مجلة العلوم التربوية، المجلد 26، العدد (1)، ص ص 91 – 108، الرياض (2014م/ 1435هـ)

تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس

عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق[1]

جامعة الملك سعود

(قدم للنشر في 26/ 01/ 1434هـ؛ وقبل للنشر في 20/ 05/ 1434هـ)

المستخلص: نظراً لأن هناك شحاً في وجود تصنيفات للألعاب الإلكترونية خاصة بالدول العربية والإسلامية، لذا فإن الباحث في هذه الدراسة قام باقتراح تصنيف إسلامي لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس. هذا، ويهدف التصنيف المقترح إلى تزويد الآباء، وأولياء الأمور، والمربين، وجمهور المستهلكين بمعلومات واضحة وموضوعية ذات صلة بالحد الأدنى للمرحلة العمرية المناسبة لممارسة لعبة إلكترونية ما، مع إعطاء وصف توضيحي مختصر لمحتوى اللعبة، وذلك وفقاً للرؤية الإسلامية التي ينطلق منها نظام التصنيف.

الكلمات المفتاحية: برمجيات الألعاب الإلكترونية، أنظمة تصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية.

A suggested proposal to introduce an Islamic entertainment software rating system

Abdullah AbdulAziz Al – Hadlaq[1]

King Saud University

(Received 10/12/2012; accepted 01/04/2013)

Abstract: Most entertainment software rating systems available on the world were created by secular states. Therefore, such systems do not pay attention to religious values and principles in connection with entertainment software production and ratings. Therefore, in this study the researcher has developed a proposal to introduce an Islamic entertainment software rating system based on the principles and instructions of the Islamic religion, and in accordance with the customs and traditions of the Arab countries. The proposed rating system aims to provide parents, guardians, educators, and a consumer with clear and objective information related to appropriate age for practicing electronic games and describes their content and identifies anything that is potentially offensive, according to the Islamic vision of which the proposed rating system built on.

Key words: Electronic games, Components of entertainment software rating systems.

---

(1) أستاذ، بقسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة الملك سعود.
الرياض، المملكة العربية السعودية، ص ب (2458)، الرمز البريدي (11451)

(1) Professor, Department of Curriculum and Instruction, College of Education, King Saud University. Riyadh, Kingdom of Saudi Arabia, P.O. Box (2458) , Postal Code: (11451)

البريد الإلكتروني: *e-mail: hdlq88@Gmail.com*

مقدمة:

إن الحمد لله، نحمده، ونستعينه، ونستغفره، ونستهديه، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا، ومن سيئات أعمالنا، من يهده الله فلا مضل له، ومن يضلل فلا هادى له. وأشهد أن لا إله إلا الله، وحده لا شريك له، وأشهد أن محمداً عبده ورسوله، أما بعد:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر مي (2010م) أكثر من إيجابياتها؛ لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من هذه الألعاب تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما أنها تُعلِّم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتغذي عقولهم بأفكار العنف والعدوان وأساليب ارتكابها، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

وتقرر مي (2010م) أن معظم أسباب الآثار السلبية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية تُعزى إلى ضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب، وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب، وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

وفي إحدى حلقات البرنامج الأسبوعي «الرئيس» عرضت القناة التلفزيونية لاين سبورت Line Sport (1433هـ) حلقة حول الألعاب الإلكترونية بعنوان: «غش البراعم»، حيث نوقشت فيها موضوعات مهمة تتعلق بخطر الألعاب الإلكترونية، وفي نهاية الحلقة تم التوصية بما يلي:

1. تفعيل دور الأسرة في مراقبة الألعاب الإليكترونية.
2. تفعيل دور الجهات الأمنية والمختصة في مراقبة الألعاب الإلكترونية.
3. شرح بعض الشعارات التي تدل على محتوى اللعبة.

وفي هذا السياق أشار كتيب «دليل الوالدين وأولياء الأمور لتصنيف الألعاب الإلكترونية» الصادر عام (2010) PARENT'S AND CARER'S GUIDE TO VIDEO GAMES RATINGS، الذي أعده المجلس البريطاني لمعايير الفيديو (VSC) Video Standards Council، إلى أن كثيراً من الوالدين وأولياء الأمور في بريطانيا لا يمكنهم معرفة ما يلعبه أولادهم، وما هي الآثار الإيجابية أو السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية، ونتيجة لذلك فإن الكتيب يرى أنه من الأهمية بمكان توفير نظام تصنيف يرشد الوالدين عند رغبتهم في اتخاذ قرار يتعلق بمدى مناسبة لعبة إلكترونية ما لأولادهم

أم عدم مناسبتها؛ لذلك قامت معظم الدول المتقدمة، لاسيما الدول الغربية باستحداث نظم تتعلق بتصنيف الألعاب الإلكترونية؛ وذلك بهدف تجنيب أطفال وشباب تلك الدول الآفات الاجتماعية والثقافية الضارة.

هذا، ويعد نظام المجلس الأمريكي لتصنيف الألعاب الترفيهية Entertainment Software (ESRB) Rating Board، ونظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب Pan European Game Information (PEGIP) system مرجعين مهمين للتقليل من أضرار الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب، حيث يقوم هذان النظامان بتصنيف الألعاب الإلكترونية وفقاً للمرحلة العمرية المناسبة لممارسة اللعبة، كما يقومان كذلك بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة. هذا ويفيد هذان التصنيفان الآباء وأولياء الأمور عند الرغبة في اختيار ألعاب مناسبة لأولادهم وبناتهم.

وبناءً على ما سبق فقد تم استحداث نظام التصنيف الأمريكي (ESRB)، ونظام التصنيف الأوربي (PEGI) بهدف تزويد عملاء الألعاب الإلكترونية بمعلومات موجزة وموضوعية حول محتوى الألعاب الإلكترونية، وتطبيقات الأجهزة المحمولة، والمراحل العمرية المناسبة لممارسة كل لعبة إلكترونية؛ وذلك لأجل أن يتمكن العملاء، وخاصة الوالدين من اتخاذ قرارات سليمة مبنية على معلومات معتمدة من قبل نظام التصنيف (Gallagher, 2011).

مكونات تصنيف الألعاب الإلكترونية الأمريكي ESRB

بإلقاء نظرة على الموقع الخاص بالمجلس الأمريكي لتصنيف البرمجيات الترويحية ESRB على الإنترنت، نجد أن نظام التصنيف الأمريكي يحتوي على مكونين أساسيين هما:

أولاً: توصيف محتوى اللعبة:

وهذا يوفر توصيفاً موجزاً وموضوعياً لمحتوى اللعبة الإلكترونية، كما يبين ما إذا كانت اللعبة تحتوي على أي شيء غير مرغوب فيه من قبل الوالدين أو القائمين على نظام التصنيف.

ثانياً: تصنيف اللعبة وفقاً للمرحلة العمرية:

وهذا يعبر عن تصنيف اللعبة وفقاً للمرحلة العمرية المناسبة لممارسة لعبة إلكترونية ما، ويتم التعبير عنه بعدد من الشعارات، التي تدل على التصنيف العمري المناسب للاعبين عند الرغبة في ممارسة اللعبة، وذلك كما هو مبين في شكل (1).

شكل (1). فئات التصنيفات العمرية، وشعاراتها المعتمدة من قبل المجلس الأمريكي لتصنيف البرمجيات الترويحية ESRB

مكونات تصنيف الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب PEGI

بإلقاء نظرة على الموقع الخاص بنظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب PEGI على الإنترنت، نجد أن نظام التصنيف يحتوي على مكونين أساسيين هما:

أولاً: توصيف محتوى اللعبة:

وهذا يوفر توصيفاً موجزاً وموضوعيّاً لمحتوى اللعبة الإلكترونية، ويبين ما إذا كانت اللعبة تحتوي على أي شيء غير مرغوب فيه من قبل الوالدين أو القائمين على نظام التصنيف، بحيث يتم التعبير عن طبيعة المحتوى بعدد من الشعارات، وذلك كما هو مبين في شكل (2).

شكل (2). تصنيفات، وشعارات توصيف المحتوى المعتمدة من قبل «نظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب».

ثانياً: تصنيف اللعبة وفقاً للمرحلة العمرية

وهذا يعبر عن تصنيف اللعبة وفقاً للمرحلة العمرية المناسبة لممارسة لعبة ما، ويتم التعبير عنه بعدد من الشعارات التي تدل على التصنيف العمري المناسب للاعبين عند الرغبة في ممارسة اللعبة، وذلك كما هو مبين في شكل (3).

شكل (3). فئات التصنيفات العمرية، وشعاراتها المعتمدة من قبل «نظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب»

هذا، ويتوفر في الموقع الخاص بنظام التصنيف الأمريكي ESRB على الإنترنت، وكذلك الموقع الخاص بنظام التصنيف الأوربي PEGI على الإنترنت شرح واف لأنواع التصنيفات العمرية المعتمدة، والصيغ المتعددة المستخدمة لتوصيف محتوى الألعاب الإلكترونية.

خطة الدراسة:

في هذه الدراسة قام الباحث باستحداث تصنيف لبرمجيات الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس، واستحداث شعارات معينة تشير إلى طبيعة ونوعية

المخالفات التي قد تحتوي عليها بعض الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى بيان الفئات العمرية المناسبة لممارستها، وذلك كما هو متبع في الدول الغربية، حيث توضع هذه الشعارات على أغلفة برمجيات الألعاب الإلكترونية؛ لكي يتعرف الوالدان على محتوياتها، ومدى مناسبتها لأبنائهم. ذلك عبر الخطوات الآتية:

أولاً: محاولة حصر المفاسد والمخالفات الشرعية التي قد يشتمل عليها محتوى بعض الألعاب الإلكترونية.

ثانياً: تصنيف المفاسد والمخالفات الشرعية التي قد يشتمل عليها محتوى بعض الألعاب الإلكترونية إلى خمسة أصناف وفقاً للضروريات الخمس.

ثالثاً: تصميم شعارات معينة تشير إلى أصناف المخالفات التي قد تحتوي عليها بعض الألعاب الإلكترونية، وذلك وفقاً لما هو مبين في ثانياً.

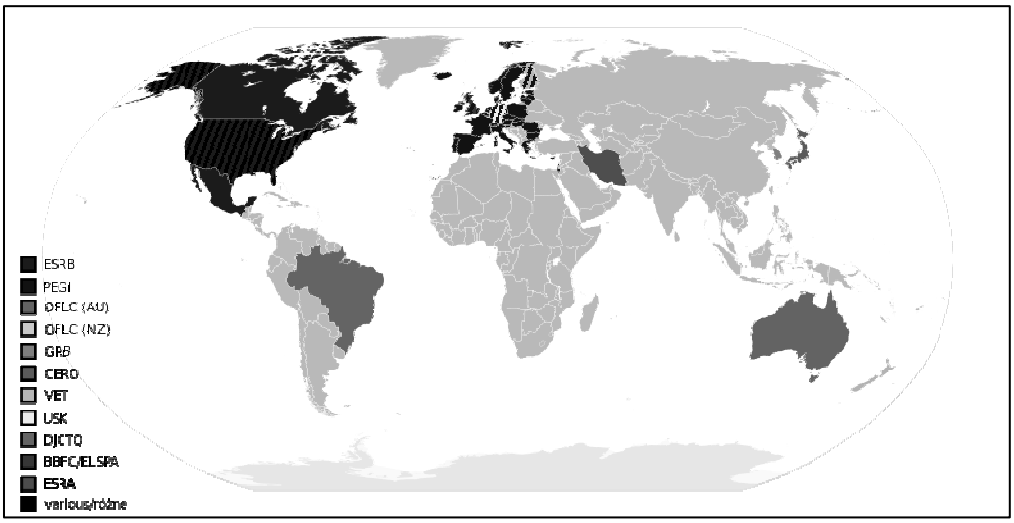
رابعاً: بيان الفئات العمرية ذات الصلة بالأطفال والشباب الواردة في الكتاب والسنة.

خامساً: تصنيف الألعاب الإلكترونية وفقاً للفئات العمرية المشار إليها في رابعاً.

سادساً: تصميم شعارات معينة تشير إلى أصناف الفئات العمرية المناسبة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك وفقاً لما هو مبين في خامساً.

مشكلة الدراسة:

بإلقاء نظرة على الخارطة التي تبين وجود نظم تصنيف الألعاب الإلكترونية على مستوى العالم المبينة في شكل (4)، يمكن ملاحظة أن هناك شحاً في وجود تصنيفات للألعاب الإلكترونية خاصة بالدول العربية والإسلامية.



شكل (4). خارطة وجود نظم تصنيف الألعاب الإلكترونية على مستوى العالم.

تم استعراضها على الرابط http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_content_rating_system بتاريخ 4 أكتوبر 2012

وفي دراسة الهدلق (2012م) المعنونة بـ«إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض»، والتي طبقت على 359 طالباً بمراحل التعليم العام الثلاث: الابتدائية والمتوسطة والثانوية، توصلت الدراسة إلى أن طلاب التعليم العام يرون أنه: «لا يوجد في السعودية تصنيف للألعاب الإلكترونية وفقاً لمناسبتها لأعمار اللاعبين»، وذلك بنسبة 75.5 ٪، كما يرون أن «الجهات الحكومية المسؤولة لا تزال بطيئة فيما يتعلق بتطوير الأنظمة والسياسات ذات الصلة بالألعاب الإلكترونية»، وذلك بنسبة 74.25 ٪.

ووفقاً للنتائج التي توصل إليها الهدلق (2012م) في دراسته، أكد الباحث على أهمية استحداث نظام إسلامي لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية وفقاً لمناسبتها لأعمار اللاعبين، وذلك على غرار نظام التصنيف الأمريكي المذكور أعلاه. كما اقترح الغامدي (2005م) أن تقوم وزارة الثقافة والإعلام بالتعاون مع وزارة التربية والتعليم بوضع نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية، وتوضع قائمة بأسماء جميع الألعاب المتوفرة في المملكة، وجعل هذه القائمة متاحة لمتصفحي الإنترنت؛ حتى يتمكن الآباء والمربون من الاطلاع عليها، ومعرفة أنوع الألعاب التي يمارسها أبناؤهم، على أن تحدث القائمة باستمرار حتى لا يبقى هناك لعبة في السوق غير مصنفة.

ومن ثم، يمكن تحديد مشكلة الدراسة الحالية في السؤال الرئيس الآتي: ما التصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس؟ وينبثق من هذا السؤال السؤالان الفرعيان الآتيان:

السؤال الأول: ما أنواع توصيف المحتوى للتصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية؟

السؤال الثاني: ما الفئات العمرية للتصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية؟

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى ما يلي:

1. استحداث تصنيف إسلامي لبرمجيات الألعاب الإلكترونية على غرار «نظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب» (Pan European Game Information system (PEGI)؛ ليكون مرجعاً يُعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة، وكذلك يعنى بتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية حسب المرحلة العمرية، بما يتوافق مع تعاليم الدين الإسلامي الحنيف.

2. توفير نظام مرجعي لمن يريد إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع تعاليم الدين الإسلامي الحنيف.

أهمية الدراسة:

يمكن إيجاز أهمية هذه الدراسة فيما يلي:

1. توفير تصنيف إسلامي لبرمجيات الألعاب الإلكترونية، يسهم في إرشاد ومساعدة التربويين والوالدين وأولياء الأمور في مراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية، ومعرفة ما تشتمل عليه من محتوى.

2. مساعدة الجهات المسؤولة على القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية.

3. الاسترشاد بالتصنيف الإسلامي للألعاب الإلكترونية المقترح عند الرغبة في إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع تعاليم الدين الإسلامي الحنيف.

مصطلحات الدراسة:

اللعبة:

هي عبارة عن «نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي». (Salen & Zimmerman, 2004, 80).

الألعاب الإلكترونية:

يعرفها سالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman, 2004, 86) بأنها عبارة عن: «الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية». كما يعرفها الباحث إجرائيّاً بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

التصنيف الإسلامي المقترح:

يعرفه الباحث إجرائياً بأنه عبارة عن تصنيف إسلامي لبرمجيات الألعاب الإلكترونية، يقوم بتزويد جمهور اللاعبين والوالدين وأولياء الأمور والمربين بمعلومات موجزة وموضوعية حول محتوى الألعاب الإلكترونية، والمراحل العمرية المناسبة لممارسة كل لعبة إلكترونية؛ وذلك لأجل أن يتمكن العملاء، وبالذات الوالدين من اتخاذ قرارات سليمة مبنية على معلومات معتمدة من قبل نظام التصنيف الإسلامي المقترح.

مقاصد الشريعة:

عرف الزحيلي (1406هـ، 1017) مقاصد الشريعة بأنها: «المعاني والأهداف الملحوظة في جميع أحكام الشريعة الإسلامية أو معظمها، أو هي الغاية من الشريعة والأسرار التي وضعها الشارع عند كل حكم من أحكامها».

الضروريات الخمس:

هي: «المصالح التي تتضمن حفظ مقصود من المقاصد الخمسة، وهي حفظ الدين، والنفس، والعقل، والمال، والنسب» (الغزالي، 1422هـ، 251).

حدود الدراسة:

عند مراجعة تصنيفات برمجيات الألعاب الإلكترونية العالمية، اقتصر الباحث على مراجعة التصنيفين الأمريكي ESRB، والأوربي PEGI فقط؛ وذلك نظراً لانتشارهما الواسع بالمقارنة مع بقية التصنيفات.

منهجية وإجراءات الدراسة:

قبل البدء بتقديم التصور المقترح لاستحداث تصنيف إسلامي لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية، قام الباحث بإجراء عمليات بحث وتجميع للمعلومات ذات الصلة بموضوع الدراسة، ثم قام بالنظر في محتويات أنظمة تصنيف الألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية والاتحاد الأوروبي، والاستفادة من مميزات كل منها، وذلك فيما يتعلق بتوصيف المحتوى، وتصنيف الألعاب الإلكترونية وفقاً للفئة العمرية المناسبة لممارستها.

بعد ذلك بيَّن الباحث مكونات التصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية، وذلك عبر محورين:

المحور الأول: بيان أنواع توصيف المحتوى للتصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية.

المحور الثاني: بيان الفئات العمرية للتصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية.

صدق التصنيف الإسلامي المقترح:

بعد أن أتم الباحث صياغة التصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية، قام بالتأكد من صدقه عبر الخطوات الآتية:

أولاً: قام الباحث بعقد حلقة نقاش مع عشرين طالباً من طلاب الدراسات العليا، المتخصصين في طرق تدريس الحاسب، بكلية التربية – جامعة الملك سعود –، حيث تم فيها تبادل الآراء والأفكار حول التصنيف الإسلامي المقترح.

ثانياً: قام الباحث بعرض التصنيف الإسلامي المقترح على 46 طالباً من طلاب البكالوريوس بكلية التربية – جامعة الملك سعود –، حيث تم فيها تبادل الآراء والأفكار حول التصنيف الإسلامي المقترح.

ثالثاً: قام الباحث بإرسال نسخ إلكترونية من التصنيف الإسلامي المقترح لسبعين (70) عضو هيئة تدريس، معظمهم من كلية التربية بجامعة الملك سعود، بالإضافة إلى أستاذ من كلية الحاسب بجامعة الملك سعود، وأستاذ من كلية التربية بجامعة طيبة، وأستاذ من كلية الدعوة بالجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة، وأستاذ مشارك من كلية الجبيل الصناعية، وأستاذة مساعدة من كلية العلوم الاجتماعية بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. حيث طلب الباحث منهم إبداء آرائهم نحو

التصنيف المقترح. وقد تفضل عدد منهم بإبداء آرائهم.

رابعاً: بعد الأخذ بآراء واقتراحات طلاب البكالوريوس، وطلاب الدراسات العليا، وأعضاء هيئة التدريس، تم إخراج التصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية بصورته النهائية.

مناقشة وتحليل:

أولاً: الإجابة عن سؤال الدراسة الأول الذي ينص على «ما أنواع توصيف المحتوى للتصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية؟»، وذلك كما يلي:

نظراً لأن كثيراً من الألعاب الإلكترونية المنتشرة في العالم الإسلامي تشتمل على كثير من المفاسد والمخالفات الشرعية، لذا فإن إخلاء العالم الإسلامي من الشرور والآثام، والمخالفات الشرعية الكثيرة التي تشتمل عليها بعض تلك الألعاب الإلكترونية أصبح أمراً ضرورياً وملحاً، بل ومطلباً شرعياً.

وحيث إن مؤتمر مقاصد الشريعة الإسلامية وقضايا العصر (2010م)، أوصى العلماء والباحثين بالاسترشاد بالقيم والمبادئ التي ينشدها فقه المقاصد المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس عند دراستهم للقضايا المعاصرة. لذا فإن التصنيف الإسلامي المقترح سيصنف المفاسد والمخالفات الشرعية التي قد يشتمل عليها محتوى بعض الألعاب الإلكترونية إلى خمسة أصناف، وذلك وفقاً للضروريات الخمس، وهي كما يلي:

- مخالفات إيمانية.
- مخالفات نفسية/ حياتية.
- مخالفات عقلية.
- مخالفات مالية.
- مخالفات عرض ونسب.

أولاً: المخالفات الإيمانية:

بإلقاء نظرة على بعض برمجيات الألعاب الإلكترونية، نجد أنها قد تشتمل على عدد من المفاسد والمخالفات، التي تقدح في دين المسلم، ومن ذلك ما يلي:

- إنكار وجود الله، أو الملائكة، أو الأنبياء، أو الرسل، أو الكتب السماوية (القرآن، والتوراة، والإنجيل... وغيرها)، أو اليوم الآخر، أو القدر خيره وشره.
- الشرك بالله، أو الإلحاد في أسمائه وصفاته.
- عدم الإيمان بالأنبياء، أو الرسل، أو الاستهزاء بهم، أو الاستهزاء بما جاؤوا به من الوحي.
- تحليل ما حرَّم الله، أو تحريم ما أحلَّ الله.
- احتواؤها على مشاهد فيها سحر أو شعوذة أو خزعبلات، أو تعليمها أو ممارستها.
- تدنيس أو إهانة الكتب السماوية ودور العبادة

(المساجد، الكنائس، والبيع أو الكنس).

- تجسيد أو تصوير الله ﷻ (الآله)، أو الملائكة، أو الرسل والأنبياء عليهم الصلاة والسلام.
- نشر الأفكار الهدامة أو الترويج لها.
- التشبه بالكفار أو تقليدهم مثل: (تعظيم الصليب أو الاحتفال بأعياد الكفار).
- سب الصحابة رضي الله عنهم.
- تناول اللحوم المحرمة مثل: (لحم الخنزير أو الميتة).
- كل مخالفة إيمانية أخرى لم يرد ذكرها هنا.

ثانياً: المخالفات النفسية / الحياتية:

بإلقاء نظرة على بعض برمجيات الألعاب الإلكترونية، نجد أنها قد تشتمل على عدد من المفاسد والمخالفات، التي قد تؤدي إلى الاعتداء على حياة الإنسان أو إزهاقها، هذا ويمكن تقسيم المفاسد النفسية (الحياتية) إلى صنفين، وذلك كما يلي:

الصنف الأول – مخالفات تتصف بالرعب، وتشتمل على:

- وجود أصوات مخيفة ومرعبة.
- وجود صور مخيفة ومرعبة.
- وجود مشاهد مخيفة ومرعبة.
- وجود أفعال وتصرفات مخيفة ومرعبة.

الصنف الثاني – مخالفات تتصف بالعنف، وتشتمل على:

- الإيذاء النفسي.
- التهديد اللفظي.
- التهديد بالضرب.
- التهديد بالسلاح.
- الغدر ونقض المواثيق.
- التعذيب.
- الإضرار بالصحة.
- الإضرار بالنفس مثل: (تناول السموم، أو الإضراب عن الطعام).
- قتل النفس (الانتحار).
- الاتجار بالبشر.
- قتل المسلمين.
- قتل المسالمين من أصحاب الديانات الأخرى.
- قتل المعاهدين من أصحاب الديانات الأخرى.
- قتل الأطفال من أصحاب الديانات الأخرى.
- قتل النساء من أصحاب الديانات الأخرى.
- قتل الشيوخ من أصحاب الديانات الأخرى
- قتل العباد (الرهبان ومن في حكمهم) من أصحاب الديانات الأخرى.
- الإساءة إلى الأسرى.
- تعذيب الأسرى.
- قتل الأسرى.
- التمثيل بجثث الأعداء.
- وجود دم (يشير إلى وجود مشاهد تحتوي على دماء).

- وجود سفك الدماء (يشير إلى وجود مشاهد فيها ممارسات لسفك الدماء).
- وجود أشلاء ودماء (يشير إلى وجود مشاهد فيها ممارسات لسفك الدماء وتشويه أعضاء جسم الإنسان).
- وجود رسوم متحركة عنيفة (يشير إلى وجود مشاهد لشخصيات على هيئة رسوم كرتونية متحركة تمارس تصرفات يغلب عليها طابع العنف).
- شرب الدماء (يشير إلى وجود مشاهد تحتوي على شرب دماء).
- أكل لحوم البشر (يشير إلى وجود مشاهد تحتوي على أكل لحوم البشر).
- التهور (يشير إلى وجود مشاهد أو أفعال أو تصرفات تتسم بالتهور، كقيادة المركبات بسرعة جنونية وغيرها).

ثالثاً: المخالفات العقلية:

بإلقاء نظرة على بعض برمجيات الألعاب الإلكترونية، نجد أنها قد تشتمل على عدد من المفاسد والمخالفات، التي قد تؤثر على العقل، ومن ذلك ما يلي:

- الحديث عن المخدرات.
- عرض صور للمخدرات.
- عرض مشاهد فيها تعاطٍ للمخدرات.
- الحديث عن الخمور.
- عرض صور للخمور.
- عرض مشاهد فيها تعاطٍ للخمور.
- الحديث عن التبغ أو الدخان/ السجائر أو الشيشة.
- عرض صور للسجائر أو الشيشة.
- عرض مشاهد يتم فيها التدخين أو تعاطٍ للشيشة.

رابعاً: مخالفات العرض والنسب:

بإلقاء نظرة على بعض برمجيات الألعاب الإلكترونية، نجد أنها قد تشتمل على عدد من المفاسد والمخالفات، التي قد تفسد العرض والأخلاق والآداب العامة أو تؤثر عليها، ومن ذلك ما يلي:

- السب والشتم.
- التنابز بالألقاب.
- التمييز العنصري.
- الطعن في الأنساب.
- التفاخر بالأنساب.
- القذف.
- الزنا.
- علاقات عاطفية أو غرامية خارج إطار الزوجية.
- شذوذ جنسي (يشير إلى وجود رسوم أو مشاهد غرامية أو جنسية بين المثليين).
- عري جزئي (يشير إلى وجود رسوم أو مشاهد قليلة من العري).
- عري (يشير إلى وجود رسوم أو مشاهد واضحة

ومطولة من العري).

- محتوى جنسي (يشير إلى وجود مشاهد لبعض السلوكيات والأفعال الجنسية).
- محتوى جنسي قوي (يشير إلى وجود مشاهد واضحة ومتكررة للمعاشرة الجنسية، بما في ذلك العري).
- نكت مستهجنة (يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات تحتوي على نكت مثيرة ومستهجنة وذات طبيعة استفزازية).
- نكت بالغين (يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات قد تحتوي على نكت لا تناسب إلا البالغين، بما في ذلك النكت التي تدور حول الجنس).
- ألفاظ غير مرغوبة (يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام بعض الألفاظ النابية، أو بعض الألفاظ الجنسية).
- ألفاظ هابطة (يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام صريح ومتكرر للألفاظ النابية، أو الألفاظ الجنسية، أو ألفاظ العنف).
- لغة غير مرغوبة (يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام لغة غير مرغوب فيها).
- لغة هابطة (يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام لغة هابطة).
- موضوعات استفزازية (يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات استفزازية ومثيرة).

خامساً: المخالفات المالية:

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

- تمكين اللاعب من أكل أموال الناس بالباطل.
- تمكين اللاعب من إجراء معاملات ربوية.
- تمكين اللاعب من ممارسة القمار(الميسر)، بما في ذلك الرهان على النقد.
- تمكين اللاعب من ارتكاب تعاملات مالية محرمة.
- عرض مشاهد فيها محاكاة لأكل أموال الناس بالباطل.
- عرض مشاهد فيها محاكاة لإجراء معاملات ربوية.
- عرض مشاهد فيها محاكاة للقمار(الميسر).
- عرض مشاهد فيها محاكاة لبعض التعاملات المالية المحرمة.
- عرض مشاهد فيها تبذير للمال.
- تعليم السرقة وأساليب ممارستها.
- التهديد المالي.
- الغش المالي.
- قتل الحيوانات.
- تدمير المساكن والممتلكات.
- حرق المزارع والأشجار.
- تهجير الغير، وإخراجهم من ديارهم وأموالهم.

أخيراً: مخالفات قد يتم بروزها أثناء ممارسة اللعب على الإنترنت Online Games

هناك مخالفات قد يتم بروزها أثناء ممارسة اللعب على الإنترنت Online Games. فمحتوى بعض الألعاب الإلكترونية التي تمارس على الإنترنت Online Games قد يتغير نتيجة لقيام بعض اللاعبين بإضافة محتوى ما أثناء ممارسة اللعبة مثل: (النصوص، والصور، ومقاطع الفيديو، والمحادثات، والروابط، وغيرها من الإضافات). وفي مثل هذه الحالات سيقوم نظام التصنيف بوضع عبارات تدل على هذا، مثل: (إن محتوى هذه اللعبة الإلكترونية قد يتغير أثناء ممارسة اللعبة)؛ وذلك بهدف تنبيه وتوعية الوالدين بأن المحتوى الذي قد يضاف من قبل بعض اللاعبين أثناء ممارسة اللعبة لم يتم تصنيفه بعد من قبل نظام التصنيف، أو لم يتم البت فيه بشكل نهائي.

هذا، وفيما يلي عرض تصنيفات، وشعارات توصيف المحتوى للتصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية، وذلك كما هو مبين في جدول رقم (1).

جدول (1). تصنيفات، وشعارات توصيف المحتوى في التصنيف الإسلامي المقترح.

التصنيف والشعار	دلالة التصنيف والشعار	التصنيف والشعار	دلالة التصنيف والشعار
	يشير إلى وجود نصوص، أو أصوات، أو حوارات، أو صور، أو رموز، أو مشاهد، أو روابط تشتمل على مخالفات دينية.		يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عري، أو ممارسات جنسية، أو شذوذ جنسي، أو علاقات عاطفية أو غرامية خارج إطار الزوجية. كما قد يشير إلى احتواء اللعبة على بعض الألفاظ أو الحوارات أو التصرفات المخالفة لأخلاقيات المجتمعات الإسلامية.
	يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على مخالفات نفسية/ حياتية تتسم بالرعب، أو العنف، أو كليها.		يشير إلى وجود مشاهد يتم فيها إجراء معاملات مالية محرمة أو محاكاتها.
	يشير إلى وجود مشاهد يتم فيها الحديث عن / أو عرض صور للدخان، أو الشيشة، أو الخمور، أو المخدرات، أو تعاطيها.		يشير إلى أن محتوى اللعبة قد يتغير نتيجة لقيام بعض اللاعبين بإضافة محتوى إلى المحتوى الأصلي للعبة الإلكترونية أثناء ممارستها على الإنترنت Online Games

ثانياً: الإجابة عن سؤال الدراسة الثاني الذي ينص على «ما الفئات العمرية للتصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية؟»، وذلك كما يلي:

بالرجوع إلى الكتاب والسنة نجد أن هناك أربع فئات عمرية ذات صلة بالأطفال والشباب، وهي:

(1) سنتان، وهي المدة المقررة لمن يريد إتمام الرضاعة، وذلك لقوله تعالى: ﴿ وَٱلْوَٰلِدَٰتُ يُرْضِعْنَ أَوْلَٰدَهُنَّ حَوْلَيْنِ كَامِلَيْنِ ۖ لِمَنْ أَرَادَ أَن يُتِمَّ ٱلرَّضَاعَةَ ۚ ﴾ (البقرة:233)، فجعل إتمام الرضاعة عامين.

(2) سبع سنوات، وهي بداية سن التمييز التي يؤمر فيها الطفل بالصلاة، وذلك لقوله ﷺ: (مروا أبناءكم بالصلاة لسبع، واضربوهم عليها لعشر، وفرقوا بينهم في المضاجع). (رواه أبو داوود) في كتاب الصلاة – في الحديث رقم 495 (ابن حنبل، 1421هـ، 187).

(3) عشر سنوات، وهي بداية سن التأديب للطفل على تركه الصلاة، وذلك كما هو مبين في الحديث السابق.

(4) خمس عشرة سنة، وهي سن التكليف في الإسلام، والدليل على هذا ما رواه الإمام (مسلم) – في الحديث رقم 1868 – عن نافع عن ابن عمر رضي الله عنهما قال: «عرضني رسول الله ﷺ يوم أحد في القتال، وأنا ابن أربع عشرة سنة فلم يجزني، وعرضني يوم الخندق وأنا ابن خمس عشرة سنة فأجازني».

وأخيراً: إحدى وعشرون سنة، ورد أن السنَّ التي يتم فيها منح الشباب والأبناء استقلالية في قرارات حياتهم الاجتماعية والعلمية والعملية هو سن الحادية والعشرون، حيث ينسب إلى الخليفة عبدالملك بن مروان أنه قال: لاعب ابنك سبعاً، وأدبه سبعاً، وآخه سبعاً، ثم ألق حبله على غاربه (المنجد، 1433هـ).

الفئات العمرية للتصنيف الإسلامي المقترح:

بناءً على ما ورد في التأصيل الشرعي، فإن التصنيف الإسلامي المقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية سيعتمد الفئات العمرية 2، 7، 10، 15، و21، مع الأخذ بعين الاعتبار وجوب استبعاد جميع المخالفات الدينية، والمالية، والعقلية، والمخالفات المتعلقة بالعرض والنسب، وخاصة تلك المخالفات الموضحة في توصيف المحتوى، والتي تم بيانها في موضع سابق من هذه الدراسة. وبتعبير آخر فإن التصنيفات العمرية الخاصة بالتصنيف الإسلامي المقترح تتفاوت فقط في درجة ومستوى المخالفات النفسية/ الحياتية التي تتسم بالعنف أو الخوف والرعب. أما فيما يتعلق بالمخالفات الإيمانية، والمخالفات العقلية، والمخالفات المالية، والمخالفات المتعلقة بالعرض والنسب فإنه لا مكان لها في التصنيفات العمرية الخاصة بنظام التصنيف الإسلامي لبرمجيات الألعاب الإلكترونية.

هذا، وفيما يلي بيان لفئات، وشعارات التصنيف العمري في نظام التصنيف الإسلامي المقترح لبرمجيات الألعاب الإلكترونية، وذلك كما هو مبين في الجدول رقم (2):

جدول (2). فئات وشعارات التصنيف العمري في التصنيف الإسلامي المقترح.

فئة التصنيف العمري وشعارها	دلالة التصنيف العمري والشعار
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب لجميع الفئات العمرية ابتداء من سن الثانية. وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على بعض أعمال العنف ولكن في سياق كوميدي مثل: (أشكال العنف الموجودة في أفلام توم وجيري)، ولكن بشكل لا يمكن الطفل من الربط بين الشخصية الكرتونية المتحركة على الشاشة والشخصيات البشرية الحقيقية، بل هي شخصيات خيالية تماماً. كما ينبغي خلو اللعبة من أي مشاهد أو أصوات أو صور مخيفة ومرعبة بالنسبة للأطفال الصغار.
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم سبع سنوات أو أكثر. وهذا التصنيف مشابه وقريب من تصنيف مرحلة السنتين، إلا أن ألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على بعض المشاهد أو الأصوات أو الصور المخيفة المسموح بها لهذه الفئة العمرية.
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم عشر سنوات أو أكثر. وألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على مشاهد عنف تمارس من قبل شخصيات خيالية أو رسوم كرتونية متحركة أو حيوانات، ولكن ليس من قبل الإنسان.
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب البالغين/ المكلفين الذين تبلغ أعمارهم خمس عشرة سنة أو أكثر. وقد يشتمل محتوى اللعبة في هذا التصنيف على تصوير الرعب أو العنف بدرجة قريبة أو مشابهة لما هو حاصل في الحياة الحقيقية.
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب الذين تبلغ أعمارهم إحدى وعشرين سنة أو أكثر. 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.

رؤية ورسالة التصنيف الإسلامي المقترح:

وبناءً على ما سبق، فإن رؤية ورسالة نظام التصنيف الإسلامي المقترح هي كما يلي:

الرؤية: توفير تصنيف أو أنموذج (أدوات وآليات) لتصنيف الألعاب الإلكترونية مبني على مبادئ الدين الإسلامي الحنيف وتعاليمه، ومراعٍ عادات وتقاليد الدول الإسلامية.

الرسالة: تزويد الآباء، وأولياء الأمور، والمربين، وجمهور المستهلكين بمعلومات واضحة وموثوقة ذات صلة بالحد الأدنى للمرحلة العمرية المناسبة لممارسة لعبة إلكترونية ما، مع إعطاء وصف توضيحي مختصر لمحتوى اللعبة، وذلك وفقاً للرؤية الإسلامية التي ينطلق منها نظام التصنيف.

الخلاصة: نظراً لأن معظم أنظمة تصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية المتوفرة على مستوى العالم استحدثت من قبل دول علمانية (أمريكا، والاتحاد الأوربي، وغيرها) لا تقيم للأديان ولا للمعتقدات وزناً ولا قيمة، وذلك فيما يتعلق بإنتاج أو تصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية، لذا فإن الباحث في هذه الدراسة قام بوضع تصور مقترح لنظام تصنيف إسلامي لبرمجيات الألعاب الإلكترونية مبني على مبادئ الدين الإسلامي الحنيف وتعاليمه، ومراعٍ لعادات وتقاليد الدول الإسلامية.

ويهدف التصنيف المقترح إلى تزويد الآباء، وأولياء الأمور، والمربين، وجمهور المستهلكين بمعلومات واضحة وموضوعية ذات صلة بالحد الأدنى للمرحلة العمرية المناسبة لممارسة لعبة إلكترونية ما، مع إعطاء وصف توضيحي مختصر لمحتوى اللعبة، وذلك وفقاً للرؤية الإسلامية التي ينطلق منها نظام التصنيف.

التوصيات:

وفقا لما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة، فإن الباحث يوصي بما يلي:

- أن تقوم الوزارات والجهات «ذات العلاقة» بالدول الإسلامية باعتماد التصنيف المقترح، أو أي تصنيف آخر يحفظ للأمة ناشئتها، وتطبيقه على جميع برمجيات الألعاب الإلكترونية المستورة من الدول الأجنبية وكذلك المنتجة محلياً.
- إنشاء موقع على الويب خاص بالتصنيف الإسلامي المقترح، على غرار موقعي نظام تصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية الأمريكي ESRB، والاتحاد الأوربي PEGI.
- نشر الوعي بأهمية التصنيف الإسلامي المقترح، ودوره في الحد من المفاسد والمخاطر والآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب.
- وضع قائمة بأسماء جميع برمجيات الألعاب الإلكترونية التي يتم تصنيفها من قبل التصنيف المقترح،

ونشرها على موقع النظام على الويب؛ حتى يتمكن الآباء والمربون من الإطلاع عليها، ومعرفة محتوى الألعاب الإلكترونية وتصنيفاتها العمرية ومدى مناسبتها لأبنائهم وطلابهم.

- تحديث قائمة برمجيات الألعاب الإلكترونية التي يتم تصنيفها كل عام.
- اعتماد هذا التصنيف، أو أي تصنيف مشابه عند تدريس مقررات ذات علاقة ببرامج الأطفال وألعابهم المحوسبة في الجامعات العربية والإسلامية.

***

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

ابن حنبل، أحمد. (1421هـ). *مسند الإمام أحمد بن حنبل*. تحقيق: شعيب الأرناؤوط وآخرون، مؤسسة الرسالة.

أبو داود. (بدون تاريخ). *سنن أبي داود*. بيروت – لبنان: المكتبة العصرية.

الغامدي، منصور بن محمد. (2005م). *تأثير الألعاب الإلكترونية (البلايستيشن) على مستخدميها*. تم استعراضه بتاريخ 11/ 4/ 2011 على الرابط:

http://www.mghamdi.com/#4

الإمام مسلم. (بدون تاريخ). *صحيح مسلم*. بيروت – لبنان: دار الكتب العلمية.

الزحيلي، وهبة. (1406هـ). *أصول الفقه الإسلامي*. دمشق، سوريا: دار الفكر.

الغزالي، أبو حامد. (1417 هـ). *المستصفى من علم الأصول*. تحقيق محمد بن سليمان الأشقر، بيروت، لبنان: مؤسسة الرسالة.

القناة التليفزيونية لاين سبورت Line Sport (2012م). *غش البراعم*. تم استعراضه بتاريخ 3/ 8/ 2012 على الرابط:

http://www.youtube.com/watch?v=lWeUyJHf0TY

المنجد، محمد. (1433هـ). *لطائف تربوية*. موقع شبكة مشكاة الإسلامية. تم استعراضه بتاريخ 22 ذو الحجة 1433هـ على الرابط:

http://www.almeshkat.net/vb/showthread.php?p=514952

مؤتمر مقاصد الشريعة الإسلامية وقضايا العصر. (2010م). *توصيات مؤتمر مقاصد الشريعة الإسلامية وقضايا العصر*. تم استعراضه بتاريخ 25 شوال 1433هـ على الرابط:

http://www.islamfeqh.com/News/NewsItem.aspx?NewsItemID=2995

مي. (2010م). *سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية*. تم استعراضه بتاريخ 25/ 12/ 1432هـ على الرابط:

http://alexmedia.forumsmotions.com/t150 – topic

الهدلق، عبدالله عبدالعزيز. (2012م). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*، جامعة عين شمس، (138)، 212 – 155.

الويكيبيديا. (2012م). *خارطة وجود نظم تصنيف الألعاب الإلكترونية على مستوى العالم*. تم استعراضه بتاريخ 22/ 1/ 2012 على الرابط:

http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_content_rating_system

ثانياً: المراجع العربية:

Al – Hadlaq, Abdullah. A (2012). The advantages and disadvantages of playing electronic games and motives of the playing from the viewpoints of public education students in Riyadh city (in Arabic). *Journal of Reading and Knowledge*, (138), 155 – 212.

British Board of Film Classification (BBFC, 2007). *Playing video games*. Retrieved on 12.1.2011 from http://www.bbfc.co.uk/newsreleases/2007/00/

Entertainment Software Rating Board (ESRB). (2012). Retrieved on 29.1.2012 from

http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#symbols

Gallagher, M. Michael, D. (2011). *The 2011 essential facts about the computer and video game industry***.** Entertainment Software Association (ESA)**.**

Grabianowski, E. (2012). *How the ESRB Works*. Retrieved on 18.7.2012 from http://electronics.howstuffworks.com/esrb.htm

Pan European Game Information system (PEGI) (2012). Retrieved on 29.1.2012 from http://www.pegi.info/en/index/id/952

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004*). Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

Sandle, T. (2012). Video games ratings changed. Retrieved on 27.8.2012 from http://digitaljournal.com/article/324791.

Video Standards Council. (2010). *Parent's and carer's guide to video games ratings***.** Retrieved on 3.6.2012 from http://www.videostandards.org.uk/VSC/games_ratings.html

Wikipedia. (2012). *Video game content rating system*. Retrieved on 22.1.2012 from http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_content_rating_system

❊ ❊ ❊