الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الفئات المجتمعية
من وجهة نظر إسلامية

م.م. غفران رياض خليل محمد (*)

المقدمة

أخـذت الألعاب الإلكترونية بالانتشـار بين فئات المجتمعات كافة، من غير تحديد لمناسـبة تلك الألعاب للاعبين من النواحي الدينية والأمنية والاجتماعية والاقتصادية، مما جعل مسـاوئها كثيرة، لاسيما على الأطفال والمراهقين وحتى الشـباب، ولكـن الوالدين لهـم دور كبير بارز في الاختيار المناسـب لتلك الألعاب، وتوظيفها التوظيف الصحيح مما يجعل منها العاب يستفاد منها في مجال التعليم لاسـيما تعليم المواد التي يصعب تعلمها بالطرق التقليدية.

وفيما يأتي أبين أسـباب اختيار الموضوع، وأهمية البحث، وتقسيم البحث:

١- أسباب اختيار الموضوع:

إن الانتشـار الواسـع للألعاب الإلكترونية، وضعـف توظيفهـا فـي تنميـة قيـم الأطفـال والمراهقين وحتى الشـباب، يمكـن أن توظف بالشـكل الإيجابـي لخدمة هذهِ الفئـات التي تعد أساس المجتمعات، وهذهِ الألعاب من الممكن أن تكون ذات آثار سلبية عليهم، إذا أُسيء اختيارها واسـتعمالها وتوظيفهـا، ومـن ثم تحـاول هذهِ الدراسة أن تبين محاسن تلك الألعاب ومساوئها حسب أنواعها واستعمالاتها وتوجهاتها.

٢- أهمية البحث:

تعد شـريحة الأطفال والمراهقين والشباب عماد الشرائح المجتمعية؛ لأنهم أساس المستقبل لهـذه المجتمعات ككل، وأن هذهِ الفئات العمرية تمتـاز بكثرة اللعـب، ولم تَعُد الألعـاب القديمة ذات أهميـة لديهم، إذ حلت الألعاب الإلكترونية محل تلـك الألعاب القديمـة، وأن لهذهِ الألعاب مردودات تنعكس نفسـياً واجتماعياً واقتصادياً، ولأهمية وانتشـار تلك الألعـاب، وجدت العديد من الدراسـات سواء في المجتمعات الغربية أو العربيـة حول هذهِ الظاهـرة، ولكنها تبحث من منظور نفسي، أو اجتماعي، وندرت الدراسات الجـادة حول هذهِ الظاهرة مـن الناحية الدينية،

*وزارة التربية

وفي هذا البحث نحاول – قدر المستطاع- رصد هذهِ الظاهرة دينياً، وتقديم الحلول المستطاعة كي لا تصل إلى وضع أخطر مما وصلت إليه.

٣-تقسيم البحث:

المطلب الأول: التعريف بالألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: الأسباب والدواعي لممارسة الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: أهم الألعاب الإلكترونية الخطيرة.

المطلب الرابع: محاسن ومساوئ الألعاب الإلكترونية.

المطلب الخامس: ضوابط استعمال الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول : التعريف بالألعاب الإلكترونية

اللعب لغةً: اللعِبُ واللعْب عكس الجدّ، ويقال لمن عمل عملاً لا يعود عليه بالنفع أنت لاعب[١].

واللّعبَة: كل ما يلعب به مثل الشطرنج والنرد ونحوه، وتطلق اللغة على الأحمق الذي يسخر منه[٢].

أما اللعب اصطلاحاً: وهو نشاط موجه أو غير موجه، ويكون بتوجيه الطاقة الحركية والعقلية في وقت واحد، ويقوم به الفرد غالباًليحقق المتعة والتعلم، واللعب غريزة إنسانية فطرية من اللحظات الأولى للإنسان، ويكتسب الإنسان من طريقه أنماطاً سلوكية تنعكس على المواقف الحياتية التي تواجههُ، كما يسهم في تنمية سلوك الإنسان بأبعادها الذهنية والجسدية والوجدانية[٣].

ويعرّف أيضاً بأنه: النشاط الحر الذي يمارس لذاتهِ، وهو من أقوى الميول، وأكثرها أهمية في حياة الفرد الاجتماعية والرياضية والأخلاقية، فهو سلوك غير مصطنع، وتلقائي يصدر عن رغبة شخصية، أو اجتماعية، فيميل المرء إلى اللعب الانفرادي منذ صغرهِ، ولكن عند تقدمهِ بالسن يميل إلى اللعب مع الجماعة[٤].

وتعرّف الألعاب الإلكترونية: هي تلك الألعاب التي يتم عرضها ولعبها على شاشات التلفاز، أو على الحاسوب، أو على الألواح الإلكترونية، أو لعبها من طريق الهواتف الذكية التي تمنح الفرد المتعة في استعمال اليد والعين - التآزر البصري الحركي- وهي تحدٍ للإمكانات الذهنية للفرد[٥].

كما تعرف أيضاً بأنها: نوع من الألعاب الحديثة التي اكتسبت شعبية كبيرة، وتكون هذهِ الألعاب، إمّا العاب فديو على شاشة التلفاز، أو العاباً حاسوبية على شاشة الحاسوب، أو تلعب على حوامل التحكم الخاصة بهذهِ الألعاب، أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة، وتعمل هذهِ الألعاب على تزويد الفرد بالمتعة عن طريق استخدام ليدهِ وعينهِ- التآزر البصري الحركي، وتقوم بتحدٍ للإمكانات العقلية، وهذا يكون بتطوير البرامج الإلكترونية[٦].

المبحث الثاني : الأسباب والدواعي لممارسة الألعاب الإلكترونية

إن الأسباب الداعية للقيام باللعب بهذهِ الألعاب عديدة نذكر منا [٧] :

أولاً: اشتمالها على عوامل عديدة من الجذب بما توحيه من معارك في الأدغال، أو غزو الفضاء، أو دخول عصور وهمية ما قبل التاريخ كقتال الديناصورات، وما إلى ذلك فضلاً على توحيهِ من الخيال والمغامرة.

ثانياً: تطلبها للتأمل والتركيز، فهي متنوعة في أفكارها وموضوعاتها، فأحياناً تكون سباق سيارات، وتتطلب هذهِ اللعبة التركيز في أثناء القيادة، وتجنب الحواجز، وأحياناً تقدم العاباً للخيال «كالسوبرمان» الذي يقارع الأشرار للتغلب على المصاعب.

ثالثاً: توفيرها لعوالم وهمية افتراضية بعيدة عن العالم الحقيقي، ويتميز بتحديد الزمان والمكان، ويمثل موقعاً مادياً تجري فيه أحداث يتمكن اللاعب من طريقها تمثيل ذاتهِ من ناحية معينة، وتحقيق رغباتهِ.

رابعاً: فيها محاكاة للأبطال إذ يستطيع اللاعب تقمص شخصية البطل، كما فيتفاعل اللاعب مع أبطال اللعبة، كما أن الترابط والتكامل بين الوظائف والمهام للأبطال يسهمان في تعلق اللاعب بهذهِ الألعاب، وذلك لما يتعرض له الأبطال من عقبات كالألغام والمتفجرات، والكثير من العوائق الطبيعية، وكيفية تعامل البطل مع هذهِ العوائق.

خامساً: تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص، إذ تجعل اللاعب يتعلق بها؛ لأنها تمثل جزءاً من نشاطهِ الاجتماعي الذي يرغب فيه، ومن طريق تحكمه في الأحداث والأشخاص سواءً على المستوى المحلي أو العالمي.

المبحث الثالث :أهم الألعاب الالكترونية الخطيرة

هنالك العديد من الألعاب الإلكترونية الخطيرة على الفئات العمرية المختلفة نذكر منها:

١- لعبة الحوت الأزرق (Blue Whale):

تعد هذهِ اللعبة من أخطر الألعاب الإلكترونية في العالم، وكان أول ظهورها في روسيا ٢٠١٣م ، ثم انتشرت عام٢٠١٦م، وتتكون هذهِ اللعبة من خمسين مهمة، وهي تستهدف المراهقين بين ١٢-١٦ عاماً، وتحمّل على أجهزة الهواتف المحمولة، أو يقوم المراهق بالتسجيل باللعبة ويرسم الحوت الأزرق على ذراعهِ بأداة حادة، ويرسل صورته للمسؤول ليتأكد من دخول اللعبة، فعلاً، ثم يصلهُ أمر بالاستيقاظ المبكر، ويصلهُ مقطع فديو مصحوباً بالموسيقى التي تجعلهُ في حالة اكتئاب، وتستمر المهمات لتشمل أفلام الرعب، والصعود إلى سطح المنزل، أو الجسر للتغلب على الخوف[٨]. ويستغرق لعبها خمسين يوماً مقسمة إلى مراحل، وتجبر لاعبيها على مشاهدة أفلام الرعب يومياً، وتدفعهم لتشويه أجسادهم بالآلات الحادّة، وتحثهم على الاستيقاظ في أوقات متقطعة من الليل؛ لتصوير أنفسهم، وتقطيع شفاههم، والوقوف على الحافات العالية، وتصوير ذلك، والانتقال إلى المرحلة التالية لها، وعند وصوله المهمة خمسين، يقوم بالانتحار أمّا برمي نفسهِ من مبنى، أو بشنق نفسه[٩]، وذلك مخالف لقوله تعالى: {وَلَا تَقْتُلُوٓاْ أَنفُسَكُمْۚ إِنَّ ٱللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا} سورة االنساء الآية ٢٩، وتعني أن لا يقتل بعضكم بعضاً، ولا يقتل

الإنسان نفسه، ويدخل في ذلك الإلقاء بالنفس إلى التهلكة، وفعل الأخطاء المفضية إلى التلف والهلاك، ومن رحمته (عز وجل) أن تصان نفوسكم، ونهاكم عن إتلافها[١٠].

٢- لعبة نداء الواجب (Call of Dwty):

يكون السلاح أمراً أساسياً في هذهِ اللعبة، والقتل غاية أساسية، وهي لعبة جماعية تتلخص بفرق تتكون من أربعة أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية أشخاص مقابل ثمانية، أو ضعف العدد، ويقوم كل شخص باختيار سلاحهِ ويتدرب عليهِ مع فرقته، ويستعمل سلاحهِ في معارك عنيفة ضد الفريق الآخر، وكلما أثبت إجادتهِ في استعمال سلاحهِ في معارك عنيفة ضد الفريق الآخر، وقام بقتل أكبر عدد من أعدائهِ، أصبح أكثر استحقاقاً في الحصول على سلاح أكثر تطوراً، ويحصل الرابح على ترقيات وجوائز، ويلاحظ على هذهِ اللعبة تعليمها لسبل القتل والعنف، وترسيخ العداء في النفوس، وتعويد اللاعب على الجرأة في إراقة الدماء[١١]، ويعدّ ذلك مخالفاً لقوله تعالى: { وَلاَ يَقْتُلُونَ النَّفْسَ الَّتِي حَرَّمَ اللَّهُ إِلاَّ بِالْحَقِّ } سورة الفرقان الآية ٦٨ ، وتعني النفس التي قتلت نفساً بغير وجهة حق، أو النفس التي سعت في الإفساد[١٢].

المبحث الرابع : محاسن ومساوئها الألعاب الإلكترونية

أولاً: محاسن الألعاب الإلكترونية.

هنالك العديد من المحاسن للألعاب الإلكترونية نذكر منها:

لها أهمية كبيرة في التعليم والتحصيل الدراسي في مختلف المواد الدراسية كالرياضيات والعلوم واللغات؛ لأن هذه الألعاب إذا قدمت بشكل مخطط وصادق، فستساعد في حل المشكلات واتخاذ القرارات، وستكسب المتعلم المعرفة والمهارة بطريقة أكثر مرونة وإمتاعاً.

إن تدريب الدماغ والمهارات العقلية على تلك الألعاب اختلاف أنواعها تساعد في تنمية قدرات ومهارات الدماغ، وتقوم بتنشيط خلايا المخ، وزيادة تدفق الدم، مما يحسن من قدرات العقل وعملياتهِ من انتباه وتذكُّر، وتخيُّل، وحل المشكلات.

إن أكثر هذهِ الألعاب تمارس بشكل جماعي، فلها ميزة التفاعل مع الآخر، وكذلك الترابط الاجتماعي كالتعاون، والمنافسة، وإقامة الصداقات والعلاقات، وتقسيم الأدوار، لما لذلك من فاعلية في نقل القيم والاتجاهات وتقدير الذات[١٣].

تزيد من اندفاع المتعلمين على التعلم؛ لأن اللعب فطري عند المتعلم، فهي تستعمل لتجسيمهِ على المواضيع التي لا يرغب في تعلمها مسبقاً.

تعد هذهِ الألعاب من أكثر الوسائل تشويقاً وجذباً للمتعلم.

التعلم عن طريق هذهِ الألعاب أداة تحسينية للتعلم، وذلك لمراعاتها للفروق الفردية، وإيصال العلم للمتعلمين حسب الإمكانات والقدرات[١٤].

تكسب هذهِ الألعاب المتعلم مهارات علمية ومعرفية، كما تسهم في زيادة ذكائهِ ومستواه على الصعيدين الفكري والإبداعي، وترفع من تحصيله العلمي.

لهذهِ الألعاب دور بارز في زيادة قدرات اللاعبين، ومنحهم الثقة بالنفس عند حصولهم على الفوز.

إن هذهِ الألعاب تنمي المهارة القيادية للاعب، فهو يتعود منذ صغرهِ على القدرة لاتخاذ القرارات اللازمة؛ لأن معظم هذهِ الألعاب تعطي اللاعب عدة خيارات في أثناء قيامهِ باللعب، وتمنحهُ حرية الاختيار[١٥].

تساعد هذه الألعاب في زيادة القدرات العقلية كالقدرة على حركة الأعين واليدين معاً في الوقت نفسه – التآزر الحركي البصري- والقيام بعدةِ مهام في الوقت ذاته، فضلاً على قدرة اللاعب على التخطيط، والقدرة على إدارة الموارد، وتعطيهِ سرعة البديهة في التحليل، ولا يخفى لما لهذهِ المهارات من أهمية في تنمية القدرات العقلية.

لها أهمية في استعمالها كوسائل تعليمية في تعليم اعقد الأمور، وهي نافعة للأطفال المراهقين وحتى الشباب، وتعد أمراً ممتعاً للمتعلمين في مختلف الفئات العمرية، مثل العاب المحاكاة، كمحاكاة صيانة السيارات وغيرها[١٦].

ثانياً: مساوئ الألعاب الإلكترونية.

على الرغم من محاسن هذه الألعاب، إلا أن هناك العديد من المساوئ التي فاقت محاسنها، وقد قسمت هذهِ المساوئ حسب تأثيراتها على:

١- التأثير الصحي:

للألعاب الالكترونية تأثيرات سيئة على الصحة ومنها:

تأثيرها على الفقرات الظهرية مسببة آلاماً شديدة أسفل كل من الرقبة أو الظهر.

وجود علاقة قوية بين ممارسة هذهِ الألعاب مع نوبات التوتر والاكتئاب.

هنالك ارتباط بين الألعاب العنيفة بارتفاع ضغط الدم، وبين زيادة ضربات القلب.

ان الأشعة الكهرومغناطيسية التي تنبعث من شاشة هذهِ الألعاب تسبب الأمراض للعينين ومنها جفافها واحمرارها[١٧].

تتسبب هذهِ الألعاب في الإصابة بسوء التغذية والسمنة، فاللاعب لا يشارك أسرتهِ وجباتهم الغذائية في أوقاتها المناسبة، فيقوم بالأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة مما تسبب لهُ البدانة[١٨].

تتسبب هذه الألعاب بما تبعثهُ من ومضات ضوئية عبر الفيديو، أو التلفزيون بنوع نادر من الصرع، وهو أكثر ما يصيب الأطفال[١٩].

٢- التأثير النفسي السلوكي:

للألعاب الإلكترونية تأثيرات على سلوكيات الفئات العمرية المختلفة من أطفال، ومراهقين، وحتى الشباب نذكر منها:

منشأ هذه الألعاب هي غربية الصنع، وهذا ما يأتي بالكثير من الإشكاليات التربوية والأخلاقية، إذ تختلف ثقافة وديانة مستهلكي الغرب عن العالم العربي، وهذا ما قامت به الشركات الغربية باستغلالهِ لتعبّر عمّا تريد من طريق أفكار، وشخصيات جاذبة للأطفال والمراهقين ليقوم هؤلاء بتقليدها أمثال سوبرمان، وهذا ما يجعلهُ يدخل العالم الافتراضي، فيغطي تفكيره ويؤثر سلباً على مشاعرهِ وسلوكهِ[٢٠].

إن اللعب لمدة سواءً على شاشة الكومبيوتر أو الفيديو أو الهاتف النقال يؤدي باللاعب إلى الانطواء، واضطرابات في نومه، وصعوبة اندماجهِ مع الآخرين، واستعمال العنف نحو زملائهِ، وتعودهِ على السلوكيات العدوانية[٢١].

تتسبب هذهِ الألعاب بمشاكل للاعبين في مختلف الفئات العمرية، والتي من أهمها إضاعة الوقت في اللعب، مما يؤدي إلى الهائهم عن الأمور المهمة، وأيضاً هروبهم من الواقع إلى العالم الافتراضي، فينسون ما يدور حولهم في العالم الحقيقي، وهذا يؤدي إلى تفاقم المشاكل أكثر[٢٢].

٣- التأثير المادي الاقتصادي:

يتمثل هذا الأثر بالآتي:

إهدار الأموال وتبذيرها في شراء أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة، ويعد ذلك الأمر ليس ضرورياً، بل يعد تبذيراً للأموال وتكون غالباً باهضة الثمن، وذلك مخالفٌ لقوله تعالى: { إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُواْ إِخْوَانَ الشَّيَاطِينِ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا} سورة الإسراءالآية ٢٧. وتعني الآية توجيه بعدم إسراف المال في غير وجهته الصحيحة، سواء أكان كثيراً أم قليلاً، وهو الانفاق فيما لا يعود على المنفق بالمنفعة، وتعبير الآية بأن المبذرين إخوان الشياطين، أي انفاق المال بدون فائدة لا يرتضيه الله لعبادهِ ومكروه عنده، وهو طريق محبوب عند الشيطان[٢٣].

إهدار الأموال في شراء الألعاب في الأقراص المضغوطة فإنها باهضة الثمن كذلك.

إهدار الدخل المادي على تصليح تلك الأجهزة عند تعرضها للعطل سواء من كثرة أو سوء الاستعمال[٢٤].

تتسبب هذهِ الألعاب في الإسراف بالطاقة الكهربائية ومخاطرها، حيث يدخل اللاعب العالم الافتراضي، ويبقى لساعات، وهذا الاستعمال الكثير للطاقة الكهربائية يؤدي للاحتباس الحراري، وهو بحد ذاتهِ خطر لا ينتبه له الكثير من الناس[٢٥].

٤- التأثير الديني والأخلاقي:

للألعاب الإلكترونية تأثيرات على المراهقين والأطفال خصوصاً، ويظهر ذلك جلياً في: عدم الانتباه والمراقبة الأسرية أدى إلى ترويج الألعاب الهدامة، والتي تعرض ما فيها من أفكار والفاظ وعادات لا تتفق مع تعاليم الدين الإسلامية، ولا الفطرة المسلمة، وتتعارض مع تقاليد وعادات المجتمعات العربية، كما أن بعضها يدعو إلى السقوط في الرذائل، والإباحية المشينة التي تفسد العقول.

إن تعلق اللاعبين بهذهِ الألعاب قد تلهيهم عن أعمالهم الضرورية لمعاشهم ومعادهم، وعلى رأسها أداء الصلوات الخمس المفروضة،

فضلاًعن أنها قد تبعدهم عن طاعة الوالدين، وتلبية ما يطلبونهُ منهم، وقد تبعدهم عن زيارة الأقارب وقطع صلة الأرحام[٢٦]، وذلك مخالف لقوله تعالى: { وَاتَّقُواْ اللّهَ الَّذِي تَسَاءلُونَ بِهِ وَالأَرْحَامَ }سورة النساءالآية ١، وتعني الآية خافوا الله الذي يناشد باسمه بعضكم البعض إذ يقول أسألك بالله ان تفعل كذا، واتقوا قطيعة الأرحام، فأن الله حفيظ ومطلّع على جميع أحوالكم وأعمالكم، وقد قرن الله تعالى بين التقوى وصلة الرحم؛ وذلك للدلالة على أهمية الرابطة الإنسانية[٢٧].

تتسبب تلك الألعاب في زرع السلوك العنيف في نفوس الأطفال والمراهقين، بل وحتى الشباب، مما أدى إلى وقوع الكثير من المآسي، فازدادت جرائم القتل، وتعددت حالات الاغتصابات الخطيرة على الأفراد والمجتمعات.

مخالفة بعض تلك الألعاب للدين بأن تكون بها سرقة، أو شرب للخمور، ويتكافأ لاعبها، ويكسب النقاط، فتؤخذ على أنها إيجابية، وبعض اللاعبين تدربهم تلك الألعاب ليصبحوا مروجين للمخدرات والخمور، وذلك ما انتبهت له المجتمعات المسلمة لتضع له حداً قبل الفتك بالمجتمع بأسرهِ[٢٨].

تعويد اللاعبين من الفئات العمرية المختلفة على عادات وثقافات غريبة عن الثقافة العربية المسلمة، كتعويدهم على السب والشتم، وذلك مخالف للدين الإسلامي وصفات المسلمين تطميناً لقول رسول الله (ص): (ليس المؤمن بالطعّان ولا اللعّانِ ولا الفاحش ولا البذيء)[٢٩]، وتعويدهم على لعب القمار فضلاً عن غرس الثقافة الجنسية، كالألعاب المحتوية على الصور الفاحشة الخليعة، ويعدّ ذلك منافياً لمبادئنا الإسلامية السامية مما يجعل رؤيتها أمراً اعتيادياً لهؤلاء الأشخاص.

إن أكثر هذهِ الألعاب تحوي موسيقى وأغاني غربية، وبذلك يتعود اللاعب العربي على الاستماع إلى الموسيقى، وينشأ على حبها، ويتسبب ذلك بأضرار نفسية بالغة الخطورة، تبدأ في تعوده على هذهِ الألعاب، وتزداد وتتضاعف ببقائهِ وحيداً منطوياً منعزلاً عن أسرته وأخوته، وتتفاقم بولادة مرضٍ خطير ألا وهو التوحد، وخصوصاً الأطفال، فينشئوا ضعاف الشخصية والثقافة والعلم والفكر[٣٠].

المبحث الخامس : ضوابط استعمال الألعاب الإلكترونية

هنالك العديد من الضوابط لتؤدي تلك الألعاب الدور الإيجابي ومنها:

أن تختار الأسرة لأبنائها الألعاب النافعة، وأن تكون مناسبة لأعمارهم، وأن تكون ملائمة لدينهم ولا تضرهم في معاشهم ومعادهم.

اختيار الأوقات المناسبة للعب، وذلك بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية[٣١].

على الأهل واجب توجيه أبنائهم بممارسة الأنشطة اليومية، والتواصل مع الأهل والأقارب والأصدقاء.

على الأهل أن يختاروا لأبنائهم الألعاب التعليمية والتثقيفية التي توفر المتعة والفائدة.

وايضاًاختيارهم للألعاب الإلكترونية التوجيهية التي تحذو بالفرد حذواً إيجابياً، وتنفعهُ في تعليمهِ قيم المجتمع وأخلاقهِ السامية[٣٢].

تفعيل المتابعة من الوالدين للأبناء عند تصفحهم للمواقع الإلكترونية؛ وذلك لضمان إبعادهم عن المواقع التي تتضمن العنف، أو الأمور غير الأخلاقية كالإباحية، أو التحريض على الأديان والأعراق، فيجب توجيه الأبناء إلى الإعلام المبني على القيم والأخلاقيات المتولدة من صلب الموروث الإسلامي[٣٣].

عدم اشمال هذه الألعاب المختارة على مخالفات لعقيدة الإسلام كالطعن في ذات الله (عز وجل)، أو الطعن في الملائكة، أو عادات مختلفة كتعبيد الصليب، أو الإقرار بالسحر وتعليمه لهم، أو امتداح الكفار واظهار الاعتزاز بهم.

ان لا تشتمل اللعبة كشف العورات، أو الافتتان بالنساء، ولا الموسيقى.

أن لا يكون في اللعبة قمار أو رهان غير مشروع، ولا إعطاء عوض على سبيل المراهنة في الألعاب[٣٤].

عدم وجود مخالفات في اللعبة بما يتعلق بالقيّم الإسلامية، والأخلاق الساميّة، فلا يجوز اختيار الألعاب التي تغرس العنف والعدوان، وسفك الدماء، أو الألعاب التي تدعو إلى الفواحش والرذائل.

أن لا تلهي تلك الألعاب عن أداء واجب شرعي كالصلاة، أو بر الوالدين...الخ.

أن لا يؤدي اللعب إلى الإسراف المبالغ في اللعب، أو تبذير الأموال، إذ اللعب للترويح عن النفس، فيجب أن لا يتجاوز الحدّ[٣٥]، وقد صحَّ عن ابن عباس (رض) أنه قال: قال رسول الله (ص): (نعمتان مغبون فيهما كثيرٌ من الناس، الصحة والفراغ)[٣٦].

الخاتمة

وفي نهاية هذا البحث فأني أحمدُ الله تعالى على تيسيرهِ وهدايتهِ لاختياري هذا المواضع، وذلك لتأثيرهِ الكبير على أبناء المجتمع ولاسيماالأطفال والمراهقين، وانتشار هذهِ الألعاب بشكل كبير، وسوء الاختيار لهذهِ الألعاب، أو عدم موافقتها للدين، أو للأعراف، أو للأعمار مما يجعلها تضر أبناء المجتمع، ولكن هنالك ضوابط تجعلها غير ضارة، بل أن بعض منها يكون إيجابياً كالألعاب التي تستعمل في التعليم، وفيما يأتي أهم النتائج التي توصلت إليها:

١- إن الاستعمال السيء لهذهِ الألعاب يؤدي إلى الكثير من الأضرار الدينية، والنفسية السلوكية، والاجتماعية والاقتصادية.

٢- إن الاختيار الخاطئ لهذهِ الألعاب، وعدم مناسبة اللعبة لعمر اللاعبين تؤدي إلى أضرار فادحة، ومن أهمها تعلم العنف نحو الآخرين، وعدم الاندماج معهم، ويعد ذلك من أهم الأضرار الاجتماعية، وقد تتفاقم تلك الأضرار لتصل إلى قتل النفس، أما برميها من أعلى أو الشنق...الخ.

٣- إن الاستعمال المتواصل لهذهِ الألعاب قد تنسي اللاعب عن أداء واجباته تجاه دينهِ كالصلاة وبر الوالدين وصلة الأرحام.

٤- يمكن الاستفادة من بعض هذهِ الألعاب في التعليم، والتحصيل الدراسي إذا وظفت تلك التقنيات بالشكل الصحيح، فأنها تحقق ثماراً ونتاجاً في مجال التعليم.

٥- إن الاختيار الصحيح والمناسب لهذهِ الألعاب لهُ مردوداته الإيجابية، والتي أهمها

أنها تلعب بشكل جماعي، فتشجع على التعاون والمنافسة، وإقامة العلاقات والصداقات.

٦- تشجيع بعض تلك الألعاب اللاعب على التعلم في المواضيع التي يصعب عليه تعلمها بالطرق التقليدية.

أما أهم التوصيات فهي كالآتي:

١- توعية وإرشاد وتوجيه الآباء لأبنائهم وتنبيههم إلى الأضرار الفادحة للألعاب سواء أكانت أضراراً دينية أم نفسية سلوكية أو اجتماعية.

٢- يجب أن تكون هنالك متابعة مستمرة من الوالدين لاختيار اللعب المناسبة لأبنائهم والتي تدعمهم دينياً ونفسياً وتربوياً.

٣- ينبغي على الوالدين اختيار الألعاب التي تناسب أعمار أبنائهم، والابتعاد عن الألعاب التي تدعو إلى السرقة، أو الشعوذة أو القتل بما يؤثر عليهم دينياً وسلوكياً واجتماعياً.

٤- ان تتضمن هذهِ الألعاب المختارة عناصر الإثارة والتشويق والتعليم والتحفيز، وأن تكون متوافقة مع دين وأعراف المجتمعات العربية والإسلامية.

٥- يجب على الوالدين تحديد ساعات اللعب التي تتخللها استراحات بين الحين والآخر، وتقسيم أوقات أبنائهم بصورة صحيحة لأداء الواجبات الدينية، والاجتماعية، والدراسية فضلاً عن القيام بالنشاطات الرياضية وغيرها.

٦- قيام الوالدين بخلق جوّ من الترفيه والاحتضان العائلي، كي لا ينغمس الأولاد في ممارسة هذهِ الألعاب، كقيامهم بالنزهات الترفيهية، ومشاركتهم بالهوايات المفضلة لديهم.

الهوامش

١- ينظر: لسان العرب، محمد بن مكرم بن علي بن منظور الانصاري، ج١، ص٧٣٩/ مادة لعب.

٢- ينظر: تاج العروس من جواهر القاموس، محمد بن محمد بن عبد الرزاق الحسني، أبو الفيض، الملقب مرتضى الزبيدي، ج٤، ص٢١١.

٣- ينظر: الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي قابوس في سلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين، ناهدة محمد بسيوني سالم، نادية البورسعيدي، بحث كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة قابوس، ص١٨١.

٤- ينظر: الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، برتيمة سميحة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، جامعة محمد خضير- بسكرة- كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، ٢٠١٦-٢٠١٧، ص٣٨.

٥- ينظر: علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي، علي سليمان مفلح الصوالحة، مجلة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، مج٤، ع١٦، ص١٨٣.

٦- ينظر: الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، ص٥٨.

٧- ينظر: تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال دراسة تحليلية للأطفال للفئات العمرية من ٧-١٥، وسام سالم نايف، بحث رئيس المهندسين، مديرية شباب ورياضة بابل، مجموعة حق، ٢٠١٥، ص٩-١٠.

٨- الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة – دراسة تحليلية، خالد صلاح حنفي محمود، مجلة الطفولة والتنمية، ع٣٢، ٢٠١٨، مصر- القاهرة، ص٤٢.

٩- المصدر نفسه، ص٤٢، ٤٣.

١٠- تيسير الكريم الرحمن في تفسير كلام المنان، عبد الرحمن بن ناصر بن عبد الله السعدي، تحقيق: عبد الرحمن بن معلا اللويحق، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٢٠هـ-٢٠٠٠م، ج١، ص١٧٥.

١١- ينظر: الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، سعاد وهناء بن مرزوق نوال، مذكرة لنيل الماستر في العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية- قسم العلوم الاجتماعية، ص٤٥.

١٢- ينظر: التفسير الكاشف، محمد جواد مغنية، ج١٩، ص٤٨٣.

١٣- ينظر: دور الالعاب الإلكترونية في نمو الطفل

وتعلمه، آندي محمد حجازي، مجلة الطفولة العربية، الأردن، ع٤٣، ص٨٨-٩٢-٩٣-٩٤.

١٤- ينظر: معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيّم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، ع١٧٧، ج٢، ٢٠١٨، ص٣٢٠-٣٢١.

١٥- ينظر: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، فاطمة همّال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر- باتنه، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والإسلامية، م٢٠١١-٢٠١٢م، ص١٤٠.

١٦- ينظر: الألعاب الإلكترونية وأثرها في مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، رنا فاضل عباس، مجلة البحوث التربوية والنفسية، ع٥٩، ٢٠١٨م، ص٣١٥-٣١٦.

١٧- ينظر: إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، سارة محمود عبد الرحمن حمدان، رسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية تخصص: المناهج وطرائق التدريس، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، ص٣٦-٣٧.

١٨- ينظر: الألعاب الإلكترونية.. إيجابياتها لأطفالنا وما هي الأضرار المترتبة عليها، عائشة بلهيش العمري، مقال أطلع عليه في ٢٠٢٠/٣/١٢ الساعة الثالثة عصراً، ص٥-٦ على الموقع الإلكتروني

http://learning-otb.com/index.phpltools-games٢-٧٤٤/concept١.

١٩- ينظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مريم قويدر، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، تخصص: مجتمع المعلومات، الجزائر، ٢٠١١م-٢٠١٢م، ص١٤٤؛ ينظر: الألعاب الإلكترونية إيجابياتها لأطفالنا وما هي الأضرار المرتبة عليها، ص٦.

٢٠- ينظر: الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، ص١١٣.

٢١- ينظر: معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيّم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، ص٣٠٣.

٢٢- ينظر: الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، ص٣١٦.

٢٣- ينظر: التفسير الكاشف، ص٣٩.

٢٤- ينظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، ص١٥٠.

٢٥- ينظر: إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، ص٣٨.

٢٦- ينظر: الألعاب الإلكترونية.. إيجابياتها لأطفالنا وما هي الأضرار المترتبة عليها، ص٣-٤.

٢٧- صفوة التفاسير، محمد علي الصابوني، دار الصابوني للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، ط١، ١٤١٧هـ-١٩٩٧م، ج١، ص٢٣٦.

٢٨- ينظر: أثر لعبة ببجي (PUBG) على التحصيل الدراسي، عبد المنعم إبراهيم إسماعيل المدهون، مقال متأهل للدور الأول من جائزة تعليم جديد التربوية، ٢٠٢٠، الساعة ١٢,٢٠ مساءاً، ص٨-٩ على الموقع الإلكتروني: Https://www.hew-educ.com

٢٩- الجامع الصحيح سنن الترمذي، محمد بن عيسى أبو عيسى الترمذي السلمي، تحقيق: أحمد محمد شاكر وآخرون، دار إحياء التراث العربي، بيروت، باب اللعنة، ٣٥٠/٤، حديث رقم ١٩٧٧، قال الشيخ الألباني: صحيح.

٣٠- ينظر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، ص١٤٩-١٥٠.

٣١- ينظر: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، ص١٥٢-١٥٣.

٣٢- ينظر: دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمهِ، ص٩٠.

٣٣- ينظر: أدب الطفل العربي والعولمة الثقافية، داليا الجيزاوي، مجلة الطفولة والتنمية، ع٣٢، ٢٠١٨م، ص١٤٩.

٣٤- ينظر: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية، ياسر بن إبراهيم الخضيري، روقة بحثية مقدمة لمركز التميز في فقه القضايا المعاصرة، جامع الإمام محمد بن سعود الإسلامية، كلية الشريعة، السعودية، الرياض، ١٤٤٠هـ، ص٢٢.

٣٥- المرجع نفسه، ص٢٣.

٣٦- الجامع الصحيح المختصر (صحيح البخاري)، محمد بن إسماعيل أبو عبد الله البخاري الجعفي، تحقيق: مصطفى البغا أستاذ الحديث وعلومه في كلية الشريعة- جامعة دمشق، دار ابن كثير، اليمامة، بيروت، ١٤٠٧هـ-١٩٨٧م، باب ما جاء في الصحة والفراغ، ٢٣٥٧/٥، رقم الحديث٦٠٤٩.

المصادر

القرآن الكريم.

أولاً. الكتب:

١. أثـر الألعاب الإلكترونية على السـلوكيات لدى الأطفـال، مريـم قويـدر، مذكـرة لنيل شـهادة الماجسـتير فـي علـوم الإعـلام والاتصـال، تخصـص: مجتمـع المعلومـات، الجزائـر، ٢٠١١-٢٠١٢

٢. الألعـاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشـار ظاهـرة العنـف المدرسـي، سـعاد وهنـاء بن مـرزوق نوال، مذكرة لنيل الماسـتر في العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية- قسم العلوم الاجتماعية.

٣. الألعـاب الإلكترونية عبر الوسـائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها فـي الطفل الجزائري، فاطمة همّـال، مذكرة مكملة لنيل شـهادة الماجسـتير تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعـة الحـاج لخضـر- باتنـه، كليـة العلوم الإنسـانية والاجتماعية والإسـلامية، ٢٠١١-٢٠١٢.

٤. إيجابيـات الألعـاب الإلكترونية التي يمارسـها أطفـال مرحلتـي الطفولة المتأخـرة والمراهقة وسـلبياتها من وجهة نظـر المعلمين والأطفال أنفسـهم، سـارة محمود عبد الرحمـن حمدان، رسـالة اسـتكمالاً لمتطلبـات الحصـول علـى درجة الماجستير في التربية تخصص: المناهج وطرائـق التدريس، جامعة الشـرق الأوسـط، كلية العلوم التربوية.

٥. تـاج العروس من جواهر القامـوس، محمد بن محمـد بن عبد الرزاق الحسـني، أبـو الفيض، الملقب مرتضى الزبيدي، تحقيق: مجموعة من المحققين، دار الهداية للنشر، ج٤.

٦. التفسير الكاشف، محمد جواد مغنية، دار الكتاب الإسلامي، ج١٩.

٧. تيسـير الكريم الرحمن في تفسـير كلام المنان، عبـد الرحمن بـن ناصر بن عبد الله السـعدي، تحقيق: عبد الرحمن بن معلا اللويحق، مؤسسة الرسالة، ط١، ١٤٢٠هـ-٢٠٠٠م، ج١.

ثانياً. الرسائل والأطاريح الجامعية:

١. الجامع الصحيح المختصر (صحيح البخاري)، محمـد بـن إسـماعيل أبـو عبـد الله البخـاري الجعفي، تحقيق: مصطفى البغا أسـتاذ الحديث وعلومه في كلية الشـريعة- جامعة دمشق، دار ابن كثير، اليمامة، بيروت، ١٤٠٧هـ-١٩٨٧م.

٢. الجامـع الصحيـح سـنن الترمـذي، محمد بن عيسـى أبو عيسـى الترمذي السـلمي، تحقيق: أحمد محمد شـاكر وآخرون، دار إحياء التراث العربي، بيروت، بـاب اللعنة، ٣٥٠/٤، حديث رقم ١٩٧٧.

٣. صفـوة التفاسـير، محمد علـي الصابوني، دار الصابوني للطباعة والنشـر والتوزيع، القاهرة، ط١، ١٤١٧هـ-١٩٩٧م، ج١.

٤. الطفـل العربي والألعـاب الإلكترونية القاتلة – دراسـة تحليليـة، خالد صلاح حنفـي محمود، مجلة الطفولة والتنمية، ع٣٢، ٢٠١٨، مصر- القاهرة.

٥. لسـان العـرب، محمد بـن مكرم بـن علي بن منظور الانصاري، دار صادر للنشر، بيروت، ج١

٦. المعاوضـة في الألعاب الإلكترونية، ياسـر بن إبراهيم الخضيـري، روقة بحثية مقدمة لمركز

التمييز في فقه القضايا المعاصرة، جامع الإمام محمد بن سعود الإسلامية، كلية الشريعة، السعودية، الرياض، ١٤٤٠هـ.

ثالثاً. البحوث والمجلات:

١. أثر لعبة ببجي (PUBG) على التحصيل الدراسي، عبد المنعم إبراهيم إسماعيل المدهون، مقال متأهل للدور الأول من جائزة تعليم جديد التربوية، ٢٠٢٠، على الموقع الإلكتروني: Https://www.hew-educ.com

٢. أدب الطفل العربي والعولمة الثقافية، داليا الجيزاوي، مجلة الطفولة والتنمية، ع٣٢، ٢٠١٨.

٣. الألعاب الإلكترونية وأثرها في مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، رنا فاضل عباس، مجلة البحوث التربوية والنفسية، ع٥٩، ٢٠١٨.

٤. الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي قابوس في سلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين، ناهدة محمد بسيوني سالم، نادية البورسعيدي، بحث كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة قابوس.

٥. الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، برتيمة سميحة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، جامعة محمد خضير- بسكرة- كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، ٢٠١٦-٢٠١٧.

٦. الألعاب الإلكترونية.. إيجابياتها لأطفالنا وما هي الأضرار المترتبة عليها، عائشة بلهيش العمري، مقال أطلع عليه في ٢٠٢٠/٣/١٢ الساعة الثالثة عصراً، ص6-5 على الموقع الإلكتروني/http://learning-otb.com/index.phpltools-concept1/744-games2.

٧. تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال دراسة تحليلية للأطفال للفئات العمرية من ٧-١٥، وسام سالم نايف، بحث رئيس المهندسين، مديرية شباب ورياضة بابل، مجموعة حق، ٢٠١٥.

٨. دور الالعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، آندي محمد حجازي، مجلة الطفولة العربية، الأردن، ع٤٣.

٩. علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي، علي سليمان مفلح الصوالحة، مجلة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، مج٤، ع١٦.

١٠. معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيّم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، ع١٧٧، ج٢، ٢٠١٨.

Electronic games and their impact on societal groups from an Islamic point of view

student Ghufran Riyad Khalil muhammad

The wide spread of electronic games among different age groups has a clear impact on the lives of individuals and societies, especially Arab societies, and the origin of these games cannot be forgotten as they are Western-made, so they do not fit the religion and customs of Arab societies, but rather that some of them teach theft, killing, witchcraft, or It calls for the obliteration of the Arab character ... etc., and that in turn reflects negatively on the players, especially children and adolescents, whether from a religious, psychological or social point of view, but if these games are well chosen so that they are suitable for the player's religion and age, and the playing time is divided in an incessant manner. Be beneficial to him, as there are many games that are used in education, especially materials that are difficult to learn.