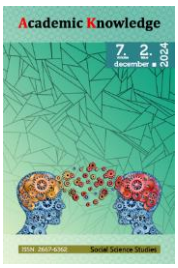
Academic Knowledge 7 (2),

Makalenin Türü / Article Type : Araştırma Makalesi / Researh Article
Geliş Tarihi / Date Received : 24.08.2024
Kabul Tarihi / Date Accepted : 12.12.2024
Yayın Tarihi / Date Published : 31.12.2024
Yayın Sezonu / Pub Date Season : Güz / Autumn



فقه إنشاء وممارسة الألعاب الإلكترونية والمسابقات فيها

Shavish MURAD *

الكلمات المفتاحية:

الفقه،
ممارسة،
المسابقات،
إنشاء اللعب،
الألعاب الإلكترونية.

الملخص

تهدف هذه الدراسة إلى بيان حكم إنشاء وممارسة الألعاب الإلكترونية والمسابقات فيها، باتباع المنهج الاستقرائي التحليلي القائم على استعراض أقسام هذه الألعاب وكيفية إنشائها والنصوص التي تتعلق بحكم ممارستها وحكم إنشاء الرسوم فيها، والمسابقات التي تجري فيها؛ لأن تسليط الضوء على هذه الجوانب مما يعزز الفهم الديني والتشريعي في هذا المجال المتنامي، ويقدم إرشادات للممارسين والمنتجين، في ظل انتشارها الواسع وتنوع محتواها وتأثيرها على المجتمع. وخلصت الدراسة إلى أن إنشاء الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية، إذا كان الغرض منها مشروعًا، فهو جائز شرعًا، كما يجوز إنتاج وتطوير وبيع الألعاب ذات المحتوى الحلال مقابل أجر. ولكن إذا كانت الرسوم المتحركة تحتوي على محظورات شرعية، فإن إنشاءها وصناعتها غير جائز شرعًا. أما ممارسة الألعاب الإلكترونية عمومًا، فمباحة، ثم يختلف حكمها حسب احتوائها على المنافع أو المفاسد. وتعتبر المسابقات فيها جائزة إذا كانت لأغراض مشروعة مثل الجهاد. ويوصي الباحث بإنتاج أنواع من الرسوم المتحركة وفق الضوابط الإسلامية وتنظيم المسابقات تحت رقابة المسلمين.

Elektronik Oyun ve Yarışmaların Tasarlanması ve Oynanmasının İslam Hukuku Açısından Değerlendirilmesi

Keywords:

Fıkıh,
Uygulama,
Yarışmalar,
Oyun Tasarlama,
Elektronik Oyunlar.

ÖZ

Bu çalışma, elektronik oyunların oluşturulması ve bu oyunlarda düzenlenen yarışmaların dinî hükümlerini, tümevarım ve analiz yöntemini kullanarak ortaya koymayı hedeflemektedir. Bununla birlikte, oyunların türleri, nasıl oluşturuldukları, oyun oynamanın ve oyunlardaki görsellerin oluşturulmasının hükümleri ile ilgili metinler incelenecektir. Mezkûr alanla ilgili Müslümanların bilinçli bir yaklaşıma sahip olmaları, bu alandaki gelişmelere paralel olarak artan ilgi ve oyunların içerik çeşitliliği göz önüne alındığında hem oyuncular hem de oyun üreticileri için önemli bir çalışma olacaktır. Araştırmada şu sonuçlara varmıştır: İslam hukukuna göre elektronik oyunlardaki animasyonların oluşturulması, eğer meşru bir amaçla yapılırsa caizdir. Aynı şekilde, helal içerikli oyunları üretmek, geliştirmek ve satmak da caizdir. Ancak söz konusu uygulamalar şer'an aykırı unsurlar içeriyorsa, oluşturulması, üretilmesi ve satılması haramdır. Elektronik oyun oynamak genel olarak mubahtır, ancak oyunun faydalı veya zararlı olmasına göre hükmü değişir. Bu çalışma, elektrik oyunların cihad gibi meşru amaçlar için düzenlenirse caiz olduğu sonucuna varmıştır. Araştırmacı, İslamî hükümlere uygun animasyon türlerinin üretilmesini ve yarışmaların Müslümanların kontrolü altında düzenlenmesini tavsiye etmektedir.

* Dr. Öğr. Üyesi, Hakkâri Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, Temel İslam Bilimleri Arap Dili ve Belagati Anabilim Dalı, posta: murad1980m1980@gmail.com. ORCİD: 0000-0001-7872-9705

Murad, S. (2024). فقه إنشاء وممارسة الألعاب الإلكترونية والمسابقات فيها, *Academic Knowledge*, *7*(2), 275-290. https://doi.org/10.5281/zenodo.14537072

المقدمة

أصبحت الألعاب الإلكترونية ظاهرة اجتماعية مهمة، وانتشرت في جميع أنحاء العالم اليوم، حيث تجمع بين اللاعبين من مختلف الثقافات والخلفيات، وهي وسيلة إعلامية تتضمن رموز مشفرة تهدف إلى تحقيق غايات سياسية وثقافية ودينية، وتتأثر تأثراً كبيراً في سلوك وتفكير الشباب واليافعين، ذلك لأن اللاعب بها يخضع لقواعدها وشروطها، وينغمس في واقع من الحروب والمعارك التي تجري داخلها، فهي وإن كانت في عالم افتراضي، ولكنها تتقرب من الواقع الحقيقي حيث يحاول اللاعب في كثير من الأحيان تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، فهي تقوم على كل من الصوت والصورة في آن واحد، فهي أداة تحفيز وتأثير، وتقدم تجربة تفاعلية متقدمة بفضل التقنيات المتطورة التي أصبحت ضرورة من ضرورات الحياة؛ لهذا أولاها الباحثون أهمية عظيمة.

من منطلق الاهتمام بهذه الظاهرة المهمة؛ فقد أردنا أن نعلم حكم إنشاء الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية في الفقه الإسلامي، وكذا معرفة حكم ممارسة هذه الألعاب؛ إذ تكتسب هذه الدراسة أهمية كبيرة في ظل الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وتأثيرها المتزايد على المجتمعات. فهي تهدف إلى توفير إرشادات شرعية ومبادئ توجيهية للممارسين والمطورين، مما يسهم في تحقيق توازن بين الفوائد والمخاطر المرتبطة بهذه الألعاب، ومن الواضح أنه لا يمكن إطلاق حكم شرعي واحد يشمل جميع أنواع هذه الألعاب وممارستها والتعامل بها؛ لهذا وضعنا خطوطاً عريضة وضوابطاً لا تخرج منها معظم الألعاب في حكم ممارستها والتعامل معها، وكذلك معرفة حكم المسابقات التي تجري ضمن هذه الألعاب، ومدى شرعيتها في الفقه الإسلامي، وللوصول إلى هذا الغرض فقد عرفنا في البداية الألعاب الإلكترونية والمقصود منها في اللغة والاصطلاح، ثم بينا أقسام الألعاب الإلكترونية، لنعقبها بعد ذلك حكم هذه المسائل التي مرت.

الهدف من الدراسة: يهدف البحث إلى توضيح الحكم الشرعي لإنشاء وممارسة الألعاب الإلكترونية، والمسابقات التي تجري فيها، واستعراض النصوص الدينية المتعلقة بذلك، وهذا مما يعزز الفهم الديني في هذا المجال المتطور.

إشكالية الدراسة: تكمن الإشكالية في تحديد الأحكام الشرعية المتعلقة بإنشاء الرسوم المتحركة والألعاب، خاصة في ظل تنوع المحتوى وتباين الأهداف، ومدى جواز ممارسة هذه الألعاب، ومدى شرعية المسابقات التي تجري فيها، مما يستدعي تحليلاً دقيقاً للمسائل الفقهية المتعلقة بها.

منهج الدراسة: اتبعت الدراسة المنهج الاستقرائي التحليلي، الذي يعتمد على استعراض وتحليل محتوى الألعاب والنصوص الشرعية ذات الصلة بها؛ لتقديم تقييم شامل للأبعاد الدينية والشرعية.

الدراسات السابقة: هناك العديد من الدرسات السابقة حول هذا الموضوع، نستعرض أهمهما:

– الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي، لعيد أحمد الهادي عثمان، مجلة قطاع الشريعة والقانون، جامعة الأزهر، كلية الشريعة والقانون بالقاهرة، العدد:12، 2021م.

– المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، لحسين بن معلوي الشهراني، مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم الشرعية، الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة، المجلد: 53، العدد: 19.

– الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية: دراسة فقهية مقارنة، لمنال بنت سليم بن رويفد الصاعدي، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية الجمعية الفقهية، السعودية، المجلد:340، العدد:49، 2020م.

– المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامية دراسة فقهية أصولية، لسعد بن ناصر الشثري، الرياض: دار العاصمة، 1997م.

– الألعاب الإلكترونية في الفقه الإسلامي دراسة فقهية تطبيقية، لعبد النافع محمود الحسين. تركيا: جامعة بنغول، قسم العلوم الإسلامية الأساسية، رسالة ماجستير،2023م.

– ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، لمرح مؤيد حسن، مجلة إضاءات موصلية، العدد: 75، 2013م.

– أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، لمريم قويدر، رسالة ماجتسير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، 2012م.

– أحكام متعلقة بالألعاب الإلكترونية، لمحمد أمين قطان وبشر محمد لطفي، رابطة العلماء السوريين. على موقع الإنترنت.

تستند درستنا هذه إلى معظم الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية من منظور شرعي، واستفادت منها، لكن تتميز هذه الدراسة عنها بتركيزها على الجوانب الفقهية والشرعية بصورة أعمق، مع تقديم إرشادات عملية للممارسين والمطورين؛ فقد تناولت الدراسات السابقة قضايا الألعاب بشكل عام أو بقضايا خاصة في طرف معين، بينما تركز هذه الدراسة على أهم الأحكام الشرعية الخاصة بإنشاء الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية، والممارسات المرتبطة بها، وحكم كسب المال في الألعاب الإلكترونية من خلال المسابقات التي تجري فيها بعوض وبغير عوض ومدى شرعيتها ودخولها في الألعاب المباحة، وهذا مما يميز الدراسة في طرحها وعمق في تحليلها الفقهي.

1. مفهوم الألعاب الإلكترونية

الألعاب في اللغة: جمع اللعب، وهي ضد الجِدِّ، ويقال لاعب: أي عَمل عملاً لا يجدي عليه نفعاً، وقيل: اللّعب عمل لذة لا يراعي فيه داعي الحكمة كعمل الصبي؛ لأنه لا يعرف الحكمة وإنما يعمل للذة، وفي التنزيل:﴿ وذر الَّذين اتَّخذُوا دينهم لعبًا ولهوًا﴾ [الأنعام 70/6]، واللعبة كل ما يُلعب به مثل الشطرنج والنرد والدمية ونحوها (العسكري،1991م: 254/1؛ مجمع اللغة العربية،1972م: 827/2). فاللعب معناه أن يتشاغل الإنسان بما يملأ فراغه ويشبع رغبة نفسه ويستروح من خلال نشاط مفتعل باستخدام وسائل معينة تقع تحت يديه.

واللعب في الاصطلاح:" هو ترويح النفس بما لا تقتضيه الحكمة" (المناوي،1937م: 173/1؛ المناوي،1988م: 40/1). فالمعنى الاصطلاحي للعب لا يخرج عن معناه اللغوي. واللعب عند بعض المعاصرين تعني:" عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل لإشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيها متعة ولذة وهو في اللعب يكون مدفوعاً بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف" (أحمد، 2016م: 70).

أما الإلكترون لغة تعني:" دقيقة ذات شحنة كهربائية سالبة شحنتها هي الجزء الذي لا يتجزأ من الكهربائية" (مجمع اللغة العربية،1972م: 24/1).

والألعاب الإلكترونية في الاصطلاح معناه:" نشاط ترويجي ذهني يمارس بشكل جماعي أو فردي باستخدام وسائل تعتمد البرامج الرقيمة" (قويدر،2012م: 34).

فهي إذن نوع من أنواع التسلية والمتعة التفاعلية بين الإنسان والآلة بوساطة أجهزة إلكترونية كالحواسيب، والأجهزة الهواتف الذكية، والأجهزة المحمولة، وأجهزة الواقع الافتراضي، وألعاب الفيديو المنزلية، كأجهزة اكس بوكس، وبلاي ستيشن، واتاري، وغيرها، باستخدام التقنية والرسوم المتحركة لزيادة التنافس بين اللاعبين والشعور بالمرح والتحدي والمغامرة داخل عالم افتراضي وضمن قواعد محددة، وتنتهي بفوز أحد اللاعبين المشاركين.

2. أقسام الألعاب الإلكترونية

لقد اختلف الباحثون في تصنيف الألعاب الإلكترونية، ولكن يمكن تقسيمها حسب مختلف تلك التصنيفات، فحسب اعتبار المستخدمين لها تكون ثلاثة أقسام: هي إما ألعاب خاصة بالأطفال، وإما ألعاب خاصة بالبالغين، وإما ألعاب للعامة. وتكون الألعاب الإلكترونية حسب المهمة التي تؤديها قسمين: فهي إما ألعاب تعليمية، أو ألعاب ترفيهية، وتكون حسب الوسيلة المستعملة لها ثلاثة أقسام أيضاً: فهي إما ألعاب الفيديو أو ألعاب الكمبيوتر أو ألعاب الإنترنيت، وتكون حسب عدد اللاعبين بها قسمين: فهي إما ألعاب تمارس من قبل لاعب واحد، وإما ألعاب متعددة اللاعبين، وتكون بحسب الفكرة الأساسية للعبة ثمانية أقسام: الأول: ألعاب الذكاء، الثاني: ألعاب الأكشن، الثالث: ألعاب المغامرات، الرابع: الألعاب الاستراتيجية، والخامس: ألعاب الرعب، والسادس: ألعاب الرياضية، والسابع: ألعاب التقليدية، والثامن: ألعاب الحركية (الصاعدي،2020م: 56). فهذه هي مجموع أقسام الألعاب الإلكترونية بمختلف التصنيفات.

3. حكم إنشاء الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية

إن عملية إنشاء الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية هي عملية معقدة تتطلب عدة مراحل رئيسية، منها:

1- مرحلة ما قبل الإنتاج: التخطيط والتصميم: حيث يتم في هذه المرحلة وضع فكرة اللعبة، وكتابة القصة، وتحديد الشخصيات، ورسم التصاميم الأولية. ثم التحضير التقني: يشمل اختيار الأدوات والبرامج المناسبة مثل Autodesk Maya أو Blender.

2- مرحلة الإنتاج: النمذجة ثلاثية الأبعاد: يتم إنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد للشخصيات والعناصر البيئية. ثم يتم تحريك الشخصيات والعناصر باستخدام تقنيات مثل الرسوم المتحركة الإضافية (Keyframe Animation) أو التقاط الحركة (Motion Capture) لإضفاء الحيوية على الشخصيات. ثم إضافة الإضاءة والظلال لجعل المشاهد تبدو واقعية.

3- مرحلة ما بعد الإنتاج: يتم تجميع جميع العناصر المتحركة في مشاهد متكاملة، ثم يتم مراجعة العمل وإجراء التعديلات اللازمة لضمان الجودة العالية. ثم يتم اختبار اللعبة للتأكد من خلوها من الأخطاء التقنية وضمان سلاسة الحركة. ويلاحظ هنا في هذه المراحل تتطلب تعاون فريق كبير من المصممين والمبرمجين والفنانين لضمان إنتاج رسوم متحركة عالية الجودة تضفي الحيوية على اللعبة وتجعلها تجربة ممتعة للمستخدمين (المدونة،2024م؛ أكاديمية، 2024م).

يُعلم من هذا أن الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية هي وسيلة مهمة وأصيلة من مهام اللعبة عند إنشائها وابتكارها؛ لما لهذه الخطوة من أهمية فلا بد من معرفة الحكم الشرعي لإنشاء الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية، والرسوم المتحركة إما أن تكون رسوماً للإنسان أو الحيوان أو النبات والطبيعة؛ لهذا فإن معرفة حكم هذه الرسوم يستلزم منا أن نعرف حكم التصوير والرسم في الفقه الإسلامي؛ لنبني بعد ذلك حكم الرسوم المتحركة عليها.

إن مما لا خلاف فيه بين الفقهاء أن رسم ما لا روح فيه ذوات الحركة من الشجر والنبات والأنهار أو كان غير متحركة كالبيوت والجبال وغيرها جائز، قال القاضي عياض:" ومذهب العلماء كافة في- تصوير- الشجر ونحوه لا يحرم" (ابن الملقن، 2008م: 565/14)؛ لما روي عن ابن عباس- رضي الله عنه-:" أنه لما روي أن النبي- صلى الله عليه وسلم- قال: من صور صورة عُذّب وكلف أن ينفخ الروح فيه، وليس بنافخ فيها، أتاه رجل مصور فقال:" ما أعرف صنعة غيرها". قال ابن عباس:" إن لم يكن لك بُدٌّ فصوّر الأشجار" (ابن الملقن،2004م: 8/ 24).

أما رسم وتصوير ذوات الأرواح من الإنس والحيوان فقد اختلف الفقهاء فيها إلى عدة أقوال:

- ذهب الحنفية والشافعية والحنابلة إلى حرمة تصوير ذوات الأرواح سواء أكان للصورة ظل أو لم يكن (الكاساني،1910م: 116/1؛ الشافعي،1938م: 196/6؛ المرداوي،1995م: 3/ 257).

- ذهب المالكية إلى أنه لا يحرم من التصاوير إلا ما جمع الشروط الآتية: الشرط الأول: أن تكون صورة مما له ظل لذي روح كإنسان وحيوان أي تكون تمثالاً مجسداً، فإن كانت مسطحة لم يحرم عملها مثل النقش في جدار أو ورق أو قماش. الشرط الثاني: أن تكون كاملة الأعضاء، فلو كانت مقطوعة الرأس أو عضو لا يعيش بدونه لم تحرم. الشرط الثالث: أن تصنع الصورة مما يدوم من الحديد أو الحجارة أو غيرها، فإن كانت مما لا يدوم ففيه خلاف (الدردير، بدون ت: 338/2).

- ذهب بعض السلف منهم ابن سيرين، وسعيد بن جبير، وعكرمة، وعطاء بن أبي رباح، وسالم بن عبد الله بن عمر، وعروة بن الزبير، إلى أنه يحرم من الصور والرسم ما هو محترم معظم، أما كان ممتهناً في الأرض والبُسط والأحذية والأزر والسراويل والخفاف والجوارب والمجالس والمراتب والأرائك فهو جائز؛ واستدلوا ذلك بشرع من قبلنا حيث أن عيسى بن مريم كان يصنع الطين في صورة الطير ليستحيل خلقاً بأمر الله (الطريفي،2007م: 2/ 624، 625).

استدل الفريق الأول والثاني بجملة من الأحاديث من أهمها: حديث عائشة- رضي الله عنها- قالت: قدم رسول الله -صلى الله عليه وسلم- من سفر، وقد سترتُ بقرام لي على سهوة لي فيها تماثيل، فلما رآه رسول الله -صلى الله عليه وسلم- هتكه،

وقال:" أشد الناس عذاباً يوم القيامة الذين يضاهون بخلق الله". قالت: فجعلناه وسادة أو وسادتين (البخاري،1993م: 2221/5)، وفي رواية مسلم:" إن من أشد الناس عذاباً يوم القيامة الذين يشبهون بخلق الله" (مسلم، 1955م: 1667/3).

أما التصوير الفوتوغرافي أو التصوير الضوئي والتلفزيوني لذوات الأرواح هل يشمله التصوير السابق أم أنه خارج عنه، اختلف في ذلك المعاصرون؛ فذهب فريق منهم[1] إلى أنه داخل في التحريم فهو كسائر التصوير اليدوي المجسم منها والمسطح، ولكن يباح ما تدعوا إليه الضرورة وتقتضيه المصلحة كتصوير من أجل الهوية ورخص القيادة وما شاكلها، وذهب فريق آخر[2] إلى إباحة التصوير الفوتوغرافي وأنه غير داخل في الصورة المنهية عنه، بشرط ألا تشمل هذه الصور على محرم؛ لأن حقيقة التصوير الفوتوغرافي هي حسب الظل، فهو أشبه بآلة الطباعة وأجهزة التنضيد الحديثة (مركز التميز البحثي،2014م: 232-235؛ البوطي،2006م: 264).

بعد بيان آراء الفقهاء السابقة يمكن لنا معرفة: أن حكم الرسوم المتحركة هو نفس حكم التصوير الضوئي والتلفزيوني، الذي بناه الفقهاء المعاصرون على حكم تصوير الذي ذكره الفقهاء واختلفوا في حكمه، ولكن هناك نقطة يجب بيانها، وهي: مسألة الفائدة من الصور التربوية والتعليمية والترفيهية، ومسألة حاجة العصر والواقع التي تفرض نفسها اليوم على واحد منا؛ لاستخراج الوثائق وما شابهها...، ولا يخفى أن الشريعة الإسلامية حرمت التصوير المجسم والمرقوم كما رأينا فيما سبق، للمفاسد التي تنجم عنه، ولكن مع ذلك أباحت المجسم منه لتحقيق هدف تربوي سام عندما أباحت الدمى للأطفال بحيث تكون في ذلك تغذية ورعاية لمشاعر الأمومة في الأنثى الصغيرة وتأهيلها لها، والتصوير المجسم من أشد أنواع التصوير حرمةً؛ لكون أشد مضاهاة وأقرب إلى الوثنية، ولكن لخروجه عن قصد المضاهاة وتجرده من مفاسده، ولأنه أصبح له غرض تربوي صحيح، أقره الشرع وأباحه (البوطي، 2006م: 297).

فكذلك الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية التي تخلو من المفاسد والمضار، وتضبط بضوابط الشريعة لها مكانة بارزة في عملية التربية، وعملية تمنية معارف الطفل العلمية والتاريخية، وترشده وتنفره من السلوك المنحرف؛ بالإضافة إلى أنها تسلية ومتعة، فقد يكون غرض اللعبة غرض ترفيهي يروح اللاعب عن نفسه، وينشط به عقله، فيدخل في النوع الجائز الذي لا يخالطه ضرر، ولكن مع الأسف أصبحت هذه الوسيلة بيد المشككين والمضللين وسدنة الفكر الإجرامي واللاأخلاقي حيث يجذبون الأطفال إلى قصص خرافية وأخلاق شاذة وسلوك منحط بصورة مباشرة أو غير مباشرة من خلال الرسوم المتحركة الممنوعة شرعاً، ويدخل في ضمنها الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية التي تؤدي إلى محظور شرعي، كأن تكون تلك الرسوم تظهر العورات أو تقوم بحركات مغرية تنافي الأخلاق والآداب؛ مما يترك أثراً غير مقبول شرعاً في نفس اللاعب أو تثير شهوته بشكل مباشر أو غير مباشر.

ويلخص بأن نقول: إن الأصل في إنشاء الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية جائز إذا كانت الغاية منها الترفيه المشروع فهي مشروعة؛ لهذا "يجوز صناعة الألعاب الإلكترونية بشرط كونها مباحة في مضمونها، ويجوز اختراعها وتطويرها، وصناعة أجهزتها وملحقاتها وتوابعها، وأخذ المقابل على ذلك" (قطان ولطفي، 2024م: 7)، أما إن كانت الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى محظور شرعي بأي شكل من الأشكال؛ فإنشاؤها وصناعتها غير جائز شرعاً. وهنا لا بد من التنبيه إلى أنه لا بد لمؤسسات الدول المسلمة أن تنشأ وتصنع- ومن باب الضرورة الملحة- أنواعاً من الرسوم المتحركة عامة، والرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية خاصة، وتلتزم بأحكام الشريعة الإسلامية في ضوابطها وأهدافها، وتضع أطر شرعية لمثل هذا الإنتاج، وكذا وضع ضوابط دقيقة لما يجوز ولما لا يجوز، والتي يجب التقيد بها، حتى يكون إنشاء هذا العمل صحيحاً وسليماً في الميزان الشرعي.

4. حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية

[1] منهم الشيخ محمد بن إبراهيم، وابن باز والألباني وغيرهم: مركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة." قسم الأطعمة واللباس والزينة والآداب". الموسوعة الميسرة في فقه القضايا المعاصرة. جامعة الإمام محمد بن سعود. الرياض: مركز التميز البحثي. الطبعة1، 2014م، 231= 233.

[2] منهم: الدكتور محمد توفيق رمضان البوطي، والشيخ محمد رشيد رضا ومحمد بخيت المطيعي وحسنين مخلوف ومحمد الشعراوي وغيرهم: محمد توفيق رمضان البوطي. التصوير بين حاجة العصر وضوابط الشريعة. دمشق: دار الفارابي. الطبعة2، 2006م. 263، 264؛ ومركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة." قسم الأطعمة واللباس والزينة والآداب". 233= 235.

لا يخفى أن الألعاب الإلكترونية كغيرها من الأدوات والأجهزة التي يستخدمها الإنسان فهي دائرة بين الصلاح والفساد وبين الخير والشر، فقد تستعمل في الخير فتكون أداة خير وتستعمل في الشر فتكون أداة شر، و" الأصل في الأشياء الإباحة الأصلية" (السيوطي،1983م: 60)، فالأصل في الألعاب الإلكترونية هي الإباحة؛ ودل على ذلك النصوص الشرعية الواردة في عموم إباحة اللعب واللهو بالأدوات المباحة منها قوله تعالى:﴿ قُلۡ مَنۡ حَرَّمَ زِينَةَ ٱللَّهِ ٱلَّتِيٓ أَخۡرَجَ لِعِبَادِهِۦ وَٱلطَّيِّبَٰتِ مِنَ ٱلرِّزۡقِۚ﴾[الأعراف 32/7]، وما اتفق عليه الفقهاء من جواز لعب الرجل مع امرأته، واللعب بالقوس والفرس والمسابقة بالإبل والخيل والدواب (الصاعدي، 2020: 23)، ودليله قول النبي صلى الله عليه وسلم:" كل شيء يلهو به ابن آدم فهو باطل إلا ثلاثاً: رميه عن قوسه، وتأديبه فرسه، وملاعبته أهله؛ فإنهن من الحق"(أحمد، 2001م: 573/28) وغيرها من النصوص التي يطول ذكرها، ولكن هذا الحكم قد يتغير حسب الظروف ومقتضيات التي ترافق أو تنتج عنها اللعبة؛ ولكي نعرف حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية فلا بد أن نضع وصفاً دقيقاً للألعاب التي يحرم اللعب بها، والألعاب التي يباح اللعب بها، فهنا إما أن تغلب مفاسد اللعبة الإلكترونية على منافعها أو تغلب المنافع المفاسد وإما أن تتساوى فيها المنافع والمفاسد أو تخلو منهما، أو تؤدي اللعبة إلى كل من المنفعة أو المفسدة، وفيما يلي نفصل كل قسم منها بالبيان والتفصيل:

1.4. الألعاب الإلكترونية التي تغلب مفاسدها على منافعها أو تؤدي إلى كثرة المفاسد

هناك ألعاب إلكترونية تغلب فيها المفاسد والمضار على منافعها؛ فقد تكون اللعبة أداة إضرار ديني أو سلوكي أو أمني أو صحي أو اجتماعي، فاللعبة التي تحتوي على العنف أو الشذوذ الجنسي أو اعتداء على المقدسات والرموز الدينية أو قتل الآخرين، وتدمير ممتلكاتهم أو تناول المحرمات والمخدرات، أو تؤدي اللعبة الإلكترونية إلى كثرة المفاسد، كأن تؤدي اللعبة إلى تبلّد أحاسيس اللاعب بها أمام المنكرات أو مشاهد العنف أو الانغماس في الشهوات أو التهاون في الفرائض والثوابت الدينية أو الإدمان، والإضرار بأجهزته العصبية والنفسية والسمعية والبصرية، وغيرها من المفاسد والمضار التي قد لا تُعدُّ ولا تُحصى. وهنا سوف نذكر بعض الأسباب التي تنزل بالألعاب الإلكترونية إلى الحرمة بسبب احتوائها على كثرة المفاسد أو تؤدي إلى ذلك، منها:

1. أن تحتوي اللعبة الإلكترونية على كراهية الإسلام والمسلمين، وزرع الفرقة والتعصب والكراهية والتمييز والعنف والإساءة لهم وللرموز الدينية والشعائر الدين؛ كالعبة (First to Fight) التي تطهر المدن من أصحاب اللحى، وتقصف المساجد عند سماع الأذان منها، وتطلق النار على المصاحف، ولا يتقدم اللاعب إلا بتطهير المدينة من المسلمين ومساجدهم ورموزهم وشعائرهم، وتسمية المسلمين فيها بالإرهابيين (العيسى، 2024م). وقد دلت على حرمة مثل هذه الألعاب قوله تعالى في وصف المنافقين حين استهزءوا:﴿ قُلِ اسْتَهْزِئُوا إِنَّ اللَّهَ مُخْرِجٌ مَا تَحْذَرُونَ. وَلَئِنْ سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ قُلْ أَبِاللَّهِ وَآيَاتِهِ وَرَسُولِهِ كُنْتُمْ تَسْتَهْزِئُونَ. لَا تَعْتَذِرُوا قَدْ كَفَرْتُمْ بَعْدَ إِيمَانِكُمْ إِنْ نَعْفُ عَنْ طَائِفَةٍ مِنْكُمْ نُعَذِّبْ طَائِفَةً بِأَنَّهُمْ كَانُوا مُجْرِمِينَ﴾ [التوبة:9/ 64 – 66].

2. أن تحتوي اللعبة على اعتقادات كفرية، أو ألفاظ شركية، وتحريف للعقائد والمعتقدات، فلا يحل تزيين التضليل والشرك، أو من يدعي وجود شخصيات تمثل الآلهة وتقدر على الإحياء والإماتة، ومضاهاة الخالق، أو تقديس الأصنام والتماثيل والصلبان وتمجيدها، مثل لعبة إله الحرب (God of War). وقد دل على حرمة هذه الألعاب أحاديث كثيرة منها: قوله صلى الله عليه وسلم:" وإن العبد ليتكلم بالكلمة من سخط الله، لا يلقي لها بالًا، يهوي بها في جهنم" (البخاري،1993م: 2377/5).

3. أن تحتوي اللعبة على محتوى يتعارض مع الأخلاق والقيم الإسلامية، كمشاهد التعري التي تثير الغرائز أو الموسيقى الصاخبة أو على تعليم السحر والإقرار به وتمجيده، أو الشعوذة أو الشتائم والسباب والبذي من الأقوال والأفعال، أو تشتمل على الكذب أو الخيانة أو الأيمان الكاذبة أو الظلم والتعدي على الآخرين، أو الزنا أو القدف أو السرق أو الغصب أو غيرها من الأفعال المشينة؛ هذا وقد نهى رسول الله عن هذه المنهيات، فقال:" فما أمرتكم من شيء، فأتوا منه ما استطعتم، وما نهيتكم من شيء فاجتنبوه" (ابن حبان،2012م: 472/5)، ومن ألعاب هذا النوع لعبة الحوت الأزرق، ولعبة تحدي مومو، ولعبة مريم، والبوكيمون، ولعبة نداء الواجب، وغيرها.

4. أن تشغل اللعبة عن الواجبات والفروض الدينية والدنيوية مثل الصلاة والعمل، أو عن مصلحة النفس والأهل وعن صلة الأرحام أو عن بر الوالدين. وهذا النوع يشمل جميع الألعاب التي لا يتقيد اللاعب بهذه الآداب والواجبات؛ فإن الإنسان خلق ليعبد الله ويوحده، والإشغال عن هذه الغاية باللعب محذور، قال تعالى:﴿ وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ﴾ [الذاريات:51/ 56].

5. أن يتعرض اللاعب بالألعاب الإلكترونية للأخطار البدنية أو النفسية أو العقلية، كالإكتاب، والإدمان، والإرهاق الشديد، والإصابة بأمراض العيون والتشنجات العصبية، وقد نهى الشريعة الإسلامية عن الضرر، وإهلاك النفس وإتلافها، قال تعالى:﴿ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ وَأَحْسِنُوا إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ﴾ [البقرة:1/ 195].

6. الألعاب التي تؤدي إلى عدم امتثال اللاعب بها للأنظمة الوطنية والدولية المعمولة بها في مجال الألعاب الإلكترونية، كعدم امتثاله لحقوق الملكية الفردية والفكرية والعامة، وحماية الخصوصية الشخصية، وأمن المعلومات، وانتهاك القوانين؛ وقد أمر الله تعالى أن يوفي المسلم بالعقود ويلتزم بها فقال:﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ أَوۡفُواْ بِٱلۡعُقُودِۚ ﴾ [المائدة:5/ 1].

فمحور الحكم في هذا القسم من الألعاب الإلكترونية هو: وجود مفاسد ومضار في اللعبة بحد ذاتها– كون الوسيلة مضرة– أو أن تؤدي إلى مفاسد– الغاية منها مضرة وفاسدة–؛ فيكون حكم اللعب بها وممارستها هو الحرمة.

2.4. الألعاب الإلكترونية التي تغلب منافعها على مفاسدها أو تؤدي إلى منفعة معتبرة

لاحظنا فيما سبق أن أكثر الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على مستوى الفرد والمجتمع، لكن هناك ألعاب لها جوانب إيجابية في الواقع وهي قليلة، أو ربما يخرج لنا المستقبل ألعاب لها فوائد كثيرة أكثر مما نتصور أو نبتغي– لا سيما إذا عمل المسلمون حسب واجباتهم الدينية والدنيوية–، فمن الألعاب الإيجابية تلك التي توفر فرص للتعليم على اللغات، ومسابقات على تطوير ثقافة الفرد الدينية والدنيوية، وتساعد على تحسين القدرات العقلية والبصرية والمعرفية، وتزيد من الإبداع الذهني والفكري، وتساعد على حل المشكلات وتوسع المدارك، وتطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق السليم، وتُحسِّنُ بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية كمهارة الكتابة والبحث عن المعلومات، وغيرها من المنافع التي تعكس فائدتها على الفرد والمجتمع.

من إحدى الجوانب المفيدة في الألعاب الإلكترونية هي المنافسة والتحدي المرغوب دون المذموم، إذ تشجع بعض المسابقات المتسابقين على تطوير مهاراتهم والسعي لتحقيق النجاح، وهناك بعض ألعاب الألغاز والذكاء، فمثل هذه الأنواع تكون مستحبة وتدخل من باب المصالح المرسلة؛ لأنها تعمل على تنمية القدرات العقلية للاعب؛ يقول الإمام عز بن عبد السلام:" إذا اجتمعت مصالح ومفاسد فإن أمكن تحصيل المصالح ودرء المفاسد فعلنا ذلك امتثالاً لأمر الله تعالى فيهما؛ لقوله سبحانه وتعالى:﴿ فَاتَّقُوا اللَّهَ مَا اسْتَطَعْتُمْ﴾[التغابن: 16] ...، وإن كانت المصلحة أعظم من المفسدة حصّلنا المصلحة مع التزام المفسدة" (العز بن عبد السلام، 1991م: 98/1)؛ فهذه الألعاب الإلكترونية التي تم تصميمها لفوائد ومصالح دينية أو دنيوية أو تنتج مصالح مع خلوها عن المفاسد المضرة، يستحب ممارستها واللعب بها إذا دعت إليها الحاجة.

وقد صممت بعض الألعاب من أجل الترفيه والترويح والتسلية أو تؤدي إلى مصلحة معتبرة فهي مباحة في الشريعة الإسلامية إذا خلت من الموانع الشرعية.

كما أن هناك نوعاً من الأمراض الذهنية أو النفسية التي يتم وصف بعض الألعاب الإلكترونية كجزء من العلاج لخروج من حالاتهم المرضية تلك؛ ففي هذه الحالة تكون حكم ممارسة هذه الألعاب دائراً بين الإباحة والوجوب، فأما الإباحة؛ لأن الشرع حث على التداوي ورغب فيه، فقد جاء في قول النبي – صلى الله عليه وسلم–:" تداووا عباد الله؛ فإن الله لم يضع داء إلا وضع له دواء" (ابن حبان، 2012م: 2/ 248). وقد يجب التداوي عندما يؤدي المرض إلى إتلاف النفس وإهلاك البدن؛ وحفظ النفس وعدم إهلاكها واجب ومقصد من مقاصد الشرع الحكيم، فعندما لا يتم حفظ النفس إلا بالتداوي فالتداوي يصبح واجباً مثله، والقاعدة الشرعية تقول:" ما لا يتم الواجب إلا به فهو واجب" (السبكي،1991م: 88/2).

فمحور الحكم في هذا النوع من الألعاب هو أن يغلب المنافع المفاسد؛ فيكون الحكم دائراً بين الإباحة والاستحباب والوجوب.

3.4. الألعاب الإلكترونية التي تتساوى فيها المنافع والمفاسد أو تخلو منهما

هناك أنواعاً أخرى من الألعاب الإلكترونية التي تدخل فيها المنافع ويستفيد الإنسان منها ولكنها في الوقت ذاته لا تخلو من المفاسد، أو لا يمكن تجنب اللعبة منها، أو ربما تكون النتيجة التي يحصل من اللعب بنوع معين من الألعاب الإلكترونية مصلحة متساوية مع مفسدة، فتتساوى حينها المنافع والمفاسد أو تتقارب.

فإذا كانت المصلحة متساوية مع المفسدة، نتج عنها بالتالي تعارض الأمر بفعل المصلحة والنهي عن فعل المفسدة، وقد دلت القواعد الشرعية على أنه إذا تعارض الأمر والنهي قُدِّمَ النهي؛ لما مرَّ من قول النبي– صلى الله عليه وسلم–:" فما أمرتكم من شيء، فأتوا منه ما استطعتم، وما نهيتكم من شيء فاجتنبوه" (ابن حبان،2012م: 472/5)؛ ذلك لأن " دفع المفاسد مقدم على جلب المصالح" (السبكي،1991م: 1/ 105)، كما بينها الإمام القرافي حين قال:" درء المفاسد أولى من رعاية حصول المصالح، وهو الأنظر فيقدم المحرم ها هنا فيكون الورع الترك" (القرافي، بدون ت: 4/ 212).

كل هذا يظهر لنا جلياً حكم الألعاب الإلكترونية التي تتساوى فيها المنافع والمفاسد أو تؤدي إلى منفعة متساوية مع مفسدة، فاجتنابها أولى من فعلها، كما أن قواعد الورع والتقوى التي أمرنا الشرع الإسلامي الامتثال بها أيضاً توجب علينا أن ننتهي عن الدخول في أمور اشتبهت فيها الحل والحرمة؛ فإن ذلك أبرأ لدين المرء وعرضه.

أما الألعاب الإلكترونية التي لا تحتوي على موانع شرعية ومفاسد وفي نفس الوقت لا تحتوي على منافع ترجو من اللعبة الإلكترونية، فحكم هذه النوع هو البقاء على الأصل وهو الإباحة– كما مرَّ سابقاً–؛ لأن الأصل في الترفيه واللهو الخالي من الموانع الشرعية والمفاسد باقي على الإباحة، ودل على ذلك أحاديث كثيرة منها: حديث أنس بن مالك قال:" أتى عليَّ رسول الله– صلى الله عليه وسلم– وأنا ألعب مع الغلمان، قال: فسلم علينا، فبعثني إلى حاجة فأبطأت على أمي، فلما جئت قالت: ما حبسك؟ قلت: بعثني رسول الله– صلى الله عليه وسلم– لحاجته. قالت: ما حاجته" قلت: إنها سرٌّ. قالت: لا تحدثن بسر رسول الله– صلى الله عليه وسلم– أحداً" (مسلم،1955م: 4/ 1929)، وحديث عائشة– رضي الله عنها– قالت: "والله لقد رأيت رسول الله –صلى الله عليه وسلم– يقوم على باب حجرتي، والحبشة يلعبون بحرابهم، في مسجد رسول الله صلى الله عليه وسلم، يسترني بردائه، لكي أنظر إلى لعبهم، ثم يقوم من أجلي، حتى أكون أنا التي أنصرف، فاقدروا قدر الجارية الحديثة السن، حريصة على اللهو" (البخاري، 1993م: 1/ 173؛ مسلم،1955م: 2/ 609).

فمحور الحكم في هذا النوع من الألعاب الإلكترونية هو أن تتكافئ المنافع مع المفاسد وتتساوى، أو أن تؤدي اللعبة إلى منفعة متساوية مع مفسدة؛ فيكون الحكم هو: اجتناب هذه اللعبة وتقديم المفسدة على المصلحة، لكن إن خلت الألعاب الإلكترونية من المنفعة والمفسدة بحد سواء؛ فحكمها يبقى على الأصل وهو الإباحة.

5. حكم كسب المال في مسابقات الألعاب الإلكترونية

عدَّ الإسلام المال ضرورة من ضروريات الحياة؛ وشرع في سبيل اكتسابه وتحصليه مجموعات من التشريعات والتوجيهات، بل في صيانته وحفظه وتنميته؛ لذا فكسب المال أمر مهم يجب التنبه إليه ومعرفته ودراسته، وتعتبر الألعاب الإلكترونية اليوم طريق من طرق كسب المال، حيث تنبثق لنا كل يوم لعبة جديدة لها عقود وشروط جديدة، تتسابق فيها الشركات لكسب المال، وتدعو المشاركين في اللعبة إلى كسب المال عن طريق مسابقات تجرى بين اللاعبين فيها، وقد سبق أن الألعاب الإلكترونية إذا خلت من المحاذير الشرعية فهو أمر مشروع ومقبول؛ وبالتالي نقول هنا أن المسابقات في هذا النوع من الألعاب الإلكترونية المشروعة تجوز، ضمن شروط وأنواع المسابقات التي أجازها الشرع وأباحها. وتُعتبر المسابقات في الفقه الإسلامي مشروعه إذا توافرت فيها عدة شروط، منها:

أولاً. عدم وجود الغرر: يجب أن تكون المسابقة خالية من الغرر أو المخاطرة العالية التي قد تؤدي إلى الظلم أو عدم اليقين. ثانياً. المشروعية: يجب أن تكون المسابقة قائمة على أمر مشروع، مثل الرياضة أو الألعاب التي لا تتعارض مع أحكام الشريعة. ثالثاً. تحديد الجائزة: يجب أن تكون هناك جائزة محددة وواضحة، سواء كانت مالية أو عينية. رابعاً. التراضي: يجب أن يتفق جميع المشاركين على شروط المسابقة، وأن تكون بشكل عادل دون إكراه. خامساً. الإعلان عن الشروط: يجب أن تكون شروط المسابقة معلنة وواضحة للجميع قبل البدء فيها. سادساً. عدم التعلق بالمحرمات: يجب ألا تحتوي المسابقة على عناصر

محظورة، مثل القمار أو الأعمال التي تتعارض مع القيم الإسلامية. فإن هذه الشروط تساعد على ضمان أن تكون المسابقات عادلة ومشروعة، مما يساهم في تعزيز الأخلاق والسماحة في العقود المالية (الحسين، 2023: 55).

قبل الشروع في بيان حكم كسب المال في مسابقات الألعاب الإلكترونية المشروعة يجب أن نعلم أن هناك نوعين للمسابقات بشكل عام هما: المسابقات التي تجري بدون عوض، والمسابقة التي تجري على عوض، ولكن المسابقات التي تجري بعوض قد يكون هذا العوض من أحد اللاعبين أو كليهما، وقد يكون من طرف ثلاث أجنبي عن اللعب، وعليه فسوف نبين حكم هذين النوعين من المسابقات، وذلك فيما يأتي:

1.5. مسابقات الألعاب الإلكترونية التي تجري بدون عوض

تجري بعض مسابقات الألعاب الإلكترونية على شكل حروب أو ألعاب فروسية أو مسابقات رماية، أو مسابقات لكسب معارف وثقافات تتعلق بعلوم المعرفية والإسلامية وبمختلف الفنون كالتاريخ والسيرة والفقه وتلاوة القرآن وتفسيره، أو معلومات تتعلق باللغات واختلافها وغير ذلك مما لها أهداف بناءة تدخل في القسم المشروع من الألعاب الإلكترونية، وغالباً ما تكون عبارة عن منافسة بين شخصيين أو مجموعة أشخاص أو شركة معينة مع لاعب واحد أو أكثر.

فإذا كان هذا النوع من المسابقات المباحة في أصلها وجرت بغير عوض مالي أو منفعة جازت، فقد قال الإمام ابن قدامة:" وأجمع المسلمون على جواز المسابقة في الجملة، والمسابقة على ضربين؛ مسابقة بغير عوض، ومسابقة بعوض. فأما المسابقة بغير عوض، فتجوز مطلقاً من غير تقييد بشيء معين" (ابن قدامة،1997م: 13)؛ فـ" المسابقات في الألعاب الإلكترونية عبارة عن منافسة بين شخصيين أو أكثر يمارسون لعبة إلكترونية، وهذه الألعاب إن كانت نافعة وخلت من المخالفات الشرعية تجوز بلا عوض" (عثمان،2021م: 323)؛ ودلت على مشروعية المسابقة بغير عوض أن النبي– صلى الله عليه وسلم– كان في سفر مع عائشة، فسابقته على رجلها، فسبقته، قالت: فلما حملت اللحم، سابقته فسبقني، فقال:" هذه بتلك" (أبو داود، 2009م: 3/ 29).

فمحور الحكم في المسابقات داخل الألعاب الإلكترونية التي تجري بلا عوض إذا كانت اللعبة الإلكترونية بحد ذاتها مشروعة فالمسابقة فيها مشروعة إذا كانت بلا عوض وبذل مالٍ.

2.5. مسابقات الألعاب الإلكترونية التي تجري على عوض

سبق أن بينا أن المسابقات التي تجري على عوض قد يكون هذا العوض من أحد اللاعبين أو كليهما، وقد يكون من طرف ثلاث أجنبي عن اللعب، والأجنبي قد يكون إمام المسلمين أو غيره، وهنا نذكر باختصار حكم المسابقات بشكل عام ثم نبين هل يجري ذلك على المسابقات الألعاب الإلكترونية أيضاً أم لا؟

فقد" انعقد الإجماع على جواز بذل الإمام لعوض المسابقة، والجمهور على جوازه من أجنبي أو من أحد المتسابقين. أما إذا كان بذله من جميع المتسابقين، فالجمهور على منعه. وهناك قول بجوازه. ولكل قول دليله" (الشثري،1997م: 290)، هذا مختصر ما ذكره أئمة الفقهاء ومذاهبهم في مسألة المسابقات المشروعة إذا كانت بعوض، لكن هل تدخل مسابقات الألعاب الإلكترونية ضمن المسابقات المنصوص عليها والمشروعة في الفقه الإسلامية أم لا، وبالتالي هل يصح جواز أخذ العوض في مسابقات الألعاب الإلكترونية؟

قبل الإجابة عن هذا السؤال سنبين ما هي المسابقات التي يجوز أن تكون على عوض مالي؟

أولاً. الأنواع المسابقات التي تجوز على عوض

تدور الإجابة على هذه المسألة حول حديث رسول الله– صلى الله عليه وسلم– فيما رواه أبي هريرة– رضي الله عنه– قال:" لا سبق إلا في خف أو في حافر أو نصل" (أبو داود،2009م: 3/ 29؛ ابن حبان، 2012م: 28/5). فقد اتفق الفقهاء على جواز المسابقة بعوض في هذه الأنواع المنصوص عليها في الحديث الشريف، وهي ما كانت في النصل أو الخف أو الحافر، والنصل: هو السهم ذو النصل، والحافر: الفرس، والخف: البعير، فعبر الحديث عن كل واحد منها بجزء منه يختص به، ولكن اختلف الفقهاء هل يجوز السبق بعوض في غير ما ذُكر في الحديث الشريف؟

ذهب الحنفية إلى أن السبق يكون على هذه الثلاثة وعلى القدم أيضاً؛ وإنما زادوا السبق على القدم؛ لحديث عائشة السابق ذكره، بينما توسع الشافعية فألحقوا بهذه الثلاثة ما كانت في معناها، أي كل نافع في الحرب؛ فقالوا: بجواز المسابقة على عوض

بالسهام المزارق والرماح والرمي بالحجارة بمقلاع أو يد والرمي بالمنجنيق والرمي بالإبر وبالمسلات والتردد بالسيوف والرماح وبندق الطين والرصاص ونحوها. أما المسابقة على الأقدام والزوارق والسفن فلا تنفع في الحرب فهي مباحة ولا تجوز على عوض. وألحق الشافعية بالخيل: الفيلة والبغال والحمير فتصح المسابقة عليها بعوض؛ لذا لا تصح المسابقة بعوض على الكلاب ومهارشة الديكة ومناطحة الكباش ولا على طير وصراع، وكل ما لا ينفع في الحرب كالشباك والمسابقة على البقر فتجوز بلا عوض، أما الغطس في الماء إن جرت العادة بالاستعانة به في الحرب فيجوز بلا عوض (وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية،1983م: 24/ 126، 127).

إذن فالمالكية والحنابلة خصوا المسابقة بعوض على الأنواع المذكور في الحديث الشريف السابق؛ لأنها من آلات الحرب المأمور بتعلمها، وإحكامها والتفوق فيها، وفي المسابقة بها مع العوض مبالغة في الاجتهاد، والإحكام لها، وقد ورد الشرع بالأمر بها، والترغيب في فعلها (ابن قدامة،1997م: 13/ 406)؛ بينما زاد الحنفية على هذه الثلاثة المسابقة على الأقدام لورود الحديث بها، وجوز الشافعية المسابقة بعوض على كل نافع في الحرب.

ثانياً: هل تدخل مسابقات الألعاب الإلكترونية ضمن المسابقات المشروعة

الألعاب الإلكترونية تجري على أجهزة وأدوات إلكترونية وفي عالم افتراضي، أما المسابقات المشروعة بعوض إنما تجري بين المتسابقين، وتحتاج إلى شروط وعقد، والعقد لا يصلح إلا بين طرفيين حقيقيين، ولقد تعرض الباحثين المعاصرين إلى صحة جواز أخذ العوض على مسابقات الألعاب الإلكترونية ودخولها ضمن المسابقات المشروعة؛ فقد توصل الباحث سعد الشثري في دراسة فقهية أصولية أجراها في حكم المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامية، ورأى أن الغالب في هذه المسابقات أنها تعتمد على المهارة الذهنية والتصرفات الفردية، وهي مختلفة النواحي: فمنها حروب وهمية تدرب على أحوال مشابهة لها، ومنها ما تنمي المعلومات وتزيد الاهتمامات، ومنها ما تكون على شكل مسابقات الطبيعية في أشكال مختلفة وأنواع متعددة، ورأى جواز اللعب بها فيما يفيد بدون أن تضر باللاعبين بها وتصدهم عن واجب شرعي، مع تحريم بذل العوض فيها، وعلل ذلك بأنها ليست من آلات الجهاد، ولا فيما يتقوى به في الجهاد، وهي ليست قائمة على المصادفة (الشثري،1997م: 232). هنا يرى الشثري أن مسابقات الألعاب الإلكترونية ما كانت من الأنواع المفيدة هي جائزة، ولكن لا يرى جواز أخذ العوض عليها؛ لأنها ليست من آلات الجهاد.

وذهب باحثان من اللجنة العلمية في رابطة العلماء السوريين في حكم هذه المسألة إلى: أن المسابقات التي تجري في الألعاب الإلكترونية لأفضل تصميم أو برمجة أو تصنيع، إن كانت خالية من المحظورات الشرعية فهي مباحة شرعاً، ويجوز أخذ العوض وبذل المال فيها؛ لما فيها من مواكبة للتطور العلمي والتقني، والمسابقات التي تجري في الألعاب الإلكترونية المباحة داخل محال هذه الألعاب مباحة شرعاً إن كانت بدون عوض وبدون مراهنات، فإن صاحبه ذلك فهي قمار محرم شرعاً، والمسابقات التي تجري في الألعاب الإلكترونية المباحة داخل محال هذه الألعاب دون أن يدفع المتسابقون شيئاً؛ ويخصص لها صاحب المحل جوائز هي مسابقات مباحة ولا شيء فيها، وأنها من صور الرهان التي اتفق الفقهاء على جوازها، حيث يقدم طرف خارجي مالاً يأخذه السابق من المشتركين (قطان ولطفي، 2024م: 12).

فالباحثان في رابطة العلماء السوريين يريان إن كانت المسابقات في الألعاب الإلكترونية كجُعْلٍ لمن يصنع أفضل تصميم أو برمجة وكانت اللعبة مشروعة جاز أخذ العوض عليها، وكذلك إن كان الجُعْل في المسابقات في الألعاب الإلكترونية من طرف خارجي جاز أخذ العوض أيضاً، ويعلم من هذين الرأيين أن أصحابها يرون أن الألعاب الإلكترونية وإن كانت تجري في عالم افتراضي فهو يقيسون على العالم الحقيقي، ويسمونها بالمسابقات ويطلقون عليها أحكام كأحكام العالم الحقيقي، وهذا ما يراه باحث آخر هو عبد النافع الحسين حيث قال في أطروحته: إن العقد في المسابقات الألعاب الإلكترونية بين المتنافسين قائم في العالم الحقيقي واللعبة ما هي إلا أداة اللعب، وليس في عالم الافتراضي، ويرى أن الجوائز الناتجة عن مثل هذه المسابقات هي ذات مردود حقيقي؛ وذلك لأن المتسابق يستطيع تحويلها إلى نقود، ويستدل على ارتباط العالم الافتراضي بالعالم الحقيقي بالواقع: المتاجر الإلكترونية، والمدارس الإلكترونية ... وأن الناس يتعاملون معها بواقعية وثقة تصل إلى درجة المتاجر والمدارس الواقعية؛ لهذا يقرر أن مسابقات الألعاب الإلكترونية تتفق مع المسابقات المنصوص عليها في الأحاديث التي سبقت من حيث الدلالة والعلة، لا من حيث اللفظ والاسم، وأن الألعاب الإلكترونية المشروعة تحاكي الواقع بأدق تفاصيله ضمن منصة العالم الافتراضي والتي تشبه حروب العصر الحديث، وهذا يثبت الجواز في الألعاب الإلكترونية النافعة التي تشمل على العلوم الشرعية، فأجاز

المسابقات في الألعاب الإلكترونية بعوض بشروط التي ذكرها الفقهاء في شروط المسابقات المنصوص عليها في الشرع الإسلامي (الحسين،2023م: 51-55).

ويرى عيد أحمد عثمان أن مسابقات الألعاب الإلكترونية بعوض تجوز- ضمن الشروط التي ذكرها في المسابقات المشروعة- بشروط وهي: 1. أن يتحقق اللعبة الإلكترونية أثر في تنمية مهارات الطفل وتربيته على الفضائل. 2. ألّا يكون هناك خطر على كلا الطرفين؛ لأن هذه صورة القمار المحرمة إجماعاً. 3. ألا يترتب عليها ترك واجب أو فعل محرم (عثمان،2021م: 323).

دلت الدراسات المعاصرة- التي ذكرناها- على أن هناك رأيين في صحة المسابقات التي تجري في الألعاب الإلكترونية بعوض، الرأي الأول: يجوز اللعب بها إن كانت نافعة وغير مضرة ولم تصد عن واجب شرعي، ولكن لا يجوز بذل العوض فيها ويحرم؛ لأنها ليست من آلات الجهاد. والرأي الثاني: المسابقات في الألعاب الإلكترونية المشروعة بعوض جائز بشروط التي ذكرها الفقهاء في شروط المسابقات المنصوص عليها في الشرع الإسلامي.

نقول بالرجوع إلى أراء أئمة الفقهاء في حكم المسابقات التي تجوز أن تجري على عوض؛ فقد خصها الجمهور بالمنصوص عليها فقط، وهي النصل والخف والحافر، وزاد الحنفية القدم، وزاد الشافعي في كل ما هو نافع في الحرب أي الجهاد. وقد توصلنا من قبل أن الألعاب الإلكترونية إن كانت مفيدة وليس فيها مفاسد ومناهي ومحاذير شرعية يجوز اللعب بها، أما حكم جواز أخذ العوض عنها في المسابقات التي تجري ضمن هذه الألعاب فهي تحتاج إلى إيضاح أكثر؛ من جهة هل يصح حقاً قياس الألعاب الإلكترونية التي تجري في عالم افتراضي- وما يجري فيها من فنون الحروب وتعليم أساليب القتال في الحرب والجهاد- على العالم الحقيقي والمسابقات المشروعة؟ وهل هي حقاً تحقق نفس العلة والغاية التي تجري في العالم الحقيقي وفيما هو نافع في الحرب والجهاد؟

إنني أميل إلى أن الألعاب الإلكترونية التي تجري فيها الحروب وتعليم أساليب القتال والحرب لم تصل بعد في زمننا إلى مستوى يكون عالم الافتراضي كالعالم الحقيقي بكل بتفاصيله، ولا سيما أن منتجو الألعاب الإلكترونية والقائمين على تصميمها ليسوا من المسلمين ولا في أيديهم، ولكن ربما يصمم المسلمون ألعاباً إلكترونية في المستقبل القريب أو البعيد تهدف إلى تعليم الشباب المسلم إلى حركات القتال والحرب من أجل تعليمهم الدفاع عن الأرض والأوطان والأنفس، وما تدخل في باب التدريب على الجهاد وما يقصده الفقهاء من قولهم" كل ما هو نافع في الحرب والجهاد"، وتجري فيها المنافسات والمسابقات، حينها يمكن القول: إن الألعاب الإلكترونية من هذا النوع تهدف في الحقيقة ما تهدف إليها كل المسابقات المنصوص عليها في الأحاديث، وحينها يكون الحكم متطابقاً، أما إلى الآن فلم نرى في عالم الألعاب الإلكترونية هذا الذي نرجوه ونأمله؛ بحيث تكون الوسيلة والغاية متطابقة بين المسابقات المنصوص عليها وبين المسابقات الألعاب الإلكترونية.

الخاتمة

في ختام هذه الدراسة بعد أن تناولت مفهوم الألعاب الإلكترونية وأقسامها، وتحدثت عن كيفية إنشاء الرسوم المتحركة فيها، تبين أن حكم إنشاء الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية جائز إذا كانت للترفيه المشروع فهي مشروعة، لهذا يجوز صناعة الألعاب الإلكترونية إذا كانت مباحة في مضمونها، كما يجوز اختراعها وتطويرها، وصناعة أجهزتها وملحقاتها وتوابعها، وأخذ المقابل على ذلك، أما إن كانت الرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى محظور شرعي بأي شكل من الأشكال؛ فإنشاؤها وصناعتها غير جائز شرعاً.

كما بينت الدراسة أن الأصل في ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الإباحة، ولكن هذا الحكم قد يتغير حسب الظروف ومقتضيات التي ترافق أو تنتج عنها اللعبة؛ فإن حوت اللعبة الإلكترونية بحد ذاتها على مفاسد ومضار أو أدت إلى مفاسد فهذه اللعبة يحرم اللعب بها وممارستها. أما إن غلبت المنافع المفاسد؛ فيكون الحكم ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية دائراً بين الإباحة والاستحباب والوجوب. أما إن تساوت المنافع مع المفاسد، أو أدت اللعبة إلى منفعة متساوية مع مفسدة؛ فيكون الحكم هو اجتناب هذه اللعبة وتقديم المفسدة على المصلحة، لكن إن خلت الألعاب الإلكترونية من المنفعة والمفسدة بحد سواء؛ فحكمها يبقى على الأصل وهو الإباحة.

كما توصلت الدراسة إلى أن حكم مسابقات الألعاب الإلكترونية التي تجري بلا عوض إذا كانت اللعبة الإلكترونية بحد ذاتها مشروعية فالمسابقة فيها مشروعة إذا كانت بلا عوض وبذل مالٍ. أما إن كانت مسابقات الألعاب الإلكترونية المشروعة

بعوض، وكانت مما تهدف إلى تعليم الشباب المسلم إلى حركات القتال والتنافس عليها بحيث تكون الوسيلة والغاية نافعة في تعليم على أساليب القتال والجهاد، وتكون نافعة في ذلك كألعاب التي نص الشرع على جوازها، حينها تكون أخذ العوض عليها جائزاً– وهذا لم يتحقق بعد تطبيقها ووجودها في العالم الإسلامي– وعند وجودها وتحكم المسلمين بها ووضعهم الشروط والعقود لها، حينها تصح أخذ العوض عنها، وتكون من باب ما ينفع من تعليم أساليب القتال والجهاد.

أخيراً: هنا لا بد من التنبيه إلى أنه لا بدَّ لمؤسسات الدول المسلمة أن تنشأ وتصنع– ومن باب الضرورة الملحة– أنواعاً من الرسوم المتحركة عامة، والرسوم المتحركة في الألعاب الإلكترونية خاصة– ذات أهداف علمية ودينية وثقافية–، وأن تلتزم بأحكام الشريعة الإسلامية في ضوابطها وأهدافها، وأن تضع أطر شرعية لإنتاج مثل هذه الألعاب، وأن تضع ضوابط دقيقة لما يجوز ولما لا يجوز، حتى يكون إنشاء هذا العمل صحيحاً وسليماً في الميزان الشرع، وعليهم إنشاء مسابقات في مثل هذه الألعاب الإلكترونية المشروعة بحيث تكون تحت معايير شرعية وأخلاق إسلامية يتحكم بها المسلمون ولا يكونوا تبعاً لأمم أخرى، وأن يكون لهم استقلالية تامة في جميع جوانب الحياة حتى في ألعابهم وملهياتهم وأساليب الترفيه واللهو، وأن يكون أمورهم بأيديهم لا بيدي أعدائهم.

المصادر والمراجع

ابن الملقن، عمر بن علي. *البدر المنير في تخريج الأحاديث والآثار الواقعة في الشرح الكبير*. تحقيق: مصطفى أبو الغيط. الرياض: دار الهجرة للنشر والتوزيع. الطبعة1، 2004م.

ابن الملقن، عمر بن علي. *التوضيح لشرح الجامع الصحيح*. تحقيق: خالد الرباط. دمشق: دار النوادر. الطبعة1، 2008م.

ابن حبان، محمد بن حبان. *صحيح ابن حبان*. تحقيق: محمد سونمز وخالص آي دمير. بيروت: دار ابن حزم. الطبعة1، 2012م.

ابن قدامة، عبد الله بن أحمد. *المغني*. تحقيق: عبد الله التركي. الرياض: دار عالم الكتب. الطبعة3، 1997م.

أبو داود، سليمان بن الأشعث. *سنن أبي داود*. تحقيق: محمد محي الدين عبد الحميد. بيروت: المكتبة العصرية، 1431هـ/2009م.

أحمد، علي الهمالي. اللعب وأثره على عملية التعليم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة. *مجلة كليات التربية*، جامعة الزاوية، ليبيا، 6/1(2016م).

أمين، محمد. دليلك الشامل إلى برمجة الألعاب. موقع أكاديمية. تاريخ الوصول: 2024/07/21م.
https://academy.hsoub.com/programming/game-development/%D8%AF%D9%84%D9%8A%D9%84%D9%83-%D8%A7%D9%84%D8%B4%D8%A7%D9%85%D9%84-%D8%A5%D9%84%D9%89-%D8%A8%D8%B1%D9%85%D8%AC%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-r2304/.

البخاري. محمد بن إسماعيل. صحيح البخاري. تحقيق: مصطفى ديب البغا. دمشق: دار ابن كثير. الطبعة5، 1993م.

البوطي، محمد توفيق رمضان. *التصوير بين حاجة العصر وضوابط الشريعة*. دمشق: دار الفارابي. الطبعة2، 2006م.

الحسين، عبد النافع محمود. *الألعاب الإلكترونية في الفقه الإسلامي دراسة فقهية تطبيقية*، تركيا: جامعة بنغول، قسم العلوم الإسلامية الأساسية، رسالة ماجستير،2023م.

الدردير، أحمد. *الشرح الكبير على مختصر خليل*. بيروت: دار الفكر. بدون ت، ت.

السبكي، تاج الدين عبد الوهاب بن علي. *الأشباه والنظائر*. تحقيق: عادل الموجود وعلي معوض. بيروت: دار الكتب العلمية. الطبعة1، 1991م.

السيوطي، جلال الدين عبد الرحمن. *الأشباه والنظائر*. بيروت: دار الكتب العلمية. الطبعة1، 1983م.

الشافعي، محمد بن إدريس. *الأم*. بيروت: دار الفكر. الطبعة2، 1983م.

الشثري، سعد بن ناصر. *المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامية*. الرياض: دار العاصمة، الطبعة1، 1997م.

الصاعدي، منال بنت سليم. الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية دراسة فقهية مقارنة. *مجلة الجمعية الفقهية السعودية*، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، كلية الشريعة، الرياض، 49/340 (2020م).

الطريفي، عبد العزيز بن مرزوق. *التفسير والبيان لأحكام القرآن*. تحقيق: عبد المجيد بن خالد المبارك. الرياض: دار المنهاج، الطبعة1، 1438هـ/2007م.

عثمان، عيد أحمد الهادي. الألعاب الإلكترونية وأحكامها في الفقه الإسلامي. *مجلة قطاع الشريعة القانون*، جامعة الأزهر، كلية الشريعة والقانون، القاهرة، 1/ 12(2021م).

العز، عبد العزيز بن عبد السلام. *قواعد الأحكام في مصالح الأنام*. تحقيق: طه عبد الرؤوف. القاهرة: مكتبة الكليات الأزهرية. 1991م.

العسكري، أبو هلال الحسن بن عبد الله. *الفروق اللغوية*. تحقيق: محمد سليم. القاهرة: دار العلم والثقافة للنشر والتوزيع. 1991م.

العيسى، لولوة حامد." لعبة First To Fight". موقع الثقافة الإسلامية. تاريخ الوصول: 23/07/ 2024م. https://slm404.wordpress.com/2012/07/18/%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%A9-first-to-fight/

القرافي، أحمد بن إدريس. *أنوار البروق في أنواء الفروق*. بيروت: عالم الكتب. بدون ط، ت.

قويدر، مريد. *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال*. الجزائر: جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والأعلام، رسالة ماجستير،2012م.

الكاساني، علاء الدين بن مسعود. *بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع*. القاهرة: مطبعة شركة المطبوعات العلمية. الطبعة1، 1328هـ/1910م.

مجمع اللغة العربية بالقاهرة. *المعجم الوسيط*. الإسكندرية: دار الدعوة، 1972م.

محمد أمين علي قطان– بشر محمد موفق لطفي." أحكام متعلقة بالألعاب الإلكترونية". رابطة العلماء السوريين. تاريخ الوصول: 14/ 7/ 2024م.
file:///C:/Users/User/Desktop/%D9%81%D9%82%D9%87%20%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8%20%D8%A7%D9%84%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9%20%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%A7%D9%84%D9%8A%D8%A9/fea98a336ee981e3a08d8edacc6efb9f.pdf:

المدونة. الرسوم المتحركة لألعاب الفيديو: استخدامات الرسوم المتحركة في صناعة الألعاب. موقع المدونة. تاريخ الوصول: 2024/07/21م. https://loreleiwebdesign.com/ar/video-game-animation-uses-of-animation-in-the-gaming-industry/.

المرداوي، علاء الدين. *الإنصاف في معرفة الراجح من الخلاف*. تحقيق: عبد الله بن عبد المحسن التركي. القاهرة: هجر للطباعة والنشر. الطبعة1، 1995م.

مركـز التميـز البحثـي فـي فقـه القضـايا المعاصـرة. " قسـم الأطعمـة واللبـاس والزينـة والآداب". *الموسـوعة الميسرة في فقه القضايا المعاصرة*. جامعة الإمام محمد بن سعود. الرياض: مركز التميز البحثي. الطبعة1، 2014م.

مسـلم بـن الحجـاج. صـحيح مسـلم. تحقيـق: محمـد فـؤاد عبـد البـاقي. القـاهرة: مطبعـة عيسـى البـابي الحلبـي وشركاه. 1955م.

المنـاوي، محمـد بـن علـي بـن زيـن العابـدين. *فـيض القـدير شـرح الجـامع الصـغير*. القـاهرة: المكتبـة التجاريـة الكبرى، الطبعة1، 1356هـ/1937م.

المناوي، محمد بن علي. *التيسير بشرح الجامع الصغير*. الرياض: مكتبة الإمام الشافعي، الطبعة2، 1988م.

وزارة الأوقـاف والشـؤون الإسـلامية." حكـم السـباق". *الموسـوعة الفقهيـة الكويتيـة*، القـاهرة: مطـابع دار الصـفوة، 1404هـ/ 1983م.

KAYNAKÇA

Ahmed, A. (2016). *el-Li'b ve Eseruhu alâ Ameliyyeti't-Ta'lim Lede Eftâl Merhale Mâ Kable'l-Medrese*. Mecelletu'l-Kulliyyeti't-Terbiye, Zaviye Üniversitesi, Libya, 1/6.

Askerî, E. *el-Furûk el-Lugaviyye*. Tah: Muhammed Selim. Kahire: Dâru'l-İlm ve's-Sekâfe li'l-Neşr ve'l-Tevzi.

Buhârî, M. (1993). *Sahih el-Buhârî*. (5. Baskı). Tah: Mustafa Dib el-Bugâ. Dımaşk: Dâru İbn Kesîr.

Bûtî, M. (2006). *et-Tasvîr Beyne Hâceti'l-Asr ve Da'va'bi'ş-Şeria*. (2. Baskı). Dımaşk: Dâru'l-Farabî.

Derdir, A. *el-Şerhu'l-Kebîr alâ Muhtasarı Halîl*. Beyrut: Dâru'l-Fikr.

Ebû Davud, (2009). *Sünenu Ebî Davud*. Tah: Muhammed Muhyiddin Abdulhamid. Beyrut: el-Mektebetü'l-Asriyye.

Emin, M. (21/07/2024). *Delîluke'ş-şamil ila bermceti el-el'âb*. Akademi Sitesi. https://academy.hsoub.com/programming/game-development/%D8%AF%D9%84%D9%8A%D9%84%D9%83-%D8%A7%D9%84%D8%B4%D8%A7%D9%85%D9%84-%D8%A5%D9%84%D9%89-%D8%A8%D8%B1%D9%85%D8%AC%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-r2304

Hüseyin, A. (2023). *el-El'âbu'l-İlektroniyye fi'l-Fıkhi'l-İslamiyye*: Dirâse Fıkhiyye Tatbikiyye, Türkiye: Bingöl Üniversitesi, Temel İslam Bilimleri Bölümü, Yüksek Lisans Tezi.

İbn Hibbân, M. (2012). *Sahih İbn Hibbân*. Tah: Muhammed Sönmez ve Halis Aydemir. Beyrut: Dâru İbn Hazm.

İbn Kudâme, A. (1997). *el-Muğnî*. (3. Baskı). Tah: Abdullah et-Türkî. Riyad: Dâru Alemi'l-Kutub..

İbnü'l-Mülakkın, Ö. (2004). *el-Bedr el-Münir fi Tahrici'l-Ahadis ve'l-Asar el-Vakıa fi'ş-Şerhi'l-Kebir*. Tah: Mustafa Ebu'l-Gayt. Riyad: Dâru'l-Hicre li'n-Neşr ve't-Tevzi.

İbnü'l-Mülakkın, Ö. (2008). *et-Tavdih li Şerhi'l-Camiu's-Sahih*. Tah: Halid er-Ribât. Dımaşk: Dâru'n-Nevadir.

İsa, L. (23/07/2024). "*Lı'bat Fırst To Fıght*". Mevki el-Sekafe el-İslamiyye. https://slm404.wordpress.com/2012/07/18/%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%A9-first-to-fight/

İslâmiyye. V. (1983). "*Hükm es-Sibâk*". el-Mavsûa'l-Fıkhiyye el-Küveytiyye, Kahire: Matabi Dâru's-Safve.

İzz, A. (1991). *Kavâidu'l-Ahkâm fi Mesâlihi'l-Enâm*. Tah: Taha Abdurrauf. Kahire: Mektebetu'l-Kulliyyati'l-Ezheriyye.

Karâfî, A. *Envâru'l-Burûk fi Envâi'l-Furûk*. Beyrut: Alemu'l-Kutub.

Kasânî, A. (1910). *Bedâ'iu's-Sanâ'i fî Tertîbi'ş-Şerâ'i*. Kahire: Matbaatu Şirket el-Matbuatu'l-İlmiyye.

Kattân, M & Lutfi. B. (14/07/2024). "Ahkâm Mutaallika bi'l-El'âbi'l-İlektroniyye". Rabitatu'l-Ulemai's-Sûriyyin. file:///C:/Users/User/Desktop/%D9%81%D9%82%D9%87%20%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8%20%D8%A7%D9%84%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9%20%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%A7%D9%84%D9%8A%D8%A9/fea98a336ee981e3a08d8edacc6efb9f.pdf

Kuvaydir, M. (2012). *Eser el-El'âbu'l-İlektroniyye ala el-Sulukiyyat lede'l-Eftâl*. Cezayir: el-Cezayir Üniversitesi, Kulliyyetu'l-Ulûmi's-Siyâsiyye ve'l-İlâm, Yüksek Lisans Tezi.

Mecme, L. *el-Mucem el-Vasit*. İskenderiye: Dar el-Da've.

Merdâvî, A. (1995). *el-İnsâf fî Marifeti'r-Râcih mine'l-Hilâf*. Tah: Abdullah b. Abdulmuhsin et-Türkî. Kahire: Hicr li't-Tıbaa ve'n-Neşr.

Merkez, T. (2014). "Kısm el-Atıme ve'l-Libâs ve'z-Zîne ve'l-Adâb". el-Mavsûa'l-Muyessere fî Fıkhi'l-Kadâya'l-Muasıra. el-İmam Muhammed b. Suud Üniversitesi. Riyad: Merkez el-Temeyyüz el-Bahsi.

Mudeune. (21/07/2024). *el-Rusûmu'l-Mutaharrike li El'âb el-Vidyû: İstihdimatu'r-Rusûmi'l-Mutaharrike fi Sınaati'l-el'âb*. Mevki el-Mudeune. https://loreleiwebdesign.com/ar/video-game-animation-uses-of-animation-in-the-gaming-industry/.

Münâvî, M. (1937). *Feyzu'l-Kadîr Şerhu'c-Câmiu's-Sagîr*. Kahire: el-Mektebetü'l-Ticâriyyeti'l-Kübrâ.

Münâvî, M. (1988). *et-Teysîr bî Şerhi'c-Camiu's-Sagîr*. (2. Baskı). Riyad: Mektebetu'l-İmam eş-Şâfiî.

Müslim, H. (1955). *Sahih Müslim*. Tah: Muhammed Fuad Abdulbaki. Kahire: Matbaatu İsa el-Babî el-Halebî ve Ortakları.

Osman, E. (2021). *el-El'âbu'l-İlektroniyye ve Ahkâmıha fi'l-Fıkhi'l-İslamiyye*. el-Şerîa ve'l-Kânûn Dergisi, Ezher Üniversitesi, el-Şerîa ve'l-Kânûn Fakültesi, Kahire, 1/12.

Saadî, M. (2020). *el-Elâb el-İlektroniyye ve Ahkâmıha'ş-Şerîa Dirâse Fıkhiyye Mukârene*. el-Cemi'yye'l-Fıkhiyye's-Suudiyye Dergisi, İmam Muhammed b. Suud el-İslâmiyye Üniversitesi, el-Şerîa Fakültesi, Riyad, 340/49.

Subkî, T. (1991). *el-Eşbâh ve'n-Nezâir*. Tah: Adil el-Mevcûd ve Ali Muavviz. Beyrut: Dâru'l-Kutub el-İlmiyye.

Suyûtî, C. (1983). *el-Eşbâh ve'n-Nezâir*. Beyrut: Dârul-Kutubi'l-İlmiyye. 1. Baskı, 1983.

Şâfiî, M. (1983). *el-Ümm*. (2. Baskı). Beyrut: Dâru'l-Fikr, 1983.

Şethrî, S. (1997). *el-Müsâbakât ve Ahkâmıha fi'ş-Şerîa'l-İslamiyye*. Riyad: Dâru'l-Âsıme.

Târifî, A. (2007). *el-Tefsîr ve'l-Beyân li Ahkâmi'l-Kurân*. Tah: Abdulmecid b. Halid el-Mübârek. Riyad: Dâru'l-Minhâc.