أحكام الألعاب الإلكترونية

ومواجهة مخاطرها في دولة الإمارات العربية المتحدة

رسالة مقدمة للحصول على درجة الماجستير في قسم الفقه

إعداد الطالب: صالح حزام القحيف

بإشراف: الدكتور محمود إسماعيل مشعل

أستاذ الفقه المشارك بكلية الإمام مالك للشريعة والقانون بدبي

العام الجامعي

٢٠١٩ – ٢٠٢٠م

كلية الإمام مالك للشريعة والقانون
Imam Malik College For Sharia & Law
IMC
حكومة دبي
GOVERNMENT OF DUBAI

أحكام الألعاب الإلكترونية

ومواجهة مخاطرها في دولة الإمارات العربية المتحدة

رسالة مقدمة للحصول على درجة الماجستير في قسم الفقه

إعداد الطالب: صالح حزام القحيف

لجنة المناقشة :

١- الدكتور : قذافي عزت الغنانيم **رئيساً ومناقشاً خارجياً**

الأستاذ المشارك للفقه وأصوله بكلية الشريعة والدراسات الإسلامية - جامعة الشارقة.

٢- الدكتور: قيس عبدالوهاب الحيالي **مناقشاً خارجياً**

أستاذ الشريعة والدراسات الإسلامية المشارك بكلية القانون - جامعة عجمان

٣- الدكتور: محمود إسماعيل مشعل **عضواً ومشرفاً**

أستاذ الفقه المشارك بكلية الإمام مالك للشريعة والقانون بدبي

تمت المناقشة بتاريخ ٢٠٢٠/٠٧/١٦م عبر برنامج Microsoft Teams في تمام الساعة الواحدة ظهراً وقد أجيزت بتقدير جيد جداً مرتفع.

العام الجامعي

٢٠١٩ – ٢٠٢٠م

الإقرار

أُقِرُّ أنا المُوقّعُ أدناه الطالب/ صالح حزام القحيف، المُسَجِّل ببرنامج (ماجستير- الفقه وأصوله – شعبة الفقه) أَنَّ البَحثَ المُقَدَّم منّي للحصول على درجة الماجستير، هو من نِتَاجِ عَمَلِي وجُهدي العلمي الخالص، وأنّه لم يسبق لي التّقدّم به لأي جهةٍ علميةٍ أو إداريةٍ أو غيرها داخل الدولة أو خارجها لأيّ سببٍ من الأسباب .

الاسم: صالح حزام القحيف

التوقيع:

الإهداء

- إلى من كان لهما بعد الله فضل وجودي، وفضل ما وصلت إليه، .. إلى ضفتي الروح، والديّ الحبيبين..
- إلى زوجتي الصالحة الكريمة، التي صبرت معي، وساندتني، وتحملت ثقل الضرتين (الدراسة والكتب).
- إلى أولادي وأملي، مريم، وعبدالله، وعمر، وعثمان، وعلي، جعلهم الله من أبناء المسلمين المخلصين لهذا الدين، والخادمين له.
- إلى إخوتي وأختي وجميع أفراد أسرتي.
- إلى أصدقائي (أعضاء مجموعة أمة اقرأ) الذين تحولوا مع تعاقب الأيام وتواترها إلى إخوة، ليثبتوا أن هناك روابط أخرى غفل عنها علم الوراثة، لربما هي أقوى حتى من رباط الدم والقرابة.
- إلى كل رب أسرة يُدرك أن تربية الأبناء ليست مجرد (أكل، وشرب، وعلاج)، بل هي أمانة ومسؤولية .

شكر وتقدير

الحمد لله الذي علّم الإنسان ما لم يعلم، والشكر له سبحانه على إعانته لي في إتمام هذا البحث الذي أسأل الله أن يجعله خالصاً لوجهه الكريم، وأن ينفع به الإسلام والمسلمين.

وانطلاقاً من قوله تعالى: {**وَمَن يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ** } [سورة لقمان :١٢]، وقوله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: « **مَنْ لاَ يَشْكُرُ النَّاسَ لاَ يَشْكُرُ اللَّهَ** »[1].

فإنني أتقدم بالشكر الجزيل لكلية الإمام مالك للشريعة والقانون بدبي، إدارة، وهيئة تدريسية، لما بذلوا لنا من جهود مباركة طيبة لطلب العلم، وأخص بالشكر الدكتور: محمود اسماعيل مشعل لتفضله بالإشراف على دراستي العلمية، ولما بذله من وقت وجهد وتوجيه وتشجيع، حيث كانت لتوجيهاته وملاحظاته الدور الأكبر في إخراج الدراسة بهذه الصورة، فجزاه الله عني خير الجزاء ومتعة بالصحة والعافية.

كما أتوجه بشكري وتقديري إلى سعادة الدكتور : قذافي عزت الغنانيم، الأستاذ المشارك للفقه وأصوله بكلية الشريعة والدراسات الإسلامية - جامعة الشارقة.

والشكر موصول إلى سعادة الدكتور: قيس عبدالوهاب الحيالي، أستاذ الشريعة والدراسات الإسلامية المشارك بكلية القانون - جامعة عجمان، لتفضلهما بقبول مناقشة دراستي العلمية.

وأخيراً الشكر والتقدير لكل من مد يد العون والنصح والتوجيه والمساعدة وساهم في إنجاز هذه الدراسة، راجياً من الله العلي القدير أن يجزيهم عني خير الجزاء.

---

[1] سنن الترمذي (الجامع الكبير): محمد بن عيسى بن سَوْرة بن موسى الترمذي (المتوفى: ٢٧٩هـ)، أبواب البر والصلة، باب ما جاء في الشكر لمن أحسن إليك، رقم الحديث (١٩٥٤)، (٤٠٣/٣)، تحقيق: بشار عواد معروف، بيروت، دار الغرب الإسلامي، ١٩٩٨م، وسنن أبي داود: أبو داود سليمان بن الأشعث بن إسحاق (المتوفى: ٢٧٥هـ)، كتاب الأدب، باب في شكر المعروف، رقم الحديث (٤٨١١)، (٢٥٥/٤)، تحقيق: محمد محيي الدين عبد الحميد، بيروت، المكتبة العصرية، ومسند الإمام أحمد بن حنبل: أبو عبد الله أحمد بن محمد بن حنبل الشيباني (المتوفى: ٢٤١هـ)، رقم الحديث (١١٧٠٣)، (٢٣٣/١٨)، تحقيق: شعيب الأرنؤوط، وعادل مرشد، وآخرون، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٢١هـ - ٢٠٠١م، وقال الترمذي: هذا حديث صحيح.

ملخص الرسالة

تناولت في هذا البحث موضوع (أحكام الألعاب الإلكترونية، ومواجهة مخاطرها في دولة الإمارات العربية المتحدة)، واشتمل على خمسة فصول وخاتمة.

تناولت في الفصل الأول التعريف باللعب، وبالألعاب الإلكترونية، وبيان تاريخ الألعاب الإلكترونية، وطرق تصنيف الألعاب الإلكترونية، وبيان أنواعها، وأسباب الإقبال عليها، وبيان إيجابياتها وسلبياتها.

وفي الفصل الثاني تناولت واقع الترفيه واللعب في المجتمعات الإسلامية، ثم تناولت نظرة الإسلام للترفيه واللعب، مع بيان الحكم التفصيلي للعب، وحكم ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبيان القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية

وفي الفصل الثالث تناولت أحكاماً عامة متعلقة بالألعاب الإلكترونية؛ وذلك بتناول عدة مسائل متعلقة بالألعاب الإلكترونية؛ وبيان الحكم الفقهي لها، مثل برمجة الألعاب الإلكترونية، والأحكام الفقهية المتعلقة ببيع وشراء وتأجير الألعاب الإلكترونية، وفتح حسابات الألعاب الإلكترونية بمقابل مالي، وفتح محل لتأجير الألعاب الإلكترونية، وبيع أجهزة الألعاب الإلكترونية، ومسألة بيع اللاعب لحسابه في الألعاب الإلكترونية، ثم تناولت بعض الأحكام الفقهية المتعلقة بجوائز الألعاب الإلكترونية؛ والضوابط الحاكمة لها، ثم استعرضت التوصيف الفقهي للنقاط في الألعاب الإلكترونية وحكم اكتسابها والمعاوضة فيها، ثم تناولت الاختلاط الإلكتروني بين الجنسين عبر الألعاب الإلكترونية، وموقف العلماء منه.

وفي الفصل الرابع تناولت الموقف الفقهي من الجرائم المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وسبل مواجهتها بدولة الإمارات؛ ويشمل عدة جرائم منها: جريمة الإرهاب عبر الألعاب الإلكترونية، وجريمة التحريض على الجرائم عبر الألعاب الإلكترونية، وجريمة التجسس عبر الألعاب الإلكترونية، وجريمة انتحال اللاعب شخصية غيره عبر الألعاب الإلكترونية، وجريمة السرقة الإلكترونية عبر الألعاب الإلكترونية، وجريمة الابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.

وفي الفصل الخامس تناولت الأحكام الفقهية للمخالفات الأخلاقية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وسبل مواجهتها بدولة الإمارات؛ ومن تلك المخالفات: القذف والسب، والإشاعة، والتشهير، والتَّنَمُّر، والاستغلال الجنسي للأطفال عبر الألعاب الإلكترونية.

وختمت البحث بجملة من النتائج التي توصلت إليها، وجملة من التوصيات من أهمها:

أن الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة إلا أن هذه الإباحة مقيدة بعدد من الضوابط الشرعية، كما أن الألعاب الإلكترونية متعددة الجوانب مختلفة النواحي؛ لذا لا تأخذ حكماً واحداً بل الحكم فيها مفصل .

Summary of the thesis

In this research, I addressed the theme under (the provisions of electronic games and facing their dangers in the United Arab Emirates) which composed of five chapters and a conclusion.

In the first chapter, I have explained the definition of “play” & “electronic games”, electronic games history, classification ways, kinds, reasons of turnout, and pros and cons.

In the second chapter, I have dealt with the reality of entertainment and play in Muslim communities and the view of Islam regarding entertainment and play, with an explanation of detailed provisions for play and electronic games playing, also statement of the rules and jurisprudence governing electronic games,

In the third chapter, I have stated general provisions related to electronic games, by addressing several issues related to, and the jurisprudence of the same, such as electronic games programming, sale, purchase & rental; opening accounts for electronic gaming for a financial consideration, opening a store for renting electronic games, selling of electronic games devices and selling of player’s account; furthermore I have dealt with some of the jurisprudence provisions relating to the prizes of electronic games and the rules governing the same, then reviewed the juristic description of points in electronic games and the provisions of acquisition and negotiation the same, also I have dealt with electronic gender-mixing through electronic games and the viewpoint of the scholars regarding the same.

In the fourth chapter, I have addressed the juristic viewpoint regarding crimes related to electronic games, and ways to confront them in the UAE; which includes several types of crimes through electronic games, such as terrorist crimes, abetting crimes, espionage crimes, the crime of impersonating others, the electronic theft , and electronic-extortion.

In the fifth chapter, I have stated the juristic of moral violations related to electronic games, and ways to confront them in the UAE. the violations through electronic games include defamation and insult, spreading rumors, libel, bullying, and sexual exploitation of children.

The research concluded with a set of findings, and recommendations،one of the importants:

The basic principle in electronic games is permissibility, but this permissibility is restricted by a number of legal controls, and electronic games are multifaceted in various aspects; So do not take a single judgment, but the ruling on it in detail.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

المقدمة

الحمدلله القائل في محكم التنزيل: {**أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ**}[سورة يوسف: ١٢]، والصلاة والسلام على نبينا ومعلمنا وحبيبنا وسيدنا محمد البشير النذير، وعلى آله أهل الفضل والتقدير، وعلى أصحابه أهل السبق والتبكير، وعلى من سار على دربهم وسلك طريقهم بإحسان إلى يوم الدين.

أما بعد :

فالمتتبع للنشاط الترفيهي ووسائله يجد أنه شهد تطوراً مستمراً على مر العصور؛ فتجده تطور من قتال المحاربين في ساحات اليونان القديمة، إلى ثورة الأفلام والسينما، إلى أن وصل إلى وسائل الترفيه المعاصرة.

ومما تميز به هذا العصر نشوء ظاهرة الفراغ في حياة الفرد والمجتمع، ولقد صاحب هذه الظاهرة تزايد وسائل الترفية وتطورها، إضافة إلى استحداث وسائل ومناشط ترويحية جديدة؛ بحثا عن الراحة و المتعة والسرور، أو بحثا عن مآرب أخرى.

وإن مما تميزت به الشريعة الإسلامية الغراء أنها ربانية المصدر، صالحة لكل زمان ومكان، شاملة لكل مناحي الحياة ومستجدات العصر.

متسمة بالسماحة واليسر، مراعية لحاجة الإنسان الفطرية للترفيه واللعب ضمن الضوابط الشرعية، فالمتتبع لسيرة نبينا محمد ﷺ ، وسيرة صحابته الكرام يجد أنهم قد مارسوا أنشطة ترفيهية ضمن ضوابط الشرع.

فجاء الإسلام بتشريعاته العظيمة التي تبني مجتمعا مسلماً يعيش في ظل قوانين ربانية أنزلت فعمرت الأرض واهتمت بالإنسان وشرعت كل ما يحفظ الضرورات الخمس (الدين، النفس، النسل، العقل، والمال)، فالشريعة الإسلامية صالحة لكل زمان ومكان، قادرة على التعامل مع كل المستجدات والنوازل، ومن هذه النوازل الألعاب الإلكترونية، التي شهدت تطوراً هائلاً في صناعتها وانتشاراً غير مسبوق بكل أنواعها، إذ لا يكاد يخلو منها بيت، فباتت مصدراً عاماً للترفيه لدى كافة أفراد المجتمع، كبيرهم قبل صغيرهم، وباتت الألعاب الإلكترونية وسيلة الترفية الأولى في العالم.

كما أنها لم تعد أنشطة ترفيهية فقط؛ بل أصبحت صناعة عالمية تدر المليارات على الدول المصنعة لها، وأصبحت وسيلة لتحقيق بعض الجرائم الأخلاقية والمالية والأمنية وغيرها الكثير.

كما أنها أصبحت همّاً يؤرّق الدول والحكومات والأُسر، فباتت معظم الألعاب الإلكترونية في الوقت الحاضر أكثر خطراً، وليست كما كانت عليه في السنوات الماضية، فدخلت ألعاب الأون لاين، وحدثت

الانتهاكات على شتى المستويات، فكم من أنفس أزهقت بسبب لعبة إلكترونية، وكم نرى من انتهاكات وإساءات للدين، بسبب بعض الألعاب، وظهرت مساوئ للألعاب الإلكترونية على شتى الأصعدة الدينية، والصحية، والأمنية، والاجتماعية، والثقافية وغيرها الكثير .

ومما سبق يتبن لنا أن الألعاب الإلكترونية تمثل نازلة مهمة من نوازل العصر، استجدت فيها مسائل فقهية كثيرة جداً، يجهل حكمها الشرعي معظم الناس، وجاء هذا البحث مساهمة لدراسة تلك المسائل وبيان حكمها الفقهي، والله الموفق والهادي إلى سواء السبيل.

أهمية البحث:

يستمد البحث أهميته مما يأتي :

- يبين تميز الفقه الإسلامي في بيان الحكم الفقهي لكل ما يستجد من نوازل، ومن تلك النوازل الهامة الألعاب الإلكترونية.
- أنه من الموضوعات التي يتعلق بها نوازل كثيرة في العصر الحاضر، فالاهتمام المتزايد بقضية الألعاب الإلكترونية، وانتشارها المتزايد في المجتمعات الإسلامية المعاصرة، يجعله من الموضوعات التي يحتاجها المسلم، والمربين والمهتمين لضبط ما يعرض من مسائل متعلقة بالألعاب الإلكترونية ومعرفة أحكامها.
- كما أنه من الموضوعات التي يحتاجها الفقيه لمعرفة القواعد والضوابط الحاكمة للألعاب الإلكترونية، ليتمكن من استنباط أحكام ما يستجد من نوازل، وللإجابة عما يعرض له من أسئلة متعلقة بهذا الباب.
- كثرة الأسئلة الواردة لمواقع الفتاوى حول الألعاب الإلكترونية خاصة في الفترة الأخيرة، تدل على رغبة الكثير من المسلمين أن تكون حياتهم وفقا لأحكام الشريعة، وبما أن الألعاب الإلكترونية أخذت جزءا من حياتهم، فهم بحاجة إلى بيان أحكامها وضوابطها .
- قد يفيد هذا البحث الفئات التالية: مستخدمي الألعاب الإلكترونية، ومنتجيها ومطوريها، والمعلمين وأولياء الأمور، والجهات الأمنية، والباحثين وطلاب الدراسات العليا.
- يوضح البحث بعض جوانب الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة ، والجهود المبذولة للحد من خطورتها.

أسباب اختيار الموضوع:

- أن هذا الموضوع مع أهميته وشدة الحاجة إليه، يعاني من ندرة الدراسات العلمية للمسائل الفقهية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، فلم يحظ – فيما أعلم - ما يستحقه من جمع ودراسة، فكثير ممن بحث في المسائل الفقهية المتعلقة بالألعاب، لم يتعرض إلا لمسائل محدودة .
- موضوع الألعاب الإلكترونية من الموضوعات الحية التي تهم المسلمين، وتشغل حيزا كبيراً من حياتهم، هذا الواقع لا يمكن إنكاره في حياة المسلمين اليوم، فلا بد من تحليلها واستنباط الأحكام الفقهية لها .
- الرغبة الشخصية لإثراء المعرفة الفقهية في هذه النازلة الهامة.

إشكاليات البحث:

- ما موقف الإسلام من الترفيه واللعب؟
- ما حقيقة الألعاب الإلكترونية، ومامدى آثارها الإيجابية والسلبية؟
- ماهي الأحكام الفقهية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية؟
- ما الموقف الفقهي من الجرائم المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وما سبل مواجهتها بدولة الإمارات؟
- ما الموقف الفقهي من المخالفات الأخلاقية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وما سبل مواجهتها بدولة الإمارات؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى :

- بيان موقف الإسلام من الترفيه واللعب .
- بيان حقيقة الألعاب الإلكترونية، وعرض إيجابياتها وسلبياتها، وتسليط الضوء على مخاطرها في دولة الإمارات العربية المتحدة، والجهود المبذولة لمواجهتها.
- وضع صيغة فقهية لأحكام الألعاب الإلكترونية، وما تعلق بها من مسائل مستقاة من المراجع الأصولية والفقهية.

صعوبات البحث:

الصعوبات التي واجهتني في البحث:

أولا: تتجلى الصعوبات التي تواجه أي باحث على الأغلب في قلة المراجع التي تمس بحثه من قريب، وهذا ما واجهته، فإني لم أجد قبل أن أتقدم بهذا المشروع رسالة علمية شاملة لها علاقة بموضوع رسالتي.

ثانياً: عدم وجود فتاوى تفصيلية لبعض أحكام الألعاب الإلكترونية، وجلّ ماهناك فتاوى عامة مجملة، فقمت بالتواصل مع عدة مراكز رسمية للفتوى طلباً للتفصيل.

منهج البحث:

أخذت في إعداد البحث المنهج الآتي:

اتبعت المنهج المقارن، حيث قمت بجمع المادة العلمية من مظانها، وتتبعت آراء العلماء في المسائل وأدلتهم التي اعتمدوها ومن ثم تحليلها واستنباط الأحكام الشرعية منها.

أما الإجراءات التطبيقية لمنهج البحث فكانت على النحو الآتي:

١- حاولت تعريف المصطلحات الواردة بالبحث، بالرجوع لمعاجم اللغة العربية لبيان معانيها.

٢- أصوّر المسألة المراد بحثها تصويراً دقيقاً قبل بيان حكمها .

٣- إذا كانت المسألة من مواطن الاتفاق فأذكر حكمها بدليله مع توثيق الاتفاق من مظانه، وإن كانت محل خلاف ذكرت أقوال المذاهب الفقهية المعتبرة فيها.

٤- بعد أن أذكر أقوال الفقهاء وأدلتهم أحاول أن أرجح أحد الأقوال إذا كان هناك خلاف بين العلماء ، مع بيان أسباب الترجيح .

٥- اعتمدت على المصادر والأمهات في التفسير والفقه والحديث واللغة كل في تخصصه، فلا يؤخذ علم من غير مورده، مع الاسترشاد بآراء الكتاب المعاصرين الذين أدلوا بآرائهم في بعض المسائل المستجدة أو التي لا تتعلق بصلب الموضوع.

٦- التزمت بالترتيب الزمني في سرد المذاهب الأربعة.

٧- عزو الآيات القرآنية الكريمة .

٨- وحيث ذكرت الآيات والأحاديث وعزوتها رجعت إلى كتب التفسير وشروح الأحاديث ؛ لأعتمد عليها في بيان وجه الاستدلال بهما في غالب الأحيان، بما يتوافق مع روح الموضوع.

٩- بالنسبة لتخريج الحديث، فإن كان في الصحيحين فأقتصر على ذلك، أما إن كان مرويا في غيرهما من كتب السنن والمسانيد، فأبين درجة الحديث إن كان منصوصا عليه من قبل علماء الحديث.

١٠- الترجمة للشخصيات غير المشهورة من كتب التراجم المعروفة.

١١- شرحت معاني المفردات الغامضة، بالرجوع إلى الكتب المتخصصة، لإزالة الغموض، وإيضاح المعنى .

١٢- حرصت على ذكر الأدلة، وعبرت بـ(ويمكن الاستدلال) حين لا يكون ذلك منقولاً.

١٣- عبرت بكلمة (ينظر) عند النقل بتصرف، مع مراعاة الحفاظ على المعنى الصحيح للنص المقتبس.

١٤- ختمت البحث بكلمة أخيرة، وأهم ما توصلت إليه من نتائج وتوصيات، وآمل أن تحقق مافيه مصلحة الفرد والمجتمع الإسلامي والناس عامة.

١٥- أتبعت البحث بالفهارس العلمية، التي تسهل على القارئ البحث والاطلاع على ما يهمه.

الدراسات السابقة:

أولاً: حسب ما توفر لدي من الرجوع للمكتبات العامة الكبيرة، أو الرجوع إلى شبكة الإنترنت العالمية، لم أطّلع على دراسة شاملة، أو رسالة جامعية مستقلة بذاتها تناولت هذا الموضوع تناولاً شاملاً من ناحية فقهية، وإن كنت قد وجدت جهوداً مشكورةً لبعض العلماء في بيان حكم بعض صوره مبثوثة في الفتاوى والبرامج التلفزيونية.

ثانياً: هناك بعض الدراسات السابقة لكنها عامة في أحكام الألعاب، والبعض منها تناول جانباً واحداً من جوانب الألعاب الإلكترونية.

وبالتالي يمكن تقسيم الدراسات السابقة في هذا الباب إلى ثلاثة أقسام:

القسم الأول: دراسات تناولت الحكم الفقهي للألعاب الإلكترونية، وبعض المسائل المتعلقة بها؛ وهي:

١- ، **الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية"**: أ. د. نورالدين مختار الخادمي، دار السلام للطباعة والنشر والتوزيع والترجمة، القاهرة، ط١، ١٤٣٥هـ - ٢٠١٤م . وهو كتاب مختصر يحوي ٣١ صفحة، تناول فيه:

- الرأي الإسلامي العام للألعاب الإلكترونية.
- أبرز القواعد المؤصلة للألعاب الإلكترونية.
- الحكم الفقهي لممارسة الألعاب الإلكترونية .
- وجوب إحداث البديل الإسلامي في الألعاب الإلكترونية.

وإضافتي ستكون في :

- تناول كثير من المسائل الفقهية الهامة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، التي لم تتطرق لها الدراسة .
- تفصيل القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.
- تدعيم الأحكام الفقهية بالكثير من الفتاوى المعاصرة .

٢- **الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقيية مقارنة ":** د.أحمد عطاء الله عبدالباسط ، المجلة العلمية : كلية اللغة العربية بأسيوط، العدد (٣٤)– الجزء (١)، ٢٠١٥ م.

الدراسة تناولت :

- تكييف الألعاب الإلكترونية و حكم ممارستها.
- واقتصرت من المسائل المتعلقة بالألعاب الإلكترونية على ثلاث مسائل فقط وهي : حكم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية، حكم شهادة من يمارس الألعاب الإلكترونية، وحكم إلقاء السلام على لاعبيها.

وإضافتي ستكون في :

- تناول كثير من المسائل الفقهية الهامة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، التي لم تتطرق لها الدراسة .
- تدعيم الأحكام الفقهية بالكثير من الفتاوى المعاصرة .

٣- **الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية " دراسة فقهية مقارنة"** : د. منال سليم رويفد الصاعدي، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، جامعة الإمام محمد بن سعود، العدد (٤٩)، ٢٠٢٠م.

الدراسة تناولت :

- التكييف الفقهي للألعاب الإلكترونية .
- المسؤولية المترتبة عن الأضرار الناشئة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- وحكم بيع الألعاب الإلكترونية وشرائها.
- وإضافتي ستكون في :
- تناول كثير من المسائل الفقهية الهامة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، التي لم تتطرق لها الدراسة .
- تفصيل القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.

القسم الثاني: دراسات تناولت جانب واحد من المسائل المتعلقة بالألعاب الإلكترونية؛ وهي:

١. ابن يابس، د. هيلة بنت عبدالرحمن بن محمد، **المعاوضات في الألعاب الإلكترونية**، بحث علمي، كلية الشريعة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ١٤٤٠هـ .
٢. الخضيري، د. ياسر بن إبراهيم، **المعاوضة في الألعاب الإلكترونية**، الرياض: جامعة الإمام محمد بن سعود، ١٤٤٠هـ .

الدراستان تناولتا :

إبراز أهم أحكام المعاوضة في الألعاب الإلكترونية.

وإضافتي ستكون في :

- تناول كثير من المسائل الفقهية الهامة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، التي لم تتطرق لها الدراستان.
- تدعيم الأحكام الفقهية بالكثير من الفتاوى المعاصرة .

القسم الثالث: دراسات تناولت الرؤية الفقهية العامة للترفيه والترويح واللعب؛ وهي:

١. أبو سمك، أحمد عبد العزيز، **التربية الترويحية في الإسلام**، الأردن: دار النفائس للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، ١٤٢٠هـ - ٢٠٠٠م.
٢. أبو عرَّاد، د.صالح بن علي، **الترفيه والترويح في حياة الشباب المسلم (المفهوم و التطبيق)**، بحث علمي، أبها: جامعة الملك خالد، المملكة العربية السعودية، ١٤٢٩هـ - ٢٠٠٨م.
٣. العودة، خالد بن فهد بن عبدالله، **مفهوم الترويح في التربية الإسلامية**، بحث مقدم متطلباً تكميلياً لنيل درجة الماجستير في التربية الإسلامية، قسم التربية الإسلامية والمقارنة، كلية التربية بمكة المكرمة، جامعة أم القرى،إشراف : د. عبد اللطيف محمد بالطو، ١٤١٢هـ .

الدراسات تناولت:

- الرؤية الفقهية العامة للترويح واللعب .

و إضافتي ستكون في :

- تناول كثير من المسائل الفقهية الهامة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، التي لم تتطرق لها الدراسات.
- تفصيل القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.
- تدعيم الأحكام الفقهية بالكثير من الفتاوى المعاصرة .

خطة البحث

انتظم البحث في مقدمة، وخمسة فصول، وخاتمة، وفهارس.

المقدمة: وتشتمل على: أهمية البحث، وأسباب اختياره، وأهدافه، وإشكالية البحث، وصعوبات البحث، ومنهج البحث، والدراسات السابقة، وخطة البحث.

الفصل الأول: التعريف بالألعاب الإلكترونية، مع بيان إيجابياتها وسلبياتها؛ ويشمل ثلاثة مباحث:

المبحث الأول: المراد بالألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: تعريف اللعب.

المطلب الثاني: تعريف الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: تاريخ الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: تصنيف الألعاب الإلكترونية، وأسباب الإقبال عليها؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: تقييم وتصنيف الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: أسباب الإقبال على الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية؛ ويشمل مطلبين:

المطلب الأول: الأثار الايجابية للألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.

الفصل الثاني: حكم الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مباحث:

المبحث الأول: موقف الإسلام من الترفيه واللعب؛ ويشمل مطلبين:

المطلب الأول: نظرة الإسلام للترفيه واللعب؛ ويشمل فرعين:

الفرع الأول: واقع الترفيه واللعب في المجتمعات الإسلامية.

الفرع الثاني: نظرة الإسلام للعب.

المطلب الثاني: حكم اللعب في الفقه الإسلامي.

المبحث الثاني: حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية؛ ويشمل مطلبين:

المطلب الأول: القواعد الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.

الفصل الثالث: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية، وأحكامها الخاصة بها؛ ويشمل أربعة مباحث:

المبحث الأول: برمجة الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: الأحكام الفقهية المتعلقة ببيع وشراء وتأجير الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل أربعة مطالب:

المطلب الأول: شراء الألعاب الإلكترونية، وإنشاء حساباتها؛ ويشمل فرعين:

الفرع الأول: شراء الألعاب الإلكترونية، وتحميلها.

الفرع الثاني: فتح حسابات الألعاب الإلكترونية بمقابل مالي.

المطلب الثاني: فتح محل لتأجير الألعاب الإلكترونية

المطلب الثالث: بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية

المطلب الرابع: بيع اللاعب لحسابه في الألعاب الإلكترونية

المبحث الثالث: الأحكام الفقهية المتعلقة بجوائز الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: الانتفاع بجوائز الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: المسابقة على جوائز تجمع من اللاعبين ليفوز بها بعضهم .

المطلب الثالث: ضوابط جوائز الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: التوصيف الفقهي للنقاط في الألعاب الإلكترونية وحكم اكتسابها والمعاوضة فيها؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول : التوصيف الفقهي للنقاط في الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: حكم اكتساب، وشراء النقاط في الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل فرعين:

الفرع الأول: اكتساب النقاط في الألعاب الإلكترونية

الفرع الثاني: شراء النقاط والمزايا الزائدة من الشركة المالكة للعبة الإلكترونية.

المطلب الثالث: بيع النقود الوهمية والمكتسبات في الألعاب الإلكترونية.

الفصل الرابع: الموقف الفقهي من الجرائم المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وسبل مواجهتها بدولة الإمارات؛ ويشمل ستة مباحث:

المبحث الأول: الإرهاب عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: الإرهاب، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الموقف الفقهي من الإرهاب الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة الإرهاب الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات؛ ويشمل فرعين:

الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة الإرهاب الإلكتروني.

الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من الإرهاب الإلكتروني.

المبحث الثاني: التحريض على الجرائم عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: التحريض، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الموقف الفقهي للتحريض عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة التحريض عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات؛ ويشمل فرعين:

الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة التحريض الإلكتروني.

الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من التحريض الإلكتروني.

المبحث الثالث: التجسس عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: التجسس، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الموقف الفقهي من التجسس عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة التجسس عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.

المبحث الرابع: انتحال شخصية الغير عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: انتحال الشخصية، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الموقف الفقهي لانتحال الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة انتحال الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.

المبحث الخامس: السرقة الإلكترونية عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: السرقة، وحقيقتها عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الحكم الفقهي للسرقة عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: موقف القانون الإماراتي من السرقة الإلكترونية.

المبحث السادس: الابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل أربعة مطالب:

المطلب الأول: الابتزاز الإلكتروني، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: أهداف الابتزاز الإلكتروني، وصوره عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: الموقف الفقهي للابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الرابع: مواجهة الابتزاز الإلكتروني في دولة الإمارات؛ ويشمل فرعين:

الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة الابتزاز الإلكتروني.

الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من الابتزاز الإلكتروني.

الفصل الخامس: الأحكام الفقهية للمخالفات الأخلاقية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وسبل مواجهتها بدولة الإمارات؛ ويشمل ستة مباحث:

المبحث الأول: القذف والسب عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: القذف، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: السب، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة القذف والسب عبر الألعاب الإلكترونية في الإمارات.

المبحث الثاني: الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: الإشاعة، وحقيقتها عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الحكم الفقهي للإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة مخاطر الإشاعة الإلكترونية في دولة الإمارات؛ ويشمل فرعين:

الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة الإشاعة الإلكترونية.

الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من الإشاعة الإلكترونية.

المبحث الثالث: التشهير بالآخرين عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: التشهير، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الحكم الفقهي للتشهيرعبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة القانون الإماراتي لجريمة التشهير بالوسائل الإلكترونية.

المبحث الرابع: التَّنَمُّرعبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: التَّنَمُّر، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الحكم الفقهي للتَّنَمُّر عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة التّنمّر عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.

المبحث الخامس: الاستغلال الجنسي للأطفال عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: الاستغلال الجنسي للأطفال، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الموقف الفقهي لجريمة استغلال الأطفال جنسياً عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة جريمة استغلال الأطفال جنسياً في دولة الإمارات عبر الوسائل الإلكترونية.

المبحث السادس: الاختلاط الإلكتروني بين الجنسين عبر الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: تعريف الاختلاط، وموقف العلماء منه.

المطلب الثاني: المراد بالاختلاط الإلكتروني، وأشكاله، وآثاره في الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: حكم الاختلاط الإلكتروني بين الجنسين في الألعاب الإلكترونية؛ ويشمل فرعين:
الفرع الأول: الحكم الفقهي للاختلاط الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.
الفرع الثاني: ضوابط الاختلاط الإلكتروني.

الخاتمة: وتشمل أهم النتائج والتوصيات.
الفهارس: وتشتمل على فهرس الآيات، والأحاديث، والأعلام، والمصادر والمراجع، والموضوعات.

والحمدلله ربّ العالمين،،،

***

الفصل الأول

التعريف بالألعاب الإلكترونية، مع بيان إيجابياتها وسلبياتها.

ويشمل ثلاثة مباحث:

المبحث الأول: المراد بالألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: تصنيف الألعاب الإلكترونية، وأسباب الإقبال عليها.

المبحث الثالث: الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول

المراد بالألعاب الإلكترونية

و يشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: تعريف اللعب.

تعريف اللعب في اللغة: للعب عدة معان في اللغة، فهو يعني الدعابة و اللهو[١]، وكذلك السخرية، والعبث وضياع الوقت[٢]. واللَّعِبُ واللَّعْبُ: ضدُّ الجِدِّ[٣]، لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِباً ولَعْباً، ولَعَّبَ، وتَلاعَبَ، وتَلَعَّبَ مَرَّة بَعْدَ أُخرى .[٤] و(تِلِعَّابٌ وتِلِعَّابَةٌ): كثيرُ اللَّعِبِ [٥] ، والمَلْعَبُ: مَكَانُ اللَّعِبِ، واللُّعْبَةُ، بالضم: ما يُلْعَبُ كالشِّطْرَنج ونَحْوِهِ.[٦]

وفي الاصطلاح : يطلق اللعب في كتب الفقه على اللهو و العمل الذي لا نفع فيه[٧].

مفهوم اللعب قديماً وحديثاً : تعددت الاتجاهات و الآراء قديماً و حديثاً حول مفهوم اللعب تبعا لتوجهات الفرد في النظر إليه .فهناك من يرى أن اللعب نشاط تلقائي ذاتي ترفيهي ، و هناك من يرى أن اللعب يسهم في فهم الذات ، و هناك من يرى أنه نشاط تعليمي ، مما يجعل تقديم مفهوم واحد صعبا للغاية؛ لذا أكتفي بإيراد نماذج من التعريفات وترجيح أحدها :

أولا: مفهوم اللعب قديماً.

ممن عرّف اللعب قديماً ابن سينا[٨]: أنه نشاط حر ينطلق من حاجة الطفل الجسمية والحركية والعقلية والاجتماعية واللغوية[١].

---

[١] لسان العرب: محمد بن مكرم بن علي بن منظور، (٣٧٦/١)، (٢٥٩/١٥)، دار صادر، بيروت، ط٣، ١٤١٤هـ .

[٢] المعجم الوسيط: إبراهيم مصطفى وآخرون(مجمع اللغة العربية بالقاهرة)، (٨٢٧/٢)، دار الدعوة .

[٣] القاموس المحيط: مجد الدين أبو طاهر محمد بن يعقوب الفيروزآبادى، (ص١٣٤)، تحقيق: مكتب تحقيق التراث في مؤسسة الرسالة، بإشراف: محمد نعيم العرقسُوسي، مؤسسة الرسالة للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، ط٨، ١٤٢٦هـ - ٢٠٠٥م، ولسان العرب: لابن منظور، (٧٣٩/١) .

[٤] لسان العرب: لابن منظور، (٧٣٩/١) .

[٥] مختار الصحاح: زين الدين أبو عبد الله محمد بن أبي بكر بن عبد القادر الرازي الحنفي، تحقيق : يوسف الشيخ محمد، المكتبة العصرية - الدار النموذجية، بيروت، ط٥، ١٤٢٠هـ - ١٩٩٩م، (٢٨٢/١)، القاموس المحيط: الفيروزآبادى، (ص١٣٤)، معجم مقاييس اللغة: أحمد بن فارس بن زكرياء القزويني، (٢٥٣/5)، تحقيق: عبد السلام محمد هارون، دار الفكر، ١٣٩٩هـ - ١٩٧٩م.

[٦] مختار الصحاح: الرازي، (٢٨٢) .

[٧] ينظر: الأم: أبو عبد الله محمد بن إدريس بن العباس الشافعي (المتوفى: ٢٠٤هـ)، (٢٢٤/٦)، دار المعرفة، بيروت، ١٤١٠هـ - ١٩٩٠م، وأحكام القرآن: ابن العربي، (٩/٣)، وشرح مختصر خليل: الخرشي، (١٥٦/٣)، ومواهب الجليل في شرح مختصر خليل: الحطاب، (٨/٤)، ومعجم لغة الفقهاء: محمد رواس قلعجي، وحامد صادق قنيبي، (ص٣٩٢)، دار النفائس للطباعة والنشر والتوزيع، ط٢، ١٤٠٨هـ - ١٩٨٨م .

[٨] العلامة الشهير الفيلسوف، أبو علي، الحسين بن عبد الله بن الحسن بن علي بن سينا، البلخي ثم البخاري (٩٨٠ - ١٠٣٧)، صاحب التصانيف في الطب والفلسفة والمنطق؛ منها : كتاب القانون في الطب وكتاب الْحَوَاشِي على القانون كتاب عُيُون الْحِكْمَة كتاب الشبكة وَالطير مُخْتَصر أقليدس، مُخْتَصر فِي النبض بالعجمية، الْحُدُود الأجرام السماوية، الْإِشَارَة إِلَى علم الْمنطق، مات بهمذان وله ثلاث وخمسون سنة .[سير أعلام النبلاء: شمس الدين أبوعبدالله محمد بن أحمد الذهبي،

و عرّفه الغزالي[٢] بأنه : حاجة مهمة لدى الطفل في النواحي البدنية والنفسية والعقلية والاجتماعية[٣].

نلاحظ من التعريفات السابقة للعب أن العلماء قديماً قصروا اللعب على مرحلة الطفولة و لم يتطرقوا لموضوع لعب الكبار .

ثانياً : مفهوم اللعب حديثاً.

عرّفه الدكتور حبنكة الميداني[٤] بأنه : " هو ما كان من الأعمال غير الجادة ذا غاية مقصودة ، كرياضة الجسم أو رياضة الفكر ، لاكتساب مهارات عملية أو علمية . أو تنمية قدرة من القدرات الجسمية أو الفكرية أو النفسية ؛ فمن ذلك ركوب الخيل و اللعب عليها ، والسباحة و اللعب فيها ، والرمي واللعب فيه، فهذه كلها ألعاب ، ولكنها ذات مقاصد تقصد و نتائج ترجى"[٥].

أما قاموس علم النفس فيعرّف اللعب بأنه: " نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر "[٦].

و في النظرية المعرفية، يرى بياجيه [٧] (Jean Piaget) اللعب بأنه :

"عملية تمثل (Assimilation) تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي والذكاء "[٨].

(١٩٩/١٣،٢٠٠)، دار الحديث، القاهرة، ١٤٢٧هـ -٢٠٠٦م، وعيون الأنباء في طبقات الأطباء: أحمد بن القاسم بن خليفة بن يونس الخزرجي، ابن أبي أصيبعة، (٤٤٠/١)، تحقيق: الدكتور نزار رضا ، دار مكتبة الحياة، بيروت].

[١] تعلم الأطفال من خلال اللعب: د. سناء عبدالوهاب الكبيسي، (ص٢٤)، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، ط١، ١٤٣٩هـ -٢٠١٨م .

[٢] الشيخ الإمام البحر، حجة الإسلام، أعجوبة الزمان، زين الدين أبو حامد محمد بن محمد بن محمد بن أحمد الطوسي، الشافعي، الغزالي، صاحب التصانيف، والذكاء المفرط.له مصنفات كثيرة منها : كتاب "الإحياء"، وكتاب "الأربعين"، وكتاب "القسطاس"، وكتاب "محك النظر"، وغيرها، توفي سنة ٥٠٥هـ . [الأعلام: خير الدين بن محمود بن محمد الزركلي (المتوفى: ١٣٩٦هـ)، (٢٢/٧)، دار العلم للملايين، ط١٥، ٢٠٠٢م ، وسير أعلام النبلاء: الذهبي، (٢٦٧/١٤)].

[٣] تعلم الأطفال من خلال اللعب: د. سناء الكبيسي، (ص٢٢) .

[٤] الشّيخ حسن بن مرزوق حبنّكة الشّهير بالميداني، الدّمشقي الشّافعي، ولد في دمشق سنة ١٣٢٦هـ/١٩٠٨م، قضى حياته في العلم والتدريس والدعوة، توفي يوم الإثنين في ١٥ ذي القعدة /١٣٩٨ هـ الموافق لـ ١٩٧٨/١٠/١٦م .الترجمة من موقع رابطة العلماء السوريين، تاريخ النشر ٢٠١٨/١٢/٢٧م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/١١م :

- https://islamsyria.com/site/show_cvs/140.

[٥] قضايا اللهو والترفية بين الحاجة النفسية والضوابط الشرعية: مادون رشيد، (ص٧٣)، دار طيبة للنشر والتوزيع، الرياض، ط١، ١٤١٩هـ -١٩٩٨م .

[٦] الألعاب الإلكترونية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً: د.محمد محمود الحيلة، (ص١٨)، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمَّان، ط١، ١٤٢٢هـ -٢٠٠٢م، واللعب إستراتيجيات تعليم حديثة : د. إيمان الخفاف، (ص٣٠)، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، طبعة (بلا)،١٤٣١هـ -٢٠١٠م .

[٧] جان بياجيه عالمٌ وطبيبٌ نفسيٌّ، ولد في ٩ آب عام ١٨٩٦م في سويسرا، اهتم بدراسة علم النفس السريريّ، وعلم نفس الطفل، وضع مجموعة من النظريات حول الدراسات النفسيّة، أُطلقَ عليها نظريات بياجيه، وتعتبرُ نظريته في التنمية المعرفيّة من أشهر النظريات النفسيّة، وتوفي في ١٦ أيلول عام ١٩٨٠م ودُفن في جنيف.منشور في موقع موضوع، منشور بتاريخ ٢٠١٦/٢٠/٢٣م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٢/١٢م، الساعة: ١١:٤١ص، رابط الموقع :

- https://mawdoo3.com/%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8.

[٨] اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان الخفاف، (ص٣٠)، وتعلم الأطفال من خلال اللعب: د. سناء الكبيسي، (ص٢٨).

أما برونر[١] (Bruner ، ١٩٧٢) فيرى بأنه : السلوك الذي يتيح للكائن أن يكون قادرا على الاكتشاف والتدريب على استراتيجيات سلوكية جديدة[٢].

وأما كايوس (Caillois ،١٩٨٠) فيعرفه بأنه: نشاط حر يمارس بدون قهر ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل ويعوض من خلاله عما يواجه في الواقع [٣].

ومن تعريفات اللعب :

- أنه" نشاط حر وتعبير نفسى تلقائي ممتع مقصود لذاته" [٤].
- أنه نشاط تنافسي محدد بقواعد لتحقيق أهداف خاصة، يعتمد على المهارة غالباً، وعلى الحظ في بعض الأحيان[٥].
- " أنه توجه ذاتي أو خارجي ، يشبع رغبة داخلية باستغلال الطاقة الذهنية والجسمية ،في نشاط متكامل مكون من سلسلة من الأعمال ذات مواصفات مهارية، تتسم بالفردية أو الجماعية ، بغرض تحقيق المتعة والسرور وإثراء الخبرات والاستمتاع بالوقت ، ويعبر عن مستويات نمو الطفل وعن ذاته ، ويعد من الوسائل الفعالة في تربيته ، وفي تطوير نموه "[٦].
- بأنه :" نشاط حر لا علاقة له بالاهتمامات المادية، ويعرف أيضاً بأنه نابع من حاجات داخلية ملحة تقود الطفل إلى الحركة والنشاط، كما أنه تعبير عن الذات والتغلب على الخوف" [٧].

ونلاحظ عدم تعارض الاتجاهات السابقة في تناولها تعريف اللعب، حيث ركز كل اتجاه على جانب من جوانب اللعب .

والتعريف المختار : هو تعريف قاموس التربية، حيث عرّف اللعب بأنه : نشاط حر[٨] موجه (Directed)، أو غير موجه (Free) ، يؤديه الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية. ويستغله الكبار[٩] في تنمية

---

[١] جيروم برونر، عالم نفسي من أصل بولندي،ولد في الأول من أكتوبر عام ١٩١٥م ، قدّم مساهمات مهمة في مجال التعليم وعلم النفس المعرفي،توفي ٥ يونيو ٢٠١٦م، منشور في موقع Thpanorama، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٢/١٢م، الساعة:١١:٥٠ص، رابط الموقع :

- https://ar.thpanorama.com/articles/psicologa/jerome-bruner-biografa-.

[٢] اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان الخفاف، (ص٣٠) .

[٣] المرجع السابق، (ص٣٠) .

[٤] التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف محمد سرج، (ص٢٣)، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع، مصر، ط١، ٢٠٠٩م .

[٥] الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية: د. محمد علي الصويركي، (ص١٧)، دار الكندي للنشر والتوزيع.

[٦] الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة: د.محمد محمود موسى، ود. وفاء محمد سلامة، (ص٨)، المجلس الأعلى لشؤون الأسرة، مراكز الفتيات والأطفال، الشارقة، ط١، ٢٠٠٤ م .

[٧] تقنيات التعلم عن طريق اللعب: د. محمود أبو فروة الرجبي،(ص١٣)، مؤسسة الفرسان للنشر والتوزيع، عَمان، ط١، ١٤٣٨هـ -٢٠١٧م .

[٨] الألعاب التربوية وانعكاستها على تعلم الأطفال: رافدة الحريري،(ص١١)، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، ٢٠١٤م .

[٩] اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان الخفاف، (ص٣٠) .

سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والوجدانية[١]، وأنه يستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتصف بالسرعة[٢]. و يتميز هذا التعريف بالآتي:

١- أنه نشاط حر يعتمد على ذاتية الفرد وتصرفاته الخاصة دونما تدخل.

٢- أنه يحقق السرور و المتعة و التسلية.

٣- أنه يسعى لتحقيق أهداف متنوعة سواء للصغار أو الكبار.

٤- أنه يساعد في إنماء السلوك والتربية.

٥- ومن خلاله يمكن استغلال الطاقتين الذهنيّة والحركيّة في آن واحد.

٦- كما وأنه من خلال بحثي وجدت أن هذا التعريف من أكثر التعاريف شيوعاً في الكتب التي تناولت موضوع اللعب.

المطلب الثاني: تعريف الألعاب الإلكترونية.

وفيه ثلاث مسائل[٣]:

المسألة الأولى: تعريف الألعاب.

في اللغة: الألعاب جمع لُعبة، و اللَّعِبُ واللَّعْبُ: ضدُّ الجِدِّ[٤]، واللُّعْبَةُ، بالضم: ما يُلْعَبُ به كالشِّطْرَنج ونَحْوِهِ.[٥]

في الاصطلاح: اللُّعبة: كل ما يُلعب به. واللَعِب: اللهو والعمل الذي لا نفع فيه[٦].

المسألة الثانية: تعريف الإلكترونية[٧].

الإلكترونية نسبة للإلكترون. والإلكترون: دقيقة ذات شحنة كهربائية سالبة، شحنتها هي الجزء الذي لا يتجزأ من الكهربائية . والإلكترونيات فرع من علم الهندسة يتناول التحكم في انسياب الشحنات الكهربائية في وسائل معينة لتحقيق أغراض مفيدة .

---

[١] الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية: د. محمد الصويركي،(ص١٦)، و اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان الخفاف، (ص٣٠)، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: د. مها حسني الشحروري، (ص٣١)، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عَمان، ط١، ١٤٢٨هـ -٢٠٠٨م، والتفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف سرج، (ص٢٢)، الألعاب الإلكترونية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً: د.محمد الحيلة، (ص١٩)، الألعاب التربوية وانعكاستها على تعلم الأطفال: رافدة الحريري، (ص١١) .

[٢] الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية: د. محمد الصويركي، (ص١٦) .

[٣] ينظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بنت عبدالرحمن بن محمد ابن يابس، (ص٨-١٠)، بحث علمي، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - كلية الشريعة، ١٤٤٠هـ .

[٤] القاموس المحيط: للفيروزآبادى، (ص١٣٤)، لسان العرب: لابن منظور، (٧٣٩/١).

[٥] مختار الصحاح: الرازي، (٢٨٢/١) .

[٦] معجم لغة الفقهاء: محمد قلعجي، وحامد قنيبي، (ص٣٩٢).

[٧] ينظر: المعجم الوسيط: إبراهيم مصطفى وآخرون، (٢٤/١).

المسألة الثالثة: تعريف الألعاب الإلكترونية.

تعددت تعريفات الألعاب الإلكترونية وقد دارت حول نواحٍ ثلاث [١]:

- **فمن الناحية البرمجية المعلوماتية عُرِّفت بأنها:** "برمجيات تحاكي واقعاً حقيقياً أو افتراضياً بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة " media multi "، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت"[٢].
- **و من الناحية الاجتماعية عُرِّفت بأنها:** " تعنى تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والترفيه"[٣].
- **وعُرِّفت بشكل أوضح من الناحية العلمية بأنها:**

" نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية"[٤].

يعدّ هذا التعريف تعريفاً عاماً وشاملاً لكل أنواع الألعاب الإلكترونية[٥]، فالألعاب الإلكترونية تشمل ألعاب الحاسب الآلي، وألعاب الإنترنت، وألعاب الأجهزة النقالة والكفية، وألعاب الفيديو[٦] .

المطلب الثالث: تاريخ الألعاب الإلكترونية.

بدأ ظهور الألعاب الإلكترونية عام ١٩٤٧على يد Thomas T. Goldsmith حيث قام بتصميم أول لعبة بغرض التسلية؛ لعبة(Cathode Ray Tube) [٧].

وفي الأعوام (١٩٥١-١٩٥٢)،ظهرت إحدى أشهر ألعاب الذكاء و تسمى (Nim)، التي اخترعها البروفيسور Alexander S. Douglas بجهاز خاص بها ليسهل لعبها، و عمل البروفيسور ألكسندرفي نفس العام على تطوير لعبة (OXO)التي تميّزت وقتها بأنها أقوى الألعاب[١].

---

[١] ينظر: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د. ياسر بن إبراهيم الخضيري، (ص٥-٦)، بحث علمي، جامعة الإمام محمد بن سعود، الرياض، ١٤٤٠هـ، وأدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد إبراهيم، (ص٥٠)، مؤسسة شباب الجامعة، الإسكندرية، ٢٠١٩م .

[٢] أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص٥٠).

[٣] المرجع السابق، (ص٥٠).

[٤] الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: د. مها حسني الشحروري، (ص٤٦) .

[٥] ينظر: الطفل العربي و الثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد عبدالرحمن،(ص٢٧)، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، مصر- دسوق ،٢٠١٥م .

[٦] ينظر: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د. ياسر الخضيري، (ص٦) .

[٧] ينظر: الألعاب الإلكترونية: بشار عبدالهادي عايد، (ص٢٥)، الجنادرية للنشر والتوزيع، عمان، ط١، ٢٠١٨م، أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١٠٢).

في سنة ١٩٥٨ صمم William Higinbotham لعبة Tennis For Two و كانت تستعمل شاشات و أيدي تحكم تُشبه شاشات الرادار و أدوات التحكم بالغواصات، حققت هذه اللعبة شعبية كبيرة و ضجة هائلة في تلك الأيام وأقبل عليها المئات،[٢] و اللعبة عبارة عن صورة مبسطة من لعبة التنس الأرضي.

بعد ذلك شهد قطاع تصميم و تطوير الألعاب الإلكترونية انتشاراًو إقبالاً واسعين، نستعرضه بالمراحل الآتية:

المرحلة الأولى:

شهدت بداية الستينات تطوّراً في الألعاب على الكمبيوتر، والتي كانت تهدف لتمضية الوقت أولاستعراض التكنولوجيا، و ظهرت لعبتي « بونغ pong »، ولعبة حرب الفضاء« space war » التي تم تحديثها و تطويرها من قبل طلاب في جامعة MIT الأمريكية، اللعبة تضم جهازاً خاصاً بها يجعلك تشعر أنك تركب سفينة فضائية، هدفها القضاء على مركبة اللاعب الآخر، وسياسة اللعبة اللعب مع أكثر من شخص على جهاز كمبيوتر واحد[٣].

وفي الستينات بدأت خاصية الصوت في الظهور على الألعاب الإلكترونية، كذلك ظهرت لوحة المفاتيح للمرة الأولى[٤].

و يعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرةprocesseur micro المسوقة مع مؤسسة إينتال intel عام ١٩٧١ ، و في عام ١٩٧٢ أسس نولان بوشنال أول مؤسسة للألعاب الالكترونية atari ، و في أول عام باعت atari أكثر من ١٠ ألاف ألة، وفي عام ١٩٧٦ تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة warner في ذات العام atari مقابل مبلغ ٢٨ مليون دولار ، و قد أدى نجاح atari إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة « أبل apple » تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر « أبل ٢ - apple٢ » أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجد نفسها ، إلى إنهاء الدورة الأولى الألعاب الفيديو عام ١٩٧٧ [٥].

---

[١] ينظر: الألعاب الإلكترونية: بشار عبدالهادي عايد، (ص٢٥)، وأدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد ابراهيم، (ص١٠٢).

[٢] ينظر: الألعاب الإلكترونية: بشار عبدالهادي عايد، (ص٢٥، ٢٦) .

[٣] ينظر: أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري: أميرة مشري، (ص٥٧)، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي - كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، الجزائر، ٢٠١٦-٢٠١٧م، والألعاب الإلكترونية: بشار عبدالهادي عايد، (ص ٢٦) .

[٤] ينظر: أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد ابراهيم، (ص١٠٢، ١٠٣) .

[٥] ينظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٢٧)، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة الجزائر- كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، 2011-2012م، نقلاً عن: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات: أحمد فلاق، (ص ١١٣)، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، ٢٠٠٨-٢٠٠٩م .

المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و هي ٢٦٠٠ VC من atari و التي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف و قواعد جديدة و بالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (JEUX EDITION DES)، وفي هذه المرحلة تضخم إنتاج الألعاب و معظمها وصف بالرديء .

وفي بداية سنة ١٩٨٣ أدى صعود أجهزة الكمبيوتر إلى انهيار مبيعات الألعاب ابتداء و بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت « NENTANDO » أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم « NES» ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو نجاحاً واسعاً يعود للأسباب التالية:

- رخص ثمنها، بحيث لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.
- تكنولوجيا متطورة وسهلة، وبالتالي ضمان النوعية و الأسلوب[١].

المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " COMMODORE " و « SINCLAIR » و « AMSTRAD »، و في عام ١٩٨٦ « ATARI ST » الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر

انتهت هذه المرحلة بسبب تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب، و بسبب عدم قدرتها على المجاراة التقنية و المالية لعارضات التحكم اليابانية أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل : « pc» أو « apple» ، وفي سنة ١٩٨٩ أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس ، لكن بقيت «نتاندو» اليابانية في أفضل حالاتها و احتكرت السوق تقريبا[٢].

المرحلة الرابعة:

تعد هذه المرحلة مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي pc ، و تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني.

---

[١] ينظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٢٨)، والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي: سناء سعادو، ونوال بن مرزوق، (ص١٦)، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانـــة - كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، الجزائر، ٢٠١٥- ٢٠١٦م .

[٢] ينظر: الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي: سناء سعادو، ونوال بن مرزوق، (ص١٧)، وأثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٢٧-١٢٨)، نقلاً عن: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات: أحمد فلاق، (ص ١١٤).

وفي هذة المرحلة ظهرت ألعاب الألغاز، والمغامرة، مثل « seven quist »،وكذا ألعاب الأدوار مثل Final Fantasy، وانتهت هذه المرحلة عام ١٩٩٥ [١] .

المرحلة الخامسة:

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف، مثل معالجة الصور الثلاثية الأبعاد، واستعمال القرص الضوئي المضغوط.

وفي هذه المرحلة دخل لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو سوني sony بلعبته play station» و احتتم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و " نينتاندو" مما أزال سيفا"التي انسحبت من سوق عارضات التحكم ، و شهدت هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو « croft lara » التي حققت أرقاما قياسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية مثل ألعاب « fps » المتعددة اللاعبين، وتجاوزت مبيعات ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عالياً . و في عام ٢٠٠١ قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الإنترنت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو[٢] .

المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول " microsoft " و الصراع الشرس بين عارضات التحكم،ps2-2 ، x box ، game cube.[٣]

المرحلة السابعة:

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة ، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام ٢٠٠٤ بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل nintendo ds كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز play station المتنقل psd و الذي طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر ٢٠٠٤ .

وفي مارس ٢٠٠٥ وصل جهاز سوني " بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام ٢٠٠٥ جهازها الجديد ٣٦٠ - ٣٦٠box x .

---

[١] ينظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٢٩)، والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي: سناء سعادو، ونوال بن مرزوق، (ص١٨) .

[٢] ينظر: الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي: سناء سعادو، ونوال بن مرزوق، (ص١٨)، وأثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٢٩)، نقلاً عن: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات: أحمد فلاق، (ص ١١٥) .

[٣] ينظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٢٩)، والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي: سناء سعادو، ونوال بن مرزوق، (ص١٩) .

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام ٢٠٠٦ ، في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها ، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج .

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلتها في السوق الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام ، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إليكترونيك « أرتس المنتجة للعبة Fifa » الشهيرة لكرة القدم و التي تبلغ عوائدها5.2 مليار دولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب لتحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة .

و لقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة ، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب و كرة القدم.. و غيرها[1].

***

[1] ينظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٣٠-١٣١)، نقلاً عن: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات: أحمد فلاق، (ص ١١٥)، والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي: سناء سعادو، ونوال بن مرزوق، (ص١٩ – ٢٣).

المبحث الثاني

تصنيف الألعاب الإلكترونية،وأسباب الإقبال عليها.

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: تقييم وتصنيف الألعاب الإلكترونية.

هناك بعض التصنيفات التي وضعتها بعض الدول حول الألعاب الإلكترونية والرقابة عليها، بهدف معرفة ما يناسب العمر الزمني لممارسة الألعاب الإلكترونية، وبياناً لمحتوى البرنامج المصمم كوسيلة للاسترشاد به من قبل الأسرة والمربين، وكدليل لصانعي الألعاب الإلكترونية، و المستثمرين فيها، ومن هذه التصنيفات ما يلي[١] :

١ ـ تصنيف الهيئة البريطانية (British Board of Film Classification (BBCF :

" قد تم إعطأها السلطة للمرة الأولى بموجب القانون الذي صدر في عام (١٩٨٤) لتصنيف الأفلام وألعاب الكمبيوتر التي يراها القانون تحتاج إلى تصنيف، فيمكن للوالدين التعرف عليها من خلال علامات التصنيف التي وضعتها الهيئة البيان العمر المناسب لمشاهدتها وممارستها"[٢].

٢ ـ تصنيف البلدان الأوربية (PEG1) :

"وهو نظام تطوعي يتبع الرقابة الأوربية على الألعاب. هذا النظام هو نظام تصنيفي جديد للألعاب التفاعلية حيث يبين للآباء، والمربين مدى مناسبة لعبة الكمبيوتر لعمر الفرد، وذلك من خلال رموز يضعها على أغلفة هذه الألعاب، وهو بدأ عام ٢٠٠٣، وحل محل الأنظمة الأخرى في معظم دول قارة أوربا، وهو نظام يتكون من عنصرين يكملان بعضهما حيث تصنف اللعبة على أساس العمر، ويشبه ذلك الأنظمة الموجودة حاليا فتقسيمات العمر لـ" "PEG1 هي (١٨+١٦+ ١٢ + ٧+٣) سنة، والتقسيم الثاني وصف اللعبة، وذلك من خلال أيقونات موجودة على غلاف اللعبة"[٣].

---

[١] ينظر: أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١٠٧).

[٢] أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١٠٧)، نقلاً عن: كيف تربي أبنائنا في زمن الانفتاح والإعلام، دليل في الحماية أبنائك من أخطار وسائل الإعلام والتلفزيون والألعاب الإلكترونية والتليفون والمحمول والإنترنت: أماني زكريا، منى لطفي، (ص٣٥-٣٧)، دار الكتب، القاهرة، ٢٠١٠م .

[٣] أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١٠٩).

توضع هذه الأيقونات في أغلفة الألعاب الإلكترونية لتبين ما تحتويه من: (مشاهد عنف، أو كلمات غير لائقة، أو ما تتضمنه من إيحاءات جنسية، أو أنها تشير إلى تعاطي المخدرات، أو تشجع على تعلّم القمار، أو أنها مخيفة للأطفال الصغار، أو أنها تشجع على التفرقة العنصرية...و غيرها من الجوانب)[١].

٣ - تصنيف جمعية البرمجيات التفاعلية الرقمية لبرامج الترفيه (ESRB) :

" إن نظام تصنيف برامج الترفيه " The Entertainment Software Rating Board " هو نظام وضعته جمعية البرمجيات التفاعلية الرقمية"IDSA"، وهي تقوم بتصنيف حوالي (١٠٠٠) لعبة سنوياً"[٢] .

و هنا توضيح لرموز نظام تصنيف برامج الترفيهESRB) ، وبيان معانيها[٣]:

الرمز(EC) : اختصار لكلمتي "Early Childhood ":و يعني أن المحتويات مناسبة للأطفال في الثالثة من العمر فما فوق .

الرمز (E) : اختصار لكلمة" Everyone " ، و يعني أن المحتويات مناسبة لعمر ست سنوات فما فوق، ولكنها تحتوي على مشاهد عنف أكثر من الفئة السابقة .

الرمز (T) : اختصار لكلمة"Teen " ، و يعني أن المحتويات مناسبة لعمر (١٣) سنة فما فوق، ولكنها تحتوي على مشاهد عنف أكثر من الفئة السابقة .

الرمز (M) : اختصار لكلمة" Mature" ويعني أن المحتويات مناسبة للفئة العمرية فوق السابعة عشرة من العمر كما تحتوي على مشاهد عنف، ومشاهد جنسية، وتتميز اللغة بالقوة.

الرمز (AO) : اختصار لكلمتي" Adults Only" :، ويعني أنها غير مسموح باللعب بها تحت سن الثامنة عشر، فهي تحتوي على مشاهد جنسية تمارس تحت العنف، فضلا عن مشاهد العنف الأخرى.

الرمز (Rp) : اختصار لكلمتي" Rating Pending "، ويعني أن اللعبة قد وردت إلى هذه الجمعية ولا زالت تحت التصنيف (أي أنهم لم يتخذوا قرارا بشأنها بعد).

٤ - التصنيف الإسلامي لمحتوى الألعاب الإلكترونية :

" تنبهت الهيئة العالمية للوسائل التقنية إحدى هيئات رابطة العالم الإسلامي بمدينة الرياض بالسعودية لخطورة بعض الألعاب الإلكترونية حيث كونها تنتج في دول لا تقيم للأديان ولا المعتقدات وزناً ولا قيمة، وكثير منها يحتوي على مخالفات أخلاقية تؤثر في أخلاق وسلوك اللاعبين من أبناء المسلمين، وهو ما

---

[١] ينظر: أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١١٠).

[٢] أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١١٠)، نقلاً عن: كيف تربي أبنائنا في زمن الانفتاح والإعلام، دليل في الحماية أبنائك من أخطار وسائل الإعلام والتلفزيون والألعاب الإلكترونية والتليفون والمحمول والإنترنت: أماني زكريا، منى لطفي، (ص٦٨-٦٩) .

[٣] ينظر: أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١١١) .

دعى إلى إعداد مشروع لتوافر مركزاً لتصنيف وتطوير الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال تكوين فريق متخصص يعمل ضمن آلية محددة وواضحة، وكذلك إنشاء بوابة إلكترونية تكون مرجعا لكل رب أسرة أو معلم أو طفل مسلم ممن يبحثون عن ألعاب سليمة خالية من المخالفات الأخلاقية حيث يوفر النظام تصنيفاً لتطوير الألعاب الإلكترونية مبني على مبادئ الدين الإسلامي الحنيف وتعاليمه، ومراعيا عادات وتقاليد الدول الإسلامية ، ويسعى هذا المركز إلى أن يكون مرجعاً إسلامياً في تصنيف الألعاب الإلكترونية، وتحقيق التوعية والإرشاد المجتمعي نحو إعطاء كل لعبة إلكترونية وزنا لكل مخالفة حسب حجمها"[١].

قام الفريق المكوَّنٍ من مجموعة من طلاب الماجستير تخصُّص مناهج وطرق تدريس الحاسب، وعددهم سبعة طلاب، برئاسة الدكتور عبد الله الهدلق، بإنشاء موقعٍ على الإنترنت خاص بالتصنيف الإسلامي المقترح على غرار موقعَي نظام تصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية الأمريكيESRB ، والاتحاد الأوروبي , PEGI باستحداث رموزٍ خاصّة بالنظام لتصنيف المحتوى وتصنيف الفئات العمرية [٢].

قسّم هذا التصنيف الألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات عمرية :

الفئة الأولى: المحتوى مناسب لجميع الفئات العمرية ابتداء من **(سن الثانية).**

يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوى على بعض أعمال العنف ، ولكن في سياق كوميدي مثل أفلام توم وجيري . كما ينبغي خلو اللعبة من أي مشاهد أو أصوات أو صور مخيفة ومرعبة بالنسبة للأطفال الصغار.

الفئة الثانية: المحتوى مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم **(سبع سنوات أو أكبر).**

ويشير هذا التصنيف أن هناك بعض المشاهد والأصوات أو الصور المخيفة المسموح بها لهذه الفئة العمرية.

الفئة الثالثة: المحتوى مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم **(عشر سنوات أو أكبر).**

فألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على مشاهد عنف تمارس من قبل شخصيات خيالية أو رسوم كرتونية متحركة ولكن ليس من قبل الإنسان.

الفئة الرابعة: المحتوى مناسب للشباب البالغين الذين تبلغ أعمارهم **(خمس عشرة سنة أو أكبر).**

---

[١] أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١٢٧ -١٢٨)

[٢] مقال بعنوان: مخاطر صحية ونفسية وتربوية يتسبب فيها الإفراط في الألعاب الإلكترونية، جريدة الاقتصادية تاريخ المقال : الاحد ١٩ مايو ٢٠١٣، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/١/٨م، الساعة: ٢:٢٢ ص، ومقال بعنوان: التصنيف الاسلامي للألعاب، موقع البوابة الرقمية، ٢٠١٢/١٢/٣١م، الساعة: ١١:٢٦ص، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/١/٨م، الساعة ٣:٠٤ ص، بالروابط الآتية:

- https://www.adslgate.com/dsl/showthread.php
- http://www.aleqt.com/2013/05/19/article_756726.html-

ويشير التصنيف أن محتوى اللعبة قد يحتوي على تصوير الرعب أو العنف بدرجة قريبة أو مشابهة لما هو حاصل في الحياة الحقيقية.

الفئة الخامسة: المحتوى مناسب للشباب الذين تبلغ أعمارهم **(إحدى وعشرون 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[١] .

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية.

هناك تقسيمات عديدة لأنواع الألعاب الإلكترونية:

"على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل" Supports" وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والإلتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذه الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الاستراتيجية وألعاب المحاكاة"[٢] .

وهناك من قسمها إلى أربعة أنواع رئيسة هي:

ألعاب الصالات Arcade Games ، وألعاب المحاكاة (التظاهر) Simulation Games ، وألعاب المغامرة Adventure Games ، وألعاب تعليمية Educational Games [٣]. و" أياَ كان التصنيف لألعاب الحاسوب لا معنى له حيث أن كثيرا من الألعاب قد تقع تحت تصنيفات متعددة في نفس الوقت"[٤]، لذا يمكن أن تقسم الألعاب الإلكترونية من حيث مضمونها، ومن حيث الوسيلة التي يحصل بها اللعب إلى قسمين[٥]:

القسم الأول: أنواع الألعاب الإلكترونية من حيث المضمون

فمن حيث المضمون هناك عدة أنواع من الألعاب الإلكترونية، منها:

---

[١] ينظر: أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١١٢) .

[2] أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٣٥).

[٣] ينظر: التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف محمد سرج، (٤٥ – ٤٦) .

[٤] ينظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٢٠)، نقلاً عن: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها: مها الشحروري، (ص ٤٧).

[٥]ينظر: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د. ياسر بن إبراهيم الخضيري، (ص٦ – ٧)، نقلاً عن: الألعاب الإلكترونية المعاصرة.. دراسة فقهية: وفاء بنت عمرالسبيعي، (ص٣٣-٣٦)، رسالة مقدمة لنيل درجة الدكتوراه في كلية الشريعة بالرياض، ١٤٣٧-١٤٣٨هـ .

١- **ألعاب الحركة Action games :**وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي [١].

"أخذت شعبية كبيرة في أوساط الشباب في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية مثل ألعاب مضارب التنس...و غيرها من الألعاب الأخرى"[٢]. وهذا النوع يركز على اللعب السريع مع التركيز على أسلوب القتال والحركة، فهذه الالعاب تتطلب مهارات في استخدام جهاز التحكم وايضا تتطلب ذكاء وردة فعل سريعة وجيدة لأنك ستواجه مواقف صعبة والوقت يضغط عليك فإذا لم تفكر سريعا ستخسر[٣] .

٢- **الألعاب الاستراتيجية Strategy games :** " وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج" [٤] ." فهي لا تعتمد على مهاراتك في يد التحكم مثل ألعاب إطلاق النار بل تعتمد على دماغك وأيضا السرعة في اتخاذ القرارات و تعتمد الألعاب الاستراتيجية أيضا على ذكاء عدوك حيث يجب أن يكون الذكاء الاصطناعي مميز حتى يستطيع خصمك أن يجاريك فهو أيضاً سيتخذ قرارات"[٥].

٣- **الألعاب المحاكاة Simulatios games :**" تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها"[٦].

"وتشتمل على المهارات الإدارية مثل : إدارة مدينة في العصور الوسطى لأطول مدة ممكنة دون حدوث مجاعة أو ثورة. وتؤدي هذه الألعاب إلى تطوير مهارات حل المشكلات والابتكارية، وتعتبر مفيدة بشكل خاص في تطبيقات العمليات الابتكارية "[٧].

٤- **ألعاب المغامرة Adventure games :** "وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات" [٨]."وتشتمل على مهارات التفكير الضروري لمتابعة البحث والاستكشاف لبيئة خيالية... وقد ظهرت تلك الألعاب في أواخر عقد السبعينات"[٩] .

٥- **ألعاب الرياضة Sports games :**" تشبه الاستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي"[١٠] . "وتشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب

---

[١] أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١١٩) .
[٢] أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص٥١) .
[٣] ينظر: الألعاب الإلكترونية: بشار عبدالهادي عايد، (ص٦٧) .
[٤] أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١١٩) .
[٥] الألعاب الإلكترونية: بشار عبدالهادي عايد، (ص٧٢) .
[٦] أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٢٠) .
[٧] التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف سرج، (ص٤٦) .
[٨] أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١١٩) .
[٩] التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف سرج، (ص٤٦) .
[١٠] أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص١٢٠) .

البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات وألعاب الكرة والصيد. وهي يمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر"[١].

٦- ألعاب تعليمية Educational Games :

تتضمن ألعاباً لتنمية مهارات القراءة والحساب وألعاب الاكتشاف العلمي والمواقع الجغرافية، وقد تساعد كثيراً في علاج مشكلات تعليمية، مثل: علاج العسر القرائي، وهذه الألعاب كثيرة ومتنوعة، إلا أنها قليلا ما توجد خارج المدرسة [٢]. وتتضمن "ألعاب التعليم الترفيهي ، والتي تتميز في إظهار الألعاب التعليمية والترفيهية النموذجية لتعليم مهارات اللاعب مثل الكتابة، والرياضيات، واللغة، والجغرافيا، والتاريخ، الخ. ولكن يمكن أيضا أن تستخدم لتطوير المهارات الاجتماعية مثل العمل الجماعي والمشاركة. وتهدف معظم الألعاب التعليمية والترفيهية للأطفال الصغار، على الرغم من وجود بعض الأطفال الأكبر سنا وحتى الكبار"[٣].

٧- ألعاب العنف : " البعض يصنف ألعاب العنف إلى نوعين:

أ- ألعاب عنف خيالي : حيث توجد شخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء وفي سبيل ذلك تدمر وتقتل كل ما يعترضها.

ب- ألعاب عنف واقعي: حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضاً أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقائها تقضي على كل المحيطين .

وقد أجريت العديد من الدراسات في الدول العربية وفي الخارج عن الآثار النفسية التي تخلفها ألعاب العنف في شخصية الطفل وثقافته حتى أن بعضهم يحكي أن مراهقاً قتل أحد أفراد الشرطة لأنه كان يقلد البطل الذي يلعب دوره في ألعاب المغامرة.

وتعتبر فئة المراهقين أكثر الفئات انجذاباً لهذه الألعاب. ونحن لا نستطيع وضع حدود فاصلة بين المراحل العمرية لنمو الإنسان فإن الأطفال أيضا يتعرضون لهذه الألعاب ويكون تأثيرها عليهم كبيراً"[٤].

٨- الألعاب الجماعية (أونلاين) :

"هذه الكلمة اختصار لنوع ألعاب اشتهر كثيراً في الآونة الأخيرة وحقق نجاحات كبيرة جداً وهو massively multiplayer online وهذا النوع يتميز بأنه إذا ترك شخص اللعبة تستمر

---

[١] الطفل العربي و الثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد عبدالرحمن، (ص٢٩) .

[٢] ينظر: الطفل العربي والثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد عبدالرحمن، (ص٢٩)، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، دسوق، ط١، ٢٠١٥م، والتفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف سرج، (ص٤٦) .

[٣] الألعاب الإلكترونية: بشار عبدالهادي عايد، (ص٧٨) .

[٤] الطفل العربي و الثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد عبدالرحمن، (ص٣٠ -٣١) .

اللعبة بالعمل (persistent world) وذلك بسبب إنك لست وحدك من يلعبها، بل الآلاف مع بعضهم البعض وأيضاً تتميز معظم هذه الألعاب بميزة العالم المفتوح الكبير"[١].

القسم الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية من حيث الوسيلة

أما من حيث وسيلة اللعب، فتتنوع الألعاب الإلكترونية إلى أنواع عدة، أشهرها[٢] :

١- ألعاب جهاز الكمبيوتر.

٢- ألعاب الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية.

٣- ألعاب الإنترنت.

٤- ألعاب جهاز البلاي ستيشن (Ply Station) .

٥- ألعاب جهاز الإكس بوكس(X box) .Nintendo

٦- ألعاب جهاز نينتندو (Nintendo) .

وهناك تصنيفٌ آخر للألعاب الإلكترونية يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وهو كالآتي [٣]:

١- **الألعاب التي تمارس من لاعب واحد:** وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة.

٢- **الألعاب المتعددة اللاعبين:** فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وذلك إن الألعاب التعاونية هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعض المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، كما يمكن أن تكون هذه الألعاب المتعددة اللاعبين ألعابا تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض.

المطلب الثالث: أسباب الإقبال على الألعاب الإلكترونية.

سنتناول - بمشيئة الله تعالى - أسباب الاقبال على الألعاب الإلكترونية لدى كلٍ من البالغين و الصغار :

أولاً: أسباب الإقبال على الألعاب الإكترونية عند الكبار[٤].

١- حالة النشوة والإحساس بالقوة التي يشعر بها الشخص في فضاء الألعاب الإكترونية والتي يفتقدها في الواقع.

---

[١] الألعاب الإلكترونية: بشار عبدالهادي عايد، (ص٨٣) .

[٢] ينظر: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د. ياسر بن إبراهيم الخضيري، (ص٦ – ٧)، نقلاً عن: الألعاب الإلكترونية المعاصرة.. دراسة فقهية: وفاء بنت عمرالسبيعي، (ص٣٣-٣٦).

[٣] ينظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، (ص٦٦)، نقلاً عن: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات: أحمد فلاق، (ص ١١٠) .

[٤] ينظر: مقال بعنوان: إدمان الألعاب الإلكترونية، موسوعة الإدمان، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/١/٨م، الساعة ٤:٤٧ ص:

- https://addictionwiki.com.

٢- قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذي قد يعاني منه كثير من الأشخاص خاصة في فترة المراهقة

٣- الرغبة الجامحة في الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه الى عالم الألعاب المرح.

٤- التجديد والتحفيز الدائم الذى تتقنه شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية إضافة إلى حالة الإحساس بروح الفريق والتواصل التي تنتاب الشخص عند ممارسته الألعاب الإلكترونية.

٥- ومن أهم أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية فشل الأسرة في التواصل الإيجابي والفاعل مع أطفالهم وأبنائهم. كما يُعد الاختلاط بين الجنسين بألعاب الأونلاين، سببا رئيسياً لإقبال كثير من الشباب على الألعاب الإلكترونية هذه الأيام .

ثانياً: أسباب إقبال الأطفال على الألعاب الإلكترونية[١].

١- بعض الأطفال يلجأون إلى هذه الألعاب من أجل الهروب من الواقع الحقيقي إلى العالم الافتراضي، حيث يبحث عنه الطفل من أجل تكوين علاقات وإنجاز بعض الأشياء التي لا يستطيع إنجازها في الواقع، وغالباً ما تنذر هذه الأعراض ببعض المشكلات النفسية عند الأطفال، والتي يجب عند ملاحظتها استشارة أحد الأطباء النفسيين.

٢- هناك بعض الألعاب تقدم مكافآت في الواقع الفعلي عند تحقيق بطولات، لذلك تلقى إعجاب وتعلق الكثير من الأطفال، ويمكن أن تكون هذه المكافآت حافزاً لهم لزيادة الوقت الذي يقضونه أمام هذه الألعاب.

٣- عدم الوعي الكافي لدى الأهل بمخاطر هذه الألعاب ، والتدليل الزائد.

٤- يلجأ بعض الأهل بسبب انشغالهم الدائم إلى مثل هذه الألعاب من أجل التخلص من إزعاج الطفل.

٥- حب التباهي والتفاخر بامتلاك أطفالهم الكثير من الأدوات التكنولوجية الحديثة، وقدرتهم على التعامل معها بصورة سريعة.

٦- قد يكون من أسباب هذا الإدمان تقليد الأطفال لأحد الأبوين، فهناك بعض الأهالي من مدمني هذه الألعاب.

٧- انعدام التواصل بين الأهل والأطفال، مما يجعل الطفل يلجأ إلى مثل هذه الألعاب من أجل سد الفراغ الذي يعاني منه.

---

[١] ينظر: مقال بعنوان: إدمان الألعاب الالكترونية عند الأطفال، موسوعة الإدمان، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/١/٨م، الساعة ٤:٤٤ ص، رابط المقال:

- https://addiction-wiki.com-

المبحث الثالث

الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

اختلفت الاتجاهات في النظر إلى الآثار المترتبة على الألعاب الإلكترونية إلى اتجاهين:

- **الاتجاه الأول: (إيجابي)** يرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية ايجابية في التعليم والتعلم، فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور، وتزيد من استخدام استراتيجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات [١].

- **الاتجاه الثاني: (سلبي)** يرى أن مثل هذه الألعاب تعرض التلاميذ لأخطار جدية، هذه الأخطار تتضمن الجروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي، والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر، وعلى المدى البعيد تتسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي للتلاميذ[٢].

ومن خلال هذين الاتجاهين يمكن تناول الآثار الايجابية والسلبية على النحو الآتي:

المطلب الأول: الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية.

" تعتبر ألعاب الفيديو والكمبيوتر سلاحاً ذا حدين، فمع كون أن لها آثاراً سلبية؛ إلا أنها لا تخلو من الإيجابيات، حيث لو توافر لممارسة الألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها، وبإشراف تربوي لكان لها عظيم الأثر الإيجابي، وذلك من خلال ممارسة ألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي، فللألعاب الإلكترونية جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة و التركيز، والمساهمة في عملية التنشئة والتعلم، وتهيئة التلاميذ للحياة الاجتماعية عبر التكنولوجيا، وتجعل الفرد مسؤولاً عن نفسه أثناء اللعب، وفي ضوء ذلك يتضح أن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلم من خلالها المناهج المدرسية ومع كون الحاسب والإنترنت تسببت في تغيرات رئيسة في طبيعة التعلم "[٣]، ومن إيجابيات الألعاب الإلكترونية ما يأتي:

أولاً: آثارها في العملية التعليمية وتنمية المهارات

" أظهرت البحوث أن المحفز الأكثر في لعب ألعاب الفيديو هو التحدي الموجود في حل المشكلات أو التركيبات التي تعتمد على الإدراك العقلي بشكل كبير، وبذلك فإن ادخال التحدي في العاب الفيديو المصممة لأهداف تعليمية يمكن أن يجعل عملية التعلم أكثر متعة وإثارة للاهتمام. ألعاب الفيديو مستخدمة بشكل واسع كأداة تعليمية ليس فقط للطيارين والجراحين والجنود بل حتى في المدارس وفي الأعمال المختلفة. ألعاب الفيديو تتطلب من اللاعب أن يبني الفرضيات ويحل المشكلات وان يضع استراتيجيات

---

[١] أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١١٤) .

[٢] المرجع السابق، (ص١١٤) .

[٣] المرجع السابق، (ص ١١٤، ١١٥) .

وان يتعلم القواعد في عالم اللعبة من خلال المحاولة والخطأ، كما إن اللاعب يجب أن يتعلم كيف يمر بمهام عديدة وأن يتعلم كيفية تقييم المخاطر وأن يصنع قرارات سريعة، إن لعب ألعاب الكمبيوتر يعد شكلاً مثالياً من الإعداد لبيئات العمل في القرن الـ ٢١"[١].

ومن الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية ما يأتي:

١. تزيد ألعاب الحاسوب من استمتاع ودافعية الأطفال نحو التعلم. كما تزيد ألعاب الحاسوب من قدرة الأطفال على التذكر واسترجاع الخبرات المكتسبة بدقة أكثر من الطرائق التقليدية[٢].
٢. تحسّن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط[٣].
٣. لها أثر إيجابي للتربية، وتعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة، والتركيز، وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم وعلى التحكم في غضبهم[٤].
٤. تساعد على تعلم الأطفال الحروف والأرقام والمفاهيم والأشكال والألوان[٥].
٥. يمكن أن تساهم في التوعية والتثقيف إزاء قضايا مهمة[٦].
٦. تتيح التعليم عن بعد.

وللألعاب الإلكترونية إيجابيات عديدة إذا ما مورست في العملية التدريبية، وتنمية المهارات، ومن تلك الإيجابيات ما يأتي:

١. تساهم في تنمية مهارات : التفكير الناقد، التفكير الإبداعي، والذكاءات المتعددة، وتقوي الذاكرة، وتساعد في حل المشكلات، ومهارات التفاوض وحل النزاعات[٧].
٢. تسهم في عملية الإبداع والابتكار بفضل الخاصية المتمثلة في توفير إمكانية بناء المجسمات وتجسيد الشخصيات باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها[٨]، و توصلت دراسة بريطانية : "إلى ان ألعاب المغامرة والتحفيز مثل Slm City التي يستطيع فيها اللاعب أن ينشيء مجتمع أو يبني انماطاً او مواضيع معينة تطور تفكير الاطفال الاستراتيجي ومهارات التخطيط لديهم"[٩].

---

[١] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص ١٤٣،١٤٢).
[٢] اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان عباس، (ص٣٥٦) .
[٣] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٢٢) .
[٤] المرجع السابق، (ص١١٦) .
[٥] اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان عباس، (ص٣٥٥) .
[٦] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص١٢٠) .
[٧] ينظر: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: د. مها حسني الشحروري، (ص١١٠)، والألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص١١٧) .
[٨] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٢٢) .
[٩] المرجع السابق ، (ص١٤٥) .

٣. " أثبتت البحوث أن الأطباء الذين يقضون ثلاث ساعات على الأقل أسبوعيا في لعب ألعاب الفيديو يقومون بعدد أخطاء أقل من غيرهم من الأطباء بنسبة ٣٧ % في العمليات التي يتم فيها استخدام المنظار كما انهم يؤدون هذه العمليات أسرع من الأطباء الاخرين الذين لا يقضون بعض الوقت في لعب العاب الفيديو بنسبة ٢٧%"[١].

٤. تساعد ألعاب الفيديو في خلق نوع من التطبيق حيث انها تمكّن الطالب من تعلم وتقييم المعلومات والأفكار التي تعلمها في المدرسة[٢].

٥. ألعاب الفيديو تشجع الطلاب لقضاء وقت أكثر في التعلم خارج الفصول الدراسية لأنها مسلية أكثر وتقدم بعض التحدي الفكري في نفس الوقت[٣].

٦. يمكن استخدام ألعاب الفيديو في الفصول الدراسية لإيجاد المتعة في إطار العملية التعليمية.

٧. بدأ استخدام ألعاب الفيديو في الانتشار في مختلف المراحل التعليمية وفي مختلف التخصصات مثل الطب والهندسة وحتى في الشؤون العسكرية، وهناك أكثر من (١٠٠ جامعة أمريكية تتم تخصصات تتعلق بتصميم ألعاب الفيديو التعليمية بالإضافة إلى الجامعات في مختلف أنحاء العالم[٤].

٨. تنمي ألعاب الحاسوب لدى الأطفال مهارات التفكير المنظم وحل المشكلات وبذلك يمكن أن يصبح الحاسوب أداة تفكر بها[٥].

٩. تكسب ألعاب الحاسوب الأطفال بعض المهارات الاجتماعية والحياتية[٦].

١٠. تساعد ألعاب الحاسوب على تكوين علاقات جديدة بطرق تتجاوز الحدود الجغرافية والحضارية[٧].

١١. الألعاب يمكن أن تعلم وتدرب على المهارات الإدراكية والحركية، فتعمل على زيادة التنسيق بين العينين واليدين[٨].

١٢. تنمي ألعاب الحاسوب لدى الأطفال الثقة بالنفس نتيجة إتقانهم مهارات التعامل مع الحاسوب[٩].

---

[١] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد ، (ص١٤٥، ١٤٧، ١٤٩).
[٢] ينظر: المرجع السابق.
[٣] ينظر: المرجع السابق.
[٤] ينظر: المرجع السابق.
[٥] اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان عباس، (ص٣٥٦) .
[٦] المرجع السابق، (ص٣٥٦) .
[٧] المرجع السابق، (ص٣٥٦) .
[٨] ينظر: الطفل العربي والثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد، (ص١٥٢)، والألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص١٠٣، ١٤٨) .
[٩] اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان عباس، (ص٣٥٦)، وينظر: التفكير الابتكاري لدى الأطفال و مدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف سرج، (ص١٣) .

١٣. تغرّس روح المبادرة والجرأة[١].

١٤. تتيح المحاكاة والتطبيق للمهارات المختلفة.

ومن إيجابياتها في تنمية المهارات العليا للتفكير عند الأطفال، ما يأتي:

١. تنمي عند الطفل الروح الرياضية وتمنحه الفرصة لتعديل نفسه .

٢. تنمية الأطراف الدقيقة للأطفال .

٣. تدرب الطفل على مواجهة التحديات المستقبلية .

٤. تنمي عند الطفل الاستقلالية وتحمل المسئولية والاعتماد على النفس.

٥. تشيع دافعية الطفل للاستطلاع والاكتشاف .

٦. تدرب الطفل على الملاحظة الدقيقة .

٧. تدرب الطفل على استخدام الأسلوب العلمي في التفكير .

٨. تنمية الميول العلمية عند الطفل .

٩. ربط الطفل بمستحدثات العصر [٢].

ثانياً: آثارها الاقتصادية

تمثل صناعة الألعاب الإلكترونية جانباً مهماً من جوانب الاستثمار الاقتصادي، حيث يعتبر هذا القطاع بمثابة منجم ذهب مستقبلي لرواد الأعمال، خاصة مع انتشار استخدام الشبكات الاجتماعية والهواتف المحمولة، وحسب تقرير «سي إن بي سي» تقدر مبيعات سوق الألعاب الإلكترونية لعام ٢٠١٩م، بـ(١١٨.٦) مليار دولار، وأظهرت دراسة صدرت عن «منظمة برمجيات الترفيه» (إي إس إيه)، أن معدل نمو أرباح هذه الصناعة ينمو أربع مرات أسرع من اقتصاد الولايات المتحدة. وتعتبر الصين أكبر دولة بالعالم في هذه الصناعة في ٢٠١٦، إذ يبلغ حجم السوق فيها ٢٤.٣ مليارا، تليها الولايات المتحدة ٢٣.٦ ملياراً، فاليابان١٢.٤ مليارا، وتأتي رابعة كوريا الجنوبية ٤ مليارات، وكذلك ألمانيا، بريطانيا بحجم سوق يبلغ ٣.٨ مليارات لكل منهما، تليهما فرنسا ٢.٧ ملياراً، ثم إسبانيا ١.٨ ملياراً ، ثم كندا ١.٧ ملياراً، وايطاليا ١.٧٤ ملياراً [٣]..

وفي الإمارات تتيح هذه الصناعة فرصة كبيرة لرواد الأعمال، إذ من المعلوم أنها تنتج ليس فقط من قبل الشركات العملاقة وإنما أيضاً من قبل الشركات المستقلة المكونة من أفراد أو فرق صغيرة، واعتبر عبد الباسط الجناحي الرئيس التنفيذي لمؤسسة محمد بن راشد لتنمية المشاريع الصغيرة والمتوسطة أنه من السهولة بمكان أن ينجح رائد الأعمال في صنع لعبة فيديو وثمة إمكانية كبيرة لنجاحها وانتشارها، وهذا

---

[١] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص١١٦) .

[٢] ينظر: الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة: د.محمد موسى، ود. وفاء سلامة، (ص٥٥)، والتفكير الابتكاري لدى الأطفال و مدى تأثرة بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف سرج، (ص١٣) .

[٣] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص١٠٥-١٠٧) .

الأمر كان سابقا أكثر صعوبة، أما الآن وبسبب تطور التكنولوجيا هناك فرص كبيرة لصانعي الألعاب، ونحن نرحب بهم في حاضنة الأعمال لدينا. وحسب دراسة أصدرتها «يوروموتيتور» عن ألعاب الفيديو في الإمارات فقد ارتفعت قيمة هذا القطاع في ٢٠١٤ لتبلغ ١.٢ مليار درهم، وتوقعت أن يبلغ في٢٠١٩ نحو ١. ٤ مليار درهم[١]. وهذا محفّز قوي لرجال الأعمال المسلمين ليستثمروا في هذا القطاع الهام، فيساهموا بصناعة ألعاب هادفة مفيدة تتوافق مع القيم والثوابت الإسلامية[٢].

والتعقيب على ما سبق أن الألعاب التي تهدف إلى تنمية المهارات، وتطوير العملية التعليمية مهمةٌ، لكنها محدودة جداً، ولا تطبّق إلا في عدد محدود من المؤسسات التعليمية، بينما الكثير الشائع بين الناس صغيرهم وكبيرهم بعدهم عن هذه الألعاب وإقبالهم على الألعاب التي لا نفع فيها.

فالإيجابيات محدودة كما أن تطبيقها محدود جداً، والاستخدام السلبي للألعاب الإلكترونية هو الاستخدام الشائع، وما الإيجابيات إلا قطرة في بحر السلبيات المتلاطم.

المطلب الثاني: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.

وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب. كما أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من التسلية والمتعة[٣].

تحوي الكثير من الألعاب الإلكترونية المنتشرة في العالم الإسلامي العديد من المخالفات والمخاطر التي تؤثر على الضرورات الخمس التي حمتها الشريعة الإسلامية الغراء، وللأسف الشديد يجهل كثير من التربويين وأولياء الأمور وحتى بعض المتصدرين للفتوى الكثير من المخالفات والمخاطر في الألعاب

---

[١] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص١٠٥-١٠٧) .

[٢] المرجع السابق ، (ص٨٦، ٨٧)، وينظر: الطفل العربي والثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد، (ص١٥٤) .

[٣] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص٨٦، ٨٧)، وينظر: الطفل العربي والثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد، (ص١٥٤) .

الإلكترونية، وذلك أن عالم الألعاب الإلكترونية في الوقت الحاضر عالم سريع متغير، فقد تكون اللعبة اليوم خالية من المحاذير، وتحوي يوم غدٍ الكثير من المخالفات والتجاوزات وذلك لوجود تحديث مستمر للألعاب الإلكترونية المعاصرة، لذا يجب على كل المهتمين بموضوع الألعاب متابعة كل ما يستجد في عالم الألعاب الإلكترونية حتى يكمل تصورهم لها، فالحكم عن الشيء فرع عن تصوره.

وسنتناول بمشيئة الله تعالى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على النحو الآتي:

أولاً: المخالفات الدينية.

المطّلع على واقع الألعاب الإلكترونية في الوقت الحاضر، يجد أنها تشتمل على عدد كبير من المخالفات التي تقدح في دين المسلم ومن ذلك ما يأتي:

١. إنكار وجود الله، أو الشرك به أو الإلحاد في أسمائه وصفاته، قتال الله، السخرية منه، تجسيد أو تصوير الله عز وجل، و يتم التشكيك في الله من خلال نشر أفكار المادية، ونشر أفكار شركية مثل لعبة God of War[١].

٢. هناك من الألعاب ما يدعو إلى قضية إحياء الموتى، وإنزال المطر، وإرسال الصواعق، وتيسير الرياح والوصول إلى ما لا نهاية، وامتلاك الحياة.

٣. عدم الإيمان بالأنبياء أو الرسل أو الاستهزاء بهم أو الاستهزاء بما جاؤوا به من الوحي، و تدنيس أو إهانة الكتب السماوية - كالتصويب على المصحف أو هدم الكعبة لينتقل للمراحل المتقدمة من اللعبة -، وإنكار وجود الملائكة، واليوم الآخر، أو القدر، وتدنيس دور العبادةُ وهدمها، ومحاربة المسلمين.

٤. تحليل ما حرم الله أو تحريم ما أحل الله، واحتواء الكثير من الألعاب على مشاهد فيها سحر أو شعوذة[٢] أو خزعبلات، أو تعليمها أو ممارستها، و تناول اللحوم المحرمة (مثل لحم الخنزير أو الميتة).

٥. التشبه بالكفار أو تقليدهم (مثل تعظيم الصليب أو الاحتفال بأعياد الكفار)، و سب الصحابة رضي الله عنهم، وغيرها الكثير من المخالفات الدينية.

٦. كما تتسبب في إهمال العبادات كالصلاة في أوقاتها[٣].

٧. كما تساهم في ضياع الأوقات والأعمار، وطاقات شباب الأمة.

---

[١] أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٨) .

[٢] ينظر: أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١١٧) .

[٣] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص٨٨)، وأدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١١٧)،

ثانياً: الأضرار النفسية والسلوكية.

يتأثر اللاعب سلبا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية، حيث يتولد عنها العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول بالإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء الأبناء... وغيرها من مظاهر السلوك السلبي الأخرى المتنوعة التي قد تؤدي إلى الاعتداء على حياة الإنسان أو إزهاقها، فهناك الكثير من الآثار السلبية على طبيعة الإنسان وسلوكه، فتولد العنف والشراسة والعدوانية، والإدمان، وإثارة الرعب والخوف، والتقصير في العبادات وإهمال الواجبات والمسؤوليات والانغلاق الاجتماعي[١].

وأشارت الطبيبة جيني راديسكي من الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال إلى أن فريقاً من أطباء منظمة الصحة العالمية أجرى دراسة مسحية نشرت في مجلة «علم النفس الإلكتروني» لمعرفة أسباب ارتفاع معدلات الانتحار في المرحلة العمرية بين ١٥ إلى ٢٩ عاماً، وكانت من أهم دوافع شعور الشباب بالضياع والقلق والاكتئاب هي الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية، إما بتخصيص ساعات طويلة للجلوس وراء الشاشات، أو بالإدمان على ألعاب معينة تحث على العنف.

وهنا تعد «الحوت الأزرق» والتي تعرف ب «لعبة الانتحار» النموذج الصارخ لهذه الألعاب التي حذّر منها بيان المنظمة وتدفع المراهقين إلى إزهاق أرواحهم. وعلى الرغم من أن اللعبة طورت في العام ٢٠١٣، إلا أن العالم تعرف إليها بشكل واسع عند انتحار المراهقة الروسية ايلينا كامبلين ١٤ عاماً أسفل عجلات قطار سريع، تلتها انجلينا دافيدوفا ١٢ عاماً، تلتها مواطنتها فيلينا بيفن ١٥ عاماً، ثم مراهقة هندية، ورابعة سعودية، وعدة بريطانيين، ثم ٤ جزائريين، ..[٢].

هذا ويمكن تقسيم تلك المخالفات إلى عدة أصناف منها :

الصنف الأول – العنف في الألعاب الإلكترونية:

طالما وجهت الاتهامات إلى ألعاب الفيديو بوصفها مسؤولة عن توجيه اللاعبين نحو العنف، وكثيرا ما ألقى الباحثون والمحققون اللائمة عليها في دفع البعض لارتكاب حوادث القتل والجرائم العنيفة[٣].

فقد "أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية، كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم. إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد

---

[١] ينظر: أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم، (ص١١٩)، والألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة: د.محمد محمود موسى، ود.وفاء محمد سلامة، (ص٥٦)، والألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص١١٥)، واللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان عباس، (ص٣٥٦)، والطفل العربي والثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد، (ص١٤٩) .

[٢] جريدة الخليج الإماراتية: مقال بعنوان" لعبة الموت.. وحوش إلكترونية تفترس عقول وأرواح الصغار، تاريخ النشر ٢٠١٨/٠٤/٢٢م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٣م، الجمعة، الساعة ٢:٣٣ص، رابط المقال:

- http://www.alkhaleej.ae/alkhaleej/page/d7c0e856-e459-4c4d-b74b-e60000b4bd89.

[٣] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص١١٦) .

على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى إرتكاب الجرائم، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مائة لعبة إلكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين وأثنتين وعشرين (٢٢٢) لعبة منها تعتمد اعتمادا مباشرة على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل"[١].

ويؤكد بحث حديث على أن ألعاب الفيديو العنيفة يمكن أن تنمي السلوك العدواني لدى الأطفال والمراهقين على المدى القصير والمدى الطويل . أجري هذا البحث نيكول Nicoll ، وكيفر Kieffer في الجمعية الأمريكية النفسية .(APA) تمت فيه مراجعة أدبيات العشرين سنة الأخيرة حول هذا الموضوع، وخرجا بنتيجة مفادها أن اللاعبين الشباب لألعاب الفيديو العنيفة لفترة زمنية قصيرة أظهروا تنامية في السلوك العدواني التالي لممارسة الألعاب. وإن اللاعبين الممارسين لألعاب الفيديو العنيفة لفترة أقل من ١٠ دقائق صنفوا على أنهم ذوي سمات عدوانية بعد فترة قصيرة من اللعب [٢].

وفي السياق ذاته أفادت دراسة بريطانية نشرتها مجلة ني لانيست أن مشاهد العنف على شاشة التلفزيون أو الألعاب الإلكترونية تزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف لدى الأطفال الصغار، كما أن مثل هذه المشاهد يمكن أن توازي (إساءة معاملة الأطفال عاطفياً). وقالت الدراسة إن الأطفال الصغار هم الأكثر تأثرة بهذه المشاهد، وأوصت الأهل والمربين بالتعامل بحذر مع برامج التسلية المعدة للكبار كما يتعاملون مع الأدوية أو المواد الكيماوية الموجودة في المنزل[٣].

كما حذّرت **"خدمة الأمين" في شرطة دبي**، من أن بعض الألعاب الإلكترونية التفاعلية مشبعة بمشاهد العنف والدمار، ما يؤدي إلى اعتياد الأطفال والمراهقين وحتى الشباب على تلك المشاهد الحربية، ويغدو العنف أمراً مستستهلاً وردة فعل طبيعية إزاء مواقف حياتهم اليومية، لاسيما وأن تعرضهم لتلك المشاهد جاء في مرحلة تكوينهم الجسدي والنفسي[٤].

وفي هذا السياق كذلك يقول الكولونيل ديف غروسمان، أستاذ علم النفس سابقاً بأكاديمية ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية: بأن بعض الألعاب الإلكترونية تضاهي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته. وكما هو معروف فإن الأطفال بطبيعتهم

---

[١] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٨٨، ٨٩) .
[٢] الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: د. مها حسني الشحروري، (ص١٠٩) .
[٣] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٩٠) .
[٤] جريدة الاتحاد: مقال بعنوان" تحذير من مخاطر ألعاب الأطفال الإلكترونية التفاعلية المشبعة بالعنف"، بتاريخ: ٢٨ يوليو ٢٠١٨م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٣م، الساعة: ٣:٤٦م، رابط المقال:
- https://www.alittihad.ae/article/56467/2018.

لا يميلون إلى القتل ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفتها نوعا من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون وأفلام وألعاب الفيديو[١].

كما يقول الدكتور كليفورد هيل، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضا، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرة للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر[٢].

كما تحدث الدكتور أحمد المجدوب - مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة - عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية حيث أشار إلى أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفاً، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، ويضيف المجدوب بأنه ليس شرطاً أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، ونخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج[٣].

وأشارت الدكتورة مها حسني الشحروري، في كتابها الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة : " إن الارتباط القوي الذي جمع ما بين أطفالنا وشبابنا والألعاب الإلكترونية ، والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى الى سجال بين علماء النفس والتربية حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا سواء من النواحي المعرفية أو الانفعالية وحتى الصحية منها. حيث يرى البعض منهم أن المشكلة تكمن في أن بعض هذه الألعاب عنيفة، بدرجة كبيرة جداً . فهناك ألعاب يعتمد الفوز فيها على عدد الأشخاص أو الكائنات الحية، التي تم قتلها في زمن معين، وهذه النوعية تؤدي إلى انتشار دوافع العنف والشر داخل اللاعبين، ولا سيما صغار السن منهم، بالإضافة إلى أنها تعمل على تبلد الفكر والشعور لدى اللاعب، إذ تجعله يعتاد صور الدماء والقتل وغيرها من أشكال العنف؛ وهو ما يؤدي إلى العديد من الأخطار الصحية والسلوكية، على الأطفال والشباب الذين يمارسون هذه الألعاب، لفترات طويلة حيث تظهر إصابات الرقبة والظهر والأطراف في العادة لدى البالغين"[٤].

كما أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول)، تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع[٥].

كما أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة[١].

---

[١] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٩٠) .

[٢] المرجع السابق، (ص٩١) .

[٣] ينظر: المرجع السابق، (ص٩١)، والتفكير الابتكاري لدى الأطفال و مدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف سرج، (ص١٤٨) .

[٤] الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: د. مها حسني الشحروري، (ص١٥) .

[٥] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٨٨، ٨٩).

ولأن الألعاب الإلكترونية قائمة على المنافسة، فيتنج عن ذلك الأنانية وحب الذات، وهذه الطباع تتأصل عند اللاعب فيمارسها في حياته الواقعية، فتجد الشخص قد يُقدّم اللعب والتسلية عن أن يقوم بواجباته تجاه مسؤولياته الأسرية أو الاجتماعية.

ومن مظاهر العنف في الألعاب الإلكترونية ما يلي:

١. الإضرار بالنفس؛ وتتعدد صور إضرار اللاعب بنفسه، فبعض الألعاب تطلب منه إيذاء نفسه كأن يرسم وشماً في جسده، أو تطلب منه أن يقوم بمغامرات خطيرة لكي يجتاز مراحل اللعبة، كما أن بعض الألعاب تطلب من اللاعب الانتحار خاصة الأطفال بحيث تقوم بتهديدهم بقتل أقاربهم إن لم ينتحروا، وهو ما حصل مع الكثير من الأطفال والمراهقين الذين انتحروا بسبب بعض الألعاب.

٢. كما أن بعض الألعاب تحوي صوراً وأصواتاً ومشاهد مرعبة ومخيفة تتسبب مع مرور الأيام إلى الاكتئاب ثم الإنتحار.

٣. الإضرار بالآخرين وقتلهم؛ مثل قتل المسلمين، وقتل المسالمين من أصحاب الديانات الأخرى، و قتل المعاهدين من أصحاب الديانات الأخرى، و قتل النساء والأطفال والشيوخ والعباد (الرهبان ومن في حكمهم) من أصحاب الديانات الأخرى.

٤. الاتجار بالبشر، وقتل الأسرى وتعذيبهم والإساءة لهم، والتمثيل بجثث الأعداء.

٥. التنمر و الايذاء النفسي، التهديد اللفظي، والتهديد بالضرب، و التهديد بالسلاح.

٦. احتواء الكثير من الألعاب على تصرفات يغلب عليها طابع العنف، كوجود مشاهد تحتوي على أكل لحوم البشر، والتعذيب، ووجود مشاهد تحتوي على الدماء، وممارسة سفك الدماء، وشربها والاستمتاع بذلك، وتشويه أعضاء جسم الإنسان.

٧. الغدر ونقض المواثيق- كأن يغدر اللاعب بأصدقائه أثناء اللعب ليستولي على ممتلكاتهم.

٨. التهور؛ كوجود مشاهد أو أفعال أو تصرفات تتسم بالتهور، كقيادة المركبات بسرعة جنونية .

٩. أنها خيالية وغير حقيقية، إلا أنه من السهل الخلط بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي للعبة، ويمكن للطفل أن يقوم بما يفعل أثناء اللعب بهذا النوع من الألعاب، دون أن يشعر بأنه خارج العالم الافتراضي، وهنا يكمن الخطر الحقيقي[٢].

---

[١] أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٥).

[٢] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبد الهادي، (ص١١٥) .

ثالثاً: المخالفات الثقافية والفكرية.

تكمن الخطورة إلى أن ما يصل إلى أيدينا اليوم من الألعاب الإلكترونية منقولة من ثقافات ومجتمعات أخرى ذات خصائص اجتماعية وثقافية وحضارية تختلف عن مجتمعاتنا، مما تسبب بالكثير من المخاطر والانحرافات، منها:

١. نشر الأفكار الهدامة أو الترويج لها.
٢. استغلال الكثير من المنظمات الإرهابية لها لترويج أفكارهم المنحرفة.
٣. الحديث عن الخمور والمخدرات والسجائر والشيشة، والترويج لها؛ بعرض صورها، وعرض مشاهد تعاطيها.

رابعاً: المخالفات الأخلاقية والتربوية.

تحوي الكثير من الألعاب الإلكترونية على عدد من المخالفات التي قد تفسد العرض والأخلاق والآداب العامة أو تؤثر عليها، فيكتسب الأبناء من خلالها عادات وثقافات غربية من حضارات لا تتفق مع ثقافتنا مثل ألعاب القمار، والميسر، والثقافات الجنسية مما يجعل رؤية الصور العارية للنساء أمرا عاديا بسبب التعود على المشاهدة، وهو ما يجعل الفرد المدمن هذه الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا شخصيا وثقافياً وفكريا وعلميا[١] ومن تلك المخالفات ما يأتي:

١. السب والشتم؛ هناك عدد من الألعاب تروج السباب والشتم[٢] و التنابز بالألقاب، والتمييز العنصري، والقذف والطعن في الأنساب، والذي يحدث بين المتسابقين أثناء ممارسة الألعاب، وهذا شائع جداً خاصة في ألعاب الأون لاين، وقد أخبرني عدة أشخاص يمارسون هذه الألعاب أن أكثر أذى تعرضوا له خلال اللعب هو السب والشتم بشتى الألفاظ النابية، وأخبروني إن كان هناك سبب واحد ليتركوا الألعاب الإلكترونية؛ فسيكون بسبب السب والشتم.
٢. الاختلاط الإلكتروني، الذي يؤدي إلى علاقات عاطفية أو غرامية خارج إطار الزوجية.
٣. وجود مشاهد لبعض السلوكيات والأفعال الجنسية، مثل ممارسة الجنس الإلكتروني، بين اللاعبين من الذكور والإناث عبر الشخصيات الافتراضية التي تمثلهم باللعبة، ووجود مشاهد واضحة ومتكررة للمعاشرة الجنسية بما في ذلك العري الجزئي والكامل.
٤. شذوذ جنسي؛ كوجود رسوم أو مشاهد غرامية أو جنسية بين المثليين.
٥. وجود مشاهد أو حوارات تحتوي على نكت مثيرة ومستهجنة وذات طبيعة استفزازية.

---

[١] ينظر: أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٨)، نقلاً عن: شبابنا والحياة الافتراضية والثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة: فاطمة المعدول، (ص١٣)، سلسلة كتاب العرب، العدد(٨٢)، ٢٠١٠م .

[٢] أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٧) .

٦. وجود نكت بالغين؛ كوجود مشاهد أو حوارات قد تحتوي على نكت لا تناسب إلا البالغين بما في ذلك النكت التي تدور حول الجنس.

٧. ألفاظ غير مرغوبة وهابطة[١] - مثل لعبة: The Ftaute Bully Grand - كوجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام بعض ألفاظ العنف، أو استخدام صريح ومتكرر للألفاظ النابية، أو الألفاظ الجنسية[٢].

٨. كما تتضمن كثير من الألعاب الإلكترونية على لغة غير مرغوبة، وموضوعات استفزازية؛ يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام لغة غير مرغوب فيها، ووجود مشاهد أو حوارات استفزازية ومثيرة.

" فهناك ألعاب مخالفة للشريعة تحتوي على صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، ومنها ما يقوم على تحطيم الأخلاقيات التي يتعلمها التلميذ في المجتمع المسلم كما أن منها ما يحتوى على حرية الإباحة الجنسية والعري والانحلال الخلقي ونشر الفاحشة"[٣] .

خامساً: المخالفات الاجتماعية.

تُجمع معظم الأوساط العلمية أن ألعاب الكمبيوتر والإنترنت لا تعتبر لصالح الأبناء من الجانب الاجتماعي من شخصيتهم، حيث يؤدي اللعب إلى زيادة ارتباط الأبناء بالآلة فيصبح الأبناء أسرى للكمبيوتر والإنترنت والتكنولوجيا لاسيما مع وجود خاصية التفاعل مع هذه الآلات الأمر الذي يؤدي إلى زيادة التواصل مع الآلة وإضعاف التواصل مع البشر، وسيعيشون في عالم

الرموز والمجردات التي تزيدهم عزلة عن المجتمع[٤]، وقد نتج عنها الكثير من المخاطر الاجتماعية منها:

١. تعويد الطفل على الانطواء والانعزال[٥]، ففي أحيان كثيرة يستغرق الطفل في اللعب، وينفصل عن الواقع الذي يعيشه[٦]، وهذا ما أشارت له فاطمة القليني - أستاذة علم الاجتماع بكلية البنات بجامعة عين شمس - في دراسة لها :"إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع،

---

[١] مثل لعبة: The Ftaute Bully Grand.

[٢] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٨٨) .

[٣] أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٧)، نقلاً عن: الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا: إسماعيل حسن أبو عنزنه، (ص٢٩)، مجلة الشقائق، العدد(٦١)، سبتمبر ٢٠٠٢م.

[٤] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص١٤٨) .

[٥] الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة: د.محمد محمود موسى، ود.وفاء محمد سلامة، (ص٥٦)، وينظر: اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان عباس، (ص٣٥٦) .

[٦] أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٦)، وينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٩٦--٩٧)، والتفكير الابتكاري لدى الأطفال و مدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف سرج، (ص١٣) .

وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط"[١].

٢. الحرمان من تكوين علاقات اجتماعية، وهذا ما أشار إليه المجذوب في حديثه عن الآثار الاجتماعية العربية للألعاب الإلكترونية على الأطفال قائلاً:" أنها تصنع طفلا غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلا غير اجتماعي منطوياً على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه"[٢].

٣. تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين التلميذ وأسرته أقل من الطفل العادي[٣].

٤. تلهي عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب[٤].

٥. كما أنها تتضمن بعض القيم المنافية للمجتمع [٥]، وتسبب العداوة والبغضاء والتنازع، وهذا أمر شائع جداً في الألعاب المعاصرة[٦].

٦. " تنشأ علاقة خاصة بين اللاعبين والشخصيات التي يخوضون بها غمار اللعبة، لهذا يشعر كثيرون منهم بالأسى عند فقدانهم؛ ولذلك قدمت إحدى الشركات في مدينة فرانكفورت الألمانية خدماتها الرقمية لمحبي الألعاب الإلكترونية على هيئة «مقبرة ديجيتال» لشخصيات الألعاب الافتراضية، التي قُتِلت خلال ألعاب الفيديو. تحمل المقبرة عنوان «هيروليمب دوت دي» وتضم «جثامين» ٣٨٤ شخصية من أبطال الألعاب الإلكترونية، أغلبهم من أبطال لعبة «عالم الحرب » World of warcraftوبلغ عدد رسائل الرثاء، التي استقبلها الموقع أكثر من ٤٠٠ رسالة"[٧] .

---

[١] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٩٧) .

[٢] المرجع السابق، (ص٩٧) .

[٣] أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٥) .

[٤] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٨٨، ٩٨) .

[٥] ينظر: المرجع السابق، (ص١٤٨)، والألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة: د.محمد محمود موسى، ود.وفاء محمد سلامة، (ص٥٦) .

[٦] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص ١٠٠) .

[٧] جريدة الخليج الإماراتية: مقال بعنوان" لعبة الموت.. وحوش إلكترونية تفترس عقول وأرواح الصغار، تاريخ النشر ٢٠١٨/٠٤/٢٢م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٣م، الجمعة، الساعة ٢:٣٣ص، رابط المقال:

- http://www.alkhaleej.ae/alkhaleej/page/d7c0e856-e459-4c4d-b74b-e60000b4bd89.

سادساً: المخالفات التعليمية والمعرفية.

في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية والحاسبات المنزلية ، والإنترنت بيئة هامة في حياة التلاميذ، وتسببت في تغيرات رئيسة في طبيعة التعلم وهذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرق التي تعلم بها الآباء والأجداد وتلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعارف والمعلومات[١]، ونتج عن تلك التغيرات مخاطر وانحرافات منها[٢]:

١. قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية، ويتسبب في هروب التلاميذ من المدارس، كما أن السهر ليلاً لممارسة الألعاب يؤثر في تركيز الطلاب في المدارس، مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام ، ويؤدي إلى اضطرابات في التعليم[٣].
٢. وبما أن الألعاب الإلكترونية تتمتع بالتسلية والخيال، مما يتسبب في نفور الطلاب عن الدراسة لكونها تتسم بالجدية، وتتطلب بذل مجهود.
٣. التأثير في الذاكرة اللفظية[٤].
٤. تؤدي إلى تنامي روح العنف والعداء وحب الانتقام والمشاجرات، والسرقات بين التلاميذ.
٥. كما أنها تؤدي إلى العزلة وحب الانطواء وتعلم الشتائم السيئة بين التلاميذ أثناء ممارسة اللعب .
٦. كما أن اللعب لفترات طويلة، يؤدي إلى إفراز مواد كيمائية جديدة وخطيرة في المخ، ووجد العلماء أن الإشعاع المنبعث من التلفاز يزيد من نشاط النصف الأيمن من الدماغ على حساب النصف الأيسر، الأمر الذي يؤدي إلى تشويش التلميذ، وإضعاف انتباهه وتركيزه، ويجعله عرضة للإحباط والكآبة، كما يسبب تراجعا ملحوظا في ذاكرته وقدرته على التحليل والسيطرة على عواطفه [٥].
٧. تحد من قدرات الأطفال (اللغوية ، الحركية)[٦].
٨. تقتصر على جانب واحد من جوانب النمو الإنساني ، وهو الجانب العقلي [٧].

---

[١] أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٨) .
[٢] ينظر: المرجع السابق، (ص١٢٠) .
[٣] ينظر: التفكير الابتكاري لدى الأطفال و مدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف سرج، (ص١٣)، والألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص٩٨، ١١٥)، وأدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٥) .
[٤] أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٦) .
[٥] ينظر: المرجع السابق، (ص١٢٤) .
[٦] الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة: د.محمد محمود موسى، ود.وفاء محمد سلامة، ص٥٦.، وينظر: اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة: د. إيمان عباس، (ص٣٥٦) .
[٧] الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة: د.محمد محمود موسى، ود.وفاء محمد سلامة، ص٥٦.

٩. كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة؛ تتسبب في إهمال اكتشاف وتنمية المواهب الأخرى، خاصة لدى الأطفال[١].

١٠. الألعاب الإلكترونية سبب رئيس لإحجام الناس عن القراءة وتطوير الذات[٢].

سابعاً: الأضرار الصحية.

تتعدد أضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية، لتشمل أضراراً تتعلق بصحة الإنسان، وهي على صنفين أضرار تتعلق بالصحة العقلية وأضرار تتعلق بالصحة الجسدية [٣]، وتفصيل ذلك على النحو الآتي:

الصنف الأول– أضرار تتعلق بالصحة العقلية:

١. إن اللعب لفترات طويلة؛ يسبب أضراراً خطيرة على المخ لأن مشاهدة شاشات العرض لفترة طويلة يضر بالدوائر الكهربائية بالدماغ[٤].

٢. كما أن اللعب لفترات طويلة، يؤدي إلى إفراز مواد كيمائية جديدة وخطيرة في المخ فيؤدي إلى ضعف الانتباه والتركيز، فيضعف الذاكرة، كما يسبب تراجعاً ملحوظاً في القدرة على التحليل والسيطرة[٥].

٣. ويعتقد أن الاستعمال المكثف والمتكرر لهذه الألعاب قد يؤدي إلى الوساوس، السلوك الإدماني، التجرد من بعض سمات الشخصية الإنسانية، مشكلات صحية، وتطوير سلوكات مضادة للمجتمع، وتبلد الشعور[٦].

٤. تسبب الإدمان[٧]، فقد " أظهرت دراسة دانمركية أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، فعلى سبيل المثال أطلقت المنظمة السويدية لرعاية الشباب تحذيراً بشأن إدمان لعبة World of Warcraft، حيث أشارت أن هذه اللعبة تشبه مخدر الكوكايين بالنسبة لعشاق الألعاب الإلكترونية فبعض اللاعبين لا يستطيعون الامتناع عن لعبها بشكل مرضي. ويأتي هذا التحذير بعد ورود أخبار عن انهيار صبي - في الخامسة عشر من عمره - بعد أن قام يلعب World of Warcraft ليوم كامل ما أدى لانهياره في النهاية"[٨].

---

[١] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص١٠٢) .

[٢] ينظر: الطفل العربي والثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد، (ص١٤٩) .

[٣] ينظر: أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١٢٤) .

[٤] ينظر: أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١٢٤) .

[٥] ينظر: أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١٢٤) .

[٦] الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: د. مها حسني الشحروري، (ص١٠٩) .

[٧] ينظر: الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي ، (ص١١٥، ١٤٨).

[٨] المرجع السابق، (ص٩٥) .

٥. وبسبب الهزائم المتكررة أثناء اللعب، يصاب اللاعب بالإحباط، وقد يتطور الأمر إلى الاكتئاب خاصة عند الأطفال؛ لعدم تمييزهم بين ماهو افتراضي وواقعي[١].

الصنف الثاني ـ أضرار تتعلق بالصحة الجسدية :

قبل نهاية العام الماضي بأيام قليلة، أصدرت منظمة الصحة العالمية بياناً أشارت فيه إلى أنها بصدد إضافة مرض جديد لقائمة الأمراض النفسية التي تتضمنها لائحتها السنوية التي تصدر في شهر يونيو/ حزيران من كل عام، وأطلقت عليه مرض «اضطراب الألعاب» وهو الناتج عن الإفراط في ممارسة ألعاب الفيديو. وقال البيان إنه بعد ١٠ سنوات من مراقبة ألعاب الكمبيوتر، قررت المنظمة تصنيف بعض اللاعبين المفرطين في ممارسة الألعاب الذين يعتبرونها أولوية على باقي مصالح الحياة الأخرى بأنهم يعانون «حالة صحية عقلية ».

الطبيبة جيني راديسكي من الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال أشارت إلى أن الأطفال والمراهقين المفرطين في استخدام الألعاب الإلكترونية يقعون تدريجياً في قبضة الاضطرابات السلوكية والعضوية والنفسية. وأشارت إلى أن مصطلح «التوحد الإلكتروني» بات شائعاً للإشارة إليهم، إذ يتحولون بسبب ساعات اللعب الطويلة إلى شخصيات انطوائية، تميل إلى الاكتئاب والعزلة وتعاني الأرق، متوحدة بالكامل مع الواقع الافتراضي خاصة في ظل غياب أو ضعف العلاقات والرقابة الأسرية[٢].

فالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية يمكن أن يسبب ظاهرة التعب الحاد، وآلام الرأس وآلام المعدة ...، بالإضافة إلى الأزمات والعقد النفسية الحادة . هذا ما دفع كثيراً من الدول بإضافة تعليمات في داخل الألعاب أو على أغلفتها توضح مدى تأثير محتوى اللعبة على المرضى النفسيين أو صغار السن غير الراشدين [٣]، فهناك الكثير من المشكلات الصحية والجسدية نتيجة الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية، منها[٤]:

١. الأضرار التي تصيب الأيدي من الاستخدام المفرط .
٢. أضرار خطيرة على الإبصار، نتيجة التعرض لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية الصادرة من أجهزة اللعب، فتؤدي إلى ضعف شديد في النظر.

---

[١] ينظر: الطفل العربي والثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد، (ص١٥٣) .

[٢] جريدة الخليج الإماراتية: مقال بعنوان" لعبة الموت.. وحوش إلكترونية تفترس عقول وأرواح الصغار، تاريخ النشر ٢٠١٨/٠٤/٢٢م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٣م، الجمعة، الساعة ٢:٣٣ص، رابط المقال:

- http://www.alkhaleej.ae/alkhaleej/page/d7c0e856-e459-4c4d-b74b-e60000b4bd89.

[٣] ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور(١٢ -١٥سنة) - القطاع العام- : نمرود بشير، (ص٩٣)، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة الجزائر – بن يوسف بن خدة - معهد التربية البدنية والرياضية سيدي عبد الله، ٢٠٠٨م .

[٤] ينظر: أدوار الأخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم ، (ص١١٥، ١٢٠، ١٢٤)، والألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي،(ص٩١ – ٩٦)، والألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة: د.محمد محمود موسى، ود.وفاء محمد سلامة، (ص٥٦)، والطفل العربي والثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد، (ص١٥١) .

٣. أضرار تصيب العمود الفقري منها الإصابة بانحناء الظهر، وتقوس العمود الفقري.
٤. وأضرارتصيب الرجلين نتيجة لنوع الجلسة والمدة الزمنية للعب.
٥. كما أن الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية قد تؤدي إلى الإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأيدي.
٦. إن كثرة ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية تؤدى إلى الإدمان عليها كما أنها تؤدي إلى العديد من المشاكل الصحية و التربوية.
٧. ومن أهم المخاطر الصحية التي قد يتعرض لها اللاعب خلال جلوسه لفترات طويلة أمام جهاز الكمبيوتر هو إحجامه عن تناول الأغذية الصحية، والإقبال على تناول الأطعمة السريعة التي تسبب البدانة، والإصابة بالعديد من الأمراض مثل الكوليسترول .
٨. كما أن عدم تناول السوائل التي قد يحتاجها الطفل بشكل كبير خلال فترة نموه تسبب ألآماً مبرحة في مفصل الرسغ وتسمي " متلازمة النفق الرسغي " و آلاماً في العنق والظهر والأعصاب.
٩. إثارة انفعالات الطفل التي قد تتطور وتؤدي إلى إصابته ببعض الأمراض العصبية.
١٠. تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً بالقلق والاكتئاب.
١١. تسبب هشاشة العظام، بسبب البقاء في المنزل لممارسة الألعاب الإلكترونية ساعات النهار وبالتالي عدم التعرّض لأشعة الشمس مما يؤدي لنقص فيتامين " د" وبالتالي الإصابة بهشاشة العظام.
١٢. كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تسبب إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية.
١٣. الإصابة ببعض الأمراض العصبية كالصرع؛ "كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعاً نادراً من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض. فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية ٧٠٠ طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة متعمقة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون ١% من مجموع سكان أي دولة"[١].

[١] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبد الهادي، (ص٩٥) .

ثامناً: المخالفات الأمنية.

١. تستخدمها بعض التنظيمات الإرهابية بغرض التدريب على العمليات القتالية، ولأجل تجنيد الشباب والمراهقين.
٢. تستخدم لعمليات التجسس حيث أن هناك ألعاباً تتم من خلال التصوير على أرض الواقع، فيتعرف الطرف الآخر على الأماكن والبيوت والشوارع وغيرها من المعلومات الهامة ليستغلها بعد ذلك لأغراض السرقة أو الابتزاز أو التخطيط لعمليات منحرفة.

فقد حذرت "خدمة الأمين" في شرطة دبي، من مغبّة الانسياق وراء الألعاب الإلكترونية لاسيما وأن هناك جوانب خفيّة على البعض، لعل أبرزها المحادثات التفاعلية مع أشخاص مجهولين تختلف دوافعهم ما بين التلاعب الفكري المتطرف لتحقيق أجندة خاصة، وما بين ابتزاز اللاعب ماديا إن كان يرغب في الانتقال إلى مستويات أعلى في اللعبة، والجهل التام بالجهة أو المؤسسة المستقبلة للتمويل.

وأوضح المكتب الإعلامي أن الألعاب الإلكترونية التفاعلية قد يقف خلفها أشخاص أو تنظيمات متطرفة تستهدف أفرادا بعينهم طبقا لمعلومات محددة، ...يعتمدون فيها على سوء الأحوال المعيشية للضحايا أو افتقادهم للتوازن النفسي وسهولة اختراق شخصياتهم، إلى جانب شعورهم بالظلم والإجحاف مع قلة الوعي من أولياء الأمور وأفراد المجتمع.

وبين أن التنظيمات المتطرفة في الألعاب الإلكترونية تقف خلفها شخصيات متمرسة في أساليب التأثير على السلوك البشري ومتخصصة في التلاعب النفسي، يبدأ عملها في الاختيار العشوائي للأفراد ثم تأتي مرحلة الانتقاء المنظّم وفقاً للمعلومات التي تم جمعها، ووضع مخطط فردي لكل ضحية، وبعض تلك المخططات تكون قصيرة الأمد وأخرى طويلة الأمد.

ولفت الى أن استدراج الضحايا يستغرق أوقاتا مختلفة وبصورة تدريجية غير مباشرة، في محاولات لكسب ثقة الضحية واستخلاص معلومات مختلفة منه عبر المحادثات التفاعلية في الألعاب الإلكترونية، موضحا أن أهداف المنظمات أو الجماعات أو الجهات تختلف، فبعضها يبحث عن التمويل مستغلا رغبة اللاعبين بالانتقال إلى مستويات أعلى أو الحصول على امتيازات في اللعبة، وبعضهم يبحث عن المعلومات، وأخرى تفكيك المجتمعات واختراقها بأفكارهم، إلى جانب ضرب الوحدة الوطنية للدول وهز ثقة الشعب بحكومته.

وأوضحت الخدمة أن من أبرز العلامات التي يمكن ملاحظتها على الطفل أو الشاب إذا ما وقع تأثير الجماعات المتطرفة والإرهابية تتمثل في العزلة والانطوائية، والحرص على ممارسة الألعاب الإلكترونية على انفراد، ومطالبته ذويه بالمزيد من المال وزيادة مصروفه الشهري، ...وغيرها من الدلائل.

ودعت خدمة الأمين الأسر إلى ممارسة دورهم الرقابي على أبنائهم في سن صغيرة، وعدم فسح المجال لأطفالهم بالانطوائية وممارسة هذه الألعاب بصورة فردية بعيدة عن أعينهم، والتحاور معهم حول

الألعاب الإلكترونية ومصادقتهم والإنصات إليهم، وتوعيتهم إزاء خطورة محادثة الغرباء، والتعامل مع الأبناء على مبدأ الثقة وليس التوبيخ [١].

تاسعاً: المخالفات المالية.

بإلقاء نظرة على بعض برمجيات الألعاب الإلكترونية، نجد أنها قد تشتمل على عدد من المخالفات. والمخالفات التي قد تؤدي إلى إضاعة المال أو كسبه بطرق غير شرعية، ومن ذلك ما يأتي:

١. تمكين اللاعب من ارتكاب تعاملات مالية محرمة؛ كتمكين اللاعب من إجراء معاملات ربوية، وتمكين اللاعب من ممارسة القمار(الميسر)، بما في ذلك الرهان على النقد، وعرض مشاهد فيها محاكاة لبعض تلك التعاملات المالية المحرمة.
٢. عرض مشاهد فيها محاكاة لأكل أموال الناس بالباطل، وتمكين اللاعب من ممارسة ذلك.
٣. تعليم السرقة وكيفية وأساليب ممارستها
٤. ممارسة الابتزاز المالي، وممارسة الخداع والغش للاستيلاء على أموال الآخرين.
٥. عرض مشاهد فيها تبذير للمال، وممارسة عملية النهب والتخريب لممتلكات الآخرين.
٦. ارتفاع ثمنها مما يؤثر على دخل الأسرة[٢].
٧. قد تعلّم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية[٣].

***

[١] جريدة الاتحاد: مقال بعنوان" تحذير من مخاطر ألعاب الأطفال الإلكترونية التفاعلية المشبعة بالعنف"، بتاريخ: ٢٨ يوليو ٢٠١٨م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٣م، الساعة: ٣:٤٦م، رابط المقال:

- https://www.alittihad.ae/article/56467/2018.

[٢] الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة: د.محمد موسى، ود. وفاء سلامة، (ص٥٦) .

[٣] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي، (ص٩٨) .

الفصل الثاني

حكم الألعاب الإلكترونية

وفيه ثلاثة مباحث:

المبحث الأول: موقف الإسلام من الترفيه واللعب.

المبحث الثاني: حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول

موقف الإسلام من الترفيه واللعب

ويشمل مطلبين:

المطلب الأول: نظرة الإسلام للترفيه واللعب.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: واقع الترفيه واللعب في المجتمعات الإسلامية.

تُعاني قضية الترويح و اللعب من غموض مفهومها الحقيقي الذي قرره الإسلام، والذي سار عليه الرسول صلى الله عليه و سلم وأصحابه الكرام . وتبدو دلائل هذا الغموض في اتجاهين هامين في تعامل المجتمعات الإسلامية مع قضية الترفيه والترويح، يمكن إجمالها كالتالي[١] :

الاتجاه الأول: اتجاه يرفض الترويح والمرح والمزاح ، ويرى أنه نوع من الإسفاف والعبث ، ودليل على نقص الجدية ، وتبلد الاهتمامات ، ولذا فحقه أن يُقابل بالاستهجان والإنكار على من يُمارسه في أوقات فراغه[٢].

وقد يكون هذا الفهم راجعا إلى ما علق بجسد الترويح من انحرافاتٍ على مدار التاريخ ، من سمر في الحانات وأوكار الفساد ، ...ولذا ظن البعض أن المرح ، واللعب لا يكونان إلا مع الفساد .

الاتجاه الثاني : اتجاه يدور في فلك المفهوم الغربي [المعاصر] للترويح البعيد عن الضوابط ، والذي يقف عند حدود الانفعال النفسي بوسائل مُبتذلة أو تجارية أو استهلاكية على حساب النمو والنضج النفسي والروحي والثقافي .. ومن خلال طلب اللذة والمتعة وإشباع الشهوات [٣].

" والمعنى أن هناك اتجاهين مختلفين في قضية الترفيه والترويح فالاتجاه الأول يُحجم عنه ويرفضه ، ولا يرى له ضرورةً في حياة الإنسان المسلم بحُجة أنه لا فائدة منه ، ولا داعي له ، وأنه مضيعة للوقت و مفسدة للعمر . والاتجاه الثاني مُقبل عليه ومُكثر منه ومُنجرفٌ إليه، ويجعله همه الأكبر وشغله الشاغل في الحياة.

ولعل هذين الاتجاهين كانا نتيجة طبيعية للغموض الواضح الذي يكتنف هذه القضية ، وغياب الرؤية الإسلامية الصحيحة حولها ؛ إذ إن أكثر الناس وقعوا في هذا الأمر بين طرفي الغلو والتفريط ، نظرًا لأنه أمرّ يتصل بالشعور والوجدان ، أكثر مما يتصل بالعقل والفكر ...

---

[١] ينظر: مفهوم الترويح في التربية الإسلامية: خالد بن فهد بن عبدالله العودة، (ص٤)، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة القرى - كلية التربية، مكة المكرمة، ١٤١٢هـ، والترفيه والترويح في حياة الشباب المسلم (المفهوم و التطبيق): د.صالح بن علي أبو عرَّاد، (ص٢٨)، بحث علمي، جامعة الملك خالد، السعودية، ١٤٢٩هـ - ٢٠٠٨م .

[٢] ينظر: مفهوم الترويح في التربية الإسلامية: خالد بن فهد العودة، (ص٤)، والترفيه والترويح في حياة الشباب المسلم (المفهوم و التطبيق): د.صالح بن علي أبو عرَّاد، (ص٢٨) .

[٣] ينظر: المرجع السابق، (ص٢٩) .

والصحيح - الذي لا شك فيه أن كلا الاتجاهين السابقين قد جانبوا الصواب في هذا الشأن ؛ فقد دلّت النصوص الشرعية الصحيحة والصريحة على جواز الترفيه والترويح إجمالاً وتفصيلاً ، وأنه أمر مباح ومشروع.." [١].

الفرع الثاني: نظرة الإسلام للعب.

وقبل الشروع ببيان موقف الإسلام من اللعب، نستعرض قاعدتين في نظرة الإسلام للعب :

القاعدة الأولى: واقعية الإسلام.

" تميزت هذه الشريعة الغراء باستجابتها لمتطلبات الإنسان ورعايتها لقدراته وإمكاناته، فرغم أن الإنسان لم يُخلق إلا لعبادة الله، وإقامة شرعه، وخلافته في الأرض، ورغم ما تستدعيه هذه المهمات العظيمة والوظائف الجسيمة من جد ونشاط واغتنام لكل لحظة من عمر الإنسان، فإن الشريعة لم تهمل حاجاته ورغباته المغروسة في نفسه، قال تعالى: { ألا يَعْلَمُ مَنْ خَلَقَ وَهُوَ اللطيف الخَبِيرُ} [الملك: ١٤] [٢].

فمن خصائص هذا الدين العظيم أنه واقعي ؛ بمعنى أنه يعيش واقع الإنسان و ظروفه من حيث إنه مخلوق مزدوج؛ فيه عنصر سماوي يتمثل في النفخة من روح الله العلي القدير ، و فيه عنصر أرضي يتمثل في مكونات جسده الترابية ، و للجانب السماوي أشواقه و تطلعاته العليا، و للجانب الأرضي مطالبه و رغائبه الدنيا .[٣]

ولا نعني بالواقعية الإسلامية الرضا بالواقع، أو أن الإسلام يطوع مبادئه لتوافق الحياة على أي شكل أو لون، أو أن الواقعية هي الاعتماد على الواقع الذي تدركه الحواس فقط ونبذ كل ما لا تؤيده التجربة!!

ولكن نعني بقولنا: الإسلام دين واقعي: أي إنه يعيش واقع الإنسان، والوقوف معه على أرض الحقيقة والواقع ؛ فبالرغم من أن الإسلام لم يكبت نوازع الجسد و شهواته ؛ لكنه في الوقت نفسه نظم له كيف يستمتع بتلك الشهوات حتى لا تستعبده و تخرج به عن إنسانيته فيضر بنفسه ومجتمعه[٤] .

فالإسلام دين منهجي واقعي ، يهتم ببناء الإنسان من جميع نواحيه الدينية و الدنيوية ، فلم يطلب من الناس أن يكون كل كلامهم ذكراً، و كل صمتهم فكراً، و كل فراغهم في المسجد .[٥]

---

[١] الترفيه والترويح في حياة الشباب المسلم (المفهوم و التطبيق): د.صالح بن علي أبو عرَّاد، (ص٢٩-٣٠) .

[٢] الأبعاد التربوية للترويح بالفكاهة والمزاح: حمد الله حافظ الصفتي، (ص٢٣، ٣٣)، دار الحرم للنشر والتوزيع، مصر، ط١، ٢٠١٨ .

[٣] ينظر: قضايا اللهو والترفيه بين الحاجة النفسية والضوابط الشرعية: مادون رشيد، (ص١٢٢) .

[٤] ينظر: المرجع السابق، (ص١٢٣-١٢٤) .

[٥] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان: د.أحمد عطاء الله عبدالباسط، (ص٧٢٣)، المجلة العلمية، كلية اللغة العربية بأسيوط، العدد (٣٤)، الجزء الأول، ٢٠١٥ .

القاعدة الثانية: شمولية الإسلام.

" فقد أحاط الإسلام الإنسان بتشريعات من جميع جوانبه، ونفذ إلى أغوار طبيعته وخصائصه، دون أن يغفل ناحية أو يهملها لحساب أخرى : جسمه... وروحه ... وعقله ... أشواقه وغرائزه ... أفكاره ووجدانه. وذلك ناشيء أساساً مما اختص الله به هذا الدين من صفة الشمول التي امتدت حتى استوعبت شؤون الدنيا والآخرة؛ قال تعالى: { **... مَّا فَرَّطْنَا فِي الْكِتَابِ مِن شَيْءٍ...** } [الأنعام: ٣٨]، و قال تعالى :{**... وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ...** }[النحل : ٨٩]. ولذلك يجد الإنسان في هذا الدين ما يحقق حاجة جسده ويسمو بفكره وروحه، ويهذب عواطفه وغرائزه؛ إنه يجد فيه ما يجعله يعيش حياة متوازنة مستقرة دون ميل أو شطط، ودون أن يشعر في يوم من الأيام بأن جانبا من جوانب حياته قد أغفلته الشريعة، ولم تقل فيه كلمتها" [١]. "وانطلاقاً من واقعية الإسلام وشموله اعترف بحق البدن في أخذ نصيبه من الراحة والاستجمام، وحق الروح والنفس في أن تنال حظها من الترويح والتلطف ليقوى كل منهما على متابعة الطريق إلى الآخرة بلطف وثبات"[٢] .

المطلب الثاني: حكم اللعب في الفقه الإسلامي

اختلف العلماء في الحكم الشرعي للترفيه واللعب إلى إتجاهات عدة، يمكننا إجمالها على ثلاثة أقوال:

القول الأول: أن الأصل في كل لهو ولعب هو **الحرمة**، إلا ما استثناه الدليل أو كان معينا على الجهاد. وصرح بعضهم بالكراهة التحريمية ، ذكر ذلك الكاساني من الحنفية[٣].

وهو رأي الامام مالك[٤]، وهو رأي الخطابي من الشافعية[٥]، و قال به ابن تيمية من الحنابلة[٦].

القول الثاني: أن الأصل في اللهو واللعب **الكراهة** لا سيما مع الإكثار منه وخلوه من النفع والفائدة المعتبرة شرعاً، ويُستثنى منه ما كان معيناً على الجهاد. وممن ذهب إلى ذلك: الزناتي من المالكية[٧]، والمطيعي من الشافعية [٨]، والمراوي من الحنابلة [١].

---

[١] قضايا اللهو والترفية بين الحاجة النفسية والضوابط الشرعية: مادون رشيد، (ص١٢٤-١٢٥) .

[٢] المرجع السابق، (ص١٢٦) .

[٣] بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع: علاء الدين أبو بكر بن مسعود الكاساني (المتوفى: ٥٨٧هـ)، (٢٠٦/٦)، دار الكتب العلمية، ط٢، ١٤٠٦هـ - ١٩٨٦م .

[٤] الذخيرة: أبو العباس شهاب الدين أحمد بن إدريس القرافي (المتوفى: ٦٨٤هـ)، (٢٨٥/١٣). تحقيق: محمد حجي، وسعيد أعراب، ومحمد بو خبزة، دار الغرب الإسلامي، بيروت، ط١، ١٩٩٤م .

[٥] كف الرعاع عن محرمات اللهو والسماع: أحمد بن محمد بن علي الهيتمي، الشهير بابن حجر (المتوفى: ٩٧٤هـ)، (ص١٤٦)، تحقيق: عبد الحميد الأزهري، (على الصحيح من قوله).

[٦] الفتاوى الكبرى: ابن تيمية، (٤١٥/٥) .

[٧] مواهب الجليل في شرح مختصر خليل: شمس الدين أبو عبد الله محمد بن محمد الحطاب (المتوفى: ٩٥٤هـ)، (٨/٤)، دار الفكر، ط٣، ١٤١٢هـ - ١٩٩٢م، وشرح مختصر خليل للخرشي: محمد بن عبد الله الخرشي المالكي(المتوفى: ١١٠١هـ)، (١٥٦/3)، دار الفكر للطباعة، بيروت.

[٨] تكملة المجموع شرح المهذب للشيرازي (للإمام يحيى بن شرف النووي): محمد نجيب المطيعي، (١٤٢/١٥)، (٢٢٨/٢٠)، دار الفكر، ومعالم السنن (شرح سنن أبي داود): أبو سليمان حمد بن محمد بن إبراهيم الخطابي (المتوفى: ٣٨٨هـ)، (٢٤٢/٢)، المطبعة العلمية، حلب، ط١، ١٣٥١هـ - ١٩٣٢م .

القول الثالث: يرى أصحاب هذا القول أن الأصل في اللهو واللعب **الإباحة**: لكن بشرط الاقتصاد فيه[٢]؛ وأن لا يشمل على محرم، ولا يلهي عن واجب. وهو رأي بعض الحنابلة كابن قدامة وابن تيمية، جاء في المغني:

" ... وسائر اللعب إذا لم يتضمن صوراً ولا شغلاً عن فرض فالأصل إباحته " [٣]. وجاء أيضاً : " وما خلا من القمار، وهو اللعب الذي لا عوض فيه من الجانبين، ولا من أحدهما، فمنه ما هو محرم، ومنه ما هو مباح "[٤]. وفي الفتاوى الكبرى: " ويجوز اللعب بما قد يكون فيه مصلحة بلا مضرة "[٥].

وبهذا أفتى **مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية**[٦]، و**الهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف، مركز الفتوى- الإمارات العربية المتحدة**[٧]، و**الرئاسة العامة للبحوث العلمية والإفتاء- المملكة العربية السعودية**[٨]، وقال بهذا الأستاذ الدكتور نورالدين مختار الخادمي [٩]، وموقع الإسلام سؤال وجواب [١٠]..

أدلة العلماء فيما ذهبوا إليه:

أدلة القول الأول: استدل أصحاب القول الأول بأدلة من القرآن والسنة.

أولاً: الأدلة من القرآن الكريم

استدل القائلون بالحرمة بعدة آيات قرآنية، منها:

١. قوله تعالى : { **إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ** } [سورة محمد: ٣٦].

---

(١) الإنصاف في معرفة الراجح من الخلاف: علاء الدين الحسن علي بن سليمان المرداوي (المتوفى: ٨٨٥هـ)، (٨٩/٦)، الدار إحياء التراث العربي، ط٢، والإقناع في فقه الإمام أحمد بن حنبل: موسى بن أحمد بن موسى بن سالم الحجاوي (المتوفى: ٩٦٨هـ)، (٣٢١/٢)، تحقيق: عبد اللطيف محمد موسى السبكي، دار المعرفة، بيروت.

(٢) قواعد الأحكام في مصالح الأنام: عز الدين عبد العزيز بن عبد السلام الملقب بسلطان العلماء، الشهير بالعز بن عبدالسلام (المتوفى: ٦٦٠هـ)، (٢٠٩/٢)، مراجعه وتعليق: طه عبد الرؤوف سعد، مكتبة الكليات الأزهرية، القاهرة ، ١٤١٤هـ - ١٩٩١م.

(٣) المغني: أبو محمد موفق الدين عبد الله بن أحمد، الشهير بابن قدامة المقدسي(المتوفى: ٦٢٠هـ)، (١٥٣/١٠)، مكتبة القاهرة، ١٣٨٨هـ - ١٩٦٨م .

(٤) المغني: أبو محمد موفق الدين عبد الله بن أحمد، الشهير بابن قدامة، (١٥٠/١٠) .

(٥) الفتاوى الكبرى: ابن تيمية، (٤١٥/٥) .

(٦) مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية : حكم لعبة الكونكير،٢٠١٨/٨/٢٥م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/١/١٣م، الساعة١١:٣٥ص، رابط الفتوى:

- http://www.azhar.eg/fatwacenter/fatwa/qadaya

(٧) الهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف: حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية، مركز الفتوى، الإمارات العربية المتحدة ،استفسار مرسل من الباحث ومقيد برقم (FOGW106577)، (FOGW106579)، بتاريخ ٢٠١٩/١٠/٩، رابط الفتوى:

- http://www.awqaf.ae

(٨) فتوى خاصة من الرئاسة العامة للبحوث العلمية والإفتاء، المملكة العربية السعودية: حكم الألعاب الالكترونية، استفسار مرسل من الباحث بتاريخ ٢٠١٩/٨/٢٠م، رابط الفتوى:

- webmaster@alifta.gov.sa

(٩) الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": أ.د.نورالدين مختار الخادمي، دار السلام للطباعة والنشر والتوزيع والترجمة، القاهرة، ط١، ١٤٣٥هـ - ٢٠١٤م، (ص١٧).

(١٠)موقع الإسلام سؤال وجواب: الأصل في الألعاب الإباحة، رقم (147826)، ٢٤-٠٥-٢٠١٠م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/١/١٣م، الساعة ١:٤٧م، وإسلام ويب: جواز اللعب بالألعاب الإلكترونية إذا سلمت من المحاذير الشرعية، مركز الفتوى، رقم (٣٦٨٧٢٢)، (٣٤٥٧٦٣)، ٢٢ ربيع الآخر ١٤٣٩ هـ - ٩-١-٢٠١٨ م، رابط الفتوى:

- https://islamqa.info/index.php/ar/answers/147826

٢. قوله تعالى :{ **الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَهْوًا وَلَعِبًا وَغَرَّتْهُمُ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا** }[سورة الأعراف: ٥١].

٣. قال تعالى :{ **اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ** }[سورة الحديد: ٢٠].

٤. قال تعالى :{ **وَذَرِ الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَعِبًا وَلَهْوًا**} [سورة الأنعام: ٧٠].

٥. وقال تعالى:{ **وَمَا خَلَقْنَا السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا لَاعِبِينَ** } [سورة الأنبياء: ١٦] .

٦. وقال تعالى:{ **وَمَا هَٰذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهْوٌ وَلَعِبٌ** }[سورة العنكبوت : ٦٤].

٧. وقال تعالى:{ **وَلَئِن سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ ۚ قُلْ أَبِاللَّهِ وَآيَاتِهِ وَرَسُولِهِ كُنتُمْ تَسْتَهْزِئُونَ** }[سورة التوبة : ٦٥].

وجه الدلالة: فمن خلال ما ورد من تفاسير، يتضح أن المراد باللعب واللهو الواردين في هذه الآيات ومثيلاتها تدور حقيقتهما: حول ما لا ينتفع به. فهو الباطل والعبث، وهو ضد الجد، وضد الحق [١] .جاء في الذخيرة :" وقد ذم الله تعالى اللهو واللعب "[٢].

الرد على الاستدلال: أن اللعب قد يكون محموداً إذا ترتب عليه فوائد و مقاصد معتبرة شرعاً، وإذا خلا من المحظورات . قال القاضي أبو بكر بن العربي : " واعلم وفقك الله أنه ليس في ذلك اللعب كبير مأخذ، فإن الرجل يلعب بفرسه وبأهله وبأسهمه حسبما ورد في الخبر. وفي الصحيح أن النبي ﷺ قال: لجابر حين تزوج ثيبا: «هلا بكرا تلاعبها وتلاعبك »[٣] . واللعب حكمه حكم الملعوب به، إن كان مكروهاً فإن اللعب مكروه، وإن كان مباحاً فإن اللعب مباح "[١].

---

[١] ينظر: تفسير الطبري (جامع البيان في تأويل القرآن): محمد بن جرير بن يزيد بن كثير الطبري (المتوفى: ٣١٠هـ)، (١٩٣/٢٣)، تحقيق: أحمد محمد شاكر، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٢٠هـ - ٢٠٠٠م، وتفسير البغوي (معالم التنزيل في تفسير القرآن): أبو محمد الحسين بن مسعود البغوي (المتوفى: ٥١٠هـ)، (٢١٩/٤)، تحقيق: عبد الرزاق المهدي، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ١٤٢٠هـ، وتفسير القرطبي (الجامع لأحكام القرآن): أبو عبدالله محمد بن أحمد بن أبي بكر الأنصاري القرطبي (المتوفى: ٦٧١هـ)، (٩٢/٥)، تحقيق: أحمد البردوني، وإبراهيم أطفيش، دار الكتب المصرية، القاهرة، ط٢، ١٣٨٤هـ - ١٩٦٤م، وتفسير البيضاوي (أنوار التنزيل وأسرار التأويل): ناصر الدين أبو سعيد عبدالله بن عمر البيضاوي (المتوفى : ٦٨٥هـ)، (١٨٩/٥)، تحقيق: محمد عبدالرحمن المرعشلي،: دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ١٤١٨هـ، وتفسير ابن كثير (تفسير القرآن العظيم): إسماعيل بن عمر بن كثير، المعروف بابن كثير(المتوفى: ٧٧٤هـ)، (٣٢٣/٧)، تحقيق: سامي بن محمد سلامة، دار طيبة للنشر والتوزيع، ط٢، ١٤٢٠هـ - ١٩٩٩م، وتفسير الثعالبي (الجواهر الحسان في تفسير القرآن): أبو زيد عبدالرحمن بن محمد بن مخلوف الثعالبي (المتوفى: ٨٧٥هـ)، (٢٤٣/٥)، تحقيق: محمد علي معوض، وعادل أحمد عبد الموجود، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ١٤١٨هـ، وفتح القدير: محمد بن علي بن محمد الشوكاني (المتوفى: ١٢٥٠هـ)، (٥٠/٥)، دار ابن كثير، دمشق: دار الكلم الطيب، بيروت، ط١، ١٤١٤هـ.

[٢] الذخيرة: القرافي، (٢٨٥/١٣).

[٣] صحيح البخاري (الجامع الصَّحيح المسنَد مِن حديث رسول الله ﷺ وسننه وأيَّامه): محمد بن إسماعيل البخاري، كتاب النكاح، باب تزويج الثيبات، رقم الحديث: ٥٠٧٩، (٢٤/٩)، تحقيق: محمد زهير بن ناصر الناصر، دار طوق النجاة، ط١، ١٤٢٢هـ، وصحيح مسلم(المسند الصحيح المختصر من السنن بنقل العدل عن العدل عن رسول الله ﷺ): مسلم بن الحجاج القشيري (المتوفى: ٢٦١هـ)، كتاب الرضاع، باب استحباب نكاح البكر، رقم الحديث: (٥٥)، (١٠٨٧/٢)، تحقيق: محمد فؤاد عبدالباقي، دار إحياء التراث العربي، بيروت، [نقلت هذه التسمية من كتاب تحقيق اسمي الصحيحين واسم جامع الترمذي، للشيخ عبد الفتاح أبوغدة؛ حيث قال: " وقفتُ على نسخ مخطوطة فلم أجد اسمه العلمي عليها، ولا تعرض له شراحه الذين، وصلت إلينا كتبهم كالإمام المازري، والقاضي عياض، وابن الصلاح، والنووي، وأبي العباس القرطبي، والأبي، والسنوسي، والسندي، وسبب ذلك في ما يبدو حلول اسم الصحيح محل بقية الاسم الذي فيه بعض طول، ليدل على مضمون الكتاب، وأسسه التي أنشئ الكتاب عليها، وهو(المسند الصحيح المختصر من السنن بنقل العدل عن العدل عن رسول الله ﷺ)، كما ذكره الحافظ ابن خير الإشبيلي في فهرسة ما رواه عن شيوخه "][تحقيق اسمي الصحيحين واسم جامع الترمذي:

" أما ذم اللعب في القرآن الكريم، فإن ذلك ليس دليل الحرمة، إذ إن المحرم مذموم في الشرع والمكروه مذموم، فالأول واجب الترك والثاني مندوب الترك، ولا دليل على الحرمة ... عندها يقال بالكراهة لأن أقل شيء يمكن قوله فيما هو مذموم، أن يقال بكراهته، ويحمل ذلك على ما لا نفع فيه أو كان شاغلاً عن الحق وليس على مطلق اللعب واللهو"[٢] .

فـ" اللهو واللعب من الألفاظ المشتركة؛ فتطلق تارة ويراد بها العبث وغير الجد، وتطلق تارة أخرى ويراد بها الأعمال والأفعال التي تترتب عليها فوائد ومقاصد معتبرة شرعًا، والذي يحدد المعنى والمراد منهما، هو القرائن الواردة في السياق الذي ذكرا فيه" [٣].

ثانياً: الأدلة من السنة النبوية

استدلوا من السنة النبوية بعدة أحاديث؛ منها:

أ - قوله ﷺ: « **كُلُّ مَا يَلْهُو بِهِ الرَّجُلُ الْمُسْلِمُ بَاطِلٌ، إِلاَّ رَمْيَهُ بِقَوْسِهِ، وَتَأْدِيبَهُ فَرَسَهُ، وَمُلاَعَبَتَهُ أَهْلَهُ، فَإِنَّهُنَّ مِنَ الحَقِّ** »[٤].

وجه الدلالة:" وفيه بيان أن جميع أنواع اللهو محظورة، واستثنى منها هذه الثلاث لكونها ذريعة إلى الحق، ويدخل في معناها المثاقفة بالسلاح، والشد على الأقدام، ونحوها، فأما سوى ذلك من المزاجلة بالحمام، واللعب بالنرد، ونحوها، فحرام" [٥]. وجاء في معالم السنن: " فأما سائر ما يتلهى به البطالون من أنواع اللهو كالنرد والشطرنج والمزاجلة بالحمام وسائر ضروب اللعب مما لا يستعان به في حق ولا يستجم به لدرك واجب فمحظور كله"[٦].

رد على الحديث بالآتي[٧]:

- "إنما أطلق على ما عداها "أي الثلاثة" البطلانَ من طريق المقابلة لا أن جميعها من الباطل المحرّم "[٨].

عبدالفتاح أبوغدة، (ص٣٣)، الناشر: مكتب المطبوعات الإسلامية، حلب، الطباعة والإخراج: دار القلم للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، ط١، ١٤١٤هـ - ١٩٩٣م] .

[١] المعيار المعرب والجامع المغرب عن فتاوى أهل إفريقية والأندلس والمغرب: أبي العباس أحمد بن يحيى الونشريسي (المتوفى: ٩١٤هـ)، (١٨٣/١١)، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، المملكة المغربية،١٤٠١هـ - ١٩٨١م .

[٢] الرياضة من منظور إسلامي: د.سعود بن عبدالله الروقي، (ص٣١) .

[٣] قضايا اللهو والترفيه بين الحاجة النفسية والضوابط الشرعية: مادون رشيد، (ص٧٢) .

[٤] سنن الترمذي: أبواب فضائل الجهاد، باب ما جاء في فضل الرمي في سبيل الله، رقم الحديث (١٦٣٧)، (٢٢٦/٣)، قال الترمذي : حديث حسن.

[٥] شرح السنة: أبو محمد الحسين بن مسعود بن محمد البغوي (المتوفى: ٥١٦هـ)، (٣٨٣/10)، تحقيق: شعيب الأرنؤوط ، ومحمد زهير الشاويش،: المكتب الإسلامي، دمشق، بيروت، ط٢، ١٤٠٣هـ - ١٩٨٣م، وينظر: بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع: الكاساني، (٢٠٦/٦) .

[٦] معالم السنن: الخطابي، (٢٤٢/٢) .

[٧] قضايا اللهو والترفيه بين الحاجة النفسية والضوابط الشرعية: مادون رشيد، (ص١٣٦-١٤٠).

[٨] فتح الباري شرح صحيح البخاري: أحمد بن علي العسقلاني الشافعي، المعروف بابن حجر، (٩١/١١)، رقم كتبه وأبوابه وأحاديثه: محمد فؤاد عبد الباقي، دار المعرفة، بيروت، ١٣٧٩هـ .

- أن " الباطل من الأعمال هو ما ليس فيه منفعةً ، فهذا يرخص فيه للنفوس التي لا تصبر على ما ينفع، وهذا الحق في القدر الذي يحتاج إليه في الأوقات التي تقتضي ذلك الأعياد والأعراس وقدوم الغائب ونحو ذلك.

وهذه نفوس النساء والصبيان ، فهنّ اللواتي كنّ يغنّين في ذلك على عهد النبي ﷺ وخلفائه ، ويضربن بالدف، وأما الرجال فلم يكن ذلك فيهم .."[١].

- " فقوله - صلى الله عليه و سلم - باطل لا يدل على التحريم، بل يدل على عدم الفائدة "[٢].

و خلاصة كلام العلماء في الحديث لا يخرج عن أمور أربعة:

١- إن ما لم يذكر في الحديث من اللهو ليس محرّم ، بل منه ما هو مباح وما هو محرّم بدليل إقرار النبي لعائشة في النظر للحبشة وهو يرقصون في المسجد.

٢- إن معنى لفظة (باطل) ، ما لا إثم فيه ولا ثواب.

٣- إذا كان المباح تعقبه فائدةً أخروية فهو من هذه الثلاثة .

٤- إن هذا المباح يكونُ مكروهاً في حق من هو قادر على تصريف وقته فيما هو نافع و مستحب[٣].

ب - قوله ﷺ: **« لا سبق إلا في خف أو حافر أو نصل »[٤].**

وجة الدلالة: " وأما شرائط جوازه- اللعب- فأنواع منها أن يكون في الأنواع الأربعة الحافر والخف والنصل والقدم لا في غيرها لما روي عنه - عليه الصلاة والسلام - أنه قال «لا سبق إلا في خف أو حافر أو نصال» إلا أنه زيد عليه السبق في القدم بحديث سيدتنا عائشة - رضي الله عنها - ففيما وراءه بقي على أصل النفي؛ ولأنه لعب واللعب حرام في الأصل "[٥].

فـ" الاستثناء يحتمل أن يكون المعنى لا يوجد في غيرها وهو الرياضة والاستعداد لأسباب الجهاد في الجملة فكان لعباً صورة، ورياضة و تعلم أسباب الجهاد فيكون جائزاً "[٦] .

و استثنى ما لم يكن فيه استعداد للجهاد و فيه عاقبة حميدة كملاعبة الأهل، الداعية إلى حسن المعاشرة بين الزوجين، كما صنع النبي صلى الله عليه و سلم مع عائشة رضي الله عنها[٧].

---

[١] الاستقامة: تقي الدين أبو العباس أحمد بن عبد الحليم ابن تيمية الحراني(المتوفى: ٧٢٨هـ)، (٢٧٧/١)، تحقيق: د. محمد رشاد سالم، جامعة الإمام محمد بن سعود، المدينة المنورة، ط١، ١٤٠٣هـ .

[٢] إحياء علوم الدين: أبو حامد محمد بن محمد الغزالي (المتوفى: ٥٠٥هـ)، (٢٨٥/٢)، دار المعرفة، بيروت.

[٣] ينظر: قضايا اللهو والترفيه بين الحاجة النفسية والضوابط الشرعية: مادون رشيد، (ص١٤٠) .

[٤] سنن الترمذي: أبواب الجهاد، باب ما جاء في الرهان والسبق، رقم الحديث (١٧٠٠)، (٢٥٧/٣)، وسنن أبي داود: كتاب الجهاد، باب في السبق، رقم الحديث (٢٥٧٤)، (٢٩/٣)، والإحسان في تقريب صحيح ابن حبان: محمد بن حبان بن أحمد بن حبان (المتوفى: ٣٥٤هـ)، كتاب السير، باب السبق، رقم الحديث (٤٦٩٠)، (٥٤٤/١٠)، تحقيق: شعيب الأرنؤوط، بيروت، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٠٨هـ - ١٩٨٨م، وعلق عليه شعيب الأرنؤوط: إسناده صحيح، رجاله ثقات رجال الشيخين غير نافع بن أبي نافع، فقد روى له أصحاب السُّنن وهو ثقة.

[٥] بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع: الكاساني، (٢٠٦/٦) .

[٦] المصدر السابق، (٢٠٦/٦).

[٧] ينظر: المصدر السابق، (٢٠٦/٦).

فالأدلة السابقة تدل على أن الأصل في اللعب واللهو الحرمة، إلا ما استثناه الدليل.

أدلة القول الثاني: استدل القائلون بالكراهة بأدلة من القرآن الكريم، والسنة النبوية، والآثار، والمعقول:

أولاً: من القرآن الكريم

- قوله تعالى : { **فَمَاذَا بَعْدَ الْحَقِّ إلا الضَّلالُ** }[يونس:٣٢]

وجه الدلالة:"...عن مالك أنه سئل عن الرجل يلعب مع امرأته في بيته. فقال مالك: ما يعجبني ذلك، وليس من شأن المؤمنين اللعب؛ يقول الله: {فماذا بعد الحق إلا الضلال} [يونس: ٣٢]، وهذا من الباطل" [١].

اعتراض:" وقد اعترض بعض المتقدمين عليه من المخالفين، فقال: ظاهر هذه الآية يدل على أن ما بعد الله هو الضلال؛ لأن أولها: {فذلكم الله ربكم الحق فماذا بعد الحق إلا الضلال} [يونس: ٣٢] فهذا في الإيمان والكفر يعني ليس في الأعمال"[٢] .

وأُجيب عنه:" إن الكفر تغطية الحق، وكل ما كان من غير الحق يجري هذا المجرى. هذا منتهى السؤال والجواب.وتحقيقه أن يقال: إن الله أباح وحرم، فالحرام ضلال، والمباح هدى "[٣] .

ثانياً: من السنة النبوية

- قوله ﷺ: « **كل شيء يلهو به بن آدم فهو باطل إلا ثلاث رمية عن قوسه، وتأديبه فرسه، وملاعبته أهله، فإنهن من الحق** »[٤].

وجه الدلالة:" فيه أن ما صدق عليه مسمى اللهو داخل حيز البطلان إلا تلك الثلاثة الأمور، فإنها وإن كانت في صورة اللهو فهي طاعات مقربة إلى الله عز وجل.."[٥].

جاء في رد المحتار على الدر المختار: " وكره كل لهو، أي كل لعب وعبث فالثلاثة بمعنى واحد ..والإطلاق شامل لنفس الفعل "[١]. فوصف النبي ﷺ لما عدا ما يستعان به على الجهاد أو حسن العشرة الزوجية بأنه (باطل) دليل كراهيته[٢] .

---

[١] أحكام القرآن: محمد بن عبد الله أبو بكر ابن العربي المالكي (المتوفى: ٥٤٣هـ)، (٩/٣)، راجع أصوله وخرج أحاديثه وعلَّق عليه: محمد عبد القادر عطا، دار الكتب العلمية، بيروت، ط٣، ١٤٢٤ هـ - ٢٠٠٣م.

[٢] المصدر السابق، (١٠/٣) .

[٣] المصدر السابق، (١٠/٣) .

[٤] الترمذي، جامع الترمذي، أبواب فضائل الجهاد عن رسول الله ﷺ، باب ما جاء في فضل الرمي في سبيل الله، رقم الحديث (١٦٣٧)، (٢٢٦/٣)، وسنن ابن ماجه: محمد بن يزيد (المتوفى: ٢٧٣هـ)، كتاب الجهاد، باب الرمي في سبيل الله، رقم الحديث (٢٨١١)، (٩٤٠/٢)، تحقيق: محمد فؤاد عبدالباقي، دار إحياء الكتب العربية، قال الترمذي: "هذا حديث حسن".

[٥] نيل الأوطار: محمد بن علي بن محمد الشوكاني (المتوفى: ١٢٥٠هـ)، (٩٧/٨)، تحقيق: عصام الدين الصبابطي، دار الحديث، مصر، ط١، ١٤١٣هـ - ١٩٩٣م.

ثالثاً: من الآثار

١- يقول الإمام مالك - رحمه الله - : " وليس من شأن المؤمنين اللعب"[٣].

٢- ويقول: الإمام الشافعي - رحمه الله - :" .. اللعب ليس من صنعة أهل الدين ولا المروءة "[٤] .

فالمبالغة في اللعب الذي لا يعين على الجهاد، يعد من فعل أهل الفسوق [٥].

رابعاً: من المعقول

ان مجمل اللعب لا حاجة إليه ولا فائدة منه ولا نفع فيه، فهو مكروه، تركه خير من فعله [٦].

جاء في الفقه الإسلامي وأدلته للزحيلي: " لا يخلو كل لهو غير نافع من الكراهة؛ لما فيه من تضييع الوقت والانشغال عن ذكر الله وعن الصلاة وعن كل نافع مفيد "[٧].

" بل أُمِرَ الفارغ باستثمار الفراغ في طاعة الله تعالى، أو إعمار الدنيا، أما اللهو واللعب فليس من عمل المسلم إلا في أضيق الحدود "[٨].

وجاء في تكملة المجموع: " ويكره اللعب بالشطرنج لأنه لعب لا ينتفع به في أمر الدين ولا حاجة تدعو إليه فكان تركه أولى ولا يحرم "[٩].

فالأدلة السابقة تدل على كراهة اللعب، إلا ما كان معيناً على الجهاد ، أو ملاعبة الأهل مما ورد النص به، أو ما كان في معناه.

<u>أدلة الفريق الثالث</u> :

استدلوا على إباحة اللعب واللهو بعدة أدلة من القرآن الكريم، والسنة النبوية (القولية، والفعلية، والتقريرية)، والآثار، والمعقول :

أولاً: الأدلة من القرآن الكريم

دلّت آيات قرآنية عديدة على أن الأصل في الأشياء الإباحة، مالم تشتمل على محظور، لذا فالأصل في اللهو واللعب، إن خلا من محظور ولم يصد عن واجب فالأصل إباحته :

١- قوله تعالى : { **أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ** }[سورة يوسف: ١٢].

---

(١) رد المحتار على الدر المختار: محمد أمين بن عمر بن عبد العزيز ابن عابدين (المتوفى: ١٢٥٢هـ)، (٣٩٥/6)، دار الفكر، بيروت، ط٢، ١٤١٢هـ - ١٩٩٢م .

(٢) الرياضة من منظور إسلامي: د.سعود الروقي (ص٢٧) .

(٣) أحكام القرآن: ابن العربي، (٩/٣).

(٤) الأم: للشافعي، (٢٢٤/٦).

(٥) ينظر: شرح مختصر خليل: الخرشي، (١٥٦/٣)، ومواهب الجليل في شرح مختصر خليل: الحطاب، (٨/٤) .

(٦) ينظر: أحكام القرآن: ابن العربي، (٩/٣)، وتكملة المجموع شرح المهذب للشيرازي : المطيعي، (١٤٢/١٥)، (٢٢٨/٢٠)، والأم: الشافعي، (٢٢٤/٦)، والإنصاف في معرفة الراجح من الخلاف: المرداوي، (٨٩/٦)، الإقناع في فقه الإمام أحمد بن حنبل، الحجاوي، (٣٢١/٢) .

(٧) الفقه الإسلامي وأدلته: أ.د. وهبة بن مصطفى الزحيلي، دار الفكر، دمشق ، ط١٢، (٢٦٦٢/٤).

(٨) صناعة الترفيه: محمد صالح المنجد، (ص١٤)، مجموعة زاد للنشر، جدة، ط١، ١٤٣٠هـ -٢٠٠٩م، ومحرمات استهان بها كثير من الناس: المنجد، (ص٥٤) .

(٩) تكملة المجموع: المطيعي، (٢٢٨/٢٠) .

وجه الدلالة :

جاء في تفسير الطبري: "قال ابن عباس: (يرتع ويلعب) قال: يلهو، وينشط ويسعى. وعن قتادة، قوله: (أرسله معنا غدا يرتع ويلعب)، قال: ينشط ويلهو...، وقال الضحاك: يتلهى ويلعب"[١].

٢- وقال تعالى : **{ وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۚ قُلْ مَا عِندَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۚ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ}**[الجمعة :١١].

وجه الدلالة: قرن الله سبحانه وتعالى التجارة و اللهو في نفس الآية، وعطف اللهو على التجارة يدلل أنهما في المشروعية سواء ، ومعلوم أن التجارة ضرورة من ضرورات الحياة التي تعسر الحياة بدونها ، فكذلك اللهو المشروع؛ لأنه بدونه تتعسر الحياة ،وإنما الذي ذمه الله هو انشغالهم باللهو والتجارة عن رسول الله ﷺ وتركهم لصلاة الجمعة كما ذكر ذلك في أسباب النزول .[٢]

٣- وقوله تعالى: **{ قُلْ مَنْ حَرَّمَ زِينَةَ اللَّهِ الَّتِي أَخْرَجَ لِعِبَادِهِ وَالطَّيِّبَاتِ مِنَ الرِّزْقِ ۚ قُلْ هِيَ لِلَّذِينَ آمَنُوا فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا خَالِصَةً يَوْمَ الْقِيَامَةِ ۗ كَذَٰلِكَ نُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ }**[الأعراف :٣٢].

وجه الدلالة: ذكر القرطبي – رحمه الله – في تفسيره: "تضمنت هذه الآية تناول المباح والشهوات، والانتفاع بكل لذيذ من مطعم ومشرب ومنكح وإن بولغ فيه وتنوهي في ثمنه"[٣]. "ليس كل ما تهواه النفس يذم، وليس كل ما يتزين به للناس يكره، وإنما ينهى عن ذلك إذا كان الشرع قد نهى عنه أو على وجه الرياء في باب الدين. فإن الإنسان يجب أن يرى جميلا. وذلك حظ للنفس لا يلام فيه"[٤].

وجاء في أحكام القرآن للجصاص: "يحتج بجميع ذلك في أن الأشياء على الإباحة مما لا يحظره العقل فلا يحرم منه شيء إلا ما قام دليله"[٥].

فدلّت الآية على أن لا حرمة إلا بنص، وأن الأصل في الأشياء الإباحة، فأنكر القرآن الكريم تحريم الزينة والطيبات دون دليل، والترفيه المشروع داخل في هذا الحكم، فما ورد النص بتحريمه فهو حرآم، والباقي على الإباحة[٦] .

٤- وقوله تعالى:**{ وَجَاهِدُوا فِي اللَّهِ حَقَّ جِهَادِهِ ۚ هُوَ اجْتَبَاكُمْ وَمَا جَعَلَ عَلَيْكُمْ فِي الدِّينِ مِنْ حَرَجٍ }** [الحج :٧٨].

---

[١] تفسير الطبري: (٥٧٠/١٥ – ٥٧١) .

[٢] ينظر: المسئولية عن الأضرار في أماكن الترفيه في الفقه الإسلامي: بسام محمد عرفات زينو، (ص١٢)، رسالة ماجستير مقدمة إلى الجامعة الإسلامية - كلية الشريعة والقانون، غزة ،١٤٣٧هـ - ٢٠١٦م، والترويح الإعلامي بين ضوابط الشريعة و حاجة النفس: د.ماهر حامد الحولي، ورفيق أسعد رضوان، (ص٣٣٨)، مجلة الجامعة الإسلامية، غزة، المجلد (١٨)، العدد (١)، يناير ٢٠١٠ .

[٣] تفسير القرطبي: (٢٩٦/٦).

[٤] المرجع السابق: (١٩٧/٧).

[٥] أحكام القرآن: أحمد بن علي أبو بكر الجصاص (المتوفى: ٣٧٠هـ)، (٣٣/١)، تحقيق: محمد صادق القمحاوي، دار إحياء التراث، بيروت، ١٤٠٥هـ .

[٦] ينظر: المسئولية عن الأضرار في أماكن الترفيه في الفقه الإسلامي: بسام محمد عرفات زينو، (ص١٣) .

وجه الدلالة : فاللعب والترفيه المشروع فيه توسعة للنفس، وعدمه يؤدي إلى الحرج و الضيق، والحرج منفي بنص الآية، "((**وَمَا جَعَلَ عَلَيْكُمْ فِي الدِّينِ مِنْ حَرَجٍ**)) أي: مشقة وعسر، بل يسره غاية التيسير، وسهله بغاية السهولة، فأولا ما أمر وألزم إلا بما هو سهل على النفوس، لا يثقلها ولا يؤودها، ثم إذا عرض بعض الأسباب الموجبة للتخفيف، خفف ما أمر به، إما بإسقاطه، أو إسقاط بعضه. ويؤخذ من هذه الآية، قاعدة شرعية وهي أن " المشقة تجلب التيسير " و" الضرورات تبيح المحظورات " فيدخل في ذلك من الأحكام الفرعية، شيء كثير معروف في كتب الأحكام"[١].

فهذه الآيات بمجموعها تبين أن الله سبحانه و تعالى قد يسر للإنسان أمور الحياة، ولم يحمّل النفس البشرية ما لا تطيق، فقد بينت الآيات أن التشريع الإسلامي يتماشى مع طبيعة النفس البشرية واحتياجاتها، كما أنه لم يرد في كتاب الله آيات تحرم على الإنسان الترفيه والفرح والتوسعة على النفس[٢] .

ثانياً : الأدلة من السنة النبوية

ثبت بالأسانيد الصحاح ممارسة النبي ﷺ لجوانب متعددة من ألوان الترفيه والترويح و اللعب المباح تفيد المتأسي بهديه ﷺ أن الإسلام دين حضاري، ارتضاه الله لهذه الأمة، باعتباره الدين الشامل لجميع مصالح الفرد والمجتمع[٣] ، فقد كان ﷺ يمزح و يداعبُ أهله، وكان يسابق، كما أباح للنساء الغناء المباح وضرب الدف .

فثبتت مشروعية اللعب واللهو المشروع بالسنة النبوية من عدة جهات: قولية، و فعلية، و تقريرية [٤].

أ ـ فمن السنة القولية :

١ - قوله ﷺ: « **كل شيء ليس من ذكر الله فهو لعب، لا يكون أربعة: ملاعبة الرجل امرأته، وتأديب الرجل فرسه، ومشي الرجل بين الغرضين، وتعلم الرجل السباحة** » [٥].

وجه الدلالة: "الباطل من الأعمال هو ما ليس فيه منفعة فهذا يرخص فيه للنفوس التي لا تصبر على ما ينفع وهذا الحق في القدر الذي يحتاج إليه في الأوقات التي تقتضي ذلك الأعياد والأعراس وقدوم الغائب ونحو ذلك"[٦] .

---

[١] تفسير السعدي (تيسير الكريم الرحمن في تفسير كلام المنان): عبد الرحمن بن ناصر بن عبد الله السعدي (المتوفى: ١٣٧٦هـ)، (ص٥٤٦)، تحقيق: عبد الرحمن بن معلا اللويحق، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٢٠هـ -٢٠٠٠م .

[٢] ينظر: المسئولية عن الأضرار في أماكن الترفيه في الفقه الإسلامي: بسام زينو، (ص١٣) .

[٣] ينظر: قضايا اللهو و الترفيه بين الحاجة النفسية و الضوابط الشرعية: مادون رشيد، (ص١٢٧) .

[٤] ينظر: الألعاب الرياضية أحكامها، ضوابطها: خالد سعاد كانو، (ص٨٦)، دار النوادر، سوريا- لبنان –الكويت، ط١، ١٤٣٣هـ -٢٠١٢م.

[٥] السنن الكبرى: أبو عبد الرحمن أحمد بن شعيب بن علي النسائي (المتوفى: ٣٠٣هـ)، كتاب عشرة النساء، باب ملاعبة الرجل زوجته، رقم الحديث (٨٨٨٩)، (١٧٦/٨)، تحقيق :حسن عبد المنعم شلبي، مؤسسة الرسالة، بيروت، ط١، ١٤٢١هـ - ٢٠٠١م، قال عنه المنذري: رَوَاهُ الطَّبَرَانِيّ فِي الْكَبِير بِإِسْنَاد جيد [الترغيب والترهيب من الحديث الشريف: عبد العظيم بن عبد القوي بن عبد الله المنذري (المتوفى: ٦٥٦هـ)، (١٨٠/٢)، تحقيق: إبراهيم شمس الدين، بيروت، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٧هـ] .

[٦] الاستقامة: لابن تيمية، (٢٧٧/١).

دل الحديث على مشروعية الترفيه واللهو بالعموم، ما دام لا يلهي عن طاعة، وليس المقصود هنا الحصر؛ لوجود أحاديث أخرى تبين جواز أنواع أخرى من اللهو والترفيه، كالضرب بالدف والمصارعة والمسابقة بالأقدام والخيول والنبال وغير ذلك، مما يفهم من ذلك عدم الحصر في الحديث[١] .

٢ ـ قصة حنظلة الأسيدي[٢]، رضي الله عنه الذي قال: نافق حنظلة، يا رسول الله فقال رسول الله ﷺ **«وما ذاك؟»** قلت: يا رسول الله نكون عندك، تذكرنا بالنار والجنة، حتى كأنا رأي عين، فإذا خرجنا من عندك، عافسنا الأزواج والأولاد والضيعات، نسينا كثيرا فقال رسول الله ﷺ: « **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"[٣].

وجه الدلالة: "أي ساعة للآخرة وساعة للدنيا ساعة للتقوى والعبادة والمراقبة وساعة للمعاش واللهو المباح أي لهذا كلفتم ولهذا جعلتم خلفاء في الأرض"[٤] .

٣ـ حديث أم المؤمنين عائشة- رضي الله عنها-، أنها زفت امرأة إلى رجل من الأنصار، فقال نبي الله ﷺ: « **يا عائشة، ما كان معكم لهو؟ فإن الأنصار يعجبهم اللهو** »[٥].

وجه الدلالة : جواز اللهو في وليمة النكاح كضرب الدف وشبهه، وخصت الوليمة بذلك ليظهر النكاح وينتشر، فتثبت حقوقه وحرمته ..، وسئل أبو يوسف عن الدف أتكرهه في غير العرس مثل المرأة في منزلها والصبي؟ قال: فلا أكرهه، فإنما الذي يجيء منه اللعب الفاحش والغناء فإني أكرهه[٦].

٤- حديث جابر بن عبد الله[٧] رضي الله عنهما، قال: هلك أبي وترك سبع بنات أو تسع بنات، فتزوجت امرأة ثيبا، فقال لي رسول الله ﷺ: « **تزوجت يا جابر»**، فقلت: نعم، فقال: « **بكرا أم ثيبا؟»**، قلت: بل ثيبا، قال: « **فهلا جارية تلاعبها وتلاعبك، وتضاحكها وتضاحكك...** »[١] .

---

[١] ينظر: المسئولية عن الأضرار في أماكن الترفيه في الفقه الإسلامي: بسام زينو، (ص١٨) .

[٢] حنظلة بن الربيع بن صيفي بن رياح بن الحارث بن معاوية بن مجاشع ، ويقال: مخاشن، بن معاوية التميمي، أبو ربعي الأسيدي المعروف بحنظلة الكاتب، له ولأخيه صحبة، روى عن: النبي ﷺ ، وروى عنه: الحسن البصري، وقتادة ولم يدركه، وغيرهم، شهد مع خالد بن الوليد حروبه بالعراق، وسمي الكاتب لانه كتب للنبي ﷺ الوحي، توفي بعد علي، وكان معتزلا للفتنة حتى مات.[تهذيب الكمال في أسماء الرجال: يوسف بن عبد الرحمن بن يوسف المزي (المتوفى: ٧٤٢هـ)، (٤٣٨/٧- ٤٤٠)، تحقيق: د. بشار عواد معروف، بيروت: مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٠٠هـ - ١٩٨٠م، أسد الغابة: أبو الحسن علي بن أبي الكرم بن محمد ابن الأثير (المتوفى: ٦٣٠هـ)، (٥٤٢/١)، دار الفكر، بيروت، ١٤٠٩هـ - ١٩٨٩م، وتهذيب التهذيب: أحمد بن علي بن محمد العسقلاني، المعروف بابن حجر(المتوفى: ٨٥٢هـ)، (٦٠/٣)، مطبعة دائرة المعارف النظامية، الهند، ط١، ١٣٢٦هـ].

[٣] صحيح مسلم: كتاب التوبة، فصل فضل دوام الذكر والفكر في أمور الآخرة ..، رقم الحديث (٢٧٥٠)، (٢١٠٦/٤) .

[٤] فتح المنعم شرح صحيح مسلم: أ.د موسى شاهين لاشين، (٣٠٨/١٠)، دار الشروق، ط١، ١٤٢٣هـ - ٢٠٠٢م .

[٥] صحيح البخاري: كتاب النكاح، باب النسوة اللاتي يهدين المرأة إلى زوجها و دعائهن بالبركة، رقم الحديث (٥١٦٢)، (٢٢/٧) .

[٦] ينظر: عمدة القاري شرح صحيح البخاري: أبو محمد محمود بن أحمد بن موسى العينى (المتوفى: ٨٥٥هـ)، (١٥٠/٢٠)، دار إحياء التراث العربي، بيروت.

[٧] جابر بن عبد الله بن عمرو بن حرام بن كعب بن غنم بن كعب بن سلمة، غزا مع رسول الله صلى الله عليه و سلم سبعة عشر غزوة، وقيل: شهد مع النبي ﷺ ثمان عشرة غزوة، وشهد صفين مع علي بن أبي طالب رضي الله عنه، وعمي في آخر

وجه الدلالة:جاء في فتح الباري لابن رجب: " قوله تلاعبها وتلاعبك قيل هو من اللعب"[٢]. فـ" حث على زواج الأبكار وعلله بما يكون من الملاعبة بين البكر وزوجها" [٣].

ب ـ السنة الفعلية :

١ ـ عن عائشة، رضي الله عنها، أنها كانت مع النبي ﷺ في سفر قالت: فسابقته فسبقته على رجلي، فلما حملت اللحم سابقته فسبقني فقال: « **هذه بتلك السبقة** »[٤] .

وجه الدلالة: ثبت عن النبي ﷺ أنه سابق بالأقدام، وثبت عنه أنه سابق بين الإبل، وثبت عنه أنه سابق بين الخيل[٥]، وفي هذا دليل على ضرورة الترويح عن النفس وعن الأهل بما أباح الله عز وجل .

٢ ـ جاء ثلاثة رهط إلى بيوت أزواج النبي ﷺ، يسألون عن عبادة النبي ﷺ، فلما أخبروا كأنهم تقالوها، فقالوا: وأين نحن من النبي ﷺ؟ قد غفر له ما تقدم من ذنبه وما تأخر، قال أحدهم: أما أنا فإني أصلي الليل أبدا، وقال آخر: أنا أصوم الدهر ولا أفطر، وقال آخر: أنا أعتزل النساء فلا أتزوج أبدا، فجاء رسول الله ﷺ إليهم، فقال: « **أنتم الذين قلتم كذا وكذا، أما والله إني لأخشاكم لله وأتقاكم له، لكني أصوم وأفطر، وأصلي وأرقد، وأتزوج النساء، فمن رغب عن سنتي فليس مني** »[٦].

وجه الدلالة: ذم التشديد على النفس و أن ذلك طريق الرهبانية فإنهم الذين ابتدعوا التشديد كما وصفهم الله تعالى وقد عابهم بأنهم ما وفوه بما التمزموه وطريقة النبي ﷺ الحنيفية السمحة فيفطر ليتقوى على الصوم وينام ليتقوى على القيام ويتزوج لكسر الشهوة وإعفاف النفس وتكثير النسل[٧].

و فيه كراهة التشديد والغلظة على النفس، وأنه بالرغم من شدة خشيته لله تعالى إلا أنه كان يوازن في الأمور، مما يفهم منه أن معاملة النفس باللين واليسر مندوب ومشروع، فمن التيسير أن يرفه الإنسان عن نفسه بما يليق بحاله؛ حتى يعينه ذلك على أداء الواجبات، والاستمرار عليها[٨].

ج ـالسنة التقريرية :

ثبت عنه ﷺ أنه رأى الحبشة يلعبون بحرابهم في المسجد فلم ينكر عليهم، و أقر ما ذهب إليه سلمان من ضرورة إعطاء كل ذي حق حقه، وأقر لعب عائشة مع صواحب لها .

عمره، وهو آخر من مات بالمدينة ممن شهد العقبة، وكان من المكثرين في الحديث، توفي سنة أربع وسبعين، وقيل: سنة سبع وسبعين، كان عمر جابر أربعا وتسعين سنة،[أسد الغابة: لابن الأثير: (٣٠٧/١، ٣٠٨)].

[١] صحيح البخاري: كتاب النفقات، باب عون المرأة زوجها في ولده، رقم الحديث (٥٣٦٧)، (٦٦/٧) .

[٢] فتح الباري شرح صحيح البخاري: لابن رجب، (١٨٥/١).

[٣] قضايا اللهو و الترفيه بين الحاجة النفسية و الضوابط الشرعية: مادون رشيد، (ص١٢٩) .

[٤] سنن أبي داود:_كتاب الجهاد، باب في السبق على الرجل، رقم الحديث (٢٥٧٨)، (٢٩/٣)، وذكره ابن حبان في صحيحه: كتاب السير، باب السبق، رقم الحديث (٤٦٩١)، (٥٤٥/١٠)، وقال عنه شعيب الأرنؤوط: إسناده صحيح.

[٥] ينظر: الفروسية المحمدية: ابي عبدالله محمد بن بكر بن أيوب ابن الجوزي(المتوفى:٧٥١هـ)، (ص٧)، تحقيق: زائد بن أحمد النشيري، دار عالم الفوائد للنشر والتوزيع، مكة المكرمة، ط٣، ١٤٣٧هـ .

[٦] صحيح البخاري: كتاب النكاح، باب الترغيب في النكاح، رقم الحديث (٥٠٦٣)، (٢/٧) .

[٧] ينظر: فتح الباري شرح صحيح البخاري: لابن حجر العسقلاني، (١٠٥/٩) .

[٨] المسئولية عن الأضرار في أماكن الترفيه في الفقه الإسلامي: بسام زينو، (ص١٦) .

١ ـ عن عائشة –رضي الله عنها- قالت: « **لقد رأيت رسول الله ﷺ يوما على باب حجرتي والحبشة يلعبون في المسجد، ورسول الله ﷺ يسترني بردائه، أنظر إلى لعبهم** » [١].

وجه الدلالة: "وفيه جواز النظر إلى اللهو المباح وقد يمكن أن يكون ترك النبي- صلى الله عليه وسلم - عائشة لتنظر لعبهم لتضبط السنة في ذلك وتنقل تلك الحركات المحكمة إلى بعض من يأتي من أبناء المسلمين وتعرفهم بذلك وفيه من حسن خلقه - ﷺ – وكرم معاشرته لأهله"[٢].

"ويؤخذ من هذا: جواز تعلم الرمي ونحوه في المساجد، ما لم يخشَ الأذى بذلك لمن في المسجد"[٣] .

"يلعبون في المسجد فيه جواز ذلك في المسجد"[٤].

"واستدلّ به على جواز اللعب بالسلاح على طريق التدريب للحرب، والتنشيط له"[٥].

" فإن أجيز اللعب في المسجد، فمن باب أولى جواز اللعب خارجه" [٦].

٢ ـ عن عائشة رضي الله عنها، قالت: كنت ألعب بالبنات[٧] عند النبي ﷺ، وكان لي صواحب[٨] يلعبن معي ، « **فكان رسول الله ﷺ إذا دخل يتقمعن منه[٩]، فيسربهن إلي[١٠] فيلعبن معي** »[١١].

وجه الدلالة : " كان النبي ﷺ أحسن الأمة أخلاقا وكان يتبسط إلى النساء والصبيان ويمازحهم وقال: إني لأمزح ولا أقول إلا حقًا، وكان يسرح إلى عائشة صواحبها ليلعبن معها "[١٢].

"واستدل بالحديث على جواز اتخاذ اللعب من أجل لعب البنات بهن وخص ذلك من عموم النهي عن اتخاذ الصور، وبه جزم القاضي عياض، ونقله عن الجمهور وأنهم أجازوا بيع اللعب للبنات لتدريبهن من صغرهن على أمر بيوتهن وأولادهن "[١٣].

---

[١] صحيح البخاري: كتاب الصلاة، باب أصحاب الحراب في المسجد، رقم الحديث (٤٥٤)، (٩٨/١) .

[٢] الكواكب الدراري في شرح صحيح البخاري: محمد بن يوسف بن علي بن سعيد، شمس الدين الكرماني (المتوفى: ٧٨٦هـ)، (١١٥/٤)، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ١٣٥٦هـ - ١٩٣٧م، وط٢، ١٤٠١هـ - ١٩٨١م.

[٣] فتح الباري شرح صحيح البخاري: زين الدين عبد الرحمن بن أحمد، الشهير بابن رجب (المتوفى: ٧٩٥هـ)، (٣٤٠/٣)، تحقيق: محمود بن شعبان بن عبد المقصود، ومجدي بن عبد الخالق الشافعي، وعدة محققين، المدينة النبوية: مكتبة الغرباء الأثرية، الطبعةالأولى،١٤١٧هـ - ١٩٩٦م،

[٤] فتح الباري شرح صحيح البخاري: لابن حجر العسقلاني، (٥٤٩/١) .

[٥] إرشاد الساري لشرح صحيح البخاري: أحمد بن محمد بن أبى بكر بن عبد الملك القسطلاني (المتوفى: ٩٢٣هـ)، (٢٠٥/٢)، المطبعة الكبرى الأميرية، مصر، ط٧، ١٣٢٣هـ

[٦] الألعاب الرياضية أحكامها، ضوابطها: خالد سعاد كانو، (ص٩١) .

[٧] قوله: (بالبنات) ، وهي التماثيل التي تسمى لعب البنات، وهي مشهورة، وقال الداودي: يحتمل أن يكون الباء بمعنى: مع، والبنات الجواري.[عمدة القاري شرح صحيح البخاري: العيني، (١٧٠/٢٢)].

[٨] قوله: (صواحب)، جمع صاحبة وهي الجواري من أقرانها، [عمدة القاري شرح صحيح البخاري: العيني، (١٧٠/٢٢)].

[٩] (ينقمعن منه) ، أي: يذهبن ويستترن من النبي ﷺ.[عمدة القاري شرح صحيح البخاري: العيني، (١٧٠/٢٢)].

[١٠] (فيسربهن) بالسين المهملة أي: يرسلهن، من التسريب وهو الإرسال والتسريح،[عمدة القاري شرح صحيح البخاري: العيني، (١٧٠/٢٢)].

[١١] صحيح البخاري، كتاب الأدب، باب الانبساط إلى الناس، رقم الحديث (٦١٣٠)، (٣١/٨).

[١٢] الكواكب الدراري في شرح صحيح البخاري: الكرماني، (٦/٢٢).

[١٣] إرشاد الساري لشرح صحيح البخاري: القسطلاني، (٧٨/٩).

٣ - آخى النبي ﷺ بين سلمان[١]، وأبي الدرداء[٢]، فزار سلمان أبا الدرداء، فرأى أم الدرداء متبذلة[٣]، فقال لها: ما شأنك؟ قالت: أخوك أبو الدرداء ليس له حاجة في الدنيا، فجاء أبو الدرداء فصنع له طعاما، فقال: كل؟ قال: فإني صائم، قال: ما أنا بآكل حتى تأكل، قال: فأكل، فلما كان الليل ذهب أبو الدرداء يقوم، قال: نم، فنام، ثم ذهب يقوم فقال: نم، فلما كان من آخر الليل قال: سلمان قم الآن، فصليا فقال له سلمان: إن لربك عليك حقا، ولنفسك عليك حقا، ولأهلك عليك حقا، فأعط كل ذي حق حقه، فأتى النبي ﷺ، فذكر ذلك له، فقال النبي ﷺ: «**صدق سلمان**»[٤].

وجه الدلالة: "وفيه جواز النهي عن المستحبات إذا خشي أن ذلك يفضي إلى السآمة والملل وتفويت الحقوق المطلوبة الواجبة أو المندوبة الراجح فعلها على فعل المستحب.. ، وفيه كراهية الحمل على النفس في العبادة "[٥]،"وفيه: النهي عن الغلو في الدين" [٦]. " على أنه ينبغي التنبيه على أن الإباحة مضبوطة بحدود الاقتصاد وعدم الإسراف في اللهو واللعب وإلا كانت مكروهة، كما أن دخول الضرر فيها أو المفاسد من تضييع واجبات أو شغل عما ما هو أولى من اللعب من أمور الدين أو الدنيا قد يخرج اللعب اللهو من دائرة الإباحة إلى دائرة الكراهة أو الحرمة. ثم إن أصحاب هذا القول لا يصرحون بشكل واضح بإباحة اللعب قياساً على ما ورد في حديث: (كل ما يلهو ..) ولكن ذلك يعرف من تقرير إباحة اللعب على الجملة عندهم، فما كان المقصد منه الإعانة على الجهاد فيندب إليه أو يباح وما يقصد منه اللعب ترويح عن النفس يكون مباحاً - لا مندوباً ولا محرماً "[٧].

ثالثاً: دلائل من الآثار على مشروعية اللعب

كان الصحابة رضوان الله عليهم و علماء الأمة يوازنون بين حاجيات الروح و مطالب الجسد، مقتدين في ذلك بهدي رسول الله صلى الله عليه و سلم في الترفيه عن النفس ضمن الضوابط الشرعية و بالقدر المناسب الذي لا إفراط فيه و لا تفريط، و من شواهد ذلك ما يأتي:

---

[١] سلمان الفارسي، أبو عبد الله، ويعرف بسلمان الخير، أصله من فارس، كان من خيار الصحابة وزهادهم وفضلائهم، وهو الذي أشار على رسول الله ﷺ بحفر الخندق، وروى عنه ابن عباس، وأنس، وعقبة بن عامروغيرهم، وتوفي سنة خمس وثلاثين. [أسد الغابة: لابن الأثير، (٢/٢٦٥-٢٦٩)].

[٢] أبو الدرداء، اسمه عويمر بن عامر بن مالك بن زيد بن قيس بن أمية بن عامر بن عدي بن كعب بن الخزرج بن الحارث بن الخزرج، وقيل: اسمه عامر بن مالك، وعويمر لقب، شهد ما بعد أحد من المشاهد، واختلف في شهوده أحدا، ولي أبو الدرداء قضاء دمشق في خلافة عثمان، وتوفي قبل أن يقتل عثمان بسنتين،[أسد الغابة: لابن الأثير، (٥/٩٧-٩٨)].

[٣] (متبذلة) لابسة ثياب البذلة ، أي تاركة لباس الزينة. [عمدة القاري شرح صحيح البخاري: العيني، (١١/٨٠)].

[٤] صحيح البخاري: البخاري، كتاب الصوم، باب من أقسم على أخيه ليفطر في التطوع، ولم ير عليه قضاء إذا كان أوفق له، رقم الحديث(١٩٦٨)، (٣/٣٨) .

[٥] فتح الباري شرح صحيح البخاري: ابن حجر، (٤/٢١٢)، وعمدة القاري شرح صحيح البخاري: العيني، (١١/٨٢).

[٦] وعمدة القاري شرح صحيح البخاري: العيني، (١١/٨٢).

[٧] الرياضة من منظور إسلامي: د.سعود بن عبدالله الروقي (ص٢٥،٢٦) .

١- قول عمر بن الخطاب - رضي الله عنه- :« **إني ليعجبني أن يكون الرجل في أهله مثل الصبي فإذا بغي منه حاجة وجد رجلا** »[١].

٢ - قال على بن أبي طالب - رضي الله عنه - : « **لا بأس بالمفاكهة يخرج بها الرجل عن حد العبوس** » [٢]. **وكان يقول: « إن هذه القلوب تمل كما تمل الأبدان، فابتغوا لها طرائف الحكمة** » [٣].

٣ - قال عبد الله بن مسعود- رضي الله عنه-: « **أريحوا القلوب، فإن القلب إذا أكره عمى**». وقال أيضا: « **إن للقلوب شهوة وإقبالا، وفترة وإدبارا، فخذوها عند شهواتها وإقبالها، وذروها عند فترتها وإدبارها**»[٤].

٤ - قال أبو الدرداء رضي الله عنه:« **إني لأستجم قلبي بشيء من اللهو، ليكون أقوى لي على الحق**»[٥].

٥ - وكان ابن عباس - رضي الله عنهما - إذا أكثر عليه في مسائل القرآن والحديث يقول: « **أحمضوا يريد خذوا في الشعر وأخبار العرب** » [٦].

٦ - وأشار الإمام الغزالي - رحمه الله - إلى أهمية اللعب للصغار بإشارة تربوية رائعة فقال: "وينبغي أن يؤذن له – أي الصبي -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 التعلم دائما يميت قلبه ويبطل ذكاءه وينغص عليه العيش حتى يطلب الحيلة في الخلاص منه"[٧] .

وقال في اللعب : " وأي لهو يزيد على لهو الحبشة والزنوج في لعبهم وقد ثبت بالنص إباحته على أني أقول اللهو مروح للقلب ومخفف عنه أعباء الفكر والقلوب إذا أكرهت عميت وترويحها إعانة لها على الجد.

فاللهو دواء القلب من داء الإعياء والملال فينبغي أن يكون مباحا ولكن لا ينبغي أن يستكثر منه كما لا يستكثر من الدواء"[٨] .

٧- وقال ابن مسكوية [١]: " وينبغي أن يؤذن له في بعض الأوقات أن يلعب لعبا جميلا ليستريح إليه من تعب الأدب ولا يكون في لعبه ألم ولا تعب شديد"[٢] .

---

[١] المراح في المزاح: أبو البركات، محمد بن محمد بن محمد الغزي العامري الدمشقي(المتوفى: ٩٨٤هـ)، (ص٦٠)، دار ابن حزم، بيروت، ط١، ١٤١٨هـ - ١٩٧٧م .
[٢] المراح في المزاح: للغزي، (ص٦٧) .
[٣] بهجة المجالس وأنس المجالس: أبو عمر يوسف بن عبد الله، الشهير بابن عبد البر (المتوفى: ٤٦٣هـ)، (ص٢٠) .
[٤] المصدر السابق، (ص٢٠) .
[٥] المصدر السابق، (ص٢٠) .
[٦] المراح في المزاح: للغزي، (ص٦٩) .
[٧] إحياء علوم الدين: للغزالي، (٧٣/٣) .
[٨] المرجع السابق، (٢٨٧/٢) .

٨- كما ألَّف العلماء في باب الترفيه عن النفس مؤلفات عديدة ؛ نذكر منها على سبيل التمثيل: مؤلفات ابن الجوزي؛ كأخبار الحمقى والمغفلين، وأخبار الظراف والمتماجنين، وأخبار الأذكياء، مع ما في تلك الكتب من تحفظات على بعض محتواها، ومع أن هناك من يشكك في نسبة هذه الكتب إلى مؤلفيها، لكنها تدل على إباحة الترفيه عن النفس [٣].

رابعاً: من المعقول

تنطلق أهمية اللعب والترفيه وعن النفس عند الإنسان من كونه وسيلة إيجابية للتوافق مع طبيعة الحياة الإنسانية، فأهمية اللعب والترفيه عن النفس عظيمة جداً في الحياة، إذ أنها تشمل مناحي مختلفة من حياة الإنسان، يمكن الإشارة إليها فيما يأتي:

١- الترفيه واللعب يلبي الاحتياجات الضرورية لحياة الإنسان في مختلف الجوانب العضوية أو الاجتماعية أو الفكرية، سواءً أكانت هذه الحاجات فرديةً أو اجتماعية. [٤]

٢- الترفيه واللعب وقاية - بإذن الله تعالى – من الأزمات الصحية والأمراض، فممارسة بعض الأنشطة الترفيهيه يكسب الفرد قدرات ومهارات حركية؛ كالقوة والسرعة، والتحمل والمرونة وغيرها ، كما أن للترفية دوراً بارزاً، وأثراً فاعلاً في وقاية، وربما علاج الإنسان من بعض الأمراض النفسية[٥] .

٣- الترفيه واللعب يعزز ملكات التواصل الاجتماعي سواءً على مستوى الفرد أو الجماعة، فيساعد الفرد في اكتساب الروح الجماعية، والتعاون، والانسجام، والتكيّف مع الآخرين[٦].

٤- الترفيه واللعب ضروريٌ ولازمٌ لشغل وقت الفراغ بالنافع المفيد من الأنشطة و الهوايات المختلفة من حياة الإنسان[٧] .

٥- الترفيه واللعب باعثٌ على العمل والإنجاز، فالحاجة إلى الترفيه تضل حاجةً أساسيةً لاستمرارية وإنتاجية العمل، ويساهم في تحسين العلاقات بين العاملين في مختلف القطاعات[٨] .

---

[١] أحمد بن محمد بن أحمد بن غالب، أبو بكر المعروف بالبرقاني: عالم بالحديث، من أهل خوارزم، استوطن بغداد ومات فيها. له (مسند) ضمنه ما اشتمل عليه البخاري ومسلم. وجمع حديث سفيان الثوريّ وشعبة وأيوب وآخرين، ولم ينقطع عن التصنيف إلى أن مات سنة ٤٢٥هـ . [الأعلام: الزركلي، (٢١٢/١)].

[٢] تهذيب الأخلاق وتطهير الأعراق: أحمد بن محمد بن يعقوب، المعروف بابن مسكويه (المتوفى: ٤٢١هـ)، (ص٧٣)، تحقيق: ابن الخطيب، مكتبة الثقافة الدينية، ط١ .

[٣] ينظر: قضايا اللهو والترفيه بين الحاجة النفسية والضوابط الشرعية: مادون رشيد، (ص١٣٥) .

[٤] ينظر: الترفيه والترويح في حياة الشباب المسلم "المفهوم والتطبيق": د. صالح بن علي أبو عرَّاد، (ص ١٤-١٨) .

[٥] ينظر: المرجع السابق، (ص ١٤-١٨) .

[٦] ينظر: المرجع السابق، (ص ١٤-١٨) .

[٧] ينظر: المرجع السابق، (ص ١٤-١٨) .

[٨] ينظر: المرجع السابق، (ص ١٤-١٨) .

٦- الترفيه واللعب باعثٌ على تحقيق التوازن النفسي للشخصية الإنسانية؛ فيحقق التوازن النفسي المطلوب تحققه في متطلبات الشخصية الإنسانية وجوانبها الرئيسة المختلفة(الروحية، والعقلية، والجسمية)، وهو ما يمكن تحقيقه عن طريق الأنشطة الترفيهيه[1].

الترجيح:

الذي يظهر - والله أعلم - بعد استعراض أقوال العلماء وأدلتهم ؛ أن الأصل في اللهو واللعب الإباحة، فيُمارس بضوابط، وبحدود الاقتصاد وعدم الإسراف، وقد يكون واجباً كأن يكون الانسان مريض بمرض نفسي او كآبة وذهب للطبيب والزمه بالترويح على نفسه، ويحرم إن كان ضرره أكثر من نفعه أو ألهى عن واجب ، وقد يندب إذا كان نافعاً ومفيداً، ويكره إن كان قليل النفع؛ وأسباب الترجيح هي:

١- الترويح عن النفس باللعب و اللهو المنضبط، حاجة إنسانية ضرورية دلت عليها النصوص الشرعية و الآثار.

٢- ما استدل عليه من قال بالحرمة أو الكراهة يستقيم مع من قالوا بالإباحة إذا ما مورست ضوابط الإباحة.

٣- القول بإباحة اللعب واللهو بضوابط؛ يستقيم مع ما جاءت به الشريعة من التيسير ورفع الحرج.

٤- للعب فوائد عديدة، والقول بالحرمة أو الكراهة يحجر كل تلك الفوائد.

***

[1] ينظر: الترفيه والترويح في حياة الشباب المسلم "المفهوم والتطبيق": د. صالح بن علي أبو عرَّاد، (ص ١٤-١٨) .

المبحث الثاني

حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

تناولت في الفصل السابق الموقف الشرعي من اللعب واللهو بشيء من التفصيل، وهنا سنستعرض موقف العلماء من نازلة الألعاب الإلكترونية من حيث ممارستها، ثم سنتناول الأدلة والمناقشات وفي الختام الترجيح.

فالألعاب الإلكترونية تمثّل نازلة مُهمةً من نوازل العصر الحالي. وقد كان تناول الفقهاء لها تناولاً تفاوتيًا من حيث الكم العلمي والأسلوب البياني وعمق المنهج الاجتهادي.

وذلك لاختلاف الاعتبارات المنهجية في مدارسة الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية ومن هذه الاعتبارات: الألعاب الإلكترونية ذاتها، وزمان مزاولة الألعاب الإلكترونية، ومكانها، ومآلاتها، وأضرارها، ومنافعها.

وسبب ذلك بالخصوص المقام الذي تنزّل فيه هذا التناول. فمقام الإفتاء يستوجب تقديم الفتوى المبينة الحكم هذه النازلة، وقد لا تزيد هذه الفتوى على بعض الأسطر الحاوية للحكم ودليله وتوجيهه. ومقام التدريس الفقهي يستوجب تقديم المادة العلمية لهذه النازلة من حيث تصورها وتكييفها واستصدار حكمها وبيان أضرارها ومنافعها وبعض متعلقاتها. أما مقام التحقيق العلمي والعمل الموسع والنظر الجامع فيتطلّب أقدارًا أكبر مما سبق، من حيث مقدار المعارف وتنوع التخصّص وعمق النظر والاجتهاد[١].

حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية:

تعددت أراء العلماء المعاصرين في حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية، وفيما يلي سنستعرض مواطن الاتفاق، ومواطن الاختلاف بين العلماء المعاصرين في تناول حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية كالآتي[٢]:

أولاً : مواطن الاتفاق

أ- أن لا حرج في ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تهدف إلى تحسين المستوى التعليمي، وغرس القيم و الأخلاق[٣].

ب- لا يجوز شرعاً ممارسة الألعاب الترويحية التي كانت معروفة قديماً وورد الشرع بتحريمها، مثل لعبة النرد شير، و نحوها[٤].

---

[١] الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": أ.د.نورالدين مختار الخادمي، (ص٧) .

[٢] ينظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان" دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٥٩-٧٦١)، والألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": أ.د.نورالدين مختار الخادمي، (ص١٣-٢٨) .

[٣] ينظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان" دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٥٩-٧٦٠) .

[٤] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٥٩-٧٦٠) .

ج – حرمة ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية، إذا كانت بعوض، أو ترتب عليها ترك واجب أو تأخيره[١].

ثانياً : مواطن الإختلاف

واختلفوا في حكم الألعاب الإلكترونية الترويحية التي استحدثت، ولم تؤد إلى إهمال الواجبات الشرعية، على ثلاثة أقوال:

القول الأول: ذكر نورالدين الخادمي : أن الأصل في ممارسة هذه الألعاب الإباحة، مالم تقترن بمحظور شرعي [٢].

و فصّل سليمان الرحيلي: أن الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة إلا ما أُستثني، والذي يستثنى أمور: ما دل النص على تحريمه، وما دل القياس الصحيح على تحريمه، وما كان فيه قمار، وما كان يصد عن واجب، وما أوقع العداوة والبغضاء[٣].

و أضاف نورالدين الخادمي:" إن إباحة الألعاب الإلكترونية تتغير بحسب القرائن، فينتقل حكم الألعاب الإلكترونية من الإباحة إلى الأحكام الشرعية الأربعة (الوجوب و الندب والتحريم و الكراهة)، بحسب القرائن الواردة على هذه الألعاب. ومن هذه القرائن أو الملابسات الأضرار الصحية التي تصحب هذه الألعاب ..، وكذلك الفوائد و المنافع الذهنية و النفسية و الحركية التي يكسبها اللاعب بقيامه بنوع من الألعاب التي تحقق ذلك. وعليه، فإن الحكم على الألعاب يتحدد بناءً على ذلك، و ينتقل من الإباحة إلى غيرها بحسب ما تفضي إليه من نتائج مختلفة، كالمنافع والأضرار، وما تتعلق به من ملابسات و معطيات و تداخل مع أمور أخرى"[٤].

---

[١] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٥٩-٧٦٠) .

[٢] مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية : حكم لعبة الكونكير، ٢٠١٨/٨/٢٥م ، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/١/١٣م، الساعة١١:٣٥ ص، الهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف: حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية، مركز الفتوى، الإمارات العربية المتحدة ،استفسار مرسل من الباحث ومقيد برقم (FOGW106577)، (FOGW106579) ، بتاريخ ٢٠١٩/١٠/٩، فتوى خاصة من الرئاسة العامة للبحوث العلمية والإفتاء، المملكة العربية السعودية: حكم الألعاب الالكترونية، استفسار مرسل من الباحث بتاريخ ٢٠١٩/٨/٢٠م، والألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": أ.د.نورالدين مختار الخادمي، (ص١٧)، وموقع الإسلام سؤال وجواب: الأصل في الألعاب الإباحة، رقم (147826)، ٢٤-٠٥-٢٠١٠م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/١/١٣م، الساعة ١:٤٧م، وإسلام ويب: جواز اللعب بالألعاب الإلكترونية إذا سلمت من المحاذير الشرعية، مركز الفتوى، رقم (٣٦٨٧٢٢)، (٣٤٥٧٦٣)، ٢٢ ربيع الآخر ١٤٣٩ هـ - ٩-١-٢٠١٨م :

- http://www.azhar.eg/fatwacenter/fatwa/qadaya
- http://www.awqaf.ae
- webmaster@alifta.gov.sa
- https://islamqa.info/index.php/ar/answers/147826

[٣] حكم الألعاب الإلكترونية: سليمان الرحيلي، قناة دروس الإمارات في اليوتيوب :

- https://www.youtube.com/watch?v=EUgrFWpWC6w.

[٤] الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": أ.د.نورالدين مختار الخادمي، (ص١٨) .

القول الثاني: ذكر محمد المنجد، حرمة تضييع الأوقات في الألعاب الإلكترونية، حيث لا فائدة من ممارستها بل أثبت كثير من الأطباء والعلماء والمفكرين ضررها وخطرها خصوصا على الأطفال [١].

القول الثالث: أن ممارسة هذه الألعاب مكروهة إذا لم يترتب عليها ترك واجب أو فرض ولم يصاحبها محظور شرعي وإلا حرمت[٢] .

سبب الخلاف : يرجع اختلاف العلماء المعاصرين في هذه المسألة إلى عدة أسباب منها:

١- جدة هذه القضية وحداثتها فليس فيها نص شرعي.

٢- اشتراكها في الشبه بين ما ورد النص بإباحته والحث عليه وهو الرمي والتصويب والتدبير للحرب، وبين ما ورد النص بالنهي عنه لعدم فائدته، وهو النرد لشبهه بالأزلام. [٣]

الأدلة والمناقشة :

أدلة أصحاب القول الأول:

الدليل الأول: قصة حنظلة الأسيدي، رضي الله عنه الذي قال: نافق حنظلة، يا رسول الله فقال رسول الله ﷺ «وما ذاك؟» قلت: يا رسول الله نكون عندك، تذكرنا بالنار والجنة، حتى كأنا رأي عين، فإذا خرجنا من عندك، عافسنا الأزواج والأولاد والضيعات، نسينا كثيرا فقال رسول الله ﷺ: « 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"[٤].

وجه الدلالة: " إن هذا الحديث بعمومه يدل على إباحة ممارسة الإنسان للألعاب الإلكترونية حيث أوضح النبي -صلى الله عليه و سلم - للصحابي الجليل أنه لا حرج في تلبية حاجات النفس البشرية من المباحات وإن كان فيها غفلة عن الذكر ودوام العبادة والمراقبة ؛ لأنه يصعب على المرء أن يظل على حال

---

[١] ينظر: صناعة الترفيه: محمد صالح المنجد، (ص٢٦)، والألعاب الإلكترونية: محمد صالح المنجد، مجموعة زاد، منشور على يوتيوب، وفتاوى الكبار في حكم ألعاب الفيديو والكمبيوتر: د. صالح بن سعد السحيمي، والشيخ صالح بن محمد اللحيدان، فوائد سلفية، منشور على اليوتيوب، وأضرار و مخاطر الألعاب الإلكترونية: د. مصطفى أبو السعد، منشور على يوتيوب، الشيخ سعد العتيق، شاهد ماذا تفعل الألعاب بنا، منشور على اليوتيوب:

- https://www.youtube.com/watch?v=CSVLYj09uLI
-https://youtu.be/3-pcFzUhYFc
-https://www.youtube.com/watch?v=kEsZMMmIhpk
-https://youtu.be/f79lUazIKDU

[٢] ناصر بن سليمان العمر ، المرجع السابق، الهيئة العامة للشؤون الاسلامية والأوقاف بدولة الإمارات، حكم الألعاب الإلكترونية:

-http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249

[٣] ينظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٦١) .

[٤] صحيح مسلم: كتاب التوبة، فصل فضل دوام الذكر والفكر في أمور الآخرة ..، (٢١٠٦/٤)، رقم الحديث، (٢٧٥٠) .

الذكر والعبادة دون ترويح أو استجمام "[1]، "أي ساعة للآخرة وساعة للدنيا ساعة للتقوى والعبادة والمراقبة وساعة للمعاش واللهو المباح أي لهذا كلفتم ولهذا جعلتم خلفاء في الأرض"[2] .

يعترض على هذا الاستدلال: " بأن هذا الحديث في غير محل النزاع فالصحابي الجليل قال لأبي بكر: فإذا خرجنا من عند رسول الله -صلى الله عليه و سلم- عافسنا الأزواج والأولاد والضيعات فنسينا كثيرا . فمعنى قول النبي -صلى الله عليه و سلم – ساعة وساعة معناه على هذا : ساعة في أمر المعاش وساعة في أمر المعاد ، الساعة التي يكونون مع النبي -ﷺ- لأمر المعاد، والساعة التي يكونون فيها في معايشهم ومع أولادهم وأزواجهم هذه الأمرالمعاش"[3] .

الدليل الثاني:عن عائشة –رضي الله عنها- قالت: «لقد رأيت رسول الله ﷺ يوما على باب حجرتي والحبشة يلعبون في المسجد، ورسول الله ﷺ يسترني بردائه، أنظر إلى لعبهم» [4].

وجه الدلالة: " يدل هذا الحديث على جواز اللعب بالألعاب الإلكترونية ؛ لأن النبي صلى الله عليه و سلم- أقر اللعب بالحراب والتروس وأقر مشاهدتها ، والألعاب الإلكترونية من هذا القبيل فيها سيوف وحراب ومسدسات وطائرات - غاية الأمر أنها على هيئة رقمية وهذا لا يمنع جوازها طالما جاز أصلها " [5]، " فإن أجيز اللعب في المسجد، فمن باب أولى جواز اللعب خارجه" [6].

يعترض على هذا الاستدلال :

١- إن اللعب بالحراب الوارد في الحديث كان يوم العيد ومعلوم أن يوم العيد يتسامح فيه في التوسع في أمور لا يتسامح فيها في غيره[7].

٢- إن اللعب بالحراب الذي أقره النبي -صلى الله عليه و سلم - لا يترتب عليه محظور شرعي ، فليس فيه تدريب على القتل والتدمير ، بخلاف الألعاب الإلكترونية التي تحث على القتل والتدمير وتجعله طريقا للفوز والاستمرار في مستويات اللعبة فما أقره المعصوم -صلى الله عليه و سلم- عبارة عن استعراض أو حفل يعرض فيه الأفراد المهارات التي اكتسبوها دون إيذاء أحد أو إزهاق روحه[8].

---

[1] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة " : د.أحمد عطاء الله، (ص٧٦٢) .
[2] فتح المنعم شرح صحيح مسلم: أ.د موسى شاهين لاشين، (٣٠٨/١٠) .
[3] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة " : د.أحمد عطاء الله ، (ص٧٦٣، ٧٦٤) .
[4] صحيح البخاري: كتاب الصلاة، باب أصحاب الحراب في المسجد، رقم الحديث (٤٥٤)، (٩٨/١) :
[5] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة " : د.أحمد عطاء الله ، (ص٧٦٥) .
[6] الألعاب الرياضية أحكامها، ضوابطها: خالد سعاد كانو، (ص٩١) .
[7] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة " : د.أحمد عطاء الله ، (ص٧٦٥) .
[8] المرجع السابق، (ص٧٦٥) .

الدليل الثالث: عن عائشة، رضي الله عنها، أنها كانت مع النبي ﷺ في سفر قالت: فسابقته فسبقته على رجلي، فلما حملت اللحم سابقته فسبقني فقال: « **هذه بتلك السبقة** »[١] .

الدليل الرابع: « أن ركانة صارع النبي -ﷺ- فصرعه النبي ﷺ »[٢].

وجه الدلالة من الحديثين: ثبت عن النبي ﷺ أنه سابق بالأقدام، وثبت عنه أنه سابق بين الإبل، وثبت عنه أنه سابق بين الخيل[٣]، وأنه صارع غيره، و في هذا دليل على ضرورة الترويح عن النفس و عن الأهل بما أباح الله عز وجل . فدلت هذه الأحاديث على إباحة ممارسة الألعاب التي تندرج تحت المسابقة حيث مارسها النبي ﷺ - وحث عليها ؛ لأنها تعود بالنفع على أعضاء الجسم، ويستفاد بها في تدبير الحروب والدفاع عن النفس [٤].

يعترض: دلت الأحاديث على رياضات مارسها النبي –ﷺ بنفسه حقيقة، بخلاف الألعاب الإلكترونية التي تمارس بعالم افتراضي غير واقعي، وبالتالي لا فائدة للجسم من تلك الألعاب[٥].

يجاب: "بأنه وإن كان يختلف في الهيئة عن ما كان على عهد النبي -صلى الله عليه و سلم - إلا إنه من جنسه فيأخذ حكمه والتغيير في الهيئة نظرا لاختلاف العصر وتقدم العلم ، وإلا فيلزم من ذلك أن يقال لا يجوز للمسافر بالطائرة أن يفطر في رمضان"[٦] .

يعترض على هذا الجواب: أن من يسافر بالطائرة يباشر نوعا من المشقة ، وإن كانت تختلف عن المشقة في السفر بالإبل، أما ممارسة الألعاب الإلكترونية فلا تحقق الغاية المنشودة منها على أرض الواقع؛ فمثلاً من يمارس الرمي بهذه الألعاب لا يستفيد منها شيئا في الحروب والمعارك بل لا يدري كيف تستخدم الأسلحة التي يُخيّل إليه أنه يصيب بها[٧].

الدليل الخامس: القاعدة عند الشافعية في الألعاب التي لا نص فيها: أنه يحل منها ما فيه حساب وتفكر يشحذ الذهن كالشطرنج دون ما كان كالنرد أو كان من العبث،" وفارق الشطرنج بأن معتمده الحساب الدقيق والفكر الصحيح ففيه تصحيح الفكر ونوع من التدبير، ومعتمد النرد الحزر والتخمين المؤدي إلى غاية من السفاهة والحمق.

---

[١] سنن أبي داود: كتاب الجهاد، باب في السبق على الرجل، رقم الحديث (٢٥٧٨)، (٢٩/٣): ، وذكره ابن حبان في صحيحه: كتاب السير، باب السبق، رقم الحديث (٤٦٩١)، (٥٤٥/١٠)، وقال عنه شعيب الأرنؤوط: إسناده صحيح.

[٢] سنن الترمذي: أبواب اللباس، باب العمائم على القلانس، حديث رقم (١٧٨٤)، (٣٠٠/٣)، وسنن أبي داود: كتاب اللباس، باب في العمائم، حديث رقم (٤٠٧٨)، (٥٥/٤)، وقال عنه الترمذي: هذا حديث غريب وإسناده ليس بالقائم، ولا نعرف أبا الحسن العسقلاني، ولا ابن ركانه.

[٣] ينظر: الفروسية المحمدية: ابن الجوزي، (ص٧) .

[٤] ينظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٦٧) .

[٥] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٦٧) .

[٦] المرجع السابق، (ص٧٦٨) .

[٧] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٦٨) .

قال الرافعي ما حاصله: ويقاس بهما ما في معناهما من أنواع اللهو، فكل ما اعتمد الحساب والفكر كالمنقلة حفر أو خطوط ينقل منها وإليها حصى بالحساب لا يحرم ومحلها في المنقلة إن لم يكن حسابها تبعا لما يخرجه الطاب الآتي وإلا حرمت، وكل ما معتمده التخمين يحرم"[١].

وهذه القاعدة تأتي بالقياس والتخريج على النرد والشطرنج؛ فما كان من الألعاب شبيهاً بالنرد يمنع ، وما كان منها معتمداً على المهارة والذكاء من اللاعب يباح كالشطرنج[٢] .

يعترض على هذا الاستدلال:

١- القول بأن مذهب الشافعي حل الألعاب التي فيها تفكر وإعمال العقل هذا غير صحيح؛ فمذهب الشافعي كراهة اللهو الذي لا يعتمد على الحظ وإنما يعتمد على الفكر والتدبير كالشطرنج، ومثله سائر الألعاب الإلكترونية لاعتمادها على إعمال الفكر وتنشيط العقل، فتكون هذه الألعاب مكروهة تخريجا على مذهب الشافعي.

قال الشافعي - رحمه الله تعالى - : " يكره من، وجه الخير اللعب بالنرد أكثر مما يكره اللعب بشيء من الملاهي، ولا نحب اللعب بالشطرنج، وهو أخف من النرد ...، وكل ما لعب الناس به لأن اللعب ليس من صنعة أهل الدين ولا المروءة"[٣].

٢- ضرر الألعاب الإلكترونية متحقق و ملموس، وطالما ترتب على ممارستها ضرر فلا تجوز [٤].

أدلة القول الثاني :

الدليل الأول : قوله تعالى: **{ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَن يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنتُم مُّنتَهُونَ }** [سورة المائدة: ٩١].

وجه الدلالة: " أن الألعاب الإلكترونية من الميسر الذي نهانا الله عنه وعن تضييع الأوقات فيه ؛ لأنها تنشئ العداوة والبغضاء بين أفراد الأسرة وأفراد المجتمع، كما أن ممارسة هذه الألعاب يصد ويلهي عن ذكر الله وعن الصلاة، ومن ثم تكون هذه الألعاب - كما وصف الحق سبحانه وتعالى- رجساً من عمل الشيطان ليصد ابن آدم عن سبيل الرحمن، فتكون محرمة، ولا تجوز ممارستها" [٥].

---

[١] نهاية المحتاج إلى شرح المنهاج: شمس الدين محمد بن أبي العباس الرملي (المتوفى: ١٠٠٤هـ)، (٢٩٥/٨)، بيروت، دار الفكر، ١٤٠٤هـ -١٩٨٤م .

[٢] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٧٠، ٧٧١) .

[٣] الأم: للشافعي، (٢٢٤/٦) .

[٤] أضرار و مخاطر الألعاب الإلكترونية: د. مصطفى أبو السعد ، منشور على يوتيوب :

- https://www.youtube.com/watch?v=kEsZMMmIhpk

[٥] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٧٥) .

يعترض على هذا الاستدلال : أن هذا الاستدلال بعيد، فالميسر ما يوجب دفع المال من المغلوب للغالب، قال ابن عرفة في الميسر:" إنما ذلك إذا كان بالمخاطرة بشيء يعطيه المغلوب، فأما بغير خطار فجائز"[١]. فإذا كانت الألعاب بغير عوض، فلا تعتبر ميسراً، و لا بأس بها .

أجيب عن هذا الاعتراض: أن قصر لفظ الميسر على مافيه عوض، غير مسلم به، فقد ورد تفسير لفظ الميسر بأنه كل ما يلهي عن ذكرالله وعن الصلاة، فعن القاسم بن محمد أنه قال:" كل ما ألهى عن ذكر الله وعن الصلاة، فهو من الميسر"[٢]. وقال مالك- رحمه الله -:" الميسر ميسران: ميسر اللهو، وميسر القمار، فمن ميسر اللهو النرد والشطرنج والملاهي كلها. وميسر القمار: ما يتخاطر الناس عليه"[٣].

الدليل الثاني: قوله ﷺ: « **كل شيء يلهو به بن آدم فهو باطل إلا ثلاث رمية عن قوسه، وتأديبه فرسه، وملاعبته أهله، فإنهن من الحق** »[٤].

وجه الدلالة: وصف الحديث اللهو بأنه من الباطل يدل على حرمة ممارسته، وإلا لم يكن للاستثناء فائدة، لأن الاستثناء يفيد المغايرة بين المستثنى والمستثنى منه في الحكم، فممارسة الألعاب الإلكترونية باطلة لأنها من اللهو الباطل[٥]." وفيه بيان أن جميع أنواع اللهو محظورة، واستثنى منها هذه الثلاث لكونها ذريعة إلى الحق، ويدخل في معناها المثاقفة بالسلاح، والشد على الأقدام، ونحوها، فأما سوى ذلك من المزاجلة بالحمام، واللعب بالنرد، ونحوها، فحرام" [٦].

جاء في معالم السنن: " فأما سائر ما يتلهى به البطالون من أنواع اللهو كالنرد والشطرنج والمزاجلة بالحمام وسائر ضروب اللعب مما لا يستعان به في حق ولا يستجم به لدرك واجب فمحظور كله"[٧].

يعترض على هذا الاستدلال :

- "إنما أطلق على ما عداها "أي الثلاثة" البطلانَ من طريق المقابلة لا أن جميعها من الباطل المحرّم "[٨].
- أن " الباطل من الأعمال هو ما ليس فيه منفعةً ، فهذا يرخص فيه للنفوس التي لا تصبر على ما ينفع، وهذا الحق في القدر الذي يحتاج إليه في الأوقات التي تقتضي ذلك الأعياد والأعراس وقدوم

---

[١] تفسير الإمام ابن عرفة: محمد بن محمد ابن عرفة الورغمي التونسي المالكي، الشهير بابن عرفة (المتوفى: ٨٠٣هـ)، (٦٢٩/٢)، تحقيق: د. حسن المناعي، مركز البحوث بالكلية الزيتونية، تونس، ط١، ١٩٨٦م .

[٢] ينظر: تفسير ابن كثير: (١٧٨/٣)، وتفسير الطبري: (٣٢٤/٤) .

[٣] تفسير القرطبي: (٥٢/٣، ٥٣).

[٤] ينظر: سنن الترمذي، أبواب فضائل الجهاد عن رسول الله ﷺ، باب ما جاء في فضل الرمي في سبيل الله، رقم الحديث (١٦٣٧)، (٢٢٦/٣)، وسنن ابن ماجه، كتاب الجهاد، باب الرمي في سبيل الله، رقم الحديث (٢٨١١)، (٩٤٠/٢)، وقال الترمذي: "هذا حديث حسن".

[٥] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٧٧) .

[٦] شرح السنة: البغوي،(٣٨٣/10).

[٧] معالم السنن: الخطابي، (٢٤٢/٢).

[٨] فتح الباري شرح صحيح البخاري: لابن حجر العسقلاني، (٩١/١١).

الغائب ونحو ذلك. وهذه نفوس النساء والصبيان ، فهنّ اللواتي كنّ يغنّين في ذلك على عهد النبي ﷺ وخلفائه ، ويضربن بالدف، وأما الرجال فلم يكن ذلك فيهم .."[١].

- " فقوله –صلى الله عليه و سلم- باطل لا يدل على التحريم، بل يدل على عدم الفائدة "[٢].

يجاب عن هذا الاعتراض بما يلي: بأن" الباطل خلاف الحق فيكون منهيا عنه ، والأصل في النهي التحريم"[٣] ،كما أن الألعاب الإلكترونية لا تقتصر على ما لا نفع فيه، بل إنها تحوي على أضرار و سلبيات كثيرة وعديدة .

الدليل الثالث : ما روي عن أبي عامر الأشعري أنه سمع النبي -صلى الله عليه و سلم- يقول: **« لَيَكُونَنَّ مِنْ أُمَّتِي أَقْوَامٌ، يَسْتَحِلُّونَ الحِرَ وَالحَرِيرَ، وَالخَمْرَ وَالمَعَازِفَ »[٤].**

وجه الدلالة : حرمة الألعاب الإلكترونية، لاشتمالها على ألوان من المعازف والموسيقى[٥] .

يعترض على هذا الاستدلال: بأن بعض الألعاب لا تشتمل على موسيقى، فلا يحكم بالحرمة على جميع الألعاب[٦].

يجاب: بأن هذا الاعتراض غير صحيح، لأن أغلب الألعاب - إن لم يكن جميعها - يشتمل على موسيقى، لأنها تمثل عامل الإثارة فيها[٧].

الدليل الرابع: أن الألعاب الإلكترونية تشتمل على كثير من المخالفات العقدية؛ فمنها ألعاب تروج لتعدد الآلهة، و منها ألعاب تسوق للسحر والشعوذة، ومنها ما يشتمل على رموز وشعارات الديانات والمنظمات المنحرفة، ومنها ألعاب تبنت نظرية التطور والارتقاء، و منها ألعاب تحوي ما يمثل إساءة للأنبياء والمقدسات الإسلامية، وغيرها من المخالفات[٨] .

يعترض على هذا الاستدلال: أن هذا التعميم غير دقيق، فهناك ألعاب لتنمية الذكاء، وألعاب تنمي المهارات الدراسية، وألعاب للتسلية والترفيه، وغيرها من الألعاب التي لا تتعرض للناحية العقدية لا من قريب ولا من بعيد [٩].

يجاب عن هذا الاعتراض: بأن هذه الألعاب التي لا تشتمل على مخالفات عقدية، هي أول خطوة في مسلسل ربط الطفل بالألعاب الإلكترونية، وطبيعي أن تكون أول خطوة بسيطة وغير معقدة، تليها خطوات

---

[١] الاستقامة: لابن تيمية، (٢٧٧/١) .
[٢] إحياء علوم الدين: الغزالي، (٢٨٥/٢) .
[٣] الفواكه الدواني على رسالة ابن أبي زيد القيرواني: أحمد بن غانم (أو غنيم) لنفراوي المالكي (المتوفى: ١١٢٦هـ)، (٢٩٨/٢)، دار الفكر، ١٤١٥هـ - ١٩٩٥م .
[٤] صحيح البخاري: كتاب الأشربة، باب ما جاء فيمن يستحل الخمر ويسميه بغير اسمه، رقم الحديث (٥٥٩٠)، (١٠٦/٧).
[٥] ينظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٧٨) .
[٦] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٧٨) .
[٧] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٧٩) .
[٨] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٨٢- ٧٨٣) .
[٩] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٨٢- ٧٨٣) .

حتى يصل إلى الألعاب المشتملة على المخالفات العقدية، فهذا لا شك يجعل هذه اللعبة إلى الحرمة أقرب؛ لأن للوسائل أحكام المقاصد. [١]

الدليل الخامس: أن هذه الألعاب سبب لضياع الأوقات فيما لا يفيد ولا ينفع، والله سبحانه وتعالى سائلنا يوم القيامة عن أوقاتنا وأعمارنا، فهل يقول الإنسان لربه يوم القيامة أنه قضى عمره أو جزءا كبيرا منه في اللعب بما لا يفيد[٢].

يعترض على هذا الاستدلال: بأن قولكم أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ضياع للأوقات فيما لا يفيد غير مسلم به، حيث أن للممارسة الألعاب الإلكترونية فوائد عديدة، وفي مجالات مختلفة[٣].

الدليل السادس : ممارسة هذه الألعاب يترتب عليها أضرار كثيرة وفي جوانب متعددة، قال الحق تبارك وتعالى : { **فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِن كُنتُمْ لَا تَعْلَمُونَ**}[سورة النحل:٤٣]، وبالرجوع إلى أهل الخبرة وهم الأطباء والأخصائيون في شتى المجالات، ثبت أن ممارسة هذه الألعاب تلحق أضرارا بالغة بالأفراد والأسر والمجتمعات، أضراراً صحية، وأضراراً نفسية، وأضراراً اجتماعية، وغيرها الكثير، وهذه الأضرار تفوق بكثير ما يزعمه ويروج له منتجو هذه الألعاب من منافع موهومة[٤] .

يعترض على هذا الاستدلال:

١. بأن هذه الأضرار موجودة في مشاهدة التلفزيون ، ولا يمكن القول بأن مشاهدة التلفزيون ممنوعة شرعا، فكذلك هذه الألعاب لا يمكن القول بمنع ممارستها .
٢. ويمكن أن يستدل أن الإختيار المناسب للألعاب الإلكترونية، والممارسة المعتدلة لها يجنب الكثير من تلك الأضرار[٥].

يجاب: بأن هناك فرقا بين مشاهدة التلفزيون وبين ممارسة الألعاب الإلكترونية[٦]:

١. فالألعاب الإلكترونية تتسم بالتفاعلية بخلاف التلفاز، ففي مشاهدة التلفزيون الطفل أو الشاب يرى من يضرب أو يقتل، أما في هذه الألعاب فالطفل هو الذي يضرب أو يقتل، فالعنف في الألعاب تفاعلي، بينما في التلفاز يكون العنف سلبياً لا تفاعلياً.
٢. أيضا لاعبو ألعاب الفيديو العنيفة أكثر عرضة للتطابق مع طابع العنف، بينما في مشاهدة برنامج تلفزيوني فإن المشاهد قد تتطابق أو لا تتطابق مع الطابع العنيف.
٣. تختلف الألعاب الإلكترونية عن برامج التلفزيون من حيث اشتمالها على مكافأة على السلوك العنيف مثل: منح النقاط ، أو السماح للاعبين للتقدم إلى مستوى اللعبة المقبل، أو الثناء اللفظي .

---

[١] ينظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٨٣) .
[٢] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٨٥ - ٧٨٦) .
[٣] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٨٦) .
[٤] ينظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٨٨- ٧٨٩) .
[٥] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٨٨- ٧٨٩) .
[٦] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٨٨- ٧٨٩) .

٤. أن سمات الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل أكثر تركيزاً واندماجاً مع هذا العالم الخيالي الممتع، و تجعله يدمن على هذه الألعاب، وهذه الخاصية غير موجودة في مشاهدة التلفزيون ولا حتى في الممارسات الترفيهية المباشرة؛ لأنها تكون في الواقع وليست في عالم افتراضي.

الدليل السابع: أن هذه الألعاب الإلكترونية معظمها تشمل مفاسد كثيرة، والألعاب ذات النفع قليلة جداً، ولا إقبال عليها[١].فلم يعد الترفيه بريئاً كما كان من قبل، بل دخل فيه الفساد العقدي والأخلاقي، بدءاً من الصلبان، وانتهاء بالموسيقى. كما تجاوز الترفيه حد التسلية واللهو البريء إلى أن أصبح هدفا بذاته فقامت صناعات كاملة في هذا المجال، وشركات ضخمة متخصصة في إنتاج الألعاب الإلكترونية، فلم تعد التسلية تقتصر على نوع أو نوعين من الألعاب، بل أصبحت أشكالاً وألواناً[٢].

الدليل الثامن: تتسبب الألعاب الإلكترونية بضياع الهوية الإسلامية، عبر ترسيخ التبعية للغرب [٣] .فـ"عرف الغرب أن وسائل الترفيه عندهم من أهم الوسائل المميعة لديننا، القاضية على هوية أمتنا، فعمدوا إلى تصديرها لنا، بما تحتويه من عقائدهم الفاسدة. فألف أبناؤنا وبناتنا رؤية الصليب، ولم يعودوا ينكرون شرب الخمر، فضاعت عقائدهم، ولم يعد لهم هوية ينتمون لها ويعتزون بها، بل صاروا تبعاً للغرب في كل شيء"[٤] .

ورد في بروتوكلات حكماء صهيون: ضرورة نشرالملاهي لحمل الجماهير على التخلي عن المسائل السياسية بإلهاء الجماهير الرعاع بأنواع شتى من الملاهي والألعاب والمجامع العامة كالسينما والمسرح والكره وشتى أنواع الفنون الرياضية بجعلها من دواعي الحضارة والرقي ...) [٥].

الدليل التاسع: تستنزف الألعاب الإلكترونية ثروات المسلمين ، فتصرف الملايين لألعاب لا نفع فيها، بل معظمها تشتمل على مفاسد عظيمة[٦].

الدليل العاشر: تدمير عقيدة الولاء والبراء بالألعاب:

" إن ما يصدرها الغرب من الألعاب الترفيهية إلينا جزء من مخطط تدمير عقيدة الولاء والبراء، يقول ويلبرت سميث: (إن الألعاب تبرهن على أنها من أحسن الوسائل لتقريب وجهات النظر بين المختلفين، بل بين المتعادين، وحينما أعلن العرب إضرابهم العام في القدس عام (١٩٥٩م) احتجاجاً على مساعدة الإنجليز لليهود، قامت "جمعية الشبان المسيحية" بحفلة تخدم بها التعاون الودي بين العرب واليهود،

---

[١] الألعاب الإلكترونية: محمد صالح المنجد مجموعة زاد، منشور على يوتيوب :
- https://www.youtube.com/watch?v=CSVLYj09uLI

[٢] ينظر: صناعة الترفية: للمنجد، (ص٢٨- ٢٩) .

[٣] ينظر: المرجع السابق، (ص٣٢)، والألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٩٠) .

[٤] ينظر: صناعة الترفية: للمنجد، (ص٣٢) .

[٥] ينظر:برتوكولات حكماء صهيون: إعداد وترجمة: الحسيني أبو اليزيد، دار النهار للنشر والتوزيع، الجيزة، ط٣، ٢٠١٣م، البروتوكول الثالث عشر، (ص١٧٢-١٧٤).

[٦] ينظر: صناعة الترفية: للمنجد، (ص٣٣) .

فأقامت مباراة في لعبة "التنس"، وكان اللاعبون فيها مسلمين ويهوداً، وكان الحضور لفيفاً من جماعات مختلفة. فيهم الفلسطينيون، والإنجليز، والأمريكيون، والألمان، وسادت الروح الرياضية؛ فكان اليهود يحيّون كل نجاح يصيبه اللاعبون العرب، وكان العرب يردون التحية للاعبين اليهود إذا أصابوا نجاحاً، وتبع المباراة حفلة شاي حضرها نحو خمسون من الفلسطينيين، والإنجليز، والصهيونيين)" [١].

الدليل الحادي عشر: و يمكن أن يستدل شيوع الكثير من المفاسد المستحدثة في الألعاب الجديدة خاصة ألعاب الأون لاين، ومن هذه المفاسد :

١. حدوث الكثير من المفاسد الأخلاقية بسبب الاختلاط الإلكتروني بين الجنسين، فـ"يحدث الاختلاط في كثير من ميادين الترفيه من الملاهي والألعاب الإلكترونية والتزحلق على الجليد، وهذا من أبواب الفساد العظيم الذي يكسر حواجز الحياء بين الرجال والنساء؛ وهو مما يريده دعاة التحرير وسائر أعداء الملة من المرأة ويتغافل الكثير عن قول الله تبارك وتعالى:**{ وَقَرْنَ فِي بُيُوتِكُنَّ وَلَا تَبَرَّجْنَ تَبَرُّجَ الْجَاهِلِيَّةِ الْأُولَىٰ }** [الأحزاب : ٣٣] "[٢] .

٢. يرى الباحث أن من المفاسد الكثيرة للألعاب الإلكترونية؛ الابتزاز، والتنمر، والانتحار، وتعلم السلوك الإجرامي...كذا التقصير بأداء الواجبات، كتقصير الطلاب بأداء واجباتهم المنزلية أو الدراسية، كذلك تقصير الموظفين بأداء أعمالهم، وهذا أمر شائع ومشاهد، كذلك تقصير الكثير ممن يمارس هذه الألعاب في أداء مسؤولياته الأسرية .

أدلة القول الثالث:

" استدل القائلون بكراهة ممارسة الألعاب الإلكترونية بنفس الأدلة التي استدل بها أصحاب القول الثاني غير أنهم قالوا إن هذه الأدلة مصروفة عن التحريم إلى الكراهة بأدلة القول الأول الدالة على مشروعية الترويح عن النفس ، ومشروعية الرياضات التي لها أصل في العهد النبوي كالرمي، والتصويب، والمسابقة، ونحوها . ورغم مشروعيتها فهي مكروهة، لأن القلب قد يتعلق بها ، فالطفل يمارسها ولكن في أوقات متباعدة ودون استغراق وقت طويل في لعبها، تجنبا لما قد يترتب على كثرة الجلوس عليها من أضرار"[٣].

الترجيح:

بعد استعراض أقوال العلماء وأدلتهم والمناقشات والردود؛ يرى الباحث أن هذه الألعاب متعددة الجوانب مختلفة النواحي، ولذلك لا تأخذ حكماً واحداً بل الحكم فيها مفصل على النحو الآتي:

---

[١] ينظر: صناعة الترفية: للمنجد، (ص٣٤) .
[٢] ينظر: المرجع السابق، (ص٣٦) .
[٣] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة ": د.أحمد عطاء الله، (ص٧٨٩) .

- **التحريم:** ويكون في الألعاب التي تمس العقيدة وثوابت الدين ورموزه، كذلك تحريم الألعاب التي تمس القيم والفضائل الأخلاقية والتي تمس الأمن وسلامة المجتمع، كذلك تحريم الألعاب التي ثبتت أضرارها الصحية.
- **الإباحة:** وتكون في الألعاب الإلكترونية التي تُحسن القدرات العقلية، وتكسب بعض المهارات النافعة، كتلك التي تستخدم في التعليم أو في المراكز التأهيلية العلاجية. شريطة أن لا تشتمل على محرم، ولا تؤدي إلى ترك واجب شرعي؛ وبشرط عدم الإدمان عليها.
- **الكراهة:** وتكون فيما عدا ما ذكرته في النوعين السابقين، وتشمل كل الألعاب التي لا نفع فيها؛ لما يترتب عليها من ضياع الأوقات والأموال ولما يترتب عليها من أضرار صحية وانحرافات سلوكية على المدى الطويل.. فإذا ما اشتملت على محرم، أو أدت إلى ترك واجب شرعي؛ أو سببت الإدمان فإن حكمها ينتقل من الكراهة إلى التحريم، والله أعلم.

***

المبحث الثالث

القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.

الشريعة الإسلامية بشموليتها عالجت هذه القضية من جوانب شتى، ومن ذلك أنها وضعت الضوابط التي تحكم هذا الباب، ويسعى العلماء إلى توضيح تلك الضوابط من خلال فهم النصوص الواردة في الباب، وتتبين أهمية هذا الموضوع من خلال كثرة النوازل المتعلقة به، كما أنه من الموضوعات التي يحتاجها المسلم لمعرفة أحكام ما يعرض له من وسائل اللهو والترفيه، فضلا عن الفقيه الذي يحتاج هذه القواعد والضوابط لمعرفة أحكام ما يستجد من النوازل، وللإجابة على ما يعرض له من الأسئلة المتعلقة بهذا الباب[١] .

المطلب الأول: القواعد الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.

يمكن أن نجمل القواعد الحاكمة لهذا الباب كما يأتي[٢]:

القاعدة الأولى: « لا ثواب إلا بنية »[٣].

هذه القاعدة تعتبر أصلا لكل عمل، ويدخل في ذلك اللهو واللعب، فلا ثواب على شيء منها إلا إذا قصد من فعل ذلك بفعله قصداً حسناً لوجه الله تعالى. وتنطبق هذه القاعدة على الألعاب الإلكترونية؛ فمن مارس بعض الألعاب الإلكترونية مع أهله أو ولده بغرض إدخال السرور عليهم وتأليفاً لقلوبهم، استحق أن يثاب على ذلك، شريطة أن تكون تلك الألعاب خالية من المحاذير الشرعية، وأن تمارس بلا إسراف وضمن الحدود المعقولة[٤].

القاعدة الثانية: « الضرر يُزال »[٥].

ونصُّ هذه القاعدة ينهى عن الضرر والضرار بالناس مطلقاً، سواء أكان هذا الضرر يجلب منفعة، أو لا يجلب منفعة[٦].

---

[١] القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة لباب اللهو واللعب والترفية وتطبيقاتها المعاصرة: د. وليد بن فهد الودعان، (ص١١)، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، العدد (١٦)، جمادي الآخرة/ رمضان ١٤٣٤هـ - ٢٠١٣م.

[٢] استفدت في تقسيم هذا الباب من بحث [القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة لباب اللهو واللعب والترفية وتطبيقاتها المعاصرة: د. وليد بن فهد الودعان، ص٢٧]، فجزاه الله عني خيرا.

[٣] الْأَشْبَاهُ وَالنَّظَائِرُ عَلَى مَذْهَبِ أَبِيْ حَنِيْفَةَ النُّعْمَانِ: زين الدين بن إبراهيم، المعروف بابن نجيم (المتوفى: ٩٧٠هـ)، (ص١٧)، وضع حواشيه وخرج أحاديثه: الشيخ زكريا عميرات، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤١٩هـ - ١٩٩٩م.

[٤] ينظر: القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة لباب اللهو واللعب والترفية وتطبيقاتها المعاصرة: الودعان، (ص٣٠) .

[٥] الأشباه والنظائر: ابن نجيم، (ص٧٢)، والأشباه والنظائر: عبد الرحمن جلال الدين السيوطي (المتوفى: ٩١١هـ)، (ص٨٣)، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١١هـ - ١٩٩٠م، والأشباه والنظائر: تاج الدين بن تقي الدين السبكي (المتوفى: ٧٧١هـ)، (٤١/١)، دار الكتب العلمية ط١، ١٤١١هـ- ١٩٩١م.

[٦] الألعاب الرياضية أحكامها ،ضوابطها: خالد سعاد كانو، (ص٩٤) .

فمعنى هذه القاعدة أن الضرر يلزم منعه وإبعاده. وتنطبق هذه القاعدة على الألعاب الإلكترونية من جهة الأضرار التي تسببها هذه الألعاب، فإذا كان لها أضرار صحية أو مالية أو نفسية أو اجتماعية أو أخلاقية أو أمنية، أو كانت تؤثر على مستوى القيام بالواجبات الشرعية أو الأسرية؛ فإنه عندئذ يجب منعها تطبيقاً للقاعدة[١].

القاعدة الثالثة: « درء المفاسد أولى من جلب المصالح »[٢].

وبيّن معنى هذه القاعدة ابن نجيم في الأشباه والنظائر فقال: " فَإِذَا تَعَارَضَتْ مَفْسَدَةٌ وَمَصْلَحَةٌ قُدِّمَ دَفْعُ الْمَفْسَدَةِ غَالِبًا؛ لِأَنَّ اعْتِنَاءَ الشَّرْعِ بِالْمَنْهِيَّاتِ أَشَدُّ مِنْ اعْتِنَائِهِ بِالْمَأْمُورَاتِ"[٣].

وحول تنزّل هذه القاعدة على الألعاب الإلكترونية أشار نور الدين الخادمي، ما نصه: "وهي من القواعد المقاصدية والفقهية التي تتنزل بوضوح على الألعاب الإلكترونية، وذلك من جهة ما يمكن أن تُحقِّقه هذه الألعاب من منافع حسِّية وحركية وذهنية للأطفال والشباب، ولا سيما الذين يكونون في أمس الحاجة إلى تنشيط الذاكرة وتدريب الأطراف وتعويد الجسد على الحركة والفكر والمتابعة والتركيز، وينبغي أن يُراعى في ذلك مقدار الحاجة إلى هذه الألعاب وعدم المبالغة والإفراط.

ومن المصالح الأخرى: مصلحة التجارات والصناعات والتعارف الاجتماعي والتواصل الإنساني بموجب إنشاء هذه الألعاب وتطويرها وترويجها وإحداث المواطن الشغلية والفرص المهنية والمساحات الاستثمارية المختلفة"[٤].

القاعدة الرابعة: « الأصل في الأشياء الإباحة »[٥].

ومعنى القاعدة: " أن القاعدة المستمرة في الأشياء الجواز والحل، وذلك مقيد بأمرين ذكرهما من نص على القاعدة: **الأول:** ألا يدل الدليل على التحريم. **والثاني:** أن تكون هذه الأشياء مما ينتفع به، فإن كانت مضاراً فالأصل فيها التحريم، وينبغي أن يضاف لذلك ألا تكون مملوكة للآخرين. ويندرج تحت هذه القاعدة ضابط مهم، وهو: اللهو واللعب أصلهما الإباحة"[٦].

فيدخل في هذه القاعدة " ألعاب الفيديو، والحاسوب، والألعاب الإلكترونية، أو ألعاب الويب والإنترنت، أو ما يسمى ألعاب أون لاين (Online Games) " [٧]. شريطة ان تخلو من المحاذير الشرعية، وأن لا تؤثر على الواجبات، مع عدم المبالغة والإفراط بممارستها.

---

(١) ينظر: الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": الخادمي، (ص١٩) .
(٢) الأشباه والنظائر: لابن نجيم، (ص٧٨)، والأشباه والنظائر: للسيوطي، (ص٨٧)، والأشباه والنظائر: للسبكي، (١٠٥/١).
(٣) الأشباه والنظائر: لابن نجيم، (ص٧٨) .
(٤) الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": الخادمي، (ص١٩-٢٠) .
(٥) الأشباه والنظائر: ابن نجيم، (ص٥٦)، والأشباه والنظائر: للسيوطي، (ص٦٠) .
(٦) القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة لباب اللهو واللعب والترفية وتطبيقاتها المعاصرة: الودعان، (ص٤٥) .
(٧) المرجع السابق، (ص٦٠) .

القاعدة الخامسة: « الوسائل لها حكم المقاصد »[١].

جاء في قواعد الأحكام في مصالح الأنام: "وللوسائل أحكام المقاصد، فالوسيلة إلى أفضل المقاصد هي أفضل الوسائل، والوسيلة إلى أرذل المقاصد هي أرذل الوسائل، ثم تترتب الوسائل بترتب المصالح والمفاسد، فمن وفقه الله للوقوف على ترتب المصالح عرف فاضلها من مفضولها، ومقدمها من مؤخرها، وقد يختلف العلماء في بعض رتب المصالح فيختلفون في تقديمها عند تعذر الجمع، وكذلك من وفقه الله لمعرفة رتب المفاسد فإنه يدرأ أعظمها بأخفها عند تزاحمها، وقد يختلف العلماء في بعض رتب المفاسد فيختلفون فيما يدرأ منها عند تعذر دفع جميعها"[٢].

وذكر القرافي – رحمه الله – في الفروق: " أَنَّ الْوَسَائِلَ تَتْبَعُ الْمَقَاصِدَ فِي أَحْكَامِهَا فَوَسِيلَةُ الْمُحَرَّمِ مُحَرَّمَةٌ وَوَسِيلَةُ الْوَاجِبِ وَاجِبَةٌ"[٣].

وتعني القاعدة أن الأفعال المتضمنة للمصالح والمفاسد في أنفسها ولها طرق تفضي إليها، فإن تلك الطرق يختلف حكمها باختلاف حكم مقاصدها، فما يتوقف عليه الواجب واجب، ومالا يتم المسنون إلا به فهو مسنون، وما يتوقف الحرام عليه فهو حرام، ووسائل المكروه مكروهة، ووسائل المباح مباحة[٤].

وتنزُّلها على الألعاب الإلكترونية يتمثَّل في" كون هذه الألعاب تُعد وسيلة إلى مقصود ترفيهي وتعليمي واجتماعي واقتصادي وغيره، وأن هذه الوسيلة يُحكم عليها في ضوء ما تؤول إليه من نتائج ومآلات ومقاصد، فإذا آلت إلى ما ينفع الناس في عقولهم وتعليمهم ونشاطهم وتواصلهم، فإنه يُحكم عليها بالجواز والإذن في التناول، وإذا آلت إلى خلاف ذلك فالحكم يكون المنع والتحريم. كأن تؤول إلى مفاسد بصرية وبدنية، أو مفاسد فكرية وسلوكية، أو مفاسد على صعيد التنمية الحقيقية للمجتمع المعرفي والمدني وربما المجتمع السياسي"[٥].

القاعدة السادسة: « العبرة للغالب الشائع لا للنادر »[٦].

ومعنى القاعدة أن " العبرة للغالب الشائع لا النادر، فلو بني حكم على أمر غالب فإنه يبنى عاماً، ولا يؤثر على عمومه واطراده تخلف ذلك الأمر في بعض الأفراد أو في بعض الأوقات"[٧].

فهذه القاعدة " تراعي الأغلب أو الغالب في إطلاق الأحكام وتقريرها وترجيحها، ومن ذلك أن المُرَاعَى في الحُكم على الألعاب الإلكترونية الغالب فيها؛ كأن يكون الغالب فيها التثقيف والترفيه، مع ما يوجد فيها

---

[١] قواعد الأحكام في مصالح الأنام: للعز بن عبدالسلام، (١/ ٥٣)، والفروق (أنوار البروق في أنواء الفروق): شهاب الدين أحمد بن إدريس الشهير بالقرافي (المتوفى: ٦٨٤هـ)، (١١١/٣)، عالم الكتب، بدون طبعة، بدون تاريخ .

[٢] قواعد الأحكام في مصالح الأنام: للعز بن عبدالسلام، (١/ ٥٣،٥٤) .

[٣] الفروق : للقرافي (١١١/٣) .

[٤] القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة لباب اللهو واللعب والترفيه وتطبيقاتها المعاصرة: الودعان، (ص٦٢) .

[٥] الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": الخادمي، (ص٢٠) .

[٦] شرح القواعد الفقهية: أحمد الشيخ محمد الزرقا (المتوفى:١٣٥٧هـ)، (ص٢٣٥)، دار القلم، دمشق، ط٢، ١٤٠٩هـ - ١٩٨٩م .

[٧] شرح القواعد الفقهية: للزرقا، (ص٢٣٥) .

من يسير الإرهاق البدني والإنفاق المالي والانزواء عن الجو الأسري والمحيط الاجتماعي، فهذا اليسير قد يُعفى عنه ولا يُلتفت إليه"[١].

ويستثنى من هذه القاعدة: " مجال الاعتقاد والتدين والأخلاق والدماء والأعراض، فلا يجوز التغاضي عن اليسير والتهاون فيه، كأن يُتهاون في يسير المس من العقيدة الإسلامية أو الأحكام الشرعية ومن الدماء والأعراض والأخلاق، فإن هذه المجالات لا يجوز فيها بأي حال من الأحوال التعدي والتفريط. ومعلوم أن الألعاب الإلكترونية التي تحوي شيئاً من هذا، كاحتوائها على الاستهزاء بالرسل والثوابت، أو دعوتها إلى التقاتل والتنازع، أو تكريسها لحالات الرذيلة والتهاون في الفضيلة، فلا شك أن هذا اليسير غير معفوٍ عنه، بل يُعمل على تركه ومقاومته، حتى لا يكون ذريعة إلى التهاون في الكثير، فمعظم النار من مستصغر الشرر"[٢].

المطلب الثاني: الضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.

بداية يمكن إجمال ضوابط اللعب واللهو والترفيه بأن يقال إن الأصل الإباحة إلا أنها مقيدة بقيود، ومنها[٣]:

- ألا يكون في محرم، أو يلزم عنه محرم.
- ألا يكون فيه ضرر بالنفس أو بالغير .
- أن يخلو من القمار.
- ألا تكثر المفاسد المترتبة عليه.

ولتفصيل الضوابط الحاكمة للألعاب الإلكترونية، يمكن تقسيمها إلى قسمين[٤]:

النوع الأول: ضوابط ذاتية.

النوع الثاني: ضوابط خارجية.

فهناك من الألعاب الإلكترونية حُرمت لذاتها لما فيها من ضرر ذاتي، وهناك ألعاب تُحرم ممارستها لا لذاتها، لكن لصفة عارضة اعترتها، وبناء على ما سبق؛ فالضوابط التي تحفظ ذاتية الألعاب الإلكترونية من الحرمة هي الضوابط الذاتية. والضوابط التي تحفظ الألعاب الإلكترونية من الظروف الخارجية العارضة، هي الضوابط الخارجية.

---

[١] الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": الخادمي، (ص٢٠-٢١).

[٢] المرجع السابق، (ص٢١) .

[٣] القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة لباب اللهو واللعب والترفية وتطبيقاتها المعاصرة: الودعان، (ص١٠٥،١٠٤).

[٤] استفدت هذا التقسيم؛ من كتاب [الألعاب الرياضية " أحكامها، وضوابطها"، لخالد سعاد كنو، (ص١٩٤، ١٩٥)]، فجزاه الله عني خيراً] .

وتقسيم الضوابط إلى ذاتية وخارجية له أثر كبير في استباحة ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ فالألعاب الإلكترونية التي تخالف الضوابط الذاتية لا يمكن استباحتها؛ لأن التحريم يدل على عدم صلاحية المحل أصلاً. بخلاف الألعاب الإلكترونية التي تخالف الضوابط الخارجية؛ فإنها تباح إن ذهبت عنها المخالفات الخارجية.

أولاً: الضوابط الذاتية للألعاب الإلكترونية.

من الضوابط الذاتية للألعاب الإلكترونية؛ مايلي[1]:

١- أن تخلو من المخالفات المتعلقة بالعقيدة الإسلامية ومُقدَّسات الدين وشعائره.

وهي مجموع ما تمثله الألعاب الإلكترونية من إساءة للعقيدة الإسلامية وتحريف لها، أو من محاربة ومواجهة لها، ومن ذلك:

- الألعاب التي تحارب الذات الإلهية.
- الألعاب التي فيها تعدي على المقدسات الإسلامية، كتلك التي تعطي مائة نقطة لمن يقصف مكة.
- الألعاب التي فيها تهوين للشعائر والمشاعر الإسلامية، كتهوين المسجد الحرام والمسجد النبوي وسائر المساجد، أو تحقير أهل القرآن والعلم والفضل، والتندر بهم والضحك عليهم.
- الألعاب التي فيها تمجيد للكفار وتربية الاعتزاز بهم، كالألعاب التي إذا اختار فيها اللاعب جيش دولة كافرة يصبح قوياً.
- الألعاب التي تروّج للآراء المادية والعبثية وتعظيم الأديان والمذاهب المخالفة للإسلام.

٢- أن تخلو من المخالفات المتعلقة بحفظ النفس.

"وهي مجموع ما يُقدَّم من معلومات وأفكار وسلوكيات تُشجِّع على القتل وتروج له، وتوجِّه اللاعبين إلى الاستخفاف بالحرمة الجسدية للإنسان فضلاً عن الكرامة النفسية والقيمة الاعتبارية؛ كما تجعل منطق الغلبة في الباطل والمنكر هو الذي يسود ويقود. ويُضاف إلى ذلك مجموع الأضرار التي يمكن حصولها بسبب طول المكث أمام الجهاز؛ كضرر البصر والظهر والدورة الدموية..وفضلاً عن إضاعة الوقت الكثير الذي يُعطِّل مصالح أخرى أهم وأولى. ويتحدَّد حكم التحريم في هذا المقام بناء على ماتفضي إليه هذه

---

[1] ينظر: الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": الخادمي، (ص٢٢، ٢٣)، والألعاب الرياضية أحكامها، ضوابطها: خالد سعاد كانو، (ص١٩٧)، والترويح الإعلامي بين ضوابط الشريعة وحاجة النفس: د. ماهر الحولي، ورفيق أسعد، (ص٣٤٠ – ٣٤٢)، والهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف - المركز الرسمي للإفتاء- بدولة الإمارات العربية المتحدة، الرقم المرجعي (FOGW106579)، سؤال مقدم من الباحث رقم السؤال: ١٠٦٥٧٩، الساعة: 12:44 PM ، Tue 9/10/2019، ومركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية: فتوى بعنوان"حكم لعبة الكونكير"، بتاريخ ٢٥ أغسطس ٢٠١٨، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٢م، الخميس، الساعة ٧:٥٢م، ودار الإفتاء الأردنية: حكم بيع حساب الألعاب الإلكترونية، رقم الفتوى(٣٣٦٩)، بتاريخ ٢٠١٨/٠٣/١٣م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٤م، السبت، الساعة٩:١٢ص، رابط الفتاوى:

- **http://www.awqaf.ae .**
- http://www.azhar.eg/fatwacenter/%D8%A7%D9%84%D8% g.
- https://www.aliftaa.jo/Question2.aspx?QuestionId=3369#.Xi3IgmgzaUk

الألعاب من سلوكيات عنف وتخريب قد تنجر عن تأثر بعض من يزاول هذه الألعاب ويمارسها بتأثر شديد وتمثل عجيب"[١].

فأي لعبة تجعل النفس الإنسانية عرضة للهلاك والخطر، لا يجوز للمسلم ممارستها؛ لأن النفس وديعة من الله عزوجل، يجب أن يحافظ عليها من كل آفة وأذى؛ لأنه مسؤول عنها أمام الله عزوجل[٢].

٣- أن تخلو من المخالفات المتعلقة بحفظ العقل .

وهي مجمل الألعاب التي تحوي بعض برامجها ما يضيع قيمة العقل ودوره في التفكُّر والتدبُّر والتعلُّم والتفقُّه؛ فعقل اللاعب يشتغل بحشو كبير من الخرافة والخيال، ويُصرف عن التفكير العقلاني والواقعي، ويحشر في ساحة من التعامل مع الواقع برؤية خيالية ومثالية كثيراً ما تؤدِّي به إلى التصادم من أبناء مجتمعه وإلى الحرمان من تحقيق المصالح المشروعة، وربما إلى اليأس والانزواء وإلى الإضطراب والأدواء النفسية والعقلية. هذا فضلاً عن تَعرُّض الذهن والأعصاب إلى الإعياء الشديد والضرر الأكيد بسبب التشنُّج والتوتُّر وشدة التفاعل أثناء أداء اللعب. ويتحدَّد حُكم التحريم بناءً 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[٣].

٤- أن تخلو من المخالفات المتعلقة بحفظ المال .

أصبح الكثير من الناس ينفقون أموالهم في ألعاب غير منتهية في أشكالها وألوانها وتعددها وتكاثرها بسرعة مهولة، وهي مع ذلك يقع ترويجها بسرعة أكبر وبإغراء شديد وتأثير عجيب في نفوس الأطفال بالخصوص؛ والذين يحملون أولياء أمورهم على نفقات كثيرة قد تفوق إمكانياتهم المالية وقد توقعهم في أعباء الديون والإخلال بالموازنات المحددة. وحُكم التحريم بناءً على هذه المخالفات يتأسَّس على ملاحظة أسباب ذلك وعلله، كسبب الإسراف في اقتناء هذه الألعاب واستعمالها، أو سبب التفريط في مصلحة معتبرة يكون بذل المال فيها أولى من بذله في ألعاب ثانوية أو غيرذات أولوية بالنسبة إلى تلك المصلحة وأمثالها[٤].

٥- أن تخلو من المخالفات المتعلقة باختلال النظام الأسري والاجتماعي .

كأن تتعرَّض الأسرة إلى نوع من التباعد بين أفرادها بسبب شدة الانشغال بهذه الألعاب وانزواء الأبناء – أو حتى الرجال – في زوايا البيت مدداً طويلة وأزمنة عديدة، وهم في معزل من وضع الأسرة وهمومها وتحدياتها. ومن ضروب تلك المخالفات التقصير أوالتفويت في حق المجتمع بأسره، من حيث ترك واجب التواصل والتعاون ودوام البر والمعروف وتمتين الأواصر بين الأقارب والجيران والأصدقاء وتقليل أدوار

---

[١] الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": الخادمي، (ص٢٤) .
[٢] ينظر: الألعاب الرياضية أحكامها، ضوابطها: خالد سعاد كانو، (ص٢٠٠) .
[٣] الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": الخادمي، (ص٢٤، ٢٥).
[٤] المرجع السابق، (ص٢٥) .

التنمية المجتمعية والأعمال المدنية والجهود الخيرية، وغير ذلك مما تسببَ فيه الإفراط في مزاولة الألعاب وتبادلها بين المولعين بها. ومعلوم أن هذا التقصير أو التفويت قد يرقى إلى مرتبة التحريم إذا ترتبت عليه محرمات أو فوات واجبات؛ كقطع الرحم وترك المعروف والسكوت عن المنكر وتضييع العمل والإنتاج وعموم التعاون على البر والتقوى[١].

ثانياً: الضوابط الخارجية للألعاب الإلكترونية.

ومن الضوابط الخارجية للألعاب الإلكترونية؛ مايلي[٢]:

١- أن تكون ممارسة الألعاب الإلكترونية متسقة مع الأهداف العليا للأمة وهمومها المستقبلية، كالاهتمام بالإعداد للجهاد مثل التشجيع على الرماية والمهارات القتالية، والتعليمية.

٢- ألا ينوي بممارستها غاية محرمه؛ لأن الأعمال بالنيات.

٣- أن تخلو من المخالفات المالية المحرمة كالقمار.

٤- ألا تشتمل على صور متبرجة، أو أصوات محرمة.

٥- أن لا تفضي إلى مفسدة.

٦- عدم ممارسة الألعاب أوقات العبادات الواجبة، وعدم الإسراف والمبالغة بممارستها، فقد يصل الأمر إلى الحرمة إذا ضُيعت الواجبات الدينية والدنيوية.

٧- أن تخلو من الأخلاق المنكرة؛ كالسب والشتم، واحتقار الآخرين، والتشهير بالناس، والقذف، والاختلاط الإلكتروني بين الجنسين، ونشر الإشاعات..وغيرها من الأخلاق السيئة

٨- أن تخلو من السلوكيات الخاطئة؛ كالترويج للأفكار المنحرفة للجماعات الإرهابية، والتجسس، والتحريض على الجرائم، وانتحال شخصية الآخرين، والسرقة الإلكترونية، والابتزاز الإلكتروني، والتنمّر.

***

---

[١] الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": الخادمي، (ص٢٦) .

[٢] ينظر: الألعاب الرياضية أحكامها، ضوابطها: خالد سعاد كانو، (٢٠٦ – ٢٤٩)، والترويح الإعلامي بين ضوابط الشريعة وحاجة النفس: د. ماهر الحولي، ورفيق أسعد، (ص٣٤٠ – ٣٤٢)، والهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف - المركز الرسمي للإفتاء- بدولة الإمارات العربية المتحدة، الرقم المرجعي (FOGW106579)، سؤال مقدم من الباحث رقم السؤال: ١٠٦٥٧٩، Tue 9/10/2019 12:44 PM ، ومركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية: فتوى بعنوان"حكم لعبة الكونكير"، بتاريخ ٢٥ أغسطس ٢٠١٨، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٢م، الخميس، الساعة ٧:٥٢م، ودار الإفتاء الأردنية: حكم بيع حساب الألعاب الإلكترونية، رقم الفتوى(٣٣٦٩)، بتاريخ ٢٠١٨/٠٣/١٣م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٤م، السبت، الساعة: ٩:١٢ ص رابط الفتاوى:

- **http://www.awqaf.ae .**
- http://www.azhar.eg/fatwacenter/%D8%A7%D9%84%D8% g
- https://www.aliftaa.jo/Question2.aspx?QuestionId=3369#.Xi3IgmgzaUk

الفصل الثالث

المعاوضة في الألعاب الإلكترونية ، وأحكامها الخاصة بها

ويشمل أربعة مباحث:

المبحث الأول: برمجة الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: الأحكام الفقهية المتعلقة ببيع و شراء و تأجير الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: الأحكام الفقهية المتعلقة بجوائز الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: التوصيف الفقهي للنقاط في الألعاب الإلكترونية، وحكم اكتسابها، والمعاوضة فيها.

المبحث الأول

برمجة الألعاب الإلكترونية

سنتناول في هذا المبحث تعريف البرمجة، والحكم الفقهي لبرمجة الألعاب، وحكم تكرار التجريب المجاني للألعاب:

أولاً: المقصود ببرمجة الألعاب

البرمجة : " هي الوسيلة التي يقوم بها المبرمجون بكتابة تعليماتهم بلغات برمجة مختلفة،بعضها يكون مفهوما مباشرة من قبل الحاسوب وبعضها الآخر يحتاج الى خطوات وبرامج ترجمة وسيطة" [١].

برمجيات اللعب: "هي برمجيات غرضها الأساسي المتعة والتشويق، وتوجد منها برمجيات ترفيهيه بحتة، ومنها ألعاب فكرية تعمل على تنمية روح الإبداع والابتكار لدى المتعلمين مثل الألعاب الرياضية وغيرها"[٢]. والمقصود من البرمجة للألعاب الإلكترونية هو تصميمها وابتكارها.

ثانياً: الحكم الفقهي لبرمجة الألعاب الإلكترونية

يتناول الحكم الفقهي لبرمجة الألعاب الإلكترونية، عدة مسائل؛ منها:

المسألة الأولى: الموقف الفقهي من الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية.

جاءت الشريعة الإسلامية بتحريم رسم ونحت كل مافيه روح من خلق الله تعالى، بل جاء التشديد والوعيد الشديد على من فعل ذلك. والرسم له معنيان[٣]:

أحدهما: رسم الصور ذوات الأرواح ، وهذا جاءت السنة بتحريمه ، فلا يجوز الرسم الذي هو رسم ذوات الأرواح ، والأدلة على ذلك كثيرة جداً منها:

١- جَاءَ رَجُلٌ إِلَى ابْنِ عَبَّاسٍ، فَقَالَ: إِنِّي رَجُلٌ أُصَوِّرُ هَذِهِ الصُّوَرَ، فَأَفْتِنِي فِيهَا، فَقَالَ لَهُ: ادْنُ مِنِّي، فَدَنَا مِنْهُ، ثُمَّ قَالَ: ادْنُ مِنِّي، فَدَنَا حَتَّى وَضَعَ يَدَهُ عَلَى رَأْسِهِ، قَالَ: أُنَبِّئُكَ بِمَا سَمِعْتُ مِنْ رَسُولِ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، سَمِعْتُ رَسُولَ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: «**كُلُّ مُصَوِّرٍ فِي النَّارِ، يَجْعَلُ لَهُ، بِكُلِّ**

---

[١] مركز التقنية السوري: منشور بعنوان " ماهو مفهوم البرمجة وماهي أنواعها الرئيسية"، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٣/٩م، الإثنين، الساعة ٦:٢٢م، رابط المنشور:

- http://www.syriantc.com/%D9%85%D9%81%D9%87%.

[٢] وحدة مقترحة لاكتساب مهارات تصميم وتقويم البرمجيات التعليمية لدى الطالبات المعلمات تخصص تكنولوجيا التعليم في الجامعة الإسلامية بغزة: منى حسن الجعفري العمراني، (ص١٦)، رسالة ماجستير مقدمة إلى الجامعة الإسلامية، كلية التربية، غزة، ١٤٣٠هـ - ٢٠٠٩م.

[٣] ينظر: موقع الإسلام سؤال وجواب: فتوى بعنوان " حكم رسم ذوات الأرواح " رقم الفتوى (٣٩٨٠٦)، تاريخ النشر ٢٠٠٣/٠٤/١٧م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/٠٩م، الإثنين، الساعة ٨:٥٣م، رابط الفتوى:

- https://islamqa.info/ar/answers/39806/.

صُورَةٍ صَوَّرَهَا، نَفْسًا فَتُعَذِّبُهُ فِي جَهَنَّمَ» وقَالَ: **«إِنْ كُنْتَ لَا بُدَّ فَاعِلًا، فَاصْنَعِ الشَّجَرَ وَمَا لَا نَفْسَ لَهُ»**[1].

وجه الدلالة: ذكر النووي – رحمه الله – في شرحه لصحيح مسلم: " وفي رواية ابن عباس: كل مصور في النار يجعل له بكل صورة صورها نفسا فتعذبه في جهنم، وفي رواية : من صور صورة في الدنيا كلف أن ينفخ فيها الروح يوم القيامة وليس بنافخ"[2].

٢- قال رَسُولَ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: قَالَ اللهُ عَزَّ وَجَلَّ: **«وَمَنْ أَظْلَمُ مِمَّنْ ذَهَبَ يَخْلُقُ خَلْقًا كَخَلْقِي؟ فَلْيَخْلُقُوا ذَرَّةً، أَوْ لِيَخْلُقُوا حَبَّةً أَوْ لِيَخْلُقُوا شَعِيرَةً»**[3].

وجه الدلالة: " وهذه الأحاديث صريحة في تحريم تصوير الحيوان وأنه غليظ التحريم وأما الشجر ونحوه مما لا روح فيه فلا تحرم صنعته ولا التكسب به وسواء الشجر المثمر وغيره وهذا مذهب العلماء كافة إلا مجاهدا فإنه جعل الشجر المثمر من المكروه قال القاضي لم يقله أحد غير مجاهد واحتج مجاهد بقوله تعالى ومن أظلم ممن ذهب يخلق خلقا كخلقي واحتج الجمهور بقوله ﷺ ويقال لهم أحيوا ما خلقتم أي اجعلوه حيوانا ذا روح كما ضاهيتم وعليه..."[4].

المعنى الثاني: رسم ما لا روح فيه، فهذا لا حرج فيه كرسم الجبل والشجر والطائرة والسيارة وأشباه ذلك ، لا حرج فيه عند أهل العلم. ويستثنى من الرسم المحرم ما تدعو الضرورة إليه ، كرسم صور المجرمين حتى يعرفوا وحتى يمسكوا، وهكذا ما تدعو الضرورة من سوى ذلك ، فإذا رأى ولي الأمر أن هذا الشيء مما تدعو الضرورة إلى تصويره ، لخطورته ، ولقصد سلامة المسلمين من شره حتى يعرف ، أو لأسباب أخرى فلا بأس ، قال الله عز وجل : **{ وَقَدْ فَصَّلَ لَكُمْ مَا حَرَّمَ عَلَيْكُمْ إِلَّا مَا اضْطُرِرْتُمْ إِلَيْهِ }** [الأنعام: ١١٩].

ومما سبق تبين لنا أنَّ الشريعةَ جاءت بتحريمِ تصويرِ ورسمِ ونحتِ كل ما فيه روحٌ من خلقِ اللهِ تعالى، واستثنت الشريعة من التحريم : الصور التي يلعب بها الأطفال ؛ والحكم الفقهي في ذلك إن كانت السلبياتُ أكثر اقتربَ الحكمُ إلى التحريمِ أكثر، وما أمكنَ فيه تجنبُّ السلبيات اقتربَ إلى الجواز ، وهذا يدلنا على ضرورةِ السعي لإيجاد شركاتِ إنتاجٍ الإسلاميةِ، بحيث تُغرَسُ فيها جميعُ الفضائل، وتُنفَى عنها جميع المضار والرذائل(٥) .

---

(١) صحيح مسلم: كتاب اللباس والزينة، باب لا تدخل الملائكة بيتاً فيه كلب ولاصورة، رقم الحديث (٢١١٠)، (١٦٧٠/٣).
(٢) المنهاج شرح صحيح مسلم: للنووي، (٩٠/١٤) .
(٣) صحيح مسلم: كتاب اللباس والزينة، باب لا تدخل الملائكة بيتاً فيه كلب ولاصورة، رقم الحديث (٢١١١)، (١٦٧١/٣).
(٤) المنهاج شرح صحيح مسلم: للنووي، (٩٠/١٤ -٩١) .
(٥) ينظر: موقع الإسلام سؤال وجواب: فتوى بعنوان " حكم الرسوم المتحركة " رقم الفتوى (٧١١٧٠)، تاريخ النشر ٢٠٠٥/١٢/٠٣م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/٠٩م، الإثنين، الساعة ٩:١٣م، رابط الفتوى:
- https://islamqa.info/ar/answers/71170/.

المسألة الثانية: حكم برمجة الألعاب الإلكترونية.

جاء تفصيل هذه المسألة في قسم الفتوى بموقع الإسلام سؤال وجواب، فتوى رقم (٩٨٧٦٩) وتضمت الآتي: الخطر في الألعاب (الإلكترونية) يكمن في جهتين :

الأولى : في طريقة اللعبة والصيغة التي أنشأها عليها المبرمجون.

الثانية : في طريقة استعمال هذه الألعاب وكيفية تعاطي الناس معها.

أما عن طريقة اللعبة وما تحتويه من صور ومراحل وشخوص وأهداف: فهذه مسؤولية تتحملها مؤسسات البرمجة التي تنتج الألعاب (الإلكترونية)، فهي التي تملك توجيه هذه الألعاب نحو تحقيق أهداف سامية : من غرس للقيم والأخلاق الفاضلة، وتنمية لمهارات التفكير والذكاء، وتربية على حسن التصرف والتعامل مع المواقف الطارئة، إلى جانب تحقيق التسلية والمتعة المباحة لرواد هذه الألعاب.

فالألعاب التي تعوّد القتل المجرد، والسرقة، والاعتداء، ليست كالألعاب التي تنمّي الشجاعة، والدفاع عن الحرمات، وحفظ الأمانات، وإرجاع الحق لصاحبه. كذلك الألعاب التي تقيّد التفكير، وتحصر الذهن في مشاهدَ وأعمالٍ محدودةٍ ، ليست كتلك التي تنطلق بالذهن والفكر نحو الإبداع والإنتاج. إلا أننا نطمع في الانطلاق نحو إشباع هذه الألعاب بالقيم الصالحة النافعة ....حتى تعلق في أذهان المرتادين الذين هم في الغالب في المراحل العمرية الأولى. والخطر كل الخطر في محاولة تقليد الألعاب التي تنتجها شركات المتاجرة بالقيم، والتي لا ترقب في إنتاجها إلا تحقيق المتعة ، والشهوة، والمردود المادي الكبير، على حساب الأسرة والمجتمع، وأغلب هذا الإنتاج السيئ يأتينا من قبل المبرمجين من غير المسلمين، وللأسف أيضاً يأتينا من كثير من الشركات المسلمة التي غفلت عن تعاليم دينها وقيم مجتمعاتها. لذلك تجد الكثير من هذه الألعاب تحوي الكثير من المحظورات، ولو تأمل المبرمج المسلم لوجد شركات البرمجة العالمية حريصة على غرس معتقداتها والدعوة إلى دينها – على بطلانه وفساده – فكيف يغفل هو عن الدعوة إلى دينه وفضائل الأخلاق عبر ما يصنعه وينتجه ؟. ! والخلاصة: أن المبرمج الذي يلتزم بالضوابط الشرعية السابقة، ويراعي في عمله ما سبق التنبيه عليه : فلا حرج عليه فيما يصنع - إن شاء الله تعالى -، بل لعله يؤجر على ما ينشر من خير في مقابل ما ينتشر من الشر، والله سبحانه وتعالى مطلع على قلبه وقصده [١].

---

[١] ينظر: موقع الإسلام سؤال وجواب: فتوى بعنوان " حكم برمجة الألعاب الإلكترونية " رقم الفتوى (٩٨٧٦٩)، تاريخ النشر ٢٠٠٧/٠٥/١٤م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/٠٩م، الإثنين، الساعة ٩:٣٦م، رابط الفتوى:

- https://islamqa.info/ar/answers/98769/%D8%.

وفي فتوى رقم (٣١٦٢٧٩)، تحت عنوان: " لا حرج في تصميم الألعاب الإلكترونية الترفيهية الخالية من المحاذير الشرعية، ما نصه: " فشرط جواز تصميم الألعاب الإلكترونية هو الخلو من المحاذير الشرعية، كالصور العارية، والمفاهيم الخاطئة المخالفة للشريعة، ووجود المعازف (الموسيقى). ولا يشترط أن تكون ذات طابع تعليمي أو تربوي، فلو كانت لمجرد التسلية أو الترفيه أو المرح المباح، فلا حرج في ذلك، وإن كان الأفضل بلا ريب أن يجتهد المصمم في إدخال الإفادة التعليمية أو التربوية في ما يقوم به من أعمال...وأما مسألة صور ذوات الأرواح المستعملة في هذه الألعاب: فهي من المسائل الخلافية، والذي نختاره من أقوال أهل العلم في فتاوانا هو: الجواز، خاصة وأن بعض المانعين للتصوير= =الفوتوغرافي يبيح مثل هذه الصور الرقمية على الحاسوب ونحوه ". [ينظر: موقع https://www.islamweb.net/ar/fatwa/316279/، تاريخ النشر:٢٠١٥/١٢/٠٧م، تاريخ الاسترجاع:

المسألة الثالثة: حكم النظر إلى صور النساء المتبرجات في الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية ؟

في سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي ما نصه:

ما حكم النظر إلى صور النساء المتبرجات في الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية ؟

الإجابة: " السلام عليكم ورحمة الله وبركاته. وبعد: فالجواب وبالله التوفيق : لا يجوز فإنها مقدمة للحرام، والصورة تحكي زيها، وتجلبه، والشيطان يجره، فيقع على باله خطرات سيئة قد تبعثه على فعل المنكر. فكما أن المسلم يصون فرجه وأذنه وبصره وعينه وبطنه فكذلك يجب أن يصون فكره وذهنه وخاطره. قال الله تعالى : { **وَلَا تَقْرَبُوا الزِّنَا ۖ إِنَّهُ كَانَ فَاحِشَةً وَسَاءَ سَبِيلًا** }[سورة الاسراء: ٣٢].

وجاء في الحديث عند مسلم :عن أبي هُرَيْرَةَ عن النبي صلى الله عليه وسلم قال: «**كُتِبَ عَلَى ابْنِ آدَمَ نَصِيبُهُ مِنَ الزِّنَا، مُدْرِكٌ ذَلِكَ لَا مَحَالَةَ، فَالْعَيْنَانِ زِنَاهُمَا النَّظَرُ، وَالْأُذُنَانِ زِنَاهُمَا الِاسْتِمَاعُ، وَاللِّسَانُ زِنَاهُ الْكَلَامُ، وَالْيَدُ زِنَاهَا الْبَطْشُ، وَالرِّجْلُ زِنَاهَا الْخُطَا، وَالْقَلْبُ يَهْوَى وَيَتَمَنَّى، وَيُصَدِّقُ ذَلِكَ الْفَرْجُ وَيُكَذِّبُهُ**»[(١)].

قال الإمام النووي في شرحه :معنى الحديث أن ابن آدم قدر عليه نصيب من الزنى، فمنهم من يكون زناه حقيقيا بإدخال الفرج في الفرج الحرام، ومنهم من يكون زناه مجازا بالنظر الحرام اوالاستماع إلى الزنى وما يتعلق بتحصيله او بالمس باليد بأن يمس أجنبية بيده او يقبلها او بالمشي بالرجل إلى الزنى اوالنظر او اللمس او الحديث الحرام مع أجنبية ونحو ذلك او بالفكر بالقلب فكل هذه أنواع من الزنى المجازي والفرج يصدق ذلك كله أو يكذبه معناه أنه قد يحقق الزنى بالفرج وقد لا يحققه بأن لا يولج الفرج في الفرج وإن قارب ذلك والله اعلم. هذا، والله أعلم بالصواب ."[(٢)].

٢٠٢٠/٠٣/٠٩م، الإثنين، الساعة ١٠:٠٢م]. وتناولت فتاوى أخرى نفس الموضوع، ومنها: فتوى رقم (٢٦٩٨٤٢)، وفتوى رقم (٢٦٧١٤)] .

[(١)] صحيح مسلم: كتاب القدر، باب قدر على ابن آدم حظه من الزنا وغيره، رقم الحديث (٢٦٥٧)، (٢٠٤٧/٤).

[(٢)] سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي، الرقم المرجعي للطلب FR-117502-2019.

ثالثاً: تكرار التجريب المجاني للألعاب الإلكترونية

بعض الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية تعرض تجريب مجاني للعبة، بهدف التعرف على مميزات اللعبة ، ليتم بعد ذلك تحميلها بمبلغ مالي، وفترة التجريب قد تكون مرة واحدة بالأسبوع أو أكثر، فيقوم بعض اللاعبين بالتلاعب بإعدادات التاريخ في الأجهزة، ليتمكن من إعادة التجريب المجاني لتلك اللعبة مرات عدة .

و الحكم الفقهي هنا: " إن المرجع في هذا الأمر هو إلى نظام الشركة وشروطها، فإن كانت تأذن بتكرار التجريب المجاني للألعاب، ولا تمنعه، فلا حرج في تكراره، وأما إن كانت تمنع من تكرار التجريب المجاني، ولا تسمح به إلا مرة واحدة، فيجب الالتزام بذلك، ولا تحل مخالفته، والاحتيال عليه، فقد جاء في الحديث عن النبي ﷺ أنه قال: « **وَالمُسْلِمُونَ عَلَى شُرُوطِهِمْ، إِلاَّ شَرْطًا حَرَّمَ حَلاَلاً، أَوْ أَحَلَّ حَرَامًا** »"[1][2] .

***

[1] سنن الترمذي: (٢٨/٣)، برقم (١٣٥٢)، وقال عنه الترمذي: "هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ صَحِيحٌ".

[2] تكرار التجريب المجاني للألعاب، رقم الفتوى(٣٢٨٣٩٩)، تاريخ النشر:الخميس ٥ شعبان ١٤٣٧هـ - ١٢-٥-٢٠١٦م، تاريخ الاسترجاع: ١٦/ ٤/ ٢٠٢٠م، الخميس، الساعة: ٧:٥٨ص، رابط الفتوى:

- https://www.islamweb.net/ar/fatwa/328399/%D8%AA%D9%.

المبحث الثاني

الأحكام الفقهية المتعلقة ببيع و شراء و تأجير الألعاب الإلكترونية

ويشمل أربعة مطالب:

المطلب الأول: شراء الألعاب الإلكترونية، وإنشاء حساباتها.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: شراء الألعاب الإلكترونية، وتحميلها.

يتم شراء و تحميل الألعاب الإلكترونية بمقابل مالي عبر طرق عدة؛ فمنها ما يتم تحميلها عبر متجر التطبيقات، أو عبر بطاقات لشحن الرصيد ، يمكن بواسطتها تحميل الألعاب، أو عبر المواقع و المتاجر الإلكترونية للألعاب، وفي بعض الألعاب يتم دفع مبلغ مالي يحدد كل شهر، وعملية الدفع والسداد تكون من خلال البطاقات الائتمانية، أو غيرها من الطرق [١].

والحكم الفقهي هنا [٢]: أن ما كان من الألعاب الإلكترونية مراعياً لأحكام الشرع وحدوده أبيح دفع العوض في مقابله سواء أكان ذلك بيعاً يقتضي التملك ويستهلك، ولا يعاد للبائع كما، أو كان انتفاعاً محدداً بزمن يُجدد عوضه دورياً (إجارة). إذ الفقهاء متفقون على اشتراط الإباحة في العين والمنفعة في البيع والإجارة"[٣] .

وبهذا أفتت الهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف – خدمة الإفتاء - بدولة الإمارات العربية المتحدة:

" الألعاب المباحة لا حرج في دفع المال للحصول عليها أو شحنها إذا كانت من النوع التي يُشحن بالفلوس، والمهم أن لا تشتمل اللعبة على محظورٍ شرعي ولا تُعين عليه، لأن الأصل جواز الألعاب ما لم يعرض لها ما يمنعها، وكلما كانت اللعبة هادفة وفيها ما يُفيد الطفل في أمور حياته فإن ذلك أحسن، فقد نص أهل العلم على جواز بيع وشراء لُعَب البنات التي يتدربنَ من خلالها على تربية الأطفال والعناية بهن،

---

[١] ينظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٢٤) .

[٢] المرجع السابق، (ص٢٤ – ٢٥) .

[٣] ينظر: بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع: للكاساني، (١٤٤/٥)، (١٨٩/٤، ١٩٠)، ونهاية المطلب في دراية المذهب: أبو المعالي عبد الملك بن عبد الله الجويني، الملقب بإمام الحرمين (المتوفى: ٤٧٨هـ)، (٦٥/٨)، تحقيق: أ. د.عبد العظيم محمود الدّيب، دار المنهاج، ط١، ١٤٢٨هـ-٢٠٠٧م، ومغني المحتاج إلى معرفة معاني ألفاظ المنهاج: للشربيني، (٤٤٥/٣)، والمبدع في شرح المقنع: إبراهيم بن محمد بن عبد الله ابن مفلح (المتوفى: ٨٨٤هـ)، (٩/٤، ٤١٦)، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤١٨هـ - ١٩٩٧م .

قال الزرقاني رحمه الله تعالى في شرحه على مختصر الشيخ خليل: (ويجوز بيعهن لعب البنات وشراؤهن لتدريب البنات على تربية الأولاد) "[1].

وفي سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي ما نصه:

ما حكم بيع و شراء الألعاب الإلكترونية و ما حكم بذل العوض في مسابقات الألعاب الإلكترونية؟

الإجابة: " الجواب وبالله التوفيق: الأصل في الألعاب الإلكترونية أنها من وسائل الترفيه المباحة، فالشريعة الإسلامية لا تحرم اللعب ولا المرح، فقد أثر عن النبي صلى الله عليه وسلم في حديث حنظلة: **«وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ إِنْ لَوْ تَدُومُونَ عَلَى مَا تَكُونُونَ عِنْدِي، وَفِي الذِّكْرِ، لَصَافَحَتْكُمُ الْمَلَائِكَةُ عَلَى فُرُشِكُمْ وَفِي طُرُقِكُمْ، وَلَكِنْ يَا حَنْظَلَةُ سَاعَةً وَسَاعَةً» ثَلَاثَ مَرَّاتٍ[2].**

وعن عائشة رضي الله عنها أنها زفَّت امرأةً إلى رجلٍ من الأنصارِ، فقال النبي صلَّى اللهُ عليهِ وسلَّمَ: **«يَا عَائِشَةُ، مَا كَانَ مَعَكُمْ لَهْوٌ؟ فَإِنَّ الأَنْصَارَ يُعْجِبُهُمُ اللَّهْوُ»[3].**

فالأصل في الأشياء الحل، ومنها هذه الألعاب الإلكترونية إذا لم تصد عن واجب شرعي كإقامة الصلاة وبر الوالدين وإذا خلت هذه الألعاب من المخالفات الشرعية كالقمار ولم تؤد إلى الإخلال بالفرائض الدينية ، ولم تشتمل على شيء من المحاذير الشرعية ، فلا بأس ببيعها واللعب بها ..."[4].

الأدلة على ذلك:

١- أن الألعاب الإلكترونية المشتملة على محرم، لا تكون مالاً محترماً شرعاً، فلا يجوز مقابلتها بمال[5].

٢- أن ما كان من المنافع مباحاً أبيح استيفاؤه وأخذ العوض عليه وأبيح لغيره بذل المال للحصول عليه، كسائر ما أبيح نفعه. [6]

---

[1] ما حكم بذل العوض في الألعاب الإلكترونية من بيع وشراء وإنتاج وجوائز ؟، الرقم المرجعي (FOGW106579)، سؤال مقدم من الباحث رقم السؤال: ١٠٦٥٧٩، الهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف - المركز الرسمي للإفتاء- بدولة الإمارات العربية المتحدة، 12:44 PM، Tue 9/10/2019 .

[2] صحيح مسلم: كتاب التوبة، باب فضل دوام الذكر والفكر في أمور الآخرة والمراقبة وجواز ترك ذلك في بعض الأوقات والانشغال بالدنيا، رقم الحديث(٢٧٥٠)، (٢١٠٦/٤) .

[3] صحيح البخاري: كتاب النكاح، باب النسوة اللاتي يهدين المرأة إلى زوجها ودعائهن بالبركة، رقم الحديث(٥١٦٢)، (٢٢/٧) .

[4] سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي، الرقم المرجعي للطلب FR-117465-2019.

[5] ينظر: بدائع الصنائع: للكاساني، (١٤٤/٥)، ومنح الجليل شرح مختصر خليل: محمد بن أحمد بن محمد عليش (المتوفى: ١٢٩٩هـ)، (٤٧٧/٢)، دار الفكر، بيروت، ١٤٠٩هـ -١٩٨٩م .

[6] ينظر: بدائع الصنائع: للكاساني، (١٤٤/٥)، ومنح الجليل شرح مختصر خليل: محمد بن أحمد بن محمد عليش (المتوفى: ١٢٩٩هـ)، (٤٧٧/٢)، دار الفكر، بيروت، ١٤٠٩هـ -١٩٨٩م .

الفرع الثاني: فتح حسابات الألعاب الإلكترونية بمقابل مالي[1].

عادة ما تشترط الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية، على من يريد ممارسة اللعب فتح حساب خاص به في نظام الشركة، يمكنه من خلاله التصرف بالنقاط التي يتحصل عليها أثناء اللعب، وهذا قد يكون مجاناً وهو الغالب، وقد يكون بمقابل مالي.

والذي يظهر - والله أعلم – أن فتح الحساب في الألعاب الإلكترونية بمقابل مالي جائز شرعاً، لأن هذا من قبيل دفع المال لأجل التمكين من اللعب، وهذا لا بأس به، ما دامت اللعبة من الألعاب الإلكترونية المباحة و الخالية من المحاذير الشرعية .

ولا يختلف الحكم في حال كان فتح الحساب بمقابل مالي شرطاً لممارسة اللعبة، أو كان من أجل الاستفادة من النقاط أو الأموال الافتراضية التي سيتحصل عليها أثناء اللعب؛ لأن الأمر غايته أن يكون دفع أجرة مقابل التمكين من اللعب كما تقدم.

المطلب الثاني: فتح محل لتأجير الألعاب الإلكترونية.

قد يستثمر البعض في الألعاب الإلكترونية في فتح محل خاص بالألعاب الإلكترونية - يحوي أجهزة ألعاب إلكترونية - ليقوم بعد ذلك بتأجيرها للاعبين.

والحكم الفقهي هنا:

أفتت دار الإفتاء الأردنية بجواز فتح محل إن خلا من المحرمات، فإذا كان محل الألعاب لا يشتمل على منكرات أو إقرارها أو المعاونة عليها، كالألعاب المشتملة على القمار، والألعاب المشتملة على أمور تخالف الشرع و تتعارض مع التعاليم الإسلامية؛ فيجوز العمل فيه.

وأما إذا كان المحل يشتمل على ذلك كله أو بعضه فلا يجوز؛ لأن ذلك معصية ولا تجوز الإعانة عليها.قال تعالى: **{ وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ }**[سورة المائدة:٢][2].

وجاء في موقع الإسلام سؤال وجواب بيان الحكم الفقهي لهذه المسألة كالآتي: يختلف حكم المال المُكتسب من صالات الألعاب تبعاً لاختلاف الحكم في الألعاب ذاتها ، فما كان من الألعاب مباحاً : كان دخله وكسبه

---

[1] ينظر: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د. ياسر الخضيري، (ص٢٠) .

[2] دار الإفتاء الأردنية: لا بأس بمحلات الألعاب التي لا تشتمل على منكر، رقم الفتوى(٢٨١١)، بتاريخ ٢٠١٣/٠٧/٣٠م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٤م، السبت، الساعة ٩:٢٩ ص، رابط الفتوى:

- https://www.aliftaa.jo/Question2.aspx?QuestionId=2811#.XmxaVHJKjIU

مباحاً ، وما كان من الألعاب محرَّماً : كان دخله وكسبه حراماً. والألعاب المباحة هي التي تعين على تقوية البدن ، وتنشيط الذهن ، وتزيد في الفهم والعلم ، وتخلو من المحرمات[١].

فحكم فتح محل لتأجير الألعاب الإلكترونية مبني على حكم هذه الألعاب نفسها، فإذا خلت من المحاذير أصبحت حلالا مشروعا، وبالتالي لا حرج من تأجيرها [٢].

وقد سُئِلت دار الإفتاء بالأزهر هذا السؤال: أرغب بفتح محل ألعاب (بلاي ستيشن)، فما حكم الشَّرع في ذلك؟ فكان الجواب:

فإذا كان محل الألعاب لا يشتمل على منكرات؛ كالألعاب المشتملة على القمار، ونحوها فيجوز العمل فيه. وأما إذا كان المحل يشتمل على شيء من ذلك فلا يجوز؛ لأنه معصية، ولا تجوز الإعانة عليها. قال الله تعالى: **{ وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ }**[سورة المائدة:٢].**(٣).**

وعلى الذي يمتلك محلاً للألعاب الإلكترونية أن يراعي مجموعة من الأمور(٤):

أولاً: الحرص على الألعاب التي لا تشتمل على أمور منكرة كالموسيقى والصور المحرمة، وكل ما خالف الشرع .

ثانياً: الحرص على توجيه هؤلاء الشباب في سلوكهم وأخلاقهم .

ثالثاً: حث هؤلاء الشباب على المحافظة على الصلوات في أوقاتها .

رابعاً: وعلى صاحب المحل أن يدعو بالحكمة و الموعظة الحسنة في مسألة الأمر بالمعروف والنهي عن المنكر . مع أن المتتبع لحال صالات الألعاب الخاصة بممارسة الألعاب؛ يجد أنها تعجُّ بالكثير من المنكرات، كما أن أكثر مرتاديها هم من رفقاء السوء، ويكثر فيها الاختلاط بين الجنسين والتبرج، والحري بالمؤمن أن يبحث عن الكسب الحلال، والبعيد عن الشبهات والله أجلّ وأعلم.

---

(١) موقع الإسلام سؤال وجواب: حكم فتح صالة ألعاب وحكم المال المكتسب منها، رقم الفتوى (111691)، تاريخ النشر : ٠٩-٠٣-٢٠٠٨، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٣/٢٢م، الأحد، الساعة ٦:٢٤ م، رابط الفتوى:

- https://islamqa.info/ar/answers/111691.

(٢) موقع الإسلام سؤال وجواب: حكم فتح محل للألعاب الإلكترونية، رقم الفتوى (52801)، تاريخ النشر : ٠٨-٠٩-٢٠٠٧، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٣/٢٢م، الأحد، الساعة ٦:٢٧ م، رابط الفتوى:

- https://islamqa.info/ar/answers/52801.

(٣) حكم فتح محل ألعاب (بلاي ستيشن)، رقم الفتوى(٤٠١١٠٧)، تاريخ النشر: الثلاثاء ١٤ ذو القعدة ١٤٤٠ هـ - ١٦-٧-٢٠١٩م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٣/٢٢م، الأحد، الساعة ٧:٢٢ م، رابط الفتوى:

- https://www.islamweb.net/ar/fatwa/401107/%D8%AD%D9.

(٤) تراعى هذه الأمور لدى فتح محل ألعاب إلكترونية، رقم الفتوى(١٨٨٤٦)، تاريخ النشر:الأربعاء ١ جمادى الأولى ١٤٢٣ هـ - ١٠-٧-٢٠٠٢ م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٣/٢٢م، الأحد، الساعة ٧:٢٤ م، رابط الفتوى:

- https://www.islamweb.net/ar/fatwa/18846.

المطلب الثالث: بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية.

تمارس الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر كما يمكن ممارستها على أجهزة فيديو،أو على أجهزة الهاتف المحمول.

فما كان من هذه الأجهزة يستخدم في الألعاب، مثل أجهزة الهاتف الجوال، أجهزة الكمبيوتر، فهذه الأجهزة يجوز بيعها،لأنها تصلح لأكثر من غرض، أما الأجهزة المختصة بالألعاب والمعدة لذلك بحيث لا تستخدم لغيرها مثل أجهزة ألعاب الفيديو كأجهزة البلاي ستيشن و غيرها من الأجهزة الخاصة بالألعاب، فهذه اختلف في حكم بيعها على قولين[١]:

القول الأول: أن أجهزة الألعاب الإلكترونية صالحة لأن تكون محلا لعقد البيع، فيصح بيعها لمن يغلب على الظن انتفاعه بها الانتفاع المباح، ويحرم إن علم أو غلب على الظن أن مشتريها أو مستأجرها سيستعملها في محرم[٢]. **وهذا** مقتضى كلام الحنفية[٣] والشافعية[٤] مع الكراهة، وأفتت به دائرة الإفتاء العام الأردنية[٥]، والهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف - المركز الرسمي للإفتاء- بدولة الإمارات العربية المتحدة [٦]، والشيخ د. على السالوس[٧]، وموقع الإسلام سؤال و جواب[٨] .

القول الثاني: نظراً لأن الغالب في الألعاب الإلكترونية عدم التزام الضوابط الشرعية؛ إذ يندر أن يوجد منها ما هو خال من الانحرافات العقدية والسلوكية والمحرمات كالمعازف والفحش والقمار ونحو ذلك .

---

[١] ينظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان: د. أحمد عطا الله، (ص٧٩١-٧٩٥).

[٢] ينظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص١٩) .

[٣] ينظر: البحر الرائق: لابن نجيم، (٢٨٠/٥) .

[٤] ينظر: مغني المحتاج: للشربيني، (٣٤٣/٢) .

[٥] دائرة الإفتاء العام الأردنية : فتوى بعنوان "لا بأس بمحلات الألعاب التي لا تشتمل على منكر"، برقم(٢٨١١)، تاريخ النشر : ٢٠١٣/٧/٣٠، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/١/٢٦م، الساعة ٩:١٠م، رابط الفتوى:

- https://www.aliftaa.jo/Question2.aspx?QuestionId=2811#.XneV8epKjIV

[٦] ما حكم بذل العوض في الألعاب الإلكترونية من بيع و شراء و انتاج و جوائز ؟، الرقم المرجعي (FOGW106579)، سؤال مقدم من الباحث رقم السؤال: ١٠٦٥٧٩ ، الهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف - المركز الرسمي للإفتاء- بدولة الإمارات العربية المتحدة، Tue 9/10/2019 12:44 PM .

[٧] قناة Ali Salous باليوتيوب: فتوى بعنوان" حكم شراء معدات بمبالغ مالية في لعبة على الإنترنت"، الشيخ د.علي السالاوس، رابط الفتوى:

- https://www.youtube.com/watch?v=7_XA9Cq_zyM

[٨] موقع الإسلام سؤال وجواب: فتوى بعنوان" بيع البلاي ستيشن لغير المسلمين، رقم الفتوى(151406)، تاريخ النشر : ١٧-١٠-٢٠١٠، ، تاريخ الاسترجاع:٢٠٢٠/١/٢٧م، الساعة:٢:٣٨ ص، وفتوى بعنوان: " حكم بيع وشراء واستعمال لعبة " البلايستيشن"، رقم الفتوى(97681)، تاريخ النشر : ١٣-٠٤-٢٠٠٧، تاريخ الاسترجاع:٢٠٢٠/١/٢٧م، الساعة:٢:٤٢ ص:

- https://islamqa.info/ar/answers/151406/%D8%A8%D9%.
- https://islamqa.info/ar/answers/97681/%D8%AD%D9%.

وبالتالي لا يصح بيع و إصلاح و تأجير هذه الأجهزة، وبيعها فاسد . هذا مقتضى قول أبي يوسف ومحمد والمالكية والحنابلة [1].

أدلة القول الأول: استدل من قال بصحة بيع أجهزة هذه الألعاب بعدة أدلة منها ما يأتي:

١. قوله تعالى:{ **وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ** }[سورة البقرة: ٢٧٥]. وقوله تعالى:{ **وَقَدْ فَصَّلَ لَكُم مَّا حَرَّمَ عَلَيْكُمْ** }[سورة الأنعام: ١١٩].

وجه الدلالة: أن الأصل في البيع الحل إلا ما ورد النص بتحريمه، ولم يأت نص بتحريم بيع هذه الأجهزة، فتكون باقية على الأصل وهو حل بيعها. كما أن هذه الأجهزة لها قيمة مالية، ويمكن الانتفاع بها بأن تجعل ظروفا لأشياء ونحو ذلك من المصالح فلا تخرج عن كونها أموالا. [2]

يعترض على هذا الاستدلال: " بأن الأصل في هذه الأجهزة استخدامها في اللعب واللهو ، ويبعد أن تكون مصممة تصميما يجعلها صالحة لوجه آخر من وجوه الانتفاع، وحتى لو صلحت لمنفعة فالغالب أنها للهو واللعب والحكم يبنى على الغالب الكثير دون اعتبار النادر"[3].

٢. قوله عزوجل:{ **وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ** }[سورة المائدة:٠٢].

وجه الدلالة: أن بيع و تأجير و إصلاح أجهزة الألعاب الإلكترونية لمن يستخدمها في محرّم هو من الإعانة على المعصية، وقد نهى الله عزوجل عن ذلك، والنهي يقتضي التحريم[4] ، وأما إن كان يستخدمها في مباح فلا إعانة حينئذ على المعصية فيبقى الأمر على الإباحة[5].

أدلة القول الثاني: استدل القائلون بعدم صحة بيع هذه الأجهزة؛ بما يلي:

١- بقوله ﷺ : « الحَلاَلُ بَيِّنٌ، وَالحَرَامُ بَيِّنٌ، وَبَيْنَهُمَا مُشَبَّهَاتٌ لاَ يَعْلَمُهَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ، فَمَنِ اتَّقَى المُشَبَّهَاتِ اسْتَبْرَأَ لِدِينِهِ وَعِرْضِهِ، وَمَنْ وَقَعَ فِي الشُّبُهَاتِ: كَرَاعٍ يَرْعَى حَوْلَ الحِمَى، يُوشِكُ أَنْ يُوَاقِعَهُ، أَلاَ وَإِنَّ لِكُلِّ مَلِكٍ حِمًى، أَلاَ إِنَّ حِمَى اللَّهِ فِي أَرْضِهِ مَحَارِمُهُ»[6].

وجه الدلالة: أن التجارة في الألعاب الإلكترونية بواقعها الحالي ذريعة للمحرمات، والبعد عن حمى المحرمات مطلب دعا له الشارع[1].

---

[1] ينظر: البحر الرائق: لابن نجيم، (٢٨٠/٥)، ومواهب الجليل: للحطاب، (٢٦٣/٤- ٢٦٤)، كشاف القناع عن متن الإقناع: منصور بن يونس بن صلاح الدين البهوتى الحنبلى (المتوفى: ١٠٥١هـ)، (١٥٥/٣)، دار الكتب العلمية، والإنصاف: للمرداوي، (٢٤٧/٦ – ٢٤٩) .

[2] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان: د. أحمد عطا الله، (ص٧٩٣) .

[3] المرجع السابق، (ص٧٩٣) .

[4] ينظر: الإحكام في أصول الأحكام: سيد الدين علي بن أبي علي الثعلبي الآمدي (المتوفى: ٦٣١هـ)، (١٨٧/٢)، تحقيق: عبد الرزاق عفيفي، المكتب الإسلامي، بيروت- دمشق- لبنان، وشرح مختصر الروضة: سليمان بن عبد القوي بن الكريم الطوفي الصرصري، أبو الربيع، نجم الدين (المتوفى : ٧١٦هـ)، (٤٤٣/٢)، تحقيق : عبد الله بن عبد المحسن التركي، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٠٧هـ - ١٩٨٧م .

[5] المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٢٠) .

[6] صحيح البخاري: كتاب الإيمان، باب فضل من استبرأ لدينه، رقم الحديث (٥٢)، (٢٠/١) .

٢- وقوله ﷺ: « **كُلُّ مَا يَلْهُو بِهِ الرَّجُلُ الْمُسْلِمُ بَاطِلٌ، إِلاَّ رَمْيَهُ بِقَوْسِهِ، وَتَأْدِيبَهُ فَرَسَهُ، وَمُلاَعَبَتَهُ أَهْلَهُ، فَإِنَّهُنَّ مِنَ الحَقِّ** »[٢].

وجه الدلالة: الذي عليه المحققون من أهل العلم أن المراد بالباطل هنا ما لا خير فيه ولا نفع[٣]، وما كان كذلك حسن البعد عنه والاشتغال به والتكسب من ورائه[٤]. فإذا " كانت ممارسة الألعاب على هذه الأجهزة باطل فكذلك الآلات المستخدمة في هذه الألعاب تكون من الباطل ومن ثم لا يصح بيعها"[٥].

يعترض على هذا الاستدلال: بأنه" لا يلزم من وصفه بالباطل كونه محرما أو لا يصح بيعه، فالمراد ببطلانه كما سبق- كونه لا فائدة فيه ولا منفعة، وبالتالي ليس فيه ما يدل على عدم صحة بيع هذه الأجهزة" [٦].

وقول النبي ﷺ: « **لَعَنَ اللَّهُ الْخَمْرَ، وَشَارِبَهَا، وَسَاقِيَهَا، وَبَائِعَهَا، وَمُبْتَاعَهَا، وَعَاصِرَهَا، وَمُعْتَصِرَهَا، وَحَامِلَهَا، وَالْمَحْمُولَةَ إِلَيْهِ** »[٧].

وجه الدلالة: لم يقتصر اللعن في الحديث على من شرب المحرم، بل شمل كل من أعانه، فأكثر هؤلاء كالعاصر والحامل والساقي إنما هم من يعاونون على شربها، وعليه فكل من أعان على المعصية آثم، ومن ذلك الإعانة على الألعاب المحرمة[٨].

٣- أن بذل الجهد والمال في إغراء الناس وترغيبهم في اللعب واللهو يخالف مقاصد الشريعة، فالشريعة تدعو لعلو الهمم والانشغال بما هو نافع، والسعي في المسابقة في الخيرات وواقع الألعاب الإلكترونية يخالف ذلك[٩].

٤- من المعقول

لا ينعقد بيع هذه الأشياء، لأنها آلات معدة للهو غير النافع، ويغلب على الظن استعمالها في الحرام، وبالتالي لا تعتبر أموالا محترمة، وما زالت ماليته لم تصح المعاوضة عليه ببيع ولا إجارة ولا غيرها. [١]

---

[١] المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٢٣) .

[٢] سنن الترمذي: أبواب فضائل الجهاد، باب ما جاء في فضل الرمي في سبيل الله، رقم الحديث (١٦٣٧)، (٢٢٦/٣)، قال الترمذي : حديث حسن.

[٣] فتح الباري: لابن حجر، (٩١/١١)، ومجموع الفتاوى: تقي الدين أبو العباس أحمد بن عبد الحليم بن تيمية الحراني (المتوفى: ٧٢٨هـ)، (٢٢٣/٣٢)، تحقيق: عبد الرحمن بن محمد بن قاسم، مجمع الملك فهد لطباعة المصحف الشريف، المدينة النبوية، المملكة العربية السعودية، ١٤١٦هـ - ١٩٩٥م.

[٤] المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٢٣) .

[٥] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان: د. أحمد عطا الله، (ص٧٩٤) .

[٦] الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان: د. أحمد عطا الله، (ص٧٩٤) .

[٧] سنن الترمذي: أبواب البيوع، باب النهي أن يتخذ الخمر خلا، رقم الحديث (١٢٩٥)، (٥٨٠/٢)، وقال عنه: هَذَا حَدِيثٌ غَرِيبٌ مِنْ حَدِيثِ أَنَسٍ، وَقَدْ رُوِيَ نَحْوُ هَذَا عَنِ ابْنِ عَبَّاسٍ، وَابْنِ مَسْعُودٍ، وَابْنِ عُمَرَ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، وقال ابن حجر : رواته ثقات [التلخيص الحبير في تخريج أحاديث الرافعي الكبير: أبو الفضل أحمد بن علي بن محمد بن أحمد بن حجر العسقلاني (المتوفى: ٨٥٢هـ)، (٢٠٠/٤)، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٩هـ - ١٩٨٩م].

[٨] المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٢١) .

[٩] المرجع السابق، (ص٢٣) .

يعترض على هذا الاستدلال: بأن قولكم أنها آلات التلهي والفسق بها. قلنا: نعم. لكن هذا لا يوجب سقوط ماليتها كالمغنيات والقيان وبيدن الفاسق وحياته وماله وهذا لأنها كما تصلح للتلهي تصلح لغيره على ماليتها بجهة إطلاق الانتفاع بها لا بجهة الحرمة ولو كسرها إنسان ضمن عند أبي حنيفة رحمه الله.[٢].

الترجيح : الذي يظهر للباحث - والله أعلم – الأخذ برأي المانعين، للأسباب التالية :

١- قوة أدلهتم .

٢- إن الاستخدام الغالب لتلك الأجهزة فيما لا نفع فيه، وتتسبب في ضياع الأوقات و الأموال فيما لا فائدة منه ، كما أنها تتسبب في الإلهاء عن الواجبات والذكر والصلاة.

٣- وجود شبهة في الأموال المتحصلة من بيع و تأجير و إصلاح أجهزة الألعاب الإلكترونية، والأولى بالمسلم الحرص على طيب الكسب الذي لا شبهة فيه.

المطلب الرابع: بيع اللاعب لحسابه في الألعاب الإلكترونية.

بداية نوضح القيمة المالية للألعاب الإلكترونية، حيث "يتم تحقيق الأرباح من الألعاب الإلكترونية عن طريق الإعلانات، ومن ترقية اللعبة ومن شرائها عبر أحد متاجر أنظمة تشغيل الهواتف الذكية، فالألعاب البسيطة ... تعتمد على إعلانات تظهر فوق أو تحت أو على واجهة اللعبة الرئيسية قبل الدخول بطور اللعب، وتستخدم ألعاب أخرى مبدأ النفس الطويل، أي تكسب جمهورا، ويصبح لها صدى، ومن ثم تبيع حقوق اللعبة مثل الاسم بمبالغ طائلة.. وعندما تنتشر لعبة ما فإن المجموعة المطورة للعبة تطرح أسهمها في البورصة"[٣].

في الغالب لا تسمح أنظمة الألعاب الإلكترونية للاعب ببيع حسابه بشكل رسمي ، ولكن بعض من يمارسون هذه الألعاب يقوم ببيع حسابه وما فيه من نقاط أو أموال افتراضية لشخص آخر مقابل نقود حقيقية ، فبعض اللاعبين يكون رصيده من النقاط كبيراً ويرغب في التوقف عن اللعب لأي سبب، أو يرغب في كسب المال، وربما يكون قد بذل مالاً في تحصيل هذه النقاط، ففي هذه الحالة يمكن للاعب بيع حسابه لشخص آخر بطريقة غير رسمية.

---

[١] ينظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان: د. أحمد عطا الله، (ص٧٩٥،٧٩٤)، نقلاً عن: بدائع الصنائع للكاساني، (١٤٤/٥).

[٢] ينظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان: د. أحمد عطا الله، (ص٧٩٥،٧٩٤)، نقلاً عن: بدائع الصنائع للكاساني، (١٤٤/٥).

[٣] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص١١٤) .

والحكم الفقهي هنا: اختلف العلماء المعاصرون في هذا على قولين[١]:

القول الأول: أباحت دائرة الإفتاء العام الأردنية بيع حسابات اللاعبين إن خلا اللعب من المحاذير الشرعية[٢] .

فيباح بيع اللاعب لحسابه بنقود حقيقية، وفق الضوابط الآتية:

أ- أن يكون الحساب في الألعاب الخالية من المحرمات، والتي تراعي قيم الشريعة وضوابطها.[٣]

ب- عدم المبالغة في تقدير القيمة، فمن السفه والسرف بذل الأموال الكبيرة في مثل ذلك[٤].

ج- أن ما كان مباحاً من الأموال جازت المعاوضة عليه، ولكن امتهان صنع الحسابات والانشغال بتطويرها وبيعها مما ينبغي التنزه عنه[٥].

القول الثاني: أفتى الشيخ عبدالرحمن السحيم بحرمة بيع حسابات اللاعبين[٦].

أدلة القول الأول:

١- بيع اللاعب لحسابه بمقابل مالي جائز شرعاً ما دام أن أصل اللعبة مباحاً؛ لأن هذا من قبيل المعاوضة عن منفعة مباحة مقصودة بمال حقيقي[٧].

٢- هذه الحسابات تحقق التسلية والترفيه فكما يباح استيفاؤها، فيباح أخذ العوض عليها، وبذل المال للتوصل إليها كسائر ما أبيح نفعه، وأما ما كان من الألعاب محرماً فلا يكون محترماً شرعاً ولا تجوز مقابلته بمال.[٨]

٣- من ملك شيئا –عينا أو منفعة - جاز له بيعه، فإن شرط عليه ألا يبيع فهو شرط غير معتبر[١].

---

[١] المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٩ – ٤٢) .

[٢] ينظر: دائرة الإفتاء العام الأردنية : حكم بيع حساب الألعاب الإلكترونية، رقم الفتوى(٣٣٦٩)، بتاريخ ٢٠١٨/٠٣/١٣م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٤م، السبت، الساعة٩:١٢ ص، وموقع الإسلام سؤال وجواب: فتوى بعنوان " حكم بيع اللألعاب وحساباتها إذا منعت الشركة من ذلك ...، رقم الفتوى(٢٥٢٩٠٢)، تاريخ النشر : ١٣-١١-٢٠١٦، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٢٣م، الإثنين، الساعة ١١:٠٠م، والمعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د.ياسر الخضيري، (ص٢١)، روابط الفتاوى:

- https://www.aliftaa.jo/Question2.aspx?QuestionId=3369#.Xi3IgmgzaUk.
- https://islamqa.info/ar/answers/252902/%D8%AD%D9%83%D9%85-%D8%A8%

[٣] ينظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٤١ – ٤٢) .

[٤] ينظر: المرجع السابق، (ص٤١ – ٤٢) .

[٥] ينظر: المرجع السابق، (ص٤١ – ٤٢) .

[٦] شبكة مشكاة الإسلامية: فتوى بعنوان" البيع والشراء في لعبة التريفيان (ترافيان – ترفيان)، الشيخ عبدالرحمن السحيم"، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٢٣م، الساعة ١١:١٠م، رابط الفتوى:

- https://www.almeshkat.net/fatwa/1452.

[٧] المعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د. ياسر الخضيري، (ص٢١) .

[٨] ينظر: دائرة الإفتاء العام الأردنية : حكم بيع حساب الألعاب الإلكترونية، رقم الفتوى(٣٣٦٩)، بتاريخ ٢٠١٨/٠٣/١٣م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٤م، السبت، الساعة٩:١٢ ص، وموقع الإسلام سؤال وجواب: فتوى بعنوان " حكم بيع اللألعاب وحساباتها إذا منعت الشركة من ذلك ...، رقم الفتوى(٢٥٢٩٠٢)، تاريخ النشر : ١٣-١١-٢٠١٦، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٢٣م، الإثنين، الساعة ١١:٠٠م، والمعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د.ياسر الخضيري، (ص٢١)، روابط الفتاوى:

- https://www.aliftaa.jo/Question2.aspx?QuestionId=3369#.Xi3IgmgzaUk.
- https://islamqa.info/ar/answers/252902/%D8%AD%D9%83%D9%85-%D8%A8%

جاء في الموسوعة الفقهية الكويتية: " تنقسم الشروط بالنسبة إلى الإلغاء إلى أقسام:

منها شروط يلغى بها العقد مطلقا، لمخالفتها نصا من كتاب أو سنة، كما لو أقرض واشترط ربا على القرض. ومنها شروط لاغية ولا تبطل العقد، كما إذا باع ثوبا على ألا يبيعه المشتري أو لا يهبه، جاز البيع ويلغى الشرط"[٢].

أدلة القول الثاني:

١- لا يجوز بيع ولا شراء مثل هذه الأشياء ؛ لأنه لا حقيقة لها.[٣]

٢- أن البائع يبيع ما لا يملك ، وهو مثل بيع السمك في الماء ، أو الطير في الهواء![٤]

يمكن مناقشة أدلة القول الثاني بالآتي[٥] :

١- " أما كون المعقود عليه أعيان لا حقيقة لها، فغير مسلم؛ إذ الحسابات لها حقيقة إلكترونية يمكن استخدامها والانتفاع بها، وإذا كان ما تحويه تسلية مباحة أكسبها ذلك المالية التي تقبل المعاوضة عليها إذ المالية كما تكون للأمور العينية فكذلك تكون للأمور المعنوية والمنافع".

٢- " وأما كون الحسابات مما لا يملك، فلا يُسلم أيضاً؛ لأن اللاعب هو من اشترى أساساتها وطورها وبذل وقته وجهده في ذلك، وليس لغيره حق الانتفاع بها إلا بإذنه، وله أن ينقل ملكيتها لغيره، فالملكية ليست شيئاً مادياً وإنما نوع من الحقوق".

الترجيح: والمختار - والله أعلم- ما ذهب إليه المانعون من بيع حسابات الألعاب الإلكترونية، للأسباب التالية:

- إن الاستخدام الغالب لتلك الحسابات فيما لا نفع فيه، وتتسبب في ضياع الأوقات والأموال فيما لا فائدة منه .
- وجود شبهة في الأموال المتحصلة من بيع تلك الحسابات، والأولى بالمسلم الحرص على طيب الكسب الذي لا شبهة فيه.

---

[١] ينظر: دائرة الإفتاء العام الأردنية : حكم بيع حساب الألعاب الإلكترونية، رقم الفتوى(٣٣٦٩)، بتاريخ ٢٠١٨/٠٣/١٣م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٤م، السبت، الساعة٩:١٢ ص، وموقع الإسلام سؤال وجواب: فتوى بعنوان " حكم بيع اللألعاب وحساباتها إذا منعت الشركة من ذلك ...، رقم الفتوى(٢٥٢٩٠٢)، تاريخ النشر : ١٣-١١-٢٠١٦، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٢٣م، الإثنين، الساعة ١١:٠٠م، والمعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د.ياسر الخضيري، (ص٢١)، روابط الفتاوى:

- https://www.aliftaa.jo/Question2.aspx?QuestionId=3369#.Xi3IgmgzaUk.
- https://islamqa.info/ar/answers/252902/%D8%AD%D9%83%D9%85-%D8%A8%

[٢] الموسوعة الفقهية الكويتية: (٦/١٨٥-١٨٦) .

[٣] شبكة مشكاة الإسلامية: فتوى بعنوان" البيع والشراء في لعبة التريفيان (ترافيان – ترفيان)، الشيخ عبدالرحمن السحيم"، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٢٣م، الساعة ١١:١٠م، رابط الفتوى:

- https://www.almeshkat.net/fatwa/1452.

[٤] شبكة مشكاة الإسلامية: فتوى بعنوان" البيع والشراء في لعبة التريفيان (ترافيان – ترفيان)، الشيخ عبدالرحمن السحيم"، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٢٣م، الساعة ١١:١٠م، رابط الفتوى:

- https://www.almeshkat.net/fatwa/1452.

[٥] المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٤١) .

المبحث الثالث

الأحكام الفقهية المتعلقة بجوائز الألعاب الإلكترونية

تعمد بعض شركات الألعاب إلى جعل جوائز نقدية حقيقية للفائزين في ألعابها الإلكترونية بعد قطع مراحل أو إنهاء مهام أو تحقيق فوز ومن ذلك أن يكون السباق بين شخصيات كرتونية يحركها اللاعبون عبر الإنترنت، ومن فاز منهم يحظى بجائزة نقدية حقيقية، أو تقام دوريات وكل لاعب يحصل على نقاط من خلال أدائه في المبارة ثم تعطي الشركة المنظمة للسباق جوائز نقدية للأول من حيث النقاط وقد تتيح بعض الشركات تسجيلاً مجانياً وتعطي مبلغاً تشجيعياً إذا فاز اللاعب وتزيده بزيادة اللعب .

وسنتناول بمشيئة الله تفصيل عدة مسائل تتعلق بجوائز الألعاب الإلكترونية، وذلك في ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: الانتفاع بجوائز الألعاب الإلكترونية.

فتنقسم المسابقات من حيث جواز بذل الجائزة فيها من عدمه إلى ثلاثة أقسام، على النحو التالي:

القسم الأول: المسابقات التي نصَّ عليها الحديث الشريف، وذلك في قوله عليه الصلاة والسلام: «**لَا سَبَقَ إِلَّا فِي خُفٍّ أَوْ فِي حَافِرٍ أَوْ نَصْلٍ**»[١].[٢]

القسم الثاني: المسابقات غير المنصوص عليها في الحديث الشريف مما كان فيها نفع وعون على الجهاد والقتال في سبيل الله.[٣]

القسم الثالث: المسابقات التي يراد منها مجرد اللهو واللعب والتي تقع في دائرة المباح وليست ذات نفع في ما يتعلق بأمور الجهاد والقتال[٤].

والقسم الثالث هو القسم الشائع في عصرنا، لذا سنتناول حكمه بالتفصيل:

والفقهاء في هذه المسألة على رأيين:

الرأي الأول: يكاد الفقهاء المتقدمون يجمعون على منع وضع الجوائز فيها، فعامة أهل العلم على تحريم المسابقة بعوض وقصر السبق على ما ورد به النص[٥].

واستدلوا على ذلك بالآتي :

---

[١] سنن أبي داود: كتاب الجهاد، باب السبق، رقم الحديث (٢٥٧٤)، (٢٩/٣).

[٢] ينظر: الجوائز أحكامها الفقهية وتطبيقاتها المعاصرة: باسم أحمد حسن محمد عامر، (ص٦٩ – ٨١)، رسالة ماجستير مقدمة إلى الجامعة الاردنية، كلية الدراسات العليا، ٢٠٠٤م، والمعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٤٥،٤٦).

[٣] ينظر: الجوائز أحكامها الفقهية وتطبيقاتها المعاصرة: باسم أحمد حسن محمد عامر، (ص٦٩ – ٨١)، والمعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٤٥،٤٦).

[٤] ينظر: الجوائز أحكامها الفقهية وتطبيقاتها المعاصرة: باسم أحمد حسن محمد عامر، (ص٦٩ – ٨١)، رسالة ماجستير مقدمة إلى الجامعة الاردنية، كلية الدراسات العليا، ٢٠٠٤م، والمعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٤٥،٤٦).

[٥] ينظر: حاشية رد المحتار على الدر المختار: لابن عابدين، (٤٠٢/٦)، والتمهيد لما في الموطأ من المعاني والأسانيد: يوسف بن عبد الله بن محمد بن عبد البر (المتوفى: ٤٦٣هـ)، (٨٨/١٤)، تحقيق: مصطفى بن أحمد العلوي، ومحمد عبد الكبير البكري، وزارة عموم الأوقاف والشؤون الإسلامية، المغرب، ١٣٨٧هـ .

١- عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: « **لَا سَبَقَ إِلَّا فِي خُفٍّ أَوْ فِي حَافِرٍ أَوْ نَصْلٍ** »[١].

وجه الدلالة: جاء في معالم السنن: "وأما السباق بالطير والزجل بالحمام وما يدخل في معناه مما ليس من عدة الحرب ولا من باب القوة على الجهاد فأخذ السبق عليه قمار محظور لا يجوز"[٢].

٢- وقال ابن عابدين في تعليقه على حديث « **لَا سَبَقَ إِلَّا فِي خُفٍّ أَوْ فِي حَافِرٍ أَوْ نَصْلٍ** »:" لا تجوز المسابقة بعوض إلا في هذه الأجناس الثلاثة"[٣].

فبيّن النبي ﷺ في الحديث أن بذل المال لا يجوز في شيء من المسابقات والألعاب إلا في هذه الثلاثة، لأن إتقانها يعين على الجهاد في سبيل الله والألعاب الإلكترونية ليست من المنصوص ولا في معناه.

٣- **الإجماع:** قال ابن عبدالبر: " وأجمع أهل العلم على أن السبق لا يجوز على وجه الرهان إلا في الخف والحافر والنصل فأما الخف فالإبل وأما الحافر فالخيل وأما النصل فكل سهم وسنان وقال مالك والشافعي ما عدا هذه الثلاث فالسبق فيها قمار"[٤].

٣- ويمكن أن يستدل أيضاً بأن الحصول على الجوائز سبب للإقبال والانجذاب لهذه الألعاب، والمطلوب خلاف ذلك، فالترويح إنما يكون بقدر – إذا تحققت ضوابطه الشرعية – وإدمان اللعب على هذه الألعاب فساد للعقل والبدن والقلب[٥].

الرأي الثاني: رُوي عن عطاء ابن أبي رباح أنه قال بجواز إخراج العوض في كل شيء، ذكر ذلك ابن حجر في فتح الباري: " وقد أجمع العلماء كما تقدم على جواز المسابقة بغير عوض لكن قصرها مالك والشافعي على الخف والحافر والنصل وخصه بعض العلماء بالخيل وأجازه عطاء في كل شيء واتفقوا على جوازها بعوض بشرط أن يكون من غير المتسابقين كالإمام حيث لا يكون له معهم فرس وجوز الجمهور أن يكون من أحد الجانبين من المتسابقين وكذا إذا كان معهما ثالث محلل بشرط أن لا يخرج من عنده شيئا ليخرج العقد عن صورة القمار"[٦].

و " كثيرٌ من العلماء المعاصرين يرون رأي عطاء من أنه يجوز إخراج العوض في كل مسابقة مباحة إذا خلت من القمار ومن سائر المحاذير الشرعية"[٧].

وفي سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي :

ما حكم أخذ الجوائز المالية المتحصلة من ممارسة الألعاب الإلكترونية ؟

---

[١] سنن أبي داود: كتاب الجهاد، باب السبق، رقم الحديث (٢٥٧٤)، (٢٩/٣).
[٢] معالم السنن: للخطابي، (٢٥٥/٢) .
[٣] حاشية رد المحتار على الدر المختار: لابن عابدين، (٤٠٢/٦) .
[٤] التمهيد لما في الموطأ من المعاني والأسانيد: لابن عبد البر، (٨٨/١٤) .
[٥] المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٤٦) .
[٦] فتح الباري شرح صحيح البخاري: لابن حجر، (٧٢/٦- ٧٣).
[٧] الجوائز أحكامها الفقهية وتطبيقاتها المعاصرة: باسم أحمد، (ص٧٩) .

الإجابة: " الجواب وبالله التوفيق: الأصل في الألعاب الإلكترونية أنها من وسائل الترفيه المباحة، فالشريعة الإسلامية لا تحرم اللعب ولا المرح، فقد أثر عن النبي صلى الله عليه وسلم في حديث حنظلة: « **وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ إِنْ لَوْ تَدُومُونَ عَلَى مَا تَكُونُونَ عِنْدِي، وَفِي الذِّكْرِ، لَصَافَحَتْكُمُ الْمَلَائِكَةُ عَلَى فُرُشِكُمْ وَفِي طُرُقِكُمْ، وَلَكِنْ يَا حَنْظَلَةُ سَاعَةً وَسَاعَةً» ثَلَاثَ مَرَّاتٍ**[1].

فالأصل في الأشياء الحل، ومنها هذه الألعاب الإلكترونية إذا لم تصد عن واجب شرعي كإقامة الصلاة وبر الوالدين و إذا خلت هذه الألعاب من المخالفات الشرعية كالقمارولم تؤد إلى الإخلال بالفرائض الدينية، ولم تشتمل على شيء من المحاذير الشرعية، فلا بأس ببيعها واللعب بها والاستفادة من الجوائز المترتبة على اللعب بها سواء كانت أموالاً أو نقاطاً أو مقابل اشتراك في ألعاب أخرى. وبخصوص اللعب بالألعاب المذكورة على عوض ، فيجوز أن يكون العوض (أي المال والجائزة ونحوها) منهما أو من أحدهما أو من أجنبي .فإن كان العوض من أحدهما أو من أجنبي جاز بلا شرط، فمن سبق أخذه. وإن كان العوض منهما اشترط أن يكون معهما محلل، وهو طرف ثالث مماثل لهما لا يخرج عوضا، فمن فاز من الثلاثة أخذ، وإن سبق اثنان اشتركا فيه. فيجوز أخذ الجائزة (أو كما يسمى في كتب الفقهاء العوض أو الجعل) بالضوابط السابقة.

وفي نيل الأوطار في ذكر بعض شروط السباق، وتدخل فيه الألعاب ونحوها مما فيه مسابقة وجهد: " فيه دليل على جواز السباق على جعل، فإن كان الجعل من غير المتسابقين كالإمام (الحاكم أو من ينوب عنه أو يقوم مقامه كالدولة التي تنظم المسابقات) يجعله للسابق فهو جائز بلا خلاف، وإن كان من أحد المتسابقين جاز ذلك عند الجمهور كما حكاه الحافظ في الفتح"[2] والله أعلم "[3].

الترجيح: والذي يظهر للباحث – والله أعلم – الأخذ برأي من قال بحرمة أخذ الجوائز النقدية على الألعاب الإلكترونية؛ فليست مما نص على إباحته، وليست في معنى المنصوص عليه.

---

[1] صحيح مسلم: كتاب التوبة، باب فضل دوام الذكر والفكر في أمور الآخرة والمراقبة وجواز ترك ذلك في بعض الأوقات والانشغال بالدنيا، رقم الحديث(٢٧٥٠)، (٤/٢١٠٦) .

[2] نيل الأوطار: للشوكاني، (٨/٨٨) .

[3] سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي، الرقم المرجعي للطلب FR-117483-2019.

المطلب الثاني: المسابقة على جوائز تجمع من اللاعبين ليفوز بها بعضهم .

أفتت دار الإفتاء الأردنية بأنه: "لا يجوز دفع المال من قبل الأطراف المشتركة باللعب، إذا كان الفريق الفائز سيحصل على المبلغ المجموع؛ فذلك داخل في حكم القمار والميسر الذي حرمه الله عز وجل في كتابه، فقال سبحانه: { **يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ** }[سورة المائدة: ٩٠].

يقول ابن حجر الهيتمي - رحمه الله -: " (فَإِنْ شَرَطَ أَنَّ مَنْ سَبَقَ مِنْهُمَا فَلَهُ عَلَى الْآخَرِ كَذَا لَمْ يَصِحَّ) لِتَرَدُّدِ كُلٍّ بَيْنَ أَنْ يَغْنَمَ أَوْ يَغْرَمَ وَهُوَ الْقِمَارُ الْمُحَرَّمُ"[١].

وأما المسابقة الحلال فتكون في الألعاب التي تُعين على الجهاد فقط، وتتم الجائزة بإخراج فريق واحد فقط مبلغاً من المال يُعطى للفريق الفائز، ولا تدفع باقي الفرق شيئاً من المال، أو تكون الجائزة من جهة أخرى غير داخلة في اللعب؛ فحينها لا بأس ولا حرج. والله أعلم"[٢] .

أما" المسابقة على الجوائز الوهمية غير الحقيقية في الألعاب الإلكترونية لا يعد من القمار، ولا يوجب تحريم اللعب بتلك الألعاب " [٣].

---

[١] تحفة المحتاج في شرح المنهاج: للهيتمي، (٤٠٢/٩) .

[٢] دار الإفتاء الأردنية: حكم جوائز الألعاب الرياضية، رقم الفتوى(٤٧٧)، بتاريخ ٢٠١٠/٠٢/٠٢م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٤م، السبت، الساعة ١٠:٢٠ص، رابط الفتوى:

- https://aliftaa.jo/Question.aspx?QuestionId=477#.XmxnJXJKjIU

[٣] المسابقة على الجوائز الوهمية في الألعاب، رقم الفتوى(٣٦٢٩١٤)، تاريخ النشر:الخميس ٦ صفر ١٤٣٩هـ - ٢٦-١٠-٢٠١٧م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٣/٢٣م، الثلاثاء، الساعة ١١:٥٣م، وحكم الألعاب الإلكترونية التي فيها مسابقات وجوائز وهمية للفائزين، رقم الفتوى،(٣٤٧٧٧٦)، تاريخ النشر:الثلاثاء ٩ جمادى الآخر ١٤٣٨هـ - ٧-٣-٢٠١٧م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٣/٢٣م، الثلاثاء، الساعة ١١:٥٤م، روابط الفتاوى:

- https://www.islamweb.net/ar/fatwa/362914/%D8%.
- https://www.islamweb.net/ar/fatwa/347776/%D8%.

المطلب الثالث: ضوابط جوائز الألعاب الإلكترونية.

قرر مجمع الفقه الإسلامي المنبثق عن منظمة المؤتمر الإسلامي في دورته الرابعة عشرة المنعقد بالدوحة فيما يتعلق بموضوع جوائز المسابقات ما يلي[1]:

١- المسابقة بلا عوض (جائزة) مشروعة في كلّ أمرٍ لم يرد في تحريمه نصٌّ ولم يترتب عليه تركُ واجبٍ أو فعلُ محرّم.

٢- المسابقة بعوض جائزة إذا توفرت فيها الضوابط الآتية:

أ- أن تكون أهداف المسابقة ووسائلها ومجالاتها مشروعة.

ب- ألا يكون العوض (الجائزة) فيها من جميع المتسابقين.

ج- أن تحقق المسابقة مقصداً من المقاصد المعتبرة شرعاً.

د- ألا يترتب عليها ترك واجب أو فعل محرم.

[1] قرار رقم ١٢٧-١٤/١ بشأن بطاقات المسابقات، الدورة الرابعة عشرة بالدوحة – دولة قطر، من ٨-١٣ من ذي القعدة ١٤٢٣هـ الموافق ١١-١٦ يناير ٢٠٠٣م .

المبحث الرابع

التوصيف الفقهي للنقاط في الألعاب الإلكترونية وحكم اكتسابها والمعاوضة فيها

سنتناول في هذا المبحث التوصيف الفقهي للنقاط في الألعاب الإلكترونية وحكم اكتسابها والمعاوضة فيها؛ وذلك في أربعة مطالب:[١]

المطلب الأول : التوصيف الفقهي للنقاط في الألعاب الإلكترونية

" يمكن لمن يمارس الألعاب الإلكترونية أن يحصل أثناء اللعب على نقاط أو أموال افتراضية ونحو ذلك؛ إذ يمكن للاعب بواسطتها الحصول على مميزات إضافية في اللعبة مثل: الحصول على أسلحة في ألعاب القتال والحرب، أو سرعة زائدة أو وقود في ألعاب السيارات، أو رصيد إضافي في ألعاب كرة القدم ونحو ذلك " [٢].

الحكم الفقهي:

الذي يظهر - والله أعلم - أن هذه النقاط التي يتحصل عليها اللاعب هي من قبيل المنافع المتقومة، وهذه المنافع مقصودة وذات قيمة مادية، وتسمح أنظمة بعض الألعاب الإلكترونية للاعب أن يبيعها بمقابل مالي، وما كان كذلك فهو من قبيل المنافع .

بداية اختلف الفقهاء في المقصود من المنافع على رأيين:

الرأي الأول: ذهب بعض فقهاء الشافعية والحنابلة إلى إطلاق المنفعة على كل ما يستفاد من الأعيان، سواء أكان ذلك أعراضاً أو أعياناً، فيشمل ذلك الفوائد غير الحسية وما يكون غلة أو أجرة حسية[٣].

الرأي الثاني: أن المنافع تطلق على الفوائد غير الحسية التي تستفاد من الأعيان، كركوب الدابة وسكنى الدار، ونحو ذلك، ولا يدخل فيها الفوائد المادية كالثمرة من الشجر والأجرة من الأعيان المؤجرة ونحو ذلك، فهذه تسمى غلة وليست أعراضاً[٤].

الترجيح: الذي يظهر – والله أعلم – ماذهب إليه أكثر الفقهاء، وأن المنفعة هي الفوائد غير الحسية التي تستفاد من الأعيان، وأما المنفعة المستفادة من الأعيان فتسمى غلة أو نحو ذلك.

---

[١] ينظر: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د. ياسر الخضيري، (ص١٠-١٩) .

[٢] المعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د. ياسر الخضيري، (ص١٠) .

[٣] المبسوط: محمد بن أحمد بن أبي سهل شمس الأئمة السرخسي (المتوفى: ٤٨٣هـ)، (٧٨/١١)، دار المعرفة، بيروت ،١٤١٤هـ - ١٩٩٣م، وبدائع الصنائع في ترتيب الشرائع: للكاساني، (١٥٦/٥)، وشرح الزُّرقاني على مختصر خليل: عبد الباقي بن يوسف بن أحمد الزرقاني (المتوفى: ١٠٩٩هـ)، (٤٠/٧)، ضبطه وصححه وخرج آياته: عبد السلام محمد أمين، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤٢٢هـ - ٢٠٠٢م، ونهاية المحتاج إلى شرح المنهاج: للرملي، (٨٣/٦)، ومجموع الفتاوى: لابن تيمية، (١٩٩/٣٠) .

[٤] المبسوط: للسرخسي، (٧٨/١١)، وبدائع الصنائع في ترتيب الشرائع: للكاساني، (١٥٦/٥)، وشرح الزُّرقاني على مختصر خليل: للزرقاني، (٤٠/٧)، ونهاية المحتاج إلى شرح المنهاج: للرملي، (٨٣/٦)، ومجموع الفتاوى: لابن تيمية، (١٩٩/٣٠) .

المطلب الثاني: حكم اكتساب، وشراء النقاط في الألعاب الإلكترونية.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: اكتساب النقاط في الألعاب الإلكترونية

ويقصد باكتساب النقاط؛ الحوافز التي تبذلها الشركة المالكة للعبة بلا مقابل مالي، لتحفيز وتشجيع اللاعبين على ممارسة اللعبة، فتمنحه هذه النقاط ليتمكن بها من الاستفادة من بعض المميزات الإضافية .

الحكم الفقهي: الذي يظهر - والله أعلم – أن هذه النقاط تخرّج على أنها منافع متقومة ومقصودة، وهبة المنافع جائزة عند جمهور الفقهاء، فما جاز بيعه جازت هبته، وإن اختلفوا فيما يستثنى من هذا الضابط [١].

الفرع الثاني: شراء النقاط والمزايا الزائدة من الشركة المالكة للعبة الإلكترونية.

تتيح أنظمة كثير من الألعاب الإلكترونية شراء النقاط أو النقود الافتراضية ونحو ذلك بمال حقيقي لتحصيل مميزات إضافية، ويتم السداد غالباً بوسائل الدفع الإلكتروني كالبطاقات الائتمانية أو شراء بطاقات شحن خاصة شركات الألعاب . كما تتيح بعض الألعاب شراء الخدمات أو المميزات مباشرة بدلاً من شراء النقاط، فيمكن للاعب شراء أدوات زراعة أو بناء أو الحصول على جوهرة ثمينة أو تجاوز بعض مراحل اللعبة بمبلغ مالي يسير، وربما قدمت الشركة هذه الخدمات أو المميزات على شكل عروض مخفضة الثمن ومؤقتة بزمن يسير [٢].

اختلف أهل العلم في هذه المسألة على رأيين:

الرأي الأول : يرى الشيخ علي السالوس عدم جواز شراء إضافات الألعاب الإلكترونية، كشراء سلاح أو معدات حربية ، لأنها ألعاب وهمية غير حقيقية ولا نفع لها في الواقع، وفيها إنفاق الأموال الكثيرة فيما لا نفع فيه [٣].

الرأي الثاني : وأفتى محمد المنجد بجواز دفع المال الحقيقي للحصول على إضافات زائدة كوقود سيارات، إذا كانت اللعبة مباحة، لأنه إذا جاز أصل اللعب بها جاز هذا الفرع [١] .

---

[١] ينظر: بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع: للكاساني، (١١٦/٦)، والاختيار لتعليل المختار: عبد الله بن محمود بن مودود البلدحي الموصلي (المتوفى: ٦٨٣هـ)، مطبعة الحلبي، القاهرة، ١٣٥٦هـ - ١٩٣٧م، (٥٦/٣)، والتبصرة: علي بن محمد الربعي اللخمي (المتوفى: ٤٧٨ هـ)، تحقيق: الدكتور أحمد عبد الكريم نجيب، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، قطر، ط١، ١٤٣٢هـ - ٢٠١١م، (٦٠٤٣/١٣)، والذخيرة: للقرافي، (١٩٩/٦)، والتوضيح في شرح المختصر الفرعي لابن الحاجب: خليل بن إسحاق بن موسى الجندي المالكي (المتوفى: ٧٧٦هـ)، (٣٢٣/٧)، تحقيق: د. أحمد بن عبد الكريم نجيب، مركز نجيبويه للمخطوطات وخدمة التراث، ط١، ١٤٢٩هـ - ٢٠٠٨م، وتحفة المحتاج في شرح المنهاج: أحمد بن محمد بن حجر الهيتمي،(٣٠٢/٦)، المكتبة التجارية الكبرى، مصر، ١٣٥٧هـ - ١٩٨٣م، وحاشية البجيرمي على الخطيب: سليمان بن محمد بن عمر البُجَيْرَمِيّ المصري الشافعي (المتوفى: ١٢٢١هـ)، (٢٦١/٣)، دار الفكر، ١٤١٥هـ - ١٩٩٥م، والمغني: أبو محمد موفق الدين عبد الله، ابن قدامة المقدسي الحنبلي (المتوفى: ٦٢٠هـ)، (١٦٣/٥)، مكتبة القاهرة، ١٣٨٨هـ - ١٩٦٨م، ومنتهى الإرادات: منصور بن يونس البهوتى الحنبلى (المتوفى: ١٠٥١هـ)، (٢٨٧/٢)، عالم الكتب، ط١، ١٤١٤هـ - ١٩٩٣م .

[٢] ينظر: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د. ياسر الخضيري، (ص١٢) .

[٣] حكم شراء معدات بمبالغ مالية في لعبة على الإنترنت: الشيخ د.علي السالوس:

- https://www.youtube.com/watch?v=7_XA9Cq_zyM.

تفصيل الحكم الفقهي هنا: بالنظر إلى أحوال الشراء للمزايا والأدوات في الألعاب الإلكترونية، يلحظ أن الشراء إما أن يكون لشيء معلوم، أو مجهول، وبيان الحكم في كلٍ من الحالتين كالآتي[٢]:

الحالة الأولى: شراء النقاط والمزايا المعلومة

قد يدفع اللاعب نقوداً مالية مقابل شراء ذخيرة محددة، أو رصيدا إضافيا معلوما، فحينئذ ما يدفعه اللاعب هو في مقابل توفير فرصة للعب بمزايا إضافية.

فهذه الصورة مباحة، لأن شراء النقاط أو الخدمات بمال حقيقي من قبيل المنافع المعتبرة شرعاً، فاللاعب يستأجر هذه المنافع بحسب قواعد اللعبة، ويستفيد منها في تحصيل مميزات إضافية مقصودة وذات قيمة معتبرة، والاستئجار للتسلية أو اللعب مباح شرعاً، ما دام أن عقد الإجارة واقع على منفعة مباحة مقصودة ومتقومة[٣]، و منهم من كيفها على أنها بيعٌ صحيحٌ إن كانت اللعبة مباحة، ويحرم إن كانت اللعبة محرمة، حيث ينصون على صحة البيع إذا كان البيع مباحاً معلوماً [٤].

واستدلوا بالآتي :

١- أنها بيع، لعدم توقيتها بعمل أو زمن، وقطع علائق البائع عن كل ما تم شراؤه، وعدم رجوع العين له [٥].

٢- أن المزايا التي تدفع مقابلها نقود مالية هي منافع إضافية في اللعبة، فتصح المعاوضة عليها ما دامت مباحة، ويمكن تقييد الإباحة بعدم المبالغة في تقدير العوض[٦].

واشترط الفقهاء في المنفعة أن تكون مقصودة وذات قيمة معتبرة في الشرع:

ففي بدائع الصنائع: " أن تكون المنفعة مقصودة يعتاد استيفاؤها بعقد الإجارة ويجري بها التعامل بين الناس؛ لأنه عقد شرع بخلاف القياس لحاجة الناس ولا حاجة فيما لا تعامل فيه للناس فلا يجوز استئجار الأشجار لتجفيف الثياب عليها والاستظلال بها؛ لأن هذه منفعة غير مقصودة من الشجر"[٧] .

---

[١] أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية: الشيخ محمد المنجد، وبيع وشراء الإضافات في الألعاب بأموال حقيقية، رقم الفتوى(٣٤٩١٦٥)، تاريخ النشر: الإثنين ٢٩ جمادى الآخر ١٤٣٨ هـ - ٢٧-٣-٢٠١٧ ،وينظر الفتاوى التالية:
(٣٩٥٤٣٧)،(٣٨٩٥٤٧)،(٣٣٠٠١٦)،(٣٢٨١٩٨)،(٣٤٩١٦٥)،(٣٨٤٩٤٩)،(٣٦٤٨٢٨)،(٢٤٧٠٩٠)،(٢٦١٧٥٤) :
- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c .
- https://www.islamweb.net/ar/fatwa/349165/%D8%.

[٢] المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د.هيلة بن يابس، (ص٣٠-٣٣) .

[٣] نص على هذا التكييف الشيخ محمد المنجد، في برنامج تحت عنوان: أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب ، قناة المجد، رابط :
- https://www.youtube.com/watch?v=ZVJr2mU1XLc.

[٤] ينظر: مغني المحتاج: الشربيني، (٣٥٢/٢)، والمعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٠)، نقلاً عن: البحر الرائق: (٤٣٦/٥)، المعونة: (١٠٢٩/٢، ١٠٨٨)، وبداية المجتهد: (٢٨٥/٣)، والحاوي الصغير، (ص٢٦١)، والغرر البهية: (٤٥١/٦).

[٥] ينظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٠) .

[٦] المرجع السابق، (ص٣١) .

[٧] بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع: للكاساني، (١٩٢/٤) .

وفي الذخيرة:" المنفعة ولها ثمانية شروط: أن تكون مباحة جائزة الدفع للعبد متقومة مملوكة غير متضمنة استيفاء عين بالأصالة مقدورا على تسليمها حاصلة للمستأجر معلومة " [١].

وفي نهاية المحتاج:" ولو استأجر شجرة للاستظلال بظلها أو الربط بها أو طائرا للأنس بصوته كالعندليب أو لونه كالطاووس صح لأن المنافع المذكورة مقصودة متقومة. ويصح استئجار هر لدفع الفأر. وشبكة وباز وشاهين لصيد لأن منافعها متقومة "[٢].

وفي المغني:"ويجوز أن يستأجر شجرا ونخيلا، ليجفف عليها الثياب، أو يبسطها عليها ليستظل بظلها" [٣].

الحالة الثانية: شراء المزايا والأدوات المجهولة

" قد يدفع اللاعب نقوداً مالية مقابل شراء صناديق حظ لا يعلم ما تحوي[٤]، أو قد يعلم محتواها ولكنه يستحق بالدفع واحداً من بينها غير محدد، وقد يدفع نقوداً مقابل شراء مفتاح هدية مجهولة وزعت على اللاعبين، ونحو ذلك من صور الجهالة وفي كل ما سبق تكون النقود الوهمية وسيطاً- فحينئذ ما يدفعه اللاعب هو في مقابل مجهول جنساً أو صفة، والعقد على المجهول بيعاً أو إجارة غير صحيح فيحرم شراء المزايا المجهولة لما فيه من الغرر"[٥].

ويمكن تخريج هذه المسألة على ما ذهب إليه عامة الفقهاء [٦].

والأدلة على ذلك :

١- عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ – رضي الله عنه - قَالَ: « **نَهَى رَسُولُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ، وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ** »[٧].

وجه الدلالة: أن اللاعب يدفع مالاً وقد يغنم وقد يغرم، فهو يجهل العاقبة، والجهل بالعاقبة هو حقيقة الغرر المنهي عنه شرعاً[٨].

٢- الغرر في العقود سبب للعداوة والبغضاء والمنازعة[٩]، فسد بابه شرعاً.

المطلب الثالث: بيع النقود الوهمية والمكتسبات في الألعاب الإلكترونية.

قبل أن نتناول موضوع بيع النقود الوهمية والمكتسبات في الألعاب الإلكترونية، لابد أن نتطرق لحقيقة العملات الإلكترونية في الألعاب، ويقصد بها النقود التي يكتسبها اللاعب في اللعبة فليست نقداً مالياً حقيقياً،

---

[١] الذخيرة: للقرافي، (٣٩٦/٥) .

[٢] نهاية المحتاج إلى شرح المنهاج: للرملي، (٢٧٠/٥) .

[٣] المغني: لابن قدامة، (٤٠٤/٥) .

[٤] كما في لعبة (FIFA) لكرة القدم، حيث يتم شراء صناديق حظ و شراء لاعبين مجهولين قد يكونون عالميين أقوياء، وقد يكونون ضعفاء.[المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٢)] .

[٥] المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٢) .

[٦] ينظر: مغني المحتاج: الشربيني، (٣٥٢/٢، ٤٥٣/٣)، والمعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٢)، نقلاً عن: البحر الرائق: (٤٦٣/٥، ٥١١/٧، ٥١٨)، وتبيين الحقائق: (٣٦٠/٤)، والمعونة: (١٠٢٩/٢، ١٠٨٨)، وبداية المجتهد: (٢٨٥/٣، ٤٣٢)، والحاوي الصغير، ص٢٦١، والغرر البهية: (٤٥١/٦) .

[٧] صحيح مسلم: كتاب البيوع، باب بطلان بيع الحصاة، والبيع الذي فيه غرر، رقم الحديث (١٥١٣)، (١١٥٣/٣) .

[٨] ينظر: مجموع الفتاوى: لابن تيمية، (٢٢/٢٩، ٢٣) .

[٩] ينظر: المرجع السابق، (٢٩/ ٢٣) .

إنما هو نقد وهمي افتراضي غير حقيقي يمكّن اللاعب من صلاحيات محدودة داخل اللعبة مثل شراء المكتسبات و المميزات، أو إعادة شحن الألعاب، وغيرها من الصلاحيات [١].

سنتناول ثلاث مسائل متعلقة ببيع النقود الوهمية والمكتسبات في الألعاب الإلكترونية :

المسألة الأولى: شراء النقود الوهمية في الألعاب الإلكترونية.

شراء العملة الوهمية في الألعاب الإلكترونية بعملة حقيقية، جائز ولا يعتبر ربا، لأنه ليس مبادلة نقد بنقد، وإن سموا النقود باللعبة نقوداً، إلا أنها بالحقيقة لأجل شراء اللعبة أو استئجارها للعب بها، كأن يقال لأجل أن تكمل اللعبة ادفع مبلغاً معيناً .

فهذا الشراء أو الاستئجار ثمن منفعة، كذلك الحكم في دفع المال الحقيقي للحصول على إضافات زائدة كوقود سيارات، فهذا جائز إذا كانت اللعبة مباحة، لأنه إذا جاز أصل اللعب بها جاز هذا الفرع الذي غايته أنه طريقة خاصة في اللعبة[٢] .

المسألة الثانية: بيع النقود الوهمية.

بيع اللاعب للرصيد أو النقود الإلكترونية التي كسبها من خلال اللعبة بنقود حقيقية، نتناول الحكم الشرعي لهذه المسألة على حالتين:

الحالة الأولى: بيع النقود الوهمية لمنتج اللعبة أو مالكها[٣].

إن كان سيبيعها لمنتج اللعبة أو مالك اللعبة الذي يتيح له هذا اللعب، على سبيل التحدي ليكسب نقوداً أكثر فهذا من القمار المحرم .

جاء في المغني: " فصل: في اللعب: كل لعب فيه قمار، فهو محرم، أي لعب كان، وهو من الميسر الذي أمر الله تعالى باجتنابه... وما خلا من القمار، وهو اللعب الذي لا عوض فيه من الجانبين، ولا من أحدهما، فمنه ما هو محرم، ومنه ما هو مباح"[٤].

وبناء على ما سبق يحرم وضع الجعل والجوائز على الألعاب والمسابقات المباحة التي لا تعود على الأبدان والجهاد بالتقوية والنفع.

والأدلة :

١- قوله ﷺ: « **لَا سَبَقَ إِلَّا فِي خُفٍّ أَوْ فِي حَافِرٍ أَوْ نَصْلٍ** »[٥].

وجه الدلالة: النفي مع الإثبات في الحديث دليل على أن الأصل المنع، إذ هو أقوى صيغ الحصر، فإجراء الألعاب على عوض مادي يتحصل عليه اللاعب، محرم مطلقا إلا في قضية الألعاب الحقيقية

---

[١] ينظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٤) .

[٢] أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد:

- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c.

[٣] ينظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٨،٣٧)، وأحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد:

- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c.

[٤] المغني: لابن قدامة، (١٠/١٥٠) .

[٥] سنن أبي داود: كتاب الجهاد، باب السبق، رقم الحديث (٢٥٧٤)، (٣/٢٩).

المعينة على الجهاد التي نص عليها الشارع أو ما ألحق بهما مما هو في معناها، ويبقى ما عداها على التحريم[١].

جاء في معالم السنن : " الجعل والعطاء لا يستحق إلا في سباق الخيل والإبل وما في معناهما، وفي النصل وهو الرمي وذلك لأن هذه الأمور عدة في قتال العدو وفي وبذل الجعل عليها ترغيب في الجهاد وتحريض عليه. ويدخل في معنى الخيل البغال والحمير لأنها كلها ذوات حوافر وقد يحتاج إلى سرعة سيرها ونجائها لأنها تحمل أثقال العساكر وتكون معها في المغازي. وأما السباق بالطير والزجل بالحمام وما يدخل في معناه مما ليس من عدة الحرب ولا من باب القوة على الجهاد فأخذ السبق عليه قمار محظور لا يجوز"[٢].

٢- لأن حال اللاعب مع صاحب اللعبة كالمتغالبين في الرهان، وحالهما دائر بين الغرم والغنم[٣].

٣- يمكن أن يستدل بأن بيع المكتسبات والنقاط بالنقود الحقيقية لمنتجي اللعبة والتشوف لجوائزهم يخرج اللعب عن مجرد الترويح والتسلي إلى التكسب، وهذا يخالف مقصود الشارع[٤].

الحالة الثانية: بيع النقود الوهمية للاعبين.

إن كان اللاعب سيبيع نقوده الوهمية في اللعبة لشخص أجنبي لا علاقة له بمنتج اللعبة أو مالكها، فلا بأس بذلك لأنه من باب الاستعاضة عن منفعة مباحة بمال حقيقي و ليس في رهان أو مغالبة على عوض مالي[٥] .

وذلك لأن حقيقتها أخذ أجرة مقابل منفعة مقصودة مباحة، فهي استعاضة عن بعض المنافع التي يملكها اللاعب مقابل نقد مالي حقيقي. ولا يقال بأنها مبادلة نقد بنقد، ولا يجري فيها الربا، إذ النقود الوهمية منافع وصلاحيات محددة داخل نطاق اللعبة، وليست لها مالية وقيمة العقود الحقيقية [٦].

جاء في بدائع الصنائع للكاساني، والمبدع في شرح المقنع لابن مفلح؛ إباحة المعاوضة على ما كان مباحاً - بيعاً أو إجارة [٧].

---

[١] ينظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٨) .

[٢] معالم السنن: للخطابي، (٢٥٥/٢) .

[٣] أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد:
-https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c -

[٤] المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٨) .

[٥] أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد ، وحكم شراء وبيع العملات الإلكترونية (بيتكوين) وحكم عملية التنقيب، موقع طريق الإسلام، تاريخ النشر: ٢٠١٧/٧/٢٣م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/٥م، الساعة ١٢:٤٦ ص :

- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c.
- http://iswy.co/e25b8c.

[٦] ينظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٥) .

[٧] ينظر: بدائع الصنائع: للكاساني، (١٤٤/٥، ١٨٩/٤ -١٩٠)، والمبدع في شرح المقنع: لابن مفلح، (٩،٤١٦/٤) .

الدليل على ذلك:

أن النقود الوهمية أو الأموال الافتراضية يمكن من خلالها ترقية اللعبة وكسب مزايا إضافية، فهي منافع في اللعبة تزيدها متعة، فتصبح المعاوضة عليها والتكسب منها[١].

ولابد لهذه العملية من الضوابط التالية:

١- يشترط لبذل المال في هذه اللعبة خلوها من المحظورات الذاته كاحتواء اللعبة على التبرج أو بعض الممارسات الكفرية، أو غير ذلك[٢].

٢- كذلك لابد أن تكون اللعبة خالية من المحرمات المستتبعة؛ كالإلهاء عن ذكر الله، وعن الصلاة، أوالأضرار الصحية، أو الوصول إلى الإدمان، فإن خلت من كل هذا، فلا بأس بدفع المال لشراء اللعبة أو استئجارها أو برمجتها أو شحن الأرصدة لبدء اللعب أو الاستمرار فيها[٣] .

٣- مع الانتباه إلى:

أ – أن تكون المنفعة معلومة وبينة بمعرفة ماذا سيحصل اللاعب على مقابل دفع المال في اللعبة[٤].

ب- ألا يكون هناك إسراف ولا إضاعة للمال [٥].

ج- ألا يكون فيها استدراج للاعب لإنفاق امواله عبر مراحل اللعبة مندفعا باللذة و النشوة الحاصلة نادما بعد انقضائها لأن هذا من أكل أموال الناس بالباطل [٦].

د- مع الحذر من الانجرار وراء هذه الألعاب التي تضيع الأموال و الأعمار خاصة أن قطاع الألعاب تعتريه كثير من الآفات [٧].

المسألة الثالثة: شحن الألعاب الإلكترونية بنقود وهمية عن طريق نقود حقيقية.

شحن الألعاب الإلكترونية برصيد معين مقابل نقود مالية، ليكون هذا مقابل البدء باللعبة، أو الاستمرار في اللعبة، صار ثمنا للمنفعة أو أجرة لها، فلا مانع منه سواء كان الرصيد مال مشحون مساويا للمبلغ المدفوع أو أقل أو أكثر، وليس هذا من الربا في شيء؛ لأن المبادلة هنا ليست بين مال ومال أو نقد و نقد، وإنما هي بين نقد ورصيد إلكتروني، ودفع المال مقابل الحصول على هذا الرصيد ليتمكن من ممارسة

---

(١) المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بن يابس، (ص٣٦) .

(٢) أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد:
- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c.

(٣) أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد:
- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c.

(٤) أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد:
- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c.

(٥) أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد:
- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c.

(٦) أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد:
- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c.

(٧) أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد:
- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c.

اللعبة فإذا كانت اللعبة مباحة كان الدفع مباحا . فغاية ما في الأمر أنه استئجار لمنفعة مباحة بحسب قواعد اللعب فيها و لإستئجار لتسلية أو للعب مباح حكمه الجواز.[١]

وقد جاءت أقوال أهل العلم بشيء من هذا؛ ففي مغني المحتاج : " ولو استأجر شجرة للاستظلال بظلها أو الربط بها، أو طائرا للأنس بصوته كالعندليب أو لونه كالطاوس صح؛ لأن المنافع المذكورة مقصودة متقومة، ويصح الاستئجار في الهرة لدفع الفأر، والشبكة والفهد والبازي للصيد؛ لأن لمنافعها قيمة"[٢].

وذكر ابن حجر – رحمه الله - في فتح الباري:" جواز ترك الأبوين ولدهما الصغير يلعب بما أبيح اللعب به وجواز إنفاق المال فيما يتلهى به الصغير من المباحات.."[٣].

***

[١] أحكام بيع وشراء العملات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية، الشيخ محمد المنجد:
- https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c

[٢] مغني المحتاج إلى معرفة معاني ألفاظ المنهاج: شمس الدين محمد بن أحمد الشربيني (المتوفى: ٩٧٧هـ)، (٤٤٦/٣)، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٥هـ - ١٩٩٤م .

[٣] فتح الباري شرح صحيح البخاري: لابن حجر، (٥٨٤/١٠) .

الفصل الرابع

الموقف الفقهي من الجرائم المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وسبل مواجهتها بدولة الإمارات

ويشمل ستة مباحث:

المبحث الأول: الإرهاب عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: التحريض على الجرائم عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: التجسس عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: انتحال شخصية الغير عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث الخامس: السرقة الإلكترونية عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث السادس: الابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول

الإرهاب عبر الألعاب الإلكترونية

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: الإرهاب، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: تعريف الإرهاب.

الإرهاب لغة:جاء في مقاييس اللغة: (رَهَبَ) الرَّاءُ وَالْهَاءُ وَالْبَاءُ أَصْلَانِ: أَحَدُهُمَا يَدُلُّ عَلَى خَوْفٍ، وَالْآخَرُ عَلَى دِقَّةٍ وَخِفَّةٍ[١]. وفي مختار الصحاح: (أَرْهَبَهُ) وَ (اسْتَرْهَبَهُ) أَخَافَهُ[٢].

وفي لسان العرب: الرَّهْبةُ: الخَوْفُ والفَزَعُ، وأَرْهَبَه ورَهَّبَه واستَرْهَبَه: أَخافَه وفَزَّعه[٣].

الإرهاب اصطلاحاً: مفهوم الإرهاب من المفاهيم التي تباينت الرؤى حوله، فما قد يراه البعض نشاطاً إرهابياً ينظر إليه البعض الآخر على أنه عمل بطولي جدير بالتمجيد والثناء، كما أن البعض يسبغ على الإرهاب مفهوماً فضفاضاً أو موسعاً، والبعض الآخر يضفي عليه مفهوماً ضيقاً[٤].

ومن أجمع التعاريف له بأنه: " اللجوء إلى أية وسيلة تنطوي على العنف أو القوة (سواء كان هذا العنف واقعاً من فرد على آخر أو من جماعة على فرد أو جماعة أخرى) لبث الرعب والفزع لدى الطرف الذي هو ضحية هذا الإرهاب لتحقيق غاية معينة غير مشروعة (سياسية أو غيرها) وبما من شأنه أن يفضي إلى اختلال الأمن وتعريضه للخطر، وبما ينذر بعواقب وخيمة في الأرواح أو الممتلكات أو هما معاً"[٥].

وبناء على ماتقدم يمكن القول أن الإرهاب الإلكتروني؛ "هو ذلك المتمثل في تسخير شبكة المعلومات الدولية (الإنترنت) في ممارسة الأنشطة الإرهابية (تخطيطاً وتدريباً وتنفيذاً) بالاستفادة من الإمكانات التي تيسرها هذه الشبكة للإرهابيين، وكذلك ما تتعرض له هذه الشبكة ذاتها من اعتداءات مباشرة بغية تدمير وإتلاف البيانات والمعلومات المخزنة بها أو شل عملها بحيث لم تعد قادرة على أداء دورها بكفاءة من أجل الانتقام أو الابتزاز أو تحقيق مأرب ما (سياسي أو غيره)، كما في بث الفيروسات المختلفة لإتلاف وتدمير قواعد البيانات أو الملفات الخاصة بالجهة المستهدفة بالإرهاب أو عن طريق ما يعرف بالقنابل المنطقية والقصف الالكتروني"[٦].

---

[١] مقاييس اللغة:لابن فارس، مادة (رهب)، (٤٤٧/٢) .

[٢] مختار الصحاح: للرازي، مادة (ر هـ ب)، (١٣٠) .

[٣] لسان العرب: لابن منظور، فصل الراء، (٤٣٦/١) .

[٤] ينظر: الإرهاب والانترنت: أ.د. موسى مسعود أرحومة، (ص١٦٦)، مجلة دراسات وأبحاث، جامعة الجفلة، ٢٠١١م.

[٥] المرجع السابق: ص١٦٧.

[٦] الإرهاب والانترنت: أ.د. موسى مسعود أرحومة، (ص١٦٨) .

الفرع الثاني: حقيقة الإرهاب عبر الألعاب الإلكترونية

يستغل المنتمون إلى التنظيمات الإرهابية الألعاب الإلكترونية، للتواصل بين الأعضاء، الذين يخوضون معارك إلكترونية افتراضية في إحدى الألعاب، ويقومون بالتخطيط والتواصل في ذلك العالم، والترويج لأفكارهم، ولأجل جمع التمويلات المالية، ولغرض التدريب على المعارك، يجري كل ذلك بعيداً عن عيون المراقبة المباشرة، ذلك أن الأجهزة الخادمة لتلك الألعاب موزعة في جميع أنحاء العالم، ويسهل التنقل بينها، وفي المقابل تصعب مراقبتها[١].

ومن ذلك استغلال التنظيم الإرهابي «داعش» لدعشنة الكثير من الألعاب لتحقيق الكثير من المكاسب، ومن ذلك:

١. سجل التنظيم عروض فيديو لألعاب عنيفة مثل«Grand Theft Auto 5» :، وأخبروا اللاعبين بأنهم يستطيعون تكرار ما يحدث للشخصيات. ولكن في العالم الحقيقي تماماً مثل عالم اللعبة، وبمجرد الانضمام إليهم[٢].
٢. طورت المجموعة تعديلاً مجانياً للعبة «آرما ٣» الحربية المعروفة بواقعيتها في محاكاة الأسلحة والآليات في المعارك، وذلك بهدف تدريب جنودها على سيناريوهات مستوحاة من الواقع، إضافة إلى التأثير في الأطفال والشباب لتمجيد دور المجموعة[٣].
٣. استدراج اللاعبين بداية بعمل تعديلات على شكل ملفات تحوي شخصيات تنتمي لمجموعة «داعش» يجب على اللاعب قتالها، ولكن بعض التابعين للمجموعة حصلوا على تلك الملفات وعدلوها ليصبح بإمكان اللاعبين استخدام تلك الشخصيات، باعتبارها شخصيات رئيسة، وعدلوا المراحل وأضافوا أعلامهم وشعاراتهم وملابسهم. وليس من البعيد أن يتأثر الأطفال والمراهقون بذلك، ويتمنوا تجربة ما يحدث في عالم الألعاب الإلكترونية العنيفة خارج منازلهم، وهو ما يوقعهم ضحايا لهذه المحاولات. ما يحتم على الأسر توخي الحذر عند اقتناء هذه الألعاب، وتوعية الأطفال أن ما يحدث في عالم الألعاب الإلكترونية هو أمر خيالي ولا يجوز تقليده في العالم الحقيقي، وتوضيح الأضرار الناجمة عن ذلك[٤].
٤. تسابق مقاتلو تنظيم «داعش» الإرهابي على الإعلان عبر منتديات ومواقع التواصل الاجتماعي و«يوتيوب» عن لعبة إلكترونية جديدة تحاكي لعبة «Grand Theft Auto» الشهيرة، وحملت اسم «صليل الصوارم»، ويظهر في اللعبة علم «داعش»، كما تحمل اللعبة خلفية موسيقية لإحدى الأناشيد الجهادية، مع ترديد شخصيات اللعبة عبارة «الله أكبر» عند قتل أو تفجير الخصوم[٥].

---

[١] صحيفة المناطق السعودية: مقال بعنوان" داعش يتسلل إلى الأطفال عبر الألعاب الإلكترونية على الإنترنت"، ٢١ أكتوبر ٢٠١٥، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٨م، الأحد، الساعة ١٠:٣٠م، رابط المقال:

- http://almnatiq.net/142469/.

[٢] المرجع السابق .
[٣] المرجع السابق .
[٤] المرجع السابق .
[٥] المرجع السابق .

٥. وفي لعبة «كول إف ديوتي ٨» تمكن «الدواعش» من دخول هذه اللعبة ومحادثة من يلعبها، مستغلين خبراتهم في استخدام التقنية ومواقع التواصل الاجتماعي وغير ذلك، لحشد تعاطف الناس عامة والأطفال خاصة، أو لمهاجمة معارضيهم [١].

٦. وفي لعبة «آرما ٣»، وهي لعبة إلكترونية حربية ثلاثية الأبعاد، مفتوحة أمام أي مستخدم، تتيح إجراء التعديلات التي يريدها وتغيير نوعية الأحرف والتصاميم المستخدمة، إضافة إلى تغيير عناصر اللعبة وشخصياتها، وتضم أساساً الجيش الروسي والصيني والأميركي والهندي، يمكن أن يصل عدد لاعبيها إلى ٤٠ شخصاً عبر الشبكة الإلكترونية. وفيما تم تطوير النسخة الجديدة من اللعبة، ضمت هذه الأخيرة إضافات وتحديثات أتاحت لمناصري «داعش» القيام بشنّ هجمات افتراضية على مواقع للجيش السوري والبيشمركة و«الرافضة»، بحسب ما نقل موقع «فوكاتيف» عن أحد المنتديات الخاصة بالتنظيم، ودارت نقاشات حول اللعبة، وتم الاتفاق على إطلاق عشرات النسخ منها، وتوزيعها مجاناً على كل من ينادي بـ«الخلافة الإسلامية» [٢].

٧. قيام أحد التنظيمات الإرهابية بتصميم لعبة إلكترونية لاختراق عالم الأطفال، بإثارة الوسائل السمعية والبصرية، إلا أن ٧٠ في المئة منها يحوي معارك تقوم على تعليم الطفل كيف يقتل جنوداً من الجيوش النظامية لدول عربية، باعتبارهم «أعداء» له. كما تتضمن كمائن لتفجير المركبات العسكرية[٣].

---

[١] صحيفة المناطق السعودية: مقال بعنوان" داعش يتسلل إلى الأطفال عبر الألعاب الإلكترونية على الإنترنت"، ٢١ أكتوبر ٢٠١٥، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٨م، الأحد، الساعة ١٠:٣٠م، رابط المقال: http://almnatiq.net/142469/.

[٢] المرجع السابق .

[٣] المرجع السابق.

-

المطلب الثاني: الموقف الفقهي من الإرهاب الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.

جاءت الشريعة الإسلامية بالحفاظ على الضرورات الخمس، ودعت إلى عدم الاعتداء على الناس وتخويفهم، ومنعت من ترويعهم حتى على سبيل المزاح، والنهي عن كل ما ذكرنا هو على سبيل العموم، بغض النظر عن الوسائل؛ فمن الاعتداءات المعاصرة هو استخدام بعض الجهات الألعاب الإلكترونية للإفساد في الأرض، وهذا أمر محرم، وبما أن أهم سمات التنظيمات الإرهابية التهوين والتحريض على سفك الدماء، سنستعرض بعض الأدلة الدالة على حرمتها:

أولاً: من القرآن الكريم

١- قال تعالى: { **وَلَا تَقْتُلُوا أَنفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا (٢٩) وَمَن يَفْعَلْ ذَٰلِكَ عُدْوَانًا وَظُلْمًا فَسَوْفَ نُصْلِيهِ نَارًا ۚ وَكَانَ ذَٰلِكَ عَلَى اللَّهِ يَسِيرًا** }[سورة النساء: ٢٩، ٣٠].

وجه الدلالة: قال القرطبي – رحمه الله -: " وأجمع أهل التأويل على أن المراد بهذه الآية النهي أن يقتل بعض الناس بعضا"[(١)]، وإزهاق الأنفس هو من أهم أهداف التنظيمات الإرهابية للألعاب الإلكترونية، عبر تحريض المغرر بهم للقيام ببعض العمليات الإرهابية لإزهاق الأرواح، سواء من خلال تدريبهم وتحريضهم على ممارسة القتل في العالم الافتراضي، أو من خلال تجنيد البعض لإزهاق أرواح الناس على أرض الواقع.

٢- وقال تعالى:{ **وَلَا تَقْتُلُوا النَّفْسَ الَّتِي حَرَّمَ اللَّهُ إِلَّا بِالْحَقِّ ۚ ذَٰلِكُمْ وَصَّاكُم بِهِ لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ** }[سورة الأنعام: ١٥١].

٣- وقال تعالى:{ **وَلَا تَقْتُلُوا النَّفْسَ الَّتِي حَرَّمَ اللَّهُ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ وَمَن قُتِلَ مَظْلُومًا فَقَدْ جَعَلْنَا لِوَلِيِّهِ سُلْطَانًا فَلَا يُسْرِف فِّي الْقَتْلِ ۖ إِنَّهُ كَانَ مَنصُورًا** }[سورة الإسراء:٣٣].

وجه الدلالة: جاء في تفسير الطبري: " يقول جل ثناؤه: وقضى أيضا أن (لا تقتلوا) أيها الناس (النفس التي حرم الله) قتلها (إلا بالحق) وحقها أن لا تقتل إلا بكفر بعد إسلام، أو زنا بعد إحصان، أو قود نفس، وإن كانت كافرة لم يتقدم كفرها إسلام، فأن لا يكون تقدم قتلها عهد وأمان"[(٢)]. فالآيتان الكريمتان دالتان على حرمة قتل النفس بدون وجه حق، والإرهاب بكل وسائلة – ومنه الإرهاب عبر الألعاب الإلكترونية - قائم على القتل وإزهاق الأواح فلا يجوز.

٤- وقال جل وعلا: { **وَمَن يَقْتُلْ مُؤْمِنًا مُّتَعَمِّدًا فَجَزَاؤُهُ جَهَنَّمُ خَالِدًا فِيهَا وَغَضِبَ اللَّهُ عَلَيْهِ وَلَعَنَهُ وَأَعَدَّ لَهُ عَذَابًا عَظِيمًا** }[سورة النساء: ١٥١].

---

(١) تفسير القرطبي: (١٥٦/٥) .
(٢) تفسير الطبري: (٤٣٩/١٧) .

وجه الدلالة: جاء في تفسير ابن كثير: " وهذا تهديد شديد ووعيد أكيد لمن تعاطى هذا الذنب العظيم، الذي هو مقرون بالشرك بالله في غير ما آية في كتاب الله، حيث يقول، سبحانه، في سورة الفرقان: {والذين لا يدعون مع الله إلها آخر ولا يقتلون النفس التي حرم الله إلا بالحق [ولا يزنون] (٦) } الآية [الفرقان: ٦٨] وقال تعالى: {قل تعالوا أتل ما حرم ربكم عليكم ألا تشركوا به شيئا} [إلى أن قال: {ولا تقتلوا النفس التي حرم الله إلا بالحق ذلكم وصاكم به لعلكم تعقلون} (٧) [الأنعام: ١٥١] "[١].

٥- قال تعالى:{ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ }[سورة القصص:٧٧].

وجه الدلالة: " (ولا تبغ الفساد في الأرض) يقول: ولا تلتمس ما حرم الله عليك من البغي على قومك. (إن الله لا يحب المفسدين) يقول: إن الله لا يحب بغاة البغي والمعاصي"[٢]. والإرهاب عبر الوسائل الإلكترونية ومنها الألعاب الإلكترونية من الإفساد في الأرض، لما فيه من الترويع والتغرير والتحريض على القتل والإفساد؛ فلا يجوز.

ثانياً: من السنة النبوية

١- قَالَ رَسُولُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ:«**أَوَّلُ مَا يُقْضَى بَيْنَ النَّاسِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ فِي الدِّمَاءِ**»[٣].

وجه الدلالة: قال ابن حجر في فتح الباري:" في الحديث عظم أمر الدم فإن البداءة إنما تكون بالأهم والذنب يعظم بحسب عظم المفسدة وتفويت المصلحة وإعدام البنية الإنسانية غاية في ذلك وقد ورد في التغليظ في أمر القتل آيات كثيرة وآثار شهيرة"[٤]. والإرهاب الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية قائمٌ على تضليل الناس والتلبيس عليهم ، عن طريق تحريف معاني النصوص الشرعية، بتزيين القتل، وجعله سبيلاً لنيل الشهادة وأقصرالطرق لدخول الجنة، مما يتسبب بتهوين أمر الدماء لدى بعض المغرر بهم، فتجد الشخص يقتل الآخرين بدمٍ بارد، بل وقد يقتل أقرب الناس إليه.

٢- وقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «**لَنْ يَزَالَ المُؤْمِنُ فِي فُسْحَةٍ مِنْ دِينِهِ، مَا لَمْ يُصِبْ دَمًا حَرَامًا**»[٥].

٣- وقال عليه الصلاة والسلام: « **كل المسلم على المسلم حرام: دمه وماله وعرضه** » [٦].

---

[١] تفسير ابن كثير: (٣٧٦/٢) .

[٢] تفسير الطبري: (٦٢٥/١٩) .

[٣] صحيح مسلم: ، كتاب القسامة والمحاربين والقصاص والديات، باب المجازاة بالدماء في الآخرة، وأنها أول ما يقضى فيه بين الناس يوم القيامة، رقم الحديث (١٦٧٨)، (١٣٠٤/٣) .

[٤] فتح الباري: لابن حجر، (٣٩٧/١١) .

[٥] صحيح البخاري: كتاب الديات، رقم الحديث (٦٨٦٢)، (٢/٩) .

[٦] صحيح مسلم: كتاب البر والصلة والآداب، باب تحريم ظلم المسلم، وخذله، واحتقاره، ودمه، وعرضه، وماله، رقم الحديث(٢٥٦٤)، (١٩٨٦/٤) .

٤- وقال ﷺ: «**فإن دماءكم، وأموالكم، وأعراضكم، بينكم حرام، كحرمة يومكم هذا، في شهركم هذا، في بلدكم هذا، ليبلغ الشاهد الغائب، فإن الشاهد عسى أن يبلغ من هو أوعى له منه**»[١].

وجه الدلالة: دلت الأحاديث السابقة على حرمة الدماء وحرمة الأموال وحرمة الأعراض؛ والإرهاب الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية تعدٍ واضح وصريح على دماء الناس وأموالهم، فيحرم.

ثالثاً: الإجماع

جاء في مراتب الإجماع: "اتفقوا أن دم المسلم الذي لم يقتل مسلما ولا ذميا ولا مهادنا ولا زنى وهو محصن ... حرام. واتفقوا أن دم الذمي الذي لم ينقض شيئا من ذمته حرام"[٢].

---

[١] صحيح البخاري: كتاب العلم، باب قول النبي ﷺ:« رب مبلغ أوعى من سامع»، رقم الحديث(٦٧)، (٢٤/١) .

[٢] مراتب الإجماع: لابن حزم، (١٣٨/١) .

المطلب الثالث: مواجهة الإرهاب الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة الإرهاب الإلكتروني.

هناك العديد من الجهات التي أشارت إلى المخاطر الإرهابية عبر الألعاب الإلكترونية؛ منها:

١- **مركز صواب:** في يوليو ٢٠١٥، أطلقت دولة الإمارات العربية المتحدة بالتعاون مع الولايات المتحدة الأمريكية "مركز صواب"، وهو مبادرة تفاعلية للتراسل الإلكتروني، تهدف إلى دعم جهود التحالف الدولي في حربه ضد التطرف والإرهاب. كما يعمل "مركز صواب" على تسخير وسائل الاتصال والإعلام الاجتماعي على شبكة الإنترنت من أجل تصويب الأفكار الخاطئة التي يروجها أصحاب الفكر المتطرف. ويتعاون المركز مع حكومات دول المنطقة والعالم بما في ذلك حكومات ٦٣ بلداً مشاركاً في التحالف الدولي ضد التطرف، كما يعمل مع عامة الناس، والمؤسسات[١].

ومن الجهود التوعوية لمركز «صواب»: تحذيره من خطر المحادثة التي توفرها الألعاب الإلكترونية بين مستخدميها، إذ أكد أنها تُعد إحدى وسائل التواصل لدى التنظيمات المتطرفة، بهدف التخفّي بين أعداد المشتركين الكبيرة التي تقدّر في بعض الألعاب بعشرات الملايين، ما يسهّل عليهم التواصل بسرية تامة، بعيداً عن الرقابة الدولية. وفي سياق متصل، نشر مركز «صواب»، نتائج استطلاع رأي على حسابه الخاص على موقع التواصل الاجتماعي «تويتر»، شارك فيه أكثر من ٩٠٠٠ شخص، إذ اتفق ٧٠% من المشاركين، على أن الشباب هم الفئة الأكثر عرضة للتطرف، فيما عارض ٢٣% منهم هذا الرأي، ورأى ٧% أن هناك فئات أخرى أكثر عرضة من الشباب. ونبّه المركز، في تغريداته، من خطورة غياب الرقابة على الألعاب الإلكترونية، إذ ذكر أنه على الرغم من كونها هواية عند البعض، فإن الألعاب الإلكترونية تشكل قنبلة موقوتة تسحق فيها القيم والمبادئ الأساسية، مثل الاحترام والصبر، وتكثر فيها مشاهد القتل والألفاظ النابية، وتضم بين لاعبيها جماعات إرهابية تستغل العقول الهشة للترويج لفكرها المتطرف العنيف تحت راية التسلية. وحذّر من أن «أتباع الضلال ينسجون خيوط ألاعيبهم ويدورون في حلقة مفرغة من الأكاذيب والتلاعب بالعقول الساذجة، ولا يلقون بضحاياهم في دوامة الفكر المتطرف العنيفة فقط، بل هم أنفسهم من يقع فريسة لمكائدهم ومصائدهم البائسة». وأكد أن «مواجهة التطرف لا تقتصر على محاربة الجماعات الإرهابية فقط، بل ترتكز كذلك على توعية عميقة لكل من قد يواجه خطر التجنيد

---

[١] موقع حكومة. إمارات: منشور بعنوان: مراكز محاربة التطرف، منشور بتاريخ ١٠ ديسمبر ٢٠١٩م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٨م، الأحد، الساعة ١٠:٤٨م، رابط المنشور:

- https://u.ae/ar-ae/about-the-uae/culture/tolerance/centers-for-countering-extremism.

الإلكتروني أو الدخول على اتصال مع المتربّصين الذين يسمّمون عقول الأطفال والشباب، ويرمون بهم في دهاليز التطرّف المظلمة»[١].

٢- الهيئة العامة لتنظيم قطاع الاتصالات:

حذّرت الهيئة العامة لتنظيم قطاع الاتصالات في الدولة على موقعها الرسمي؛ من إمكانية استغلال بعض المجموعات الإجرامية التي تعتنق الفكر الهدام، ميزة الدردشة الإلكترونية في بعض الألعاب الإلكترونية، بهدف نشر فكر وثقافة الإرهاب والقتل بين الشباب والمراهقين، والتأثير في مشاعرهم، والتلاعب بعقولهم، عن طريق الرسائل والمحادثات التي يقوم بها خبراء في التأثير بعقول ومشاعر الشباب، لاستغلال نقاط الضعف في نفوسهم، والبناء عليها لتوجيههم في الاتجاه الخاطئ.

وأوضحت الهيئة أنّ انعزال فئة من المراهقين والشباب عن المجتمع، وقضاء أكثر أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل غرفهم الخاصة بعيدا عن رقابة أسرهم، الأمر الذي يؤدي إلى ضعف خبرتهم العملية والحياتية في التواصل مع المجتمع، ويجعلهم فريسة سهلة للمتربصين[٢].

وقال المهندس محمد الزرعوني مدير إدارة السياسات والبرامج في الهيئة: "إن المجموعات التي تعتنق الفكر الهدام تحاول تجنيد الشباب والمراهقين من خلال التقرب منهم عن طريق بعض الألعاب الإلكترونية، حيث يبدؤون محادثات عادية معهم بطريقة تقنية تكشف عن مكنونات أنفسهم، ونقاط ضعف في شخصياتهم، يتم استغلالها من قبل هذه المجموعات في توجيه الشباب إلى الطريق الخاطئ." وأكد الزرعوني على أهمية وعي المراهقين والشباب بأن الشخصيات الموجودة على الدردشة في الألعاب الإلكترونية، هي شخصيات مزيفة لا تفصح عن حقيقتها، داعيا إلى الحذر من الانجرار وراء الأفكار والآراء الهدامة، ومناقشة ذويهم في الأمر عند تعرضهم لمثل هذه المجموعات، واللجوء إلى الجهات المعنية. وتنصح الهيئة أولياء الأمور بوضع أجهزة اللعب في غرف المعيشة، لضمان عدم استفراد المتربصين بالأطفال والشباب، وتسجيل الدخول عن طريق حسابات معروفة للأهالي، والاطلاع على مضمون تلك الحسابات دوريا للتأكد من عدم تعرض أبنائهم لأي محاولة لتغيير آرائهم ومعتقداتهم. ودعت الهيئة إلى رعاية الأهالي لأبنائهم بشكل أكبر، والحرص على التواجد معهم، وتوعيتهم بعدم عقد صداقات مع الغرباء، وأشخاص غير معروفين عبر قنوات الدردشة في الألعاب الإلكترونية، ودعم الوازع الديني في الأطفال، والثقافة المجتمعية والأخلاقية المعروفة في الدولة[٣].

---

[١] جريدة الإمارات اليوم: مقال بعنوان " «صواب» يحذّر من محادثات الألعاب الإلكترونية" ، منشور بتاريخ ٠٢ فبراير ٢٠١٩م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/٠٨م، الأحد، الساعة ١١:٠٧م، رابط المقال:

- https://www.emaratalyoum.com/local-section/accidents/2019-02-02-1.1178370.

[٢] هيئة تنظيم الاتصالات - الإمارات: منشور بعنوان " مجموعات تستغل الألعاب الإلكترونية في نشر الفكر الهدام بين الشباب "، بتاريخ ٠٦ أغسطس ٢٠١٦م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/٠٨م، الأحد، الساعة ١١:٢٢م، رابط المنشور:

- **https://www.tra.gov.ae/ar/media-hub/press-releases/2016/8/6/.**

[٣] هيئة تنظيم الاتصالات - الإمارات: منشور بعنوان " مجموعات تستغل الألعاب الإلكترونية في نشر الفكر الهدام بين الشباب "، بتاريخ ٠٦ أغسطس ٢٠١٦م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/٠٨م، الأحد، الساعة ١١:٢٢م، رابط المنشور:

- **https://www.tra.gov.ae/ar/media-hub/press-releases/2016/8/6/.**

الفرع الثاني: موقف القانون من الإرهاب الإلكتروني.

شدد القانون الإماراتي العقوبة على جريمة استخدام الوسائل الإلكترونية لأغراض إرهابية؛ فنصّت المادة (٢٦) من قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢:" يعاقب بالسجن مدة لا تقل عن خمس سنوات والغرامة التي لا تقل عن مليون درهم ولا تجاوز مليوني درهم كل من أنشأ أو أدار موقعاً إلكترونياً أو أشرف عليه أو نشر معلومات على الشبكة المعلوماتية أو وسيلة تقنية معلومات، وذلك لجماعة إرهابية أو أي مجموعة أو جمعية أو منظمة أو هيئة غير مشروعة بقصد تسهيل الاتصال بقياداتها أو أعضائها، أو لاستقطاب عضوية لها، أو ترويج أو تحبيذ أفكارها، أو تمويل أنشطتها، أو توفير المساعدة الفعلية لها، أو بقصد نشر أساليب تصنيع الأجهزة الحارقة أو المتفجرات، أو أي أدوات أخرى تستخدم في الأعمال الإرهابية."[١].

ويلاحظ هنا أن بعض التشريعات التي تصدت لظاهرة الإرهاب عبر الانترنت – ومنها القانون الإماراتي – لم تكتف بالعقوبة الأصلية السالبة للحرية (السجن) وإنما أجازت للمحكمة توقيع عقوبة تكميلية متمثلة في غلق المواقع التي تستضيف المواقع الإرهابية متى كان المالك عالماً بذلك سواء بصفة مؤقتة أو دائمة وذلك من أجل إعاقة الإرهابيين من استخدام الشبكة المعلوماتية في أغراضهم الإجرامية[٢].

***

[١] قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢م: دائرة القضاء، (ص٣١)، أبوظبي، ط١، ٢٠١٣م .
[٢] الإرهاب والانترنت: أ.د. موسى مسعود أرحومة، (ص١٧٦) .

المبحث الثاني

التحريض على الجرائم عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: التحريض، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: تعريف التحريض.

التحريض لغة: حرض: التَّحْرِيض: التَّحْضِيض. قَالَ الْجَوْهَرِيُّ: التَّحْرِيضُ عَلَى الْقِتَالِ الحَثُّ والإِحْماءُ عَلَيْهِ. قَالَ اللَّهُ تَعَالَى:{ **يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ حَرِّضِ الْمُؤْمِنِينَ عَلَى الْقِتَالِ**}[سورة الأنفال:٦٥] ؛ قَالَ الزَّجَّاجُ: تأْويله حُثَّهم عَلَى الْقِتَالِ، قَالَ: وتأْويل التَّحْرِيض فِي اللُّغَةِ أَن تحُثَّ الإنسان حَثّاً يَعْلَمُ مَعَهُ أَنه حارِضٌ إِنْ تَخَلَّف عَنْهُ، قَالَ: والحارِضُ الَّذِي قَدْ قَارَبَ الْهَلَاكَ[١]. وَ (التَّحْرِيضُ) عَلَى الْقِتَالِ الْحَثُّ وَالْإِحْمَاءُ عَلَيْهِ[٢].

ومما سبق نجد أن المعنى اللغوي للتحريض هو الحث على أمرٍ ما، فقد يكون للحث على خير، وقد يكون للحث على شر، وموضوع بحثنا هو التحريض على الشر.

التحريض اصطلاحاً: لم يكن تعبير الفقهاء رحمهم الله تعالى،عن مثل هذا النوع من الاشتراك في الجريمة بلفظ التحريض، بل عبروا عنه بلفظ " الآمر والمأمور"، والتعبير بلفظ " التحريض " هو ما دعا إليه الفقهاء المعاصرون - حفظهم الله تعالى – في تعبيرهم لمثل هذا النوع من الاشتراك غير المباشر في الجريمة[٣].

فالتحريض هو: " نشاط يتجه إلى الإرادة الخاصة لمن يوجه إليه؛ بقصد التأثير فيها، ودفع صاحبها إلى ارتكاب الجريمة؛ سواء بخلق فكرتها لديه؛ أو بتشجيع فكرة كانت قد وجدت لديه من قبل، أو بتعزيزها لديه؛ سواء تحققت النتيجة الإجرامية أو لم تتحقق"[٤].

الفرع الثاني: حقيقة التحريض عبر الألعاب الإلكترونية.

مع التطور الكبير الذي شهدته الألعاب الإلكترونية في الفترة الأخيرة، برزت بعض الانحرافات الخاطئة من المقبلين عليها، فلم تعد الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيهية فقط، بل أصبحت وسيلة من الوسائل الفاعلة لإرتكاب الكثير من الجرائم، ومن تلك الجرائم استخدام البعض الألعاب الإلكترونية كوسيلة من

---

[١] لسان العرب: لابن منظور، فصل الحاء المهملة، (١٣٣/٧) .

[٢] مختار الصحاح: للرازي، مادة (ح ر ض)، (٧٠/١) .

[٣] أحكام الاشتراك في الجريمة في الفقه الإسلامي " دراسة مقارنة مع القانون الوضعي": كامل محمد حسين، (ص١٤٢)، بحث ماجستير مقدم لجامعة النجاح الوطنية، كلية الدراسات العليا، فلسطين، ٢٠١٠م .

[٤] جريمة التحريض في التشريع الفلسطيني" دراسة مقارنة بالشريعة الاسلامية": محمد عبدالقادر أبو عجلان، (ص١٦)، رسالة ماجستير مقدمة إلى الجامعة الإسلامية، كلية الشريعة والقانون، غزة، ١٤٣٩هـ - ٢٠١٧م .

وسائل التحريض على الشر، فتجد بعض الألعاب تشترط على اللاعب لكي يتخطى مراحل اللعبة ليصل لمراحل متقدمة أن يقوم ببعض الممارسات الخاطئة، كتحريضهم على السرقة، أو الاعتداء على الآخرين، وبعض الألعاب قد يصل بهم الأمر أن تحرّض اللاعب على الانتحار، كما أن من مظاهر التحريض عبر الألعاب الإلكترونية إثارة النعرات الطائفية، أو الطعن في الأنساب، أو تأجيج الفتن الداخلية والخارجية،...وغير ذلك الكثير من مظاهر التحريض على الشر.

كما أن التحريض في الألعاب الإلكترونية قد يكون غير مباشر، فالكثير من الألعاب الإلكترونية تشجّع على العنف والقتل والتعذيب وتنمي السلوك العدواني والأنانية وحب الذات، والكثير من المفاهيم المنحرفة؛ وهذا بمجموعه يعتبر تحريضاً غير مباشر لارتكاب الجرائم .

والمتابع لشبكات التواصل الاجتماعي - ومنها الألعاب الإلكترونية المعاصرة - يلحظ كماً هائلاً من التحريض المباشر وغير المباشر، في الجوانب الوطنية والسياسية والأخلاقية والاقتصادية والثقافية وغيرها، ويلحظ التحريض في كثير من الأحيان بالاحتقار والإزدراء الذي يلحق بالمجني عليه أو عليهم، من شخصيات حقيقية أو اعتبارية أو أنظمة أو قيادات[1].

المطلب الثاني: الموقف الفقهي للتحريض عبر الألعاب الإلكترونية.

الجريمة بصورتها العامة تُرتكب من فرد واحد فيتممها بارتكابه لركنها المادي، إلا أن اختلافها باختلاف أركانها المادية كان سبيلاً لتعدد الجرائم وتنوع طرق ارتكابها ليكون من سبل ذلك تضافر جهود عدد من الأفراد ليرتكبوا الجريمة باشتراكهم في تنفيذ الركن المادي لها، مما يجعل اشتراكهم في إتمام الركن المادي للجريمة يأخذ صوراً وأشكالاً متعددة، بيّن معالمها التشريع الجنائي الإسلامي بتوضيحه لطريقتين عامتين يشترك من خلالهما الجناة عند ارتكابهم للجرائم، وهما:

الطريقة الأولى: الاشتراك المباشر لارتكاب الجريمة.

الطريقة الثانية: الاشتراك غير المباشر لارتكاب الجريمة،" الاشتراك بالتسبب"[2].

وموضوع بحثنا هو الاشتراك غير المباشر في الجريمة؛ وهو على صورتين:

الصورة الأولى: مشاركة الشريك غير المباشر في إتمامه لركن الجريمة مع الشريك المباشر، كإمساكه للمجني عليه ليُقدم المباشرعلى قتله ليسمى اشتراكه في الجريمة **" إعانة ".**

الصورة الثانية: بثّ فكرة الجريمة في نفس المباشر لها ليرتكبها فيسمى اشتراكه في الجريمة **" تحريضاً"[1].** والصورة الثانية بالتحديد هي موضوع بحثنا.

---

[1] الأحكام الفقهية للجرائم الإلكترونية المتعلقة باستعمال شبكات التواصل الاجتماعي: رزق محمد غازي رشدي الغرابلي،(ص١١٢) رسالة ماجستير مقدمة لجامعة الأزهر، كلية الشريعة، غزة، ١٤٣٨هـ - ٢٠١٧م .

[2] أحكام الاشتراك في الجريمة في الفقه الإسلامي: كامل محمد حسين، (ص٨٩ – ٩٠) .

" فمن الأهمية بمكان عند الحديث عن الاشتراك غير المباشر عن طريق التحريض الإشارة إلى بيان حالات الأمر على ارتكاب الجريمة، وأنواعه، ودرجاته، للاستخلاص من ذلك حالات الاشتراك غير المباشر للجريمة عن طريق التحريض على ارتكابها، لأجل التنبه من الوقوع في الخلط بين أحكام التحريض على ارتكاب الجريمة، والإكراه على ارتكابها"[٢] ، ونحن هنا لن نتطرق لموضوع الإكراه على ارتكاب الجرائم، فموضوع بحثنا تناول الحكم الفقهي للتحريض على ارتكاب الجريمة .

ولبيان الحكم الفقهي للتحريض لابد من بيان صوره، فتتعدد صور التحريض بتعدد الجهة المحرضة، ومن تلك الصوّر[٣]:

الصورة الأولى: أن يكون المحرّض ذا سلطان على المأمور.

الصورة الثانية: أن يكون المحرّض صاحب سلطة على المأمور، كالأب والمعلم.

الصورة الثالثة: أن لا يكون للمحرّض على المأمور أي سلطان.

الصورة الرابعة: أن يكون المأمور صبياً، أو مجنوناً، أو معتوهاً.

وموضوع بحثنا متعلق بالصورتين الثالثة والرابعة، فالتحريض عبر الألعاب الإلكترونية قائم على بثّ الفكر الإجرامي في نفس المأمور دون إجبار ولا إكراه، وهو على حالتين:

الحالة الأولى: أن يكون المأمور بالغاً عاقلاً مختاراً غير مكره.

فإقدام اللاعب على " ارتكاب الجريمة يكون بإرادته واختياره، سواء علم بحرمة الفعل الإجرامي، أو لم يعلم، فإن المسؤولية الجنائية ترتبط بفعله الإجرامي المحقق للنتيجة الجُرمية من جرّاء ارتكابه له" [٤]، وبناء على ما سبق يجب أن يكون المأمور بالغاً عاقلاً مختاراً غير مكره[٥]،

فالمأمور لا تلزمه طاعة المحرّض، بل هو مخيّر في الإقدام على ارتكاب الفعل الإجرامي أو العدول عنه، لتمتعه بالإرادة التامة في التنفيذ وعدمه. فلو حصل قتل جراء التحريض، يقتل القاتل ويضرب الآمر مائة، ويسجن سنة. جاء في **التاج والإكليل لمختصر خليل:** " (فإن لم يخف المأمور اقتص منه فقط)

---

[١] ينظر: أحكام الاشتراك في الجريمة في الفقه الإسلامي: كامل محمد حسين، (ص٩٠) .

[٢] المرجع السابق: (ص١٤٢ – ١٤٣) .

[٣] ينظر: المرجع السابق، (ص ١٤٩ -١٥٤) .

[٤] المرجع السابق، (ص١٥٣) .

[٥] ينظر: بداية المجتهد ونهاية المقتصد: للقرطبي، (١٧٨/٤)، والتاج والإكليل لمختصر خليل: محمد بن يوسف المواق المالكي (المتوفى: ٨٩٧هـ)، (٣٠٧/٨، ٣٠٨)، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٦هـ-١٩٩٤م ، وجاء في القوانين الفقهية:" (المسألة الثانية) في صفة القاتل ولا يقتص منه إلا إذا كان بالغا عاقلا فلا يقتص من صبي ولا مجنون وعمدهما كالخطأ وأما السكران فيقتص منه وأما المأمور بالقتل فإن أمره من تلزمه طاعته أو من يخافه إن عصاه كالسلطان أو السيد فيقتص من الآمر دون المأمور وقال أبو حنيفة وابن حنبل يقتص من الآمر دون المأمور وقال أبو يوسف لا يقتص من واحد منهما وإن أمره من ليس كذلك فيقتص من القاتل دون الآمر وقال قوم يقتلان معا ومن أمسك إنسانا لآخر حتى قتله قتلا جميعا وقال الشافعي يقتل القاتل وحده ويعزر الممسك".[القوانين الفقهية: لابن جزي، (٢٢٦/١)].

الصورة الأولى أن يأمر الرجل رجلا آخر أو عبدا لغيره بقتل رجل فيقتله، لا خلاف أنه يقتل القاتل ويضرب الآمر مائة ويسجن سنةً. انتهى"[١].

الحالة الثانية: أن يكون المأمور صبياً، أو مجنوناً، أو معتوهاً.

انتحر الكثير من الأطفال بسبب تحريض بعض المجرمين لأولئك الأطفال عبر الألعاب الإلكترونية، فيتم تهديد أولئك الأطفال بقتل أقاربهم، وقد تناول الفقهاء – رحمهم الله – مسألة أمر الصبي أو المجنون أو المعتوه، بالفعل الإجرامي، على رأيين:

الرأي الأول: ذهب الجمهور، من المالكية[٢]**، والشافعية**[٣]**، والحنابلة**[٤]، إلى وجوب القصاص على الآمر، أما المأمور فلا يجب عليه شيء، وذلك لأن المسؤولية الجنائية يجب أن تلحق بالآمر فيقتص منه ، أما المأمور فليس أهلاً للمسؤولية، ولا محلاً لها، فوجبت أن تلحق بالآمر.

جاء في التاج والإكليل لمختصر خليل: " إذا أمر رجل صبيا صغيرا لا يعقل بقتل رجل أو بقتل صبي، قتل الآمر أبا كان أو معلما، وكانت على عاقلة الصغير المأمور الدية، وإن كان الصبي ممن يعقل وهو دون الحلم أدب ولم يقتل وكان على عاقلة الصبي المأمور الدية انتهى...والصورة الثانية أن يأمر الرجل عبد نفسه بقتل رجل فيفعل فإنهما يقتلان جميعا...ولم يختلف في ذلك كان العبد فصيحا أو أعجميا"[٥] .

وجاء في القوانين الفقهية:" (المسألة الثانية) في صفة القاتل ولا يقتص منه إلا إذا كان بالغا عاقلا فلا يقتص من صبي ولا مجنون وعمدها كالخطأ "[٦].

وذكر إبن قدامة في المغني:" ولو أمر صبيا لا يميز، أو مجنونا، أو أعجميا لا يعلم خطر القتل، فقتل، فالحكم فيه كالحكم في العبد، يقتل الآمر دون المباشر"[٧].

الرأي الثاني: وذهب الحنفية إلى عدم وجوب القصاص على كل من الآمر والمأمور، بل تجب الدية، لوجود شبهة عدم الإدراك على المأمور، ووجود شبهة عدم المباشرة لدى المحرّض، والحدود تدرأ بالشبهات.

جاء في بداية المجتهد ونهاية المقتصد: " قال أبو حنيفة: إذا اشترك من يجب عليه القصاص مع من لا يجب عليه القصاص، فلا قصاص على واحد منهما وعليهما الدية. وعمدة الحنفية أن هذه شبهة، فإن القتل

---

[١] التاج والإكليل لمختصر خليل: محمد بن يوسف المواق، (٣٠٧/٨-٣٠٨) .
[٢] المرجع السابق، (٣٠٧/٨) .
[٣] القوانين الفقهية: ابن جزي، (٢٢٦/١) .
[٤] المغني: لابن قدامة، (٣٦٥/٨) .
[٥] التاج والإكليل لمختصر خليل: محمد بن يوسف المواق، (٣٠٧/٨) .
[٦] القوانين الفقهية: ابن جزي، (٢٢٦/١) .
[٧] المغني: لابن قدامة، (٣٦٥/٨) .

لا يتبعض وممكن أن تكون إفاتة نفسه من فعل الذي لا قصاص عليه كإمكان ذلك ممن عليه القصاص، وقد قال - عليه الصلاة والسلام -: «**ادرءوا الحدود بالشبهات**» ، وإذا لم يكن الدم وجب بدله، وهو الدية"[1].

الترجيح:

والذي يظهر للباحث – والله أعلم – هو ما ذهب إليه جمهور الفقهاء، في إيجاب القصاص على المحرّض دون المأمور، وذلك لكي لا يكون أمره ذريعة لارتكابه العديد من الجرائم، بحجة أنه لم يباشر ركن الجريمة المادي.

ونخلص مما سبق؛ إلى أن الشريعة الإسلامية تعدّ التحريض جريمة مستقلة؛... ومعصية سواء كان للتحريض أثر في ارتكاب الجريمة، أو لم يكن له أثر،.. وذلك لأنها تنظر إلى التحريض على أنه معصية يعاقب عليها بعقوبة تعزيرية، فالشريعة الإسلامية تحرّم الأمر بالمنكر، والإعانة عليه، والتحريض أمر بالمنكر، وفي نظر الشريعة الإسلامية؛ فإن ما يؤدي إلى محرّم فهو محرّم[2]، والتحريض على الجرائم محرّم بكل صوره ووسائله، بما في ذلك التحريض على الجرائم عبر الألعاب الإلكترونية.

فإذا ما" ثبتت جريمة التحريض، ففيها التعزير، ويعود تقديرها للقاضي، إذ إنها تختلف باختلاف الآثار المترتبة على الجريمة، كما يتعين تعويض المجني عليه عن الضرر المادي والمعنوي الذي سببه له المحرّض"[3].

---

[1] بداية المجتهد ونهاية المقتصد: لابن رشد، (١٧٩/٤) .

[2] ينظر: جريمة التحريض في التشريع الفلسطيني: محمد عبدالقادر أبو عجلان، (ص٢٢، ٢٣) .

[3] الأحكام الفقهية للجرائم الإلكترونية المتعلقة باستعمال شبكات التواصل الاجتماعي: رزق الغرابلي، (ص١١٣) .

المطلب الثالث: مواجهة التحريض عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة التحريض الإلكتروني.

حذّرت دراسات وأبحاث كثيرة من مؤسسات دولية وعربية من خطورة الألعاب الإلكترونية ... التي تحض على العنف والقتل. ولحصار مثل هذه الظواهر السلبية تسعى **جمعية الإمارات للرياضات الإلكترونية** لتفعيل خطط وبرامج تهدف من خلالها للاستفادة من الألعاب الإلكترونية بطريقة صحيحة وتصبغها بروح التحدي والتنافس الذهني، فيما تعتبر مصر من أكثر الدول العربية التي تعرضت لعدة حوادث انتحار وقتل بين الأطفال والمراهقين بسبب الألعاب الإلكترونية.[١].

وأوضح **حسن عيسى اختصاصي نفسي من الإمارات**،...بأن هذا النوع من الألعاب الإلكترونية يسبب التوتر والهلع للاعبها، خاصة أنها تطلب منه قتل شخص آخر لينجو هو في النهاية، ويستخدم فيها اللاعب الأسلحة والمعدات القتالية الموجودة في العالم المعاصر، والتي يستخدمها كوسيلة لإنقاذ نفسه، وهنا تكمن المشكلة وهي ترسيخ مبدأ القضاء على الآخر للبقاء.

وحذر خبراء علم نفس وتربية من خطورة الألعاب الإلكترونية التي تحض على العنف والقتل، مشددين على أن هذه الألعاب تُخرّب عقول الأطفال والشباب، وتدمر الأسر، وتُساهم في نشر الكراهية والسلوك العدواني بين الأطفال. ومن الألعاب الإلكترونية الخطرة، والتي تسبّبت في انتحار المئات من الأشخاص عبر العالم أغلبهم من الأطفال: **لعبة «الحوت الأزرق»**[٢]، **لعبة «مريم»**[٣]، **لعبة «جنيّة النار»**[٤]، **لعبة «تحدّي شارلي»**[٥]، **لعبة «PUBG»** [٦]، وغيرها الكثير من الألعاب المحرّضة على الانتحار والقتل والعنف وارتكاب المحظورات[١].

---

[١] ينظر: جريدة الاتحاد: مقال بعنوان" الألعاب الإلكترونية متعة قاتلة"، منشور بتاريخ: ٢٣ ديسمبر ٢٠١٨م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠١٩/٣/٥م، الخميس ٩:٠١م، رابط المقال:

- https://www.alittihad.ae/article/81930/2018

[٢] لعبة «الحوت الأزرق»: وهي لعبة تستهدف الأطفال والمراهقين، وتتكون من مجموعة من التحديات تمتد ٥٠ يوماً، وفي التحدي النهائي يُطلب من اللاعب قتل نفسه بطريقة بشعة.

[٣] لعبة «مريم»: وهي لعبة تحرّض الأطفال والمراهقين على الانتحار، وإذا لم يتم الاستجابة لها تهددهم بإيذاء أهلهم، وأبرز ما يميّز هذه اللعبة هو الغموض والإثارة، والمؤثرات الصوتية والمرئية التي تسيطر على طبيعة اللعبة.

[٤] لعبة «جنيّة النار»: حيث تشجع هذه اللعبة الأطفال على اللعب بالنار، وتوهمهم بتحولهم إلى مخلوقات نارية باستخدام غاز مواقد الطبخ، وتدعوهم إلى التواجد منفردين في الغرفة حتى لا يزول مفعول كلمات سحرية يرددونها، ومن ثم حرق أنفسهم بالغاز، ليتحولوا إلى «جنيّة النار».

[٥] لعبة «تحدّي شارلي»: التي تسبّبت في حدوث عدة حالات انتحار لأطفال وشباب وحالات إغماء بينهم، وهي لعبة شعبية شعبية انتشرت من خلال مجموعة فيديوهات على شبكة الإنترنت في عام ٢٠١٥، وساهم في انتشارها استهدافها لأطفال المدارس، حيث تعتمد في لعبها على اللوازم المدرسية.

[٦] لعبة «PUBG» : من أشهر الألعاب في عام ٢٠١٨ على مستوى العالم، ومازالت اللعبة الأولى في العالم حتى اللحظة، واللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من=

فهناك الكثير من الألعاب الإلكترونية التي تحرّض على الجرائم، ففي مقال بجريدة البيان الإماراتية تحت عنوان : لعبة إلكترونية تصنع من مراهق لص سيارات، نصه: " منذ طفولته يقضي وليد ساعات طويلة أمام منصات الألعاب الالكترونية، كان ينتقل من لعبة إلى آخرى حتى وقعت يداه في أحد الأيام على واحدة من أكثر الألعاب نجاحاً وتحقيقاً لأعلى نسب البيع والأرباح، كانت الشخصية الرئيسية في تلك اللعبة تحدد العديد من المهام المطلوبة، مستلزمة لإنجازها التنقل من منطقة إلى أخرى وسرقة السيارات المتوقفة على الشارع، حينها فقط أدرك وكيل نيابة لماذا كان الطفل وليد يسرق وهو الفتى المرفه وابن العائلة الثرية [٢]".

وفي مقال لجريدة الخليج الإماراتية، بعنوان: احتراس من الألعاب الإلكترونية ، نص على : " كما تقدح ألعاب «جانب الشر» لدى اللاعبين فتحثهم على ابتكار أفضل السبل للسطو على البنوك، أو سرقة مجوهرات نادرة، وتدبر أمر فرارهم من الشرطة بأنفسهم"[٣].

الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من التحريض الإلكتروني.

شدد القانون الإماراتي العقوبة على التحريض بالوسائل الإلكترونية؛ الذي من شأنه تعريض أمن الدولة ومصالحها العليا أو المساس بالنظام العام ؛ فنصّت المادة (٢٨) من قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢:" يعاقب بالسجن المؤقت والغرامة التي لا تتجاوز مليون درهم كل من أنشأ أو أدار موقعاً الكترونياً أو أشرف عليه أو استخدم معلومات على الشبكة المعلوماتية أو وسيلة تقنية معلومات بقصد التحريض على أفعال، أو نشر وبث معلومات وأخبار أو رسوم كرتونية أو أي صور أخرى، من شأنها تعريض أمن الدولة ومصالحها العليا للخطر أو المساس بالنظام العام"[٤].

ونصّت المادة (٣١) من نفس القانون: " يعاقب بالحبس والغرامة التي لا تقل عن مائتي ألف درهم ولا تتجاوز مليون درهم أو بإحدى هاتين العقوبتين كل من دعا أو حرض عن طريق نشر معلومات على

=خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الـ ١٠٠ الآخرين وقتلهم جميعاً.

[١] ينظر: جريدة الاتحاد: مقال بعنوان" الألعاب الإلكترونية متعة قاتلة"، منشور بتاريخ: ٢٣ ديسمبر ٢٠١٨م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠١٩/٣/٥م، الخميس ٩:٠١م، رابط المقال:

- https://www.alittihad.ae/article/81930/2018

[٢] جريدة البيان: منشور بتاريخ: 13مايو ٢٠١٩، تاريخ الاسترجاع:٢٠٢٠/٢/٢٥م، الثلاثاء، الساعة:٧:١١م، رابط المقال:

- **https://www.albayan.ae/across-the-uae/accidents/2019-05-13-.**

[٣] جريدة الخليج : منشور بتاريخ: ٢٠١٩/٨/١٩م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/٢٥م، الثلاثاء، الساعة ٩:١٢م، رابط المقال:

-..http://www.alkhaleej.ae/supplements/page/630eb9de-d803-4724-9268-36b7de1e960e

[٤] قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات، رقم ٥ ،لسنة ٢٠١٢م، (ص٣٢) .

الشبكة المعلوماتية أو وسيلة تقنية معلومات إلى عدم الانقياد إلى القوانين والأنظمة المعمول بها في الدولة"[1].

كما طالب مسؤولون ومختصون في الإعلام الاجتماعي وقانونيون، باستحداث قانون يجرّم التحريض على الكراهية، فعلاً وقولاً، سواء عبر وسائل الإعلام التقليدي أو مواقع التواصل الاجتماعي، لتحصين المجتمع وحمايته، في ضوء ما تثيره هذه الجريمة من تداعيات سلبية خطرة، أهمها نشر الفتن والنعرات الطائفية التي تهدف إلى تقويض الاستقرار وهدم المنجزات الوطنية للدول. من جهته، طالب الرئيس السابق للجنة الشؤون التشريعية والقانونية في المجلس الوطني الاتحادي، أحمد علي الزعابي، بدراسة سن تشريع يجرم التحريض على الكراهية والترويج لها عبر وسائل الإعلام والتواصل المختلفة، لافتاً إلى أهمية وجود قواعد قانونية تحدد مفهوم الكراهية وأشكالها، والعقوبات المترتبة على ارتكابها...، لذا كان من الواجب أن يسن قانون يجرمها، خصوصاً عبر مواقع التواصل الاجتماعي، التي تشهد تجاوزات غير قانونية وترويج شائعات وكراهية[2].

***

[1] قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات، رقم ٥، لسنة ٢٠١٢م، (ص٣٣) .

[2] جريدة الإمارات اليوم: مقال بعنوان" مختصون يطالبون بقانون يجرّم التحريض على الكراهية"، تاريخ النشر: ٠٧ يوليو ٢٠١٥م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٦م، الجمعة، ١١:١٠م، رابط المقال:

- **https://www.emaratalyoum.com/local-section/other/2015-07-07-1.800571.**

المبحث الثالث

التجسس عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: التجسس، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة فروع:

الفرع الأول: تعريف التجسس.

التجسس لغة: جاء في مقاييس اللغة:(جَسَّ) الْجِيمُ وَالسِّينُ أَصْلٌ وَاحِدٌ، وَهُوَ تَعَرُّفُ الشَّيْءِ بِمَسٍّ لِطَيْفٍ. يُقَالُ جَسَسْتُ الْعِرْقَ وَغَيْرَهُ جَسًّا. وَالْجَاسُوسُ فَاعُولٌ مِنْ هَذَا ؛ لِأَنَّهُ يَتَخَبَّرُ مَا يُرِيدُهُ بِخَفَاءٍ وَلُطْفٍ[1].

وجاء في مختار الصحاح:" (جَسَّهُ) بِيَدِهِ أَيْ مَسَّهُ وَبَابُهُ رَدَّ، وَ (اجْتَسَّهُ) أَيْضًا مِثْلُهُ وَ (جَسَّ) الْأَخْبَارَ وَ (تَجَسَّسَهَا) تَفَحَّصَ عَنْهَا وَمِنْهُ (الْجَاسُوسُ)"[2].

وجاء في لسان العرب:" والجَسُّ: جَسُّ الخَبَرِ، وَمِنْهُ التَجَسُّسُ. وجَسَّ الخَبَرَ وتَجَسَّسه: بَحَثَ عَنْهُ وفحَصَ. والتَّجَسُّسُ، بِالْجِيمِ: التَّفْتِيشُ عَنْ بَوَاطِنِ الأُمور، وأَكثر مَا يُقَالُ فِي الشَّرّ. والجاسُوسُ: صَاحِبُ سِرِّ الشَّر.

وجَسَّ الشخصَ بِعَيْنِهِ: أَحَدَّ النَّظَرَ إِليه ليَسْتَبِينَه ويَسْتَثْبِتَه؛ قَالَ:

وفِتْيَةٍ كالذُّبابِ الطُّلْسِ قُلْتُ لَهُمْ: ... إِني أَرى شَبَحاً قَدْ زالَ أَوْ حَالَا

فاعْصَوْصَبُوا ثُمَّ جَسُّوه بأَعْيُنِهم، ... ثُمَّ اخْتَفَوْه وقَرنُ الشَّمْسِ قَدْ زَالَا"[3].

التجسس إصطلاحاً:

جاء تعريفه في مجلة مجمع الفقه الإسلامي: "وهو تتبع ما يخفيه الناس من أمورهم"[4]، وعرّف بأنه:" البحث عما يكتم عنه"[5].

الفرع الثاني: حقيقة التجسس عبر الألعاب الإلكترونية.

في عالم الألعاب الإلكترونية المتجدد ظهرت العديد من الألعاب الإلكترونية كأدوات تجسسية خطيرة تهدد أمن الدول والمجتمعات، فبرزت ألعاب تكشف أماكن مستخدمي ولاعبي اللعبة عن طريق خادم الجهاز والتطبيق الموجود في أجهزة الهواتف الذكية، مثل لعبة (بوكيمون) ومن المشاكل التي تسببت بها

---

[1] معجم مقاييس اللغة: لابن فارس، مادة (جس)، (٤١٤/١) .
[2] مختار الصحاح: للرازي، مادة (ج س س)، (٥٨) .
[3] لسان العرب: لابن منظور، فصل الجيم، (٣٨/٦) .
[4] مجلة مجمع الفقه الإسلامي: منظمة المؤتمر الاسلامي بجدة، (١١٤٠/٨).
[5] المرجع السابق: (١٤١٧/٨).

هذه النوعية من الألعاب الإلكترونية الجديدة أنها تكشف معالم وملامح الأماكن التي يسكنها الناس إضافة إلى أنها تتسبب في معرفة صور وخصوصيات البيوت والمنازل، وهذا الأمر لا يجوز أبداً، لأنه يعني التجسس على حياة الآخرين . وقد تستغل هذه الألعاب كأداة تجسس من قبل قراصنة للإنترنت ومجرمين من أجل استقطاب ضحاياهم واستدراجهم وسرقتهم[١].

الفرع الثالث: أهداف التجسس عبر الألعاب الإلكترونية.

١- تحديد مكان الشخص ومراقبة تحركاته[٢].

٢- تصوير المنازل والشوارع والأماكن الحيوية، بهدف سرقتها أو التجسس عليها أو بهدف التخطيط لتنفيذ عمليات إرهابية فيها[٣].

٣- استهداف المستخدم بالإعلانات التي نالت اهتمامه وتركيزه، أثناء مشاهدته للإعلانات والبرامج التلفزيونية [٤].

٤- استهداف المعلومات الشخصية في الحسابات الخاصة للألعاب[٥] .

٥- تصوير الأشخاص وتسجيل محادثاتهم، ليتم بعد ذلك ابتزازهم، أو فضحهم والتشهير بهم[٦].

---

[١] جريدة الاتحاد الإماراتية: مقال بعنوان" الألعاب الإلكترونية " غرباء" في بيتك"، منشور بتاريخ ٢٢ يوليو ٢٠١٦، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٠٣/١٠م، الثلاثاء، الساعة ٤:٣٠ص، رابط المقال:

- https://www.alittihad.ae/article/33386/2016/%D8%A7%.

[٢] المرجع السابق.

[٣] المرجع السابق.

[٤] وتتم عملية التجسس عبر ميكروفون الهاتف الذكي، حيث يتم رصد ما يشاهده المستخدم على شاشة التلفزيون عن طريق تحديد الإشارات الصوتية للإعلانات والبرامج التلفزيونية. فهذه الألعاب قادرة على تتبع البرامج التلفزيونية المفضلة لدى المستخدم، فضلاً عن عدد المرات التي يشاهد فيها الإعلانات، فبعد تحميلها على الهاتف الذكي، تكون قادرة على رصد الإعلانات والبرامج التلفزيونية التي يشاهدها المستخدم على شاشة التلفزيون، حتى عندما تكون اللعبة لا تعمل والهاتف مغلق، بحسب تقرير نُشر على موقع صحيفة نيويورك تايمز الأمريكية.[موقع : orient.net ، منشور بعنوان:" إلى هواة الألعاب الإلكترونية..احذروا التجسس"، تاريخ النشر:٢٠١٨/٠١/٠٧م ، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٠٣/١٠م، الثلاثاء، الساعة ٤:٤٩ص، رابط المنشور:

- **https://orient-news.net/ar/news_show/144215/0/**

[٥] حذّر مركز شكاوى جرائم الإنترنت، التابع لمكتب التحقيقات الفيدرالي الأميركي، من أجهزة الترفيه وألعاب الأطفال الذكية المتصلة بالإنترنت، إذ يمكنها انتهاك خصوصية الأطفال والتنصت عليهم وعلى باقي أفراد المنزل.
شمل التحذير جميعَ الألعاب التي تستخدم إمكانات الأجهزة الذكية من الكاميرا والميكروفون، بالإضافة إلى نظام تحديد المواقع "جي بي إس" وأجهزة الاستشعار.وتُخزن تلك الألعاب البيانات التي تجمعها على نظام التخزين السحابي، الذي يُسهل الوصول للبيانات المُخزَّنة عن طريق حسابك، من خلال أي جهاز متصل بالإنترنت، وبذلك يستطيع المُخترق أن يصل للمعلومات الخاصة بمستخدم اللعبة، وهو ما قد يُشكل خطورةً على الطفل وأسرته. ومن أشهر الألعاب التي يمكن أن تُستخدم في التجسس بسهولة لعبة "الرجل الآلي الذكي"، ولعبة."Ubooly " تستطيع هذه الألعاب أن تصل لعنوان منزلك والأماكن التي ترتادها بواسطة الكاميرا التي تستخدمها الكثير من الألعاب الإلكترونية، يمكن تصوير الأشخاص داخل المنزل أو التعرُّف عليهم والاحتفاظ بتلك الصور، إلى جانب إمكانية استخدام الميكروفون في التنصت على أفراد الأسرة.[موقع اللواء: منشور بعنوان : أطفالك قد يُستغلوا للتجسس عليك..FBI يحذر من الألعاب الإلكترونية، تاريخ النشر: ٢٠ تشرين الأول ٢٠١٧م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٠٣/١٠م، الثلاثاء، الساعة ٥:٢١ ص، رابط المنشور:

- http://aliwaa.com.lb/%D8%AA%D9%83%D9%86%] .

[٦] موقع اللواء: منشور بعنوان : أطفالك قد يُستغلوا للتجسس عليك..FBI يحذر من الألعاب الإلكترونية، تاريخ النشر: ٢٠ تشرين الأول ٢٠١٧م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٠٣/١٠م، الثلاثاء، الساعة ٥:٢١ ص، رابط المنشور:

- http://aliwaa.com.lb/%D8%AA%D9%83%D9%86%

المطلب الثاني: الموقف الفقهي من التجسس عبر الألعاب الإلكترونية.

" الشريعة تمنع التجسس على الناس في حياتها الخاصة فيقول الله تعالى: {وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَبْ بَعْضُكُمْ بَعْضًا} [الحجرات: ١٢] ، كما توجب الستر وعدم مضايقة الناس وتهديد حريتهم الشخصية، كما أن الدليل المأخوذ بطريق غير مشروع أي بأحد هذه الطرق يجب عدم الالتفات إليه"[١].

وجاء في بيان منظمة المؤتمر الاسلامي بجدة: "وإيمانًا بأن الحقوق الأساسية والحريات العامة في الإسلام جزء من دين المسلمين لا يملك أحد بشكل مبدئي تعطيلها كليًّا أو جزئيًّا، أو خرقها أو تجاهلها في أحكام إلهية تكليفية أنزل الله بها كتبه، وبعث بها خاتم رسله، وتمم بها ما جاءت به الرسالات السماوية، وأصبحت رعايتها عبادة وإهمالها أو العدول عنها منكرًا في الدين، وكل إنسان مسؤول عنها بمفرده، والأمة مسؤولة عنها بالتضامن، إن الدول الأعضاء في منظمة المؤتمر الإسلامي تأسيسًا على ذلك تعلن ما يلي: المادة الثامنة عشرة:

أ - لكل إنسان الحق في أن يعيش آمنًا على نفسه ودينه وأهله وعرضه وماله.

ب - للإنسان الحق في الاستقلال بشؤون حياته الخاصة في مسكنه وأسرته وماله واتصالاته، ولا يجوز التجسس أو الرقابة عليه أو الإساءة إلى سمعته، وتجب حمايته من كل تدخل تعسفي"[٢].

وبناء على ماتقدّم " فإن أي تجسس إلكتروني – يشمل التجسس عبر الألعاب الإلكترونية – ينطبق عليه الحكم الشرعي المطبق في التجسس التقليدي، فالعبرة بالغاية والهدف من هذا التجسس، فهو محرّم إن كانت الغاية منه سيئة وترتب عليه ضرر للغير"[٣].

الأدلة الشرعية على تحريم السبّ عبر الألعاب الإلكترونية:

أولاً: من القرآن الكريم

١- قال تعالى: **{يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ ۖ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَب بَّعْضُكُم بَعْضًا ۚ}**[سورة الحجرات:١٢].

وجه الدلالة: جاء في تفسير ابن كثير: " {ولا تجسسوا} أي: على بعضكم بعضا. والتجسس غالبا يطلق في الشر، ومنه الجاسوس. وأما التحسس فيكون غالبا في الخير،... وقال الأوزاعي: التجسس: البحث عن الشيء. والتحسس: الاستماع إلى حديث القوم وهم له كارهون، أو يتسمع على أبوابهم"[٤].

---

[١] مجلة مجمع الفقه الإسلامي: منظمة المؤتمر الاسلامي بجدة، (١٢٩٩/١٢) .

[٢] المرجع السابق، (١٥٨/١٣، ١٦٢) .

[٣] مكافحة التجسس الإلكتروني في القانون العماني مقارنة بالشريعة الإسلامية والقانون الجنائي الدولي: علي محمد بن سالم العدوي، (ص١٢٨٤)، المؤتمر الدولي الأول: العلوم الشرعية تحديات الواقع وآفاق المستقبل، كلية العلوم الشرعية، ديسمبر ٢٠١٨م .

[٤] تفسير ابن كثير: (٣٧٩/٧) .

وجاء في تفسير البغوي: "التجسس هو البحث عن عيوب الناس، نهى الله تعالى عن البحث عن المستور من أمور [٢] الناس وتتبع عوارتهم حتى لا يظهر على ما ستره الله منها"[١].

٢- وقوله تعالى: { **لَوْ خَرَجُوا فِيكُم مَّا زَادُوكُمْ إِلَّا خَبَالًا وَلَأَوْضَعُوا خِلَالَكُمْ يَبْغُونَكُمُ الْفِتْنَةَ وَفِيكُمْ سَمَّاعُونَ لَهُمْ ۗ وَاللَّهُ عَلِيمٌ بِالظَّالِمِينَ** }[سورة التوبة:٤٧].

وجه الدلالة: ذكر البغوي – رحمه الله – في تفسيره:" وفيكم سماعون لهم، قال مجاهد: معناه وفيكم مخبرون لهم يؤدون إليهم ما يسمعون منكم، وهم الجواسيس"[٢].

والنهي عن التجسس في الآيتين الكريمتين عام، يدخل فيه كل أنواع التجسس المحرّم، بما فيها التجسس عبر الألعاب الإلكترونية .

ثانياً: من السنة النبوية

١- عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، قَالَ: «**إِيَّاكُمْ وَالظَّنَّ، فَإِنَّ الظَّنَّ أَكْذَبُ الحَدِيثِ، وَلاَ تَجَسَّسُوا، وَلاَ تَحَسَّسُوا، وَلاَ تَبَاغَضُوا، وَكُونُوا إِخْوَانًا..** »[٣].

وجه الدلالة:جاء في عمدة القاري شرح صحيح البخاري: " قوله: (ولا تجسسوا ولا تحسسوا) الأول بالجيم والثاني بالحاء المهملة، ويروى بالعكس،، واختلفوا فيهما: التحسس بالحاء الاستماع لحديث القوم، بالجيم البحث عن العورات، وقيل: بالحاء هو أن تطلبه لغيرك، وقيل: هما بمعنى واحد، وهو طلب معرفة الأخبار الغائبة والأحوال، قاله الحربي، وقيل: بالحاء في الخير وبالجيم في الشر. وقال ابن حبيب: بالحاء أن تسمع ما يقول أخوك فيك، وبالجيم أن ترسل من يسأل لك عما يقال لك في أخيك من السوء"[٤]. واقتران التجسس مع بعض الصفحات المحرّمة مثل الظن والتحاسد والتباغض يدل على حرمته وسوء عاقبته، فيجب اجتناب التجسس بكل طرقه ووسائله.

٢- وعنه صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، قَالَ :« **وَمَنِ اسْتَمَعَ إِلَى حَدِيثِ قَوْمٍ، وَهُمْ لَهُ كَارِهُونَ، أَوْ يَفِرُّونَ مِنْهُ، صُبَّ فِي أُذُنِهِ الآنُكُ يَوْمَ القِيَامَةِ..** »[٥].

وجه الدلالة: جاء في فتح الباري لابن حجر:" وفي رواية...ومن استمع إلى حديث قوم ولا يعجبهم أن يستمع حديثهم أذيب في أذنه الآنك ...وهذا الحديث قد اشتمل على ثلاثة أحكام أولها الكذب على المنام ثانيها الاستماع لحديث من لا يريد استماعه ثالثها التصوير"[٦].

---

[١] تفسير البغوي: (٢٦٢/٤) .
[٢] المرجع السابق: (٣٥٥/٢) .
[٣] صحيح البخاري: كتاب النكاح، باب لا يخطب على خطبة أخية حتى ينكح أو يدع، رقم الحديث (٥١٤٣)، (١٩/٧) .
[٤] عمدة القاري شرح صحيح البخاري: للعيني، (١٣٣/٢٠) .
[٥] صحيح البخاري: كتاب التعبير، باب من كذب في حلمه، رقم الحديث (٧٠٤٢)، (٤٢/٩) .
[٦] فتح الباري: لابن حجر، (٤٢٨/١٢) .

شدَّد رسول الله ﷺ في النهي عن التجسس والتحذير منه في الحديثين السابقين، وبيَّن أنَّه سبب لنيل العذاب يوم القيامة، وأنه سبيل لإفساد الناس، وتقطيع الأواصر والصلات، كما أن النهي في الأحاديث عام يشمل كل أنواع التجسس المحرّم، بما في ذلك التجسس عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة التجسس عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.

حذرت الهيئة العامة لتنظيم قطاع الاتصالات في الدولة، مستخدمي الهواتف والأجهزة الذكية في الدولة، من استخدام الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على مشاركة الموقع الجغرافي مثل لعبة «بوكيمون جو» لما فيه من اختراق خصوصية المستخدمين، أو التربص بهم في أماكن نائية للاعتداء عليهم، وسلب ممتلكاتهم. وأوضحت الهيئة أن اعتماد ألعاب الواقع المعزز على تقنية تحديد الموقع الجغرافي مثل لعبة «بوكيمون جو»، فضلاً عن كاميرا الهاتف المحمول، يسهم في خرق خصوصية المستخدم، فضلاً عن نشر مجرمي برمجياتٍ خبيثة تتقمص أسماء ألعاب وتطبيقات حقيقية قبل نشرها في متاجر التطبيقات الرسمية، بمقدورها إلحاق الضرر بنظام التشغيل في الأجهزة الذكية، أو التجسس على أصحابها، داعية محبي تلك الألعاب إلى انتظار إطلاقها عبر متاجر التطبيقات الرسمية. وأكدت الهيئة أن بعض تطبيقات الواقع المعزز تعتمد على تقنية تحديد الموقع الجغرافي للمستخدم، إضافة إلى كاميرا الهاتف المحمول، ما يجعل خصوصية المستخدم مكشوفة للمتربصين، داعيةً إلى الحذر من استخدام هذه التطبيقات في الأماكن ذات الحساسية الخاصة للحفاظ على الخصوصية. وأشارت إلى أن ألعاب الواقع المعزز قد تكون مسلية ومفيدة في الوقت نفسه، في حال استخدامها بطريقة سليمة، كما قد تساعد على الحركة واستكشاف أماكن جديدة. ودعت الهيئة الأهالي إلى مشاركة أطفالهم في الألعاب التقنية الحديثة والتعرف إليها، للتمكن من تقييم مخاطرها، إضافة إلى الابتعاد عن تشغيل الكاميرا في المنازل، وتقدير العمر المناسب لكل لعبة.

ويرى الإعلامي سالم الجحوشي أن مثل هذه الألعاب خطرة، فهي تعتبر أداة تجسس على مجتمعنا في وقت تكشف أماكن مستخدمي ولاعبي هذه اللعبة عن طريق خادم الجهاز والتطبيق الموجود في أجهزة الهواتف الذكية. فقد أصبح الأبناء اليوم يبحثون عن بوكيمون مثلاً في بيوتهم ومنازلهم وفي الغرف والشوارع والطرقات، والخطير في الأمر أن بعض قائدي المركبات يلعبون هذه الألعاب دون اكتراث بمن هو موجود في الشارع والطرق، ما يؤدي إلى حوادث مرورية خطيرة وجسيمة، وقد تكون العاقبة أكبر من ذلك. وأضاف: تعتمد مثل هذه الألعاب الموازية للعبة بوكيمون جو على نظام تحديد المواقع للهواتف الذكية وعلى الكاميرا الخاصة بالمحمول وذلك من أجل تحديد مواقع بوكيمونات وإظهارها على الكاميرا عند وجودها [1].

---

[1] جريدة الاتحاد الإماراتية: مقال بعنوان" الألعاب الإلكترونية " غرباء" في بيتك"، منشور بتاريخ ٢٢ يوليو ٢٠١٦، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٠٣/١٠م، الثلاثاء، الساعة ٤:٣٠ص، رابط المقال:

- https://www.alittihad.ae/article/33386/2016/%D8%A7%

المبحث الرابع

انتحال شخصية الغير عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: انتحال الشخصية، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة فروع:

الفرع الأول: مفهوم انتحال الشخصية

أ. **الانتحال لغة:** قال ابن منظور في لسان العرب: " النِّحْلةُ: الدَّعْوَى. وانْتَحَلَ فلانٌ شِعْر فلانٍ. أَو قولَ فلانٍ إِذا ادَّعَاهُ أَنه قائلُه. وتَنَحَّلَه: ادَّعاه وَهُوَ لِغَيْرِهِ.ونَحَلَه القولَ يَنْحَلُه نَحْلًا: نَسَبه إِليه. ونَحَلْتُه القولَ أَنْحَلُه نَحْلًا، بِالْفَتْحِ: إِذا أَضَفْت إِليه قولًا قاله غَيْرُهُ وادّعيتَه عَلَيْهِ. وَفُلَانٌ يَنْتَحِلُ مذهبَ كَذَا وقبيلةَ كَذَا إِذا انْتَسَبَ إِليه. قَالَ الأَعشى فِي الانْتِحَال:

فكيْفَ أَنا وانْتِحَالِي القَوا ... فِ، بَعدَ المَشِيب، كفَى ذَاكَ عَارًا

وقَيَّدَني الشِّعْرُ فِي بيتِه، ... كَمَا قَيَّد الأُسُراتُ الحِمارا "[1] .

ومما سبق يتضح لنا أن المقصود بالانتحال هو: " ادعاء المرء الشيء، اسماً أو خطبةً أو حكمةً أو شعراً أو عملاً نافعاً أو مخترعاً أو غيره، وينسبه لنفسه كذباً، والحق أنه لغيره"[2].

ب. **الشخصية لغة:** الشَّخْصُ: جماعةُ شَخْصِ الإِنسان وَغَيْرِهِ، مُذَكَّرٌ، وَالْجَمْعُ أَشْخاصٌ وشُخُوصٌ وشِخاص. فإِنه أَثبت الشَّخْصَ أَراد بِهِ المرأَة. والشَّخْصُ: سوادُ الإِنسان وَغَيْرُهُ تَرَاهُ مِنْ بَعِيدٍ، تَقُولُ ثَلَاثَةُ أَشْخُصٍ. وَكُلُّ شَيْءٍ رأَيت جُسْمانَه، فَقَدْ رأَيتَ شَخْصَه، والشَّخْص: كلُّ جِسْمٍ لَهُ ارْتِفَاعٌ وَظُهُورٌ، والمرادُ بِهِ إِثباتُ الذَّاتِ فاسْتُعير لَهَا لفظُ الشَّخْصِ[3].

ج. **انتحال الشخصية باعتباره مركباً إضافياً:**" هو ادعاء شخص أو أكثر شيئاً ما بطريق خفي ليوهم الناس أنه الحقيقة المعهودة"[4].

د. **انتحال الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية:** وحقيقة انتحال الشخصية في الوسائل الإلكترونية ومنها الألعاب الإلكترونية؛ في أن يصل شخص بطريقة ما إلى بيانات وصور لشخصية أخرى، حقيقية أم اعتبارية، ثم يستخدم هذه المعلومات والصور من أجل تقمص شخصية الشخص الآخر، وذلك لأعراض تختلف وتتفاوت من شخص لآخر[5].

---

(1) لسان العرب: لابن منظور، فصل (النون)، (٦٥٠/١١، ٦٥١) .

(2) انتحال الشخصية في الفقه الإسلامي، ولاء معين حسن البياري، (ص٨)، رسالة ماجستير مقدمة للجامعة الإسلامية، كلية الشريعة والقانون، بغزة، ١٤٤٠هـ - ٢٠١٨م .

(3) لسان العرب: لابن منظور، فصل (الشين المعجمة)، (٤٥/٧) .

(4) انتحال الشخصية في الفقه الإسلامي، ولاء معين حسن البياري، (ص١١) .

(5) ينظر: الأحكام الفقهية للجرائم الإلكترونية المتعلقة باستعمال شبكات التواصل الاجتماعي: رزق الغرابلي، (ص١٠٧).

الفرع الثاني: حقيقة انتحال الشخصية عبرالألعاب الإلكترونية.

يرى الباحث أن انتحال الشخصية في الألعاب الإلكترونية، خاصة الألعاب المرتبطة بالأون لاين، على عدة صوّر؛ منها:

الصورة الأولى: انتحال شخصية شخص آخر، كأن يتسمى بغير اسمه بهدف التستر ليمارس بعض التجاوزات دون أن يُعرف؛ فقد يدخل اللعبة باسم شخص مجهول غيرمعروف، وقد يدخل باسم شخص يعرفه، بدافع ممارسة بعض التجاوزات لتشويه سمعة ذلك اللاعب.

الصورة الثانية: انتحال شخصية الجنس الآخر(دخول الشاب باسم فتاة، والفتاة باسم شاب)، ويهدف اللاعب من هذا الانتحال جذب اللاعبين إليه، وليمارس بعض التجاوزات، كأن يستهدف الشاب بعض الشباب بغرض ابتزازهم مالياً، وهذا أمر شائع في الألعاب الإلكترونية، خاصة اللعبة المعاصرة الشهيرة (PUBG)، وغيرها من الألعاب المعاصرة.

الفرع الثالث: الأسباب والدوافع لانتحال الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية[1].

تتعدد الأسباب والدوافع لانتحال الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية؛ منها:

١- **الأسباب الدينية:** كانتحال شخصيات العلماء والدعاة بهدف نشر المعلومات المغلوطة عن الدين، والترويج للمعتقدات الفاسدة، في بيئة الألعاب النشطة.

٢- **الأسباب الأخلاقية:** وقد يكون بهدف التخفي لتحقيق مصالح شخصية؛ كأن يتسمى بغير إسمه بهدف التستر ليمارس بعض التجاوزات دون أن يُعرّف؛ فقد يدخل اللعبة باسم شخص مجهول غيرمعروف، وقد يدخل باسم شخص يعرفه، بدافع ممارسة بعض التجاوزات لتشويه سمعة ذلك اللاعب.

وقد يحصل أن يقوم المُنتحِل بانتحال شخصية الجنس الآخر(دخول الشاب باسم فتاة، والفتاة باسم شاب)، بهدف جذب اللاعبين إليه، وليمارس بعض التجاوزات، كأن يستهدف الشاب بعض الشباب بغرض إبتزازهم مالياً، وهذا أمر شائع في الألعاب الإلكترونية.

٣- **الأسباب السياسية والأمنية:** من الأساليب الحديثة للجماعات الإرهابية استخدام الألعاب الإلكترونية بهدف تجنيد أتباع لهم، أو بهدف التدرب على الأساليب القتالية، أو بهدف نشر الشائعات، أو التجسس، وغيرها من الأساليب التي تهدد الأمن المجتمعي والفكري، ومعظم هذه التجاوزات تحصل في ظل انتحال شخصيات أخرين.

---

[1] ينظر: انتحال الشخصية في الألعاب الإلكترونية: ولاء معين حسن البياري، (ص٢٥ – ص ٢٨) .

٤- **الأسباب النفسية:** قد يشعر بعض الأشخاص بالنقص وعدم الثقة بالنفس، فيلجأ لانتحال شخصية معروفة لدى الناس لينال إعجاب ومدح الآخرين، وقد يكون سبب الانتحال التسلية والفضول، أو بسبب الحقد والغيرة من شخص معين؛ فينتحل شخصيته ليلصق به جريمة ما.

٥- **الأسباب المادية:** قد يحصل الانتحال بهدف تحقيق مكاسب مادية عن طريق الابتزاز أو السرقة لأرصدة اللاعبين الآخرين.

المطلب الثاني: الموقف الفقهي لانتحال الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية.

" إذا كان انتحالُ الشخصية عبر شبكات التواصل الاجتماعي يعني تقمص شخصية أخرى غير الشخصية الحقيقية ولبس ثوب ليس حقيقيا، والادعاء بصفات غير صحيحة فهذا نوع من الكذب المحرم الذي نهى عنه الإسلام، ونوع من الغشّ، مؤداه اعتداءٌ على خصوصية الشخصية المنتحَلة وحقها والتنقيص منها، وإضرار بسمعتها وشخصيتها"[١] .وبالتالي لاشك في حرمة انتحال الشخصية، وخاصة إذا كان ذلك مضراً بمن انتحلت شخصيته وهذا هو الغالب، ويدل لذلك عدة أدلة، منها:

أولاً: من القرآن الكريم

١- قوله تعالى: **{ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ}** [التوبة:١١٩].

وجه الدلالة: " هذا الأمر بالكون مع الصادقين حسن بعد قصة الثلاثة حين نفعهم الصدق، وذهب بهم عن منازل المنافقين"[٢]، فالآية نصت على الصدق، وأشارت لوجوب اجتناب الكذب بكل صوره، وانتحال الشخصية في الألعاب الإلكترونية، من الكذب المنهي عنه فيجب اجتنابه.

٢- وقوله تعالى: **{ إِنَّ الْمُنَافِقِينَ يُخَادِعُونَ اللَّهَ وَهُوَ خَادِعُهُمْ وَإِذَا قَامُوا إِلَى الصَّلَاةِ قَامُوا كُسَالَىٰ يُرَاءُونَ النَّاسَ وَلَا يَذْكُرُونَ اللَّهَ إِلَّا قَلِيلًا}** [النساء: ١٤٢].

وجه الدلالة: "والخداع من الله مجازاتهم على خداعهم أولياءه ورسله"[٣]، فلقد ذم الله النفاق والمنافقين؛ فالمنافق يقوم على الاحتيال والمراوغة، ليتوصل لأغراضه الخبيثة، كذلك انتحال الشخصية في الألعاب الإلكترونية قائم على الخداع والاحتيال لأجل التوصل لأغراض غير مشروعة.

---

[١] انتحال الشخصية في الألعاب الإلكترونية: ولاء معين حسن البياري، (ص١٠٨) .

[٢] الجواهر الحسان في تفسير القرآن: أبو زيد عبد الرحمن بن محمد الثعالبي (المتوفى: ٨٧٥هـ)، (٢٢٦/٣)، تحقيق: الشيخ محمد علي معوض، والشيخ عادل أحمد عبد الموجود، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ١٤١٨هـ .

[٣] تفسير القرطبي: (٤٢٢/٥) .

٣- وقال تعالى:{**واجتنبوا قول الزور**} [الحج: ٣٠].

وجه الدلالة: " واجتنبوا قول الزور الذي هو الباطل، وسمي زورا لأنه مائل عن الحق"[١]، فدلّت الآية الكريمة على الأمر باجتناب قول الزور، لأنه من الكذب المنهي عنه، وانتحال الشخصية في الألعاب الإلكترونية من الكذب المنهي عنه.

ثانياً: من السنة النبوية

١- قال رسول الله ﷺ: « **إن الصدق يهدي إلى البر، وإن البر يهدي إلى الجنة، وإن الرجل ليصدق حتى يكون صديقا. وإن الكذب يهدي إلى الفجور، وإن الفجور يهدي إلى النار، وإن الرجل ليكذب حتى يكتب عند الله كذابا** »[٢].

وجه الدلالة: " وهو أن الصدق يهدي إلى الجنة والآية فيها أيضا الأمر بالكون مع الصادقين والكون معهم أيضا يهدي إلى الجنة... قوله: (إلى الفجور) وهو الميل إلى الفساد، وقيل: الانبعاث في المعاصي وهو جامع للشرور"[٣]، دل الحديث على أن الصدق يهدي إلى الجنة، وأن الكذب يهدي إلى الفجور، وانتحال الشخصية في الألعاب الإلكترونية من الكذب المنهي عنه.

٢- وقال رسول الله ﷺ: « **من غش فليس مني** »[٤].

وجه الدلالة: الحديث دل على ذم الغش وتحريمه، وأن الغاش لا يكون في زمرة النبي صلى الله عليه وسلم، وهذا دليل على تحريم الغش بكل صوره، وانتحال الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية صوره من صور الغش الذي لا يجوز.

٣- وقال ﷺ: « **من لم يدع قول الزور والعمل به، فليس لله حاجة في أن يدع طعامه وشرابه** »[٥].

وجه الدلالة: " أي: لم يترك قول الزور وهو الكذب والميل عن الحق، والعمل بالباطل والتهمة. قوله: (والعمل به) ، أي: بمقتضاه مما نهى الله عنه"[٦]،فدل الحديث على حرمة الكذب بكل صوره، ومن صور الكذب انتحال الشخصية قي الألعاب الإلكترونية.

ثالثاً: المعقول

انتحال الشخصية في الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى مفاسد كبيرة، منها الإضرار بالآخرين، والترويج للأفكار المنحرفة، و نشر الشائعات، وتشويه سمعة الآخرين وغيرها الكثير من المفاسد، مما يدل على تحريمه.

---

(١) فتح القدير : للشوكاني، (٥٣٤/٣) .

(٢) صحيح البخاري: كتاب الأدب، باب قوله تعالى: {يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ} [التوبة: ١١٩] وما ينهى عن الكذب، رقم الحديث(٦٠٩٤)، (٢٥/٨)، وصحيح مسلم: كتاب البر والصلة والآداب، باب قبح الكذب وحسن الصدق وفضله، رقم الحديث(٢٦٠٧)، (٢٠١٢/٤) .

(٣) عمدة القاري شرح صحيح البخاري: للعيني، (١٥٣/٢٢) .

(٤) صحيح مسلم: كتاب الإيمان، باب قول النبي ﷺ: "من غشنا فليس منا"، رقم الحديث (١٠٢)، (٩٩/١).

(٥) صحيح البخاري: كتاب الصوم، باب من لم يدع قول الزور، والعمل به في الصوم، رقم الحديث(١٩٠٣)، (٢٦/٣).

(٦) عمدة القاري شرح صحيح البخاري: للعيني، (٢٧٥/١٠) .

المطلب الثالث: مواجهة انتحال الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.

شدد القانون الإماراتي العقوبة على جريمة الانتحال عبرالوسائل التقنية؛ فنصّت المادة (١١) من قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢:" يعاقب بالحبس مدة لا تقل عن سنة واحدة والغرامة التي لا تقل عن مائتين وخمسين ألف درهم ولا تجاوز مليون درهم أو بإحدى هاتين العقوبتين كل من استولى لنفسه أو لغيره بغير حق على مال منقول أو منفعة أو على سند أو توقيع هذا السند، وذلك بالاستعانة بأي طريقة احتيالية أو باتخاذ اسم كاذب أو انتحال صفة غير صحيحة عن طريق الشبكة المعلوماتية أو نظام معلومات الكتروني أو إحدى وسائل تقنية المعلومات"[١].

***

[١] قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات، رقم ٥، لسنة ٢٠١٢م، (ص٢٤) .

المبحث الخامس

السرقة الإلكترونية عبر الألعاب الإلكترونية.

مع التطور المتسارع لوسائل الإتصال الحديثة؛ تتطور وسائل الجرائم، فتستحدث طرقاً جديدة لتنفيذ تلك الجرائم، لذا تمتلك الأجهزة الأمنية في كثير من الدول المتقدمة جيوشاً إلكترونية لمواجهة كل ما يستحدثه المجرمون من الجرائم الإلكترونية.

والجرائم الإلكترونية عبر وسائل الإتصال الحديثة قد تحدث من الأضرار أضعاف ما قد تحدثه الجرائم التقليدية، والمتتبع لواقع الألعاب الإلكترونية المعاصرة يجد أنها لم تعد أنشطة ترفيهية، بل أصبحت من الأدوات الفعالة لارتكاب كثير من الجرائم الإلكترونية ومنها السرقة الإلكترونية، وفيما يلي سنتناول أهم جوانبها في ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: السرقة الإلكترونية، وحقيقتها عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: تعريف السرقة.

السرقة لغة: سَرَق الشَّيْءَ يسْرِقه سَرَقاً وسَرِقاً واستَرَقَه؛ الأَخيرة عَنِ ابْنِ الأَعرابي؛ وَأَنْشَدَ:

بِعْتُكَها زانِيةً أَوْ تَسْتَرِقْ، ... إنَّ الخبيثَ للخبيثِ يَتَّفِقْ[1].

وجاء في مقاييس اللغة: " السِّينُ وَالرَّاءُ وَالْقَافُ أَصْلٌ يَدُلُّ عَلَى أَخْذِ شَيْءٍ فِي خَفَاءٍ وَسِتْرٍ. يُقَالُ سَرَقَ يَسْرِقُ سَرِقَةً. وَالْمَسْرُوقُ سَرَقٌ. وَاسْتَرَقَ السَّمْعَ، إِذَا تَسَمَّعَ مُخْتَفِيًا"[2].

السرقة اصطلاحاً:

جاء في التعريفات للجرجاني أن السرقة: "أخذ مكلف خفية قدر عشرة دراهم مضروبة محرزة بمكان أو حافظ، بلا شبهة، فإذا كانت قيمة المسروق أقل من عشرة مضروبة لا يكون سرقة في حد القطع"[3].

الفرع الثاني: حقيقة السرقة عبر الألعاب الإلكترونية.

بداية نوضح القيمة المالية للألعاب الإلكترونية، حيث "يتم تحقيق الأرباح من الألعاب الإلكترونية عن طريق الإعلانات، ومن ترقية اللعبة ومن شرائها عبر أحد متاجر أنظمة تشغيل الهواتف الذكية، فالألعاب البسيطة ... تعتمد على إعلانات تظهر فوق أو تحت أو على واجهة اللعبة الرئيسية قبل الدخول بطور اللعب، وتستخدم ألعاب أخرى مبدأ النفس الطويل، أي تكسب جمهورا، ويصبح لها صدى، ومن ثم تبيع

---

[1] لسان العرب : لابن منظور، فصل (السين المهملة)، (١٥٥/١٠) .

[2] معجم مقاييس اللغة: لابن فارس، باب(سرو)، (١٥٤/٣) .

[3] التعريفات: علي بن محمد بن علي الجرجاني (المتوفى: ٨١٦هـ)، (ص١٦٢)، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤٠٣هـ -١٩٨٣م .

حقوق اللعبة مثل الاسم بمبالغ طائلة.. وعندما تنتشر لعبة ما فإن المجموعة المطورة اللعبة تطرح أسهمها في البورصة"[١].

وبالتالي تتعدد صور السرقة عبر الألعاب الإلكترونية؛ فمنها ما يكون عبر سرقة نقاط وأرصدة لاعبين آخرين، عن طريق سرقة أرقام الحسابات وكلمات المرور عبر ما يسمى بالقرصنة الإلكترونية، أو عن طريق طرق أخرى ،وذلك بأن يكون اللاعب الآخر متخفياً باسم شخصية وهمية، فيقوم بسرقة نقاط اللاعبين الآخرين، أو يستولى على تلك الحسابات ومن ثم يقوم ببيعها بأموال حقيقية[٢].

كما أن بعض الألعاب قد تساهم في تعليم اللاعبين أفضل السبل لتعلم السرقة والسطو على ممتلكات الآخرين[٣]، وقد تشترط بعض الألعاب على اللاعب لكي يترقى بمستويات اللعبة أن يقوم ببعض المهام المطلوبة ومنها سرقة السيارات من الشوارع، مما يتسبب بتعليم المراهقين أساليب السرقة والاحتيال، وقد حصل هذا لمراهق أصبح لص سيارات بسبب لعبة إلكترونية[٤].

---

[١] الألعاب الإلكترونية: د. بشار عبدالهادي عايد، (ص١١٤) .

[٢] وفي منشورعلى موقع العربية بعنوان: لعشاق الألعاب الإلكترونية..حساباتكم وأموالكم في خطر، نص على:"ومن المرجّح أن تعود حسابات الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت بالربح على مجرمي الإنترنت، إذ يمكنهم بيع الحسابات المخترقة في السوق السوداء. وعلى الرغم من التهديدات الإلكترونية المحدقة باللاعبين، فإنهم غالباً ما يتركون حساباتهم عُرضة لمحاولات القرصنة ما يُعرض إنجازاتهم في اللعب وبيانات الشخصية وربما دخلهم المادي للخطر.... وهذا يجعل قطاع الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت هدفاً محدداً لمجرمي الإنترنت الذين يأملون في تعطيل العمليات على الإنترنت وسرقة بيانات مثل كلمات المرور ومعلومات البطاقات المصرفية، وهو ما يظهر بوضوح من الهجمات الأخيرة على منصات إكس بوكس وبلاي ستيشن... وقال ١٨ في المئة ممن شملتهم الدراسة الاستطلاعية في دولة الإمارات، وممن تعرض أحد حساباتهم الخاصة بالألعاب على الإنترنت لمحاولات هجوم أو هجمات ناجحة، إن حساباتهم "هدف لمجرمي الإنترنت"، وهي نسبة ترتفع إلى ٢٣ في المئة لدى الرجال " .[العربية: منشور بتاريخ:٢٠١٨/٢/١م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/٢٥م، الثلاثاء، الساعة ٧:٤٢م، رابط المنشور:

- https://www.alarabiya.net/ar/technology/2018/02/01/].

[٣] وفي مقال في جريدة الخليج الإماراتية، بعنوان: احتراس من الألعاب الإلكترونية ، نص على : " كما تقدح ألعاب «جانب الشر» لدى اللاعبين فتحثهم على ابتكار أفضل السبل للسطو على البنوك، أو سرقة مجوهرات نادرة، وتدبر أمر فرارهم من الشرطة بأنفسهم" [جريدة الخليج : منشور بتاريخ: ٢٠١٩/٨/١٩م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/٢٥م، الثلاثاء، الساعة ٩:١٢م، رابط المقال:

-http://www.alkhaleej.ae/supplements/page/630eb9de-d803-4724-9268-36b7de1e960e].

[٤] وجاء مقال في جريدة البيان الإماراتية تحت عنوان : لعبة إلكترونية تصنع من مراهق لص سيارات، وهذا نص من المقال: " منذ طفولته يقضي وليد ساعات طويلة أمام منصات الألعاب الالكترونية، كان ينتقل من لعبة إلى أخرى حتى وقعت يديه في أحد الأيام على واحدة من أكثر الألعاب نجاحاً وتحقيقاً لأعلى نسب البيع والأرباح، كانت الشخصية الرئيسية في تلك اللعبة تحدد العديد من المهام المطلوبة، مستلزمة لإنجازها التنقل من منطقة إلى أخرى وسرقة السيارات المتوقفة على الشارع، حينها فقط أدرك وكيل نيابة لماذا كان الطفل وليد يسرق وهو الفتى المرفه وابن العائلة الثرية **".]**جريدة البيان: مقال بعنوان: لعبة إلكترونية تصنع من مراهق لص سيارات، منشور بتاريخ: 13مايو ٢٠١٩، تاريخ الاسترجاع:٢٠٢٠/٢/٢٥م، الثلاثاء، الساعة:٧:١١م، رابط المقال:

- https://www.albayan.ae/across-the-uae/accidents/2019-05-13-1.3559138].

المطلب الثاني: الحكم الفقهي للسرقة عبر الألعاب الإلكترونية.

بما أن الألعاب الإلكترونية لها أثر مادي فيمكن بيع حسابات اللاعبين، كما يمكن بيع النقاط والأرصدة المكتسبة منها، وبالتالي تنطبق عليها خصائص المال المتقوم؛ من كونها مما يبذل ويمنع ويحمى من الاعتداء عليها، وقابليتها للانتفاع في حال الاختيار، وكونها مما يميل إليه الطبع ويمكن إحرازها بتعيينه وتحديده عينا أو منفعة، فتعتبر مالاً متقوماً[١]، " فإن الأجهزة الإلكترونية، الحواسيب والأجهزة اللوحية وغيرها، في حرز المعلومات والبيانات والوثائق والبرامج إذا ما بذل المستخدم أقصى جهده في توفير سبل الحماية والتأمين الإلكتروني لممتلكاته هذه إذ إن الحرز عند الفقهاء هو المكان الذي تحفظ به الأموال بعيد عن أيدي اللصوص،[٢] أما إذا أهمل في ذلك فحينها تنعدم صفة الحرزعن هذه الأجهزة"[٣].

فإذا ما حصلت جريمة السرقة في الألعاب الإلكترونية، وتوفرت فيها كل شروط السرقة، وانتقلت حيازة المسروق إلى حيازة السارق، حينها تعتبر جريمة كاملة، يطبّق عليها من الأحكام ما يطبّق على سرقة المال المتقوم ، أما إذا بقت المسروقات بحيازتهما معاً؛ فحينها تكون هذه شبهة تدرء الحدَّ، ولكنها تبقى جريمة، يترك أمر تحديد عقوبتها التعزيرية لولي الأمر[٤].

وفي سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي ما نصه:

ما حكم ارتكاب الجرائم الافتراضية في الألعاب الإلكترونية كالسرقة و إيذاء الاخرين و التآمر عليهم و الغدر بهم، مع العلم أنها جرائم داخل اللعبة؛ يعني السرقة مثلاً يسرق سيارة داخل اللعبة الالكترونية وقد تكون تلك السيارة اشتراها اللاعب الآخر بمال حقيقي، وهكذا بقية الجرائم؟

الإجابة: " الألعاب الإلكترونية إذا حوت على مفاسد ومحاذير شرعية فإنها تأخذ حكمها إذا أدت إلى ارتكاب هذه المحاذير، فإذا أدت إلى سرقة أموال الغير فإنها حينئذ تكون محرمة، لأنه لايجوز أكل أموال الناس بالباطل حتى وإن كان في لعبة إلكترونية -كما ذكرتم في السؤال- أنه اشتراها بمال حقيقي. والله تعالى أعلم"[٥].

---

[١] ينظر: رد المحتار على الدر المختار: لابن عابدين، (٥١/٥) .

[٢] ينظر: بداية المجتهد ونهاية المقتصد: محمد بن رشد القرطبي الشهير بابن رشد الحفيد (المتوفى: ٥٩٥هـ)، (٢٣٢/٤)، دار الحديث، القاهرة، بدون طبعة، ١٤٢٥هـ - ٢٠٠٤م .

[٣] الأحكام الفقهية للجرائم الإلكترونية المتعلقة باستعمال شبكات التواصل الاجتماعي: رزق الغرابلي، (ص٨٣) .

[٤] الحاوي الكبير: علي بن محمد الماوردي (المتوفى: ٤٥٠هـ)، (٢٢٦/٨)، تحقيق: الشيخ علي محمد معوض، والشيخ عادل أحمد عبد الموجود، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤١٩هـ -١٩٩٩م .

[٥] سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي، الرقم المرجعي للطلب FR-118771-2020.

أدلة تحريم السرقة عبر الألعاب الإلكترونية:

أولاً: من القرآن الكريم

١- قال تعالى: **{ وَالسَّارِقُ وَالسَّارِقَةُ فَاقْطَعُوا أَيْدِيَهُمَا جَزَاءً بِمَا كَسَبَا نَكَالًا مِّنَ اللَّهِ ۗ وَاللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ }** [المائدة: ٣٨] .

وجه الدلالة: جاء في تفسير الطبري: " ومن سرق من رجل أو امرأة، فاقطعوا، أيها الناس، يده"[١]، فالشريعة الإسلامية جاءت لحفظ الضرورات الخمس، ومنها حفظ المال، فشددت العقوبة على كل من يتعدى على أموال الناس بسرقة أو غيرها، فأينما حصل التعدي وجبت العقوبة سواء أكانت جريمة تقليدية أو عادية.

٢- وقال تعالى:{ **وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنتُمْ تَعْلَمُونَ}** [البقرة: ١٨٨] .

وجه الدلالة: "ولا تأكلوا أموالكم بينكم بالباطل أي ولا يأكل بعضكم مال بعض بالوجه الذي لم يبحه الله تعالى"[٢]، والسرقة عبر الألعاب الإلكترونية هي تعد على أموال الآخرين بالباطل فلا تجوز.

ثانياً: من السنة النبوية

دلّت أحاديث نبوية كثيرة على حرمة السرقة منها:

١- قال رسول الله ﷺ: : « **لا يزني الزاني حين يزني وهو مؤمن، ولا يشرب الخمر حين يشرب وهو مؤمن، ولا يسرق السارق حين يسرق وهو مؤمن، ولا ينتهب نهبة، يرفع الناس إليه فيها أبصارهم، وهو مؤمن** »[٣].

٢- وقال ﷺ: « **لعن الله السارق، يسرق البيضة فتقطع يده، ويسرق الحبل فتقطع يده** »[٤].

٣- وقال ﷺ : «**بايعوني على أن لا تشركوا بالله شيئا، ولا تسرقوا، ولا تزنوا** »[٥].

وجه الدلالة: دلّت الأحاديث النبوية على عظم وزر السارق، فلا يجتمع إيمان مع السرقة، ونظراً لعظم جريمة السرقة، كان النهي عنها أحد البنود الرئيسة فيما بايع به النبي ﷺ الصحابة الكرام.

و جاء في عمدة القاري شرح صحيح البخاري: " (ولا تسرقوا) فيه حذف المفعول ليدل على العموم"[٦]، وبالتالي تدخل السرقة عبر الألعاب الإلكترونية في النهي.

---

[١] تفسير الطبري: (٢٩٤/١٠) .
[٢] تفسير البيضاوي: (١٢٧/١) .
[٣] صحيح البخاري: كتاب االحدود، باب لا يشرب الخمر، رقم الحديث(٦٧٧٢)، (١٥٧/٨) .
[٤] المرجع السابق: كتاب الحدود، باب قول الله تعالى: {والسارق والسارقة فاقطعوا أيديهما} [المائدة: ٣٨] وفي كم يقطع؟، رقم الحديث(٦٧٩٩)، (١٦١/٨) .
[٥] المرجع السابق: كتاب الحدود، باب الحدود كفارة، رقم الحديث(٦٧٨٤)، (١٥٩/٨) .
[٦] عمدة القاري شرح صحيح البخاري: للعيني، (١٥٦/١) .

ثالثاً: الإجماع

جاء في كتاب مراتب الإجماع لابن حزم:" واتفقوا أنه من سرق من حرز من غير مغنم ولا من بيت المال بيده لا بآلة وحده منفردا وهو بالغ عاقل مسلم حر في غير الحرم بمكة وفي غير دار الحرب وهو ممن يحبر في وقت من الأوقات فسرق من غير زوجته ومن غير ذي رحمه ...ولا رد السارق على المسروق منه ولا أعاده السارق وحضر الشهود على السرقة ولم يمض للسرقة شهر فقد وجب عليه حد السرقة"[١].

المطلب الثالث: موقف القانون الإماراتي من السرقة الإلكترونية.

نصّت المادة (١١) من قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢:" يعاقب بالحبس مدة لا تقل عن سنة واحدة والغرامة التي لا تقل عن مائتين وخمسين ألف درهم ولا تجاوز مليون درهم أو بإحدى هاتين العقوبتين كل من استولى لنفسه أو لغيره بغير حق على مال منقول أو منفعة أو على سند أو توقيع هذا السند، وذلك بالاستعانة بأي طريقة احتيالية أو باتخاذ اسم كاذب أو انتحال صفة غير صحيحة عن طريق الشبكة المعلوماتية أو نظام معلومات الكتروني أو إحدى وسائل تقنية المعلومات."[٢].

***

[١] مراتب الإجماع في العبادات والمعاملات والاعتقادات: علي بن أحمد بن حزم الأندلسي (المتوفى : ٤٥٦هـ)، (ص١٣٥)، دار الكتب العلمية، بيروت.

[٢] قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات، رقم ٥، لسنة ٢٠١٢م، (ص٢٤) .

المبحث السادس

الابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل أربعة مطالب:

المطلب الأول: الابتزاز الإلكتروني، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: تعريف الابتزاز الإلكتروني.

أ- **الابتزاز لغة**[1]:والبَزُّ: السَّلْبُ، وأَخْذُ الشيءِ بجَفاءٍ وقَهرٍ.وَمِنْهُ قَوْلُهُمْ فِي الْمَثَلِ: مَنْ عَزَّ بَزَّ؛ مَعْنَاهُ مَنْ غَلَبَ سَلَبَ، وابْتَزَزْتُ الشيءَ: اسْتَلَبْتُه. وبَزَّهُ يَبُزُّهُ بَزًّا: غَلَبَهُ وَغَصَبَهُ. وبَزَّ الشيءَ يَبُزُّ بَزًّا: انْتَزَعَهُ. وبَزَّهُ ثيابَهُ بَزًّا. وبَزَّه: حَبَسَه. وَحُكِيَ عَنِ الْكِسَائِيِّ: لَنْ يأْخذه أَبداً بَزَّةً مِنِّي أَي قَسْراً. وابْتَزَّهُ ثيابَه: سَلَبَهُ إياها.

وَ (الْبَزُّ) مِنَ الثِّيَابِ أَمْتِعَةُ (الْبَزَّازِ) وَ (الْبِزَّةُ) بِالْكَسْرِ الْهَيْئَةُ.

ب- **الابتزاز اصطلاحا:** هو الابتزاز الذي يتم باستخدام الإمكانيات التكنولوجية الحديثة ضد الضحية كالإفصاح بمعلومات سرية خاصة، أو متعلقة بجهة العمل أو غيرها من الأعمال غير القانونية[2].

ج- **مفهوم الابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية:** يعرّف الباحث الابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية بأنه: التهديد عبر الألعاب الإلكترونية، بالكشف عن أسرار أو خصوصية معينة، بهدف الحصول على مكاسب مالية أو جنسية.

الفرع الثاني: أسباب الابتزاز الإلكتروني.

تتعدد أسباب جريمة الإبتزاز الإلكتروني، منها[3]:

١- ضعف الوازع الديني للمبتز، واللامبالاة في حدود الله التي رسمها لعباده وحذر من الاقتراب منها.

٢- الحاجة للحب والحنان والتفهم، الناتج عن التفكك الأسري وتقصير الوالدين في القيام بواجباتهما تجاه الأبناء، وخاصة الفتيات بمتابعة سلوكهن والتحاور معهن، كذلك بالنسبة لإهمال الزوج لزوجته وعدم مراعاة مشاعرها الخاصة والاهتمام بها، يجعل منها تلتجئ إلى وسائل التواصل الاجتماعي التي أصبحت أقرب شيء للفرد في زمننا الحاضر.

---

[1] ينظر: لسان العرب: لابن منظور، فصل الباء الموحدة، (٣١٢/٥)، وتاج العروس من جواهر القاموس: محمّد بن محمّد بن عبد الرزّاق الزَّبيدي، باب(بزز)، (٢٩/١٥)، تحقيق : مجموعة من المحققين، دار الهداية، ومختار الصحاح: للرازي، باب (ب ز ز)، (٣٤) .

[2] الابتزاز الإلكتروني جريمة العصر الحديث: مجموعة مؤلفين، (ص٨٨)، وزارة الداخلية العراقية – مديرية العلاقات والاعلام، العدد (٢)، ٢٠١٩ .

[3] ينظر: الابتزاز الإلكتروني جريمة العصر الحديث: مجموعة مؤلفين، (ص٣٢ – ٣٤)، (ص٩٢) .

٣- سوء معاملة الوالدين للأبناء مما يجعلهم يقبلون على الوسائل الإلكترونية لتعويض ما فقدوا من الاحتواء الأسري.

٤- تعد البطالة سببا أساسيا ترتبط بها جريمة الابتزاز، حيث إن الجرائم الإلكترونية شأنها شان الجريمة التقليدية، ترتبط بالبطالة والظروف الاقتصادية الصعبة وتتركز البطالة بين قطاعات كبيرة من الشباب، وكما يقول المثل النيجيري (العقل العاطل عن العمل هو ورشة عمل للشيطان).

٥- دخول وسائل الاتصال الحديثة بصورة كبيرة في حياة الأسر، خصوصا الفضائيات وشبكة الإنترنت، التي ألغت الحواجز والسواتر بين الجنسين، مع عدم معرفة الفتيات بضوابط الاستخدام، أو ما يسمى بالأمن المعلوماتي، فضلاً عن سوء استخدام التقنية.

٦- غياب الضمير، والانتقام، وأصدقاء السوء، وغيرها من الأسباب.

المطلب الثاني: أهداف الابتزاز الإلكتروني، وصوره عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة فروع:

الفرع الأول: أهداف الابتزاز الإلكتروني.

بشكل عام، هنالك ثلاثة أنواع رئيسة للابتزاز الالكتروني بالاعتماد على الهدف من عملية الابتزاز ، وكما ياتي: [١]

١- الحصول على أموال (وهذا النوع هو الشائع جدا).

٢- إشباع الرغبات الجنسية.

٣- الحصول معلومات حساسة أو وثائق مهمة.

الفرع الثاني: خصائص عملية الابتزاز الإلكتروني.

يضع المختصون في مجال مكافحة جرائم الابتزاز الالكتروني عدة خصائص وملامح لعملية الابتزاز الالكتروني وهي كما يلي[٢] :

١- هي نوع من أنواع الجرائم الالكترونية (Electronic Crimes) الحديثة.

٢- تعد من أكثر الجرائم الشائعة للشباب من رواد التواصل الإجتماعي.

٣- هي جريمة تستهدف جميع فئات المجتمع.

٤- يمكن أن تصدر من شخص مبتدىء أو متمرس.

---

[١] الابتزاز الإلكتروني جريمة العصر الحديث: مجموعة مؤلفين، (ص٦٩) .

[٢] المرجع السابق، (ص٧٠) .

٥- هي جريمة خطيرة وارتكابها سهل و متاح لمجتمع الانترنت.

٦- هي جريمة في بعض الأحيان يصعب اكتشافها.

٧- لا يمكن تقدير حجم الخسائر المادية والنفسية أو تقدير حجم الأضرار.

الفرع الثالث: صور الابتزاز الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية.

تختلف صور وطرق الابتزاز الإلكتروني باختلاف الوضع العام لكل من المبتز، وهذه الطرق تتمثل فيما ياتي[١]:

أولاً : التعارف بين الجنسين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية عن طريق المحادثة الصوتية أثناء اللعب، بعدها يتطور الأمر إلى تبادل أرقام الهواتف الخاصة، أو الحسابات الشخصية في وسائل التواصل الاجتماعي (كالواتس آب، والسناب شات ...، وغيرها)، وغالباً ما يكون هناك ادعاء للحب والوعد بالزواج، وبعد أن يكسب المبتز ثقة الضحية، يتم تبادل الأسرار الشخصية، وقد يصل الأمر إلى تبادل الصور الشخصية ومقاطع فيديو، وقد تصل إلى المغازلة وتبادل صور ومقاطع فيديو بوضعيات مخلة، بعدها يستغل المبتز ما حصل عليه ليقوم بعملية الابتزاز المالي أو الجنسي.

ثانياً: تحدث العديد من حالات الابتزاز الإلكتروني في حالة تخفي شاب بشخصية فتاة عبر وسائل التواصل الإجتماعي، ثم تتطور العلاقة بين المبتز والضحية ليتواصلا سوية عبر تطبيقات الإيمو وسكايب وانستجرام، ليقوم الجاني بتسجيل وحفظ بعض الصور ومقاطع الفيديو التي يتم إرسالها من قبل الضحية، ثم يبدأ بالابتزاز والتهديد بنشر هذه الصور والفيديوهات عبر شبكات التواصل، أو إرسالها للأقارب والأصدقاء، و غالبا ما تكون الضحية في مثل هذه الحالات هي من الشخصيات العامة التي يكون للرأي العام تأثير كبير في حياتها العملية والإجتماعية.

ثالثاً: تحدث الكثير من حالات الابتزاز المالي في الألعاب الإلكترونية بأن ينتحل بعض الشباب شخصيات فتيات -عن طريق تقليد صوت فتيات – ليقوم باصطياد بعض الشباب بدعوى الإعجاب والحب ليستغلهم بإرسال بطاقات شحن الجوالات التي يقوم بعدها ببيعها للمتاجر، وقد يتطور الأمر بأن يطلب صوراً مخلة من الضحايا ليبتزهم بها مادياً .

رابعاً: ومن طرق الابتزاز الإلكتروني الجديدة أيضا ما يحدث من استغلال بعض المدعين (محاربي الابتزاز الإلكتروني) حيث يقوم المبتز بالتواصل مع الضحايا واستدراجها عن طريق تأسيس موقع إلكتروني تحت عنوان (محاربة الابتزاز)، ويطلب من الضحايا البيانات الخاصة بهم وصورهم، ليقوم بعد ذلك بتهديدهم وابتزازهم مالياً أو جنسياً.

---

[١] ينظر: الابتزاز الإلكتروني جريمة العصر الحديث: مجموعة مؤلفين، (ص٣٠ – ٣٢) .

المطلب الثالث: الموقف الفقهي للابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.

الابتزاز الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية محرم شرعاً، لما فيه من إيذاء للمؤمنين والمؤمنات، وإفساد في الأرض، و يتناقض مع مقاصد الشريعة الإسلامية التي دعت للحفاظ على الضرورات الخمس، ومنها حفظ الأعراض والدعوة إلى ستر الناس وشددت العقوبات على من يؤذي الناس أو يتعدى على أعراضهم.

أدلة تحريم الابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية:

أولاً: من القرآن الكريم

١- قوله تعالى: { **وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بِغَيْرِ مَا اكْتَسَبُوا فَقَدِ احْتَمَلُوا بُهْتَانًا وَإِثْمًا مُّبِينًا** }[سورة الأحزاب: ٥٨].

وجه الدلالة: "قيد إيذاء المؤمنين والمؤمنات لأن ذاك يكون غير حق أبداً ... وعن الفضيل لا يحل لك أن تؤذي كلباً أو خنزيراً بغير حق فكيف إيذاء المؤمنين والمؤمنات"[(١)]، فإيذاء المؤمنين والمؤمنات إثم وبهتان، والابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية إيذاء للمؤمنين والمؤمنات وإضرار بهم فلا يجوز.

٢- قال تعالى: { **وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنتُمْ تَعْلَمُونَ** }[سورة البقرة: ١٨٨].

وجه الدلالة: دلت الآية الكريمة على حرمة أكل أموال الناس بالباطل، والابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية أكل لأموال الناس بدون وجه حق فلا يجوز.

٣- وقال عزوجل: { **إِنَّمَا جَزَاءُ الَّذِينَ يُحَارِبُونَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَسْعَوْنَ فِي الْأَرْضِ فَسَادًا أَن يُقَتَّلُوا أَوْ يُصَلَّبُوا أَوْ تُقَطَّعَ أَيْدِيهِمْ وَأَرْجُلُهُم مِّنْ خِلَافٍ أَوْ يُنفَوْا مِنَ الْأَرْضِ ۚ ذَٰلِكَ لَهُمْ خِزْيٌ فِي الدُّنْيَا ۖ وَلَهُمْ فِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ عَظِيمٌ** }[سورة المائدة: ٣٣].

وجه الدلالة: دلت الآية الكريمة على حرمة الإفساد في الأرض وجعلت ذلك من قبيل المحاربين لله ورسوله، والابتزاز عبر الألعاب الإلكترونية إفساد في الأرض لما يسبب من مشكلات في المجتمع، وتفكيك للروابط الأسرية، والاجتماعية.

---

(١) تفسير النسفي (مدارك التنزيل وحقائق التأويل): عبد الله بن أحمد النسفي (المتوفى: ٧١٠هـ)، (٤٥/٣)، تحقيق: يوسف علي بديوي، دار الكلم الطيب، بيروت، ط١، ١٤١٩هـ - ١٩٩٨م .

ثانياً : من السنة

١- قال رسول الله ﷺ: « **كل المسلم على المسلم حرام: دمه وماله وعرضه**» [١].

وجه الدلالة: دل الحديث على حرمة التعدي على مال المسلم وعرضه، والابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية تعدٍ صريح على حرمة المال والعرض فلا يجوز.

٢- وقال ﷺ: « **فإن دماءكم، وأموالكم، وأعراضكم، بينكم حرام، كحرمة يومكم هذا، في شهركم هذا، في بلدكم هذا، ليبلغ الشاهد الغائب، فإن الشاهد عسى أن يبلغ من هو أوعى له منه** »[٢].

وجه الدلالة: قرن النبي صلى الله وعليه وسلم حرمة الأموال مع حرمة الدماء لعظم جريمة التعدي على أموال المسلمين، والإبتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية تعدي واضح وصريح على أموال الناس فيحرم.

ثالثاً: المعقول

يرى الباحث أن الابتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية ظلم وفساد في الأرض، وإيذاء للمؤمنين والمؤمنات وإضرار بهم نفسياً واجتماعياً ومالياً.

---

[١] صحيح مسلم: كتاب البر والصلة والآداب، باب تحريم ظلم المسلم، وخذله، واحتقاره، ودمه، وعرضه، وماله، رقم الحديث(٢٥٦٤)، (١٩٨٦/٤) .

[٢] صحيح البخاري: كتاب العلم، باب قول النبي ﷺ: « رب مبلغ أوعى من سامع»، برقم (٦٧)، (٢٤/١) .

المطلب الرابع: مواجهة الابتزاز الإلكتروني في دولة الإمارات.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة الابتزاز الإلكتروني.

حذر الدكتور محمد حمد الكويتي، خبير أمن المعلومات، من التعامل غير الحذر مع تطبيقات التواصل الإلكتروني، والذي يتسبب في وقوع الكثير من الجرائم الإلكترونية ويعرض أصحاب الحسابات للوقوع في فخ الابتزاز. وقال: إن دولة الإمارات العربية المتحدة تتحرك نحو حكومة ذكية بناءً على النظرة الاستراتيجية للقيادة، وهذا يحتم علينا زيادة الاعتماد على تقنية المعلومات، وأكد أنه لا بد من زيادة الوعي بالتهديدات الإلكترونية وتطوير الجوانب الفنية للحماية والاستجابة، وإضفاء مزيد من الوعي بالمخاطر الناجمة عنها بالتعاون مع سلطة تنظيم قطاع الاتصالات في الدولة. وأضاف أن وسائل التواصل بشكلها العام آخذة في التطور بسرعة هائلة وأن هذا التطور ينسحب على الأجهزة التي أصبحت تحتوي على إمكانيات عالية في بث الصور ونقلها، بالإضافة إلى قدراتها العالية على معالجة كم كبير من المعلومات، وأن التطورات التي تشهدها وسائل التواصل وأجهزتها مستمرة ما يعني وقوع مزيد من جرائم أمن المعلومات مالم يتم نشر ثقافة أمنية تتصدى لعصابات الابتزاز التي تستهدف فئة الشباب وغيرها من الفئات في مجتمعاتنا،... وأضاف أن ٦٥% من قضايا الابتزاز داخل الدولة الهدف منها المال . ويقول الدكتور غانم الحساني، مدير إدارة العلوم السلوكية في مستشفى العين إن جرائم المعلومات تشهد ازدياداً عالمياً، وذلك بسبب انتشار التقنيات الحديثة ورخص أسعارها ما جعلها في متناول اليد وبالتالي زيادة في أعداد الجرائم التي تكون فيها التكنولوجيا طرفاً أساسياً، مضيفاً أن الابتزاز الإلكتروني هو أحد تلك الجرائم التي تترك آثاراً نفسية في ضحاياها وقد تتسبب في إقدامهم على إنهاء حياتهم بسببها في حال لم يتم التعامل معها بالشكل السريع [1].

الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من الابتزاز الإلكتروني.

تنبهت الإمارات مبكراً وسنت قوانين لجرائم المعلومات، ... ففرضت قوانين ملزمة تعاقب من يتسبب في جرائم الابتزاز، ... فهي تعاقب مجرمي الابتزاز بعقوبات قاسية جداً دون النظر إلى نوع الابتزاز سواء كان ابتزازاً جنسياً أو مالياً أو غيرها من أنواع الابتزاز.

فنصّت المادة (١٦) من قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢:" يعاقب بالحبس مدة لا تزيد على سنتين والغرامة التي لا تقل عن مائتين وخمسون ألف درهم ولا تجاوز خمسمائة ألف درهم

---

[1] جريدة الخليج: مقال بعنوان" الابتزاز الإلكتروني.. جريمة العصر"، تاريخ النشر: ٢٠١٨/٠٣/٢٤م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٠٣/٠٥م، الساعة: ١٢:٣٥ص، رابط المقال:
- http://www.alkhaleej.ae/alkhaleej/page/3195ecd5-28fa-4650-92aa-ac91de045b77#

أو بإحدى هاتين العقوبتين كل من ابتز أو هدد شخص آخر لحمله على القيام بفعل أو الامتناع عنه وذلك باستخدام شبكة معلوماتية أو وسيلة تقنية معلومات. وتكون العقوبة السجن مدة لا تزيد على عشر سنوات إذا كان التهديد بارتكاب جناية أو بإسناد أمور خادشة للشرف والاعتبار."[١].

لهذا تعد الإمارات من الدول الأولى التي أدرجت هذا القانون ضمن القوانين الملزمة والنافذة في الدولة، في حين أن دولاً عربية أخرى لم تنظم هذا القانون إلى وقتنا هذا، بالرغم من أهميته، ولم تتناول أي قوانين تعاقب المجرم على الجرائم الإلكترونية و جرائم الابتزاز بالدرجة الأولى، والتي للأسف تساعد المجرمين على اقتراف المزيد من الجرائم.

ونشير إلى أن عدم وجود قوانين في بعض الدول تعاقب على جريمة الابتزاز الإلكتروني يؤثر سلباً على الإمارات وخصوصاً أن جريمة الابتزاز من الجرائم الدولية الممتدة، وبالتالي فإن هذا يجعل من جريمة الابتزاز جريمة معقدة و حلولها تواجه صعوبات يصطدم جزء منها بعدم وجود قوانين مساعدة ومشتركة، ويصطدم الجزء الآخر بذكاء مجرم متمرس ومتخف عبر الإنترنت [٢].

***

[١] قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢م: دائرة القضاء، (ص٢٧) .

[٢] جريدة الخليج: مقال بعنوان" الابتزاز الإلكتروني.. جريمة العصر"، تاريخ النشر: ٢٠١٨/٠٣/٢٤م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٠٣/٠٥م، الساعة: ١٢:٣٥ص، رابط المقال:
- http://www.alkhaleej.ae/alkhaleej/page/3195ecd5-28fa-4650-92aa-ac91de045b77#

الفصل الخامس

الأحكام الفقهية للمخالفات الأخلاقية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وسبل مواجهتها بدولة الإمارات

ويشمل ستة مباحث:

المبحث الأول: القذف والسب عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: التشهير عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: التَّنَمُّرعبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث الخامس: الاستغلال الجنسي للأطفال عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث السادس: الاختلاط الإلكتروني بين الجنسين عبر الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول

القذف والسب عبر الألعاب الإلكترونية

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: القذف، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة فروع رئيسية:

الفرع الأول: تعريف القذف.

القذف لغة: جاء في تهذيب اللغة: " القَذْف: الرَّمْي بِالسَّهْمِ والحَصَى والكلامِ وكلِّ شَيْءٍ"[١]

وجاء في المعجم الوسيط: " (قذف) بِالْحجرِ وبالشيء قذفا رمى بِهِ بِقُوَّة وَيُقَال أَيْضا قذفه وَقذف الْبَحْر بِمَا فِيهِ رمى بِهِ من صيد وَغَيره وَفُلَان بقوله تكلم من غير تدبر وَلَا تَأمل وبالشيء على فلَان رَمَاه بِهِ"[٢].

القذف شرعاً: هو الرمي بالزنا، ومثله الرمي بنفي النسب.[٣]

تعريف القذف الإلكتروني: هو "الرمي بوضع محرج أو نفي نسب أو بزنا، أو تعريض بذلك عبر الوسائل الإلكترونية الحديثة"[٤]. والألعاب الإلكترونية من جملة الوسائل الإلكترونية الحديثة وأبرزها، والتي يرتادها ملايين البشر كل يوم.

الفرع الثاني: حقيقة القذف عبر الألعاب الإلكترونية.

جاءت الشريعة الإسلامية للمحافظة على الضروريات الخمس، ومنها المحافظة على الأعراض، ومع تطور التكنولوجيا الحديثة في هذا العصر، تطورت أساليب القذف، لتشمل القذف الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية، الأكثر انتشارا بين الناس على شبكة الإنترنت[٥].

فتجد أن الكثير من الألعاب الإلكترونية الحديثة يكثر فيها القذف والتعدي على الأعراض، وخاصة في ألعاب الأون لاين، وسبب شيوع هذا الأمر هو تستر الكثير من اللاعبين بأسماء وهمية، كذلك غفلة الرقابة الحكومية في كثير من الدول عن الفضاء المفتوح في الألعاب الإلكترونية مما تسبب بشيوع مثل هذه السلوكيات السيئة.

الفرع الثالث: الحكم الفقهي للقذف عبر الألعاب الإلكترونية.

---

[١] تاج العروس: للزبيدي، باب(ق ذ ف)، (٢٤١/٢٤)، وتهذيب اللغة: محمد بن أحمد بن الأزهري الهروي (المتوفى: ٣٧٠هـ)، أبواب القاف والذال، (٧٥/٩)، تحقيق: محمد عوض مرعب، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ٢٠٠١م .

[٢] المعجم الوسيط: مجمع اللغة العربية بالقاهرة، باب (القاف)، (٧٢١/٢) .

[٣] ينظر: رد المحتار على الدر المختار: لابن عابدين، (٤٣/٤)، والقوانين الفقهية: لابن جزي (المتوفى: ٧٤١هـ)، (ص٢٣٤)، وتحفة المحتاج في شرح المنهاج: للهيتمي، (١١٩/٩)، ومغني المحتاج إلى معرفة معاني ألفاظ المنهاج: للخطيب الشربيني، (٤٦٠/٥)، والمغني: لابن قدامة، (٧٥/٩)، والكافي في فقه الإمام أحمد: ابن قدامة المقدسي (المتوفى: ٦٢٠هـ)، (٢٩١/٤)، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٤هـ - ١٩٩٤م .

[٤] الأحكام الفقهية للجرائم الإلكترونية المتعلقة باستعمال شبكات التواصل الاجتماعي: رزق الغرابلي، (ص٧٨) .

[٥] ينظر: المرجع السابق، (ص٧٧) .

يأخذ القذف الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية حكم القذف المنهي عنه، لأنه لاعبرة للوسيلة، والمشاهد أن القذف في الألعاب الإلكترونية شائع جداً، ويتسم بسرعة النشر، وسهولة التلفظ به.

وفي سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي ما نصه:

ما حكم التلفظ بالألفاظ النابية (سب ، شتم ، تنمر ...) في الألعاب الإلكترونية ؟

الإجابة: " السلام عليكم ورحمة الله وبركاته. وبعد: فالجواب وبالله التوفيق : لا يجوز فإنه لغو وتعود على المنكرات إن لم يكن مخاطبا، وإلا ففسق. هذا، والله أعلم بالصواب ."[1].

أدلة تحريم القذف عبر الألعاب الإلكترونية:

أولاً: من الكتاب

١- قال تعالى: {**وَالَّذِينَ يَرْمُونَ الْمُحْصَنَاتِ ثُمَّ لَمْ يَأْتُوا بِأَرْبَعَةِ شُهَدَاءَ فَاجْلِدُوهُمْ ثَمَانِينَ جَلْدَةً وَلَا تَقْبَلُوا لَهُمْ شَهَادَةً أَبَدًا ۚ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ**} [سورة النور:٤].

٢- وقال تعالى: **{إِنَّ الَّذِينَ يَرْمُونَ الْمُحْصَنَاتِ الْغَافِلَاتِ الْمُؤْمِنَاتِ لُعِنُوا فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَلَهُمْ عَذَابٌ عَظِيمٌ}** [سورة النور:٢٣].

وجه الدلالة: " كل محصنة غافلة مؤمنة، رماها رام بالفاحشة، من غير أن يخص بذلك بعضا دون بعض، فكل رام محصنة بالصفة التي ذكر الله جل ثناؤه في هذه الآية فملعون في الدنيا والآخرة، وله عذاب عظيم، إلا أن يتوب من ذنبه ذلك قبل وفاته"[2]، فدّلت الآيتان بمنطوقهما على تحريم عموم القذف بأي وسيلة كان، وبالتالي تنطبق كل أحكام القذف على القذف عبر الألعاب الإلكترونية.

ثانياً : من السنة

- قال رسول الله ﷺ: «**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**»[3].

وجه الدلالة: والمراد بالمحصنات" الحرائر العفيفات ولا يختص بالمزوجات بل حكم البكر كذلك بالإجماع،...بيان كونه – أي القذف - من الكبائر بناء على أن كل ما توعد عليه باللعن أو العذاب أو شرع فيه حد فهو كبيرة وهو المعتمد وبذلك يطابق حديث الباب الآيتين المذكورتين وقد انعقد الإجماع على أن

---

[1] سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي، الرقم المرجعي للطلب FR-117501-2019 .

[2] تفسير الطبري: (١٤٠/١٩) .

[3] صحيح البخاري: كتاب الحدود، باب رمي المحصنات، رقم الحديث(٦٨٥٧)، (١٧٥/٨)، وصحيح مسلم: كتاب الايمان، باب بيان الكبائر وأكبرها، رقم الحديث(٨٩)، (٩٢/١) .

حكم قذف المحصن من الرجال حكم قذف المحصنة من النساء"[١]، فمما سبق تبين عظم وزر القذف، فلا يجوز قذف المؤمن والمؤمنة بأي وسيلة كانت، ومنها القذف عبر الألعاب الإلكترونية.

ثالثاً : الإجماع

وأجمع أهل العلم على أن على قاذف المحصنة بالزنى الحد إذا طلبت المقذوفة ذلك وأنكرت ما رماها به، ولم يكن مع القاذف أربعة شهود يشهدون على صدق ما قال"[٢].

رابعاً: المعقول

يرى الباحث إن القذف عبر الألعاب الإلكترونية ووسائل الإتصال الحديثة شائع جداً، ويستهين فيه كثير من الناس، مع كونه أكثر شناعة من القذف بالتلفظ، لسعة دائرته، وسرعة انتشاره، والشريعة الإسلامية الغراء جاءت لحفظ الأعراض، وبالتالي تنطبق كل أحكام القذف في الفقه الإسلامي على القذف عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: السب، وحقيقه عبر الألعاب الإلكترونية .

ويشمل ثلاثة فروع رئيسية:

الفرع الأول: تعريف السب.

السب لغة: جاء في مقاييس اللغة: (سَبَّ) السِّينُ وَالْبَاءُ حَدَّهُ بَعْضُ أَهْلِ اللُّغَةِ وَأَظُنُّهُ ابْنَ دُرَيْدٍ أَنَّ أَصْلَ هَذَا الْبَابِ الْقَطْعُ، ثُمَّ اشْتُقَّ مِنْهُ الشَّتْمُ. وَالسَّبُّ: الشَّتْمُ[٣].

وجاء في مختار الصحاح: " (السَّبُّ) الشَّتْمُ وَالْقَطْعُ وَالطَّعْنُ وَبَابُهُ رَدَّ، وَ (التَّسَابُّ) التَّشَاتُمُ وَالتَّقَاطُعُ. وَهَذَا (سُبَّةٌ) عَلَيْهِ بِالضَّمِّ أَيْ عَارٌ يُسَبُّ بِهِ. وَرَجُلٌ سُبَّةٌ يَسُبُّهُ النَّاسُ[٤]،...(الشَّتْمُ) السَّبُّ وَبَابُهُ ضَرَبَ وَالِاسْمُ (الشَّتِيمَةُ) . وَ (التَّشَاتُمُ) التَّسَابُّ. وَ (الْمُشَاتَمَةُ) الْمُسَابَّةُ"[٥].

وفي لسان العرب: سبب: السَّبُّ: القَطْعُ. سَبَّه سَبّاً: قَطَعه؛ قَالَ الشاعر:

فَمَا كَانَ ذَنْبُ بَني مالِكٍ، ... بأَنْ سُبَّ مِنْهُمْ غُلامٌ، فَسَبْ

والسَّبُّ: الشَّتْم، وَهُوَ مَصْدَرُ سَبَّه يَسُبُّه سَبّاً: شَتَمَه؛ وأَصله مِنْ ذَلِكَ. وسَبَّبه: أَكثر سَبَّه [٦].

السب اصطلاحاً: رمي الغير بمنقصة دون القذف، دون برهان حقيقي [٧].

---

[١] فتح الباري: لابن حجر، (١٨١/١٢) .

[٢] الإقناع: أبو بكر محمد بن إبراهيم بن المنذر (المتوفى: ٣١٩هـ)، (٣٤٤/١)، تحقيق: الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الجبرين، ط١، ١٤٠٨هـ .

[٣] معجم مقاييس اللغة: لابن فارس، مادة (سب)، (٦٣/٣) .

[٤] مختار الصحاح: للرازي، مادة(س ب ب)، (١٤٠/١) .

[٥] المرجع السابق: مادة (ش ت م)، (١٦١/١) .

[٦] لسان العرب: لابن منظور، فصل السين المهملة، (٤٥٥/١) .

[٧] الأحكام الفقهية للجرائم الإلكترونية المتعلقة باستعمال شبكات التواصل الاجتماعي: رزق الغرابلي، (ص١١٤) .

وجاء في معجم لغة الفقهاء أن السب هو: الكلام القبيح سوى القذف[١].

الفرع الثاني: حقيقة السب عبر الألعاب الإلكترونية.

أصبحت شبكات التواصل الاجتماعي بأنواعها ساحة تنتقل إليها المنازعات وتصفية الحسابات الشخصية

بين الناس، وفي خضم هذه المنازعات تفشّت ظاهرة السب والشتم، وتشكل لدى كثير من الناس تفريغا للأحقاد والعداوات، على مرأى ومسمع المتابعين والمشتركين، إرضاء لشهوة الانتصار للنفس، التي نهى عنها الإسلام [٢]، والمتابع لواقع الألعاب الإلكترونية يلحظ شيوع السب والشتم بين اللاعبين، وبألفاظ غاية في الفحش، فهناك عدد من الألعاب تروّج السباب والشتم[٣] و التنابز بالألقاب، والتمييز العنصري، والقذف والطعن في الأنساب، الذي يحدث بين المتسابقين أثناء ممارسة الألعاب، وهذا شائع جداً خاصة في ألعاب الأون لاين، وكما بينت سابقاً – في سلبيات الألعاب الإلكترونية - فقد أخبرني عدة أشخاص يمارسون هذه الألعاب؛ أن أكثر أذى تعرضوا له خلال اللعب هو السب والشتم بشتى الألفاظ النابية، وأخبروني أنه إن كان هناك سبب واحد ليتركوا الألعاب الإلكترونية؛ فسيكون بسبب السب والشتم.

الفرع الثالث: الحكم الفقهي للسبّ عبر الألعاب الإلكترونية[٤].

يحرم شرعاً سب المسلم أو شتمه بغير وجه حقٍ أو ازدراؤه أو تنقصه عبر المواقع والمنتديات الإلكترونية – ومنها الألعاب الإلكترونية – مثلما يحرم سبُّ المسلم وشتمه باللسان الذي هو محرم بإجماع الأمة[٥].

وقد جاء في **البحر الرائق شرح كنز الدقائق..**تحرير رائع لمسألة السب والشتم: " والفقه في ذلك أن الشتم لا يخلو إما أن يكون بما فيه أو بما ليس فيه في وجهه أو في غيبته فإن كان بما ليس فيه فهو كذب

---

[١] معجم لغة الفقهاء: محمد قلعجي، وحامد قنيبي، (٢٥٧/١) .

[٢] الأحكام الفقهية للجرائم الإلكترونية المتعلقة باستعمال شبكات التواصل الاجتماعي: رزق الغرابلي، (ص١١٤) .

[٣] أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد، (ص١١٧) .

[٤] ينظر: الأحكام الفقهية للحوار والتواصل الإلكتروني: د. ياسين بن كرامة الله مخدوم، (ص٣١١- ٣١٢)، مجلة الجامعة الإسلامية، الرياض، العدد(١٦٢)، والأحكام الفقهية للجرائم الإلكترونية المتعلقة باستعمال شبكات التواصل الاجتماعي: رزق الغرابلي، (ص١١٥ -١١٧) .

[٥] المنهاج شرح صحيح مسلم بن الحجاج: محيي الدين يحيى بن شرف النووي (المتوفى: ٦٧٦هـ)، (٥٤/٢)، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط٢، ١٣٩٢ .

وافتراء فيفسق به سواء كان في وجهه أو في غيبته وإن كان بما فيه في غيبته فهو غيبة وأنها توجب الفسق وإن كان في وجهه ففيه إساءة أدب وأنه من صنيع رعاعة"[1].

كما أن السبّ والشتم عبر الألعاب الإلكترونية، هو من باب المجاهرة بالمعصية والاستهتار بحدود الله تعالى، لكثرة من يمارسها ويشاهدها، وسهولة انتشارها، وبالتالي فالسب والشتم من خلالها أكثر ضرراً من السب المباشر.

وفي سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي ما نصه:

ما حكم التلفظ بالألفاظ النابية (سب ، شتم ، تنمر ...) في الألعاب الإلكترونية ؟

الإجابة: " السلام عليكم ورحمة الله وبركاته. وبعد: فالجواب وبالله التوفيق : لا يجوز فإنه لغو وتعود على المنكرات إن لم يكن مخاطبا، وإلا ففسق. هذا، والله أعلم بالصواب ."[2].

الأدلة الشرعية على تحريم السبّ عبر الألعاب الإلكترونية:

أولاً: من القرآن الكريم

١- قال تعالى: { **لَّا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَن ظُلِمَ ۚ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا** }[سورة النساء: ١٤٨].

وجه الدلالة: جاء في تفسير البغوي: " قوله: لا يحب الله الجهر بالسوء من القول إلا من ظلم يعني: لا يحب الله الجهر بالقبح من القول إلا من ظلم، فيجوز للمظلوم أن يخبر عن [ظلم] الظالم وأن يدعو عليه، قال الله تعالى: ولمن انتصر بعد ظلمه فأولئك ما عليهم من سبيل (٤١) [الشورى: ٤١] ، قال الحسن: دعاؤه عليه أن يقول: اللهم أعني عليه اللهم استخرج حقي منه، وقيل: إن شئتم جاز أن يشتم بمثله لا يزيد عليه[3].فالله سبحانه وتعالى يكره الجهر بالسوء من الأقوال؛ من سب وشتم وقذف وتشهير وغيرها، والآية عامة تشمل كل قول سيئ، ومن ذلك السب والشتم عبر الألعاب الإلكترونية.

٢- وقال تعالى: { **وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بِغَيْرِ مَا اكْتَسَبُوا فَقَدِ احْتَمَلُوا بُهْتَانًا وَإِثْمًا مُّبِينًا**}[سورة الأحزاب: ٥٨].

وجة الدلالة: جاء في تفسير القرطبي: " أذية المؤمنين والمؤمنات هي أيضا بالأفعال والأقوال القبيحة، كالبهتان والتكذيب الفاحش المختلق. وهذه الآية نظير الآية التي في النساء:{ ومن يكسب خطيئة أو إثما ثم يرم به بريئا فقد احتمل بهتانا وإثما مبينا} [سورة النساء: ١١٢] كما قال هنا. وقد قيل: إن من الأذية تعييره بحسب مذموم، أو حرفة مذمومة، أو شي يثقل عليه إذا سمعه، لأن أذاه في الجملة حرام. وقد ميز

---

[1] البحر الرائق شرح كنز الدقائق: زين الدين بن إبراهيم، المعروف بابن نجيم (المتوفى: ٩٧٠هـ)، (٨٩/٧)، دار الكتاب الإسلامي، ط٢ .

[2] سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي، الرقم المرجعي للطلب FR-117501-2019 .

[3] تفسير البغوي: (٧١٦/١) .

الله تعالى بين أذاه وأذى الرسول وأذى المؤمنين فجعل الأول كفرا والثاني كبيرة، فقال في أذى المؤمنين:{فقد احتملوا بهتانا وإثما مبينا} "[1]. فيحرم السب والشتم عبر الألعاب الإلكترونية لما فيه من أذى للمؤمنين والمؤمنات.

٣- وقال تعالى: { **مَّا يَلْفِظُ مِن قَوْلٍ إِلَّا لَدَيْهِ رَقِيبٌ عَتِيدٌ** }[سورة ق: ١٨].

وجه الدلالة: أي ما يتكلم بشيء إلا كتب عليه[2]، وجاء في تفسير الطبري:" ما يلفظ الإنسان من قول فيتكلم به، إلا عندما يلفظ به من قول رقيب عتيد، يعني حافظ يحفظه، عتيد معد"[3]. وفي تفسير السعدي: " {ما يلفظ من قول} خير أو شر {إلا لديه رقيب عتيد} أي: مراقب له، حاضر لحاله"[4]. والسب والشتم عبر الألعاب الإلكترونية أمر محرم، وسيحاسب عنه يوم القيامة.

ثانياً: من السنة النبوية

١- قال رسول الله ﷺ: **«سباب المسلم فسوق، وقتاله كفر»**[5].

وجه الدلالة: جاء شرح الحديث في كتاب عمدة القاري شرح صحيح البخاري: " فسوق : أي خروج عن طاعة الله تعالى".[6]

فالحديث صريح الدلالة على أن سب المسلم فسق، والفسق دليل على التحريم، كما أن الحديث عام فيشمل كل أنوع السب، ومنه السب عبر الألعاب الإلكترونية.

٢- عن أبي موسى الأشعري – رضي الله عنه -، قال: قالوا يا رسول الله، أي الإسلام أفضل؟ قال: **«من سلم المسلمون من لسانه، ويده»**[7].

وجه الدلالة: " معناه أن المسلم الممدوح من كان هذا وصفه"[8]، فدلَّ الحديث على أن من أفضل المسلمين من سلم المسلمون من لسانه ويده، فلا يتعرض للناس بسب أو شتم، والسب عبر الألعاب الإلكترونية يعتبر شكلاً من أشكال الإيذاء للناس فلا يجوز.

٣- عن عبد الله بن عمرو رضي الله عنهما، قال: **لم يكن النبي ﷺ فاحشا ولا متفحشا، وكان يقول: «إن من خياركم أحسنكم أخلاقا»**[9].

وجه الدلالة: إن مما يجب على المسلمين أن يتأسوا بالنبي ﷺ، في شتى جوانب حياتهم، قال تعالى: { **لَّقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا** }[سورة

---

[1] تفسير القرطبي: (٢٤٠/١٤) .
[2] المرجع السابق: (١١/١٧) .
[3] تفسير الطبري: (٣٤٤/٢٢) .
[4] تفسير السعدي: (٨٠٥/١) .
[5] صحيح البخاري: كتاب الأدب، باب: ما ينهى من السباب واللعن، رقم الحديث (٦٠٤٤)، (١٥/٨) .
[6] عمدة القاري شرح صحيح البخاري: للعيني، (١٢٣/٢٢).
[7] صحيح البخاري: كتاب الإيمان، باب: أي الإسلام أفضل؟، رقم الحديث (١١)، (١١/١) .
[8] عمدة القاري شرح صحيح البخاري: للعيني، (١٣٢/١).
[9] صحيح البخاري: كتاب المناقب، باب: صفة النبي ﷺ، رقم الحديث(٣٥٥٩)، (١٨٩/٤) .

الأحزاب: ٢١].فالنبي ﷺ عُرف بحسن الخلق، كما زكاه الله جل شأنه فقال: { **وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ**}[سورة القلم: ٤]، ومن حسن خلق النبي ﷺ أنه كان لا ينطق إلا طيبا، فلم يكن عليه الصلاة والسلام فاحشا ناطقا بالفحش، ولا متفحشا متكلفا في الفحش، وكان يقول: **«إن من خياركم أحسنكم أخلاقا»**،[١].

والمتتبع لواقع الألعاب الإلكترونية اليوم؛ يجدها تعجُّ بالسب والشتم، وسوء الخلق، وهذا خلاف لهدي النبي ﷺ .

ثالثاً: الإجماع

قال الإمام النووي – رحمه الله -: "فسب المسلم بغير حق حرام بإجماع الأمة وفاعله فاسق"[٢].

---

[١] ينظر: عمدة القاري شرح صحيح البخاري: للعيني، (١١٢/١٦).
[٢] المنهاج شرح صحيح مسلم : للنووي، (٥٤/٢) .

المطلب الثالث: مواجهة القذف والسب عبر الألعاب الإلكترونية في الإمارات.

نصت المادة (٢٠) من قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢: " مع عدم الإخلال بأحكام جريمة القذف المقررة في الشريعة الإسلامية، يعاقب بالحبس والغرامة التي لا تقل على مائتين وخمسين ألف درهم ولا تتجاوز خمسمائة ألف درهم أو بإحدى هاتين العقوبتين كل من سب الغير أو أسند إليه واقعة من شأنها أن تجعله محلاً للعقاب أو الازدراء من قبل الآخرين، وذلك باستخدام شبكة معلوماتية، أو وسيلة تقنية معلومات"[١].

بما يعني أن المشرع قد شدد عقوبة السب المرتكبة عن طريق الشبكة المعلوماتية، وذلك لأن ارتكاب الفعل الإجرامي حينئذ سيكون أسهل من نظيره من حيث التنفيذ، فجرائم السب والإساءة للآخرين تنتشر على الشبكة المعلوماتية كالنار في الهشيم وقد تصل لملايين من البشر في لحظات. وإذا كانت جريمة السب العلني بالطريقة التقليدية تبدأ وتنتهي في مكان وزمان معينين، فإن السب والإساءة عبر الشبكة العنكبوتية تنتقل عبر القارات وتستمر في إساءتها للشخص المجني عليه حتى قيام الساعة، والمشرع الإماراتي كان موفقاً حينما تشدد في عقوبة هذه الجريمة عند توافر أركانها، وذلك حماية لسمعة الأشخاص ومنع العبث بمصالحهم [٢].

فالقانون يعاقب بالحبس والغرامة أو إحدى هاتين العقوبتين ضد كل من سب الغير أو أسند إليه واقعة من شأنها أن تجعله محلاً للعقاب أو الازدراء من قبل الآخرين[٣] .

***

[١] قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢م: (ص٢٨، ٢٩) .

[٢] ينظر: جريدة الإمارات اليوم: مقال بعنوان" جريمة السب وعقوباتها، نشر بتاريخ ٢٧ يناير ٢٠١٨م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٦م، السبت، الساعة ٢٥:٥ص، رابط المقال:

- https://www.emaratalyoum.com/local-section/accidents/courts/2018-01-27-1.1065686

[٣] جريدة الإمارات اليوم: مقال بعنوان" مختصون يطالبون بقانون يجرّم التحريض على الكراهية"، تاريخ النشر: ٠٧ يوليو ٢٠١٥م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٦م، الجمعة، ١١:١٠م، رابط المقال:

- **https://www.emaratalyoum.com/local-section/other/2015-07-07-1.800571**

المبحث الثاني

الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: الإشاعة، وحقيقتها عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: تعريف الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية

الإشاعة لغة:جاء في مقاييس اللغة:" شَاعَ الْحَدِيثُ، إِذَا ذَاعَ وَانْتَشَرَ. وَيُقَالُ شَيَّعَ الرَّاعِي إِبِلَهُ، إِذَا صَاحَ فِيهَا"[١].

وجاء في مختار الصحاح: " ش ي ع: (شَاعَ) الْخَبَرُ يَشِيعُ (شَيْعُوعَةً) ذَاعَ. وَسَهْمٌ (مُشَاعٌ) وَ (شَائِعٌ) أَيْ غَيْرُ مَقْسُومٍ. وَ (أَشَاعَ) الْخَبَرَ أَذَاعَهُ" [٢].

وفي تاج العروس: " شاعَ الخبَرُ فِي النّاسِ... ذاعَ وفَشا وظَهَرَ وانْتَشَرَ، وقولُهم: هَذَا خَبَرُ شائعٌ، وَقد شاع فِي النَّاسِ، مَعْنَاهُ: قد اتَّصَلَ بكُلِّ أَحَدٍ، فَاسْتَوَى عِلْمُ النّاس بِهِ، وَلم يكن علمُه عِنْد بعضِهِم دونَ بعضٍ" [٣].

الإشاعة إصطلاحاً:

عرفه محمد بن عائض التوم بأنه: هي خبر غير موثوق لم يتأكد من صحته، ولا يستند لمصدر مسؤول، يتم تناقله بين الناس عن طريق مواقع التواصل الاجتماعي، يدور حول شخص أو فكرة أو موضوع، وقد تكون سياسية أو دينية أو علمية...أو غير ذلك[٤].

الفرع الثاني: حقيقة الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية.

إن التطور الكبير الذي شهدته الألعاب الإلكترونية في الفترة الأخيرة نقلها من كونها وسيلة ترفيه ولعب، إلى أن تصبح وسيلة عابرة للقارات يتواصل الناس مع بعضهم من خلالها، فتجد اللاعب يتواصل مع غيره من دول أخرى وهو متكيء على أريكته، وقد يتخلل تلك المحادثات تداول أخبار كاذبة بقصد أو بدون قصد، بل إن تداول الإشاعات عن طريق الألعاب الإلكترونية أكثر خطورة من الوسائل الأخرى لتداول الإشاعات؛ وذلك لسهولة التخفي فيها؛ فقد ينتحل اللاعب شخصية غيره وينقل ما يشاء من

---

[١] معجم مقاييس اللغة: لابن فارس، مادة (شيع)، (٢٣٥/٣) .

[٢] مختار الصحاح: للرازي، مادة (ش ي ع)، (١٧١) .

[٣] تاج العروس: الزبيدي، مادة (شيع)، (٣٠١/٢١) .

[٤] ينظر: الشائعات في وسائل التواصل الاجتماعي: تويتر نموذجاً: محمد بن عائض التوم، (ص١٤٠)، بحث علمي محكّم، جامعة الحدود الشمالية، مجلة الشمال للعلوم الإنسانية، المجلد (٤)، العدد (١)، ١٤٤٠هـ - ٢٠١٩م .

الإشاعات، كما تصعب الرقابة عليها من قبل الحكومات، كما أنها بيئة خصبة لتداول الإشاعات وذلك لأنها بيئة شباب ومراهقين، وهم أكثر فئات المجتمع تداولاً للإشاعات.

المطلب الثاني: الحكم الفقهي للإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية.

المتتبع لواقع الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية يجدها على صنفين:

الصنف الأول: تعمّد نقل وتداول الأخبار غير الصحيحة، وهذا كذب منهي عنه.

الصنف الثاني: التساهل في تداول الأخبار غير الصحيحة دون التثبت منها، ودون التأكد من صحتها، وهو أمر منهي عنه أيضاً.

الأدلة على تحريم الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية:

أولاً: من القرآن الكريم

١- قال تعالى: **{ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَإٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ }**[سورة الحجرات: ٦].

وجة الدلالة: " يأمر تعالى بالتثبت في خبر الفاسق ليحتاط له، لئلا يحكم بقوله فيكون -في نفس الأمر- كاذبا أو مخطئا، فيكون الحاكم بقوله قد اقتفى وراءه، وقد نهى الله عن اتباع سبيل المفسدين"[(١)]، فالآية دالةٌ على ضرورة التثبّت عند تلقّي الأخبار، وأن التسرّع في تصديق الأخبار، أو التعجّل في نقلها؛ هو سبيل للندم، والأمر بالتثبت عام يشمل أن يتثبت الإنسان بكل ما يتلقى، بغض النظر عن الوسيلة، وبالتالي فإن إشاعة الأخبار عبر الألعاب الإلكترونية حرام لا تجوز.

٢- وقال جلّ جلاله : **{ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ }**[سورة التوبة:١١٩].

وجة الدلالة: " هذا الأمر بالكون مع الصادقين حسن بعد قصة الثلاثة حين نفعهم الصدق، وذهب بهم عن منازل المنافقين"[(٢)]، فالآية نصت على الصدق، وأشارت لوجوب اجتناب الكذب بكل صوره، تداول الأخبار الكاذبة عبر الألعاب الإلكترونية؛ من الكذب المنهي عنه فيجب اجتنابه.

٣- وقال تعالى: **{واجتنبوا قول الزور}** [الحج: ٣٠].

وجه الدلالة: " واجتنبوا قول الزور الذي هو الباطل، وسمي زورا لأنه مائل عن الحق"[(٣)]، فدلّت الآية الكريمة على الأمر باجتناب قول الزور، لأنه من الكذب المنهي عنه، والإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية من الكذب المنهي عنه فلا تجوز.

---

(١) تفسير ابن كثير: (٣٧٠/٧) .
(٢) تفسير الثعالبي: (٢٢٦/٣) .
(٣) فتح القدير : للشوكاني، (٥٣٤/٣) .

ثانياً: من السنة النبوية

١- وقال رسول الله ﷺ: **«... وإن الكذب يهدي إلى الفجور، وإن الفجور يهدي إلى النار، وإن الرجل ليكذب حتى يكتب عند الله كذابا»**[١].

وجه الدلالة: "... قوله: (إلى الفجور) وهو الميل إلى الفساد، وقيل: الانبعاث في المعاصي وهو جامع للشرور"[٢]، دل الحديث على أن الكذب يهدي إلى الفجور، والفجور يهدي إلى النار، وهذا يدل على عظم جرم الكذب بكل أنواعه، ومن أنواعه الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية.

٢- وقال ﷺ: **«من لم يدع قول الزور والعمل به، فليس لله حاجة في أن يدع طعامه وشرابه»**[٣].

وجه الدلالة: " أي: لم يترك قول الزور وهو الكذب والميل عن الحق، والعمل بالباطل والتهمة. قوله: (والعمل به) ، أي: بمقتضاه مما نهى الله عنه"[٤]،فدل الحديث على حرمة الكذب بكل صوره، ومن صوره الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية .

٣- وقال عليه الصلاة والسلام: **« من غش فليس مني »**[٥].

وجه الدلالة: الحديث دل على ذم الغش وتحريمه، وأن الغاش لا يكون في زمرة النبي صلى الله عليه وسلم، وهذا دليل على تحريم الغش بكل صوره، والإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية من الغش، لأنها نقل للأخبار المكذوبة بهدف خداع الناس وغشّهم والتلبيس عليهم، فلا تجوز.

ثالثاً: من الآثار

١- قال عمر بن الخطاب رضي الله تعالى عنه: **«بِحَسْبِ[٦] الْمَرْءِ مِنَ الْكَذِبِ أَنْ يُحَدِّثَ بِكُلِّ مَا سَمِعَ»**[٧].

٢- وعن أبي إسحاق، عن أبي الأحوص، عن عبد الله، قال: **«بِحَسْبِ الْمَرْءِ مِنَ الْكَذِبِ أَنْ يُحَدِّثَ بِكُلِّ مَا سَمِعَ»**[٨].

٣- وعن مالك – رحمه الله - قال:**« اعْلَمْ أَنَّهُ لَيْسَ يَسْلَمُ رَجُلٌ حَدَّثَ بِكُلِّ مَا سَمِعَ، وَلَا يَكُونُ إِمَامًا أَبَدًا وَهُوَ يُحَدِّثُ بِكُلِّ مَا سَمِعَ »**[٩].

---

[١] صحيح البخاري: كتاب الأدب، باب قوله تعالى: {يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ} [التوبة: ١١٩] وما ينهى عن الكذب، رقم الحديث(٦٠٩٤)، (٢٥/٨)، وصحيح مسلم: كتاب البر والصلة والآداب، باب قبح الكذب وحسن الصدق وفضله، رقم الحديث(٢٦٠٧)، (٢٠١٢/٤) .

[٢] عمدة القاري شرح صحيح البخاري: للعيني، (١٥٣/٢٢) .

[٣] صحيح البخاري: كتاب الصوم، باب من لم يدع قول الزور، والعمل به في الصوم، رقم الحديث، (١٩٠٣)، (٢٦/٣) .

[٤] عمدة القاري شرح صحيح البخاري: للعيني، (٢٧٥/١٠) .

[٥] صحيح مسلم: كتاب الإيمان، باب قول النبي ﷺ: "من غشنا فليس منا"، رقم الحديث (١٠٢)، (٩٩/١).

[٦] شرح محمد فؤاد عبد الباقي: " (بحسب) معناه يكفيه ذلك من الكذب فإنه قد استكثر منه"، [صحيح مسلم: (١١/١)، مقدمة الإمام مسلم رحمه الله، باب النهي عن الحديث بكل ما سمع، برقم (٥)] .

[٧] صحيح مسلم: مقدمة الإمام مسلم رحمه الله، باب النهي عن الحديث بكل ما سمع، برقم (٥)، (١١/١) .

[٨] المرجع السابق، (١١/١) .

[٩] المرجع السابق، (١١/١) .

وجه الدلالة: يرى الباحث – والله أعلم - أن الآثار السابقة دالة على ضرورة التحرّي والتثبّت بكل ما يتلقى الإنسان، وعدم التعجّل بإشاعة الأخبار، كما دلّت على أنه لا يسلم من يحدّث بكل ما سمع، وأن التحدّث دون تثبت صفة الجهال، بعكس منهج العلماء القائم على التحري والتأكد، وإشاعة الأخبار عبر الألعاب الإلكترونية قائمة على الكذب وعدم التثبت؛ فلا تجوز.

رابعاً: من المعقول

يرى الباحث – والله أعلم - إن مما ميّز الشريعة الإسلامية الغراء إهتمامها بجانب التحري والتثبت في المنقولات، وهو ما يسمى بعلم الإسناد، ولذا قيل لولا الإسناد لقال من شاء ما شاء، ومن مساوئ وسائل الإتصال الحديثة، أنها سهلت تداول الأخبار الكاذبة، فاستغلها البعض لبث السموم والأفكار المنحرفة بين الناس، فنتج عن ذلك مفاسد عظيمة، تهدد أمن واستقرار المجتمعات، وشيوع مثل هذه المفاسد يدل على حتمية تحريم وتجريم الإشاعة بكل صورها، ومنها الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: مواجهة مخاطر الإشاعة الإلكترونية في دولة الإمارات.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة الإشاعة الإلكترونية.

تنظم العديد من الجهات في دولة الإمارات حملات توعوية للتحذير من خطر الإشاعة، ومن ذلك:

الجهود التوعوية لـ« **وزارة الداخلية** » في التحذير من مخاطر الإشاعات، ومن أشخاص يمتهنون «ترويج أخبار كاذبة» على الشبكات الاجتماعية، حيث قال مدير مكتب ثقافة احترام القانون، في الأمانة العامة لمكتب سمو نائب رئيس مجلس الوزراء وزير الداخلية، العقيد صلاح الغول، أن مواقع التواصل الاجتماعي تضم عدداً من الرسائل، بعضها يفتقد الدقة والصدقية، بسبب امتهان بعض الأشخاص إطلاق الشائعات، وترويج أخبار لا أساس لها من الصحة، تؤثر في الرأي العام. وطالب الغول الجمهور بعدم الاعتماد على هذه الرسائل لاستقاء معلوماتهم ونشرها تلقائياً، مشيراً إلى وجود جهات مختصة، تتولى عملية نشر الرسائل التحذيرية والتوعوية، التي تستند إلى معطيات وبيانات صحيحة. وتابع: "نحن في عالم تتدفق فيه المعلومات بشكل واسع، ويجب الامتناع عن نشر أي معلومات غير مؤكدة، حتى لا يكون عرضة للوقوع تحت طائلة القانون"(١) .

كما حذّرت **جمعية الإمارات للمحامين والقانونيين** من خطورة إنتاج ونشر الشائعات الكاذبة، التي تهدد أمن واستقرار المجتمع، مطالبة أفراد المجتمع بالتحقق من كل ما يتم تبادله من معلومات وأخبار عبر

---

(١) جريدة الإمارات اليوم: مقال بعنوان:"شائعات التواصل الاجتماعي.. أضرار جسيمة وعقوبة تصل إلى ٣ سنوات حبساً"، نشر بتاريخ:١٠ أغطس ٢٠١٦م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٥م، الخميس، الساعة:١:٥٨م، رابط المقال:
- https://www.emaratalyoum.com/local-section/accidents/2016-08-10-1.920240

مواقع التواصل الاجتماعي والمنصات الإخبارية غير الرسمية، والتأكد من مصادرها، تجنباً للوقوع في فخ الشائعات التي تهدف إلى خلق حالة من القلق والخوف في المجتمع. وأكدت أهمية بث رسائل توعية بين أفراد المجتمع، وتعزيز الوعي القانوني بخطورة بث الشائعات، مشيرة إلى أن الوعي المجتمعي حائط الصد الأول لتجنب المخاطر الناجمة عن تداول الشائعات والحد من تداعياتها (١).

ومنها ما نظمته **جمعية الإمارات للتنمية الاجتماعية** من حلقة خاصة عن حملة «لا تساهم في نشر الإشاعة» عبر برنامج «البث المباشر» من إذاعة رأس الخيمة. جاءت الحملة للتأكيد على أهمية التصدي للإشاعة، خاصة مع وجود شبكات التواصل الاجتماعي التي تساعد على سرعة انتشارها. وتسعى جمعية الإمارات للتنمية الاجتماعية من خلال تنظيم مثل هذه الحملات التوعوية إلى تشجيع أفراد المجتمع على التأكد من مصداقية الخبر أو مقطع الفيديو أو الصورة الواردة قبل نشرها، ويجب تغليب المصلحة الوطنية على الحصول على (السبق)، وضرورة التأكد من مصدر المعلومة، وهذا واجب على الفرد إن أراد نقلها، فنقل المعلومات المغلوطة ينتج أضراراً جسيمة، ومنها تضليل أفراد المجتمع، ونشر مفاهيم واعتقادات وتأويلات خاطئة حول المعلومة(٢).

ومن ذلك ما أفادت عضو مجلس أمناء **مركز الجليلة لثقافة الطفل** القائم بأعمال المدير التنفيذي، الدكتورة منى البحر، ...أن ناشري الشائعات يختلفون حسب اهتماماتهم، فالبعض يروج لها دون معرفة بمدى تأثيرها، والبعض يروج للشائعة بهدف المزاح، وقد تؤثر بالفعل في المجتمعات، لكن لابد من توعيتهم دون التوجه إلى عقابهم، في حين أن البعض ينشر الشائعات بهدف الإضرار بالآخرين، سواء مجتمعياً أو سياسياً أو اقتصادياً. وأضافت أنه " توجد شائعات ذات طبيعة فنية وثقافية، لا تهدف إلى إثارة الفتنة بين أوساط المجتمع، لكن لزيادة الحضور المجتمعي، وجذب انتباه الأشخاص لفنان أو لاعب رياضي مثلاً، أو شخصية من مشاهير مواقع التواصل الاجتماعي، وقد يكون الشخص غير مسؤول عنها، لكن يستهدف من إطلاقها زيادة حضوره ومتابعيه عبر مواقع التواصل الاجتماعي". وأوضحت أن بعض الشائعات تؤثر في مجتمع متكامل أو دول، سواء في زعزعة الأمن، أو هدم اقتصاد، أو حتى تخويف الناس، وهناك شائعات لا تؤثر إلا في فرد معين أو أسرة معينة (٣).

---

(١) جريدة الإمارات اليوم: مقال بعنوان:" « الإمارات للمحامين » تحذر من نشر الشائعات"، نشر بتاريخ: ٠٣ مارس ٢٠٢٠م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٥م، الخميس، الساعة:٢:٠٨م، رابط المقال:

- https://www.emaratalyoum.com/local-section/other/2020-03-03-1.1314953?itm-

(٢) جريدة الاتحاد الإماراتية: مقال بعنوان: " لا تساهم في نشر الإشاعة.. حملة لـ « الإمارات للتنمية »، تاريخ النشر: ٤ سبتمبر ٢٠١٩، تاريخ الاسترجاع: ٠٣/٠٥/ ٢٠٢٠م، الخميس، الساعة: ٢:١٦م، رابط المقال:

- https://www.alittihad.ae/article/51591/2019/-

(٣) جريدة الإمارات اليوم: مقال بعنوان:"شائعات التواصل الاجتماعي.. أضرار جسيمة وعقوبة تصل إلى ٣ سنوات حبساً"، نشر بتاريخ:١٠ أغطس ٢٠١٦م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٥م، الخميس، الساعة:١:٥٨م، رابط المقال:

- https://www.emaratalyoum.com/local-section/accidents/2016-08-10-1.920240

الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من الإشاعة الإلكترونية.

شدد رئيس جمعية الإمارات للمحامين، المحامي زايد الشامسي، على أن نشر الشائعات، وإن كان على سبيل الدعابة، يدخل تحت طائلة القانون، مشيراً إلى أن **المادة ١٩٧ مكرر (٢)** من قانون العقوبات الإماراتي نصت على أنه «**يعاقب بالسجن المؤقت كل من استعمل أية وسيلة من وسائل الاتصال أو وسائل تقنية المعلومات أو أية وسيلة أخرى في نشر معلومات أو أخبار أو التحريض على أفعال من شأنها المساس بالنظام العام** ».

وأشار الشامسي إلى أن **المادة (١٩٨) مكرر** من قانون العقوبات الاتحادي، نصت على معاقبة كل من أذاع عمداً أخباراً أو بيانات أو شائعات كاذبة أو مغرضة، أو بث دعايات مثيرة، إذا كان من شأن ذلك تكدير الأمن العام، أو إلقاء الرعب بين الناس، أو إلحاق الضرر بالمصلحة العامة. وأضاف أنه يعاقب كل من حاز بالذات أو بالوساطة أو أحرز محررات أو مطبوعات أو تسجيلات، أياً كان نوعها، تتضمن شيئاً مما نص عليه في الفقرة الأولى إذا كانت معدة للتوزيع أو لاطلاع الغير عليها، وكل من حاز أو أحرز أية وسيلة من وسائل الطبع أو التسجيل أو العلانية استعملت أو أعدت للاستعمال ولو بصفة وقتية لطبع أو تسجيل أو إذاعة شيء مما ذكر(١) .

من جانبه، قال المحامي على محمد بن تميم، إن نشر الشائعات جريمة يعاقب عليها قانون العقوبات الاتحادي طبقاً لنص مادته رقم (١٩٨)، وهي تأخذ ثلاث صور: أولاها إذاعة أخبار أو بيانات كاذبة أو مغرضة أو بث دعايات مثيرة، ما من شأنه تكدير الرأي العام، أو إلقاء الرعب بين الناس، أو إلحاق الضرر بالمصلحة العامة. وأضاف: "الصورة الثانية لهذه الجريمة هي حيازة أو إحراز محررات أو مطبوعات أو تسجيلات أياً كان نوعها، تتضمن أخباراً أو بيانات أو شائعات كاذبة أو مغرضة أو دعايات مثيرة، متى كانت هذه المحررات أو المطبوعات أو التسجيلات معدة للتوزيع، أو لإطلاع الغير عليها، ويستوى في هذه الحيازة أن تكون بالذات أو بالوساطة".

وأكمل تميم: " الصورة الثالثة هي حيازة أو إحراز أية وسيلة من وسائل الطبع أو التسجيل أو العلانية، استعملت أو أعدت للاستعمال، ولو بصفة وقتية لطبع أو تسجيل أو إذاعة الأخبار أو البيانات أو الشائعات الكاذبة أو الدعايات المثيرة، وقد ساوى المشرع بين هذه الصور الثلاثة، بحيث يكفي أن يقترف الجاني إحداها حتى يقع تحت طائلة العقاب" (٢).

***

(١) جريدة الإمارات اليوم: مقال بعنوان:" الإمارات للمحامين، تحذر من نشر الشائعات"، نشر بتاريخ: ٠٣ مارس ٢٠٢٠م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٥م، الخميس، الساعة:٢:٠٨م، رابط المقال:

- https://www.emaratalyoum.com/local-section/other/2020-03-03-1.1314953?

(٢) جريدة الإمارات اليوم: مقال بعنوان:"شائعات التواصل الاجتماعي.. أضرار جسيمة وعقوبة تصل إلى ٣ سنوات حبساً"، نشر بتاريخ:١٠ أغطس ٢٠١٦م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/٥م، الخميس، الساعة:١:٥٨م، رابط المقال:

- https://www.emaratalyoum.com/local-section/accidents/2016-08-10-1.920240

المبحث الثالث

التشهير بالآخرين عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: التشهير، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: تعريف التشهير.

التشهير لغة: جاء في لسان العرب: شهر: الشُّهْرَةُ: ظُهُورُ الشَّيْءِ فِي شُنْعَة حَتَّى يَشْهَره النَّاسُ. الشُّهْرَة وُضُوح الأَمر، وَقَدْ شَهَرَه يَشْهَرُه شَهْراً وشُهْرَة فاشْتَهَرَ وشَهَّرَهُ تَشْهِيراً واشْتَهَرَه فاشْتَهَر؛ قَالَ:

أُحِبُّ هُبوطَ الوادِيَيْنِ، وإِنَّنِي ... لمُشْتَهَرٌ بِالوادِيَيْنِ غَرِيبُ[1]

وفي معجم اللغة العربية المعاصرة: شَهَّرَ بـ يشهِّر، تشهيرًا، فهو مُشهِّر، والمفعول مُشهَّر به. شهَّر بفلانٍ: فضحه، عابه، وأذاع عنه السّوءَ "تهديد بالتشهير: ابتزاز عن طريق التهديد بالفضح أمام الناس- حملةُ تشهير"[2].

التشهير اصطلاحاً: جاء في معجم لغة الفقهاء؛ التشهير: " إشاعة السوء عن إنسان بين الناس"[3].

وعرفه د. محمد حسن جبل بأنه: " نشر ومَدٌّ لأخبار المقابح مع الجهر بها أي رفع الصوت"[4].

تعريف التشهير عبر الألعاب الإلكترونية: الذي يظهر للباحث - والله أعلم - أن التشهير عبر الألعاب الإلكترونية: هو استهداف شخصية معينة، بنشر الأخبار السيئة عنها، بغية تشويهها والحط من قدرها، عبر الألعاب الإلكترونية التفاعلية.

الفرع الثاني: حقيقة التشهير عبر الألعاب الإلكترونية.

ظهر في عصر ثورة التقنية والمعلومات الكثير من الجرائم الإلكترونية، ومن أخطر تلك الجرائم جريمة التشهير بالآخرين والتعدي على خصوصياتهم وإلحاق الضرر بهم، والألعاب الإلكترونية كما وضحنا سابقاً؛ لم تعد وسيلة ترفيه فقط؛ بل أصبحت وسيلة من الوسائل الفاعلة لارتكاب الكثير من الجرائم، ومن تلك الجرائم التشهير بالآخرين، والنيل من خصوصياتهم.

---

[1] لسان العرب: لابن منظور، (٤/ ٤٣١-٤٣٢) .

[2] معجم اللغة العربية المعاصرة: د. أحمد مختار عبد الحميد عمر (المتوفى: ١٤٢٤هـ) بمساعدة فريق عمل، (١٢٤٣/٢)، عالم الكتب، ط١، ١٤٢٩هـ - ٢٠٠٨م .

[3] معجم لغة الفقهاء: قلعجي، وقنيبي، (١٣٢/١) .

[4] المعجم الاشتقاقي المؤصل لألفاظ القرآن الكريم: د. محمد حسن جبل، (٢١٦٩/٤)، مكتبة الآداب، القاهرة، ط١، ٢٠١٠م.

المطلب الثاني: الحكم الفقهي للتشهير عبر الألعاب الإلكترونية[1].

يتمتع التشهير الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية بالقدرة على الانتشار والرواج والوصول لأكبر عدد من الناس، والتشهير بهذا الوصف محرم شرعا، لما فيه من تعدٍ على عرض المسلم، وإيذاء له، سواء أكان الوصف موجودا في المشهر به أم لا؛ فإن كان فيه فهو غيبة، والغيبة حرام، وإن لم يكن فيه ذلك الوصف، فهو كذب وبهتان وافتراء محرم، ويستوجب هذا النوع من الجرائم عقوبة تعزيرية مشددة يقدرها القاضي.

الأدلة الشرعية على تحريم التشهير عبر الألعاب الإلكترونية:

أولاً: من القرآن الكريم

١- قال تعالى: { **وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بِغَيْرِ مَا اكْتَسَبُوا فَقَدِ احْتَمَلُوا بُهْتَانًا وَإِثْمًا مُّبِينًا** }[سورة الأحزاب: ٥٨].

وجة الدلالة: جاء في تفسير الطبري: أي يعيبونهم طلبا لشينهم،...وعن قتادة قوله: فإياكم وأذى المؤمن، فإن الله يحوطه، ويغضب له[2].

وذكر القرطبي في تفسيره : " أذية المؤمنين والمؤمنات هي أيضا بالأفعال والأقوال القبيحة، كالبهتان والتكذيب الفاحش المختلق. وهذه الآية نظير الآية التي في النساء:{ ومن يكسب خطيئة أو إثما ثم يرم به بريئا فقد احتمل بهتانا وإثما مبينا} [سورة النساء: ١١٢] كما قال هنا. وقد قيل: إن من الأذية تعييره بحسب مذموم، أو حرفة مذمومة، أو شي يثقل عليه إذا سمعه، لأن أذاه في الجملة حرام. وقد ميز الله تعالى بين أذاه وأذى الرسول وأذى المؤمنين فجعل الأول كفرا والثاني كبيرة، فقال في أذى المؤمنين:{فقد احتملوا بهتانا وإثما مبينا} "[3]. فيحرم التشهير وإيذاء الناس عبر الألعاب الإلكترونية .

٢- وقال تعالى: { **إِنَّ الَّذِينَ يُحِبُّونَ أَن تَشِيعَ الْفَاحِشَةُ فِي الَّذِينَ آمَنُوا لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ ۚ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنتُمْ لَا تَعْلَمُونَ** }[سورة النور: ١٩].

وجه الدلالة: ذكر ابن كثير في تفسيره: " وهذا تأديب ثالث لمن سمع شيئا من الكلام السيئ، فقام بذهنه منه شيء، وتكلم به، فلا يكثر منه ويشيعه ويذيعه، فقد قال تعالى: {إن الذين يحبون أن تشيع الفاحشة في الذين آمنوا} أي: يختارون ظهور الكلام عنهم بالقبيح، {لهم عذاب أليم في الدنيا} أي: بالحد، وفي الآخرة بالعذاب، {والله يعلم وأنتم لا تعلمون} أي: فردوا الأمور إليه ترشدوا"[4]. ونظراً لما تتمتع به الوسائل الإلكترونية المعاصرة، ومنها الألعاب الإلكترونية؛ من سرعة الانتشار والشيوع ، ووصولها لأكبر عدد

---

[1] ينظر: الأحكام الفقهية للحوار والتواصل الإلكتروني: د. ياسين مخدوم، (ص٣١٣- ٣٢٢)، والأحكام الفقهية للجرائم الإلكترونية المتعلقة باستعمال شبكات التواصل الاجتماعي: رزق الغرابلي، (ص١١٩ -١٢١) .

[2] تفسير الطبري: (٣٢٣/٢٠، ٣٢٤) .

[3] تفسير القرطبي: (٢٤٠/١٤) .

[4] تفسير ابن كثير: (٢٩/٦) .

من الناس، فإن الاستغلال السيء لها يدخل تحت هذا الوعيد الموجود بالآية، وبالتالي فإن التشهير عبر الألعاب الإلكترونية من إشاعة الفاحشة؛ فلا يجوز.

٣- وقال جل وعلا: { **مَّا يَلْفِظُ مِن قَوْلٍ إِلَّا لَدَيْهِ رَقِيبٌ عَتِيدٌ** }[سورة ق: ١٨].

وجه الدلالة: أي ما يتكلم بشيء إلا كتب عليه[١]، وجاء في تفسير الطبري:" ما يلفظ الإنسان من قول فيتكلم به، إلا عندما يلفظ به من قول رقيب عتيد، يعني حافظ يحفظه، عتيد معد"[٢]. وفي تفسير السعدي: " {ما يلفظ من قول} خير أو شر {إلا لديه رقيب عتيد} أي: مراقب له، حاضر لحاله"[٣]. إذن فالتشهير عبر الألعاب الإلكترونية أمر محرم، لما فيه من إيذاء الناس.

ثانياً: من السنة النبوية

١- عن ابن عمر – رضي الله عنهما- قال: صعد رسول الله ﷺ المنبر فنادى بصوت رفيع، فقال: « **يَا مَعْشَرَ مَنْ أَسْلَمَ بِلِسَانِهِ وَلَمْ يُفْضِ الإِيمَانُ إِلَى قَلْبِهِ، لاَ تُؤْذُوا الْمُسْلِمِينَ وَلاَ تُعَيِّرُوهُمْ وَلاَ تَتَّبِعُوا عَوْرَاتِهِمْ، فَإِنَّهُ مَنْ تَتَبَّعَ عَوْرَةَ أَخِيهِ الْمُسْلِمِ تَتَبَّعَ اللَّهُ عَوْرَتَهُ، وَمَنْ تَتَبَّعَ اللَّهُ عَوْرَتَهُ يَفْضَحْهُ وَلَوْ فِي جَوْفِ رَحْلِهِ** »[٤].

وجه الدلالة: جاء في عون المعبود: "(يا معشر من آمن بلسانه ولم يدخل الإيمان قلبه) فيه تنبيه على أن غيبة المسلم من شعار المنافق لا المؤمن (ولا تتبعوا عوراتهم) أي لا تجسسوا عيوبهم ومساويهم (فإنه) أي الشأن (يتبع الله عورته) ذكره على سبيل المشاكلة أي يكشف عيوبه وهذا في الآخرة. وقيل معناه يجازيه بسوء صنيعه (يفضحه) من فضح كمنع أي يكشف مساويه (في بيته) أي ولو كان في بيته مخفيا من الناس"[٥]. فالحديث فيه وعيد شديد من الله تعالى على لسان النبي ﷺ لمن يتقصد تتبع عورات الناس وأخطاءهم، ويقصد بذلك فضحهم أو التشهير بهم؛ كما يفعل ذلك بعض ضعاف النفوس من خلال مواقع الإنترنت ومنتدياته وما يسمى بمنتديات الفضائح ونحوها[٦]. ويشمل ذلك الألعاب الإلكترونية التي تعجّ بحملات التشهير والفضائح.

٢- قال رسول الله ﷺ: « **إِنَّ مِنْ أَرْبَى الرِّبَا الاسْتِطَالَةُ فِي عِرْضِ الْمُسْلِمِ بِغَيْرِ حَقٍّ** »[٧].

---

[١] تفسير القرطبي: (١١/١٧) .

[٢] تفسير الطبري: (٣٤٤/٢٢) .

[٣] تفسير السعدي: (٨٠٥/١) .

[٤] سنن الترمذي: أبواب البر والصلة، باب ما جاء في تعظيم المؤمن، رقم الحديث (٢٠٣٢)، (٤٤٦/٣)، وقال عنه: حسن غريب، وقال الهيثمي: رجاله ثقات، [مجمع الزوائد ومنبع الفوائد: أبو الحسن نور الدين علي بن أبي بكر بن سليمان الهيثمي (المتوفى: ٨٠٧هـ)، (٩٣/٨، ٩٤)، تحقيق: حسام الدين القدسي، القاهرة، مكتبة القدسي،١٤١٤هـ - ١٩٩٤م] .

[٥] عون المعبود شرح سنن أبي داود: محمد أشرف العظيم آبادي (المتوفى: ١٣٢٩هـ)، (١٥٣/١٣)، دار الكتب العلمية ، بيروت، ط٢، ١٤١٥هـ .

[٦] الأحكام الفقهية للحوار والتواصل الإلكتروني: د. ياسين مخدوم، (ص٣٢٠- ٣٢١) .

[٧] رواه أبو داود في سننه: كتاب الأدب، باب في الغيبة، برقم (٤٨٧٦)، (٢٦٩/٤) وأحمد في مسنده: برقم (١٦٥٢)، (١٩٠/٣)، وقال المنذري في الترغيب والترهيب، (٢٣٠/٣): رواه أحمد والبزار ورواة أحمد ثقات، وقال الهيثمي في مجمع الزوائد (٨/ ١٥٠): ورجال أحمد رجال الصحيح غير نوفل ابن مساحق وهو ثقة.

وجه الدلالة: جاء في عون المعبود: "(إن من أربى الربا) أي أكثره وبالا وأشده تحريما (الاستطالة) أي إطالة اللسان (في عرض المسلم) أي احتقاره والترفع عليه والوقيعة فيه بنحو قذف أو سب وإنما يكون هذا أشدها تحريما لأن العرض أعز على النفس من المال"[١]. فمعنى (الاستطالة)كما جاء في المعجم الاشتقاقي المؤصل: "استطالة جِرم الشيء في نفسه أو باتصاله بغيره، فيزيده طولًا واستمرارًا، أو قَدْرًا"[٢]، أي: الامتداد والاستمرار. وهذا المعنى ينطبق تماماً على التشهير عبر الألعاب الإلكترونية الذي يصل لأكبر عدد من الناس.

٣- وعن جابر – رضي الله عنه – قال: سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: « **الْمُسْلِمُ مَنْ سَلِمَ الْمُسْلِمُونَ مِنْ لِسَانِهِ وَيَدِهِ** »[٣].

وجه الدلالة: معناه من لم يؤذ مسلما بقول ولا فعل...ومعنى الحديث قوله: أي المسلمين خير؟ قال: من سلم المسلمون من لسانه ويده[٤]. فدّل الحديث أن المسلم من سلم المسلمون من لسانه ويده، فلا يتعرض للناس بما يؤذيهم، والتشهير عبر الألعاب الإلكترونية إيذاء للناس فلا يجوز.

المطلب الثالث: مواجهة القانون الإماراتي لجريمة التشهير بالوسائل الإلكترونية.

نصت المادة (٢٠) من قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢: " مع عدم الإخلال بأحكام جريمة القذف المقررة في الشريعة الإسلامية، يعاقب بالحبس والغرامة التي لا تقل على مائتين وخمسين ألف درهم ولا تتجاوز خمسمائة ألف درهم أو بإحدى هاتين العقوبتين كل من سب الغير أو أسند إليه واقعة من شأنها أن تجعله محلاً للعقاب أو الازدراء من قبل الآخرين، وذلك باستخدام شبكة معلوماتية، أو وسيلة تقنية معلومات"[٥].

وشدد القانون الإماراتي العقوبة على التشهير بسمعة الدولة ومؤسساتها ورموزها بالوسائل الإلكترونية؛ فنصّت المادة (٢٩) من نفس القانون:" يعاقب بالسجن المؤقت والغرامة التي لا تتجاوز مليون درهم كل من نشر معلومات أو أخبار أو إشاعات على موقع الكتروني أو أي شبكة معلوماتية أو وسيلة تقنية معلومات بقصد السخرية أو الإضرار بسمعة أو هيبة أو مكانة الدولة أو أي من مؤسساتها ...أو رموزها "[٦].

***

[١] عون المعبود: العظيم آبادي، (١٥٢/١٣) .
[٢] المعجم الاشتقاقي المؤصل: د. محمد جبل، (٢٠٤٣/٤) .
[٣] صحيح مسلم: كتاب الإيمان، باب بيان تفاضل الإسلام، وأي أموره أفضل، رقم الحديث(٤١)، (٦٥/١) .
[٤] المنهاج شرح صحيح مسلم: للنووي، (١٠/٢) .
[٥] قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم(٥) لسنة ٢٠١٢م: (ص٢٨، ٢٩) .
[٦] المرجع السابق، (ص٣٢) .

المبحث الرابع

التَّنَمُّرعبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: التَّنَمُّر، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: تعريف التَّنَمُّر.

التنمّر لغة: جاء في تاج العروس:" ونَمَّرَ وَتَنَمَّرَ: غَضِبَ، زَاد الصَّاغانِيّ: وساءَ خُلُقُه، ومثلُه لِابْنِ القَطّاع، وَهُوَ على التَّشْبِيه بأخلاق النَّمِر وشَراسته. وَيُقَال للرجلِ السَّيِّئُ الخُلُق: قد نَمِرَ وَتَنَمَّرَ"[١].

وجاء في لسان العرب: " تَنَمَّرَ لَهُ أَي تَنَكَّر وتَغَيَّرَ وأَوعَدَه لأَن النَّمِرَ لَا تَلْقَاهُ أَبداً إِلا مُتَنَكِّراً غضْبانَ؛ وَقَوْلُ عَمْرِو بْنِ مَعْدِيكَرِبَ:

وعلِمْتُ أَنِّي، يومَ ذاكَ، ... مُنازِلٌ كَعْباً ونَهْدا

قَوْمٌ، إِذا لبِسُوا الحَدِيدَ ... تَنَمَّرُوا حَلَقاً وقِدَّا"[٢].

التَّنَمُّر إصطلاحاً:

عرفه مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية بأنه: " شكل من أشكال الإساءة والإيذاء والسخرية يُوجَّه إلى فرد أو مجموعة أضعف من قِبل فرد أو مجموعة أقوى بشكل متكرر، بحيث يلجأ الأشخاص الذين يمارسون التنمر ضد غيرهم إلى استخدام القوّة البدنيّة للوصول إلى مبتغاهم، وسواء أكان الفرد من المُتنمرين أو يتعرّض للتنمّر، فإنه مُعرّض لمشكلات نفسيّة خطيرة ودائمة" [٣].

الفرع الثاني: حقيقة التَّنَمُّرعبر الألعاب الإلكترونية.

جاء في جريدة العرب الاقتصادية الدولية: " ارتفعت الأصوات المطالبة بحجب ألعاب إلكترونية شهيرة استخدمها بعض اللاعبين للتنمر على لاعبين آخرين، خاصة صغار السن منهم، وانتشرت في وسائل التواصل الاجتماعي عديد من الوسوم التي طالب فيها مستخدمون بحجب هذه الألعاب.

وقال أحمد بن محفوظ، المختص في مجال الترفيه والإعلام الجديد، "تعد ظاهرة التنمر الإلكتروني أمرا سيئا للغاية، إلا أنها ليست محصورة بشكل خاص ضمن الألعاب الإلكترونية، فالتنمر الإلكتروني يحدث

---

[١] تاج العروس: للزبيدي، مادة (نمر)، (٢٩٥/١٤) .

[٢] لسان العرب: لابن منظور، فصل النون، (٢٣٥/٥) .

[٣] مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية: " في مواجهة التَّنَمُّر"، تاريخ النشر: ٣ أكتوبر ٢٠١٨م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٠٣/٠٩م، الإثنين، الساعة١١:٤٢م، الرابط:

- https://www.facebook.com/fatwacenter/photos/%D9%81%D9%8A-

في الألعاب التي تتضمن تواصلا مباشرا مع لاعبين آخرين عبر شبكة الإنترنت، لذلك من الطبيعي وجوده في أي بيئة اجتماعية مترابطة، سواء كانت واقعية أم إلكترونية، لكن انتشارها بشكل واضح في بيئة التواصل ضمن الألعاب الإلكترونية يعود إلى أن الفئة العمرية الغالبة في هذه البيئة المليئة بالتنافس، هي فئة صغار السن غير الناضجين، وفي حال حدوث أمر كهذا، فإن الألعاب تمنح المستخدمين حق تقييم المنافس والإبلاغ عنه، حيث تعاقبه اللعبة بحرمانه من اللعب لساعات معينة أو منعه بشكل كامل إذا لم يتسم بالأخلاق والسلوك المناسب، وكي لا يقع الأطفال ضحية لهذا يجب على أولياء الأمور تنبيه الأطفال مبكرا وتوجيههم لعدم ممارسة التنمر أو التأثر به"[1].

المطلب الثاني: الحكم الفقهي للتَّنَمُّر عبر الألعاب الإلكترونية.

رفع الإسلام من قيمة السلام، وأرشد أتباعه إلى الاتصاف بكل حسنٍ جميل، والانتهاء عن كل فاحش بذيء، حتى يعمَّ السلامُ البلاد، ويَسْلَم كل شيء في الكون من لسان المؤمن ويده. فحرّم الإسلام الإيذاء والاعتداء على الناس ولو بكلمة أو نظرة.

وفي سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي ما نصه:

ما حكم التلفظ بالألفاظ النابية (سب ، شتم ، تنمر ...) في الألعاب الإلكترونية ؟

الإجابة: " السلام عليكم ورحمة الله وبركاته. وبعد: فالجواب وبالله التوفيق : لا يجوز فإنه لغو وتعود على المنكرات إن لم يكن مخاطبا، وإلا ففسق. هذا، والله أعلم بالصواب ."[2].

الأدلة على تحريم التَّنَمُّر عبر الألعاب الإلكترونية:

أولاً: من القرآن الكريم

١- قال تعالى: { **وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بِغَيْرِ مَا اكْتَسَبُوا فَقَدِ احْتَمَلُوا بُهْتَانًا وَإِثْمًا مُّبِينًا** }[سورة الأحزاب: ٥٨].

وجة الدلالة: ذكر القرطبي في تفسيره : " أذية المؤمنين والمؤمنات هي أيضا بالأفعال والأقوال القبيحة، كالبهتان والتكذيب الفاحش المختلق. وهذه الآية نظير الآية التي في النساء:{ ومن يكسب خطيئة أو إثما ثم يرم به بريئا فقد احتمل بهتانا وإثما مبينا} [سورة النساء: ١١٢] كما قال هنا. وقد قيل: إن من

---

[1] جريدة العرب الاقتصادية الدولية: مقال بعنوان" مختصون: التنمر الإلكتروني في الألعاب الجماعية حقيقة..والحجب ليس حلاً "، تاريخ النشر: ١٧ يوليو ٢٠١٨م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٣/١٠م، الإثنين، الساعة ١٢:٠٣ص، رابط المقال:
- http://www.aleqt.com/2018/07/17/article_1421066.html.

[2] سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي، الرقم المرجعي للطلب FR-117501-2019.

الأذية تعييره بحسب مذموم، أو حرفة مذمومة، أو شي يثقل عليه إذا سمعه، لأن أذاه في الجملة حرام. وقد ميز الله تعالى بين أذاه وأذى الرسول وأذى المؤمنين فجعل الأول كفرا والثاني كبيرة، فقال في أذى المؤمنين:{فقد احتملوا بهتانا وإثما مبينا} "[1]. وجاء في تفسير الطبري: أي يعيبونهم طلبا لشينهم،...وعن قتادة قوله: فإياكم وأذى المؤمن، فإن الله يحوطه، ويغضب له[2].فيحرم التّنمّر وإيذاء الناس عبر الألعاب الإلكترونية .

٢- قال تعالى: **{..وَلا تَعْتَدُوا إِنَّ اللَّهَ لا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ}** [البقرة: ١٩٠].

وجة الدلالة: جاء في تفسير ابن أبي حاتم:" وَلا تَعْتَدُوا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ قَالَ: أَنْ تَأْتُوا مَا نُهِيتُمْ، عَنْهُ"[3].والتنمر عبر الألعاب الإلكترونية فيه إعتداء وإيذاء فلا يجوز.

ثانياً: من السنة النبوية

١- وعن جابر – رضي الله عنه – قال: سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: « **الْمُسْلِمُ مَنْ سَلِمَ الْمُسْلِمُونَ مِنْ لِسَانِهِ وَيَدِهِ** »[4].

وجه الدلالة: معناه من لم يؤذ مسلما بقول ولا فعل...ومعنى الحديث قوله: أي المسلمين خير؟ قال: من سلم المسلمون من لسانه ويده[5]. فدّل الحديث أن المسلم من سلم المسلمون من لسانه ويده، فلا يتعرض للناس بما يؤذيهم، والتنمر عبر الألعاب الإلكترونية فيه تعدٍ على الناس باللسان فلا يجوز.

٢- وقال ﷺ: « **مَنْ أَشَارَ إِلَى أَخِيهِ بِحَدِيدَةٍ، فَإِنَّ الْمَلَائِكَةَ تَلْعَنُهُ، حَتَّى يَدَعَهُ وَإِنْ كَانَ أَخَاهُ لِأَبِيهِ وَأُمِّهِ** »[6].

وجه الدلالة: نهى الإسلام كذلك عن إخافة الناس وترويعهم ولو على سبيل المزاح، ولا يخفى أن الاستهزاء المستمر من شخص، أو خِلْقَتِه، أو اسمه، أو مجتمعه يسبب له جرحًا نفسيًّا عميقًا قد يستمر معه طوال عمره، وقد يدفعه إلى كراهية المجتمع، أو التخلص من حياته؛ مما يجعل حكم هذه الممارسات هو الحرمة، وحكم مواجهتها هو الوجوب[7].

---

[1] تفسير القرطبي: (٢٤٠/١٤).
[2] تفسير الطبري: (٣٢٣/٢٠، ٣٢٤).
[3] تفسير ابن أبي حاتم (تفسير القرآن العظيم): عبد الرحمن بن محمد ابن أبي حاتم (المتوفى: ٣٢٧هـ)، (٣٢٦/١)، تحقيق: أسعد محمد الطيب، مكتبة نزار مصطفى الباز، السعودية، ط٣، ١٤١٩هـ .
[4] صحيح مسلم: كتاب الإيمان، باب بيان تفاضل الإسلام، وأي أموره أفضل، رقم الحديث (٤١)، (٦٥/١) .
[5] المنهاج شرح صحيح مسلم: النووي، (١٠/٢) .
[6] صحيح مسلم: كتاب البر والصلة والآداب، باب النهي عن الإشارة بالسلاح إلى مسلم، برقم (٢٦١٦)، (٢٠٢٠/٤) .
[7] مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية: " في مواجهة التَّنَمُّر"، تاريخ النشر: ٣ أكتوبر ٢٠١٨م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٠٣/٠٩م، الإثنين، الساعة١١:٤٢م، الرابط:

- https://www.facebook.com/fatwacenter/photos/%D9%81%D9%8A-

ويمكن الاستدلال بأحاديث نبوية كثيرة وردت في النهي عن إيذاء وترويع الحيوانات، مما يدّل على سعة الرحمة بالشريعة الإسلامية الغراء التي تنهى عن التنمر على الحيوانات،وبالتالي فمن باب أولى أن تنهى عن التنمر على أكرم مخلوق في الأرض – الإنسان- .

المطلب الثالث: مواجهة التّنمّر عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.

جاء في جريدة الاتحاد الإماراتية؛ مقال بعنوان" الألعاب الإلكترونية متعة قاتلة"، طالبت فيه خديجة العاجل - مدير عام مركز أمان لإيواء النساء والأطفال – "بضرورة وجود تشريع قانوني يمنع هذه النوعية من الألعاب – أي الألعاب المشجّعة على العنف والتنمر- ، وتضافر الجهود المجتمعية للقضاء على هذه الآفة التي تهدد كل بيت وكل أسرة وتخلق حالة من القلق والتوتر لدى أفرادها، مشيرة إلى أنهم كمركز أطلقوا الفترة الماضية حملة بعنوان «احمِ براءتي» والتي تخاطب فيها كل أفراد المجتمع بضرورة حماية الطفل من أي موجهات خارجية سلبية قد تؤثر عليه نفسياً أو جسدياً وحتى فكرياً، والتي تكون سببها في الدرجة الأولى الألعاب الإلكترونية التي أصبحت اليوم إحدى المشاكل التي ينتج عنها التنمر أو العنف لدى الأطفال والأسرة، والتي قد يمارس خلالها الطفل العنف والسلوكيات المكتسبة من تلك الألعاب على إخوته في المنزل أو الأطفال في المدرسة. وطالبت بضرورة وجود رقابة أسرية لمنع هذه النوعية من المتاجر الإلكترونية التي يتم من خلالها تحميل هذه النوعية من الألعاب التي قد تؤدي إلى التنمر الإلكتروني، لافتة إلى أن التنمر الإلكتروني مشكلة عالمية يعود سببها إلى عدم مراقبة ومتابعة الأسرة وغياب التنشئة الاجتماعية السليمة والتفكك الأسري، ناهيك عن سلوكيات العنف التي تسقط على الأطفال وتسلبهم حقوقهم. "[١]

ودعت العاجل إلى"التواصل مع المركز وعدم التردد في حال التعرض لمشاكل تنمر إلكتروني أو تعرّض أحد الأطفال للعنف، مؤكدة أن التعامل سيكون بسرية مع الحالة، وسيتم تقديم الاستشارات المناسبة لها."[٢]

***

[١] جريدة الاتحاد: مقال بعنوان" الألعاب الإلكترونية متعة قاتلة"، منشور بتاريخ: ٢٣ ديسمبر ٢٠١٨م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠١٩/٣/٥م، الخميس ٩:٠١م، رابط المقال:

- https://www.alittihad.ae/article/81930/2018

[٢] جريدة الاتحاد: مقال بعنوان" الألعاب الإلكترونية متعة قاتلة"، منشور بتاريخ: ٢٣ ديسمبر ٢٠١٨م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠١٩/٣/٥م، الخميس ٩:٠١م، رابط المقال:

- https://www.alittihad.ae/article/81930/2018

المبحث الخامس

الاستغلال الجنسي للأطفال عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: الاستغلال الجنسي للأطفال، وبيان حقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل فرعين:

الفرع الأول: المقصود من الاستغلال الجنسي للأطفال عبر الألعاب الإلكترونية.

هو" استخدام الحاسب الآلي أو الشبكة المعلوماتية أو أي جهاز من أجهزة التقنية مثل الجوال المزوّد بكاميرا في إنشاء أو إنتاج أو تخزين أو إرسال أو نشر أو ترويج ما يهدف إلى تعريض الطفل لأعمال أو عروض الدعارة، أو لأي من الممارسات الجنسية المخالفة للشرع أو النظام، أو التحريض أو المساعدة أو الاتفاق على شيء من ذلك، وسواء بشكل مباشر أو غير مباشر، بمقابل أو بدون مقابل، وبموافقة الطفل أو عدم موافقته"[1].

الفرع الثاني: حقيقة الاستغلال الجنسي للأطفال عبر الألعاب الإلكترونية.

إن صور جريمة الاستغلال الجنسي للأطفال عبر الألعاب الإلكترونية كثيرة، فكل فعل يستخدم الألعاب الإلكترونية ويشجع على الاستغلال الجنسي للأطفال، أو يظهر فيه طفل في ممارسة أو صورة جنسية محرّمة، يعد نوعاً من أنواع جريمة الاستغلال الجنسي للأطفال، ومن صور تلك الأفعال المجرّمة: التلفظ بألفاظ فاحشة جنسية مع الأطفال، والتحرش بالأطفال إلكترونياً عبر المحاكاة في الشخصيات الافتراضية التي تمثلهم باللعبة، استدراج الطفل بغرض التحرش به أو الاعتداء عليه بأرض الواقع، وعقد صفقات للاتجار فيه لأغراض جنسية، استدراج الطفل ليتم تصويره أو تسجيل محادثاته ومن ثم يتم ابتزازه جنسياً، ومن صور استغلال الأطفال جنسياً عبر الألعاب الإلكترونية أن يقوم البالغ بانتحال شخصية طفل ليتعرف على الأطفال أثناء اللعب ومن ثم يقوم باستدراجهم ليستغلهم جنسياً[2].

" يستغل المتحرشون جنسيا بالأطفال هذه الخدمات ليصلوا إلى الأطفال، فيتشاركوا معهم اللعب، ويظهرون لهم مهاراتهم الفائقة، ثم يبدأ المتحرش بطرح الأسئلة على الطفل اللاعب،كي يحصل منه على أكبر كم من المعلومات، الاسم العمر المدرسة عنوان السكن، يطرح عليه الأسئلة كي يعرف ما إذا كان لديه مشاكل شخصية في حياته، علاقته بوالديه وإخوته وأصدقائه، وضعه الدراسي في مدرسته، مدى حبه

---

[1] التأصيل الشرعي والقانوني لجريمة استغلال الأطفال جنسياً عبر الإنترنت: د. إيمان بنت محمد علي عادل، (ص٢٨٦)، مجلة المجمع الفقهي الإسلامي، العدد (٣٨)، السنة (٣٢)، ١٤٤٠هـ - ٢٠١٩م .

[2] ينظر: التأصيل الشرعي والقانوني لجريمة استغلال الأطفال جنسياً عبر الإنترنت: د. إيمان عادل، (ص٢٨٦، ٢٨٧).

وتعلقه في ألعاب الإنترنت، ويبدأ بالتقرب له باستغلال كل هذه الثغرات، والحصول على معلوماته الشخصية. مستغلا براءة الأطفال وثقتهم باللاعبين وجهلهم بنوايا وأهداف أيٍ من اللاعبين للإيقاع بحبائلهم واستغلالهم جنسيا والتحكم بهم. يدرك المتحرشون كل الإدراك أن الآباء والأمهات يجهلون ما قد يدور في عوالم الألعاب الإلكترونية، كما يدركون بعدهم عن أطفالهم، ساعات طويلة قد تمتد لساعات الليل، حيث يعتقد الأهل أن أطفالهم قد خلدوا للنوم. كما يدرك هؤلاء أن الأطفال يعيشون حالة من العزلة الاجتماعية، كذلك افتقادهم لمهارات التواصل الاجتماعي بينهم وبين أفراد محيطه" [١].

المطلب الثاني: الموقف الفقهي لجريمة استغلال الأطفال جنسياً عبر الألعاب الإلكترونية.

الحكم الشرعي لجريمة الاستغلال الجنسي للأطفال سواء بشكل مباشر، أو غير مباشر(عبر الإنترنت) هو التحريم، وعلى ذلك أدلة من عموميات وكليات النصوص الشرعية؛ وفيما يلي بيان ذلك[٢]:

أولاً: من القرآن الكريم

١- قال تعالى:{ **قُلْ تَعَالَوْا أَتْلُ مَا حَرَّمَ رَبُّكُمْ عَلَيْكُمْ ۖ أَلَّا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا ۖ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَوْلَادَكُم مِّنْ إِمْلَاقٍ ۖ نَّحْنُ نَرْزُقُكُمْ وَإِيَّاهُمْ ۖ وَلَا تَقْرَبُوا الْفَوَاحِشَ مَا ظَهَرَ مِنْهَا وَمَا بَطَنَ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا النَّفْسَ الَّتِي حَرَّمَ اللَّهُ إِلَّا بِالْحَقِّ ۚ ذَٰلِكُمْ وَصَّاكُم بِهِ لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ**}[سورة الأنعام:١٥١].

٢- وقال جل وعلا: { **إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنكَرِ وَالْبَغْيِ ۚ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ**}[سورة النحل:٩٠].

وجه الدلالة: دلّت الآيتان الكريمتان على نهي الله تعالى عن الفواحش، واستغلال الأطفال جنسياً خصلة قبيحة تقود إلى الزنا، فهو فاحشة ظاهرة منهي عنها في القرآن الكريم[٣].

٣- قال تعالى: { **إِنَّ الَّذِينَ يُحِبُّونَ أَن تَشِيعَ الْفَاحِشَةُ فِي الَّذِينَ آمَنُوا لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ ۚ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنتُمْ لَا تَعْلَمُونَ**}[سورة النور: ١٩].

وجه الدلالة: أنَّ الآية الكريمة، والأحاديث الشريفة توعّدت الذين يحبّون أن تشيع الفاحشة وتنتشر بين المسلمين، واستخدام الألعاب الإلكترونية في جريمة الاستغلال الجنسي للأطفال، هو نوع من الإشاعة

---

[١] التحرش الجنسي من خلال الألعاب الإلكترونية: هناء الرملي، منشور عالفيسبوك، بتاريخ ٢٧ يونيو ٢٠١٩م، تاريخ الاسترجاع ٢٠٢٠/٠٣/١٣م، الجمعة، الساعة ٠١:٠٩ص، رابط المنشور:

- https://www.facebook.com/HanaaAlRamli4/posts/10156429937822507/

[٢] ينظر: التأصيل الشرعي والقانوني لجريمة استغلال الأطفال جنسياً عبر الإنترنت: د. إيمان عادل، (ص٢٩٩، ٣١٠) .

[٣] ينظر: المرجع السابق، (ص٣٠٠، ٣٠١) .

والنشر والترويج للإباحية، وإثارة الغرائز البهيمية نحو الأطفال، فكان بذلك استخدام الإنترنت في إرسال أو نشر أو ترويج المقاطع الإباحية داخل في الوعيد المذكور في الآية الكريمة[١].

٤- وقال تعالى: { **وَإِذَا تَوَلَّىٰ سَعَىٰ فِي الْأَرْضِ لِيُفْسِدَ فِيهَا وَيُهْلِكَ الْحَرْثَ وَالنَّسْلَ ۗ وَاللَّهُ لَا يُحِبُّ الْفَسَادَ**}[سورة البقرة:٢٠٥].

وجه الدلالة: ذكر ابن كثير –رحمه الله – في تفسيره لهذه الآية الكريمة: "وقوله: {وإذا تولى سعى في الأرض ليفسد فيها ويهلك الحرث والنسل والله لا يحب الفساد} أي: هو أعوج المقال، سيئ الفعال، فذلك قوله، وهذا فعله: كلامه كذب، واعتقاده فاسد، وأفعاله قبيحة"[٢]. واستغلال الأطفال جنسياً عبر الألعاب الإلكترونية يدخل في الفساد في الدين والأخلاق، وهو بذلك معصية كبرى، منهي عنها ومتوعّد عليها[٣].

ثانياً: من السنة النبوية

يمكن الاستدلال بالأحاديث الآتية:

١- عن عبد الله بن عمرو رضي الله عنهما، قال: **" لم يكن النبي ﷺ فاحشا ولا متفحشا، وكان يقول: «إن من خياركم أحسنكم أخلاقا»**[٤].

وجه الدلالة: إن من حسن خلق النبي ﷺ أنه كان لا ينطق إلا طيبا، فلم يكن عليه الصلاة والسلام فاحشا ناطقا بالفحش، ولا متفحشا متكلفا في الفحش، وكان أسوة للمسلمين بحسن الخلق، واستغلال الأطفال جنسياً عبر الألعاب الإلكترونية من الفحش المنهي عنه، ويخالف ما جاءت الشريعة به من الحفاظ على أعراض الناس، ومخالف لما رغبت فيه الشريعة من حسن الخلق.

٢- عن أبي موسى الأشعري – رضي الله عنه -، قال: قالوا يا رسول الله، أي الإسلام أفضل؟ قال: **«من سلم المسلمون من لسانه، ويده»**[٥].

وجه الدلالة: دلَّ الحديث على أن من أفضل المسلمين من سلم المسلمون من لسانه ويده، فلا يتعرض للناس ولا يعتدي عليهم، واستغلال الأطفال جنسياً عبر الألعاب الإلكترونية فساد عظيم، وأذى للمسلمين فلا يجوز.

---

[١] ينظر: التأصيل الشرعي والقانوني لجريمة استغلال الأطفال جنسياً عبر الإنترنت: د. إيمان عادل، (ص٣٠٢) .
[٢] تفسير ابن كثير: (٥٦٤/١) .
[٣] ينظر: المرجع السابق، (ص٣٠٤) .
[٤] صحيح البخاري: كتاب المناقب، باب: صفة النبي ﷺ، رقم الحديث (٣٥٥٩)، (١٨٩/٤) .
[٥] المرجع السابق: كتاب الإيمان، باب: أي الإسلام أفضل؟، رقم الحديث (١١)، (١١/١) .

المطلب الثالث: مواجهة جريمة استغلال الأطفال جنسياً عبر الوسائل الإلكترونية في دولة الإمارات.

نصّت المادة (١٧) من قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢:

" يعاقب بالحبس والغرامة التي لا تقل عن مائتين وخمسين ألف درهم ولا تجاوز خمسمائة ألف درهم أو بإحدى هاتين العقوبتين كل من أنشأ أو أدار موقعاً الكترونياً أو أشرف عليه أو بث أو أرسل أو نشر أو أعاد نشر عن طريق الشبكة المعلوماتية مواد إباحية أو أنشطة للقمار، وكل ما من شأنه المساس بالآداب العامة.

ويعاقب بالعقوبة ذاتها، كل من أنتج أو أعد أو هيأ أو أرسل أو خزن بقصد الاستغلال أو التوزيع أو العرض على الغير، عن طريق شبكة معلوماتية، مواد إباحية أو أنشطة للقمار، وكل ما من شأنه المساس بالآداب العامة.

فإذا كان موضوع المحتوى الإباحي حدثاً لم يتجاوز الثامنة عشر من عمره، أو كان مثل هذا المحتوى مصمماً لإغراء الأحداث فيعاقب الجاني بالحبس مدة لا تقل عن سنة واحدة والغرامة التي لا تقل عن خمسين ألف درهم ولا تتجاوز مائة وخمسين ألف درهم"[1].

***

[1] قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات، رقم ٥ ،لسنة ٢٠١٢م، (ص٢٧، ٢٨) .

المبحث السادس

الاختلاط الإلكتروني بين الجنسين عبر الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: تعريف الاختلاط، وموقف العلماء منه.

تمهيد: إن العلاقة بين الجنسين والاختلاط بطريقة منافية للضوابط الدينية والشرعية تعد واحدة من أهم سلبيات وآثار وسائل التواصل الاجتماعي التي ترتبت على سوء استخدام هذه الوسائل، وتعد الألعاب الإلكترونية من وسائل التواصل بسبب ما طرأ عليها من تطور في طبيعتها، مما أدى إلى فتح باب التواصل بين اللاعبين بحيث يتيح للاعب التواصل مع لاعب آخر أو عدة لاعبين بنفس الوقت؛ وهو ما يعرف بألعاب (الأون لاين)، وهذا النمط من الألعاب هو النمط الشائع في الوقت الحاضر، ووجود هذا التواصل بين الجنسين هو السبب الرئيس لإقبال كثير من الشباب والشابات على الألعاب الإلكترونية، وهو ما نتج عنه آثار سلبية كثيرة جداً، وسنتطرق لها - بمشيئة الله - بشيء من التفصيل .

وقبل أن نتناول الاختلاط الإلكتروني وآثاره و حكمه الفقهي، سنعرج – بمشيئة الله – على التعريف بالاختلاط، وسنكتفي بذكر أقوال العلماء فيه، دون عرض الأدلة والمناقشات طلباً للاختصار .

الفرع الأول: تعريف الاختلاط.

الاختلاط لغة: خ ل ط: خَلَطَ الشَّيْءَ بِغَيْرِهِ[١]، تقول: خلطت الشيء بغيره فاختلط[٢]. وَاخْتَلَطَ فُلَانٌ أَيْ فَسَدَ عَقْلُهُ. وَ التَّخْلِيطُ فِي الْأَمْرِالْإِفْسَادُ فِيهِ، والْخَلِيطُ الْمَخَالِطُ كَالنَّدِيمِ الْمُنَادِمِ وَالْجَلِيسِ الْمُجَالِسِ[٣] ، ورجل مخلط، أي حسن المداخلة للأمور[٤]،ورَجُلٌ خَلِيطٌ إذَا اخْتَلَطَ بِالنَّاسِ كَثِيرًا[٥]، والخُلْطةُ، بِالضَّمِّ: الشِّرْكة[٦]. والخِلْطةُ، بِالْكَسْرِ: العِشْرةُ، والخَلِيطُ: الْقَوْمُ الَّذِينَ أَمْرُهم وَاحِدٌ.. [٧] والْخَلِيطُ الْمُجَاوِرُ[٨]. وَالْخِلْطُ طِيبٌ مَعْرُوفٌ[٩] . وَمَعْنًى وَالْخُلْطَةُ بِالضَّمِّ اسْمٌ مِنْ الِاخْتِلَاطِ، وَقَدْ يُكْنَى بِالْمُخَالَطَةِ عَنْ الْجِمَاعِ[١].

---

[١] ينظر: مختار الصحاح: للرازي، باب خلط، (٩٤/١)، والمصباح المنير في غريب الشرح الكبير: أحمد بن محمد بن علي الفيومي الحموي (المتوفى: نحو ٧٧٠هـ)، باب (خ ل ط)، (١ /١٧٧)، المكتبة العلمية، بيروت، ولسان العرب: لابن منظور، باب (فصل الخاء المعجمة)، (٢٩١/٧) .

[٢] معجم مقاييس اللغة: لابن فارس، باب (خلط)، (٢٠٨/٢) .

[٣] مختار الصحاح: للرازي ، باب خلط، (٩٤/١) .

[٤] معجم مقاييس اللغة: لابن فارس، باب خلط، (٢٠٨/٢) .

[٥] المصباح المنير في غريب الشرح الكبير: للحموي، باب (خ ل ط)، (١ /١٧٧) .

[٦] ينظر: المصباح المنير في غريب الشرح الكبير: للحموي، باب (خ ل ط)، (١ /١٧٧)، ولسان العرب: لابن منظور، باب (فصل الخاء المعجمة)،(٢٩١/٧-٢٩٥)، ومختار الصحاح: للرازي، باب خلط، (٩٤/١) .

[٧] ينظر: لسان العرب: لابن منظور، باب (فصل الخاء المعجمة)، (٢٩١/٧-٢٩٥)، ومختار الصحاح: للرازي، باب خلط، (٩٤/١) .

[٨] ينظر: المصباح المنير في غريب الشرح الكبير: للحموي، باب (خ ل ط)، (١ /١٧٧) .

[٩] ينظر: لسان العرب: لابن منظور، باب (فصل الخاء المعجمة)، (٢٩١/٧-٢٩٥)، والمصباح المنير في غريب الشرح الكبير: للحموي، باب (خ ل ط)، (١ /١٧٧)، ومختار الصحاح: للرازي، باب خلط، (٩٤/١) .

فالاختلاط في اللغة: يطلق على الانضمام والضم، والاجتماع والمجاورة، والاشتراك من الشريك، و الامتزاج، والله تعالى أعلم[٢].

تعريف الاختلاط اصطلاحاً:

عرفه الدكتور سعيد بن وهف القحطاني بأنه: " انضمام واجتماع ومداخلة الرجال بالنساء غير المحارم في مكان واحد يمكنهم فيه الاتصال فيما بينهم: بالنظر، أو الإشارة، أو الكلام، أو البدن، من غير حائل أو مانع يدفع الريبة والفساد"[٣].

الفرع الثاني: موقف العلماء من الاختلاط.

إن مما استفاض عن أهل العلم من المحدثين والمفسرين والفقهاء في القديم والحديث من القول بتحريم اختلاط الرجال بالنساء[٤]، ولم يقل أحد من علماء المسلمين – ممن يعتد بقوله –عبر تاريخهم بإباحة الاختلاط بين الرجال والنساء[٥] .

" و يكفي المنصف أنه لا يُعلم عالم على مر قرون الإسلام الخمسة عشر قال بجواز الاختلاط في المجالس والتعليم والعمل، وكنت طالباً للإنصاف، وتحصّل لي أكثر من مائة عالم وفقيه عبر تلك القرون يقطعون بعدم الترخيص فيه، بل رأيت منهم من يسقط عدالة فاعلة، بل وقوامته على الأعراض " [٦].

قال الحافظ أبو بكر محمد بن عبدالله العامري؛ وهو من علماء القرن السادس الهجري (ت:٥٣٠هـ):

" اتفقت علماء الأمة أن من اعتقد حِلَّ هذه المحظورات وإباحة امتزاج الرجال بالنسوان الأجانب فقد كفرواستحق القتل بردته، وإن اعتقد تحريمه وفعله وأقرَّ عليه ورضي به فقد فسق لا يسمع له قول ولا تقبل له شهادة، فضلاً عن أن يظن به زهادة أو عبادة "[٧] .

والخلاصة هي أن "الاختلاط بين الرجال والنساء، محرم ظاهر التحريم "[٨] .

وقد يجوز الاختلاط لضرورة أو لحاجةٍ مشروعة؛ مع مراعاة قواعد الشريعة وضوابطها[٩]،

---

[١] ينظر: المصباح المنير في غريب الشرح الكبير: للحموي، باب (خ ل ط)، (١ /١٧٧) .

[٢] ينظر: الاختلاط بين الرجال والنساء" مفهومه، وأنواعه ،وأقسامه، وأحكامه، وأضراره: د.سعيد بن علي بن وهف القحطاني، الرياض: مطبعة سفير، (ص٥) .

[٣] الاختلاط بين الرجال والنساء: د. سعيد بن وهف القحطاني، (ص٧) .

[٤] نُقل عن الأئمة الأربعة تحريم اختلاط الرجال بالنساء، ونقل ذلك أيضاً عن العلماء عبر القرون، من القرن الأول - زمن النبي ﷺ، والصحابة – إلى القرن الرابع عشر، فنجد أشهر العلماء والمفتين المعاصرين قد أفتوا بذلك. [وللإطلاع على تفاصيل نصوص العلماء يرجع إلى: الاختلاط "تحرير وتقرير وتعقيب": عبدالعزيز بن مرزوق الطريفي، (ص ٢٢ – ص٣٩)، وتحريم الاختلاط والرد على من أباحه: د.عبد العزيز بن أحمد البداح، (ص٣٠ – ص٥٦)، ط٢، ١٤٣٢هـ - ٢٠١١م، وفتاوى علماء الكويت والعالم الاسلامي، حكم الإسلام في الاختلاط: جمعية الاصلاح الاجتماعي، (ص٦ – ص٨٧)، الكويت، ١٣٨٩هـ - ١٩٦٩م] .

[٥] الاختلاط بين الرجال والنساء: د. سعيد بن وهف القحطاني، (ص٧) .

[٦] الاختلاط "تحرير وتقرير وتعقيب": عبدالعزيز بن مرزوق الطريفي، (ص٢٢) .

[٧] أحكام النظر إلى المحرمات: ابي بكر محمد بن عبدالله بن حبيب العامري (المتوفى: ٥٣٠هـ)، (ص٨٣)، تقديم وتعليق وتخريج: مشهور حسن سليمان، دار ابن حزم للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، ط٢، ١٤١٨هـ - ١٩٩٧م .

[٨] الإختلاط بين الجنسين مفهومه وحكمه وآثاره: إبراهيم بن عبدالله الأزرق، نسخة رقمية، نقلاً عن : ما " قاله مفتي المملكة العربية السعودية فضيلة الشيخ عبدالعزيز بن عبدالله آل الشيخ، في مقاله الذي أنكر فيه ماكان في منتدى جدة الاقتصادي، وقد نشر في عدد من الصحف السيارة كالوطن السعودية، والشرق الأوسط بتاريخ : ٢٠٠٤/٤/٢١م" .

[٩] دار الإفتاء المصرية، أمانة الفتوى، حديث المغيبة وحكم الاختلاط، الرقم المسلسل:٤١٥١، التاريخ: ٢٠١٣/١/٣م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/١٥م، يوم السبت، الساعة: ٠٨:٥م :
-https://www.dar-alifta.org/ar/ViewFatwa.aspx?ID=14042&LangID=1

المطلب الثاني: المراد بالاختلاط الإلكتروني، وأشكاله، وآثاره في الألعاب الإلكترونية.

ويشمل ثلاثة فروع:

الفرع الأول: تعريف الاختلاط الإلكتروني.

الاختلاط الإلكتروني:

عرفه مركز الحرب الناعمة للدراسات بأنه: "هو المحادثة التي تتم بين المرأة والرجل الاجنبيين عبر إحدى وسائل التواصل الاجتماعي (فايس بوك ، توير ، واتس اب...)"[١].

وقيل أنه: " هو أن تختلط النساء مع الرجال عبر الشابكة، وعبر مواقع التواصل الاجتماعي، وعبر المواقع الإلكترونية، فتحدث المرأة رجلاً قريباً أو بعيداً، أجنبياً أو عربياً، من أهل هذا البلد أو من غيره، تعرفه أو لا تعرفه. ويحدث شاب فتاةً أو أكثر عبر الرسائل أو الشات أو المكالمات أو عبر المسنج..."[٢].

وقيل أنه: " هو أن يختلط الرجال والنساء عبر الإنترنت ومواقع التواصل الإجتماعي "[٣].

فالاختلاط الإلكتروني بخلاف الاختلاط المتعارف وهو تلاقي النساء والرجال في مكان واحد، فقد يكون اللاعبان قريبين أو بعيدين من حيث المسافة لكنهما منفصلان مكانا، وهو ما أدى إلى تساهل الكثير فيه، في حين أنه أخطر من الاختلاط المعروف؛ لأنه في الاختلاط الحقيقي تظل أعين المجتمع نتظر عن كثب وتصنع حاجزا بين الشاب والفتاة، بينما ينعدم هذا الحاجز في الاختلاط الإلكتروني ويباح المحظور؛ لأن العلاقة هنا أكثر تساهلا ومرونة، وأقل تحفظا منها في العالم الواقعي الذي قد نكون فيه أكثر تشدداً بحكم المواجهة.

فالاختلاط الإلكتروني أصبح سهلاً و بأقل كلفة وأدنى مؤونة وأنى شاءا ومتى شاءا، بل ويمكن الحديث لفترات طويلة جداً بأحاديث متنوعة من دون رقيب أو ضابط اجتماعي أو قانوني وذلك بحكم الخصوصية التي يوفرها للشاب والفتاة [٤].

---

[١] الاختلاط الإلكتروني: مركز الحرب الناعمة للدراسات، (ص ٣)، أيلول، ٢٠١٦م .

[٢] موقع الدكتور محمد خير الشعال: مبحث مختصر في الاختلاط (وفيه الاختلاط الإلكتروني)، تاريخ النشر ١٧ محرم ١٤٣٧هـ - ٢٩ تشرين الأول ٢٠١٥م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/٢٢م، السبت، الساعة : ١:٤٩م ، رابط الموقع :

- http://www.dr-shaal.com/news/51.html

[٣] مجمع الشيخ أحمد كفتارو- الصفحة الرسمية في الفيسبوك :

- https://m.facebook.com/mojmm3kuftaro/photos/a.286850344706810/956199301105241/?type=3

[٤] ينظر: الاختلاط الإلكتروني: مركز الحرب الناعمة للدراسات، (ص ٣- ٤) .

الفرع الثاني: أشكال الاختلاط الإلكتروني.

تتعدد أشكال التواصل في الاختلاط الإلكتروني على عدة صور، منها :

الصورة الأولى: ما يكون كتابة فقط، كما يحصل في المنتديات وغرف الدردشة المغلقة، وغيرها من الوسائل.

الصورة الثانية: ما يكون صوتاً، كما يحصل في الماسنجر، ومكالمات الواتس أب الصوتية، والألعاب الإلكترونية الأون لاين، كا لعبة PUBG الشهيرة، وغيرها من الألعاب .

الصورة الثالثة: مايكون صوتاً وصورة، كما يحصل في تطبيقات الاتصال التي توفّر التواصل صوتاً وصورة .

الفرع الثالث: آثار الاختلاط الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية.

"يحدث الاختلاط في كثير من ميادين الترفيه من الملاهي والألعاب الإلكترونية ...، وهذا من أبواب الفساد العظيم الذي يكسر حواجز الحياء بين الرجال والنساء؛ وهو مما يريده دعاة التحرير وسائر أعداء الملة من المرأة ويتغافل الكثير عن قول الله تبارك وتعالى:{ **وَقَرْنَ فِي بُيُوتِكُنَّ وَلَا تَبَرَّجْنَ تَبَرُّجَ الْجَاهِلِيَّةِ الْأُولَىٰ** } [الأحزاب : ٣٣] "[١] .

و سنستعرض – بمشيئة الله تعالى – بعض من تلك الآثار السلبية :

١- العشق الإلكتروني:

ويقصد به أن التواصل الإلكتروني بين الجنسين قد يتطور إلى علاقة عشق بين الطرفين.

فالتعبير عن العشق والحب سهلٌ جدا على هذه الوسائل حيث يبدأ بكلمة "أحبك" تليها وردة .. قلب.. قبلة، وهكذا.

وغالب علاقات الحب الإلكترونية محكومة بالفشل للأسبابٍ مختلفة؛ أبرزها توفر البدائل الجاهزة والسريعة وبسبب كمية الكذب المبالغ فيه من أحد الطرفين أو كليهما.

وتكمن المشكلة الحقيقية في الغموض الذي لا يمكن معه تأسيس علاقة صادقة، اذ لا أحد من كلا الطرفين يستطيع أن يجزم بأن الطرف الآخر يحبه أم يتلاعب به، لعدم وجود الاحتكاك المباشر بينهما مما يحرمهما فرصة التعارف عن كثب [٢].

٢- الجنس الإلكتروني:

" هو عبارة عن إثارات جنسية متبادلة تحدث إما كتابة أو عبر الكاميرا "[٣] .

---

[١] صناعة الترفيه: للمنجد، (ص٣٦) .

[٢] ينظر: الاختلاط الإلكتروني: مركز الحرب الناعمة للدراسات، (ص ٥، ٦) .

[٣] المرجع السابق: (ص٧) .

وهو أمر شائع في الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأون لاين، حيث تكون الألعاب الإلكترونية وسيلة لتبادل الكلمات والإيحاءات الجنسية بين الشباب والشابات، خاصة أنها بيئة غامضة يخفي فيها الكثير شخصياتهم، مما يسهل انتشار هذه الأفعال الشاذة.

وفي سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي ما نصه:

السؤال

ما حكم الجنس الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية؟ بحيث يختلي الذكر مع الأنثى داخل اللعبة ويمارسون الجنس الافتراضي عبر الشخصيات الكرتونية التي تمثلهم باللعبة و و يتلفظوا بالألفاظ الجنسية... فما حكمها و هل تعتبر من الزنا؟

الإجابة: " لايجوز للمسلم أن يمارس ما يثير شهوته، سواء كان حقيقة أو لعبة، وكيف لو صاحبها ماذكرتم في السؤال من تمثيل الجنس والألفاظ البذيئة، وإن لم تعتبر زنا حقيقة ، لكن لايخفى ما فيها من الفساد ، وقد تؤدي بصاحبها إلى الزنا والعياذ بالله، فعلى من ابتلي بهذا أن يتوب إلى الله ويستغفره ويعف نفسه ولايعود، والله تعالى أعلم"[١].

٣- قلة الحياء ولغو الكلام:

تغص الألعاب الإلكترونية بالكثير من مظاهر قلة الحياء، مثل المزاح والمغازلة، والإيحاءات الجنسية ناهيك عن المحادثات التي تجري بين الشاب والفتاة على الخاص[٢].

٤- **إضطراب العلاقة الزوجية:** فإن الاستخدام الزائد لهذه الألعاب وإهمال الطرف الآخر وعدم التحدث معه؛ يولد مشاكل وخلافات زوجية،مثل: الغيرة والمشاعر السلبية، وفضح خصوصيات البيت، والخيانة الزوجية، وقد يصل الأمر إلى تدمير الأسرة[٣]، والطلاق بين الزوجين[٤].

٥- الابتزاز الجنسي أو المادي:

" يقوم البعض بانتحال صفة مجهولة (امرأة أو رجل)، وينشط في الاتصال بالآخرين عبر نوافذ التواصل الإلكتروني المختلفة من أجل ابتزازهم لاحقاً، ويستغل بعض محتويات التواصل معهم (أخبار، معلومات، صور وفيديوهات والتي تتصل عادة بأسرار الحياة الخاصة وهي معلومات قد تكون محرجة أو مخلة بالشرف أو بالأعراف والتقاليد أو مدمرة للأسرة، أو قد تشكل فضيحة. فيقوم المبتز ويهدد بنشرها، إذا لم تتحقق طلباته سواء الجنسية أو المادية"[٥] .

---

[١] سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي، الرقم المرجعي للطلب FR-118772-2020.

[٢] ينظر: الاختلاط الإلكتروني: مركز الحرب الناعمة للدراسات، (ص٨) .

[٣] في الإمارات: " يقدر قسم التوجيه الأسري في دولة الإمارات أن حالات الخلافات الزوجية زادت هذا العام (٢٠١٥م) عن ٥٠٠٠ حالة، بين ٥٠ إلى ٦٠% منها تتعلق بمواقع التواصل الاجتماعي، وانتهت ١٠٠٠ حالة منها بالطلاق" . [العربية للحدث: مواقع التواصل سبب في ٥٠% من" الطلاق" بالإمارات، ٢٠١٥/١٠/٢٩م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/٢١م، الجمعة، الساعة ٩:٥٣م : https://www.alarabiya.net/ar/last-page/2015/10/29/%].

[٤] ينظر: الاختلاط الإلكتروني: مركز الحرب الناعمة للدراسات، (ص٨ – ١١) .

[٥] ينظر: المرجع السابق، (ص١١ – ١٢) .

المطلب الثالث: حكم الاختلاط الإلكتروني بين الجنسين في الألعاب الإلكترونية.

المتتبع لحال الألعاب الإلكترونية يشاهد حدوث الكثير من المفاسد الأخلاقية بسبب الاختلاط الإلكتروني بين الجنسين، يقول الشيخ صالح المنجد في كتابة صناعة الترفيه: "يحدث الاختلاط في كثير من ميادين الترفيه من الملاهي والألعاب الإلكترونية والتزحلق على الجليد، وهذا من أبواب الفساد العظيم الذي يكسر حواجز الحياء بين الرجال والنساء؛ وهو مما يريده دعاة التحرير وسائر أعداء الملة من المرأة ويتغافل الكثير عن قول الله تبارك وتعالى:{ **وَقَرْنَ فِي بُيُوتِكُنَّ وَلَا تَبَرَّجْنَ تَبَرُّجَ الْجَاهِلِيَّةِ الْأُولَىٰ** } [الأحزاب : ٣٣] "[١] .

وسنتناول بمشيئة الله في هذا المطلب الحكم الفقهي للاختلاط الإلكتروني بين الجنسين عبر الألعاب الإلكترونية، ثم الضوابط الحاكمة الاختلاط الإلكتروني:

الفرع الأول: الحكم الفقهي للاختلاط الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.

الأصل جواز الاختلاط لضرورة أو لحاجةٍ مشروعة مع مراعاة قواعد الشريعة وضوابطها[٢]، وأما الاختلاط في الألعاب الإلكترونية فلا يجوز؛ لأنه لا ضرورة فيه، وتعتريه الكثير من المفاسد، وهو هدف رئيس للاعبين من الجنسين لممارسة الكثير من المحظورات.

وفي سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي ما نصه:

ما حكم الاختلاط بين الجنسين بوسائل التواصل الاجتماعي لغير ضرورة؟

الإجابة:

" التواصل عن الإنترنت سواء كان عن طريق ما يسمى (الواتس آب) ، أو الاشتراك في المنتديات أو المدونات والمواقع المفتوحة الشخصية مثل : (التويتر ، والفيس بوك ، والمدونات الشخصية ونحوها) ، أو عن طريق المراسلات بالبريد الإلكتروني ...ونحوها من الوسائل الحديثة ... إذا كان مشتملاً على فضول الكلام أو العواطف أو لمجرد التعارف والإعجاب أو الصداقة والعلاقات المحرمة ، وتبادل الصور المحرمة ... ، فكل ذلك مما حرمه الدين؛ لما ينتج عنه من الفساد الكبير ... وضياع الأسر وخراب البيوت . وأما إذا كان بحدود الاستفادة العلمية ، والتواصل الاجتماعي ، والاطلاع على الأخبار ونشر الخير والفضائل ، ونشر العلم وإفادة الناس ، والتعرف إلى الأصدقاء الطيبين من نفس جنسك (أي الرجال مع الرجال ، والنساء مع النساء) أو بغرض تقديم الأسئلة الشرعية والعلمية لأهل الاختصاص ، و كذا الاستشارات الضرورية (كعمل أو استشارة ونحوهما) ... ونحوها من الأمور المباحة ... مع التزام الأدب

---

[١] صناعة الترفيه: للمنجد، (ص٣٦) .

[٢] دار الإفتاء المصرية، أمانة الفتوى، حديث المغيبة وحكم الاختلاط، الرقم المسلسل:٤١٥١، التاريخ: ٢٠١٣/١/٣م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/١٥م، يوم السبت، الساعة: ٠٨:٥م :
-https://www.dar-alifta.org/ar/ViewFatwa.aspx?ID=14042&LangID=1

والحشمة فلا بأس بذلك ؛ لأنه لا يجوز للمرأة أن تتحدث إلى الرجال الأجانب إلا للضرورة والضرورة تقدر بقدرها . وهذا يشمل المتزوجة وغيرها ، والرجل العازب والمتزوج . وكذا الحال بالنسبة للشباب والرجال لا يجوز لهم التحدث للنساء الأجنبيات عنهم أيضاً ..، وليس الحديث عن طريق هذه الوسائل التي تقدمت أو الماسنجر أو الشات .. من هذه الضرورة . والذي ننصح به من ابتلي بما سبق ذكره أن يبتعد عن ذلك ، ولا يتعلل بالأعذار الواهية ...، فليتق الله تعالى المؤمن الحريص على دينه وأسرته ، وليجتنب مراسلة الأجنبيات وضياع الأوقات معهن بالحرام . وكذا الحال بالنسبة للنساء . ونقول لمن يفعل ذلك : عليك بعد أداء الفرائض بإشغال نفسك ووقتك : بالمطالعة ، وتحصيل العلوم ، وذكر الله سبحانه وتعالى ، وقراءة القرآن الكريم ، فإن ذلك هو سبيل السعادة في الدنيا والآخرة ، ... والله تعالى أعلم"[١].

وقد قرر مجمع الفقه الإسلامي الدولي المنبثق عن منظمة المؤتمر الإسلامي في دورته الثانية عشرة بالرياض في المملكة العربية السعودية، من ٢٥ جمادى الآخرة ١٤٢١هـ ـ ١ رجب ١٤٢١هـ الموافق ٢٣ – ٢٨ سبتمبر ٢٠٠٠م، قراراً بشأن موضوع الإعلان الإسلامي لدور المرأة في تنمية المجتمع المسلم فكان مما قرره: "عاشراً: العمل على جعل مؤسسات التعليم النسوي بجميع مراحله منفصلا عن تعليم الذكور وفاء بحقوق المرأة المشروعة وقياما بمقتضيات الشريعة"[٢] .

فإذا كان هذا في التعليم؛ فمن باب أولى اجتناب الاختلاط في الألعاب، ووسائل التواصل الحديثة.

ويمكن تفصيل حكم الاشتراك الشبكي في اللعب بين الجنسين، كما يأتي[٣]:

أن الحكم على الاشتراك الشبكي بين الجنسين في اللعب، فرع عن تصوره، وهو على حالتين:

الحالة الأولى: المشاركة الشبكية في اللعب بين الجنسين، مع التواصل الاجتماعي بينهما، بالكتابة والصوت على هامش اللعبة، فيتواصل اللاعبون أولًا للتوافق على الوقت واللعبة من خلال تلك الوسائط الشبكية فهذه المشاركة ممنوعة؛ لتسببها في التواصل غير المشروع بين الجنسين، فإن شروط التواصل المباح بين الجنسين الحاجة إليه، والتسلية واللعب ليسا من الحاجة المبيحة للتواصل بين الجنسين.

الحالة الثانية: تكون المشاركة في اللعب خالية من التواصل بين الجنسين ...، فهذه الصورة لا حرج فيها ـ إن شاء الله ـ إذا أمنت الفتنة؛ وذلك لأن هذه الصورة من المشاركة تختلف في حقيقتها وجوهرها عن الاختلاط المذموم بين الجنسين، وتخلو في نفس الوقت من التواصل الاجتماعي الممنوع، والأولى عدم الاختلاط بين الجنسين في هذه الألعاب.

---

[١] سؤال مقدم من الباحث إلى خدمة الإفتاء في دائرة الشؤون الإسلامية والعمل الخيري بدبي، الرقم المرجعي للطلب-FR-117466-2019.

[٢] مجلة مجمع الفقه الإسلامي التابع لمنظمة المؤتمر الإسلامي بجدة: (١٩٩٠/١٢).

[٣] ينظر: حكم المشاركة الشبكية في اللعب بين الجنسين عبر أجهزة: البلاي ستيشن، رقم الفتوى:٢٥٧٦٥٠، تاريخ النشر:الأحد ١٧ شعبان ١٤٣٥ هـ ـ ١٥-٦-٢٠١٤م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/٢١م، السبت، الساعة: ١٠:٣٨ص:

- https://www.islamweb.net/ar/fatwa/257650/

الفرع الثاني: ضوابط الاختلاط الإلكتروني.

يجوز الاختلاط إذا كانت هناك ضرورة أو حاجةٌ مشروعة مع مراعاة قواعد الشريعة وضوابطها، ومن الأمثلة على الحاجات: خروج المرأة لصلاة الجماعة وصلاة العيد، ومن الحاجات: تعاملها مع الرجال ببيع أو شراء أو إجارة أو غير ذلك، وضوابط الاختلاط هي[1]:

١- أن يكون هذا الاختلاط لحاجة أو ضرورة، دون إسرافٍ أو توسّع .

٢- الالتزام بغض البصر من الطرفين، فلا ينظر إلى عورة، ولا ينظر بشهوة، ولا يطيل النظر في غير حاجة.

٣- الالتزام من جانب المرأة باللباس الشرعي المحتشم، والابتعاد عن الإغراء والإثارة والتكسر.

٤- الحذر من أن يختلي الرجل بامرأة وليس معهما محرم .

ويضاف على ما سبق الضوابط الآتية في الاختلاط الإلكتروني :

١- الأصل عدم الاختلاط، فالرجل يكلم الرجال والمرأة تكلم النساء، والشاب يصادق الشباب والفتاة تصادق الفتيات عبر صفحات التواصل الاجتماعي، والرجل يشكو همومه لأصدقائه الرجال والمرأة تشكي همومها لصديقاتها النساء، هذا هو الأصل ولا يجوز الاختلاط الإلكتروني إلا لحاجة أو ضرورة.

٢- مراقبة الله عز وجل فيما تخطه بيمينك، أو تضعه من صورك، أو ما ترسله من رسائلك الصوتية أو رسائلك المكتوبة.

٣- أن تكون الكتابة لضرورة ملجِّة، كطلب علم لا يتأتى من غيره. واحذر أن تكون الكتابة تعبيراً عن حالة خاصة، كقوله: (أنا متعب اليوم) وكقوله: (أشعر بالنشاط) لأن هذه الكتابة مستفزة للآخرين.

٤- أن تكون الكتابة في المجموعات العامة بحيث يراها الجميع، واجتناب الكتابة على الخاص.

٥- أن يجتنب الكاتب المدح والإطراء الزائد .

٦- اجتناب مناداة الطرف الآخر باسمه مجرداً فذلك مما يرفع الكلفة. بل يقال السيد فلان والسيدة فلانة.

٧- اجتناب الكتابة باللهجة العامية، والألفاظ الهزلية، فهي أيضاً مُسقطة للكلفة، قاتلة للحياء.

٨- اجتناب وضع الصور الخاصة والمعلومات الشخصية الخاصة، على مواقع التواصل الاجتماعي

٩- أن تتم الكتابة في أوقات النهار، أما الكتابة ليلاً لغير ضرورة وحاجة، فهذا يسقط الحواجز من الاحترام والعفاف الاجتماعي بين الرجال والنساء.

---

[1] موقع الدكتور محمد خير الشعال: مبحث مختصر في الاختلاط (وفيه الاختلاط الإلكتروني)، تاريخ النشر ١٧ محرم ١٤٣٧هـ - ٢٩ تشرين الأول ٢٠١٥م، تاريخ الاسترجاع: ٢٠٢٠/٢/٢٢م، السبت، الساعة : ١:٤٩م ، رابط الموقع :

- http://www.dr-shaal.com/news/51.html

الخاتمة

الحمد لله على نعمائه، سبحانك اللهم لا علم لنا إلا ما علمتنا إنك أنت العليم الحكيم، والصلاة والسلام على خير أنبيائه، الشفيع المجتبى، طبيب الأرواح والأفئدة، سيدنا أبي القاسم عليه وعلى جميع الأنبياء أفضل الصلاة وأتم التسليم، وبعد:

فهذه أهم ما خلصت إليه رسالتي هذه من نتائج وتوصيات، راجياً من الله أن ينفع بها الإسلام والمسلمين.

أولاً: النتائج

١- مع القول أن الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة، إلا أن هذه الإباحة مقيدة بعدد من الضوابط الشرعية التي تتحقق معها المصالح الشرعية في اللعب والترويح عن النفس، وتحد من المفاسد المترتبة عليها.

٢- أن الألعاب الإلكترونية متعددة الجوانب مختلفة النواحي، ولذلك فحكم ممارستها لا يأخذ حكماً واحداً بل الحكم فيها مفصّل بين الحرمة، والإباحة، والكراهة.

٣- معظم الألعاب الإلكترونية تعج بالمخالفات ولا تنطبق عليها ضوابط الإباحة التي نص عليها العلماء.

٤- يجوز برمجة الألعاب الإلكترونية إذا خلت من المحرمات.

٥- يجوز تكرار التجريب المجاني للألعاب، إن سمحت الشركة بذلك، وأما إن كانت تمنعه فيجب الالتزام بذلك، ولا تحل مخالفته، والاحتيال عليه.

٦- يجوز فتح محل لتأجير الألعاب الإلكترونية إن خلا من المحرمات.

٧- بيع وشراء وتأجير وإصلاح أجهزة الألعاب الإلكترونية، وبيع حسابات الألعاب الإلكترونية، للعلماء فيها قولان بالإباحة والمنع، مع قوة أدلة المانعين، لشيوع استخدامها فيما لا نفع فيه، ولما فيها من مفاسد كثيرة، ولوجود شبهة في الأموال المتحصلة من بيع و تأجير و إصلاح أجهزة الألعاب الإلكترونية، والأولى بالمسلم الحرص على طيب الكسب الذي لا شبهة فيه.

٨- الأولى البعد عن امتهان بيع حسابات الألعاب الإلكترونية، واتخاذها وسيلة للتكسب.

٩- يحرم أخذ الجوائز النقدية على الألعاب الإلكترونية، على رأي طائفة من العلماء؛ فليست مما نص على إباحته، وليست في معنى المنصوص عليه. وتجوز المسابقة على الجوائز الوهمية غير الحقيقية في الألعاب الإلكترونية، ولا تعد من القمار.

١٠- يباح شراء الألعاب وتحميلها إذا خلت من المحرمات، وكانت موافقة للضوابط الشرعية.

١١- يباح شراء الإضافات والمزايا الخاصة بالألعاب إذا كان المبيع معلوماً، وتحرم إن كانت مجهوله لما فيها من الغرر.

١٢- يجوز بيع المكتسبات والنقود الوهمية من قبل اللاعب – إن خلت من المحرمات – إذا كان للاعبين آخرين أو أجنبيين، ويحرم إن كان لمالك اللعبة أو منتجها، لأن ذلك سيكون من قبيل الجائزة والتحفيز، وهذه الألعاب ليست مما يباح فيه بذل السبق.

١٣- يحرم بذل المال لترقية الألعاب إذا كانت المزايا مجهولة، لما فيه من غرر.

١٤- لايجوز الاختلاط في الألعاب الإلكترونية؛ لأنه لا ضرورة فيه، وتعتريه الكثير من المفاسد، وهو هدف رئيس للاعبين من الجنسين لممارسة الكثير من المحظورات.

١٥- حرمة استخدام الألعاب الإلكترونية لأغراض إرهابية، فقد جاءت الشريعة الإسلامية بالحفاظ على الضرورات الخمس، ودعت إلى عدم الاعتداء على الناس وتخويفهم، ومنعت من ترويعهم حتى على سبيل المزاح.

١٦- أن الشريعة الإسلامية تعدّ التحريض جريمة مستقلة؛... ومعصية سواء كان للتحريض أثر في ارتكاب الجريمة، أو لم يكن له أثر،.. وذلك لأنها تنظر إلى التحريض على أنه معصية يعاقب عليها بعقوبة تعزيرية، فالشريعة الإسلامية تحرّم الأمر بالمنكر، والإعانة عليه، والتحريض أمر بالمنكر، وفي نظر الشريعة الإسلامية؛ فإن مايؤدي إلى محرّم فهو محرّم، والتحريض على الجرائم محرّم بكل صوره ووسائله، بما في ذلك التحريض على الجرائم عبر الألعاب الإلكترونية.

١٧- التجسس عبر الألعاب الإلكترونية ينطبق عليه الحكم الشرعي المطبق في التجسس التقليدي، فالعبرة بالغاية والهدف من هذا التجسس، فهو محرّم إن كانت الغاية منه سيئة وترتب عليه ضرر بالآخرين.

١٨- انتحالُ الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية؛ يعني تقمص شخصية أخرى غير الشخصية الحقيقية، والادعاء بصفات غير صحيحة، فهذا نوع من الكذب المحرم الذي نهى عنه الإسلام، ونوع من الغشّ، مؤداه اعتداءٌ على خصوصية الشخصية المنتحَلة وحقها والتنقيص منها، وإضرار بسمعتها وشخصيتها فلا يجوز.

١٩- جريمة السرقة في الألعاب الإلكترونية، إن توفرت فيها كل شروط السرقة، وانتقلت حيازة المسروق إلى حيازة السارق، حينها تعتبر جريمة كاملة، يطبّق عليها من الأحكام ما يطبّق على سرقة المال المتقوم ، أما إذا بقت المسروقات بحيازتهما معاً؛ فحينها تكون هذه شبهة تدرء الحدَّ، ولكنها تبقى جريمة، يترك أمر تحديد عقوبتها التعزيرية لولي الأمر.

٢٠- الابتزاز الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية محرم شرعاً، لما فيه من إيذاء للمؤمنين والمؤمنات، وإفساد في الأرض، و يتناقض مع مقاصد الشريعة الإسلامية التي دعت للحفاظ

على الضرورات الخمس، ومنها حفظ الأعراض والدعوة إلى ستر الناس وشددت العقوبات على من يؤذي الناس أو يتعدى على أعراضهم.

٢١- يأخذ القذف الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية حكم القذف المنهي عنه، لأنه لاعبرة للوسيلة، والمشاهد أن القذف في الألعاب الإلكترونية شائع جداً، ويتسم بسرعة النشر، وسهولة التلفظ به.

٢٢- الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية هي من جملة الكذب المنهي عنه، كما أنها في الألعاب الإلكترونية و وسائل التواصل الإلكترونية أكثر انتشاراً وشيوعاً من الإشاعة العادية .

٢٣- التشهير عبر الألعاب الإلكترونية محرم شرعاً، لما فيه من تعدٍ على عرض المسلم، وإيذاء له، سواء أكان الوصف موجودا في المشهر به أم لا؛ فإن كان فيه فهو غيبة، والغيبة حرام، وان لم يكن فيه ذلك الوصف، فهو كذب وبهتان وافتراء محرم، ويستوجب هذا النوع من الجرائم عقوبة تعزيرية مشددة يقدرها القاضي.

٢٤- يحرم التَّنَمُّر عبر الألعاب الإلكترونية، فالشريعة حرّمت الإيذاء والاعتداء على الناس ولو بكلمة أو نظرة.

٢٥- الحكم الشرعي لجريمة الاستغلال الجنسي للأطفال سواء بشكل مباشر، أو غير مباشر(عبر الإنترنت) هو التحريم.

٢٦- هناك جهود لدولة الإمارات لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية في الجوانب التوعوية، وإن كانت تحتاج لمزيد جهود في توفير بيئات ترفيهية من أندية ونوادٍ لممارسة الأنشطة الترفيهية البديلة للألعاب الإلكترونية، كما ينبغي إصدار مزيد من التشريعات القانونية المفصّلة المختصة بالألعاب الإلكترونية.

ثانياً: التوصيات

أولاً: توصيات للمفتين والباحثين

١- الألعاب الإلكترونية من نوازل هذا العصر، وتحتاج لمزيد دراسة وبحث، لذا أوصي المجامع الفقهية، والفقهاء، والباحثين وطلبة العلم بمزيد دراسة لهذة النازلة الهامة.

٢- عالم الألعاب الإلكترونية عالم مستجد متغير لذا أوصي أهل الفتوى أن لا يطلقوا فتاوى لألعاب معينة باسمها؛ وذلك لما قد يطرأ عليها من جوانب محرمة، فقد تكون اللعبة خالية من المحاذير وما أن يحصل لها تحديث – كما هو الحاصل في ألعاب الأون لاين – حتى تشتمل على المنكرات، ولتلافي ذلك يفضل أن يركز على الحكم العام مع ذكر الضوابط الحاكمة للألعاب.

ثانياً: توصيات توعوية لأولياء الأمور

١- اطلاع الوالدين المستمر لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

٢- غرس الوازع الديني في الأبناء الذي يعد المحك الأول والأخير في التعامل مع الوسائط الإلكترونية وتنمية مفاهيم خشية الله ومراقبته في السر والعلن.

٣- ضرورة مراقبة الأولياء لأبنائهم أثناء استعمال الألعاب الالكترونية من حيث اختيار نوع الألعاب إضافة إلى تحديد مدة معينة مخصصة للعب وتقسيم وقت الفراغ على النشاطات الترفيهية الأخرى بشكل منظم. وتشجيع الطفل على اللهو خارج البيت .

٤- توعية الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وعواقب العنف فيها، وأنها من الخيال، وأن الواقع مختلف عنها.

٥- جذب اهتمام الطفل إلى الألعاب التثقيفية المنزوعة من العنف قدر الإمكان، كتلك التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة، ومشاركة الأطفال في لعب ألعاب الفيديو واكتشافها سويا.

٦- قبل شراء الألعاب للأطفال يبحث عن خصائصها في أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية، وأهمها التصنيف الأخلاقي للألعاب الإلكترونية، رابط الموقع:http://wasael.org/?reqp=1&reqr .

٧- تحذير الأبناء من إعطاء معلومات شخصية عن أنفسهم للأشخاص عن طريق الانترنت عموماً، وعن طريق الألعاب الإلكترونية خصوصاً، وتوعية الأبناء بمخاطر الإرهاب والأفكار المنحرفة، ليتحصّن من شرها.

٨- تحذير الأبناء من مخاطر تنظيم لقاء مع أحد الأشخاص من معارف الألعاب الإلكترونية دون استشارة الوالدين.

٩- عدم شراء جوالات خاصة للأطفال لعدم الحاجة لها، ولما تسبب من إدمان للألعاب الإلكترونية لسهولة حملها وللمخاطر الصحية الكثيرة المترتبة على كثرة استخدامها خاصة للأطفال.

ثالثاً: توصيات للجهات المسؤولة والقانونية.

١- إيجاد البدائل غير الإلكترونية كالبدائل الرياضية أو مراكز التنمية البشرية والأسرية وتسهيلها وخفض تكلفة الانتساب لها، وتوعية المراهق بفوائد ممارسة الرياضة مع التوفيق بينها وبين الأنشطة الترفيهية والفكرية الأخرى.

٢- الاهتمام بإنتاج الوسائط الإلكترونية التي تخدم المجال التعليمي والمعرفي للطفل، وذلك لأنها تتميز بالجذب والتشويق أكثر من غيرها من الوسائل التعليمية الأخرى.

٣- تظافر الجهود الإعلامية للتوعية من المخاطر والمفاسد المترتبة على الألعاب الإلكترونية.

٤- توصية للجهات القانونية المشرعة بإصدار قوانين تنظم الألعاب الإلكترونية وتحد من مخاطرها.

٥- مراجعة الأنظمة المتعلقة بالشأن الإلكتروني، وتطويرها بين الحين والآخر.

٦- إنشاء أجهزة خاصة ومدربة مختصة بالجرائم الإلكترونية، وتطوير مهارات العاملين فيها، ليتفطنوا لما يستجد من الجرائم إلكترونية في وسائل التواصل الاجتماعي بشكل عام، وفي الألعاب الإلكترونية بشكل خاص.

٧- زيادة إجراءات الأمن والخصوصية التي تحمي الأفراد والمؤسسات خاصة الشخصيات العامة من التشهير والسب وانتهاك الخصوصية على صفحات الانترنت.

٨- لابد من توافر شكل للتعاون الدولي في مجال الوسائط الإلكترونية، ومنها الألعاب الإلكترونية وعمل الاتفاقيات الدولية والقوانين التي تحقق الأمن والتمكن من مجرمي الوسائط الإلكترونية ومعاقبتهم بقوانين دولية متفق عليها بين الدول .

٩- كما أوصي الأجهزة الرقابية بالدولة حظر الكثير من الألعاب الشائعة والمشتملة على الكثير من المخاطر والمخالفات.

١٠- وأختم بوصية للمجتمع بالتعاون مع أجهزة الدولة في الإبلاغ عن الذين يقومون ببيع الألعاب الإلكترونية الممنوعة لخطورتها.

والحمدلله رب العالمين

وصلى الله على نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين

***

المصادر والمراجع

أولاً: كتب التفسير وعلوم القرآن

١- أحكام القرآن: أحمد بن علي أبو بكر الجصاص (المتوفى: ٣٧٠هـ)، تحقيق: محمد صادق القمحاوي، دار إحياء التراث، بيروت، ١٤٠٥هـ.

٢- أحكام القرآن: محمد بن عبد الله أبو بكر ابن العربي المالكي (المتوفى: ٥٤٣هـ)، راجع أصوله وخرج أحاديثه وعلَّق عليه: محمد عبد القادر عطا، دار الكتب العلمية، بيروت، ط٣، ١٤٢٤ هـ - ٢٠٠٣م.

٣- تفسير ابن أبي حاتم (تفسير القرآن العظيم): عبد الرحمن بن محمد ابن أبي حاتم (المتوفى: ٣٢٧هـ)، تحقيق: أسعد محمد الطيب، مكتبة نزار مصطفى الباز، السعودية، ط٣، ١٤١٩هـ.

٤- تفسير الإمام ابن عرفة: محمد بن محمد ابن عرفة الورغمي التونسي المالكي، الشهير بابن عرفة (المتوفى: ٨٠٣هـ)، تحقيق: د. حسن المناعي، مركز البحوث بالكلية الزيتونية، تونس، ط١، ١٩٨٦م.

٥- تفسير البغوي (معالم التنزيل في تفسير القرآن): أبو محمد الحسين بن مسعود البغوي (المتوفى: ٥١٠هـ)، تحقيق: عبد الرزاق المهدي، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ١٤٢٠هـ.

٦- تفسير البيضاوي (أنوار التنزيل وأسرار التأويل): ناصر الدين أبو سعيد عبدالله بن عمر البيضاوي (المتوفى : ٦٨٥هـ)،تحقيق: محمد عبدالرحمن المرعشلي،: دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ١٤١٨هـ.

٧- تفسير الثعالبي (الجواهر الحسان في تفسير القرآن): أبو زيد عبدالرحمن بن محمد بن مخلوف الثعالبي (المتوفى: ٨٧٥هـ)، تحقيق: محمد علي معوض، وعادل أحمد عبد الموجود، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ١٤١٨هـ.

٨- تفسير السعدي (تيسير الكريم الرحمن في تفسير كلام المنان): عبد الرحمن بن ناصر بن عبد الله السعدي (المتوفى: ١٣٧٦هـ)، تحقيق: عبد الرحمن بن معلا اللويحق، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٢٠هـ-٢٠٠٠ م.

٩- تفسير الطبري (جامع البيان في تأويل القرآن): محمد بن جرير بن يزيد بن كثير الطبري (المتوفى: ٣١٠هـ)، تحقيق: أحمد محمد شاكر، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٢٠هـ - ٢٠٠٠م.

١٠- تفسير القرطبي (الجامع لأحكام القرآن): أبو عبدالله محمد بن أحمد بن أبي بكر الأنصاري القرطبي (المتوفى: ٦٧١هـ)، تحقيق: أحمد البردوني، وإبراهيم أطفيش، دار الكتب المصرية، القاهرة، ط٢، ١٣٨٤هـ - ١٩٦٤م.

١١- تفسير النسفي (مدارك التنزيل وحقائق التأويل): عبد الله بن أحمد النسفي (المتوفى: ٧١٠هـ)، تحقيق: يوسف علي بديوي، دار الكلم الطيب، بيروت، ط١، ١٤١٩هـ - ١٩٩٨م .
١٢- الجواهر الحسان في تفسير القرآن: أبو زيد عبد الرحمن بن محمد الثعالبي (المتوفى: ٨٧٥هـ)، تحقيق: الشيخ محمد علي معوض، والشيخ عادل أحمد عبد الموجود، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ١٤١٨هـ .
١٣- فتح القدير: محمد بن علي بن محمد الشوكاني (المتوفى: ١٢٥٠هـ)، دار ابن كثير، دمشق: دار الكلم الطيب، بيروت، ط١، ١٤١٤هـ .
١٤- المعجم الاشتقاقي المؤصل لألفاظ القرآن الكريم: د. محمد حسن حسن جبل، مكتبة الآداب، القاهرة، ط١، ٢٠١٠م.

ثانياً: كتب الحديث وعلومه

١- الإحسان في تقريب صحيح ابن حبان: محمد بن حبان بن أحمد بن حبان (المتوفى: ٣٥٤هـ)، تحقيق: شعيب الأرنؤوط، بيروت، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٠٨هـ - ١٩٨٨م.
٢- إرشاد الساري لشرح صحيح البخاري: أحمد بن محمد بن أبى بكر بن عبد الملك القسطلاني (المتوفى: ٩٢٣هـ)، المطبعة الكبرى الأميرية، مصر، ط٧، ١٣٢٣هـ
٣- تحقيق اسمي الصحيحين واسم جامع الترمذي: عبدالفتاح أبوغدة، الناشر: مكتب المطبوعات الإسلامية، حلب، الطباعة والإخراج: دار القلم للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، ط١، ١٤١٤هـ - ١٩٩٣م .
٤- الترغيب والترهيب من الحديث الشريف: عبد العظيم بن عبد القوي بن عبد الله المنذري (المتوفى: ٦٥٦هـ)، تحقيق: إبراهيم شمس الدين، بيروت، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٧هـ.
٥- التمهيد لما في الموطأ من المعاني والأسانيد: يوسف بن عبد الله بن محمد بن عبد البر (المتوفى: ٤٦٣هـ)، تحقيق: مصطفى بن أحمد العلوي، ومحمد عبد الكبير البكري، وزارة عموم الأوقاف والشؤون الإسلامية، المغرب، ١٣٨٧هـ.
٦- سنن ابن ماجه: محمد بن يزيد (المتوفى: ٢٧٣هـ)، تحقيق: محمد فؤاد عبدالباقي، دار إحياء الكتب العربية .
٧- سنن أبي داود: سليمان بن الأشعث بن إسحاق أبو داود (المتوفى: ٢٧٥هـ)، تحقيق: محمد محيي الدين عبد الحميد، المكتبة العصرية، بيروت.
٨- سنن الترمذي (الجامع الكبير): محمد بن عيسى بن سورة الترمذي (المتوفى: ٢٧٩هـ)، تحقيق: بشار عواد معروف، دار الغرب الإسلامي، بيروت، ١٩٩٨م.

٩- السنن الكبرى: أبو عبد الرحمن أحمد بن شعيب بن علي النسائي (المتوفى: ٣٠٣هـ)، تحقيق :حسن عبد المنعم شلبي، مؤسسة الرسالة، بيروت، ط١، ١٤٢١هـ - ٢٠٠١م .
١٠- شرح السنة: أبو محمد الحسين بن مسعود بن محمد البغوي (المتوفى: ٥١٦هـ)، تحقيق: شعيب الأرنؤوط ، ومحمد زهير الشاويش،: المكتب الإسلامي، دمشق، بيروت، ط٢، ١٤٠٣هـ - ١٩٨٣م .
١١- صحيح البخاري (الجامع الصَّحيح المسنَد مِن حديث رسول الله ﷺ وسننه وأيَّامه): محمد بن إسماعيل البخاري، تحقيق: محمد زهير بن ناصر الناصر، دار طوق النجاة، ط١، ١٤٢٢هـ
١٢- صحيح مسلم (المسند الصحيح المختصر من السنن بنقل العدل عن العدل عن رسول الله ﷺ): مسلم بن الحجاج القشيري (المتوفى: ٢٦١هـ)، تحقيق: محمد فؤاد عبدالباقي، دار إحياء التراث العربي، بيروت.
١٣- عمدة القاري شرح صحيح البخاري: أبو محمد محمود بن أحمد بن موسى العينى (المتوفى: ٨٥٥هـ)، دار إحياء التراث العربي، بيروت.
١٤- عون المعبود شرح سنن أبي داود: محمد أشرف العظيم آبادي (المتوفى: ١٣٢٩هـ)، دار الكتب العلمية ، بيروت، ط٢، ١٤١٥هـ .
١٥- فتح المنعم شرح صحيح مسلم: أ.د موسى شاهين لاشين، دار الشروق، ط١، ١٤٢٣هـ - ٢٠٠٢م .
١٦- الكواكب الدراري في شرح صحيح البخاري: محمد بن يوسف بن علي بن سعيد، شمس الدين الكرماني (المتوفى: ٧٨٦هـ)، دار إحياء التراث العربي، بيروت،ط١، ١٣٥٦هـ - ١٩٣٧م، ط٢، ١٤٠١هـ - ١٩٨١م .
١٧- مجمع الزوائد ومنبع الفوائد: أبو الحسن نور الدين علي بن أبي بكر بن سليمان الهيثمي (المتوفى: ٨٠٧هـ)، تحقيق: حسام الدين القدسي، القاهرة، مكتبة القدسي، ١٤١٤هـ - ١٩٩٤م.
١٨- مسند الإمام أحمد: أحمد بن محمد بن حنبل الشيباني (المتوفى: ٢٤١هـ)، تحقيق: شعيب الأرنؤوط، وعادل مرشد، وآخرون، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٢١هـ - ٢٠٠١م.
١٩- معالم السنن (شرح سنن أبي داود): أبو سليمان حمد بن محمد بن إبراهيم الخطابي (المتوفى: ٣٨٨هـ)، المطبعة العلمية، حلب، ط١، ١٣٥١هـ - ١٩٣٢م .
٢٠- المنهاج شرح صحيح مسلم بن الحجاج: محيي الدين يحيى بن شرف النووي (المتوفى: ٦٧٦هـ)، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط٢، ١٣٩٢.
٢١- نيل الأوطار: محمد بن علي بن محمد الشوكاني (المتوفى: ١٢٥٠هـ)، تحقيق: عصام الدين الصبابطي، دار الحديث، مصر، ط١، ١٤١٣هـ - ١٩٩٣م.

ثالثاً: كتب الفقه

أ- كتب الفقه الحنفي

١- الاختيار لتعليل المختار: عبد الله بن محمود بن مودود البلدحي الموصلي (المتوفى: ٦٨٣هـ)، مطبعة الحلبي، القاهرة، ١٣٥٦هـ - ١٩٣٧م .

٢- البحر الرائق شرح كنز الدقائق: زين الدين بن إبراهيم، المعروف بابن نجيم (المتوفى: ٩٧٠هـ)، دار الكتاب الإسلامي، ط٢.

٣- بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع: علاء الدين أبو بكر بن مسعود الكاساني (المتوفى: ٥٨٧هـ)، دار الكتب العلمية، ط٢، ١٤٠٦هـ - ١٩٨٦م .

٤- رد المحتار على الدر المختار: محمد أمين بن عمر بن عبد العزيز ابن عابدين (المتوفى: ١٢٥٢هـ)، دار الفكر، بيروت، ط٢، ١٤١٢هـ - ١٩٩٢م .

٥- المبسوط: محمد بن أحمد بن أبي سهل شمس الأئمة السرخسي (المتوفى: ٤٨٣هـ)، دار المعرفة، بيروت ،١٤١٤هـ - ١٩٩٣م .

ب-كتب الفقه المالكي

١- التاج والإكليل لمختصر خليل: محمد بن يوسف المواق المالكي (المتوفى: ٨٩٧هـ)، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٦هـ-١٩٩٤م .

٢- التبصرة: علي بن محمد الربعي اللخمي (المتوفى: ٤٧٨ هـ)، تحقيق: الدكتور أحمد عبد الكريم نجيب، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، قطر، ط١، ١٤٣٢هـ - ٢٠١١م .

٣- التوضيح في شرح المختصر الفرعي لابن الحاجب: خليل بن إسحاق بن موسى الجندي المالكي (المتوفى: ٧٧٦هـ)، تحقيق: د. أحمد بن عبد الكريم نجيب، مركز نجيبويه للمخطوطات وخدمة التراث، ط١، ١٤٢٩هـ - ٢٠٠٨م .

٤- الذخيرة: أبو العباس شهاب الدين أحمد بن إدريس القرافي (المتوفى: ٦٨٤هـ)، تحقيق: محمد حجي، وسعيد أعراب، ومحمد بو خبزة، دار الغرب الإسلامي، بيروت، ط١، ١٩٩٤م .

٥- شرح الزُّرقاني على مختصر خليل: عبد الباقي بن يوسف بن أحمد الزرقاني (المتوفى: ١٠٩٩هـ)، (٤٠/٧)، ضبطه وصححه وخرج آياته: عبد السلام محمد أمين، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤٢٢هـ - ٢٠٠٢م .

٦- شرح مختصر خليل للخرشي: محمد بن عبد الله الخرشي المالكي(المتوفى: ١١٠١هـ)، دار الفكر للطباعة، بيروت.

٧- الفواكه الدواني على رسالة ابن أبي زيد القيرواني: أحمد بن غانم (أو غنيم) لنفراوي المالكي (المتوفى: ١١٢٦هـ)، دار الفكر،١٤١٥هـ - ١٩٩٥م .
٨- المعيار المعرب والجامع المغرب عن فتاوى أهل إفريقية والأندلس والمغرب: أبي العباس أحمد بن يحيى الونشريسي (المتوفى: ٩١٤هـ)، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، المملكة المغربية،١٤٠١هـ - ١٩٨١م .
٩- منح الجليل شرح مختصر خليل: محمد بن أحمد بن محمد عليش (المتوفى: ١٢٩٩هـ)، دار الفكر، بيروت، ١٤٠٩هـ -١٩٨٩م.
١٠- مواهب الجليل في شرح مختصر خليل: شمس الدين أبو عبد الله محمد بن محمد الحطاب (المتوفى: ٩٥٤هـ)، دار الفكر، ط٣، ١٤١٢هـ - ١٩٩٢م.

ج- كتب الفقه الشافعي

١- الأم: أبو عبد الله محمد بن إدريس بن العباس الشافعي (المتوفى: ٢٠٤هـ)، دار المعرفة، بيروت، ١٤١٠هـ - ١٩٩٠م.
٢- تحفة المحتاج في شرح المنهاج: أحمد بن محمد بن علي بن حجر الهيتمي، المكتبة التجارية الكبرى، مصر، ١٣٥٧هـ - ١٩٨٣م .
٣- حاشية البجيرمي على الخطيب: سليمان بن محمد بن عمر البُجَيْرَمِيّ المصري الشافعي (المتوفى: ١٢٢١هـ)، دار الفكر، ١٤١٥هـ - ١٩٩٥م .
٤- الحاوي الكبير: علي بن محمد الماوردي (المتوفى: ٤٥٠هـ)، تحقيق: الشيخ علي محمد معوض، والشيخ عادل أحمد عبد الموجود، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤١٩هـ -١٩٩٩م.
٥- مغني المحتاج إلى معرفة معاني ألفاظ المنهاج: شمس الدين محمد الخطيب الشربيني (المتوفى: ٩٧٧هـ)، دار الكتب العلمية، ١٤١٥هـ - ١٩٩٤م .
٦- نهاية المحتاج إلى شرح المنهاج: شمس الدين محمد بن أبي العباس الرملي (المتوفى: ١٠٠٤هـ)، بيروت، دار الفكر، ١٤٠٤هـ -١٩٨٤م .
٧- نهاية المطلب في دراية المذهب: أبو المعالي عبد الملك بن عبد الله الجويني، الملقب بإمام الحرمين (المتوفى: ٤٧٨هـ)، تحقيق: أ. د/ عبد العظيم محمود الدّيب، دار المنهاج، ط١، ١٤٢٨هـ- ٢٠٠٧م.

د- كتب الفقه الحنبلي

١- الإقناع في فقه الإمام أحمد بن حنبل: موسى بن أحمد بن موسى بن سالم الحجاوي (المتوفى: ٩٦٨هـ)، تحقيق: عبد اللطيف محمد موسى السبكي، دار المعرفة، بيروت.

٢- الإقناع: أبو بكر محمد بن إبراهيم بن المنذر (المتوفى: ٣١٩هـ)، تحقيق: الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الجبرين، ط١، ١٤٠٨هـ.

٣- الفتاوى الكبرى: تقي الدين أبو العباس أحمد بن عبد الحليم ابن تيمية الحراني (المتوفى: ٧٢٨هـ)، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤٠٨هـ - ١٩٨٧م.

٤- الكافي في فقه الإمام أحمد: ابن قدامة المقدسي (المتوفى: ٦٢٠هـ)، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٤هـ - ١٩٩٤م .

٥- كشاف القناع عن متن الإقناع: منصور بن يونس بن صلاح الدين البهوتى الحنبلى (المتوفى: ١٠٥١هـ)، دار الكتب العلمية.

٦- المبدع في شرح المقنع: إبراهيم بن محمد بن عبد الله ابن مفلح (المتوفى: ٨٨٤هـ)، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤١٨ هـ - ١٩٩٧ م.

٧- مجموع الفتاوى: تقي الدين أبو العباس أحمد بن عبد الحليم بن تيمية الحراني (المتوفى: ٧٢٨هـ)، تحقيق: عبد الرحمن بن محمد بن قاسم، مجمع الملك فهد لطباعة المصحف الشريف، المدينة النبوية، ١٤١٦هـ - ١٩٩٥م.

٨- المغني: أبو محمد موفق الدين عبد الله، ابن قدامة المقدسي الحنبلي (المتوفى: ٦٢٠هـ)، (١٦٣/٥)، مكتبة القاهرة، ١٣٨٨هـ - ١٩٦٨م .

٩- منتهى الإرادات: منصور بن يونس البهوتى الحنبلى (المتوفى: ١٠٥١هـ)، عالم الكتب، ط١، ١٤١٤هـ - ١٩٩٣م .

هـ- الفقه الظاهري

- مراتب الإجماع في العبادات والمعاملات والاعتقادات: علي بن أحمد بن حزم الأندلسي (المتوفى : ٤٥٦هـ)، دار الكتب العلمية، بيروت.

و- كتب الفقه المقارن

١- الإنصاف في معرفة الراجح من الخلاف: علاء الدين الحسن علي بن سليمان المرداوي (المتوفى: ٨٨٥هـ)، الدار إحياء التراث العربي، ط٢ .

٢- بداية المجتهد ونهاية المقتصد: محمد بن رشد القرطبي الشهير بابن رشد الحفيد (المتوفى: ٥٩٥هـ)، دار الحديث، القاهرة، بدون طبعة، ١٤٢٥هـ - ٢٠٠٤م.

٣- تكملة المجموع شرح المهذب للشيرازي (للإمام يحيى بن شرف النووي): محمد نجيب المطيعي، دار الفكر.

رابعاً: كتب القواعد الفقهية والأصولية

١- الإحكام في أصول الأحكام: سيد الدين علي بن أبي علي الثعلبي الآمدي (المتوفى: ٦٣١هـ)، تحقيق: عبد الرزاق عفيفي، المكتب الإسلامي، بيروت- دمشق- لبنان.
٢- الْأَشْبَاهُ وَالنَّظَائِرُ عَلَى مَذْهَبِ أَبِيْ حَنِيْفَةَ النُّعْمَانِ: زين الدين بن إبراهيم، المعروف بابن نجيم (المتوفى: ٩٧٠هـ)، وضع حواشيه وخرج أحاديثه: الشيخ زكريا عميرات، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤١٩هـ - ١٩٩٩م.
٣- الأشباه والنظائر: عبد الرحمن جلال الدين السيوطي (المتوفى: ٩١١هـ)، دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١١هـ - ١٩٩٠م.
٤- الأشباه والنظائر، تاج الدين بن تقي الدين السبكي (المتوفى: ٧٧١هـ)، دار الكتب العلمية ط١، ١٤١١هـ- ١٩٩١م.
٥- شرح القواعد الفقهية: أحمد الشيخ محمد الزرقا (المتوفى:١٣٥٧هـ)، دار القلم، دمشق، ط٢، ١٤٠٩هـ - ١٩٨٩م.
٦- شرح مختصر الروضة: سليمان بن عبد القوي بن الكريم الطوفي الصرصري، أبو الربيع، نجم الدين (المتوفى : ٧١٦هـ)، تحقيق : عبد الله بن عبد المحسن التركي، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٠٧هـ - ١٩٨٧م.
٧- الفروق (أنوار البروق في أنواء الفروق): شهاب الدين أحمد بن إدريس الشهير بالقرافي (المتوفى: ٦٨٤هـ)، عالم الكتب، بدون طبعة، بدون تاريخ.
٨- قواعد الأحكام في مصالح الأنام: عز الدين عبد العزيز بن عبد السلام الملقب بسلطان العلماء، الشهير بالعز بن عبدالسلام (المتوفى: ٦٦٠هـ)، مراجعه وتعليق: طه عبد الرؤوف سعد، مكتبة الكليات الأزهرية، القاهرة ، ١٤١٤هـ - ١٩٩١م .

خامساً: كتب اللغة والمعاجم

١- تاج العروس من جواهر القاموس: محمّد بن محمّد بن عبد الرزّاق الزَّبيدي، تحقيق : مجموعة من المحققين، دار الهداية .
٢- التعريفات: علي بن محمد بن علي الجرجاني (المتوفى: ٨١٦هـ)، دار الكتب العلمية، بيروت، ط١، ١٤٠٣هـ -١٩٨٣م.

٣- تهذيب اللغة: محمد بن أحمد بن الأزهري الهروي (المتوفى: ٣٧٠هـ)، تحقيق: محمد عوض مرعب، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط١، ٢٠٠١م .
٤- القاموس المحيط: مجد الدين أبو طاهر محمد بن يعقوب الفيروزآبادى، تحقيق: مكتب تحقيق التراث في مؤسسة الرسالة، بإشراف: محمد نعيم العرقسُوسي، مؤسسة الرسالة للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، ط٨، ١٤٢٦هـ - ٢٠٠٥م .
٥- لسان العرب: محمد بن مكرم بن علي بن منظور، دار صادر، بيروت، ط٣ ، ١٤١٤هـ .
٦- مختار الصحاح: زين الدين أبو عبد الله محمد بن أبي بكر بن عبد القادر الرازي الحنفي، تحقيق : يوسف الشيخ محمد، المكتبة العصرية - الدار النموذجية، بيروت، ط٥، ١٤٢٠هـ - ١٩٩٩م .
٧- المصباح المنير في غريب الشرح الكبير: أحمد بن محمد بن علي الفيومي الحموي (المتوفى: نحو ٧٧٠هـ)، المكتبة العلمية، بيروت .
٨- معجم اللغة العربية المعاصرة: د. أحمد مختار عبد الحميد عمر (المتوفى: ١٤٢٤هـ) بمساعدة فريق عمل، عالم الكتب، ط١، ١٤٢٩هـ - ٢٠٠٨م.
٩- المعجم الوسيط: إبراهيم مصطفى وآخرون(مجمع اللغة العربية بالقاهرة)، دار الدعوة .
١٠- معجم لغة الفقهاء: محمد رواس قلعجي، وحامد صادق قنيبي، دار النفائس للطباعة والنشر والتوزيع، ط٢، ١٤٠٨هـ - ١٩٨٨م.
١١- معجم مقاييس اللغة: أحمد بن فارس بن زكرياء القزويني، تحقيق: عبد السلام محمد هارون، دار الفكر، ١٣٩٩هـ - ١٩٧٩م .

سادساً: كتب التراجم

١- أسد الغابة: أبو الحسن علي بن أبي الكرم بن محمد ابن الأثير (المتوفى: ٦٣٠هـ)، دار الفكر، بيروت، ١٤٠٩هـ - ١٩٨٩م .
٢- الأعلام: خير الدين بن محمود بن محمد الزركلي (المتوفى: ١٣٩٦هـ)، دار العلم للملايين، ط١٥، ٢٠٠٢م .
٣- تهذيب التهذيب: أحمد بن علي بن محمد العسقلاني، المعروف بابن حجر(المتوفى: ٨٥٢هـ)، مطبعة دائرة المعارف النظامية، الهند، ط١، ١٣٢٦هـ .
٤- تهذيب الكمال في أسماء الرجال: يوسف بن عبد الرحمن بن يوسف المزي (المتوفى: ٧٤٢هـ)، تحقيق: د. بشار عواد معروف، بيروت: مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٠٠هـ - ١٩٨٠م .

٥- سير أعلام النبلاء: شمس الدين أبوعبدالله محمد بن أحمد الذهبي، دار الحديث، القاهرة، ١٤٢٧هـ -٢٠٠٦م.
٦- عيون الأنباء في طبقات الأطباء: أحمد بن القاسم بن خليفة بن يونس الخزرجي، ابن أبي أصيبعة، تحقيق: الدكتور نزار رضا ، دار مكتبة الحياة، بيروت.

سابعاً: كتب الفقه المعاصر

١- فتاوى علماء الكويت والعالم الاسلامي، حكم الإسلام في الاختلاط، الكويت: جمعية الاصلاح الاجتماعي، ١٣٨٩هـ - ١٩٦٩م .
٢- الفقه الإسلامي وأدلته: أ.د. وهبة بن مصطفى الزحيلي، دار الفكر، دمشق ، ط١٢ .
٣- الموسوعة الفقهية الكويتية: وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية – الكويت، مطابع دار الصفوة، مصر، ط١.

ثامناً: الرسائل العلمية

١- أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري: أميرة مشري، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي - كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، الجزائر، ٢٠١٦-٢٠١٧م.
٢- أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: مريم قويدر، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة الجزائر- كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، 2011-2012 م .
٣- أحكام الاشتراك في الجريمة في الفقه الإسلامي " دراسة مقارنة مع القانون الوضعي": كامل محمد حسين، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة النجاح الوطنية، كلية الدراسات العليا، فلسطين، ٢٠١٠م .
٤- الأحكام الفقهية للجرائم الإلكترونية المتعلقة باستعمال شبكات التواصل الاجتماعي: رزق محمد غازي رشدي الغرابلي، رسالة ماجستير مقدمة لجامعة الأزهر، كلية الشريعة، غزة، ١٤٣٨هـ - ٢٠١٧م .
٥- الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي: سناء سعادو، ونوال بن مرزوق، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانـــة - كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، الجزائر، ٢٠١٥/٢٠١٦م .

٦- ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور(١٢ -١٥سنة) - القطاع العام- : نمرود بشير، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة الجزائر – بن يوسف بن خدة - معهد التربية البدنية والرياضية سيدي عبد الله، ٢٠٠٨م.
٧- انتحال الشخصية في الفقه الإسلامي، ولاء معين حسن البياري، رسالة ماجستير مقدمة للجامعة الإسلامية، كلية الشريعة والقانون، بغزة، ١٤٤٠هـ - ٢٠١٨م .
٨- جريمة التحريض في التشريع الفلسطيني" دراسة مقارنة بالشريعة الاسلامية": محمد عبدالقادر أبو عجلان، رسالة ماجستير مقدمة إلى الجامعة الإسلامية، كلية الشريعة والقانون، غزة، ١٤٣٩هـ - ٢٠١٧م.
٩- الجوائز أحكامها الفقهية وتطبيقاتها المعاصرة: باسم أحمد حسن محمد عامر، رسالة ماجستير مقدمة إلى الجامعة الاردنية، كلية الدراسات العليا، ٢٠٠٤م.
١٠- المسئولية عن الأضرار في أماكن الترفيه في الفقه الإسلامي: بسام محمد عرفات زينو، رسالة ماجستير مقدمة إلى الجامعة الإسلامية - كلية الشريعة والقانون، غزة ،١٤٣٧هـ - ٢٠١٦م .
١١- مفهوم الترويح في التربية الإسلامية: خالد بن فهد بن عبدالله العودة، رسالة ماجستير مقدمة إلى جامعة القرى - كلية التربية، مكة المكرمة، ١٤١٢هـ .
١٢- وحدة مقترحة لاكتساب مهارات تصميم وتقويم البرمجيات التعليمية لدى الطالبات المعلمات تخصص تكنولوجيا التعليم في الجامعة الإسلامية بغزة: منى حسن الجعفري العمراني، رسالة ماجستير مقدمة إلى الجامعة الإسلامية - كلية التربية، غزة، ١٤٣٠هـ - ٢٠٠٩م .

تاسعاً: كتب خاصة بالألعاب الإلكترونية

١- الأبعاد التربوية للترويح بالفكاهة والمزاح: حمد الله حافظ الصفتي، دار الحرم للنشر والتوزيع، مصر، ط١، ٢٠١٨.
٢- أدوار الاخصائي الاجتماعي في العمل مع التلاميذ مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض التغيرات المعاصرة: د.أحمد إبراهيم محمد ابراهيم، مؤسسة شباب الجامعة، الإسكندرية، ٢٠١٩م .
٣- الألعاب الإلكترونية "رؤية شرعية": أ.د.نورالدين مختار الخادمي، دار السلام للطباعة والنشر والتوزيع والترجمة، القاهرة، ط١، ١٤٣٥هـ - ٢٠١٤م .

٤- الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات العربية المتحدة: د.محمد محمود موسى، ود. وفاء محمد سلامة، المجلس الأعلى لشؤون الأسرة، مراكز الفتيات والأطفال، الشارقة، ط١، ٢٠٠٤م .
٥- الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة: د. مها حسني الشحروري، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عَمان، ط١، ١٤٢٨هـ -٢٠٠٨م .
٦- الألعاب الإلكترونية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً: د.محمد محمود الحيلة، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمَّان، ط١، ١٤٢٢هـ -٢٠٠٢م.
٧- الألعاب الإلكترونية: بشار عبدالهادي عايد، الجنادرية للنشر والتوزيع، عمان، ط١، ٢٠١٨م .
٨- الألعاب التربوية وانعكاستها على تعلم الأطفال: رافدة الحريري، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان ،٢٠١٤م .
٩- الألعاب الرياضية أحكامها، ضوابطها: خالد سعاد كانو، دار النوادر، سوريا- لبنان –الكويت، ط١، ١٤٣٣هـ -٢٠١٢م.
١٠- الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية: د. محمد علي الصويركي، دار الكندي للنشر والتوزيع.
١١- التربية الترويحية في الإسلام: أحمد عبد العزيز أبو سمك، دار النفائس للنشر والتوزيع، الأردن، ط١، ١٤٢٠هـ - ٢٠٠٠م.
١٢- تعلم الأطفال من خلال اللعب: د. سناء عبدالوهاب الكبيسي، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، ط١، ١٤٣٩هـ -٢٠١٨م.
١٣- التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية: د. أشرف محمد سرج، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع، مصر، ط١، ٢٠٠٩م .
١٤- تقنيات التعلم عن طريق اللعب: د. محمود أبو فروة الرجبي، مؤسسة الفرسان للنشر والتوزيع، عَمان، ط١، ١٤٣٨هـ -٢٠١٧م .
١٥- الرياضة من منظور إسلامي: د. سعود بن عبدالله الروقي، جامعة المدينة العالمية، ماليزيا .
١٦- صناعة الترفية: محمد صالح المنجد، مجموعة زاد للنشر، جدة، ط١، ١٤٣٠هـ -٢٠٠٩م.
١٧- الطفل العربي و الثقافة الإلكترونية: زينب سالم أحمد عبدالرحمن، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، مصر- دسوق ،٢٠١٥م .
١٨- قضايا اللهو والترفية بين الحاجة النفسية والضوابط الشرعية: مادون رشيد، دار طيبة للنشر والتوزيع، الرياض، ط١ ،١٤١٩هـ -١٩٩٨م .

١٩- اللعب إستراتيجيات تعليم حديثة : د. إيمان عباس الخفاف، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، طبعة (بلا)،١٤٣١هـ -٢٠١٠م .

عاشراً: المجلات العلمية

١- الابتزاز الإلكتروني جريمة العصر الحديث: مجموعة مؤلفين، وزارة الداخلية العراقية – مديرية العلاقات والاعلام، العدد (٢)، ٢٠١٩.
٢- الأحكام الفقهية للحوار والتواصل الإلكتروني: د. ياسين بن كرامة الله مخدوم، مجلة الجامعة الإسلامية، الرياض، العدد (١٦٢).
٣- الإرهاب والانترنت: أ.د. موسى مسعود أرحومة، مجلة دراسات وأبحاث، جامعة الجفلة، ٢٠١١م
٤- الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان: د.أحمد عطاء الله عبدالباسط، المجلة العلمية، كلية اللغة العربية بأسيوط، العدد (٣٤)، الجزء الأول، ٢٠١٥.
٥- الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية " دراسة فقهية مقارنة" : د. منال سليم رويفد الصاعدي، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، جامعة الإمام محمد بن سعود، العدد (٤٩)، ٢٠٢٠م.
٦- التأصيل الشرعي والقانوني لجريمة استغلال الأطفال جنسياً عبر الإنترنت: د. إيمان بنت محمد علي عادل، مجلة المجمع الفقهي الإسلامي، العدد (٣٨)، السنة (٣٢)، ١٤٤٠هـ - ٢٠١٩م.
٧- الترويح الإعلامي بين ضوابط الشريعة و حاجة النفس: د.ماهر حامد الحولي، ورفيق أسعد رضوان، مجلة الجامعة الإسلامية، غزة، المجلد (١٨)، العدد (١)، يناير ٢٠١٠.
٨- الشائعات في وسائل التواصل الاجتماعي: تويتر نموذجاً: محمد بن عائض التوم، بحث علمي محكّم، جامعة الحدود الشمالية، مجلة الشمال للعلوم الإنسانية، المجلد (٤)، العدد (١)، ١٤٤٠هـ - ٢٠١٩م.
٩- القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة لباب اللهو واللعب والترفية وتطبيقاتها المعاصرة: د. وليد بن فهد الودعان، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، العدد (١٦)، جمادي الآخرة/ رمضان ١٤٣٤هـ - ٢٠١٣م.
١٠- مجلة مجمع الفقه الإسلامي: منظمة المؤتمر الاسلامي بجدة.

الحادي عشر: البحوث والمقالات

١- الاختلاط الإلكتروني: مركز الحرب الناعمة للدراسات، أيلول، ٢٠١٦م .

٢- الترفية والترويح في حياة الشباب المسلم (المفهوم و التطبيق): د.صالح بن علي أبو عرَّاد، بحث علمي، جامعة الملك خالد، السعودية، ١٤٢٩هـ - ٢٠٠٨م.

٣- المعاوضات في الألعاب الإلكترونية: د.هيلة بنت عبدالرحمن بن محمد ابن يابس، بحث علمي، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - كلية الشريعة، ١٤٤٠هـ .

٤- المعاوضة في الألعاب الإلكترونية: د. ياسر بن إبراهيم الخضيري، بحث علمي، جامعة الإمام محمد بن سعود، الرياض، ١٤٤٠هـ .

الثاني عشر: المؤتمرات والندوات العلمية

- مكافحة التجسس الإلكتروني في القانون العماني مقارنة بالشريعة الإسلامية والقانون الجنائي الدولي: علي محمد بن سالم العدوي، المؤتمر الدولي الأول: العلوم الشرعية تحديات الواقع وآفاق المستقبل، كلية العلوم الشرعية، ديسمبر ٢٠١٨م.

الثالث عشر: كتب عامة

١- أحكام النظر إلى المحرمات: ابي بكر محمد بن عبدالله بن حبيب العامري (المتوفى: ٥٣٠هـ)، تقديم وتعليق وتخريج: مشهور حسن سليمان، دار ابن حزم للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، ط٢، ١٤١٨هـ - ١٩٩٧م .

٢- إحياء علوم الدين: أبو حامد محمد بن محمد الغزالي (المتوفى: ٥٠٥هـ)، دار المعرفة، بيروت.

٣- الاختلاط "تحرير وتقرير وتعقيب": عبدالعزيز بن مرزوق الطريفي، نسخة إلكترونية.

٤- الاختلاط بين الرجال والنساء" مفهومه، وأنواعه ،وأقسامه، وأحكامه، وأضراره: د.سعيد بن علي بن وهف القحطاني، الرياض: مطبعة سفير.

٥- الاستقامة: تقي الدين أبو العباس أحمد بن عبد الحليم ابن تيمية الحراني(المتوفى: ٧٢٨هـ)، تحقيق: د. محمد رشاد سالم، جامعة الإمام محمد بن سعود، المدينة المنورة، ط١، ١٤٠٣هـ .

٦- برتوكولات حكماء صهيون: إعداد وترجمة: الحسيني أبو اليزيد، دار النهارللنشر والتوزيع، الجيزة، ط٣، ٢٠١٣م

٧- تحريم الاختلاط والرد على من أباحه: د.عبد العزيز بن أحمد البداح، ط٢، ١٤٣٢هـ - ٢٠١١م .

٨- تهذيب الأخلاق وتطهير الأعراق: أحمد بن محمد بن يعقوب، المعروف بابن مسكويه (المتوفى: ٤٢١هـ)، تحقيق: ابن الخطيب، مكتبة الثقافة الدينية، ط١ .
٩- الفروسية المحمدية: ابي عبدالله محمد بن بكر بن أيوب ابن الجوزي(المتوفى:٧٥١هـ)، تحقيق: زائد بن أحمد النشيري، دار عالم الفوائد للنشر والتوزيع، مكة المكرمة، ط٣، ١٤٣٧هـ .
١٠- المراح في المزاح: أبو البركات، محمد بن محمد بن محمد الغزي العامري الدمشقي(المتوفى: ٩٨٤هـ)، دار ابن حزم، بيروت، ط١، ١٤١٨هـ - ١٩٧٧م .

الرابع عشر: كتب قانونية

١- قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم ٥ لسنة ٢٠١٢م: دائرة القضاء، أبوظبي، ط١، ٢٠١٣م.

الخامس عشر: الجرائد

١. جريدة الإتحاد
٢. جريدة الإمارات اليوم
٣. جريدة البيان
٤. جريدة الخليج
٥. جريدة العرب الاقتصادية الدولية

السادس عشر: المواقع الإلكترونية

1. https://www.youtube.com/watch?v=CSVLYj09uLI
2. http://aliwaa.com.lb/%D8%AA%D9%83%D9%86%| .
3. http://almnatiq.net/142469/.
4. http://iswy.co/e25b8c.
5. http://wasael.org/?reqp=1&reqr.
6. http://www.aleqt.com/2013/05/19/article_756726.html- .._
7. http://www.awqaf.ae/Fatwa.aspx?SectionID=9&RefID=11249-
8. http://www.azhar.eg/fatwacenter/fatwa/qadaya
9. http://www.dr-shaal.com/news/51.html
10. http://www.syriantc.com/%D9%85%D9%81%D9%87%.
11. https://addiction-wiki.com-
12. https://aliftaa.jo/Question.aspx?QuestionId=477#.XmxnJXJKjIU
13. https://ar.thpanorama.com/articles/psicologa/jerome-bruner-biografa-.
14. https://islamqa.info/ar/answers/39806/.
15. https://islamsyria.com/site/show_cvs/140.
16. https://m.facebook.com/mojmm3kuftaro/photos/a.286850344706810/956199301105241/?type=3
17. https://mawdoo3.com/%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8.
18. https://orient-news.net/ar/news_show/144215/0/
19. https://u.ae/ar-ae/about-the-uae/culture/tolerance/centers-for-countering-extremism.
20. https://www.adslgate.com/dsl/showthread.php
21. https://www.alarabiya.net/ar/last-page/2015/10/29/%
22. https://www.aliftaa.jo/Question2.aspx?QuestionId=2811#.Xmx
23. https://www.almeshkat.net/fatwa/1452.
24. https://www.facebook.com/fatwacenter/photos/%D9%81%D9%8A-
25. https://www.facebook.com/HanaaAlRamli4/posts/1015642993782250
26. https://www.tra.gov.ae/ar/media-hub/press-releases/2016/8/6/.
27. https://www.youtube.com/watch?v=7_XA9Cq_zyM
28. https://www.youtube.com/watch?v=7_XA9Cq_zyM.
29. https://www.youtube.com/watch?v=CSVLYj09uLI
30. https://www.youtube.com/watch?v=EUgrFWpWC6w.
31. https://www.youtube.com/watch?v=ih01dWHwh7c .
32. https://www.youtube.com/watch?v=kEsZMMmIhpk
33. -https://www.youtube.com/watch?v=kEsZMMmIhpk
34. https://www.youtube.com/watch?v=ZVJr2mU1XLc.
35. -https://youtu.be/3-pcFzUhYFc
36. -https://youtu.be/f79lUazIKDU
37. webmaster@alifta.gov.sa

الفهارس

فهرس الآيات

	الآية	السورة، ورقم الآية	الصفحة
١-	{ وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنتُمْ تَعْلَمُونَ}	[البقرة:١٨٨]	١٥٢
٢-	{..وَلا تَعْتَدُوا إِنَّ اللَّهَ لا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ}	[البقرة: ١٩٠]	١٨٠
٣-	{ وَإِذَا تَوَلَّىٰ سَعَىٰ فِي الْأَرْضِ لِيُفْسِدَ فِيهَا وَيُهْلِكَ الْحَرْثَ وَالنَّسْلَ ۗ وَاللَّهُ لَا يُحِبُّ الْفَسَادَ}	[البقرة:٢٠٥]	١٨٤
٤-	{ وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ }	[البقرة:٢٧٥]	٩٨
٥-	{ وَلَا تَقْتُلُوا أَنفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا (٢٩) وَمَن يَفْعَلْ ذَٰلِكَ عُدْوَانًا وَظُلْمًا فَسَوْفَ نُصْلِيهِ نَارًا ۚ وَكَانَ ذَٰلِكَ عَلَى اللَّهِ يَسِيرًا }	[النساء:٢٩،٣٠]	١٢٦
٦-	إِنَّ الْمُنَافِقِينَ يُخَادِعُونَ اللَّهَ وَهُوَ خَادِعُهُمْ وَإِذَا قَامُوا إِلَى الصَّلَاةِ قَامُوا كُسَالَىٰ يُرَاءُونَ النَّاسَ وَلَا يَذْكُرُونَ اللَّهَ إِلَّا قَلِيلًا}	[النساء:١٤٢]	١٤٦
٧-	{ لَّا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَن ظُلِمَ ۚ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا }	[النساء: ١٤٨].	١٦٥
٨-	{ وَمَن يَقْتُلْ مُؤْمِنًا مُّتَعَمِّدًا فَجَزَاؤُهُ جَهَنَّمُ خَالِدًا فِيهَا وَغَضِبَ اللَّهُ عَلَيْهِ وَلَعَنَهُ وَأَعَدَّ لَهُ عَذَابًا عَظِيمًا }	[النساء:١٥١]	١٢٧
٩-	{ وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ }	[المائدة:٢]	٩٥
١٠-	{ إِنَّمَا جَزَاءُ الَّذِينَ يُحَارِبُونَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَسْعَوْنَ فِي الْأَرْضِ فَسَادًا أَن يُقَتَّلُوا أَوْ يُصَلَّبُوا أَوْ تُقَطَّعَ أَيْدِيهِمْ وَأَرْجُلُهُم مِّنْ خِلَافٍ أَوْ يُنفَوْا مِنَ الْأَرْضِ ۚ ذَٰلِكَ لَهُمْ خِزْيٌ فِي الدُّنْيَا ۖ وَلَهُمْ فِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ عَظِيمٌ }	[المائدة: ٣٣]	١٥٧
١١-	{ وَالسَّارِقُ وَالسَّارِقَةُ فَاقْطَعُوا أَيْدِيَهُمَا جَزَاءً بِمَا كَسَبَا نَكَالًا مِّنَ اللَّهِ ۗ وَاللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ }	[المائدة: ٣٨]	١٥١
١٢-	{ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ }	[المائدة: ٩٠]	١٠٥

١٣-	{ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أن يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنتُم مُّنتَهُونَ }	[المائدة: ٩١]	٧٤
١٤-	{ ... مَّا فَرَّطْنَا فِي الْكِتَابِ مِن شَيْءٍ... }	[الأنعام: ٣٨]	٥١
١٥-	{ وَذَرِ الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَعِبًا وَلَهْوًا}	[الأنعام: ٧٠]	٥٤
١٦-	{ وَقَدْ فَصَّلَ لَكُم مَّا حَرَّمَ عَلَيْكُمْ }	[الأنعام: ١١٩]	٩٨
١٧-	{ وَقَدْ فَصَّلَ لَكُمْ مَا حَرَّمَ عَلَيْكُمْ إِلَّا مَا اضْطُرِرْتُمْ إِلَيْهِ }	[الأنعام: ١١٩]	٨٩
١٨-	{ قُلْ تَعَالَوْا أَتْلُ مَا حَرَّمَ رَبُّكُمْ عَلَيْكُمْ ۖ أَلَّا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا ۖ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَوْلَادَكُم مِّنْ إِمْلَاقٍ ۖ نَّحْنُ نَرْزُقُكُمْ وَإِيَّاهُمْ ۖ وَلَا تَقْرَبُوا الْفَوَاحِشَ مَا ظَهَرَ مِنْهَا وَمَا بَطَنَ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا النَّفْسَ الَّتِي حَرَّمَ اللَّهُ إِلَّا بِالْحَقِّ ۚ ذَٰلِكُمْ وَصَّاكُم بِهِ لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ}	[الأنعام: ١٥١]	١٢٧
١٩-	{ وَلَا تَقْتُلُوا النَّفْسَ الَّتِي حَرَّمَ اللَّهُ إِلَّا بِالْحَقِّ ۚ ذَٰلِكُمْ وَصَّاكُم بِهِ لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ }	[الأنعام: ١٥١]	١٨٣
٢٠-	{ قُلْ مَنْ حَرَّمَ زِينَةَ اللَّهِ الَّتِي أَخْرَجَ لِعِبَادِهِ وَالطَّيِّبَاتِ مِنَ الرِّزْقِ ۚ قُلْ هِيَ لِلَّذِينَ آمَنُوا فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا خَالِصَةً يَوْمَ الْقِيَامَةِ ۗ كَذَٰلِكَ نُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ }	[الأعراف:٣٢]	٦٠
٢١-	{ الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَهْوًا وَلَعِبًا وَغَرَّتْهُمُ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا }	[الأعراف:٥١]	٥٤
٢٢-	{ وَأَعِدُّوا لَهُم مَّا اسْتَطَعْتُم مِّن قُوَّةٍ وَمِن رِّبَاطِ الْخَيْلِ }	[الأنفال:٦٠]	٥١
٢٣-	{ يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ حَرِّضِ الْمُؤْمِنِينَ عَلَى الْقِتَالِ}	[الأنفال:٦٥]	١٣٢
٢٤-	{ لَوْ خَرَجُوا فِيكُم مَّا زَادُوكُمْ إِلَّا خَبَالًا وَلَأَوْضَعُوا خِلَالَكُمْ يَبْغُونَكُمُ الْفِتْنَةَ وَفِيكُمْ سَمَّاعُونَ لَهُمْ ۗ وَاللَّهُ عَلِيمٌ بِالظَّالِمِينَ }	[التوبة:٤٧]	١٤٢
٢٥-	{ وَلَئِن سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ ۚ قُلْ أَبِاللَّهِ وَآيَاتِهِ وَرَسُولِهِ كُنتُمْ تَسْتَهْزِئُونَ }	[التوبة:٦٥]	٥٤
٢٦-	{ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ}	[التوبة:١١٩]	١٤٦
٢٧-	{ فَمَاذَا بَعْدَ الْحَقِّ إِلا الضَّلَالُ }	[يونس:٣٢]	
٢٨-	{أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ}	[يوسف: ١٢]	٥٩

٢٩-	{ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِن كُنتُمْ لَا تَعْلَمُونَ}	[النحل:٤٣]	٧٧
٣٠-	{... وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ... }	[النحل: ٨٩]	٥١
٣١-	{ إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنكَرِ وَالْبَغْيِ ۚ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ}	[النحل:٩٠]	١٨٣
٣٢-	{ وَلَا تَقْرَبُوا الزِّنَا ۖ إِنَّهُ كَانَ فَاحِشَةً وَسَاءَ سَبِيلًا }	[الاسراء: ٣٢]	
٣٣-	{ وَلَا تَقْتُلُوا النَّفْسَ الَّتِي حَرَّمَ اللَّهُ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ وَمَن قُتِلَ مَظْلُومًا فَقَدْ جَعَلْنَا لِوَلِيِّهِ سُلْطَانًا فَلَا يُسْرِف فِّي الْقَتْلِ ۖ إِنَّهُ كَانَ مَنصُورًا }	[الاسراء: ٣٣]	١٢٧
٣٤-	{ وَمَا خَلَقْنَا السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا لَاعِبِينَ }	[الأنبياء: ١٦]	٥٤
٣٥-	{واجتنبوا قول الزور}	[الحج: ٣٠]	١٤٦
٣٦-	{ وَجَاهِدُوا فِي اللَّهِ حَقَّ جِهَادِهِ ۚ هُوَ اجْتَبَاكُمْ وَمَا جَعَلَ عَلَيْكُمْ فِي الدِّينِ مِنْ حَرَجٍ }	[الحج :٧٨]	٦٠
٣٧-	{وَالَّذِينَ يَرْمُونَ الْمُحْصَنَاتِ ثُمَّ لَمْ يَأْتُوا بِأَرْبَعَةِ شُهَدَاءَ فَاجْلِدُوهُمْ ثَمَانِينَ جَلْدَةً وَلَا تَقْبَلُوا لَهُمْ شَهَادَةً أَبَدًا ۚ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ}	[النور:٤]	١٦١
٣٨-	{ إِنَّ الَّذِينَ يُحِبُّونَ أَن تَشِيعَ الْفَاحِشَةُ فِي الَّذِينَ آمَنُوا لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ ۚ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنتُمْ لَا تَعْلَمُونَ}	[النور:١٩]	١٧٥
٣٩-	{إِنَّ الَّذِينَ يَرْمُونَ الْمُحْصَنَاتِ الْغَافِلَاتِ الْمُؤْمِنَاتِ لُعِنُوا فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَلَهُمْ عَذَابٌ عَظِيمٌ}	[النور:٢٣]	١٦١
٤٠-	{ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ }	[القصص:٧٧]	١٢٧
٤١-	{ وَمَا هَٰذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهْوٌ وَلَعِبٌ }	[العنكبوت: ٦٤]	٥٤
٤٢-	{وَمَن يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِه}	[لقمان :١٢]	ج
٤٣-	{ لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا }	[الأحزاب:٢١]	١٦٦
٤٤-	{ وَقَرْنَ فِي بُيُوتِكُنَّ وَلَا تَبَرَّجْنَ تَبَرُّجَ الْجَاهِلِيَّةِ الْأُولَىٰ}	[الأحزاب:٣٣]	٧٩
٤٥-	{ وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بِغَيْرِ مَا اكْتَسَبُوا فَقَدِ احْتَمَلُوا بُهْتَانًا وَإِثْمًا مُّبِينًا}	[الأحزاب:٥٨]	١٥٧
٤٦-	{ إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ }	[محمد: ٣٦]	٥٤

٤٧-	{ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَإٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ }	[الحجرات: ٦]	١٦٩
٤٨-	{يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ ۖ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَب بَّعْضُكُم بَعْضًا ۚ }	[الحجرات: ١٢]	١٤١
٤٩-	{ مَّا يَلْفِظُ مِن قَوْلٍ إِلَّا لَدَيْهِ رَقِيبٌ عَتِيدٌ }	[ق: ١٨]	١٦٥
٥٠-	{ اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ }	[الحديد: ٢٠]	٥٤
٥١-	{ وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۚ قُلْ مَا عِندَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۚ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ}	[الجمعة :١١]	٥٩
٥٢-	{ وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ}	[القلم: ٤]	١٦٦

فهرس الأحاديث النبوية

	الحديث	الصفحة
١-	اجتنبوا السبع الموبقات	١٦٢
٢-	ادرءوا الحدود بالشبهات	١٣٥
٣-	أما والله إني لأخشاكم لله وأتقاكم له	٦٣
٤-	إن الصدق يهدي إلى البر، وإن البر يهدي إلى الجنة	١٤٧
٥-	إن الكذب يهدي إلى الفجور، وإن الفجور يهدي إلى النار	١٦٩
٦-	أن ركانة صارع النبي -ﷺ- فصرعه النبي ﷺ	٧٣
٧-	إِنَّ مِنْ أَرْبَى الرِّبَا الاسْتِطَالَةَ فِي عِرْضِ الْمُسْلِمِ بِغَيْرِ حَقٍّ	١٧٦
٨-	إن من خياركم أحسنكم أخلاقا	١٦٦
٩-	أَوَّلُ مَا يُقْضَى بَيْنَ النَّاسِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ فِي الدِّمَاءِ	١٢٨
١٠-	إِيَّاكُمْ وَالظَّنَّ، فَإِنَّ الظَّنَّ أَكْذَبُ الحَدِيثِ	١٤٢
١١-	بايعوني على أن لا تشركوا بالله شيئا، ولا تسرقوا، ولا تزنوا	١٥٢
١٢-	الحَلاَلُ بَيِّنٌ، وَالحَرَامُ بَيِّنٌ، وَبَيْنَهُمَا مُشَبَّهَاتٌ لاَ يَعْلَمُهَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ	٩٨
١٣-	سباب المسلم فسوق، وقتاله كفر	١٦٥
١٤-	صدق سلمان	٦٥
١٥-	فإن دماءكم، وأموالكم، وأعراضكم، بينكم حرام، كحرمة يومكم هذا	١٥٨
١٦-	فكان رسول الله ﷺ إذا دخل يتقمعن منه، فيسربهن إلي فيلعبن معي	٦٤
١٧-	فهلا جارية تلاعبها وتلاعبك، وتضاحكها وتضاحكك...	٦٢
١٨-	كُتِبَ عَلَى ابْنِ آدَمَ نَصِيبُهُ مِنَ الزِّنَا، مُدْرِكٌ ذَلِكَ لَا مَحَالَةَ	٩١
١٩-	كل المسلم على المسلم حرام: دمه وماله وعرضه	١٢٨
٢٠-	كل شيء ليس من ذكر الله فهو لعب	٦١
٢١-	كُلُّ مَا يَلْهُو بِهِ الرَّجُلُ الْمُسْلِمُ بَاطِلٌ	٥٢
٢٢-	كُلُّ مُصَوِّرٍ فِي النَّارِ	٨٨،٨٩
٢٣-	لا سبق إلا في خف أو حافر أو نصل	٥٧
٢٤-	لا يزني الزاني حين يزني وهو مؤمن	١٥٢
٢٥-	لَعَنَ اللَّهُ الْخَمْرَ، وَشَارِبَهَا، وَسَاقِيَهَا	٩٩

٢٦-	لعن الله السارق	١٥٢
٢٧-	لقد رأيت رسول الله ﷺ يوما على باب حجرتي والحبشة يلعبون في المسجد (عن عائشة).	٦٣
٢٨-	لَنْ يَزَالَ الْمُؤْمِنُ فِي فُسْحَةٍ مِنْ دِينِهِ، مَا لَمْ يُصِبْ دَمًا حَرَامًا	١٢٨
٢٩-	لَيَكُونَنَّ مِنْ أُمَّتِي أَقْوَامٌ، يَسْتَحِلُّونَ الحِرَ وَالحَرِيرَ، وَالخَمْرَ وَالمَعَازِفَ	٧٦
٣٠-	الْمُسْلِمُ مَنْ سَلِمَ الْمُسْلِمُونَ مِنْ لِسَانِهِ وَيَدِهِ	١٧٧
٣١-	الْمُسْلِمُونَ عَلَى شُرُوطِهِمْ، إِلاّ شَرْطًا حَرَّمَ حَلاَلاً، أَوْ أَحَلَّ حَرَامًا	٩٢
٣٢-	مَنِ اسْتَمَعَ إِلَى حَدِيثِ قَوْمٍ، وَهُمْ لَهُ كَارِهُونَ	١٤٢
٣٣-	مَنْ أَشَارَ إِلَى أَخِيهِ بِحَدِيدَةٍ، فَإِنَّ الْمَلاَئِكَةَ تَلْعَنُهُ	١٨٠
٣٤-	من غش فليس مني	١٤٧
٣٥-	مَنْ لاَ يَشْكُرُ النَّاسَ لاَ يَشْكُرُ اللَّهَ	ج
٣٦-	من لم يدع قول الزور والعمل به	١٧٠
٣٧-	من لم يدع قول الزور والعمل به، فليس لله حاجة في أن يدع طعامه وشرابه	١٤٧
٣٨-	نَهَى رَسُولُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَنْ بَيْعِ الْحَصَاةِ، وَعَنْ بَيْعِ الْغَرَرِ	
٣٩-	هذه بتلك السبقة	٦٣
٤٠-	هلا بكرا تلاعبها وتلاعبك	٥٥
٤١-	والذي نفسي بيده إن لو تدومون على ما تكونون عندي	٦٢،٩٤
٤٢-	وَمَنْ أَظْلَمُ مِمَّنْ ذَهَبَ يَخْلُقُ خَلْقًا كَخَلْقِي؟	٨٩
٤٣-	يا عائشة، ما كان معكم لهو؟ فإن الأنصار يعجبهم اللهو	٦٢
٤٤-	يَا مَعْشَرَ مَنْ أَسْلَمَ بِلِسَانِهِ وَلَمْ يُفْضِ الإِيمَانُ إِلَى قَلْبِهِ	١٧٦

فهرس الآثار

	الأثر	الصفحة
١-	**أحمضوا يريد خذوا في الشعر وأخبار العرب** (عن ابن عباس) .	٦٦
٢-	**أريحوا القلوب، فإن القلب إذا أكره عمى** (عن عبدالله بن مسعود) .	٦٦
٣-	**اعْلَمْ أَنَّهُ لَيْسَ يَسْلَمُ رَجُلٌ حَدَّثَ بِكُلِّ مَا سَمِعَ، وَلَا يَكُونُ إِمَامًا أَبَدًا وَهُوَ يُحَدِّثُ بِكُلِّ مَا سَمِعَ** (عن مالك بن أنس) .	١٧٠
٤-	**إن للقلوب شهوة وإقبالا، وفترة وإدبارا، فخذوها عند شهواتها وإقبالها، وذروها عند فترتها وإدبارها** (عن عبدالله بن مسعود) .	٦٦
٥-	**إن هذه القلوب تمل كما تمل الأبدان، فابتغوا لها طرائف الحكمة** (عن على بن أبي طالب) .	٦٦
٦-	**إني لأستجم قلبي بشيء من اللهو، ليكون أقوى لي على الحق** (عن أبو الدرداء) .	٦٦
٧-	**إني ليعجبني أن يكون الرجل في أهله مثل الصبي فإذا بغي منه حاجة وجد رجلا** (عن عمر بن الخطاب) .	٦٥
٨-	**بِحَسْبِ الْمَرْءِ مِنَ الْكَذِبِ أَنْ يُحَدِّثَ بِكُلِّ مَا سَمِعَ** (عن عمر بن الخطاب) .	١٧٠
٩-	**بِحَسْبِ الْمَرْءِ مِنَ الْكَذِبِ أَنْ يُحَدِّثَ بِكُلِّ مَا سَمِعَ** (عن أبي إسحاق، عن أبي الأحوص، عن عبد الله)**.**	١٧٠
١٠-	**لا بأس بالمفاكهة يخرج بها الرجل عن حد العبوس** (عن على بن أبي طالب) .	٦٦

فهرس الأعلام

	الاسم	الصفحة
١-	ابن سينا	١٣
٢-	أحمد بن محمد بن أحمد بن غالب	٦٦
٣-	أبو الدرداء–رضي الله عنه.	٦٥
٤-	جابر بن عبد الله بن عمرو بن حرام –رضي الله عنه.	٦٢
٥-	جان بياجيه	١٤
٦-	جيروم برونر	١٥
٧-	أبو حامد الغزالي	١٤
٨-	حنظلة الكاتب–رضي الله عنه.	٦٢
٩-	سلمان الفارسي–رضي الله عنه.	٦٥
١٠-	الشّيخ حسن بن مرزوق حبنّكة الشّهير بالميداني	١٤

فهرس الموضوعات

	الموضوع	الصفحة
١-	الإقرار	ب
٢-	الإهداء	ج
٣-	الشكر والتقدير	د
٤-	ملخص الرسالة	هـ
٥-	المقدمة	١
٦-	أهمية البحث	٢
٧-	أسباب اختيار الموضوع	٣
٨-	إشكاليات البحث	٣
٩-	أهداف البحث	٣
١٠-	صعوبات البحث	٣
١١-	منهج البحث	٤
١٢-	الدراسات السابقة	٥
١٣-	خطة البحث	٧
١٤-	**الفصل الأول: التعريف بالألعاب الإلكترونية، مع بيان إيجابياتها وسلبياتها**	١٣
١٥-	المبحث الأول: المراد بالألعاب الإلكترونية .	١٣
١٦-	المطلب الأول: تعريف اللعب.	١٣
١٧-	المطلب الثاني: تعريف الألعاب الإلكترونية.	١٦
١٨-	المطلب الثالث: تاريخ الألعاب الإلكترونية.	١٧
١٩-	المبحث الثاني: تصنيف الألعاب الإلكترونية، وأسباب الإقبال عليها	٢٢
٢٠-	المطلب الأول: تقييم وتصنيف الألعاب الإلكترونية.	٢٢
٢١-	المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية.	٢٥
٢٢-	المطلب الثالث: أسباب الإقبال على الألعاب الإلكترونية.	٢٨
٢٣-	المبحث الثالث: الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية	٣٠
٢٤-	المطلب الأول: الأثار الايجابية للألعاب الإلكترونية.	٣٠

٢٥-	المطلب الثاني: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.	٣٤
٢٦-	**الفصل الثاني: حكم الألعاب الإلكترونية.**	٤٩
٢٧-	المبحث الأول: موقف الإسلام من الترفية واللعب.	٤٩
٢٨-	المطلب الأول: نظرة الإسلام للترفية واللعب.	٤٩
٢٩-	الفرع الأول: واقع الترفية واللعب في المجتمعات الإسلامية	٤٩
٣٠-	الفرع الثاني: نظرة الإسلام للعب.	٥٠
٣١-	المطلب الثاني: حكم اللعب في الفقه الإسلامي.	٥١
٣٢-	المبحث الثاني: حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية.	٦٧
٣٣-	المبحث الثالث: القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.	٧٩
٣٤-	المطلب الأول: القواعد الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.	٧٩
٣٥-	المطلب الثاني: الضوابط الفقهية الحاكمة للألعاب الإلكترونية.	٨٢
٣٦-	**الفصل الثالث: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية، وأحكامها الخاصة بها.**	٨٨
٣٧-	المبحث الأول: برمجة الألعاب الإلكترونية.	٨٨
٣٨-	المبحث الثاني: الأحكام الفقهية المتعلقة ببيع وشراء وتأجير الألعاب الإلكترونية	٩٣
٣٩-	المطلب الأول: شراء الألعاب الإلكترونية، وانشاء حساباتها	٩٣
٤٠-	الفرع الأول: شراء الألعاب الإلكترونية، وتحميلها.	٩٣
٤١-	الفرع الثاني: فتح حسابات الألعاب الإلكترونية بمقابل مالي.	٩٥
٤٢-	المطلب الثاني: فتح محل لتأجير الألعاب الإلكترونية	٩٥
٤٣-	المطلب الثالث: بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية	٩٧
٤٤-	المطلب الرابع: بيع اللاعب لحسابه في الألعاب الإلكترونية	١٠٠
٤٥-	المبحث الثالث: الأحكام الفقهية المتعلقة بجوائز الألعاب الإلكترونية	١٠٣
٤٦-	المطلب الأول: الانتفاع بجوائز الألعاب الإلكترونية.	١٠٣
٤٧-	المطلب الثاني: المسابقة على جوائز تجمع من اللاعبين ليفوز بها بعضهم .	١٠٦
٤٨-	المطلب الثالث: ضوابط جوائز الألعاب الإلكترونية.	١٠٧
٤٩-	المبحث الرابع: التوصيف الفقهي للنقاط في الألعاب الإلكترونية وحكم اكتسابها والمعاوضة فيها	١٠٨
٥٠-	المطلب الأول : التوصيف الفقهي للنقاط في الألعاب الإلكترونية.	١٠٨
٥١-	المطلب الثاني: حكم اكتساب، وشراء النقاط في الألعاب الإلكترونية	١٠٩

٥٢-	الفرع الأول: اكتساب النقاط في الألعاب الإلكترونية	١٠٩
٥٣-	الفرع الثاني: شراء النقاط والمزايا الزائدة من الشركة المالكة للعبة الإلكترونية.	١٠٩
٥٤-	**الفصل الرابع: الموقف الفقهي من الجرائم المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وسبل مواجهتها بدولة الإمارات**	١٢٤
٥٥-	المبحث الأول: الإرهاب عبر الألعاب الإلكترونية	١٢٤
٥٦-	المطلب الأول: الإرهاب، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.	١٢٤
٥٧-	المطلب الثاني: الموقف الفقهي من الإرهاب الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.	١٢٧
٥٨-	المطلب الثالث: مواجهة الإرهاب الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.	١٣٠
٥٩-	الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة الإرهاب الإلكتروني.	١٣٠
٦٠-	الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من الإرهاب الإلكتروني.	١٣٢
٦١-	المبحث الثاني: التحريض على الجرائم عبر الألعاب الإلكترونية.	١٣٣
٦٢-	المطلب الأول: التحريض، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.	١٣٣
٦٣-	المطلب الثاني: الموقف الفقهي للتحريض عبر الألعاب الإلكترونية.	١٣٤
٦٤-	المطلب الثالث: مواجهة التحريض عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات	١٣٨
٦٥-	الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة التحريض الإلكتروني.	١٣٨
٦٦-	الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من التحريض الإلكتروني.	١٣٩
٦٧-	المبحث الثالث: التجسس عبر الألعاب الإلكترونية.	١٣٩
٦٨-	المطلب الأول: التجسس، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.	١٤١
٦٩-	المطلب الثاني: الموقف الفقهي من التجسس عبر الألعاب الإلكترونية.	١٤٣
٧٠-	المطلب الثالث: مواجهة التجسس عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.	١٤٥
٧١-	المبحث الرابع: انتحال شخصية الغير عبر الألعاب الإلكترونية	١٤٦
٧٢-	المطلب الأول: انتحال الشخصية، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.	١٤٦
٧٣-	المطلب الثاني: الموقف الفقهي لانتحال الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية.	١٤٨
٧٤-	المطلب الثالث: مواجهة انتحال الشخصية عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.	١٥٠
٧٥-	المبحث الخامس: السرقة الإلكترونية عبر الألعاب الإلكترونية	١٥١
٧٦-	المطلب الأول: السرقة، و.حقيقتها عبر الألعاب الإلكترونية.	١٥١

٧٧-	المطلب الثاني: الحكم الفقهي للسرقة عبر الألعاب الإلكترونية.	١٥٣
٧٨-	المطلب الثالث: موقف القانون الإماراتي من السرقة الإلكترونية.	١٥٥
٧٩-	المبحث السادس: الإبتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.	١٥٦
٨٠-	المطلب الأول: الإبتزاز الإلكتروني، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.	١٥٦
٨١-	المطلب الثاني: أهداف الإبتزاز الإلكتروني، وخصائصه، وصوره عبر الألعاب الإلكترونية.	١٥٧
٨٢-	المطلب الثالث: الموقف الفقهي للإبتزاز الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.	١٥٩
٨٣-	المطلب الرابع: مواجهة الابتزاز الإلكتروني في دولة الإمارات.	١٦١
٨٤-	الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة الابتزاز الإلكتروني.	١٦١
٨٥-	الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من الإبتزاز الإلكتروني.	١٦١
٨٦-	**الفصل الخامس: الأحكام الفقهية للمخالفات الأخلاقية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وسبل مواجهتها بدولة الإمارات**	١٦٠
٨٧-	المبحث الأول: القذف والسب عبر الألعاب الإلكترونية.	١٦٠
٨٨-	المطلب الأول: القذف، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.	١٦٠
٨٩-	المطلب الثاني: السب، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.	١٦٢
٩٠-	المطلب الثالث: مواجهة القذف والسب عبر الألعاب الإلكترونية في الإمارات.	١٦٧
٩١-	المبحث الثاني: الإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية.	١٦٨
٩٢-	المطلب الأول: الإشاعة، وحقيقتها عبر الألعاب الإلكترونية.	١٦٨
٩٣-	المطلب الثاني: الحكم الفقهي للإشاعة عبر الألعاب الإلكترونية.	١٦٩
٩٤-	المطلب الثالث: مواجهة مخاطر الإشاعة الإلكترونية في دولة الإمارات.	١٧١
٩٥-	الفرع الأول: الجهود التوعوية لمواجهة الإشاعة الإلكترونية.	١٧١
٩٦-	الفرع الثاني: موقف القانون الإماراتي من الإشاعة الإلكترونية.	١٧٣
٩٧-	المبحث الثالث: التشهير بالآخرين عبر الألعاب الإلكترونية.	١٧٤
٩٨-	المطلب الأول: التشهير، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.	١٧٤
٩٩-	المطلب الثاني: الحكم الفقهي للتشهيرعبر الألعاب الإلكترونية.	١٧٥
١٠٠-	المطلب الثالث: مواجهة القانون الإماراتي لجريمة التشهير بالوسائل الإلكترونية.	١٧٧
١٠١-	المبحث الرابع: التَّنَمُّرعبر الألعاب الإلكترونية	١٧٨
١٠٢-	المطلب الأول: التَّنَمُّر، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.	١٧٨

١٠٣-	المطلب الثاني: الحكم الفقهي للتَّنَمُّر عبر الألعاب الإلكترونية.	١٧٩
١٠٤-	المطلب الثالث: مواجهة التّنمّر عبر الألعاب الإلكترونية في دولة الإمارات.	١٨١
١٠٥-	المبحث الخامس: الاستغلال الجنسي للأطفال عبر الألعاب الإلكترونية	١٨٢
١٠٦-	المطلب الأول: الاستغلال الجنسي للأطفال، وحقيقته عبر الألعاب الإلكترونية.	١٨٢
١٠٧-	المطلب الثاني: الموقف الفقهي لجريمة استغلال الأطفال جنسياً عبر الألعاب الإلكترونية.	١٨٣
١٠٨-	المطلب الثالث: مواجهة جريمة استغلال الأطفال جنسياً في دولة الإمارات عبر الوسائل الإلكترونية.	١٨٥
١٠٩-	المبحث السادس: الاختلاط الإلكتروني بين الجنسين عبر الألعاب الإلكترونية.	١٨٦
١١٠-	المطلب الأول: تعريف الاختلاط، وموقف العلماء منه.	١٨٦
١١١-	المطلب الثاني: المراد بالاختلاط الإلكتروني، وأشكاله، وآثاره في الألعاب الإلكترونية.	١٨٨
١١٢-	المطلب الثالث: حكم الاختلاط الإلكتروني بين الجنسين في الألعاب الإلكترونية.	١٩١
١١٣-	الفرع الأول: الحكم الفقهي للاختلاط الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية.	١٩١
١١٤-	الفرع الثاني: ضوابط الاختلاط الإلكتروني.	١٩٣
١١٥-	الخاتمة	١٩٥
١١٦-	المصادر والمراجع	٢٠٠
١١٧-	الفهارس	٢١٤
١١٨-	فهرس الآيات	٢١٤
١١٩-	فهرس الأحاديث	٢١٨
١٢٠-	فهرس الآثار	٢٢٠
١٢١-	فهرس الأعلام	٢٢١
١٢٢-	فهرس الموضوعات.	٢٢٢

تم بفضل الله وتوفيقه

***