Sadaa Al-qalum Journal
مجلة صدى القلم
مجلة صدي القلم للعلوم الإنسانية والتطبيقية

الألعاب الإلكترونية و آثارها العقدية على أطفال المسلمين

د. سالم الهادي الأشتر
Salem Hadi Ashtar.

أ . عبدالحميد محمد الهادي
Abdulhamid Muhammad.

Received: 15. 11, 2025 Accepted: 22. 11, 2025 Published: 02 .12, 2025

الملخص .

الحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله وعلى آله وصحبه ومن والاه، وبعد:

فقد شهد مفهوم اللعب لدى الأطفال تحوّلًا ملموسًا نتيجة هذه الثورة الرقمية. فبينما كان اللعب في الماضي نشاطًا جماعيًا في فضاءات مفتوحة، أصبح الطفل اليوم يقضي ساعات طويلة أمام شاشات الألعاب الإلكترونية، يندمج في عوالم افتراضية تحاكي الواقع، وتفرض عليه قواعد وسلوكيات محددة مع تزايد توفر ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى زيادة ساعات لعبها إلى البحث في آثارها، فهي مجال خصب لتحقيق أهداف ثقافية وسياسية ودينية ولذا كان بحثي الموسوم بـ(الألعاب الإلكترونية وآثارها العقدية على أطفال المسلمين) والذي أحاول من خلاله بيان خطورة الألعاب اللإلكترونية على عقائند النشء مبرزا أهم آثارها السلبية مجيبا عن عدة تساؤلات أهمها : كيف يمكن تكييف الألعاب الإلكترونية من الناحية الشرعية؟ ما أهم المخاطر العقدية للألعاب الإلكترونية ؟ مستخدما في ذلك المنهج اوصفي سائرا فيه وفق الهكلية العلمية التالية :

المقدمة :

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية ماهيتها وحكمها .

المبحث الثاني : التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على عقيدة الطفل المسلم .

الخاتمة : وبها أهم النتائج والتوصيات

Abstract:

Electronic games and their negative effects on Muslim children

The abstract

Praise be to God and prayers and peace be upon the Messenger of God and his family and companions and from his parents, and after:

The concept of play in children has seen a concrete transformation as a result of this digital revolution. While playing in the past was a collective activity in open spaces, today the child spends many hours in front of electronic game screens, integrates into virtual worlds that simulate reality, and imposes specific rules and behaviors upon him with the increasing availability of video games, in addition to increasing the hours of playing them to research their effects, it is a fertile field to achieve cultural, political and religious goals and so my research was labeled (Electronic games and their decadent effects on Muslim children) through which I try to explain The danger of non-electronic games on the concept of

development emphasizes its most important negative effects by answering several questions, the most important of which is: How can electronic games be adapted from a legal point of view? What are the most important risks for electronic games? Using that method, I will describe it according to the following scientific structure:

Introduction :

The first topic: electronic games their nature and rule.

The second topic: The negative effect of electronic games on the faith of the Muslim child.

The conclusion: with the most important results and recommendations

المقدمة

يختلف طفل اليوم اختلافًا جوهريًا عن طفل الأمس، وهو واقع لا يمكن تجاهله. فبينما كانت العوامل المؤثرة على نمو الأطفال وتعليمهم قبل نهاية القرن العشرين محدودة ومعروفة للجميع، بما في ذلك دور الحضانة والمدارس والأسر والشوارع والمجتمع، فقد شهد مطلع القرن الحادي والعشرين دخول العالم عصر التكنولوجيا بوتيرة غير مسبوقة، وأصبح التطور التكنولوجي عاملًا أساسيًا في تشكيل حياة الأطفال، إذ أثرت وسائل الاتصال الحديثة، وأجهزة الهاتف المحمول، وشبكة الإنترنت، والألعاب الإلكترونية على كل جوانب حياتهم اليومية، وقد أدى هذا التغير السريع إلى وجود فجوة زمنية ومفاهيمية بين طريقة تربيتنا وتعليمنا وبين طريقة تربية جيل الألفية الجديدة( ). (العميري (2022م)، ص1-2.)

أسباب اختيار الموضوع:

شهد مفهوم اللعب لدى الأطفال تحوّلًا ملموسًا نتيجة هذه الثورة الرقمية. فبينما كان اللعب في الماضي نشاطًا جماعيًا في فضاءات مفتوحة، أصبح الطفل اليوم يقضي ساعات طويلة أمام شاشات الألعاب الإلكترونية، يندمج في عوالم افتراضية تحاكي الواقع، وتفرض عليه قواعد وسلوكيات محددة مع تزايد توفر ألعاب الفيديو، بالإضافة إلى زيادة ساعات لعبها إلى البحث في آثارها، فهي مجال خصب لتحقيق أهداف ثقافية وسياسية ودينية ( ).(معجوز 2022م)، ص95-96(.

أهمية الموضوع:

تكمن أهمية الموضوع في أن وسائل الاتصال الحديثة والقنوات الرقمية صارت منصات قوية تؤثر على الهوية والقيم الثقافية والدينية. ومن هنا، جاءت الحاجة إلى دراسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في ضوء الثقافة الإسلامية، بما يعزز قدرة الأسرة والمجتمع على فهم المخاطر، ويساعد في توجيه الأطفال نحو استخدام التكنولوجيا بشكل متوازن وإيجابي.( ).(الشحروري(2007م)، ص4.)

إشكاليات البحث وتساؤلاته من أهم التساؤلات حول هذا الموضوع:

- كيف يمكن تكييف الألعاب الإلكترونية من الناحية الشرعية؟
- ما أهم المخاطر العقدية للألعاب الإلكترونية ؟

منهجية البحث وهيكلته:

اتبع الباحث منهجية علمية شاملة، تهدف إلى تقديم تحليل شامل لموضوع الدراسة من خلال الخطوات التالية:

1. منهج الدراسة:

تم الاستعانة بالمنهج الوصفي التحليلي، في وصف ظاهرة الألعاب الإلكترونية وانتشارها بين الأطفال, تحليل تأثيرها على سلوك الطفل المسلم وعقيدته في ضوء القيم الإسلامية.كما تم تقسيم البحث وفق الهيكلية العلمية التالية:

المقدمة :

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية ماهيتها وحكمها.

المبحث الثاني : التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على عقيدة الطفل المسلم.

الخاتمة : وبها أهم النتائج والتوصيات

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية ماهيتها وحكمها

تمهيد :

تُشكل الألعاب الإلكترونية خطرًا جسيمًا على الأطفال، ولها آثار سلبية بالغة، وفقًا لدراسات وأبحاث أُجريت حول هذا الموضوع في العديد من دول العالم. فهي تُعزل الأطفال عن محيطهم الاجتماعي والعائلي، وتُضعف حالتهم النفسية، وتُقيد أنشطتهم البدنية. كما أنها تؤثر على الجسم والعقل، وأخطرها على الإطلاق هو تأثيرها على الدين والمعتقد. لا يقتصر ضرر هذه الألعاب على جانب واحد، بل يُؤثر على كل جانب ويتجاوز كل الحدود. كم مرة تقرأ في الصحف والمنشورات عن جرائم قتل ناجمة عن لعبة معينة، أو عن انتحار طفل متأثر بلعبة عنيفة وقاتلة؟ كم من الأطفال الذين يُدمنون لعبها أو يُقضون وقتًا طويلًا في لعبها يُعانون من تشنجات عصبية وأمراض نفسية وطاقة مفرطة؟ هذا جزء بسيط فقط من الدمار والبؤس الذي تُسببه هذه الألعاب. أما بالنسبة لكيفية معالجتها، فأعتقد أن من مسؤوليتنا الجماعية توعية الناس بهذه المخاطر، وحماية الأسر والأطفال في مجتمعاتنا من البؤس والتفكك في المستقبل. هؤلاء الأطفال صغار الآن، لكنهم سيكبرون ليصبحوا رجالاً يُنشئون أسراً ويبنون مجتمعات. ستنعكس هذه الحقيقة على حياتهم الأسرية وتربية أبنائهم في المستقبل إذا تعرضوا لهذه المفاهيم وحملوا معها أضرارها منذ الصغر. (1). (الخلاقي، (2021م)، ص2.)

أولاً: الألعاب الإلكترونية وشيوعها

يُعدّ هوس الناس بالألعاب الإلكترونية من أحدث التوجهات في مجتمعنا الحديث. فهي وسيلة ترفيه إلكترونية أكثر منها وسيلة تقليدية. ومن أبرز شواغل العصر الحديث انتشار الألعاب الإلكترونية، التي انتشرت بسرعة في المجتمعات العربية وأصبحت شائعة بشكل مدهش. فبالإضافة إلى الأجهزة المحمولة والإنترنت، الذي يوفر الوصول إلى مئات الألعاب الإلكترونية عبر المنتديات والمواقع الإلكترونية المتخصصة بالألعاب، يصعب العثور على منزل يخلو من جهاز بلاي ستيشن أو دريم كاست أو بي إس بي (PSP) للعب هذه الألعاب. وقد انخرط الناس من جميع الأعمار والأجناس فيها لفترات طويلة دون ملل، مما جعلها من أكثر وسائل التسلية شيوعًا. وقد أثرت بشكل واضح على قدرات الأطفال وأوقاتهم وسلوكهم، وأثقلت جيوب الآباء، وأثرت على ميزانيات الأسرة والمجتمع، وأثرت على عقول الناس وأجسادهم ودولهم. لذا، كان من الضروري توضيح الحكم الشرعي لها ووضع ضوابط لها بالاستناد إلى المبادئ الفقهية والقانونية[2].(عثمان، (2021م) ص267-268.)

ثانياً: نظرة الإسلام للعب والترفيه

عند تأملنا لأحكام الشريعة الإسلامية، نجد أنها تعامل الناس بما يناسب أحوالهم الجسدية والنفسية. فنجد أن الإسلام يُقرّ حق الجسد في الراحة والاستجمام، وحق النفس والروح في الاسترخاء والرفق، ليُقوّي كلاً منهما على سلوك طريق الآخرة بثبات ورفق. وهناك أدلة كثيرة على جواز ذلك، منها:

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[3]. (البخاري رقم (2901).) ويقول ابن رجب في هذا الحديث: إنه يباح اللعب بأدوات الحرب في المساجد، لأنه نوع من التدريب على الجهاد، فهو عمل ديني)[4].(ابن رجب (3/340).)

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 أنظر إلى لعبهم، ثم يقوم من أجلي، حتى أكون أنا التي أنصرف، فاقدروا قدر الجارية الحديثة السن، حريصة على اللهو"[5] (مسلم رقم (892).) قال الإمام النووي رحمه الله تعالى: "إنها تحرص على المداومة ما استطاعت، ولا تمل من ذلك إلا بعد طول"، مشيرًا إلى شغفها الشديد بالمتعة واللهو والتحديق في اللعب. وتستعمل كلمة "قدّر" بمعنى "قدّر رغبتها في ذلك حتى تنتهي"، مما يدل على أنها تقيس حالها بشبابها وحاجتها إلى اللهو. كانت تمل فتتوقف عن التحديق به عند ذلك، لكن النبي صلى الله عليه وسلم عطف عليها ولم يمل ولا تعب. وتقول إن "العربة" تعني من يحب اللعب ويستمتع به، وكانت عينا السيدة عائشة منصبتين على لعبهم ورماحهم لا على وجوههم وأجسادهم[6].(النووي على مسلم (6 / 184).) وقال رسول الله صلى الله عليه وسلم: (كل ما يلهو به الرجل المسلم باطل، إلا رميه بقوسه، وتأديبه فرسه، وملاعبته أهله، فإنهن من الحق)(7) (الترمذي في سننه رقم (1632).) . يقول ابن حجر: إن الرماية تُعتبر هوايةً لأنها تشجع على ممارستها لما فيها من التسلية. أما ممارستها فتُقصد بها المساعدة على الجهاد، وتدريب الخيل، وإظهار المنافسة، واللعب مع الأهل للألفة، وما أشبه ذلك. وليس معنى ذلك أن كل ما سواها محرم أو باطل، بل يُسمى باطلاً للمقارنة(8) (العسقلاني (2019م) (11) (91).) وقد أورد العلامة بدر الدين العيني(9) (العيني الحنفي 8855/1451م) في شرحه على سيرة الإمام البخاري هذا الحديث، فقال: "كل لهو باطل إذا شغله". ورفعه إشارة إلى التلذذ، وخففه بقوله: "وإذا شغله..." إذ لا بأس به إذا لم يصرفه عن طاعة الله. وأهل الحجاز يوافقون على ذلك. فهل يغفلون عن أن الشارع أجاز لعائشة أن ترى الحبشة يلعبون بالرماح في المسجد، وأجاز للجاريتين الغناء في بيتها يوم العيد من أجل العيد، كما في كتاب العيدين؟(10) (العينى، ، (2015م) (22) (273).) .

يقول الإمام أبو حامد الغزالي إن دعواه باطل، ولا تدل على التحريم، بل تدل على انتفاء المصلحة. وقياسًا على قوله صلى الله عليه وسلم: (لا يحل دم امرئ مسلم إلا بإحدى ثلاث)، يدخل في المحظورات الرابعة والخامسة. ويُقبل هذا على أن النظر إلى الحبشة ليس محرمًا، وهو خارج عن هذه الثلاث. وكذلك لا مصلحة في ملاعبة الزوجة إلا التلذذ. وهذا دليل على أن الرجل قد يجد متعة في أشياء متنوعة، منها النظر إلى الحدائق، وسماع أصوات الطيور، وأنواع اللمس المختلفة، وأنه لا يحرم عليه شيء منها، وإن جاز تكذيبه(11) (الغزالي، (2008م) (2) (285).).

كما يتضح من رؤية عائشة للحبشة وهم يرقصون في المسجد، وتصديق رسول الله صلى الله عليه وسلم، فقد اتفق العلماء على أن كلمة "باطل" في الحديث تعني ما لا ثواب فيه ولا إثم، وأن غيره من أنواع اللهو ليس محرمًا، بل بعضها محرم. والله أعلم إن كان العمل الصالح يتبعه منفعة في الآخرة. لذلك، نرى أن اللهو والتسلية مشروعان في حدود

.

الشريعة الإسلامية والآداب. ولأن النفس مقيَّدة بخوف سم العبادة، فإن الإصرار على الطاعات وحدها مشقة لا يطيقُها كل أحد. ومع ذلك، لا حرج في تسلية النفس أحيانًا بشيء مقبول، سواءً كان تسلية إلكترونية أو غيرها. كما لا يُعتبر التسلية مضيعة للوقت. نعم، الأفضل أن تكون له غايات نبيلة، ويهتم بالأمور النبيلة فقط، ويتجنب الألعاب والترفيه. مع ذلك، لا ينبغي إجبار الجميع على ذلك، فبعض النفوس تحتاج إلى ترويض بما هو مقبول، وإذا أجبرناها على اتباع الطريق الصحيح، فقد تتوقف عن العمل تمامًا. لذلك، من المهم أن نراعي الجسد بتناول ما يفيده، والقلب بتجنب ما يحزنه[12]. (عثمان،. (2021-2022م)، ص279.)

أما فتوى دار الإفتاء المصرية على حكم اللعب بصفة عامة وحكم اللعب في ألعاب الحاسب الآلي والشبكات والإنترنت: اللعب نشاطٌ مُريحٌ مُريحٌ لا تحكمه الحكمة. وهو يُشير أيضًا إلى كل ما يُصرف انتباه المرء عما يُثيره أو يُقلقه، كالشغف واللهو وما شابه. اللعب أوسع من اللهو، إذ قد يكون بناءً ويُستخدم للتأديب والتدريب (مثل لعب الشطرنج أو الخيل)، أو هدامًا ويُصنف على أنه متعة. يجوز اللعب في الأحوال التالية: ألا يُسبب ضررًا للناس أو الحيوانات؛ ويُحرم إذا كان اللعب يُسبب ضررًا. يجب أن يُلبي اللعب أي شرطٍ مُؤقت، وألا يُؤثر على الصلاة أو أداء الواجبات؛ وإلا كان حرامًا. يجب ألا تحتوي اللعبة نفسها على طقوسٍ تُخالف المبادئ الأساسية للإسلام، ولا أن تحتوي على أي شيءٍ مُحرمٍ في حد ذاته، كالشتائم والتجديف والنذور الكاذبة. لا يُمكن أن تحتوي على القمار أو الغش أو استخدام أموال الناس بطريقةٍ غير مشروعة، أو أن تكون مرتبطةً بالمعاملات المحرمة. يُحظر القمار، على سبيل المثال، إذا تبرع اللاعبون بالمال واحتفظ به الفائز. تُعتبر اللعبة مقبولة إذا استوفت شروطًا معينة، منها خلوّها من الإصابات والمشتتات عن الالتزامات، بالإضافة إلى المعاملات المحظورة. مع ذلك، لا ينبغي أن تكون صارمة للغاية، لأن ذلك قد يؤدي إلى رفضها أو حظرها[13].(الإفتاء المصرية، (2853) التاريخ: 11/5/2014م.)

ثالثاً: الحكم العام للألعاب الإلكترونية في الفقه

بالإضافة إلى كونها ترفًا يلجأ إليه الناس في حياتهم اليومية وفي عملهم، تُعدّ الألعاب الإلكترونية أيضًا وسيلة ترفيه ومتعة مقبولة. وأساسها الإباحة، وهو ما يتجلى في منظور الإسلام للعب واللهو، الذي ينص على أن التسلية ما لم تكن محرمة. ما دامت الألعاب الإلكترونية خالية من المحرمات، فلا مانع من لعبها، فهي نوع من اللعب والترفيه. ووفقًا للشرع، فإن "الأصل في الأشياء الإباحة". لذلك، ما لم تكن تتعلق بقضايا تمس إيمانهم وأخلاقهم وأمنهم وسلامتهم ومجتمعهم ووطنهم، أو ما لم تتعارض مع الواجبات الدينية كالصلاة وبر الوالدين، فلا يبدو أن الألعاب الإلكترونية تتعارض مع دينهم وثقافتهم. ولا بأس في قول غير ذلك في هذه الحالة. وبموازنة مزايا وعيوب ألعاب الفيديو، يُمكننا تحديد تحريمها أو رفضها أو اقتراحها. ويعتمد ذلك على طبيعة اللعبة ودلالاتها ونتائجها. فهي تُحرم إذا ارتبطت بمخالفات شرعية أو فساد كبير يؤثر على المال أو النفس أو العقل. وتُستحب إذا لم تُخالف الشريعة الإسلامية أو تُسبب ضررًا للفرد، وكانت مُفيدة له، كتنمية القدرات العقلية والنفسية، وتشجيع القدرة على الابتكار، وغير ذلك مما يُفيد دينه ونفسيته. يُمكننا موازنة المزايا والعيوب، بحيث تكون المزايا أكثر من العيوب. والمعيار في هذه الحالة هو المبدأ الفقهي الأساسي "وجوب إزالة الحائض" وتوابعه التي تُوازن المزايا والعيوب[14]. (عثمان، ص 293.)

رابعاً: تحرير محل النزاع و أقوال العلماء في حكم الألعاب الإلكترونية

تُصنّف العديد من الألعاب الكلاسيكية، كالشطرنج والورق والنرد وغيرها، ضمن الألعاب المعاصرة المعروفة بالألعاب الإلكترونية. إلا أنها تُلعب إلكترونيًا. ولكي تُعدّل وفقًا لحكمها الشرعي، لا بد من ارتباطها بأصل له حكم شرعي. وقاعدة اللعب العامة هي المصدر الذي ترتبط به، وبالتالي يتضح لنا حكمها. إلا أن هناك خلافًا بين الأكاديميين حول حكم

اللعب. فاتفق العلماء على قاعدة (أن الأصل في الأشياء الإباحة إلا ما ورد النص بتحريمه)، ودليلة قوله تعالى: ﴿**قُلْ مَنْ حَرَّمَ زِينَةَ اللَّهِ الَّتِي أَخْرَجَ لِعِبَادِهِ، وَالطَّيِّبَاتِ مِنَ الرِّزْقِ**﴾ **(سورة الأعراف، الآية: 22)**

واتفقوا على جواز لعب الرجل مع امراته، واللعب بالقوس والفرس والمسابقة بالإبل والخيل والدواب، ودليله قوله رسول الله ﷺ: (كل شيء يلهو به ابن آدم فهو باطل إلا ثلاثا: رمية عن قوسه، وَتَأْدِيبَهُ فَرَسَهُ، وَمُلَاعَبَتَهُ أَهْلَهُ؛ فَإِنَّهُنَّ من الحقِّ)[15]، (أحمد (4/148).) واتفقوا على تحريم اللعب بالنرد، ودليله قوله: (من لعب بالنرد فقد عصى الله ورسوله)[16] (الكاساني، (1986م) (5/127).) : وفي مسألة ما إذا كان اللعب جائزاً أم محرماً أم مكروهاً، اختلفوا في إباحته من حيث المبدأ، وكان لهم ثلاث وجهات نظر مختلفة:

القول الأول: القاعدة الأساسية هي الإباحة. تنص هذه القاعدة على جواز التسلية والترفيه ما دامت باعتدال، ولم تضر، ولم تشغل عن واجب. وقد اتفق ابن قدامة في هذا الرأي مع العز بن عبد السلام، وابن تيمية، والحنابلة. وتنطبق هذه القاعدة أيضًا على الألعاب الإلكترونية، فهي مباحة ما لم تُسبب إضاعة للوقت، أو ضررًا، أو إخلالًا بالواجب[17]. **(الدمشقي، مكتبة الكليات الأزهرية، (1991م) (5/205).)**

الدليل من القرآن الكريم: وقد استشهد أصحاب الرأي الأول بالنقل والعقل والنقل لتأييد قولهم بأن القاعدة الأساسية في الألعاب واللهو مقبولة ما دامت معقولة ولا تضر ولا تشغل عن الواجب:

1. قوله تعالى: ﴿**هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُم مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا**﴾ **(سورة البقرة، الآية: 29).**

خلق الله كل شيء على الأرض لعون عباده وطاعتهم له. وحسب الآية، فإن القاعدة الأساسية في الأشياء هي جوازها ما لم يثبت خلافها. لذا، ما دامت تُلعب باعتدال، ولا تُسبب ضررًا، ولا تُشغل عن أداء مهمة مطلوبة، فإن الألعاب الإلكترونية مقبولة لأنها تُعزز الاسترخاء واستعادة الطاقة[18]. (النيسابوري، (1996م) (3/154).)

2. قوله تعالى: ﴿**وَقَدْ فَصَّلَ لَكُم مَّا حَرَّمَ عَلَيْكُمْ**﴾ **(سورة الأنعام، الآية 119).**

وبما أنه لم يرد نص يمنع أيًا من هذه الألعاب، فإنه يجوز استمرارها كما هي، لأن الله بين في هذه الآية ما هو مسموح به وما هو محظور، فتبقى على الأصل وهو الإباحة[19].(الصاعدي، ع 49، (2020م)، ص 438.)

الدليل من السنة النبوية:

عن حنظلة الأسيدي - وكان من كتاب رسول الله ﷺ - قال: (لقيني أبو بكر فقال: كيف أنت يا حنظلة؟ قال: قلت: نافَقَ حَنْظَلَةُ. قَالَ: سُبْحَانَ الله ما تقول: قال: قلت: نكون عند رسول الله ﷺ يُذَكِّرُنَا بِالنَّارِ وَالْجَنَّةِ حَتى كَأَنَّا رأى عين، فإذا خَرَجْنَا مِن عِندِ رسول الله ﷺ عَافَسَنَا الْأَزْوَاجَ وَالْأَوْلَادَ وَالضَّيعَاتِ فَنَسِينَا كثيرًا. قال أبو بكر: فوَ اللهِ إِنَّا لَنَلْقَى مِثْلَ هَذَا، فَانطَلَقْتُ أنا وأبو بكر حتى دخلنا على رسول الله ﷺ، قلت: نَافَقَ حَنْظَلَةُ يَا رَسُولَ الله فقال رسول الله ﷺ: وما ذاك؟». قلت: يا رسول الله، يَكُونُ عِندَكَ تُذكِّرُنَا بالنار والجنَّة حتى كأنا رأى عين، فإذا خَرَجْنَا مِن عِنْدِكَ عَافَسْنَا الْأَزْوَاجَ والأولاد والضَّيْعَاتِ نسينا كثيرًا. فقال رسول الله ﷺ: «والذي نفسي بيده، إن لو تدومون على ما تَكُونُونَ عندي وفي الذكر، لصَافَحَتْكُمْ الْمَلَائِكَةُ عَلَى فُرُشِكُمْ وفي طرقكُمْ؛ ولكن يا حَنْظَلَةُ سَاعَةً وَسَاعَةً - ثَلَاثَ مَرَّات)[20]. (مسلم (4 /2106) (2750).)

لأن هذا الحديث يُشبع رغبات النفس البشرية، فإنه يُشير إلى أن اللهو واللعب مع الزوجة والأبناء من وسائل التسلية والترفيه المُباحة. كما أنه لا يُناقض العقيدة، فلا ينبغي للمسلم أن يقضي حياته في العبادة فقط، فيُهمل اتباع الأوامر،

بل ينبغي أن يُعطي نفسه الراحة التي يستحقها. فيصل إلى التوازن النفسي الذي يُمكّنه من طاعة الله. ومع ذلك، ينبغي ضبط هذا اللعب والمتعة وضبطه بالشريعة الإسلامية. تتطلب بعض الألعاب الإلكترونية المشاركة، مما يُعزز بيئة ممتعة ومسلية عند اللعب مع الزوج والأبناء. وهذا له تأثير كبير على نمو شخصية الأطفال ووعيهم بأفكارهم وتفضيلاتهم وهواياتهم. وعندما يُخطئون، يُسهّل ذلك توجيههم وتوبيخهم[21](الصاعدي، ص439) .

فتمت مناقشة هذا الحديث بأنه في محل غير قابل للنزاع فقول النبي: (ولكن - يا حنظلة - ساعة وساعة) ساعة مع الله، وساعة مع الأهل والأبناء، أوقاتٌ مُخطط لها. ينبغي إدراج هذه الأوقات ضمن ما ارتضاه الله، كالنوم، ورعاية الزوجة والأولاد، وممارسة عملٍ مُناسبٍ للعيش، كالتجارة أو الحرف أو الصناعة، حيث يُحترم حقوق أصحابها، ويُعبد الله براحة. ذلك أن الإنسان يُصاب بالملل والإرهاق، ويُضيّع الكثير من حقوقه إذا أثقل نفسه وصعّب عليها[22].(العثيمين ، (2008م) (2/236).)

يُجاب على هذا النقد بالقول إن الساعة الثانية مخصصة للرفق والرفقة بعائلته، بمن فيهم زوجته وأولاده. ويمكن تحقيق ذلك بفعل ما يُسعدهم، كاللعب أو غيره من الأنشطة المقبولة. بل إن كان ينوي استخدام هذا التسلية لتقوية نفسه على الطاعات، فقد تصبح هذه الساعة جلسة عبادة[23].(لصاعدي، ص440.)

عن عائشة قالت: (كنت أَلْعَبُ بِالْبَنَاتِ عند النبي، وكان لي صواحب يلعبن معي، فكان رسول الله ﷺ إذا دخل يتَقَمَّعْنَ منه، فَيُسَرِّبُهُنَّ إلي فيَلْعَبْنَ معي)[24]. (البخاري (5/2270).)

بإرساله معارفهنّ للعب معهم، شجع النبي صلى الله عليه وسلم عائشة وإماءها على اللعب بدلًا من منعهنّ. وهذا نهج تربوي معتدل، إذ يُحقق هدفين: أولًا: تسلية النفس، وإزالة الملل، وتنشيطها للعبادة؛ وثانيًا: تعليم الإماء الصغيرات كيفية العناية بالمنزل وتربية الأبناء بما يعود عليهنّ بالنفع في المستقبل. وإلى جانب تعليم الأطفال كيفية العناية بأنفسهم ووضع المكياج العصري، تتضمن العديد من الألعاب الإلكترونية هذا أيضًا، مما يُفيدهم في المستقبل[25].(الصاعدي، ص440.)

القول الثاني: عمومًا، تُحرَّم الألعاب والترفيه إلا إذا وُجد مبررٌ شرعيٌّ أو شجّعت على العنف والجهاد. وهذا رأي الحنفية وبعض المالكية. وينطبق هذا على الألعاب الإلكترونية؛ إذ لا توجد مراجعٌ علميةٌ موثوقةٌ بشأنها، وليست من المواد التي تُشجّع على الجهاد والقتال. وقد أثبت الأطباء والأكاديميون والفلاسفة أنها تُلحق أضرارًا سلوكيةً ونفسيةً وجسديةً، بالإضافة إلى العديد من المخالفات الشرعية. ولذلك، فهي محرمة[26]. (السيوطي،(1983م) (1/60).) واستشهد أصحاب الرأي الثاني بالآثار والأحاديث والأدلة على أن القاعدة الأساسية في الترفيه والتسلية هي التحريم، إلا ما ثبت نفيه بدليل، أو ما يعين على الجهاد والقتال .

الدليل من القرآن:

1. قوله تعالى: ﴿**وَمِنَ النَّاسِ مَن يَشْتَرِي لَهْوَ الْحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَن سَبِيلِ اللَّهِ بِغَيْرِ عِلْمٍ وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًا أُولَٰئِكَ لَهُمْ عَذَابٌ مُّهِينٌ**﴾ **(سورة لقمان، الآية: 6)**

عرّف العلماء السابقون اللغو بأنه كل ما يلهي عن ذكر الله. وعرّفه مجاهد بأنه الغناء واللعب واللهو بأنواعه. وبناءً عليه، حرمت الآية اللهو واللهو. وتبين الآية جليًا أن اللهو قد يؤدي إلى الضلال والخروج عن الواقع والغفلة عن ذكر الله.

وتُعد الألعاب الإلكترونية من المحرمات واللهو التي عاقب الله من يمارسها بعذاب مهين[27].(الجصاص(1991م) (5/213))

2. قوله تعالى: ﴿إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَن يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنتُم مُّنتَهُونَ﴾ (سورة المائدة، الآية: 91).

ينص النص صراحةً على تحريم القمار وشرب الخمر. ولأن اللعب والترفيه من المقامرة، فهما محرمان. ولأن الفكرة الأساسية التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية غير مشروعة وتتبع حكمها، فإن لعبها وممارستها محرمان أيضًا. وقد دُرست هذه الأدلة، إذ تُعرف القمار بأنها المراهنة على السباقات والألعاب عندما يتفق المتسابقان أو اللاعبان أو المراهنان على أن الفائز سيحصل على مال من الخاسر. وعلى كل لاعب أن يختار بين خسارة ماله ليربحه غيره أو ربحه من غيره. ولأنه يستلزم سرقة مال الخاسر بسرعة وسهولة، يُعرف بالقمار[28]. (النسفي،(1998م) (1/1.9).)

تم الرد على الاعتراض بانه بحسب تفسير الإمام مالك لهذه العبارة، "القمار نوعان: قمار للتسلية، وقمار للقمار". ويختلفون في أن حصر القمار في الأنشطة التي تُجزي يُقيد الكلمة بمعاني معينة. فالنرد والشطرنج وغيرهما من وسائل التسلية أمثلة على القمار للتسلية، بينما القمار هو ما يُخاطر الناس بأموالهم عليه[29].(القرطبي، (1964م) (52/3).)

3. قال تعالى: **﴿وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ﴾ (سورة البقرة، الآية: 159).**

وفقًا للخبراء والأطباء والأخصائيين الاجتماعيين، فإنّ لألعاب الفيديو آثارًا سلبية عديدة على الصحة النفسية والاجتماعية. وقد سمعنا على مواقع التواصل الاجتماعي العديد من أصحاب هذه الألعاب يروون تجاربهم. وكثيرًا ما تؤدي هذه الألعاب إلى تدني الأداء الدراسي. وقد نصّت الشريعة الإسلامية بوضوح على تحريم كل ما يؤذي أو يجرح أحدًا. وبما أن إيذاء النفس محرم، ولأن هذه الألعاب ثبتت خطورتها، فهي محرمة بناءً على هذا المبدأ. لقد تحدثنا عن فكرة أن لعب ألعاب الفيديو يمكن أن يسبب هذه الآثار السلبية إذا تم القيام به بشكل مفرط، لكنه لن يحدث ذلك إذا تم استخدامه بشكل مسؤول[30].(الصاعدي، ص449-450.)

القول الثالث: الألعاب عمومًا ليست ضرورية، ولا نافعة، وتركها خير من فعلها، والناس لا يُحبّون تركها خير من فعلها. الأصل في اللعب والترفيه اجتنابهما، إلا ما يُفيد الجهاد. وقد نصّ على ذلك الإمام الشافعي، والإمام مالك، وبعض الحنابلة. وينطبق هذا المبدأ على الألعاب الإلكترونية: فهي مكروهة لعدم وجود مزايا أو فوائد فيها(31).(البيان والتحصيل (17/577).)

الدليل: واستدل اصحاب القول الثالث القائلون بان مجمل الالعاب لا حاجة إليها، ولا نفع فيها ولا فائدة، وما كان كذلك فتركه أولى من فعله، وما كان تركه أولى من فعله فهو المكروه، بأدلة أصحاب القول الأول الدالة على مشروعية اللعب والترويح بالألعاب التي لها أصل في العهد النبوي كالرماية والمسابقة ونحوها؛ إلا أنهم قالوا: إنها مكروهة؛ لأنها قد تؤدي إلى تعلق القلب بها، وإلحاق الضرر الجسدي بممارستها لفترات طويلة. كما استدلوا بأدلة أصحاب القول الثاني؛ إلا أنهم قالوا: إن النهي الوارد في هذه الأدلة مصروف عن التحريم إلى الكراهة[32]. (الجرجاني، ، (1983م)، ص 8-9.)

الترجيح: بعد الاطلاع على مزايا وعيوب ألعاب الفيديو، ومراجعة الادعاءات والبيانات المؤيدة لها، وردود العلماء، أدركتُ أن هذه الألعاب معقدة وذات جوانب متعددة. وبالتالي، لا يوجد حكم واحد لجميعها، بل فيما يلي حكم شامل لها: التحريم: ومنها الألعاب التي تمس الإيمان، كالتي تدعو إلى عقيدة التجسد والبدعة وتقديس الصليب وغيره من رموز

الكفر، وتعليم السحر والشعوذة وتمجيد الأعياد الكافرة؛ والألعاب التي تقوم فكرتها على القمار والمراهنة والنرد كالبلياردو واللودو التي أسرت الكبار والصغار؛ والألعاب التي تعلم الموسيقى؛ والألعاب التي تمس الفضائل والقيم الأخلاقية كالعفة والحياء واللطف والحرية والمسؤولية؛ والألعاب التي تنصر المظلوم وتتحدى الظالم؛ والألعاب التي تمس أمن المجتمع والدولة كالتي تحرض على شعوب أو قبائل أو دول معينة[33]. (الصاعدي، ص451.)

الإباحة: من المعروف أن الألعاب الإلكترونية، وخاصةً تلك المصممة لتعليم ذوي الاحتياجات الخاصة وتلك المخصصة لمعالجة صعوبات التعلم، تُعزز القدرات العقلية والمهارات الفكرية والإبداع. وقد أثبتت هذه الألعاب فعاليتها في تعليم هذه الفئة، مع توفير الوقت والجهد عليهم. ولأنها ضرورية، فهي مقبولة[34]. (الصاعدي، ص451-452.)

الكراهة: باستثناء الألعاب التي وصفتها في الفئتين الأوليين، والتي تُبغض للأسباب المذكورة أدناه ولا تحتوي على أي محتوى يتعارض مع الأخلاق أو القيم أو الإيمان أو الثوابت أو الرموز: العواقب الصحية المترتبة على لعبها لفترات طويلة، كما هو الحال في مجتمعنا الحالي. إنها تؤدي إلى الإدمان، مما يسبب مجموعة من المشكلات مثل فقدان الانتباه والتشتت والعزلة الاجتماعية والأسرية. وقد يصل الأمر أحيانًا إلى تجاهل الواجبات الدينية والاحتياجات الأساسية. تبدأ كساعة من التسلية قبل أن تتحول إلى إدمان. يتأثر الأداء الأكاديمي للشخص أو التزاماته تجاه أسرته ومجتمعه سلبًا عندما يهدر وقته جالسًا لفترات طويلة من الوقت يلعب ألعاب الفيديو. ولأن الوقت مهم جدًا للمسلمين، فقد أقسم الله به في سور عديدة، مشيرًا إليه بجوانبه المختلفة، بما في ذلك الليل والنهار، والفجر، والضحى، والعصر[35].(القحطاني (2000م) (1/79).)

المبحث الثاني: التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على عقيدة الطفل المسلم

يمكنك أن ترى مدى تعلق أطفالنا وشبابنا بألعاب الفيديو وشغفهم بها هذه الأيام، لدرجة أن بعضهم أصبح مدمنًا عليها. بعضهم بالكاد يستطيع تركها قبل النوم. لا شك أن إيمانهم وسلوكهم وأفكارهم وصحتهم تتأثر بشكل واضح بالمشاهد والأجهزة التي يشاهدونها باستمرار. وفقًا لدراسة بريطانية جديدة، فإن الأطفال الذين يلعبون بلاي ستيشن بكثرة أقل قدرة على التفكير والفهم لأنهم يطبقون ما يرونه ويستخدمون عقولهم. فلألعاب الفيديو مزايا عديدة، لكنها قد تكون أيضًا خطيرة وضارة، خاصةً إذا أُسيء استخدامها. من بين هذه الآثار السلبية:

1. احتواؤها على كثير من المخالفات الدينية والخلقية كالشرك بالله تعالى والإلحاد في أسمائه وصفاته، واحتواؤها على مشاهد فيها تسويق للسحر والشعوذة، وتعظيم أعياد الكفار، والاحتفال بها، والتشجيع على الانتحار وقتل الآخرين، وشرب الدخان، وتناول المخدرات والسب والشتم والعبث بالمال وإجراء المعاملات الربوية، وممارسة القمار والتبذير، وتعليم السرقة، وكيفية ممارستها، وإتلاف ممتلكات الغير، وممارسة العلاقات العاطفية والغرامية خارج إطار الزوجية والشذوذ الجنسي، ومشاهدات واضحة للمعاشرة الجنسية، والخيانة الزوجية، ومنها ما يحتوي على شعارات لديانات منحرفة من أبرزها: النجمة السداسية، والصليب، وغيرها من الشعارات.

هذا التعميم غير صحيح، فبعض الألعاب الإلكترونية، كألعاب الألغاز أو الألعاب التي تطرح مشكلة أو حدثًا وتتطلب ربطًا منطقيًا وتسلسلًا منطقيًا للوصول إلى حل، تُنمّي القدرات العقلية والمهارات الفكرية والإبداع من خلال تحفيز التفكير. ولا يُعدّ هذا النوع من الألعاب مخالفًا للشريعة الإسلامية أو الأخلاق، كما يُسهم إسهامًا كبيرًا في تحسين تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة وذوي الإعاقة الذهنية. والرد على هذا النقد هو أن الألعاب التربوية والذكية، وإن لم تُخالف أي مبدأ أخلاقي أو ديني، إلا أنها تُشكل مدخلاً لتعريف الأطفال بها، وإدمانهم عليها، ثم تدرجهم فيها عبر مراحل حتى يصلوا إلى الألعاب المجرمة. فهي بذلك وسيلة لتحقيق الغاية المقصودة، وهي ممارسة الألعاب المخالفة

للمبادئ الأخلاقية والدينية. ومن أشهر القواعد الفقهية وأكثرها انتشاراً بين الفقهاء قاعدة أن للوسائل أحكام المقاصد، ولذلك فهي محرمة[36]. (ابن القيم (1987م) (3/134).)

2. يُسبب الإفراط في استخدام ألعاب الفيديو إدمانًا إلكترونيًا، ومن أبرز أعراضه إهمال المدمن لواجباته الدينية وحاجاته الأساسية، بل قد يُهمل بعض الناس حقوقهم بالامتناع عن الطعام والشراب، مما يؤثر سلبًا على صحتهم. وقد أوضح العلماء الذين أقرّوها أنها لا تُضر ولا تُشغل عن واجب ضروري. ولذلك، يُحرم منعًا للفساد بسدِّ مجاريه، وقطع أسبابه، وإزالة أصله من جذوره. وهذا من الأصول التي يقوم عليها مذهبا الإمامين أحمد ومالك(37).(الباجي، (2017م) (2/567).)

3. من غير المعقول القول بتحريم ألعاب الفيديو لأنها تمنع انتشار الشر. لا ينبغي اتخاذ لعبها ذريعةً لإهمال الواجبات الدينية. بل إن ضعف إيمان الشخص هو سبب إهماله لها. مهما يكن، لا يُمنع المسلم المتدين من أداء واجباته الدينية. ولا ينطبق هذا على جميع المسلمين، فهو خاص بفئة واحدة فقط، وهي فئة ضعفاء الإيمان، لا يُطبّق المذهبان الحنفي والشافعي مبدأ درء وسائل الشر، وهو أساس تحريمهما(38). (الشافعي. (1973م) (49/4).) والرد على هذا النقد: المؤمن القوي الإيمان لا يتخلى عن واجباته الدينية ليلعب هذه اللعبة. ولأنه لا يملك تأثيرًا على قلوب أبنائه، فيمكنه مراقبتهم للتأكد من عدم إهمالهم لعبادتهم. قد يؤدي أبناؤه، كما هو شائع في المجتمع، الصلاة بأجسادهم لالتزامهم بها، لكن قلوبهم وعقولهم منشغلة بها. وهذا يغفل عن الهدف الأسمى للصلاة، وهو الخشوع. علاوة على ذلك، طبّق الإمامان أبو حنيفة والشافعي مبدأ درء المفاسد في بعض الأحوال، مع أنهما لم ينشئاه أصلًا. ومن ذلك ما قاله الكاساني: "لا يجوز للفتيات منهن الخروج إلى صلاة الجماعة، لما روي عن عمر أنه نهى الفتيات عن الخروج". وذلك لأن مشاركتهن في صلاة الجماعة تؤدي إلى الفتنة، والفتنة محرمة، وكل ما يؤدي إلى مخالفة الشرع. "ما انتهى إلى تحريم ما أحل الله فهو غير جائز، وكذلك ما انتهى إلى إحلال ما حرم الله" قال الشافعي في باب إحياء الأرض الميتة(39) (الحمود، ص (16) إلى (51).) .

4. هناك العديد من المخالفات الشرعية في بعض هذه الألعاب. فهي تنتهك الضروريات الخمس التي يجب على الإنسان مراعاتها ليعيش حياة كريمة: الدين، والنفس، والعقل، والنسل، والمال. ونحن مطالبون بالحفاظ عليها وفقًا لجميع القواعد الدينية.

5. قال تعالى: ﴿وَلَقَدْ بَعَثْنَا فِي كُلِّ أُمَّةٍ رَسُولًا أَنِ اعْبُدُوا اللَّهَ وَاجْتَنِبُوا الطَّاغُوتَ﴾ (سورة النحل، الآية: 36) وقوله تعالى: ﴿وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ﴾ (سورة البقرة، الآية: 195) وقوله تعالى: ﴿يَاأَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ﴾ (سورة المائدة، الآية: 90)، وقوله تعالى: **﴿وَلَا تَقْرَبُوا الزِّنَى إِنَّهُ كَانَ فَاحِشَةً وَسَاءَ سَبِيلًا﴾ (سورة الإسراء، الآية: 32).** وقوله تعالى: **﴿وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيمًا﴾ (سورة النساء، الآية: 5)**

- الإلحاد في أسماء الله وصفاته، واختلاق الشركاء، والسحر والشعوذة وتعليمهما أو ممارستهما، والاحتفال بأعياد الكفار وتمجيدها، كالهالوين وعيد الميلاد، ليست سوى أمثلة قليلة على المخالفات الدينية. يُقدّس اللاعبون هذه الأعياد ويحتفلون بها، إذ يُمجّدونها بتقديم الهدايا والخصومات على بعض أسلحة اللعبة. إضافةً إلى ذلك، يُروّجون للانتحار، والقتل، وتعاطي المخدرات، والتدخين، والتجديف، والتلاعب بالأموال، والمعاملات الربوية، والقمار، والإسراف، وتعليم السرقة وكيفية ارتكابها، وتدمير ممتلكات الآخرين، والمثلية الجنسية، والتصوير الصريح للنشاط

الجنسي والخيانة الزوجية. كل هذا يُمارَس في جوٍّ من المتعة والتسلية، مما يجعل هذه الأنشطة في نهاية المطاف بسيطة وتلقائية. إضافةً إلى ذلك، تُشتّت هذه الألعاب انتباه اللاعب عن أداء بعض الواجبات الدينية، كالصلوات الخمس، وقد تُشتّت انتباهه عن الحفاظ على الروابط العائلية، وأدائها مع الجمهور، أو أدائها في وقتها[40]. (الشرق الأوسط، العدد 8259، بتاريخ 14 ربيع الأول، 51422.)

- المخاطر الصحية: نظرًا لزيادة التعرض للإشعاعات الكهرومغناطيسية الصادرة عن أجهزة التلفزيون والهواتف المحمولة، والتي تؤثر بشكل كبير على الدماغ، فإن الاستخدام المطول لهذه الألعاب قد يسبب الصداع النصفي، والتشنجات، وآلام أسفل الظهر، وتيبس الرقبة، والصرع، وخاصةً لدى الأطفال. كما أنها قد تُلحق ضررًا بالغًا بالأصابع، وخاصةً الإبهام، وتضر بالعينين، بسبب الانحناء والضغط المتكررين. ويُعتقد أيضًا أنها أحد الأسباب الرئيسية للسمنة ونقص الفيتامينات الضرورية لنمو الطفل، مثل فيتامين د، الذي قد يُسبب هشاشة العظام في مرحلة مبكرة من الحياة. وينتج هذا عن عدم التعرض لأشعة الشمس أثناء مشاهدة هذه الألعاب الرياضية[41]. (سبق الإلكترونية21 نوفمبر(2014م) - 28 محرم 1436هـ)

- بسبب الآثار النفسية والسلوكية لهذه الألعاب، يزداد انطواء اللاعبين ويفقدون قدرتهم على التواصل، خاصةً في سن مبكرة. ويرجع ذلك إلى عدم قدرتهم على مناقشة مواضيع غير متعلقة بالألعاب الإلكترونية. يقول الدكتور أحمد الشامي، أخصائي علم النفس: "إن الجلوس أمام هذه الأجهزة يعزل الطفل عن واقعه". يدخل الطفل عالمها الافتراضي ليصبح أحد أبطاله، ويعيش بكل حواسه ومشاعره من خلال الألعاب. العالم الافتراضي هو أكثر ما يمتع العقل عند مقارنة العالمين - الواقعي والافتراضي. يعيش فيه، ويستمتع به، وينعزل عن العالم الخارجي. تقول الأخصائية النفسية عبير دقمة: "استخدام الأجهزة الإلكترونية يؤدي إلى مشاكل القلق والتوتر والعصبية، بالإضافة إلى مشاكل نفسية وعقلية"[42]. (جريدة الرياض 27 محرم 1426 هـ - 8 مارس 2005.)

قد يُعاني الشخص من التوتر والقلق والاكتئاب والنسيان مع مرور الوقت. كما يُسهم ذلك في السلوك العدواني لدى الأطفال والمراهقين. في هذه الأيام، يُمارس العنف في ألعاب الفيديو بلا هوادة وبلا مبرر. في بعض الأحيان، يُوصف هدف اللعبة أو الألعاب بأنه سلوك غير أخلاقي ووقح. وكما يتضح من لعبة الحوت الأزرق ولعبة الموت الشهيرة مؤخرًا، والتي أدت إلى انتحار العديد من الأطفال والمراهقين، فإن هذه الألعاب قد تُسبب الانتحار أيضًا[43].(سليمة، 21 (2015م).)

- ينتج إدمان ألعاب الفيديو عن الإفراط في استخدامها. ونتيجةً لذلك، يهمل المدمن صداقاته وهواياته ومسؤولياته اليومية. سُجِّلت أعلى حالات إدمان ألعاب الفيديو في اليابان عام (1997). أثناء اللعب، تعرض حوالي (700) طفل لسلسلة من ومضات الضوء من الشاشة، مما تسبب في إصابتهم بنوع من الصرع[44]. (إبراهيم، (2016م).)

- الضرر الأكاديمي: عند إساءة استخدامها، قد يكون لألعاب الفيديو تأثير سلبي على الأداء الأكاديمي. بالإضافة إلى ذلك، قد تؤدي إلى التغيب عن المدرسة، وإهمال الواجبات المنزلية، وصعوبات التعلم. يتأثر أداء الأطفال في اليوم التالي بشكل مباشر باللعب في وقت متأخر من الليل، مما يسبب لهم النعاس، وعدم التركيز، والحرمان من

النوم خلال ساعات الدراسة. كما تتأثر قدرة الطفل على التركيز على النجاح الأكاديمي بالإفراط في اللعب خلال سنواته الأولى[45]. (قويدر، (2012-2011م)، ص147.)

- التأثير الأخلاقي على المواضيع: كثرة السب والشتم بين المتنافسين، وكذلك العناد الذي يحدث أثناء اللعبة، من التعبيرات غير الأخلاقية التي تشجع عليها الكثير من الألعاب الإلكترونية، وهي ليست من صفات المسلم، كما قَالَ رَسُولُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: (إِنَّ الْمُؤْمِنَ لَيْسَ بِاللَّعَانِ وَلَا الطَّعَانِ وَلَا الْفَاحِشِ وَلَا الْبَذيء)[46].(أبو زعترنة، (2002م) ص 29.)

- سواءً في ألعاب الكمبيوتر أو البلاي ستيشن، تُعدّ الألعاب التي تعرض صورًا عاريةً وبذيئةً ومنافيةً للأخلاق من بين أشكال التربية الإسلامية المرفوضة وغير الأخلاقية. تُقوّض هذه الألعاب، بمفهومها الخبيث، العديد من القيم التي يتعلمها الأطفال في المجتمع الإسلامي، وتجعلهم يتذبذبون بين ما يُعلّمونه من آبائهم ومعلميهم وما يُغرس فيهم من خلال الأحداث الجارية والصور الفاضحة والكلمات والموسيقى، وغيرها من أساليب الإثارة. هذا التصوير للذكاء على أنه حقد، واللطف على أنه سذاجة وعجز، يجد طريقه إلى عقلية الطفل وطريقة تفكيره، مما يدفعه إلى استخدام ذكائه بطرق تضرّ به وبمن حوله. ومن أسوأ ما تتضمنه هذه الألعاب، بالطبع، ظاهرة الإباحية والجنس والعري، بالإضافة إلى مشكلة دعم ونشر الانحطاط الأخلاقي والفحش، وما إلى ذلك. النقطة الحاسمة التي يجب إغفالها هي أنه على الرغم من صغر سن الشخص، هناك مؤشرات ومحاذير حول الشهوات في الطبيعة البشرية. بالنسبة للأولاد، قد تبدأ هذه الأعراض في سن التاسعة، أي قبل البلوغ. وتأتي هذه الألعاب لتُعزز هذه السلوكيات وتُجبر الأطفال على البحث عنها وتتبعها ومراقبتها ومتابعتها[47].(قويدر، ص149.)

- من عيوب الألعاب الإلكترونية تأثيرها الديني العقائدي. تتضمن هذه الألعاب إهانات للتوحيد ومخالفات للدين، كتصويرها مسألة الاعتداء على توحيد الربوبية في سياق شفاء الأمراض، وإنزال المطر، والبرق، وتسيير الرياح، وإحياء الموتى. بالإضافة إلى مشاكل إظهار الصليب والنجمة السداسية، وإظهار السحر والشعوذة، وغيرها الكثير مما يسيء إلى القرآن الكريم والرموز الإسلامية، فإن أبطال هذه الألعاب هم من يقومون بكل ذلك. كما أن بعض هذه الألعاب تحمل مبادئ منحرفة ومشوهة، كتدمير شخصية المسلم الذي يجب قتله والقضاء عليه. إنها تسعى إلى إضعاف المسلمين نفسيًا وتوليد موقف عدواني تجاههم. ومن أبرز العيوب العقائدية للعديد من هذه الألعاب ما يلي[48]. (شفيق (2008-2009م)، ص 57.)

- تستخدم بعض شركات الإنتاج ألعاب الفيديو لتعليم الأطفال التمرد على قيمهم ومعتقداتهم، وتدميرها. وقد غطت صحيفة جزائرية لعبة فيديو أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية. وتضمنت اللعبة صراعات في المدن الشرقية، حيث يتحكم اللاعب بجنود يستخدمون أسلحة فتاكة متنوعة لتدمير المساجد وقتل المصلين. من خلال تصوير المصلين والمساجد كأشياء يجب هدمها وتدميرها بحجة أنها من صنع الإرهابيين، من الواضح أن هذا النوع من الألعاب ذات الدوافع السياسية يهدف إلى تسميم عقول الشباب، وخاصة المسلمين. إضافةً إلى ذلك، تشجع بعض محتويات ألعاب الفيديو الأطفال على التقليد، مما يؤدي في كثير من الأحيان إلى كوارث حقيقية[49]. (قويدر، ص149.)

- لكن لانشغاله بهذه الألعاب وانغماسه فيها لفترات طويلة، يُفوّت على الطفل الذي يلعبها العديد من العبادات، بما فيها الصلاة، وخاصةً في وقتها. يصرخ الأب: "قم معي للصلاة"، بينما تصرخ الأم: "يا بني، صلِّ!"، لكن دون

جدوى. عندما يتجاهل الطفل هذا، قد لا يصلي إطلاقًا أو يصلي ببطءٍ وتأخير. غالبًا ما تُسبّب هذه الألعاب للطفل أنانيته، وتفكك الروابط العائلية، ومهاجمة إخوته، بل وحتى خداع والديه لدفع ثمن أقراص ألعاب باهظة الثمن بحججٍ كاذبة على أنها أصلية. وبطبيعة الحال، قد يؤدي هذا إلى مهاجمته لإخوته[50].(الهدلق، (2013) (138)، 155-212.)

- على الصعيد الأخلاقي والديني، عندما تُروّج الألعاب الإلكترونية لمفاهيم إباحية رخيصة وتشجع على الرذيلة، فإنها تُسهم في ترسيخ ثقافة مُشوّهة ومرجعية تربوية مُستوردة تُضرّ بعقول الأطفال والمراهقين. ويعود ذلك إلى غياب الجهات الرقابية الرسمية على مراكز ومحلات الألعاب الإلكترونية، وعدم قدرة الآباء على مراقبة ألعاب أبنائهم، وجهلهم بمخاطر الألعاب والبرامج الضارة التي تنشر الأفكار والألفاظ الإباحية، وظهور عادات تُخالف التعاليم الدينية والأعراف والتقاليد الثقافية، وتُعرّض الشعور بالهوية الوطنية للخطر[51].(العجمي، مج32، ع108، (2017م).)

- على الرغم من عدم وجود مزايا لهذه الألعاب، إلا أنه عند التدقيق فيها، نجد أن عيوبها أكثر من مزاياها. فمعظم الألعاب التي يلعبها الأطفال والمراهقون تحمل معانٍ سيئة تؤثر عليهم طوال فترة نموهم. وتُعدّ القيمة الترفيهية المتمثلة في قتل الناس وإتلاف ممتلكاتهم والاعتداء عليهم ظلماً عنصراً رئيسياً في العديد من ألعاب الفيديو. كما تُغرس في الأطفال والمراهقين مهارات العنف والعدائية والنشاط الإجرامي، وتُعلّمهم تقنيات وفنون وحيل ارتكاب الجرائم. كما أنها كثيراً ما تنطوي على سلوكيات خرافية وتجاوزات للأيديولوجيات الدينية. ولأن هذه الألعاب تُقدّم هذه المواد والأفكار بطريقة ممتعة ومثيرة للتحدي ومسلية، فقد ارتبطت في السنوات الأخيرة بتزايد السلوك العنيف وارتفاع معدلات الجريمة وترسيخ القناعات والمعتقدات الخاطئة بين العديد من الشباب في العديد من المجتمعات[52].(العجمي، ص17.)

1- يركز بحثنا على المخالفات العقائدية في هذه الألعاب، والتي يمكن تلخيصها فيما يلي: تظهر في بعض الألعاب قوى وآلهة متنوعة تبدو وكأنها نازلة من السماء، ذات أجسام ضخمة وقامات طويلة ولحى طويلة، وما شابه. يمكن رؤية الصلبان على غلاف اللعبة، وعلى صناديق اللاعبين، وداخل المنازل، وفي شوارع بعض الألعاب. في بعض الألعاب، يمكن أحيانًا زيادة قوة اللاعب وعمره من خلال جمع الصلبان والبحث عنها. تحتوي بعض الألعاب على أصنام، مثل بوذا وغيره، إما في الخلفية، أو على الطريق، أو في المنازل. تتفاقم المشكلة بسبب حاجة اللعبة إلى أن يسجد اللاعب أمام الصنم للانتقال إلى المستوى التالي أو لبدء اللعبة. تمنح بعض الألعاب اللاعب حياة جديدة بتمجيد الصليب، مما يزيد من احتمالية إنهاء اللعبة. رؤية هذا تُشعر اللاعب بالألم والفرح، إذ يُقال إنه يمنحه الطاقة اللازمة للاستمرار. لأن عدو هذه الألعاب وهدفها المسلمون، يُشجع قتلهم. لهذا السبب، تُكرر المصطلحات العربية بكثرة أو تبدأ اللعبة بالتكبير. يجب هدم المساجد وتدميرها وتدنيسها، وقتل كل من يلجأ إليها. تُمزّق النصوص المقدسة، مثل المصاحف، حيث يُعرض اسمها العربي بشكل بارز. تُداس مخطوطات العلوم بالأقدام وتُهان وتُرمى. يُصوّر المقاومون والعرب والمسلمين على أنهم خونة وضعفاء وإرهابيون. يُطلب من اللاعبين التحدث بالعربية وارتداء الزي العربي لدعم هذه الأفكار[53]. (الرشيد، ص 614.)

خامساً: أثر الألعاب الإلكترونية على توحيد الربوبية

توحيد الربوبية هو حمد الله سبحانه وتعالى على أفعاله التي تُظهر سلطانه المطلق على كل شيء. سبحان الله، هو المالك، المدبر، المعطي، المانع، المنعم، الضار، المذل، الرافع، المكرم، المذل، المُحيي والمميت. ليس له شريك ولا معين.

الشرك يقع فيه كل من يعتقد أن الخالق، المدبر، المعطي، المانع، الضار، المنعم، المكرم، المذل هو غيره. ولذلك، تُنسب إليه هذه الأفعال (سبحانه) دون غيره. قال تعالى: ﴿**هَلْ مِنْ خَالِقٍ غَيْرُ اللَّهِ يَرْزُقُكُم مِّنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ**﴾. **(سورة فاطر، الآية: 3)** وبما أنه لا يوجد خالق إلا الله تعالى الذي يملك الرزق ويرزقه، فإن هذا السؤال سؤال بلاغي وفيه إنكار.

عندما نتأمل في ألعاب الفيديو التي يلعبها أطفال اليوم، بل وحتى بعض البالغين، نرى نوعًا من الغطرسة والتجديف على هذا المبدأ، إذ تُقلّل من شأنه أو تُقدّس بعض الحيوانات، مُدّعيةً أنها تمتلك مواهب وقوى لا يملكها إلا الله. ولا شك أن هذا يقود اللاعبين إلى مسارٍ يتعارض مع أخلاقهم ومبادئهم. على سبيل المثال، تدور أحداث لعبة الفيديو "فاينل فانتسي" في الغالب حول مجموعة من المقاتلين يقاتلون عدوًا شريرًا يحكم عالم اللعبة الخيالي. تتضمن هذه اللعبة أحيانًا استخدام البلورات والكرات السحرية، التي يُعتقد أنها مرتبطة بالطاقة الكونية للأرض؛ ونتيجةً لذلك، ينشأ صراع بين الأطراف المتحاربة في محاولة للسيطرة عليها. كما تُذكر العناصر الخمسة بشكل متكرر، رابطةً إياها بأدوات وشخصيات مختلفة، كاشفةً عن بعض الدلالات الرمزية والباطنية التي لا تتضح بسهولة لغالبية الناس[54]. (العجمي، (2014م)، ص18.)

إضافةً إلى ذلك، توجد كواكب أخرى في اللعبة، يحكم كلٌ منها إلهٌ مختلف. كل هذا يتعارض بوضوح مع المبدأ التوحيدي، وفكرة أن الله (القدير) ينبغي أن يُخصَّص لأعماله لأنه وحده المستحق لها، ومحاولةً لغرس هذه الأفكار الشركية في عقول الشباب. في لعبة الفيديو ناروتو، هاجم وحشٌ شرير قرية نينجا. وللقبض على هذا الشيطان المتجسِّد على هيئة طفل صغير، ضحى قائدهم ناروتو بحياته. بعد ذلك، تستمر القصة مع مآثر ناروتو كمحارب نينجا ناشئ يحاول الدفاع عن مدينته. تزخر هذه اللعبة بالرمزية والأيديولوجيات الشرقية الصريحة التي تتعارض مع مبادئ التوحيد. وتتمثل هذه في: فلسفة الشاكرات: كما هو الحال مع مراكز الطاقة في البوذية والهندوسية، لكل نينجا شكر خاص به. باستخدام الشكر، يستطيع المقاتل استخلاص الطاقة الروحية وتحويلها إلى مهارات خارقة، كالمشي على الماء، وإدارة النار، وخلق نسخ طبق الأصل من نفسه. والطاقة الكونية: تتمتع الشاكرات، وخاصةً تشاكرا سينجوتسو، بالقدرة على جذب الطاقة الكامنة في جميع الكائنات الحية[55]. (مسلم رقم 22.)

سادساً: أثر الألعاب الإلكترونية على توحيد الألوهية

توحيد الألوهية هو إفراد الله (تعالى) بالعبادة، واعتقاد أنه هو وحده المستحق للعبادة دون من سواه، وهذا معنى شهادة أن لا إله إلا الله، كما قال تعالى: ﴿**ذَلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ هُوَ الْحَقُّ وَأَنَّ مَا يَدْعُونَ مِن دُونِهِ الْبَاطِلُ وَأَنَّ اللَّهَ هُوَ الْعَلِيُّ الْكَبِيرُ**﴾ **(سورة لقمان، الآية: 30).**

فالتوحيد هو الذي أمر رسول الله ﷺ أن يُقاتل الكفار عليه، يقول النبي ﷺ: (أمرت أن أقاتل الناس حتى يشهدوا أن لا إله إلا الله، ويؤمنوا بي وبما جئتُ به، فإذا فعلوا ذلك عصموا مني دماءهم وأموالهم إلا بحقها وحسابهم على الله)[56]. (النشار، (2008م) (1/178).)

بمشاهدها وقصصها وأساطيرها وألعابها، تناولت الألعاب الإلكترونية هذا التوحيد في محاولة جادة لتغيير العديد من المفاهيم اللاهوتية والتأثير على العديد من آراء المسلمين. لعبة "كولت" هي لعبة تشرح أن العالم الذي نراه من حولنا هو وهمٌ صنعه إلهٌ لاحقٌ ليمنع البشر من الوصول إلى حقيقتهم السماوية. تدور أحداثها في مدنٍ حديثة في العصر الحديث. في اللعبة، يسمح مفهومٌ يُعرف باسم الصحوة للناس بإعادة اكتشاف جوهرهم الإلهي. هؤلاء الأفراد أحرارٌ من قوانين العالم الوهمي لأنهم حققوا درجةً عاليةً من التوازن العقلي. يستند العالم الوهمي إلى فرضية غايا المعروفة، بينما يستند هيكل اللعبة ولعب الأدوار إلى شجرة الحياة في القبالة. أما بالنسبة للعبة "سايلنت هيل"، فتتمحور أحداثها

حول عددٍ من الشخصيات التي تتقاطع قصصها الشخصية بعمقٍ وتعقيدٍ مع طائفةٍ وثنيةٍ عنيفةٍ تتخذ من سايلنت هيل موطنًا لها. في مراحل مختلفة من اللعبة، يتعلم هؤلاء الشخصيات أن عالمهم ليس العالم الحقيقي، بل إنه يحتوي على أبعاد متعددة، وأن أرواح بعض الشخصيات قد تم تجسيدها من أجساد أخرى، وأن الممارسات السحرية الصريحة والطقوس الوثنية تتكرر بانتظام[57]. (العجمي، ، (2017م)، ص25.)

لعبة (Temple Run) هي إحدى الألعاب التي تُدين هذا النوع من التوحيد تحديدًا. يجب على أوز، بطل اللعبة، التنقل باستمرار بين مناطق متعددة متجنبًا قرود البابون الطائرة باستخدام مناورات متنوعة، كالقفز والانزلاق والتوجه يمينًا ويسارًا. وبجمع العملات الذهبية، يمكنه زيادة مجموع نقاطه. هناك بعض التحديات الأخرى في اللعبة. أبرز ما يميزها هو كثرة الأصنام المنتشرة في المواقع التي يمر بها اللاعب. لكن المفاجأة تكمن في العبارة التي تظهر قبل بدء اللعبة، والتي يجب على اللاعب الموافقة عليها للعب. تُعرض عبارة "خذ التمثال إن كنت تجرؤ" بجانب صورة تمثال. معناها: "خذ التمثال إن كنت تجرؤ". يبدأ اللاعب اللعب بعد قبول هذه العبارة، التي تتعارض مع التوحيد. فالأساطير اليونانية متأصلة بعمق في إله الحرب، مما يتعارض مع العقيدة الدينية. محور اللعبة الرئيسي هو مهمة كريتوس لمنع آريس من تدمير أثينا نيابةً عن آلهة الأوليمب. لكن السبيل الوحيد لرجل فانٍ مثل كريتوس، المُحاط بالموت والقتل، للنجاة هو الحصول على صندوق نادر يُدعى صندوق باندورا، يحتوي على سلاح سحري يُخيف الجميع، بمن فيهم الآلهة[58]. (العجمي، ص26.)

عندما يواجه كريتوس، قائد جيش إسبرطة، جيشًا ضخمًا من البرابرة القادمين من الشرق، يتنافسون على السيطرة على اليونان، يبدأ الصراع. إلا أن كريتوس لا يستطيع مواجهة هذه القوة الجبارة. فيستدعي إله الحرب، آريس، شقيق إلهة الحكمة أثينا وابن زيوس، لإنقاذه لأنه يشعر بالهزيمة. وعندما يستدعيه، يستجيب آريس بتدمير جيش البرابرة بأكمله. في هذه الأثناء، يمنح آريس كريتوس سلاحًا فريدًا ذا قوة فتك وتدمير هائلة، ويأمره وجيشه بمهاجمة وقتل أي شخص يحاول الوقوف في طريقه. يقبل كريتوس هذا الشرط، فيتحول إلى محارب شرير، بل ويدمر قرية صغيرة تضم معبدًا لإلهة المعرفة أثينا. لاحقًا، بعد أن علم أن زوجته وابنته من بين القتلى، يعترف بأفعاله الشنيعة التي أشعلها آريس. يفكر في كيفية التكفير عن ذنوبه وأفعاله الشريرة ونيل غفران الناس. يختار قتل آريس لأنه يخطط لهدم أثينا. لكن لا يزال كريتوس بحاجة إلى صندوق باندورا ليتمكن من قتل آريس. للعثور على الصندوق في معبد باندورا - وهو في الواقع على ظهر كرونوس - يسافر إلى صحراء الأرواح الضائعة. لكن هذه المهمة صعبة، إذ عليه أن يقاتل عددًا من الأعداء الذين يمنعونه من الوصول إلى هناك. يواجه كريتوس هؤلاء الأعداء ويتمكن من الحصول على الصندوق بفضل مثابرته. يكتسب في هذه العملية قدرتين: الأولى من إلهة الصيد أرتميس، والثانية من الإله هاديس، الذي يستطيع استدعاء أرواح الموتى لمساعدته في القتال! في هذه الأثناء، يعتقد آريس أن كريتوس قد حقق هدفه. عندما يصل أخيرًا إلى آريس، يتباهى ويسخر من مهاراته. وبسرعة، يفتح الصندوق الذي يحتوي على قوى الآلهة. بعد حصوله عليها، كبر كريتوس وأصبح عملاقًا، واستعد لمحاربة آريس. على أرض أثينا، خاض كريتوس وسيده آريس قتالًا دمويًا. تغلب كريتوس على آريس بطرحه أرضًا وقتله، لأن قلب آريس مليء بالعنف والشر وكراهية الآلهة، بينما قلب كريتوس مليء بالحقد والرغبة في الانتقام وروح الندم. عندما مات، حدث انفجار هائل، لأنه، كما يقولون، إله[59]. (العجمي، ص27.)

بفضل هذا، تمكّن كراتوس من منع خسارة مدينة أثينا وتدميرها، وقد غفرت له الآلهة والشعب خدمته. ونتيجةً لذلك، أطلق عليه الآلهة لقب (إله الحرب) بدلًا من آريس! يلعب اللعبة معظم أطفالنا، أحيانًا يوميًا، وهذا وصف

موجز لأنشطتها. على الرغم من استلهامها من العديد من الحكايات اليونانية، إلا أنها تحتوي على العديد من المخالفات الدينية والعقائدية، بما في ذلك تعدد الآلهة، وصراعهم وتجسدهم، وتجسد الروح السماوية في أجساد بشرية، وغيرها. تُقدّم اللعبة بأسلوب آسر يجذب اللاعب إلى سرد أحداثها، كما هو معتاد في هذا النوع من الألعاب. وتعتمد اللعبة على تسلسل الأحداث لإجبار اللاعب على الاستمرار في اللعب حتى النهاية، مما يجعله يتعاطف مع الشخصيات ويتأثر بنتائجها[60]. (ابن أبي شيبة، ص 54.)

سابعاً: أثر الألعاب الإلكترونية على عقيدة الولاء والبراء

إن كلمة "لا إله إلا الله" تقتضي الولاء والبراء، وهما عقيدتان دينيتان أساسيتان. فعلى المسلم، من جملة أمور، أن يكون رحيمًا بإخوانه المسلمين ومعاديًا لأعدائه. عليه أن يُصادق ويُحبّ الموحدين والمخلصين، وأن يُعادي ويُبغض المشركين. قال تعالى: ﴿**لَا يَتَّخِذِ الْمُؤْمِنُونَ الْكَافِرِينَ أَوْلِيَاءَ مِن دُونِ الْمُؤْمِنِينَ وَمَن يَفْعَلْ ذٰلِكَ فَلَيْسَ مِنَ اللَّهِ فِي شَيْءٍ إِلَّا أَن تَتَّقُوا مِنْهُمْ تُقَةً وَيُحَذِّرُكُمُ اللَّهُ نَفْسَهُ، وَإِلَى اللَّهِ الْمَصِيرُ**﴾ **(سورة آل عمران، الآية: 28)** وجاء في الحديث أنهما أوثق عرى الإيمان، روى ابن أبي شيبة بسنده قال: قال رسول الله ﷺ: (أوثق عرى الإيمان الحب في الله والبغض في الله)[61]. **(العجمي، ص31.)**

هدف هذين المبدأين، كسائر المبادئ الدينية، هو تغيير أو إضعاف أو تحريف الأفكار التي ينقلونها في أذهان المسلمين عمومًا والشباب خصوصًا. ولضبط تفاعلات المسلمين مع بعضهم البعض ومع الغرباء، نلاحظ أن العديد من وسائل الإعلام، بصيغ مختلفة، تحاول تحريف الأحكام الشرعية الواردة في هذه الأحكام وفي الكتب الدينية. على سبيل المثال، تُعد الألعاب التي تتعمد إهانة المسلمين والعرب بينما تمدح الغرب مثالًا واضحًا على ذلك. يُصوَّر العرب والمسلمون دائمًا على أنهم جبناء حمقى يفتقرون إلى الشجاعة والفروسية، بينما يُصوَّر الغربيون دائمًا على أنهم أبطال شجعان وأذكياء. لعبة "ميتال سلَغ" مثال على ذلك، إذ تستخدم استراتيجية نشر جنديين من مشاة البحرية الأمريكية لتنفيذ مهام في دول عربية بهدف رئيسي هو قتل أكبر عدد ممكن من العرب والمسلمين. تدور أحداث اللعبة في عدد من الدول العربية، كما يتضح من خلال العمارة والأزياء ووجوه الشخصيات ذات السمات الإسلامية والعربية. بالإضافة إلى ذلك، هناك كلمات وعبارات عربية مكتوبة على الجدران، بعضها يحتوي على ألفاظ نابية وشتائم. تهدف هذه اللعبة إلى تعزيز استخدام أساليب الإضرار في صراعاتهم مع الآخرين. فبدلاً من مواجهة خصومهم وجهاً لوجه، يهربون منهم عند القتال. يتسلل جنود أمريكيون شجعان إلى أحد الأهرامات، ويقاتلون عصابة من المومياوات، ويكتشفون عددًا من علماء الآثار الدوليين مقيدين ومأسورين في إحدى مهام اللعبة داخل الأهرامات. يتم تحريرهم. تُصوّر اللعبة الجندي الأمريكي كبطل لا يُقهر في معظم الأحيان[62].

الخاتمة

خلصت الدراسة إلى نتائج من أهمها :

- إن ألعاب الفيديو قد أصبحت جزءًا أساسيًا من بيئات الأطفال التعليمية والترفيهية، وتؤثر بشكل مباشر ومهم على وعيهم وثقافتهم ومعتقداتهم الدينية.
- إن محتوى كثير من ألعاب الفيديو الشائعة تتعارض مع القيم والمبادئ الإسلامية، وكثير منها لها تأثير ضار على الدين والأخلاق، لا سيما في غياب الرقابة الأبوية أو التربوية.

- كما أظهرت الدراسة أن الأطفال والمراهقين يتعرضون لتأثيرات متنوعة في عالم رقمي مفتوح، وغالبًا دون فهم كامل لها. وهذا قد يُفقدهم القدرة على التمييز بين الحقيقة والخيال، وكذلك بين الخير والشر، وتعزيز المعتقدات الدينية الأصيلة بطرق تتناسب مع لغة العصر الرقمي وموارده.

ومن أهم التوصيات حول موضوع البحث :

- التأكيد على أهمية الرقابة الأبوية وتوجيهها، بالإضافة إلى دور المؤسسات الإعلامية والمدارس والأسر في هذه العملية. إلى جانب زيادة الوعي العام بالمخاطر المحتملة لألعاب الفيديو من خلال حملات التوعية ولوائح حماية الطفل .

- التأكيد على ضرورة تطوير ألعاب عربية وإسلامية تحترم الهوية الدينية والثقافية، وتعزز نمو الأطفال الديني والأخلاقي.

- إن معالجة الآثار السلبية للتكنولوجيا لا تتطلب حظرها تمامًا، بل تتطلب إدارة دقيقة ومتوازنة تستخدم هذه الأدوات لدعم التعليم والإيمان، وتحويلها من مصدر خطر إلى وسيلة لمساعدة الأطفال المسلمين على تنمية وعي متوازن، طالما استخدمتها الأسر والمعلمون ووجهوها بفعالية.

- لضمان قدرة الأجيال القادمة على الصمود في عالم سريع التغير متعدد الجوانب، تقترح الدراسة أيضًا إجراء المزيد من الأبحاث لرصد الآثار طويلة المدى للتكنولوجيا على نمو شخصية الأطفال المسلمين ومعرفتهم الدينية.

الهوامش

1. ينظر كتاب أثر التكنولوجيا الحديثة على الأطفال، منى خزعل العميري، المجلة الإلكترونية الشاملة متعددة التخصصات، العدد 46، (2022م)، ص1-2.
2. ينظر كتاب التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع، صفاء عبد الحميد معجوز، مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي، المجلد 43، (2022م)، ص95-96.
3. ينظر كتاب أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، مها حسني الشحروري، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، (2007م)، ص4.
4. ينظر خطر الألعاب الإلكترونية على عقيدة الطفل المسلم، محمد علي الخلاقي، شبكة الألوكة، (2021م)، ص2.
5. الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي، عيد أحمد الهادي عثمان، مجلة قطاع الشريعة والقانون، العدد412، (2021م) ص267-268.
6. أخرجه البخاري في كتاب الجهاد والسير باب اللهو بالحراب ونحوها، رقم (2901).
7. ينظر كتاب فتح الباري لابن رجب (3/340).
8. أخرجه مسلم في صلاة العيدين باب الرخصة في اللعب الذي لا معصية فيه، رقم (892).
9. ينظر كتاب شرح النووي على مسلم بتصرف يسير (6 / 184).
10. أخرجه الترمذي في سننه رقم (1632).
11. ينظر كتاب فتح الباري شرح صحيح البخاري، أحمد بن علي بن حجر أبو الفضل العسقلاني الشافعي، المكتبة الشاملة (2019م) (11) (91).
12. هو أبو محمد بدر الدين العيني الحنفي محمود بن أحمد بن موسي بن أحمد الحافظ المحدث المؤرخ العلامة من أعلام القرن التاسع الهجري. المتوفى سنة 8855/1451م، ومن أشهر مؤلفاته: عمدة القاري في شرح صحيح البخاري، البناية في شرح الهداية وهو في الفقه الحنفي. ومنحة السلوك في شرح تحفة الملوك في الفقه الحنفي.
13. ينظر كتاب عمدة القاري شرح صحيح البخاري، بدر الدين أبو محمد محمود بن أحمد العينى، دار الفكر، (2015م) (22) (273).
14. ينظر إحياء علوم الدين، أبو حامد الغزالي، مكتبة الإيمان، (2008م) (2) (285).
15. ينظر الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي، عيد أحمد الهادي عثمان، مجلة قطاع الشريعة والقانون، العدد الثاني عشر. (2021-2022م)، ص279.
16. ينظر الموقع الرسمي لدار الإفتاء المصرية، فتوى بعنوان ضوابط اللعب المباح" الرقم المسلسل (2853) التاريخ: 11/5/2014م.
17. ينظر الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي، عيد أحمد الهادي عثمان، ص 293.
18. رواه أحمد في مسنده من حديث عقبة بن عامر الجهني عن النبي (4/148).
19. ينظر كتاب بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع، أبو بكر مسعود بن أحمد الكاساني، دار الكتب العلمية، (1986م) (5/127).
20. ينظر قواعد الأحكام في مصالح الأنام، أبو محمد عز الدين عبد العزيز بن عبد السلام بن أبي القاسم بن الحسن السلمي الدمشقي، مكتبة الكليات الأزهرية، (1991م) (5/205).
21. ينظر كتاب تفسير غرائب القرآن ورغائب الفرقان، نظام الدين الحسن بن محمد بن حسين القمي النيسابوري، دار الكتب العلمية، بيروت(1996م) (3/154).

22. ينظر الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة، الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، ع 49، (2020م)، ص 438.
23. رواه مسلم في صحيحه، كتاب التوبة، باب فضل دوام الذكر والفكر في أمور الآخرة والمراقبة، وجواز ترك ذلك في بعض الأوقات والاشتغال بالدنيا، حديث رقم (4 /2106) (2750).
24. ينظر كتاب الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة، الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد، ص439.
25. ينظر شرح رياض الصالحين، محمد بن صالح العثيمين، مدار الوطن للنشر، (2008م) (2/236).
26. ينظر كتاب الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة، الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد، ص440.
27. رواه البخاري في صحيحه (5/2270).
28. ينظر الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة، الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد، ص440.
29. ينظر كتاب الأشباه والنظائر في قواعد وفروع فقه الشافعية، جلال الدين عبد الرحمن السيوطي، دار الكتب العلمية (1983م) (1/60).
30. ينظر كتاب أحكام القرآن، أبي بكر أحمد بن علي الرازي الجصاص، دار إحياء للتراث العربي، لبنان (1991م) (5/213).
31. ينظر تفسير النسفي مدارك التنزيل وحقائق التأويل، أبو البركات عبد الله بن أحمد بن محمود حافظ الدين النسفي، دار الكلم الطيب، بيروت (1998م) (1/1.9).
32. ينظر كتاب الجامع لأحكام القرآن، أبو عبد الله محمد بن أحمد الأنصاري القرطبي، دار الكتب المصرية – القاهرة (1964م) (52/3).
33. ينظر كتاب الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة، الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد، ص449-450.
34. البيان والتحصيل (17/577).
35. ينظر الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة "، حمد عطا الله عبد الباسط، كلية اللغة العربية بأسيوط المجلة العلمية، (2015م)، ص789.
36. ينظر كتاب التعريفات، علي بن محمد بن علي الزين الشريف الجرجاني، دار الكتب العلمية بيروت، لبنان، (1983م)، ص 8-9.
37. ينظر الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة، الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد، ص451.
38. ينظر الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة، الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد، ص451-452.
39. ينظر كتاب مجموعة الفوائد البهية على منظومة القواعد الفقهية، لابي محمد صالح بن محمد بن حسن القحطاني، دار الصميعي للنشر والتوزيع، المملكة العربية السعودية (2000م) (1/79).
40. ينظر كتاب إعلام الموقعين عن رب العالمين، ابن القيم، دار الكتب العلمية، لبنان، ط: الأولى (1987م) (3/134).
41. ينظر حكام الفصول في أحكام الأصول للباجي، أبو الوليد الباجي، مؤسسة الرسالة (2017م) (2/567).
42. الأم، محمد بن إدريس الشافعي، دار المعرفة، بيروت. (1973م) (49/4).

43. ينظر كتاب محو أمية الألعاب الإلكترونية، الريان علي الحمود، ص (16) إلى (51).
44. ينظر مقال بعنوان ألعاب الفيديو والكومبيوتر تهدد الأطفال بمتاعب صحية خطيرة جريدة الشرق الأوسط، العدد 8259، بتاريخ 14 ربيع الأول، 51422.
45. ينظر صحيفة سبق الإلكترونية مقال: الأطفال والتكنولوجيا الحديثة.. ساعات من العزلة والانطواء والعنف تنتهي بإعاقات عقلية، 21 نوفمبر(2014م) - 28 محرم 1436هـ https://sabq.
46. ينظر مقال: الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426 هـ - 8 مارس 2005.
47. الإدمان على الإنترنت اضطراب العصر، حمود سليمة، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 21 (2015م).
48. ينظر إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال رسالة ماجستير، نداء سليم إبراهيم، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط (2016م).
49. ينظر أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مريم قويدر، جامعة الجزائر -3- كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، (2012-2011م)، ص147.
50. ينظر الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، إسماعيل حسين أبو زعنزنة، مجلة الشقائق العدد 61، (2002م) ص 29.
51. ينظر أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مريم قويدر، ص149.
52. ينظر الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، ليكوفان (شفيق)، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة 2009، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، (2008-2009م)، ص 57.
53. ينظر أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مريم قويدر، ص149.
54. ينظر إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. الهدلق، عبد الله، مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، مصر (2013) (138)، 155-212.
55. ينظر تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، عبد الله عوض العجمي، مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية، مج32، ع108، (2017م).
56. ينظر كتاب تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، عبد الله عوض العجمي، ص17.
57. ينظر كتاب حركة العصر الجديد مفهومها ونشأتها وتطبيقاتها، هيفاء بنت ناصر الرشيد، مركز التأصيل للدراسات والبحوث السعودية، ص 614.
58. ينظر تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، عبد الله عوض العجمي، (2014م)، ص18.
59. رواه مسلم في صحيحه (كتاب الإيمان، باب الأمر بقتال الناس حتى يقولوا: لا إله إلا الله)، حديث رقم 22.
60. ينظر نشأة الفكر الفلسفي في الإسلام، علي النشار، دار السلام (2008م) (1/178).
61. ينظر تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، عبد الله عوض العجمي، مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية بجامعة الكويت، (2017م)، ص25.
62. ينظر تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، عبد الله عوض العجمي، ص26.
63. ينظر تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، عبد الله عوض العجمي، ص27.
64. ينظر كتاب الإيمان، لابن أبي شيبة، ص 54.

65. ينظر تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، عبد الله عوض العجمي، ص31.

المصادروالمراجع

- أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مريم قويدر، جامعة الجزائر -3- كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، (2012-2011م) .
- أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، مها حسني الشحروري، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، (2007م) .
- أثر التكنولوجيا الحديثة على الأطفال، منى خزعل العميري، المجلة الإلكترونية الشاملة متعددة التخصصات، العدد 46، (2022م) .
- الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، ليكوفان (شفيق)، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة 2009، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، (2008-2009م) .
- أحكام القرآن، أبي بكر أحمد بن علي الرازي الجصاص، دار إحياء للتراث العربي، لبنان (1991م) .
- إحياء علوم الدين، أبو حامد الغزالي، مكتبة الإيمان، (2008م)
- الإدمان على الإنترنت اضطراب العصر، حمود سليمة، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 21 (2015م).
- الأشباه والنظائر في قواعد وفروع فقه الشافعية، جلال الدين عبد الرحمن السيوطي، دار الكتب العلمية (1983م)
- إعلام الموقعين عن رب العالمين، ابن القيم، دار الكتب العلمية، لبنان، ط: الأولى (1987م) .
- الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان " دراسة فقهية مقارنة " حمد عطا الله عبد الباسط، كلية اللغة العربية بأسيوط المجلة العلمية، (2015م)، ص789.
- الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة، الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، ع 49، (2020م)
- الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي، عيد أحمد الهادي عثمان، مجلة قطاع الشريعة والقانون، العدد الثاني عشر. (2021-2022م)
- الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، إسماعيل حسين أبو زعنزنة، مجلة الشقائق العدد 61، (2002م)
- الأم، محمد بن إدريس الشافعي، دار المعرفة، بيروت. (1973م) .
- إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال رسالة ماجستير، نداء سليم إبراهيم، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط (2016م).
- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. الهدلق، عبد الله، مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، مصر (2013) .
- الإيمان، لابن أبي شيبة لأبي بكر بن أبي شيبة، عبد الله بن محمد بن إبراهيم بن عثمان بن خواستي العبسي (المتوفى: 235هـ) تح: محمد ناصر الدين الألباني نشر: المكتب الإسلامي ط/2، 1983م
- البيان والتحصيل (17/577).
- تأثير الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة، عبد الله عوض العجمي، مجلة الشريعة والدراسات الإسلامية، بجامعة الكويت مج32، ع108، (2017م).

- التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع، صفاء عبد الحميد معجوز، مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي، المجلد 43، (2022م) .
- التعريفات، علي بن محمد بن علي الزين الشريف الجرجاني، دار الكتب العلمية بيروتت، لبنان، (1983م)
- تفسير النسفي مدارك التنزيل وحقائق التأويل، أبو البركات عبد الله بن أحمد بن محمود حافظ الدين النسفي، دار الكلم الطيب، بيروت (1998م)
- تفسير غرائب القرآن ورغائب الفرقان، نظام الدين الحسن بن محمد بن حسين القمي النيسابوري، دار الكتب العلمية، بيروت(1996م)
- الجامع لأحكام القرآن، أبو عبد الله محمد بن أحمد الأنصاري القرطبي، دار الكتب المصرية – القاهرة (1964م) (52/3).
- حركة العصر الجديد مفهومها ونشأتها وتطبيقاتها، هيفاء بنت ناصر الرشيد، مركز التأصيل للدراسات والبحوث السعودية .
- حكام الفصول في أحكام الأصول للباجي، أبو الوليد الباجي، مؤسسة الرسالة (2017م) .
- خطر الألعاب الإلكترونية على عقيدة الطفل المسلم، محمد علي الخلاقي، شبكة الألوكة، (2021م) .
- السنة: للإمام عبد الله بن أحمد بن حنبل ، تحقيق محمد بسيوني زعلول ، نشر دار الكتب العلمية بيروت، ط4، 1424هـ، 2003ف.
- سنن الترمذي، لمحمد بن عيسى بن سَوْرة بن موسى بن الضحاك، الترمذي، أبو عيسى (المتوفى: 279هـ تح أحمد محمد شاكر وآخرون، نشر: شركة مكتبة ومطبعة مصطفى البابي الحلبي – مصر ط/2، 1395 هـ - 1975 م
- شرح رياض الصالحين، محمد بن صالح العثيمين، مدار الوطن للنشر، (2008م)
- شرح صحيح مسلم بن الحجاج لأبي زكريا محيي الدين يحيى بن شرف النووي (المتوفى: 676هـ) نشر: دار إحياء التراث العربي – بيروت ط/2، 1392
- صحيح الإمام البخاري: للإمام محمد بن إسماعيل البخاري، نشر دار إحياء التراث العربي بيروت، ط1، 1422هـ، 2001ف.
- صحيح الإمام مسلم: للإمام مسلم بن الحجاج النيسابورين نشر دار ابن حزم ،ط 1، 1423هـ2003ف . الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة، الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد .
- صحيفة سبق الإلكترونية مقال: الأطفال والتكنولوجيا الحديثة.. ساعات من العزلة والانطواء والعنف تنتهي بإعاقات عقلية، 21 نوفمبر(2014م) - 28 محرم 1436هـ
- عمدة القاري شرح صحيح البخاري، بدر الدين أبو محمد محمود بن أحمد العينى، دار الفكر، (2015م)
- فتح الباري شرح صحيح البخاري، أحمد بن علي بن حجر أبو الفضل العسقلاني الشافعي، المكتبة الشاملة (2019م) .
- قواعد الأحكام في مصالح الأنام، أبو محمد عز الدين عبد العزيز بن عبد السلام بن أبي القاسم بن الحسن السلمي الدمشقي، مكتبة الكليات الأزهرية، (1991م)
- كتاب بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع، أبو بكر مسعود بن أحمد الكاساني، دار الكتب العلمية، (1986م)
- مجموعة الفوائد البهية على منظومة القواعد الفقهية، لابي محمد صالح بن محمد بن حسن القحطاني، دار الصميعي للنشر والتوزيع، المملكة العربية السعودية (2000م)
- محو أمية الألعاب الإلكترونية، الريان علي الحمود .

- مقال بعنوان ألعاب الفيديو والكومبيوتر تهدد الأطفال بمتاعب صحية خطيرة جريدة الشرق الأوسط، العدد 8259، بتاريخ 14 ربيع الأول، 51422.
- مقال: الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426 هـ - 8 مارس 2005.
- الموقع الرسمي لدار الإفتاء المصرية، فتوى بعنوان ضوابط اللعب المباح" الرقم المسلسل (2853) التاريخ: 11/5/2014م.
- نشأة الفكر الفلسفي في الإسلام، علي النشار، دار السلام (2008م) .