أحكام متعلقة بالألعاب الإلكترونية

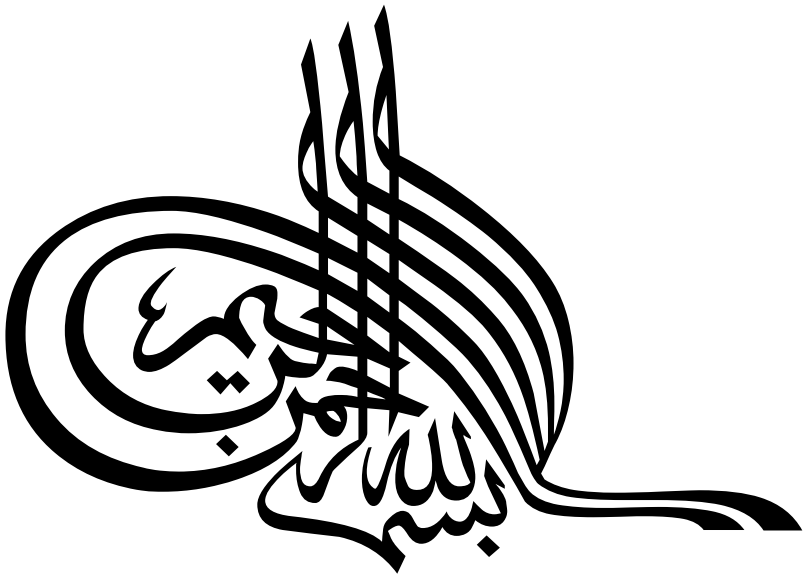
جمع وإعداد

د.محمد أمين علي قطان

د.بشر محمد موفق لطفي

بإشراف اللجنة العلمية العليا

www.islamsyria.com


بسم الله الرحمن الرحيم

أحكام متعلّقة بالألعاب الإلكترونية

جمع وإعداد:

د. محمد أمين علي قطان

د. بشر محمد موفق لطفي

بإشراف:

اللجنة العلمية العليا

في رابطة العلماء السوريين

٢٦ – شعبان – ١٤٤٣ هـ

٢٩ – آذار / مارس – ٢٠٢٢ م

مقدمة:

أصبحت الألعاب الإلكترونية أحد مكونات العصر الحديث، حيث دخلت في كثير من مكونات حياتنا اليومية، وهي للبعض من الضروريات التي لا يمكن الاستغناء عنها، ذلك أنها توفر مصالح ورغبات وخدمات لكل طبقات المجتمع ومكوناته، من أطفال ومراهقين وبالغين، رجالاً ونساء، أغنياء وفقراء، مرضى وأصحاء، متعلمين وغير متعلمين، كما أنها تشكل للبعض مصدر دخل، ولآخرين مصدر صرف وتبذير.

ومن الواضح أنه من غير الممكن إطلاق حكم شرعي واحد يشمل كل أنواعها، والتعامل بها، وعليه سنحاول هنا وضع بعض الضوابط الشرعية التي تضبط عمليات المتاجرة بهذه الألعاب بيعاً وشراء، سواء الأجهزة التي تستخدم فيها الألعاب الإلكترونية، أو البرامج الالكترونية (الألعاب)، أو ما يلحق بها من إضافات وتوابع.

والألعاب الإلكترونيّة لا تشبه وسائل الترفيه التقليدية، لأنها يمكن اللعب بها على عدة أجهزة وأنظمة، مثل: الأجهزة الثابتة التي توضع في المجمعات التجارية والملاهي، والمنصات المنزلية مثل البلاي-ستيشن والإكس-بوكس ونحوها، وأجهزة الحاسب الآلي، والأجهزة المحمولة كالأجهزة اللوحية والهواتف الذكية.

وحتى تتمكن من اللعب واللهو بهذه الألعاب لابد من شراء واحدة أو أكثر من هذه الأجهزة والأنظمة، وشراء الألعاب التي توضع عليها للعب، وهذه الألعاب تارة تكون على قرص يُدخل في النظام وتارة تكون على هيئة معلومات يتم تحميلها عبر الشبكة بعد دفع سعرها، كما أن اللعب لم يعد يقتصر على هذه الأنظمة إنما أصبح هناك بطاقات خاصة تُباع وتشترى تمكّن مشتريها من اللعب على شبكة الإنترنت.

وبحثنا هنا موجّه للمطلع على هذه الألعاب، ومن يسهل عليه التواصل مع هذه التطورات والمستجدات.

۞ ماذا نقصد بالألعاب الإلكترونية؟

نمط شائع من البرمجيات، يقدّم للمتسابق المتعة والإثارة في قضاء أوقات فراغه بواسطة ألعاب ترفيهية، حيث يمكن للمتسابق أن ينافس طرفاً (فرداً/مجموعة) آخر، كما يمكن له أن ينافس جهاز الحاسوب نفسه، مستخدماً إمكانياته الجسدية والعقلية.

۞ أهميّة البحث:

يعتبر هذا الموضوع أمرًا واقعًا؛ بل وواسع الانتشار، مع عدم وجود فهم كبير عند كثير من الناس -عوامهم ومتعلميهم- لضوابطه الشرعية، وقد يكون هذا من أسباب قلَّة ما كتب فيه، وإن كان فقهاؤنا المتقدِّمون – رحمهم الله – قد تحدَّثوا عن أحكام السبق ومسائله بالتَّفصيل؛ إلا أن تنزيل هذه الأحكام على المسابقات[1] والألعاب المعاصرة لا يزال قليلاً، ونازلاً من النَّوازل الفقهيَّة.

١- المسابقات: هي تنافس بين طرفين أو أكثر لتعيين الأفضل منهم. المعيار الشرعي (٥٥) بند (٢/١).

أنواع الألعاب الإلكترونية:

يمكن أن تقسم الألعاب الإلكترونية إلى ألعاب للتسلية المحضة، أو للمسابقات، أو لتعليم الكبار والصغار، أو لتعليم المرضى ما يفيدهم، ومنها ما هو لتعليم الفطانة والذكاء، والتربية والأخلاق، ولتطوير القدرات، وتنمية المهارات، كما أن بعضاً منها وسيلة استثمارية مربحة، فضلاً عن أن أغلبها ألعاب للمقامرات والمراهنات.

كما يمكن أن نقسمها إلى ألعاب الحركة، وألعاب المغامرات، والألعاب الحربية والاستراتيجيّة، وألعاب الألغاز التقليديّة (الشطرنج، والداما، والطاولة)، وألعاب تقمّص الشخصيّات، وألعاب المحاكاة، والألعاب الرياضيّة (كرة القدم، والبيسبول، وكرة السلة، والهوكي، والقنص، والصيد، والبلياردو، والجولف المصغر).

منافع الألعاب الإلكترونيّة:

للألعاب الإلكترونية منافع عقليّة، مثل: تنمية المهارات الذهنيّة، وزيادة قدرات اللاعبين على التفكير المنظّم، والحث على التفكير المجرّد، وجعلهم أكثر إدراكًا للكيفيّة التي يفكرون بها، ويتعلّمون بواسطتها، وتحسين براعتهم وثقافتهم الحاسوبية ومهارتهم التكنولوجية، وتزويدهم بالخبرات الافتراضية الأكثر واقعية.

كما أن لها منافع صحيّة، مثل: تحسين قدرة اللاعبين على الإبصار بنسبة ٢٣ % لكونها تأثر على الطريقة التي يتعامل بها الدماغ مع المعلومات البصرية، وتحسين وتطوّر التآزر البصري الحركي (العين-اليد)، وتحسين زمن ردة الفعل، وتساعد على إعادة تأهيل المرضى

المصابين بمرض حركي أو عصبي، حيث تستخدم للرفع من درجة التوافق الحركي البصري والتحكم في بعض الأطراف المصابة.

ومن صور آثار الألعاب الإلكترونيّة في التطوير الذهنيّ: الحروب الوهميّة التي تدرّب على التصرّف في الأحوال المشابهة، أو تقوم على التحفّز للنجاة من المخاطر وقتال الأعداء وتدمير الأهداف والتخطيط والمغامرة والخروج من المتاهات والهرب من الوحوش وسباقات الطائرات والسيارات والمراكب واجتياز العوائق والبحث عن الكنز ومنها ألعاب تنمّي المعلومات وتزيد الاهتمامات كألعاب الفكّ والتركيب وتجميع الصور المجزّأة والبناء والتلوين والتظليل والإضاءة.

۞ أضرار الألعاب الإلكترونيّة:

تتسبّب الألعاب الإلكترونيّة في أمراض عقليّة، مثل: الإخفاق الدراسيّ لكثير ممّن يلعبها، وتعيق نموّ النظام الاجتماعيّ للدماغ، وتتسبب في ظهور سلوك إدمانيّ، وسلوكيّات استحواذيّة، وتغيّرات في الشخصيّة، وتتسبّب في فقدان حرية التفكير والإرادة، وكذا ندرة اتّباع النظام، وتجعل الأطفال أسرى للخيال، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسيّة للتعلّم، وتدفع بهم للوجود في أماكن خطرة بعيدًا عن الرقابة.

كما أنّ لها أضراراً صحيّة، مثل: تعريض لاعبيها -خاصّة الأطفال منهم- للإصابة بهشاشة العظام، وتضرّ بنومهم وذاكرتهم، وتؤدّي إلى زيادةٍ في نبضات القلب وضغط الدم ومعدّل تنفّس الطفل، وتُعرّضَهم للإصابة بنوبات الصرع، وبمرض ارتعاش الأذرع والأكف، والإصابة بقصر النظر أو البدانة أو التوتر العصبي وضعف تطوير المناطق المهمة في الدماغ وخطر الموت المبكر. كذلك تضر الألعاب الإلكترونية بالجسد كالإضرار بالعينين أو الأعصاب وكذلك المؤثّرات الصوتية التي تضر بالأذن وقد أثبتت الدراسات الحديثة أنّ

هذه الألعاب تُحدث إدماناً وإضراراً بالجهاز العصبي وتُسبّب التوتّر والعصبية لدى الأطفال.

وتؤدي كثير من هذه الألعاب إلى مفاسد عقديّة، مثل: تهيئة الطفل منذ نعومة أظفاره للعنف والقتل وترويج الرذيلة والبحث عنها، وتؤدي إلى تبلّد إحساسه في إنكار المنكرات ليكون أكثر جرأةً وإقدامًا على ارتكاب المحرّمات والانغماس بالشهوات والتهاون بالثوابت والمسلّمات وذوبانه في ثقافة الغير بِشَرِّها ومُرّها، وتغرس في نفوس لاعبيها القيم والعقائد الفاسدة، وتورِثُ قلوبهم محبّة الكفار والتشبّه بهم وتعظيمهم.

۞ من المحاذير الشرعية في الألعاب الإلكترونية:

أ- أن تحتوي على كراهية للإسلام والمسلمين[٢]

ب- أن يكون فيها اعتقادات كفرية، أو ألفاظ شركية. كأن يكون فيها ادعاء شيء من خصائص الربوبية، والألوهية لشخصيات اللعبة أو للاعب؛ كالقدرة على إحياء الموتى، ومعرفة الغيب، والمضاهاة بين الخالق والمخلوق، ونحو ذلك مما يتعارض مع العقيدة، أو أن تحتوي على أصنام مقدسة تحمي من الموت. أو أن تحتوي على صلبان وتماثيل (أصنام) وتمجيدها.

ج- أن يكون فيها دعوة للأفكار الهدامة.

د- أن تحتوي على مشاهد التعري التي تثير الغرائز، أو الموسيقى.

٢- ألعاب فيها إساءة بالغة للإسلام، مثل لعبة (first to fight)؛ ففيها تطهير المدن من الملتحين، وقصف المساجد – مع سماع أصوات الأذان منها - ، وفيها إطلاق النار على المصاحف، ولا يمكنك الانتقال لمرحلة أخرى إلا بتطهير المدينة من المسلمين ومساجدهم، وفيها انتهاكٌ للمساجد، والبحث عمن يسمونهم الإرهابيين من المسلمين.

هـ- أن تشتمل على إقرار السحر، وتمجيده، وتفخيم شأن السحرة، بمحاكاة أفعال السحرة، وطرائق المشعوذين، ونحو ذلك.

و- أن تحتوي على الشتائم واللعنات والسباب والبذيء من القول.

ز- أن تُشْغِل عن الواجبات مثل الصلاة، أو عن مصلحة النفس والأهل، أو عن صلة الرحم أو عن بر الوالدين.

ح- أن تشتمل على أخلاق محرمة كالكذب، أو الخيانة أو اليمين الكاذبة أو الظلم أو الإعانة عليه، أو تحتوي على صلبان وتماثيل (أصنام) ذوات الأرواح وتمجدها، أو تكون باباً يتسبب في الشحناء والبغضاء بين اللاعبين.

ط- أن تربي على العنف والإجرام وتسهيل القتل وإزهاق الأرواح، ونحو ذلك من المحرمات.[٣]

۞ ضوابط المتاجرة بالألعاب الإلكترونيّة:

١. الأصل أنّ الشرع قد أباح للإنسان أن يروّح عن نفسه بالمباح، وبالتالي يجوز بيع وشراء الألعاب التي تحتوي على مباحاتٍ، وتستخدم بطرقٍ مباحةٍ، ويتوصّل فيها إلى مباحٍ، ولا حرج كذلك في تأجير الأجهزة التي تمارَسُ فيها.[٤]

٢. ينبغي على المسلم أن يعمُر وقتَه بما يعودُ عليه بالنفع في دينه ودنياه، وليحذر أن يكون صريعًا لأجهزة اللهو واللعب التي تبدّد عليه زمنه فيما لا ينفع، فإنّ المرء مسؤول عن وقته.

٣- ألا يقصد بوضع الجائزة إلحاق الضرر بالآخرين. المعيار الشرعي (٥٥) البند (٤/٣/٣/٣).

٤- يجب أن تكون السلعة أو الخدمة المشترط شراؤها للدخول في السحب، وكذلك الجائزة محل السحب جائزة شرعاً. المعيار الشرعي (٥٥) البند (٣/٣/٢).

٣. الحكم على لعبة بعينها عسر؛ لأنّه يستلزم الإحاطة باللعبة، والتصوّر التامّ لها - فالحكم على الشيء فرعٌ عن تصوّره، وهذا لا يتيسّر غالباً إلا لمن يمارس تلك الألعاب.

٤. إذا احتوت اللعبة على محاذير شرعيّة فلا يجوز اللعب فيها ولا بيعها ولا شراؤها ولا تأجيرها، ولا تأجير أجهزة اللعب فيها.

٦. الألعاب الإلكترونيّة التي تحتوي على محاذير شرعيّة كلّها محرّمة، حتى لو كان عند المستخدم إمكانيّة تعديل أو حذف هذه المخالفات، لأنّه لا يأمن استخدام غيرِه لها، وفي استخدامها ودفع ثمنها تقويةٌ لمن أنتجها، وهم قد نشروا الحرام والفساد والكفر والإلحاد.

٧. لا يجوز بذل المال مقابل العضويّة أو المشاركة في اللعبة أو الموقع أو المسابقة في اللعبة،[٥] أو ترقيتها فقط من أجل حصول المشترك على تخفيضات أو هدايا أو جوائز حقيقيّة أو معنويّة (يستخدمها داخل اللعبة)، وقد تُباع هذه الجوائز خارج المسابقة بمالٍ أكثرَ من ثمن الاشتراك في المسابقة، فهذا يعدّ من جملة القمار، فالمشترك يبذل ماله، طمعاً في ربح الجائزة، وإن لم يربحها، فقد يربح أداة من أدوات اللعبة لها قيمة قد تقلّ وقد تكثر، حيث كان المبذول له غير معروف ولا محدّد.[٦]

٨. المراهنة بعوض محرّمة، ولو كان دفع العوض من طرفٍ واحدٍ عند عامّة العلماء، وأجاز بعض العلماء بذل العوض من الأجنبيّ، أو من أحد المتسابقين منفردًا.

٥- لا يجوز اشتراط دفع رسم أو ثمن للدخول في السحب على الجائزة بشكل مباشر أو غير مباشر؛ كالزيادة في سعر المكالمات الهاتفية عن المثل. المعيار الشرعي (٥٥) البند (٥/٣/٣/٣).

٦- نص المعيار الشرعي (٥٥) البند (٣/٣/٣) على ما يلي: يجوز منح جائزة يشترط للدخول في السحب عليها شراء سلعة أو خدمة بالشروط الآتية:

١/٣/٣/٣ ألا يُزاد في ثمن السلعة أو الخدمة المشترط شراؤها للدخول في السحب عن سعرها بدون حق السحب.

٢/٣/٣/٣ أن تكون السلعة أو الخدمة المشترط شراؤها للدخول في السحب مما يقصد شراؤه بصرف النظر عن الجائزة، وعلى المؤسسة تنبيه الجمهور إلى ذلك عند الإعلان عن الجائزة. فإن غلب على الظن أن الداخلين في السحب لا يشترونها إلا لغرض الحصول على الجائزة؛ فلا يجوز وضع الجائزة في هذه الحال.

والصورة الجائزة في مثل هذا هي: الوعد بالهبة عند حصول هذا الأمر المعين، والوعد غيرُ ملزمٍ قضاءٍ عند الجمهور،[٧] بل الواعد بالخيار، إن شاء وفّى بوعده، وإن شاء لم يفِ به. والمقصود بالعوض: ليس النقد فحسب، بل المنفعة -كتزويد الحساب بالنقاط- تُعدّ عوضًا، فلا تجوز المراهنة عليها في غير ما استثناه الشرع (وهو مسابقات الإبل والخيل ورمي السهام).

٩. ذهب جماهير العلماء من المالكيّة والشافعيّة والحنابلة إلى أنّ المسابقة في مقابل عوضٍ لا تجوز إلا في الخيل أو الإبل أو السهام؛ لورود الحديث بذلك. وخالفهم الحنفيّة فجوّزوا المسابقةَ في العلوم الشرعيّة.

١٠. إذا كان باذل الجائزة غير المتسابقين فهذا جائزٌ، وإذا كان باذل الجائزة أحدُ المتسابقين معيّنًا فهذا جائزٌ أيضاً عند البعض، أما أن تُشترط الجائزة على المسبوق فهذا هو القمار؛ لأنّ حقيقة القمار التردّد بين الغنم والغرم، وهذا حاصلٌ في هذه الصورة، وعليه المذاهب الأربعة، لكن إذا اتّفق المتسابقان على أن يقوم المسبوق بدفع شيءٍ إلى شخصٍ ثالثٍ غيرِ متسابقٍ، فهذه الصورة لم ينصّ عليها أهل العلم، والظاهر فيها: الجواز.

١١. حكم اللعب بالشطرنج سواء الحقيقيّ أو الإلكترونيّ؛ إن كان على مالٍ أو بأصنامٍ فمحرّمٌ بالإجماع، أمّا إن كان ليس على مال، وليس فيه أصنامٌ فقد اختلف العلماء في حكمه، فالإمامان أحمدُ ومالكٌ ذهبا إلى تحريمه، مثل حكم اللعب بالنرد (الزهر) المنصوصِ عليه في الحديث الصحيح. وقال الشافعي بكراهته، وذهب أبو يوسف إلى إباحته.

١٢. الألعاب المباحة، التي لا مخالفات شرعيّة فيها تجوز المعاوضة عليها بيعًا و شراء.

١٣. بذل مال في اللعب جائزٌ من حيث الأصل، إن كان من أجل الحصول على المنفعة التي هي اللعبة نفسها، ولم يكن من أجل المقامرة به، بأن يبذل الشخص المال ويكون دائراً

٧- إلا أن المعيار نص على أن العوض لازم على من التزمه. المعيار الشرعي (٥٥) بند (٢/٢).

بين الغنم أو الغرم. والمقامرة في الألعاب إما أن تكون قمارًا بنفسها، فتشتمل على ربح المال أو خسارته حقيقة مقابل اللعب -وهذا لا يخفى تحريمه على جميع المسلمين- وإما ألا تشتمل على المقامرة حقيقةً، ولكنها تدريبٌ عليه، وجرأةٌ على اقتحام المحرم، واستحلال فعلي له على وجه اللعب والتسلية، وهذا لا شك أيضًا في حرمته.

١٤. يجوز صناعة الألعاب الإلكترونية بشرط كونها مباحة في مضمونها، ويجوز اختراعها وتطويرها، وصناعة أجهزتها وملحقاتها وتوابعها، وأخذ المقابل على ذلك.

١٥. لا يجوز بيع الألعاب المنسوخة والمتاجرة بها، لأنّ الاسم التجاريّ هو حقٌّ خاصٌّ لأصحابه له قيمة ماليّةٌ معتبرةٌ فلا يجوز الاعتداء عليها بالنسخ.

حكم المسابقات التي يُدفع فيها المال

١. المسابقات التي تجري في الألعاب الإلكترونية كلّها مباحة شرعاً بضوابطها من عدم إضاعة الفريضة أو إخراجها عن وقتها أو الشغل عن العمل أو العلم وغير ذلك من الضوابط المرعيّة، إن كانت بدون عوضٍ وبذلِ مالٍ.

٢. المسابقات بعوض التي تجري في الألعاب الإلكترونيّة لأفضل تصميمٍ أو برمجةٍ أو تصنيعٍ، فإن كانت خالية من المحظورات الشرعية فهي مباحة شرعاً، ويجوز أخذ العوض وبذل المال فيها لما فيها من مواكبة للتطور العلمي والتقني.

٣. المسابقات التي تجري في الألعاب الإلكترونية المباحة داخل محال هذه الألعاب مباحة شرعاً إن كانت بدون عوض وبدون مراهنات، فإن صاحبها ذلك فهي قمار محرم شرعاً.

٤. المسابقات التي تجري في الألعاب الإلكترونية المباحة داخل محالّ هذه الألعاب دون أن يدفع المتسابقون شيئاً؛ ويخصص لها صاحب المحلّ جوائز هي مسابقات مباحة

ولا شيء فيها، لأنها من صور الرهان التي اتفق الفقهاء على جوازها، حيث يُقدّم طرف خارجيّ مالاً يأخذه السابق من المشاركين.

٥. الجائزة عن طريق دفع رسوم للدخول في المسابقة، تعدّ من الميسر المحرّم. أمّا الجائزة عن طريق الشراء بحيث لا يشترك فيها إلا من يشتري سلعة يبيعها التاجر؛ فإمّا أن تكون هذه الجائزة مؤثّرة في السعر، فهذه محرّمة، وهي من الميسر، وإمّا أن لا تكون مؤثّرةً في السعر، فالراجح الجواز، على ألا تكون مشروطةً بالبقاء في البرنامج أو المسابقة. وإن كانت الجائزة عن طريق المسابقات التي يظهر منها تعليم الناس وإرشادهم، فالراجح الجواز.

٦. الجوائز بالنقاط هي أن تقدِّم جهةٌ لعملائها نقاطًا مقابل شراء سلعٍ أو خدماتٍ من هذه الجهة أو من الجهات التابعة لها، أو المتعاقدة معها، وتتيح لهم أن يستبدلوا بهذه النقاط سلعاً أو خدمات مجاناً، أو بتخفيضٍ وفقَ شروطٍ محدّدةٍ، مثل برامج العضوية التي تقدّمها الفنادق، وشركات الطيران، وشركات الاتصالات، فإمّا أن تكون بغير رسومٍ، فهي جائزة؛ لأنها تبرّع. وإمّا أن تكون برسمٍ؛ ففي هذه الحالة قد تشتمل على خدمات معتبرةٍ شرعا أو غير معتبرةٍ شرعًا، فإن اشتملت على منافع وخدمات متقوّمةٍ شرعًا فهي جائزة،[٨] وأما إن كانت مشتملة على منافع أو خدمات غير متقوّمة شرعًا وهي برسوم أو كانت المنافع غير معلومةٍ أصلاً أو غير محدّدة؛ فالراجح أنها غيرُ جائزةٍ، كون الإنسان يدفع مالاً مقابل شيءٍ لا يعلمُه أو غيرَ محدّد. ويجوز للمشترك في البرنامج عند شرائه سلعةً أو خدمةً أن يُكمِلَ النقصَ في النقاط بشراء نقاط جديدة نقداً واستخدامها؛ لأنّ استخدام النقاط في حقيقتِه دفعٌ لجزءٍ من الثمن.

٨- انظر: المعيار الشرعي (٥٥) البند (٣/٦/٣).

ملحق:

ببيان حكم التصوير والتمثيل وصناعة الأفلام المتحركة

١. الأفلام المتحركة أو أفلام الكرتون، وكذا الأفلام المصورة بالفيديو، اختلف العلماء حولها، وتباينت اجتهاداتهم بين مجيزٍ لها ومانعٍ. فإذا كان مضمون الفلم مُخِلاً بالآداب الإسلاميّة أو منافيًا لأحكام الشريعة؛ كأن تظهرَ فيه المرأة متبرجةً غير محتشمة، أو تؤدي أدواراً غير لائقةٍ بها، وليس للمستخدم خيارٌ في حذفها وإلغائها، فإنّ أيّ فيلم اشتمل على شيء من ذلك فهو محرّم لا يجوز إعداده ولا الاتّجار به ولا مشاهدته، لما في ذلك من التعاون على الإثم والعدوان، والرضى بالمنكر وإقراره، والغش للنفس والأهل وعموم المسلمين.

٢. تصوير ورسم الصور غير ذات الأرواح كالشجر والجمادات جائزٌ اتفاقًا، أما صور ذوات الأرواح فقد اختلفت أنظار أهل العلم فيها، وهي من مسائل الاجتهاد، وأكثر المعاصرين على جواز التصوير سواء كانت صوراً فوتوغرافية أو فيديو، ومبنى هذا الاجتهاد على أن التصوير لا تتحقق فيه علَّة المضاهاة لخلق الله تعالى، ويختلف في حقيقته عن التصوير الذي كان قديما، إذ التصوير المعاصر ما هو إلا حبس لظل الشيء المصوَّر، وهذا الأمر يحسنه حتى الطفل الصغير وذلك بضغطة زر الكاميرا، والجواز مشروط بأن لا يشتمل على شيء من المحرمات كتصوير النساء الأجنبيات، أو تصوير العورات ونحو ذلك من المحرمات التي قد يشتمل عليها التصوير.

٣. التصوير والتمثيل فيهما محاذير شرعية كثيرة، ولأهل العلم فيهما اجتهادات مختلفة، واستناداً إلى ما ذهب إليه جماعات من العلماء من جواز التصوير الفوتوغرافي للحاجة، فإن إيجاد البدائل المرئية الهادفة، المشتملة على عناصر النجاح، القادرة على المنافسة في عالم أصبحت فيه الأسر والأطفال تلاميذ على شاشات التلفاز وأفلام

الفيديو وصفحات الإنترنت، فإن إعداد مثل هذه المواد حاجة ماسة، ومصلحة راجحة، يغتفر في سبيلها ما دونها مما يصنف في خانة المخالفات الشرعية بالنظر الجزئي.

هذا والله تعالى أعلم

مصادر البحث:

٤. أحكام الجوائز والمسابقات، خالد علي المشيقح، دار ابن الجوزي، ط الأولى، ٢٠١٥.
٥. التَّكييف الفقهي للمسابقات المعاصرة؛ التِّجاريّة منها وغيرها، قاسم عبد الواحد، منتدى العلماء، ٢٠١٧/١٠/٩.
٦. الجوائز أحكامها الفقهية وصورها المعاصرة، باسم أحمد عامر، دار النفائس، عمان، ط الأولى، ٢٠٠٦.
٧. حكم الاتجار في الألعاب الإلكترونية، عائشة الحربي، رسالة ماجستير، كلية الشريعة، قسم الفقه وأصوله، جامعة الكويت، ٢٠١٦.
٨. الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية، نور الدين الخادمي، دار السلام للطباعة، ط الأولى، ٢٠١٤..
٩. المسابقات التجارية دراسة فقهية معاصرة، عبد الرحمن الرميح، حولية كلية الدراسات الإسلامية والعربية للبنات بالزقازيق، مصر، العدد السابع، ٢٠١٧.
١٠. المسابقات التجارية في الفقه الإسلامي، فراس محمد رضوان، رسالة ماجستير، كلية الشريعة والقانون، الجامعة الإسلامية بغزة، بدون تاريخ نشر.
١١. المسابقات في الألعاب الإلكترونية مفهومها وأحكامها في الفقه الإسلامي، أسماء المصري، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات الشرعية والقانونية بغزة، جزء ٢٧، رقم ٤، ٢٠١٩.
١٢. المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامي، سعد ناصر الشثري، دار العاصمة للنشر والتوزيع، الرياض، ط الأولى، ١٩٩٧.
١٣. المعيار الشرعي (٥٥)، المعايير الشرعية، هيئة المحاسبة والمراجعة للمؤسسات المالية الإسلامية، البحرين، ٢٠١٧.
١٤. موقع إسلام وب.

١٥. موقع الإسلام سؤال وجواب، للشيخ محمد صالح المنجد.
١٦. موقع دائرة الإفتاء في الأردن.
١٧. موقع رابطة العلماء السوريين.

محتويات البحث

الموضوع	الصفحة
مقدمة	٤
ماذا نقصد بالألعاب الإلكترونية؟	٥
أهميّة البحث	٥
أنواع الألعاب الالكترونية	٦
منافع الألعاب الإلكترونيّة	٦
أضرار الألعاب الإلكترونيّة	٧
من المحاذير الشرعية في الألعاب الإلكترونية	٨
ضوابط المتاجرة بالألعاب الإلكترونيّة	٩
حكم المسابقات التي يُدفع فيها المال	١٢
ملحق :	
بيان حكم التصوير والتمثيل وصناعة الأفلام المتحركة	١٤
مصادر البحث	١٦
محتوى البحث	١٨