهات لا ينتبهون لذلك فيجلبونها لأولادهم ويلهونهم بها.

وأضيف إلى أن دور الآباء لا يقتصر فقط على معرفة ما إذا كانت اللعبة الإلكترونية مقيدة بالضوابط الشرعية، وإنما يتوجب عليهم أيضا توجيه الأبناء وإرشادهم وتحديد وقت معين لممارسة هذه الألعاب، بحيث لا تؤدي إلى تضييع الصلوات، والواجبات الدينية والتقصير في الدراسة وما إلى ذلك. وهذا ما سأبينه في المبحث القادم إن شاء الله.

المطلب التاسع: حكم المسابقة بعوض في الألعاب الإلكترونية

اتفق الفقهاء على جواز إخراج العوض في مسابقات ركوب الخيل والإبل والمناضلة بالسهام لحديث النبي – صلى الله عليه وسلم- لا سبق إلا في خف أو حافر أو نصل[1]، لأن هذه الألعاب من آلات القتال ومما يتقوى به للقتال فيندب إخراج العوض فيها[2].

---

[1] ابن ماجة، محمد بن يزيد أبو عبد الله القزويني، **سنن ابن ماجه**، كتاب الجهاد، باب السبق والرمي، رقم 2878، 96/2، د.ط، د.ت، دار الفكر، بيروت، تحقيق محمد فؤاد عبد الباقي. قال عنه الألباني: صحيح. ابن ماجة، **سنن ابن ماجه** ، 96/2. و هذه النسخة من سنن ابن ماجه مذيلة بأحكام الألباني عليها.

[2] البرهاني، محمود بن أحمد بن الصدر الشهيد النجاري برهان الدين مازه، **المحيط البرهاني**، 5م175، د.ط، د.ت، دار إحياء التراث العربي. الحطاب الرعيني، **مواهب الجليل لشرح مختصر الخليل**، 609/4. الماوردي، أبو الحسن، **الحاوي الكبير**، 404/15، د.ط، د.ت، دار الفكر، بيروت. ابن قدامة المقدسي، عبد الله بن أحمد أبو محمد، **المغني**، 129/11، الطبعة الأولى، 1405هـ، دار الفكر، بيروت.

واختلف العلماء في جواز إخراج العوض في الألعاب غير المنصوص عليها في الحديث مما كان فيها نفع وعون على القتال والجهاد على قولين:

القول الأول

عدم جواز جعل العوض الجوائز إلا في الألعاب الثلاثة المنصوص عليها. وممن ذهب إلى ذلك بعض الحنفية وجمهور المالكية وأحد القولين عند الشافعي وبعض الحنابلة[1].

القول الثاني

جواز جعل العوض الجوائز على المسابقات غير المنصوص عليها في الحديث إذا كانت معينة على الجهاد والقتال، ومما ينتفع بها في إقامة الدين. وممن ذهب إلى ذلك بعض الحنفية وبعض الشافعية وبعض الحنابلة[2].

أدلة أصحاب القول الأول

استدل القائلون على عدم جواز أخذ العوض في غير مسابقات الإبل والخيل والرمي بما يأتي:

1- حديث الرسول – صلى الله عليه وسلم- لا سبق إلا خف أو حافر أو نصل[3]، فقد قصر النبي – صلى الله عليه وسلم – جواز أخذ العوض على المسابقات الثلاث الوارد ذكرها في الحديث فلا تجوز في غيرها[4].

---

[1] الكاساني، أبو بكر بن مسعود، **بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع**، 206/6، ط2، 1406هـ - 1986م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان. ابن عبد البر، يوسف بن عبد الله بن محمد، **الكافي في فقه أهل المدينة المالكي**، ص224، ط2، 1413هـ - 1992م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان. النووي، أبو زكريا يحيى بن شرف الدمشقي، **روضة الطالبين**،7/532-533، طبعة خاصة، 1423هـ - 2003م، دار عالم الكتب، السعودية، تحقيق عادل أحمد عبد الموجود و علي محمد معوض. ابن قدامة، **المغني**، 129/11. ابن تيمية الحراني، عبد السلام بن عبد الله بن الخضر بن محمد، **المحرر في الفقه على مذهب الإمام أحمد بن حنبل**، 358/1، ط2 1404هـ-1984م، مكتبة المعارف، الرياض.

[2] السمرقندي، علاء الدين، **تحفة الفقهاء**، 348/3، ط1، 1405هـ- 1984م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.، 348/3. الشربيني، محمد بن الخطيب، مغني **المحتاج إلى معرفة معاني ألفاظ المنهاج**، 419/4-420، ط1، 1418هـ - 1997م، دار المعرفة، بيروت. ابن مفلح الحنبلي، برهان الدين إبراهيم بن محمد، **المبدع شرح المقنع**، 457/4، ط1، 1418هـ- 1997م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.

[3] سبق تخريجه ص121.

[4] البرهاني، **المحيط البرهاني**، 157/5. ابن قدامة، **المغني**، 129/11.

2- قالوا إن غير هذه الثلاثة لا يحتاج إليها في الجهاد كالحاجة إلى هذه الثلاثة، فلا تجوز المسابقة عليها بعوض[1].

3- الإجماع: حيث قال ابن عبد البر[2]: "أجمع أهل العلم على أن السَّبْق لا يجوز على وجه الرهان إلا في الخف والحافر والنصل"[3].

أدلة أصحاب القول الثاني

استدل أصحاب القول الثاني بما يأتي:

1- القياس، فقاسوا غير هذه الثلاثة مما ينتفع بها في الجهاد على الثلاثة المنصوص عليها في الحديث، وتوسعوا في معنى الخف والحافر والنصل[4].

2- وجود أنواع أخرى من المسابقات يتحقق فيها الاستعداد للقتال ونصر الإسلام، فكما أن في المسابقة بالإبل والخيل والرماية بالسهام تدريب على الجهاد، فكذلك غيرها من المسابقات فإن فيها أيضا تدريب على الجهاد والقتال[5].

---

(1) الكاساني، **بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع**، 206/6. ابن قدامة، **المغني**، 129/11.

(2) هو أبو عمر يوسف بن عبد الله بن محمد بن عبد البر بن عاصم النمري الأندلسي القرطبي الملكي، شيخ علماء الأندلس وكبير محدثيها وأحفظ من كان فيها ، كان فقيها محدثا، ولد بقرطبة سنة 368هـ، لازم أبا الوليد بن الفرضي وسمع من سعيد بن نصر وعبد الوارث وأحمد بن قاسم، وسمع عنه علم كثير من جلة أهل العلم كأبي العباس الدلائي وأبي محمد بن أبي قحافة، توفي بشاطبة في ربيع الآخر سنة 463هـ، من تصانيفه: كتاب الاستذكار لمذاهب علماء الأمصار فيما تضمنه الموطأ من معاني الرأي والآثار، وكتاب التمهيد لما في الموطأ من المعاني والأسانيد. ابن فرحون المالكي، **الديباج المذهب في معرفة علماء أعيان المذهب**، 369/2-372. الذهبي، محمد بن أحمد بن عثمان، **سير أعلام النبلاء**، 153/18 – 155، ط1، 1405هـ – 1984م، مؤسسة الرسالة، بيروت. تحقيق شعيب الأرناؤوط و محمد نعيم العرقسوسي.

(3) ابن عبد البر، يوسف بن عبد الله بن عمر، **التمهيد لما في الموطأ من المعاني و الأسانيد**، 88/18، د.ط، د.ت، 1404هـ – 1984م، تحقيق سعيد أحمد أعراب.

(4) السمر قندي، **تحفة الفقهاء**، 347/3 – 348. ابن مفلح الحنبلي، **المبدع شرح المقنع**، 457/4. ابن قيم الجوزية، محمد بن أبي بكر بن أيوب، **الفروسية**، ص100 – 101، ط1، 1414هـ – 1993م، دار الأندلس، السعودية، تحقيق مشهور بن حسن بن محمود بن سلمان.

(5) الرافعي، عبد الكريم بن محمد بن عبد الكريم، **العزيز شرح الوجيز**، 175/12، ط1، 1417هـ – 1997م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان، تحقيق علي محمد معوض وأحمد عبد الموجود. ابن مفلح الحنبلي، **المبدع شرح المقنع**، 457/4.

3- قالوا إن المراد بحديث لا سبق إلا في خف أو حافر أو نصل[1] أي أحق ما بذل به السبق هذه الثلاث لكمال نفعها، وأنها كانت من أدوات القتال في عهد النبي – صلى الله عليه وسلم_ فحملوا النفي هنا على الكمال[2].

الترجيح

من خلال الأدلة السابقة أرى – والله أعلم- أن الراجح هو القول الثاني، للأسباب الآتية:

1- لأنه هو الذي يتماشى مع مقاصد الشرع الحنيف، حيث إن وسائل الحرب اليوم ليس منها الإبل والخيل والسهام، وبالتالي فإن قصر جواز المسابقة بعوض على الثلاثة الوارد ذكرهم في الحديث اتهام لشريعة الله بالتناقض، وجعل دين الله صالحا لزمان دون آخر[3].

2- أن دعوى الإجماع هي محل نظر، لأن تلك المسألة من المسائل الخلافية التي اختلف فيها الفقهاء قبل ابن عبد البر[4] وبعده[5].

وقد قرر مجلس مجمع الفقه الإسلامي الدولي، المنبثق عن منظمة المؤتمر الإسلامي، المنعقد في دورته الرابعة عشرة بالدوحة دولة قطر 8 - 13 ذو القعدة 1423هـ، الموافق 11 – 16 كانون الثاني يناير 2003م بعد اطلاعه على البحوث الواردة إلى المجمع بخصوص موضوع بطاقات المسابقات، ما يأتي:[6]

أولاً: تعريف المسابقة:

المسابقة هي المعاملة التي تقوم على المنافسة بين شخصين فأكثر في تحقيق أمر أو القيام به بعوض جائزة، أو بغير عوض جائزة.

---

(1) سبق تخريجه ص121.

(2) ابن قيم الجوزية، **الفروسية**، ص100.

(3) الشثري، سعد بن ناصر بن عبد العزيز، **المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامية**، ص142، ط1، 1414هـ - 1997م، دار العاصمة، المملكة العربية السعودية.

(4) سبقت الترجمة له ص123.

(5) الشربيني، **مغني المحتاج إلى معرفة معاني ألفاظ المنهاج**، 419/4 - 420. ابن مفلح الحنبلي، **المبدع شرح المقنع**، 457/4.

(6) **قرار المجمع الفقهي الإسلامي المنبثق عن منظمة المؤتمر الإسلامي بشأن بطاقات المسابقات** رقم 127. http://www.fiqhacademy.org.sa/qrarat/14-1.htm

ثانياً: مشروعية المسابقة:

1. المسابقة بلا عوض جائزة مشروعةٌ في كلّ أمرٍ لم يرد في تحريمه نصٌّ ولم يترتب عليه تركُ واجبٍ أو فعلُ محرّم.

2. المسابقة بعوض جائزة إذا توافرت فيها الضوابط الآتية:

أ- أن تكون أهداف المسابقة ووسائلها ومجالاتها مشروعة.

ب- أن لا يكون العوض الجائزة فيها من جميع المتسابقين.

ج- أن تحقّق المسابقة مقصداً من المقاصد المعتبرة شرعاً.

د- أن لا يترتب عليها تركُ واجبٍ أو فعل محرّم.

وبناء على هذا الترجيح أرى- والله أعلم- جواز وضع الجوائز على مسابقات الألعاب الإلكترونية التي فيها تدريب للشباب على الحروب والتخطيط والسيطرة، حيث إن هناك ألعابا تسمى المحكيات وقد استخدمها الغرب لتدريب الجنود على الحروب – كما سأذكر لاحقا- إذ أن هذه الألعاب تولد عالما ثلاثي الأبعاد يتعامل معه الشاب فينمي قدراته[1]. وبالتالي فإن وضع الجوائز على مثل هذه المسابقات في الألعاب الإلكترونية يحفز الشباب ويشجعهم ويوقظ شعلة الجهاد في نفوسهم، على أن تكون الجائزة من أحد الأطراف أو من طرف ثالث.

بل إن بعض الفقهاء أجاز وضع العوض على المسابقات العلمية وكل مافيه قوام للدين[2].

يقول الشيخ القرضاوي: "إن الصورة المقبولة شرعا للجوائز هي ما يرصد للتشجيع والتحريض على علم نافع أو عمل صالح، كالجوائز التي ترصد للفائزين في مسابقات حفظ القرآن، أو للتفوق الدراسي، أو للنبوغ والعطاء المتميز في المجالات الإسلامية والعلمية والأدبية ونحوها، مثل جائزة الملك فيصل العالمية، وغيرها مما ترصده الحكومات أو المؤسسات أو الأفراد لهذه الجوانب، إغراء بالتنافس المشروع، والتسابق المحمود في الخيرات"[3].

---

[1] عنوان المقال: **احذروا هذه الألعاب**، كاتب المقال: موقع طريق الإيمان. نقلا عن الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا لإسماعيل حسين أبو زعنزنة ــ باحث ومستشار ثقافي، الشقائق العدد: 61، رجب 1423هـ سبتمبر 2002 م: ص: 29.
http://www.islamselect.net/mat/33623

[2] ابن مفلح الحنبلي، **المبدع شرح المقنع**، 457/4.

[3] القرضاوي، يوسف، **فتاوى معاصرة**، 384/3، ط2، 1422هـ - 2002م، دار القلم، الكويت.

المطلب العاشر: ضوابط الألعاب الإلكترونية

من خلال ما سبق ذكره عن آثار الألعاب الإلكترونية وأحكامها الفقهية، يمكن تلخيص الضوابط الشرعية التي يجب توافرها عند ممارسة الألعاب الإلكترونية في ما يأتي:[1]

1- أن يكون مضمون اللعبة الإلكترونية سليما شرعا، بحيث لا يتناقض مع العقيدة، ولا يصادم الشريعة، ولا يتنافى مع القيم والأخلاق التي جاء بها الإسلام. وقد ذكرت في المطلب السابق في فتوى موقع الإسلام سؤال وجواب أمثلة على المحرمات التي تشتمل عليها بعض الألعاب الإكترونية.

2- أن يكون لهذه الألعاب هدف تربوي بحيث تعمل على إثراء ثقافته الدينية وتطوير ملكاته العقلية وتحسين سلوكه.

3- أن لا تستغرق هذه الألعاب جل وقت الطفل أو الشاب بحيث تكون همه الأول والوحيد، وتلهيه عن أداء الفرائض والواجبات الدينية، وتصل به إلى حد الإدمان.

وفي نهاية هذا المبحث أود أن أنقل خلاصة فتوى الهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف وهي:" إذا كان في اللعبة كفر حرم اللعب بها حتى ولو كان على سبيل الترفيه والتسلية، وإذا أدت هذه الألعاب إلى مخالفات شرعية، أو ألهت عن أداء الواجبات الشرعية فلا يجوز اللعب بها كذلك، وأما إن اشتملت هذه اللعبة على البرامج الهادفة والتي تساعد على تنمية الذكاء، وتغرس في نفس الأولاد الأخلاق الحسنة فلا بأس بها، والله أعلم"[2].

---

[1] القرضاوي، **فقه اللهو والترويح**، ص114-115. المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص87.

[2] عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية**، رقم الفتوى: 11249.
http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

المبحث الثالث: واجبنا تجاه نازلة الألعاب الإلكترونية وكيفية التعامل معها

المطلب الأول: واجبنا تجاه نازلة الألعاب الإلكترونية

تقع على عاتقنا مسؤولية كبيرة تجاه نازلة الألعاب الإلكترونية وهذه المسؤولية لا تقع على عاتق جهة واحدة وإنما تقع على عاتق جهات متعددة، ولكل جهة دورها وسأقوم ببيان دور كل جهة – إن شاء الله– تجاه هذه النازلة كالآتي:

أولا: دور الآباء والأمهات

يعتبر المنزل منطقة الدفاع الأولى لكل سلوك أو عادات وافدة ودخيلة على المجتمع، ومن خلال التربية الصحيحة يستطيع الوالدان المحافظة على تقاليدنا وقيمنا الإسلامية المستمدة من الكتاب والسنة. ومن المستجدات الحديثة التي غزت البيوت وتتطلب من الوالدين أن يقوما بواجب المسؤولية تجاه أبنائهم ظاهرة الألعاب الألكترونية، فقد حمل الله – سبحانه وتعالى– الوالدين مسؤولية عظيمة تجاه أبنائهم فهم الأقدر على تمييز الصالح من غير الصالح، وانتقاء وسائل الترفيه المناسبة لهم، خاصة وأن الأطفال في مرحلة عمرية يسهل اختراقها؛ لأن الطفل في هذه السن يتميز بصفاء الذهن، وسرعة الانتباه وتقليد كل ما يراه أو يسمعه، وبالتالي يجب على الآباء أن يكونوا خط حماية وتوجيه وإرشاد لأبنائهم[1] ، ويتمثل دور الآباء تجاه ظاهرة الألعاب الإلكترونية بما يأتي:[2]

---

[1] عنوان المقال: **من أخطار الألعاب الإلكترونية على الأطفال ومسؤولية المنزل**، كاتب المقال: فهد بن عبد الرحمن السويد، تاريخ النشر: 2012/1/13.
http://muslimaunion.org/news.php?i=12582

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص107 – 110.

عنوان المقال: **الآثار الصحية السلبية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: assemsaber ، تاريخ النشر: 2010/3/25. http://www.uoh4u.com/vb/member.php?u=6835

عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7.
http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html

عنوان المقال: **من أخطار الألعاب الإلكترونية على الأطفال ومسؤولية المنزل**، كاتب مقال: فهد بن عبد الرحمن السويد، تاريخ النشر: 2012/1/13.
http://muslimaunion.org/news.php?i=12582

1- أن يكون الآباء على وعي كبير بمخاطر هذه الألعاب، وأن الغرب يصدر لنا عقيدته وأخلاقه على شكل ألعاب إلكترونية[1].

2- بناء حصانة ذاتية للأبناء، وتربيتهم على الفضائل والأخلاق ومعالي الأمور، بحيث يرفضون كل ما هو حرام ويخل بالمروءة والآداب، دون حاجة إلى تدخل الوالدين أو غيرهم[2].

3- "توفير احتياجات الطفل النفسية في العالم الحقيقي حتى لا يبحث عنها في العالم الافتراضي"[3].

4- اختيار الألعاب الإلكترونية التي تناسب عمر الطفل مراعاة التصنيف العمري للألعاب، فعلى الآباء أن يتعلموا ثقافة الانتقاء فيختاروا لأبنائهم ما يناسب أعمارهم وثقافتهم الإسلامية. يقول الشيخ محمد صالح المنجد "على الأسرة أن تقوم بدور حارس البوابة الإعلامية، فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسبا للابن في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته النفسية"[4].

5- مراقبة وفحص ما يشتريه الأبناء من أقراص هذه الألعاب، أو يتبادلوه مع أصدقائهم، وذلك لتجنب الألعاب التي تحتوي على أفكار منافية للدين، أو مشاهد مخلة بالأدب، أو غير ذلك مما لا يتناسب مع عقيدتنا وثقافتنا الإسلامية [5].

6- التواصل مع أولياء أمور آخرين بغية تكوين شبكة إجتماعية تعمل على مكافحة خطر الألعاب الإلكترونية وتحقيق وعي اجتماعي عام حول أخطار هذه الألعاب من خلال تبادل الخبرات[6].

---

[1] عنوان المقال: **إدمان الألعاب الإلكترونية..من يلعب بمن**، صاحب المقال: د. مالك الأحمد، منقول بواسطة فؤاد نصر الله ونوال الجبر.
http://www.malikalahmad.com/meating.php?do=view&id=53

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص108.

[3] عنوان المقال: **آثار الألعاب الإلكترونية على تربية الناشئة**، صاحب المقال: فهد الحمدان، منقول بواسطة: تهاني السالم عن مجلة الحسبة، تاريخ النشر: 2012/5/14.
http://www.asyeh.com/ArticDet.asp?Articals.aspx=12349

[4] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص109.

[5] عنوان المقال: **الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال:عامر محمد عامر، تاريخ النشر: 2008/1/30.
http://www.alqabas.com.kw/node/306848

[6] عنوان المقال: **إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: خليل فاضل، تاريخ النشر: 2004/9/10.
http://www.maganin.com/articles/articlesview.asp?key=140

7- مشاركة الأطفال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومن خلال هذه المشاركة يقوم الآباء والأمهات بتوجيه الأطفال وإرشادهم إلى ما هو حلال وحرام وما هو مفيد وغير مفيد والإجابة عن أسئلتهم واستفساراتهم، وبالتالي يدرك الطفل خطر الألعاب الإلكترونية، كما أنصح الأب بمشاركة طفله بالبحث عن مواقع على الشبكة العنكبوتية تتضمن ألعابا تناسب ثقافة الطفل المسلم[1].

8- توجيه الأطفال إلى ممارسة ألعاب التفكير والذكاء وتنشيط الذاكرة وألعاب المسابقات الثقافية والتعليمية التي تفيد الطفل وتنمي ملكاته العقلية والإبداعية، كما يحبذ تشجيع الأبناء على ممارسة الألعاب الجماعية والشعبية التي ترتبط أكثر بقيمنا ونابعة من ثقافتنا العربية والإسلامية [2].

9- تحديد ساعات معينة لممارسة هذه الألعاب بحيث لا تؤثر على أداء واجباتهم الدينية والدراسية. إذ أثبتت الدراسات ضرورة قضاء 75% من وقت فراغ الطفل في أنشطة حركية، وبالتالي فإن قضاء ساعات طويلة أمام شاشات هذه الألعاب يضر بصحة الأطفال البدنية فيجب على الآباء والأمهات الانتباه إلى هذا الأمر[3].

10- توجيه الأبناء إلى المشاركة في مراكز تحفيظ القرآن الكريم، والمراكز الاجتماعية، وتشجيعهم على زيارة الأقارب، والأصدقاء، والمشاركة في المناسبات العائلية ، وتخصيص أوقات محددة لممارسة الرياضة، والتسلية والترفيه كزيارة الحدائق والمتنزهات وغير ذلك، حتى لا تضيع كل أوقاتهم في ممارسة هذه الألعاب، وبالتالي يفتقدوا المهارات الحياتية التي يحتاجونها للتواصل والاتصال مع أفراد المجتمع[4].

---

[1] عنوان المقال: **العطلة الصيفية تشعل فتيل الإدمان على الأجهزة الإلكترونية لدى الأطفال** ، صاحبة المقال: وفاء بنت سليمان الطجل، كاتب المقال: جريدة الرياض، تحقيق: هدى السالم.
http://www.alriyadh.com/2009/07/13/article444215.html
عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7. http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص109.

[3] عنوان المقال: **احذروا هذه الألعاب**، كاتب المقال: موقع طريق الإيمان. نقلا عن الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا لإسماعيل حسين أبو زعنزنة ــ باحث ومستشار ثقافي، الشقائق العدد: 61، رجب 1423هـ سبتمبر 2002 م: ص: 29
http://www.islamselect.net/mat/33623

[4] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص107.

11- تشجيع الأطفال على ممارسة بعض الهوايات، كالقراءة والرسم والخط والسباحة، ودعمهم بالمال والأدوات والمكان وكل ما يحتاجونه لممارسة هذه الهوايات وتطويرها، فإذا وجد الأطفال هذه الدعم والتشجيع أبدعوا وتميزوا، وبالتالي يتحقق لديهم شيء من الإشباع النفسي الذي يقلل من تعلقهم بالألعاب الإلكترونية[1].

12- قيام الآباء والأمهات باتباع النصائح والتعليمات التي أصدرها الأطباء، والتي تساعد على الوقاية من الأمراض والأعراض التي تسببها ممارسة الألعاب الإلكترونية[2] ومن هذه التعليمات: [3]

1- أن لا تزيد مدة اللعب عن ساعة أو ساعتين يوميا.

2- أخذ فترات من الراحة أثناء اللعب، تقريبا كل 15 دقيقة.

3- أن لا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن 70 سم.

4- أن يتم إبعاد الأطفال عن ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية، لتجنب الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

5- استخدام الأدوات المطابقة للمواصفات العلمية التي قررها المختصون؛ كأن يكون حامل الكمبيوتر متناسبا مع حجم الطفل، وكمية الإضاءة، ومقاعد الجلوس جيدة ومريحة.

13- عدم وضع الحاسوب أو جهاز اللعب في الغرفة المخصصة للطفل، وإنما وضعه في مكان عام في البيت، كما يجب انتباه الآباء إلى أن لا تلهي الألعاب الإلكترونية الأطفال عن تناول وجبات الطعام اليومية، بل يجب على الوالدين أن يحرصا على تناول الطفل وجبات الطعام

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص108.

[2] عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7.
http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html

[3] المرجع نفسه.

معهم على مائدة الطعام، وأن لا يستبدل هذه الوجبات بالمأكولات المضرة كالشيبس والشوكلاتة[1].

14- تعلم الوالدين كيفية استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها، حتى يتمكنا من مراقبة أبنائهم وتوجيههم ومساعدتهم، وبالتالي لا يكون الطفل هو المتحكم في هذه الأداة[2]، كما أوصي الأب بالذهاب مع أبنائه لشراء مثل هذه الألعاب، ولا يترك أبناءه لوحدهم يعرض عليهم البائع ما يريد تسويقه، بل يرافقهم، ويجري عملية فحص لأشرطة هذه الألعاب في المحل للتأكد من محتواه[3].

15- أن يكون الآباء قدوة لأبنائهم، فلا تشغلهم مثل هذه الألعاب، فيمضون الساعات الطوال في ممارستها، أو يقضون الساعات الطويلة في متابعة بعض البرامج والمسلسلات الهابطة[4].

فالحل ليس المنع أو الحرمان من ممارسة هذه الألعاب لأن عملية المنع ستعيد إلى أذهاننا تفاحة آدم وأن كل ممنوع يصير مرغوبا، وإنما الحل في التوجيه المناسب والرعاية الكاملة للأطفال وتوفير البدائل الترفيهية وغير ذلك مما ذكرته سابقا، لأننا في عصر الفضائيات والإلكترونيات

---

(1) عنوان المقال: **الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: عامر محمد عامر، تاريخ النشر: 2008/1/30
http://www.alqabas.com.kw/node/306848

عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ النشر: 2012/1/13.
http://rs.ksu.edu.sa/67861.html

(2) عنوان المقال: **العطلة الصيفية تشعل فتيل الإدمان على الأجهزة الإلكترونية لدى الأطفال** ، صاحبة المقال: وفاء بنت سليمان الطجل،الكاتب: جريدة الرياض، تحقيق: هدى السالم.
http://www.alriyadh.com/2009/07/13/article444215.html

(3) عنوان المقال: **إدمان الألعاب الإلكترونية..من يلعب بمن،** صاحب المقال: راشد الشعلان، منقول بواسطة: فؤاد نصر الله ونوال الجبر.
http://www.malikalahmad.com/meating.php?do=view&id=53

(4) عنوان المقال: **أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية .. حرب فكرية تستهدف أبناءنا فيجب التصدى لها،** منقول عن راشد الزيدي.
http://www.alwatan.com/graphics/2009/02feb/9.2/dailyhtml/FUTOON.htm

والانفتاح على العالم الخارجي، فيجب على الآباء مراعاة مثل هذه الأمور، وأن يكونوا أذكى من أبنائهم في كيفية التعامل مع هذه الألعاب، ولديهم الوعي الكبير بمخاطرها[1].

ثانيا: دور أجهزة الرقابة

تقع على عاتق أجهزة الرقابة مسؤولية كبيرة في البحث والتحري ومراقبة ما يباع في السوق ومراكز الألعاب الإلكترونية[2]. يقول الدكتور مالك الأحمد "نحن سوق مفتوحة لا تراقب كثيراً من المنتجات بما فيها المنتجات الخاصة بالأطفال كالألعاب الإلكترونية؛ وقد وجدت بعض الألعاب في السوق تشوه العرب وتشوه الدين الإسلامي، ومع ذلك تباع في الأسواق ولا تمر على رقيب؛ لأنها لا تتبع لوزارة الإعلام كمصنفة كمنتجات إعلامية، ووزارة التجارة لا تهتم بهذا الجانب أصلاً؛ لأنه ما يعنيها فقط أسعار السلعة وقضية الجمارك وما أشبه ذلك؛ فطبيعة المنتج ومواصفاته لا تمر على أي جهة رقابية كما أعلم؛ وبالتالي يكون هذا عكس الغرب؛ فطبعاً لديهم تصنيف للألعاب"[3].

فينبغي أن تكون هناك لجنة تضم خبراء نفسيين وتربويين واجتماعيين وأطباء لوضع تصنيف إسلامي للألعاب الإلكترونية، يناسب عمر الطفل وثقافته الإسلامية، ثم توجيه الجهات المسؤولة عن المنع والإدخال بمصادرة الألعاب الإلكترونية التي قررت اللجنة أنها تضر بالطفل، أو تشوه عقيدته وثقافته الإسلامية[4]،

---

[1] عنوان المقال: أفلام **الكرتون والألعاب الإلكترونية. حرب فكرية تستهدف أبناءنا فيجب التصدى لها**، منقول عن راشد الزيدي.
http://www.alwatan.com/graphics/2009/02feb/9.2/dailyhtml/FUTOON.htm
عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية تسلك إلى بلادنا بلا رقابة رسمية، مؤسسة الدعوة الإسلامية الصحفية**، منقول عن مالك الأحمد .
http://www.aldaawah.com/?p=6755

[2] عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7.
http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html

[3] عنوان المقال: **إدمان الألعاب الإلكترونية..من يلعب بمن**، صاحب المقال: مالك الأحمد، منقول بواسطة: إعداد فؤاد نصر الله ونوال الجبر.
http://www.malikalahmad.com/meating.php?do=view&id=53

[4] المرجع نفسه.

وبالتالي فإن على أجهزة الرقابة أن تقوم بما يأتي: [1]

1- تشديد العقوبة على مستوردي البرامج الفاسدة وفرض الغرامة على المخالفين.

2- معاقبة كل من يقوم بدعاية للألعاب السيئة.

3- مراقبة محلات بيع هذه الألعاب ومصادرة الألعاب السيئة.

4- تحديد الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز حسب ما تقرره اللجنة المختصة بذلك واتخاذ إجراءات بحق المراكز التي تخالف ذلك.

5- إلزام مراكز الألعاب الإلكترونية بالتقيد بالتصنيف العمري للألعاب عند بيع الأطفال أو الشباب، ومعاقبة كل من يقوم بمخالفة ذلك.

وإزاء للآثار السلبية للألعاب الإلكترونية فقد قامت بعض الدول في الغرب بسن قوانين تمنع بيع الألعاب التي تحتوي على مشاهد عنيفة، أو جنسية للقاصرين، وتنص هذه القوانين أيضا على تغريم المحال التي تبيع هذه الألعاب للقاصرين[2].

ولأجل مشاهد القمار الموجودة في هذه الألعاب قررت حكومة ماليزيا إغلاق محال ألعاب فيديو بسبب إدمان الأطفال عليها[3].

" وأما الألعاب الإلكترونية المستوردة فقد شكلت وزارة الثقافة الصينية لجنة لمراقبة الألعاب الإلكترونية المستوردة، وذلك لفحص محتوى الألعاب التي تنتهك المبادئ الأساسية للدولة، وتهدد الوحدة الوطنية، والسيادة، وسلامة الأراضي، والتي قد تفشي أسرار الدولة، أو تضر بمجد الأمة وقال المسؤولون في الصين: إن جميع الألعاب الأجنبية ستخضع لفحص المضمون من قبل

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص100 - 101.

عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7. http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص96 – 97.

[3] المرجع نفسه.

الوزارة قبل دخولها للسوق الصيني، وإلا سيتعرض مشغلو هذه الألعاب للعقاب حسب القانون"[1].

وعندما تبين للسلطات الصينية خطورة إدمان الأطفال والشباب على هذه الألعاب قامت بإصدار برامج مكافحة لإدمان الألعاب الإلكترونية، وتتمثل هذه البرامج في أن اللاعبين سيحصلون على نقاطهم كاملة لأول ثلاث ساعات من اللعب، وهو الوقت الصحي والكافي للعب بهذه الألعاب في نظرهم، وسيتم خصم نصف النقاط من اللاعبين الذين يتجاوزون هذا القدر من اللعب[2].

وأفضل ما قامت به دول الغرب لمواجهة خطر الألعاب الإكترونية للألعاب الإلكترونية أنها قامت بوضع تصنيف عمري لهذه الألعاب، وتصنيف آخر لمحتواها، فقامت الدول العالمية بإجبار الشركات على وضع تلك التصانيف على أغلفة هذه الألعاب، وهذه التصانيف عبارة عن رموز أو أرقام، وكل رمز أو رقم يشير إلى السن المسموح به لممارسة تلك الألعاب. فهناك ألعاب مثلا للطفولة المبكرة وهناك ألعاب لمن هم فوق السن العاشرة وهناك ألعاب لمن هم في سن المراهقة وهناك ألعاب للراشدين وهكذا. ولم يتوقف الأمر على إجبار الشركات على وضع تلك التصانيف، وإنما جعلت بعض الدول عقوبات لمن يبيع هذه الألعاب للفئة الأصغر، كما قامت بتحذير الكبار من اللعب بهذه الألعاب أمام الأطفال، ووضعت قائمة بالألعاب المحذر منها ويتم تحديث هذه القائمة تلقائيا[3].

وسأقوم بعرض مثال على أنظمة التصنيف للألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية للإفادة من ذلك:[4]

نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية الأمريكي

في تسعينيات القرن الماضي تعرضت بعض الشركات التي تنتج الألعاب الإلكترونية إلى انتقادات من قبل الوالدين والمشرعين الأمريكيين، وذلك بسبب وجود ارتباط بين مشاهد العنف الموجودة في بعض الألعاب وبين العنف الحقيقي الذي يرتكبه الأطفال في الواقع، الأمر الذي

---

(1) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص98.

(2) المرجع نفسه، ص99.

(3) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص95.

(4) الهدلق، **تصور مقترح لاستحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس**، ص5، ملف وورد، من موقع *www.alukah.net/.../...*

أثار النقاش حول مدى دستورية فرض قيود إجبارية على محتوى الألعاب الإلكترونية؛ ولهذا السبب فقد جاء نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية الأمريكي المعروف " بمجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية "**Entertainment Software Rating Board** ESRB وهو عبارة عن مجموعة تطوعية تقوم بتصنيف لمحتوى الألعاب الإلكترونية التي يتم تشغيلها على العديد من الأجهزة مثل PlayStationXbox , والحاسبات الشخصية والهواتف النقالة وغير ذلك، ويقوم هذا النظام بتوصيف لمحتوى اللعبة ويبين ما إذا كانت اللعبة تحتوي على أي شيء غير مرغوب فيه من قبل القائمين على التصنيف، أو من قبل الوالدين، وبعد ذلك يقوم النظام بإصدار تصنيف للعبة، وشرح موجز لمحتواها مثل: تحتوي هذه اللعبة على مشاهد عنف أو غير ذلك.

كما يتوفر في الموقع الخاص بنظام التصنيف ESRB على الإنترنت شرح واضح لأنواع التصنيفات العمرية والصيغ المتعددة المستخدمة لتوصيف محتوى الألعاب الإلكترونية، أما بالنسبة للألعاب الإلكترونية التي تمارس على الإنترنت Online Game، والتي قد تشتمل على محتوى يمكن إضافته من قبل بعض اللاعبين أثناء اللعب مثل المحادثة والإرشادات والخرائط وغيرها من الإضافات، فإن نظام التصنيف يضع عبارات تدل على ذلك مثل إن محتوى اللعبة قد يتغير أثناء ممارسة اللعبة، وذلك بهدف تنبيه وتوعية الوالدين أن المحتوى الذي قد يضاف من قبل بعض اللاعبين أثناء ممارسة اللعبة لم يتم تصنيفه من قبل نظام التصنيف. وبإلقاء نظرة على نظام التصنيف نجد أنه يتكون من مكونين أساسيين هما:

1- توصيف محتوى اللعبة

أي تصنيف موضوعي لمحتوى اللعبة بشكل موجز، كما يبين إذا كانت اللعبة تحتوي على أي شيء غير مرغوب فيه من قبل الوالدين أو القائمين على نظام التصنيف.

2- التصنيف العمري

أي تصنيف اللعبة وفقا للمراحل العمرية التي تناسبها. ويتم التعبير عنه بعدد من الرموز التي تدل على التصنيف العمري المناسب لممارسة اللعبة.

ونظام التصنيف الأمريكي للألعاب الإلكترونية كالآتي:

جدول التصنيف الموضوعي

مصطلحات توصيف المحتوى المعتمدة من قبل المجلس الأمريكي لتصنيف البرمجيات الترويحية ESRB

Drug Reference الإشارة إلى المخدرات	يشير إلى الحديث عن المخدرات أو عرض صور لها.
Use of Drugs **تعاطي المخدرات**	يشير إلى وجود مشاهد فيها تعاطٍ للمخدرات.
Alcohol Reference الإشارة إلى الكحول/**الخمر**	يشير إلى الحديث عن المشروبات الكحولية/الخمور أو عرض صور لها.
Use of Alcohol تناول الكحول/الخمر	يشير إلى وجود مشاهد فيها شرب للخمور.
Tobacco Reference الإشارة إلى التبغ/ الدخان	يشير إلى الحديث عن التبغ/ الدخان أو عرض صور له.
Use of Tobacco **تعاطي التبغ/التدخين**	يشير إلى وجود مشاهد فيها تعاطٍ للتبغ التدخين.
Simulated Gambling محاكاة القمار	يشير إلى عدم قدرة اللاعب على ممارسة القمار، بما في ذلك الرهان على النقد أو العملة. ولكنها تشتمل على محاكاة للقمار
Real Gambling قمار حقيقي	يشير إلى قدرة اللاعب على ممارسة القمار، بما في ذلك الرهان على النقد أو العملة.
Partial Nudity عري جزئي	يشير إلى وجود رسوم أو مشاهد قليلة من العري.
Nudity عري	يشير إلى وجود رسوم أو مشاهد واضحة ومطولة من العري.
Sexual Content محتوى جنسي	يشير إلى عدم وجود مشاهد واضحة للسلوك الجنسي، ولكن ربما تشتمل على عري جزئي.
Sexual Themes مواضيع جنسية	يشير إلى وجود مشاهد لبعض السلوكيات والأفعال الجنسية.
Strong Sexual Content محتوى جنسي قوي	يشير إلى وجود مشاهد واضحة ومتكررة للمعاشرة الجنسية بما في ذلك العري.
Sexual Violence عنف جنسي	يشير إلى وجود مشاهد لبعض السلوكيات والأفعال الجنسية

	العنيفة كالاغتصاب أو غيره.
Violent References إشارة العنف	يشير إلى وجود مشاهد تحتوي على تصرفات وأفعال عنيفة.
Violence عنف	يشير إلى وجود مشاهد تحتوي على صراع عدواني.
Fantasy Violence عنف خيالي	يشير إلى وجود مشاهد فيها أفعال عنيفة ذات طابع خيالي، وقد تحتوي على شخصيات بشرية أو غير بشرية في أوضاع يمكن تمييزها بسهولة عن الحياة المعاشة.
Intense Violence عنف شديد	يشير إلى وجود مشاهد صراع/قتال حقيقي قريبة الشبه من الواقع المعاش وقد ينطوي على سفك همجي للدماء واستخدام الأسلحة بشكل شرس لتصويب البشر وقتلهم .
Blood **دم**	يشير إلى وجود مشاهد تحتوي على دماء.
Animated Blood **سفك الدماء**	يشير إلى وجود مشاهد فيها ممارسات لسفك الدماء.
Blood and Gore **صراع ودماء**	يشير إلى وجود مشاهد فيها ممارسات لسفك الدماء وتشويه أعضاء جسم الإنسان.
Cartoon Violence رسوم متحركة عنيفة	يشير إلى وجود مشاهد لشخصيات على هيئة رسوم كرتونية متحركة تمارس تصرفات يغلب عليها طابع العنف.
Comic Mischief انحراف كوميدي	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات كوميدية تهريجية أو نكت موجهة.
Crude Humor نكت مستهجنة	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات تحتوي على نكت مثيرة ومستهجنة وذات طبيعة استفزازية.
Mature Humor نكت بالغين	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات قد تحتوي على نكت لا تناسب إلا البالغين بما في ذلك النكت التي تدور حول الجنس.
Lyrics **ألفاظ غير مرغوبة**	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام بعض الألفاظ النابية، أو بعض الألفاظ الجنسية أو بعض ألفاظ العنف والمخدرات أو الكحول.
Strong Lyrics **ألفاظ هابطة**	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام صريح ومتكرر للألفاظ النابية، أو الألفاظ الجنسية أو ألفاظ العنف

	والمخدرات أو الكحول.
Mild **Language** **لغة غير مرغوبة**	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام لغة غير مرغوب فيها.
Strong Language **لغة هابطة**	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام لغة هابطة.
Suggestive Themes **موضوعات** استفزازية	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات استفزازية ومثيرة.

التصنيف العمري

فئات التصنيفات العمرية ورموزها المعتمدة من قبل المجلس الأمريكي لتصنيف البرمجيات الترويحية ESRB

فئة التصنيف العمري ورمزها	دلالة التصنيف العمري
	العناوين المصنفة بالرمز **EC Early Childhood** أي الطفولة المبكرة، ويعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين أعمارهم ثلاث سنوات أو أكبر، وأن اللعبة لا تحتوي على مواد يرى الآباء أنها غير مناسبة.
	العناوين المصنفة بالرمز **E Everyone** أي لكل الأشخاص، ويعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين أعمارهم ست سنوات أو أكبر. وهذا التصنيف يشير إلى أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على القليل من الرسوم المتحركة والخيال، أو أنها قد تحتوي على مقدار قليل من العنف، أو فيها استخدام قليل لبعض الألفاظ اللغوية الكلمات غير المرغوب فيها.

العناوين المصنفة بالرمز **E10+ Everyone 10 and older** أي عشر سنوات وأكبر، ويعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين أعمارهم عشر سنوات أو أكبر. وهذا التصنيف يشير إلى أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على مزيد من الرسوم المتحركة والخيال، أو أنها قد تحتوي على مقدار متوسط من العنف أو فيها استخدام لعدد من الألفاظ اللغوية الكلمات غير المرغوب فيها، أو أن فيها مواضيع موحية أو موجهة.

العناوين المصنفة بالرمز **T Teen** أي المراهقين، ويعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب الذين أعمارهم ثلاث عشرة سنة أو أكبر. وهذا التصنيف يشير إلى أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على مشاهد عنف، أو أن فيها مواضيع موحية أو موجهة، أو نكت قوية، أو قليل من سفك الدماء، أو أن فيها محاكاة للقمار، أو استخدام ألفاظ نابية أو لغة غير مهذبة.

العناوين المصنفة بالرمز **M Mature** أي الناضجين، ويعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب الذين أعمارهم سبع عشرة سنة أو أكبر. وهذا التصنيف يشير إلى أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على مشاهد عنف قوية، أو مشاهد قاسية ووحشية وسفك للدماء، أو أن فيها محتوى جنسيّاً، أو لغة هابطة.

العناوين المصنفة بالرمز **AO Adults Only** أي البالغين فقط، ويعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب الذين أعمارهم ثماني عشرة سنة أو أكبر. وهذا التصنيف يشير إلى أن هذه اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على مشاهد مطولة من العنف الشديد، أو مشاهد مطولة ووحشية لسفك الدماء، أو أن فيها عريّاً أو ممارسات جنسية.

العناوين المصنفة بالرمز **RP Rating Pending** أي أن التصنيف لم يبت فيه بشكل نهائي من قبل نظام التصنيف حتى الآن. وهذا الرمز يظهر فقط في حملات الإعلان والتسويق والحملات الترويجية المتعلقة باللعبة التي يتوقع أن تحمل تصنيف ESRB مستقبلا، وفي حال الانتهاء من التصنيف، فإن اللعبة الإلكترونية ستعطى التصنيف المناسب الذي تندرج تحته.

وبعد عرض ما قامت به بعض دول الغرب، وحكومة ماليزيا، يجب علينا نحن المسلمين أن نستفيد من هذه التجارب ونطورها وأن نكون أكثر منهم حرصا على عقيدتنا وثقافة أبنائنا وأخلاقهم.

ونظرا لأن أنظمة التصنيف الموجودة اليوم استحدثت من قبل دول علمانية، لا تقيم وزنا للعقيدة ولا للأديان، فقد قام عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، مع مجموعة من المتخصصين النفسيين والتربويين والشرعيين والأطباء، بوضع تصور مقترح لاستحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الالكترونية في ضوء مقاصد الشريعة المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس، وكان هذا التصنيف بناء على قواعد وأصول الشريعة الإسلامية، فقام بوضع تصنيف لمحتوى الألعاب الإلكترونية، وتصنيف عمري للألعاب الإلكترونية، أما التصنيف الذي وضعه لمحتوى الألعاب الإلكترونية فهو كالآتي:[1]

جدول التصنيف الموضوعي

مصطلحات توصيف المحتوى في نظام التصنيف الإسلامي لبرمجيات الالعاب الإلكترونية المقترح

مفاسد دينية	يشير إلى وجود نصوص أو أصوات أو حوارات أو صور أو رموز أو مشاهد أو روابط تشتمل على مفاسد دينية
مفاسد نفسية/حياتية	يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على مفاسد نفسية/حياتية تتسم بالرعب أو العنف أو كلاهما.

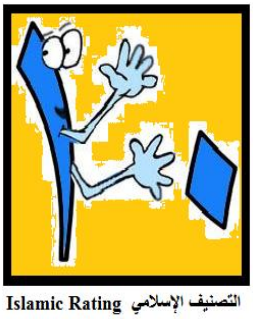
[1] الهدلق، تصور **مقترح لاستحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس**، ص51 – 52، ملف وورد، من موقع .../.../www.alukah.net

رعب وعنف	
مفاسد عقلية	يشير إلى وجود مشاهد يتم فيها الحديث عن أو عرض صور للدخان أو الشيشة أو الخمور أو المخدرات أو تعاطيها. أو يشير إلى إحتواء اللعبة على حوارات أو مشاهد فيها ترويج للأفكار الهدامة.
مفاسد عرض/شرف عري/جنس	يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عري، أو ممارسات جنسية، أو شذوذ جنسي. أو تشتمل على بعض الحوارت أو التصرفات المخالفة لأخلاقيات المجتمعات الإسلامية .
	يشير إلى وجود مشاهد يتم فيها الحديث عن أو إجراء معاملات مالية محرمة.
اللعبة يمكن ممارستها على الانترنت	يشير إلى أن محتوى اللعبة قد يتغير نتيجة لقيام بعض اللاعبين بإضافته محتوى إضافي أثناء ممارسة اللعبة على الانترنت Online Games

فنلاحظ أن كل رمز أو صورة تدل على نوع من المفاسد التي تشتمل عليها الألعاب الإلكترونية.

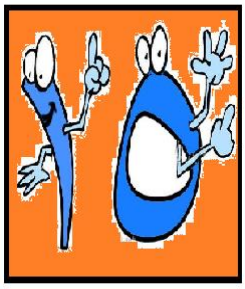
أما التصنيف العمري الذي وضعه للألعاب الإلكترونية فقد اعتمد فيه الفئات العمرية التالية: 2،7،10،15،21، كالآتي:[1]

جدول التصنيف العمري في نظام التصنيف الإسلامي لبرمجيات الألعاب الإلكترونية المقترح

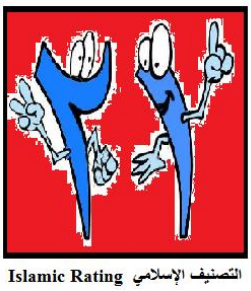
فئة التصنيف العمري ورمزها	دلالة التصنيف العمري
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب لجميع الفئات العمرية ابتداء من سن الثانية. وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على بعض أعمال العنف ولكن في سياق كوميدي مثل أشكال العنف الموجودة في أفلام توم وجيري ولكن بشكل لا يمكن الطفل من الربط بين الشخصية الكرتونية المتحركة على الشاشة والشخصيات البشرية الحقيقية، بل هي شخصيات خيالية تماما. كما ينبغي خلو اللعبة من أي مشاهد أو أصوات أو صور مخيفة ومرعبة بالنسبة للأطفال الصغار.
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم سبع سنوات أو أكبر. وهذا التصنيف مشابه وقريب من تصنيف مرحلة السنتين، إلا أن العاب هذا التصنيف قد تحتوي على بعض المشاهد أو الأصوات أو الصور المخيفة المسموح بها لهذه الفئة العمرية.
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم عشر سنوات أو أكبر. وألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على مشاهد عنف تمارس من قبل شخصيات خيالية أو رسوم كرتونية متحركة أو حيوانات ولكن ليس من قبل الانسان.

---

[1] الهدلق، **تصور مقترح لاستحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس**، ص55 – 56، ملف وورد، من موقع .../.../www.alukah.net



هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب البالغين/المكلفين الذين تبلغ أعمارهم خمسة عشر سنة أو أكبر. قد يشتمل محتوى اللعبة في هذا التصنيف على تصوير الرعب أو العنف بدرجة قريبة من أو مشابة لما هو حاصل في الحياة الحقيقية.



هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب الذين تبلغ أعمارهم إحدى وعشرين سنة أو أكبر. وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على مشاهد عنف شديد ووحشية غير معقولة قد تؤدي باللاعب إلى التفاعل مع هذا العنف مع شعور بالاشمئزاز.

ثالثا: دور المبرمجين للألعاب الإلكترونية

بما أن المبرمجين هم المسؤولون عن إنتاج هذه الألعاب فإن على المبرمج المسلم أن يتقي الله في إنتاج هذه الألعاب، وأن لا يقوم بتقليد الألعاب التي تنتجها الشركات الأجنبية التي تتاجر بالقيم والأخلاق، والتي لا يهمها سوى تحقيق المتعة والشهوة والمردود المالي[1]. وبالتالي فإن المبرمجين تقع عليهم مسؤولية كبيرة في مواجهة خطر هذه الألعاب تتمثل بالآتي:

1- تصميم ألعاب هادفة ومفيدة تناسب الطفل المسلم، وبيئته الإسلامية، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته[2].

2- تصميم الألعاب التي تعمل على بناء الوعي السياسي والاقتصادي، وتعميق الانتماء للدين والوطن، وتنمية الثقة بالنفس، ومحاربة الرذيلة، والفساد، والانحطاط[3].

---

[1] عنوان الفتوى: **حكم برمجة الألعاب الإلكترونية**، رقم: 98769.
http://islamqa.info/ar/ref/98769

[2] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص91.

[3] عنوان المقال: **اهتمامات الأطفال وألعاب الفيديو هل آن الأوان لصناعة إسلامية؟** كاتبة المقال: مجلة الرقمي، تاريخ النشر: 2012/6/4. نقلا عن www.al-jazirah.com
http://bawaba.khayma.com/%D8%A3%D9%83%D8%A8%D8%A7%D8%AF

3- قيام المبرمجين بنشر بعض التعليمات في بداية كل لعبة تنتجها الشركة، فعندما يقوم الطفل بفتح تلك اللعبة تظهر له هذه التعليمات والإرشادات أولا، والمقصود بهذه التعليمات هو تذكير الأطفال بأداء واجباتهم الدينية والدنيوية بحيث لاتطغى هذه الألعاب على تلك الواجبات، والتحذير من الأخطار الصحية التي قد تصيب الأطفال نتيجة الساعات الطويلة التي يقضونها في اللعب، والتنبيه على الفئات العمرية المناسبة لكل لعبة، وغير ذلك من التوجيه الإرشاد اللازمين. كما أن هذه التعليمات والإرشادات يمكن طباعتها وتوزيعها كنشرة تباع مع كل لعبة يشتريها الطفل أو الأب[1].

4- تصميم الألعاب التي تنمي في الأطفال حب الجهاد بدلا من العنف والقتل والإجرام، مثلا كلعبة استرداد المسجد الأقصى، بحيث يشارك الطفل أو الشاب في هذه المعركة مما يساعد في إيقاد شعلة الجهاد في نفوس الشباب. وهناك ألعاب عربية صممت تتجه نحو الدين والوطن إلا أنها قليلة مثل لعبة تحت الحصار، ولعبة أسد الفلوجة[2].

5- قيام المبرمجين بإدراج إشعارات وتنبيهات تظهر خلال عملية اللعب لتذكير اللاعب بواجباته الدينية والدنيوية، ومن أمثلة هذه الإشعارات والتنبيهات: "حان الآن موعد أذان العصر" " مضى نصف ساعة على اللعب" "هل صليت العصر" "هل أديت واجباتك المدرسية" " هل أطعت والديك" ....الخ[3].

6- قيام العاملين على الشبكة العنكبوتية بإنشاء موقع خاص بالألعاب الإلكترونية المنتشرة في السوق، للتعريف بهذه الألعاب بالتفصيل وبيان الآثار السلبية لكل لعبة، وبمجرد البحث عن اسم اللعبة فإن الموقع يعطينا نظرة عامة وتفصيلية عنها وصور إن وجد، كما يستحسن وضع رقم هاتف خاص للاستفسار عن كل لعبة سيشتريها الأبناء[4].

---

(1) عنوان الفتوى: **حكم برمجة الألعاب الإلكترونية**، رقم: 98769.
http://islamqa.info/ar/ref/98769

(2) عنوان المقال: **اهتمامات الأطفال وألعاب الفيديو هل آن الأوان لصناعة إسلامية؟** كاتبة المقال: مجلة الرقمي، تاريخ النشر: 2012/6/4. نقلا عن www.al-jazirah.com .
http://bawaba.khayma.com/%D8%A3%D9%83%D8%A8%D8%A7%D8%AF

(3) محاضرة بعنوان **الألعاب الإلكترونية وخطرها** للشيخ محمد صالح المنجد.
http://ar.islamway.net/search?query=%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D

(4) المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص102.

فهذه بعض النصائح والأفكار للمبرمجين، وعليهم، هم أيضا، أن يبذلوا كل الوسع في ابتكار ألعاب وأفكار جديدة مفيدة لأبنائنا، وأن يعتبروا ذلك وسيلة من وسائل الدعوة إلى الله، فإذا كان الكفار، وهم أصحاب العقيدة الفاسدة، يدعون إلى عقيدتهم ويزينوها فنحن أولى بذلك منهم.

رابعا: دور المدرسة

يتمثل دور المدرسة تجاه ظاهرة الألعاب الإلكترونية بما يأتي:[1]

1- توعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية الصحية والسلوكية والنفسية والعقلية.

2- حث الطلاب على عدم شراء الألعاب الإلكترونية التي يتعارض محتواها مع عقيدتنا الإسلامية وقيمنا وأخلاقنا.

3- مصادرة الألعاب الإلكترونية التي يتم ضبطها مع الطلاب، والتي تشجع على الانحراف الاجتماعي والأخلاقي واتخاذ إجراءات انضباطية رادعة.

4- إيجاد بدائل ترفيهية للطلاب أثناء العطل الصيفية والتي تساعد على امتصاص طاقاتهم وإشباع حاجاتهم النفسية.

خامسا: دور الدعاة

على الدعاة أن يقوموا بواجب الأمر بالمعروف والنهي عن المنكر، وبيان المفاسد الشرعية التي تتضمنها هذه الألعاب والحكم الشرعي فيها، وأن يقوموا بإبلاغ المسؤولين عن مصادرة هذه الألعاب بالمخالفات الشرعية التي تتضمنها[2].

سادسا: دور التجار والمستوردين لهذه الألعاب

على التجار والمستوردين لهذه الألعاب أن يتقوا الله ولا يقوموا باستيراد وبيع الألعاب التي تنافي الدين والأخلاق، وتؤثر على نفسية الطفل وسلوكه، بهدف الربح المادي، كما يتوجب عليهم أن

---

[1] عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7.
http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html

[2] االمنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص101.

يتقيدوا بالتصنيف العمري لهذه الألعاب فلا يبيعوا هذه الألعاب عشوائيا، وإنما يبيعوا كل طفل أو شاب ما يناسبه من هذه الألعاب[1].

سابعا: دور وسائل الإعلام كالتلفاز والإنترنت والجرائد والمجلات وغير ذلك

ينبغي على وسائل الإعلام أن تقوم بدورها بتوعية المجتمع بأخطار الألعاب الإلكترونية وسلبياتها، وأن لا تكون منابر لإشاعة الفاحشة في المجتمع بالدعاية للألعاب الإلكترونية وتجميل صورتها، وإنما تكون منابر للإصلاح، وكشف أوكار الرذيلة والفساد[2].

ثامنا: دور الباحثين والتربويين والمختصين كالأطباء

على الباحثين والتربويين والأطباء وغيرهم من المختصين أن يقوموا بعمل دراسات وأبحاث حول مخاطر الألعاب الإلكترونية، وبيان كيفية استخدامها بشكل جيد لتعظيم فوائدها والتقليل من أخطارها، ثم تقديم هذه الدراسات من خلال وسائل الإعلام بحيث يكون لدى الأسرة والمجتمع وعي بسلبياتها وأخطارها[3] .

وفي نهاية هذا المطلب فإني أقول لو قام كل بدوره تجاه هذه النازلة لتنعمنا بإيجابيات هذه الألعاب" فإن الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات وأخطار كثيرة فإنها لا تخلو من بعض الإيجابيات"[4].

يقول بعض علماء الاجتماع: "لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بإشراف تربوي؛ لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة، وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي"[5].

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص101.

[2] المرجع نفسه.

[3] المرجع نفسه، ص102.

[4] عنوان المقال: **طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار**، صاحب المقال: مجلة الطفل المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425، منقول بواسطة: أبو جراح.
http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

[5] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص93.

المطلب الثاني: نظرة في البديل النافع

الناظر في مساوئ الألعاب الإلكترونية يجد أن هذه المساوئ ليست عقدية وأخلاقية فقط، بحيث لو نزعنا الصليب والموسقى ومشاهد العنف والجنس لانتهت المشكلة، بل إن الأمر أبعد من ذلك فهناك مساوئ على النفوس وعلى الأبدان[1].

"إن الشركات المنتجة لهذه الألعاب ذات رؤوس أموال كبيرة، وتجتذب كبار المبرمجين وأصحاب الافكار والعقول إليها، وتقوم بالدراسات النفسية الشاملة والواسعة لدراسة ما يقبله الناس وما يؤثر عليهم، ويجعلهم مشغوفين بهذه الألعاب"[2].

والواقع يدعونا إلى مواجهة هذه المعركة بنفس الوسائل والأدوات، وبالتالي فإن الخطة لإيجاد بديل مناسب يجب أن تبدأ بدراسة إمكانية ذلك، وما يمكن أن يتنج من قبل عدد من الشرعيين والتربويين والاجتماعيين والأطباء ذوي التوجه السليم، ثم دعوة أصحاب رؤوس الأموال للاستثمار في هذا الجانب، مبينين لهم أنهم سيقومون بسد ثغرة عظيمة يتسلل منها الغرب والشرق إلى عقول أبنائنا. ثم دعوة المبرمجين إلى إنتاج الألعاب الإلكترونية الهادفة التي تناسب ثقافة الطفل المسلم وعقيدته الإسلامية، كما وضحت سابقا، ثم توجيه الآباء إلى تشجيع تلك الألعاب، وتفضيلها على الألعاب الغربية والشرقية، حتى يكون ذلك داعما للارتقاء بها حتى تصبح منافسا حقيقيا[3].

يقول الشيخ محمد صالح المنجد: "إن المسألة ليست فقط بدائل إلكترونية وإنما لا بد أن تكون صحيحة وناجحة تربويا، ولابد أن تكون منضبطة بالحكم الشرعي في إطار المباح، ويقوم على إنتاجها وتهيئتها عدد من المختصين في الجوانب التربوية مع أصحاب الإمكانات الأخرى"[4].

أما في الوقت الحالي الذي لا تتوفر فيه هذه البدائل، فإن الحل ليس هو المنع – كما ذكرت سابقا – وإنما هو قيام كل فئة من فئات المجتمع بدورها، وتشكيل لجنة من المختصين التربويين والشرعيين والاجتماعيين والأطباء لاستخلاص الألعاب الإلكترونية المفيدة بأقل الأضرار، وتوجيه الآباء ومحلات بيع الألعاب الإلكترونية والمستوردين إلى شراء واقتناء هذه الألعاب، كالألعاب التي تنمي في الطفل الذكاء و سرعة البديهة واتخاذ القرار حل المشكلات وألعاب

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص90

[2] المرجع نفسه.

[3] المرجع نفسه، ص91.

[4] المرجع نفسه، ص92.

المسابقات وغير ذلك. فكما ذكرت سابقا فإن الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فلا مانع من أن يقوم الأب بالسماح لابنه بممارسة الألعاب الإلكترونية التي تشتمل على الإيجابيات التي ذكرتها على أن تكون تحت إشرافه ومراقبته[1].

المطلب الثالث: ألعابهم غير ألعابنا

وعندما انتبه عقلاء الغرب إلى الأضرار الجسيمة للألعاب الإلكترونية, وإدمان الأطفال والشباب عليها قاموا "باستحداث ألعاب إلكترونية واستبقوها لأنفسهم تسمى المحكيات ولاسيما في مجال الحروب، قاموا بتطويرها حتى أصبحت أهم وسائل التدريب الحربي لديهم طلاباً وجنوداً، بما تقوم به تلك النوعية من دور هام في مجالات الإدارة والتخطيط والتدريب ونظم التحكم والسيطرة باعتمادها على أحدث المستجدات في مجال ما يسمى بالحقيقة الافتراضية، حيث يولد جهاز الكمبيوتر عالماً ثلاثي الأبعاد، يتعامل معه المستخدم فينمي قدراته العلمية، فيجيد بذلك فن التصرف بحكمة في المواقف الصعبة، ويتيح له تنمية قدراته العقلية أيضاً؛ ليقوم باتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب"[2].

---

[1] المنجد، **حمى الألعاب الإلكترونية**، ص93.

[2] عنوان المقال: **احذروا هذه الألعاب**، كاتب المقال: موقع طريق الإيمان. نقلا عن الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا لإسماعيل حسين أبو زعنزنة ــ باحث ومستشار ثقافي، الشقائق العدد: 61، رجب 1423هـ سبتمبر 2002 م: ص: 29.
http://www.islamselect.net/mat/33623

الخاتمة

بعد دراستي لنازلة الألعاب الإلكترونية من الناحية النفسية والتربوية والصحية والفقهية توصلت إلى ما يأتي:

1- إن للألعاب الإلكترونية بعض الإيجابيات التي تتمثل في تنمية المهارات المعرفية والعقلية إذا مورست بشكل صحيح وضوابط معينة.

2- تحمل الألعاب الإلكترونية في طياتها كثير من السلبيات التي تعود على العقيدة والأخلاق والنفس والسلوك.

3- الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة لأنها من وسائل اللهو والترويح وتحصيل المتعة واللذة.

4- يتحدد الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية بحسب ما يعتريها من قرائن وملابسات وما تفضي إليه.

5- تنقسم الألعاب الإلكترونية من حيث الحكم الشرعي إلى قسمين وهما:

1- الألعاب الإلكترونية المحرمة وهي ثلاثة أنواع:

أ-الألعاب الإلكترونية المحرمة لذاتها.

ب- الألعاب الإلكترونية المحرمة لشيء قارنها.

ت- الألعاب الإلكترونية المحرمة لمآلها.

2- الألعاب الإلكترونية التي لها حكم الإباحة.

6- تجوز ممارسة الألعاب الإلكترونية وبيعها وشرائها والمتاجرة بها وبرمجتها والدعاية لها إذا لم تشتمل على محرم أو تؤدي إليه.

7- تحرم ممارسة الألعاب الإلكترونية وبيعها وشرائها والمتاجرة بها وبرمجتها والدعاية لها إذا اشتملت على محرم أو أدت إليه.

8- يجب أت تتكاثف جميع فئات المجتمع حتى نتنعم بإيجابيات الألعاب الإلكترونية ونتجنب سلبياتها.

التوصيات

1- أن تقوم كل دولة إسلامية بتشكيل لجنة من المختصين النفسيين والتربويين والشرعيين والأطباء لتقديم الألعاب الإلكترونية إلى أبنائنا بأقل الأخطار والمفاسد.

2- أن تقوم كل دولة إسلامية بتشكيل أجهزة رقابة على مراكز الألعاب الإلكترونية والتجار والمستوردين، وأن تقوم بسن القوانين المناسبة لذلك.

3- أن تقوم كل دولة إسلامية باعتماد نظام تصنيف إسلامي عمري وموضوعي، وتطبيقه على الألعاب الإلكترونية المحلية والمستوردة.

4- أن تقوم كل دولة إسلامية بإنشاء موقع خاص بنظام التصنيف الإسلامي ليتمكن الآباء من الاطلاع عليه، ومعرفة محتوى الألعاب الإلكترونية، ومناسبتها لأعمار أطفالهم.

5- أن يقوم المبرمجون المسلمون بدورهم، فيصمموا ألعابا إلكترونية تناسب ثقافة المسلم وعقيدته، ولا مانع من أن تكون هناك لجنة من المختصين التربويين والنفسيين والأطباء والشرعين لتقييم تلك الألعاب.

مسرد الآيات

طرف الآية	السورة	الآية	الصفحة
﴿ وَٱتَّبَعُواْ مَا تَتْلُواْ ٱلشَّيَٰطِينُ عَلَىٰ مُلْكِ سُلَيْمَٰنَ ﴾	البقرة	102	73
﴿ وَلَا تَأْكُلُوٓاْ أَمْوَٰلَكُم بَيْنَكُم بِٱلْبَٰطِلِ وَتُدْلُواْ بِهَآ إِلَى ٱلْحُكَّامِ ﴾	البقرة	188	16
﴿ وَلَا تُلْقُواْ بِأَيْدِيكُمْ إِلَى ٱلتَّهْلُكَةِ ﴾	البقرة	195	95
﴿ لَّا يَتَّخِذِ ٱلْمُؤْمِنُونَ ٱلْكَٰفِرِينَ أَوْلِيَآءَ مِن دُونِ ٱلْمُؤْمِنِينَۖ ﴾	آل عمران	28	78
﴿ وَمَن يَبْتَغِ غَيْرَ ٱلْإِسْلَٰمِ دِينًا ﴾	آل عمران	85	83
﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ أَطِيعُواْ ٱللَّهَ وَأَطِيعُواْ ٱلرَّسُولَ وَأُوْلِى ٱلْأَمْرِ مِنكُمْۖ ﴾	النساء	59	94
﴿ فَأَقِيمُواْ ٱلصَّلَوٰةَۚ إِنَّ ٱلصَّلَوٰةَ كَانَتْ عَلَى ٱلْمُؤْمِنِينَ كِتَٰبًا مَّوْقُوتًا ﴾	النساء	103	90
﴿ وَتَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلْبِرِّ وَٱلتَّقْوَىٰۖ وَلَا تَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلْإِثْمِ ﴾	المائدة	2	97
﴿ وَٱلسَّارِقُ وَٱلسَّارِقَةُ فَٱقْطَعُوٓاْ أَيْدِيَهُمَا جَزَآءًۢ بِمَا كَسَبَا نَكَٰلًا مِّنَ ٱللَّهِۗ وَٱللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴾	المائدة	38	89
﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا تَتَّخِذُواْ ٱلَّذِينَ ٱتَّخَذُواْ دِينَكُمْ ﴾	المائدة	57	7
﴿ لُعِنَ ٱلَّذِينَ كَفَرُواْ مِنۢ بَنِىٓ إِسْرَٰٓءِيلَ عَلَىٰ لِسَانِ ﴾	المائدة	78	97
﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِنَّمَا ٱلْخَمْرُ وَٱلْمَيْسِرُ وَٱلْأَنصَابُ وَٱلْأَزْلَٰمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ ٱلشَّيْطَٰنِ فَٱجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴾	المائدة	90	17
﴿ وَمَا ٱلْحَيَوٰةُ ٱلدُّنْيَآ إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌۖ وَلَلدَّارُ ٱلْأَخِرَةُ خَيْرٌ لِّلَّذِينَ يَتَّقُونَۗ	الأنعام	32	7

﴿ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴾			
﴿ وَذَرِ ٱلَّذِينَ ٱتَّخَذُوا۟ دِينَهُمْ لَعِبًا وَلَهْوًا ﴾	الأنعام	70	1
﴿ ثُمَّ ذَرْهُمْ فِى خَوْضِهِمْ يَلْعَبُونَ ﴾	الأنعام	91	7
﴿ ٱلَّذِينَ ٱتَّخَذُوا۟ دِينَهُمْ لَهْوًا وَلَعِبًا ﴾	الأعراف	51	95
﴿ وَمِنْهُمُ ٱلَّذِينَ يُؤْذُونَ ٱلنَّبِىَّ وَيَقُولُونَ هُوَ أُذُنٌ ﴾	التوبة	61	76
﴿ وَلَئِن سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ ۚ قُلْ أَبِٱللَّهِ وَءَايَٰتِهِۦ وَرَسُولِهِۦ كُنتُمْ ﴾	التوبة	65	6
﴿ قُلِ ٱنظُرُوا۟ مَاذَا فِى ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضِ ۚ وَمَا تُغْنِى ٱلْـَٔايَٰتُ وَٱلنُّذُرُ عَن قَوْمٍ لَّا يُؤْمِنُونَ ﴾	يونس	101	92
﴿ أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُۥ لَحَٰفِظُونَ ﴾	يوسف	12	1
﴿ إِنَّ ٱللَّهَ يَأْمُرُ بِٱلْعَدْلِ وَٱلْإِحْسَٰنِ وَإِيتَآئِ ذِى ٱلْقُرْبَىٰ ﴾	النحل	90	85
﴿ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوٓا۟ إِلَّآ إِيَّاهُ وَبِٱلْوَٰلِدَيْنِ إِحْسَٰنًا ۚ ﴾	الإسراء	23	90
﴿ وَقُل لِّعِبَادِى يَقُولُوا۟ ٱلَّتِى هِىَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ ٱلشَّيْطَٰنَ يَنزَغُ بَيْنَهُمْ ۚ إِنَّ ٱلشَّيْطَٰنَ كَانَ لِلْإِنسَٰنِ عَدُوًّا مُّبِينًا ﴿٥٣﴾ ﴾	الإسراء	53	87
قَالُوا أَجِئْتَنَا بِالْحَقِّ أَمْ أَنتَ مِنَ اللاَّعِبِينَ	الأنبياء	55	7
﴿ قَالُوٓا۟ أَجِئْتَنَا بِٱلْحَقِّ أَمْ أَنتَ مِنَ ٱللَّٰعِبِينَ ﴿٥٥﴾ ﴾	الأنبياء	16	7
﴿ لَوْ أَرَدْنَآ أَن نَّتَّخِذَ لَهْوًا لَّٱتَّخَذْنَٰهُ مِن لَّدُنَّآ إِن كُنَّا فَٰعِلِينَ ﴾	الأنبياء	17	4
﴿ وَمِنَ ٱلنَّاسِ مَن يَشْتَرِى لَهْوَ ﴾	لقمان	6	84

﴿ وَقَالَ رَبُّكُمُ ٱدۡعُونِيٓ أَسۡتَجِبۡ لَكُمۡۚ ٦٠ ﴾	غافر	60	81
﴿ فَذَرۡهُمۡ يَخُوضُواْ وَيَلۡعَبُواْ حَتَّىٰ يُلَٰقُواْ يَوۡمَهُمُ ٱلَّذِي يُوعَدُونَ ﴾	الزخرف	83	7
﴿ مُّحَمَّدٞ رَّسُولُ ٱللَّهِۚ وَٱلَّذِينَ مَعَهُۥٓ أَشِدَّآءُ عَلَى ٱلۡكُفَّارِ رُحَمَآءُ بَيۡنَهُمۡۖ ٢٩ ﴾	الفتح	29	76
﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا يَسۡخَرۡ قَوۡمٞ مِّن قَوۡمٍ عَسَىٰٓ أَن يَكُونُواْ خَيۡرٗا ﴾	الحجرات	11	17
﴿ فَأَنتَ عَنۡهُ تَلَهَّىٰ ﴾	عبس	10	4
﴿ أَلۡهَىٰكُمُ ٱلتَّكَاثُرُ ﴾	التكاثر	1	5
﴿ وَٱلۡعَصۡرِ ١ ﴾	العصر	1	95
﴿ إِنَّ ٱلۡإِنسَٰنَ لَفِي خُسۡرٍ ٢ ﴾	العصر	2	95
﴿ إِلَّا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ وَعَمِلُواْ ٱلصَّٰلِحَٰتِ وَتَوَاصَوۡاْ بِٱلۡحَقِّ وَتَوَاصَوۡاْ بِٱلصَّبۡرِ ﴾	العصر	3	95

مسرد الأحاديث

رقم الحديث	الحديث	رقم الصفحة
1-	أتاه جبريل – عليه السلام- وهو يلعب مع الغلمان	10
2-	اجتنبوا السبع الموبقات	16
3-	ارموا بني إسماعيل فإن أباكم كان راميا	12
4-	أن رسول الله – صلى الله عليه وسلم- لعن من اتخذ شيئا فيه الروح غرضا	16
5-	أن علموا غلمانكم العوم ومقاتلتكم الرمي	13
6-	إنما الأعمال بالنيات	14
7-	خلق الله الخلق فلما فرغ منهم	90
8-	الخيل معقود في نواصيها الخير إلى يوم القيامة	12
9-	دونكم يا بني أرفدة	9
10-	صادفنا البحر حين اغتلم ..	1
11-	فاقدروا قدر الجارية	13
12-	فكيف إذا تحدث الناس أن محمدا يقتل أصحابه	7
13-	كان أصحاب النبي – صلى الله عليه وسلم- يتبادحون بالبطيخ	1
14-	كان النبي – صلى الله عليه وسلم- لم يكن يترك في بيته شيئا	10
15-	كان رسول الله – صلى الله عليه وسلم- من أحسن الناس خلقا فأرسلني	10

16-	كل شيء ليس من ذكر الله فهو لهو أو سهو	13
17-	كلكم راع	91
18-	كنت ألعب بالبنات عند النبي – صلى الله عليه وسلم- وكان لي صواحب	8
19-	لا سبق إلا في خف أو حافر	100
20-	لا يدخل الجنة جسد غذي بالحرام	97
21-	لكل قوم عيد وهذا عيدنا	79
22-	ليس المؤمن باللعان ولا الطعان ولا الفاحش ولا البذيء	87
23-	ليكونن من أمتي أقوام يستحلون الحر والحرير والخمر	84
24-	ما كان معكم لهو فإن الأنصار يعجبهم اللهو	67
25-	من تشبه بقوم فهو	78
26-	من حلف فقال في حلفه باللات والعزى فليقل لا إله إلا الله	69
27-	من لعب بالنردشير فكأنما صبغ فكأنما صبغ يده في لحم الخنزير ودمه	17
28-	من رأى منكم منكرا فليغيره بيده	97
29-	هذه بتلك السبقة	13
30-	واستعن بالله ولا تعجز	81
31-	والذي نفسي بيده إن لو تدومون على ما تكونون عندي	9
32-	يا أبا عمير ما فعل النغير	8

مسرد الأعلام

الرقم	اسم العلم	رقم الصفحة
.1	البخاري	72
.2	ابن تيمية	77
.3	ابن عبد البر	102
.4	الغزالي	13

مسرد الجداول

رقم الجدول	الجدول	الصفحة
1-	التصنيف الموضوعي مصطلحات توصيف المحتوى المعتمدة من قبل المجلس الأمريكي لتصنيف البرمجيات الترويحية ESRB	115
2-	التصنيف العمري فئات التصنيفات العمرية ورموزها المعتمدة من قبل المجلس الأمريكي لتصنيف البرمجيات الترويحية ESRB	117
3-	مصطلحات توصيف المحتوى في نظام التصنيف الإسلامي لبرمجيات الالعاب الإلكترونية المقترح	119
4-	جدول التصنيف العمري في نظام التصنيف الإسلامي لبرمجيات الألعاب الإلكترونية المقترح	121

مسرد المصادر والمراجع

القرآن وعلومه

القرآن الكريم

1. أبو حيان الأندلسي، محمد بن يوسف، **البحر المحيط**، الطبعة الأولى، 1413هـ - 1993م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.

2. السيوطي، عبد الرحمن بن الكمال، **الدر المنثور**، د.ط، 1993م، دار الفكر، بيروت.
3. الطبري، محمد بن جرير بن يزيد بن كثير بن غالب، **جامع البيان في تأويل القرآن**، الطبعة الأولى، 1430هـ - 2000م، مؤسسة الرسالة، تحقيق أحمد محمد شاكر.
4. القرطبي، أبو عبد الله محمد بن أحمد بن أبي بكر، **الجامع لأحكام القرآن والمبين لما تضمنه من السنة وآي الفرقان**، الطبعة الأولى، 1427هـ - 2006م، مؤسسة الرسالة، تحقيق عبد الله بن عبد المحسن التركي.

الحديث وعلومه

1. الألباني، محمد ناصر الدين، **صحيح الترغيب والترهيب**، ط5، د.ت، مكتبة المعارف، الرياض.
2. البخاري، محمد بن إسماعيل أبو عبد الله الحعفي، **الأدب المفرد**، الطبعة الثالثة، 1409هـ - 1989م، دار البشائر الإسلامية، بيروت، تحقيق محمد فؤاد عبد الباقي.
3. البخاري، محمد بن إسماعيل أبو عبد الله الجعفي، **صحيح البخاري**، الطبعة الثالثة، 1407هـ - 1987م، دار ابن كثير، اليمامة، بيروت، تحقيق مصطفى ديب البغا.

4. البزار، أبو بكر أحمد بن عمرو بن عبد الخالق بن خلاد بن عبيد العتكي، **مسند البزار**، مسند أبي بكر، الطبعة الأولى، د.ت، مكتبة العلوم والحكم، المدينة المنورة، تحقيق محفوظ الرحمن زين الله.
5. البيهقي، أحمد بن الحسين بن علي بن موسى أبوبكر، **سنن البيهقي الكبرى**، د.ط، 1414هـ - 1994م، دار الباز، مكة المكرمة، تحقيق محمد عبد القادر عطا.
6. الترمذي، محمد بن عيسى أبو عيسى السلمي، **سنن الترمذي**، د.ط، د.ت، دار إحياء التراث العربي، بيروت، تحقيق أحمد محمد بشار.

7.ابن الجوزي، أبو الفرج عبد الرحمن، **كشف المشكل من حديث الصحيحين**، د.ط، 1418هـ - 1997م، دار الوطن، الرياض، تحقيق علي حسين البواب.
8.ابن حجر العسقلاني، أحمد بن علي، **فتح الباري شرح صحيح البخاري**، د.ط، 1379هـ، دار المعرفة، بيروت.
9.أبو داود، سليمان بن الأشعث، **سنن أبي داود**، د.ط، د.ت، دار الفكر، تحقيق محمد محيي الدين عبد الحميد.
10.الطبراني، سليمان بن أحمد ن أيوب أبو القاسم، **المعجم الكبير**، الطبعة الثانية، 1404هـ - 1983م، مكتبة العلوم والحكم، الموصل.
11.ابن عبد البر، يوسف بن عبد الله بن عمر، التمهيد لما في الموطأ من المعاني و الأسانيد، د.ط، د.ت، 1404هـ - 1984م، تحقيق سعيد أحمد أعراب.
12.ابن ماجه، محمد بن يزيد أبو عبد الله القزويني، **سنن ابن ماجه**، د.ط، د.ت، دار الفكر، بيروت، تحقيق محمد فؤاد عبد الباقي.
13.مسلم، ابن الحجاج أبو الحسين القشيري، **صحيح مسلم**، د.ط، د.ت، دار إحياء التراث العربي، بيروت، تحقيق محمد فؤاد عبد الباقي.

الفقه الحنفي

1.البرهاني، محمود بن أحمد بن الصدر الشهيد النجاري برهان الدين مازه، **المحيط البرهاني**، د.ط، د.ت، دار إحياء التراث العربي.
2.السمرقندي، علاء الدين، **تحفة الفقهاء**، الطبعة الأولى، 1405هـ - 1984م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.
3.الكاساني، أبو بكر بن مسعود، **بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع**، الطبعة الثانية، 1406هـ - 1986م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.

الفقه المالكي

1.الخطاب الرعيني، عبد الله بن محمد بن عبد الرحمن الطرابلسي، **مواهب الجليل لشرح مختصر الخليل**، طبعة خاصة، 1423هـ - 2003م، دار عالم الكتب.
2.ابن عبد البر، يوسف بن عبد الله بن محمد، **الكافي في فقه أهل المدينة المالكي**، ص224، الطبعة الثانية، 1413هـ - 1992م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.

الفقه الشافعي

1.الرافعي، عبد الكريم بن محمد بن عبد الكريم، **العزيز شرح الوجيز**، الطبعة الأولى، 1417هـ - 1997م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان، تحقيق علي محمد معوض وأحمد عبد الموجود.

2.الشربيني، محمد بن الخطيب، **مغني المحتاج إلى معرفة معاني ألفاظ المنهاج**، الطبعة الأولى، 1418هـ - 1997م، دار المعرفة، بيروت.

3.الغزالي، أبو حامد محمد بن محمد، **إحياء علوم الدين**،الطبعة الاولى، 1420هـ - 1999م، دار الفجر، القاهرة.

4.الماوردي، أبو الحسن، **الحاوي الكبير**، د.ط، د.ت، دار الفكر، بيروت.

5.النووي، أبو زكريا يحيى بن شرف الدمشقي، **روضة الطالبين**، طبعة خاصة، 1423هـ - 2003م، دار عالم الكتب، السعودية، تحقيق عادل أحمد عبد الموجود و علي محمد معوض.

الفقه الحنبلي

1.ابن تيمية، أحمد بن عبد الحليم الحراني أبو العباس، **مجموع الفتاوى**، الطبعة الثالثة، 1426هـ - 2005م، دار الوفاء، تحقيق أنور الباز و عامر الجزار.

2.ابن تيمية الحراني، عبد السلام بن عبد الله بن الخضر بن محمد، **المحرر في الفقه على مذهب الإمام أحمد بن حنبل**، الطبعة الثانية، 1404هـ -1984مـ، مكتبة المعارف، الرياض.

3.الحجاوي، موسى بن أحمد، **الإقناع في فقه الإمام أحمد بن حنبل**، د.ط، د.ت، دار المعرفة، بيروت، المحقق عبد اللطيف محمد موسى السبكي.

4.ابن قدامة المقدسي، عبد الله بن أحمد أبو محمد، **المغني**، الطبعة الأولى، 1405هـ، دار الفكر، بيروت.

5.ابن مفلح الحنبلي، برهان الدين إبراهيم بن محمد، **المبدع شرح المقنع**، الطبعة الأولى، 1418هـ - 1997م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.

الفقه الظاهري

1.ابن حزم، علي بن احمد، **رسائل ابن حزم الأندلسي**، الطبعة الأولى، 1980م، المؤسسة العربية للدراسات والنشر، بيروت – لبنان.

القواعد الفقهية وأصول الفقه

1. الحموي، أبو العباس شهاب الدين أحمد، **غمز عيون البصائر شرح الأشباه والنظائر** ، 37/1، تحقيق أحمد بن محمد، الطبعة الأولى، 1985،دار الكتب العلمية.
2. الدعاس، عزت عبيد، **القواعد الفقهية مع الشرح الوجيز**، الطبعة الأولى، 1385هـ - 1965م، دار الترمذي، لبنان، بيروت.
3. الزرقا، أحمد بن الشيخ محمد، **شرح القواعد الفقهية**، الطبعة الثانية، 1409هـ - 1989م، دار القلم، دمشق.
4. السدلان، صالح بن غانم، **القواعد الفقهية الكبرى وما تفرع عنها**، الطبعة الأولى، 1417هـ، دار بلنسية.
5. السعدي، عبد الرحمن بن ناصر، **كتاب القواعد والأصول الجامعة**، الطبعة الأولى، 2002م، مكتبة السنة، تعليق محمد بن صالح العثيمين.
6. الكيلاني، عبد الرحمن إبراهيم، **حجية القاعدة الفقهية**، د.ط، 1999م.
7. العالم، يوسف حامد، **المقاصد العامة للشريعة الإسلامية**، الطبعة الثالثة، 1417هـ - 1997م، دار الحديث، القاهرة.
8. العز بن عبد السلام، عبد العزيز السلمي، **قواعد الأحكام في مصالح الأنام**، د.ط، د.ت، دار القلم، دمشق، تحقيق نزيه كمال حماد و عثمان جمعة ضميرية.
9. القرافي، شهاب الدين أبو العباس أحمد بن إدريس المصري، **الفروق**، الطبعة الأولى، 1424هـ – 2003م، مؤسسة الرسالة، بيروت – لبنان.
10. ابن قيم الجوزية، أبو عبد الله محمد بن أبي بكر بن أيوب، **إعلام الموقعين عن رب العالمين**، الطبعة الأولى، 1423هـ، دار ابن الجوزي.
11. اليوبي، محمد سعد بن أحمد بن مسعود، **مقاصد الشريعة الإسلامية وعلاقتها بالأدلة الشرعية**، الطبعة الأولى، 1418هـ - 1998م، دار الهجرة، المملكة العربية السعودية.

الفقه العام

1. الأشقر، عمر سليمان وشبير، محمد عثمان وأبو البصل، عبد النصر وعارف، علي عارف، قضايا طبية معاصرة، الطبعة الأولى، 1421هـ – 2001م، دار النفائس الأردن.
2. أبو حذيفة، إبراهيم بن محمد، **اللهو المباح في العصر الحديث بما يوافق الشرع الحنيف**، الطبعة الثانية، 1410هـ – 1990م، دار الصحابة، طنطا.
3. الشثري، سعد بن ناصر بن عبد العزيز، **المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامية**، الطبعة الأولى، 1414هـ – 1997م، دار العاصمة، المملكة العربية السعودية.
4. أبو صالح، خالد، **ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية**، د.ط، د.ت، دار الوطن للنشر.
5. القرضاوي، يوسف، **الإسلام والفن**، الطبعة الأولى، 1416هـ – 1996م، مكتبة وهبة.

6.القرضاوي، يوسف، **فتاوى معاصرة**، 384/3، الطبعة الثانية، 1422هـ - 2002م، دار القلم، الكويت.
7.القرضاوي، يوسف، **فقه اللهو والترويح**، الطبعة الثانية، 1427هـ - 2006م، مكتبة وهبة، القاهرة.
8.ابن قيم الجوزية، أبو عبد الله محمد بن أبي بكر بن أيوب، **الفروسية**، الطبعة الأولى، 1414هـ - 1993م، دار الأندلس، السعودية، تحقيق مشهور بن حسن بن محمود بن سلمان.
9.المنجد، محمد صالح، **حمى الألعاب الإلكترونية**، الطبعة الثانية، 1431هـ - 2010م، دار مدار الوطن، الرياض.
10.وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، **الموسوعة الفقهية**، الطبعة الثانية، 1431هـ - 2010م، الكويت.
11.يونس، علي حسين أمين، **الألعاب الرياضية أحكامها وضوابطها في الفقه الإسلامي**، الطبعة الأولى، 1423هـ - 2003م، دار النفائس، الأردن.

العقيدة

1.ابن تيمية، أحمد بن عبد الحليم الحراني أبو العباس، **الصارم المسلول على شاتم الرسول**، الطبعة الأولى، 1417هـ، دار ابن حزم، بيروت، تحقيق محمد عبد عمر الحلواني ومحمد كبير أحمد شودري.
2. الجويني، عبد الملك بن عبد الله، غياث الأمم في التياث الظلم، تحقيق فؤاد عبد المنعم ومصطفى حلمي، د.ط، 1919م، دارالدعوة.
3.الميداني، عبد الرحمن حسن حبنكة، **العقيدة الإسلامية وأسسها**، الطبعة الأولى، 1423هـ - 2002م، دار القلم، دمشق.

التربية الإسلامية

1.ابن بركات، جاسر، **موسوعة تربية الأولاد في الإسلام**، الطبعة الأولى، 1433هـ - 2012م، مكتبة الصفا.

2.جبار، سهام مهدي، **الطفل في الشريعة الإسلامية ومنهج التربية النبوية**، الطبعة الأولى، 1417هـ - 1997م، شركة أبناء شريف الأنصاري.

3.الجهني، حنان بنت عطية الطوري، **الدور التربوي للوالدين في تنشئة الفتاة المسلمة في مرحلة الطفولة**، الطبعة الأولى، 1422هـ - 2001م، مجلة البيان، الرياض.
4.الحفناوي، حبشي فتح الله، **إلى الآباء والأمهات تربية الأطفال في الإسلام**، د.ط، د.ت، مكتبة معروف.
5.الخالدي، جمال، **تربية الأطفال في الإسلام أسسها، وتطبيقاتها**، الطبعة الأولى، 2011م، دار وائل للنشر.
6.الزبادي، أحمد محمد والخطيب، إبراهيم ياسين، **صورة الطفولة في التربية الإسلامية**، د.ط، 1410هـ - 1989م، دار المستقبل، عمان-الأردن.
7.أبو سمك، أحمد عبد العزيز، **التربية الترويحية في الإسلام أحكامها وضوابطها**، الطبعة الأولى، 1420هـ - 2000م، دار النفائس، الأردن.
8.سويد، محمد نور بن عبد الحفيظ، **منهج التربية النبوية للطفل مع نماذج تطبيقية من حياة السلف الصالح وأقوال العلماء العاملين**، الطبعة الأولى، 1430هـ - 2009م ، دار الوفاء، مصر.
9.عثمان، حسن ملا، **الطفولة في الإسلام مكانتها وأسس تربية الطفل**، د.ط، 1402هـ - 1982م، دار المريخ، الرياض.
10.ابن العدوي، أبو عبد الله مصطفى، **فقه تربية الأبناء وطائفة من نصائح الأطباء**، الطبعة الأولى، 1423هـ - 2002م، دار ابن رجب.
11.العك، خالد عبد الرحمن، **تربية الأبناء والبنات في ضوء السنة**، الطبعة الأولى، 1418هـ - 1998م، دار المعرفة، لبنان.
12.عمارة، محمود محمد، **تربية الأولاد في الإسلام من الكتاب والسنة**، د.ط، د.ت، مكتبة الإيمان.
13.الفندي، عبد السلام عطوة، **تربية الأطفال في الإسلام أطوارها، وآثارها، وثمارها**، الطبعة الأولى، 1424هـ- 2003م، دار الرازي، الأردن.
14.مرسي، محمد منير، **التربية الإسلامية أصولها وتطورها في البلاد العربية**، د.ط، 1998م، دار عالم الكتاب.
15.الهندي، صالح ذياب، **صورة الطفولة في التربية الإسلامية**، الطبعة الثانية، 1420هـ - 2000م، دار الفكر.

الأخلاق

1.مراد، مصطفى، **منهاج المؤمن**، الطبعة الأولى، 1422هـ - 2001م، دار الفجر للتراث، القاهرة.

التربية وعلم النفس

1.بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق، **سيكولوجة اللعب**، الطبعة الأولى، 1402هـ - 1985م، دار الفرقان.

2.الحربي، عبيد بن مزعل عبيد، **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات**، دراسة تكميلية لنيل درجة الدكتوراة، جامعة أم القرى، السعودية، 1430هـ/1431هـ، إشراف: عباس بن حسن غندورة.

3.الحشاش، دلال عبد العزيز، **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت**، رسالة ماجستير، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، 2008م، إشراف د. محمد صالح الإمام.

4.السيد، خالد عبد الرزاق، **سيكولوجة اللعب نظريات وتطبيق**، د.ط، 2002م، مركز الإسكندرية للكتاب.

5.الشحروري، مها حسني، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**، الطبعة الأولى، 1428هـ - 2008م، دار المسيرة، عمان.

6.صوالحة، محمد أحمد، **علم نفس اللعب**، الطبعة الأولى، 1425هـ - 2004م، دار المسيرة، الأردن.

7.عدس، محمد عبد الرحيم ومصلح، عدنان عارف، **رياض الأطفال**، الطبعة الخامسة، 1416هـ - 1995م، دار الفكر، عمان – الأردن.

8.العناني، حنان عبد الحميد العناني، **اللعب عند الأطفال**، الطبعة الثانية، 1425هـ- 2004م، دار الفكر.

9.مسعودي، سمية وحجار، رزيقة، **أثر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية**، مذكرة لنيل شهادة ليسانس في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الدكتور يحي فارس، المدية،2009م- 2010م إشراف الأستاذ تيقامومين إبراهيم.

10.معوض، خليل ميخائيل، **القدرات العقلية**، الطبعة الثانية، 1997م، دار الفكر الجامعي، القاهرة.

11.الهنداوي، علي فالح، **سيكولوجية اللعب**، د.ط، د.ت، دار حنين.

12.أبو وزنة، فلسطين علي حسن، **علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى**، د.ط، 2011م.

اللغة

1. الأزهري، محمد بن أحمد، **تهذيب اللغة**، د.ط، 1384هـ- 1964م، دار القومية للطباعة والنشر، تحقيق أحمد عبد العليم البردوني.
2. الكفوي، أيوب بن موسى الحسيني اللغوي، **الكليات معجم في المصطلحات والفروق اللغوية**، الطبعة الأولى، 1449هـ- 1998م، مؤسسة الرسالة، بيروت – لبنان.
3. الجرجاني، علي بن محمد الشريف، **التعريفات**، د.ط، 1987م، مكتبة لبنان، ساحة رياض الصلح، بيروت.
4. الرازي، محمد بن أبي بكر عبد القادر، **مختار الصحاح**، طبعة جديدة، 1415هـ - 1995م، مكتبة لبنان، بيروت، تحقيق محمود خاطر.
5. الزبيدي، محمد مرتضى الحسيني، **تاج العروس من جواهر القاموس**، الطبعة الثانية، 1407هـ - 1987م، مطبعة حكومة الكويت، تحقيق عبد العليم الطحاوي.
6. العسكري، أبو هلال، **معجم الفروق اللغوية**، د.ط، د.ت، المكتبة التوفيقية، تحقيق أبو عمرو عماد زكي الباروى.
7. الفراهيدي، أبو عبد الرحمن الخليل بن أحمد، **العين**، د.ط، د.ت، دار ومكتبة الهلال، تحقيق مهدي المخزومي و إبراهيم السامرائي.
8. الفيروز أبادي، محمد بن يعقوب الشيرازي، **القاموس المحيط**، الطبعة الثالثة، 1301هـ.
9. الفيومي، أحمد بن محمد بن علي المقري، **المصباح المنير في غريب الشرح الكبير**، د.ط، د.ت، المكتبة العلمية، بيروت.
10. مصطفى، إبراهيم والزيات، أحمد وعبد القادر، حامد والنجار، محمد، **المعجم الأوسط**، د.ط، د.ت، تحقيق مجمع اللغة العربية.
11. ابن منظور، محمد بن مكرم، **لسان العرب**، الطبعة الأولى، د.ت، دار صادر، بيروت.

التراجم والطبقات

1. الأسنوي، عبد الرحيم، **طبقات الشافعية**، الطبعة الأولى، 1987م، دار الكتب العلمية.

2. ابن خلكان، أبوالعباس أحمد، **وفيات الأعيان وأنباء أبناء الزمان**، الطبعة الأولـــى، د.ت، دار الكتب العلمية.
3. الذهبي، محمد بن أحمد بن عثمان، **سير أعلام النبلاء**، الطبعة الأولى، 1405هـــ - 1984م، مؤسسة الرسالة، بيروت. تحقيق شعيب الأرناؤوط و محمد نعيم العرقسوسي
4. الصالحي، أبو عبد الله محمد بن أحمد بن عبد الهادي، **طبقات علماء الحديث**، الطبعة الثانيـــة، 1417هـــ -1996م، مؤسسة الرسالة، بيروت – لبنان، تحقيق أكرم البوشي
5. عبد الرحمن العليمي، مجير الدين أبي اليمن بن محمود بن عبد الرحمن، **المنهج الأحمد فـــي تراجم الإمام أحمد**، الطبعة الأولى، 1997م، دار صادر، بيروت –لبنان.
6. ابن فرحون، إبراهيم بن علي بن محمد، **الديباج المذهب في معرفة أعيان علمـــاء المـــذهب**، د.ط، د.ت، دار التراث للطباعة والنشر والتوزيع.

مواقع الإنترنت

1.عنوان المقال: **تاريخ الألعاب الإلكترونية**، تاريخ النشر:2012/8/4.
/http://www.ng4a.com/2012/08/post/223175

2.عنوان المقال: **الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: د. نور الدين مختار الخادمي، تاريخ 1432/10/19. منقول عن مجلة الدعوة، العدد 2309 .
http://www.salmajed.com/node/12508

3.عنوان المقال: **من الذي اخترع ألعاب الحاسب الإلكترونية؟**، كاتبة المقال: ala1995، 2011/2/11.
http://ejabat.google.com/ejabat/thread?tid=4674fcecca39590e

4. الموسوعة العربية، المجلد الثالث، التربية والفنون، تربية وعلم نفس، **الألعاب الإلكترونية**، معاذ الحمصي.
http://www.arabency.com/index.php?module=pnEncyclopedia&func=display_term

5.عنوان المقال: **تاريخ الألعاب الإلكترونية**، نشر في التجديد يوم 2011/11/16 .
http://www.maghress.com/attajdid/70332

6.عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية... رسائل تهديد لأطفالنا**. كاتبة المقال: أميرة عدنان، تاريخ النشر: 2010/5/24. نقلا عن المجلة العربية ،العدد 401 ، جمادى الثانية، 1431هـــ - 2010م
http://www.manfata.com/%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9

7.عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية وأخطارها على سلوك الأطفال ونموهم .**
http://www.tartoos.com/HomePage/Rtable/MedecinMag/Pediatrist/Pe
8.عنوان المقال: **أثر بعض الظواهر التكنولوجية في حياة الناشئة**، كاتبة المقال: ختام عاهد الشريدة، تاريخ النشر: 2012/1/13.
http://rs.ksu.edu.sa/67861.html
9.عنوان المقال: **هل تؤثر العاب الفيديو على النمو العقلي للطفل.**
http://www.sabahelkheir.com/content/%D9%87%D9%84-%D8
10.عنوان المقال: **مختصون يحذرون من تأثير الألعاب الالكترونية على شخصية الأطفال**، كاتب المقال: المهندس العراقي، تاريخ النشر: 2012/1/16.
-http://www.almawsil.com/vb/showthread.php/102037
11.عنوان المقال: **آثار ألعاب الفيديو على الأطفال**، كاتبة المقال: رنا مغازي، تاريخ النشر: 2011/7/16.
http://hawaa.alnaddy.com/article/267262+%D8%A2%D8%AB%D8%A7%D8%B
12.عنوان المقال: **بحث علمي منهجي بعنوان نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية**، كاتبة المقال: عبير علي عقلان، تاريخ النشر:2009/8/10.
http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122
13. عنوان المقال، **إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: خليل فاضل، تاريخ النشر: 2004/9/10.
http://www.maganin.com/articles/articlesview.asp?key=140
14.عنوان المقال: **تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو النفسي والانفعالي للأطفال**، كاتب المقال: صدام موسى الكراسنة.
http://shuhoom.net/vb/showthread.php?t=1281
15. عنوان المقال: **الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا**، كاتب المقال: حمد بن عبد الله القميزي، منقول عن: صحيفة الرياض الخميس 14 صفر 1429هـ - 21 فبراير 2008م - العدد 14486
http://www.alradnet.com/replies/press-replies/1606-
16.عنوان المقال: **بعض أولياء الأمور يرون في الألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك وصحة الطفل**، منقول عن محمد، تاريخ: 2012/4/18.
http://aljihawia.com/news88.html

17.عنوان المقال: **مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: عدنان أحمد الفسفوس، تاريخ النشر: 2006/5/7.
http://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2006/05/07/44332.html
18. عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية تُسبِّب رعشة اليدين**، كاتب المقال: صالح القرعوطي، تاريخ النشر: 1433/9/3هـ.
http://www.sada-tabuk.com/news-action-show-id-2224.htm
19. عنوان المقال: **ما أثر الألعاب الألكترونية بلاي ستيشن على الأجيال**، كاتب المقال: مهدي آل عمران، تاريخ النشر: 2010/10/5.
http://www.bnibeshr.com/vb/showthread.php?t=6406
20.عنوان المقال: **آثار الألعاب الإلكترونية على تربية الناشئة**، صاحب المقال: فهد الحمدان، منقول بواسطة: تهاني السالم عن مجلة الحسبة، تاريخ النشر: 2012/5/14.
http://www.asyeh.com/ArticDet.asp?Articals.aspx=12349
21.عنوان المقال: **التأثيرات السلبية لألعاب الكمبيوتر على الطفل**، كاتب المقال: فوزان فرحان، تاريخ النشر: 2009/3/17. المصدر: الحوار المتمدن-العدد: 2588 - 2009 / 3 / 17 - 09:23 http://www.ahewar.org/debat/show.art.asp?aid=166013#
22. عنوان المقال: **أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**، تاريخ النشر: 2011/9/25.
http://mawdoo3.com/%D8%A7%D8%AB%D8%B1_%D8%A7%D9%84%D8
23.عنوان المقال: **يوميات أخصائية نفسية : سيلك رود .. تيبيا .. الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على طفلك**، كاتبة المقال: د. دانية الشيمي، تاريخ النشر: 2009/8/13.
http://3ain3alabokra.com/article-295.html
24. عنوان المقال: **حكم الألعاب الالكترونيه playstation** ، كاتب المقال: أبو معاذ الأندلسي، تاريخ النشر: 2009/5/23.
http://www.ahlalhdeeth.com/vb/showthread.php?t=174260
25.**الألعاب الإلكترونية**، إعداد: محمد العبري و يوسف النيري، ملف بوربوينت.
رابط التحميل: http://www.fileflyer.com/view/ZazHHAI
26. عنوان المقال: **الآثار النفسية للألعاب الإلكترونية على الأطفال**، كاتب المقال: محمد الصادق عبد السيد نقلا عن جريدة الرأي، تاريخ النشر: 2009/1/18.
http://tobruk.maktoobblog.com/1588960/%D8%A7%D9%84%DA7%D8
27. عنوان المقال: **أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية**.
http://islamic-games-rating.blogspot.co.il/p/blog-page_9990.html

28. الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز، **تصور مقترح لاستحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة النتعلقة بحفظ الضروريات الخمس**، ص5، ملف وورد، من موقع *www.alukah.net/.../...*

29.عنوان الفتوى: **تراعى هذه الأمور لدى فتح محل للالعاب الإلكترونية**، رقم: 18846، تاريخ: 2002/7/10.
http://www.islamport.com

30.عنوان الفتوى: **الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة**، رقم:896، تاريخ:2010/8/2.
http://www.aliftaa.jo/index.php/fatwa/show/id/896

31.عنوان الفتوى: **شروط جواز تأجير الألعاب الإلكترونية**، رقم:9168، 2001/7/17.
http://fatwa.islamweb.net/fatwa/index.php?page=showfatwa&Option=FatwaId&I16

32.عنوان المقال: **ما حكم برمجة ألعاب الكمبيوتر وبيعها**، كاتب المقال: سلمان بن فهد العودة، تاريخ النشر: 2000/9/29.
http://islamtoday.net/salman/quesshow-23-1586.htm

33. عنوان الفتوى: **حكم ألعاب الكمبيوتر**، المفتي: أحمد الحجي الكردي، رقم الفتوى:48362، تاريخ النشر: 2011/3/29.
http://www.islamic-fatwa.com/fatawa/index.php?module=fatwa&id=48362

34.عنوان الفتوى: **حكم الألعاب الإلكترونية**، رقم الفتوى: 11249.
http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

35.عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية بعضها مريب وسيئ السمعة.. والأسرة في غفلة أحياناً** ، كاتبة المقال: هناء الحمادي، تاريخ النشر: 2012/11/4.
http://www.alittihad.ae/details.php?id=105742&y=2012&article=full

36.عنوان المقال: **التكنولوجيا تقتل الطفل.**
https://sites.google.com/site/technoo2012ki/fl/altathyr-alslby

37.عنوان المقال: **الفضائيات والبلاي ستايشن يشوهان ثقافة الطفل**، كاتبة المقال: ليلى مصلوب، تاريخ النشر: 2012/2/21.
http://www.echoroukonline.com/ara/articles/122868.html

38.عنوان المقال: **بلاي ستيشن**، كاتب المقال: فهد بن صالح العييري، تاريخ النشر: 1429/7/27.
http://www.burnews.com/articles.php?action=show&id=848

39.عنوان المقال: **الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال:عامر محمد عامر، تاريخ النشر: 2008/1/30.
http://www.alqabas.com.kw/node/306848

40.عنوان المقال: **ألعاب الكمبيوتر وتشكيل عقول الناشئة**، تاريخ النشر: 2005/12/12.
http://articles.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=107937

41.عنوان المقال: **تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل**، كاتب المقال: محمد عبد الله العريفي، تاريخ النشر: 2012/3/10. http://haseep111.blogspot.co.il/2012/11/blog-post.html

42.عنوان المقال: **احترس الألعاب الإلكترونية دروس خصوصية في العدوانية**.
http://www.mubde3nt.net/news_print-2733.html

43.عنوان المقال: **الألعاب الإلكترونية....فوائدها ومضارها**.
http://www.alamalsahha.com/web/content.php?pid=897

44.عنوان المقال: **هل أصبحت الألعاب الإلكترونية خطرا يهدد أطفالنا**، تاريخ النشر: 2004/5/29.
http://www.islammemo.cc/print.aspx?id=3964

45.عنوان المقال: **من أخطار الألعاب الإلكترونية على الأطفال ومسؤولية المنزل**، كاتب المقال: فهد بن عبد الرحمن السويد، تاريخ النشر: 2012/1/13.
http://muslimaunion.org/news.php?i=12582

46.**قرار المجمع الفقهي الإسلامي المنبثق عن منظمة المؤتمر الإسلامي بشأن بطاقات المسابقات رقم 127**.
http://www.fiqhacademy.org.sa/qrarat/14-1.htm

47.عنوان المقال: **أبرز ثمانية أضرار محتملة وخطيرة للألعاب الإلكترونية**، كاتب المقال: خالد الجديع، تاريخ النشر: 2010/7/2.
http://vb.maharty.com/showthread.php?t=25213

48.عنوان المقال: **خلاف حول حكم الألعاب الإلكترونية التي تحمل علم أمريكا**، صاحب المقال: نور الدين مختار الخادمي، منقول بواسطة: محمد ربيع غزالة.
http://massai.ahram.org.eg/Inner.aspx?ContentID=30772

49. محاضرة بعنوان **الألعاب الإلكترونية وخطرها** للشيخ محمد صالح المنجد.
http://ar.islamway.net/search?query=%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D

50. عنوان المقال: **اللعب واللهو والتجارة ... إعجاز بياني محكم**، كاتب المقال: عبد الدائم الكحيل.
http://www.kaheel7.com/modules.php?name=News&file=article&sid=1407

51. عنوان المقال: **البيكيمون خطر على عقيدتنا**، تاريخ النشر: 2001/10/7.
http://www.qaradawi.net/fatawaahkam/30/1270.html

52.http://ar.wikipedia.org

53.http://www.alriyadh.com

54.http://www.aleqt.com

55.http://www.saaid.net

56.http://www.alwatan.com

57. http://www.malikalahmad.com

58. http://islamqa.info

59. http://www.islamselect.net

60. http://www.mjksar-ainsefra.com

61. http://www.albawaba.com

62. http://bawaba.khayma.com

63. http://www.aldaawah.com/?p=6755

مسرد الموضوعات

الموضوع	الصفحة
إقرار	أ
شكر وعرفان	ب
الملخص بالعربية	ج
الملخص بالإنكليزية	د
المقدمة	ه
الفصل التمهيدي	1
المبحث الأول: تعريف اللعب	1
المطلب الأول: تعريف اللعب لغة	1
المطلب الثاني: تعريف اللعب اصطلاحا	2
المبحث الثاني: الألفاظ ذات الصلة باللعب	4
المطلب الأول: تعريف اللهو لغة	4
المطلب الثاني: اللهو اصطلاحا	4
المبحث الثالث: الفرق بين اللهو واللعب	5
المبحث الرابع: الإسلام واللعب	6
المطلب الأول: اللعب في القرآن	6
المطلب الثاني: اللعب في السنة النبوية وحياة الصحابة	8
المطلب الثالث: اللعب عند علماء المسلمين	13
المطلب الرابع: ضوابط اللعب الشرعية	14
المبحث الخامس: تعريف الألعاب الإلكترونية	19

المطلب الأول: تعريف اللعبة لغة	19
المطلب الثاني: تعريف اللعبة اصطلاحا	19
المطلب الثالث: تعريف الألعاب الإلكترونية	19
المبحث السادس: أنواع الألعاب الإلكترونية	20
المبحث السابع: تاريخ الألعاب الإلكترونية	21
الفصل الأول: الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية	27
المبحث الأول: الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية	27
المبحث الثاني: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية	35
المطلب الأول: الآثار العقلية	35
المطلب الثاني: الآثار التعليمية	36
المطلب الثالث: الآثار الصحية	37
المطلب الرابع: الآثار السلوكية والنفسية	41
المطلب الخامس: الآثار الاجتماعية	52
المطلب السادس: الآثار الأخلاقية	54
المطلب السابع: الآثار الثقافية	54
المطلب الثامن: الآثار المادية	56
المطلب التاسع: الآثار الدينية والعقدية	58
المحور الأول: إفساد عقيدة الطفل والشاب المسلم وتشويهها	58
المحور الثاني: تشويه صورة الإسلام والمسلمين	61
النموذج الأول: الإرهاب والقرآن	61
النموذج الثاني: أذان للناس بهزيمة الإسلام	62

النموذج الثالث: القرآن والموت	62
النموذج الرابع: الدول الإسلامية مبدؤها التدمير والتخريب والإرهاب ومآلها الهزيمة والزوال	62
النموذج الخامس: العرب همج جهلة أغبياء	63
المحور الثالث: تضييع الواجبات الدينية وارتكاب المعاصي	64
الفصل الثاني:الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية	65
المبحث الأول: نظرة فقهية للألعاب الإلكترونية	65
المطلب الأول: الألعاب الإلكترونية من النوازل	65
المطلب الثاني: التكييف الفقهي لنازلة الألعاب الإلكترونية	66
المطلب الثالث: الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة	66
المطلب الرابع: انتقال حكم الألعاب الإلكترونية من الإباحة إلى غيره حسب القرائن	67
المبحث الثاني: الحكم الشرعي للألعاب الإلكترونية	68
المطلب الأول: الألعاب المحرمة لذاتها	68
1- الألعاب التي تقوم على فكرة القمار	68
2- الألعاب التي فيها تقديس للصليب	72
3- الألعاب التي تقوم على السحر وتمجيد السحرة	73
4- الألعاب التي فيها إهانة للذات الإلهية أو اعتداء على بعض خصائص الله – سبحانه وتعالى- كالتعدي على الغيب، وإحياء الموتى، وإنزال المطر، وإبراء المرضى وغير ذلك.	75
5- الألعاب التي فيها إهانة للنبي – صلى الله عليه وسلم- وتشويه لصورته	76
6- الألعاب التي فيها تمجيد للكفار أو تربية على الاعتزاز بهم ومحبته وموالاتهم والتشبه بهم.	78
7- الألعاب التي فيها تمجيد لأعياد الكفار	79

8- الألعاب التي فيها حقد على الإسلام والمسلمين وإهانة لشعائرهم وتشويه لدينهم	80
9- الألعاب التي تؤدي إلى ترسيخ بعض المفاهيم العقدية الخاطئة	81
10- الألعاب التي يحصل فيها اللاعب داخل اللعبة على زيادة قوة في جسده اذا حصل على الصليب او تلفظ بكلمات شعوذه او ما شابه ذلك	82
11- الألعاب التي تعرض النصرانية على أنها هي الديانة الصحيحة والدعوة إلى الجهاد في سبيلها	83
المطلب الثاني: الألعاب المحرمة لشيء قارنها	83
1- الألعاب التي تشتمل على الموسيقى	84
2- الألعاب التي يظهر فيها الاختلاط والنساء المتبرجات والصور العارية وتبادل القبلات والمشاهد الجنسية	85
3- الألعاب التي فيها عرض لمشاهد التدخين والخمر والمتاجرة بالمخدرات	86
4- الألعاب التي تشتمل على السب والشتم	87
5- الألعاب التي تحمل علم دول كافرة	88
المطلب الثالث: الألعاب الإلكترونية المحرمة لمآلها	88
1- الألعاب التي تحتوي على العنف وفيها تعليم لأساليب القتل والجريمة	88
2- الألعاب التي فيها تعليم لأساليب السرقة	89
3- الألعاب التي تؤدي إلى تضيع الفروض والواجبات الدينية	90
4- الألعاب التي تجعل الطفل يعيش في عالم وهمي بعيد عن العالم الواقعي	91
5- الألعاب التي تؤدي إلى عدم احترام الآخرين والاستهانة بحقوقهم	93
6- الألعاب التي فيها تربية على مخالفة ولاة الأمر	94

7- الألعاب التي تؤدي إلى الإضرار بالجسد	94
8- الألعاب التي تستغرق معظم الوقت بحيث يتجاوز حد الإسراف في لعبها	95
المطلب الرابع: الألعاب التي لها حكم الإباحة	96
المطلب الخامس: حكم الكسب من مراكز الألعاب الإلكترونية والعمل فيها	96
المطلب السادس: حكم تأجير أجهزة الألعاب الإلكترونية	97
المطلب السابع: حكم دبلجة إسطوانات الألعاب الإلكترونية	98
المطلب الثامن: حكم السماح للأطفال بممارسة الألعاب الإلكترونية	98
المطلب التاسع: حكم المسابقة بعوض في الألعاب الإلكترونية	100
القول الأول	101
القول الثاني	101
أدلة أصحاب القول الأول	101
أدلة أصحاب القول الثاني	102
الترجيح	103
المطلب العاشر: ضوابط الألعاب الإلكترونية	105
المبحث الثالث: واجبنا اتجاه نازلة الألعاب الإلكترونية وكيفية التعامل معها	106
المطلب الأول: واجبنا تجاه نازلة الألعاب الإلكترونية	106
أولا: دور الآباء والأمهات	106
ثانيا: دور أجهزة الرقابة	111
ثالثا: دور المبرمجين للألعاب الإلكترونية	122
رابعا: دور المدرسة	124
خامسا: دور الدعاة	124

سادسا: دور التجار والمستوردين لهذه الألعاب	125
سابعا: دور وسائل الإعلام كالتلفاز والإنترنت والجرائد والمجلات وغير ذلك	125
ثامنا: دور الباحثين والتربويين والمختصين كالأطباء	125
المطلب الثاني: نظرة في البديل النافع	126
المطلب الثالث: ألعابهم غير ألعابنا	127
الخاتمة	128
مسرد الآيات	130
مسرد الأحاديث	133
مسرد الأعلام	135
مسرد الجداول	136
مسرد المصادر والمراجع	137
مسرد الموضوعات	151