بسم الله الرحمن الرحيم

STATE OF PALESTINE
DAR AL - IFTA' AL - FALASTEENIYYA
Public Administration

دولـة فلسطيـن
دار الإفـتاء الفلسطينية
الإدارة العامة

ورقة عمل بعنوان:

الألعاب الإلكترونية: أحكامها وضوابطها

مقدمة من

الشيخ/ محمد أحمد حسين
المفتي العام للقدس والديار الفلسطينية
خطيب المسجد الأقصى المبارك
رئيس مجلس الإفتاء الأعلى

إلى

الدورة السادسة والعشرين لمؤتمر مجمع الفقه الإسلامي
"الألعاب الإلكترونية: أحكامها وضوابطها"

الدوحة / قطر

2024م

القدس Jerusalem تلفون: Tel: +9722 - 6260042 فاكس: Fax:+9722 - 6262495 ص.ب : P.O.Box : 20517 info@darifta.ps www.darifta.ps
الرام AL - ram تلفون: 2- Tel: +9702 - 2348601 فاكس: Fax:+9702 - 2348603 تلفاكس: Telefax:+9702 - 2340085 الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المقدمة

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على نبيه الأمين، وعلى آله وصحبه أجمعين، وبعد؛

فقد أصبح معيار تقدم الأمم يقاس اليوم بمدى استخدامها لمختلف الوسائط التكنولوجية، وبمدى توظيفها في المجالات المختلفة، ومن مستحدثات التكنولوجيا التي سيطرت على عقول الناس صغاراً وكباراً في وقتنا الحالي الألعاب الإلكترونية، فالنفس البشرية فطرت على الترويح، والعمل المستمر يصيبها بالملل والفتور؛ فتحتاج إلى الترويح لتستعيد نشاطها، وتواصل مسيرة البناء والتقدم، وقد راعى الإسلام الفطرة البشرية ومتطلباتها، فلم يكبتها ويشق عليها، وفي الوقت نفسه لم يطلق لها العنان؛ بل كان حريصاً على الموازنة بينها وبين متطلبات الحياة، وعلماء النفس يؤكدون على أن اللعب ضروري لحفظ التوازن في شخصية الطفل، ولتحقيق نشأته السوية عقلاً وجسماً؛ فيقررون أن من حرم منه نشأ معقداً غير سوي في تفكيره وطباعه وأخلاقه.

غير أن كثيراً من وسائل الترفيه – ومنها الألعاب الإلكترونية – اقترنت بها بعض المحاذير الشرعية التي تخرج الترفيه عن مقصده المباح، وشكله البريء إلى صور من السلوكات الضارة على الفرد والمجتمع، فإذا خلت الألعاب من الانحرافات عادت إلى صورتها النقيّة، وكانت سبباً للهو المباح الذي يحتاج إليه الفرد في حياته، ليستعين به على الجد والاجتهاد، والله أعلم.

وقد قام مجمع الفقه الإسلامي مشكوراً بالدعوة إلى عقد مؤتمر حول "**الألعاب الإلكترونية: أحكامها وضوابطها**"، وسرتني المشاركة فيه بورقة عمل تحمل العنوان ذاته.

واخترت هذا الموضوع، لأن أولادنا يمارسون اللعب الإلكتروني، وهم شغوفون به، ويشغلهم في كثير من الأوقات عن واجباتهم الأساسية، وسؤال كثيرين عن حكم اللعب والتعامل بهذه الأنواع من الألعاب لعباً وبيعاً وشراءً.

وتشمل هذه الورقة:

- **المقدمة، وفيها أسباب اختيار الكتابة في الموضوع.**
- **المبحث الأول: مشروعية الألعاب، وفيه مطلبان:**
  - **المطلب الأول: حكم اللعب**
  - **المطلب الثاني: حكم الإكثار من اللعب**
- **المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية: مفهومها وصورها، وفيه مطلبان:**
  - **المطلب الأول: الألعاب الإلكترونية لغة واصطلاحاً**
  - **المطلب الثاني: صور الألعاب الإلكترونية باعتبار الفكرة الأساسية التي تقوم عليها**
- **المبحث الثالث: الآثار التربوية والاقتصادية والاجتماعية والصحية للألعاب الإلكترونية، وفيه أربعة مطالب:**

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

- **المطلب الأول: الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية**
- **المطلب الثاني: الآثار الاقتصادية للألعاب الإلكترونية**
- **المطلب الثالث: الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية**
- **المطلب الرابع: الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية**

– **المبحث الرابع: أنواع الألعاب الإلكترونية وضوابطها الشرعية، وفيه مطلبان:**

- **المطلب الأول: أنواع الألعاب الإلكترونية.**
- **المطلب الثاني: الضوابط الشرعية للألعاب الإلكترونية.**

– **المبحث الخامس: أحكام الألعاب الإلكترونية المالية وحساباتها، وفيه خمسة مطالب:**

- **المطلب الأول: حكم شراء أجهزة الألعاب الإلكترونية.**
- **المطلب الثاني: حكم شراء الألعاب الإلكترونية، وشراء الشخصيات والأسلحة الافتراضية وغيرها داخل الألعاب.**
- **المطلب الثالث: حسابات الألعاب الإلكترونية، وحكم بيعها.**
- **المطلب الخامس: حكم بيع بطاقات الألعاب بعملات مختلفة وشرائها، بأقل من سعر العملة، أو أكثر منها:**
- **المطلب السادس: التربح من خلال الألعاب الإلكترونية**

– **الخاتمة والتوصيات**

– **المصادر والمراجع**

وأخيرًا، فهذا جهد المقل، فما وافق الصواب فمن الله وحده، أما الخطأ فيه فهو من عند أنفسنا، ومن الشيطان، وأتوجه بالشكر الجزيل، وعظيم الامتنان إلى مجمع الفقه الإسلامي لإتاحة الفرصة لي للمشاركة في مؤتمره الموقر هذا، وأسأل الله عزّ وجلّ أن يجعله مؤتمر خير وبركة، وأن يكتب له النجاح في تحقيق الغاية التي يعقد من أجلها.

والله نسأل أن يردّ هذه الأمّة إلى دينه ردًا جميلًا

وأن يسدد خطانا إلى ما يحبّه ويرضاه

الشيخ محمد أحمد حسين
المفتي العام للقدس والديار الفلسطينية
خطيب المسجد الأقصى المبارك
رئيس مجلس الإفتاء الأعلى في فلسطين

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المبحث الأول: مشروعية الألعاب

إن من محاسن الدين الإسلامي الحنيف أن راعى أحوال الناس فحببهم لما فيه خيرهم، ونهاهم عما يلحق الضرر بهم، ولما كان الترويح عن النفس مطلب للفطرة الإنسانية، فيحتاج إليه حتى يعيد المرء إلى نفسه نشاطها لتواصل سيرها بجد ونشاط، وقد عني الإسلام بذلك، فوازن بين متطلبات النفس الفطرية وبين ما على الإنسان من واجبات والتزامات، فكان منهجه وسطياً متوازناً، والسيرة النبوية الشريفة حافلة بالأحداث والقصص التي تبين ذلك وتثبته، بما لا يدع مجالاً للشك في أن هذا الدين فيه سعة وبحبوحة، وذلك ضمن ضوابط ومحددات رسمها لأتباعه وبنيه، وفي سيرة النبي، صلى الله عليه وسلم، ما يدل على أنه كان محباً للترفيه عن نفسه وعمن حوله من أصحابه وأزواجه وأبناء أصحابه، رضي الله عنهم، جميعاً.

المطلب الأول: حكم اللعب

تباينت أنظار الفقهاء في فهم ما ورد في السنة من النصوص الخاصة باللعب، وبيان ذلك فيما يأتي:

أولًا: أقوال العلماء في حكم اللعب واللهو:

للعلماء في اللعب ثلاثة أقوال:

القول الأول: اللعب مباح ما لم يشغل عن فريضة أو يفضي إلى ضرر، وإليه ذهب ابن قدامة[1] وابن تيمية[2].

القول الثاني: يحرم اللعب سوى ما استثناه الشرع من الألعاب المعينة على الجهاد، وملاعبة الزوجة، ولعب الأطفال وغير ذلك، وهو قول الحنفية[3] وبعض المالكية[4].

القول الثالث: يكره اللعب واللهو في غير المعاني التي حث إليها الشرع، وهو قول بعض المالكية[5] والشافعية[6] وبعض الحنابلة[7]

---

(1) ابن قدامة، **المغني**، (14/ 157).

(2) ابن تيمية، **مجموع الفتاوى**، (216/3).

(3) العيني، **منحة السلوك في شرح تحفة الملوك**، (ص420). وابن عابدين، **حاشية ابن عابدين**، (395/6).

(4) الصاوي، **حاشية الصاوي على الشرح الصغير**، (4/ 744).

(5) ابن رشد، **البيان والتحصيل**، (577/17).

(6) الماوردي، **الحاوي الكبير**، (183/15).

(7) الرحيباني، **مطالب أولي النهى في شرح غاية المنتهى**، (700/3).

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
P.O.Box : 1862 ص.ب : P1260342 الرمز البريدي: Telefax:+9702 - 2340085 تلفاكس: Fax:+9702 - 2348603 فاكس: Tel: +9702 - 2348601 -2 تلفون: AL - ram الرام

ثانيًا: تحرير محل النزاع:

اتفق الفقهاء على مشروعية اللعب المعين على الجهاد، ولعب الرجل مع زوجه، واتفقوا على تحريم اللعب الذي يخالطه شيء من المحرمات أو يفضي إلى تضييع الواجبات[1]، ومحل خلافهم في اللعب المحض، الذي لا يقصد به سوى اللهو.

ثالثاً: سبب الخلاف:

بعد التأمل في أقوال الفقهاء وأنظارهم المختلفة يظهر أن لخلافهم سببين رئيسين، هما:

1. التعارض الظاهري بين الأحاديث التي تبيح اللعب، والأحاديث التي تنهى عن اللهو وتبطله.
2. الخلاف في الأخذ باستصحاب أصل الإباحة في هذه المسألة، أم سد الذرائع.

أدلة القول الأول:

1. عن أنس بن مالك، رضي الله عنه، قال: **(كَانَ رَسُولُ اللهِ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، أَحْسَنَ النَّاسِ خُلُقًا، وَكَانَ لِي أَخٌ يُقَالُ لَهُ: أَبُو عُمَيْرٍ، قَالَ: أَحْسِبُهُ قَالَ: كَانَ فَطِيمًا، قَالَ: فَكَانَ إِذَا جَاءَ رَسُولُ اللهِ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، فَرَآهُ، قَالَ: «أَبَا عُمَيْرٍ، مَا فَعَلَ النُّغَيْرُ؟» قَالَ: فَكَانَ يَلْعَبُ بِهِ)**[2].
2. عن أنس بن مالك، رضي الله عنه، قال: **(كَانَ رَسُولُ اللهِ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، مِنْ أَحْسَنِ النَّاسِ خُلُقًا»، فَأَرْسَلَنِي يَوْمًا لِحَاجَةٍ، فَقُلْتُ: وَاللهِ لَا أَذْهَبُ، وَفِي نَفْسِي أَنْ أَذْهَبَ لِمَا أَمَرَنِي بِهِ نَبِيُّ اللهِ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، فَخَرَجْتُ حَتَّى أَمُرَّ عَلَى صِبْيَانٍ وَهُمْ يَلْعَبُونَ فِي السُّوقِ، فَإِذَا رَسُولُ اللهِ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، قَدْ قَبَضَ بِقَفَايَ مِنْ وَرَائِي، قَالَ: فَنَظَرْتُ إِلَيْهِ وَهُوَ يَضْحَكُ، فَقَالَ: «يَا أُنَيْسُ، أَذَهَبْتَ حَيْثُ أَمَرْتُكَ؟» قَالَ: قُلْتُ: نَعَمْ، أَنَا أَذْهَبُ، يَا رَسُولَ اللهِ...)**[3].

ويناقش الاستدلال بهذين الحديثين وسابقه بأنهما متعلقان بلعب الصبيان، فلا دلالة فيهما على جواز اللعب للمكلفين.

---

(1) ابن عابدين، **حاشية ابن عابدين**، (395/6). وابن رشد، **المقدمات الممهدات**، (462/3). والماوردي، **الحاوي الكبير**، (183/15). الرحيباني، **مطالب أولي النهى في شرح غاية المنتهى**، (700/3).

(2) صحيح مسلم، كتاب الآداب، باب استحباب تحنيك المولود عند ولادته وحمله إلى صالح يحنكه، وجواز تسميته يوم ولادته، واستحباب التسمية بعبد الله وإبراهيم وسائر أسماء الأنبياء، عليهم السلام.

(3) صحيح مسلم، كتاب الفضائل، باب كان رسول الله، صلى الله عليه وسلم، أحسن الناس خلقاً.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
P.O.Box : 1862 ص.ب : P1260342 الرمز البريدي: Telefax:+9702 - 2340085 تلفاكس: Fax:+9702 - 2348603 فاكس: Tel: +9702 - 2348601 -2 تلفون: AL - ram الرام

3. عن عائشة، رضي الله عنها، قالت: **(كُنْتُ أَلْعَبُ بِالْبَنَاتِ[1] فَرُبَّمَا دَخَلَ عَلَيَّ رَسُولُ اللَّهِ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، وَعِنْدِي الْجَوَارِي، فَإِذَا دَخَلَ خَرَجْنَ، وَإِذَا خَرَجَ دَخَلْنَ)**[2].

ويناقش الاستدلال بهذا الحديث بأن اللعب بالبنات مما رخص فيه الشرع، واستثناه من تحريم التصوير، وتحريم اللعب؛ لما في اللعب بهن من تعليم وفائدة للنساء.

وجه الدلالة: لم ينكر النبي، صلى الله عليه وسلم، على عائشة، رضي الله عنها، ومن معها من الجواري اللعب[3]

4. عن عائشة، رضي الله عنها، قالت: **(تَزَوَّجَنِي رَسُولُ اللهِ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، لِسِتِّ سِنِينَ، وَبَنَى بِي وَأَنَا بِنْتُ تِسْعِ سِنِينَ... فَأَتَتْنِي أُمُّ رُومَانَ، وَأَنَا عَلَى أُرْجُوحَةٍ، وَمَعِي صَوَاحِبِي...)**[4].

وجه الدلالة: أن النبي، صلى الله علية وسلم، لم يمنع السيدة عائشة، رضي الله عنه، من اللعب واللهو.

5. عَنْ يَزِيدَ بْنِ أَبِي عُبَيْدٍ، قَالَ: **(سَمِعْتُ سَلَمَةَ بْنَ الأَكْوَعِ، رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ: مَرَّ النَّبِيُّ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، عَلَى نَفَرٍ مِنْ أَسْلَمَ يَنْتَضِلُونَ، فَقَالَ النَّبِيُّ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «ارْمُوا بَنِي إِسْمَاعِيلَ، فَإِنَّ أَبَاكُمْ كَانَ رَامِيًا، ارْمُوا، وَأَنَا مَعَ بَنِي فُلاَنٍ» قَالَ: فَأَمْسَكَ أَحَدُ الفَرِيقَيْنِ بِأَيْدِيهِمْ، فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «مَا لَكُمْ لاَ تَرْمُونَ؟»، قَالُوا: كَيْفَ نَرْمِي وَأَنْتَ مَعَهُمْ؟ قَالَ النَّبِيُّ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «ارْمُوا فَأَنَا مَعَكُمْ كُلِّكُمْ»)**[5].

وجه الدلالة: أن الشريعة لا تحارب اللعب واللهو، بل تبيحه، إذ لو لم يكن مباحاً لم يقرهم عليه، والألعاب الإلكترونية من جملة ذلك.

6. عن عائشة، رضي الله عنها، قالت: **(رَأَيْتُ النَّبِيَّ، صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، يَسْتُرُنِي بِرِدَائِهِ، وَأَنَا أَنْظُرُ إِلَى الحَبَشَةِ يَلْعَبُونَ فِي المَسْجِدِ، حَتَّى أَكُونَ أَنَا الَّتِي أَسْأَمُ)** فاقدروا قدر الجارية الحديثة السن، الحريصة على اللهو[6].

ويناقش الاستدلال بهذا الحديث وسابقيه بأن اللعب المذكور فيها مما رخص فيه الشرع، لكونه معينًا على الجهاد، ولا خلاف في هذا الضرب من اللعب.

---

(1) لعب على شكل بنات مصنوعة من العهن ونحوه.

(2) سنن أبي داود، كتاب الأدب، باب في اللعب بالبنات، وصححه الألباني.

(3) الصاعدي، الألعاب الإلكترونية، ص28.

(4) صحيح مسلم، كتاب النكاح، باب تزويج الأب البكر الصغيرة

(5) صحيح البخاري، كتاب الجهاد والسير، باب التحريض على الرمي.

(6) صحيح البخاري، كتاب النكاح، باب نظر المرأة إلى الحبش ونحوهم من غير ريبة.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام - AL تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

7. الأصل في الأشياء الإباحة ما لم يرد دليل بالتحريم، ومن جملة ذلك اللعب؛ فالأصل فيه الإباحة ما لم يحتف بمحرم، أو يفضي إلى حرام[1].

أدلة القول الثاني:

1. عن عقبة بن عامر الجهني، رضي الله عنه، عن النبي، صلى الله عليه وسلم، أنه قال: «**كُلُّ مَا يَلْهُو بِهِ الْمَرْءُ الْمُسْلِمُ بَاطِلٌ، إِلَّا رَمْيَهُ بِقَوْسِهِ، وَتَأْدِيبَهُ فَرَسَهُ، وَمُلَاعَبَتَهُ امْرَأَتَهُ، فَإِنَّهُنَّ مِنَ الْحَقِ**»[2].

وجه الدلالة: الحديث يدل بمنطوقه على بطلان كل لهو سوى ما ذكر، فلفظة (كل) من صيغ العموم؛ فتعم كل لعب سوى ما استثني في الحديث[3].

ونوقش بأن البطلان المذكور في الحديث يقصد به أنه غير نافع، ولا يلزم من ذلك أن يكون حرامًا.

2. عن بريدة أَنّ النَّبِيَّ، صلى الله عليه وسلم، قَالَ: «**مَنْ لَعِبَ بِالنَّرْدَشِيرِ، فَكَأَنَّمَا صَبَغَ يَدَهُ فِي لَحْمِ خِنْزِيرٍ وَدَمِهِ**»[4].

وجه الدلالة: أن غاية ما في النرد أنه شاغل عن حقائق الأمور[5] لاعتماده على الحظ وحسب، وكذلك سائر اللعب شاغل عن حقائق الأمور.

ويناقش بأن النرد أداة للعب القمار والميسر غالبًا، وإن خلا اللعب به عنهما فإنه يكون ذريعة إليهما، وهذه علة تحريمه، لا لكونه شاغلًا.

3. عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، رضي الله عنه، أَنَّ النَّبِيَّ، صلى الله عليه وسلم، رَأَى رَجُلًا يَتْبَعُ حَمَامَةً، فَقَالَ: «**شَيْطَانٌ يَتْبَعُ شَيْطَانَةً**»[6].

وجه الدلالة: أن النبي، صلى الله عليه وسلم، سمى المشتغل باللعب في تطيير الحمام شيطانًا، لاشتغاله بذلك عن العبادة، دون منفعة ترجع عليه بذلك[7]، وفي معنى ذلك كل لعب لا منفعة فيه، ويشغل عن العبادة والذكر.

ويناقش بأن المقصود في الحديث اتخاذ الحمام للعب به، والسائغ أن يتخذ للاستفادة منه، والانتفاع به[8]

---

(1) انظر: ابن قدامة، **المغني**، (14/ 157).

(2) سنن ابن ماجة، كتاب الجهاد، باب الرمي في سبيل الله، رقم الحديث (2811)، وصححه الألباني.

(3) انظر: ابن عابدين، **حاشية ابن عابدين**، (395/6).

(4) صحيح مسلم، كتاب الشعر، باب تحريم اللعب بالنردشير، رقم الحديث (2260).

(5) القاري، **مرقاة المفاتيح شرح مشكاة المصابيح**، (2845/7).

(6) مسند أحمد، مسند المكثرين من الصحابة، مسند أبي هريرة، رضي الله عنه، رقم الحديث (8543)، وصحح إسناده الأرنؤوط.

(7) البيضاوي، **تحفة الأبرار شرح مصابيح السنة**، (167/3).

(8) المناوي، زين الدين، عبد الرؤوف بن تاج العارفين، **فيض القدير شرح الجامع الصغير**، 169/4، المكتبة التجارية الكبرى، مصر، الطبعة الأولى، دون تاريخ.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: القدس Jerusalem
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

أدلة القول الثالث:

استدل أصحاب هذا القول أيضًا بحديث: «**كُلُّ مَا يَلْهُو بِهِ الْمَرْءُ الْمُسْلِمُ بَاطِلٌ، إِلَّا رَمْيَهُ بِقَوْسِهِ، وَتَأْدِيبَهُ فَرَسَهُ، وَمُلَاعَبَتَهُ امْرَأَتَهُ، فَإِنَّهُنَّ مِنَ الْحَقِ**»[1]، لكن حملوا الحديث على الكراهة، لأن المقصود بالباطل فيه ما لا منفعة ترجى منه، والانشغال بمثل ذلك مكروه[2].

الترجيح:

بعد النظر في أدلة الأقوال الثلاثة ومناقشتها؛ فنميل إلى ترجيح القول بأن أصل اللعب مباح، وأنه يصار عن هذا الحكم باعتبار ما يحتف باللعب، فيصير محمودًا إذا كان مما يعين على الجهاد مثلًا، ومحرمًا إذا شابه شيء من المحرمات، ومكروهًا إذا كان فيه ضياع الأوقات دون فائدة، كما سيأتي توضيحه في المطلب الثاني، إن شاء الله تعالى.

وهذه الإباحة فيها حكم كثيرة، قال ابن القيم، رحمه الله، في تعليقه على حديث: (كل لهو ...): " ومعلوم أن الباطل من الأعمال هو ما ليس فيه منفعة، فهذا يُرخَّص في بعضه أحيانًا للنفوس التي لا تصبر على الحق المحض، ويُرخَّص منه في القدر الذي يحتاج إليه، في الأوقات التي تتقاضى ذلك، كالأعياد والأعراس وقدوم الغائب، وتلك نفوس الصبيان والنساء والجواري الصغار، وهن اللاتي غنَّين في بيت عائشة، وضربن بالدف خلفَ رسول الله، صلى الله عليه وسلم، وعند تلقِّيه فرحًا وسرورًا به.

فكان فرح هؤلاء الذين لا تحتمل عقولهم الصبرَ تحت محض الحق، في إقرارهم بالترخيص لهم بهذا القدر مصلحةٌ لهم، وذريعةٌ إلى انبساط نفوسهم وفرحهم بالحق، فهو من نوع الترخيص في اللُّعَبِ للبنات، وما شاكل ذلك، وهذا من كمال شريعته ومعرفته بالنفوس، وما تصلح عليه، وسوقها إلى دينه بكل طريق وفي كل وادٍ. ومن المعلوم أن النفوس الصغار والعقول الضعيفة إذا حُمِلت على محض الحق، وحُمِلَ عليها ثِقلُه، تفسَّخَتْ تحته، واستعصَتْ ولم تَنقَدْ، فإذا أُعطِيَتْ شيئًا من الباطل ليكون لها عونًا على الحق ومنفذًا له، كان أسرعَ لقبولها وطاعتها وانقيادها"[3].

(1) سنن ابن ماجة، كتاب الجهاد، باب الرمي في سبيل الله، رقم الحديث (2811)، وصححه الألباني.

(2) الصاوي، **حاشية الصاوي على الشرح الصغير**، (4/ 744).

(3) ابن القيم، **الكلام على مسألة السماع**، (223/1).

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+: Tel: فاكس: 2348603 - 9702+: Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+: Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المطلب الثاني: حكم الإكثار من اللعب

امتن الله على عباده بإباحة الأشياء كلها قال الله تعالى: {هُوَ ٱلَّذِي خَلَقَ لَكُم مَّا فِي ٱلۡأَرۡضِ جَمِيعًا}[1]، وكان من نعماء الله على هذه الأمة أن أحل الله لها كثيرًا مما حرم على الأمم السابقة، قال الله تعالى: {وَيَضَعُ عَنۡهُمۡ إِصۡرَهُمۡ وَٱلۡأَغۡلَٰلَ ٱلَّتِي كَانَتۡ عَلَيۡهِمۡۚ}[2]، فقد رفع الله الشدائد عن هذه الأمة، وخففها عنهم[3]، وذلك لحكم بالغة أهمها أن تكون هذه المباحات باعثة على القيام بالواجبات وبريدًا إليها، أما إن صارت مقصودة لذاتها، شاغلة عما خلقت لأجله استحال حكمها ضدًا، بحسب ما أفضت إليه.

ولما كان شأن كثير من اللاعبين إدمان اللعب والإكثار منه، لا سيما مع طبيعة الألعاب المعاصرة القائمة على جعل اللعبة بشكل مستويات، وملئها بالتحديات التي تجذب اللاعبين وتشغلهم، كان لا بد من تأصيل هذا الحكم؛ لتعلقه الشديد بممارسة الألعاب.

وعماد هذا الحكم قول الله تعالى: {وَكُلُواْ وَٱشۡرَبُواْ وَلَا تُسۡرِفُوٓاْۚ إِنَّهُۥ لَا يُحِبُّ ٱلۡمُسۡرِفِينَ}[4]، فتضمنت الآية إباحة الأكل والشرب مع النهي عن الإسراف فيهما، قال ابن عاشور، رحمه الله: "وَالْإِسْرَافُ إِذَا اعْتَادَهُ الْمَرْءُ حَمَلَهُ عَلَى التَّوَسُّعِ فِي تَحْصِيلِ الْمَرْغُوبَاتِ، فَيَرْتَكِبُ لِذَلِكَ مَذَمَّاتٍ كَثِيرَةً، وَيَنْتَقِلُ مِنْ مَلَذَّةٍ، إِلَى مَلَذَّةٍ فَلَا يَقِفُ عِنْدَ حَدٍّ"[5].

قال الشاطبي، رحمه الله: "الْمُبَاحَاتِ إِنَّمَا وَضَعَهَا الشَّارِعُ لِلِانْتِفَاعِ بِهَا عَلَى وَفْقِ الْمَصَالِحِ عَلَى الْإِطْلَاقِ، بِحَيْثُ لَا تَقْدَحُ فِي دُنْيَا وَلَا فِي دِينٍ، وَهُوَ الِاقْتِصَادُ فِيهَا، وَمِنْ هَذِهِ الْجِهَةِ جُعِلَتْ نِعَمًا، وَعُدَّتْ مِنَنًا، وَسُمِّيَتْ خَيْرًا وَفَضْلًا.

فَإِذَا خَرَجَ الْمُكَلَّفُ بِهَا عَنْ ذَلِكَ الحد إلى أن تكون ضرارًا عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا أَوْ فِي الدِّينِ؛ كَانَتْ مِنْ هَذِهِ الْجِهَةِ مَذْمُومَةً؛ لِأَنَّهَا صَدَّتْ عَنْ مُرَاعَاةِ وُجُوهِ الْحُقُوقِ السَّابِقَةِ وَاللَّاحِقَةِ وَالْمُقَارِنَةِ أَوْ عَنْ بَعْضِهَا؛ فَدَخَلَتِ الْمَفَاسِدُ بَدَلًا عَنِ الْمَصَالِحِ فِي الدُّنْيَا وَفِي الدِّينِ، وَإِنَّمَا سَبَبُ ذَلِكَ تَحَمُّلُ الْمُكَلَّفِ مِنْهَا مَا لَا يَحْتَمِلُهُ؛ فَإِنَّهُ إِذَا كَانَ يَكْتَفِي مِنْهَا بِوَجْهٍ مَا، أَوْ بِنَوْعٍ مَا، أَوْ بِقَدْرٍ مَا، وَكَانَتْ مَصَالِحُهُ تُجْرَى عَلَى ذَلِكَ، ثُمَّ زَادَ عَلَى نَفْسِهِ مِنْهَا فَوْقَ مَا يُطِيقُهُ تَدْبِيرُهُ وَقُوَّتُهُ الْبَدَنِيَّةُ وَالْقَلْبِيَّةُ؛ كَانَ مُسْرِفًا، وَضَعُفَتْ قُوَّتُهُ عَنْ حَمْلِ الْجَمِيعِ؛ فَوَقَعَ الِاخْتِلَالُ وَظَهَرَ الْفَسَادُ"[6].

فينبغي أن يعلم أن الإكثار من اللعب واللهو إذا شغل وألهى عن الفضائل والمستحبات كان مكروهًا، وإذا ألهى عن الواجبات كان محرمًا، وتقرير ذلك عند تنزيل الحكم على الألعاب المعاصرة مهم، ولا يصح التغافل عنه بحال.

---

(1) البقرة: 29

(2) الأعراف: 157

(3) تفسير الماتريدي: 239/2.

(4) الأعراف: 31

(5) ابن عاشور، **التحرير والتنوير**، (123/8).

(6) الشاطبي، **الموافقات**، (505/3).

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: القدس Jerusalem
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+: Tel: فاكس: 2348603 - 9702+: Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+: Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية: مفهومها وصورها

المطلب الأول: الألعاب الإلكترونية لغة واصطلاحاً

الألعاب: مفردها لُعبة، واللعبة جرم ما يلعب به؛ كالشطرنج ونحوه، واللعبة: التمثال، تقول: لمن اللُعبة؟ فتضم أولها لأنها اسم، فكل ملعوب به فهو لُعبة؛ لأنه اسم[1].

ولَعِبَ بالشيء اتخذه لُعبة[2].

اللعب اصطلاحاً: نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة؛ ليسهم في تكوين سلوكهم وشخصياتهم، بأبعادها المختلفة (العقلية، والجسمية، والوجدانية)[3].

وهو كل أنواع النشاط الحر الذي يؤدى بوعي تام خارج الحياة العادية باعتباره نشاطاً غير جاد وغير مرتبط بالاهتمامات المادية، وهو مقتصر على حدود الملاءة، وينفذ وفق قواعد مضبوطة.[4]

والملاحظ هنا أن التعريفات تتفق على أن اللعب نشاط غير ملزم لمن يمارسه، وأن الهدف منه إدخال الفرح والسرور، وأنه مطلب أساسي للأطفال لتحقيق نمو سليم لهم.

الإلكترونية: مفردها إلكترون، والإلكترون دقيقة ذات شحنة سالبة، شحنتها هي الجزء الذي لا يتجزأ من الكهربائية[5].

الألعاب الإلكترونية: هي ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب عبر أنشطة افتراضية يندمج فيها اللاعبون داخل عالم افتراضي، وفق قواعد وضوابط محددة سلفاً، وتنتهي بنتائج على شكل نقاط، وتعمل الألعاب الإلكترونية على التلفزيون، أو الكمبيوتر، أو الهواتف المحمولة، أو الآيباد، أو أجهزة منفصلة كـ (البلايستيشن) وغيرها[6].

---

(1) انظر: ابن منظور، **لسان العرب**، (741/1)، وابن فارس، **مقاييس اللغة**، (249/2).

(2) انظر: **المعجم الوسيط** (827/2)

(3) الختاتنة، **سيكولوجية اللعب**، ص184.

(4) الخولي، **الرياضة والمجتمع**، ص19.

(5) المصدر نفسه (24/1).

(6) الموسوعة الحرة.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: القدس Jerusalem
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المطلب الثاني: صور الألعاب الإلكترونية باعتبار الفكرة التي تقوم عليها

التطور السريع الذي شهده العالم في الألعاب الإلكترونية؛ أدى إلى ظهور أنواع عديدة منها، يمكن تقسيمها من حيث الوظيفة على النحو الآتي:

1. ألعاب الذكاء: وهي التي تهدف إلى حل الألغاز، وتحتاج إلى إعمال العقل والتفكير، ومن الأمثلة عليها: ألعاب البازل، والكلمات المتقاطعة، والشطرنج، وألعاب الذاكرة، وألعاب الفك والتركيب، وغيرها من الألعاب، وهي تنمي مهارات التفكير لدى الطفل.
2. ألعاب الآكشن (Action): وهذه التي تتطلب من اللاعب المهارة والسرعة في الحركة، وغالباً ما ترتبط بالقتال، أو أن يمر اللاعب بمراحل متعددة من اللعب تبدأ سهلة، ثم تتدرج في التعقيد حتى يصل اللاعب إلى هدف معين؛ وذلك مثل: ألعاب الحروب، والمصارعة، والمافيا، وغيرها.
3. ألعاب المغامرات: وهي التي تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف، وغالبًا ما تكون خالية من القتال، وتهدف قصة المغامرة إلى البحث عن مهمات لتحقيق أهم الأهداف، وذلك مثل: البحث عن الأميرة المسجونة، أو البحث عن الكنز المفقود، وغيرها.
4. الألعاب الإستراتيجية: وهي التي تعتمد على الذكاء الإستراتيجي، والحذر والتكتيك العسكري الحربي للانتصار في المعارك، ويكون اللاعب هو القائد الحربي الذي يمتلك قلعة، وهو الذي ينظم الهجوم على القلاع الأخرى، والسيطرة عليها، وفق خطط حربية إستراتيجية.
5. ألعاب الرعب: وهي التي تعتمد على عنصر الخوف، وتتطلب بعض المهارات العالية كي يتخطى اللاعب مرحلة الخطر، ولها فئة كبيرة من المهتمين، وتمنح هذه اللعبة كثيراً من الحماس والإثارة خلال اللعب، ويزداد هذا الحماس حين يكون اللعب دون أضواء، وباستخدام سماعات الرأس؛ بما يشعر اللاعب كأنه الشخصية الرئيسة في اللعبة.
6. الألعاب الرياضية: وهي التي يتنافس اللاعبون فيها على هيئة أفراد أو فرق ضمن بطولات محلية أو عالمية، بهدف الفوز بجوائز معنوية أو مادية، وتتبع في هذه البطولات مجموعة من القوانين، ويمكن أن تتم داخل صالات؛ حيث يجتمع اللاعبون في مكان ووقت محددين، أو عن بعد من خلال الإنترنت، ويتم ذلك بعد الاتفاق على مواعيد وجداول للمباريات.
7. الألعاب التقليدية: وهي التي كانت تقتبس من ألعاب معروفة قبل ظهور الألعاب الإلكترونية؛ إلا أنها أصبحت تمارس إلكترونياً؛ مثل: لعبة الورق (الكوتشينة)، والشطرنج، والطاولة، والدومنة، وغيرها من الألعاب التقليدية.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

8. الألعاب الحركية: وهي التي يقوم فيها اللاعب بتوجيه الكاميرا في جهاز اللعبة إليه، وفي داخل اللعبة شخصية تمثل اللاعب، وتتحرك بحركته أمام الكاميرا؛ فتمشي إذا مشى، وتقفز إذا قفز، وتجري إذا جرى، وهكذا.

كما يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف المرجو منها، إلى ثلاثة أنواع رئيسة، وهي:

1. ألعاب المتعة والإثارة: وتهدف للتسلية، وتتميز بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتابع المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية، وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب، وغزو الفضاء وغيرها.
2. ألعاب الذكاء: وهي التي تعتمد على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال.
3. الألعاب التربوية والتعليمية: وتهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستثمر بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جداً، يغطي جلّ المراحل الدراسية حتى الجامعات.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المبحث الثالث: الآثار التربوية والاقتصادية والاجتماعية والصحية للألعاب الإلكترونية

ينتج عن الألعاب الإلكترونية آثار في مجالات مختلفة، يمكن إجمالها بالآتي:

المطلب الأول: الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية

للألعاب الإلكترونية أثر في تربية الفرد، وسلوكه، ونمط حياته، وطرق تعلمه، وهذه الآثار يمكن أن تقسم إلى إيجابية، وسلبية، ومن الآثار الإيجابية ما يأتي:

- للألعاب الإلكترونية التعليمية التي ترتكز على الذكاء، والعقل، والمغامرة دور في تنمية الذاكرة، وتحسين المكون اللفظي ومخزونه، والمساعدة على التركيز، وكما تُحسن من المهارات البصرية، خاصة في الألعاب الإلكترونية المحتوية على المثيرات البصرية المكانية، وتتطلب من اللاعب التوجه المكاني، وحل مشكلاته المكانية.[1]
- تعدّ الألعاب التعليمية وسيلة سهلة، ومسلية، تجعل من التعليم أمرًا ممتعًا، ووسيلة لدمج المادة التعليمية باللعب وجذب اهتمام الطلاب، وإثارة دافعيتهم للتعلم بشكل كبير، وهذا ما أكدته نظريات اللعب الكلاسيكية، والحديثة[2].
- تنمية المنطق، والقدرة على حل المشكلات من خلال الاعتماد على الذات، وتنمية الدافع على الالتزام بالتعليمات، والخضوع للأوامر، وتنمية القدرات الإدراكية[3].
- استخدام الألعاب الإلكترونية كأداة للمحاكاة في تعليم الأمور الصعبة والمعقدة، مثل الألعاب التي تحاكي الطيران، وصيانة المركبات وغيرها[4].
- الترويح عن النفس في أوقات الفراغ، وهذا لا يخالف تعاليم ديننا إن تم ضمن الضوابط الشرعية، فيعطي المرء نفسه حقّها من الترويح المباح، البعيد عما يغضب الله، ولا يتجاوز حدود الاعتدال، قال النبي، صلى الله عليه وسلم: (... إِنَّ لِرَبِّكَ عَلَيْكَ حَقًّا، وَلِنَفْسِكَ عَلَيْكَ حَقًّا، وَلِأَهْلِكَ عَلَيْكَ حَقًّا، فَأَعْطِ كُلَّ ذِي حَقٍّ حَقَّهُ)[5]،

---

(1) السيد، نعيم محمد ناجي، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، ص1167.**

(2) حمدان، سارة محمود عبد الرحمن، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، ص:20**، إشراف: محمد الحيلة، الأصل رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، 2016م.

(3) عثمان، عيد أحمد الهادي، **الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي، ص: 287**، مجلة قطاع الشريعة والقانون، العدد الثاني، 2020م-2021م.

(4) حمدان، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، ص:23.**

(5) صحيح البخاري، كتاب الصوم، باب من أقسم على أخيه ليفطر في التطوع، ولم ير عليه قضاء إذا كان أوفق له.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

فالترويح عن النفس ضابطه الحل والحرمة، وما يخرم المروءة، البعيد عن الإسراف، والإفراط بتضييع الوقت، والمال، والترويح عن النفس مطلب لراحة الجسد، والفؤاد، وقد تكون في ذلك مدعاة لاستزادة النفس من الخير، وتجديد النشاط، ما يساعد الفرد على تحسين مهماته الأكاديمية، والتعليمية، والدراسية[1].

- تساعد على تعلم المشاركة، خاصة عند الأطفال، وذلك في الألعاب التي تحتاج إلى حلول، وحل للألغاز، فقد يستعلم اللاعب من أصدقائه، أو من باعة هذه الألعاب، أو يقوم بالبحث عبر الإنترنت، وما قد يرافق ذلك من طرح الأسئلة، وتبادل المعلومات[2].
- تنمية مهارات القيادة لدى اللاعبين؛ فهناك ألعاب تتطلب قيادة للفريق، وأنها تعزز روح التنافس بين الأفراد وبين الفرق[3].

ومن الآثار التربوية السلبية للألعاب الإلكترونية، ما يأتي:

أولًا: الخطر على عقيدة الفرد:

من أكثر الأخطار لهذا النوع من الألعاب ما يؤثر في عقيدة الفرد جراء احتواء بعضها على بعض طقوس وعبادات غير المسلمين، واحتواء بعضها على ألفاظ كفرية أو شركية، كما حدث في أحد إصدارات لعبة (البوب جي) عام 2020م، من وضع أصنام والطلب من الشخصيات الافتراضية في هذه اللعبة السجود لها والركوع، وبعد الاعتراضات الواسعة قام مُلّاك هذه اللعبة بحذف الأصنام منها[4]، لهذا أفتى مجلس الإفتاء الأعلى في فلسطين بكراهة لعبة (بوب جي) في قراره رقم: 171/2 بتاريخ 21 شباط 2019م[5]، وكلما ازدادت الأضرار كانت مثل هذه الألعاب أقرب إلى الحظر، ونصح جهات الاختصاص

(1) الشَّرِيْف، مُحَمَّد بن حَسَن بْن عَقيل مُوسَى، **التنازع والتوازن في حياة المسلم، ص: 85**، مؤسسة الطباعة والصحافة والنشر، المملكة العربية السعودية، دون طبعة، دون تاريخ.

(2) حمدان، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، ص:30.**

(3) الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد، **الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية**، ص:18، دراسة فقهية مقارنة، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، العدد: 49.

(4) منصور، رللا عبد الوهاب، وعبد القادر، إنجي محمد عبد الله، **دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب ص: 144**، المجلة العربية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي، العدد الأول، 2022م.

(5) للمزيد: https://www.darifta.ps/majles2014/showfile/show.php?id=314

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 (2) Tel: +9702 فاكس: 2348603 - Fax:+9702 تلفاكس: 2340085 - Telefax:+9702 الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

من الآباء والأمهات والمربين، والمربيات وشركات الاتصال أن تعمل على تقنين هذه اللعبة وأمثالها؛ لما لها من مخاطر وآثار سلبية في الفرد والمجتمع[1].

كما أن بعضها يشتمل على مشاهد فيها سحر، وشعوذة، أو تعليمها، أو ممارستها، وتعظيم أعياد غير المسلمين، والاحتفال بها، بمنح اللاعبين في أيام هذه الأعياد هدايا وتخفيضات، وهذا ما يخالف ضرورة حفظ الدين، كما أنها تُلهي البعض عن أداء واجباتهم الدينية، كالصلاة مثلًا، أو عن أدائها في وقتها، أو مع الجماعة[2].

ثانيًا: التأثير السلبي في أخلاق لاعبيها وانحدارهم في الألفاظ واللغة:

بعض الألعاب الإلكترونية تتميز بمحتوى رسومي مخالف لقيم الدين الإسلامي تجاه العري أو الإيحاءات الجنسية وما إلى ذلك، وما قد تتضمنه هذه الألعاب من ألفاظ بذيئة وكلمات فاحشة، والتي أصبحت في بعض الألعاب مصطلحات خاصة لها، وما يخالط ذلك من سبّ وشتم بين اللاعبين، أو ما يسمى اليوم بمصطلح (الهبد)[3].

ولا يخفى على أحد ما للكلمة من شأن عظيم عند الله عزّ وجلّ، فعن أبي هريرة، رضي الله عنه، أنّ النّبي، صلّى الله عليه وسلّم، قال: (إِنَّ العَبْدَ لَيَتَكَلَّمُ بِالكَلِمَةِ مِنْ رِضْوَانِ اللَّهِ، لاَ يُلْقِي لَهَا بَالًا، يَرْفَعُهُ اللَّهُ بِهَا دَرَجَاتٍ، وَإِنَّ العَبْدَ لَيَتَكَلَّمُ بِالكَلِمَةِ مِنْ سَخَطِ اللَّهِ، لاَ يُلْقِي لَهَا بَالًا، يَهْوِي بِهَا فِي جَهَنَّمَ)[4]، ويزداد خطر الكلمة إذا ما كان فيها شتم للذات الإلهية، أو الإساءة لها، ما قد يوصل إلى الكفر، والعياذ بالله تعالى؛ لأن سبّ الذات الإلهية من أكبر الكبائر، وأعظم الذنوب، وهو كفر بالله، سواء أكان عن طريق المزاح أم الجد، والله تعالى يقول: {إِنَّ اللَّهَ لَا يَغْفِرُ أَنْ يُشْرَكَ بِهِ وَيَغْفِرُ مَا دُونَ ذَٰلِكَ لِمَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُشْرِكْ بِاللَّهِ فَقَدِ افْتَرَىٰ إِثْمًا عَظِيمًا}[5]، ويزداد عظم خطر هذه الألعاب على الجيل الناشئ، وصغار السن، أو من عنده ضعف ووهن في إيمانه.

(1) موقع دار الإفتاء الفلسطينية، مجلس الإفتاء الأعلى، **قرار رقم: 2/ 171 بتاريخ 21/ 2/ 2019م** https://darifta.ps .

(2) الصاعدي، **الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية، ص:18**.

(3) السيد، نعيم محمد ناجي، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، ص1180-1185**.

(4) صحيح البخاري، كتاب الرقاق، باب حفظ اللسان.

(5) النساء: 48.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

كما أن العري والإيحاءات الجنسية وإن كان يتم في العالم الافتراضي وعلى شخصيات افتراضية؛ فإن لذلك أثره البالغ في السيطرة على العقول، والأفكار، ومن التلاعب الخفي في معتقدات الأفراد، وسلوكهم، وفيها دعوة مبطنة إلى الرذيلة، وسوء الأخلاق، ومع مرور الأيام يؤدي ذلك إلى استسهال هذه الأمور، واعتيادها[1].

وكثير من الألعاب تشجع على التنمر الإلكتروني، والتحرش الجنسي عبر الدردشة النصية أو الصوتية، وكما ظهرت حالات تعرض فيها بعض اللاعبين خاصة فئة الأطفال لتهديدات، أو لغة مسيئة[2].

ثالثًا: الأضرار الأكاديمية:

قضاء اللاعبين معظم وقتهم على هذه الألعاب، وسهرهم طوال الليل أو معظمه؛ قد يؤدي إلى ضعف تركيزهم، أو تغيبهم عن جامعاتهم أو مدارسهم، والتأثير سلبًا في تحصيلهم الأكاديمي، واضطرابات في التعلم، وإهمال في واجباتهم المدرسية، والهروب من المدرسة خلال الدوام، ويؤدي السهر كذلك إلى النوم في الحصص الدراسية، والكسل، وعدم التركيز[3].

وبعض الألعاب فيها ما يؤدي إلى إفساد واقعية الطّفل بتربيته على عالم الأوهام والخيالات والأشياء المستحيلة، كالقوّة الخارقة التي لا وجود لها في الواقع، والعودة من الموت إلى الحياة بإحياء الشخصية الافتراضية بمواد، أو بالحصول على إعدادات معينة.

رابعًا: الكسل، والخمول، وإضاعة الوقت:

الإدمان على الألعاب الإلكترونية يكون على حساب وقت لاعبيها، وعلى حساب عملهم أو دراستهم، أو مناسباتهم العائلية، أو أنشطتهم الاجتماعية، مما يدفعهم في كثير من الأحيان إلى الكسل والخمول، وإهدار أوقاتهم فيما لا نفع فيه، وهذا الوقت الذي يهدره المسلم محاسب عليه، قال تعالى: {أَفَحَسِبْتُمْ أَنَّمَا خَلَقْنَاكُمْ عَبَثًا وَأَنَّكُمْ إِلَيْنَا لَا تُرْجَعُونَ}[4]، فالوقت نعمة نبه النبي، صلى الله عليه وسلم، إلى عظمها، فقال: (نِعْمَتَانِ

(1) الصاعدي، **الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية، ص:18.**

(2) النصيرات، ممدوح حسن حسان، **دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية، والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)، ص، 29**، إشراف: علي الشكعة، وآخر، جامعة النجاح، فلسطين، 2022م.

(3) الصاعدي، **الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية، ص:22.**

(4) المؤمنون: 115.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

مَغْبُونٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ، الصِّحَّةُ وَالفَرَاغُ)[1]، فإذا أنعم الله تعالى على عبد من عباده بصحة بدنه، وفراغ في وقته، فلم ينفق هذه الصحة في هذا الفراغ لله سبحانه فقد غبن[2]، وسيسأل عنه المسلم يوم القيامة، قال رسول الله، صلى الله عليه وسلم: (لَا تَزُولُ قَدَمَا عَبْدٍ يَوْمَ القِيَامَةِ حَتَّى يُسْأَلَ عَنْ عُمُرِهِ فِيمَا أَفْنَاهُ، وَعَنْ عِلْمِهِ فِيمَ فَعَلَ، وَعَنْ مَالِهِ مِنْ أَيْنَ اكْتَسَبَهُ وَفِيمَ أَنْفَقَهُ، وَعَنْ جِسْمِهِ فِيمَ أَبْلَاهُ)[3]، ودعا النبي، صلى الله عليه وسلم، إلى الحرص والاجتهاد في تحصيل ما ينتفع به المسلم في أمر دينه ودنياه، فقال: (احْرِصْ عَلَى مَا يَنْفَعُكَ، وَاسْتَعِنْ بِالله وَلَا تَعْجَزْ)[4]، وعلمنا النبي، صلى الله عليه وسلم، أن نستعيذ من الكسل والخمول[5]، فهما من أكبر العوائق التي تعيق عن الفوز في الدنيا والآخرة، وعن النجاح، ومن الأمراض التي تضعف العزم، وتعيق عن الإقدام على النافع من الأعمال.

خامسًا: التحريض غير المباشر على العنف:

أشارت بعض الدراسات إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العنيف والقتالي مدة زمانية قد يؤدي إلى زيادة العنف لدى اللاعبين، ويؤدي إلى سلوكات خطيرة على الفرد والمجتمع، وبينت الدراسات أن 26.2% من اللاعبين يشعرون أنهم جزء من اللعبة، وأن 29.8% يستخدمون بعض ألفاظ، وحركات الشخصية الافتراضية في حياتهم الواقعية[6].

وبعض الألعاب مثل: لعبة (الحوت الأزرق)، ومثيلاتها من الألعاب، تسبب في العديد من حالات الانتحار، وبحدوث حالات قتل في الواقع، وبعض هذه الألعاب تتطلب من ممارسها أداء مهمات تكون عادية بداية، من إحضار شي معين، أو رسم، وما إلى ذلك، وثم تتدرج في طلب أمور كإيذاء النفس

(1) صحيح البخاري، كتاب الرقاق، باب لا عيش إلا عيش الآخرة.

(2) ابن هبيرة، يحيى بن محمد بن هبيرة الذهلي الشيبانيّ، أبو المظفر، عون الدين (المتوفى: 560هـ)، **الإفصاح عن معاني الصحاح، 3/ 213**، المحقق: فؤاد عبد المنعم أحمد، دار الوطن، 1417هـ.

(3) سنن الترمذي، أبواب صفة القيامة والرقائق والورع، باب في القيامة، قال الترمذي: حسن صحيح، وصحّحه الألباني.

(4) صحيح مسلم، كتاب القدر، باب في الأمر بالقوة وترك العجز والاستعانة بالله وتفويض المقادير لله.

(5) انظر: صحيح البخاري، كتاب الدعوات، باب التعوّذ من المأثم والمغرم.

(6) السيد، نعيم محمد ناجي، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، ص1167**، إشراف: فتحي الزيات، وآخرون، مجلة كلية التربية، جامع المنصورة، 2021م. منصور، وآخر، **دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب ص: 151.**

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

بالضرب، والخدش، أو إيذاء الآخرين كتحدٍ لإنجاز مهمة معينة، أو الطلب منهم الإقدام على الانتحار، كتجربة لرؤية الحد الفاصل بين الحياة والموت[1].

والتعرض للكثير من مشاهد العنف حتى إن كانت في عالم افتراضي أو إلكتروني ينمي شعور اللامبالاة، ويقلل من الشعور بالحساسية نحو القتل والتدمير، ما يشوه الفطرة السليمة التي خلق عليها الإنسان[2]، وما حثت عليه شريعتنا الغراء، من حرمة إيذاء النفس والآخرين، والرحمة، وحرمة الاعتداء على أملاك الآخرين حيث تحتوي كثير من الألعاب الإلكترونية على مشاهد السرقة، أو حتى لعبة تحاكي للسرقة، والتدمير، والقتل، وغير ذلك، والتي يتعامل معها اللاعب على أنها إنجاز، ومن إيجابيات اللعبة، وتكسبه نقاط فيها[3].

المطلب الثاني: الآثار الاقتصادية للألعاب الإلكترونية:

أصبحت الألعاب الإلكترونية منتجًا حضاريًا، وحدثًا صناعيًا، رافق ظهور الحاسوب، وحظيت بإقبال عالٍ من الصغار والكبار، وما أن تخبو لعبة إلا وظهرت غيرها، فباتت الشركات في سباق محموم للاستحواذ على السوق، فتراها تطوّر وتحدّث، وتبتكر الأساليب التي تبقي اللاعبين مرتبطين باللعبة ومنجذبين لها، ومع إدمان كثير من اللاعبين، ورغبتهم في التقدم واجتياز المراحل، يدفعون مبالغ مالية من خلال (كروت) الدفع الخاصة، أو بطاقات السحب الآلي، ما فتح المجال لإنشاء خدمات التجارة الإلكترونية قسمًا خاصًا لمثل هذه الخدمات، بالإضافة إلى العائد المادي من وراء الإعلانات، والدعاية التي تُحمّل على التطبيقات الخاصة بالألعاب[4]، لذا لم تعدّ الألعاب الإلكترونية مصدرًا للترفيه فقط، بل أصبح لها دور اقتصادي، فأصبحت صناعة الترفيه عالمًا قائمًا بذاته، حيث إن انتشارها وازدياد لاعبيها من قبل الفئات العمرية المختلفة رفع معدلات الإقبال على شراء الهواتف الذكية، والأجهزة الإلكترونية المختلفة التي تُحمّل مثل هذا النوع من الألعاب، كما أن هناك محلات متخصصة لشحن أرصدة خاصة لهذه الألعاب، أو شراء أدوات معينة داخل اللعبة، أو ذخيرة للألعاب القتالية، وشراء مؤثرات صوتية ومرئية، وشراء الحسابات وبيعها، كل ذلك أنتج سوقًا ودخلًا للأفراد، ساهما في دفع عجلة الاقتصاد من خلال تصنيع الأجهزة الإلكترونية، وعمل تطبيقات

(1) منصور، وآخر، **دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب ص: 143– 144**. **مقال لصحيفة الرأي الأردنية**، بعنوان: **الحوت الأزرق، لعبة الموت أم تحريض على الانتحار**، لجوان الكردي.

(2) حمدان، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، ص:33.**

(3) معجوز، صفاء عبد الحميد، **التأثير الإيجابي والسلبي الإلكتروني على الفرد والمجتمع، ص:102**، دون طبعة، دون تاريخ.

(4) يابس، هيلة بنت عبد الرحمن بن محمد، **المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، ص:3** ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، دون طبعة، 1440هـ.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
AL - ram الرام تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

وتحديثات لهذه الألعاب التي تدر عائدًا ماليًا كبيرًا، وتوفر فرص عمل للأفراد سواء في مجال التصميم، والتطوير الإلكتروني، أم البيع والشراء، حتى إن البعض امتهن صنع حسابات للألعاب الإلكترونية[1].

وللألعاب الإلكترونية في مقابل ذلك أضرار اقتصادية على الأسرة والأفراد؛ لما فيها من إضاعة للمال في حال قضائهم جلّ وقتهم في لعبها، أو إدمانها عليها، كما أن هناك مواقع متخصصة في الدعاية، وإغراء الناس وترغيبهم في اللعب إلى حد الإسراف، وإضاعة المال، وهذا ينافي مقصد الشريعة الإسلامية في حفظ المال، كما تمثل الألعاب الإلكترونية واحدة من أسهل طرق الاحتيال الإلكتروني، وأكثرها شيوعًا، خاصة بين فئة الأطفال، فقد تكبدت بعض العائلات خسائر بالآلاف، فيما دفع بعض الآباء أموالًا رسومًا شهرية، أو موسمية دورية من حسابهم دون علمهم، أو تعرضوا للاحتيال بشكل مباشر من خلال شركات غير موثوقة، وكثير من الألعاب، إضافة إلى أن بعضها تطلب من المستخدم دفع أموالًا إضافية؛ كلما أراد الحصول على أدوات معينة، أو الوصول إلى مراحل أعلى[2].

المطلب الثالث: الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية:

لوسائل الترفيه المبنية على المشاركة ولعب مجموعة من الأفراد أثر في توطيد الأواصر الاجتماعية، والأسرية؛ فالترويح المشترك مع الأهل والأولاد محقق لجانب سدُّ حاجة الأهل والأولاد من جلوسهم مع عائلاتهم، وقد يتحقق هذا في المشاركة الجماعية في لعب الألعاب الإلكترونية؛ فأغلب هذه الألعاب مبنية على لعب بشكل ثنائي أو جماعي[3].

وينتج عن بعض هذه الألعاب تكوين علاقات إيجابية، واجتماعية قوية، وتطور خاصية التفاعل مع الآخرين؛ لأنّ بعضها يتطلب عمل فريق كامل من الأشخاص الفعليين، والدخول في تنافس، وتحدّ حقيقي مع فرق أخرى، في المقابل؛ فإنها تنعكس على البعض بشكل سلبي؛ فتجعل الممارس لها انطوائيًا، وتفقده مهارات التواصل مع الآخرين، خاصة الأطفال، فتؤدي إلى عزلتهم عن الواقع، فعند العالم الافتراضي قد

(1) المرجع السابق: **ص45**

(2) عياش، محمد، **مقال بعنوان: ألعاب الإنترنت، طريقة شائعة للاحتيال الإلكتروني**، لندن، موقع العربية، 2013م.

(3) الشَّريف، **التنازع والتوازن في حياة المسلم، ص: 85.**

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

يكون بطلًا من أبطاله، وعند مقارنة عقل طفل بين العالمين الطبيعي والافتراضي يختار الأكثر متعة بالنسبة إليه، فينعزل عن العالم الواقعي[1].

كما أن تعلق اللاعبين بمثل هذا النوع من الألعاب بات في كثير من الأحيان على حساب حياتهم الاجتماعية، وصلة الأقارب، والأرحام، وهذا ما يجعلهم يقصرون في واجبهم نحو أرحامهم التي حذر الإسلام من قطعها، قال صلى الله عليه وسلم: (الرَّحِمُ مُعَلَّقَةٌ بالْعَرْشِ، تَقُولُ: منْ وَصلنِي، وصله اللَّهُ، وَمنْ قَطَعَني، قَطَعَهُ اللَّهُ)[2]، وعن جُبَيْر بن مطعم، رضي الله عنه، أنّ رسول الله، صلى الله عليه وسلم، قال: (لا يَدَخُلُ الجَنَّةَ قَاطِعُ رَحِمٍ)[3].

المطلب الرابع: الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية:

أشارت دراسات إلى أن بعض المدمنين على الألعاب الإلكترونية عانوا من اضطرابات شديدة في النوم، ومشكلات في البصر، والصداع، وشدّ في العضلات[4]، وتزايد في حالات السمنة والبدانة، خاصة بين الأطفال، وأن لعبهم بها لساعات طويلة يؤثر في نموهم، ويعيق تطوره لديهم، كما لوحظ تزايد في نوبات الغضب، والانفعال الشديد عند منعهم منها، كما أن الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشة الإلكترونية تسبب جفاف العين واحمرارها، وإجهاد للعينين نظرًا للحركة السريعة، والكثيفة لهما خلال ممارسة هذا النوع من الألعاب[5].

ومن الآثار الصحية الخطيرة للإدمان على مثل هذا النوع من الألعاب، أنه مع مرور الأيام قد يؤدي الإدمان عليها إلى الشعور بالاكتئاب، والشرود الذهني، والاضطرابات النفسية، والقلق، والاكتئاب، والشعور بالوحدة نتيجة تدهور العلاقات الاجتماعية[6].

(1) الصاعدي، **الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية، ص:18-20.**

(2) صحيح مسلم، كتاب البر والصلة والآداب، باب صلة الرحم وتحريم قطيعتها.

(3) المصدر السابق.

(4) منصور، وآخر، **دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب ص: 145.**

(5) حمدان، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، ص:36.**

(6) النصيرات، ممدوح حسن حسان، **دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية، والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)، ص: 30-31.**

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
P.O.Box : 1862 ص.ب : P1260342 الرمز البريدي: Telefax:+9702 - 2340085 تلفاكس: Fax:+9702 - 2348603 فاكس: Tel: +9702 - 2348601 -2 تلفون: AL - ram الرام

المبحث الرابع: أنواع الألعاب الإلكترونية وضوابطها الشرعية

المطلب الأول: أنواع الألعاب الإلكترونية

نظرًا لكثرة الألعاب الإلكترونية واختلافها، فلا يمكن الحكم عليها بحكم واحد، بل إن حكمها سيختلف باختلاف حقيقتها ومحتواها، وغير ذلك من المعطيات والعوامل التي تكون سببًا لتغير الحكم الشرعي عند اعتبارها.

وقد تقدم في المبحث الثاني بيان صور عديدة للألعاب الإلكترونية، ولتذليل معرفة حكمها يمكن تقسيمها إلى ثلاثة أنواع، باعتبار أوصافها المؤثرة في الحكم الشرعي:

النوع الأول: الألعاب الإلكترونية المحرمة، وهي قسمان:

القسم الأول: الألعاب المحرمة في أصلها، مثل:

أ. ألعاب القمار والميسر وما يتصل بذلك.

ب. ألعاب السحر والتنجيم والشعوذة والعرافة.

ت. الألعاب التي تتضمن تحديات تفضي إلى الانتحار أو قتل الآخرين، وارتكاب المعاصي والآثام.

القسم الثاني: الألعاب التي تنطوي على شيء من المحرمات والمنكرات، مثل:

أ. الألعاب التي تتضمن ما يخالف العقيدة الإسلامية، أو يمتهن فيها شيء من المقدسات، أو يهان فيها المسلمين.

ب. الألعاب التي تتضمن أنواعًا من الفسوق؛ كالتعري والمعازف.

وعلة تحريم هذا القسم من الألعاب، أن اللعب واللهو– وإن كان مباحًا في أصله– مطلوب الترك بالكل إذا جاء ذم انشغال المسلم الدائم به، فإذا اعتراه شيء من المحرمات صار محرمًا، قال الشاطبي، رحمه الله: "فَإِنَّ لِاعْتِبَارِ الْأَصْلِ رُسُوخًا حَقِيقِيًّا، وَاعْتِبَارُ غَيْرِهِ تَكْمِيلِيٌّ مِنْ بَابِ التعاون، وهو ظَاهِرٌ.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

أَمَّا إِذَا كَانَ الْمُبَاحُ مَطْلُوبَ التَّرْكِ بِالْكُلِّ؛ فَعَلَى خِلَافِ ذَلِكَ، إِذْ لَا يَجُوزُ لِأَحَدٍ أَنْ يَسْتَمِعَ إِلَى الْغِنَاءِ – وَإِنْ قُلْنَا إِنَّهُ مُبَاحٌ – إِذَا حَضَرَهُ مُنْكِرٌ أَوْ كَانَ فِي طَرِيقِهِ؛ لِأَنَّهُ غَيْرُ مَطْلُوبِ الْفِعْلِ فِي نَفْسِهِ، وَلَا هُوَ خَادِمٌ لِمَطْلُوبِ الْفِعْلِ؛ فَلَا يُمْكِنُ وَالْحَالَةُ هَذِهِ أَنْ يَسْتَوْفِيَ الْمُكَلَّفُ حَظَّهُ مِنْهُ؛ فَلَا بُدَّ مِنْ تَرْكِهِ جُمْلَةً، وَكَذَلِكَ اللَّعِبُ وَغَيْرُهُ"[1].

النوع الثاني: الألعاب الإلكترونية التعليمية والتربوية والثقافية، ومن أمثلتها:

أ. الألعاب التي تختص بتعليم الأطفال سائر المهارات.

ب. ألعاب تعليم اللغات.

ت. الألعاب الخاصة بالمعلومات العامة، والمسابقات الثقافية.

ث. ألعاب الذكاء والذاكرة.

وهذا النوع إذا تعلق بتعليم علم مشروع فلا حرج فيه، وما كان فيه تعليميًا خالصًا، فإنه يطلق عليه مسمى الألعاب من باب التجوز، وينبغي ألا يعد منها، ولا تتعلق به أحكامها الخاصة.

النوع الثالث: الألعاب التي تهدف إلى التسلية المحضة، ومن أمثلتها:

أ. ألعاب القتال والحرب.

ب. الألعاب الرياضية، كألعاب كرة القدم وكرة السلة.

ت. ألعاب قيادة السيارات والدراجات والطائرات.

وهذا النوع مباح في أصله على الراجح إذا خلا من الضرر، مع ذم الإكثار منه والانشغال به، وتفويت الواجبات لأجله، كما سبق بيانه في المبحث الأول.

(1) الشاطبي، **الموافقات**، (3/528-529).

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المطلب الثاني: الضوابط الشرعية للألعاب الإلكترونية

هناك جملة من الضوابط الشرعية التي يجب توافرها في الألعاب الإلكترونية للحكم بإباحتها:

1. ألا تشتمل على طقوس تعبدية تخالف ثوابت عقيدة الإسلام.
2. ألا تعود على من يمارسها بالضرر الصحي والنفسي والإرهاق الذهني.
3. ألا تحتوي على الميسر والقمار، فإذا اشتملت على الدخول في مقامرات بربح مبالغ مالية أو خسارتها، ولو بطرق غير مباشرة، فهي محرمة.
4. ألا تشتمل على عُنفٍ، وألَّا تؤدي إلى النزاع والخصومة والبغضاء بين اللاعبين.
5. ألا تشتمل على دعوة إلى رذيلة، كصور العورات، والدعوة إلى العلاقات المحرمة.
6. ألا تؤدي إلى تضييع حقوق الله من عبادات وصلوات ونحوها، وتضييع حقوق العباد، وفي مقدمتهم الأهل، ممَّن يعولهم المرء، أو يقوم على رعايتهم.
7. ألا يكون فيها إفساد لواقعية من يلعبها بتربيته على عالم الأوهام والخيالات والأشياء المستحيلة؛ كالعودة بعد الموت، والقوة الخارقة التي لا وجود لها في الواقع، ونحو ذلك.

ويجمع ذلك كله ألا تكون اللعبة محرمة تحريم مقاصد، ولا تحريم وسائل، ومن تحريم المقاصد ألا تكون مشتملة على أي نوع من المحرمات السابقة؛ سواء أكان مما يضر بالدين، أو النفس، أو العقل، أو العرض، أو المال؛ فإذا اشتملت على شيء من ذلك حرمت تحريم مقاصد، ولا تصح أن تكون محلًا للمعاوضة أو التبرع؛ لأن منفعتها محرمة، والمنفعة المحرمة لا يجوز العقد عليها، لا تبرعًا ولا معاوضة بإجماع العلماء[1].

(1) انظر: ابن رشد، **بداية المجتهد** (166/2). وابن تيمية، **مجموع الفتاوى** (208/30).

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: القدس Jerusalem
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المبحث الخامس: أحكام الألعاب الإلكترونية المالية وحساباتها

المطلب الأول: حكم شراء أجهزة الألعاب الإلكترونية

كثير من الألعاب يمكن تشغيلها على أجهزة الحاسوب والهواتف والأجهزة اللوحية، لكن يتطلب بعضها شراء أجهزة خاصة؛ مثل أجهزة (PlayStation) و(Xbox)، وبذل العوض مقابل شراء جهاز خاص بالألعاب يتعلق حكمه بحسب الغالب من استعمال الجهاز:

فإن غلب عليه استعماله في الحرام كان بيعه وشراؤه وتأجيره محرمًا، أما إن غلب عليه استخدامه في المباحات المتقومة، فلا حرج في التعامل به بيعًا وشراءً وإجارة.

والعامل المؤثر في ذلك هو طبيعة الألعاب التي سيتم استخدام الجهاز في تشغيلها، والشخص الذي سيستخدمه، ويستند هذا إلى قول الله تعالى: {وَتَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡبِرِّ وَٱلتَّقۡوَىٰۖ وَلَا تَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡإِثۡمِ وَٱلۡعُدۡوَٰنِۚ وَٱتَّقُواْ ٱللَّهَۖ إِنَّ ٱللَّهَ شَدِيدُ ٱلۡعِقَابِ}[1]

قال الرحيباني: " ولا يصح بيع ما قصد به الحرام إن علم البائع ذلك ولو بقرائن"[2].

وقال ابن القيم، رحمه الله: "القصدَ روحُ العقد ومصحِّحُه ومُبْطِله، فاعتبار القُصُودِ في العقود أولى من اعتبار الألفاظ؛ فإن الألفاظ مقصودة لغيرها، ومقاصد العقود هي التي تُرادُ"[3].

المطلب الثاني: حكم شراء الألعاب الإلكترونية، وشراء الشخصيات والأسلحة الافتراضية وغيرها داخل الألعاب

تختلف طرق الحصول على الألعاب، فبعضها تتاح مجانًا عبر المواقع والمتاجر الإلكترونية، وبعضها تكون بعوض يدفع مسبقًا، أو بعوض متجدد شهريًا أو سنويًا، ويكون دفع العوض في بعض الألعاب من خلال شراء مستويات داخل اللعبة، أو ميزات خاصة.

وتعمد كثير من الشركات المصنعة أو المطورة للألعاب الإلكترونية إلى صناعة نقود افتراضية داخل اللعبة، ومن يريد الحصول على ميزات أو خصائص معينة تساعده على اللعب والفوز – كأسلحة أو معدات

(1) المائدة:2.

(2) الرحيباني، **مطالب أولي النهى في شرح غاية المنتهى**، (52/3).

(3) ابن القيم، **إعلام الموقعين عن رب العالمين**، (4/ 496– 497).

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

أو لاعبين – فإما أن يتخطى إحدى العقبات، وغالباً ما يستغرق ذلك وقتاً وجهداً، وإما أن يدفع مقابل شراء تلك الميزات نقوداً افتراضية مشفرة، مدعومة عبر منصات اللعب، ويكون شراؤها بالمال الحقيقي عن طريق إحدى وسائل الشراء الشبكي.

وقد أجاز بعض المعاصرين[1] هذه المعاملات إذا تعلقت بألعاب مباحة، بناء على أن "الأصل في البيع الجواز".

وتخريجًا للمسألة على ما ذكره الفقهاء من جواز المعاوضة على المنفعة المباحة للتسلية واللعب المباح.

وكذلك الأمر في دفع المال لشراء أدوات أو خصائص إضافية في اللعبة؛ كالسلاح، أو لاعب مميز، أو ملابس، أو سرعة زائدة، ونحوها، فكل ذلك جائز إذا كانت اللعبة مباحة؛ فإذا جاز أصل اللعب جاز الفرع، وهو لا يعدو كونه طريقة خاصة في اللعبة[2]، وتعد الإضافات منافع في اللعبة نفسها، فتصح المعاوضة عليها[3].

لكن يشترط في ذلك ما يشترط في سائر البيوع، من كون المبيع معلوماً، فلا يصح شراء تلك الإضافات إن كانت مجهولة، ومثل ذلك شروط البيع الأخرى.

والذي نميل إليه في هذه المسألة أن هذه المعاملات إذا تعلقت بألعاب مباحة، وفيها منفعة متقومة، فلا حرج فيها، أما إذا خلت الألعاب من المنفعة، فلا يجوز بذل العوض في سبيل تحصيلها، ومن الأدلة على ذلك:

1. قول الله تعالى: {وَلَا تَأْكُلُوٓاْ أَمْوَٰلَكُم بَيْنَكُم بِٱلْبَٰطِلِ}[4].

وجه الدلالة: نصت الآية على النهي عن أكل المال بالباطل، وأكل المال مقابل الأشياء غير النافعة هو أكل لها بالباطل[5]

(1) انظـر: موقـع الإسـلام سـؤال وجـواب فتـوى رقـم: (199031)، https://islamqa.info/ar وموقـع إسـلام ويـب فتـوى رقـم (247090) https://www.islamweb.net.

(2) انظر: موقع الإسلام سؤال وجواب فتوى رقم: (199031)https://islamqa.info/ar .

(3) انظر: موقع إسلام ويب، فتوى رقم (247090).

(4) البقرة: 188

(5) الحطاب، **مواهب الجليل في شرح مختصر خليل**، (263/4).

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 (2) Tel: +9702 فاكس: Fax:+9702 - 2348603 تلفاكس: Telefax:+9702 - 2340085 الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

2. قول الله تعالى: {وَلَا تُسۡرِفُوٓاْۚ إِنَّهُۥ لَا يُحِبُّ ٱلۡمُسۡرِفِينَ}[1].

فالآية تنهى عن الإسراف في الإنفاق المباح مقابل منافع متقومة، وبذل المال في غير منفعة أشد.

3. عَنِ الْمُغِيرَةِ بْنِ شُعْبَةَ قَالَ: قَالَ النَّبِيُّ، صلى الله عليه وسلم: (إِنَّ اللهَ حَرَّمَ عَلَيْكُمْ: عُقُوقَ الْأُمَّهَاتِ وَوَأْدَ الْبَنَاتِ، وَمَنْعٍ وَهَاتِ، وَكَرِهَ لَكُمْ: قِيلَ وَقَالَ، وَكَثْرَةَ السُّؤَالِ، وَإِضَاعَةَ الْمَالِ)[2].

وهذا ما ذهب إليه ابن تيمية[3]، وابن القيم، رحمهما الله، وهو شرط في البيوع والإجارات عند كثير من الفقهاء.

قال ابن تيمية، رحمه الله، تعليقًا على حديث: (كل لهو ...): " وهذا اللهو الباطل من أكل المال به كان أكلا بالباطل، ومع هذا فيرخص فيه كما يرخص للصغار في اللعب..."[4].

قال ابن القيم، رحمه الله: "وَأما النَّوْع الثَّالِث، وَهُوَ الْمُبَاح، فَإِنَّهُ وَإِن حرم أكل المَال بِهِ فَلَيْسَ لِأَن فِي الْعلم مفْسدَة فِي نَفسه، وَهُوَ حرَام، بل لِأَن تَجْوِيز أكل المَال بِهِ ذَرِيعَة إِلَى اشْتِغَال النُّفُوس بِهِ، واتخاذه مكسبا، لَا سِيمَا وَهُوَ من اللَّهْو واللعب الْخَفِيف على النُّفُوس، فتشتد رغبتها فِيهِ من الْوَجْهَيْنِ، فأبيح فِي نَفسه؛ لِأَنَّهُ إِعَانَة وإجمام للنَّفس وراحة لَهَا، وَحرم أكل المَال بِهِ لِئَلَّا يتَّخذ عَادَة وصناعة ومتجرا، فَهَذَا من حِكْمَة الشَّرِيعَة ونظرها فِي الْمصَالح والمفاسد ومقاديرها"[5].

وقال القرافي، رحمه الله: " الشرط الثالث: كون المنفعة متقومة احترازًا من التافه الحقير الذي لا تجوز مقابلته بالمال في نظر الشرع"[6].

وقال الحطاب، رحمه الله: "يشترط في المعقود عليه أن يكون منتفعاً به؛ فيجوز بيع المنتفع به لا ما لا منفعة فيه، فلا يجوز العقد به، ولا عليه، والدليل على ذلك ما تقدم من أنه من أكل المال بالباطل"[7].

وقال الشربيني، رحمه الله: "ولو استأجر شجرة للاستظلال بظلها أو الربط بها، أو طائر للأنس بصوته؛ كالعندليب، أو لونه؛ كالطاووس، صح؛ لأن المنافع المذكورة مقصودة متقوّمة"[8].

---

(1) الأنعام: 141.

(2) صحيح البخاري، كتاب في الاستقراض، باب ما ينهى عن إضاعة المال.

(3) انظر: ابن تيمية، **مجموع الفتاوى**، (216/30) و (224/32).

(4) المصدر نفسه، (216/30).

(5) ابن القيم، **الفروسية**، (ص309).

(6) القرافي، **الذخيرة**، (400/5).

(7) الحطاب، **مواهب الجليل في شرح مختصر خليل**، (263/4).

(8) انظر: **مغني المحتاج** (336/2)، **أسنى المطالب** (10/2)، **نهاية المحتاج** (396/3).

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 ص.ب : Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
AL - ram الرام تلفون: 2- 2348601 - 9702+: Tel: فاكس: 2348603 - 9702+: Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+: Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المطلب الثالث: حسابات الألعاب الإلكترونية وحكم بيعها

أولًا: مفهوم حسابات الألعاب الإلكترونية

حسابات الألعاب الإلكترونية: هي شكل من أشكال الاشتراك بالألعاب الإلكترونية عبر حسابات، يقوم المشترك بإنشائها عبر مجموعة من الخطوات والإجراءات.

الحساب أو حساب المستخدم: هو نظام أو تطبيق ينفذ على الحاسوب، يسمح للمستخدم بالوصول إلى خدمات النظام، لمنحه حق الوصول إليها، يطلب عادة منه تسجيل الدخول إلى حسابه، أو المصادقة على نفسه (اسم المستخدم)، وكلمة المرور؛ ليحصل على حق الوصول إلى حسابه.

المستخدم أو المستعمل في المعلوماتية: هو الشخص الذي يستخدم نظاماً حاسوبياً ما، أو شبكة حاسوب، أو موقعاً على الويب.

وفي بعض الألعاب لا بد من إنشاء حساب في (البلايستيشن) (ID)، عن طريق الدخول للإعدادات، وتعبئة بعض متطلبات البريد الإلكتروني (Email)، الاسم، والبيانات الأخرى.

ثانيًا: حكم فتح حسابات الألعاب الإلكترونية وبيعها:

فتح حسابات الألعاب الإلكترونية حكمه فرع عن حكم اللعبة نفسها من حيث الأصل، فالألعاب المباحة لا حرج في فتح الحسابات التي تمكن من استخدامها، ويكون في الغالب ذلك مجانًا، وفي بعض الأحيان يشترط دفع عوض مادي مقابل فتح الحساب، وفي هذه الحالة لا بد من وجود المنفعة التي هي محل المعاوضة، وكونها مباحة أو غير مباحة، كما سبق تقريره في المطلب السابق، والقاعدة الفقهية تنص على أنه: "إذا حرم الله الانتفاع بشيء حرم الاعتياض عن تلك المنفعة"[1]؛ فإذا كانت اللعبة نفسها مباحة، وفيها منفعة متقومة، فالمعاوضة على تلك الحسابات تكون مباحة.

وإذا استطاع اللاعب الوصول إلى مركز متقدم في لعبة معينة، وأراد أن يبيع حسابه بمقابل مادي لشخص آخر، فللمعاصرين في ذلك قولان:

1. يجوز بيع الحسابات إذا كان محتواها مباحًا.
2. لا يجوز بيع الحسابات الإلكترونية، وأفتى بذلك الشيخ عبد الرحمن السحيم[2].

(1) انظر: بطلان التحليل ضمن الفتاوى الكبرى لابن تيمية (35/6)، ومجموع الفتاوى (237/32).

(2) شبكة المشكاة الإسلامية، almeshkat.net

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: القدس Jerusalem
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

ويستدل للقول الأول بأن الأصل في الأشياء الإباحة، ولا موجب للتحريم إذا لم يتخلل بيع الحسابات تعامل محرم.

ويستدل للقول الثاني بأن الحسابات أعيان لا حقيقة لها، وأن البائع يبيع ما لا يملك[1]. ويناقش بأن كون الحسابات لا حقيقة لها غير مسلم، إذ لها حقيقة إلكترونية ووجود على الجهات المسجلة فيها، أما ملكية الحسابات، فهي ملك لأصحابها موثقة بمعلوماتهم الخاصة، وبإمكانهم التخلية بينها وبين من يشتريها.

وبناء عليه؛ فلا حرج في بيع الحسابات الإلكترونية، جرياً على الأصل في المعاملات، مع مراعاة الضوابط الآتية:

أولاً: أن يكون محتوى الحساب مباحًا؛ فإن اشتمل على شيء من المحرمات لم يجز بيعه؛ لأنها معاوضة على منفعة محرمة، والمعاوضة على المحرم لا تجوز كما تقدم.

ثانيًا: أن يكون مالكًا لهذا الحساب، حتى يجوز له التصرف فيه، والواقع أن بعض المتاجر أو المنصات التي ينشأ عليها الحساب تشترط على البائع عدم بيعه، وذلك أن المشترك (اللاعب) سجل في هذا الحساب باسمه، وبريده الإلكتروني الخاص وبياناته الخاصة؛ فإذا كان المتجر أو المنصة اشترطت عليه عدم بيع الحساب، وقبل بذلك؛ لم يجز له بيعه؛ لقوله صلى الله عليه وسلم: (المُسْلِمُونَ عِنْدَ شُرُوطِهِمْ)[2].

المطلب الرابع: إجراء المسابقات في الألعاب الإلكترونية، وحكم العوض والجوائز فيها:

المُسَابَقَة في اللغة: مفاعلة من السَّبْق، مصدر الفعل الرباعي. و(سَابَقَ) قال ابن فارس: "السين والباء والقاف؛ أصل صحيح يدل على التَّقديم"[3]. والسّبْق "بالتسكين": القَدْمَة في الجري، وفي كل شيء، مصدر سَبَقَ، وقد سَبَقَه يَسْبُقُه سبْقاً، وسَابَق مُسَابَقَةً وسِبَاقاً[4].

والأصل أنه تجوز المسابقة بغير عوض، وهذا مذهب الجمهور.

واشترط الحنفية لإجازة السباق أن يكون في الأصناف الأربعة التي ورد فيها النص: الحافر والخف والنصل والقدم، لا في غيرها، لما روي عنه صلى الله عليه وسلم، أنه قال: (لاَ سَبَقَ إِلاَّ فِي نَصْلٍ، أَوْ خُفٍّ، أَوْ حَافِرٍ)[5]، وزيد عليه السبق في القدم، لحديث عَائِشَةَ، رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا (أَنَّهَا كَانَتْ مَعَ النَّبِيِّ، صَلَّى اللهُ

(1) المرجع نفسه.

(2) صحيح البخاري، كتاب الإجارة، باب أجر السمسرة.

(3) ابن فارس، **معجم مقاييس اللغة**، (129/3).

(4) انظر: ابن منظور، **لسان العرب**، مادة "سبق": (151/10). والزبيدي، **تاج العروس**، (207/13).

(5) سنن الترمذي، أبواب الجهاد، باب ما جاء في الرهان والسبق، وصححه الألباني.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: القدس Jerusalem
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، فِي سَفَرٍ قَالَتْ: فَسَابَقْتُهُ فَسَبَقْتُهُ عَلَى رِجْلَيَّ، فَلَمَّا حَمَلْتُ اللَّحْمَ سَابَقْتُهُ فَسَبَقَنِي، فَقَالَ: «هَذِهِ بِتِلْكَ السَّبْقَةِ»)[1]، وقال الحنفية: ففيما وراء الأربعة بقي على أصل النفي؛ لأنه لعب.

أما بخصوص بذل العوض في مسابقات الألعاب، فاختلف فيه أهل العلم على قولين:

الأول: لا يجوز بذل العوض في هذا النوع من المسابقات مطلقًا، وهذا هو قول المذاهب الفقهية الأربعة، وابن حزم من الظاهرية، وأغلب فتاوى المعاصرين نحت هذا المنحى فيما يتعلق بالمسابقات الإلكترونية[2].

الثاني: يجوز بذل العوض في هذا النوع من المسابقات إذا كان من أجنبي، وهذا قول عند المالكية، وله وجه قوي، جاء في الشرح الكبير وحاشية الدسوقي: "وقد حكى الزناتي قولين بالكراهة والحرمة فيمن تطوع بإخراج شيء للمتصارعين أو المتسابقين على أرجلهما، أو على حماريهما، أو غير ذلك، مما لم يرد فيه نص من السنة"[3].

وقال ابن عثيمين – رحمه الله – في لقاء الباب المفتوح: "لو أن شخصاً من الناس أخرج جائزة للفائز في السباق، فهذا لا بأس به؛ لأنه هنا لا ضرر على المتسابقين، إما أن يسلموا، وإما أن يغنموا، وليس فيه مقامرة، لكن هل نقول للرجل الذي أخرج الجائزة: إن إخراجك الجائزة حرام أو حلال؟ هنا ينظر ماذا يترتب على هذه المسابقة، إن لم يترتب عليها محظور فبذل المكافأة جائز، وإن ترتب عليها محظور فبذل المكافأة عليها حرام"[4].

ونميل إلى ترجيح القول بأن بذل العوض في هذه المسابقات غير جائز، لعموم حديث: (لا سبق ...)، ولأن السبق في اللعب يفضي إلى الإغراء بها وتكثيرها، وذلك منافٍ لقصد الشارع، قال ابن تيمية، رحمه الله: " لَوْ بَذَلَ الْعِوَضَ أَحَدُ الْمُتَلَاعِبَيْنِ أَوْ أَجْنَبِيٌّ لَكَانَ مِنْ صُوَرِ الْجِعَالَةِ؛ وَمَعَ هَذَا فَقَدْ نُهِيَ عَنْ ذَلِكَ؛ إلَّا فِيمَا يَنْفَعُ: كَالْمُسَابَقَةِ وَالْمُنَاضَلَةِ، كَمَا فِي الْحَدِيثِ: (لَا سَبْقَ إلَّا فِي خُفٍّ أَوْ حَافِرٍ أَوْ نَصْلٍ)([5])؛ لِأَنَّ بَذْلَ الْمَالِ فِيمَا لَا يَنْفَعُ فِي الدِّينِ وَلَا فِي الدُّنْيَا مَنْهِيٌّ عَنْهُ، وَإِنْ لَمْ يَكُنْ قِمَارًا"[6].

(1) سنن أبي داود، كتاب الجهاد، باب في السبق على الرجل، وصححه الألباني.

(2) انظر: فتوى رقم (386260)، موقع إسلام ويب. وفتوى رقم (147826)، موقع إسلام وجواب.

(3) الشرح الكبير وحاشية الدسوقي (2/ 210).

(4) لقاء الباب المفتوح (30/160).

(5) سبق تخريجه.

(6) ابن تيمية، **مجموع الفتاوى**، (223/32).

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المطلب الخامس: حكم بيع بطاقات الألعاب بعملات مختلفة وشرائها، بأقل من سعر العملة، أو أكثر منها:

بطاقات الألعاب لا تخلو من صورتين:

الصورة الأولى: أن تمثل رصيدًا ماليًا بعملة محددة، فلها حكم ما تحمله من رصيد، ولا بد عند التعامل بها من مراعاة شروط الصرف من التقابض، والتماثل عند اتحاد الجنس، فإذا كانت البطاقة تحمل رصيدًا يعادل خمسين دولار مثلًا، فلا يجوز بيعها بأكثر من رصيدها أو بأقل منه إذا كان البيع بالدولار.

الصورة الثانية: أن تمثل نقودًا وهمية مما يتم التعامل به في اللعبة، وتمكن من الشراء بداخلها، وهذه النقود تكيف باعتبارها منافع، فلا يشترط عند التعامل بها مراعاة شروط الصرف.

وسوى ما سبق يشترط لجواز التعامل بهذه البطاقات في الألعاب، أن تستخدم نظير منفعة مباحة، كما تقدم.

المطلب السادس: التربح من خلال الألعاب الإلكترونية

حكم التربح من خلال الألعاب الإلكترونية فرع عن حكم اللعبة ذاتها، فإذا كانت اللعبة من جملة الألعاب المباحة التي تجوز المعاوضة عليها، كان التربح منها مباحاً، وإذا احتوت على ما حرم الله كان التربح منها محرماً، فالحكم يدور على ما اشتملت عليه هذه اللعبة جوازاً وعدماً.

الخاتمة والتوصيات

بعد عرض الباحث الدراسة ومطالبها، ومناقشة الآراء الفقهية حول مسائلها وقضاياها، فقد توصلت هذه الدراسة إلى عدد من النتائج؛ منها ما يأتي:

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: القدس Jerusalem
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

- الدين الإسلامي دين كل زمان وأحوال وأماكن، لذا شرع للناس من الأحكام ما لا يتعارض مع الفطرة السليمة؛ ومن ذلك: أنه أباح الترويح عن النفس؛ كونه من متطلبات الفطرة السوية.
- الألعاب الإلكترونية أنواع عدة، تنقسم بحسب هدفها، والفئة العمرية المستخدمة لها، والوظيفة التي تؤديها.
- لا يمكن إطلاق حكم واحد على الألعاب الإلكترونية؛ لأنها مختلفة الجوانب، متعددة النواحي.
- للألعاب الإلكترونية منافع، وكذلك لها مضار، ويرجع نفعها وضررها إلى نوعها وطريقة استخدامها وعمر مستخدمها، واختيار الألعاب ومراقبة اللاعبين – خاصة إذا كانوا أطفالاً– من قبل الوالدين.
- جواز شراء الألعاب الإلكترونية وبيعها إذا كانت من النوع المباح وفيها منفعة مقصودة، ويحرم شراؤها وبيعها إذا كانت من النوع المحرم، والمعاوضات المالية التي تتم في الألعاب الإلكترونية –من فتح الحساب، أو بيعه، أو شراء الجواهر والنقاط– تأخذ حكم اللعبة نفسها، من حيث الجواز أو التحريم.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

مشروع قرار

حول الألعاب الإلكترونية: أحكامها وضوابطها

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، وآله وصحبه أجمعين، وبعد؛

فمع التطور الذي نشهده في شتى المجالات، وعلى الأصعدة كافة؛ أصبح للترفيه وسائل وأدوات جديدة لم يشهدها أسلافنا، ومن ذلك ما أصبح يعرف حديثاً "بالألعاب الإلكترونية"، التي تدخل في جملة الوسائل الترويحية المستجدة التي طرأت على مجتمعاتنا نتيجة التطور الذي نشهده عالمياً، ويستند بيان حكم الشرع في هذه الألعاب إلى التصور الدقيق لحقيقتها، والتكييف الفقهي لها، ومعرفة منافعها ومضارها، وما يتعلق بها من معاملات وعقود؛ وفي ختام الدورة السادسة والعشرين لمؤتمر مجمع الفقه الإسلامي، التي جاءت بعنوان: "الألعاب الإلكترونية: أحكامها وضوابطها"، خلص المجتمعون إلى الآتي:

1. يقصد بالألعاب الإلكترونية أنواع الألعاب المتوافرة على هيئات إلكترونية.
2. الألعاب الإلكترونية من أنواع الألعاب التي يستخدم في الأصل – عند غالب من يتعامل بها– للتسلية والترفيه، وقد تقصد فئة ممن يلعبونها الكسب المالي منها، وأما من ينتجونها ويسوقونها فيهدفون للكسب المالي، وقد تكون لهم أهداف أخرى؛ دينية وثقافية وتعليمية.
3. خلاف الفقهاء في حكم الألعاب الإلكترونية من حيث الأصل جارٍ فيما خلا من المحظور، أما ما اشتمل على المحرم، فينبغي أن يكون منعه محل إجماع.
4. الضابط العام لجواز الألعاب الإلكترونية والترفيه من خلالها هو خلوها من المحظور، وألا تكون وسيلة إليه.
5. من الضوابط المهمة لجواز الألعاب الإلكترونية ألا تشتمل على قمار، أو ميسر، أو غرر مؤثر، أو رهان محرم.
6. للألعاب الإلكترونية مضار ينبغي أن تكون محل اعتبار، وإذا غلبت المضار في لعبة ما فينبغي أن يفتى بتحريمها.
7. يقع على عاتق الأسرة تقنين وصول الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية، بما يحقق مصلحة الطفل، ولا يعود عليه بالضرر.
8. ينبغي أن تخضع الألعاب الإلكترونية للرقابة، بما يضمن سلامة المجتمع والأفراد.
9. الألعاب الإلكترونية التي لا تتضمن منفعة لا يصح أن تكون محلًا للمعاوضة.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
P.O.Box : 1862 ص.ب : P1260342 الرمز البريدي: Telefax:+9702 - 2340085 تلفاكس: Fax:+9702 - 2348603 فاكس: Tel: +9702 - 2348601 -2 تلفون: AL - ram الرام

10. شراء حسابات الألعاب الإلكترونية يعد ثمنًا لمنفعة، فلا مانع منه بشروط، فإذا كانت اللعبة مباحة كان الدفع لاستيفائها والحصول عليها أو على شيء من خواصها مباحاً كذلك.
11. لا يجوز بذل العوض في مسابقات الألعاب الإلكترونية، ورصد الجوائز عليها.
12. لا مانع من التربح من خلال الألعاب الإلكترونية، إذا كانت في أصلها مباحة، ولا تحتوي على ما حرم الله، وخلت من المحظورات الشرعية.

وعليه؛ فالأصل في الألعاب الإلكترونية أنها من وسائل الترفيه المباحة، والشريعة الإسلامية لا تحرم اللعب ولا المرح، ما لم يخالفا أحكام الشرع. والله أعلم.

والله يقول الحق وهو يهدي السبيل

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المصادر والمراجع

- **القرآن الكريم**

1. البخاري؛ محمد بن إسماعيل الجعفي، أبو عبد الله، **الجامع الصحيح المختصر من أمور رسول الله، صلى الله عليه وسلم، وسننه وأيامه**، المعروف **بصحيح البخاري**، تحقيق: د. مصطفى ديب البغا، دار ابن كثير واليمامة، بيروت، الطبعة الثالثة، 1407هـ/1987م.
2. البيضاوي، ناصر الدين عبد الله بن عمر، **تحفة الأبرار شرح مصابيح السنة**، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، الكويت، 1433هـ-2012م.
3. تاج الدين عبد الوهاب بن علي السبكي، **الأشباه والنظائر**، تحقيق: عادل أحمد عبد الموجود وعلي محمد معوض، دار الكتب العلمية، الطبعة الثانية، بيروت، 1422هـ.
4. الترمذي؛ محمد بن عيسى السلمي، أبو عيسى، **الجامع الصحيح** المعروف **بسنن الترمذي**، تحقيق: أحمد شاكر وآخرون، بيروت، دار إحياء التراث العربي.
5. ابن تيمية الحراني الحنبلي الدمشقي، تقي الدين أبو العباس أحمد بن عبد الحليم بن عبد السلام بن عبد الله بن أبي القاسم بن محمد، **الفتاوى الكبرى**، دار الكتب العلمية، الطبعة: الأولى، 1408هـ - 1987م.
6. ابن تيمية، **مجموع الفتاوى**، المحقق: عبد الرحمن بن محمد بن قاسم، مجمع الملك فهد لطباعة المصحف الشريف، المدينة النبوية، المملكة العربية السعودية، 1416هـ/1995م.
7. الزبيدي، محمد بن محمّد بن عبد الرزّاق الحسيني، أبو الفيض، الملقّب بمرتضى، **تاج العروس من جواهر القاموس**، دار الهداية، دون طبعة، دون تاريخ.
8. حمدان، سارة محمود عبد الرحمن، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم**، إشراف: محمد الحيلة، الأصل رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، 2016م.
9. ابن حزم الأندلسي، القرطبي الظاهري، أبو محمد علي بن أحمد بن سعيد، **مراتب الإجماع في العبادات والمعاملات والاعتقادات**، دار الكتب العلمية – بيروت، دون تاريخ، دون طبعة.
10. ابن حنبل (ت 241هـ)، **مسند الإمام أحمد بن حنبل**، تحقيق: شعيب الأرنؤوط وعادل مرشد وآخرون، ط1، مؤسسة الرسالة، 1421هـ/2001م.
11. الحطاب، الرُّعيني المالكي، شمس الدين أبو عبد الله محمد بن محمد بن عبد الرحمن الطرابلسي المغربي، **مواهب الجليل في شرح مختصر خليل**، دار الفكر، الطبعة: الثالثة، 1412هـ/1992م.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: القدس Jerusalem
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

12. الختاتنة، سامي محسن، **سيكولوجية اللعب**، دار الحامد للنشر والتوزيع، دون طبعة، دون تاريخ.
13. الخولي، أمين أنور، **الرياضة والمجتمع**، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، دون طبعة، 1996م.
14. الدردير، أحمد، **الشرح الكبير**، دار الفكر، دون طبعة، دون تاريخ.
15. أبو داود؛ سليمان بن الأشعث السجستاني الأزدي، **سنن أبي داود**، تحقيق: محمد محيي الدين عبد الحميد، دار الفكر.
16. الدسوقي، محمد بن أحمد بن عرفة، **حاشية الدسوقي على الشرح الكبير للشيخ أحمد الدردير**، دار الفكر، دون طبعة، دون تاريخ.
17. الرحيباني، مصطفى بن سعد بن عبده، **مطالب أولي النهى في شرح غاية المنتهى**، المكتب الإسلامي، ط2، 1415هـ-1994م.
18. ابن رشد، أبو الوليد محمد بن أحمد، **بداية المجتهد ونهاية المقصد**، دار الحديث – القاهرة، دون طبعة، 1425هـ – 2004م.
19. ابن رشد، أبو الوليد محمد بن أحمد، **البيان والتحصيل**، تحقيق د محمد حجي وآخرون، **دار الغرب الإسلامي**، بيروت، ط2، 1408هـ-1988م.
20. ابن رشد، أَبُو الْوَلِيد مُحَمَّد بن أَحْمد، **المقدمات الممهدات**، د. محمد حجي، دار الغرب الإسلامي، بيروت، ط1، 1408هـ-1988م.
21. الرملي، شمس الدين محمد بن أبي العباس أحمد بن حمزة شهاب الدين، **نهاية المحتاج إلى شرح المنهاج**، دار الفكر، بيروت، الطبعة: الأخيرة، 1404هـ/1984م.
22. السبكي، تاج الدين، عبد الوهاب بن علي بن عبد الكافي، **الأشباه والنظائر**، دار الكتب العلمية، بيروت، الطبعة: الأولى 1411 هـ – 1991 م
23. السنيكي، زكريا بن محمد بن زكريا الأنصاري، زين الدين أبو يحيى، **أسنى المطالب في شرح روض الطالب**، دار الكتاب الإسلامي، دون طبعة، ودون تاريخ.
24. السيد، نعيم محمد ناجي، **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي**، إشراف: فتحي الزيات، وآخرون، مجلة كلية التربية، جامع المنصورة، 2021م.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: القدس Jerusalem
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

25. الشّربيني، شمس الدّين محمّد بن محمّد الخطيب، **مغني المحتاج إلى معرفة معاني ألفاظ المنهاج**، حقّقه وعلّق عليه: علي محمّد معوض – عادل أحمد عبد الموجود، دار الكتب العلميّة، الطّبعة الأولى، 1415هـ – 1994م.

26. الشاطبي، أبو إسحاق إبراهيم بن موسى، **الموافقات**، دار ابن عفان، ط1، 1417هـ–1997م.

27. الشَّرِيْف، مُحَمَّد بن حَسَن بْن عَقِيل مُوسَى، **التنازع والتوازن في حياة المسلم**، مؤسسة الطباعة والصحافة والنشر، المملكة العربية السعودية، دون طبعة، دون تاريخ.

28. الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد، **الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية**، دراسة فقهية مقارنة، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، العدد: 49.

29. ابن فارس، أحمد بن فارس بن زكرياء القزويني، **مقاييس اللغة**، تحقيق عبد السلام هارون، دار الفكر، 1399هـ – 1979م.

30. القاري، أبو الحسن علي بن (سلطان) محمد، **مرقاة المفاتيح شرح مشكاة المصابيح**، دار الفكر، بيروت، ط1، 1422هـ – 2002م.

31. ابن قدامة، أبو محمد موفق الدين عبد الله بن أحمد الجماعيلي، **المغني**، مكتبة القاهرة، دون طبعة، 1388هـ – 1968م.

32. القرافي، أبو العباس شهاب الدين أحمد بن إدريس، **الذخيرة**، دار الغرب الإسلامي، ط1، 1994م.

33. ابن القيم، أبو عبد الله محمد بن أبي بكر، **إعلام الموقعين عن رب العالمين**، تحقيق مشهور آل سلمان، دار ابن الجوزي، السعودية، ط1، 1423هـ.

34. ابن القيم، أبو عبد الله محمد بن أبي بكر، **الفروسية**، تحقيق مشهور آل سلمان، دار الأندلس، السعودية، ط1، 1414هـ–1993م.

35. ابن القيم، أبو عبد الله محمد بن أبي بكر، **الكلام على مسألة السماع**، تحقيق محمد عزير شمس، دار عطاءات العلم، الرياض، ودار ابن حزم، بيروت، ط3، 1440هـ–2019م.

36. عبد الباسط، د.أحمد عطا الله، **الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان**، مجلة كلية اللغة العربية بأسيوط، العدد الرابع والثلاثون 2015م.

37. عثمان، عيد أحمد الهادي، **الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي**، مجلة قطاع الشريعة والقانون، العدد الثاني، 2020م–2021م.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

38. ابن عثيمين، محمد بن صالح، **لقاءات الباب المفتوح**، مؤسسة ابن عثيمين، مؤسسة الشيخ محمد بن صالح العثيمين الخيرية، المملكة العربية السعودية، الطبعة: الأولى، 1437هـ.

39. العيني، بدر الدين أبو محمد، محمود بن أحمد، **منحة السلوك في شرح تحفة الملوك**، تحقيق د. أحمد الكبيسي، وازرة الأوقاف والشؤون الإسلامية، قطر، ط1، 1428هـ-2007م.

40. مسلم؛ ابن الحجاج القشيري النيسابوري، أبو الحسين، **صحيح مسلم**، تحقيق: محمد فؤاد عبد الباقي، دار إحياء التراث العربي، بيروت.

41. نايف، وسام سالم، **تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل**، دراسة وصفية تحليلية للأطفال لفئات عمرية من 15-07 سنة، جامعة بابل، العراق، 2015م.

42. الماوردي، أبو الحسن علي بن محمد بن محمد، **الحاوي الكبير**، دار الكتب العلمية، بيروت، ط1، 1419هـ-1999م.

43. مجمع اللغة العربية بالقاهرة، **المعجم الوسيط**، مجمع اللغة العربية، القاهرة، 1392هـ هـ = 1972م.

44. منصور، راللا عبد الوهاب، وعبد القادر، إنجي محمد عبد الله، **دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب**، المجلة العربية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي، العدد الأول، 2022م.

45. ابن منظور، محمد بن مكرم الأفريقي المصري، **لسان العرب**، بيروت، دار صادر، الطبعة الأولى.

46. ابن هبيرة، يحيى بن محمد بن هبيرة الذهلي الشيبانيّ، أبو المظفر، **الإفصاح عن معاني الصحاح**، المحقق: فؤاد عبد المنعم أحمد، دار الوطن، 1417هـ.

47. الهروي، محمد بن أحمد بن الأزهري أبو منصور، **تهذيب اللغة**، المحقق: محمد عوض مرعب، الطبعة: الأولى، دار إحياء التراث العربي – بيروت، 2001م.

48. ابن الوكيل، محمد بن عبد الله بن عمر بن مكي، أبو عبد الله، زين الدين العثماني الدمشقي، **الأشباه والنظائر**، تحقيق: أحمد بن محمد العنقري وعادل بن عبد الله الشويخ، مكتبة الرشد، الرياض، الطبعة الأولى، 1413هـ.

49. يابس، هيلة بنت عبد الرحمن بن محمد، **المعاوضات في الألعاب الإلكترونية**، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، دون طبعة، 1440هـ.

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: القدس Jerusalem
الرام AL - ram تلفون: 2- 2348601 - 9702+ :Tel فاكس: 2348603 - 9702+ :Fax تلفاكس: 2340085 - 9702+ :Telefax الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862

المواقع والمقالات الإلكترونية:

1. موقع دار الإفتاء الفلسطينية.
2. الإسلام سؤال وجواب.
3. إسلام ويب.
4. الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني (2010). (EAA).
5. موقع دار الإفتاء الأردنية.
6. سبتي، عباس، **آلية حماية الطلاب من مخاطر الألعاب الإلكترونية**، مقالة مكتبية.
7. شبكة المشكاة الإسلامية.
8. العمري، عائشة بلهيش. **الألعاب التعليمية.. مميزاتها، أنماطها، مراحل تصميمها. التعليم خارج الصندوق.**
9. الهدلق، د. عبد الله بن عبد العزيز، **في تصنيفات الألعاب الإلكترونية كذلك تصور لاستحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية.**
10. **موقع العربية.**

www.darifta.ps info@darifta.ps P.O.Box : 20517 : ص.ب Fax:+9722 - 6262495 فاكس: Tel: +9722 - 6260042 تلفون: Jerusalem القدس
P.O.Box : 1862 ص.ب : P1260342 الرمز البريدي: Telefax:+9702 - 2340085 تلفاكس: Fax:+9702 - 2348603 فاكس: Tel: +9702 - 2348601 -2 تلفون: AL - ram الرام

فهرس المحتويات

المقدمة 1
المبحث الأول: مشروعية الألعاب 3
المطلب الأول: حكم اللعب 3
المطلب الثاني: حكم الإكثار من اللعب 8
المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية: مفهومها وصورها 9
المطلب الأول: الألعاب الإلكترونية لغة واصطلاحاً 9
المطلب الثاني: صور الألعاب الإلكترونية باعتبار الفكرة التي تقوم عليها 10
المبحث الثالث: الآثار التربوية والاقتصادية والاجتماعية والصحية للألعاب الإلكترونية 12
المطلب الأول: الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية 12
المطلب الثاني: الآثار الاقتصادية للألعاب الإلكترونية: 17
المطلب الثالث: الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية: 18
المطلب الرابع: الآثار الصحية للألعاب الإلكترونية: 19
المبحث الرابع: أنواع الألعاب الإلكترونية وضوابطها الشرعية 20
المطلب الأول: أنواع الألعاب الإلكترونية 20
المطلب الثاني: الضوابط الشرعية للألعاب الإلكترونية 22
المبحث الخامس: أحكام الألعاب الإلكترونية المالية وحساباتها 23
المطلب الأول: حكم شراء أجهزة الألعاب الإلكترونية 23
المطلب الثاني: حكم شراء الألعاب الإلكترونية، وشراء الشخصيات والأسلحة الافتراضية وغيرها داخل الألعاب 23
المطلب الثالث: حسابات الألعاب الإلكترونية وحكم بيعها 26
المطلب الرابع: إجراء المسابقات في الألعاب الإلكترونية، وحكم العوض والجوائز فيها: 27
المطلب الخامس: حكم بيع بطاقات الألعاب بعملات مختلفة وشرائها، بأقل من سعر العملة، أو أكثر منها 29
المطلب السادس: التربح من خلال الألعاب الإلكترونية 29
الخاتمة والتوصيات 29
مشروع قرار حول الألعاب الإلكترونية: أحكامها وضوابطها 31
المصادر والمراجع 33
فهرس المحتويات 38

القدس Jerusalem تلفون: Tel: +9722 - 6260042 فاكس: Fax:+9722 - 6262495 ص.ب : P.O.Box : 20517 info@darifta.ps www.darifta.ps
الرام AL - ram تلفون: Tel: +9702 - 2348601 - 2 فاكس: Fax:+9702 - 2348603 تلفاكس: Telefax:+9702 - 2340085 الرمز البريدي: P1260342 ص.ب : P.O.Box : 1862