Journal of Human and Social Sciences (JHSS) • Vol 7, Issue 6 (2023) • P: 115 - 88
https://journals.ajsrp.com/index.php/jhss
ISSN: 2522-3380 (Online) • ISSN: 2522-3380 (Print)

The criminal and social effects of electronic games
"A comparative legal jurisprudence study in the light of Saudi law and Islamic law"

Dr. Abdu Ali Muhammad Al-Jedi
College of Science and Arts in Dhahran Al-Janoob | King Khalid University | KSA

Received: 28/12/2022
Revised: 08/01/2023
Accepted: 08/03/2023
Published: 30/06/2023

* Corresponding author:
aalgadi@kku.edu.sa

Citation: Al-Jedi, A. A. (2023). The criminal and social effects of electronic games "A comparative legal jurisprudence study in the light of Saudi law and Islamic law". *Journal of Humanities & Social Sciences, 7(6),* 88 – 115. https://doi.org/10.26389/AJSRP.J281222

2023 © AISRP • Arab Institute of Sciences & Research Publishing (AISRP), Palestine, all rights reserved.

• Open Access

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

Abstract: This research deals with the study of the criminal and social effects of electronic games and the jurisprudential rulings related to them, which are among the new calamities to the Muslim community, trying to identify examples of these games and mentioning the legal ruling on them, with mentioning their harm to Muslim children and youth. The research aimed to achieve a set of goals, including 1- Clarifying what is meant by electronic games, explaining their types and the legal rulings related to each type. 2- Demonstrating the compliance of Islamic law with contemporary issues, and the importance of the topic lies in the fact that it stands on a statement of the criminal and social effects and legal rulings related to electronic games and mentioning the alternative to them. 3- A statement that the Islamic law is keeping pace with emerging and emergency incidents and issues, and that it is valid for every time and place. A- Some of the electronic games cause a waste of money and time, and Islamic law urged the preservation of money and time, and it is also one of the five colleges. B - The health damage caused by some of these games, as previously mentioned, and it is known that the Islamic law came to preserve the human being and his health, and it is one of the five colleges of self-preservation. C- The social damage caused by some of these games. It is well known that Islamic law came to preserve the social fabric of societies.

Keywords: Electronic games - criminal effects - social effects - legal ruling - legal punishment.

الآثار الجنائية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية
"دراسة فقهية قانونية مقارنة في ضوء القانون السعودي والشريعة الإسلامية

الدكتور / عبده علي محمد الجدي
كلية العلوم والآداب بظهران الجنوب | جامعة الملك خالد | المملكة العربية السعودية

المستخلص: يتناول هذا البحث بالدِّراسة الآثار الجنائية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية؛ دراسة فقهية قانونية مقارنة في ضوء القانون السعودي والشريعة الاسلامية، وهي من النوازل الجديدة على المجتمع المسلم، محاولًا الوقوف على نماذج من هذه الألعاب وذِكر الحكم الشَّرعي لها، مع ذكر أضرارها على أطفال المسلمين وشبابهم، وقد هدف البحث إلى تحقيق مجموعة من الأهداف منها: 1- توضيح المقصود بالألعاب الإلكترونية، وبيان أنوعها والأحكام الشرعية المتعلقة بكل نوع.

2- اظهار مواكبة الشريعة الإسلامية للقضايا المعاصرة، وتكمن أهمية الموضوع في كونه يقف على بيان الآثار الجنائية والاجتماعية والأحكام الشرعية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية وذكر البديل لها.

3- بيان مواكبة الشريعة الإسلامية للحوادث والقضايا المستجدة والطارئة، وأنها صالحة لكل زمان ومكان، وقد اقتضت طبيعة البحث أن يكون منهجه الوصفي التحليلي، وقد خرج بعد عرض مادته بمجموعة من النتائج والتوصيات، ومنها:-

أ- من الألعاب الإلكترونية ما يتسبب في إهدار المال والوقت والشريعة الإسلامية حثت على الحفاظ على المال والوقت وهي أيضًا من الكليات الخمس.

ب- الأضرار الصحية التي تسببها بعض هذه الألعاب كما سبق ذكره ومن المعلوم أن الشريعة الإسلامية جاءت للحفاظ على الإنسان وصحته وهي من الكليات الخمس الحفاظ على النفس.

ج- الأضرار الاجتماعية التي تسببها بعض هذه الألعاب ومن المعلوم أن الشريعة الإسلامية جاءت للحفاظ على النسيج الاجتماعي للمجتمعات.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية- الآثار الجنائية - الآثار الاجتماعية – الحكم الشرعي- العقوبة القانونية.

المقدمة

الحمد لله رب العالمين وصلى الله على نبينا محمد وعلى آله وصحبه وسلم تسليمًا كثيرًا إلى يوم الدين وبعد: فإن اللعب والترويح عن النفس أمر أباحته الشرائع كلها؛ لكونه من متطلبات الفطرة البشرية؛ فقد أخبرنا الله -سبحانه وتعالى- عن إخوة يوسف حينما احتالوا لأخذ أخيهم يوسف -عليه السلام- مخاطبين أباهم: **(أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ)** (سورة يوسف الآية:12)، يقول الإمام الجصاص -رحمه الله- : (وفي الآية دلالة على أن اللعب الذي ذكروه كان مباحًا، لولا ذلك لأنكره يعقوب – عليه السلام- عليهم) (الجصاص، الرازي، 1405هـ، 381/4) .

ولكثرة انتشار الألعاب الإلكترونية في الآونة الأخيرة وهي من النوازل الجديدة التي لم أجد من الباحثين من تكلم عن الآثار الجنائية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية، وكذلك عن الأحكام الشرعية المترتبة على مثل هذه الألعاب، إلا بعض الكتابات البسيطة المتفرقة وهذه النازلة تحتاج إلى بيان الآثار الجنائية والاجتماعية لها مع بيان التكيف الفقهي الذي يستوجب من حيث تصورها واستصدار أحكامها وبيان أضرارها ومنافعها وبعض متعلقاتها وإصدار الفتوى المبّينة لحكم هذه النازلة، والمقام العلمي والعملي الموسع للنظر في هذه النازلة التي أرقت كثير من أولياء الأمور يتطلب قدراً كبيراً من الجهود المتظافرة من كل المختصين وكذلك الجهات الحكومية والقانونية والرقابية لمثل هذه النازلة، من حيث مقدار المعارف وتنوع التخصص وعمق النظر والاجتهاد والاستعانة بالدراسات التفصيلية والإحصائية والاستقرائية، لما قد يحصل من الأضرار الدينية والنفسية والاجتماعية والجنائية وغير ذلك، و تعد الألعاب الإلكترونية من الأمور المباحة شرعاً إذا لم يترتب عليها مفسدة، وقد تقررت هذه الإباحة بناءً على أن الألعاب الإلكترونية شكل من أشكال الترويح عن النفس وتحصيل اللذة المباحة بالوسائل المباحة، إذا لم تصدُّ عن واجب شرعي كإقامة الصلاة وبر الوالدين، وغيرهما من الواجبات الشرعية، وإذا لم تشتمل على أمر محرم، فهي من المباحات، وقد اهتمت الشريعة السمحة بجميع الجوانب لشخصية المسلم من جميع النواحي: العاطفية، والنفسية، والحركية، والعقلية، والأخلاقية، والروحية، وتدريبها على القيم الفاضلة، ويعتبر الترويح من الجوانب التي اهتمت بها الشريعة السمحة لغرض بناء وتطوير شخصية الفرد المسلم، والشريعة الإسلامية لم تحرم اللعب ولا المرح، فقد صح عنه صلى الله عليه وسلم قوله :(يا حنظلة ساعة وساعة ولو كانت تكون قلوبكم كما تكون عند الذكر لصافحتكم الملائكة حتى تسلم عليكم في الطرق) **(مسلم، د.ت، 95/8)**؛ بل كان النبي صلى الله عليه وسلم يقول لعائشة رضي الله عنها في مواسم الأفراح:((ما كان معكم لهو، فإن الأنصار يعجبهم اللهو)) **(البخاري، 1407هـ – 1987م** 7/ 28)، غير أن كثيراً من وسائل الترفيه اليوم ومنها الألعاب الإلكترونية اقترن بها في هذا الزمان بعض المحاذير الشرعية، كالموسيقى والمعازف وغيرها من المؤثرات الوترية الصاخبة وغيرها من المحاذير التي ينبغي بيانها، وقد ظهرت هذه الألعاب بكثرة مدهشة في السنوات الأخيرة، وتطورت أنواعها بسرعة عجيبة، وغزت الأسواق والمنازل والمؤسسات التربوية والترفيهية والشبابية، والمنتديات، بل المنازل، واحتلت كثيرًا من مواهب الأطفال وأوقاتهم وسلوكياتهم، وأفزعت كثيراً من الآباء والأمهات، وغيرت موازنات الأسر والمجتمعات، وفعلت فعلها في العقول والأبدان وفي الدول و البلدان، بل وصل ببعض الشباب أنه قلد تلك الألعاب ووصل به الحال إلى قتل نفسه ومنهم من ألحد وكفر و منهم من أشرك بالله تعالى بسبب تلك الألعاب، وتُعد هذه الألعاب الإلكترونية نازلة مستجدة من نوازل العصر، التي تحتاج إلى مزيد من البحث والبيان، مما دفع الباحث إلى أن يكتب هذا البحث في هذا الموضوع سائلًا المولى جل وعلا أن يوفقني فيه لما يعود بالنفع علي وعلى الأمة وأن يلهمني الصواب والسداد وسيتكلم الباحث فيه عن أنواع الألعاب الإلكترونية وما هو مباح منها؟ وما هو محرم؟ وما الأضرار الناجمة عن ذلك من ناحية نفسية وعقلية وجنائية وكذلك من ناحية شرعية وغيرها من النواحي؟

مشكلة البحث:

انتشار ألعاب خطيرة تسببت في انتحار عددا من الشباب وتوقع انتشار المزيد من هذه النوعية وظهور العديد منها على مستوى العالم وصعوبة التحكم في انتشار هذه الألعاب وادمان لعب هذه الألعاب واذعان اللاعب لكل ما يملى عليه من أوامر من قبل مدير اللعبة وما يترتب على ذلك من أذى له سواء نفسيًا أو جسديًا أو اجتماعيًا.

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلى تحقيق التالي:

1- توضيح المقصود بالألعاب الإلكترونية، وبيان أنوعها والأحكام الشرعية المتعلقة بكل نوع.
2- اظهار مواكبة الشريعة الإسلامية للقضايا المعاصرة، وبيان التكييف الفقهي للألعاب الإلكترونية.
3- التفريق ما بين التسلية والترويح على النفس وبين ما يؤدي إلى الضرر بالدين أو النفس.
4- بيان وتوضيح زيف من صمم تلك الألعاب وكشفه للناس وبيان المقاصد الخبيثة التي يريد الوصول إليها أعداء هذا الدين، وعرض بعض الألعاب الخطيرة للحذر منها.
5- الوقوف على أسباب انجذاب الشباب لهذه الألعاب واستخدام هذه المفاتيح لتصميم ألعاب هادفة ومسلية تكون تيارًا مضادًا يحمل نفس الأسلحة المستخدمة في الألعاب الخطيرة ولكن موظفة في لعبة مفيدة ومسلية وآمنة.
6- بيان حكم التعزير الجنائي على صانعي الالعاب الإلكترونية وقياسه على العقوبات المتفق عليها فيما يشابهها كعقوبة الجرائم المعلوماتية على سبيل المثال.

أهمية الموضوع:

تأتي أهمية الموضوع في التالي: -

1- كثرة انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل كبير وملحوظ وكذلك مخيف وملفت للنظر مع تطورها بين الفينة والأخرى، وانخراط كثير من الشباب والأطفال في التعامل معها والإدمان عليها مما يستدعي دارسة هذا الموضوع والوقوف عليه وبيان الأحكام الشرعية المتعلقة به.
2- بيان مواكبة الشريعة الإسلامية للحوادث والقضايا المستجدة والطارئة وأنها صالحة لكل زمان ومكان.
3- حاجة الناس لبيان المحرم من تلك الألعاب ومحاولة تجنبها والتحذير منها وكذلك بيان ما يكون مباحًا منها للتسلية على النفس أحيانًا.
4- كثرة وانتشار الحوادث وخاصة الشنق والحرق بسبب متابعة مثل هذه الألعاب الإلكترونية بسبب محاكاة بعض المراهقين والأطفال لها مما أدى إلى حدوث الموت لهم إما شنقًا أو حرقًا أو تردي من أماكن شاهقة.
5- بيان وتوضيح ما يقصده أهل هذه الألعاب من التشويه لديننا الإسلامي والقدح في العقيدة الإسلامية وبث روح الكراهية لهذا الدين في نفوس الشباب والمراهقين.
6- استصدار عقوبة رادعة لكل من تسول له نفسه بصناعة الألعاب المهلكة والمدمرة للدين، أو البدن، أو الأخلاق.

منهج البحث:

اتبع الباحث المنهج الوصفي آخذًا من أدواته التحليل.

الدراسات السابقة:

هناك دراسات تناولت الموضوع بعامة، منها:

1- الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية، د/ نور الدين مختار الخادمي.

2- المعاوضة في الألعاب الإلكترونية دراسة فقهية، ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة إعداد د. ياسر بن إبراهيم الخضيري الأستاذ المشارك بقسم الفقه، كلية الشريعة بالرياض جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامي. يوم الأربعاء 1440/6/23هـ

3- المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، إعداد د. هيلة بنت عبد الرحمن بن محمد بن يابس-الأستاذ المشارك بقسم الفقه بكلية الشريعة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية – 1440هـ.

كل الدراسات السابقة إما قديمة كالبحث الأول الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية ولم يتكلم عن الألعاب الجديدة والمستجدة، وأما البحثين الآخرين فركزا على أحكام المعاوضات في الألعاب الإلكترونية وما سأتكلم عنه هو الآثار الجنائية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية والأحكام الشرعية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية المستجدة.

خطة الدراسة:

تتكون خطة الدراسة من مقدمة وتمهيد ومبحثان: تحت كل مبحث جملة من المطالب:

المبحث الأول : التعريف بالآثار الجنائية لغة واصطلاحاً.

المطلب الأول: التعريف بالآثار الجنائية لغة واصطلاحاً.

المطلب الثاني: الآثار الاجتماعية مع ذكر أمثلة من الواقع وعدد الحالات المسجلة في المملكة العربية السعودية وفي العالم.

المبحث الثاني:- بالألعاب الإلكترونية وأنواعها وتاريخ نشأتها

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية لغة واصطلاحًا.

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: تاريخ نشأتها.

المبحث الثالث : حكم الألعاب الإلكترونية وفيها مطالب:-

المطلب الأول: أقسام الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: حكم الألعاب الإلكترونية الضارة ونماذج منها.

المطلب الثالث: حكم الألعاب الإلكترونية الغير ضارة ونماذج منها.

المبحث الرابع: ضوابط الألعاب الإلكترونية والبديل الإسلامي وفيها ثلاثة مطالب:-

المطلب الأول: الآثار الجنائية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: ضوابط الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية الضارة.

المبحث الأول :التعريف بالآثار الجنائية لغة واصطلاحاً.

المطلب الأول: التعريف بالآثار الجنائية لغة واصطلاحاً.

المطلب الثاني: الآثار الاجتماعية مع ذكر أمثلة من الواقع وعدد الحالات المسجلة في المملكة العربية السعودية وفي العالم.

المطلب الأول: التعريف بالآثار الجنائية لغة واصطلاحاً.

تعريف الأثر لغة : ذكر في مختار الصحاح: أن الأثر بفتحتين ما بقي من رسم الشيء وضربة السيف والتأثير إبقاء الأثر في الشيء" وورد في المعجم الوسيط "أثر فيه ترك فيه أثراً وتأثر الشيء ظهر فيه الأثر وبالشيء تطبع به والشيء تتبع أثره "

فيتضح من ذلك أن الأثر لغة هو ما ترك علامة في المؤثر فيه سواء كانت العلامة حسية كضربة سيف أو معنوية كالتطبع. (مختار الصحاح، (5/1)،لمحمد بن أبي بكر بن عبدالقادر الرازي، تحقيق : محمود خاطر، مكتبة لبنان ناشرون – بيروت، 1415هـ – 1995م.)

تعريف الأثر شرعاً :

ذكر صاحب كتاب معجم لغة الفقهاء: أنه "ما بقي من رسم الشيء مع آثار والعلامة . والحديث والسنة والأجل والنتيجة المترتبة على التصرف والأحكام فيقولون أحكام النكاح يريدون آثاره ، والعلامة التي يخلفها الشيء.(معجم لغة الفقهاء،(42/1).

والأثر له ثلاثة معان الأول بمعنى النتيجة وهو الحاصل من شيء والثاني بمعنى العلامة والثالث بمعنى الجزء(: التعريفات، لعلي بن محمد بن علي الجرجاني، (23/1)، تحقيق : إبراهيم الأبياري، دار الكتاب العربي – بيروت، ط/1، 1405هـ.

والخلاصة :

فإن للأثر أربعة معان :

أولاً : يأتي بمعنى النتيجة ، ثانياً : بمعنى العلامة ، ثالثاً : بمعنى الخبر ، رابعاً : بمعنى ما يترتب على الشيء وهو المسمى بالحكم عند الفقهاء مثل أحكام النكاح : أي الأشياء المترتبة على النكاح من الطلاق والخلع واللعان والعدة وما إلى ذلك .

والجنايات: جمع جناية والجنائية مصدر جَنَى وإِرْتَكَبَ جِنَايَةً ذَنْباً، (القاموس المحيط، (1641/1)، لمحمد بن يعقوب الفيروزآبادي)، والجناية في الاصطلاح:-هو كل فعل محظور يتضمن ضررا على النفس أو غيرها(التعريفات، للجرجاني،107/1)، والجِناية في القانون :الجريمة التي يُعاقب عليها القانون أَساساً بالإِعْدام أَو الأَشْغال الشَّاقة المؤبَّدة أَو الأشغال المؤقتة والجمع جَنايا.(المعجم الوسيط، إبراهيم مصطفى . أحمد الزيات . حامد عبد القادر . محمد النجار،(141/1)، دار الدعوة، تحقيق : مجمع اللغة العربية).

والجناية لغة: من جنى يجني بمعنى أخذ، يقال جنى الثمر إذا أخذه من الشجرة، ويقال جنى على نفسه وجنى على قومه جناية إذا جر عليهم، وهي اسم لكل ما يجني الشخص ومايكسبه من إثم وهي عامة في الشر كله وخصصت بما حرمه الشرع دون غيره.(لسان العرب لابن منظور 519/1)، والقاموس المحيط للفيروز أبادي 4/ 315، مختار الصحاح للرازي 48)، فالجاني اضاف الى نفسه واكتسب إثماً وشراً بارتكابه هذه الجناية.

وفي الاصطلاح الفقهي الشرعي: (هي كل فعل محرم شرعا مطلقا سواء وقع على نفس أو مال أو غير ذلك)، لكن عرف الفقهاء جرى على إطلاق لفظ الجناية (على الافعال الواقعة على نفس الانسان أو أطرافه) (تبيين الحقائق للزيعلي 97/7، البحر الرائق لابن نجيم 286/8، الشرح الكبير للدسوقي 4/ 343،الشرح الكبير والانصاف 6,5/25 ، كشاف القناع 332/3. التشريع الجنائي لعبد القادر عوده 4/2 . التشريع الجنائي لعبد الله الحميد 12. الجنايات في الفقه الاسلامي لحسن الشاذلي 1/ 23، ويلاحظ أن الجناية هي الجريمة في اصطلاح الفقه الإسلامي. (الفقه الاسلامي وأدلته218/7 وهبه الزحيلي)، والواقع أن الجناية هي أثر فعل الجاني فيجب أن يختص بضررها كما يختص بنفعها.

المطلب الثاني: الآثار الاجتماعية مع ذكر أمثلة من الواقع وعدد الحالات المسجلة في المملكة العربية السعودية وفي العالم:-

من خلال تتبع الاحصائيات في العالم لآثار الالعاب الإلكترونية فإن هناك أكثر من 175 ألف حالة مرضية نتيجة إدمان الألعاب الإلكترونية، وتشكل الألعاب الإلكترونية جل اهتمام المراهقين في العصر الحاضر، مما يجعل البعض يعتقد بإمكانية تحول ذلك إلى اضطراب خاص بإدمان الألعاب لدى الأطفال والمراهقين، ففي عام 2016م، وبلغت مبيعات ألعاب الفيديو حول العالم 24.5 مليار لعبة، بزيادة عن 2015 الذي بلغت فيه المبيعات 23.2 مليار لعبة، وتشير الإحصاءات الأمريكية إلى أن 72% من ألعاب الفيديو المتداولة في الولايات المتحدة يستخدمها من تزيد أعمارهم على 18 عاماً، وهناك مجموعة من المخاوف تتعلق بمدى انتشار وتأثير هذه الألعاب، منها ما يتعلّق بالعنف، وإدمان الشاشة، والتأثير على الدماغ، والتأثير على الأنشطة البدنية الأخرى، وبحسب الإحصائيات والتقارير الصادرة عن المنظمات الدولية والتي أشارت إلى أن المخاطر الناجمة عن الإفراط في الألعاب الإلكترونية، فهناك 285 ألف طفل قد أصيبوا بمشاكل في النظر نتيجة ألعاب الفيديو عبر شاشات الكمبيوتر من خلال الإحصائيات فإن هناك 112 ألف طفل قد أصيبوا بالمسدسات البلاستيكية، وهي كرات شديدة القوة وتكون مؤذية خاصة إذا كانت الإصابات في العيون والرأس بشكل عام، وقد بلغ عدد الأطفال الذين توفوا نتيجة ابتلاع قطع من هذه الألعاب 55 ألف طفل، ولذا فإن إدمان ألعاب الفيديو خطر يهدد حياة الأطفال، إن قرار منظمة الصحة العالمية بإدماج الاضطراب رسمياً في التصنيف الدولي للأمراض هو الخطوة المناسبة، وهو قرار صائب لحماية المجتمعات، وشرائحه المختلفة من الصغار والكبار.

ومن أعراض الإدمان:- كما أوضح المستشار النفسي والتربوي د. فهد عبدالرحمن الماجد أن الأعراض التي يقاس منها إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية تتمثل في تعلّقه الشديد بالأجهزة الإلكترونية، وغياب الرغبة في اللعب مع الأطفال الآخرين أو اللهو في الخارج ومن بينها ظهور التوتر الشديد والمستمر في حال لم يملك الأجهزة الإلكترونية ليلهو بها، مما يجعله في حالة من القلق والتشنّجات المستمرة ضعف التعليم، كما يفقد الطفل التركيز على الدرس وقت التعلم، وعدم قدرته على الكتابة والدراسة بشكل صحيح، كما لا يمكنه أن يجلس لمدة طويلة لإتمام واجباته الدراسية وفروضه المدرسية، إذ يصعب عليه الثبات من دون أن يلهو ببعض الأمور الصغيرة ويقلّد الألعاب الإلكترونية التي يلعبها على الأجهزة، مستعملاً أدوات الكتابة كالقلم والممحاة وغيرها، ومن أضرار الألعاب: إن الطفل قد يشكو من اضطرابات في النوم وفشل على صعيد الحياة الخاصة أو الدراسة، وكسل وخمول وعزلة اجتماعية، إضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد، كذلك ضعف المهارات الاجتماعية، مما يؤدي إلى إخفاقه وفشله في التعامل مع مواقف الحياة كما تتمثل التأثيرات الصحية على الأعصاب والعين، وضعف التحصيل الدراسي وانعكاساته على المستوى التعليمي، والتأتأة وعدم الاكتراث لمشاعر الآخرين، والعدوانية في السلوك تجاه إخوانه وزملائه، فضلاً عن تأثيرها على القيم إضافة لتفويت الواجبات الدينية، ونظراً لكثرة انتشار الالعاب الضارة وغير الضارة فقد تم فسح 218 لعبة بالسعودية بعام 2021، بينما حصلت 414 لعبة على تصنيف خاص، وفي أغسطس2016م، وتم الإعلان عن بدء تطبيق نظام التصنيف العمري للألعاب بالسعودية، بإشراف الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع والذي تهدف من خلاله الهيئة إلى استحداث نظام تصنيف بمعايير تلائم المجتمع السعودي، إضافة إلى تنقيح المحتوى من المخالفات مع حرصها على عدم الإخلال بتجربة اللعبة والاستمتاع بمراحلها.

ومنذ ذلك الوقت تبذل الهيئة جهوداً كبيرة في المساهمة بتقديم ألعاب تلائم المجتمع في المملكة العربية السعودي ومراقبة السوق الذي يشهد توسعاً كبيراً في المنطقة، لاسيما وأننا مؤخراً سمعنا من خلال تقرير بأن السعودية هي الدولة الرائدة في سوق صناعة الألعاب وأكثرهم تحقيقًا للإيرادات في الشرق الأوسط.

المبحث الثاني:- بالألعاب الإلكترونية وأنواعها وتاريخ نشأتها

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية لغة واصطلاحًا.

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: تاريخ نشأتها.

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية لغة واصطلاحًا:

الأحكام: لغة جمع حُكْم، ومعناها لغةً: القضاء؛ لذا يُسمى الحاكمُ بين الناس قاضيًا.

واصطلاحًا: هي ما افتضاه خطاب الشرع المتعلِّق بأفعال المكلَّفين من طلب أو تخيير أو وضع.

الأحكام الشرعية، وتنقسم إلى قسمين هما:-

أ- التكليفي : وهو خطاب الله المتعلق بأفعال المكلفين على جهة الطلب أو التخيير، كما يعرف بأنه الوصف الشرعي للأفعال الصادرة من المكلفين بناء على طلب الشارع فعلها أو تركها أو تخييره بينهما.

ب- وضعي : وهو جعل الشيء سببًا لشيء آخر أو شرطًا أو منعًا أو صحيحًا أو فاسدًا، وذلك كجعل الطهارة شرطًا في صحة الصلاة، وجعل الحدث مانعًا من صحتها، وجعل النصاب سببًا في وجوب الزكاة، هذا وكون الشيء سببًا لشيء آخر أو شرطًا له أو مانعًا منه إنما مرده إلى اعتبار الشارع، و إلا لما كان كذلك. (أبوسند محمد، 2011 م،3/1).

وتعريف الألعاب لغة: جمع لعبة واللَعِب معروف واللَّعْبُ مثله، وقد لَعِبَ يلعَب، وتلعَّب، لعِب مرَّةً بعد أخرى، ورجلٌ تِلْعابَةٌ: كثير اللَعِب، والتَلعاب بالفتح: المصدر واللُعْبَةُ بالضم: لُعْبَةُ الشِطرنج والنَرْد، وكلُّ ملعوبٍ فهو لُعْبَةٌ، قال ثعلب: من هذه اللَعِبَةِ بالفتح أجودُ، لأنه أراد المرة الواحدة من اللَعِبِ، واللِعْبَةُ بالكسر: نوع من اللعَبِ، مثل الركبة والجِلسة، تقول: فلان حَسَنُ اللِعْبَةِ، كما تقول: حَسَنُ الجِلسة، ولاعبتُ الرجلَ مُلاعَبَةً، ومُلاعِبُ ظِلِّهِ: طائر، ولَعِبَ كَسَمِعَ لَعْبًا ولَعِبًا ولِعْبًا وتَلْعابًا ولَعَّبَ وتَلَعَّبَ وتَلاعَبَ: ضِدُّ جَدَّ، واللُّعْبَةُ بالضم: التِّمْثالُ وما يُلْعَبُ به كالشِّطْرَنجِ ونَحْوِهِ والأَحْمَقُ يُسْخَرُ به ونوْبَةُ اللَّعِبِ،(الفيروز آبادي، د.ت، 172/1)، (ابن منظور، د.ت، 739/1).

واصطلاحًا: - اللعب هو فعل الصبيان يعقب التعب من غير فائدة. (الجرجاني، 1405هـ، 246/1)، واللَعِب: بفتح فكسر، اللهو العمل الذي لا نفع فيه، واللُعبة: كل ما يلعب به. (قلعجي محمد، قنيبي حامد1408هـ، 1988م، 392/1).

تعريف الإلكترونيات:

وعُرّف علم الإلكترونيات بأنه العلم والتقنية المختصين بدراسة الدقائق المشحونة في مادة غازية أو في الفراغ او في مادة شبه موصلة ويلاحظ بوجه عام ان أي مادة جيدة التوصيل لا تتبع الهندسة الإلكترونية انما تندرج تحت نطاق الهندسة الكهربائية. (منتدى الحصايا الإلكتروني. (hasaya.own0.com › t108-topic)

التعريف المركب: تعرف الألعاب الإلكترونية:((بأنّها ألعاب تفاعلية تُشغل باستخدام أي جهاز إلكتروني مُتخصص؛ كأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز، كما يُمكن تشغيل الألعاب الإلكترونية من خلال الشبكات المُعتمدة على وجود خوادم خاصة، والتي يمكن الوصول إليها من خلال الإنترنت، حيث تسمح تلك الخوادم للمُستخدِمين بممارسة اللعب وحدهم أو مع أشخاص آخرين. https://mawdoo3.com)موقع:

وتُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنّها الإلكترونيات المتنّوعة التي تكوّن ألعاب متفاعلة، سواءً عن طريق استخدام الأجهزة الخاصة بها، أو باستخدام الحواسيب، أو الأجهزة الخلوية المتطّورة؛ فبعض الأشخاص يعتقدون أنّ ألعاب الفيديو هي ذاتها الألعاب الإلكترونيّة، إلاّ أنها في الواقع مختلفة؛ فألعاب الفيديو جزءٌ من الألعاب

الإلكترونيّة؛ بل هي أشهر نوع فيها، وتشمل الألعاب الإلكترونية ألعابًا مختلفة؛ كالألعاب الصّوتيّة، ولعبة الكرة، والدّبابيس وماكينة الحظّ. (عائشة بلهيش العمري، 2015م،743).

المطلب الثاني: أقسام الألعاب الإلكترونية:

يُمكِن تصنيف وتقسيم الألعاب الإلكترونية مِن حيثُ الهدف منها، إلى ثلاثة أنواع رئيسة:

1- ألعاب المتعة والتسلية:- وهي ألعاب المقصد منها المتعة والتسلية وشغْل وقت الفراغ، وتعتمد بشكل عام على التفاعل مع اللُّعبة في بشكل أو بوضع ما تبدأ بمستويات بسيطة يَسهُل التعامُل معها؛ لتصبح معقدةً وسريعةً غالبًا ما تتجاوز قدرات اللاعب مهما أتْقن تدريبه ، وتتميَّز هذه الألعاب بأنَّها مثيرة وجذَّابة وتشدُّ الانتِباه لكثرةِ الصور والأصوات القريبة مِن الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرًا من فئات المجتمع وخاصة الشباب والأطفال الذين يؤلّفون الشريحةَ العريضة مِن مستثمريها، أو تسبب لهم إدمانَ اللعب بها، ويستخدم اللاعبُ أدوات إلكترونيةً تابعة تمكّنه مِن رؤية البُعد الثالث، أو الاستفادة مِن حواسَّ أخرى غير السَّمْع والبصر مِثل اللمس والشم، إلا أنَّ جاذبيتها وإثارتها تتلاشَى مع الزمن أمامَ المَلَل الذي يُسبِّبه التَّكْرار فيها ويندرج تحتَ هذا النوْع طيفٌ واسع من ألْعاب سباق السيَّارات والدراجات النارية وألعاب القِتال ومحاكاة المعارِك والحروب وغزو الفضاء.

2- ألعاب الذكاء

تعتمد هذه الألعاب على المحاكماتِ المنطقيَّة في اتِّخاذ القرار، وتتطلَّب إعمال الفِكر للتعامل معها، ولعلَّ الشطرنج مِن أشهر الألعاب في هذا المجال؛ إذ بات التعامُلُ مع أجهزة الشطرنج الإلكترونيَّة أو برامج الشطرنج الحاسوبيَّة تَحَدّيًا كبيرًا يتجاوز في بعضِ الأحيان كبار اللاعبين، وتكمُن قوةُ الألعاب الإلكترونيَّة والبرامج الحاسوبيَّة في هذا المجال في إمكانية معالجة كمٍّ هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المُثلَى تبعًا لمعايير محدَّدة مشتقَّة من قوانين اللعبة وخِبرة المحترفين سواء مِن اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعُب مجاراته.

3- الألعاب التربويَّة والتعليميَّة:-

تُسهِم ألعاب المتعة والذكاء في التعلُّم، إلا أنَّ الألعاب التربويَّة والتعليميَّة تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقُل المعلومة للمستثمر بطريقةٍ مسلية، وطيف هذه الألعاب عريضٌ جدًّا يغطي جُلَّ المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمِن الألعاب البسيطة التي تُعلِّم الطفل قراءةَ الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب الأكثر تعقيدًا التي تُعلِّمه تركيب الكلمات والجُمل وتشكيلها والتعامُل مع المسائل العلميَّة والحسابيَّة، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتمُّ بالتثقيف العام ونقْل المعلومات في مجالات عدَّة؛ كالرياضيات، والعلوم، والتاريخ، والجغرافيَّة، وتعليم اللغات، وتعليم مبادئ الحاسوب، وغيرها مِن العلوم.

المطلب الثالث:- تاريخ نشأة الألعاب الإلكترونية

ترجِع بداية الألعاب الإلكترونيَّة إلى عام 1953م، عندَما تمكَّن بعض المختصِّين من إظهار على شاشةٍ كبيرة مِن المصابيح وتحريكها باستخدامِ حاسوب ضخْم بلغتْ كلفته حينذاك ملايين الدولارات، تلتْها بعدَ ذلك محاكاة مبسَّطة لألعاب مثل الضامَّة والشطرنج، وفي عام 1960م، لاقت لعبة حرْب الفضاء space-War التي صمَّمها ثلاثةُ طلاَّب من معهد مساشوستس التقني MIT نجاحًا جعل الشركات المنتجة تقدِّمها هديةً قيِّمة مع الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمَّم رالف باير Ralf Baer أوَّل جهاز بيتي لألعاب الفيديو أسماه: مانيافوكس أوديسي Magnavox Odyssey، وكان يحوي ثلاث عشرة لعبة محملة على ستة أشرِطة، وعام 1972م، شهد حدثًا بارزًا في تاريخ الألعاب الإلكترونيَّة فقد أسَّس كلٌّ من نولان بشنيل Nolan Bushnell وتيد دابني Ted Dabneyشركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية، وطرحَا لعبة" بونغ Pong "التي سرعانَ ما لاقت نجاحًا منقطع النظير، وكانتْ لعبة "بونغ" محاكاة

مبسَّطة لرياضة كُرة الطاولة يمثِّل فيها المضربان بمستطيلين يتحرَّكان على طرَفي الشاشة عن طريقِ مقبضين في الجهاز تتحرَّك بينهما كُرة مربَّعة الشَّكْل.

Play Station، المزوَّد بمكتبة واسعة مِن الألعاب بإمكانات عالية مِن حيثُ الصوت والصورة والسُّرْعة، وسرعان ما حذتْ حذوَها شركات يابانيَّة أخرى مما بعَث مِن جديد السِّباق على

(محمد مصطفي حميدة مقالات متعلقة، تاريخ الإضافة: 2012/11/29 ميلادي -1434/1/15هجري).

المبحث الأول : حكم الألعاب الإلكترونية وفيه مطالب:-

المطلب الأول: حكم الألعاب الإلكترونية الضارة ونماذج منها.

من خلال الاطلاع والتفحص لكثير م الألعاب تبين للباحث تبين أن الألعاب الإلكترونية منها ما ضار في جانب العقائد والأخلاق وكذلك ما فيه ضرر على الجسم والعقل والمخ مما يسبب كثيراً من أمراض الدماغ ويسبب التشنجات وغيرها من أمراض الصرع ومنها ما هو من باب التمرين للمخ والعقل وفيه تدريب للذاكرة وسيتم الحديث موجزا عن كلا النوعين أما النوع الأول وهو الضار فيعتمد على من مجموعة من القواعد الفقهية التي تنص على تحريم بعض هذه الألعاب ومن هذه القواعد:-

1- **لا ضرر ولا ضرار:-** هذا الحديث " لا ضرر ولا ضِرار " هو قاعدة عظيمة عند أهل العِلم ، مع قصر ألفاظه واختصار كلماته إلا أنه يشتمل على قواعد وليس على قاعدة واحدة، ومعنى " لا ضرر ولا ضِرار " أن الإنسان لا يجوز له أن يضرّ بنفسه ولا بغيره ،ومن هنا يتبيّن خطأ من يقع يدمن على مثل هذه الألعاب وخاصة ما كان منها متسبباً في بعض الأضرار سواءاً الذهنية منها أو الجسمية أو العقلية أو المالية، وكل هذا حاصل بسبب بعض الألعاب وسنأتي قريباً ببعض النماذج مع بعض الضوابط للتحريم لبعض هذه الألعاب.
2- **قاعدة: الضرر يُزال:-** ومعناها أن الضرر يلزم منعه وإبعاده، وتنطبق هذه القاعدة على الألعاب الإلكترونية من جهة الأضرار التي تسببها هذه الألعاب؛ فإذا كان لها أضرار صحية، أو مالية، أو نفسية، أو على مستوى القيام بالواجبات الشرعية والأسرية؛ فإنه عندئذ يجب منعها تطبيقاً لهذه القاعدة.
3- **قاعدة: درء المفاسد مقدم على جلب المصالح:** وهي من القواعد المقاصدية والفقهية التي تنطبق بوضوح على الألعاب الإلكترونية، وذلك من جهة ما يمكن أن تحققه هذه الألعاب الإلكترونية من منافع حسية، وحركية، وذهنية للأطفال والشباب، ولاسيما الذين يكونون في أمس الحاجة إلى تنشيط الذاكرة وتدريب الأطراف وتعويد الجسد على الحركة والفكر والمتابعة والتركيز، وينبغي أن يُراعى في ذلك مقدار الحاجة إلى هذه الألعاب وعدم المبالغة والإفراط، وكذلك لها مفاسد كثيرة منها على النفس والمال والعقل وقبل ذلك كله على الدين والعقيدة ومن ثم يكون درء المفاسد مقدم على جلب المصالح، قال ابن تيمية رحمه الله تعالى: " فلا يجوز دفع الفساد القليل بالفساد الكثير، ولا دفع أخف الضررين بتحصيل أعظم الضررين، فإن الشريعة جاءت بتحصيل المصالح وتكميلها، وتعطيل المفاسد وتقليلها بقدر الإمكان، ومطلوبها ترجيح خير الخيرين إذا لم يمكن أن يجتمعا جميعاً، ودفع شر الشرين إذا لم يندفعا جميعاً)) (مجموع الفتاوى لابن تيمية 343/23).

ومن خلال القواعد السابقة الذكر وغيرها من القواعد يتبن للباحث ما يلي:-

1- أن بعض الألعاب التي فيها المخالفات الشرعية المتعلقة بالعقيدة الإسلامية ومقدسات الدين وشعائره، من إساءة للعقيدة الإسلامية وتحريف لها، أو من محاربة ومواجهة لها، ومن ذلك تمجيد الكفار وتربية الاعتزاز بهم كالألعاب التي إذا اختار فيها اللاعب جيش دولة كافرة يصبح قوياً، وإذا اختار جيش دولة إسلامية يكون ضعيفاً، وترويج الآراء المادية والعبثية وتعظيم الأديان والمذاهب والمشاعر الإسلامية، كتهوين المسجد الحرام

والمسجد النبوي وسائر المساجد، أو تحقير أهل القرآن والعلم والفضل، والتندر بهم والضحك عليهم، فحكم هذه الألعاب التحريم بناءًا على ما تفضي إليه هذه الألعاب من تحريف في الاعتقاد الإسلامي الصحيح، أو استبدال لهذا الاعتقاد باعتقاد آخر مخالف ومعارض، ومن قبيل ما يكون مواجهة للمقدسات والشعائر الإسلامية: إعطاء مائة نقطة لمن يقصف مكة أو يضرب بغداد، تكون محرمة من جانبين أن فيها استهزاء بالدين وشعائره ومقدساته وهذه من المحرمات التي نها عنها القرآن والسنة والنبوية قال تعالى: **((وَلَئِن سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ ۚ قُلْ أَبِاللَّهِ وَآيَاتِهِ وَرَسُولِهِ كُنتُمْ تَسْتَهْزِئُونَ))** (سورة التوبة، آية 65)، ومن السنة ما ورد عن عبد الله بن عمر قال: قال رجل في غزوة تبوك في مجلس النبي صلى الله عليه وسلم: ما رأيت مثل قُرَّائنا هؤلاء، أكبر بطوناً، ولا أكذب ألسناً، ولا أجبن عند اللقاء مثلهم، فقال رجل في المسجد: كذبت ، ولكنك منافق، لأخبرن رسول الله - صلى الله عليه وسلم - فبلغ ذلك رسول الله - صلى الله عليه وسلم - ونزل القرآن . قال عبد الله بن عمر : وأنا رأيته متعلقاً بحقب ناقة رسول الله - صلى الله عليه وسلم - تنكبه الحجارة وهو يقول: يا رسول الله، إنما كنا نخوض ونلعب ورسول الله - صلى الله عليه وسلم – يقول : **(قل أبالله وآياته ورسوله كنتم تستهزئون لا تعتذروا قد كفرتم بعد إيمانكم)**

(تفسير القرآن العظيم، أبو الفداء إسماعيل بن عمر بن كثير القرشي الدمشقي،(4/ 171)، تحقيق سامي بن محمد سلامة، دار طيبة للنشر والتوزيع، ط/2، 1420هـ - 1999 م.

2- المخالفات الشرعية المتعلقة بالقيم الأخلاقية: وهي مجموع ما يقدم من برامج ومواد وألعاب تمس بالقيم والفضائل الأخلاقية، كقيمة العفة والحياء والرفق والحرية والمسؤولية ومناصرة المظلوم ومواجهة الظالم، وكتعويد اللاعب على قلة الصبر بسبب سرعة تحصيل المراد كتحصيل الغلبة والنصر أثناء اللعب، ومن أمثلة ذلك: الألعاب المشتملة على تصوير للعورات المكشوفة، والألعاب التي تقوم فكرتها على أن النجاة من الشرير أو التنين يكون بالمرأة المعشوقة والمحبوبة، ويتقرر حكم التحريم في هذا الصدد في ضوء مآلات هذه الألعاب على مستوى الأخلاق الفاضلة والقيم النبيلة، كمآل الكذب والنميمة والتحريض ضد بعض الشعوب والقبائل والدول، وكل هذا بين التحريم في دين الله تعالى.

4- حفظ النفس: المخالفات الشرعية المتعلقة بحفظ النفس: وهي مجموع ما يقدم من معلومات وأفكار وسلوكيات تشجع على القتل وتروج له، ويضاف إلى ذلك مجموعة الأضرار التي يمكن حصولها بسبب طول المكث أمام الجهاز: كضعف البصر وانحناء الظهر وكسل في الدورة الدموية، فضلاً عن إضاعة الوقت الكثير الذي يعطل مصالح أخرى، ويتحدد حكم التحريم في هذا المقام بناءً على ما تفضي إليه هذه الألعاب من سلوكيات عنف وتخريب قد تتجر عن تأثر بعض من يزاول هذه الألعاب بتأثر شديد وتمثل عجيب.

5- حفظ العقل: المخالفات الشرعية المتعلقة بحفظ العقل: وهي مجمل الألعاب التي تحوي بعض برامجها ما يضيع قيمة العقل ودوره في التفكر والتدبر والتعلم والتفقه؛ فعقل اللاعب يشتغل بحشو كبير من الخرافات والخيال، ويصرف عن التفكير العقلاني والواقعي، ويحشر في ساحة من التعامل مع الواقع برؤية خيالية ومثالية كثيرًا ما تؤدي به إلى التصادم من أبناء مجتمعه وإلى الحرمان من تحقيق المصالح المشروعة، وربما إلى اليأس والانزواء وإلى الاضطراب والأدواء النفسية والعقلية.

6- حفظ المال: المخالفات الشرعية المتعلقة بحفظ المال: وهذا أمر معروف جداً، وخير من يعرفه الذين ينفقون أموالهم في هذه الألعاب غير المنتهية في أشكالها وألوانها وتعددها وتكاثرها بسرعة كبيرة، والذين يحملون أولياء أمورهم على نفقات كثيرة قد تفوق إمكانياتهم المالية وقد توقعهم في أعباء الديون والإخلال بالموازنات المحددة

.

7- الإخلال بالنظام الأسري والاجتماعي: المخالفات الشرعية المتعلقة باختلال النظام الأسري والاجتماعي، كأن تتعرض الأسرة إلى نوع من التباعد بين أفرادها بسبب شدة الانشغال بهذه الألعاب وانزواء الأبناء أو حتى الرجال في زوايا البيت مددًا طويلة وأزمنة عديدة، وهم في معزل عن وضع الأسرة وهمومها وتحدياتها، ومن ضروب تلك المخالفات التقصير أو التفويت في حق المجتمع بأسره، ومعلوم أن هذا التقصير أو التفويت قد يرقى إلى مرتبة التحريم إذا ترتبت عليه محرمات أو فوات واجبات، كقطع الرحم، وترك المعروف، والسكوت عن المنكر، وتضييع العمل والإنتاج، وعموم التعاون على البر والتقوى.

ومن هذه الألعاب التي حرمت بسبب ما آلت إليه من أضرار ومحرمات نذكر بعضها على سبيل المثال لا الحصر:-

1- **لعبة الحوت الأزرق**: وهي تطبيق يُحمّل على أجهزة الهواتف الذكية وتتكون من خمسين مهمة، تستهدف المراهقين بين أعمار الـ12 و16 عامًا، وبعد أن يقوم المراهق بالتسجيل لخوض التحدي، يُطلب منه نقش الرمز التالي "F57" أو رسم الحوت الأزرق على الذراع بأداة حادة، ومن ثم إرسال صورة للمسؤول للتأكد من أن الشخص قد دخل في اللعبة فعلًا، بعد ذلك يُعطى الشخص أمرًا بالاستيقاظ في وقت مبكر جدًا، عند الساعة4:20 فجرًا مثلًا، ليصل إليه مقطع فيديو مصحوب بموسيقى غريبة تضعه في حالة نفسية كئيبة، وتستمر المهمات التي تشمل مشاهدة أفلام رعب والصعود إلى سطح المنزل أو الجسر بهدف التغلب على الخوف، وفي منتصف المهمات على الشخص محادثة أحد المسؤولين عن اللعبة لكسب الثقة والتحول إلى "حوت أزرق"، وبعد كسب الثقة يُطلب من الشخص ألا يكلم أحدًا بعد ذلك، ويستمر في التسبب بجروح لنفسه مع مشاهدة أفلام الرعب، إلى أن يصل اليوم الخمسون، الذي يُطلب فيه منه الانتحار إما بالقفز من النافذة أو الطعن بسكين، ولا يُسمح للمشتركين بالانسحاب من هذه اللعبة، وإن حاول أحدهم فعل ذلك فإن المسؤولين عن اللعبة يهددون الشخص الذي على وشك الانسحاب ويبتزونه بالمعلومات التي أعطاهم إياها لمحاولة اكتساب الثقة، ويهدد القائمون على اللعبة المشاركين الذين يفكرون بالانسحاب بقتلهم مع أفراد عائلاتهم. مقال بعنوان:(ما هي لعبة الحوت الأزرق التي "تدفع 713833) ‹ arabic › article › www.annahar.comبالأطفال إلى الانتحار"؟)، موقع النهار.

كيف تأسست؟ في مقال نشره موقع" الدايلي ميل" البريطاني قال فيه: فإن مخترع هذه اللعبة روسي يُدعى فيليب بوديكين عمره (21 عامًا). وقد تم اتهامه بتحريض نحو 16 طالبة بعد مشاركتهن في اللعبة، وقد اعترف بوديكين بالجرائم التي تسبب بحدوثها، وقد اعتبرها محاولة تنظيف للمجتمع من " النفايات البيولوجية، التي كانت ستؤذي المجتمع لاحقًا". وأضاف أن "جميع من خاض هذه اللعبة هم سعداء بالموت. مقال عن (ما لعبة الحوت الأزرق التي "تدفع بالأطفال إلى الانتحار"؟، موقع النهارwww.lebanonews.net . www.albayan.ae).

ضحايا اللعبة:

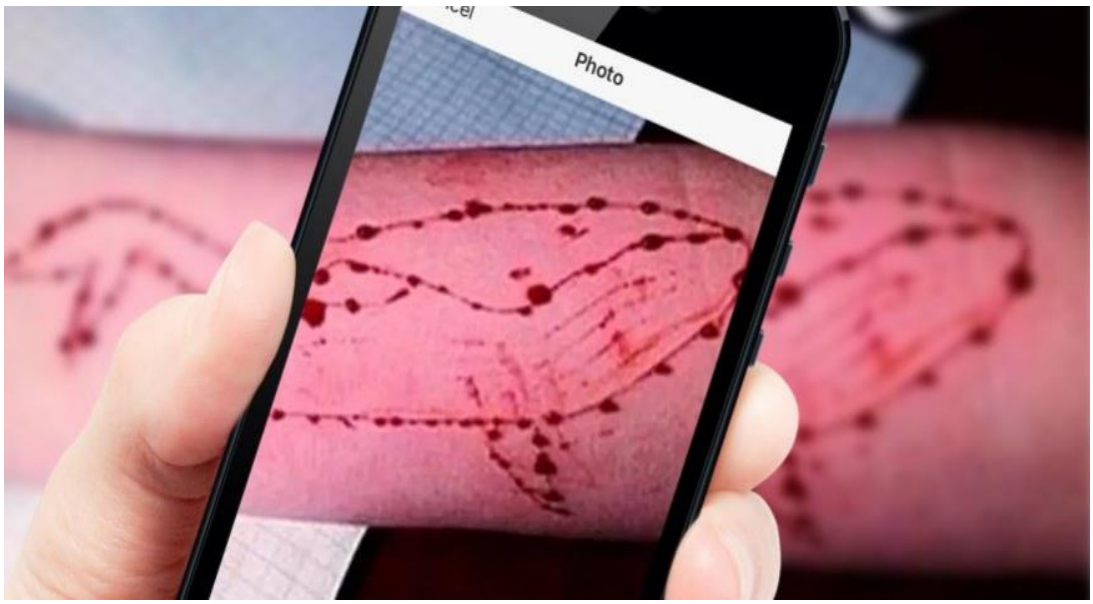
كشفت ياسمين ابنة البرلماني المصري السابق حمدي الفخراني، عن سبب انتحار أخيها خالد البالغ من العمر (18 عامًا) مؤخرًا، مؤكدة أنه شنق نفسه بسبب لعبة "الحوت الأزرق"وأوضحت أنها وجدت دليلًا دامغًا على أن ممارسة أخيها للعبة الحوت الأزرق والتي تنتهي بتحدي الانتحار هي السبب الرئيسي في شنق شقيقها لنفسه بغرفة نومه، مبينة أنها وجدت في غرفة أخيها صورًا لطلاسم مرسومة بخط اليد تدل على ممارسته تحديات اللعبة.

وفي الأيام القليلة الماضية ضجّ العالم العربي بخبر انتحار طفلين في الجزائر بعد أيام من الإدمان على لعبة "الحوت الأزرق"، هذا الحيوان الذي من المفترض ان يكون حيوانًا لطيفًا، تحول بسبب هذه اللعبة المحرّضة إلى وحش يودي بحياة العديد من المراهقين حول العالم انتحارًا، وقبل هذه الحادثة في الجزائر تسببت هذه اللعبة كذلك

بانتحار الطفلة أنجلينا دافيدوفا، البالغة من العمر (12 عاما)، قفزت من الطابق الرابع عشر بروسيا، والطفلة فيلينا بيفن، البالغة من العمر(15 عامًا)، التي قفزت من الطابق الثالث عشر بمنزلها في أوكرانيا وتوفيت على الفور.

كما توفيت الطفلة خلود سرحان العازمي، البالغة من العمر (12عامًا)، في السعودية بسبب اللعبة نفسها، وكذلك طفل آخر بمدينة أبها عمره 14عامًا مات بسبب اللعبة نفسها. (‹ www.alsouria.net › archive › content))

صورة للعبة



صورة للعبة:

ومن هذا المنطلق يتضح أن هذه اللعبة تشتمل على عدة أفعالٍ؛ كل واحد منها كفيلٌ بتحريمها شرعًا وتجريمها قانونًا؛ أهمها:

أولًا- أن المشارك في هذه اللعبة يبدأ بعد التسجيل فيها بنقش رمزٍ على جسده بآلة حادة؛ كالسكين أو الإبرة أو نحوهما، وفي هذا الفعل إيذاءٌ من الإنسان لنفسه، وهو أمرٌ محرمٌ شرعًا؛ فإن حفظ النفس من أهم مقاصد الشريعة الإسلامية الخمسة، ولهذا حرَّم اللهُ تعالى كلَّ ما يؤدي إلى إتلاف الإنسان أو جزءٍ منه، وجعل رعايته في نفسه وجسده مقدمةً على غيرها، ومن مقتضيات الحفاظ على نفس الإنسان: حمايتُه مِن كل ما يمكن أن يصيبه بالضرر في صحته؛ فحرمت الشريعةُ عليه كلَّ ما يضره، وجرَّمَتْ إيصال الضرر إليه بشتى الوسائل وقد يقتل الإنسان نفسه بهذه الآلة الحادة أو السكّينة وقد حرّم الإسلام قتل الإنسان نفسه وحرّم التردي من سفح جبل أو ايّ مكان مرتفع، قال تعالى: **((وَلَا تَقْتُلُوا أَنفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا))** (سورة النساء، من الآية ٢٩)، وفي صحيح مسلم عن أبي هريرة، قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: **(من قتل نفسه بحديدة فحديدته في يده يتوجأ بها في بطنه في نار جهنم خالدًا مخلدًا فيها أبدًا، ومن شرب سمًا فقتل نفسه فهو يتحساه في نار جهنم خالدًا مخلدًا فيها أبدًا، ومن تردى من جبل فقتل نفسه فهو يتردى في نار جهنم خالدًا مخلدًا فيها أبدًا)** (مسلم، مرجع سابق، 103103/1). فدل هذا الحديث على حرمة استعمال الآلات الحادة وغيرها مما يؤذي الإنسان وكذلك التردي من الجبال وشرب السم للانتحار وغيرها.

ثانيًا- كما أن النقش على الجسد بآلةٍ حادةٍ -كسكّين أو نحوها- يدخل تحت الوشم المحرم شرعًا، والوشم عبارةٌ عن غرز إبرةٍ أو مسلةٍ أو نحوهما في الجلد للنقش عليه؛ قال الإمام النووي في شرح صحيح مسلم: والوشم: أن تغرز إبرة أو مسلة أو نحوهما في ظهر الكف أو المعصم أو الشفة أو غير ذلك من بدن المرأة حتى يسيل الدم، ثم تحشو ذلك الموضع بالكحل أو النَّوْرة فيَخْضَرَّ، وقد يفعل ذلك بِدَاراتٍ ونقوش. (النووي، 1392، 14/ 106)

ثالثًا- ومن المقرر شرعًا أيضًا أنه **(لا ضرر ولا ضرار)**؛ فهذه قاعدةٌ فقهيةٌ من القواعد الخمس التي تدور عليها معظم أحكام الفقه، وأصل هذه القاعدة ما أخرجه ابن ماجه في سننه عن عبادة بن الصامت رضي الله عنه:**((أَنَّ رَسُولَ الله صلى الله عليه وآله وسلم قَضَى أَنْ لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ))** (ابن ماجة، 1418هـ، 1998م 430/3).

رابعًا- يقوم المشارك في نهاية اللعبة بأحد فعلين: إما أن يقتل نفسه وهو الانتحار، أو يقتل غيره.

2- لعبة البابجي:

التعريف باللعبة: صدرت هذه اللعبة عام 2017م في شهر آذار/مارس، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وإكس بوكس ون، ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة، واللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم.، PUBG،(www.arabpage.net)(مقال عن مخاطر لعبة ببجي في الإسلام مشاهد صادمة)

صور للعبة

كيفية استخدام اللعبة: يلعب مجموعة من اللاعبين وعدد اللاعبين في لعبة ببجي 100لاعب، كل اللاعبين يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى هنالك من أدوات اللعبة، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعًا ويبقى حيًا حتى النهاية، وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات، فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجمًا وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور، فهذه هي لعبة ببجي باختصار، لكن لماذا تحظى هذه اللعبة باهتمام متزايد من قبل اللاعبين من جهة ومن قبل المراقبين والأجهزة الأمنية في الدول العربية من جهة أخرى؟

مخاطر لعبة ببجي: أدت لعبة ببجي إلى حالات عنف وخلافات زوجية في بعض الدول، على وجه العموم ألعاب الفيديو من نمط لعبة ببجي التي تتميز بقدر كبير من العنف واستخدام الأسلحة النارية والأسلحة البيضاء؛ تشترك بأنها تنمي الجانب الشرير لدى اللاعب، خاصة ألعاب البقاء التي تجعل اللاعب يرى في القتل والعنف وسيلة وحيدة للنجاة والفوز، ومن البديهي أن مخاطر ألعاب الفيديو من هذا النمط تعتبر أكثر تأثيرًا على الأطفال والمراهقين منها على الكبار، لكن الكبار ليسوا بمعزل عن الإدمان على ألعاب الفيديو العنيفة مثل لعبة ببجي بل والتأثر بها، ويمكن أن نلخص خطورة لعبة ببجي بالنقاط الرئيسية التالية:

1- تنمية العنف عند اللاعبين بشكل كبير من خلال تعاطيهم مع مختلف أنواع الأسلحة النارية والبيضاء، ووضع هدف قتل 99 لاعبًا.
2- خطورة الإدمان: تُنشأ اللعبة هوسًا عند اللاعب فتجعله يقضي ساعات طويلة خلف شاشة الكمبيوتر أو الهاتف المحمول.
3- التذمر الزائد، حيث أفاد الكثير من الأهل أن أبناءهم يتذمرون من أبسط الطلبات أو حتى من أداء أقل واجباتهم؛ لأنهم يرغبون بإطلاق النار وقتل اللاعبين الآخرين حتى النهاية دون مقاطعة، وهذا ما سنراه في القصص الواقعية التي سنوردها قريبًا.
4- التراجع الدراسي عند الأطفال والمراهقين نتيجة تعلقهم بمثل هذه الألعاب.
5- تطور السلوك العدواني والعنيف في شخصية الأطفال والمراهقين نتيجة لما يتعرضون له من محتوى عنفي عبر اللعبة.
6- تحول بعض اللاعبين إلى مجرمين ارتكبوا جرائم قتل، أو شروعًا بالقتل. (مقال عن لعبة ببجي مخاطر لعبة ببجي وكيفية حماية الأطفال من إدمان – حلوها، ‹ www.hellooha.com)

بعض جرائم القتل نتيجة استخدام لعبة ببجي: حصلت جرائم كثيرة في عدة دول مما أدى إلى إصدار قوانين تمنع وتجرم هذه اللعبة فمما حصل من الجرائم على سبيل المثال: -

- أربيل تنعي شابًا قُتل أثناء محاكاة لعبة ببجي، وفي كوردستان العراق أيضًا قتل شاب أثناء محاكاة معارك لعبة ببجي مع أصدقائه، هذه الحادثة دفعت فعاليات اجتماعية ودينية إلى التحذير من لعبة ببجي وما يترتب عليها من مخاطر تهدد السلامة النفسية للشباب المراهقين وتهدد حياة الآخرين، وطالب مصري يقتل معلمته ويستوحي الطريقة من ببجي، ومن الحوادث التي نبهت إلى خطورة لعبة ببجي إقدام طالب مصري على قتل معلمته في شهر نوفمبر/تشرين الثاني عام2018م، ليتبين لاحقًا أن الطالب في المرحلة الثانوية أقدم على طعن معلمته البالغة من العمر (59 عامًا) في شقتها في الإسكندرية عندما كان يتلقى درسًا خصوصيًا، وعند التحقيق معه تبين أنه أقدم على الجريمة متأثرًا بلعبة ببجي، ومن الأخبار التي انتشرت مؤخرًا أن السلطات الأمنية في المملكة الأردنية الهاشمية عممت بيانًا على كوادرها تحذرهم من تحميل واستخدام لعبة ببجي، وأهابت مديرية الأمن العام الأردني بكوادرها عدم تحميل اللعبة لما تحتويه من تشجيع على عمليات القتل والتدمير وتشكيل العصابات، فهي تسيطر على اللاعب سيطرة شبه كاملة تجعله أكثر ميلًا إلى استخدام العنف غير المبرر، وقد توعدت المديرية المخالفين، وفي معاناة من نوع آخر تخبرنا إحدى الأمهات عن تحول سلوك ابنها البالغ من العمر 7 أعوام إلى العدوانية بمجرد حرمانه من مشاهدة اليوتيوب أو الألعاب الإلكترونية، فضلًا عن نوبات التذمر ومضايقة أخيه الأصغر وتعنيفه. (مقال عن بعض جرائم القتل نتيجة استخدام لعبة ببجي، موقع سما الأردن الإخباري. ‹ news ‹ samajordan.com.)

التأثير الإيجابي المزعوم للعبة الببجي: يجد العديد من العلماء والأخصائيين النفسيين أن ألعاب الفيديو مثل البوبجي يمكن أن يكون لها **فوائد كثيرة ومنها:** يمكن أن تبني عضلات الدماغ، حيث أن المزيج الفعال من التركيز والارتفاعات الجيدة للناقلات العصبية مثل الدوبامين تقوي الدوائر العصبية التي يمكن أن تبني الدماغ.

في ألعاب الرماية مثل (PubG)، يتطلب منك ذلك المشي أو القفز مع إطلاق الناس في الوقت نفسه، وهذا يتطلب من اللاعب أن يتابع الاتجاه والسرعة الخاصة بالطرف الآخر، ليستهدف الشخص الصحيح.

إن كل هذه الحركات تدرب الدماغ على التنسيق و التفسير، وخاصة مع الحركة في يديه وأطراف أصابعه، حيث يتطلب ذلك قدرًا كبيرًا من التنسيق بين العين والقدرة البصرية المكانية. (مقال التأثير الإيجابي للعبة البوبجي، موقع العربي الأول موقع اخباري شامل .(thefirst-arab.com)

بعض الأضرار البدنية والجسمية نتيجة اللعبة ومنها:

الشعور بالصداع النصفي بسبب التركيز الشديد، إجهاد العين، متلازمة النفق الرسغي الناجمة عن الإفراط في استخدام وحدة تحكم الكمبيوتر، النظافة الشخصية السيئة، حيث تطلب منك وقتًا كبيرًا في الجلوس، مع تحريك اليدين بشكل كبير .

(مقال بعنوان هل تؤثر لعبة البوبجي على صحتك على موقع tebcan.com › tebline › Admin- Articles)

3- لعبة جنية النار:

تعريفها: هي لعبة إلكترونية متوفرة على الإنترنت تدعى fire fairy أو جنية النار، وهي تشبه في رسومياتها نادي الساحرات أو.Winx Club: School of Witches

اللعبة تحاول أن تعلم الأطفال كيف يمكن لهم التحول إلى جنية النار، وهي على ما يبدو من ألعاب الشبكات الاجتماعية حيث يتم نشر صور تتضمن تعليمات لكيف

يمكن أن تتحول إلى جنية النار، مع رسومات تشبه شخصيات نادي الساحرات.

وهي ابتكار روسي، حيث انتشرت في روسيا ثم بدأت تمتد إلى المملكة المتحدة في أوروبا خلال الأسابيع الماضية من تاريخ كتابة هذا البحث، وهناك حديث عنها في مصر، واللعبة على ما يبدو تستهدف الأطفال وبالضبط الإناث حيث عادة من سيتابعن هذه النوعية من الألعاب ليتحولن إلى جنيات نارية.

وحسب المعلومات فإن اللعبة قابلة للتحميل أو متوفرة على جوجل بلاي أو آب ستور، بل هي لعبة شبكة اجتماعية قد يتم ممارستها في مجموعات خاصة أو على الصفحات العامة والشخصية. (مقال عن حقيقة لعبة جنية النار شبيهة نادي الساحرات القاتلة بالنار،www.amnaymag.com .))

صورة للعبة

ما مراحل هذه اللعبة وتعليماتها؟

منشور من منشورات هذه اللعبة على الشبكات الاجتماعية يقول: عند منتصف الليل عندما يكون الجميع نائمين، انهض من سريرك وقم بالدوران حول الغرفة ثلاثة مرات، ثم ردد الكلمات السحرية: مملكة ألفي، الجنيات الصغيرة الحلوة، أعطني القوة، أنا اطلب ذلك، ويضيف المنشور ثم اذهب إلى المطبخ بصمت، حتى لا يلاحظك أحد أو سيختفي سحر الكلمات. قم بتشغيل موقد الغاز، كل الشعلات الأربعة. لكن لا تضيئها. أنت لا تريد الحصول على

الحروق، أليس كذلك؟ ثم اذهب للنوم. سوف يأتيك الغاز السحري، وسوف تستنشقه أثناء النوم وفي الصباح، عندما تستيقظ، قل: "شكرًا لك ألفي، لقد أصبحت جنية، وسوف تصبح جنية حقيقية من النار، تعليمات بسيطة للغاية لا يدرك الأطفال خطورتها وهم يفعلون ذلك إذ يشعلون موقد الغاز في المطبخ، ما يعرضهم سواء للموت اختناقًا به أو احتراق المنزل عندما تقدم الأم على اشعال ضوء المطبخ أو المكان الغارق بالغاز أو التصرف على نحو غير ملائم. (مقال كتبه: عبير محمد، بتاريخ 31 ديسمبر 2017م، موقع المرسال،(.www.amnaymag.com

صورة أخرى للفتاة صوفيا إيزوفا

أشهر قصة للتضرر بسبب هذه اللعبة هي الطفلة صوفيا إيزوفا، ذات الخامسة أعوام في روسيا وهي التي تسببت في اشعال النار بالمنزل وأصيبت بحروق، ومع انتشارها على الشبكات الاجتماعية وترجمتها إلى الانجليزية ولغات أخرى وتداولها على فيس بوك واستقرام ومنصات أخرى يستخدمها الأطفال ينتظر أن يتزايد عدد الضحايا للأسف، ورصدت محركات بحث روسية ازدياد البحث عن كيف يمكن التحول إلى جنية النار، فيما اتجهت مواقع إلكترونية إلى نشر تعليمات هذه اللعبة.

وتعمل السلطات الروسية على التحقيق في هذا الأمر لإلقاء القبض على من كتب أوامر وتعليمات هذه اللعبة، بينما تتجه المنصات الروسية لمنع تداولها.

إلى الآن لم يتم رصد اللعبة في العالم العربي، لكن لا يزال مبكرًا أن نرى هذه الموجة عربيًا، ففي حالة فشلت روسيا في السيطرة على هذه المشكلة قد تمتد للعالم العربي ويتم ترجمتها. (.www.amnaymag.com)(مقال عن حقيقة لعبة جنية النار شبيهة نادي الساحرات القاتلة بالنار، وهي لعبة تبدو بريئة وتنتشر على الشبكات الاجتماعية، وتستهدف الفتيات مع الأطفال الصغار كذلك ويمكنها أن تقضي على عائلة بأكملها.

أخطار اللعبة: قد تسبب في قتل أسر كثيرة بسبب انتشار مادة الغاز في البيوت مما قد يؤدي إلى الاختناق وكذلك إلى الحريق حيث أنها تمارس في آخر الليل ودون علم من الأسرة،والاستعانة بالجن ودعائهم يعتبر من الشرك الأكبر.

4- لعبة الشيطان الحزين

في 25 يوليو 2015. نشرت قناة على اليوتيوب إسمها Obscure Horror Corner أربع فيديوهات للعبة غامضة وليست كباقي اللعب. وصاحب هذه القناة إسمه جيمي وقال بأن هذه اللعبة وصلته عبر الإيميل من شخص لا يعرفه. هو من طلب منه أن يقوم بلعبها. أنا عندما دخلت القناة لم أجد له أي حساب على سوشيال ميديا، لأبحث عن صوره الا في حساب تيوتر وفي وصف حسابه على تويتر كتب Obscure Horror Games! I'm searching for and playing obscure and overlooked horror games , ألعاب الرعب الغامضة! أنا أبحث وألعب ألعاب الرعب الغامضة والألعاب التي فيها ألغاز. مصدر اللعبة: وأيضا كتب في وصف حساب قناته على اليوتيوب أنه يطلب من المتابعين

إرسال ألعاب غامضة له لكي يجربها. وهذا ما يؤكد فعلا أن هذه اللعبة وصلت لجيمي عبر الايميل. وفعلا عندما وصلت اللعبة المخيفة لجيمي في الايميل قرر تحميلها لتجريبتها لينشرها على اليوتيوب، حين تبدأ اللعبة. بصراحة فربما سيشعر ذوي القلوب الضعيفة بنوع من الخوف لأنها أشبه بفيلم رعب لكن لا معنى لهذا الفيلم وهذا ما يجعله مخيف أكثر، بداية اللعبة تدخل للعبة وبدون أي مقدمات أو لقطات للشرح. مباشرة تجد نفسك في وسط متاهة لا تعرف أصلها. كما أن المتاهة منفتحة على سماء اللعبة لا يوجد لها قصة ولا بداية، لا يوجد سيناريو ولا حتى المغزى أو على الأقل المغزى الظاهري للعبة لربما هناك مغزى خفي.

صورة اللعبة

وفي سنة 1872م ارتبطت اللعبة باسم بافوميت لأول مرة وارتبط بالماسونية لهذا السبب سنة 1307م حين تم القبض على فرسان الهيكل أو فرسان المعبد ليتم محاكمتهم من قبل الكنيسة في فرنسا بتهمة الهرطقة، وأثناء فترة التعذيب التي كانوا يتقونها وقبل أن يتم اعدامهم كانوا يرددون اسم بافوميت بكثرة بل وحتى أنهم وصفوه بأن له رأس ماعز وجسم امرأة وصاحب قوة رهيبة ولم يكن أي أحد من الرهبان أو الحكام أو حتى الناس العاديين يعلمون من هو بافوميت هذا الذي يذكرون اسمه بكثرة ظنوا بأنه كائن ما كانوا يعبدونه ولم يكن هناك من يعرف شيئًا بشأنه، وهنا نشأة الأسطورة التي تقول أن شخصية بافوميت هو ابليس شخصياً، لكن لماذا وضعها مبرمج اللعبة هنا تحديدا ؟ لا أحد يعلم السر نعود للعبة وأنت تجري وسط المتاهة التي لا تعلم أين هو مخرجها ويزداد الخوف مع الأصوات المخيفة المرافقة للعبة وصور بعض القتلة وأكلي لحوم البشر، بعد عدة دقائق وبينما أنت تجري في المتاهة ستظهر لك فتاة صغيرة في الطريق تبدو الفتاة حزينة وكئيبة لا تتحرك ولا تسمع منها سوى صوت تنفسها الذي لا يزيدك سوى خوفا وقلقا، المهم بينما تقترب منها تظل هي ساكنة لا تتحرك تقترب أكثر وتنحني لتشاهد ملامحها فإذا بالفتاة مشوهة وبشعة الوجه وكأنها ابنة شيطان أو جني ثم يبدأ صوت صراخ مخيف جدا صراخ عالي فتبدأ بالهرب والركض في دهاليز وممرات لا تعرف أولها من أخرها والفتاة المشوهة لا تبدي أية ردة فعل وإنما في مكانها لا تتحرك وصوت صراخها ينخفض شيئاً فشيئاً بينما أنت تبتعد عنها، لا تعلم لماذا وضع مبرمجي هذه اللعبة هذه الفتاة المشوهة ومن هي وما قصتها لابد أنها لها مغزى من وضعها في اللعبة النقوش الغريبة وبينما أنت تمشي في المتهات فجأة تظهر لك نقوش غريبة غير مفهومة وأبواب وغرف تدخل إليها بعضها تسمع فيها تهديد بالقتل وبعضها تسمع فيه صراخ شخص يتعذب وبعضها تسمع فيه أنين ونحيب غريب، وتستمر في المشي ليظهر لك أطفال يمشون بالقرب منك ومن أكثر الأشياء الغامضة التي ظهرت في اللعبة هي بعض النقوش والرموز الغريبة التي تظهر وتختفي بسرعة، وعند تحليل معاني من أحد الأشخاص على موقع ريديت هذه الرموز تم اكتشاف أنها في الحقيقة رسائل تهديد،

ومعنى الرموز "أستطيع تعقبك"، "حظ سعيد"، "أنت وحدك"، "مدفون"، "أقتل أقتل وأقتل مرة أخرى"، "انت على قائمتي"، "5 ضحية"، "يحيا 666"، و"الناس الحزينة ماتت" أستطيع أن أعثر عليك ، أنت مدفون وحدك ، أقتل أقتل أقتل ثم أقتل ، المجد والشيطان ، !

وكذلك ترتبط اللعبة بمثل هذه الطلاسم:-

o ♥0♬ ¶‡0♥K U = I can track you

Goo♦ ♀§♥♂ = Good Luck

You're Alone

0§‡o♣♦ = Buried

♂o♀♀ ♂o♀♀ ♂o♀♀ and ♂o♀♀ 0•0o♬ = Kill kill and kill again

U 0‡♣ o♬ ♪↓ ♀ost = U are on my list

5 -o♥¶o♪!! :) :) = 5 victim!! :) :)

Hail ♣♣♣ :(= Hail 666 (i guess?)

Sad ►♣o►♀♣ Died = Sad people Died

جيمي على حد قوله قام بحذف اللعبة وكل ملفاتها من حاسوبه رغم أنه فشل في حذفها عدة مرات إلا حين استعان بخبير في الكمبيوتر وطبعا حذفها بعد أن قام بتصوير الخمس فيديوهات في قناته، لكن في النهاية التفسير الأكثر منطقية للعبة ولاسم العبة الشيطان الحزين أن الشخص الذي برمجها يحاول إيصال فكرة أن البشر بأفعالهم الشريرة والقذرة كالقتل والإغتصاب، حتى الشيطان لم يصل إلى تلك الدرجة من الشر ويشعر بالحزن لرؤيتكم أنتم أيها البشر تتفوقون عليه في الشر والأبلسه.

فمثل هذه الألعاب وغيرها مما فيها من الشر المحض لا شك في تحريمها حيث أنها تمس الدين وتضر بالعقل وتضيع الأوقات وتهلك الجسد وكل المفاسد فيها من إهدار الكليات الخمس فلا يوجد أدنى شك في تحريمها وإليك طرفاً من الفتاوى المعاصرة بهذا الصدد نذكر طرفاً منها :- ومن خلال التتبع لآراء المشايخ والعلماء بهذا الخصوص، يقول رئيس اللجنة العلمية بجمعية إحياء التراث الإسلامي الشيخ محمد الحمود النجدي: إن هذه الألعاب قد تكون خطيرة أكثر مما نتصور؛ حيث جذبت هذه الألعاب اهتمام الكثير من الأطفال والمراهقين، الباحثين عن التسلية والمتعة وقضاء الأوقات، وانتهت بهم إلى قتل أنفسهم والانتحار! ومن هذه الألعاب: (لعبة الحوت الأزرق)، التي تعد من أخطر الألعاب الإلكترونية الحالية في العالم، ورغم ما رافق ظهورها منذ 2015م، من جدل واسع، إلا أنّها مازالت متاحة للجميع، ولم تحظر إلى الآن، ومنذ ظهورها تسبّبت هذه اللعبة في انتحار ما يفوق الـ 100 شخص عبر العالم، أغلبهم من الأطفال، أما الحكم الشرعي لهذه الألعاب.

فتوى دار الإفتاء المصرية:

أصدرت دار الإفتاء المصرية، فتوى بتحريم المشاركة في لعبة (الحوت الأزرق) (Whale Blue)، التي تطلب ممن يشاركون فيها اتباع بعض الأوامر والتحديات التي تنتهي بهم إلى الانتحار، وهو ما وقع فيه الكثير من المراهقين مؤخرا في مصر وعدد من دول العالم، وطالبت الدار من استدرج للمشاركة في اللعبة أن يسارع بالخروجِ منها، مناشدة الآباء بمراقبة سلوك أبنائهم وتوعيتهم بخطورة هذه الألعاب القاتلة، وأهابت بالجهات المعنية تجريم هذه اللعبة، ومنعها بكل الوسائل الممكنة؛ لما تمثله من خطورة على الأطفال والمراهقين. » (‹ aawsat.com › home › article الإفتاء»-المصرية-تحر)

فتوى العلامة صالح الفوزان - حفظه الله : سئل الشيخ صالح الفوزان عن حكم الألعاب الإلكترونية دون صورة ولا موسيقى؛ فقال: ما فيه لهو وإشغال للفكر؛ فإنه لا يجوز، كرتونية أم غيرها كل ما يشغل عن ذكر الله وعن طاعة الله وحتى عمّا ينفع الإنسان في دينه ودنياه؛ فإنه لا يجوز. (مقال عن خطر الألعاب الإلكترونية... رؤية شرعية وواقعية، www.al-forqan.net › articles)

فتوى اللجنة الدائمة للبحوث والإفتاء: قالت اللجنة الدائمة للبحوث العلمية والإفتاء إن لعبة (بوكيمون) حرام لاشتمالها على محاذير شرعية عدة، وكانت أوضحت اللجنة في بيان لها أنها ترى تحريم هذه اللعبة، وتحريم الأموال الحاصلة بسبب اللعب بها؛ لأنها ميسر، وهو القمار المحرم، وتحريم بيعها وشرائها؛ لأن ذلك وسيلة موصلة إلى ما حرم الله ورسوله، وأوصت اللجنة جميع المسلمين بالحذر منها، ومنع أولادهم من تعاطيها واللعب بها، محافظة على دينهم وعقيدتهم وأخلاقهم . (اللجنة الدائمة للافتاء: لعبة "بوكيمون" حرام .www.argaam.com › article › articledetail)

فتوى الشيخ عبدالله الجبرين – رحمه الله: سئل الشيخ عبدالله بن عبد الرحمن الجبرين عن حكم لعب (البلاي استيشن) فقال: ننصح المسلم أن يبتعد عن هذه الألعاب؛ لأنها لهو وإضاعة وقت، ولا خير فيها، والإنسان محاسب على أوقاته؛ فعليه أن يستغل عمره فيما ينفعه في دنياه وآخرته، وعليه أيضًا أن يدرب أولاده الصغار على حفظ أوقاتهم بقراءة القرآن، وتعلم العلم النافع، وحفظهم عن الملاهي التي لا فائدة فيها، وإذا كان ولابد من شيء يتلهون به؛ فيجوز ذلك بالشيء المباح، كالتدرب على السباق، والمصارعة، والأعمال اليدوية، التي يشغلون بها أوقاتهم، ويستفيدون بها في حياتهم. (خطر الألعاب الإلكترونية... رؤية شرعية وواقعية.(www.al-(forqan.net › articles)

المطلب الثاني: حكم الألعاب الإلكترونية الغير ضارة ونماذج منها.

الأصل في اللعب الإباحة ما لم يصاحبه محرم وقد أباح الإسلام اللهو واللعب فإن اللعب والترويح عن النفس أمر أباحته الشرائع كلها؛ لكونه من متطلبات الفطرة البشرية؛ وقد أباح الشارع الحكيم اللعب بأنواعه فجوز ممارسة أنواع كثيرة من الألعاب، منها الرماية، والسباحة، وركوب الخيل، وغيرها؛ عقبة بن عامر الجهني قال قال رسول الله صلى الله عليه و سلم :

((ارموا واركبوا وأن ترموا أحب إلى من أن تركبوا كل شيء يلهو به الرجل باطل إلا رمى الرجل بقوسه أو تأديبه فرسه أو ملاعبته امرأته فإنهن من الحق ومن ترك الرمى بعد ما علمه فقد كفر الذى علمه)) (أخرجه أحمد، والترمذي، والبيهقي في شعب الإيمان عن عقبة بن عامر، وقال عنه شعيب الأرناؤوط : حديث حسن بمجموع طرقه وشواهده، هذا حديث صحيح الإسناد و لم يخرجاه وله شاهد على هذا الاختصار الصحيح على شرط مسلم تعليق الذهبي في التلخيص قال عنه : صحيح، (التلخيص الحبير في تخريج أحاديث الرافعي الكبير،(295/4) ،لأبي الفضل أحمد بن علي بن محمد بن أحمد بن حجر العسقلاني، دار الكتب العلمية، ط/1، 1419هـ .1989م).

وقد فطر الله الناس على مَحبَّة الترويح واللعب، وجعل دينه مسايراً لما جبل الله الناس عليه كما جاء من حديث حَنْظَلَة الأُسَيدي: قال: إنَّه كان في جمع من الصحابة عند رسول الله صلَّى الله عليه وسلَّم - فذكَر لهم الجنة والنار، ثم عاد حنظلة إلى أهْله وولده، فضحك معهم ولعب، ثم: ذكر الذي كان فيه، ذَكَر الجنة ونعيمها، وذكر النار وأهوالها، فخرج مهموما محزونا، قال :فلقيني أبو بكر، فقال: كيف أنت يا حنظلة؟ قلت: نافق حنظَلة، قال: سبحان الله! ما تقول؟! قلتُ: نكون عند رسول الله - صلَّى الله عليه وسلَّم يذكِّرنا بالنار والجنة حتى كأنَّا رأْيُ عَيْنٍ، فإذا خرجْنا من عند رسول الله صلَّى الله عليه وسلَّم عافَسْنا الأزواجَ والأولاد والضَّيْعَات، فنسينا كثيرًا، قال أبو بكر: فوالله ، إنَّا لنلقى مثل هذا، فانطلقتُ أنا وأبو بكر حتى دخلْنا على رسول الله - صلَّى الله عليه وسلَّم - قلتُ: نافَقَ حَنْظَلَة يا رسول الله، فقال رسول الله - صلَّى الله عليه وسلَّم -: ((وما ذاك؟!))، قلتُ: يا رسول الله، نكون عندك تذكِّرنا بالنار والجنة حتى كأنَّا رَأْيُ عَيْنٍ، فإذا خرجْنا من عندك، عافَسْنا الأزواج والأولاد والضَّيْعَات، نسينا كثيرًا، فقال رسول الله - صلَّى الله عليه وسلَّم -: **((والذي نفسي بيده لو تدومون على ما تكونون عندي، لصافحتْكم الملائكة على فُرشكم، وفي طُرقكم، ولكن يا حَنْظَلَة ساعة وساعة))** صحيح مسلم(94/8).

فالإسلام لم يمنع الترويح عن النّفس، وتحصيل المتعة المباحة بالوسائل المباحة، والأصل في مثل هذه الألعاب هو الإباحة، إذا لم تصدّ أو تشغل عن واجب شرعيّ، كإقامة الصلاة، وبرّ الوالدين، والقيام على الزوجة والأولاد، وإذا لم تشتمل على أمر محرّم مثل: أن تكون قائمة على فكرة القمار والميسر، أو تتضمن المعازف والموسيقى، أو تكون مشتملة على تصوير للعورات المكشوفة، أو تقديس لشعارات الكفر، كالصّليب ونجمة اليهود وغيرها، أو أن تقرّ السّحر والشعوذة، أو تمجّد السّحرة وأفعالهم، أو تكون قائمة على الحقد على الإسلام والمسلمين، أو تحدث ضررًا بالجسد والنفس، أو تعود الطفل على العنف والإجرام، والقتل وإزهاق الأرواح، والسرقة والاعتداء على الممتلكات، هذا فضلًا عن المخاطر العقديّة والأخلاقية والنفسية؛ لأنّ كثيرًا من الآباء والأمّهات لا ينتبهون لذلك؛ فيجلبونها لأولادهم ويلهونهم بها، دون نظر لما فيها، أو متابعة ما يعرض فيها، نسأل الله أن يحفظ أبناءنا وبناتنا من كل سوء ومكروه، وأن يشغلهم بما ينفعهم من العلم النافع والعمل الصالح، فالمنهج الموضوعي والطريقة المثلى هي أن تكون المعالجة مبنية على مجموع ما يوصل إلى حسن تصورها، وتمام تفاصيلها واستخداماتها، ومجموع محاسنها ومساوئها، وما يمكن أن تؤول إليه من نتائج مختلفة على صعيد الفرد والمجتمع والدولة والأمة والإنسانية، ومن القواعد الشرعية التي قد يستدل بها من قال بالإباحة:-

1- **قاعدة الأصل في الأشياء الإباحة :-** فالأصل في جميع الأعيان الموجودة على اختلاف أصنافها وتباين أوصافها أن تكون مباحة، وقد دل على ذلك الكتاب والسنة والإجماع فمن القرآن:-

1. ﴿ قُلْ مَنْ حَرَّمَ زِينَةَ اللَّهِ الَّتِي أَخْرَجَ لِعِبَادِهِ وَالطَّيِّبَاتِ مِنَ الرِّزْقِ ﴾ (سورة الأعراف: الآية 32)
2. ﴿ قُلْ تَعَالَوْا أَتْلُ مَا حَرَّمَ رَبُّكُمْ عَلَيْكُمْ ﴾ (سورة الأنعام: الآية151).
3. قال تعالى :﴿ هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ﴾ (سورة البقرة: الآية 29).

ومن أدلة السنة النبوية:-

1- حديث عائشة رأيت النبي صلى الله عليه وسلم يسترني وأنا أنظر إلى الحبشة وهم يلعبون في المسجد فزجرهم عمر فقال النبي صلى الله عليه وسلم دعهم أمنا بني أرفدة يعني من الأمن)) صحيح البخاري (2/ 29)، دار الشعب – القاهرة ط/، 1407هـ – 1987م.
2- وحديث عائشة أن أبا بكر، رضي الله عنه ، دخل عليها وعندها جاريتان في أيام منى تدففان وتضربان والنبي صلى الله عليه وسلم متغش بثوبه فانتهرهما أبو بكر فكشف النبي صلى الله عليه وسلم عن وجهه فقال دعهما يا أبا بكر فإنها أيام عيد وتلك الأيام أيام منى)) صحيح البخاري (2/ 29).

3- وحديث أبي الدرداء، قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: ((ما أحل اللهُ في كتابه فهو حلال، وما حرم فهو حرام، وما سكت عنه فهو عافية، فاقبلوا من الله عافيته؛ فإن الله لم يكن نسيًّا))، ثم تلا هذه الآية :﴿ وَمَا كَانَ رَبُّكَ نَسِيًّا ﴾(سورة مريم: 64). سنن الدار قطني(326/5)، والسنن الكبرى للبيهقي(12/10)، وقال الألباني في السلسلة الصحيحة صحيح، (5 / 325).

ومن خلال هذه النصوص وغيرها من النصوص تبين بأن الأصل في اللعب هو الإباحة.

ومن القواعد الشرعية التي يستند إليها أهل العلم:-

1- **الوسائل تأخذ أحكام المقاصد:** وهي إحدى قواعد الشرع الحنيف في مجال الفقه والمقاصد، وتنزيلها على الألعاب الإلكترونية يتمثل في كون هذه الألعاب تعد وسيلة من مقاصد الترفيه والتعليم ، وأن هذه الوسيلة يحكم عليها في ضوء ما تؤول إليه من نتائج ومآلات ومقاصد؛ فإذا آلت إلى ما ينفع الناس في عقولهم وتعلمهم ونشاطهم وتواصلهم؛ فإنه يحكم عليها بالجواز والإذن في التناول، وإذا آلت إلى خلاف ذلك؛ فالحكم يكون المنع والتحريم، كأن تؤول إلى مفاسد بصرية وبدنية، أو مفاسد فكرية وسلوكية، أو مفاسد على صعيد التنمية الحقيقية للمجتمع المعرفي والمدني وربما المجتمع السياسي .

2- **قاعدة: العبرة للغالب الشائع لا النادر:** وهي إحدى قواعد الفقه الإسلامي التي تراعي الأغلب أو الغالب في إطلاق الأحكام وتقريرها وترجيحها، ومن ذلك أن المراعى في الحكم على الألعاب الإلكترونية الغالب فيها، كأن يكون الغالب فيها التثقيف والترفيه، مع ما يوجد فيها ما يسبب الإرهاق البدني والإنفاق المالي والانزواء عن الجو الأسري والمحيط الاجتماعي؛ فهذا اليسير قد يُعفي عنه ولا يتلفت إليه، ويستثنى من هذه القاعدة مجال الاعتقاد والتدين والأخلاق والدماء والأعراض، فلا يجوز التغاضي عن اليسير والتهاون فيه، كأن يتهاون في يسير المس من العقيدة الإسلامية أو الأحكام الشرعية ومن الدماء والأعراض والأخلاق؛ فإن هذه المجالات لا يجوز فيها بأي حال من الأحوال التعدي والتفريط، ومعلوم أن الألعاب الإلكترونية التي تحوي شيئاً من هذا، كاحتوائها على الاستهزاء بالرسل والثوابت، أو دعوتها إلى التقاتل والتنازع، أو تكريسها لحالات الرذيلة والتهاون في الفضيلة، فلا شك أن هذا اليسير غير معفو عنه، بل يعمل على تركه ومقاومته، حتى لا يكون ذريعة إلى التهاون في الكثير؛ فمعظم النار من مستصغر الشرر ويكون بهذا ينتقل من اللعب المباح إلى المحرم بسبب ما صاحبه من الضرر بالدين والعقيدة .

المبحث الثاني: الآثار الجنائية والاجتماعية، وضوابط الألعاب الإلكترونية والبديل الإسلامي وفيها ثلاثة مطالب:-

المطلب الأول: الآثار الجنائية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: ضوابط الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية الضارة.

المطلب الأول: الآثار الشرعية والجنائية للألعاب الإلكترونية.

من المعلوم أن الواقع الذي نعيشه يعتبر من أكثر الأزمان الذي انتشرت فيه الألعاب الإلكترونية ومع كثرة افتتان الكبار والصغار بها، فإن الألعاب التي تدعو وتشجع على العنف، وتعلم السطو والإجرام ، وتسهل القتل، أصبحت منتشرة بين الناس انتشاراً عظيماً كانتشار الهشيم في النار، وهذا يدعو إلى محاربتها ومقاومتها وتحذير الناس منها؛ فإن أثرها النفسي شديد الخطر قد يؤدي إلى القتل أو الشنق للنفس ويعتبر قتل النفس محرم شرعاً بصورة واضحة ويعتبر الانتحار هو قتل الإنسان نفسه بنفسه وإزهاق روحه بيده، وقد نهى عنه الشرع ذلك وحرمه فقال

تعالى :﴿ **ولا تلقوا بأيديكم إلى التهلكة وأحسنوا إن الله يحب المحسنين** ﴾ (سورة البقرة الآية:195)، ونبينا صلى الله عليه وسلم قد حذر تحذيراً شديداً من ذلك فقال: ((**من قتل نفسه بحديدة فحديدته في يده يتوجأ بها في بطنه في نار جهنم خالدا مخلداً فيها أبدا ومن شرب سما فقتل نفسه فهو يتحساه في نار جهنم خالداً مخلداً فيها أبداً ومن تردى من جبل فقتل نفسه فهو يتردى في نار جهنم خالداً مخلداً فيها أبداً**)) الجامع الصحيح المسمى صحيح مسلم، أبو الحسين مسلم بن الحجاج بن مسلم القشيري النيسابوري، دار الجيل بيروت، ودار الأفاق الجديدة، بيروت(72/1).

وقد نص العلماء في شروحهم على تحريم قتل الانسان ومن ذلك ما أشار إليه الشيخ عبد المحسن العباد في شرحه لهذا الحديث بقوله:((**فَنفْسُ الإنسان ليست ملكاً له يتصرف فيها كيف يشاء، وإنما يتصرف في حدود ما هو مأذون له وما هو مشروع له، وقد حرم عليه أن يقتل نفسه، فإذا أقدم على قتل نفسه فإنه يكون بذلك مرتكباً أمراً خطيراً وهو مستحق للعقوبة، ويعذب بالشيء الذي قتل نفسه به، فإن قتل نفسه بحديدة فإنه يوم القيامة يجأ نفسه بتلك الحديدة، وإن قتلها بسم فإنه يتحسى ذلك السم، وإن قتل نفسه برميه نفسه من جبل فإنه يعاقب بمثل ذلك يوم القيامة**))، شرح سنن أبي داود عبد المحسن العباد (205/17)، ولهذه الأدلة وغيرها من الأدلة في تحريم قتل النفس لا بد من الإشارة إلى ما يترتب على ممارسة الألعاب الإلكترونية فإن بعض الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى القتل والشنق والحرق وهي وسيلة للقتل والوسائل تأخذ أحكام المقاصد انطلاقاً من القاعدة ((**أن الوسائل لها حكم مقاصدها**))، فوسائل المقاصد الواجبة واجبة، ووسائل المقاصد المحرمة محرمة، وهكذا ما بينهما من مراتب الأحكام، ويعبر عن هذه القاعدة أحيانا بقولهم: ((**كل وسيلة فإن حكمها حكم مقصدها**))، ومن هذا المنطلق فقد قمت بتتبع بعض القوانين والأنظمة الدولية ومنها الاتفاقيات الدولية في حقوق الطفل وجدت بعض من تجريم بعض هذه الألعاب، ومن خلال تتبع الاتفاقيات الدولية بخصوص جريمة الانتحار والمساهمة الجنائية فيها فقد نصت المادة 17 من اتفاقية حقوق الطفل في منظمة الأمم المتحدة وحقوق الإنسان والتي تتحدث عن وسائط الإعلام بمفهومها الواسع، والانترنت ومن بين هذه الوسائط التي يجب أن تستعمل من أجل الإسهام الفعال في النمو السليم للطفل بشكل خاص وللشباب بشكل عام، فقد نصت المادة على التالي:((**يحق للأطفال الحصول على المعلومات من شبكة الإنترنت والإذاعة والتلفزيون والصحف والكتب وغيرها، وعلى البالغون أن يتأكدوا من أن المعلومات التي يحصل عليها الأطفال غير ضارة، وعلى الحكومات تشجيع وسائل الإعلام على نشر المعلومات من مصادر مختلفة، وبلغات يتمكن جميع الأطفال فهمها**))، ومن الأضرار البالغة التي تسببها الألعاب الإلكترونية، الشنق والخنق وغيرها من الأضرار سواءاً بالطفل أو بالشباب فضلاً عن بقيت فئات المجتمع، ومن هذا المنطلق فما هي الجهود التشريعية الوطنية والدولية لحماية الأطفال والشباب من تأثيرات العاب الفيديو؟، وما هي المقترحات الممكنة للتصدي لهذه التأثيرات:-

1- منها إصدار نظام يجرم الانتحار والمساهمة الجنائية فيه، ونطالب بتشريع قانون يحظر بيع الألعاب الإلكترونية الخطرة ويجرمها قياساً على ما دونها من أضرار.
2- فرض عقوبات على مرتكبي الجرائم الإلكترونية فمثلاً قد نصت المادة السادسة من نظام مكافحة الجرائم المعلوماتية في المملكة العربية السعودية بالسجن مدة لا تزيد على خمس سنوات وبغرامة لا تزيد على ثلاثة ملايين ريال، أو بإحدى هاتين العقوبتين كلُّ شخص يرتكب أيًّا من الجرائم المعلوماتية الآتية:-

1. إنتاج ما من شأنه المساس بالنظام العام، أو القيم الدينية، أو الآداب العامة ، أو حرمة الحياة الخاصة، أو إعداده، أو إرساله، أو تخزينه عن طريق الشبكة المعلوماتية ، أو أحد أجهزة الحاسب الآلي.
2. إنشاء مواقع على الشبكة المعلوماتية ،أو أحد أجهزة الحاسب الآلي أو نشره ، للإتجار بالمخدرات، أو المؤثرات العقلية، أو ترويجها، أو طرق تعاطيها، أو تسهيل التعامل بها، وقد تم تعديل هذه المادة بموجب المرسوم الملكي

رقم (م/54) بتاريخ 22/ 7 / 1436 هجري، بإضافة فقرة جديدة إلى نهاية المادة، وتنص الفقرة المضافة على أنه: يجوز تضمين الحكم الصادر بتحديد العقوبة النص على نشر ملخصه على نفقة المحكوم عليه في صحيفة أو أكثر من الصحف المحلية أو في أي وسيلة أخرى مناسبة، وذلك بحسب نوع الجريمة المرتكبة، وجسامتها، وتأثيرها، على أن يكون النشر بعد اكتساب الحكم الصفة النهائية.

3. المساعدة على نشر أو ترويج المواد الإباحية، أو المتعلقة بالقمار، أو الترويج لأي من هذه الجرائم.
4. إنشاء أنشطة الميسر (القمار) التي تخل بالآداب العامة.

ومما لا شك فيه أن تصنيع الألعاب الإلكترونية لا تقل خطراً من هذه الأمور المنصوص عليها، فمن الألعاب ما يتعدى على الدين ومنها ما يتعدى على النفس ومنها ما يتعدى على المال وكلها تعتبر من الكليات الخمس التي يجب المحافظة عليها لذا نرى أن القياس هنا في فرض العقوبة السابقة الذكر في المادة السادسة المذكورة على صانعي الألعاب الإلكترونية الضارة لتكون رادعاً لمن تسول له نفسه بصنع شيء من تلك الألعاب الضارة ، وكذلك تقلل من انتشار مثل هذه الالعاب الضارة وهذا أقل ما يعاقب به هؤلاء الذين تسببوا في الضرر بالشباب والأطفال بل بالمجتمعات الاسلامية وغير الاسلامية من قتل وانتحار وغيرها من الأضرار.

المطلب الثاني: ضوابط الألعاب الإلكترونية:-

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

ثانيًا:- ألا يُشغِل عن واجب شرعي، كأداء الصلاة أو بر الوالدين، وغيرهما من الفرائض.

ثالثًا:- ألا يؤدي اللعب إلى خلافات وشقاقات ومُنازعات، وعداوة.

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

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

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

سابعًا:- ألا يشتمل اللعب على مقامرة.

ثامنًا:-ألا يشتمل على أكل أموال الناس بالباطل.

تاسعا:- عدم اشتمالها على بيع أشياء وهمية.

عاشرًا:- ألا تؤذي اللاعب بدنيًا كالألعاب التي تستوجب تركيزًا كبيرًا يؤدى إلى ضعف البصر، أو إيذاء الأعصاب والمخ.

المطلب الثالث: البديل الإسلامي للألعاب الإلكترونية الضارة:-

من الأشياء البديهية أن الإسلام ما حرم شيئاً إلا وفيه ضرر على الإنسان وإذا وقفنا ملياً سنجد أن مساحة المباحات أوسع بكثير من مساحة المحرمات وبهذا الصدد سنتحدث عن البديل الإسلامي للألعاب الضارة واستبدالها بالألعاب النفعة وكذلك المسلية والتي فيها جانب من الترفيه للصغار والكبار ،فالألعاب الإلكترونية في أغلبها من صنع غير المسلمين، وهي بذلك تشكل تحديًا صناعيًا وتنمويًا مهمًا جدًا، كما قد تشكل تحديًا عقديًا ودينيًا، وتحديًا فكريًا وحضاريًا، ونحن في هذا السياق لسنا مدعوين للإنكار على هؤلاء فيما صنعوا وأنتجوا وسوّقوا، فهم أحرار في ذلك، ولكننا مطالبون بإيجاد البديل الإسلامي، بصبغة وهوية إسلامية مستقلة، تحرص على عدم تجاوز الضوابط الشرعية أكثر من حرصها على الأمور الفنية والشكلية، وضرورة إيجاد البيئة الفكرية والاجتماعية المساعدة على التوجيه والإرشاد، مما ينبغي التأكيد عليه في ظل هذه المتغيرات العالمية والفكرية يجب إعداد البيئة الفكرية

والاجتماعية للحماية من أخطار الألعاب الإلكترونية وآثارها المختلفة، وهو ما يدعو إلى وضع الخطط اللازمة التي تنهض بها أعمال الأفراد والمؤسسات المختلفة، كالمؤسسات التعليمية، والإعلامية، والدينية، والمدنية، والسياسية، وهو ما يشكل رؤية فقهية للتشخيص، والتأسيس، والمعالجة، فيجب علي أهل الاختصاص التصدي لمثل هذا الخطر وإيجاد البديل الإسلامي المناسب للفئات العمرية كل بحسبه حتى نتفادى تأثر أطفالنا وشبابنا بهذا الغزو الخطير الذي يهدم الأخلاق والعقائد ويقضي على العقل والجسم والوقت وكذلك يستنزف المال الكثير ويدمر الأسر ويكون سبباً في هدمها وتفككها.

النتائج :

بالنظر إلى تكييف الألعاب السابقة الذكر وغيرها مما لم نذكر، تبين للباحث من خلال الدراسات والإحصائيات السابقة الذكر والحقائق المهمة بالألعاب الإلكترونية ، وتأثيراتها المباشرة على سلوك مستخدميها ، وفهم آثارها المتفاوتة على فئة الشباب والأطفال والمراهقين ، في ظل ما تشهده تلك الألعاب من إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلي والتقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها وصناعتها.

وقد اعتاد أغلب تلك الفئات من المجتمع، على ممارسة تلك الألعاب وإعطائها مساحة كبيرة من الوقت، حيث جعلت التعايش معها ومع مراحلها وأطوارها من أهم الأسباب للاستمرار لفترات زمنية طويلة يقضيها معظمهم لتحقيق المطلوب عند كل مستوى يمر عليه، فيما تنوعت ممارسة تلك الألعاب من خلال المنازل، أو عبر أجهزة الهواتف المحمولة، والمواقع والمنصات الإلكترونية الخاصة بها بقصد التسلية والترفيه، والتواصل مع الآخرين، والتنافس عبر الأونلاين وما يشكله ذلك من خطرٍ عليهم وإمكانية استغلالهم وبخاصة صغار السن.

ومما توصل إليه الباحث إلى أن بعض من هذه الألعاب تصل إلى حد التحريم لاشتمالها على ما يلي:-

1- الأضرار الصحية التي تسببها مثل تلك الألعاب كما سبق ذكره ومن المعلوم أن الشريعة الإسلامية جاءت للحفاظ على الانسان وصحته وهي من الكليات الخمس الحفاظ على النفس.
2- المحاذير السابقة من الأضرار الدينية والعقدية التي تمس بالعقيدة الإسلامية.
3- من الألعاب الإلكترونية ما يتسبب في إهدار المال والوقت والشريعة الإسلامية حثت على الحفاظ على المال والوقت وهي أيضًا من الكليات الخمس.

وغيرها من الأضرار التي تجعلنا نميل إلى تحريم بعض هذه الألعاب لما سبق ذكره من الأسباب، وقد حَرَّمت الشريعةُ الإسلامية إتلافَ البدن وإزهاقَ الروح عن طريق الانتحار أو ما يؤدي إليه؛ فأَمَرَتِ الإنسانَ بالمحافظة على نفسه وجسده من كل ما يُهْلِكه أو يضره، ونَهت عن أن يقتل الإنسانُ نفسَه أو يُنزِلَ بها الأذى؛ فلا يجوز لأحدٍ أن يتصرف في جسده تصرفًا يُؤدي إلى إهلاكه أو إتلافه، وكُلُّ إنسانٍ وإن كان صاحب إرادةٍ فيما يَتعلق بشخصه فإنها مُقَيَّدةٌ بالحدود التي شرعها الله تبارك وتعالى، كما في قوله سبحانه وتعالى:**((ولا تلقوا بأيديكم إلى التهلكة))** سورة البقرة: آية:[195]، وفي صحيح مسلم عن أبي هريرة، قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: **((من قتل نفسه بحديدة فحديدته في يده يتوجأ بها في بطنه في نار جهنم خالدًا مخلدًا فيها أبدًا، ومن شرب سمًا فقتل نفسه فهو يتحساه في نار جهنم خالدًا مخلدًا فيها أبدًا، ومن تردى من جبل فقتل نفسه فهو يتردى في نار جهنم خالدًا مخلدًا فيها أبدًا))**.(صحيح مسلم،(ج:1/ص:103)، بل جعل الله تعالى قتل النفس بغير حقٍّ كأنه قتلٌ للناس جميعًا؛ فقال سبحانه وتعالى:((**من أجل ذلك كتبنا على بني إسرائيل أنه من قتل نفسا بغير نفس أو فساد في الأرض فكأنما قتل الناس جميعاً**)) (سورة المائدة: آية :٣٢).

والبعض الآخر مباح لعدم اشتماله على المحرمات السابقة الذكر فيكون بهذا تأخذ الألعاب الأحكام الشرعية الثلاثة :-

1- الحرام وهو ما دخلت فيه الأشياء المحرمة التي أشرنا إليها سابقاً.
2- المكروه وهو ما اشغل العبد أن ما هو نافع ولكنه لم يوصله إلى الوقوع في المحرمات كإضاعة الصلاة وصلة الأرحام وإضاعة المال.
3- المباح وهو ما كان فيه تسلية وترفيه أو معين على التعليم وتفتح للذاكرة وتنمية للمهارات النافعة.

التوصيات: وفقًا لما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة فإن الباحث يوصي بما يلي:-

1- سن قانون يجرم فيه كل من صنع لعبة فيها تعدي على النفس أو الدين أو القيم والأخلاق والثوابت.
2- العمل على تأسيس مراكز للأبحاث على مستوى العالم الإسلامي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية.
3- القيام بتصميم ألعاب إلكترونية تناسب الطفل المسلم، فيتخصص من أبناء المسلمين من يصمم ألعابًا تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته، وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق - المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار- في إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية.
4- يتوجب على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في الجامعات والمدارس والبيوت وخارج المنازل.
5- إيجاد بعض الحوافز والمكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية.
6- تبني وزارات التربية والتعليم في العالم الاسلامي بعضًا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الألعاب داخل وخارج الجامعات والمدارس.
7- يجب على أولياء الأمور تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) الغير ضارة وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.
8- محاولة اختيار الوالدين الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.
9- ينبغي على الوالدين أن لا يسمحوا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.
10- على أولياء الأمور أن لا يسمحوا للأطفال بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.
11- يجب على الآباء أن يصادقوا أبناءهم ويشاركوهم في ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية الغير ضارة ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم.
12- على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها، بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع، وعلم النفس، وعلماء الشريعة، تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا الإسلامي الحنيف.
13- محاولة إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد للألعاب الإلكترونية الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين

14- التأكيد على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كأن يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسبًا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالغرفة. والتهوية.

15- تطوير الألعاب الإلكترونية ونزع المخالفات الشرعية منها.

قائمة المراجع والمصادر

أولًا- الكتب:

- ابن ماجة، أبو عبد الله محمد بن يزيد القزويني، سنن ابن ماجة، كتب حواشيه محمود خليل، دار الجيل، بيروت، ط1 1418هـ، 1998م.
- الجصاص- أحمد بن علي المكني بأبي بكر الرازي الجصاص الحنفي، أحكام القرآن، تحقيق : محمد الصادق قمحاوى دار احياء التراث العربي . بيروت-1405هـ.
- البخاري، محمد بن إسماعيل بن إبراهيم بن المغيرة البخاري، صحيح البخاري، دار الشعب – القاهرة، ط/1، 1407هـ – 1987م .
- التعريفات، علي بن محمد بن علي الجرجاني، تحقيق: إبراهيم الأبياري، دار الكتاب العربي – بيروت، ط/1، 1405هـ.
- القاموس المحيط، لمحمد بن يعقوب الفيروز آبادي، مؤسسة الرسالة- د.ت، بيروت، ط/1.
- لسان العرب، لمحمد بن مكرم بن منظور الأفريقي المصري، دار صادر، بيروت، ط1، د.ت،
- النووي، أبو زكريا يحيى بن شرف بن مري النووي، شرح صحيح مسلم، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط:2، 1392هـ
- مسلم بن الحجاج بن مسلم القشيري النيسابوري، صحيح مسلم، مج:8،ص95، دار الجيل بيروت، ودار الأفاق الجديدة . بيروت، د.ت.
- معجم لغة الفقهاء، محمد رواس قلعجي، حامد صادق قنيبي، دار النفائس للطباعة والنشر، 1408هـ، 1988م.

ثانيًا- المقالات والمواقع:

- خطر الألعاب الإلكترونية... رؤية شرعية وواقعية.(www.al-forqan.net › articles).
- الألعاب الإلكترونية مفهومها وتصنيفاتها، كتب بواسطة: د. عائشة بلهيش العمري، نشر بتاريخ: 22 أيلول/سبتمبر 2015م، (learning-otb.com › tools-concept1 › 743-e-games).
- اللجنة الدائمة للافتاء: لعبة "بوكيمون" حرام.www.argaam.com › article › articledetail .

- محمد مصطفي حميدة مقالات متعلقة ،تاريخ الإضافة: 2012/11/29 ميلادي 1434/1/15هجري.https://www.alukah.net/culture/0/47136/#ixzz6cGcZzzbN ..
- مقال بعنوان: ما هي لعبة الحوت الأزرق التي "تدفع 713833 › article › arabic › www.annahar.comبالأطفال إلى الانتحار"؟)، موقع النهار،
- مقال عن: ما لعبة الحوت الأزرق التي "تدفع بالأطفال إلى الانتحار"؟، موقع النهارwww.lebanonews.net)
- مقال عن (الحوت الأزرق لعبة الموت الإلكترونية)، موقع الشبكة العراقية، بتاريخwww.magazine.imn.iq) - 2017/8/24م، على الشبكة العنكبوتية
- مقال عن (لعبة "الحوت الأزرق" وراء انتحار نجل برلماني مصري سابق)، مواقع – بوابة افريقياالإخبارية بتاريخ (5/ 4/ 2018م)، على الشبكة العنكبوتية› www.albayan.ae).
- مقال عن الطب الشرعي بدمشق يؤكد وجود حالات انتحار لمراهقين بعد إدمانهم على لعبتي "الحوت الأزرق" و"مريم)، الجمعة 16 مارس / آذار 2018م، موقع السورية على الشبكة العنكبوتية.
- مقال عن لعبة بيبجي مخاطر لعبة ببجي وكيفية حماية الأطفال من إدمان – حلوها،› www.hellooha.com
- مقال عن بعض جرائم القتل نتيجة استخدام لعبة ببجي، موقع سما الأردن الإخباري . news › samajordan.com.)
- مقال التأثير الإيجابي للعبة البوبجي، موقع العربي الأول موقع اخباري .thefirst-arab.com). شامل.

- مقال بعنوان هل تؤثر لعبة البوبجي على صحتك على موقع ويب طب. (tebcan.com › tebline › Admin- Articles
- مقال بعنوان، حظر ببجي في السعودية: هل تنضم السعودية للعراق.BBC.com- www.bbc.com › arabic › trending-48925912 -
مقال عن حقيقة لعبة جنية النار شبهة نادي الساحرات القاتلة بالنار، (. www.amnaymag.com
- مقال كتبه: عبيرمحمد، بتاريخ 31 ديسمبر 2017م، موقع المرسال،(.www.amnaymag.com).
- مقال في مجلة العمارة والفنون العدد السابع عشر بعنوان:((دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الإلكترونية) mjaf.journals.ekb.eg › article_94547_4bee6b0e2fac08c
- مقال عن حقيقة لعبة جنية النار شبهة نادي الساحرات القاتلة بالنار.(.www.amnaymag.com)
- مقال بعنوان لعبة مريم: محاذير وحقائق)، نشر من .news.webteb.comقبل رهام دعباس/ بتاريخ: الأربعاء 16/ أغسطس/2017م، موقع ويب طب.
- مقال بعنوان:(ما هي "لعبة مريم" التي تدفع الأولاد الى الانتحار؟) safiralchamal.com 2018/07/10 نشر .
- مقال بعنوان:(ما هي لعبة " مريم" التي حذرت منها قوى الأمن
- 805896 › article › www.annahar.com الداخلي؟)، 17/ آيار/2018م، موقع النهار.
- «الإفتاء»-المصرية-تحر › aawsat.com › home › article
- مقال عن خطر الألعاب الإلكترونية... رؤية شرعية وواقعية، www.al-forqan.net › articles.
- موسوعة هل يستوي الذين يعلمون والذين لا يعلمون الأصول، المؤلف : أبو سند محمد.
- اتفاقية حقوق الطفل الصادرة عن الأمم المتحدة.