الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية
دراسة تطبيقية

د/ إبراهيم بن صالح بن إبراهيم التّتم

أستاذ الفقه المشارك في قسم الشريعة

في كلية الشريعة والدراسات الإسلامية

في جامعة الملك فيصل بالأحساء

بسم الله الرحمن الرحيم

الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية–دراسة تطبيقية

إبراهيم بن صالح بن إبراهيم التَّنَم
قسم الفقه – كلية الشريعة والدراسات الإسلامية – جامعة الملك فيصل بالأحساء
البريد الإلكتروني الجامعي: ialtanam@kfu.edu.sa

المستخلص: يُعْنَى هذا البحث بدراسة جملة من المسائل والقضايا المتعلقة بالأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية، ويقوم البحث على المنهج التحليلي المقارن، ويهدف إلى تجلية جملة من أحكام قضايا الألعاب الإلكترونية، ومدى تأثيرها على صحة أو فساد عقد البيع. وخلص البحث إلى عدة نتائج من أهمها: أن جواز الألعاب الإلكترونية مقيد بعدة قيود، منها: أن تكون خالية عن القمار أو الميسر أو الغرر المؤثر أو الرهان المحرم، ولا تلهي عن ذكر الله وعن الصلاة، ولا تشتمل على ما ينافي عقيدة الإسلام أو أخلاقه، وأنه يجوز تصميم الألعاب الإلكترونية وإنتاجها، إذا كانت مباحة وقد التزم المصمم بالضوابط الشرعية، ويجوز شراء أجهزة الألعاب الإلكترونية إذا كانت تستعمل في تشغيل الألعاب المباحة، كما يجوز شحن اللعبة الإلكترونية بنقود وهمية مقابل نقود حقيقية للبدء في اللعبة أو الاستمرار فيها إذا كانت اللعبة مباحة. ويجوز شراء المزايا والأدوات والجواهر المعلومة إذا كانت اللعبة مباحة، وأما إذا كانت المزايا والأدوات والجواهر مجهولة، فلا يخلو الأمر من حالتين: إن كانت هذه الجواهر الافتراضية مشتراة بنقود حقيقية فيحرم شراء هذه المزايا المجهولة للغرر فيها، وأما إذا كانت هذه المزايا هبة من الشركة المصنعة، فيجوز شراؤها ولو اشتملت على غرر؛ لأنها على سبيل التبرع. ويجوز للشخص إنشاء حساب خاص به في أحد المتاجر الإلكترونية ما دامت اللعبة خالية من المحظورات الشرعية، كما أنه يجوز بيع اللاعب لحسابه بنقود حقيقية على الراجح من قولي الفقهاء إذا كان محتوى الحساب خالياً من المحظورات الشرعية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب، الإلكترونية، النقاط، نقود افتراضية، القمار، حساب اللاعب.

Jurisprudential Rulings on Electronic Games - An Applied Study

Ibrahim bin Saleh bin Ibrahim Al-Tanam
Department of Jurisprudence - College of Sharia and Islamic Studies - King Faisal University in Al-Ahsa
University Email: ialtanam@kfu.edu.sa

Abstract: This research examines a number of issues and cases related to the jurisprudential rulings on electronic games. The research is based on a comparative analytical approach and aims to clarify a number of rulings on electronic games and the extent of their impact on the validity or invalidity of a sales contract. The research concluded several important findings, the most important of which are: that the permissibility of electronic games is restricted by several restrictions, including: that they are free of gambling, betting, influential uncertainty, or forbidden betting; that they do not distract from the remembrance of Allah and prayer; and that they do not include anything that contradicts Islamic doctrine or morals; that it is permissible to design and produce electronic games if they are permissible and the designer adheres to Islamic guidelines; that it is permissible to purchase electronic gaming devices if they are used to play permissible games; and that it is permissible to load an electronic game with virtual money in exchange for real money to start or continue playing if the game is permissible. It is permissible to purchase known features, tools, and gems if the game is permissible. However, if the features, tools, and gems are unknown, then two cases apply: if these virtual gems are purchased with real money, then purchasing these unknown features is prohibited due to the uncertainty involved; but if these features are a gift from the manufacturer, then it is permissible to purchase them even if they involve uncertainty, because they are considered a donation. It is permissible for a person to create a personal account in an online store, provided the game is free of any religious prohibitions. It is also permissible for a player to sell his or her account for real money, according to the more correct of the two opinions of Islamic jurists, if the account content is free of any religious prohibitions.

Keywords: Games, Electronic, Points, Virtual Money, Gambling, Player Account.

بسم الله الرحمن الرحيم

المقدمة

الحمد لله إقراراً بوحدانيته، والشكر له على سوابغ إحسانه ونعمته، والصلاة والسلام على عبده ورسوله المفضَّل على جميع بريته، وعلى آله وأصحابه وأتباعه أهل دينه وملته.

أما بعد:

فالنفس تطلب حظها من الترويح والترفيه حتى لا تمل، وقد راعى الإسلام حاجة الإنسان إلى الترويح عن النفس بالمباحات وممارسة الألعاب الواقعية أو الافتراضية النافعة، وخاصة بالنسبة للأطفال والشباب؛ لما فيها من تقوية للأبدان وتنمية للعقول واكتساب للمعلومات وتطوير للمهارات وتنشيط للنفس وترويح عن القلب وتفاعل مع المجتمع.

والإسلام لا يمنع الترويح عن النفس وتحصيل اللذة المباحة بالوسائل الجائزة.

قال الغزالي رحمه الله في معرض كلامه عن تهذيب الطفل وتأديبه: (وينبغي له أن يُؤذَنَ له – أي: الصبي – بعد الانصراف من الكُتَّاب أن يلعب لعباً جميلاً يستريح إليه من تَعَبِ المكتب، فإنَّ منع الصبي من اللعب وإرهاقَه بالتعليم دائماً يميت قلبه، ويُبطِلُ ذكاءه، وينغص عليه العيش حتى يطلب الحيلة في الخلاص منه رأساً)[1].

إن اللعب: هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد؛ تلبية لرغباته وإشباعاً لغرائزه التي تميل إلى اللعب واللهو والمرح، وتحصيل اللذة المباحة بالوسائل المباحة، إذا لم تصد عن واجب شرعي، ولم تشتمل على أمر محرم.

وقد تنوعت أساليب الألعاب حسب الأعراف والبيئات، وتطورت وتمدنت حسب

(١) إحياء علوم الدين للغزالي، ٧٣/٣.

الأفكار والثقافات؛ ونظراً لتطور التقنية وانتشارها في العقود المتأخرة، فقد تطورت معها الألعاب وأنواعها وأشكالها أيضاً، وظهرت الألعاب الإلكترونية وتصدرت المكانة الأولى على غيرها من الألعاب.

وأصبحت الألعاب الإلكترونية أحد مكونات العصر الحديث، حيث دخلت في كثير من أنشطة حياتنا اليومية؛ ذلك أنها توفر مصالح ورغبات وخدمات لكل طبقات المجتمع وفئاته، من أطفال ومراهقين وبالغين، رجالاً ونساءً، متعلمين وغير متعلمين، كما أنها تشكل للبعض مصدر دخل، ولآخرين مصدر صرف وتبذير.

وتشير التقديرات إلى أن ما يصل إلى أربعة مليارات شخص حول العالم يشاركون في الألعاب كل عام(١).

وقد عرف الناس منذ قرون متطاولة أنواعاً من وسائل الترفيه واللعب استمرت مئات السنين دون أن يطرأ عليها تغيير أو تبديل، وتفرَّدَ الزمن الذي نعيش فيه بألعاب ارتبطت بوسائل التقنية الحديثة، وهو مالم يعرفه الأوائل، وإن شاركت غيرها في كونها مسابقة أو منافسة بين طرفين أو أكثر وأنها بعوض أو بدونه.

وقد ظهرت هذه الألعاب الإلكترونية بكثرة مدهشة، وتطورت أنواعها بسرعة عجيبة مذهلة، وغزت الأسواق والمنازل والمؤسسات التربوية والترفيهية، واحتلت كثيراً من مواهب أفراد المجتمع وأوقاتهم وسلوكياتهم – لا سيما فئة الشباب – وفعلت فعلها في العقول والقلوب والأبدان.

إن الناظر في هذه الألعاب الإلكترونية يجد أنها تعتمد على المهارات الذهنية، والتصرفات الفردية، وزيادة التركيز، وتقوية الذاكرة، وهي مختلفة النواحي، متعددة

(١) انظر: مقال بعنوان: تدخل حكومي لضبط الوقت ومخاطر الألعاب الإلكترونية في جريدة الوطن، الخميس ١٧/أغسطس ٢٠٢٣م = ١/ صفر ١٤٤٥هـ، على الرابط الآتي: https://www.alwatan.com.sa/article/1132085 ، تاريخ الزيارة في ٤/٢٦/ ١٤٤٦هـ.

الجوانب: فمنها: ألعاب تقوم على حروب وهمية تدرب على التصرف في الأحوال المشابهة، ومنها ما يقوم على التحفز للنجاة من المخاطر وقتال الأعداء وتدمير الأهداف والتخطيط والمغامرات والخروج من المتاهات، والهرب من الوحوش، وسباق الطائرات والسيارات والمراكب، واجتياز العوائق، والبحث عن الكنز، ومنها: ألعاب تنمي المعلومات وتزيد الاهتمامات كألعاب الفك والتركيب والبناء والتلوين والتظليل والإضاءة.

ومنها: ألعاب مشتملة على تأثير سلبي على السلوك والأخلاق والصحة والمجتمع كألعاب الاستهانة بالمقدسات أو نشر معاني مخالفة للإسلام وعقيدته وقيمه، وكألعاب المقامرة أو وجود الصور العارية أو تهوين أمر الدماء والدعوة إلى القتل، أو خيانة الأوطان والجاسوسية، أو انتهاك حرمات الآخرين، أو تروج لمعاني سيئة مفسدة لنفسية الأطفال وأخلاقهم أو تورِّثهم العنف والطغيان أو تجرؤهم على العدوان.

فكل هذا وأمثاله من الألعاب الإلكترونية يكون سبباً محرماً لاشتماله على هذه المخالفات الشرعية، وتشتد حرمتها على حسب الضرر الذي تحدثه.

إن الألعاب الإلكترونية هي فعلاً من أسرع الصناعات نمواً خلال هذا العقد الأخير، وإن المملكة العربية السعودية مهتمة جداً بهذا القطاع الحديث في عالم الرياضة، حيث وافق مجلس الوزراء فيها على إنشاء هيئة مختصة بهذه الألعاب باسم (الهيئة السعودية للألعاب والرياضات الإلكترونية)، وقد رسمت هذه الموافقة خريطة طريق لتقنية جديدة للرياضات الإلكترونية) eSports (في المملكة العربية السعودية، وعملت على وضع لوائح الانضباط في هذه الألعاب الرياضية الإلكترونية ، وهذا نوع من التقنين لضبط هذه الرياضة الإلكترونية الجديدة، وقد نتج عن ذلك إنشاء (الألعاب الإلكترونية في نيوم)، وهو أول مركز للألعاب الإلكترونية في المنطقة.

ومن الجدير بالذكر أنه في ظل هذه الثورة الرقمية الراهنة أصبح الذكاء الاصطناعي محركاً أساسياً في تطوير مجالات متنوعة، مثل: الألعاب الإلكترونية الذكية، والتقنية الرقمية، وتعزيز التواصل الاجتماعي، حيث يشهد العالم تحولاً كبيراً في كيفية تفاعل الشباب والمجتمع مع هذه التقنيات المتقدمة التي تسهم في تسهيل الحياة اليومية وتسريع الإنجاز.

وتعد هذه الألعاب الإلكترونية من القضايا التي ما زالت مسائلها ومستجداتها تحتاج إلى مزيد بحث وبيان واستقصاء – مع ما صنف فيها من دراسات سابقة – لبيان أحوالها وصورها المستجدة، وتوضيح أحكامها الفقهية.

لهذا وغيره فقد اخترت الكتابة في هذا الموضوع المهم، وتجلية أحكامه والمشاركة في نشر الوعي الشرعي حيال هذا الموضوع المتجدد، وقد عنونت له باسم " الأحكام الفقهية للألعاب الإلكترونية – دراسة تطبيقية"، مستمداً من الله تعالى العون والتوفيق والسداد.

أهمية البحث:

تظهر أهمية هذا البحث في النقاط الآتية:

١–كونه أحد الموضوعات الواقعية المنتشرة بشكل كبير مخيف بين أفراد المجتمع.

٢–تتضمن الألعاب الإلكترونية مآخذ شرعية قد تخفى على الذين يمارسونها ويتعاملون معها.

٣–علاقة هذه الألعاب الإلكترونية وتأثيرها الظاهر على الكليات الشرعية كالدين والعقل والمال.

٤–دراسة مثل هذه القضايا تزيد من ملكة الباحث الفقهية، وتدرِّبُه على دراسة المسائل الحادثة، من حيث تصويرها وذكر أنواعها وتفريعاتها وأحوالها، ومحاولة إظهار الحكم الشرعي لها، استدلالاً بالنصوص الشرعية، والأدلة الأصولية المرعية، ومقاصد الشريعة.

أسباب اختيار موضوع البحث:

تبرز أسباب اختيار البحث في الأسباب الآتية:

١-إن بحث مثل هذه القضايا المستجدة يبين مدى مرونة الفقه الإسلامي واستيعابه لكل النوازل الحديثة، وقدرته على تناول القضايا المستجدة كافة.

٢-هذا البحث يتعلق بإحدى المسائل المستجدة نتيجة التطور التقني، الذي كثر التعامل والتلبس به في هذا العصر الراهن.

٣-حاجة الموضوع إلى مزيدٍ من التدقيق والبحث في جزئياته وصوره المتنوعة، فالألعاب الإلكترونية موضوع تدخله محظورات عدة، كالجهالة والقمار والميسر والغرر المؤثر والرهان المحرم.

٤-أن الكتابة في هذه القضايا المستجدة سيثري المعرفة، وينشر الوعي حول هذا الجانب من الممارسات الإلكترونية.

٥-كثرة من يتعامل في هذا العصر بالألعاب الإلكترونية من الصغار والكبار، مع سرعة تطورها بين الفينة والأخرى.

أهداف البحث:

تتجلى للبحث أهداف عديدة، منها:

١-بيان شمولية أحكام الشريعة الغراء وصلاحيتها لكل زمان ومكان.

٢-تجلية جملة من أحكام قضايا الألعاب الإلكترونية، ومدى تأثيرها على صحة أو فساد عقد البيع.

٣-التفريق بين التسلية والترويح المباح على النفس، وبين الترويح المحرم الذي يؤدي إلى الضرر بالدين والقيم أو النفس والعقل.

٤- مناقشة الآراء الفقهية المرتبطة بالبحث وفق منهجية علمية؛ للوصول إلى نتيجة يراها الباحث راجحة.

٥- حاجة المكتبة الإسلامية للبحوث العلمية المتخصصة في هذا المجال الحديث.

مشكلة الدراسة:

تتحدد مشكلة الدراسة في وجود بعض المآخذ العملية الواقعية على التعامل بالألعاب الإلكترونية، ومدى موافقتها أو مخالفتها للنصوص الشرعية أو القواعد والأصول المرعية، متى اقترنت هذه الألعاب بالجهالة أو الميسر أو القمار أو الغرر المؤثر أو الرهان المحرم أو الضرر؛ حيث يجري في الواقع ممارسات خاطئة لجملة من هذه الألعاب الإلكترونية – كما تم عرضه في الجانب التطبيقي – أو ما يترتب على ذلك من حصول نتائج مؤذية للاعب نفسه، سواء كان أذىً نفسياً أم جسدياً أم عقلياً.

الدراسات السابقة:

تم خلال إعداد هذا البحث الاطلاع على جملة عديدة من البحوث والدراسات الفقهية الحديثة، وبعض المقالات المبثوثة في مجلات علمية أو صحف أو على شبكة المعلومات، وكذا أيضاً بعض الفتاوى المعاصرة، ومن أهم هذه البحوث والدراسات الفقهية ما يأتي:

١–الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية، دراسة فقهية مقارنة، إعداد: د/ منال بنت سليم الصاعدي، (وهو بحث في مجلة الجمعية الفقهية السعودية، العدد: ٤٩، السنة: يناير ٢٠٢٠م).

٢–حكم اللعب بالألعاب الإلكترونية إذا دخلها القمار – دراسة فقهية تأصيلية، د/ نادية هاشم اللحياني، (وهو بحث في مجلة علوم الشريعة والدراسات الإسلامية في جامعة أم القرى العدد: ٧٩، المجلد الثاني، السنة: ربيع الأول ١٤٤١هـ = ديسمبر ٢٠١٩م).

٣–المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د/ هيلة بنت عبد الرحمن اليابس، (وهو بحث طبعه مركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ط١، ١٤٤١هـ = ٢٠١٩م).

٤-المعاوضات في الألعاب الإلكترونية – دراسة فقهية تطبيقية، إعداد: د/ياسر بن إبراهيم الخضيري، (وهو بحث طبعه مركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ط١، ١٤٤١هـ = ٢٠١٩م).

٥-المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د/حسين بن معلوي بن حسين الشهراني، (وهو بحث في مجلة الجامعة الإسلامية في المملكة العربية السعودية، العدد: ١٩٢، الجزء الثاني، السنة: ٥٣، رجب ١٤٤١هـ).

٦-الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي، إعداد: د/عيد أحمد الهادي عثمان، (وهو بحث في مجلة قطاع الشريعة والقانون في جامعة الأزهر، المجلد: ١٢، العدد: ١٢، ٢٠٢٠ – ٢٠٢١م).

وهذه البحوث الفقهية المتنوعة بحوث قيمة نافعة مفيدة، تدور حول الموضوع نفسه وتغطي بعض جوانبه، تمَّ فيها ذكر مسائل عديدة متعلقة بالمسائل الفقهية للألعاب الإلكترونية، شملت جوانب مختلفة أجابت عن تلك التساؤلات التي تم طرحها في مقدمة هذه البحوث.

تأتي هذه الدراسة استكمالاً للجهود السابقة – التي نفع الله بها وأجاد فيها مؤلفوها – ومضيفةً مسائل جديدة، كمسألة: قول أحد المتسابقين في اللعبة الإلكترونية "إنْ أصبتَ فلك كذا، وإنْ أخطأتَ فعليك كذا"، وكذا مسألة: الرهان في الألعاب الإلكترونية على نتائج المسابقة، ومضيفةً أيضاً جملة من الأمثلة التطبيقية التوضيحية للألعاب الإلكترونية، ومتوسعةً في التوثيق من المواقع الإلكترونية لأنواع عديدة من الألعاب الإلكترونية، ومستوعبةً تفاصيل جملة من قضايا هذا البحث، سواء كان ذلك متعلقاً بالاستدلال أم بزيادة التفاريع والأحوال المتممة لسبر تقاسيم تلك المسائل.

فلا يزال هذا الموضوع يتوسع وتتنوع فيه الصور وتكثر فيه القضايا، وتتعلق به

آثار تنعكس على الفرد والمجتمع – غالباً ما تكون ضارةً، وقد تكون نافعة أحياناً – مما يستلزم ضرورة المواصلة في بحث قضاياه وتناولها بالبحث والجمع والتدقيق والنظر الفقهي والتأصيل العلمي.

منهج البحث:

اتبعت في كتابة هذا البحث من حيث الإجمال المنهج المقارن والمنهج الاستقرائي والتحليلي، وقد سلكت في كتابته المنهج الآتي:

١–جمعت المادة العلمية من مصادرها الأصيلة والمعاصرة.

٢–إذا كانت المسألة من مواضع الاتفاق فقد ذكرت حكمها بدليله، مع توثيق الاتفاق من مظانه المعتبرة.

٣–إذا كانت المسألة من مسائل الاختلاف، فقد حرصت على أن أتبَّعَ ما يأتي:

أ–تحرير محل الاختلاف.

ب_ ذكر الأقوال في المسألة، وبيان من قال بها من الفقهاء.

ج–الاقتصار على المذاهب الأربعة.

د–وثقت الأقوال من مصادرها الأصيلة.

هـ–ذكرت أدلة الأقوال، مع بيان وجه الدلالة، وذكر ما يرد عليها من مناقشات، وما يجاب به عنها.

و–الترجيح مع بيان سببه.

٤–بينت أرقام الآيات وعزوتها إلى سورها.

٥–خرجت الأحاديث من مصادرها، فإن كان الحديث في الصحيحين أو أحدهما، اكتفيت بتخريجه منهما، وإن لم يكن في أي منهما، خرجته من المصادر الأخرى، مع ذكر حكم بعض أهل الحديث عليه.

٤– عنيت بعلامات الترقيم.

٥–وثقت المعاني من معاجم اللغة، وتكون الإحالة عليها بالمادة والجزء والصفحة.

٦-قمت بعمل ثبتٍ للمصادر والمراجع وفهرس للموضوعات.

خطة البحث:

يتضمن الرسم العام لخطة البحث: مقدمة، وتمهيداً، وثلاثة مباحث، وخاتمة، ثم فهرساً للمراجع والمصادر، وفهرساً للموضوعات على النحو الآتي:

التمهيد: تعريف الألعاب الإلكترونية.

ويشتمل على مطلبين:

المطلب الأول: تعريف الألعاب في اللغة والاصطلاح.

المطلب الثاني: تعريف الإلكترون في اللغة والاصطلاح.

المبحث الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها.

ويشتمل على مطلبين:

المطلب الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية:

ويتضمن فرعين:

الفرع الأول: فوائد الألعاب الإلكترونية.

الفرع الثاني: أضرار الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: حكم اللعب وضوابطه.

ويشتمل على مطلبين:

المطلب الأول: تحرير محل النزاع وأقوال الفقهاء في حكم اللعب.

المطلب الثاني: ضوابط اللعب والترفيه بالألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: الأحكام الفقهية المتعلقة بمسائل الألعاب الإلكترونية.

ويشتمل على عشرة مطالب:

المطلب الأول: تصميم الألعاب الإلكترونية وإنتاجها.

المطلب الثاني: شراء أجهزة الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: استضافة خادم (Game server).

المطلب الرابع: فتح اللاعب حسابه الإلكتروني أو بيعه في الألعاب الإلكترونية.

ويشتمل على فرعين:

الفرع الأول: فتح اللاعب حسابه الإلكتروني.

الفرع الثاني: بيع اللاعب حسابه الإلكتروني.

المطلب الخامس: شراء الألعاب الإلكترونية وتحميلها.

المطلب السادس: شراء النقاط والجواهر والمزايا الإضافية في اللعبة الإلكترونية.

المطلب السابع: بيع النقود الوهمية والمكتسبات (النقاط) في الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثامن: الألعاب الإلكترونية التي فيها محاكاة للقمار.

المطلب التاسع: قول أحد المتسابقين في اللعبة الإلكترونية: إن أصبتَ فلك كذا، وإن أخطأتَ فعليك كذا.

المطلب العاشر: الرهان في الألعاب الإلكترونية على نتائج المسابقة.

ثم ختمت البحث بخاتمة وثبت للمراجع والمصادر وفهرس للموضوعات.

هذه أهم المباحث التي تمت دراستها في البحث.

والله تعالى أسأل أن أكون قد وفقت فيما كتبت، وأن ينفع بهذا العمل، وأن يجعله خاصاً لوجهه الكريم، وسبباً للفوز بجنات النعيم، وأن يعفو عنا ويغفر لنا وأن يرحمنا، إنه جواد كريم.

وصلى الله على نبينا ومصطفانا محمد وعلى آله وصحبه وسلم تسليماً كثيراً إلى يوم الدين، والحمد لله رب العالمين.

١٤٤٦/٥/٢٨هـ.

التمهيد: تعريف الألعاب الإلكترونية.

ويشتمل على مطلبين:

المطلب الأول: تعريف الألعاب في اللغة والاصطلاح.

المطلب الثاني: تعريف الإلكترون في اللغة والاصطلاح.

المطلب الأول: تعريف الألعاب في اللغة والاصطلاح.

الألعاب في اللغة: مفردها لُعْبَةٌ، من الفعل (لَعِبَ)، واللعِبُ واللعْبُ: ضد الجِدِّ، يقال: لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِباً ولَعْباً، وتلاعب وتَلَعَّبَ: لعب مرة بعد أخرى، واللُّعْبَةُ: جِرْمُ ما يلعب به، كالشطرنج والنرد، ونحوه(١).

(ولَعِبَ لَعِباً ولِعْباً: لها، وفي التنزيل العزيز: قال تعالى: قال تعالى: {أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ ﴿١٢﴾} [سورة يوسف:١٢]....

ولاعبه ملاعبةً ولِعَاباً: لعب معه.) (٢)، (وهو حسن اللِّعْبَةِ بالكسر للحال والهيئة التي يكون الإنسان عليها، واللَّعْبَةُ بالفتح المرة)(٣)، واللَّعاب: الذي حِرْفَتُهُ اللعب، والأُلْعُبَان: الكثير اللعب(٤).

واللعب في المعنى الاصطلاحي: لا يخرج عن المعنى اللغوي(٥)، فهو تشاغل بما لا يجدي نفعاً لإشباع النفس رغباتها، وهو يطلق على العمل الذي لا نفع فيه(٦).

(١) انظر: لسان العرب، مادة: ((لعب))، ٧/ ٤٠٣٩، والقاموس المحيط، مادة: ((لعب))، ص: ١٧٢، والمصباح المنير، مادة: ((لعب))، ٥٥٤/٢، والمعجم الوسيط، مادة: ((لعب))، ٨٢٧/٢.

(٢) المعجم الوسيط، مادة: ((لعب))، ٨٢٧/٢.

(٣) المصباح المنير، مادة: ((لعب))، ٥٥٤/٢.

(٤) انظر: المعجم الوسيط، مادة: ((لعب))، ٨٢٧/٢.

(٥) انظر: طلبة الطلبة ص: ١٦٦.

(٦) انظر: معجم لغة الفقهاء، مادة: ((لعب))، ص: ٣٦١.

المطلب الثاني: تعريف الإلكترون في اللغة والاصطلاح.

الإلكترون في اللغة: الإلكترون: هو مفرد يقصد به: (دقيقة ذات شِحْنَة كهربائية سالبة، شحنتها هي الجزء الذي لا يتجزأ من الكهربائية)[١]، وهو وحدة بناء أساسية للمادة، فلا تتركب من وحدات أصغر، وأحد مكونات الذرة، التي تتكون من نواة صغيرة محاطة بالإلكترونات التي توجد على مسافات مختلفة من النواة، وتنتظم في مستويات طاقة تسمى بالمدارات[٢].

الإلكترون عند أهل الاصطلاح: (هو جسيم دون ذري كروي الشكل تقريباً مكون للذرة ويحمل شحنة كهربائية سالبة)[٣].

الإلكترونيات فرع من الفيزياء والهندسة يتناول التحكم في انسياب الشحنات الكهربائية في وسائل معينة؛ لتحقيق أغراض مفيدة. وتستخدم المكوِّنات (الأجزاء) الإلكترونية في مدى واسع من المنتجات، مثل: أجهزة الراديو والتلفاز والحواسيب وحاكيات مسجلات الفيديو والمعينات السمعية والأجهزة الطبية والعديد من المنتجات الأخرى.

والمراد بالإلكتروني في هذا البحث هو معنى أخص، وهو ما كان له علاقة بالحاسب، وينسب إلى الإلكترون، فيقال: إلكتروني؛ وذلك لأن الحاسب يعتمد على الإلكترون لإجراء أدق العمليات الحسابية بأسرع وقت ممكن[٤].

وهو المراد بكلمة إلكتروني في الأنظمة الحديثة، ومن ذلك ما جاء في النظام السعودي للتعاملات الإلكترونية[٥]: (إلكتروني: تقنية استعمال وسائل كهربائية، أو كهرومغناطيسية، أو بصرية، أو أي شكل آخر من وسائل التقنية المشابهة).

---

(٧) المعجم الوسيط، مادة: ((إلكترون))، ٢٤/١.

(٢) انظر: الموسوعة العربية العالمية، مادة: ((الإلكترون))، ٥٧٧/٢.

(١) انظر: موقع ويكيبيديا على الرابط الآتي: https://2u.pw/YysjkeFU ، تاريخ الزيارة ١٤٤٦/٥/٢٠هـ.

(٢) انظر: معجم الغني للدكتور: عبد الغني أبو العزم، مادة (إلكتروني).

(٣) المادة الأولى: الفقرة التاسعة.

وبإمعان النظر في معنى الألعاب ومعنى الإلكترون، يمكن أن يصار إلى تعريف المعنى الاصطلاحي المركب للألعاب اللإلكترونية بأنها: (نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي)[١].

وقيل هي: (ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب، وتُلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو، حيث تعرض في التلفاز بعد إيصال الجهاز به أو تعرض في أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب المحمول، ويكون جهاز الإدخال في الألعاب الإلكترونية عادة عصا التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك)[٢].

وعرف بعضهم الألعاب الإلكترونية بأنها: (تلك المساحة الرقمية من الثقافة الرقمية الحديثة، التي تمنح الشخص الفرصة لأداء مهام محددة وسط مجموعة من المكافآت والهدايا والإنجازات الوهمية، حيث تضمن له الحصول على كمية من المتعة وسط أجواء من التشويق والدهشة)[٣].

نستخلص مما تقدم أن الألعاب الإلكترونية هي: ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه[٤]، وهذه الألعاب الإلكترونية تزود الفرد بالمتعة والإثارة من خلال تحدٍّ لاستخدام العين مع اليد (التآزر البصري الحركي) أو تحدٍّ للإمكانات العقلية حيث

---

(٤) الألعاب الإلكترونية .. دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع، إعداد/ علي محمد صالح الشهري، جدة ٢٩ ذو الحجة ١٤٤١ هـ الموافق ١٩ أغسطس ٢٠٢٠ م، مقال في موقع واس " وكالة الأنباء السعودية" على الرابط الآتي: https://www.spa.gov.sa/2131035، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٠هـ.

(١) انظر: التكييف الفقهي للإدمان التقني (الألعاب الإلكترونية "أنموذجاً")، أ.د/ فتحية إسماعيل محمد مشعل، ص: ١٥١، (مجلة كليات البنات بالعاشر من رمضان، العدد: السابع، ٢٠٢٢م).

(٢) مقال عن مخاطر الألعاب الإلكترونية في موقع المرجع على الرابط الآتي: https://2u.pw/XHiagy2s ، تاريخ الزيارة ١٤٤٦/٤/٢٠هـ.

(٣) انظر: مقال لعبة إلكترونية على الرابط الآتي: https://2u.pw/rcqs1w ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٤/٢٠هـ.

يمكن للمتسابق أن ينافس طرفاً آخر، سواء فرداً أم مجموعة، كما يمكن له أن ينافس جهاز الحاسوب نفسه، مستخدماً إمكاناته الجسدية والعقلية[١].

(٤) انظر: الضوابط الشرعية في لعب الأطفال، عبدالعزيز بن مهنا المد الله، ص: ٥، (رسالة ماجستير في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، المعهد العالي للقضاء، ١٤٣١هـ)، ومقال في تعريف الألعاب الإلكترونية، لأحمد عصام، تاريخ النشر: ٢٤/سبتمبر/٢٠٢٤م، في موقع سعودي جيمر على الرابط الآتي: https://www.saudigamer.com/definition-of-electronic-games/ ، تاريخ الزيارة في ٢٨/٥/١٤٤٦هـ.

المبحث الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها.

ويشتمل على مطلبين:

المطلب الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية:

ويتضمن فرعين:

الفرع الأول: فوائد الألعاب الإلكترونية.

الفرع الثاني: أضرار الألعاب الإلكترونية.

المطلب الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية.

في أوائل القرن العشرين برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل، فظهرت (ألعاب الفيديو) على شاشة التلفاز، وبرزت (ألعاب الحاسوب) على شاشة الحاسب، وأضحت الألعاب الإلكترونية موجودة في الحياة اليومية.

وتعتبر الألعاب الإلكترونية نشاطاً مسلياً ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى[١].

فظهرت أولاً (ألعاب الفيديو) التي تعمل بواسطة جهاز الفيديو، ثم بعدها ظهرت (الألعاب الإلكترونية) التي انتشرت عبر الوسائط الإعلامية الجديدة: الحواسيب والإنترنت والهواتف المحمولة[٢].

ثم تطورت ألعاب الحاسب من ألعاب الأشرطة المرنة (flobby disk) إلى CD) (إلى شبكة الإنترنت، واتخذت أشكالاً جديدة، فأصبحت تتميز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة، وسرعة معالجة عالية، ونظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب[٣].

وترجع بداية الألعاب الإلكترونية إلى عام (١٩٥٠م)، عندما تمكَّن بعض

(١) انظر: التكييف الفقهي للإدمان التقني، أ.د / فتحية إسماعيل، ص: ١٥١.

(٢) انظر: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، ص: ٣٩.

(٣) انظر: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، د/ مها حسني الشحروري، ص: ٧-٨.

المختصين من إظهار "قملة" على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم، ثم تَلَتْها بعد ذلك محاكاة مبسَّطة لألعاب مثل الضامَّة والشطرنج.

وفي عام (١٩٦٠م) لاقت لعبة حرب الفضاء (Spase – War)نجاحاً جعل الشركات المنتجة تقدِّمها هدية قيمة مع الحاسوب، وتعتبر هذه اللعبة من أولى ألعاب الفيديو القابلة للتشغيل على الحواسيب.

ومع تطور الحاسوب الشخصي بات تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعاً.

وفي عام (١٩٧٢م) شهد ظهور أول جهاز ألعاب فيديو منزلي تجاري وهو (Magnavox Odyssey).

وفي عام (١٩٧٢م) أيضاً، ظهرت لعبة (Pong) من شركة "أتاري"، التي أصبحت من أشهر ألعاب الأركيد آنذاك.

وفي عقد الثمانينيات: حدثت ثورة أجهزة الألعاب المنزلية، حيث أصدرت شركة "أتاري" جهاز (Atrai 2600)، الذي ساهم في انتشار الألعاب الإلكترونية في المنازل.

وفي عقد التسعينيات: ظهرت الرسوميات ثلاثية الأبعاد وبداية ألعاب الشبكة.

وفي منتصف التسعينيات: ظهرت الألعاب ثلاثية الأبعاد، مثل: (Doom و Quake).

وفي عام (١٩٩٥م) شهد إطلاق جهاز (PlayStation) من شركة سوني، مما غير سوق الألعاب الإلكترونية بشكل كبير، وعندما ظهرت الإنترنت (الشبكة المعلوماتية) بدأت تدخل في الألعاب الإلكترونية، مما سمح بتطوير الألعاب متعددة اللاعبين عبر الشبكة مثل: (Ultima Online)[١].

وفي عام (٢٠٠٠م) ظهرت الألعاب الواقعية والمجتمع الافتراضي، مثل: جهاز

(١) انظر: التاريخ المبكر لألعاب الفيديو، في موقع وكيبيديا، على الرابط الآتي: https://ar.wikipedia.org/wiki/ ، تاريخ الزيارة ١٤٤٦/٥/٢٢هـ.

PlayStation2) و Xbox)، وحينها توسعت الألعاب الإلكترونية توسعاً كبيراً عبر الإنترنت، مع ظهور الألعاب متعددة اللاعبين بشكل ضخم وكبير، مثل: Angry Birds و (Clash of Clars).

وفي العقد الأخير: ظهرت الألعاب السحابية والواقع الافتراضي، حيث بدأت الألعاب السحابية تكتسب انتشاراً واسعاً مع خدمات، مثل: Google Stadia) و Xbox Cloud Gaming)[1].

وقد انتشرت تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز في الألعاب، مثل: (Oculus Rift و PlayStation VR)، وكذا الألعاب الإلكترونية متعددة اللاعبين الضخمة، مثل: Fortnite) و Apex Legends)، حيث أصبحت هذه الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية.

(وظهرت ألعاب إلكترونية مستقلة عن الحاسوب، أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ضمن برامج الذكاء الاصطناعي، مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الملحقة بها تنوعاً واسعاً في التقنيات، وسَمح بإشغال حواس عدة كالبصر والسمع واللمس بإتقان أكثر)[2].

ولا يزال التطور المذهل مستمراً في الألعاب الإلكترونية مع تقنيات جديدة مثل: الذكاء الاصطناعي، والواقع المعزز الذي يَعِدُ بتغيير وجه هذه الصناعة في المستقبل.

---

(١) انظر: مقال هل الألعاب السحابية هي المستقبل؟ لفرانيسلاف هولوب، ٢٠٢٢/٩/٣٠م، في موقع (jablickar.cz)، على الرابط الآتي: https://jablickar.cz/ar/je-cloudove-hrani-budoucnosti-google-ukoncuje-svou-sluzbu-stadia/ ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٢هـ.

(٢) المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د/ حسين معلوي الشهراني، ص: ١٨٩، (مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم الشرعية، العدد: ١٩٢ – الجزء الثاني).

المطلب الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية:

ويتضمن فرعين:

الفرع الأول: فوائد الألعاب الإلكترونية.

الفرع الثاني: أضرار الألعاب الإلكترونية.

الفرع الأول: فوائد الألعاب الإلكترونية.

تذكر بعض البحوث والدراسات أن للألعاب الإلكترونية فوائد وخصائص ومزايا – وهذا مقيد بخلوه من المحظور – ومن هذه الفوائد للألعاب الإلكترونية ما يأتي:

١–تقوية البديهة وتنمية الإبداع وزيادة قدرات اللاعبين على التفكير المنظم، وتوسيع المدارك والخيال والتصور العقلي.

٢–تنشيط الذاكرة وتنمية الذكاء وزيادة التركيز والقدرة على اتخاذ القرار وتحسين البراعة الحاسوبية والمهارة التقنية.

٣–الترفيه والحد من خروج الطفل من المنزل.

٤–تنمية القدرات المعرفية والإدراكية والتذكر وحل المشكلة لدى اللاعب، كألعاب الفك والتركيب والبناء والتلوين والتظليل.

٥–تساعد في تحسين الصحة النفسية والبدنية لبعض المرضى المصابين بمرض حركي أو عصبي، بجذب انتباههم إلى اللعبة ورفع درجة التوافق الحركي والبصري والتحكم في بعض الأطراف المصابة، ونسيان الإحساس بالألم والإحباط.

٦–تشجيع الحلول الإبداعية، وتطبيق الآراء والأفكار المهمة على الحياة الحقيقية.

٧–التآلف مع التقنيات الجديدة وإجادة استعمالها.

٨–التدرب على التصرف في الأحوال المشابهة، أو الدفع نحو التحفز للنجاة من المخاطر والتخطيط والخروج من المتاهات واجتياز العوائق.

٩–تمكن الألعاب الإلكترونية من قياس مستوى العمليات المعرفية والعمليات الانفعالية للأفراد[١].

---

(١) انظر: الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان، د/ أحمد عطا الله عبد الباسط، ص: ٧٥٠، وتأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، وسام سالم نايف، ص: ١٢١، والمكتبة الشاملة الحديثة، في إرشيف ملتقى الحديث، على الرابط الآتي: https://al-maktaba.org/book/31621/33130، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٠هـ.

الفرع الثاني: أضرار الألعاب الإلكترونية.

تحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على جملة من الأضرار المتنوعة، نذكر بعضاً منها:

١-أنها تحدث الخصام والتنازع والعداوة والبغضاء بين اللاعبين – فيما لو دخلها الميسر والقمار –، وهي أيضاً تلهي عن ذكر الله، أو التفريط في الواجبات الشرعية كتضييع الصلوات وإهمال المسؤوليات كالعمل والدراسة والقيام بالواجبات الأسرية ونحو ذلك، قال تعالى فيما هذا وصفه: قال تعالى: {إِنَّمَا يُرِيدُ ٱلشَّيۡطَٰنُ أَن يُوقِعَ بَيۡنَكُمُ ٱلۡعَدَٰوَةَ وَٱلۡبَغۡضَآءَ فِي ٱلۡخَمۡرِ وَٱلۡمَيۡسِرِ وَيَصُدَّكُمۡ عَن ذِكۡرِ ٱللَّهِ وَعَنِ ٱلصَّلَوٰةِۖ فَهَلۡ أَنتُم مُّنتَهُونَ ٩١} [سورة المائدة:٩١].

٢-فيها ضرر مادي، فهذه الألعاب تحتوي على دفع أموال حقيقية بطريقة أو بأخرى، وكلما أكثر الإنسان من اللعب بهذه الألعاب كلما دفع أكثر، ويزيد نهمه لأمل الفوز وهكذا، والضرر المادي من جانب الشخص نفسه، فهو يخسر أمواله على غير فائدة أو من غير طائلة تذكر.

٣-وهناك أيضاً أضرار نفسية وأخلاقية وجسدية ومجتمعية:

أ-أضرار نفسية: كالإدمان الإلكتروني أو الاكتئاب أو القلق والتوتر العصبي أو الكآبة بسبب انتظار النتيجة، أو الخوف وكثرة الصراخ والانفعالات خلال اللعب من أجل تحقيق المكسب، وغير ذلك مما يؤدي في بعض الحالات إلى الانتحار مثلاً.

ب-أضرار أخلاقية: كالعنف وسرعة الغضب والكلام الفاحش والسب واستسهال فعل المحرمات وتقبلها ونحو ذلك.

ج-أضرار جسدية: كضمور العضلات أو إهمال التغذية الصحيحة وزيادة الوزن أو تشوه العمود الفقري أو آلام الرقبة ومشاكل الظهر أو ضعف البصر وإجهاد

العين وهشاشة العظام أو أضرار بالأذن عن طريق المؤثرات الصوتية، أو تعلم شرب الدخان، أو تعاطي الكحول أو المخدرات.

د–أضرار مجتمعية: كالإنعزال والعدوانية تجاه المجتمع أو تجاه فئات خاصة مثلاً، وكتعليم كيفية ارتكاب الجرائم مما يؤدي في بعض الحالات إلى تطبيقها على أرض الواقع، وتغرس في نفوس لاعبيها القيم والعقائد الفاسدة[١].

(١) انظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مريم قويدر، رسالة ماجستير في كلية العلوم السياسية والإعلام في جامعة الجزائر، ص: ٤١١، ومقال: ما حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية، د/عبد السميع ياقتي، في موقع سيكر عربية للعلوم الشرعية على الرابط الآتي: https://ar.seekersguidance.org/%D9%85%D8%A7-%D8%AD%D9%83%D9%85-%D9%85%D9%85%D8%A7%D8%B1%D8%B3%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9%D8%9F/ تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٠هـ.

المبحث الثاني: حكم اللعب وضوابطه.

ويشتمل على مطلبين:

المطلب الأول: تحرير محل النزاع وأقوال الفقهاء في حكم اللعب.

المطلب الثاني: ضوابط اللعب والترفيه بالألعاب الإلكترونية.

المطلب الأول: تحرير محل النزاع وأقوال الفقهاء في حكم اللعب.

تشتمل الألعاب الإلكترونية المعاصرة على أنواع من الألعاب القديمة كالنرد والشطرنج ونحوهما، ولكي نعرف حكمها الشرعي، لا بد من أن نردها إلى أصل له حكم شرعي، والأصل الذي ترد إليه، هو حكم اللعب عموماً، وبذلك يتضح حكمها، وقبل ذكر الاختلاف في المسألة لا بد من بيان تحرير محل النزاع، وهو على النحو الآتي:

١-اتفق الفقهاء على جواز المسابقة بلا عوض في جميع المسابقات المباحة النافعة، حكاه ابن قدامة(١) والعراقي(٢) والعمراني(٣) وغيرهم.

٢-اتفق الفقهاء على قاعدة: "الأصل في الأشياء الإباحة إلا ما ورد النص بتحريمه"(٤)، ودليل ذلك قوله تعالى: {قُلۡ مَنۡ حَرَّمَ زِينَةَ ٱللَّهِ ٱلَّتِيٓ أَخۡرَجَ لِعِبَادِهِۦ وَٱلطَّيِّبَٰتِ مِنَ ٱلرِّزۡقِۚ ﴿٣٢﴾} [سورة الأعراف:٣٢].

٣-اتفق الفقهاء على جواز لعب الرجل مع امرأته، ولعبه بقوسه وفرسه، ودليل ذلك قوله صلى الله عليه وسلم: (كُلُّ شَيءٍ يَلْهُو بِهِ ابْنُ آدَمَ فَهُوَ بَاطِلٌ إِلَّا ثَلاثاً:

---

(١) انظر: المغني ٤٠٧/١٣.

(٢) انظر: طرح التثريب ٢٤١/٧.

(٣) انظر: البيان ٤١٧/٨.

(٤) انظر: حاشية ابن عابدين ٤٥٩/٦، والأشباه والنظائر لابن نجيم، ص: ٥٧، وشرح الزرقاني ٢٧٩/٢، والموافقات للشاطبي، ٢٩٤/١، والبحر المحيط في أصول الفقه ١٢٦/١، والأشباه والنظائر للسيوطي، ص: ١٣٣، والشرح الكبير مع الإنصاف ١٩٥/٢٧، والقواعد للبعلي، ٣٥٧/١.

رَمْيَهُ عَنْ قَوْسِهِ، وَتَأْدِيْبَهُ فَرَسَهُ، وَمُلَاعَبَتَهُ أَهْلَهُ؛ فَإِنَّهُنَّ مِنْ الحَقِّ)[١].

٤-اتفقوا على جواز المسابقة بالإبل والخيل والسهام، بعوض أو بدون عوض[٢]، ودليل ذلك قوله صلى الله عليه وسلم: (لَا سَبَقَ إِلَّا فِي خُفٍّ أَوْ نَصْلٍ أَوْ حَافِرٍ)[٣].

٥-اتفقوا أيضاً على تحريم اللعب بالنرد[٤]، ودليله قوله صلى الله عليه وسلم: (مَنْ لَعِبَ بَالنَّرْدِ فَقَدْ عَصَى اللهَ وَرَسُوْلَهُ)[٥].

أما حكم اللعب فقد اختلف الفقهاء في ذلك على ثلاثة أقوال:

القول الأول: اللعب واللهو مباح بشرط الاعتدال وألا يؤدي إلى ضرر أو يشغل عن فرض، وهو قول العز بن عبد السلام[٦] وابن قدامة[٧] وشيخ الإسلام ابن

(٥) رواه الإمام أحمد في ((مسنده)) ١٤٨/٤، وأبو داود في ((سننه)). كتاب الجهاد. باب في الرمي، برقم: ٢٥١٣، والترمذي في ((سننه)). كتاب فضائل الجهاد. باب ما جاء في فضل الرمي في سبيل الله، برقم: ١٦٣٧، وقال عنه: "هذا حديث حسن"، والنسائي في ((سننه)). كتاب الخيل. باب تأديب الرجل فرسه، برقم: ٣٥٧٨، والحاكم في ((مستدركه))، وقال عنه: "هذا حديث صحيح الإسناد ولم يخرجاه"، وأقره الذهبي، برقم: ٢٥١٣، وقال محققو المسند ٥٣٢/٢٨، برقم: ١٧٣٠٠، "حديث حسن بمجموع طرقه وشواهده".

(١) انظر: انظر: الاختيار للموصلي ١٦٨/٤، والذخيرة ٤٦٤/٣، والأم ٢٢٩/٤، والمغني ٤٠٧/١٣، ومراتب الإجماع لابن حزم، ص: ١٥٧، والتمهيد لابن عبدالبر ٤٨٨/١٢، والمنتقى للباجي ٢١٦/٣، ومجموع الفتاوى٢٢/٢٨.

(٢) رواه الإمام أحمد في ((مسنده))، ٤٧٤/٢، وأبو داود في ((سننه)). كتاب الجهاد. باب في السبق، برقم: ٢٥٧٤، والترمذي في ((سننه)). كتاب الجهاد. باب ما جاء في الرهان والسبق، وقال" حسن صحيح"، والنسائي في ((سننه)). كتاب الخيل. باب السبق، برقم: ٣٥٨٥، وابن ماجه في((سننه)). الجهاد. باب السبق والرهان، برقم: ٢٨٧٨، ولم يذكر النصل، وقال محققو المسند ١٢٩/١٦، برقم: ١٠١٣٨، "إسناده صحيح رجاله رجال الصحيحين غير نافع بن أبي نافع، فقد روى له أبوداود والترمذي والنسائي وهو ثقة"، والحديث حسنه أيضاً البغوي في شرح السنة، ١٠٣٩٣، وصححه ابن القطان وابن دقيق العيد، انظر: التلخيص الحبير ٣٩٥/٤، والإرواء برقم: ١٥٠٩، وصحيح الجامع، برقم: ٧٤٩٨.

(٣) انظر: بدائع الصنائع ١٢٧/٥، وشرح الخرشي على مختصر خليل ١٧٧/٧، والمهذب ٣٢٥/٢، والمغني ١٥٦/١٤.

(٤) رواه الإمام مالك في ((موطئه)). كتاب الرؤيا. باب ما جاء في النرد، برقم: ١٧١٨، والإمام أحمد في ((مسنده))، ٣٩٤/٤، وأبو داود في((سننه)). كتاب الأدب. باب في النهي عن اللعب بالنرد، برقم: ٤٩٣٨، وابن ماجه في ((سننه)). كتاب الأدب. باب اللعب بالنرد، برقم: ٣٧٦٢، وصححه ابن الملقن في ((البدر المنير)) ٦٣١/٩، وقال عنه الشوكاني في ((السيل الجرار))، ٣٧٨/٤، "إسناده رجاله ثقات"، وصححه أحمد شاكر في مقدمة ((عمدة التفسير))، ٧٢٣/١، وحسنه الألباني في ((صحيح ابن ماجه))، برقم: ٣٠٤٥، وكذلك محققو المسند برقم: ١٩٥٢١.

(٥) انظر: قواعد الأحكام في مصالح الأنام ٤٠٢/٢.

(٦) انظر: المغني ١٥٧/١٤.

تيمية[١]، وبما أن الألعاب الإلكترونية مقيسة على هذا الأصل فتأخذ حكمه أيضاً.

قال ابن قدامة: (كل لعب فيه قمار فهو محرم، أي لعب كان، وهو من الميسر الذي أمر الله تعالى باجتنابه.....وسائر اللعب إذا لم يتضمن ضرراً ولا شغلاً عن فرض فالأصل إباحته)[٢].

وقال ابن تيمية: (والباطل من الأعمال هو ما ليس فيه منفعة؛ فهذا يرخص فيه للنفوس التي لا تصبر على ما ينفع....إذ مجرد كون الفعل باطلاً إنما يقتضي عدم منفعته، لا يقتضي تحريمه إلا أن يتضمن مفسدة)[٣].

القول الثاني: الأصل في اللعب واللهو أنه حرام إلا ما استثناه الدليل أو كان مما يعين على القتال والجهاد، وبه قال الكاساني من الحنفية[٤] والبغوي[٥] والهيتمي[٦] من الشافعية، والألعاب الإلكترونية تدخل تحت هذا الأصل، فلم يثبت فيها نص، وليست من الأمور المعينة على القتال والجهاد، فتكون محرمة.

قال الكاساني في كتاب السباق: (وأما شرائط جوازه فأنواع، منها: أن يكون في الأنواع الأربعة، الحافر والخف والنصل و القدم لا في غيرها....ففيما وراءه بقي على أصل النفي؛ ولأنه لعب واللعب حرام في الأصل)[٧].

وقال البغوي: (وفيه بيان أن جميع أنواع اللهو محظورة، واستثنى منها هذه الثلاث؛ لكونها ذريعة إلى الحق....)[٨].

القول الثالث: إن مجمل الألعاب لا حاجة إليها، ولا نفع فيها، وما كان كذلك فتركه أولى من فعله، وما كان تركه أولى من فعله فهو مكروه إلا ما كان معيناً

---

(٧) انظر: مجموع الفتاوى ٢١٦/٣.

(٢) المغني ١٥٤/١٤-١٥٥ .

(٢) الاستقامة ٢٧٧/١-٢٧٨، وانظر: مجموع الفتاوى ٢٢٣/٣٢، واللهو المباح (تأصيل وتقرير)، عبدالعزيز الشامي، ص: ٨٤.

(٣) انظر: بدائع الصنائع ٣٠٥/٥.

(٤) انظر: شرح السنة ٣٨٣/١٠.

(٥) انظر: كف الرعاع عن محرمات اللهو والسماع، ص: ١٤٦.

(٦) بدائع الصنائع ٣٠٥/٥.

(٧) شرح السنة ٣٨٣/١٠.

على القتال والجهاد، وبه قال الإمام مالك[١] والإمام الشافعي[٢] وبعض الحنابلة كابن القيم[٣] والحجاوي[٤]، والألعاب الإلكترونية تدخل تحت هذا الأصل، فتكون مكروهة؛ لأنها لا نفع فيها ولا فائدة.

قال ابن القيم: (وأما المكروه فكالعبث واللعب الذي ليس بحرام، وكتابة ما لا فائدة في كتابته، ولا منفعة فيه في الدنيا والآخرة)[٥].

وقال الحجاوي: (ويكره الرقص ومجالس الشعر وكل ما يسمى لعباً؛ إلا ما كان معيناً على قتال العدو)[٦].

الأدلة والمناقشة والترجيح:

أدلة القول الأول:

١–ما جاء عنه صلى الله عليه وسلم، من أنه مارس مثل هذه الأمور في بعض المواطن، وأقرَّ بعضاً من الصحابة الكرام رضي الله عنهم على فعلها، فمن ذلك: المصارعة[٧]، والعَدْو[٨]، والرمي[٩] وغيرها، وكذلك فعل الصحابة رضي الله

(١) انظر: البيان والتحصيل ٥٧٧/١٧.

(٢) انظر: الحاوي الكبير ١٨٣/١٥.

(٣) انظر: مدارج السالكين ١٤٠/١.

(٤) انظر: الإقناع ٥٤٢/٢.

(٥) مدارج السالكين ١٤٠/١.

(٦) الإقناع ٥٤٢/٢.

(٧) كما في حديث ركانة رضي الله عنه، فقد رواه أبوداود في ((سننه)). كتاب اللباس. باب في العمائم. برقم: ٤٠٧٨، والترمذي في ((سننه)). باب كتاب اللباس. باب العمائم على القلانس. برقم: ١٧٨٤، وقال عنه: "حديث حسن غريب"، وقال الحافظ ابن حجر في ((التلخيص الحبير)) ١٦٣/٤: "حديث ركانة أمثل ما روي في مصارعة النبي صلى الله عليه وسلم.

(٨) كما في مروره صلى الله عليه وسلم على نفر ممن أسلم ينتضلون، فقال: ((ارموا بني إسماعيل، فإن أباكم كان رامياً...))، رواه البخاري في ((صحيحه)). كتاب الأنبياء. باب قول الله تعالى: ﴿ وَٱذۡكُرۡ فِي ٱلۡكِتَٰبِ إِسۡمَٰعِيلَۚ إِنَّهُۥ كَانَ صَادِقَ ٱلۡوَعۡدِ وَكَانَ رَسُولٗا نَّبِيّٗا ٥٤ ﴾ [سورة مريم:٥٤]، برقم: ٣١٩٣.

(٩) كما في حديث ابن عمر رضي الله عنهما عندما سابق بالخيل، رواه البخاري في ((صحيحه)). كتاب الجهاد والسير. باب السبق بين الخيل، برقم: ٢٧١٤، ومسلم في ((صحيحه)). كتاب الإمارة. باب المسابقة بين الخيل وتضميرها، برقم: ١٨٧٠.

عنهم[١].

٢- القاعدة المشهورة: "الأصل في الأشياء الإباحة"[٢].

٣-أن في اللعب ترويحاً عن النفس، وتخليصها من الضجر والملل، واستعادة لنشاطها إذا كانت باعتدال.

٤-أن هذه الألعاب الإلكترونية مما عمت به البلوى، بحيث يصعب الاحتراز منها، فتكون مباحةً اعتباراً بعموم البلوى وتيسيراً على المكلفين؛ إلا إذا ترتب على اعتبار عموم البلوى مفسدة أعظم.

أدلة القول الثاني:

١-قوله تعالى: قال تعالى: {وَمَا ٱلۡحَيَوٰةُ ٱلدُّنۡيَآ إِلَّا لَعِبٞ وَلَهۡوٞۖ وَلَلدَّارُ ٱلۡأٓخِرَةُ خَيۡرٞ لِّلَّذِينَ يَتَّقُونَۚ أَفَلَا تَعۡقِلُونَ ٣٢} [سورة الأنعام:٣٢].

فاللعب واللهو مذموم عند الله تعالى[٣]، وما كان كذلك فهو غير جائز.

٢-قوله صلى لله عليه وسلم: (كُلُّ لَعِبٍ حَرَامٌ إِلَّا مُلَاعَبَةُ الرَّجُلِ امْرَأَتَهُ وَقَوْسَهُ وَفَرَسَهُ)[٤].

فالنبي صلى الله عليه وسلم حرَّم كل لعب، ولفظ (كُلُّ) من صيغ العموم، واستثنى الملاعبة بهذه الأشياء المخصوصة، فبقي غيرها من أنواع اللعب على أصل التحريم[٥].

ويناقش هذا: بأنه لم يرد في شيء من ألفاظ الحديث لفظ (حرام)؛ بل جاء في كل ألفاظه (باطل)، وهي لا تدل على التحريم، ومن ذلك قول الغزالي: (قوله: "باطل"،

(١) انظر: الفروسية لابن القيم، ص: ٨٤-٨٥.

(٢) تقدم توثيق القاعدة في ص: ٢١.

(٣) انظر: الذخيرة ٢٨٥/١٣.

(٤) تقدم تخريجه في ص: ٢١.

(٥) انظر: بدائع الصنائع ٣٠٥/٥.

ليس يريد به حراماً، بل يدل على عدم الفائدة)[١].

دليل القول الثالث:

قوله صلى الله عليه وسلم: (كُلُّ شَيءٍ يَلْهُو بِهِ ابْنُ آدَمَ فَهُوَ بَاطِلٌ إِلَّا ثَلاثاً: رَمْيَهُ عَنْ قَوْسِهِ، وَتَأْدِيْبَهُ فَرَسَهُ، وَمُلَاعَبَتَهُ أَهْلَهُ؛ فَإِنَّهُنَّ مِنْ الحَقِّ)[٢].

يدل الحديث على أن غير ما ورد في الحديث (باطل) فلا ثواب له، والأولى بالمسلم تركه.

قال ابن العربي: ("باطل" ليس يريد به حراماً، وإنما يريد به أنه عارٍ من الثواب، وأنه للدنيا محضاً، لا تعلق به بالآخرة)[٣].

وقد يناقش: بأن الكراهة تتوجه في اللعب الخالي عن المنفعة تماماً، أو ما أشغل عما هو أولى منه.

الترجيح:

الذي يظهر – والله أعلم بالصواب – أن الأصل في اللهو واللعب الإباحة إذا خلا من المخالفات الشرعية والأضرار؛ إلا ما كان ضرره أكثر من نفعه فيحرم، وأما ما كان قليل النفع أو معدومه فيكره، وإن اقترن باللعب أمور نافعة ظاهرة المصلحة كتنمية المهارات الذهنية والنفسية وجودة التعليم وتربية القدرة على الابتكار وغير ذلك مما فيه نفع للإنسان في دينه ونفسه فيكون مندوباً[٤].

وبعد التطواف في ذكر أقوال الفقهاء وأدلتهم في حكم اللعب عموماً، يتضح من خلاله معرفة حكم الألعاب الإلكترونية، وأنها لا تأخذ حكماً واحداً، بل إنها تأخذ حكماً تفصيلياً؛ لاختلاف صوره وتعدد جوانبه:

(١) إحياء علوم الدين ٢/٢٨٥.

(٢) تقدم تخريجه في ص: ٢١.

(٣) عارضة الأحوذي ٧/١٣٦.

(٤) انظر: الفروسية لابن القيم، ص: ١٧١-١٧٢، والأحاديث الواردة في اللعب والرياضة، دراسة حديثية فقهية، د/صالح بن فريح البهلال، ص: ٢٣ – ٤٠.

فتأخذ الألعاب الإلكترونية حكم (الإباحة) متى ما كانت تُحَسِّنُ القدرات العقلية وزيادة المهارات الفكرية والإبداعية من خلال تحفيز التفكير والتأمل للوصول إلى الحلول المناسبة، وتكون (محرمة) إذا كان فيها اعتداء على العقيدة والتوحيد؛ كالألعاب التي فيها الشرك بالله تعالى أو الإلحاد في أسمائه وصفاته جلا وعلا، أو التي تغرس تعظيم الصليب أو غيره من شعارات الكفار الخاصة أو ترسيخ عقيدة الحلول، أو تعلم السحر والشعوذة، أو كانت فكرة تلك الألعاب الإلكترونية تقوم على القمار والميسر، أو تلك الألعاب التي تمس القيم والمبادئ والأخلاق الفاضلة كالعفة أو تشجع على العلاقات خارج إطار الزوجية أو الخيانة الزوجية، أو تمس أمن وسلامة المجتمع والدولة؛ كالألعاب التي تحرض على الشعوب أو الدول، وتكون الألعاب الإلكترونية (مكروهة) إذا خلت من النوعين السابقين؛ كالألعاب التي لا تشتمل على ما يخل بالعقيدة أو القيم أو الثوابت؛ لأن كثيراً من هذه الألعاب الإلكترونية لا نفع فيها ولا فائدة، وما كان كذلك فتركه أولى من فعله، وما كان تركه أولى من فعله فهو المكروه، ولما يترتب عليها من آثار صحية أو نفسية أو اجتماعية لا سيما عند الإكثار من ممارستها لفترات طويلة، وضياع الوقت بالجلوس أمامها لساعات طويلة.

المطلب الثاني: ضوابط اللعب والترفيه بالألعاب الإلكترونية.

هناك قيود تفصيلية للحكم بجواز الألعاب الإلكترونية، وهي على النحو الآتي[1]:

١-أن تكون خالية من الميسر والقمار المنهي عنه شرعاً في قوله تعالى: {يَٰٓأَيُّهَا

(١) انظر: الألعاب الرياضية أحكامها وضوابطها في الفقه الإسلامي، علي حسين أمين يونس، ص: ٣١٧ وما بعدها، وفتوى حول حكم الألعاب الإلكترونية التي يكون للاعب فيها قلوب متعددة بحيث إذا مرَّ على قلب رجعت له الحياة، برقم ٢٣٧٢٠٥، تاريخ النشر ٢٠١٦/٢/١٧ م، في موقع الإسلام سؤال وجواب على الرابط الآتي: https://2u.pw/Pew6d7TD ، وتاريخ الزيارة ١٤٤٦/٥/٢٠هـ، وفتوى حول الأصل في الألعاب الإلكترونية، برقم: ٨٩٦٠، وتاريخ النشر ٢٠١٠/٨/٢، في موقع دار الإفتاء الأردنية على الرابط الآتي: https://2u.pw/kcZD3WQF ، تاريخ الزيارة ١٤٤٦/٦/٣هـ.

ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِنَّمَا ٱلۡخَمۡرُ وَٱلۡمَيۡسِرُ وَٱلۡأَنصَابُ وَٱلۡأَزۡلَٰمُ رِجۡسٞ مِّنۡ عَمَلِ ٱلشَّيۡطَٰنِ فَٱجۡتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمۡ تُفۡلِحُونَ ٩٠} [سورة المائدة:٩٠].

٢- ألَّا تلهي عن ذكر الله تعالى وعن الصلاة.

٣-أن تكون خالية من التعصب المؤدي إلى الخصام والتنازع.

٤-ألَّا تشتمل على ما ينافي عقيدة الإسلام وتخالف ثوابته كإهانة الإسلام[١] أو شيء من شعائره[٢]، أو الألعاب التي تقر السحر أو تعظمه أو تمجد الشعوذة، أو اشتمال هذه الألعاب على رموز دينية للأديان الباطلة كتماثيل بوذا أو الصليب[٣] وغيرها من رموز الكفر والضلال.

٥-ألَّا يؤدي اللعب بها إلى التفريط في الواجبات، سواء كان ذلك متعلقاً بتضييع حقوق الله تعالى على المكلف من صلوات وعبادات ونحوها أم أدى ذلك إلى تضييع حقوق العباد عليه[٤].

٦-ألَّا يكون فيها تربية على العنف والإجرام أو يحث عليه أو يؤدي إلى استمرائه أو التهاون بشأنه، أو يسهل القتل وإزهاق الأرواح[٥]، وبعضها قد تكون نهايته الانتحار[٦].

---

(١) كاللعبة التي يأخذ فيها اللاعب إذا قصف مكة (١٠٠) نقطة، وإذا قصف المدينة (٥٠) نقطة. انظر: فتوى: حكم بيع وشراء واستعمال لعبة البلايستيشن، رقم الفتوى: ٩٧٦٨١، تاريخ النشر: ٢٠٠٧/٤/١٤م، في موقع الإسلام سؤال وجوال، على الرابط الآتي: https://2u.pw/krd3qfPB ، تاريخ الزيارة في١٤٤٦/٥/٢٠هـ.

(٢) مثل لعبة: (First to fight) ، ففيها إخلاء المدن من الملتحين، وفيها قصف للمساجد، وفيها إطلاق النار على المصاحف، وهكذا.

(٣) انظر: مقال عن ضوابط اللعب بالألعاب الإلكترونية، في موقع إسلام أون لاين، على الرابط الآتي: https://2u.pw/q6Ta8nQf ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٠هـ.

(٤) انظر: مقال هل الألعاب الإلكترونية حرام؟ ثمانية ألعاب إلكترونية يحرمها الأزهر، تاريخ النشر في ٢٠٢١/٩/٢٨، في موقع صدى البلد، على الرابط الآتي: https://www.elbalad.news/4983073 ، تاريخ الزيارة: ١٤٤٦/٥/٢٠هـ.

(٥) كما في لعبة: (دووم) المشهورة.

(٦) كما في لعبة : (الحوت الأزرق).

٧-ألَّا تشتمل على دعوة للرذيلة كصور العورات، وقصص الغرام والعلاقات المحرمة، أو الإيحاءات الممنوعة التي تدعو إلى التفلت والانحلال الأخلاقي والقيمي على المستوى الفردي أو الاجتماعي[١].

٨-ألَّا يترتب عليها ضرر صحي كالإضرار بالأعصاب أو العينين أو الأذنين بالمؤثرات الصوتية الضارة.

٩-ألَّا يكون فيها إفساد لواقعية الطفل بتربيته على عالم الأوهام والخيالات والأشياء المستحيلة، كالقوة الخارقة التي لا وجود لها في الواقع[٢].

١٠-ألَّا تكون اللعبة من ألعاب التجسس الممنوعة محلياً أو دولياً[٣].

(١) مثل لعبة: (Bully) حيث تحتوي على مشاهد فاضحة، وكالألعاب التي تكون جائزة الفائز فيها ظهور صورة عارية، أو تقوم فكرتها على النجاة بالمعشوقة والصديقة من الشِّرير والتنين.

(٢) انظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د/ حسين الشهراني، ص: ٢٠٥، (مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم الشرعية – العدد: ١٩٢ – الجزء الثاني).

(٣) انظر: فتوى: ضوابط شرعية في الألعاب الإلكترونية الترفيهية المباحة، أ.د/ شوقي إبراهيم علام، رقم الفتوى: ٧٠٨٢، وتاريخها ١٥/يناير/٢٠٢٢م، في موقع: دار الإفتاء المصرية (فاسألوا أهل الذكر)، على الرابط الآتي: https://www.dar-alifta.org. ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٥هـ.

المبحث الثالث: الأحكام الفقهية المتعلقة بمسائل الألعاب الإلكترونية.

يعتبر هذا المبحث أهم مبحث في هذا الموضوع، وهو ما يتعلق بالمسائل والقضايا والمعاملات المالية، وبالنظر في واقع الألعاب الإلكترونية، وما يجري فيها من عقود واتفاقيات، يمكن ذكر أهمها في المطالب العشرة الآتية:

المطلب الأول: تصميم الألعاب الإلكترونية وإنتاجها.

المطلب الثاني: شراء أجهزة الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: استضافة خادم (Game server).

المطلب الرابع: فتح اللاعب حسابه الإلكتروني أو بيعه في الألعاب الإلكترونية.

ويشتمل على فرعين:

الفرع الأول: فتح اللاعب حسابه الإلكتروني.

الفرع الثاني: بيع اللاعب حسابه الإلكتروني.

المطلب الخامس: شراء الألعاب الإلكترونية وتحميلها.

المطلب السادس: شراء النقاط والجواهر والمزايا الإضافية في اللعبة الإلكترونية.

المطلب السابع: بيع النقود الوهمية والمكتسبات (النقاط) في الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثامن: الألعاب الإلكترونية التي فيها محاكاة للقمار.

المطلب التاسع: قول أحد المتسابقين في اللعبة الإلكترونية: إن أصبتَ فلك كذا، وإن أخطأتَ فعليك كذا.

المطلب العاشر: الرهان في الألعاب الإلكترونية على نتائج المسابقة.

المطلب الأول: تصميم الألعاب الإلكترونية وإنتاجها.

يرجع الحكم في هذه المسألة إلى حكم اللعبة الإلكترونية نفسها، فإن كانت مباحة وقد التزم المصمم بالضوابط الشرعية في إعداد اللعبة من حيث فكرتها وما تحتوي عليه من مراحل وصور ومشاهد ونتائج، فتجوز حينئذٍ المعاوضة على تصميم هذه اللعبة وإنتاجها، وإصلاحها عند الحاجة، وما يبذل فيها مقابل هذه المنافع يكون أجرة؛ إذ هو حينئذٍ أجير على عمل مباح.

وإذا انتفت الضوابط الشرعية في اللعبة الإلكترونية فيحرم تصميمها وإنتاجها وإصلاحها والإعانة عليها.

فلو كانت اللعبة تحتوي على إخلال بالعقيدة أو الفحش والفجور أو شيء من المحرمات والمحظورات، فتحرم المعاوضة على تصميمها(١).

ويمكن أن يستدل لذلك بما يأتي:

١- قال تعالى: { وَتَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡبِرِّ وَٱلتَّقۡوَىٰۖ وَلَا تَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡإِثۡمِ وَٱلۡعُدۡوَٰنِۚ ﴿٢﴾} [سورة المائدة:٢].

إن المصمم إذا عمل محرماً في اللعبة الإلكترونية، فقد أعان على معصية، وقد نهى الله تبارك وتعالى عن الإعانة على ذلك(٢).

والقاعدة في هذا: أن الله تعالى إذا حرم الانتفاع بشيء حرَّم الاعتياض عن تلك المنفعة(٣).

٢-أن المنفعة المحرمة مطلوب عدمها وإزالتها، وصحة الإجارة تنافي ذلك(٤).

٣-أن المنفعة المحرمة لا تقابل بعوض في البيع فكذا الإجارة(٥).

---

(١) انظر: فتوى حكم برمجة الألعاب الإلكترونية، فتوى برقم: ٩٨٧٦٩، وتاريخ النشر: ٢٠٠٧/٥/١٤م، في موقع الإسلام سؤال وجواب، على الرابط الآتي: https://2u.pw/gEtqZFMu ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٥هـ.

(٢) انظر: تفسير القرآن العظيم لابن كثير، ١٢/٣-١٣، وكشاف القناع ٥٨/٩.

(٣) انظر: مجموع الفتاوى لابن تيمية ٢٣٧/٣٢.

(٤) انظر: المبدع ٤١٦/٤، والروض المربع مع حاشية ابن قاسم ٣٠٣/٥.

(٥) انظر: بداية المجتهد ١٦٦/٢، ونهاية المطلب ٦٥/٨، وكشاف القناع ٥٨/٩، والمبدع ٤١٦/٤، ومراتب الإجماع ص: ١٤٩، ومجموع الفتاوى ٢٠٨/٣٠.

المطلب الثاني: شراء أجهزة الألعاب الإلكترونية.

تحتاج الألعاب الإلكترونية لأجهزة خاصة يستطيع اللاعب أن يمارس اللعب عن طريقها، كأجهزة إكس بوكس (X box)التابعة لشركة مايكروسفت، وأجهزة بلايستيشن PlayStation) (التابعة لشركة سوني.

هذه الأجهزة قد تستعمل في تشغيل ألعاب مباحة، وقد تستعمل في تشغيل ألعاب محرمة، فيكون بيعها وشراؤها مباحاً إن كان الجهاز لتشغيل ألعاب مباحة، خالية من المحظورات التي سبق ذكرها، ويكون بيعها وشراؤها محرماً إن كان لتشغيل ألعاب محرمة(١)؛ لأنه يكون وسيلة يستعان بها على الممنوع، فيكون ممنوعاً؛ إذ الوسائل لها أحكام المقاصد(٢).

قال ابن القيم: (وقد تظاهرت أدلة الشرع وقواعده على أن القصود في العقود معتبرة، وأنها تؤثر في صحة العقد وفساده، وفي حلِّه وحرمته؛ بل أبلغ من ذلك، وهي تؤثر في الفعل الذي ليس بعقد تحليلاً وتحريماً، فيصير حلالاً تارة وحراماً تارة أخرى باختلاف النية والقصد؛ كما يصير صحيحاً تارة وفاسداً تارة باختلافها؛ وهذا كالذبح؛ فإن الحيوان يحل إذا ذُبح لأجل الأكل، ويحرم إذا ذُبح لغير الله، وكذلك الحلال يصيد الصيد للمحرم فيحرم عليه، ويصيده للحلال فلا يحرم على المحرم، وكذلك الرجل يشتري الجارية ينوي أن تكون لموكله فتحرم على المشتري، وينوي أنها له فتحل له)(٣).

ويمكن أن يستدل لذلك بما يأتي:

١-قوله تعالى: { وَتَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡبِرِّ وَٱلتَّقۡوَىٰۖ وَلَا تَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡإِثۡمِ وَٱلۡعُدۡوَٰنِۚ ۝٢} [سورة المائدة:٢].

(١) انظر: فتوى: حكم بيع وشراء واستعمال لعبة البلايستيشن، رقم الفتوى: ٩٧٦٨١، تاريخ النشر: ٢٠٠٧/٤/١٤م، في موقع الإسلام سؤال وجواب، على الرابط الآتي: https://2u.pw/krd3qfPB ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٠هـ.

(٢) انظر: شرح الزركشي على الخرقي ٦٥٤/٣، وكشاف القناع ٣٧٣/٧، وإعلام الموقعين ١٧٩/٣.

(٣) إعلام الموقعين ١٠٩/٣.

والنهي في الآية الكريمة على التحقيق يقتضي التحريم[١]، وعليه يكون شراء أو بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية لمن يستخدمها في المباح جائزاً؛ لأنه لا معصية فيه. أما بيعها أو شراؤها لمن يستخدمها في محرم من الإعانة على المعصية، والإعانة على المعصية من الإثم والعدوان.

٢-انعقد الإجماع على عدم جواز العقد على المحرم[٢].

٣-أن المعتبر في العقود والأفعال، هو حقائقها ومقاصدها دون ظواهر ألفاظها وأفعالها[٣]، فإن كانت المنافع المقصودة من أحد النوعين خاصة كان الاعتبار بها وتبعها الحكم، وصار النوع الآخر كالمعدوم[٤]؛ إذ المعدوم شرعاً كالمعدوم حساً.

٤-أن كل لهو ألهى عن واجب أو اشتمل على فعل محرم أو غلب على الظن إفضاؤه إلى شيء من ذلك فهو حرام، والحرام لا تصح المعاوضة عليه؛ سداً للذريعة وإعطاء الوسائل أحكام الغايات والمقاصد[٥].

المطلب الثالث: استضافة خادم (Game server).

يعتبر الخادم (السيرفر) هو: الأساس لتكوين استضافة المواقع الإلكترونية والعديد من الخدمات الأخرى، وهو عبارة عن جهاز كمبيوتر ذي إمكانات عالية، وأهم هذه الإمكانات هو الاتصال بالإنترنت بسرعة فائقة، ومصدر كهرباء مستمر، ويحتاج أيضاً إلى أنظمة تبريد عالية؛ لأنه سوف يعمل عملاً متواصلاً طيلة العام، فالسيرفر هو المنزل أو المبنى الذي يوجد به المواقع، وبالتالي فهو يوفر

(١) انظر: تفسير القرآن العظيم ١٣/٣، والمبسوط للسرخسي ٢٣٧/١١، وروضة الناظر ٢١٧/١، ونيل الأوطار ٤٠/١.

(٢) انظر: مراتب الإجماع، ص: ١٤٩- ١٥٠.

(٣) انظر: مجموع الفتاوى ٣٧٢/٢٠، وإعلام الموقعين ٨٩/٣.

(٤) انظر: منح الجليل ٤٥٤/٤.

(٥) انظر: القمار حقيقته وأحكامه، د/ سليمان الملحم، ص: ٢٢٨، والإرشاد إلى معرفة الأحكام للشيخ عبدالرحمن السعدي، ص: ١٤٩.

لهذه المواقع المكان الذي يتم استضافتهم فيه[١].

وصورة ذلك: أن ترفع لعبة من الألعاب الإلكترونية على موقع في الإنترنت عبر سيرفر معين، ويدفع اللاعبون مقابل الاشتراك، ويكون اللعب مباشراً عبر الإنترنت، ولا حاجة إلى جهاز تشغيل خاص للعبة؛ إلا الأدوات المستخدمة للعب. والخادم الجيد للألعاب يمنح اللاعبين مزيداً من التحكم في البرامج والأجهزة التي تدعم تجربة الألعاب، وهذا يعني أنه يمكنك تخصيص إعدادات الخادم لتحسين الأداء بناءً على احتياجاتك المتعددة، وسيؤدي هذا إلى لعب أكثر سلاسة وتجربة أفضل.

وتتنوع خوادم الألعاب ما بين عالي الجودة وضعيفها، ومن أهم فوائد الخوادم تحسين الأداء، وانخفاض زمن الوصول، وتعزيز الأمن، وخيارات التخصيص لبيئة الألعاب الخاصة باللاعب[٢].

وهذه الصورة المتعلقة بمنفعة استخدام سيرفر اللعبة تُخَرَّجُ على أنها إجارة، وما يدفعه اللاعبون للمستضيف (مالك السيرفر أو مالك المنفعة) يُعَدُّ أجرة؛ فاللاعبون منتفعون بهذا السيرفر لهذه اللعبة الإلكترونية مقابل عوض معلوم[٣]، وتعتمد تكلفة خادم اللعبة على عدد فتحات اللاعبين التي تريدها ونوع اللعبة التي تلعبها[٤].

---

(١) انظر: مقال: كل ما يجب معرفته حول سيرفرات خاصة بالألعاب، في موقع إفادة لتقنية المعلومات، على الرابط الآتي: https://www.efadh.com/blog/%D8%B3%D9%8A%D8%B1%D9%81%D8%B1%D8%A7%D8%AA-%D8%AE%D8%A7%D8%B5%D8%A9 ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٨هـ.

(٢) انظر: مقال: خوادم الألعاب وكيفية عملها، في موقع (itwire)، على الرابط الآتي: https://itwire-com.translate.goog/guest-articles/guest-opinion/game-servers-and-how-they-work.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=rq ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٨هـ.

(٣) انظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د/ حسين معلوي الشهراني، ص: ٢١٤، (مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم الشرعية، العدد: ١٩٢، الجزء الثاني، رجب ١٤٤١هـ).

(٤) مقال: كل ما يجب معرفته حول سيرفرات خاصة بالألعاب، في موقع إفادة لتقنية المعلومات، على الرابط الآتي: https://www.efadh.com/blog/%D8%B3%D9%8A%D8%B1%D9%81%D8%B1%D8%A7%D8%AA-%D8%AE%D8%A7%D8%B5%D8%A9/ ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٢٨هـ

ولذلك فحكم هذه الإجارة راجع –في الأصل– إلى المنفعة محل المعاوضة من حيث كونها جائزة أو غير جائزة، ومن المقرر أن من شروط عقد الإجارة كون المنفعة المعقود عليها جائزة، إذ لا يجوز العقد على المنافع المحرمة(١)، والقاعدة: أنه إذا حرَّم الله الانتفاع بشيء حرَّم الاعتياض عن تلك المنفعة(٢).

المطلب الرابع: فتح اللاعب حسابه الإلكتروني أو بيعه في الألعاب الإلكترونية.

ويشتمل على فرعين:

الفرع الأول: فتح اللاعب حسابه الإلكتروني.

الفرع الثاني: بيع اللاعب حسابه الإلكتروني.

الفرع الأول: فتح اللاعب حسابه الإلكتروني.

تشترط الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية على من يريد ممارسة اللعب فتح حساب(٣) خاص به في نظام الشركة، حيث يتمكن من خلاله التصرف بالنقاط التي يتحصل عليها أثناء اللعب.

ويستعمل الحساب كأداة تعريف باللاعب يستعملها لتكوين صداقات وعلاقات من أجل اللعب، سواء كان من جهازه أم من أي جهاز آخر.

---

(١) انظر: المبسوط ٣٨/١٦، والمعونة٧١٤/٢، والمهذب ٤٠١/١، والشرح الكبير مع الإنصاف ١٧٠/١١.

(٢) انظر: مجموع الفتاوى ٢٣٧/٣٢.

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

وفي بعض الألعاب لا بد من إنشاء حساب في البلايتيشن (ID)، عن طريق الدخول للإعدادات، وتعبئة بعض المتطلبات: كالبريد الإلكتروني، والاسم، والبيانات الأخرى.

انظر: موسوعة ويكيبيديا على الرابط الآتي:

https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%88%D9%8A%D9%83%D9%8A%D8%A8%D9%8A%D8%AF%D9%8A%D8%A7:%D9%84%D9%85%D8%A7%D8%B0%D8%A7_%D8%A5%D9%86%D8%B4%D8%A7%D8%A1_%D8%AD%D8%B3%D8%A7%D8%A8%D8%9F ، تاريخ الزيارة في ٢٨/٥/١٤٤٦هـ.

وهذا الحساب يستعمل للدخول إلى منصات الألعاب ولشراء الألعاب وغيرها من المتاجر الإلكترونية ونحوها.

وهذا الحساب قد يكون مجاناً وهو الغالب، وقد يكون بمقابل مالي، وتختلف طرق فتح الحساب باختلاف الألعاب والشركات المنتجة لها، إلا أنها لا تختلف كثيراً عن طريقة فتح الحساب في المواقع الإلكترونية.

ومن متطلبات فتح الحساب: أن يكون لدى اللاعب بريداً إلكترونيا (Email)، ويختار اسم مستخدم خاص به، وكذلك كلمة مرور خاصة به[١].

والأصل أنه يجوز للشخص إنشاء حساب خاص به في أحد المتاجر الإلكترونية، ما دامت اللعبة مباحة وخالية من المحاذير الشرعية، ويكون محرماً إذا كانت اللعبة محرمة أو بها محاذير شرعية[٢].

بل يجوز له أن يفتحه بمقابل مادي؛ لأن هذا من قبيل دفع المال لأجل التمكين من اللعب.

وقد نص الفقهاء على جواز إنفاق المال في الألعاب بالشراء ونحوه من غير سرفٍ ما دامت ممَّا يُبَاح استخدامها واللعب بها، وخصوصًا إذا كانت ممَّا يُدرَّب به

---

(١) انظر: مقال: كيف يمكن التسجيل للحصول على حساب (Epic Games) على الرابط الآتي: https://www.epicgames.com/help/ar/c-Category_EpicAccount/c-EpicAccountServices/kyf-ymkn-altsjyl-llhswl-ala-hsab-epic-games-a000088522 ، تاريخ الزيارة ٢٨/٥/١٤٤٦هـ.

(٢) انظر: فتوى في حكم بيع وشراء العملات والحسابات داخل الألعاب الإلكترونية، أ.د/ شوقي إبراهيم علام، رقم الفتوى: ٧٠٥٢، ، تاريخ الفتوى: ١٥/يونيو/٢٠٢٢م ، في موقع دار الإفتاء المصرية، فتاوى دار الإفتاء، على الرابط الآتي: https://www.dar-alifta.org/ar/fatawa/17718/%D8%AD%D9%83%D9%85-%D8%A8%D9%8A%D8%B9-%D9%88%D8%B4%D8%B1%D8%A7%D8%A1-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D9%85%D9%84%D8%A7%D8%AA-%D9%88%D8%A7%D9%84%D8%AD%D8%B3%D8%A7%D8%A8%D8%A7%D8%AA-%D8%AF%D8%A7%D8%AE%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9 ، تاريخ ٢٨/٥/١٤٤٦هـ.

الصغير أو يُنَمِّي عقلَهُ ومواهبه.

قال ابن عابدين[١]: (عن أبي يوسف: يجوز بيع اللُّعْبَةِ، وأن يلعب بها الصبيان). الصبيان).

وقال ابن القاصِّ الشافعي في "فوائد حديث أبي عمير" [٢]: (وفيه دليلٌ على الرخصة للوالدين في تخلية الصبي وما يروم من اللعب إذا لم يكن من دواعي الفجور.. وفيه دليلٌ على أنَّ إنفاق المال في ملاعب الصبيان ليس من أكل المال بالباطل إذا لم يكن من الملاهي المنهية).

ولا يختلف الحكم في حال كان فتح الحساب بمقابل مادي شرطاً لممارسة اللعبة، أو كان من أجل الاستفادة من النقاط والجواهر أو الأموال الافتراضية التي سوف يتحصل عليها أثناء اللعب وعند تخطيه لمستويات معينة من اللعبة؛ لأن الأمر غايته أن يكون دفعُ أجرة مقابل التمكين من اللعب.

الفرع الثاني: بيع اللاعب حسابه الإلكتروني.

قد يستطيع اللاعب الوصول إلى مركز متقدم في لعبة معينة، ثم يعزف عن الاستمرار فيها، فيريد بيع حسابه بمقابل مادي بما فيه من مكتسبات وصل لها؛ رغبة منه في التكسب وطلب الربح[٣].

وفي الواقع توجد سوق إلكترونية كبيرة لبيع الحسابات القوية عبر المواقع الإلكترونية المخصصة للبيع والشراء أو عبر مواقع التواصل الاجتماعي كمنصة X (تويتر)[٤].

---

(١) حاشية ابن عابدين ٦٥٠/١.

(٢) جزءٌ فيه فوائد حديث أبي عمير، ص: ٢٧.

(٣) مثال ذلك: لعبة كلاش أف كلان (CLASH OF CLANE) ، حيث يتم فيها بناء مدينة لها قلاع ومدافع وأسلحة، فيريد اللاعب أن يبيع مدينته لغيره.

(٤) انظر: مقال نشر في جريدة عكاظ الإلكترونية https://www.okaz.com.sa/youth/na/1580975، بعنوان: (مجانين لودوستار)، لإبراهيم عقيلي وشذى الحسيكي، تاريخ النشر: ٢٠١٧/١٠/١٦م، حيث ذكر صاحب المقال: أن هناك من يمتهنون بيع الحسابات، وقد تصل قيمة بيع الحساب الواحد في اللعبة إلى أكثر من ألف ﷼، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٣٠هـ.

وقد يمتهن بعض اللاعبين صناعة ذلك؛ بحيث يفتح حساباً في اللعبة ويصل به إلى مراحل متقدمة، ثم يبيعه ويفتح حساباً آخر ويبيعه، وهكذا.

وقد اختلف الفقهاء المعاصرون في هذه المسألة على قولين:

القول الأول: يجوز بيع حساب اللاعب، إذا كان محتوى الحساب مباحاً، وكان مالكاً لهذا الحساب، بحيث يجوز له التصرف فيه(١)، وبه أفتت دار الإفتاء الأردنية(٢)، و أ.د/ شوقي إبراهيم علام من دار الإفتاء المصرية(٣)،

والنص المراد من فتوى دار الإفتاء الأردنية: (....إذا خلت الألعاب من هذه الانحرافات عادت إلى صورتها النقية، وكانت سبباً للهو المباح الذي يحتاجه الفرد في حياته ليستعين به على الجد والاجتهاد، ولا حرج في بيع الحساب الخاص بها. والله تعالى أعلم).

وقال أ.د/ شوقي: (يجوز بيع وشراء حساب اللعبة (الأكونت–account)، مع مراعاة ما سبق بيانه من الضوابط، وعدم تضمن هذه الألعاب لمحاذير شرعية، وكذا الالتزام بالقوانين والقواعد وسياسات الاستخدام المقررة في هذه التطبيقات

---

(١) فيمكن للاعب بيع حسابه بكامل بياناته (اسم المستخدم وكلمة المرور السرية) لشخص آخر وتزويده بهذه البيانات فقط ليتمكن من الدخول إلى الحساب بدلاً عنه، وبطبيعة الحال فإن بيع حسابات الألعاب مخالف لقوانين غالب الشركات المطورة، لكن رغم ذلك تتساهل مع الأمر رغم انتشاره؛ لأن ذلك في صالحها وصالح شهرة اللعبة التي يكون الإقبال عليها مستمراً واهتمام الناس بها أكثر.

(٢) انظر: حكم بيع حساب الألعاب الإلكترونية، رقم الفتوى: ٣٣٦٩، تاريخها: ٢٠١٨/٣/١٣م، في موقع دار الإفتاء الأردنية، على الرابط الآتي: https://2u.pw/zvX7i8BM ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٥/٣٠هـ.

(٣) انظر: فتوى في حكم بيع وشراء العملات والحسابات داخل الألعاب الإلكترونية، أ.د/ شوقي إبراهيم علام، رقم الفتوى: ٧٠٥٢، ، تاريخ الفتوى: ١٥/يونيو/٢٠٢٢م ، في موقع دار الإفتاء المصرية، فتاوى دار الإفتاء، على الرابط الآتي: https://www.dar-alifta.org/ar/fatawa/17718/%D8%AD%D9%83%D9%85-%D8%A8%D9%8A%D8%B9-%D9%88%D8%B4%D8%B1%D8%A7%D8%A1-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D9%85%D9%84%D8%A7%D8%AA-%D9%88%D8%A7%D9%84%D8%AD%D8%B3%D8%A7%D8%A8%D8%A7%D8%AA-%D8%AF%D8%A7%D8%AE%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9 ، تاريخ ١٤٤٦/٥/٢٨هـ.

التكنولوجية...)..

القول الثاني: يحرم بيع حساب اللاعب، وبه أفتى الشيخ عبدالرحمن السحيم، ونص جوابه: " لا يجوز بيع ولا شراء مثل هذه الأشياء ؛ لأنه لا حقيقة لها، وكل هذا من البيع المحرَّم ؛ لأنه لا حقيقة لها ، والبائع يبيع ما لا يملك ، وهو مثل بيع السمك في الماء ، أو الطير في الهواء ! ومن باع أو اشترى في مثل هذه الألعاب، فليُخرج ما اكتسب من مال في مصالح المسلمين العامة" [١].

أدلة القولين:

دليل القول الأول:

استدلوا بأن الأصل جواز بيع كل مباح معلوم النفع، وأن هذه الحسابات تحقق التسلية والترفيه، وهي مباحة ما لم تشتمل على محرم، فكما يباح استيفاؤها، يباح أخذ العوض عليها، وبذل المال للتوصل إليها كسائر ما أبيح نفعه، وأما ما كان من الألعاب محرماً، فلا يكون محترماً شرعاً، ولا تجوز مقابلته بمال.

أدلة القول الثاني:

١-أن البيع وقع على أعيان لا حقيقة لها.

ونوقش هذا: بأنه غير مسلم؛ إذ إن الحسابات لها حقيقة إلكترونية يمكن استخدامها والانتفاع بها[٢]. قال أبو الفرج عبدالرحمن بن محمد بن قدامة عن المال: (هو ما فيه منفعة مباحة لغير ضرورة)[٣].

وقال الزركشي: (المال ما كان منتفعاً به، أي: مستعداً لأن ينتفع به، وهو إما أعيان أو منافع)[٤].

---

(١) انظر: فتوى في (البيع والشراء في لعبة الترافيان)، في منتدى الإرشاد للفتاوى الشرعية، على الرابط الآتي: https://al-ershaad.net/vb4/showthread.php?t=4040 ، تاريخ الزيارة ١٤٤٦/٥/٣٠هـ.

(٢) انظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية د/ هيلة اليابس، ص: ٦٤.

(٣) الشرح الكبير مع الإنصاف ٢٣/١١.

(٤) المنثور في القواعد ٢٢٢/٣.

٢–أن البائع يبيع ما لا يملك، فهو مثل بيع السمك في الماء والطير في الهواء.

ونوقش هذا: بأنه أيضاً غير مسلم من وجهين:

الوجه الأول: لأن اللاعب هو من أنشأ الحساب، ولا يستطيع أحد الدخول على حسابه أو الانتفاع به مطلقاً إلا بإذنه، فهو المالك له، ويستطيع أن ينقل ملكيته لغيره؛ وذلك بإعطائه اسم المستخدم وكلمة المرور التي يستطيع المشتري تغييرها.

قال شيخ الإسلام ابن تيمية: (الملك هو القدرة الشرعية على التصرف في الرقبة)[١].

وقال ابن السبكي عن الملك: (هو حكم شرعي يُقَدَّرُ في عين أو منفعة، يقتضي تمكن من ينسب إليه من انتفاعه والعوض عنه من حيث هو كذلك)[٢]، فقوله "في عين أو منفعة؛ لأن المنافع تملك كالأعيان"[٣].

الوجه الثاني: لأن ملكية اللاعب للحساب ملكية مادية حقيقية؛ لأنه هو الذي أنشأ الحساب وطوَّره، وبذل وقتاً وجهداً للوصول به إلى هذه المرحلة المتقدمة، فيكون من نظير بيع الأرض إذا حرثها وزرعها ثم باعها[٤].

أما إذا كان حساب اللعبة الإلكتروني مرتبطاً بالاسم الحقيقي لصاحبه، واشترط عليه صاحب المتجر أو المنصة عدم بيع حسابه، وكان في هذا الشرط مصلحة ظاهرة معتبرة، لم يجز له بيعه؛ لقوله صلى الله عليه وسلم: (المسلمون على شروطهم)[٥].

---

(١) مجموع الفتاوى ١٧٨/٢٩.

(٢) الأشباه والنظائر للسيوطي، ص: ٥١٨– ٥١٩.

(٣) المصدر نفسه، ص: ٥١٩.

(٤) انظر: الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية، د/ منال الصاعدي، ص: ٤٧٠– ٤٧١، (وهو بحث في مجلة الجمعية الفقهية السعودية، العدد: ٤٩، السنة: يناير ٢٠٢٠م).

(٥) رواه أبوداود في ((سننه)). كتاب الأقضية. باب في الصلح، برقم: ٣٥٩٤، والترمذي في ((سننه)). كتاب الأحكام. برقم: ١٣٥٢، وابن ماجه في ((سننه)). كتاب الأحكام. باب الصلح، برقم: ٢٣٥٣، والبيهقي في ((السنن الكبرى)). كتاب الشركة. باب الشرط في الشركة وغيرها، ٧٩/٦، وصححه الترمذي، وقال شيخ الإسلام ابن تيمية كما في مجموع الفتاوى: "وهذه الأسانيد – وإن كان الواحد منها ضعيفاً – فاجتماعها من طرق يشد بعضها بعضاً"، وحسنه الألباني في ((الإرواء))، برقم: ١٣٠٣، وفي ((صحيح سنن أبي داود))، برقم: ٣٠٦٣.

الترجيح:

الراجح – والله أعلم بالصواب – القول الأول، وهو جواز بيع اللاعب حسابه بنقود حقيقية، إذا كان محتوى الحساب خالياً من المحظورات، وينبغي أن يراعى في ذلك عدم المبالغة في تقدير القيمة؛ لأنَّ من السفه والتبذيرِ بَذْلَ الأموالِ الكثيرةِ في مثل ذلك.

المطلب الخامس: شراء الألعاب الإلكترونية وتحميلها.

تتنوع طرق الحصول على الألعاب الإلكترونية، فقد تكون مجانية بلا عوض، وقد يتحصل عليها بدفع العوض.

ومن هذه الطرق التي يتحصل منها على الألعاب الإلكترونية:

١-شراء أشرطة اللعبة عن طريق المكتبات.

٢-شراء أشرطة اللعبة عن طريق محلات بيع الألعاب الإلكترونية.

٣-الحصول على هذه الألعاب الإلكترونية عن طريق متجر التطبيقات الموجودة في الأجهزة الذكية، كمتجر أبل ستور (Apple Store)، ومتجر أندرويد (Android).

٤-الحصول على الألعاب الإلكترونية عن طريق المتاجر الإلكترونية للألعاب، مثل متجر (Tokyo Games)، أو متجر سي دي كي (C D K) للألعاب والبطاقات الإلكترونية، وغيرها من المتاجر التي تقدم الألعاب، منها ما هو مجاني، ومنها ما هو بمقابل[١].

وفي بعض الألعاب يتم دفع مبلغ مالي يحدد كل شهر، وعملية الدفع تكون من

(١) انظر: مقال كيفية تنزيل الألعاب على الكمبيوتر، في موقع (Epic Games Store)، على الرابط الآتي: https://store.epicgames.com/ar/news/how-to-download-pc-games ، تاريخ الزيارة ١٤٤٦/٥/٣٠هـ، ومقال نظام الدفع غير النقدي المطلق لألعاب الأركيد ومراكز الجذب ومراكز المرح العائلية، في موقع (EMBED)، على الرابط الآتي: https://www.embedcard.com/ar/ ، تاريخ الزيارة ١٤٤٦/٥/٣٠هـ.

خلال البطاقات الائتمانية أو بطاقات الشحن، والوسيط في ذلك مواقع إلكترونية تتيح هذه الخدمات بعد التسجيل بها وتتواصل مع اللاعب عن طريق البريد الإلكتروني[١].

وحكم الشراء من هذه المواقع أو التطبيقات مبني على حكم اللعبة نفسها؛ فإن كانت اللعبة مباحة كان الشراء مباحاً، وإن كانت محرمة كان الشراء محرماً.

الأدلة على ذلك:

١–أن ما كان محرماً من الألعاب لا يكون مالاً محترماً شرعاً، فلا تجوز مقابلته بمال[٢].

٢–أن ما كان من المنافع مباحاً أبيح للشخص استيفاؤه، وأخذ العوض عليه، وأبيح لغيره بذل المال فيه توصلاً إليه، كسائر ما أبيح نفعه[٣].

المطلب السادس: شراء النقاط والجواهر والمزايا الإضافية في اللعبة الإلكترونية.

تعمد الشركات المصنعة أو المطوِّرة إلى صناعة نقود افتراضية وهمية داخل اللعبة، ومن يريد الحصول على مميزات أو خصائص معينة تساعده على الفوز – كمعدات أو أسلحة أو أدوات زراعة أو بناء أو لاعبين مميزين أو الحصول على وقود أو سرعة زائدة في ألعاب السيارات أو ملابس أو الحصول على جوهرة ثمينة ونحو ذلك – فله طريقان:

الطريق الأول: أن يتخطى اللاعب إحدى العقبات ويتقدم في اللعبة، والغالب أنها تستغرق وقتاً وجهداً.

---

(١) كما في لعبة: (mine craft) مثلاً، حيث يتم استئجار خادم يجتمع فيه عدد من اللاعبين يبنون فيه عوالم وشخصيات، ويتنافسون بشكل من أشكال الحروب. انظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د/ هيلة بنت عبدالرحمن اليابس، ص: ٤١، (وهو بحث طبعه مركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ط١، ١٤٤١هـ = ٢٠١٩م).

(٢) انظر: بدائع الصنائع ١٤٤/٥، والمعونة ١٠٨٨/٢، ونهاية المطلب ٦٥/٨، والشرح الكبير مع الإنصاف ٢٣/١١.

(٣) انظر: الشرح الكبير مع الإنصاف ٢٤/١١.

الطريق الثاني: أن يدفع اللاعب لشراء تلك الميزات عن طريق نقود افتراضية مشفرة مدعومة من منصات اللعب[١]، ويكون شراؤها بالمال الحقيقي عن طريق إحدى وسائل الشراء، مثل[٢]:

١-البطاقات الائتمانية (Credit Card، كبطاقات الفيزا وماستر كارد وغيرها.

٢-بطاقات الشحن مسبقة الدفع (Prepaid Card)، كبطاقات استور (Stor) الموجودة في المحلات والمتاجر الإلكترونية، وبطاقات جوجل بلاي (Google play، وهي بطاقات تستخدم لشراء البرامج للأجهزة التي تعمل بنظام الأندرويد من جوجل بلاي.

٣-بطاقات الآيتونيز (Itunes Card)، وهي من أشهرها، وهي بطاقات شحن رصيد (مسبقة الدفع)، يشحن بها اللاعب حسابه الخاص في الأبل ستور عن طريق برنامج (I Tunes، فيضاف رصيدها على الحساب لشراء منتج معين من متجر أبل ستور أو متجر الأندرويد، فيستخدم لشراء التطبيقات والألعاب وغيرها.

٤-بطاقات مشغلي خدمة الهاتف والإنترنت، كشركات الاتصالات المحلية.

وهناك بطاقات أخرى كثيرة ومتنوعة، كبطاقات اكس بوكس وبلايستيشن وأمازون بيبول وغيرها.

وهنا صورتان لشراء النقاط والجواهر والمزايا الإضافية.

الصورة الأولى: شراء النقاط والجواهر والمزايا الإضافية المعلومة:

قد يشتري اللاعب نقاطاً وجواهر ومزايا معلومة، كأن يشتري ذخيرة محددة أو معدات معينة أو رصيداً إضافياً معلوماً ونحو ذلك، فيكون مباحاً إن كانت اللعبة مباحة، ويحرم إن كانت اللعبة محرمة؛ إذ هو فرع عنها وامتداد لها، وهذه الجواهر

(١) مثال ذلك: لعبة (brain wars) تشتري العملات الوهمية بنقود مالية لتحقيق منافع كاختيار نوع اللعبة مع الخصم، وفي لعبة (pubg) تُشترى النقود الوهمية ليشتري بها اللباس حيث تبدأ اللعبة واللاعب شبه مجرد من اللباس.

(٢) انظر: موقع بطاقاتي على الرابط الآتي: https://www.bitaqaty.com/sa-ar/home/ ، تاريخ الزيارة ١٤٤٦/٥/٣٠هـ.

والمزايا التي تدفع مقابلها نقود مالية، هي منافع إضافية في اللعبة، فتصح المعاوضة عليها.

وهذه النقاط التي يحصل عليها اللاعب تُخَرَّجُ على أنها من قبيل المنافع المتقومة[١]، وتكون حقيقة المعاوضة عليها إجارة؛ إذ الإجارة عقد على المنافع، واللاعب دفع أجرة مقابل توفير فرصة اللعب بميزات إضافية عبر منصة عالمية، وما دفع في مقابل الأموال الوهمية هو أجرة اللعب حقيقة.

ويمكن تخريج هذه المسألة على ما ذكره الفقهاء، من جواز المعاوضة على المنفعة المباحة للتسلية واللعب المباح، ومن ذلك قول الخطيب الشربيني: (ولو استأجر شجرة للاستظلال بظلها أو الربط بها أو طائراً للأنس بصوته كالعندليب أو لونه كالطاووس صح؛ لأن المنافع المذكورة مقصودة متقومة)[٢].

إن شحن اللعبة الإلكترونية برصيد معين (نقود وهمية) مقابل نقود حقيقية للبدء في اللعبة أو الاستمرار فيها يعتبر معاوضة مقابل اللعب، فلا مانع منه بشروطه، فيكون مباحاً إن كانت اللعبة مباحة، ومحرماً إن كانت محرمة.

وسواء أكان هذا الرصيد المشحون مساوياً للمبلغ المدفوع أم أقل أم أكثر، فلا يشترط التساوي بين النقدين (الحقيقي والوهمي)، حيث إنه لا يجري الربا بينهما، فالمبادلة هنا ليست بين نقد ونقد، بل بين نقد ورصيد إلكتروني وهمي[٣]؛ إذ النقود الوهمية في الألعاب الإلكترونية صورية افتراضية حقيقتها الإذن والتمكين في اللعب أو بعض مزاياه عبر منصة عالمية[٤].

---

(١) انظر: بدائع الصنائع ١٨٩/٤-١٩٠، والمعونة ١٠٨٨/٢، ونهاية المطلب ٦٧/٨، وكشاف القناع ٤٤٩/٨.

(٢) مغني المحتاج ٣٣٦/٢، وانظر: حاشية الجمل على شرح المنهج ٢٥/٣.

(٣) انظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د/حسين بن معلوي بن حسين الشهراني، ص: ٢١٥، (وهو بحث في مجلة الجامعة الإسلامية في المملكة العربية السعودية، العدد: ١٩٢، الجزء الثاني، السنة: ٥٣، رجب ١٤٤١هـ).

(٤) انظر: فتوى في حكم شراء الكوينز واللاعبين مع الجهالة بحالهم، رقم الفتوى: ٣٦١٧١٣، تاريخ النشر: ٢٠٢٢/٩/١٧م، في موقع الإسلام سؤال وجواب على الرابط الآتي: https://2u.pw/RchDoHdo ، تاريخ الزيارة ١٤٤٦/٦/١هـ.

الصورة الثانية: شراء النقاط والجواهر والمزايا الإضافية المجهولة:

وفي هذه الصورة حالتان:

الحالة الأولى: قد يقوم اللاعب بدفع نقود مالية مقابل شراء حزمة أو صندوق لا يعلم محتواه[١] بنقود افتراضية مشتراة بنقود حقيقية، أو قد يعلم محتواها لكنه يستحق بالدفع واحداً من بينها غير محدد، ونحو ذلك من صور الجهالة.

وعليه فإن ما يدفعه اللاعب هو في مقابل مجهولٍ جنساً أو صفة؛ إذ اللاعب بعد فتح الصندوق إما أن يحصل على خواص مميزة في اللعبة فيكون رابحاً، وإما أن يحصل على خواص لا قيمة لها فيكون خاسراً، وهذا غرر، والغرر ممنوع شرعاً، فيحرم شراء الجواهر والمزايا المجهولة؛ لما فيها من الغرر، وهذا ما عليه جمهور الفقهاء[٢]؛ لنهي النبي صلى الله عليه وسلم عن بيع الغرر[٣]، ولأن الغرر في العقود سبب للخصام والعداوة، ولأنه يورث الندم والشحناء[٤].

الحالة الثانية: إذا لم تكن النقود الافتراضية مشتراة بنقود حقيقية، وإنما كانت هبة من الشركة المصنعة أو عن طريق نقاط ليس أصلها الشراء بنقود حقيقية، وإنما اكتسبها اللاعب أثناء اللعب مكافأة من الشركة مالكة اللعبة فقط، فيجوز شراء هذه الباقات أو الحزم، ولو اشتملت على غرر؛ لأن طريقها التبرع، والغرر لا يؤثر في عقود التبرعات[٥].

---

(١) مثال ذلك: لعبة (fifa) المشهورة، حيث يتم شراء صناديق حظ، وشراء لاعبين مجهولين، قد يكونون أقوياء، وقد يكونون ضعفاء، وأيضاً لعبة (POBG) ولعبة نداء الواجب (Call of Duty) .

(٢) انظر: تبيين الحقائق ٣٦٠/٤، وبداية المجتهد ٢٨٥/٣، والغرر البهية ٤٥١/٦، والشرح الكبير مع الإنصاف ٣١٢/١٤-٣١٣.

(٣) رواه مسلم في ((صحيحه)). كتاب البيوع. باب بطلان بيع الحصى والبيع الذي فيه غرر، برقم: ١٥١٣.

(٤) انظر: مجموع الفتاوى ٢٢/٢٩، ونيل الأوطار ٢٤٤/٥، والسيل الجرار ٢٧/٣.

(٥) وهذا مذهب المالكية واختيار شيخ الإسلام ابن تيمية.

انظر: الفروق للقرافي ٢٧٦/١، الفرق: الرابع والعشرون، ومجموع الفتاوى ٢٧٠/٣١- ٢٧١.

المطلب السابع: بيع النقود الوهمية والمكتسبات (النقاط) في الألعاب الإلكترونية.

بيع النقود الوهمية التي اكتسبها اللاعب خلال اللعب لا يخلو من حالتين:

الحالة الأولى: أن يبيع اللاعب النقاط المكتسبة لشخص أجنبي لا علاقة له بالشركة ولا بمالك اللعبة أو منتجها بمال حقيقي من أجل زيادة رصيد المشتري من النقاط، أو يكون اللاعب جديداً في اللعبة ويرغب في شراء رصيد غيره من النقاط المكتسبة ليستفيد منها في الحصول على خصائص ومميزات إضافية بشكل سريع(١).

ففي هذه الحال لا تعد هذه الصورة من باب المراهنات، بل هي معاوضة مباحة إذا كانت اللعبة مباحة ابتداء، ومحرمة إذا كانت اللعبة محرمة ابتداء.

فحقيقة هذه المعاملة أخذ أجرة مقابل منفعة مقصودة مباحة، فهي استعاضة عن بعض المنافع التي يملكها اللاعب مقابل نقد مالي حقيقي؛ لأن النقود الوهمية يمكن من خلالها ترقية اللعبة وكسب مزايا إضافية، فهي منافع في اللعبة تزيدها متعة وتشويقاً، فتصح المعاوضة عليها.

الحال الثانية: أن يبيع اللاعب النقاط المكتسبة للشركة المالكة أو المنتِجَةِ للعبة الإلكترونية على سبيل التحدي والرهان؛ ليكسب نقوداً أكثر، وهذا يحصل في حال دخول اللاعب في منافسة مع نظام اللعبة للشركة المنتجة ليكسب نقاطاً أكثر أو ليحصل على نقود افتراضية أو مميزات أعلى ونحو ذلك(٢).

فالمعاوضة هنا في مثل هذه الصورة محرم شرعاً؛ إذ هي من القمار المحرم، فحقيقة ما يعتاض به أنه شبيه بالجائزة لمن حقق هدفاً معيناً، وحال اللاعب مع

---

(١) مثال ذلك: لعبة ترافيان (travian) حيث يبيع اللاعبون الألماس المكتسب في اللعبة، ويعلن عنه في مواقع التواصل الاجتماعي.

(٢) انظر: المعاوضات في الألعاب الإلكترونية – دراسة فقهية تطبيقية، إعداد: د/ياسر بن إبراهيم الخضيري، ص: ٦٣، (وهو بحث طبعه مركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ط١، ١٤٤١هـ = ٢٠١٩م).

الشركة المالكة للعبة كحال المتغالبين في الرهان، فكلاهما متردد بين الغنم والغرم، فإن كان بذل العوض من كلا الطرفين فهو قمار محرم، وإن كان بذل العوض من اللاعب أو من شخص أجنبي فهو محرم أيضاً وإن لم يكن قماراً؛ لأنه من أكل أموال الناس بالباطل[١]؛ ولأن بيع هذه النقاط المكتسبة بالنقود الحقيقية لمنتجي اللعبة او مالكي الشركة يخرج اللعبة عن مجرد الترويح والترفيه إلى التربح والتكسب، وهذا يخالف مقصود الشارع الذي أراد الجد من العباد، وسمح لهم باللهو المباح إراحة للنفوس وإجماماً لها.

قال ابن قدامة: (كل لعب فيه قمار فهو محرم، أي لعب كان، وهو من الميسر الذي أمر الله باجتنابه، وما خلا من القمار، وهو اللعب الذي لا عوض فيه من الجانبين ولا من أحدهما، فمنه المحرم ومنه المباح)[٢].

وقال شيخ الإسلام ابن تيمية: (النهي عن هذه الأمور – يعني النرد والشطرنج – ليس مختصاً بصورة المقامرة فقط؛ فإنه لو بذل العوض أحد المتلاعبين أو أجنبي لكان من صور الجعالة، ومع ذلك فقد نُهي عن ذلك إلا فيما ينفع كالمسابقة والمناضلة كما في الحديث: (لَا سَبَقَ إِلَّا فِي خُفٍّ أَوْ نَصْلٍ أَوْ حَافِرٍ)[٣]؛ لأن بذل المال فيما لا ينفع في الدين ولا في الدنيا منهي عنه وإن لم يكن قماراً، وأكل المال بالباطل حرام بنص القرآن وهذه الملاعب من الباطل)[٤].

(١) انظر: القمار حقيقته وأحكامه، د/ سليمان الملحم، ص: ٧٥.

(٢) المغني ١٥٤/١٤.

(٣) تقدم تخريجه في ص: ٢٠.

(٤) مجموع الفتاوى ٢٢٣/٣٢.

المطلب الثامن: الألعاب الإلكترونية التي فيها محاكاة للقمار.

هناك بعض الألعاب التي فيها محاكاة للقمار لما عليه أهل الباطل ممن يتعاطون القمار والميسر(١).

ومن المعلوم أن ظواهر النصوص الشرعية جاءت بالنهي عن التشبه بالفساق، وفعل ما يخصهم من أقوال أو أفعال أو هيئات أو لباس، وإن لم تكن محرمة بعينها(٢).

لذا فقد حرَّم الفقهاء التشبه بعادات أهل الفسق والفجور، ولو كان أصل العمل مباحاً، حسماً لمادة الحرام، وقطعاً للجرأة عليه، فكذلك يقاس عليه كل لعب هو في الأصل مباح، ولكنه يلعب به على هيئة القمار والميسر.

يقول ابن عابدين: (قال في الدر: إذا شرب الماء وغيره من المباحات بلهو وطرب على هيئة الفسق حَرُمَ)(٣).

وقال ابن حجر الهيتمي: (إذا أُدِيرت القهوة الحادثة الآن كهيئة الخمر حرمت إدارتها وإلا فلا)(٤).

وقال البهوتي: (يحرم التشبه بشرب الخمر ويعزر فاعله وإن كان المشروب مباحاً في نفسه، فلو اجتمع جماعة ورتبوا مجلساً وأحضروا آلات الشرب وأقداحه وصبوا فيها السَّكَنْجَبِين(٥)، ونصبوا ساقياً يدور عليهم ويسقيهم فيأخذون من الساقي ويشربون، ويُحَيِّي بعضهم بعضاً بكلماتهم المعتادة بينهم حرم ذلك، وإن كان

---

(١) مثال ذلك: لعبة (كونكوير) التي أصدرها نادي القمار كونكويرد عبر موقعه الإلكتروني عام: ٢٠١٤م، ويقدم هذا الموقع أكثر من (٢٥٠) لعبة قمار من إنتاج أشهر لشركات المتخصصة في تصميم مثل هذه الألعاب التي تعتمد على أحدث الوسائل التقنية، وقد حذل مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية من هذه اللعبة لاشتمالها على القمار. انظر: مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية في موقع اليوم السابع على الرابط الآتي: https://2u.pw/vKOzLwQD ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٦/٢هـ.

(٢) انظر: التشبه المنهي عنه في الفقه الإسلامي، جميل اللويحق، ص: ٥٠.

(٣) حاشية ابن عابدين ٥٣٥/٩.

(٤) الفتاوى الفقهية الكبرى ٣٦١/٤.

(٥) قال في المطلع، ص: ٢٩٤، ((وأما "السكنجبين" فليس من كلام العرب، وهو معروف، مركب من السكر والخل ونحوه)).

المشروب مباحاً في نفسه؛ لأن في ذلك تشبهاً بأهل الفساد)[1].

ويمكن أن يستدل لهذا المعنى من الأثر والنظر:

١-أن في محاكاة القمار أو غيره من المحرمات إيهاماً لاتخاذ آيات الله هزواً، وعدم تعظيم حرماته، والاستهانة بها، وتهويناً لإثمها في النفوس، وجرأة على تقحمها واستمرائها واستحلال فعلها، وفعل صورة ما حرمه الله – ولو للتسلية واللعب – ينافي تعظيم حرمته، قال تعالى: {ذَٰلِكَ ۖ وَمَن يُعَظِّمْ حُرُمَٰتِ ٱللَّهِ فَهُوَ خَيْرٌ لَّهُۥ عِندَ رَبِّهِۦ ۗ ﴿٣٠﴾} [سورة الحج:٣٠].

ففي الآية الكريمة دلالة على وجوب تعظيم حرمة القمار حتى لو كان وهمياً.

٢-أن في هذا الفعل تشبهاً بأصحاب الفسق، والتشبه بهم لا يجوز؛ لقوله صلى الله عليه وسلم: (مَنْ تَشَبَّهَ بِقَوْمٍ فَهُوَ مِنْهُمْ)[2].

٣-أن في محاكاة القمار أو غيره من المحرمات ربما أدى إلى الوقوع في الفعل المحرم نفسه؛ لأن الشبه متضمن للمحبة والإعجاب، ومن كان هذا حاله لا يؤمن وقوعه في الفعل المحرم، فسداً للذريعة منع هذا الفعل كيلا يعتاد عليها الناس فيألفوا القمار من خلال كثرة المماسة.

لهذه الأدلة وغيرها نص جمع من العلماء المعاصرين على تحريم اللعب بالألعاب الإلكترونية التي فيها محاكاة للقمار بالنقود الوهمية[3].

---

(١) كشاف القناع ١٠٧/١٤.

(٢) رواه الإمام أحمد في ((مسنده))، ٥٠/٢، ٩٢، وأبو داود في ((سننه)). كتاب اللباس. باب في لبس الشهرة، برقم: ٤٠٣١، وجوَّد إسناده ابن تيمية في الاقتضاء ٢٦٩/١، وحسن إسناده ابن حجر في فتح الباري ٢٧١/١٠، وصححه الألباني في الإرواء، برقم: ١٢٦٩.

(٣) انظر: روضة الطالبين ٣٥٤/١٠ – ٣٥٥، والمغني ٤١٣/١٣، والفروسة لابن القيم، ص: ٣٣٥، وفتوى حول: حكم لعب القمار عن طريق الإنترنت، في موقع دار الإفتاء الأردنية، برقم: ٤٨٨، تاريخ النشر ٢٠١٠/٢/٢، على الرابط الآتي: https://2u.pw/8pauLvYd ، تاريخ الزيارة ١٤٤٦/٦/٣هـ، وفتوى مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية في موقع اليوم السابع على الرابط الآتي: https://2u.pw/vKOzLwQD ، تاريخ الزيارة في ١٤٤٦/٦/٢هـ.

المطلب التاسع: قول أحد المتسابقين في اللعبة الإلكترونية: إن أصبتَ فلك كذا، وإن أخطأتَ فعليك كذا.

هذه الصورة ذكرها الفقهاء المتقدمون في باب الرمي والنضال، ونصوا على أنها محرمة لأجل القمار(١)، فكل واحد من اللاعِبَين يخاطر بشيء من ماله لقاء عوض قد يحصل وقد لا يحصل، فإن أصاب الرمي ربح العوض وخسر القائل، والعكس صحيح.

ومن الصور المنتشرة في عصرنا في الألعاب الإلكترونية: ما تقيمه بعض شركات الألعاب الإلكترونية، وفيها يدفع المشارك مبلغاً من المال ثم يلعب، فإن ربح أو حقق النتيجة المطلوبة يحصل على جائزة معينة.

فالمشترك في هذه الحال يراهن بالمبلغ الذي دفعه من أجل الفوز بالجائزة، فإن أصاب الهدف أو حقق النتيجة المطلوبة ربح الجائزة، وإلا فيخسر ماله الذي دفع، وهذا هو الميسر والقمار بعينه.

وأما إذا كانت المشاركة مجاناً فهي مشروعة؛ لانتفاء الميسر والقمار عنها، حيث تكون الجائزة من أحد الطرفين فقط دون الآخر(٢).

(١) انظر: روضة الطالبين ٣٨٠/١٠، والمغني ٤٣٠/١٣.

(٢) انظر: الميسر والقمار حقيقته وصوره المعاصرة، أحمد إبراهيم قيروز، ص: ١٤٢-١٤٣.

المطلب العاشر: الرهان في الألعاب الإلكترونية على نتائج المسابقة.

المراد بالرهان هنا: صورة خاصة من صور الميسر، وهي: أن لا يكون للطرفين دور في حدوث النتيجة أو الأمر المُرَاهنِ عليه.

وصورته: (إن سبق زيد فلك مني كذا، وإن سبق عمرو فعليك كذا)[١].

وهناك صور معاصرة كثيرة متعلقة بالألعاب الإلكترونية لهذه الصورة.

منها: ما يحدث في بعض الألعاب الإلكترونية كسباق السيارات أو المصارعة، ونحو ذلك، حيث يراهن كلٌّ واحد من الجمهور المشاركين على فوز أحد المتسابقين، ويدفع للشركة المنظِّمَةِ مبلغاً من المال، وبعد انتهاء اللعبة يحصل كلٌّ مَن صح توقعه وفاز لاعبه على جائزة مالية، بينما يخسر سائر المراهنين أموالهم لتذهب إلى جيوب أصحاب تلك الشركات.

والغالب أن تتفق هذه الشركات مع اللاعبين أنفسهم بحيث يكون الغالب في المسابقة موافقاً لتوقع الأقلية من المراهنين؛ تجنباً لأكبر قدر من الخسائر، فتتحول المسابقة إلى مسرحية هزلية يكون ضحيتها العدد الأكبر من الجمهور[٢].

جاء في قرار مجمع الفقه الإسلامي التابع لمنظمة التعاون الإسلامي، في هذا النوع من المراهنات، حيث نص على أن: (المراهنة بين طرفين فأكثر على نتيجة فعلٍ لغيرهم في أمور مادية أو معنوية حرام؛ لعموم الأدلة الواردة في تحريم الميسر)[٣].

(١) انظر: الميسر والقمار – المسابقات والجوائز، د/ رفيق المصري، ص: ٣٣.

(٢) انظر: الميسر والقمار، أحمد إبراهيم قيروز، ص: ١٤٤.

(٣) قرارات مجمع الفقه الإسلامي التابع لمنظمة التعاون الإسلامي، برقم: ١٢٧، (١٤/١)، بشأن بطاقات المسابقات، ص: ٣٠٢.

الخاتمة

يطيب لي بعد الفراغ من هذا البحث أن أسجل خلاصة له تبرز أهم النتائج التي توصلت لها هذه الدراسة على النحو الآتي:

١-تعريف الألعاب الإلكترونية: هي نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي.

٢-للألعاب الإلكترونية تأثير كبير، فلها فوائد وخصائص ومزايا، كما أن لها أيضاً اضرار نفسية وأخلاقية وجسدية ومجتمعية.

٣-الأصل في حكم اللهو واللعب الإباحة إلا ما كان ضرره أكثر من نفعه فيحرم، أو كان قليل النفع أو معدومه فيكره، وإن اقترن باللعب أمور نافعة ظاهرة المصلحة فقد يكون مندوباً إليه.

٤-جواز الألعاب الإلكترونية مقيد بعدة قيود، منها: أن تكون خالية من القمار أو الميسر أو الغرر المؤثر أو الرهان المحرم، ولا تلهي عن ذكر الله وعن الصلاة، وخالية من التعصب، ولا تشتمل على ما ينافي عقيدة الإسلام أو أخلاقه.

٥-يجوز تصميم الألعاب الإلكترونية وإنتاجها، إذا كانت مباحة ومصممةً وفق الضوابط الشرعية.

٦-يجوز شراء أجهزة الألعاب الإلكترونية إذا كانت تستعمل في تشغيل الألعاب المباحة.

٧-يجوز شراء الألعاب الإلكترونية من مواقع الإنترنت أو التطبيقات الإلكترونية إذا كانت اللعبة مباحة.

٨-يجوز شحن اللعبة الإلكترونية بنقود وهمية مقابل نقود حقيقية للبدء في اللعبة أو الاستمرار فيها إذا كانت اللعبة مباحة.

٩-يجوز شراء المزايا والأدوات والجواهر المعلومة إذا كانت اللعبة مباحة، وأما إذا

كانت المزايا والأدوات والجواهر مجهولة، فلا يخلو الأمر من حالتين: إن كانت هذه الجواهر الافتراضية مشتراة بنقود حقيقية فيحرم شراء هذه المزايا المجهولة للغرر فيها، وأما إذا كانت هذه المزايا هبة من الشركة المصنعة، فيجوز شراؤها ولو اشتملت على غرر؛ لأنها على سبيل التبرع.

١٠-بيع اللاعب للنقاط المكتسبة، إذا كانت لشخص أجنبي لا علاقة له بالشركة فهو جائز إن كانت اللعبة مباحة؛ لأن هذه الصورة ليست من المراهنات، وأما إذا كان هذا البيع للشركة المالكة للعبة الإلكترونية على سبيل الرهان فلا يجوز؛ لأنها من القمار.

١١-يجوز للشخص إنشاء حساب خاص به في أحد المتاجر الإلكترونية ما دامت اللعبة خالية من المحظورات الشرعية.

١٢-يجوز بيع اللاعب لحسابه بنقود حقيقية على الراجح من قولي الفقهاء إذا كان محتوى الحساب خالياً من المحظورات الشرعية.

١٣-يحرم اللعب بالألعاب الإلكترونية التي فيها محاكاة للقمار بالنقود الوهمية.

١٤-لا يجوز ما تفعله بعض شركات الألعاب الإلكترونية، وفيها يدفع المشارك مبلغاً من المال ثم يلعب، فإن ربح أو حقق النتيجة المطلوبة حصل على جائزة معينة؛ لأنه قمار.

التوصيات:

بعد دراسة هذا الموضوع، والنظر في مسائله وقضاياه، فإني أوصي بما يأتي:

١-العناية بعمل تصاميم وبرمجة لألعاب إلكترونية مسلية تكون خالية من المحظورات الشرعية ومتوافقة مع مبادئ وضوابط الشريعة، تنمي عند الأطفال والشباب حب الإسلام، وفيها استثمار نافع لغرس الأخلاق والقيم والمبادئ النبوية.

٢-نشر الأحكام الفقهية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية عبر رسائل الإعلام ووسائل

التواصل الاجتماعي.

٣-حث الجهات الوقفية على دعم الدراسات الشرعية والتربوية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وكذلك دعم برامج التصميم وصناعة المحتوى النافع.

٤-الرقابة على أنواع الألعاب الإلكترونية باستخدام نظام متخصص يهتم بتصنيف التطبيقات بحسب المرحلة العمرية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية"؛ لحصر الألعاب المتضمنة للمخالفات والمحاذير الشرعية كالقمار أو الدعوة إلى العنف والقتل، من خلال كتابة محتوى لكل تطبيق بما يتوافق مع المبادئ والقيم الإسلامية.

٥-يتوجب على المعنيين بالعملية التربوية استمرارهم في التنبيه على خطورة الإدمان على الألعاب الإلكترونية تحديداً في هذا الوقت الذي اختلط فيه الحق بالباطل.

فهرس المراجع والمصادر

١-أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال مريم قويدر، (رسالة ماجستير في كلية العلوم السياسية والإعلام – جامعة الجزائر، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من سنة ٧ – ١٥).

٢-إحياء علوم الدين لأبي حامد محمد بن محمد الغزالي، (بيروت: دار المعرفة، ط١، ١٤٠٢هـ).

٣-الأحاديث الواردة في اللعب والرياضة – دراسة حديثية فقهية، د/ صالح بن فريح البهلال، (الدمام: دار ابن الجوزي، ط١، ١٤٣٥هـ).

٤-إرواء الغليل في تخريج أحاديث منار السبيل لمحمد ناصر الدين الألباني، (بيروت: المكتب الإسلامي، ط٢، ١٤٠٥هـ).

٥-الإرشاد إلى معرفة الأحكام لعبدالرحمن بن ناصر السعدي، (الرياض: مكتبة المعارف، ط١، ١٤٠٠هـ).

٦-الاستقامة لأحمد بن عبدالحليم بن تيمية، ت: د/ محمد رشاد سالم، (الرياض: محمد بن سعود الإسلامية، ط١، ١٤٠٣هـ).

٧-أسنى المطالب في شرح روض الطالب، لزكريا بن محمد بن زكريا الأنصاري، |(بيروت: دار الكتاب الإسلامي، ط بدون).

٨- الأشباه والنظائر على مذهب الإمام أبي حنيفة النعمان، لزين الدين بن إبراهيم بن نجيم، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٩هـ).

٩- الأشباه والنظائر في قواعد وفروع فقه الشافعية، لجلال الدين عبدالرحمن بن أبي بكر بن محمد السيوطي، ت: محمد المعتصم بالله البغدادي، (بيروت: دار الكتاب العربي، ط١، ١٤١٤هـ).

١٠- إعلام الموقعين عن رب العالمين، لأبي بكر محمد بن أبي بكر بن قيم الجوزية، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤٠٨هـ).

١١-الإفصاح عن معاني الصحاح، لأبي المظفر يحيى بن محمد بن هبيرة، (دمشق: دار النوادر، ط١، ١٤٣٤هـ).
١٢-الإقناع لطالب الانتفاع، لموسى بن أحمد الحجاوي، ت: د/ عبدالله التركي، (مصر: دار هجر، ط١، ١٤١٨هـ).
١٣-الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان، د/ أحمد عطا الله عبدالباسط، (المجلة العلمية، كلية اللغة العربية، العدد: الرابع والثلاثون، الجزء الأول، ٢٠١٥م).
١٤-الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، فاطمة همال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير – غير منشورة، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر، ٢٠١١ – ٢٠١٢م).
١٥-الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، د/ مها حسني الشحروري، (عمَّان: دار المسيرة، ط١، ١٤٢٨هـ).
١٦- الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية، دراسة فقهية مقارنة، إعداد: د/ منال بنت سليم الصاعدي، (وهو بحث في مجلة الجمعية الفقهية السعودية، العدد: ٤٩، السنة: يناير ٢٠٢٠م).
١٧-الألعاب الرياضية – أحكامها وضوابطها في الفقه الإسلامي، علي حسين أمين يونس، (الأردن: دار النفائس، ط١، ١٤٢٣هـ).
١٨- الأم، لمحمد بن إدريس الشافعي، (بيروت: دار المعرفة، ط٢، ١٣٩٣هـ).
١٩- الإنصاف في معرفة الراجح من الخلاف مع الشرح الكبير، لعلاء الدين أبي الحسن علي بن سليمان المرداوي، ت: د/ عبدالله التركي و د/عبدالفتاح الحلو، (مصر: دار عالم الكتب، ط بدون، ١٤٣٢هـ).
٢٠- البحر الرائق شرح كنز الدقائق، لزين الدين بن إبراهيم بن نجيم، (دار الكتاب الإسلامي، ط٢).
٢١-البحر المحيط في أصول الفقه، لبدر الين محمد بن بهادر بن عبدالله الزركشي، ت: د/ محمد ثامر، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤٢١هـ).

٢٢- بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع، لعلاء الدين أبي بكر بن مسعود الكاساني، (بيروت: دار الكتاب العربي، ط٢، ١٩٨٢م).
٢٣- بداية المجتهد ونهاية المقتصد، لأبي الوليد محمد بن أحمد بن رشد القرطبي، ت: محمد صبحي حسن حلاق، (الرياض: دار المغني، ط١، ١٤٣٢هـ).
٢٤-بلغة الساغب وبغية الراغب، لمحمد بن محمد بن الخضر، ت: د/ بكر أبو زيد، (الرياض، دار العاصمة، ط١، ١٤١٧هـ).
٢٥-البناية في شرح الهداية، لأبي محمد محمود بن أحمد العيني، (بيروت: دار الفكر، ط٢، ١٤١١هـ).
٢٦- البيان والتحصيل والشرح والتوجيه والتعليل في مسائل المستخرجة لأبي الوليد محمد بن أحمد بن رشد القرطبي، ت: د/ محمد حجي وآخرين، (بيروت: دار الغرب، ط٢، ١٤٠٨هـ).
٢٧- تبيين الحقائق شرح كنز الدقائق، لعثمان بن علي الزيلعي، (القاهرة: مطابع الفاروق، ط٢).
٢٨-التشبه المنهي عنه في الفقه الإسلامي، جميل بن حبيب اللويحق، (رسالة ماجستير بجامعة أم اقرى، ١٤١٧هـ).
٢٩-تفسير القرآن العظيم، لأبي الفداء إسماعيل بن عم ربن كثير، ت: سامي بن محمد السلامة، (الرياض: دار طيبة، ط٢، ١٤٣٢هـ).
٣٠-التكييف الفقهي للإدمان التقني (الألعاب الإلكترونية "أنموذجاً")، أ.د/ فتحية إسماعيل محمد مشعل، (مجلة كلية البنات بالعاشر من رمضان، العدد: السابع، ٢٠٢٢م).
٣١-التلخيص الحبير في أحاديث الرافعي الكبير، لأبي الفضل أحمد بن علي بن حجر العسقلاني، ت: السيد عبدالله هاشم اليماني، (بيروت: دار المعرفة، ط بدون).
٣٢-جزء فيه فوائد حديث أبي عمير، لابن القاص الشافعي، (القاهرة: مكتبة السنة، ط بدون).

٣٣-حاشية الجمل فتوحات الوهاب بتوضيح شرح منهج الطلاب، لسليمان بن عمر بن منصور العجيلي الأزهري المعروف بالجمل، (بيروت: دار الفكر، ط بدون).
٣٤- حاشية الدسوقي على الشرح الكبير، لمحمد أحمد عرفة الدسوقي، (بيروت: دار الفكر، ط بدون).
٣٥- حاشية ابن عابدين لمحمد أمين بن عمر بن عابدين، (بيروت: دار الفكر، ط بدون، ١٤٢١هـ).
٣٦- حاشية قليوبي وعميرة، (ط بدون).
٣٧- الحاوي الكبير، لأبي الحسن علي بن محمد الماوردي، ت: علي بن محمد معوض وعادل بن أحمد عبد الموجود، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٤هـ).
٣٨- الذخيرة، لشهاب الدين أحمد بن إدريس القرافي، ت: محمد حجي، (بيروت: دار الغرب، ط١، ١٩٩٤م).
٣٩-الروض المربع شرح زاد المستقنع، لمنصور بن يونس البهوتي، مع حاشية ابن قاسم النجدي الحنبلي، (بيروت: مؤسسة فؤاد بعينو، ط٣، ١٤٠٥هـ).
٤٠- روضة الطالبين وعمدة المفتين لأبي زكريا يحيى بن شرف النووي، ت: زهير الشاويش، (بيروت: المكتب الإسلامي، ط٣، ١٤١٢هـ).
٤١-روضة الناظر وجنة المناظر، لأبي محمد عبدالله بن أحمد بن قدامة المقدسي، ت: د/ عبدالعزيز بن عبدالرحمن السعيد، (الرياض: جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ط٢، ١٣٩٩هـ).
٤٢-سنن الترمذي، لأبي عيسى محمد بن عيسى بن سورة، (بيروت: دار الفكر، ط بدون، ١٤١٤هـ).
٤٣- سنن أبي داود، لسليمان بن الأشعث السجستاني، ت: محمد محيي الدين عبدالحميد، (بيروت: دار الفكر، ط بدون).
٤٤-سنن ابن ماجه، لمحمد بن يزيد بن ماجه، (الرياض: دار السلام، ط١، ١٤٢٠هـ).

٤٥- سنن النسائي، لأحمد بن شعيب النسائي، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١١هـ).
٤٦-السيل الجرار المتدفق على حدائق الأزهار، لمحمد بن علي الشوكاني، ت: محمود إبراهيم زايد، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤٠٥هـ).
٤٧- شرح الخرشي على مختصر خليل، لأبي عبدالله محمد بن عبدالله بن علي الخرشي، (بيروت: دار صادر، ط بدون).
٤٨-شرح الزرقاني على موطأ الإمام مالك، لمحمد بن عبدالباقي الزرقاني، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١١هـ).
٤٩-شرح الزركشي على مختصر الخرقي، لشمس الدين محمد بن عبدالله الزركشي، ت: د/ عبدالله بن عبدالرحمن الجبرين، (الرياض: مكتبة العبيكان، ط١، ١٤١٢هـ).
٥٠-شرح السنة، لمحيي السنة الحسين بن مسعود البغوي، ت: شعيب الأرناؤوط وزهير الشاويش، (بيروت: المكتب الإسلامي، ط٢، ١٤٠٣هـ).
٥١- الشرح الكبير مع الإنصاف، لأبي الفرج عبدالرحمن بن قدامة المقدسي، ت: د/ عبدالله بن عبدالمحسن التركي، (الرياض: دار عالم الكتب، ط بدون، ١٤٣٢هـ= ٢٠١١م).
٥٢-شرح المناوي على شمائل الترمذي، لعبدالرؤوف بن علي المناوي، مطبوع بهامش شرح الشيخ ملا علي القاري، جمع الرسائل في شرح الشمائل، (مصر: مصطفى البابي الحليبي، ط بدون).
٥٣-صحيح الجامع الصغير وزيادته، لمحمد ناصر الدين الألباني، (بيروت: المكتب الإسلامي، ط٢، ١٤٠٦هـ).
٥٤-الضوابط الشرعية في لعب الأطفال، لعبدالعزيز بن مهنا المد الله، (رسالة ماجستير في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، المعهد العالي للقضاء، ١٤٣١هـ).

٥٥–طلبة الطلبة في الاصطلاحات الفقهية، لعمر بن محمد النسفي، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٨هـ).
٥٦–طرح التثريب في شرح التقريب، للحافظ زين الدين العراقي، (بيروت: دار إحياء التراث العربي، ط بدون).
٥٧–عارضة الأحوذي بشرح سنن الترمذي، لأبي بكر محمد بن عبدالله بن العربي، عناية: جمال مرعشلي، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط٢، ١٤٣٢هـ).
٥٨–الغرر البهية في شرح البهجة الوردية، لزكريا بن محمد بن أحمد الأنصاري، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٨هـ).
٥٩–الفتاوى الكبرى الفقهية، لابن حجر الهيتمي، وبهامشه فتاوى العلامة شمس الدين الرملي، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط بدون، ١٤٣هـ).
٦٠– فتح الباري بشرح صحيح البخاري، للحافظ أحمد بن علي بن حجر العسقلاني، ت: محب الدين الخطيب، رقم كتبه وأبوابه: محمد فؤاد عبدالباقي، راجعه: قصي محب الدين الخطيب، (القاهرة: دار الريان للتراث، ط١، ١٤٠٧هـ= ١٩٨٦م).
٦١– الفواكه الدواني على رسالة ابن أبي زيد القيرواني، لأحمد بن غنيم النَّفراوي، (بيروت: دار الفكر، ط بدون، ١٤١٥هـ).
٦٢–الفروسة، لشمس الدين أبي عبدالله محمد بن أبي بكر بن أيوب المعروف بان قيم الجوزية، ت: مشهور حسن سلمان، (حائل: دار الأندلس، ط١، ١٤١٤هـ).
٦٣– الفروق لشهاب الدين أحمد بن إدريس القرافي، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٨هـ).
٦٤– القاموس المحيط لمجد الدين محمد بن يعقوب الفيروز آبادي، (بيروت: مؤسسة الرسالة، ط٢، ١٤٠٧هـ).
٦٥– قرارات وتوصيات مجمع الفقه الإسلامي الدولي المنبثق عن منظمة التعاون الإسلامي، جمع وترتيب، د/ حسني خيري طه، (المغرب: الدار المغربية للنشر والتوزيع، ط١، ١٤٤٢هـ).

٦٦-القمار حقيقته وأحكامه، د/ سليمان بن أحمد الملحم، (الرياض: كنوز إشبيليا، ط١، ١٤٥٢٩هـ).
٦٧-القواعد، لأبي الحسن علي بن محمد البعلي الحنبلي المعروف بابن اللحام، ت: د/ عايض بن عبدالله الشهراني، (الرياض: مكتبة الرشد، ط١، ١٤٢٣هـ).
٦٨- قواعد الأحكام في إصلاح الأنام، لعز الدين بن عبد السلام، ت: د/ نزيه حماد و د/ عثمان ضميرية، (دمشق: دار القلم، ط١، ١٤١٢هـ).
٦٩-الكافي في فقه الإمام أحمد بن حنبل، لأبي محمد عبدالله بن قدامة المقدسي، (بيروت: المكتب الإسلامي، ط بدون).
٧٠- كشاف القناع عن متن الإقناع لمنصور بن يونس البهوتي، تحقيق وتخريج وتوثيق: لجنة متخصصة في وزارة العدل، (الرياض: وزارة العدل، ط١، ١٤٢٧هـ).
٧١-لسان العرب لمحمد بن مكرم بن منظور الإفريقي، (دار المعارف، ط بدون).
٧٢-المبدع في شرح المقنع، لبرهان الدين إبراهيم بن محمد بن عبدالله بن مفلح المقدسي، ت: محمد حسن محمد إسماعيل الشافعي (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١٨هـ= ١٩٩٧م).
٧٣-المبسوط، لشمس الدين السرخسي، (بيروت: دار المعرفة، ط بدون).
٧٤- مجموع الفتاوى، لشيخ الإسلام أحمد بن تيمية الحراني، جمع وترتيب: عبدالرحمن بن محمد بن قاسم النجدي وابنه محمد، (الرياض: دار عالم الكتب، ط بدون، ١٤١٢هـ= ١٩٩١م).
٧٥-مدارج السالكين بين منازل إياك نعبد وإياك نستعين، لمحمد بن أبي بكر بن أيوب المعروف بابن قيم الجوزية، (بيروت: دار الكتاب العربي، ط٣، ١٤٠٦هـ).
٧٦- مراتب الإجماع، لعلي بن حزم الأندلسي، (بيروت: دار ابن حزم، ط١، ١٤١٩هـ).

٧٧–المستدرك على الصحيحين، لمحمد بن عبدالله أبي عبدالله الحاكم النيسابوري، ت: مصطفى عبدالقادر عطا، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط١، ١٤١١هـ).

٧٨–مسند الإمام أحمد، ت: أحمد محمد شاكر، (مصر: دار المعارف، ط بدون، ١٣٧٥هـ).

٧٩– المصباح المنير في غريب الشرح الكبير لأحمد بن محمد الفيومي، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط بدون).

٨٠– مصنف ابن أبي شيبة، لأبي بكر بن أبي شيبة، (المدينة المنورة: مكتبة العلوم والحكم، ط١، ١٤٠٩هـ).

٨١–المطلع على ألفاظ المقنع، لشمس الدين محمد بن أبي الفتح البعلي الحنبلي، (مكتبة السوادي للتوزيع، ط١، ١٤٢٣هـ).

٨٢– معالم السنن شرح سنن أبي داود، لأبي سليمان ممد بن محمد الخطابي، اعتنى به: عبدالسلام عبد الشافي، (بيروت: دار الكتب العلمية، ١٤١٦هـ).

٨٣– المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د/حسين بن معلوي بن حسين الشهراني، (وهو بحث في مجلة الجامعة الإسلامية في المملكة العربية السعودية، العدد: ١٩٢، الجزء الثاني، السنة: ٥٣، رجب ١٤٤١هـ).

٨٤– المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د/ هيلة بنت عبدالرحمن اليابس، (وهو بحث طبعه مركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ط١، ١٤٤١هـ = ٢٠١٩م).

٨٥–معجم لغة الفقهاء، وضعه: د/ محمد رواس قلعه جي و د/ حامد قنيبي، |(الرياض: دار النفائس، ط٢، ١٤٠٨هـ).

٨٦–معجم الغني الزاهر، د/ عبدالغني أبو العزم، (الرباط: مؤسسة الغني للنشر، ط١، ٢٠١٣م).

٨٧– المعجم الوسيط، مجمع اللغة العربية، إخراج: د/ إبراهيم أنيس وآخرون، (إسطنبول: المكتبة الإسلامية، ط٢).

٨٨- المعونة على مذهب عالم المدينة، للقاضي أبي محمد عبد الوهاب بن علي بن نصر، ت: حميش عبدالحق، (مكة المكرمة: مكتبة نزار الباز، ط بدون، ١٤١٥هـ).

٨٩- مغني المحتاج إلى معرفة ألفاظ المنهاج، للشيخ شمس الدين محمد أحمد الشربيني، ت: علي محمد معوض وعادل أحمد عبد المقصود (بيروت: دار الكتب العلمية، ط ١، ١٤١٥هـ).

٩٠- المغني، للإمام موفق الدين أبي محمد عبدالله بن أحمد بن قدامة المقدسي، ت: د/ عبدالله التركي وَ د/عبدالفتاح الحلو، (القاهرة: هجر للطباعة والنشر والتوزيع، ط٢، ١٤١٢هـ).

٩١-المنتقى شرح الموطأ، لأبي الوليد سليمان بن خلف الباجي، (القاهرة: دار الكتاب الإسلامي، ط٢).

٩٢- المنثور في القواعد الفقهية، لأبي عبدالله بدر الدين محمد بن بهادر الزركشي، ت: د/ تيسير فائق أحمد محمود، رادعه: د/ عبدالستار أبو غدة، (الكويت: وزارة الأوقاف الكويتية، ط٢، ١٤٠٥هـ).

٩٣- منح الجليل شرح مختصر خليل، للشيخ محمد بن أحمد بن عليش، (بيروت: دار الفكر، ط بدون، ١٤٠٩هـ).

٩٤- المهذب في فقه الشافعية، لأبي إسحاق إبراهيم بن علي الشيرازي، (بيروت: دار إحياء التراث العربي، ط١، ١٤١٤هـ).

٩٥- الموافقات لإبراهيم بن موسى الشاطبي، ت: مشهور حسن آل سلمان، (الخبر: دار ابن عفان، ط١، ١٤١٧هـ).

٩٦-مواهب الجليل لشرح مختصر خليل، لأبي عبدالله محمد بن محمد الحطاب، (بيروت: دار الفكر، ط٢).

٩٧–موسوعة شروح الموطأ (التمهيد والاستذكار لأبي عمر يوسف بن عبدالبر، والقبس لأبي بكر محمد بن عبدالله بن العربي(، ت: د/ عبدالله بن عبدالمحسن التركي، (القاهرة: مركز هجر للبحوث والدراسات العربية والإسلامية، ك١، ١٤٢٦هـ).

٩٨–الموسوعة العربية العالمية، مؤسسة سلطان بن عبدالعزيز الخيرية، (الرياض: مؤسسة أعمال الموسوعة للنشر والتوزيع، ط٢، ١٤١٩هـ).

٩٩–الموطأ للإمام مالك بن أنس الأصبحي، ت: محمد فؤاد عبدالباقي، (مصر: دار إحياء التراث العربي، ط بدون).

١٠٠– المنثور في القواعد الفقهية، لأبي عبدالله بدر الدين محمد بن بهادر الزركشي، ت: د/ تيسير فائق أحمد محمود، رادعه: د/ عبدالستار أبو غدة، (الكويت: وزارة الأوقاف الكويتية، ط٢، ١٤٠٥هـ).

١٠١–الميسر والقمار حقيقته وصوره المعاصرة – دراسة فقهية مقارنة، لأحمد إبراهيم قيروز، (الدوحة: وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، ط١، ١٤٣٧هـ).

١٠٢– نهاية المحتاج إلى شرح المنهاج، للعلامة شمس الدين محمد بن أبي العباس أحمد بن حمزة الرملي، وعليه حاشية الشبراملسي، (بيروت: دار الكتب العلمية، ط بدون، ١٤١٤هـ).

١٠٣– نهاية المطلب في دراية المذهب، لأبي المعالي الجويني، ت: أ.د/ عبدالعظيم الديب، (دار المنهاج، ط١، ١٤٢٨هـ).

١٠٤–نيل الأوطار من أحاديث سيد الأخيار شرح منتقى الأخبار، لمحمد بن علي الشوكاني، (بيروت: دار الجيل، ط بدون، ١٩٧٣هـ).

المواقع الإلكترونية على الشبكة العنكبوتية

١٠٥– إسلام أون لاين، على الرابط الآتي: https://2u.pw/q6Ta8nQf .

١٠٦– الإسلام سؤال وجواب على الرابط الآتي: https://2u.pw/Pew6d7TD

١٠٧– إرشيف ملتقى الحديث، على الرابط الآتي: https://al-maktaba.org/book/31621/33130.

١٠٨- إفادة لتقنية المعلومات، على الرابط الآتي:
https://www.efadh.com/blog/%D8%B3%D9%8A%D8%B1%D9%81%
%D8%AE%D8%A7%D8%B5%D8%A9D8%B1%D8%A7%D8%AA-
.

١٠٩- بطاقاتي على الرابط الآتي: https://www.bitaqaty.com/sa-ar/home/ .

١١٠- جريدة الوطن، على الرابط الآتي:
https://www.alwatan.com.sa/article/1132085 .

١١١- جريدة عكاظ الإلكترونية https://www.okaz.com.sa/youth/na/1580975 .

١١٢- دار الإفتاء الأردنية على الرابط الآتي: https://2u.pw/kcZD3WQF .

١١٣- دار الإفتاء المصرية (فاسألوا أهل الذكر)، على الرابط الآتي:
https://www.dar-alifta.org .

١١٤- سعودي جيمر على الرابط الآتي: https://www.saudigamer.com/definition-
of-electronic-games/

١١٥- سيكر عربية للعلوم الشرعية على الرابط الآتي:
https://ar.seekersguidance.org/%D9%85%D8%A7-
%D8%AD%D9%83%D9%85-
%D9%85%D9%85%D8%A7%D8%B1%D8%B3%D8%A9-
%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-
%D8%A7%D9%84%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%
D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9%D8%9F/ .

١١٦- صدى البلد، على الرابط الآتي: https://www.elbalad.news/4983073 .

١١٧- منتدى الإرشاد للفتاوى الشرعية، على الرابط الآتي: https://al-
ershaad.net/vb4/showthread.php?t=4040 .

١١٨- واس " وكالة الأنباء السعودية" على الرابط الآتي:
https://www.spa.gov.sa/2131035 .

١١٩- ويكيبيديا على الرابط الآتي: https://2u.pw/YysjkeFU .

١٢٠- اليوم السابع على الرابط الآتي: https://2u.pw/vKOzLwQD .

١٢١- (EMBED) ، على الرابط الآتي: https://www.embedcard.com/ar/

١٢٢-(Epic Games Store)، على الرابط الآتي: https://store.epicgames.com/ar/news/how-to-download-pc-games .

١٢٣-(Epic Games) على الرابط الآتي: https://www.epicgames.com/help/ar/c-Category_EpicAccount/c-EpicAccountServices/kyf-ymkn-altsjyl-llhswl-ala-hsab-epic-games-a000088522 .

١٢٤- (itwire)، على الرابط الآتي: https://itwire-com.translate.goog/guest-articles/guest-opinion/game-servers-and-how-they-work.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=rq .

١٢٥-(jablickar.cz)، على الرابط الآتي: https://jablickar.cz/ar/je-cloudove-hrani-budoucnosti-google-ukoncuje-svou-sluzbu-stadia/ .