الأحكام الشرعية المتعلقة بتصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها دراسة فقهية مقارنة بالقانون السعودي

د/ عبده علي محمد الجدي
الأستاذ المساعد بقسم الدراسات الإسلامية
كلية العلوم والآداب بظهران الجنوب
جامعة الملك خالد – السعودية

الملخص

تكمن فكرة البحث الرئيسية في بيان الحكم الشرعي لتصميم الألعاب وبرمجتها، وما يتعلق بها من أحكام، وبيان القانون السعودي في تنظيمها. وتتمثل أهمية البحث في انتشار الألعاب الإلكترونية وكثرتها والتي تضر بالمسلمين في دينهم ومالهم ونفوسهم بشكل كبير وملحوظ، وحاجة الناس لبيان حكم تلك الألعاب من الناحية الدينية ومحاولة التحذير من خطرها، وكذلك بيان ما يكون مباحاً لتسلية النفس أحياناً، ومحاولة التصميم للألعاب الإلكترونية النافعة، والسليمة لسد حاجات المجتمع في هذا المجال بما هو نافع ومفيد للشباب، وتتمثل إشكالية البحث في بيان حكم تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها. ويهدف البحث إلى: توضيح المقصود بتصميم الألعاب الإلكترونية، وبيان أنوعها والأحكام الشرعية المتعلقة بكل نوع، وبيان مواكبة الشريعة للقضايا المعاصرة، والتكييف الفقهي لتصميم الألعاب الإلكترونية، وكذلك عرض بعض الألعاب الخطيرة للحذر منها، والوقوف على أسباب انجذاب الشباب لهذه الألعاب، واستخدام هذه المفاتيح لتصميم ألعاب هادفة تكون تياراً مضاداً يحمل الأسلحة المستخدمة نفسها في الألعاب الخطيرة، ولكن موظفة في لعبة مفيدة ومسلية وآمنة، بالإضافة إلى بيان القانون السعودي في استخدام الألعاب الإلكترونية، وقد اقتضت طبيعة البحث اتباع عدة مناهج منها: المنهج الاستقرائي، والمنهج التحليلي، والمنهج التطبيقي. ومن أبرز النتائج التي توصل إليها الباحث: أن تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها يعد من وسائل التعليم ووسائل الترفيه والترويح عن النفس، بل أصبحت من الوسائل المهمة في العصر الحالي، لذلك يرى الباحث أن حكم تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها مباح شرعاً وفق الضوابط الشرعية كخلوها من المحرمات الشرعية كالموسيقى والتعري، وكشف العورات ونشر العقائد الفاسدة.

الكلمات المفتاحية: التصميم والبرمجة، الألعاب الإلكترونية، الأحكام الشرعية، القانون السعودي.

Sharia Rulings Related to the Design of Electronic Games and its Programming - A Jurisprudential Study Compared to Saudi law

Dr. Abdu Ali Muhammad Al-Jadi
Assistant Professor, Department of Islamic Studies
College of Science and Arts in Dhahran Al-Janoub
King Khalid University - Saudi Arabia

Abstract

The main idea of the research is represented in clarifying the concept of designing and programming electronic games and the legal provisions related to them and demonstrating the Saudi law in regulating them. The importance of the research lies in the wide and noticeable spread of prohibited electronic games which are harmful to religion, money, and the soul. The need for people to explain what is forbidden in these games so as to avoid them and warn against them. In addition to clarifying what is permissible for entertaining oneself for sometimes, and trying to design useful and sound electronic games to meet the needs of the society in this field to include what is useful and for young people. The research problem is to explain the ruling of designing and programming electronic games. The research tends to: make clear what is meant by the designing of electronic games, explain their types and the legal rulings related to each type, explain the keeping up of Sharia with contemporary issues, and the jurisprudential adaptation of the design of electronic games, present some dangerous games to beware of, while examining the reasons for young people's attraction to these games and using these keys to design purposeful games to represent a counter-current that carries the same weapons used in dangerous games, but used in a useful, entertaining, and safe game as well as clarifying the Saudi law in the use of electronic games. The nature of the research required using the inductive approach, the analytical approach and the applied approach. Among the most prominent findings reached by the researcher is that designing and programming electronic games is considered as a means of entertainment and self-recreation, and has even become an important means of education in the current era. Therefore, the researcher believes that the provision of designing and programming electronic games is permissible according to Sharia rulings, as they are free of Sharia prohibitions such as music, nudity, showing private parts, and spreading corrupt beliefs. Likewise, the researcher believes that programming and designing electronic games regulated by Sharia is a legal duty for those who specialize in this field to confront the fierce attack by electronic game makers that have invaded homes as well as schools and universities.

key words: Designing and Programming, Electronic games, Sharia rulings, Saudi law.

مقدمة:

الحمد لله رب العالمين وصلى الله على نبينا محمد وعلى آله وصحبه وسلم تسليماً كثيراً إلى يوم الدين وبعد.

فإن الترويح عن النفس أمر أباحته الشرائع كلها؛ لكونه من متطلبات الفطرة البشرية، فقد أخبرنا الله -سبحانه وتعالى- عن إخوة يوسف حينما احتالوا لأخذ أخيهم يوسف - عليه السلام- مخاطبين أباهم: ((أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ))(١).

يقول الإمام الجصاص(٢) -رحمه الله-: (وفي الآية دلالة على أن اللعب الذي ذكروه كان مباحاً، لولا ذلك لأنكره يعقوب -عليه السلام- عليهم)(٣)، فقد انتشر في الآونة الأخيرة ما يسمى بالألعاب الإلكترونية: وهي من النوازل الجديدة التي لم يجد الباحث من الباحثين من تكلم عن الأحكام المتعلقة بهذا الموضوع، إلا بعض الكتابات القليلة المتفرقة، وهذه النازلة تحتاج إلى التكيف الفقهي الذي يستوجب من حيث تصورها واستصدار أحكامها، وبيان أضرارها ومنافعها وبعض متعلقاتها وإصدار الأحكام الشرعية المبينة لحكم هذه النازلة، والألعاب الإلكترونية جملة: تعد من الأمور المباحة شرعاً، وقد تقررت هذه الإباحة بناءً على أن الألعاب الإلكترونية شكل من أشكال الترويح عن النفس وتحصيل اللذة المباحة بالوسائل المباحة، إذا لم تصدُّ عن واجب شرعي كإقامة الصلاة وبر الوالدين، وغيرهما من الواجبات الشرعية، وإذا لم تشتمل على أمر محرم، فهي من المباحات، وقد اهتمت الشريعة السمحة بجميع الجوانب المتعلقة بنواحيها المختلفة في حياة المسلم من الناحية العاطفية، أو النفسية، أو الحركية، أو العقلية، أو الأخلاقية، والروحية، ودربتها على القيم الفاضلة، والترويح من الجوانب التي اهتمت بها الشريعة السمحة لغرض بناء شخصية الفرد المسلم وتطويرها، والشريعة الإسلامية لم تحرم اللعب ولا المرح، وقد صح عنه صلى الله عليه وسلم أنه قال: (والذي نفسي بيده لو تدومون على ما تكونون عندي، وفي الذكر، لصافحتكم الملائكة على فرشكم وفي طرقكم، ولكن يا حنظلة ساعة وساعة ثلاث مرات)(٤)، وحديث النبي صلى الله عليه وسلم لحنظلة حين قال له: (والذي نفسي بيده أن لو تدومون على ما تكونون عليه وفي الذكر لصافحتكم الملائكة على فرشكم وفي طرقكم، ولكن يا حنظلة ساعة وساعة)، بل كان النبي

---

(١) سورة: يوسف: آية: (١٢).

(٢) الجصاص: أحمد بن علي الرازي، أبو بكر الجصاص: فاضل من أهل الري، سكن بغداد ومات فيها، انتهت إليه رئاسة الحنفية. وخوطب في أن يلي القضاء فامتنع. وألف كتاب (أحكام القرآن- ط) وكتابا في (أصول الفقه - خ) مصور، في معهد المخطوطات بالقاهرة، (٣٠٥-٣٧٠هـ=٩١٧-٩٨٠م). الزركلي خير الدين بن محمود بن محمد بن علي بن فارس، الزركلي الدمشقي، الأعلام (دار العلم للملايين الطبعة: الخامسة عشر - أيار/مايو ٢٠٠٢م)، (١/١٧١).

(٣) الجصاص أحمد بن علي المكني بأبي بكر الرازي الجصاص الحنفي أحكام القرآن، (دار احياء التراث العربى . بيروت-١٤٠٥هـ، تحقيق: محمد الصادق قمحاوى) (ج٤، ص٣٨١).

(٤) أبو الحسين مسلم بن الحجاج بن مسلم القشيري النيسابوري، صحيح مسلم، دار الجيل بيروت + دار الأفاق الجديدة . بيروت، (٨، ٦٤)، برقم (٧١٤٢).

صلى الله عليه وسلم يقول لعائشة رضي الله عنها في مواسم الأفراح: (ما كان معكم لهو، فإن الأنصار يعجبهم اللهو)[١]، غير أن كثيراً من وسائل الترفيه اليوم ومنها الألعاب الإلكترونية اقترن ببعض المحاذير الشرعية، كالموسيقى والمعازف وغيرها من المؤثرات الصوتية الصاخبة، وغيرها من المحاذير التي ينبغي بيانها، والصور المحرمة، وقد ظهرت هذه الألعاب بكثرة مدهشة في السنوات الأخيرة، وتطورت أنواعها بسرعة عجيبة، وغزت الأسواق والمنازل والمؤسسات التربوية والترفيهية والشبابية، والمنتديات، واحتلت كثيراً من مواهب الأطفال وأوقاتهم وسلوكياتهم، وأفزغت كثيراً من الآباء والأمهات، وغيرت موازنات والأسر والمجتمعات، وفعلت فعلها في العقول والأبدان وفي الدول والبلدان، بل وصل ببعض الشباب تقليده لتلك الألعاب، ووصل به الحال إلى قتل نفسه، ومنهم من ألحد وكفر بالله، ومنهم من أشرك بالله تعالى بسبب تلك الألعاب، وتُعد هذه الألعاب الإلكترونية نازلة مستجدة من نوازل العصر، التي تحتاج إلى مزيد من البحث والبيان، مما دفع الباحث إلى أن يكتب هذه الدراسة في هذا الموضوع سائلاً المولى جل وعلا أن يوفقه فيه لما يعود بالنفع عليه وعلى الأمة وأن يلهمه الصواب والسداد وسيتناول الباحث أنواع الألعاب الإلكترونية، وما هو مباح منها؟ وما هو محرم؟ وما الأضرار الناجمة عن ذلك من ناحية نفسية وعقلية؟ وكذلك من ناحية شرعية وغيرها من النواحي.

أهمية البحث:

كثرة انتشار الألعاب الإلكترونية المحرمة والضارة بالدين والمال والنفس بشكل كبير وملحوظ، وحاجة الناس لبيان المحرم من تلك الألعاب ومحاولة تجنبها والتحذير منها، وكذلك بيان ما يكون مباحاً لتسلية النفس أحياناً، ومحاولة التصميم للألعاب الإلكترونية النافعة والسليمة لسد حاجات المجتمع في هذا المجال بما هو نافع ومفيد للشباب.

مشكلات البحث:

تتمثل مشكلات هذا البحث في الاجابة عن الاسئلة التالية:

س: ما حكم تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها؟

س: ما أهم الأحكام الشرعية المتعلقة بتصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها ونشرها؟

س: ما هو دور القانون السعودي في تنظيم الألعاب الالكترونية؟

س: ماهي أهمية الأحكام الشرعية المتعلقة بتصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها؟

س: ما هي العقوبات المقررة في القانون السعودي لمكافحة تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها؟

س: هل إدمان مداومة هذه الألعاب يترتب عليه أذى للاعب سواء عقدياً أو نفسياً أو جسدياً أو اجتماعياً؟.

(٥) محمد بن إسماعيل بن إبراهيم بن المغيرة البخاري، صحيح البخاري، دار الشعب– القاهرة، ط/١، ١٤٠٧هـ – ١٩٨٧م)، (٧، ص، ٢٨).

أهداف البحث:

١- بيان المراد بتصميم الألعاب الإلكترونية.

٢- معرفة طريقة تصميم اللعبة وبيان الغرض منها لمواكبة العصر وإيجاد الألعاب البديلة النافعة.

٣- توضيح التكييف الفقهي لتصميم الألعاب الإلكترونية.

٤- بيان خطر بعض الألعاب الإلكترونية على الأجيال اجتماعياً واقتصادياً وصحياً.

٥- بيان حكم القانون السعودي على تناول الألعاب الضارة.

الدراسات السابقة: Literature Review:

١-الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة. د/ منال الصاعدي: تطرقت الباحثة في دراستها لنازلة الألعاب الإلكترونية، ومعرفة ما الجائز منها وما الممنوع؛ وذلك بتوضيح حقيقتها، وأقسامها، ونشأتها، وأسباب ظهورها، ومعايشتها، وما الآثار المترتبة على ممارستها دون التعرض لحكم تصميم اللعبة من أساسها، وهي ما سأناقشه في هذا البحث الحكم الشرعي لتصميم الألعاب الإلكترونية كي تكون بديلا للتسلية المشروعة والنافعة غير الضارة.

٢-الألعاب الإلكترونية رؤية شرعية د/ نور الدين مختار الخادمي، تناول الباحث في الدراسة بيان الرأي الإسلامي العام والموقف الفقهي الإجمالي لهذه الألعاب، وطلب الاستزادة في ذلك، على صعيد التحقيق العلمي والتأصيل الاجتهادي، وتقديم الحلول الشرعية المناسبة والمقاربات الاجتهادية الممكنة، أما بحثي فسيتناول بيان حكم تصميم اللعبة من أساسها من خلال بحث الحكم الشرعي لتصميم الألعاب الإلكترونية كي تكون بديلا للتسلية المشروعة والنافعة.

٣-المعاوضة في الألعاب الإلكترونية دراسة فقهية، ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة إعداد د. ياسر بن إبراهيم الخضيري الأستاذ المشارك بقسم الفقه، كلية الشريعة بالرياض جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. يوم الأربعاء ١٤٤٠/٦/٢٣هـ، وبين في هذه الدراسة الأحكام المتعلقة بالمعاوضات المالية في الألعاب الإلكترونية، حكم المعاوضة في حساب اللاعب في الألعاب الإلكترونية، وبيان المقصود بالألعاب الإلكترونية وأنواعها، والتوصيف الفقهي للنقاط في الألعاب الإلكترونية وحكم اكتسابها والمعاوضة فيها، وتختلف دراستي عنها من حيث إني سأتحدث عن الأحكام الشرعية المتعلقة بتصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها، والحكم الشرعي المتعلق بتصميم الألعاب وإنتاجها، مع بيان موقف القانون السعودي في الحكم على الألعاب القائمة.

٤-المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، إعداد د. هيلة بنت عبد الرحمن بن محمد بن يابس-الأستاذ المشارك بقسم الفقه بكلية الشريعة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية – ١٤٤٠هـ. وتطرقت

الباحثة فيها إلى التوصيف الفقهي للألعاب الالكترونية وحكم اكتسابها والمعاوضة فيها دون التعرض لحكم تصميم اللعبة من أساسها، وهي ما سأناقشه في هذا البحث الحكم الشرعي لتصميم الألعاب الإلكترونية كي تكون بديلا للتسلية المشروعة والنافعة.

٥-التكييف الفقهي للإدمان التقني (الألعاب الإلكترونية "أنموذجا") أ.د/ فتحية إسماعيل محمد مشعل، تناولت الباحثة فيه حقيقة الإدمان التقني الناتج عن ملازمة الألعاب الإلكترونية وعرض المراد بالألعاب الإلكترونية ونشأتها وأشهر أنواعها واستنباط التكييف الفقهي للألعاب الإلكترونية.

منهج البحث: Research Methodology

يسلك الباحث المنهجية التالية:

المنهج الاستقرائي والتحليلي الاستنباطي المقارن، وذلك عن طريق استقراء معظم الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية وتصوير محتواها وأثرها على الأفراد والمجتمعات وبخاصة الأطفال والشباب، واستخراج الآراء والأقوال التي ذكرت في المسألة وتصوير المسألة المراد بيانها قبل البداية، وإذا كانت المسألة فيها خلاف بين العلماء يحاول الباحث بيان الخلاف مع ذكر الرأي الراجح المتوافق مع أحكام الشريعة الإسلامية والاستعانة ببعض القواعد الفقهية مثل:

- جلب المصالح ودفع المضار وغيرها من القواعد.
- عزو الآيات إلى سورها وأرقامها.
- تخريج الأحاديث والآثار والحكم عليها.
- ذكر خاتمة موجزة للبحث.
- فهرست المراجع والمباحث.

خطة البحث:

وقد اقتضت طبيعة البحث أن أقسمه إلى مقدمة، وتمهيد ومبحثين وخاتمة فيها النتائج والتوصيات.

المبحث الأول: تعريف التصميم وأنواعه وفيه مطالب:

المطلب الأول: تعريف التصميم والبرمجة لغة واصطلاحاً.

المطلب الثاني: أنواع التصميم والبرمجة.

المطلب الثالث: فوائد التصميم والبرمجة للألعاب الإلكترونية ومضارهما.

المبحث الثاني: الأحكام الشرعية والقانونية المتعلقة بتصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها.

المطلب الأول: خطر الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: حكم تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها في الشريعة الاسلامية.

المطلب الثالث: حكم تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها في القانون السعودي.

المبحث الأول: تعريف التصميم وأنواعه وفيه مطالب:

المطلب الأول: تعريف التصميم والبرمجة لغة واصطلاحاً:

لغة: التصميم جاء في مادة صمم: صمم في كذا او عليه مضى في رأيه ثابت العزم والعزيمة: مضت والسيف ونحوه مضى إلى العظم، وفلان وغيره أصمه وصاحبه الحديث أوعاه إياه والصميم من كل شيء المحض من الخير والشر يستوي فيه المفرد وغيره ومن القلب ونحوه وسطه ومن الحر أشده[١] وفي مختار الصحاح في مادة صمم: صمام القارورة بالكسر سدادها وحجر أصم بيّن الصمم في الكل ورجب شهر الله الأصم قال الخليل: إنما سمي بذلك لأنه كان لا يسمع فيه صوت مستغيث ولا حركة قتال ولا قعقعة سلاح لأنه من الأشهر الحرم .... وصميم الشيء خاصه، وصميم الحر وصميم البرد أشده. والصميم والصمصامة السيف الصارم الذي لا ينثني وصمم في السير وغيره أي مضى[٢] أي هو مخطط للعمل يضعه صاحب العمل، أو صاحب العلم ليسير ومن يعملون معه على هديه، وفي الثقافة والفنون رسم تخطيطي يمثل العمل تمثيلا دقيقا بكامل شكله ومظهره، وصمم المهندس البناء رسمه، وخطط له، وهو عملية يتم فيها تحديد المتطلبات ثم يتم إيجاد حل قادر على تحقيق هذه المتطلبات.

أما البرمجة لغة: فقد جاء في معنى البرنامج: الورقة الجامعة للحساب، أو التي يرسم فيها ما يحمل من بلد إلى بلد من أمتعة التجار وسلعهم، والنسخة التي يكتب فيه المحدث أسماء رواته وأسانيد كتبه والخطة المرسومة لعمل ما كبرامج الدرس والإذاعة فارسيتة برنامه (ج) برامج[٣]، أي هي عملية كتابة تعليمات وتوجيه أوامر لجهاز الحاسوب أو أي جهاز آخر، لتوجيه هذا الجهاز وإعلامه بكيفية التعامل مع البيانات أو كيفية تنفيذ سلسلة من الأعمال المطلوبة تسمى خوارزمية[٤].

واصطلاحاً: التصميم: هو عملية إخراج فكرة معينة في صورة تصميم لمواقع إلكترونية تدل وتشير على الفكرة المطلوب تنفيذها وتعرض الهدف الخاص بموقعك وتعرض الخدمات التي تقدمها إليك كل ما يخص تصميم المواقع[٥]، وتصميم المواقع وبرمجتها هو عمل كل ما يخص الجرافيك الخاص بالموقع من تقسيم الموقع، شكله الخارجي وتصميم البنرات والأيقونات واختيار الخطوط والألوان، ويراعي دائماً مصمم المواقع أن يتم

(١) المعجم الوسيط، موافق للمطبوع، إبراهيم مصطفى . أحمد الزيات . حامد عبد القادر . محمد النجار، دار النشر: دار الدعوة، تحقيق: مجمع اللغة العربية مادة صمم، (٥٢٤/١).

(٢) مختار الصحاح، لمحمد بن أبي بكر بن عبدالقادر الرازي، (٣٧٥/١)، تحقيق: محمود خاطر، مكتبة لبنان ناشرون – بيروت، ١٤١٥–١٩٩٥م.

(٣) المعجم الوسيط . (٥٢/١).

(٤) راجع في ذلك لسان العرب لابن منظور مادة صمم، وبرمج، والمعجم الكبير ط مجمع اللغة العربية بالقاهرة.

(٥) موقع شركة فنون المسلم لتصميم وتطوير التطبيقات.

تصميم المواقع حسب المعايير المناسبة للزائر من ألوان مريحة لعين الزائر وصور مميزة متناسقة مع التصميم وخطوط تتناسب معه[١]

البرمجة: البرمجة هي بالأساس طريقة تسهل للمبرمج كتابة برنامجه في هيئة تعليمات وأوامر يفهما الحاسوب بغرض تنفيذ العمل المطلوب ومن المعروف أن الحاسوب يحول اللغة المكتوبة بها البرمجة إلى سلسلة من ٠ و ١ ويبدأ على أساسها عمله[٢]، ولكتابة الأوامر توفر لغة البرمجة المختارة مجموعة من اللبنات الأساسية للاستناد عليها خلال عملية تكوين البرنامج ومجموعة من القواعد التي تمكن من التعامل مع معلومات وتنظيمها بغرض أداء العمل المطلوب.

وتستعمل عدة لغات برمجة في هذا المجال ولكن أفضل لغة بلا منازع في برمجة الألعاب هي سي++، وهذا لا يمنع من استعمال لغات أخرى مثل سي شارب وجافا سكريبت، المبرمجون وظيفتهم التقريب بين التصميم واللعبة، عمليه التصميم تتغير بتغير لغات البرمجة وتطورها[٣]. ومن هنا فلا تعارض بين المعنيين اللغوي والاصطلاحي.

المطلب الثاني: أنواع التصميم والبرمجة:

التصميم: هو المجال القوي والذي سيطر على كل شيء في المؤسسات والمواقع، وصفحات كل شيء فالتصميم –أساساً– يعتمد على الإبداع والذي ينطلق من فكرة صغيرة تتكون وتتطور ثم تصمم ما تحب. ولدخول هذا المجال ما عليك سوى أن تكون ذا ذوق جميل ومحبا للتعلم ولديك حاسوب بإمكانيات جيدة نوعاً ما، ويُعد تصميم الموقع شيئا مهما جداً بالنسبة لأي موقع يريد أن ينجح؛ لأن تصميم الموقع قادر على أن يؤثر على الزائر إمّا أن يحب موقعك أو يكرهه فإذا كان هناك تصميم بغيض لموقع صادفك فبالتأكيد لن تحب أن تتصفح هذا الموقع مجدداً.

والتصميم ينقسم إلى قسمين:

التصميم الجرافيكي: هذا النوع يمكن إطلاقه على كل من تصميم للصور والشعارات وغيرها وأيضا D3 طبعاً سنعرض أهم البرامج التي تحتاجها وهي فوتوشوب، إليستراتور، مايا، سينما D4 ... وغيرها.

تصميم المواقع: هذا القسم سهل نوعاً ما لكنه بحاجة إلى القسم الأول فتنظيم الموقع بحاجة إلى التخطيط والتنظيم باستعمال الفوتوشوب وتكويده باستعمال HTML5، CSS3، Java Script، وbootstrap.

---

(١) موقع التميز العربي.

(٢) موقع أكاديمية حسوب.

(٣) معلومات عن برمجة الألعاب على موقع id.loc.gov ".id.loc.gov. مؤرشف من الأصل في ٢٨ مايو ٢٠١٠م.

هذا المجال مجال متميز، ويمكنك العمل به ويكون لديك دخل، وأما في العمل بشركات الإعلانات والتصميم أو العمل الحر فتجد العديد يريد شعاراً أو بطاقة أعمال أو تصميم موقع وغيرها.

والبرمجة: هي علم الصفر والواحد لغة الحاسوب فالبرمجة أقوى مجال من ناحية الدخل وغيرها لكن هو يحتاج إلى دراسة أكثر من المجال الأول فقبل دخوله عليك أن تتعلم أساسيات، ويفضل أن تكون متمكناً في الرياضيات، وبداية تتعلم الألغوريتميات ثم قواعد البرمجة واللغة التي تختارها فما هي اللغة التي أختارها؟، لا تسأل عن اللغة التي ستختارها فهذا أكبر خطأ قد تسلكه في حياتك إذا كنت تدرس في الجامعة فأنت ملزم بدراسة اللغة المحددة في النظام الدراسي أما إذا كنت تريد أن تتعلم بشكل حر إذا سألت ستجد كل شخص ينصحك بلغة البرمجة التي يتقنها فأنت عليك بالبحث عن مميزات أي لغة الإيجابيات والسلبيات والبرمجة تنقسم إلى ثلاثة أقسام:

- برمجة تطبيقات الدسكتوب: عمل برامج سطح المكتب بكل أنواعها وخاصة برنامج التسيير وأهم اللغات الموجودة لذلك: C، C++، وC#، JAVA، Delphi ... وغيرها.
- برمجة تطبيقات الويب: هذا النوع يحتاج أن تتعلم أولاً تصميم المواقع ثم برمجتها باختيار أحد اللغات التالية: PHP . AspNet . Pyhton . وRuby.
- برمجة تطبيقات الهواتف الذكية: الأيفون والأندرويد والويندوز فون كلها تحتاج إلى تطبيقات يتم برمجتها بلغات معينة أهمها java بالنسبة للأندرويد والسويفت للأيفون C#.

وظهرت مؤخراً منصة قامت ميكروسوفت بشرائها وطرحها مجانا Xamarin هي منصة جديدة وأهم الخصائص أن تطبيقاتها تدعم جميع المنصات أيفون وأندرويد وويندوز فون.

المطلب الثالث: فوائد التصميم والبرمجة للألعاب الإلكترونية ومضارهما:

بعض الفوائد من مشاهدة الطفل لهذه البرامج:

١- تزوّد الطفل بمعلوماتٍ ثقافيةٍ كبيرة وبشكلٍ سهلٍ محبوب، فبعضُ أفلامِ الرسوم المتحركة تُسلِطُ الضوءَ على بيئاتٍ جغرافيةٍ معينة، والبعضُ الآخر يسلطُ الضوءَ على قضايا علمية – كعمل أجهزةِ جسم الإنسان المختلفة – الأمر الذي يُكسِبُ الطفلَ معارفَ متقدمة في مرحلةٍ مبكرة.

٢- تنميةُ خيالِ الطفل، وتغذيةُ قدراتِهِ، وتنميةُ الخيالِ من أكثر ما يساعدُ على نموّ العقل، وتهيئتِهِ للإبداع، ويعلّمهُ أساليبَ مبتكرةً ومتعددةً في التفكيرِ والسلوك.

٣- تعليم اللغةِ العربيةِ الفصحى والّتي غالباً لا يسمعُها الطفلُ في بيته ولا حتى في مدرسته، ومن المعلومِ أنّ تقويمَ لسانِ الطفلِ على اللغةِ السليمةِ مقصدٌ من مقاصدِ العلمِ والتربية.

يقولُ ابنُ تيمية في كتابه اقتضاء الصراط المستقيم: ((واعلم أن اعتياد اللغة يؤثر في العقل، والخلق، والدين تأثيرا قويا بينا، ويؤثر أيضا في مشابهة صدر هذه الأمة من الصحابة والتابعين، ومشابهتهم تزيد العقل والدين والخلق، وأيضا فإن اللغة العربية نفسها من الدين، ومعرفتها فرض واجب))[1].

٤- تلبيةُ بعضِ الحاجاتِ والغرائزِ النفسيةِ النافعة، كالرحمة والمودة وبرِّ الوالدين والمنافسة والسعي للنجاح ومواجهة التحديات وغير ذلك كثير من المعاني الإيجابيةِ التي يُمكنُ غرسُها في ثنايا حلقاتِ أفلامِ الكرتون.

وأما المضار المترتبة على مشاهدة هذه البرامج فهي:

١- المضار الجسمية والإضرارُ بصحةِ العينين والمخ والأعصاب، فالنظر لساعات طويلة إلى الشاشة، يسبب مشاكل للعين وذبذبات خطيرة على المخ وقد يتسبب بزيادة في معدل السمنة والبدانة، حيث إن اللاعب بفقده للوعي أحياناً يقوم بتناول الوجبات السريعة والمكسرات والحلويات بشكل مفرط فتكون سبباً في السمنة المفرطة.

٢- تعويد الكسل والخمول، وتعويد التلقي وعدم المشاركة، وبذلك تعوق النموَّ المعرفيّ الطبيعيّ، وذلك أنّ العلمَ بالتعلمِ والبحثِ والطلب، ووسائل التواصل الاجتماعي تنتقلُ بالمتابع منَ البحثِ إلى التلقي فقط.

٣- متابعةِ وسائل التواصل الاجتماعي فيها إضعاف لروحِ المودةِ بينَ أفرادِ الأسرة، وذلك حين ينشغلونَ بالمتابعةِ عن تبادلِ الحديثِ مع بعضهم البعض.

٤- المضار النفسية: اللعب المفرط يبني هواجس نفسية عند اللاعب تستمر معه حتى بعد إقفال الألعاب والذهاب للعمل أو الخلود للنوم، مما يؤثر عليه سلباً من الناحية النفسية.

٥- المضار الاقتصادية: بسبب إدمانه على الألعاب يدفعه للشراء المتكرر من متجر اللعبة أو شراء أي تحديث لها غير مجاني، فقد ينفق الشخص مبالغ كبيرة على الألعاب خلال السنة الواحدة.

٦- المضار الاجتماعية: فمدمن الألعاب يتميز بالعزلة الاجتماعية فيقوم باستبدال الأصدقاء الحقيقين الذين حوله بأصدقاء حقيقيين يجتمع معهم داخل اللعبة وتفصل بينهم المسافات البعيدة.

٧- الأخطار التربوية والسلوكية بحيث يتعرف اللاعب على الثقافات المختلفة مما يجعله يكتسب الحسن منها والسيئ ولا يميز بينهما.

يقولُ ابن القيم: في معرض الحديث عما يجب على الولي من التربية: ((وينبغي لوليه أن يجنبه الأخذ من غيره غاية التجنب فإنه متى اعتاد الأخذ صار له طبيعة ونشأ بأن يأخذ لا بأن يعطي ويعوده البذل والإعطاء وإذا أراد الولي أن يعطي شيئا أعطاه إياه على يده ليذوق حلاوة الإعطاء ويجنبه الكذب والخيانة

(١) ابن تيمية: أحمد بن عبد الحليم بن عبد السلام بن تيمية، اقتضاء الصراط المستقيم لمخالفة أصحاب الجحيم، تحقيق: د. ناصر عبدالكريم العقل، مكتبة الرشد – الرياض، (٥٢٧/١).

أعظم مما يجنبه السم الناقع فإنه متى سهل له سبيل الكذب والخيانة أفسد عليه سعادة الدنيا والآخرة وحرمه كل خير ويجنبه الكسل والبطالة والدعة والراحة بل يأخذه بأضدادها ولا يريحه إلا بما يحمي نفسه وبدنه للشغل فإن الكسل والبطالة عواقب سوء ومغبة ندم وللجد والتعب عواقب حميدة إما في الدنيا وإما في العقبى وإما فيهما فأروح الناس أتعب الناس وأتعب الناس أروح الناس فالسيادة في الدنيا والسعادة في العقبى لا يوصل إليها إلا على جسر من التعب))[١].

والحقيقة أن أخطار الألعاب بدأت بالظهور بشكل كبير في السنتين الماضيتين، وينتج ذلك عندما يقوم اللاعب بتخطي العدد الأقصى لساعات اللعب يومياً أكثر من أربع ساعات يومياً بل ربما أكثر.

ويقول الدكتور وهبة الزحيلي[٢]: ((أمّا برامج الصغار وبعض برامج الكبار، فإنها تبث روح التربية الغربية، وتروج التقاليد الغربية، وترغب بالحفلات والأندية الغربية))[٣].

ومن التّأثر المقيت بهذه الثقافة، اتخاذ القدوة المثالية الوهمية، بدلاً من أن يكون القدوة هو الرسول صلى الله عليه وسلم وأصحابه والعلماء الربانيون والمجاهدون، فتجدُ الأطفالَ يقلّدون (الرجل الخارق Super man) و(الرجل الوطواط Bat man) و(الرجل العنكبوت SPIDER MAN) ونحو ذلك من الشخصياتِ الوهمية التي لا وجود لها، فتضيعُ القدوة في خضم القوةِ الخيالية المجردة من الإيمان[٤]، وبعد تبيّن هذه الفوائد وهذه المضار، تبين للباحث أن المضار أكثر من الفوائد فالحكمُ إلى التحريمِ أقرب، وما أمكنَ فيه تجنبُّ هذه المضار بالسعي الحثيث بإنشاء شركاتِ متخصصة في التصميم لإنتاج الأفلام الكرتونية الإسلامية الهادفة وتصميم الألعاب النافعة التي تغرس الفضائل في نفوس النشأ والأجيال وتحصنهم من الألعاب الضارة في دنياهم وأخراهم.

---

(١) محمد بن أبي بكر أيوب الزرعي أبو عبد الله ابن القيم الجوزية، تحفة المودود بأحكام المولود، مكتبة دار البيان – دمشق، ط/١، ١٣٩١هـ—١٩٧١م تحقيق: عبد القادر الأرناؤوط، (٢٤١/١).

(٢) أ.د/ وهبة بن مصطفى الزحيلي، ولد في بلدة دير عطية من نواحي دمشق عام ١٩٣٢م، وكان والده حافظاً للقرآن الكريم عاملاً بحزم به، محباً للسنة النبوية، مزارعاً تاجراً. متزوج وله خمسة أولاد أكملوا الدراسة الجامعية ما عدا الأخير في منتصف الدراسة.[تحصيله العلميّ]، درس الابتدائية في بلد الميلاد، ثم المرحلة الثانوية في الكلية الشرعية بدمشق مدة ست سنوات وكان ترتيبه الامتياز والأول على جميع حملة الثَّانوية الشَّرعية عام ١٩٥٢م، وحصل فيها على الثانوية العامة الفرع الأدبيّ أيضاً، وحصل على شهادة الدكتوراه في الحقوق ((الشريعة الإسلامية)) عام ١٩٦٣م بمرتبة الشرف الأولى مع توصية بتبادل الرسالة مع الجامعات الأجنبية، وموضوع الأطروحة (آثار الحرب في الفقه الإسلامي . دراسة مقارنة بين المذاهب الثمانية والقانون الدولي العام) عُيّن مدرساً بجامعة دمشق عام ١٩٦٣م ثم أستاذاً مساعداً سنة ١٩٦٩م ثم أستاذاً عام ١٩٧٥م وعمله التدريس والتأليف والتوجيه وإلقاء المحاضرات العامة والخاصة، انظر: وسطية الإسلام وسماحته– لوهبة الزحيلي (ص: ٣٤، بترقيم الشاملة آليا).

(٣) في "قضية الأحداث" (٦)، موقع: books.google.com.sa.

(٤) أبي الحسن صادق، وسائل الإعلام والأطفال: "وجهة نظر إسلامية"، "مقال: أثر الرسوم المتحركة على الأطفال" نزار محمد عثمان، الموقع (About 9,060,000 results (0.71 seconds.

المبحث الثاني: الأحكام الشرعية والقانونية المتعلقة بتصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها

وفيه مطالب:

المطلب الأول: خطر الألعاب الإلكترونية:

يكمن الخطر في الألعاب الإلكترونية من جهتين: الأولى: في طريقة اللعبة والصيغة التي أنشأها عليها المبرمجون. الثانية: في طريقة استعمال هذه الألعاب وكيفية تفاعل الناس معها. أما عن طريقة اللعبة وما تحتويه من صور ومراحل وأشخاص وأهداف: فهذه مسؤولية تتحملها مؤسسات البرمجة التي تنتج الألعاب (الإلكترونية)، فهي التي تملك توجيه هذه الألعاب نحو تحقيق أهداف سامية: من غرس للقيم والأخلاق الفاضلة، وتنمية لمهارات التفكير والذكاء، وتربية على حسن التصرف والتعامل مع المواقف الطارئة، إلى جانب تحقيق التسلية والمتعة المباحة لرواد هذه الألعاب.

ولا شك أن المتخصصين في برمجة الألعاب (الإلكترونية) على اطلاع أدق في تفاصيل الألعاب التي يمكن إنتاجها وتسويقها، ولعلهم يدركون كل ما يدعو إليه التربويون من ضرورة ترشيد الإنتاج ومراقبة الاستعمال، خاصة مع انتشار الدراسات والأبحاث والنداءات الكثيرة لإنقاذ الأبناء من أضرار طمع تجار الألعاب (الإلكترونية) ومنتجيها وجشعهم.

فالألعاب التي تعوِّد القتل المجرد، والسرقة، والاعتداء، ليست كالألعاب التي تنمِّي الشجاعة، والدفاع عن الحرمات، وحفظ الأمانات، وإرجاع الحق لصاحبه، كذلك الألعاب التي تقيِّد التفكير، وتحصر الذهن في مشاهدَ وأعمالٍ محدودةٍ، ليست كتلك التي تنطلق بالذهن والفكر نحو الإبداع والإنتاج، إلا أننا نطمع في الانطلاق نحو إشباع هذه الألعاب بالقيم الصالحة النافعة، كالحفاظ على الطاعات وأهمها الصلاة، والحفاظ على لوقت، والاهتمام بالعلم والدراسة، والصدق، والأمانة، والوفاء، وغيرها من الأخلاق النبيلة والفاضلة، ليس فقط في تركيب هذه القيم ضمن التكوين الكلي للعبة، بل بلفت أنظار المستعملين لها بطريقة أو بأخرى، حتى تعلق في أذهان المرتادين الذين هم في الغالب في المراحل العمرية الأولى، والخطر كل الخطر في محاولة تقليد الألعاب التي تنتجها شركات المتاجرة بالقيم، والتي لا ترقب في إنتاجها إلا تحقيق المتعة، والشهوة، والمردود المادي الكبير، على حساب الأسرة والمجتمع، وأغلب هذا الإنتاج السيئ يأتينا من قبل المبرمجين من غير المسلمين، وللأسف أيضاً يأتينا من كثير من الشركات المسلمة التي غفلت عن تعاليم دينها وقيم مجتمعاتها، لذلك نجد الكثير من هذه الألعاب إن لم نقل أكثرها تستبيح التعري، والقمار، والسحر، والموسيقى، وتنتشر فيها صور الصليب والقصص الخيالية التي تعتدي على الإيمان بعالم الغيب من الجنة والنار والملائكة والبعث بعد الموت، ولو تأمل المبرمج المسلم لوجد شركات البرمجة العالمية حريصة على غرس معتقداتها والدعوة إلى دينها على بطلانه وفساده فكيف يغفل المسلم عن الدعوة إلى

دينه وفضائل الأخلاق عبر ما يصنعه وينتجه، أما الخطر الذي يأتي من جهة استعمال هذه الألعاب وطريقة التفاعل معها: فذلك حديث واسع قد لا يكون للمبرمج فيه علاقة، إلا من حيث حرصه على التوجيه والإرشاد لأفضل طرق الاستعمال التي تحقق الفوائد وتدفع المضار، فما المانع من نشر هذه التعليمات في بداية كل لعبة تنتجها الشركة أو نشر هذه الإرشادات على شكل ورقة مطوية تصحب جميع أقراص الألعاب، كما يمكن توجيه الآباء الذين يقبلون على شراء تلك الألعاب لأبنائهم، والمقصود من هذه الإرشادات هو التوجيه النافع لهذا النوع من التسلية، كي لا يطغى على أوقات الأبناء فيحول بينهم وبين أداء الواجبات الدينية والدنيوية، والتحذير من الأخطار المتوقعة من جراء المبالغة في استعمالها، كالأخطار الصحية على العين، والظهر، والسمع، ونحو ذلك، وكذلك التنبيه على الفئات العمرية المناسبة لكل لعبة، فمن المعلوم أن ألعاب الكبار قد لا تصلح للصغار، والعكس كذلك، فلا بد من الحرص على التزام كلٍّ بما يناسبه، وهذا كله يحتاج إلى توجيه وإرشاد لا يعرفه إلا المبرمج الذي يتقي الله تعالى، والذي يملك الوعي الكامل ويتحمل المسؤولية تجاه دينه ومجتمعه، فالمبرمج الذي يلتزم بالضوابط الشرعية السابقة، ويراعي في عمله ما سبق التنبيه عليه: فلا حرج عليه فيما يصنع إن شاء الله تعالى، بل لعله يؤجر على ما ينشر من خير في مقابل ما ينتشر من الشر، والله سبحانه وتعالى مطلع على قلبه وقصده.

المطلب الثاني: حكم تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها في الشريعة الاسلامية:

صورة المسألة: تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها دون أن يصحبها موسيقى: وهذه الصورة تعتبر من المسائل المباحة التي تعتبر فيها من التسلية والترويح عن النفس ولا بأس بها، ويكون البديل للموسيقى أصوات طبيعية شريطة ألا يكون في المحتوى ما يخالف الدين، أو العادات والتقاليد، أو النساء العاريات كما نرى في ألعاب الفيديو المتوفرة اليوم، وما أريد التركيز على معرفته هو أن تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها تمر بمرحلة أولى يتم فيها رسم الشخصيات، وتصميم البيئة الداخلية للعبة، فهل يجوز عمل ذلك؟ فمثل هذا العمل لا شك أنه من العمل الذي يكون واجباً لمن تيسر له ذلك فهو من البدائل الإسلامية التي يكون فيها التصدي لمن يريد إشغال الشباب والأطفال وكذلك الكبار والنساء وكل فئات المجتمع فيعتبر في حقه واجباً شرعياً كما نص على ذلك علماء الاسلام: (فلا حرج في تصميم الألعاب الإلكترونية الخالية من المحاذير الشرعية من موسيقي، أو صور عارية، أو أفكار منحرفة، ومفاهيم خاطئة بل إن المبرمج الذي يلتزم بالضوابط الشرعية ويراعي في عمله الالتزام بها فلا حرج عليه فيما يصنع؛ بل لعله يؤجر على ما ينشر من خير في مقابل ما ينتشر من الشر، والله سبحانه وتعالى مطلع على قلبه وقصده)[1]، وأما رسم الصور في مرحلة من مراحل تصميم تلك الألعاب وبرمجتها إذا كانت لغرض التعليم، وغرس القيم في نفوس

(١) موسوعة الفتاوى الشاملة (٥/٧٣٤٧).

الأطفال ونحوه: فلا حرج فيه إن شاء الله، فقد استثنى جمهور أهل العلم من حرمة التصوير والتماثيل في هذه الحالة ما كان للأطفال لغاية تعليمهم ما يصلحهم ويأنسون به، وكذلك ما كان على هيئة ذوات الأرواح لكن تصميمه غير مكتمل بحيث لا يصدق عليه أنه إنسان أو حيوان يشبه الحقيقي منهما فهذا لا يعد من التصوير المنهي عنه، وكذلك ما كان منها على هيئة ما ليس فيه روح كالأشجار وكالجبال والأشجار، والمباني، ونحوها – فهذا لا بأس به، ولا حرج فيه(١).

ويأتي هنا سؤال متعلق بالتصميم هل يجوز وضع صور لذوات الأرواح في الألعاب التي يتم تصميمها؟، وخاصة الصور الرقمية وليست ثابتة، وخاصة الألعاب التي يتم تصميمها في الغالب تكون ألعابا موجهة للكبار وليست للصغار، وليس معنى ذلك وجود ما يخالف الشرع، ولكن يكون في اللعبة ألغاز، ومراحل عميقة وصعبة لا يستطيع حلها إلا الكبار، فما حكم الشرع في هذه الصورة؟، فيمكن تناول جواب هذا السؤال من عدة جوانب:

أولاً: يحرم رسم ذوات الأرواح وتصويرها، سواء كان ذلك نحتاً أو رسماً على ورق أو قماش أو جدار، وسواء كان صورة حقيقية أو متخيلة؛ لما ورد في ذلك من الوعيد الشديد كقوله صلى الله عليه وسلم: (إِنَّ أَشَدَّ النَّاسِ عَذَابًا يَوْمَ القِيَامَةِ المصَوِّرُونَ)(٢)، وعَنْ عَائِشَةَ قَالَتْ: (قَدِمَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مِنْ سَفَرٍ وَقَدْ سَتَرْتُ عَلَى بَابِي دُرْنُوكًا فِيهِ الْخَيْلُ ذَوَاتُ الأَجْنِحَةِ، فَأَمَرَنِي، فَنَزَعْتُهُ)(٣)، والدُّرْنوك: هو نوع من الستائر، ويستثنى من ذلك: الصور التي يعملها الأطفال، أو تُعمل لهم، ولو كانت مجسمة، ويستثنى كذلك: الصور الرقمية، ما دامت لم تطبع على شيء ثابت كالورق، والصور التي قُطع منها ما لا تبقى معه الحياة، وبشأن الصور الرقمية، يقول الشيخ ابن عثيمين: والصُّور بالطُّرُقِ الحديثة قسمان:

١–قسم لا يكونُ له منظَر ولا مشهد ولا مظهر، كما ذكر عن التصوير بِأَشرطة الفيديو، فهذا لا حُكْمَ له إطلاقاً، ولا يدخل في التحريم مطلقاً، ولهذا أجازه العلماء الذين يمنعون التّصوير على الآلة الفوتوغرافية على الورق وقالوا: إن هذا لا بأس به. وأما عن الصور الخارجية المطبوعة على ورق ونحوه، والاستفادة منها؛ فإذا كنت لا ترسم الصورة في الخارج، وإنما تلتقطها بكاميرا رقمية، أو تستعمل صورة وجدتها مرسومة أو فوتوغرافية، فتدخلها في اللعبة دون تعديل عليها، فلا حرج عليك، بشرط أن تخلو اللعبة من المحاذير الأخرى كالموسيقى، وصور النساء، والأفكار المنحرفة))(٤)، وأما ما هو متعلق بالرسومِ

(١) موسوعة الفتاوى الشاملة (١٨٤٤/٦).

(٢) صحيح البخاري، (٧، ٢١٥)، برقم (٥٩٥٠)، وصحيح مسلم، (١٦١/٦)، برقم (٥٦٥٩).

(٣) صحيح مسلم، (١٥٨/٦)، برقم (٥٦٤٥).

(٤) الشرح الممتع على زاد المستقنع، لمحمد بن صالح بن محمد العثيمين، (١٩٧/٢)، دار ابن الجوزي، ط/١، ١٤٢٢–١٤٢٨هـ.

المتحركةِ التي تُعرضُ للأطفالِ، فلا يخفى أنَّ الشريعة الإسلامية جالبة لكل خير ودافعة لكل شر وفيها مجال للترويح المباح الذي يمتع النفس ويريحها ويدفع عنها الضر والشر قائمة على جلب المصالح ودفع المضار، ولا بد من إيجاد ما هو من قبيل اللعب المباح الذي يتسلى به الأطفال فضلاً على الكبار لوجود كم هائل من الألعاب الإلكترونية الضارة وغير النافعة لذا كان لزاماً من إيجاد البديل الإسلامي الهادف والنافع الذي يقضي فيه الطفل وكذلك الشباب والشابات والنساء في المنازل أوقات فراغهم فإن لم ينشغلوا بما هو نافع انشغلوا بما هو ضار، يقولُ ابن القيّم رحمه الله: ((ومما يحتاج إليه الطفل غاية الاحتياج الاعتناء بأمر خلقه فإنه ينشأ على ما عوده المربي في صغره من حرد وغضب ولجاج وعجلة وخفة مع هواه وطيش وحدة وجشع فيصعب عليه في كبره تلافي ذلك وتصير هذه الأخلاق صفات وهيئات راسخة له فلو تحرز منها غاية التحرز فضحته ولهذا تجد أكثر الناس منحرفة أخلاقهم وذلك من قبل التربية التي نشأ عليها وكذلك يجب أن يتجنب الصبي إذا عقل مجالس اللهو والباطل والغناء وسماع الفحش والبدع ومنطق السوء فإنه إذا علق بسمعه عسر عليه مفارقته في الكبر وعز على وليه استنقاذه منه فتغيير العوائد من أصعب الأمور يحتاج صاحبه إلى استجداد طبيعة ثانية والخروج عن حكم الطبيعة عسر جداً))[1] وهذا في زمانه الذي لم تكن التكنلوجيا فيه بما نعايشه اليوم من التقدم التكنلوجي الكبير.

٢- تحريم تصوير كل ما فيه روح من خلق الله تعالى ورسمه ونحته، فقد جاء التشديد والوعيد الشديدان على من فعل ذلك، كقوله صلى الله عليه وسلم: (إن أشد الناس عذاباً يوم القيامة المصورون)، وغيره من الأدلة واستثنت الشريعة من التحريم: الصور التي يلعب بها الأطفال، فعن عائشةَ رضي الله عنها قالت: (قدم رسول الله -صلى الله عليه وسلم- من غزوة تبوك أو خيبر وفى سهوتها ستر فهبت ريح فكشفت ناحية الستر عن بنات لعائشة لعب فقال ما هذا يا عائشة قالت بناتي ورأى بينهن فرساً له جناحان من رقاع فقال ما هذا الذى أرى وسطهن قالت فرس قال وما هذا الذى عليه قالت جناحان قال فرس له جناحان قالت أما سمعت أن لسليمان خيلاً لها أجنحة قالت فضحك حتى رأيت نواجذه))[2].

قال الحافظ ابن حجر في فتح الباري: ((واستدل بهذا الحديث على جواز اتخاذ صور البنات واللعب من أجل لعب البنات بهن وخص ذلك من عموم النهي عن اتخاذ الصور وبه جزم عياض ونقله عن

(١) محمد بن أبي بكر أيوب الزرعي أبو عبد الله ابن القيم الجوزية، تحفة المودود بأحكام المولود، مكتبة دار البيان – دمشق، ط/١، ١٣٩١هـ-١٩٧١م، تحقيق: عبد القادر الأرناؤوط (٢٤٠/١).

(٢) أبو داود سليمان بن الأشعث السجستاني، سنن أبي داود، دار الكتاب العربي ـ بيروت، (٤٣٨/٤)، برقم (٤٩٣٤)، من حديث عائشة، وصححه العراقي في تخريج الإحياء (٣٤٤/٢)، والألباني في "صحيح أبو داود"(٤٣٢/١٠)، برقم (٤٩٣٢).

الجمهور وأنهم أجازوا بيع اللعب للبنات لتدريبهن من صغرهن على أمر بيوتهن وأولادهن))[1]، ومن أخطرِ المواضيعِ التربويةِ وأعظمِها على الأطفال والشباب موضوعُ الرسومِ المتحركةِ وأفلام الكرتون، وذلك للأثرِ الهائلِ الذي تتركهُ تلك الأفلامُ في نفوسِ الناشئةِ من الأطفال، ولأنها غدت مصدرَ التلقي والتربية الأول في كثير من دولِ العالمِ اليوم، وفي هذه المرحلةِ يكونُ عقلُ الطفلِ وقلبُهُ كالصفحةِ البيضاء، لا تمر بها عوارضُ إلا انتقشت عليها وثبتت، فما حكم اللعب بألعاب الكمبيوتر المحتوية على ذوات الأرواح؛ كالإنسان والحيوان، على أساس أنها نوع من التصوير، وهل حكم الكبار في هذه المسألة هو حكم الصغار نفسه؟

وقبل أن نتناول الجواب على هذا السؤال ينبغي أن نعلم أن الإسلام لم يحرِّم اللعب للترويح عن النفس، سواء كانت تلك الألعاب يدوية أم إلكترونية، وإنما حَدَّدَ للَّعب والألعاب ضوابط شرعية محددة حددها علماء الإسلام ومنها:

١- ألَّا يكون اللعب هو دأب اللاعب بحيث يصير ذلك إدمانًا يَعُود على صاحبه بالضرر الصحي والنفسي والإرهاق الذهني، ويشغله عن أعماله وواجباته وإنجازاته النافعة له؛ كالعمل أو الدراسة أو نحو ذلك.

٢- ألا تتضمن هذه الألعاب محاذير شرعية؛ كالميسر أو القمار، أو تصوير العورات، وألَّا تشتمل على طقوس تعبدية تخالف ثوابت عقيدة المسلمين.

٣- ألَّا يشتمل اللعب على عُنفٍ، وألَّا يكون مؤديًا إلى النزاع والخصومة والبغضاء بين اللاعبين.

٤- ألَّا تكون اللعبة من ألعاب التجسس الممنوعة محليًّا أو دوليًّا.

٥- ألَّا يُؤدي اللعب إلى تضييع حقوق الله على المكلَّف من عبادات وصلوات ونحوها، وتضييع حقوق العباد عليه، وفي مقدمتهم الأهل ممَّن يعولهم ويقوم على رعايتهم.

وأما اشتمال الألعاب على صور ذوات الأرواح فليس بموجب للتحريم؛ لأسباب كثيرة، منها:

أولاً: أنها ألعاب صغار في الأصل، وقد ورد في الشريعة التخفيف وجواز استعمال الصور في لعب الأطفال، قياسًا على إجازة النبي صلى الله عليه وسلم اللعب بصور البنات لعائشة رضي الله عنها، كما في "الصحيحين" عن عائشة رضي الله عنها أنَّها كانَتْ تَلْعَبُ بِالبَنَاتِ عِنْدَ رَسُولِ اللهِ صلى الله عليه وسلم. وفي رواية لمسلم: "كنت ألعب بالبنات في بيته، وهنَّ اللُّعب". قال القاضي عياض[2]: فيه جواز اللعب

---

(١) أحمد بن علي بن حجر أبو الفضل العسقلاني الشافعي فتح الباري شرح صحيح البخاري، دار المعرفة - بيروت، ١٣٧٩م، (٥٢٧/١٠).

(١) القاضي عياض: عياض بن موسى بن عياض بن عمرون اليحصبي السبتي، أبو الفضل: عالم المغرب وإمام أهل الحديث في وقته. كان من أعلم الناس بكلام العرب وأنسابهم وأيامهم. ولي قضاء سبتة، ومولده فيها، ثم قضاء غرناطة. وتوفي بمراكش مسموما، قيل: سمه يهودي. من تصانيفه "الشفا بتعريف حقوق المصطفى- ط" و"الغنية - خ" في ذكر مشيخته، و"ترتيب المدارك وتقريب المسالك في معرفة أعلام مذهب الإمام مالك، (٤٧٦-٥٤٤هـ = ١٠٨٣-١١٤٩م). الأعلام، الزركلي، (٩٩/٥).

بهن. قال: وهن مخصوصات من الصور المنهي عنها لهذا الحديث[1]، والألعاب الإلكترونية صُنعت للناشئة، فإذا لعب بها بعض البالغين فمن باب التبع الذي يُتسامح فيه؛ والقاعدة الفقهية تقول: ((يجوز تبعًا ما لا يجوز استقلالاً))[2]، فما دام أصل هذه الألعاب مرخصًا به في شريعتنا؛ فلا ينبغي تحريم استعمالها أو النظر إليها ومتابعتها على البالغين مطلقًا.

ثانيًا: إن الرسوم والصور في الألعاب الإلكترونية كثيرًا ما تكون غير حقيقية، فليس لها نظير من ذوات الأرواح والمخلوقات الحقيقية، وهذا النوع من الصور يجيزه كثير من العلماء؛ لعدم انطباق الأحاديث النبوية الواردة في التحريم عليها. كما ثبت في السنة النبوية جواز استعمال الصور إذا كانت ناقصة الخلقة نقصًا لا تمكن حياة ذي الروح معه، كناقص الرأس أو النصف أو نحو ذلك، واستدلوا بأن النبي صلى الله عليه وسلم أمر عائشة رضي الله عنها بتقطيع الثوب الذي كان عندها وفيه تصاوير، فقطعته فجعلته وسادتين يجلس عليهما النبي صلى الله عليه وسلم، والحديث في "الصحيحين" وغيرهما، ولحديث أبي هريرة[3] رضي الله عنه أن جبريل عليه السلام قال للنبي صلى الله عليه وسلم: "فمر برأس التمثال الذي بالباب فليقطع فليصير كهيئة الشجرة"[4]، وعن ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللهُ عَنْهُمَا قَالَ: "الصُّورَةُ الرَّأْسُ؛ فإذا قُطِعَ الرَّأْسُ فَلَيْسَ بِصُورَةٍ"[5] وقاس عليه العلماء رسم ذوات الأرواح التي فقدت أي جزء من بدنها لا تعيش بدونه؛ كالجزء

---

(١) أبو زكريا يحيى بن شرف بن مري النووي المنهاج شرح صحيح مسلم بن الحجاج، دار إحياء التراث العربي – بيروت، ط/٢، ١٣٩٢م، (١٨٩/٨).

(٢) د. محمد مصطفى الزحيلي، القواعد الفقهية وتطبيقاتها في المذاهب الأربعة، دار الفكر – دمشق، ط /١، ١٤٢٧هـ-٢٠٠٦م، (٤٦٨/١).

(٣) أبو هريرة: عبد الرحمن بن صخر الدوسي أبو هريرة هو مشهور بكنيته وهذا أشهر ما قيل في اسمه واسم أبيه إذ قال النووي إنه أصح وسيأتي ترجمته في الكنى إن شاء الله تعالى عبد الرحمن بن أبي صعصعة واسم أبي صعصعة عمرو بن يزيد بن عوف بن مبذول بن عمرو بن غنم بن مازن بن النجار الأنصاري الخزرجي ذكره بن شاهين وابن منده وغيرهما في الصحابة وأخرجوا من طريق عبد الله بن المثنى حدثني قيس بن عبد الله بن عبد الرحمن بن أبي صعصعة عن أبيه عن جده وكان بدريا قال سمعت رسول الله صلى الله عليه وسلم يقول الله اغفر للأنصار ولأبناء الأنصار ولأبناء أبناء الأنصار ولكتائب الأنصار قال بن منده حديث غريب قلت ورجاله موثوقون وحفيده عبد الرحمن بن عبد الله بن عبد الرحمن بن أبي صعصعة من شيوخ مالك أخرج له البخاري.
أحمد بن علي بن حجر أبو الفضل العسقلاني الشافعي، الإصابة في تمييز الصحابة، تحقيق: علي محمد البجاوي، دار الجيل، بيروت، (ط/١)، ١٤١٢هـ، (٣١٦/٤).

(٤) محمد بن عيسى أبو عيسى الترمذي السلمي، سنن الترمذي، دار إحياء التراث العربي – بيروت، (١١٥/٥)، وقال أبو عيسى هذا حديث حسن، وقال الشيخ الألباني صحيح. انظر، محمد ناصر الدين الألباني صحيح وضعيف الجامع الصغير وزيادته، المكتب الإسلامي، (٧/١)، حديث رقم: (٦٨).

(٥) أبو بكر أحمد بن الحسين بن علي البيهقي، السنن الكبرى للبيهقي، مجلس دائرة المعارف النظامية الكائنة في الهند ببلدة حيدر آباد، ط: ١، ١٣٤٤ هـ، (٢٧٠/٧)، برقم (١٤٩٧٤).

السفلي من البدن، يقول ابن حجر الهيتمي[١] رحمه الله: "كفقدِ الرأس فَقْدُ ما لا حياة بدونه، نعم يظهر أنه لا يضر فقد الأعضاء الباطنة كالكبد وغيره؛ لأن الملحظ المحاكاة وهي حاصلة بدون ذلك"، وقالوا أيضًا: يجوز رسم ذوات الأرواح إذا مُحيت عنها تعابير الوجه، قياسًا على الحديث السابق، كما جاء في كتب الحنفية: لو محي وجه الصورة فهو كقطع الرأس يعني تُستثنى من الكراهة[٢]، وفي جميع الأحوال، ننصح شباب المسلمين بالاشتغال بالأعمال النافعة، وتحقيق النجاحات والإنجازات؛ فالحياة قصيرة، والمهام والواجبات أكبر بكثير من الأوقات، وفي موقف الحساب بين يدي الله سيُسأل كلٌّ منّا عن عمره فيم أفناه؛ فلنُعِدَّ للسؤال جوابًا[٣].

المطلب الثالث: حكم تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها في القانون السعودي.

من المعلوم أن الواقع الذي نعيشه يعد من أكثر الأزمان الذي انتشرت فيه الألعاب الإلكترونية ومع كثرة افتتان الكبار والصغار بها، فإن الألعاب التي تدعو إلى العنف وتشجع عليه، وتعلم السطو والإجرام، وتسهل القتل، أصبحت منتشرة بين الناس انتشاراً عظيماً كانتشار النار في الهشيم، وهذا يدعو إلى محاربتها ومقاومتها وتحذير الناس منها؛ فإن أثرها النفسي شديد الخطر قد يؤدي إلى القتل أو الشنق للنفس ويعد قتل النفس محرما شرعاً بصورة واضحة ويعد الانتحار هو قتل الإنسان نفسه بنفسه وإزهاق روحه بيده، وقد نهى عنه الشرع ذلك وحرمه فقال تعالى: ﴿ولا تلقوا بأيديكم إلى التهلكة وأحسنوا إن الله يحب المحسنين ﴾[٤]، ونبينا صلى الله عليه وسلم قد حذر تحذيراً شديداً من ذلك فقال: ((من قتل نفسه بحديدة فحديدته في يده يتوجأ بها في بطنه في نار جهنم خالدا مخلداً فيها أبدا ومن شرب سما فقتل نفسه فهو يتحساه في نار جهنم خالداً مخلداً فيها أبداً ومن تردى من جبل فقتل نفسه فهو يتردى في نار جهنم خالداً مخلداً فيها أبداً))[٥].

وقد نص العلماء في شروحهم على تحريم قتل الإنسان ومن ذلك ما أشار إليه الشيخ عبد المحسن العباد في شرحه لهذا الحديث بقوله:

---

(١) ابن حجر الهيتمي أحمد بن محمد بن علي بن حجر الهيتمي السعدي الأنصاري، شهاب الدين شيخ الإسلام، أبو العباس: فقيه باحث مصري، مولده في محلة أبي الهيتم (من إقليم الغربية بمصر) وإليها نسبته (٩٠٩ - ٩٧٤هـ = ١٥٠٤-١٥٦٧م) الأعلام للزركلي (٢٣٤/١).

(٢) سليمان بن محمد بن عمر البجيرمي الشافعي تحفة الحبيب على شرح الخطيب (البجيرمي على الخطيب)، دار النشر: دار الكتب العلمية - بيروت/لبنان - ١٤١٧هـ-١٩٩٦م، ط/١، (٢٢٥/٤).

(٣) لجنة الإفتاء موقع إسلام ويب، الموضوع: حكم اللعب بألعاب الكمبيوتر المحتوية على ذوات الأرواح رقم الفتوى: ٢٧٨٣ التاريخ: ٢٨-٠٣-٢٠١٣ نوع الفتوى: بحثية.

(٤) سورة البقرة الآية: (١٩٥).

(٥) صحيح مسلم، (٧٢/١).

((فَنَفْسُ الإنسان ليست ملكاً له يتصرف فيها كيف يشاء، وإنما يتصرف في حدود ما هو مأذون له وما هو مشروع له، وقد حرم عليه أن يقتل نفسه، فإذا أقدم على قتل نفسه فإنه يكون بذلك مرتكباً أمراً خطيراً وهو مستحق للعقوبة، ويعذب بالشيء الذي قتل نفسه به، فإن قتل نفسه بحديدة فإنه يوم القيامة يجأ نفسه بتلك الحديدة، وإن قتلها بسم فإنه يتحسى ذلك السم، وإن قتل نفسه برميه نفسه من جبل فإنه يعاقب بمثل ذلك يوم القيامة))[1].

ولهذه الأدلة وغيرها من الأدلة في تحريم قتل النفس لا بد من الإشارة إلى ما يترتب على تصميم الألعاب الإلكترونية وممارستها فإن بعض الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى القتل والشنق والحرق وهي وسيلة للقتل والوسائل تأخذ أحكام المقاصد انطلاقاً من القاعدة ((أن الوسائل لها حكم مقاصدها))، فوسائل المقاصد الواجبة واجبة، ووسائل المقاصد المحرمة محرمة، وهكذا ما بينهما من مراتب الأحكام، ويعبر عن هذه القاعدة أحيانا بقولهم: ((كل وسيلة فإن حكمها حكم مقصدها))[2]، ومن هذا المنطلق فقد قمت بتتبع بعض القوانين والأنظمة الدولية ومنها الاتفاقيات الدولية في حقوق الطفل فوجدت تجريماً لبعض هذه الألعاب، ومن خلال تتبع الاتفاقيات الدولية بخصوص جريمة الانتحار والمساهمة الجنائية فيها فقد نصت المادة السابعة عشرة من اتفاقية حقوق الطفل في منظمة الأمم المتحدة وحقوق الإنسان والتي تتحدث عن وسائط الإعلام بمفهومها الواسع، والإنترنت ومن بين هذه الوسائط التي يجب أن تستعمل من أجل الإسهام الفعال في النمو السليم للطفل بشكل خاص وللشباب بشكل عام، فقد نصت المادة على التالي: ((يحق للأطفال الحصول على المعلومات من شبكة الإنترنت والإذاعة والتلفزيون والصحف والكتب وغيرها، وعلى البالغين أن يتأكدوا من أن المعلومات التي يحصل عليها الأطفال غير ضارة، وعلى الحكومات تشجيع وسائل الإعلام على نشر المعلومات من مصادر مختلفة، وبلغات يتمكن جميع الأطفال من فهمها))، ومن الأضرار البالغة التي تسببها الألعاب الإلكترونية، الشنق والخنق وغيرها من الأضرار بالطفل أو بالشباب على حد سواء فضلاً على بقية فئات المجتمع، ومن هذا المنطلق فما هي الجهود التشريعية الوطنية والدولية لحماية الأطفال والشباب من تأثيرات ألعاب الفيديو؟، وما هي المقترحات الممكنة للتصدي لهذه التأثيرات:

١- منها إصدار نظام يجرم الانتحار والمساهمة الجنائية فيه، ونطالب بتشريع قانون يحظر بيع الألعاب الإلكترونية الخطرة ويجرمها قياساً على ما دونها من أضرار.

٢- فرض عقوبات على مرتكبي الجرائم الإلكترونية فمثلاً قد نصت المادة السادسة من نظام مكافحة الجرائم المعلوماتية في المملكة العربية السعودية بالسجن مدة لا تزيد على خمس سنوات وبغرامة لا تزيد

(١) شرح سنن أبي داود عبد المحسن العباد (١٧/٢٠٥).

(٢) تلقيح الأفهام العلية بشرح القواعد الفقهية، وليد بن راشد السعيدان، (٣/١٩).

على ثلاثة ملايين ريال، أو بإحدى هاتين العقوبتين كلُّ شخص يرتكب أيًّا من الجرائم المعلوماتية الآتية:

١- إنتاج ما من شأنه المساس بالنظام العام، أو القيم الدينية، أو الآداب العامة، أو حرمة الحياة الخاصة، أو إعداده، أو إرساله، أو تخزينه عن طريق الشبكة المعلوماتية، أو أحد أجهزة الحاسب الآلي.

٢- إنشاء مواقع على الشبكة المعلوماتية، أو أحد أجهزة الحاسب الآلي أو نشره، للإتجار بالمخدرات، أو المؤثرات العقلية، أو ترويجها، أو طرق تعاطيها، أو تسهيل التعامل بها، وقد تم تعديل هذه المادة بموجب المرسوم الملكي رقم (م/٥٤) بتاريخ ١٤٣٦/٧/٢٢ هجري، بإضافة فقرة جديدة إلى نهاية المادة، وتنص الفقرة المضافة على أنه: يجوز تضمين الحكم الصادر بتحديد العقوبة النص على نشر ملخصه على نفقة المحكوم عليه في صحيفة أو أكثر من الصحف المحلية أو في أي وسيلة أخرى مناسبة، وذلك بحسب نوع الجريمة المرتكبة، وجسامتها، وتأثيرها، على أن يكون النشر بعد اكتساب الحكم الصفة النهائية.

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

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

النتائج:

خلص الباحث إلى النتائج التالية:

١- تعد الألعاب الإلكترونية وبرمجتها من وسائل الترفيه والترويح عن النفس، بل أصبحت من وسائل التعليم المهمة في العصر الحالي.

٢- الأصل في تصميم الألعاب الإلكترونية واللهو المنضبط بالضوابط الشرعية وغير المخالف، الإباحة لأنه من باب الترويح عن النفس وهو مما دعت إليه الشريعة السمحة وكذلك فيه تصدِ للموجة والهجمة الشرسة على شباب الإسلام وأطفالهم بسبب الألعاب الهدامة التي غزت البيوت والجامعات والمدارس.

٣-أن برمجة الألعاب الإلكترونية المنضبطة بالشرع وتصميمها واجب شرعي لمن كان متخصصاً في هذا المجال للتصدي للهجمة الشرسة من قبل صانعي الألعاب الإلكترونية التي غزت البيوت فضلاً على المدارس والجامعات.

٤-أن تصميم الأفلام الكرتونية وبرمجتها مباح إذا خلت من المخالفات الشرعية وتعد من الوسائل التعليمية والتربوية للأطفال.

٥-تحريم برمجة الألعاب التي تشغل العبد المسلم عن الطاعة من صلاة وبر للوالدين وصلة رحم وتصميمها محرمة وإن لم يصاحبها محرمات حتى وإن كانت مباحة لأنها منعت العبد عن الطاعة.

٦-تعد برمجة الألعاب التي فيها إهدار للمال والوقت وتصميمها محرمة لأنها تعدت على بعض الكليات الخمس ومنها المال والوقت.

٧-تعد برمجة الألعاب التي يحصل فيها التعدي على الجسد بالتعذيب أو القتل أو إتلاف للعقل وتصميمها محرمة بسبب التعدي على بعض الكليات الخمس ومنها الحفاظ على النفس.

٨-فرض عقوبات على مرتكبي الجرائم الإلكترونية فمثلاً قد نصت المادة السادسة من نظام مكافحة الجرائم المعلوماتية في المملكة العربية السعودية بالسجن مدة لا تزيد على خمس سنوات وبغرامة لا تزيد على ثلاثة ملايين ريال، أو بإحدى هاتين العقوبتين كلُّ شخص يرتكب أيًّا من الجرائم المعلوماتية، فيقاس عليها تصميم الألعاب الإلكترونية وبرمجتها تستحق العقوبة المذكورة لأنها تلحق الضرر البالغ بالإنسان في ماله ودينه وجسمه ووقته بل قد تؤدي إلى الوفاة.

التوصيات:

١-على الدول الإسلامية أن تقوم بتشكيل هيئة رقابية لمتابعة كل جديد حول الألعاب الإلكترونية لتصميم البرامج المناسبة للشباب والأطفال وبرمجتها والتصدي للهجمات الشرسة ضد الإسلام والمسلمين.

٢-أن يفتح مجال للمسابقات في البرمجة والتصميم للألعاب الإلكترونية النافعة والمتوافقة مع تعاليم الإسلام السمحة ليتم إشباع رغبات الشباب والأطفال بما هو مناسب من الألعاب الإلكترونية وكذلك الأفلام الكرتونية النافعة والهادفة.

٣-أن ينبري فريق متخصص من أصحاب الخبرة في جانب البرمجة والتصميم لتصميم مجموعة من الألعاب الإلكترونية النافعة والهادفة لغرس الأخلاق والقيم الإسلامية النبيلة وبناء الرجولة ومعاني الفروسية وكذلك الألعاب النافعة في جانب الذكاء والتفكير السليم.

٤-ندعو أصحاب رؤوس الأموال إلى تشجيع المبدعين من المبرمجين والمصممين لأن هذا العمل مما يؤجرون عليه فهم في جبهة قتال فكري ضد أعداء الإسلام والأمة الإسلامية.

المصادر والمراجع:

أحكام القرآن للجصاص أحمد بن علي المكني بأبي بكر الرازي الجصاص الحنفي، دار إحياء التراث العربى – بيروت–١٤٠٥هـ، تحقيق: محمد الصادق قمحاوى مج٤، ص، ٣٨١.

الأعلام للزركلي خير الدين بن محمود بن محمد بن علي بن فارس، الزركلي الدمشقي (ت: ١٣٩٦هـ): دار العلم للملايين الطبعة: الخامسة عشر – أيار/مايو ٢٠٠٢م (١/١٧١).

اقتضاء الصراط المستقيم "لابن تيمية".

تحفة المودود بأحكام المولود، لمحمد بن أبي بكر أيوب الزرعي أبو عبد الله ابن القيم الجوزية، مكتبة دار البيان – دمشق، ط/١، ١٣٩١هـ-١٩٧١م، تحقيق: عبد القادر الأرناؤوط.

تلقيح الأفهام العلية بشرح القواعد الفقهية، وليد بن راشد السعيدان.

حكمُ الرسومِ المتحركة، ٧١١٧٠، تاريخ النشر: ٢٠٠٥م.

سنن أبي داود، لأبي داود سليمان بن الأشعث السجستاني، دار الكتاب العربي ـ بيروت.

سنن الترمذي، لمحمد بن عيسى أبو عيسى الترمذي السلمي، دار إحياء التراث العربي، بيروت.

السنن الكبرى للبيهقي، لأبي بكر أحمد بن الحسين بن علي البيهقي، مجلس دائرة المعارف النظامية الكائنة في الهند ببلدة حيدر آباد، ط: ١، ١٣٤٤هـ البحر الرائق شرح كنز الدقائق بابن نجيم المصري.

صحيح البخاري، محمد بن إسماعيل بن إبراهيم بن المغيرة البخاري، دار الشعب – القاهرة، ط/١، ١٤٠٧هـ—١٩٨٧م).

صحيح مسلم لمسلم بن الحجاج أبي الحسن القشيري النيسابوري (ت: ٢٦١هـ)، المحقق: محمد فؤاد عبد الباقي، دار إحياء التراث العربي— بيروت.

الشرح الممتع على زاد المستقنع، لمحمد بن صالح بن محمد العثيمين، (١٩٧/٢)، دار ابن الجوزي، ط/١، ١٤٢٢-١٤٢٨هـ.

فتح الباري شرح صحيح البخاري، لأحمد بن علي بن حجر أبو الفضل العسقلاني الشافعي، دار المعرفة -بيروت، ١٣٧٩م.

فتاوى خالد عبد المنعم الرفاعي، موقع رابطة العلماء السوريين.

لسان العرب، لمحمد بن مكرم بن منظور الأفريقي المصري، (٣٤٢/١٢)، دار صادر— بيروت ط/١.

مجموع الفتاوى: من ثمرات التدوين من فتاوى ابن عثيمين " سؤال رقم (٣٣٣).

معلومات عن برمجة الألعاب على موقع id.loc.gov ".id.loc.gov. مؤرشف من الأصل في ٢٨ مايو ٢٠١٠م.

من ثمرات التدوين من فتاوى ابن عثيمين "موقع: (ar.islamway.net)".

موقع شركة فنون المسلم لتصميم وتطوير التطبيقات.

موقع التميز العربي.

موقع أكاديمية حسوب.

وسطية الإسلام وسماحته- لوهبة الزحيلي (ص: ٣٤، بترقيم الشاملة آليا).

وسائل الإعلام والأطفال: "وجهة نظر إسلامية" لأبي الحسن صادق، "مقال: أثر الرسوم المتحركة على الأطفال" نزار محمد عثمان، الموقع (About 9,060,000 results (0.71 seconds.

الفتوى رقم: ٣١١٦٨٩، تاريخ النشر: الأربعاء ١٥ محرم ١٤٣٧هـ-٢٨-١٠-٢٠١٥م، التقييم: ٤٧٤٣ ٠ ١٠٤.

الفتوى رقم: ٢٠٣٣٦٨، تاريخ النشر: الثلاثاء ٢٩ جمادى الأولى ١٤٣٤هـ-٩-٤-٢٠١٣ التقييم: ٧٤٥٤ ٠ ١٨١.

Copyright of Humanities & Educational Sciences Journal is the property of Humanities & Educational Sciences Journal and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.