الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي

إعداد

د. عيد أحمد الهادي عثمان

مدرس الفقه بكلية الشريعة والقانون بالقاهرة

الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي

عيد أحمد الهادي عثمان
قسم الفقه، كلية الشريعة والقانون، جامعة الأزهر، القاهرة، جمهورية مصر العربية.
البريد الإلكتروني: aidosman@azhar.edu.eg

ملخص البحث:

هذا البحث الموجز والموسوم بـ (الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي) مهدت إليه بنظرة الإسلام للعب والترفيه، ثم تناولت الألعاب الإلكترونية من حيث التعريف بها، وبيان حكمها، مع ذكر نماذج منها، وكذا الألعاب الإلكترونية المشتملة على الميسر، وبيان حكمها، كما تناولت المسابقات في الألعاب الإلكترونية، وبينت حكم الاتجار فيها، وأخيرا أثر القواعد الفقهية في ضبط الألعاب الإلكترونية، وختمت البحث بأهم النتائج والتوصيات. وقد خلص البحث إلى ما يأتي: أن الإسلام لا يحرم اللعب والترفيه عن النفس طالما كان في حدود الآداب والأصول الشرعية، مع عدم الإسراف فيه، وأن الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة، ويتغير حكمها بما يترتب عليها من آثار، وما يصحبها من منافع أو مضار، فإن اقترن بها مخالفات شرعية أو ضرر بالنفس أو العقل أو المال، أو الغير، أو الانشغال عن واجب فهي عندئذ محرمة، وإن خلت من المخالفات الشرعية والأضرار بالشخص وبالغير وكانت ذا فائدة كتنمية المهارات، وتربية القدرة على الابتكار وغير ذلك، فعندئذ تكون مندوبة، ويمكن ضبط الألعاب الإلكترونية من خلال قواعد الفقه كقاعدة: لا ثواب إلا بنية، والضرر يزال، ودرء المفاسد مقدم على جلب المصالح، وغير ذلك من القواعد، وفي النهاية أوصي باستغلال الألعاب الالكترونية من قبل الأسر والمؤسسات التعليمية وذلك باختيار ألعاب مسلية وتعليمية في نفس الوقت يمكن الاستفادة منها في تقوية المهارات، وذلك في حدود ثوابتنا الدينية.

الكلمات المفتاحية: ألعاب، الكترونية، أحكام، فقه، مسابقات.

ELECTRONIC GAMES RULES IN ISLAMIC JURISPRUDENCE

Aid Ahmed Elhady Osman

Dep. Of Jurisprudence, Faculty of Sharia and Law, Al - Azhar University, Cairo, Egypt.

Email: aidosman@azhar.edu.eg

Abstract:

I introduced this concise research, titles “Electronic games rules from Islamic jurisprudence perspectives” by the Islamic judgment on playing games and personal entertainment, then we defined electronic games, their legality, the forms it takes, as well as gambling using the electronic games and its legality; then the research approached electronic games competition and legality of profiting from it, finally the impacts of jurisprudence on regulating electronic games and concluded the research by the recommendations and results. The research concluded that Islam does not prohibit personal entertainment as far as it was bond by good manners and Shariah rules and not to be overspent and that the permissibility is the principle ruling of electronic games in Islam, yet, its ruling evolves with its positive or negative impacts. If electronic games caused a preach of Shariah or mental, physical, or monetary damages for the individual or any other human, or wasting the time assigned to personal duty then its ruling shall be prohibited. On the other hand, if there was no Shariah violation or personal or other individual harm and its practice increase creativity and support innovation and so on it should be recommended and we can put a rule to judge electronic games by the Islamic principle that says “no reward unless there is a good intention”, “harm shall be removed”, “blocking the harm is before driving the benefits” and alike of Islamic jurisprudence principles. On the conclusion, I recommend families and educational institutions to use electronic games which is pleased and educational to post skills that be all governed by our firm religious beliefs.

Keywords: Electronic games, Judgments, Islamic jurisprudence, Competitions.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

مُقَدِّمَة

الحمد لله البر الجواد، الذي جلت نعمه عن الإحصاء بالأعداد، المان باللطف والإرشاد، الموفق للتفقه في الدين من لطف به واختاره من العباد، أحمده أبلغ حمد وأكمله وأزكاه وأشمله، وأشهد أن لا إله إلا الله الواحد الغفار، وأشهد أن محمدا عبده ورسوله المصطفى المختار، صلى الله وسلم عليه، وزاده فضلا وشرفا لديه.

وبعد، فإن من عظيم فضل الله تعالى وكمال جوده وإحسانه أن شرع لنا من الأحكام ما فيه صلاحنا وفلاحنا في المعاش وفي المعاد، فأحكام الشريعة مهما تنوعت وتشعبت فإنها تصب في سبيل تحقيق المصالح الضرورية والحاجية والتحسينية للإنسان، وهي صالحة لكل زمان ومكان، لتجيب على الناس في كل ما ينزل بهم، وما يستجد في حياتهم.

ومن المستجدات في حياتنا المعاصرة ما انشغل الناس به من الألعاب الإلكترونية، وهو نوع من أنواع اللهو ولكن بصورة إلكترونية وليست تقليدية، حيث تمثل الألعاب الإلكترونية نازلة مهمة من نوازل العصر الحالي، والتي انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية، وظهرت بكثرة مدهشة، فلا يكاد يخلو بيت من جهاز البلاي ستيشن أو الدريم كاست أو psp المشغلين لتلك الألعاب فضلا عن أجهزة الموبايل والانترنت الذي يحوي مئات

الألعاب الإلكترونية عن طريق الدخول إلى المنتديات والمواقع الإلكترونية الخاصة بالألعاب، فكانت أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، وكان لها الأثر الواضح على مواهب الأطفال وأوقاتهم وسلوكياتهم، وأفرغت جيوب الآباء والأمهات، وغيرت موازنات الأسر والمجتمعات، وفعلت فعلها في العقول والأبدان وفي الدول والبلدان، مما استلزم بيان الحكم الشرعي فيها ووضع الضوابط من خلال القواعد الفقهية والأصول الشرعية.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في كونها تعالج ظاهرة الألعاب الإلكترونية التي انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها، ودخلت إلى معظم المنازل فلا يكاد يخلو بيت منها، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث إنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، ومما يزيد من أهمية البحث ما ترتب على الألعاب الإلكترونية من آثار تتعلق بالفرد والمجتمع، وغالبا ما تكون ضارة، وقد تكون نافعة أحيانا، مما استلزم ضرورة تناول الموضوع بالدراسة والبحث.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى بيان الحكم العام للألعاب الإلكترونية، وبيان حكم الألعاب الإلكترونية المشتملة على عوض، ووضع الضوابط العامة لما

يستجد منها وذلك من خلال القواعد الفقهية.

الدراسات السابقة:

من خلال البحث والاطلاع لم أعثر على كتابات مستقلة في هذا الموضوع، وإنما هناك بعض المقالات المنتشرة في مجلات علمية أو صحف، أو على شبكة المعلومات، وكذا بعض الفتاوي، وهناك بعض الأبحاث تناولت جزئيات معينة من البحث، مثل:

- الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، أ.د: ماجد محمد الزيودي، وهو بحث علمي محكم منشور بمجلة جامعة طيبة، كلية التربية، وقد تناول الألعاب الإلكترونية من الناحية التربوية فقط.
- المسابقات في الألعاب الإلكترونية، أسماء عبد المهدي المصري، وهو بحث علمي محكم منشور بمجلة الجامعة الإسلامية للدراسات الشرعية والقانونية، وتناول الحديث عن المسابقات في الألعاب الالكترونية.
- الألعاب الإلكترونية، رؤية شرعية، د. نور الدين الخادمي، وهو بحث مختصر، طبعته دار السلام، وقد أشار مؤلفه إلى حاجة الموضوع للمزيد من البحث والتأصيل الفقهي.
- أعمال المؤتمر الدولي بعنوان: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid – 19 ، يومي ٧، ٨ يونية، ٢٠٢٠، ألمانيا – برلين، وقد نشرت أبحاث المؤتمر في كتاب يحمل عنوان المؤتمر، الناشر: المركز الديموقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، وقد عالج المؤتمر آثار الألعاب الإلكترونية على الطفل،

ولم يتعرض للجانب الفقهي.

خطة البحث:

جاء البحث في مقدمة وتمهيد وخمسة مباحث وخاتمة، على النحو التالي:

المقدمة: وقد اشتملت على أهمية البحث، والدراسات السابقة، ومحتوياته.

التمهيد: حول نظرة الإسلام للعب والترفيه.

المبحث الأول: التعريف بالألعاب الإلكترونية، وبيان حكمها، وفيه خمسة مطالب:

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية .

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية .

المطلب الثالث: الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية .

المطلب الرابع: الحكم العام للألعاب الإلكترونية .

المطلب الخامس: نماذج من الألعاب الإلكترونية وحكمها.

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية المشتملة على الميسر، وفيه أربعة مطالب:

المطلب الأول: تعريف الميسر.

المطلب الثاني: أركان الميسر.

المطلب الثالث: حكم الميسر.

المطلب الرابع: حكم الألعاب الإلكترونية المشتملة على الميسر.

المبحث الثالث: المسابقات في الألعاب الإلكترونية، وفيه أربعة مطالب:

المطلب الأول: تعريف المسابقة.

المطلب الثاني: الحكم العام للمسابقة.

المطلب الثالث: أنواع المسابقة.

المطلب الرابع: حكم المسابقات في الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: حكم الاتجار في الألعاب الإلكترونية.

المبحث الخامس: أثر القواعد الفقهية في ضبط الألعاب الإلكترونية.

الخاتمة: وفيها أهم النتائج والتوصيات.

وبعـد: فهذا جهدي المقل، أتضرع إلى الله تعالى، وأسأله من فضله العميم أن يجعله خالصا لوجهه الكريم وسببا للفوز بجنات النعيم، وأَنْ ينفع به فى حياتي وبعد مماتي، والحمد لله أَولاً وآخراً، ولا حول ولا قوة إِلا بالله، وصلَّى اللهُ وبارك على نبيِّنا محمد وعلى آلهِ وصحبهِ، ومن تبعهم بإحسانٍ إلى يوم الدِّين.

تمهيد

نظرة الإسلام للعب والترفيه

بالنظر إلى أصول الشريعةِ الإسلاميةِ، نجدُ أنها عاملت الإنْسانَ على أساس مراعاةِ غرائزه النَفْسيةِ وحاجاتِه الجسديةِ، ونجدُ أن الإسلام اعترفَ بحقِّ البدن في أخذ نصيبه من الراحةِ والاستجمامَ، وحقِّ الروح والنفس في أن تنالَ حظَّها من الترويح والتلطّف ليقوى كلٌّ منهما على متابعةِ الطريقِ إلى الآخرة بلطفٍ وثبات، والأدلة على جواز ذلك كثيرة، منها:

الدليل الأول: عن أبي هريرة، قال: بينما الحبشة يلعبون عند رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بحرابهم، إذ دخل عمر بن الخطاب، فأهوى إلى الحصباء يحصبهم بها، فقال له رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "دعهم يا عمر"[(١)].

وجه الدلالة كما قال ابن رجب: والمقصود من هذا الحديث: جواز اللعب بآلات الحرب في المساجد؛ فان ذلك من باب التمرين على الجهاد، فيكون من العبادات[(٢)].

بل وأذن للسيدة عائشة بالنظر إلى لعبهم كما أخبرت رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا بقولها: "والله لقد رأيت رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يقوم على باب حجرتي، والحبشة يلعبون بحرابهم، في مسجد رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، يسترني بردائه، لكي

(١) أخرجه البخاري في كتاب الجهاد والسير باب اللهو بالحراب ونحوها، رقم (٢٩٠١)، ومسلم في صلاة العيدين باب الرخصة في اللعب الذي لا معصية فيه، رقم (٨٩٣).
(٢) فتح الباري، لابن رجب (٣/ ٣٤٠).

أنظر إلى لعبهم، ثم يقوم من أجلي، حتى أكون أنا التي أنصرف، فاقدروا قدر الجارية الحديثة السن، حريصة على اللهو[1]".

قال الإمام النووي: أنها تحب اللهو والتفرج والنظر إلى اللعب حبا بليغا وتحرص على إدامته ما أمكنها ولا تمل ذلك إلا بعد زمن طويل وقولها فاقدروا من التَّقْدير أي قدروا رغبتها في ذلك إلى أن تنتهي أي قدروا رغبتها في ذلك إلى أن تنتهي أي قيسوا قياس أمرها في حداثتها وحرصها على اللهو ومع ذلك كانت هي التي تمل وتنصرف عن النظر إليه والنبي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لا يمسه شيء من الضجر والإعياء رفقا بها، وقولها: العربة معناها المشتهية للعب المحبة له[2]، ونظر السيدة عائشة إنما كان للعبهم وحرابهم دون وجوههم وأجسادهم[3].

الدليل الثاني: عن عائشة، أنها زَفَّت امرأة إلى رجل من الأنصار، فقال نبي الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "يا عائشة، ما كان معكم لهو؟ فإن الأنصار يعجبهم اللهو"[4].

وجه الدلالة كما قال ابن بطال: اتفق العلماء على جواز اللهو في وليمة النكاح، مثل ضرب الدف وشبهه ما لم يكن محرمًا، وخصت الوليمة بذلك

(١) أخرجه مسلم في صلاة العيدين باب الرخصة في اللعب الذي لا معصية فيه، رقم (٨٩٢).

(٢) شرح النووي على مسلم (٦/ ١٨٥).

(٣) شرح النووي على مسلم بتصرف يسير (٦/ ١٨٤).

(٤) أخرجه البخاري في كتاب النكاح باب النسوة اللاتي يهدين المرأة إلى زوجها، رقم (٥١٦٢).

ليظهر النكاح وينتشر فتثبت حقوقه وحرمته[1].

والمقصود هنا اللهو المباح الذي يكون بالدف حيث يكون خفيفا، والذي له فائدة في مثل هذه المناسبات السعيدة، طالما خلا من المخالفات الشرعية.

الدليل الثالث: عن أبي سلمة، عن عائشة، رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا، أنها كانت مع النبي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ في سفر قالت: فسابقته فسبقته على رجلي، فلما حملت اللحم سابقته فسبقني فقال: "هذه بتلك[2]".

قال الشوكاني: وفيه دليل على مشروعية المسابقة على الأرجل وبين الرجال والنساء المحارم، وأن مثل ذلك لا ينافي الوقار والشرف والعلم والفضل وعلو السن فإنه - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - لم يتزوج عائشة إلا بعد الخمسين من عمره. ولا فرق بين الخلاء والملأ[3].

الدليل الرابع: عن حنظلة الأسيدي - وكان من كتاب رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - قال: لقيني أبو بكر، فقال: كيف أنت يا حنظلة؟ قال: قلت: نافق حنظلة، قال: سبحان الله ما تقول؟ قال: قلت: نكون عند رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، يذكرنا بالنار والجنة، حتى كأنا رأي عين، فإذا خرجنا من عند

(١) شرح صحيح البخاري لابن بطال (٧/ ٢٧٩).

(٢) أخرجه أبو داود في كتاب الجهاد باب في السبق على الرجل، رقم (٢٥٧٨)، والنسائي في الكبرى، كتاب عشرة النساء باب مسابقة الرجل زوجته رقم (٨٨٩٣)، قال ابن الملقن في البدر المنير (٩/ ٤٢٤): هذا الحديث صحيح.

(٣) نيل الأوطار، للشوكاني (٨/ ١٠٥).

رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، عافسنا الأزواج والأولاد والضيعات، فنسينا كثيرا، قال أبو بكر: فوالله إنا لنلقى مثل هذا، فانطلقت أنا وأبو بكر، حتى دخلنا على رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، قلت: نافق حنظلة، يا رسول الله فقال رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «وما ذاك؟» قلت: يا رسول الله نكون عندك، تذكرنا بالنار والجنة، حتى كأنا رأي عين، فإذا خرجنا من عندك، عافسنا الأزواج والأولاد والضيعات، نسينا كثيرا فقال رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "والذي نفسي بيده إن لو تدومون على ما تكونون عندي، وفي الذكر، لصافحتكم الملائكة على فرشكم وفي طرقكم، ولكن يا حنظلة ساعة وساعة» ثلاث مرات[1].

قال في كشف المشكل من حديث الصحيحين: "ساعة لقوة اليقظة، وساعة للمباح وإن أوجبت بعض الغفلة؛ وهذا لأن الإنسان لو حقق مع نفسه ما بقي، فلا بد للمتيقظ من التعرض لأسباب الغفلة ليعدل ما عنده، ومن أين يقدر على الأكل والشرب والجماع من يرى الأمر كأنه معاين، وإن من الغفلة لنعمة عظيمة، إلا أنها إذا زادت أفسدت، إنما ينبغي أن تكون بمقدار ما يعدل[2]".

وقال المناوي: أي أريحوها بعض الأوقات من مكابدة العبادات بمباح لا عقاب فيه ولا ثواب، قال أبو الدرداء: إني لأجم فؤادي ببعض الباطل أي اللهو الجائز؛ لأنشط للحق، وقال علي رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ: "أجموا هذه القلوب فإنها تمل كما تمل الأبدان"، أي تكل، وقال بعضهم: إنما ذكر المصطفى

(١) أخرجه مسلم في كتاب التوبة باب فضل دوام الذكر وجواز ترك ذلك في بعض الأوقات والاشتغال بالدنيا، رقم (٢٧٥٠).

(٢) كشف المشكل من حديث الصحيحين، لابن الجوزي (٤/ ٢٢٩).

صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لأولئك الأكابر الذين استولت هموم الآخرة على قلوبهم فخشي عليها أن تحترق، وقال الحكيم في شرح هذا الحديث: الذكر المذهل للنفوس إنما يدوم ساعة وساعة ثم ينقطع ولولا ذلك ما انتفع بالعيش[1].

الدليل الخامس: ما ورد عن صحابة رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، فقد كانوا يعكسون نموذجَ المسلمِ الموازن في حياتِه بين حاجِيات الروح ومطالب الجسد، فعن عقبة بن الحارث رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قال: صلى أبو بكر العصرَ ثم خرج يمشي، فرأى الحسنَ يلعبُ مع الصبيان، فحمله على عاتقه وقال: بأبي شبيهٌ بالنبيِّ، لا شبيهاً بعليٍّ، وعليٌّ يضحكُ[2]".

قال ابن حجر: وفيه ترك الصبي المميز يلعب لأن الحسن إذ ذاك كان بن سبع سنين وقد سمع من النبي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وحفظ عنه ولعبه محمول على ما يليق بمثله في ذلك الزمان من الأشياء المباحة بل على ما فيه تمرين وتنشيط ونحو ذلك، والله أعلم[3].

وعن بكر بن عبد الله قال: كانَ أصحابُ رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يتبادحون بالبطيخ، فإذا كانت الحقائقُ كانوا همُ الرجال[4].

وأود في نهاية الحديث عن نظرة الإسلام إلى اللعب والترفيه أن أشير إلى حديث ربما يفهم منه خلاف ما أوردنا، وهو قوله عليه الصلاة والسلام: "

(١) فيض القدير، للمناوي (٤/٤٠).

(٢) أخرجه البخاري في كتاب المناقب باب صفة النبي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، رقم (٣٥٤٢).

(٣) فتح الباري لابن حجر (٦/٥٦٨).

(٤) أخرجه البخاري في الأدب المفرد باب المزاح (رقم ٢٦٦).

كل ما يلهو به الرجل المسلم باطل، إلا رميه بقوسه، وتأديبه فرسه، وملاعبته أهله، فإنهن من الحق[1]".

قال ابن حجر: وإنما أطلق على الرمي أنه لهو لإمالة الرغبات إلى تعليمه لما فيه من صورة اللهو لكن المقصود من تعلمه الإعانة على الجهاد، وتأديب الفرس إشارة إلى المسابقة عليها، وملاعبة الأهل للتأنيس ونحوه، وإنما أطلق على ما عداها البطلان من طريق المقابلة لا أن جميعها من الباطل المحرم[2].

وقد ترجم البخاري في صحيحه: "باب كل لهو باطل إذا شغله عن طاعة الله". ولما لم يكن هذا الحديث على شرطه جعل منه ترجمة ولم يخرجه في الجامع[3].

وقد أشار العلامة بدر الدين العيني إلى هذا الحديث في شرحه على ترجمة الإمام البخاري فقال: كل لهو باطل إذا شغله الضمير المرفوع فيه يرجع إلى اللهو، وقيد بقوله: إذا شغله ... الخ، لأنه إذا لم يشغله عن طاعة الله يكون مباحا، وعليه أهل الحجاز. ألا يُرى أن الشارع أباح للجاريتين يوم العيد الغناء في بيت عائشة من أجل العيد، كما مضى في كتاب العيدين، وأباح لها النظر إلى لعب الحبشة بالحراب في المسجد؟[4].

(١) أخرجه الترمذي في سننه (رقم ١٦٣٧)، وابن ماجه في سننه (رقم ٢٨١١)

(٢) فتح الباري لابن حجر (١١/ ٩١).

(٣) عمدة القاري شرح صحيح البخاري لبدر الدين العيني (٢٢/ ٢٧٣).

(٤) عمدة القاري شرح صحيح البخاري لبدر الدين العيني (٢٢/ ٢٧٣).

وقال الإمام أبو حامد الغزالي: فقوله باطل لا يدل على التحريم بل يدل على عدم الفائدة، وقد يسلم ذلك على أن التلهي بالنظر إلى الحبشة خارج عن هذه الثلاثة وليس بحرام بل يلحق بالمحصور غير المحصور قياساً كقوله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لا يحل دم امرئ مسلم إلا بإحدى ثلاث، فإنه يلحق به رابع وخامس فكذلك ملاعبة امرأته لا فائدة له إلا التلذذ، وفي هذا دليل على أن التفرج في البساتين وسماع أصوات الطيور وأنواع المداعبات مما يلهو به الرجل لا يحرم عليه شيء منها وإن جاز وصفه بأنه باطل[1].

قال الشوكاني مقرراً لكلام الغزالي: وهو جوابٌ صحيحٌ ، لأن ما لا فائدة فيه من قسم المباح ، على أنّ التلهيّ بالنظر إلى الحبشةِ وهم يرقصون في مسجده صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كما ثبت في الصحيح خارجٌ عن تلكُمُ الأمورِ الثلاثةِ[2].

خلاصةُ كلام أهل العلم في الحديث أن معنى لفظةِ(باطل) في الحديث، ما لا ثوابَ فيه ولا إثمٌ، وأن غيرَ هذه الأنواع المذكورة من اللهو ليست محرّمةً، بل منها ما هو مباحٌ وما هو محرّمٌ بدليل نظر عائشةَ للحبشةِ وهو يرقصون في المسجد وبإقرار رسول الله لها، وأنه إذا كانَ المباحُ تعقبه فائدةٌ أخرويةٌ فهو من هذه الثلاثةِ، والله أعلم.

- ممَّا سبق نجدُ شرعية اللهو الترفيه وذلك في حدود الآداب والأصول الشرعية، فلا بأس من الترفيه عن النفس من حين لآخر بشيء من المباح،

(١) إحياء علوم الدين للغزالي (٢/ ٢٨٥).
(٢) نيل الأوطار (١١٨/٨).

سواء كان ترفيهًا إلكترونيًا، أو غير ذلك، ولا يعد الترفيه مضيعة للوقت؛ لأنه يجم النفس مخافة السآمة عن العبادة، فالمداومة على الطاعات فقط مشقة لا يطيقها كل أحد، نعم لو كان الإنسان من ذوي الهمم العالية ولا ينشغل إلا بمعالي الأمور ويستطيع أن يتنزه عن اللهو واللعب فهذا أفضل، لكن ينبغي ألا يحمل كل الناس على ذلك فإن من النفوس ما تحتاج إلى ترويض بالمباح ولو حملناهم على الجادة ربما تركوا العمل رأسا، فلابد من التلطُّف بالبدن، بتناول ما يصلحه، وبالقلب بما يدفع الحزن المؤذي له.

ونختم بفتوى دار الإفتاء المصرية على السؤال الوارد: ما حكم اللعب بصفة عامة؟ وما حكم اللعب في ألعاب الحاسب الآلي والشبكات والإنترنت؟

ونص الجواب: "اللعب: هو السلوان والترويح عن النفس بما لا تقتضيه الحكمة، وهو أيضًا: ما يشغل الإنسان عما يعنيه أو يهمه من هوًى وطرب ونحوهما.

واللعب أعمُّ من اللهو؛ لأن اللعب قد يعقب نفعًا فيكون للتدريب والتأديب كملاعبة الفرس، والشطرنج، وقد لا يعقب نفعًا فيكون لهوًا.

واللعب جائز بشروط:

١- ألا يشتمل على ضرر بإنسان أو حيوان، فإن ترتب على اللعب ضرر فهو حرام.

٢- ألا يشغل عن صلاة الفريضة وتحمل المسئولية وكل ما هو واجب مؤقت يخرج وقته باللعب، وإلا كان حرامًا.

٣- ألا يشتمل على محرم في نفسه؛ كالحلف الكاذب، والسباب واللعن، أو تكون نفس اللعبة تشتمل على طقوس تعبدية تخالف ثوابت الإسلام.

٤- ألا يرتبط اللعب بمعاملة محرمة؛ فلا يرتبط بقمار أو غرر أو أكل لأموال الناس بالباطل، ومثال ذلك أن يتم دفع الأموال من اللاعبين والفائز يأخذها فهذا من المقامرة المحرمة.

فإن توافر في اللعب هذه الشروط -بأن خلا من الضرر والانشغال عن الواجب، وخلا عن المحرم والمعاملات المنهي عنها-كان اللعب جائزًا، إلا أنه لا ينبغي الإسراف فيه، فإن الإسراف في المباح قد يخرجه إلى الكراهة أو التحريم.

والله سبحانه وتعالى أعلم"[1].

(١) الموقع الرسمي لدار الإفتاء المصرية، فتوى بعنوان: ضوابط اللعب المباح" الرقم المسلسل (٢٨٥٣) التاريخ: ١١/٥/ ٢٠١٤م.

المبحث الأول

التعريف بالألعاب الإلكترونية، وبيان حكمها

جاء هذا المبحث في خمسة مطالب على النحو التالي:

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية.

والثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية.

والثالث: الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

والرابع: الحكم العام للألعاب الإلكترونية.

والخامس: نماذج من الألعاب الإلكترونية وحكمها.

المطلب الأول

تعريف الألعاب الإلكترونية.

اللَّعِبُ واللَّعْبُ: ضدُّ الجِدِّ، لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِباً ولَعْباً، ولَعَّبَ، وتَلاعَبَ، وتَلَعَّبَ: لعب مَرَّة بَعْدَ أُخرى، وَيُقَالُ لِكُلِّ مَنْ عَمِلَ عَمَلًا لَا يُجْدي عَلَيْهِ نَفْعاً: إنما أَنتَ لاعِبٌ، قَالَ الأَزهري: رَجُلٌ تِلْعابة إِذا كَانَ يَتَلَعَّبُ، وَكَانَ كثيرَ اللَّعِبِ. والتِّلعاب بالفتح: اللَّعب. ولاعَبه مُلاعبةً ولِعاباً: لَعِبَ مَعَهُ، واللَّعَّابُ: الَّذِي حِرْفَتُه اللَّعِبُ، ولَعُوبُ اسمُ امرأَة، سُمِّيَتْ لَعُوبَ لِكَثْرَةِ لَعِبها، وَيَجُوزُ أَن تُسَمَّى لَعُوبَ، لأَنه يُلْعَبُ بِهَا. والمِلْعَبَة: ثوبٌ لَا كُمَّ لَهُ، يَلْعَبُ فِيهِ الصبيُّ. والأُلْعوبة: اللَعِب. والمَلْعَبُ: موضع اللعِب. واللُّعْبَةُ بالضم: جِرْم مَا يُلْعَبُ بِهِ كالشِّطْرَنْج وَنَحْوِهِ. وكل ملعوب به فهو لُعْبَةٌ، لأَنَّه اسم. ومنه قولهم: اقْعُدْ حتَّى أفرغ من هذه اللُّعْبَةِ. 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. للْحَالِ وَالْهَيْئَةِ الَّتِي يَكُونُ الْإِنْسَانُ عَلَيْهَا، وَلَعَبَ يَلْعَبُ بِفَتْحَتَيْنِ سَالَ لُعَابُهُ مِنْ فَمِهِ[1]. وفي الفروق اللغوية: اللّعب عمل للذة لَا يُرَاعى فِيهِ دَاعِي الْحِكْمَة كعمل الصَّبِي لِأَنَّهُ لَا يعرف الْحِكْمَة وَإِنَّمَا يعلم للذة[2].

من خلال اللغة نلاحظ أن اللّعبُ معناه التشاغلُ بما لا يجدي نفعا عمَّا

(١) الصحاح تاج اللغة (١/ ٢١٩) مادة [لعب]، لسان العرب (١/ ٧٣٩) مادة لعب، المصباح المنير (٢/ ٥٥٤) مادة (ل ع ب).

(٢) الفروق اللغوية، للعسكري (٢٥٤).

هو مطلوبٌ ومرغوبٌ، وهو ضدُّ الجِّدِّ؛ لإشباع النفس رغباتها والترويح عنها.

واللعب في الاصطلاح الفقهي لا يخرج عن معناه اللغوي، فهو يطلق على العمل الذي لا نفع فيه[١]، وعرفه الإمام الطحطاوي الحنفي بأنه ما لا غرض فيه شرعا وفيه لذة[٢]. وقيل: اللعب: عمل للذة لا يراعى فيه داعي الحكمة كعمل الصبي؛ لأنه لا يعرف الحكيم ولا الحكمة وإنما يعمل للذة[٣].

واللعبة عند المعاصرين تعني: نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية والاستمتاع[٤].

أما عن تعريف الألعاب الإلكترونية فهذه لم تكن معروفة لدى الفقهاء؛ لأنها لم تكن موجودة في زمانهم وإنما وجدت بتطور التكنولوجيا المعاصرة وتعدد صورها، ويمكن تعريفها بأنها: "جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب ، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة المحمولة[٥]"، ومن أمثلة تلك الأجهزة البلاي ستيشن ودريم كاست وxbox والمدخلات للأوامر في

(١) معجم لغة الفقهاء (٣٩٢).

(٢) حاشية الطحطاوي على مراقي الفلاح (٣٤٥).

(٣) الفروق اللغوية، للعسكري (ص٢٥٤).

(٤) ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية، مرح مؤيد حسن (ص٣).

(٥) الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، أد: ماجد محمد الزيودي، (ص٢١)، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية، أميرة مشري، (ص١١)، (مذكرة لنيل شهادة الماستر)، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid – 19، (ص٧٤)

الألعاب هي يد التحكم أو الأزرار في أجهزة الألعاب أو لوحة المفاتيح والفارة على الحاسوب كما تحوي بعض أجهزة التلفاز الحديثة في داخلها على ألعاب الكترونية[1]".

وقد تطورت هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة ومؤثرات صوتية وحركية عالية، يمارسها اللاعب بشكل فردي ضد الحاسوب، أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الإنترنت، أو شخصين أو أكثر باستخدام جهازين أو أدوات معينة كاليد الإلكترونية[2].

أما الألعاب الإلكترونية في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه.

(١) ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية، مرح مؤيد حسن (ص٣).

(٢) المسابقات في الألعاب الإلكترونية، أسماء عبد المهدي المصري (ص١٨٣).

المطلب الثاني

أنواع الألعاب الإلكترونية[1].

تنقسم الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها إلى ثلاثة أنواع رئيسة، وهي:

١- ألعاب المتعة والإثارة، وتهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، ومن أمثلتها ألعاب السيارات وألعاب القتال.

٢- ألعاب الذكاء، وتعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب للتفكير في التعامل معها، وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير معينة، وذلك في وقت قصير.

٣- الألعاب التربوية والتعليمية، وتهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد، وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف

(١) ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية، مرح مؤيد حسن (ص٤)، المسابقات في الألعاب الإلكترونية، أسماء عبد المهدي المصري (ص١٨٥).

العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم.

هذه هي أنواع الألعاب الإلكترونية الموجودة والمتداولة، وقد أضافت الباحثة: أسماء المصري في بحثها نوعا رابعا، وهو الألعاب العلاجية[1]، وهي تلك التي صممت لمعالجة بعض الأمراض المستعصية، وهي مازالت تحت التجربة وقليلة.

(١) المسابقات في الألعاب الإلكترونية، أسماء عبد المهدي المصري (ص١٨٥).

المطلب الثالث

الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية[1].

من الدّراسات التي أجريت على الأطفال والمراهقين وآثارها عليهم وُجِد أن هناك إيجابيّات وسلبيّات للألعاب الإلكترونية، فهي سلاح ذو حدين، حيث تشتمل على سلبيات، وفي نفس الوقت لا تخلو من الإيجابيات.

أولا: الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية[2]:

تتعدّد فوائد الألعاب الإلكترونية، وخصوصاً للأطفال؛ ومن فوائد الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- الالتزام بالتعليمات، والخضوع للأوامر، وتنمية المنطق، والقدرة على حل المشاكل، من خلال الاعتماد على الذات.
- تنمية القدرات العقلية والذهنية؛ كالتحكّم بالأعين مع اليدين، والقيام بكافة المهام في وقت واحد.
- تعليم الفرد على سرعة البديهة، وإدارة الموارد، والتحليل، والقدرة على

(١) للاستزادة ينظر: أعمال المؤتمر الدولي بعنوان: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid – 19.

(٢) أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني للباحثة: دلال عبد العزيز الحشاش (بحث تكميلي ماجستير في التربية)، (ص١٥ – ١٨ بتصرف)، الألعاب الالكترونية .. ايجابياتها لأطفالنا وماهي الأضرار المترتبة عليها، د. عائشة بلهيش العمري، مقال نشر بتاريخ: ٢٥ سبتمبر ٢٠١٥م.

التخطيط.

- تقوية الذاكرة، من خلال التنوّع في ممارسة الألعاب المختلفة.
- استغلال الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم، إذ يتم استخدامها كوسيلةٍ تعليميّة سهلة ومسلية، تجعل من التعليم أمراً ممتعاً.
- استخدام الألعاب الإلكترونية كأداة للمحاكاة في تعليم الأمور المعقدة والصعبة، فمثلاً هناك تُحاكي الطيران وصيانة السيارات، وهي من أشهر الألعاب الإلكترونية.
- الترويح عن النفس في أوقات الفراغ.
- تساعد على المشاركة لأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها[1]، بينما يرى البعض أن ممارسة الطفل والمراهقين للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة قد يؤثر على مستوى قدرتهم على ممارسة العديد من الأنشطة الاجتماعية، ويعرضهم إلى خلل في علاقاتهم الاجتماعية، فالفرد الذي يقيض ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية دون تواصل مع

(١) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، د. عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، (ص١٥).

الآخرين يصبح فرداً غير اجتماعي منطوي على ذاته، وأكثر ميلًا للانسحاب الاجتماعي والميل إلى العزلة الاجتماعية[١]. وهذ ما أرجحه.

ولقد خلصت دراسة ميدانية تم عملها على الألعاب الإلكترونية إلى أن للألعاب الإلكترونية بعض الإيجابيات التي تترك أثرها على اللاعبين ومن أبرز تلك الايجابيات أنها تحقق المتعة والتسلية للاعبين وتقوي لغتهم الانكليزية وتساعد على تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الإبداعي[٢].

ثانيا: الجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية[٣].

وفيما يتعلق بسلبيات هذه الألعاب، كما تناولته بعض الأبحاث المتخصصة، فهي تشتمل على أضرار صحية وبدنية، وأضرار نفسية واجتماعية، وأضرار تربوية، وأضرار ثقافية[٤]، وبيان ذلك على النحو الآتي:

- الاختيار الخاطئ للألعاب المُناسبة بناءً على العمر؛ فهناك ألعاب

(١) مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية، كرام محمد يوسف، (ص٣) بحث تكميلي ماجستير، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid – 19، (ص٢٢).

(٢) ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية، مرح مؤيد حسن (ص١٣).

(٣) للاستزادة ينظر: أعمال المؤتمر الدولي بعنوان: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid – 19.

(٤) الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، د. فهد بن عبد العزيز الغفيلي، (ص٢٣)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، أد: ماجد محمد الزيودي، (ص١٨).

إلكترونية وألعاب فيديو تَعتمد على العنف، ممّا يَزيد من سلوك الأطفال العنفواني، ففي كثير من ألعاب الفيديو يُسيطر على الأطفال بالعُنف الموجود في اللعبة، من خلال مُشاهدته بأعينهم، ومحاولة تطبيقه على الواقع.

- تَولُّد العزلة لدى الأطفال، والإسهام في التشويش الفكري بين العالم الوهمي الافتراضي المتوفّر في الألعاب، والعالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، وذلك لا ينحصر على الأطفال فقط بل على الشباب أيضاً.
- بناء العديد من المعتقدات والأفكار الخاطئة في عقول الأطفال والشباب، والتي قد تتعارض مع التربية الصحيحة، التي ينشأ عليها الأبناء من آباءهم، كما أنها قد تتخالف مع العادات الموجودة في المجتمع ذاته.
- إهدار الوقت الكثير الذي يَقضيه الأشخاص في اللعب، والإدمان على الألعاب الإلكترونية دون الشعور بذلك، ممّا يؤدّي إلى إلهاء الشباب والأطفال عن الأمور المُهمّة كالدراسة وغيرها، فقد أثبت الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير(ما دون سن العاشرة) بهذه الألعاب، فإن ذلك يؤثر سلبا في دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية.

- التعرّض للمَشاكل الصحيّة مثل زيادة الوزن، ومشاكل العيون، وتقوّس في الظهر وهشاشة العظام؛ فقد أثبتت الدّراسات أنّ الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب يعانون من قلة التركيز.
- التسبب في الأمراض والاعتلالات العصبية والنفسية؛ بسبب كثرة التوتر والقلق وانتظار النتيجة، وكثرة الصراخ والانفعالات خلال اللعب من أجل تحقيق المكسب. الخسارات المتكررة تدفع بالإنسان أحيانًا إلى الإقدام علة أفعالٍ خارجةٍ عن المنطق كالضرب والاعتداء الجسدي والتخريب والقتل والجنون والانتحار في أسوأ الحالات.

وهذا ما توصلت إليه الدراسة الميدانية، والتي جاء فيها: للألعاب الإلكترونية بعض السلبيات التي تترك أثرها على اللاعبين ومن أبرز تلك السلبيات: التبذير المالي في شراء الأجهزة والألعاب الإلكترونية وإهمال الواجبات المدرسية وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا[1].

(١) ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية، مرح مؤيد حسن (ص١٣).

المطلب الرابع

الحكم العام للألعاب الإلكترونية.

الألعاب الإلكترونية منتج حضاري، ومتاع من الأمتعة التي يتخذها الإنسان في أنشطته وأعماله، وشكل من أشكال الترويح عن النفس وتحصيل اللذة المباحة، الأصل فيها الإباحة، يدل على ذلك:

١- ما تم التوصل إليه من خلال التمهيد -في بداية هذا البحث -حول الحديث عن نظرة الإسلام للعب والترفيه، حيث خلصت إلى أن الترفيه مباح بشرط خلوه من المخالفات الشرعية.

والألعاب الإلكترونية نوع من أنواع اللعب والترفيه عن النفس فتكون مباحة لطالما خلت من المخالفات الشرعية.

٢- القاعدة الفقهية: "الأصل في الأشياء الإباحة"

واللعب الالكتروني من حيث كونه كذلك فلا يبدو أن يوجد له ما يعارض دينه وثقافته، إلا إذا تعلقت به أمور تمس عقيدته وأخلاقه وأمنه وسلامته ومجتمعه ودولته، أو تصد عن واجب شرعي كإقامة الصلاة وبر الوالدين؛ فإنه عندئذ يجوز القول بخلاف ذلك.

وبالموازنة بين الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية نستطيع أن ننظر في حكمها من حيث الحرمة أو الكراهة أو الندب، وذلك بحسب نوع اللعبة وما يقترن بها وما يترتب عليها من آثار، فإن اقترن بها مخالفات شرعية أو مفسدة كبرى تؤثر على النفس أو العقل أو المال فهي محرمة، وإن خلت

من المخالفات الشرعية والأضرار بالشخص وكانت ذا فائدة للشخص كتنمية المهارات الذهنية والنفسية وتربية القدرة على الابتكار وغير ذلك مما ينفع الإنسان في دينه ونفسه فعندئذ تكون مندوبة، وقد نوازن بين المصالح والمفاسد فإما أن تغلب المصلحة وإما أن تغلب المفسدة، والضابط هنا هو القاعدة الفقهية الكبرى: "الضرر يزال" وما يندرج تحتها من قواعد فرعية توازن بين المصالح والمفاسد.

المطلب الخامس

نماذج من الألعاب الإلكترونية، وحكمها.

الألعاب الإلكترونية متعددة، وسأذكر لعبتين أجابت عنهما دار الإفتاء المصرية، وسأنقل نص السؤال والجواب؛ لتأكيد الحكم العام للألعاب الإلكترونية الذي ذكرته في المطلب السابق.

اللعبة الأولى: لعبة الحوت الأزرق "Blue Whale".

هذه اللعبة الإلكترونية شغلت الصحف المحلية والولية، حيث نشرت صحيفة اليوم السابع مقالا بعنوان:(لعبة الحوت الأزرق.. كل ما تريد معرفته عن التطبيق القاتل) واستعرضت الصحيفة في تقرير كافة الأسئلة التى تدور حول لعبة الحوت الأزرق، والتى تدفع ممارسيها للانتحار، كجزء من خطوات اللعبة[1].

ولقد قام الأزهر الشريف ودار الإفتاء المصرية بدورهما في الإجابة على أسئلة الناس، ونسوق هنا نص السؤال والجواب.

ونص السؤال[2]: ظهرت في الآونة الأخيرة لعبة تسمى "لعبة الحوت الأزرق" أو "Blue Whale"، وهي متاحة على شبكة الإنترنت وتطبيقات الهواتف الذكية، تطلب من المشتركين فيها عددًا من التحديات، وهذه التحديات تنتهي بطلب الانتحار من الشخص المشترك، أو تطلب منه ارتكاب

(١) والمقال نشرته الصحيفة في يوم الأربعاء، الرابع من أبريل ٢٠١٨م.

(٢) الموقع الرسمي لدار الإفتاء المصرية، الرقم المسلسل (٤٢٩٥)، التاريخ: ٢٠١٨/٤/٢م.

جريمةٍ ما، ويطلب القائمون عليها أن يقوم اللاعب بعمل "مشنقة" في المكان الذي يكون متواجدًا فيه قبل الخوض في تفاصيل اللعبة، وذلك للتأكد من جدية المشترك في تنفيذ المهام التي تُطلَب منه.

والمشاركة في هذه اللعبة تكون عن طريق تسجيل الشخص في التطبيق الْمُعَدِّ لها على الإنترنت أو الأجهزة المحمولة الذكية "Smart Phone"، وبعد أن يقوم الشخص بالتسجيل لخوض التحدي يُطلب منه نقش الرمز "F57" أو رسم "الحوت الأزرق Blue Whale" على الذراع بأداةٍ حادة، ومِن ثَمَّ إرسال صورةٍ للمسؤول للتأكد من أن الشخص قد دخل في اللعبة فعلًا، لتبدأ سلسلةُ المهامّ أو التحديات، والتي تشمل مشاهدةَ أفلام رعبٍ والصعود إلى سطح المنزل أو الجسر حقيقةً بهدف التغلب على الخوف، وقتل حيوانات وتعذيبها وتصويرها ونشر صورها، لتنتهي هذه المهام بطلب الانتحار؛ إما بالقفز من النافذة أو الطعن بسكين، فإن لم يفعل يهدد بقتل أحد أفراد عائلته أو أحد أقرانه، أو نشر معلومات شخصية مهمة عنه، وقد أكدت تقارير رسميةٌ تأثيرَ هذه اللعبة وخطورتها على المشاركين فيها بشكلٍ حقيقيٍّ؛ حيث أقدم بعضهم على الانتحار في بعض الدول الأوربية والعربية، فما حكم الشرع في ممارسة هذه اللعبة والمشاركة فيها؟

وأجاب فضيلة مفتي الجمهورية الأستاذ الدكتور شوقي علام على هذه الفتوى، ونص الجواب: "جاءت الشريعة الإسلامية رحمةً للعالمين، واتجهت في أحكامها إلى إقامة مجتمعٍ راقٍ متكاملٍ تسوده المحبةُ والعدالةُ والمثلُ العليَا في الأخلاق والتعامل بين أفراد المجتمع، ومن أجل هذا كانت غايتُها الأولى تهذيبَ الفرد وتربيتَه ليكون مصدر خيرٍ للبلاد والعباد، وجعلت

الشريعةُ الإسلامية الحفاظَ على النفس والأمن الفردي والمجتمعي مقصدًا من أهم المقاصد الشرعية؛ التي هي: النفس، والدين، والنسل، والعقل، والمال. فكل ما يتضمن حفظ هذه المقاصد الخمسة فهو مصلحةٌ، وكل ما يفوتها فهو مفسدةٌ ودفعها مصلحة.

كما قررت الشريعةُ الإسلامية أن الأصلَ في الدماء الحرمة، وسنَّت من الأحكام والحدود ما يكفل الحفاظ على نفوس الآدميين، ويحافظ على حماية الأفراد واستقرار المجتمعات، وسدَّت من الذرائع ما يمكن أن يمثل خطرًا على ذلك في الحال والمآل.

ومن هذا المنطلق يتضح - من خلال ما ذكر في السؤال - 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 حرّم اللهُ تعالى كلَّ ما يؤدي إلى إتلاف الإنسان أو جزءٍ منه، وجعل رعايته في نفسه وجسده مقدمةً على غيرها، 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.

ثانيًا: يقوم المشارك في نهاية اللعبة بأحد فعلين: إما أن يقتل نفسه وهو

الانتحار، أو يقتل غيره، وقد حَرَّمت الشريعةُ الإسلامية إتلافَ البدن وإزهاقَ الروح عن طريق الانتحار أو ما يؤدي إليه؛ فأَمَرَتْ الإنسان بالمحافظة على نفسه وجسده من كل ما يُهْلِكه أو يُسوءه، 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 - إلا أنها مُقَيَّدةٌ بالحدود التي شرعها الله تبارك وتعالى، وكذلك الحال بالنسبة لقتل الإنسانِ غيرَه بغير حقٍّ؛ فالأصل في النفس الإنسانية عصمتها وعدم جواز الاجتراء على إنهاء حياتها.

وعليه: فيحرم شرعًا المشاركة في اللعبة المسمّاة بـ "الحوت الأزرق Blue Whale"، وعلى من استُدرِج للمشاركة فيها أن يُسارِعَ بالخروج منها. وتهيب دار الإفتاء المصرية بالجهات المعنية تجريمَ هذه اللعبة، ومَنْعَها بكل الوسائل الممكنة، والله سبحانه وتعالى أعلم.

ومن إجابة فضيلة المفتي على السؤال نجد أن السبب في حرمة هذه اللعبة وتجريمها هو ما اقترن بها من مفاسد ومضار كالإضرار بالنفس أو بالغير.

اللعبة الثانية: لعبة البوكيمون.

هذه اللعبة الثانية والتي انتشرت محليا ودوليا وغزت الأسواق بصور متعددة ومتجددة، وأجابت عليها دار الإفتاء المصرية[1] قديما وحديثا، وإليك نص السؤال والجواب:

(١) الموقع الرسمي لدار الإفتاء المصرية، الرقم المسلسل (٤٨٤٩)، التاريخ: ٢٠١٩/٧/٣٠م.

انتشرت في هذه الفترة لعبة جديدة في أغلب دول العالم، وهي مختلفة تمامًا عمَّا اعتاده الشباب والأطفال من ألعاب الكمبيوتر والهواتف الذكية، وهذه اللُعبة تعتمد على اصطياد بعض الكائنات الخيالية (البوكيمون) الموجودة في أماكن تواجد الهاتف، وعن طريق كاميرا الهاتف تكشف اللُعبة كل هذه الأماكن من غير إذن أصحابها، ويقوم اللاعب بتوجيه الهاتف نحو البوكيمون على مسافةٍ قريبةٍ منه، ولكي يجمع اللاعب أكبر عدد من البوكيمونات الموجودة؛ لا بد له من تتبع كل واحد منها أيًّا كان مكانه، فيدخل الإنسان أماكن غير مسموح له الدخول فيها، ويسير في طرقات غير آمنة حتى يستطيع أن ينتهز فرصة اصطياد البوكيمون.

والسؤال: ما رأي الشرع الشريف في هذه اللُعبة؟

وأجاب الأستاذ الدكتور: شوقي علام مفتي الجمهورية على هذه الفتوى، مبينا طبيعة اللعبة وحكمها، - بعد نقل فتوى فضيلة الأستاذ الدكتور/ نصر فريد واصل ـ المفتي الأسبق بتاريخ: ٢٠٠١/١٠/٦م، بتحريمها - بقوله: والآن ومع تقدم التكنولوجيا في العالم وانتشارها بين الناس، حدث تطور شديد في لعبة البوكيمون: أشكالها، وأنواعها، وطريقة لعبها، واختلفت شكلًا ومضمونًا اختلافًا يقتضي تأكيد حظرها واشتداد تحريمها؛ لما أصبحت تمثله من خطورة وفساد على المجتمع والأفراد.

والبوكي أو البوكيمون "Pokemon GO" كلمة يابانية معناها: "وحوش الجيب"، وهي عبارة عن كائنات أو أشباح افتراضية تظهر على شاشات هواتف المحمول المشتملة على نظام الأندرويد عن طريق الكاميرا أو

البلوتوث أو "جي بي أس" GPS، وتبدو هذه الكائنات وكأنها موجودة في الواقع الخارجي فتمزج بين الواقع والخيال.

وتعتمد هذه اللعبة على التنقل والاستكشاف داخل المواقع المختلفة؛ فتفرض على اللاعبين اقتحام أماكن في العالم الحقيقي بهدف اصطياد الوحوش الكارتونية برمي كرة افتراضية عليها(Poké Ball)، وأي وحش يتم اصطياده منها يمكن تدريبه ودفعه للقتال ضد بوكيمونات اللاعبين الآخرين.

وتتنوع أماكن الاستكشاف وطريقة الاصطياد حسب نوع البوكيمون الموجود فيها؛ فهناك البوكيمون الذي يعيش في المياه، ويسمى: سايداك(Psyduck)، وهناك البوكيمون الذي يعيش في الغابات الممطرة، ويسمى: هيراكروس(Heracross)، وهناك البوكيمون الطائر المتجوّل، ويسمى: بيدجي(Pidgey)، وهناك البوكيمون الناري الزاحف، ويسمى: شارمندر(Charmander)، وهناك البوكيمون الناري الطائر الأسطوري، ويسمى: مولتريس(Moltres)، وهناك البوكيمون الضخم ذو الأنف الطويل الذي يهاجم أعداءه بالتنويم المغناطيسي، ويسمى: ستارمي(Starmie)، وهناك جمع البيوض من مواقع معينة يطلق عليها بوكيستوب(Pokestops)، وهي عبارة عن معالم عالمية مشهورة تظهر في اللعبة، وتطلب السَّير على الأقدام لمسافات تصل إلى ١٠ كيلومترات، إلى غير ذلك من الأنواع.

وما زالت الشركات المسؤولة عن هذه اللعبة تطرح أشكالًا وأنواعًا مختلفة من البوكيمونات، حتى وصلت إلى أكثر من ١٠٠ نوعٍ من البوكيمونات؛ حسب ما نُشِرَ في المواقع المتخصصة بإحصاءات وبيانات

اللعبة؛ كموقعي:(PokeVS) و(The Silph Road).

وأصبحت لعبة البوكيمون أكثر الألعاب انتشارًا؛ حيث أُقيمت لهذه اللُعبة مقرَّات في كثير من عواصم العالم، وتنافست المطاعم والمحلات التجارية على تقديم صورها، وأصبح لها مطبوعات ودوريات وأشرطة فيديو وأنواع متعددة من أشكال اللعبات التي تتناسب مع مختلف الأعمار، بل تبنّت بث برامجها محطات تلفزيونية متنوعة، واستحدثت لها مواقع عديدة على شبكة المعلومات "الإنترنت"، حسب تحليل شركة "سيميلارويب" المتخصصة في تحليل التطبيقات المختلفة.

وقد ظهرت بعض الدراسات التي تدّعي أنَّ لعبة البوكيمون لها فائدة تعود على بعض الأفراد؛ حيث إنها تُحفِّز الناس على الخروج من المنازل والتواصل مع غيرهم، واستكشاف العالم المحيط بهم؛ فوفقًا لما ذكرته مجلة "Daily Mail" البريطانية، قام مؤسس شبكة الصحة العقلية بدراسة لعبة البوكيمون، وتوصَّل فيها إلى أنَّ لعبة "Pokemon GO" مخصصة للصحة الذهنية، وتؤثر على تحسين المزاج، وزيادة نشاطهم البدني والحركي، وأن هذه اللعبة قدّمت خدمة قيّمة للقطاع الطبي، الذي يحث الناس على التحرّك المستمر والعمل المتواصل.

وعلى فرض التسليم بهذه الفائدة المزعومة فإن هذه اللعبة ليست هي الطريقة الوحيدة التي تحث على التحرك والعمل، وبدهي أن حركة الناس لن تتوقف إذا لم يلعبوها، وأن الألعاب الرياضية والتمارين الذهنية والتنمية البشرية أكثر منها فائدة وأحسن منها عائدة، وأن الأضرار التي تحويها اللعبة

كفيلة بإفقادها كل فائدة، مما يدعو لمنعها والتحذير منها.

فلعبة البوكيمون فيها من المحاذير الشرعية، والمفاسد المجتمعية، والأضرار النفسية والصحية، ما يجرِّمها ويحرِّمها؛ كالاستهانة بالأديان والمقدسات، والتجسس، وانتهاك حرمة الآخرين، واستهداف مناطق خاصة، سواء بالدول أو بالأفراد:

فتشتمل اللُعبة على رموز وشعارات لبعض المقدسات ذات مدلولات خطيرة ومنحرفة؛ كرموز تعدد الآلهة، ورسوم بعض المعبودات من الحيوانات والنباتات ونحو ذلك.

وبمجرد أن يقوم الفرد بتحميل تطبيق هذه اللُّعبة، يقوم التطبيق بالدخول إلى كاميرا الهاتف، وجهات الاتصال، والموقع الجغرافي، وذاكرة الهاتف، وكذلك ما تتطلبه اللُّعبة من اقتحام الأماكن الاستراتيجية المهمة وتصويرها؛ كالأماكن العسكرية، والمنشآت الحكومية، والمؤسسات الحيوية كالمطارات ونحوها.

وكذلك انتهاك حرمات الآخرين؛ وذلك بالتسلط عليهم في أماكنهم الخاصة، وباستدراج الأطفال والمراهقين إلى أماكن بعيدة لسرقتهم والاعتداء عليهم.

كما أن اللعب بها يشتمل على جملة من الأضرار النفسية والصحية - كما أفاده الخبراء والمتخصصون - حيث إنها تسبب أنواعًا من الاكتئاب الناتج عن العزلة الاجتماعية أغلب الأوقات، وتؤثر على التوازن العقلي، وتؤدي إلى الخلط الكبير بين الواقع والخيال، خاصة لدى الأطفال الذين لم

يصلوا لمرحلة الوعي والتفكير المجرد، وتعرِّض اللاعب إلى ضربات الشمس المحرقة، وتآكل البشرة، والسير في الطرقات دون انتباه مما يُعرِّضُ الباحث للكسر والالتواء، أو الحوادث المؤلمة.

وبناءً على ذلك: فألعاب البوكيمون مُحَرَّمة شرعًا، حرَّمها العلماء والمفتون منذ ظهورها، وحظرتها الدول والمنظمات؛ لما اشتملت عليه من المحاذير والمفاسد والمخاطر، ولما تسببه من أضرار على الأفراد والمجتمعات، من الجاسوسية وخيانة الأوطان، والاستهانة بالمقدسات، وانتهاك حرمات الآخرين، ونشر مفاهيم مخالفة لتعاليم الإسلام وقِيَمِه. وكذلك لما تسببه من أضرارٍ نفسية وجسدية تؤثِّر على صحة الأفراد وعقولهم، والله سبحانه وتعالى أعلم.

كما أفتت اللجنة الدائمة للبحوث العلمية والإفتاء بحرمة هذه اللعبة، وحرمة الأموال الحاصلة بسبب اللعب بها؛ لأنها ميسر، وهو القمار المحرم، وحرمة 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[1].

من خلال هذا العرض نلحظ وبوضوح أن مدار الحل والحرمة للعبة الالكترونية يتوقف على ما يقترن بها من مخالفات شرعية، فإن اشتملت اللعبة على مخالفات شرعية فهي حرام، وإن خلت من المخالفات الشرعية فهي باقية على الأصل الذي هو الإباحة، والله تعالى أعلم.

(١) فتاوى اللجنة الدائمة، المجموعة الأولى، (٢٦/ ٢٩٢).

المبحث الثاني

الألعاب الإلكترونية المشتملة على الميسر

الحكم على الشيء فرع عن تصوره، وعليه فأول ما يجب علينا في معرض الكلام عن الميسر هو أن نذكر تعريف الميسر حتى ندرك حقيقته، وذلك في أربعة مطالب على النحو التالي:

المطلب الأول: تعريف الميسر.

والثاني: أركان الميسر.

والثالث: حكم الميسر.

والرابع: حكم الألعاب الإلكترونية المشتملة على الميسر.

المطلب الأول

تعريف الميسر.

الميسر في اللغة مثال مسجد: قمار العرب بالأزلام يقال منه يَسَرَ الرجل يَسِرُ من باب وعد فهو ياسر وبه سمِّي[1]. أَو اللّعب بِالْقداحِ فِي كل شَيْء، وكل شَيْء فِيهِ قمار حَتَّى لعب الصّبيان بالجوْز[2].

كما يطلق الميسر في اللغة على الْجَزُور الَّتِي كَانُوا يتقامرون عَلَيْهَا، سمِّي مَيْسِراً لِأَنَّهُ يجزَّأُ أَجزاء؛ فكأنهُ موضعُ التّجزئة، وكلّ شَيْء جزّأتَه فقد يَسرْته، والياسر: الجازر؛ لأَنه يُجَزِّئ لَحْمَ الجَزُور، وَهَذَا الأَصل فِي الْيَاسِرِ، ثُمَّ يُقَالُ لِلضَّارِبِينَ بِالْقِدَاحِ والمُتَقامِرِينَ عَلَى الجَزُور: ياسِرُون؛ لأَنهم جَازِرُونَ إِذا كَانُوا سَبَبًا لِذَلِكَ[3]. والياسر: من الغِنى والسّعة[4]. واليَسَرُ: الْمُجْتَمِعُونَ عَلَى المَيْسِرِ، وَالْجَمْعُ أَيْسار[5].

أما عن الميسر في اصطلاح الفقهاء، فقد تنوَّعت عباراتهم في تعريفه، وهي لا تخرج عن المعنى اللغوي:

فعند الأحناف أنه اسم لكل قمار[6]. وكذا عند المالكية[1].

---

(١) المصباح المنير (٢/ ٦٨٠).

(٢) لسان العرب (٥/ ٢٩٨)، المعجم الوسيط (٢/ ١٠٦٤).

(٣) تهذيب اللغة (١٣/ ٤٣)، لسان العرب (٥/ ٢٩٨)، المعجم الوسيط (٢/ ١٠٦٤).

(٤) تهذيب اللغة، للأزهري (١٣/٤٢).

(٥) لسان العرب (٥/ ٢٩٨).

(٦) بدائع الصنائع (٥/ ١٢٧)، الهداية في شرح بداية المبتدي (٤/ ٣٨٠)، البحر الرائق (٧/
=

وعند الشافعية: الميسر هو القمار والقمار ما لم يحل أن يكون كل واحد منهما آخذا أو معطيا فيأخذ إن كان غالبا ويعطي إن كان مغلوبا[٢]، فهو كل لعب تردد بين الغنم والغرم[٣].

ومن خلال تعريف الميسر في اللغة وعند الفقهاء يمكن أن نعرفه بأنه" اتفاق طرفين أو أكثر على ممارسة ما يكون كل واحد منهما غارما أو غانما بناءً على معايير الحظ والنّصيب فقط.

=

٩١).

(١) الذخيرة، للقرافي (١١/ ١٧٢)، الفواكه الدواني (٢/ ٢٨٨).

(٢) الحاوي الكبير، للماوردي (١٧/ ١٨٠).

(٣) حاشية البجيرمي على الخطيب (٤/ ١٨٦).

المطلب الثاني

أركان الميسر.

الركن الأول: لاعبين: هما المشارك أو المشاركون في اللعبة أو المسابقة من جهة، والمنظم للعبة أو المسابقة من جهة أخرى وقد يكون شخصا واحدا أو شركة.

الركن الثاني: آلة الميسر: اللعبة مثل مباراة رياضية بين فريقين، أو سباق بين خيول، أو مصارعة بين رجلين.

الركن الثالث: العوض: هو ما يتفق عليه بين أطراف الميسر ليمثل غنم طرف وغرم الآخر، ويكون في الغالب شيء من المال وقد يكون أداء عمل[1].

الركن الرابع: المخاطرة من الجانبين، أي أن يكون كل واحد منهما مترددا بين الغنم والغرم، فإذا كانت المخاطرة من طرف واحد لا تعد ميسرا ولا قمارا[2].

(١) الميسر والقمار حقيقته وصوره المعاصرة للباحث: أحمد إبراهيم قيروز (ص٧٣).

(٢) المرجع السابق، (ص٧٥).

المطلب الثالث

حكم الميسر.

إن الإسلام يريد من المسلم أن يتبع سنن الله في اكتساب المال، وأن يطلب النتائج من مقدماتها، ويأتي البيوت من أبوابها، والميسر يجعل الإنسان يعتمد على الحظ والصدفة والأماني الفارغة، لا على العمل والجد واحترام الأسباب التي وضعها الله وأمر باتخاذها.

والإسلام يجعل لمال الإنسان حرمة فلا يجوز أخذه منه إلا عن طريقة مبادلة مشروعة، أو عن طيب نفس منه بهبة أو صدقة، أما ما أخذ بالميسر فهو من أكل المال بالباطل.

وقد دل على حرمة الميسر القرآن والسنة.

أولا: الأدلة من القرآن الكريم.

١- قوله تعالى: ﴿يَسْئَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِما إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُما أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِما﴾[(١)].

عطفت الآية الكريمة الميسر على الخمر وبينت أن فيهما إثم كبير، والذي فيه إثم يكون حراما كما قال صاحب البناية[(٢)]، وقال الإمام الماوردي: وقرأ حمزة والكسائي كثير؛ لأنه ما كثر إثمه لم يجز استباحته، فوقع بها التحريم، وكان ما بعدها مؤكدا[(٣)].

(١) سورة البقرة، جزء من الآية (٢١٩).

(٢) البناية شرح الهداية، لبدر الدين العيني (١٢/ ٢٤٩).

(٣) الحاوي الكبير، للماوردي (١٣/ ٣٨٣).

٢- قوله تعالى : ﴿ يا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصابُ وَالْأَزْلامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ، إِنَّما يُرِيدُ الشَّيْطانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَداوَةَ وَالْبَغْضاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ﴾[1].

وجه الدلالة من الآية كما قال الإمام الماوردي: دلت الآية على التحريم من وجهين:

أحدهما: قوله تعالى: ﴿ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطانِ﴾ والرجس المضاف إلى الشيطان يكون رجسا بإضافته إلى الشيطان تغليظا.

وفي "الرجس" أربعة تأويلات:

أحدها: سخط، والثاني: شر، والثالث: إثم، والرابع: حرام.

وقوله ﴿ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطانِ﴾ أي مما يدعو إليه الشيطان ويأمر به.

والثاني: قوله ﴿ فَاجْتَنِبُوهُ ﴾ وما ورد الأمر باجتنابه حرم الإقدام عليه، وفيما أراد بقوله " فاجتنبوه " تأويلان محتملان:

أحدهما: الرجس أن تفعلوه، والثاني: الشيطان أن تطيعوه[2].

ثانيا: الأدلة على تحريم الميسر من السنة النبوية.

١- عن أبي هريرة رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قال: قال رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "من حلف فقال في حلفه: واللات والعزى، فليقل: لا إله إلا الله، ومن قال

(١) سورة المائدة الآيتان (٩٠، ٩١).

(٢) الحاوي الكبير، للماوردي (١٧/ ١٨٢).

لصاحبه: تعال أقامرك، فليتصدق[1]".

ووجه الدّلالة كما قال الطيبي: إنما قرن القمار بذكر الأصنام تأسيا بالتنزيل، في قوله تعالى جل شأنه: ﴿ إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصابُ ﴾[2]، فمن حلف بالأصنام فقد أشركها بالله في التعظيم، فوجب تداركها بكلمة التوحيد، ومن دعي إلى المقامرة، فوافق أهل الجاهلية في تصديقه بالميسر فكفارته التصدق بقدر ما جعله خطرا، أو بما تيسر، فكفارته التصدق مما يطلق عليه اسم الصدقة، وفيه أن من دعي إلى اللعب فكفارته التصدق، فكيف بمن لعب[3].

٢ - عن ابن عباس، أن رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قال: "إن الله حرم عليَّ، أو حرم الخمر والميسر والكوبة" قال: "وكل مسكر حرام[4]"

والحديث واضح الدلالة في تحريم الميسر حيث عطف على الخمر، وتحريمهما مذكور في القرآن.

(١) أخرجه البخاري في كتاب تفسير القرآن باب أفرأيتم اللات والعزى رقم (٤٨٦٠)، ومسلم في الإيمان باب من حلف باللات والعزى ... رقم (١٦٤٧)، ومسلم في الإيمان باب من حلف باللات والعزى رقم (١٦٤٧).

(٢) سورة المائدة جزء من الآية رقم (٩٠).

(٣) مرقاة المفاتيح شرح مشكاة المصابيح (٦/ ٢٢٣٥).

(٤) أخرجه أبو داود في سننه رقم (٣٦٩٦)، وأحمد في مسنده رقم (٢٤٧٦)، والحديث صححه ابن الملقن في البدر المنير (٩/ ٦٤٩).

المطلب الرابع

حكم الألعاب الإلكترونية المشتملة على الميسر.

وبعد أن انتهينا من بيان حكم الميسر في الشريعة الإسلامية نستطيع أن نقول: كل ما اشتمل على الميسر يأخذ حكمه، فإذا اشتملت اللعبة الإلكترونية على الميسر تحرم، ولقد وضع الإمام ابن قدامة الضابط في ذلك فقال: كل لعب فيه قمار، فهو محرم، أي لعب كان، وهو من الميسر الذي أمر الله تعالى باجتنابه، ومن تكرر منه ذلك ردت شهادته. وما خلا من القمار، وهو اللعب الذي لا عوض فيه من الجانبين، ولا من أحدهما، فمنه ما هو محرم، ومنه ما هو مباح[1].

(١) المغني، لابن قدامة (١٠/ ١٥٠).

المبحث الثالث

المسابقات في الألعاب الإلكترونية

وقد اشتمل هذا المبحث على أربعة مطالب على النحو التالي:

المطلب الأول: تعريف المسابقة.

والثاني: الحكم العام للمسابقة.

والثالث: أنواع المسابقة.

والرابع: حكم المسابقات في الألعاب الإلكترونية.

المطلب الأول

تعريف المسابقة.

في اللغة: السَّبْق بالسكون: القُدْمَةُ فِي الجَري وفي كلِّ أَمْر، تقول له: فِي هَذَا الْأَمر سُبْقةٌ وسابقةٌ وسَبْق، والجمع الأسباق، والسوابق.

والسبَق بفتح الباء: الخَطَر الَّذِي يوضع فِي النِّضال والرِّهان فِي الْخَيْل فَمن سَبق أَخَذه.

وَيُقَال: سبَّق إِذا أَخذ السبَق، وسبَّق إِذا أَعطى السَّبَق، وَهَذَا من الأَضْداد[1]. قال ابن منظور: وهو نادر[2].

والسباق عند الفقهاء لا يختلف عن المعنى اللغوي، فقد عرفه الكاساني

(١) تهذيب اللغة، للأزهري (٨/ ٣١٧) مادة (سبق).

(٢) لسان العرب، لابن منظور (١٠/ ١٥١) مادة (سبق).

الحنفي بأنه: فعال من السبق وهو أن يسابق الرجل صاحبه في الخيل أو الإبل ونحو ذلك فيقول: إن سبقتك فكذا أو إن سبقتني فكذا، ويسمى أيضا رهانا فعالا من الرهن[١].

وقال الخرشي وغيره: المسابقة: مشتقة من السبق بسكون الباء مصدر سبق إذا تقدم، وبفتحها المال الذي يوضع بين أهل السباق[٢]. وهو نفس التعريف الذي أورده الشافعية[٣].

وهناك تعريفات عند المعاصرين، وهي قريبة:

منهم من عرفها بأنها: عقد بين متعاقدين على عمل يعملونه لمعرفة الأحذق منهم فيه[٤].

وآخر عرفها بأنها: عقد بين فردين أو فريقين أو أكثر على المغالبة بينهما في مجال عسكري أو علمي أو رياضي من أجل معرفة السابق من المسبوق[٥].

وثالث بأنها: عقد على المغالبة[٦].

(١) بدائع الصنائع، للكاساني (٦/ ٢٠٦).
(٢) شرح مختصر خليل، للخرشي (٣/ ١٥٤)، الشرح الكبير، للشيخ الدردير (٢/ ٢٠٨).
(٣) المجموع، للنووي (١٥/ ١٤٦).
(٤) المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامية، د. سعد بن ناصر الشتري (ص٢٠).
(٥) الميسر والقمار المسابقات والجوائز، رفيق المصري (ص١٣) ط. دار القلم، دمشق، والدار الشامية، بيروت، ط١، ١٤١٣هـ - ١٩٩٣م.
(٦) أحكام المسابقات في الفقه الإسلامي، د. خليفة الجابري، (ص١٢).

المطلب الثاني

الحكم العام للمسابقة.

المسابقة مشروعة، والأدلة على مشروعيتها كثيرة من الكتاب والسنة والإجماع، وسأكتفي بذكر بعضها.

أولا: الأدلة من الكتاب: قول الله تعالى: ﴿ وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ تُرْهِبُونَ بِهِ عَدُوَّ اللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ ﴾[1].

وموضع الدليل من هذه الآية، كما قال الماوردي: أنه لما أمر بإعداد الرمي والخيل للعدو في حربه، وذلك لا يكون إلا بالتعليم والثقة بالسبق والإصابة، فدل على إباحة ما دعا إليهما[2].

وقوله تعالى فيما حكاه عن إخوة يوسف:﴿ قَالُوا يَا أَبَانَا إِنَّا ذَهَبْنَا نَسْتَبِقُ وَتَرَكْنَا يُوسُفَ عِنْدَ مَتَاعِنَا فَأَكَلَهُ الذِّئْبُ﴾[3].

قال الماوردي: وفي قوله ﴿ نَسْتَبِقُ ﴾ تأويلان:

أحدهما: ننتضل من السباق في الرمي. قاله الزجاج.

والثاني: أنه أرادوا السبق بالسعي على الأقدام.

وموضع الدليل في هذا هو: أنهم أخبروا بذلك نبيا لم ينكره عليهم، فدل على إباحته في شرعه، وما تقدم به شرع لم يتعقبه نسخ كان معمولا

(١) سورة الأنفال جزء من الآية رقم (٦٠).

(٢) الحاوي الكبير، للماوردي (١٥/ ١٨٠).

(٣) سورة يوسف جزء من الآية رقم (١٧).

به[1].

ثانيا: الأدلة من السنة:

١- عن عبد الله بن عمر رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا: "أن رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ سَابَقَ بَيْنَ الخَيْلِ الَّتِي أُضْمِرَتْ[2] مِنَ الحَفْيَاءِ، وَأَمَدُهَا ثَنِيَّةُ الوَدَاعِ، وَسَابَقَ بَيْنَ الخَيْلِ الَّتِي لَمْ تُضْمَرْ مِنَ الثَّنِيَّةِ إِلَى مَسْجِدِ بَنِي زُرَيْقٍ"، وأن عبد الله بن عمر كان فيمن سابق بها[3].

قال ابن حجر: وفي الحديث مشروعية المسابقة وأنه ليس من العبث بل من الرياضة المحمودة الموصلة إلى تحصيل المقاصد في الغزو والانتفاع بها عند الحاجة وهي دائرة بين الاستحباب والإباحة بحسب الباعث على ذلك[4].

٢- عن أبي سلمة، عن عائشة، رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا، أنها كانت مع النبي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ في سفر قالت: فسابقته فسبقته على رجلي، فلما حملت اللحم سابقته فسبقني فقال: "هذه بتلك[5]".

---

(١) الحاوي الكبير، للماوردي (١٥/ ١٨٠، ١٨١).

(٢) تضمير الخيل: أن يعلف الحب والقضيم حتى تسمن وتقوى ثم تغشى بالجلال وتترك حتى تحمى فتعرق ولا تعلف إلاّ قوتاً حتى تضمر ويذهب رهلها فيخف فإذا فعل ذلك بها فهي مضمرة. معالم السنن، للخطابي (٢/ ٢٥٤).

(٣) أخرجه البخاري في كتاب الجهاد والسير باب إضمار الخيل للسبق رقم (٢٨٦٩)، ومسلم في الإمارة باب المسابقة بين الخيل وتضميرها رقم (١٨٧٠).

(٤) فتح الباري، لابن حجر (٦/ ٧٢).

(٥) أخرجه أبو داود في كتاب الجهاد باب في السبق على الرجل، رقم (٢٥٧٨)، والنسائي

قال الشوكاني: وفيه دليل على مشروعية المسابقة على الأرجل وبين الرجال والنساء المحارم، وأن مثل ذلك لا ينافي الوقار والشرف والعلم والفضل وعلو السن فإنه -صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ -لم يتزوج عائشة إلا بعد الخمسين من عمره، ولا فرق بين الخلاء والملأ[1].

ثالثا: الإجماع.

قال ابن قدامة: وأجمع المسلمون على جواز المسابقة في الجملة[2]، كما نقل هذا الإجماع كثير من الفقهاء، منهم ابن حجر في الفتح[3].

قال الماوردي: فإذا ثبت جواز السبق والرمي، فهو مندوب إليه إن قصد به أهبة الجهاد، ومباح إن قصد به غيره؛ لأنه قد يكون عدة للجهاد[4].

=

في الكبرى، كتاب عشرة النساء باب مسابقة الرجل زوجته رقم (٨٨٩٣)، قال ابن الملقن في البدر المنير (٩/ ٤٢٤): هذا الحديث صحيح.

(١) نيل الأوطار، للشوكاني (٨/ ١٠٥).

(٢) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٦).

(٣) فتح الباري، لابن حجر (٦/ ٧٢).

(٤) الحاوي الكبير، للماوردي (١٥/ ١٨٢).

المطلب الثالث

أنواع المسابقة.

المسابقة على ضربين؛ مسابقة بغير عوض، ومسابقة بعوض.

فأما المسابقة بغير عوض، فتجوز مطلقا من غير تقييد بشيء معين، كالمسابقة على الأقدام، والسفن، والطيور، والبغال، والحمير، والفيلة، والمزاريق، وتجوز المصارعة، ورفع الحجر، ليعرف الأشد، وغير هذا[1]، وقيد بعض المالكية: الجواز إذا وقعت لغرض صحيح[2].

قال صاحب الدر المختار: وأما السباق بلا جعل فيجوز في كل شيء[3]. وقد نقل الحافظ العراقي إجماع العلماء على ذلك[4].

ومما يدل على ذلك مسابقة النبي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ في سفره مع السيدة عائشة[5].

وسابق سلمة بن الأكوع رجلا من الأنصار بين يدي النبي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ في يوم ذي قرد[6]، وسائر المسابقات يقاس على هذا.

---

(١) الحاوي الكبير، للماوردي، (١٥/ ١٨٢)، المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٦).

(٢) الفواكه الدواني (٢/ ٣٥٠).

(٣) رد المحتار على الدر المختار (٦/ ٤٠٤).

(٤) طرح التثريب في شرح التقريب، للعراقي (٧/ ٢٤١).

(٥) الحديث صحيح، وقد سبق تخريجه.

(٦) الحديث طويل أخرجه الإمام مسلم كتاب الجهاد والسير باب غزوة ذي قرد وغيرها رقم (١٨٠٧).

فالمسابقة هنا على الأصل في جواز المسابقات في الجملة كما بينا في المطلب السابق.

وأما المسابقة بعوض، وهي التي يدفع فيها مبلغ من المال، فسوف أتناولها في أمرين:

الأمر الأول: مجال المسابقة، والأمر الثاني: صور المسابقة.

أما عن الأمر الأول، وهو مجال المسابقة، فقد اختلف فيه الفقهاء على قولين:

القول الأول: لا يجوز العوض إلا في ثلاث: الحافر وهو الفرس، والخف وهو البعير، والنصل وهو السهم، وهذا ما ذهب إليه المالكية[١]، والحنابلة[٢]، ووجه عند الشافعية[٣].

واستدلوا بما رواه أبو هريرة، أن النبي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قال: "لا سبق إلا في نصل، أو خف، أو حافر[٤]".

ووجه الدلالة كما قال ابن قدامة: فنفى السبق في غير هذه الثلاثة. ويحتمل أن يراد به نفي الجعل، أي لا يجوز الجعل إلا في هذه الثلاثة. ويحتمل أن يراد به نفي المسابقة بعوض، فإنه يتعين حمل الخبر على أحد

(١) الكافي في فقه أهل المدينة (١/ ٤٨٩)، المقدمات الممهدات (٣/ ٤٧٥).

(٢) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٧)، شرح الزركشي على مختصر الخرقي (٧/ ٥٦).

(٣) الأم، للشافعي، (٤/ ٢٤٣)، الحاوي الكبير، للماوردي، (١٥/ ١٨٢)، الوسيط، للغزالي، (٧/ ١٧٥).

(٤) أخرجه أبو داود في سننه (٣/ ٢٩) رقم (٢٥٧٤)، والحديث صحيح. ينظر: البدر المنير، لابن الملقن، (٩/ ٤١٨).

الأمرين، للإجماع على جواز المسابقة بغير عوض في هذه الثلاثة، وعلى كل تقدير فالحديث حجة لنا[١].

وقال الماوردي: فلما استثناه في الإباحة دل على اختصاصه بالعوض، ولولا العوض لما احتاج إلى الاستثناء لجواز جميع الاستباق بغير عوض[٢].

وعللوه بأنه قوة على أهل الحرب[٣]، ولأن غير هذه الثلاثة لا يحتاج إليها في الجهاد، كالحاجة إليها، فلم تجز المسابقة عليها بعوض، كالرمي بالحجارة ورفعها[٤].

القول الثاني: تجوز المسابقة بعوض في كل شيء يعين على الجهاد، وهو قول الحنفية[٥]، ووجه عند الشافعية[٦].

أدخل الشافعي كل نصل رمي به من سهم أو نشابة أو ما ينكأ العدو نكايتهما، وكل حافر من خيل وحمير وبغال، وكل خف من إبل بخت أو عراب داخل في هذا المعنى الذي يحل فيه السبق في قول النبي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ "لا سبق إلا في خف أو حافر أو نصال"[٧]. فكل ما هو من أسباب الجهاد

(١) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٧).

(٢) الحاوي الكبير، للماوردي، (١٥/ ١٨٢).

(٣) الكافي في فقه أهل المدينة (١/ ٤٨٩)، المقدمات الممهدات (٣/ ٤٧٥).

(٤) الأم، للشافعي، (٤/ ٢٤٣)، المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٧).

(٥) بدائع الصنائع (٦/ ٢٠٦).

(٦) الأم، للشافعي، (٤/ ٢٤٣)، الوسيط، للغزالي، (٧/ ١٧٥)، نهاية المحتاج، للرملي، (٨/ ١٦٥).

(٧) الأم، للشافعي، (٤/ ٢٤٣).

فتعلمه مندوب إليه[1].

وقال الكاساني الحنفي: ولئن كان لعبا لكن اللعب إذا تعلقت به عاقبة حميدة لا يكون حراما، ولهذا استثنى ملاعبة الأهل لتعلق عاقبة حميدة بها وهو انبعاث الشهوة الداعية إلى الوطء الذي هو سبب التوالد والتناسل والسكنى وغير ذلك من العواقب الحميدة[2].

وقصد التنصيص في الحديث على المعظم من آلات الجِدّ، لنفي ما عداها من التقامر على الهُزء واللعب، وما لا خير فيه[3].

قال الإمام الغزالي: والمعنى معقول من ذكر هذه الأشياء الثلاثة فيلحق به ما في معناه[4]. فَحَلَّ بعوض ودونه[5].

الرأي الراجح: بعد ذكر أدلة القولين أري: رجحان الرأي الثاني، فكل ما فيه رفعة للدين ونفع للأمة فهو جائز بعوض، ومن ثم لو تحقق المعنى في الألعاب الإلكترونية، كأن كانت تنمي المهارات والابتكارات لدى الأطفال، وتفيد في تعلم الأشياء النافعة فإنه يجوز فيها بذل العوض، والله أعلم.

وأما عن الأمر الثاني، وهو صور المسابقة بعوض فثلاث، على النحو التالي:

الصورة الأولى: أن يدفع الوالي أو غيره – ممن ليس طرفا في المسابقة –

(١) الاختيار لتعليل المختار، (٤/ ١٦٨).

(٢) بدائع الصنائع، للكاساني، (٦/ ٢٠٦).

(٣) نهاية المطلب في دراية المذهب، للجويني، (١٨/ ٢٣٣).

(٤) الوسيط، للغزالي، (٧/ ١٧٥).

(٥) انهاية المحتاج، للرملي، (٨/ ١٦٥).

مالا يأخذه الفائز في المسابقة دون أن يدفع أحد من المتسابقين شيئا.

وحكم هذه الصورة على التفصيل التالي: إن كان العوض من الإمام جاز، سواء كان من ماله، أو من بيت المال؛ لأن في ذلك مصلحة وحثا على تعلم الجهاد، ونفعا للمسلمين[١].

وإن كان غير إمام، جاز له بذل العوض من ماله. وبهذا قال أبو حنيفة[٢]، والشافعي[٣] وأحمد[٤]. ونقل الإمام ابن قدامة عن الإمام مالك أنه لا يجوز بذل العوض من غير الإمام؛ لأن هذا مما يحتاج إليه للجهاد، فاختص به الإمام لتولية الولايات وتأمير الأمراء[٥]، وقد بحثت عن هذا القول عند المالكية فلم أجده، والله أعلم.

ودليل الجمهور: أنه بذل لماله فيما فيه مصلحة وقربة فجاز كما لو اشترى به خيلا وسلاحا[٦]، وإن كان المال من غير الإمام فإنه أحق بالجواز[٧]؛ لأن هذا يتصرف في مال نفسه بالبدل، والإمام بالتنفيل يتصرف فيما لغيره فيه حق في الجملة وهو الغنيمة فلما جاز ذلك فهذا بالجواز

(١) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٨).

(٢) تحفة الفقهاء (٣/ ٣٤٨).

(٣) الأم، للشافعي (٤/ ٢٤٣)، الحاوي الكبير، للماوردي (١٥/ ١٨٩).

(٤) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٨).

(٥) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٨).

(٦) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٨).

(٧) تحفة الفقهاء (٣/ ٣٤٨).

أولى[1].

الصورة الثانية: أن يدفع المال أحد المتسابقين فقط ولا يدفع الآخر شيئا، كما بين ابن قدامة صورتها بقوله: وإذا أرادا أن يستبقا، أخرج أحدهما، ولم يخرج الآخر، فإن سبق من أخرج، أحرز سبقه، ولم يأخذ من المسبوق شيئا، وإن سبق من لم يخرج، أحرز سبق صاحبه[2].

وحكم هذه الصورة الجواز عند جمهور الفقهاء[3]، وحكي عن مالك قولا: أنه لا يجوز؛ لأنه قمار، والصورة الجائزة عندهم: أن يخرج أحد المتسابقين إن كانا اثنين أو أحد المتسابقين إن كانوا جماعة جعلا لا يرجع إليه بحال ولا يخرج من سواه شيئا، فإن سُبِق مخرج الجعل كان الجعل للسابق، وإن سبق هو صاحبه ولم يكن معه غيره كان الجعل طعمة لمن حضر، وحجتهم في ذلك: أن هذا مثل أن يخرج الإمام الجعل فيجعله لمن سبق من المتسابقين، فهو مما لا اختلاف فيه[4].

واستدل الجمهور بأن أحدهما يختص بالسبق، فجاز، كما لو أخرجه الإمام[5]، ولأن الخطر فيه من أحد الجانبين[6].

(١) بدائع الصنائع (٦/ ٢٠٦)، الحاوي الكبير، للماوردي (١٥/ ١٨٩).

(٢) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٨).

(٣) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٨).

(٤) المقدمات الممهدات (٣/ ٤٧٥)، الشرح الكبير، للدردير (٢/ ٢٠٩)، التاج والإكليل لمختصر خليل (٤/ ٦٠٩).

(٥) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٨).

(٦) تحفة الفقهاء (٣/ ٣٤٨).

وأجابوا على الإمام مالك بأن ما ذكره لا يصح؛ لأن القمار ألا يخلو كل واحد منهما من أن يغنم أو يغرم، وها هنا لا خطر على أحدهما، فلا يكون قمارا فإذا سبق المخرج أحرز سبقه، ولا شيء له على صاحبه، وإن سبق الآخر أخذ سبق المخرج فملكه، وكان كسائر ماله[1].

الصورة الثالثة: أن يدفع المال كلا المتسابقين ويكون المال في النهاية للفائز. وهذه الصورة حرام إجماع؛ لأنها صورة القمار المحرم في الشريعة[2].

(١) المغني، لابن قدامة (٩/ ٤٦٨).

(٢) تحفة الفقهاء (٣/ ٣٤٨)، المقدمات الممهدات (٣/ ٤٧٥)، التاج والإكليل لمختصر خليل (٤/ ٦٠٩).

المطلب الرابع

حكم المسابقات في الألعاب الإلكترونية.

المسابقات في الألعاب الإلكترونية عبارة عن منافسة بين شخصين أو أكثر يمارسون لعبة إلكترونية، وهذه الألعاب إن كانت نافعة وخلت من المخالفات الشرعية تجوز بلا عوض، وأما بعوض فتجوز - كما سبق أن تفصيله في المطلب السابق - بشروط، وهي:

١- أن يتحقق للعبة الإلكترونية أثر في تنمية مهارات الطفل وتربيته على الفضائل.

٢- ألا يكون هناك خطر على كلا الطرفين؛ لأن هذه صورة القمار المحرمة إجماعا.

٣- ألا يترتب عليها ترك واجب أو فعل محرم.

المبحث الرابع

حكم الاتجار في الألعاب الإلكترونية

من حكمة هذه الشريعة أنها جعلت للعبادات شروطاً، وللعقود شروطاً، وللتبرعات شروطاً؛ لأن هذه الشروط هي التي تضبط ما كانت شرطاً فيه، وإلا صارت المسألة فوضى، فالشروط من ضرورات انتظام الأحكام؛ ولهذا كان للبيع شروط، وللإجارة شروط، وللوقف شروط، وللرهن شروط، وهلم جرا حتى تنضبط الأحكام والعقود.

والشروط التي ذكرها الفقهاء في صحة البيع باختصار، منها في العاقد، وهو أن يكون عاقلا مميزا، ومنها في الصيغة، وهو أن يكون بلفظ الماضي، ومنها في المحل وهو أن يكون مالا متقوما - أي أن يكون مما أباح الشارع الانتفاع به -، وأن يكون مقدور التسليم، ومنها التراضي. ومنها شرط النفاذ، وهو الملك أو الولاية[1].

فكون العين مباحة النفع، شرط لصحة البيع بلا خلاف، كما نص في المجموع[2].

وهذا الشرط يقتضي أمرين:

الأول: أن يكون فيها نفع.

(١) البناية شرح الهداية (٣/٨)، رد المحتار على الدر المختار (٥٠٤/٤ وما بعدها)، الشرح الكبير على متن المقنع، لابن قدامة (٥/٤ وما بعدها)، بداية المجتهد، لابن رشد الحفيد (١٨٧/٣ وما بعدها)، مواهب الجليل (٢٦٣/٤ وما بعدها).

(٢) المجموع، للنووي (٢٣٩/٩).

الثاني: أن يكون النفع مباحاً.

فخرج بمباحة النفع: محرمة النفع، مثل آلات اللهو، فإنه لا يجوز بيعها؛ لأن منفعتها محرمة، وكذلك الخمر؛ لأن منفعته محرمة.

وخرج بأن يكون فيها نفع، ما لا نفع فيه كالحشرات، فلا يصح بيعها؛ لأنه لا يعد مالاً فأخذ المال في مقابلته ممتنع؛ للنهي عن إضاعة المال وعدم نفعه(١).

قال الحطاب المالكي: يشترط في المعقود عليه أن يكون منتفعا به، فيجوز بيع المنتفع به لا ما لا منفعة فيه فلا يجوز العقد به، ولا عليه(٢).

والألعاب الإلكترونية من حيث الأصل مباحة كما سبق أن بينا، ومن خلال شرط الفقهاء في المعقود عليه وهو أن يكون منتفعا به يتبين حكم الاتجار فيها، فإن تحقق فيها النفع، وكانت خالية من المفاسد والمضار يجوز البيع والشراء، وإن كانت عديمة النفع فلا يحل الاتجار فيها، أما إذا اشتملت على مفاسد ومخاطر كأن كانت تحتوي على مظاهر شركية أو تؤدي إلى الانتحار أو القتل أو تنشر الإباحية وغير ذلك فلا يحل بيعها ولا تأجيرها - كما هو الحال في اللعبتين التي ذكرنا سابقا - وبذل المال في مقابلتها سفه وتبذير، وآخذ ثمنه آكل لأموال الناس بالباطل، كما أن في الاتجار فيها تعاون على المعصية، والله تعالى يقول: ﴿وَتَعاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوى وَلا تَعاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوانِ﴾(٣).

(١) أسنى المطالب في شرح روض الطالب (٩/٢)، مغني المحتاج (٣٤٢/٢).

(٢) مواهب الجليل (٢٦٣/٤، ٢٦٥).

(٣) سورة المائدة، جزء من الآية رقم (٢).

المبحث الخامس

أثر القواعد الفقهية في ضبط الألعاب الإلكترونية

للقواعد الفقهية أثر كبير في الألعاب الإلكترونية، ما ظهر منها وما يستجد، حيث ضبطت التعامل معها من حيث بيان حكمها ابتداء، وما هو ضابط الألعاب التي تحقق مصلحة وفي نفس الوقت اشتملت على بعض المفاسد، وكيف يطوع الإنسان حياتها لله حتى مع اللعب والترفيه، وهذا هو الأصل كما قال الله تعالى: قل إن صلاتي ونسكي، وقد اخترت بعض القواعد الفقهية التي نص عليها السادة الفقهاء في كتبهم، والتي لها تعلق كبير بموضوع بحثنا، وسألقي نظرة مختصرة حول القاعدة وبيان أثرها في الألعاب الإلكترونية.

القاعدة الأولى: **الأصل في الأشياء الإباحة حتى يدل الدليل على التحريم**[1].

هذه القاعدة عامة وتشمل الأقوال والأفعال والأعيان والمنافع، فالأصل الإباحة شريطة أن تكون هذه الأشياء مما ينتفع بها ولا يقترن بها ما يخالف مباديء الشريعة وقيمها فتحرم حينئذ؛ لما اقترن بها من مضار.

قال ابن قدامة بعد أن تحدث عن المسابقة المشروعة: وسائر اللعب، إذا لم يتضمن ضررا، ولا شغلا عن فرض، فالأصل إباحته[2].

أثر القاعدة في الألعاب الإلكترونية: من خلال هذه القاعدة نستطيع أن

(١) الأشباه والنظائر، للسيوطي (ص٦٠)، القواعد والضوابط الفقهية المتضمنة للتيسير، عبد الرحمن بن صالح العبد (١/ ١٤١).

(٢) المغني، لابن قدامة (١٠/ ١٥٣).

نحكم على الألعاب الإلكترونية وسائر اللعب، فإن لم تشتمل على أضرار ومخالفات فهي مباحة، وإن اشتملت على أضرار بالنفس أو العقل أو المال أو الغير، أو شغلت الإنسان عن واجباته الخاصة والعامة، فتحرم.

القاعدة الثانية: **لا ثواب إلا بنية.**

هذه القاعدة جعلها الإمام ابن نجيم الحنفي أولى القواعد الكلية الكبرى، وهي ست عنده[١]، ومن الفقهاء من جعلها ضمن قاعدة: الأمور بمقاصدها، لتكون القواعد الكبرى خمس[٢].

والمقصود بهذه القاعدة: بيان أن الأعمال من قول وفعل تنبني - من حيث آثارها المترتبة عليها - على المقصود من ذلك العمل، ونيّة العامل، فالعبادات - من حيث الجملة - لا تصح ولا تجزئ إلا مقترنة بالنية، ولا ثواب عليها إلا على أساس النية.

والعمل المباح قد يثاب عليه الإنسان إذا ما أحسن نيته فيه، وقد يعاقب إذا أساء نيته، واللفظ لا يدل على معناه إلا إذا اقترن بنية ذلك المعنى[٣].

والثواب في القاعدة المراد به الأخروى، وقد نقل الإمام ابن نجيم الإجماع على ذلك[٤].

(١) الأشباه والنظائر، لابن نجيم (ص١٧).

(٢) الأشباه والنظائر، للسبكي (١/ ٥٤)، الأشباه والنظائر، للسيوطي (ص٤٩)، القواعد الفقهية وتطبيقاتها في المذاهب، د. محمد مصطفى الزحيلي (١/ ٦٣).

(٣) القواعد والضوابط الفقهية المتضمنة للتيسير، عبد الرحمن بن صالح العبد (١/ ١٩٧).

(٤) الأشباه والنظائر، لابن نجيم (ص١٧)

وأثر هذه القاعدة في الألعاب الإلكترونية واضح، فإذا مارسها الإنسان - شريطة أن تخلو من المخالفات الشرعية - بنية التقرب إلى الله تعالى من بناء المهارات الذهنية، أو من أجل التعليم، أو غرس القيم النافعة والتربوية، أو حتى الترفيه عن النفس حتى تعاود نشاطها، وغير ذلك من النيات الصالحة فإنه يثاب عليها.

القاعدة الثالثة: **الضرر يزال**.

هذه القاعدة إحدى القواعد الكلية الكبرى، ومن العلماء من يسميها "لا ضرر ولا ضرار"[(١)]، وهذا نص الحديث الشريف الدال عليها، كما ورد عن ابن عباس، أن النبي صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قال: "لا ضرر ولا ضرار"[(٢)].

ومعناها أن كل ضرر يجب إزالته قبل وقوعه وبعد وقوعه، فليس للإنسان أن يضر نفسه أو يضر غيره.

أثر القاعدة في الألعاب الإلكترونية: تنطبق هذه القاعدة على الألعاب الإلكترونية من جهة الأضرار التي تسببها هذه الألعاب، فإذا كان لها أضرار بالدين من مخالفات عقدية كرفع الصلبان أو النيل من الأديان أو الاستهزاء بالمقدسات، أو أضرار بالنفس من الاعتداء عليها بالقتل(الانتحار) أو الوشم أو تمزيق الجسد، أو إضرار بالعقل أو المال، أو إضرار بالغير، أو على مستوى القيام بالواجبات الشرعية والأسرية؛ أو كان الإضرار بالغير كالتجسس

(١) الأشباه والنظائر، للسبكي (١/ ٤١)، الأشباه والنظائر، للسيوطي (ص٧).

(٢) أخرجه ابن ماجه في سننه رقم (٢٣٤١)، وأحمد في مسنده رقم (٢٨٦٥)، وغيرهما من حديث ابن عباس، والحديث صحيح. نصب الراية، للزيلعي (٤/ ٣٨٤).

أو الاعتداء بأي نوع آخر، فإنه عندئذ يجب منعها تطبيقاً للقاعدة.

القاعدة الرابعة: **درء المفاسد أولى من جلب المصالح**.

هذه القاعدة نص عليها الفقهاء[(١)]، وهي من القواعد الهامة إذ الأصل أن الشريعة جاءت لجلب المنافع، ودرء المفاسد في معظم المسائل، لكن في كثير من الأحيان تشتمل الأشياء التي يحتاجها الناس على مضار، فيتحصل في الشيء الواحد تعارض بين المصالح والمفاسد فأيهما يقدم؟ والإجابة في هذه القاعدة لتكون عامة في جميع شئون الحياة.

ومعنى القاعدة كما قال الإمام السيوطي: فإذا تعارض مفسدة ومصلحة قدم دفع المفسدة غالبا؛ لأن اعتناء الشارع بالمنهيات أشد من اعتنائه بالمأمورات، ولذلك قال صَلَّىٱللَّهُعَلَيۡهِوَسَلَّمَ: " فإذا نهيتكم عن شيء فاجتنبوه، وإذا أمرتكم بأمر فأتوا منه ما استطعتم[(٢)"(٣)].

أثر هذه القاعدة في الألعاب الإلكترونية: أي لعبة الكترونية اشتملت على فائدة - كما سبق وتحدثنا عن الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية - وفي نفس الوقت اشتملت على مفاسد، فإننا نغلب دفع المفسدة على جلب المصلحة ونحكم حينئذ بعدم إباحتها.

---

(١) الموافقات، للشاطبي (٦/ ٤٤٦)، الأشباه والنظائر، للسيوطي (ص٨٧).

(٢) أخرجه البخاري في كتاب الاعتصام بالكتاب والسنة باب الاقتداء بسنن رسول الله صَلَّىٱللَّهُعَلَيۡهِوَسَلَّمَ رقم (٧٢٨٨)، ومسلم في الفضائل باب توقيره صَلَّىٱللَّهُعَلَيۡهِوَسَلَّمَ وترك إكثار سؤاله مما لا ضرورة إليه رقم (١٣٣٧).

(٣) الأشباه والنظائر، للسيوطي (ص٨٧).

القاعدة الخامسة: الوسائل لها أحكام المقاصد.

المقاصد الشرعية هي جملة ما أراده الشارع الحكيم من مصالح تترتب على الأحكام الشرعية، كمصلحة الصوم والتي هي بلوغ التقوى، ومصلحة الجهاد التي هي در العدوان والذب عن الأمة، ومصلحة الزواج والتي هي غض البصر وتحصين الفرج وإنجاء الذرية وإعمار الكون، وهذه المصالح كثيرة ومتنوعة، وهي تجمع في مصلحة كبرى وغاية كلية هي تحقيق عبادة الله، وإصلاح المخلوقين وإسعاده في الدنيا والآخرة[١].

وهذه القاعدة ذكرها الإمام القرافي وغيره[٢]، وقال في بيانها: وموارد الأحكام على قسمين مقاصد وهي المتضمنة للمصالح والمفاسد في أنفسها، ووسائل وهي الطرق المفضية إليها، وحكمها حكم ما أفضت إليه من تحريم وتحليل غير أنها أخفض رتبة من المقاصد في حكمها، والوسيلة إلى أفضل المقاصد أفضل الوسائل، وإلى أقبح المقاصد أقبح الوسائل، وإلى ما يتوسط متوسطة[٣].

فإذا كان المقصود الأصلي مباحا كانت وسيلته وما يحصل تبعا له مباحا كذلك، ولا ريب أن حكم هذه القاعدة يجب أن يقيد بعدم مخالفة النص أو

(١) علم المقاصد الشرعية، نور الدين الخادمي (ص١٧).

(٢) الفروق، للقرافي (٢/ ٣٣)، قواعد الأحكام في مصالح الأنام، للعز بن عبد السلام (١/ ٥٤)، القواعد والضوابط الفقهية المتضمنة للتيسير، عبد الرحمن بن صالح العبد (٢/ ٥٩٨).

(٣) الفروق، للقرافي (٢/ ٣٣).

الإجماع[1].

أثر القاعدة في الألعاب الإلكترونية: الألعاب الإلكترونية وسيلة لمقصود، وأن هذه الوسيلة يحكم عليها في ضوء ما تؤول إليه من نتائج ومآلات ومقاصد، فلننظر للمقصود وبقدره نستطيع أن نحكم على الوسيلة، فإن كانت اللعبة الإلكترونية لها جوانب إيجابية عدة كتعليم أو تربية قيم ومبادئ بصورة مسلية وجذابة، أو تنمية المهارات ومن ثم انتاج جيل قوي ونافع 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.

القاعدة السادسة: **العبرة للغالب الشائع لا النادر**[2].

تعددت ألفاظ هذه القاعدة عند الفقهاء فعند الإمام القرافي: الالحاق بالغالب دون النادر[3]. وأوردها البعض على صيغة الاستفهام:(النادر هل يلحق بالغالب)[4].

وهي إحدى قواعد الفقه الإسلامي التي تراعي الأغلب أو الغالب في إطلاق الأحكام وتقريرها وترجيحها، ومعناها: أن العبرة للغالب الشائع لا

(١) القواعد والضوابط الفقهية المتضمنة للتيسير، عبد الرحمن بن صالح العبد (٢/ ٥٩٨).

(٢) شرح القواعد الفقهية، للزرقا (٢٣٥).

(٣) الفروق، للقرافي (٣/ ٢٣٠)

(٤) المنثور في القواعد الفقهية، للزركشي (٣/ ٢٤٣).

للنادر، فلو بني حكم على أمر غالب فإنه يبنى عاما، ولا يؤثر على عمومه واطراده تخلف ذلك الأمر في بعض الأفراد أو في بعض الأوقات[1]، هذا هو الأصل، ولا تبنى الأحكام على الشيء النادر القليل، إلا في بعض الحالات استثناء[2].

أثر القاعدة في الألعاب الإلكترونية: أن المراعى في الحكم على الألعاب الإلكترونية الغالب فيها، كأن يكون الغالب فيها التثقيف والترفيه، مع ما يوجد فيها من يسير الإرهاق البدني والإنفاق المالي والانزواء عن الجو الأسري والمحيط الاجتماعي، فهذا اليسير قد يُعفى 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.

وفي ختام هذا المبحث أقول: هناك قواعد فقهية أخرى لها أثرها في استخراج حكم الألعاب الإلكترونية، وضبطها، وقد اكتفيت بهذه القواعد نظرا

(١) شرح القواعد الفقهية، للزرقا (ص٢٣٥).

(٢) القواعد الفقهية وتطبيقاتها في المذاهب، د. محمد مصطفى الزحيلي (١/ ٣٢٥)، القواعد والضوابط الفقهية المتضمنة للتيسير، عبد الرحمن بن صالح العبد (٢/ ٦٢١).

لطبيعة البحث، وأرجو أن أكون قد وفقت في توضيح بيان أثر القواعد الفقهية في ضبط الألعاب الإلكترونية؛ لتكون بمثابة ضوابط عامة لجميع الألعاب الإلكترونية مما هو موجود بين أيدينا، أو ما يخرج علينا في المستقبل.

الخاتمة

أولاً: أهم النتائج:

وفي ختام البحث بعد أن تناولت نظرة الإسلام للمرح واللعب، وبيان الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، وتحدثت عن الألعاب التي تشتمل على الميسر، وحكم المنافسة في الألعاب الإلكترونية تبين أن الأصل في الألعاب الإلكترونية الإباحة، ويتغير حكمها بما يترتب عليها من آثار وما يصحبها من منافع أو مضار، فإن خلت من المضار والمخالفات الشرعية وكانت نافعة للطفل أو الشاب كتنمية المهارات الذهنية والتعليمية، والابتكارات فهي مطلوبة ومندوبة، كما يتصور هذا الندب في تلهية الطفل عن الاشتغال ببعض الأعمال التي قد تكرس فيه الاستخفاف بالوقت والخلود إلى الدعة والبطالة، أو تلهيته عن الخروج إلى الشارع والتقاط بعض المساوي القولية والسلوكية، كما يتصور هذا الندب أيضا في الترويح عن النفس وتجديد النشاط ودرء الملل الذي قد يكدر النفس ويشوش على الذهن، وكذا لو كان لها دور في تنمية اقتصاد الأمة، أو تربي ملكات اختراع عند الشباب، أو كانت مطلوبة كعلاج لتنشيط الذاكرة في بعض الحالات الذين يعانون من اعاقات ذهنية، أو المحتاج إلى الاشتغال بها ليصرف عن الاشتغال بما هو محرم بالتسبب أو المباشرة.

فإن اشتملت على مضار ومخالفات للشريعة الإسلامية فعندئذ تحرم؛ للأمر باجتناب ما نهي عنه، ومن ذلك:

- الألعاب التي تضر بالعقيدة الإسلامية، كالتطاول على الذات العلية،

أو نسبة الخلق والاحياء والإماتة لغير الله، أو بيان عجز الله تعالى عن فعل شيء، أو احتقار ما أمر الله بتعظيمه، كالقرآن الكريم وسنة النبي ونقلتها من الصحابة والتابعين.

- الألعاب التي تعمل على نشر الرذيلة في المجتمع كشرب الخمور والعشق والزنا، وغير ذلك.

- الألعاب التي تشتمل على الإضرار بالنفس كالانتحار أو الأمراض النفسية والعصبية أو العضوية كالتأثير على البصر أو العمود الفقري أو نحوها، وكذا التي تضر بالغير، كالتجسس وأخذ مال الغير أو الإيذاء بصوره المختلفة.

- الألعاب التي تشتمل على الميسر أو إضاعة المال في ثمنها بصورة تصل إلى حد الإسراف.

ثانيًا: التوصيات:

معظم الألعاب الإلكترونية - إن لم يكن جميعها - يتم استيرادها من الخارج، وهي مفروضة علينا فرضا، ولذلك أوصي بما يلي:

- على المدارس والمؤسسات التعليمية الأخرى وكذلك على الأسرة استغلال هذه الظاهرة المسلية للأبناء في اختيار ألعاب مسلية وتعليمية في نفس الوقت يمكن الاستفادة منها في تقوية المهارات اللغوية العربية والانكليزية فضلا عن الاتجاه إلى الألعاب التي تقوي الذاكرة والخيال والإبداع، وذلك في حدود ثوابتنا الدينية وخصوصيتنا الثقافية.

- على الأسرة ألا تترك الحرية كاملة لأبنائها في ممارسة الألعاب متى

وأين وكيف شاءوا بل يجب أن تحدد أوقات اللعب وكذلك نوع الألعاب يجب اختيارها بدقة حتى نحقق تنشئة سليمة لأبنائنا.

- العمل من قبل الجهات المختصة على استحداث بديل يتماشى مع قيمنا ومبادئنا، ويقوم بدوره التربوي والتعليمي، والاقتصادي في نفس الوقت.

- على الأجهزة الرقابية أن تمنع بيع وتداول بعض الألعاب غير اللائقة والتي لا تنسجم مع مجتمعنا أو التي يراد منها تشويه تراثنا أو بث أفكار العولمة الغربية التي لا تنسجم وقيمنا وديننا.

- على الإنسان أن يعمر وقته بما يعود عليه بالنفع في دينه ودنياه، فإن المرء مسؤول عن وقته، فعن أبي برزة الأسلمي، قال: قال رسول الله صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "لا تزول قدما عبد يوم القيامة حتى يسأل عن عمره فيما أفناه، وعن علمه فيم فعل، وعن ماله من أين اكتسبه وفيم أنفقه، وعن جسمه فيم أبلاه[1]".

وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين

(١) أخرجه الترمذي في سننه رقم (٢٤١٧) وقال: هذا حديث حسن صحيح، والحديث صححه الهيثمي في مجمع الزوائد ومنبع الفوائد (١٠/ ٣٤٦).

المصادر والمراجع[1]

- الموقع الرسمي لدار الإفتاء المصرية، الرقم المسلسل(٤٢٩٥)، التاريخ: ٢٠١٨/٤/٢م.
- أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية، أميرة مشري، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربي بن مهيدي، الجزائر، ٢٠١٧م.
- أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني للباحثة: دلال عبد العزيز الحشاش(بحث تكميلي ماجستير في التربية) إشراف أ. د: محمد صالح الإمام، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان، ٢٠٠٨م.
- أحكام المسابقات في الفقه الإسلامي، د. خليفة الجابري، كلية الدراسات الفقهية والقانونية، جامعة آل البيت، الرقم الجامعي(٩٩٢٠١٠٤٠١٣)
- إحياء علوم الدين للغزالي، ط. دار المعرفة - بيروت.
- أسنى المطالب في شرح روض الطالب، شيخ الإسلام زكريا الانصاري، ط. دار الكتاب الإسلامي، بدون طبعة وبدون تاريخ.
- الأشباه والنظائر، لابن نجيم الحنفي، ط. دار الكتب العلمية، بيروت - لبنان، الطبعة الأولى، ١٤١٩ هـ - ١٩٩٩ م.
- الأشباه والنظائر، لتاج الدين السبكي ط. دار الكتب العلمية، الطبعة الأولى ١٤١١هـ- ١٩٩١م.
- الأشباه والنظائر، للسيوطي، ط. دار الكتب العلمية، الطبعة الأولى، ١٤١١هـ - ١٩٩٠م.
- الألعاب الالكترونية .. ايجابياتها لأطفالنا وماهي الأضرار المترتبة عليها،

(١) المصادر والمراجع مرتبة هجائيًا.

د. عائشة بلهيش العمري، مقال نشر بتاريخ: ٢٥ سبتمبر ٢٠١٥م.
- الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، د. فهد بن عبد العزيز الغفيلي، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، ١٤٣١هـ.
- الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid - 19، الناشر: المركز الديموقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية.
- الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، أ.د: ماجد محمد الزيودي، مجلة جامعة طيبة، كلية التربية، جامعة طيبة، المجلد(١٠)، العدد(١)، رجب ١٤٣٦هـ - ٢٠١٥م.
- الأم، لأبي عبد الله محمد بن إدريس الشافعي، ط. دار المعرفة - بيروت، ١٤١٠هـ - ١٩٩٠م.
- الاختيار لتعليل المختار، لمجد الدين عبد الله بن مودود الموصلي، ط. مطبعة الحلبي - القاهرة، ١٣٥٦هـ - ١٩٣٧م.
- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، د. عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، نشر شبكة الألوكة.
- البحر الرائق شرح كنز الدقائق، لابن نجيم، ط. دار الكتاب الإسلامي، الطبعة الثانية.
- البدر المنير في تخريج الأحاديث والأثار الواقعة في الشرح الكبير، لابن الملقن، ط. دار الهجرة للنشر، الرياض- السعودية، الطبعة الاولى، ١٤٢٥هـ - ٢٠٠٤م.
- البناية شرح الهداية لبدر الدين العيني، ط. دار الكتب العلمية - بيروت، لبنان، الطبعة الأولى، ١٤٢٠ هـ - ٢٠٠٠ م.
- البيان، للعمراني، ط. دار المنهاج - جدة، الطبعة الأولى، ١٤٢١هـ - ٢٠٠٠م.
- البيان والتحصيل، لابن رشد القرطبي، ط. دار الغرب الإسلامي، بيروت -

لبنان، الطبعة الثانية، ١٩٨٨م.
- التاج والإكليل، للمواق المالكي ط. دار الكتب العلمية، الطبعة الأولى، ١٤١٦هـ - ١٩٩٤م.
- الجامع المسند الصحيح المختصر(صحيح البخاري)، لأبي عبد الله محمد بن إسماعيل البخاري، ط. دار طوق النجاة، الطبعة الأولى، ١٤٢٢هـ.
- الجامع لأحكام القرآن، للقرطبي، ط. دار الكتب المصرية - القاهرة، الطبعة الثانية، ١٣٨٤هـ - ١٩٦٤م.
- الحاوي الكبير، للماوردي، ط. دار الكتب العلمية، بيروت - لبنان، الطبعة الأولى، ١٤١٩هـ - ١٩٩٩م.
- الذخيرة، للقرافي، ط. دار الغرب الإسلامي- بيروت، الطبعة الأولى، ١٩٩٤م.
- السنن الكبرى، للنسائي، ط. مؤسسة الرسالة، بيروت، الطبعة الأولى، ١٤٢١هـ - ٢٠٠١م.
- الشرح الكبير على متن المقنع لابن قدامة، ط. دار الكتاب العربي للنشر والتوزيع.
- الشرح الكبير، للدردير، ط. دار الفكر.
- الصحاح تاج اللغة، للجوهري، ط. دار العلم للملايين - بيروت، الطبعة الرابعة، ١٤٠٧ هـ - ١٩٨٧م.
- الفروق اللغوية للعسكري، ط. دار العلم والثقافة للنشر والتوزيع، القاهرة - مصر.
- الفروق، للقرافي، ط. عالم الكتب.
- الفواكه الدواني، لشهاب الدين أحمد بن غانم النفراوي، ط. دار الفكر، ١٤١٥هـ - ١٩٩٥م.
- القواعد الفقهية وتطبيقاتها في المذاهب، د. محمد مصطفى الزحيلي، ط. دار

الفكر - دمشق، الطبعة الأولى، ١٤٢٧ هـ - ٢٠٠٦ م.
- القواعد والضوابط الفقهية المتضمنة للتيسير، عبد الرحمن بن صالح العبد، الناشر: عمادة البحث العلمي بالجامعة الإسلامية، المدينة المنورة،الطبعة الأولى، ١٤٢٣هـ - ٢٠٠٣م.
- القوانين الفقهية، لابن جُزَي الكلبي، تحقيق أ.د: محمد بن سيدي محمد مولاي.
- المبسوط، للسرخسي، ط. دار المعرفة - بيروت، ١٤١٤هـ - ١٩٩٣م.
- المجموع شرح المهذب، لأبي زكريا محيي الدين يحيى بن شرف النووي، ط. دار الفكر.
- المسابقات في الألعاب الإلكترونية، أسماء عبد المهدي المصري، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات الشرعية والقانونية، مجلد(٢٧) عدد ٤(٢٠١٩م).
- المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامية، د. سعد بن ناصر الشتري، ط. دار العاصمة، دار الغيث، ط١ ١٤١٨هـ - ١٩٩٧م.
- المسند الصحيح المختصر(صحيح مسلم)، لمسلم بن الحجاج النيسابوري، ط. دار إحياء التراث العربي - بيروت.
- المصباح المنير، للفيومي، ط. المكتبة العلمية - بيروت .
- المعجم الوسيط، مجمع اللغة العربية بالقاهرة، الناشر: دار الدعوة.
- المغني، لابن قدامة المقدسي، ط. مكتبة القاهرة، ١٣٨٨هـ - ١٩٦٨م.
- المقدمات الممهدات، ابن رشد القرطبي، ط. دار الغرب الإسلامي، الطبعة الأولى، ١٤٠٨ هـ - ١٩٨٨ م.
- المنثور في القواعد الفقهية، للزركشي، الناشر: وزارة الأوقاف الكويتية، الطبعة الثانية، ١٤٠٥هـ - ١٩٨٥م.
- المنهاج شرح صحيح مسلم بن الحجاج، للنووي ط. دار إحياء التراث العربي - بيروت، الطبعة الثانية، ١٣٩٢هـ.

- الموافقات، للشاطبي، ط. دار ابن عفان، الطبعة الأولى، ١٤١٧هـ - ١٩٩٧م.
- الموقع الرسمي لصحيفة اليوم السابع، الأربعاء، الرابع من أبريل ٢٠١٨م.
- الميسر والقمار المسابقات والجوائز، رفيق المصري، ط. دار القلم، دمشق، والدار الشامية، بيروت، ط١ ١٤١٣هـ - ١٩٩٣م.
- الميسر والقمار حقيقته وصوره المعاصرة للباحث: أحمد إبراهيم قيروز، وزارة الأوقاف والشئون الإسلامية، قطر، ط١ ١٤٣٧هـ - ٢٠١٦م.
- الوسيط في المذهب، للإمام أبي حامد الغزالي، ط. دار السلام - القاهرة، ط١، ١٤١٧هـ.
- الهداية في شرح بداية المبتدي، لأبي الحسن علي بن أبي بكر المرغيناني ط. دار إحياء التراث العربي، بيروت - لبنان.
- بداية المجتهد ونهاية المقتصد، لابن رشد الحفيد، ط. دار الحديث - القاهرة، ١٤٢٥هـ - ٢٠٠٤م.
- بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع، لأبي بكر الكاساني، ط. دار الكتب العلمية، الطبعة الثانية، ١٤٠٦هـ - ١٩٨٦م.
- تبيين الحقائق شرح كنز الدقائق، لفخر الدين الزيلعي الحنفي ط. المطبعة الكبرى الأميرية - بولاق، الطبعة الأولى، ١٣١٣هـ.
- تحفة الفقهاء، لمحمد بن أحمد السمرقندي، ط. دار الكتب العلمية، بيروت، الطبعة الثانية، ١٤١٤هـ - ١٩٩٤م.
- تهذيب اللغة، للأزهري، ط. دار إحياء التراث العربي - بيروت، الطبعة الأولى، ٢٠٠١م.
- حاشية البجيرمي على الخطيب، ط. دار الفكر، الطبعة: بدون طبعة، ١٤١٥هـ - ١٩٩٥م.
- رد المحتار على الدر المختار، لابن عابدين، ط. دار الفكر - بيروت، الطبعة

الثانية، ١٤١٢هـ - ١٩٩٢م.
- سبل السلام، لعز الدين محمد بن إسماعيل الصنعاني، ط. دار الحديث.
- سنن ابن ماجه، تحقيق: محمد فؤاد عبد الباقي ط. دار إحياء الكتب العربية - فيصل عيسى البابي الحلبي.
- سنن أبي داود، ط. المكتبة العصرية، صيدا - بيروت.
- سنن الترمذي، ط. شركة مكتبة ومطبعة مصطفى البابي الحلبي - مصر، الطبعة الثانية، ١٣٩٥هـ - ١٩٧٥م.
- شرح الزركشي على مختصر الخرقي، لشمس الدين الزركشي، ط. دار العبيكان، الطبعة الأولى، ١٤١٣هـ - ١٩٩٣م.
- شرح القواعد الفقهية، للزرقا، دار القلم - دمشق - سوريا، الطبعة الثانية، ١٤٠٩هـ - ١٩٨٩م.
- شرح صحيح البخاري لابن بطال، ط. مكتبة الرشد - السعودية، الرياض، الطبعة الثانية، ١٤٢٣هـ - ٢٠٠٣م.
- شرح مختصر خليل، لمحمد بن عبد الله الخرشي، ط. دار الفكر - بيروت.
- طرح التثريب في شرح التقريب، للعراقي، الطبعة المصرية القديمة - وصورتها دور عدة منها: دار إحياء التراث العربي، ومؤسسة التاريخ العربي، ودار الفكر العربي.
- ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية، مرح مؤيد حسن، مجلة إضاءات موصلية، العدد(٧٥)، شوال ١٤٣٤هـ، سبتمبر ٢٠١٣م.
- علم المقاصد الشرعية، نور الدين الخادمي، مكتبة العبيكان، الطبعة الأولى ١٤٢١هـ - ٢٠٠١م.
- عمدة القاري شرح صحيح البخاري، لبدر الدين العينى، ط. دار إحياء التراث العربي - بيروت.

- فتاوى اللجنة الدائمة، المجموعة الأولى، جمع وترتيب: أحمد بن عبد الرزاق الدويش، الناشر: رئاسة إدارة البحوث العلمية والإفتاء - الإدارة العامة للطبع - الرياض.
- فتح الباري شرح صحيح البخاري، لابن حجر العسقلاني، ط. دار المعرفة - بيروت، ١٣٧٩هـ.
- فتح الباري، لابن رجب، ط. مكتبة الغرباء الأثرية، المدينة النبوية، الطبعة الأولى، ١٤١٧ هـ - ١٩٩٦م.
- فيض القدير، للمناوي، ط. المكتبة التجارية الكبرى، مصر، الطبعة الأولى، ١٣٥٦هـ.
- قواعد الأحكام في مصالح الأنام، للعز بن عبد السلام، مكتبة الكليات الأزهرية - القاهرة، وصورتها دور عدة مثل: دار الكتب العلمية - بيروت، ودار أم القرى - القاهرة.
- كشف المشكل من حديث الصحيحين لابن الجوزي، ط. دار الوطن - الرياض.
- لسان العرب، لجمال الدين بن منظور، ط. دار صادر - بيروت، الطبعة الثالثة، ١٤١٤هـ.
- مجمع الزوائد ومنبع الفوائد، للهيثمي، ط. مكتبة القدسي، القاهرة، ١٤١٤ هـ، ١٩٩٤ م.
- مرقاة المفاتيح شرح مشكاة المصابيح، لأبي الحسن الملا الهروي القاري، ط. دار الفكر، بيروت - لبنان، الطبعة الأولى، ١٤٢٢هـ - ٢٠٠٢م.
- مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية، كرام محمد يوسف، بحث تكميلي ماجستير، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية.
- مسند الإمام أحمد بن حنبل، ط. مؤسسة الرسالة، الطبعة الأولى، ١٤٢١هـ -

٢٠٠١م.
- معالم السنن، للخطابي، ط. المطبعة العلمية - حلب، الطبعة الأولى ١٣٥١ هـ - ١٩٣٢م.
- معجم لغة الفقهاء، محمد رواس قلعجي - حامد صادق قنيبي، الناشر: دار النفائس للطباعة والنشر والتوزيع، الطبعة الثانية، ١٤٠٨ هـ - ١٩٨٨ م.
- مغني المحتاج، للخطيب الشربيني، ط. دار الكتب العلمية، الطبعة الأولى، ١٩٩٤م.
- منح الجليل شرح مختصر خليل، لمحمد بن أحمد عليش، ط. دار الفكر - بيروت، ١٤٠٩هـ - ١٩٨٩م.
- مواهب الجليل في شرح مختصر خليل، للحطاب الرُّعيني المالكي، الناشر: دار الفكر، الطبعة الثالثة، ١٤١٢هـ - ١٩٩٢م.
- نصب الراية لأحاديث الهداية، للزيلعي، ط. مؤسسة الريان - بيروت - لبنان، دار القبلة للثقافة الإسلامية - جدة - السعودية، الطبعة الأولى، ١٤١٨هـ - ١٩٩٧م.
- نهاية المطلب، للجويني، ط. دار المنهاج، الطبعة الأولى، ١٤٢٨هـ - ٢٠٠٧م.
- نيل الأوطار، لمحمد بن علي الشوكاني، ط. دار الحديث - مصر، الطبعة الأولى، ١٤١٣هـ -١٩٩٣م.

فهرس الموضوعات

الموضـــــوع	الصفحة
ملخص البحث	٢٦٥
المقدمة	٢٦٧
التمهيد: نظرة الإسلام للعب والترفيه.	٢٧٢
المبحث الأول: التعريف بالألعاب الإلكترونية، وبيان حكمها .	٢٨١
المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية .	٢٨٢
المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية .	٢٨٥
المطلب الثالث: الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية .	٢٨٧
المطلب الرابع: الحكم العام للألعاب الإلكترونية .	٢٩٢
المطلب الخامس: نماذج من الألعاب الإلكترونية وحكمها.	٢٩٤
المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية المشتملة على الميسر .	٣٠٣
المطلب الأول: تعريف الميسر.	٣٠٤
المطلب الثاني: أركان الميسر.	٣٠٦
المطلب الثالث: حكم الميسر.	٣٠٧
المطلب الرابع: حكم الألعاب الإلكترونية المشتملة على الميسر.	٣١٠
المبحث الثالث: المسابقات في الألعاب الإلكترونية .	٣١١
المطلب الأول: تعريف المسابقة.	٣١١
المطلب الثاني: الحكم العام للمسابقة.	٣١٣
المطلب الثالث: أنواع المسابقة.	٣١٦
المطلب الرابع: حكم المسابقات في الألعاب الإلكترونية.	٣٢٣
المبحث الرابع: حكم الاتجار في الألعاب الإلكترونية.	٣٢٤

المبحث الخامس: أثر القواعد الفقهية في ضبط الألعاب الإلكترونية. ٣٢٦
الخاتمة. ٣٣٤
المصادر والمراجع. ٣٣٧
فهرس الموضوعات. ٣٤٥