تأثير الألعاب الإلكترونية في

التكوين العقدي لدى الناشئة

د. عبدالله عوض العجمي*

(*) أستاذ مساعد بقسم العقيدة و الدعوة – كلية الشريعة و الدراسات الإسلامية – جامعة الكويت

ملخص البحث :

انتشرت الألعاب الإلكترونية بطريقة ملفتة للانتباه على المستوى العالمي، حتى بات يعرف خطرها وأثرها العالم أجمع، إلا أن مستوى التوعية بتلك الأخطار والآثار ما زال متواضعًا في العالم العربي والإسلامي، على الرغم من انتشارها؛ لا سيَّما بين فئتي الشباب والأطفال بصورة ظاهرة. ويعظم الخطر والأثر إذا كانا يتعلقان بالدين والعقيدة والفكر. ومن خلال تتبُّع عدد ليس بالقليل من مواد تلك الألعاب، ظهر أنها تشتمل على مخالفات عقدية كثيرة، تستهدف قناعات الناشئة التي فطروا عليها أو تعلَّموها، ومن هنا جاءت فكرة هذا البحث؛ لبيان بعض آثار هذه الألعاب في جانب العقيدة؛ فتناول البحث بدايةً بيانَ معنى الألعاب الإلكترونية وأنواعها، ثم تضمن أربعة مباحث.

المبحث الأول: في توضيح مدى خطرها على العقيدة.

والمبحث الثاني: في بيان أثرها على توحيد الربوبية.

والمبحث الثالث: في بيان أثرها على توحيد الألوهية.

والمبحث الرابع: في بيان أثرها على عقيدة الولاء والبراء.

ثم ختم بخاتمة جاء فيها أهم النتائج.

المقدمــة :

الحمد لله رب العالمين، وأشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له، وأشهد أن محمدًا عبده ورسوله، صلى الله عليه وعلى آله وصحبه أجمعين.

أما بعد، فتعدُّ عقيدة التوحيد مفتاح دعوة الرسل والأنبياء التي جاءوا بها، فما من رسول ولا نبيٍّ إلا ودعا قومه إليها، قال تعالى: «وَلَقَدْ بَعَثْنَا فِي كُلِّ أُمَّةٍ رَسُولًا أَنِ اعْبُدُوا اللَّهَ وَاجْتَنِبُوا الطَّاغُوتَ»(١)، وقال عز وجل: «وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ مِنْ رَسُولٍ إِلَّا نُوحِي إِلَيْهِ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنَا فَاعْبُدُونِ»(٢).

وهي أول واجب على العبد، وأول ما يدخل به في الإسلام؛ ولهذا لمَّا بعَث الرسول ﷺ معاذًا إلى اليمن قال له: "**إنك تأتي قومًا من أهل الكتاب، فليكن أول ما تدعوهم إليه عبادة الله وحده ...**"(٣)، وهي أيضًا آخر ما يجب أن يخرج به العبد من الدنيا كما قال الرسول ﷺ: "مَنْ كان آخرُ كَلَامه من الدُّنيا: لَا إله إلَّا الله؛ دخَل الجَنَّة"(٤).

وتوحيد الله تعالى كما دلَّت النصوص الشرعية في القرآن والسُّنة : هو إفراد الله تعالى بما يختص به من الصفات والأفعال، وما يختص به من الحقوق والأعمال على العباد؛ فهو شامل لإفراده (عزَّ وجلَّ) بالأسماء الحسنى والصفات العُلا التي لا يُماثله فيها مخلوق أبدًا، وبأفعاله كالخَلْق والمُلك والتدبير والنفع والضر، وباستحقاقه للعبادة وحده دون ما سواه.

والواقع : أن هذا الأصل العظيم لم يسلم منذ القدم من استهداف أعداء الرسل والأنبياء له ولأتباعه، ولا يزال ذلك الاستهداف مستمرًّا إلى يومنا هذا، وإن اختلفت الطرق والأساليب المستخدمة، في محاولات متواصلة لزعزعة قناعات المسلمين صغارًا وكبارًا

---

(١) النحل: ٦٣.

(٢) الأنبياء: ٥٢.

(٣) رواه البخاري في صحيحه **(كتاب الزكاة، باب لا تؤخذ كرائم أموال الناس في الصدقة)**، حديث رقم: ٦٩٤١، ومسلم في صحيحه (كتاب الإيمان، باب الدعاء إلى الشهادتين وشرائع الإسلام)، حديث رقم: ٩١.

(٤) رواه أبو داود في سننه (كتاب الجنائز، باب في التلقين)، حديث رقم: ٦١١٣.

في عقيدتهم وإيمانهم بربهم.

ومن ذلك : ما نلاحظه اليوم من مشاهد متكررة في عدد من الألعاب الإلكترونية بين أيدي أبنائنا وشبابنا تتضمن مخالفات عقدية لا يمكن التهاون بها ، فيها : جرأة على الخالق (تعالى)، وتعظيم بعض المخلوقات ورفعها إلى مقام الربوبية، أو صرف شيء من العبادات لها، أو إضفاء بعض صفات الخالق عليها، أو تشويه وتمييع لعقيدة الولاء والبراء؛ مما يؤثِّر – بلا شك – على مَن يداوم اللعب بتلك الألعاب، لا سيما الناشئة والصغار، ومن هنا جاءت فكرة هذا البحث الذي عزمت فيه على بيان آثار الألعاب الإلكترونية في التكوين العقدي لدى الناشئة.

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلى:

١- بيان حقيقة الألعاب الإلكترونية.

٢- توضيح خطورة الألعاب الإلكترونية على المجتمع، بشكل عام ، وعلى الناشئة بشكل خاص.

٣- بيان أثر الألعاب الإلكترونية على بعض أصول الاعتقاد الرئيسة.

٤- التوعية بخطر الألعاب الإلكترونية على عقيدة الناشئة.

أهمية البحث:

١- تعدُّ هذه الدراسة أول دراسة متخصصة تبيِّن خطر الألعاب الإلكترونية على العقيدة.

٢- انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل كبير دون توعية تذكر بخطرها وآثارها.

٣- تسعى هذه الدراسة إلى تتبع المخالفات العقدية في عدد من الألعاب الإلكترونية.

٤- تؤكد الدراسة ضرورة رقابة المجتمع، والجهات الرسمية والتطوعية، وأولياء الأمور والأسر على الألعاب الإلكترونية.

٥- تصحح هذه الدراسة بعض المفاهيم الخاطئة التي تضمنتها الألعاب الإلكترونية.

الدراسات السابقة:

١- معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، للباحثة: كهينة علوش.

رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، سنة ٢٠٠٦-٢٠٠٧م.

وهي تبحث ظاهرة العنف عند الأطفال في المجتمع الجزائري، وترى أن من أسبابها المواد الإعلامية في القنوات الفضائية والألعاب الإلكترونية، وتتناول طريقة علاج تلك الظاهرة.

٢- أطفالنا والألعاب الإلكترونية، دراسة أعدها الباحث: عبد العزيز بن عبد الله الحسيني.

وهي مطبوعة في كتيِّب صغير تناول بيان أخطار الألعاب الإلكترونية بشكل عام، كما تضمن دراسة ميدانية لشريحة من الأطفال وأولياء أمورهم.

٣- الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها؟، للدكتورة: مها حسني الشحروري. طُبع في دار المسيرة للطباعة والنشر، الأردن.

هذه الدراسة تتعلق ببحث آثار الألعاب الإلكترونية على الجوانب العلمية والمعرفية والجوانب النفسية.

٤- الألعاب الإلكترونية رؤية شرعية، للدكتور: نور الدين مختار الخادمي.

كتيِّب صغير طبع مؤخرًا في دار السلام، القاهرة.

تكلم فيه مؤلفه عن كون هذه الألعاب من النوازل الفقهية في العصر الحالي، وحاول بيان الموقف الفقهي الإجمالي لهذه الألعاب، والأحكام الفقهية المتعلقة بها دون التعرض لآثارها وأخطارها بشكل تفصيلي.

٥ - إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، للدكتور: عبد الله بن عبد العزيز الهدلق.

بحث موجود على شبكة الإنترنت، وضَّح فيه مؤلفه إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية بشكل عام، ثم تطرق إلى الدوافع التي تشجع الطلاب على ممارسة

الألعاب الإلكترونية من خلال دراسة استبانة وُزِّعت على شريحة من طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.

ولم تتطرق هذه الأبحاث والدراسات لبيان تأثير وخطر هذه الألعاب على عقيدة الناشئة ، أو لتوضيح المخالفات العقدية التي تشتمل عليها بشكل تفصيلي كما هو موضوع هذا البحث .

منهج البحث :

اعتمدت في هذا البحث المنهج التحليلي النقدي ؛ وذلك بتتبع مضامين أشهر الألعاب الإلكترونية ومعرفة أصولها وحقيقتها والأفكار التي اعتمدت عليها ، ثم تحليل تلك المواد من خلال ترجمتها وببيان علاقتها ببعض العقائد والأديان أو الميثولوجيا والأساطير الخرافية ونحوها ، ثم نقدها وبيان خطرها على الناشئة ومدى مخالفتها لأصول الإسلام الذي بعث الله به أنبياءه ورسله عليهم الصلاة والسلام.

وقد اقتصرت في هذا البحث على بيان المخالفات والآثار المتعلقة بقضايا التوحيد ولوازمه دون غيرها ؛ لكونها هي المكوّن الأول للعقيدة المتعلقة بالأصل الأول من أصول الاعتقاد : الإيمان بالله ؛ ولأن الكلام عن الآثار في سائر الأصول والأركان لا يمكن استيعابه في مثل هذا البحث.

خطة البحث:

اقتضت طبيعة هذا البحث أن أقسِّمه إلى: مقدمة، وتمهيد، وأربعة مباحث، وخاتمة.

أما المقدمة: فبينت فيها أهمية الموضوع، وسبب اختياره، وأهدافه، وخطة البحث.

وأما التمهيد: فقد اشتمل على بيان أهمية العقيدة ومنزلتها من الدين، وتحديد مصطلحات عنوان البحث .

وأما المباحث فهي على النحو التالي:

المبحث الأول: خطر الألعاب الإلكترونية على العقيدة.

المبحث الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية على توحيد الربوبية.

المبحث الثالث: أثر الألعاب الإلكترونية على توحيد الألوهية.

المبحث الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على عقيدة الولاء والبراء.

وأما الخاتمة، فذكرت فيها أهم النتائج التي توصلت إليها خلال البحث.

التمهيـد

أهمية العقيدة ومنزلتها من الدين.

حاجة الناس إلى العقيدة تفوق كل حاجة، وضرورتهم إليها تفوق كل ضرورة؛ إذ لا سعادة للقلوب ولا نعيم ولا طمأنينة إلا بمعرفة ربها ومعبودها بأسمائه الحسنى وصفاته العلا، وما يجب له وما ينزَّه عنه، فيكون مع ذلك أحب إليها مما سواه، ويكون عملها وسعيها فيما يقربها إليه وحده دون غيره [(١)].

قال تعالى: «مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَى وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهُ حَيَاةً طَيِّبَةً وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ»[(٢)].

وهي أعظم الواجبات وآكدها، وأوَّل ما يربى عليه الصغير، ويُدعى إليه الكافر، ويطالَب به الناس، قال عليه الصلاة والسلام: «أمرت أن أقاتل الناس حتى يشهدوا أن لا إله إلا الله، وأن محمدًا رسول الله»[(٣)]. ولما بعث النبي ﷺ معاذًا إلى اليمن قال له: "فليكن أول ما تدعوهم إليه شهادة أن لا إله إلا الله، وأني رسول الله ..."[(٤)].

---

(١) انظر: شرح العقيدة الطحاوية لابن أبي العز الحنفي (١/٦).

(٢) النحل: ٩٧.

(٣) رواه البخاري في صحيحه (كتاب الإيمان، باب فإن تابوا وأقاموا الصلاة وآتوا الزكاة فخلوا سبيلهم)، حديث رقم: ٥٢، ومسلم في صحيحه (كتاب الإيمان، باب الأمر بقتال الناس حتى يقولوا لا إله إلا الله محمد رسول الله)، حديث رقم: ٢٢.

(٤) رواه البخاري في صحيحه (كتاب الزكاة، باب لا تؤخذ كرائم أموال الناس في الصدقة)، حديث رقم: ٦٩٤١، ومسلم في صحيحه (كتاب الإيمان، باب الدعاء إلى الشهادتين وشرائع الإسلام)، حديث رقم: ٩١.

وتحقق العقيدة الإسلامية الأمن والاستقرار والسعادة والسرور، قال تعالى: ﴿ بَلَىٰ مَنْ أَسْلَمَ وَجْهَهُۥ لِلَّهِ وَهُوَ مُحْسِنٌ فَلَهُۥٓ أَجْرُهُۥ عِندَ رَبِّهِۦ وَلَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ ﴾[1]، وهي التي تحقق العافية والرخاء، قال عز وجل: ﴿ وَلَوْ أَنَّ أَهْلَ ٱلْقُرَىٰٓ ءَامَنُوا۟ وَٱتَّقَوْا۟ لَفَتَحْنَا عَلَيْهِم بَرَكَٰتٍ مِّنَ ٱلسَّمَآءِ وَٱلْأَرْضِ ﴾[2].

والعقيدة مفتاح دعوة الرسل (عليهم السلام) جميعًا، فالله تعالى أرسل رسله كلهم للدعوة إلى عبادته وحده، قال عز وجل: ﴿ وَمَآ أَرْسَلْنَا مِن قَبْلِكَ مِن رَّسُولٍ إِلَّا نُوحِىٓ إِلَيْهِ أَنَّهُۥ لَآ إِلَٰهَ إِلَّآ أَنَا۠ فَٱعْبُدُونِ ﴾[3]، كما أنها الغاية التي لأجلها خلق الله تعالى الجن والإنس، قال تعالى: ﴿ وَمَا خَلَقْتُ ٱلْجِنَّ وَٱلْإِنسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴾[4].

وقد اهتم النبي ﷺ بأمر العقيدة في مرحلة متقدمة من مراحل الطفولة؛ إذ شرع التأذين في أذن المولود بعد ولادته، وعلَّة ذلك كما يقول الإمام ابن القيم: "أن يكون أوَّل ما يقرع سمع الإنسان كلماته المتضمنة لكبرياء الرب وعظمته، والشهادة التي هي أول ما يدخل بها في الإسلام، فكان ذلك كالتلقين له شعار الإسلام عند دخوله إلى الدنيا، كما يلقن كلمة التوحيد عند خروجه منها، وفيه أيضًا معنى آخر؛ وهو أن تكون دعوته إلى الله، وإلى دينه الإسلام، وإلى عبادته سابقةً على دعوة الشيطان، كما كانت فطرة الله التي فطر عليها سابقة تغيير الشيطان لها، ونقله عنها"[5].

ومنهج الأنبياء (عليهم السلام) ومَن بعدهم من المصلحين تعليم الأبناء والصغار وتنشئتهم على العقيدة الصحيحة، قال تعالى عن نوح في دعوته لولده وتحذيره من مصاحبة أهل الضلال: ﴿ يَٰبُنَىَّ ٱرْكَب مَّعَنَا وَلَا تَكُن مَّعَ ٱلْكَٰفِرِينَ ﴾[6]، وذكر عن إبراهيم وصيته لأبنائه: ﴿ وَوَصَّىٰ بِهَآ إِبْرَٰهِـۧمُ بَنِيهِ وَيَعْقُوبُ يَٰبَنِىَّ إِنَّ ٱللَّهَ

(١) البقرة: ١١٢.
(٢) الأعراف: ٩٦.
(٣) الأنبياء: ٢٥.
(٤) الذاريات: ٥٦.
(٥) تحفة المودود (ص٧٠).
(٦) هود: ٤٢.

ٱصۡطَفَىٰ لَكُمُ ٱلدِّينَ فَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنتُم مُّسۡلِمُونَ﴾[1]، وحين وصَّى لقمان ابنه كانت أولى وصاياه: ﴿يَٰبُنَيَّ لَا تُشۡرِكۡ بِٱللَّهِۖ إِنَّ ٱلشِّرۡكَ لَظُلۡمٌ عَظِيمٞ﴾[2]، والنبي ﷺ يوصي ابن عباس فيقول له: "يا غلام، إني أعلمك كلمات: احفظ الله يحفظك، احفظ الله تجده تجاهك، إذا سألت فاسأل الله، وإذا استعنت فاستعن بالله، واعلم أن الأمة لو اجتمعت على أن ينفعوك بشيء لم ينفعوك إلا بشيء قد كتبه الله لك ..."[3].

وتظهر أهمية تنشئة الصغار على العقيدة الصحيحة في كونها تجيب عن جميع الأسئلة التي تَرِد على أذهانهم، والمتعلقة بالله وصفاته وأفعاله، وبداية الخلق ونهايته، والأسباب والقدر، والثواب والعقاب، ونحوها.

كما أن العقيدة الصحيحة تقف سدًّا بين الأمم وبين الأفكار الوافدة، والمذاهب المقتحمة، وتعطي أعماقًا للصروح والمجتمعات والأفراد، وتمنح استقرارًا وثباتًا للإنسان في الحياة، وبتغيُّرها وتشكيك الناس فيها تتخلف الأمة عن غذائها الروحي وعمقها الإيماني، وتكون فريسة سهلة لعدوها.

ومن أجل ذلك، شنَّ أعداء الإسلام حربًا شرسة على الإسلام والمسلمين، بثُّوا من خلالها شبهاتهم ضد الدين الإسلامي وكل ما يتعلق به؛ كالقرآن، والرسول ﷺ، والعقيدة، والتشريعات الإسلامية، محاولين بذلك ضرب الإسلام عقيدة وشريعة، والقضاء عليه وتشويه مبادئه في عقول المسلمين، ونشر العقائد الباطلة، والنظريات الإلحادية المتناقضة والمخالفة لأسس الإسلام وتعاليمه وشرائعه في مختلف المجالات.

مفهوم الألعاب الإلكترونية وأنواعها.

اللعب هو نشاط أو عمل إرادي في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة، ومتفق عليها من قبل من يمارسها؛ للوصول إلى غاية محددة، وعادة ما

---

(١) البقرة: ١٣٢.

(٢) لقمان: ١٣.

(٣) رواه الترمذي في سننه (كتاب صفة القيامة والرقائق والورع، باب ٥٩)، حديث رقم: ٢٥١٦، والإمام أحمد في مسنده (١/٢٩٣)، حديث رقم: ٢٨٠٢.

يصاحبها تعاون أو تنافس مع الذات أو مع الآخرين[1].

والألعاب الإلكترونية هي الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتتوافر بهيئة إلكترونية، وتعرض من خلال أنظمة (الفيديو) ، وتشمل: (ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation)، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

ويمكن تقسيمها بحسب طبيعتها إلى:

الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror: وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفًا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

الصنف الثاني المدير Manager: ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان، كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية؛ وذلك عبر تمكينهم من استخدام المهارات التي أتقنوها سابقًا في نفس اللعبة، والعمل على توظيفها لاحقًا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقًا وشمولًا وتفصيلًا في اللعبة ذاتها.

الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل مما هو موجود في الصنفين السابقين، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيس إلى المتعة والاسترخاء.

الصنف الرابع المشارك Participant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية[2].

ويقسمها بعضهم إلى ألعاب الحركة، وألعاب الذكاء، وألعاب التدريب، وتفصيلها كما يلي:

---

(١) انظر: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، د. مها الشحروري (ص٤٦).

(٢) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، د. عبد الله الهدلق (ص ٢١).

أ- **ألعاب الحركة:** وتُعَدُّ هذه الألعاب هي الأولى من نوعها من حيث النشأة، وقد كان لها شعبية كبيرة في أوساط الشباب، وتوجد عادة في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية، وترتكز على التحكم في الحركة، ومن خصائصها: التتابع في اختبار السرعة، واللياقة؛ حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة، فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية، والأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز، جري، انحناء، انقلاب ونحوه.

ب- **ألعاب الذكاء:** وتنقسم - بدورها - إلى أربعة أنواع فرعية؛ وهي:

١ - **ألعاب المغامرات والتفكير:** من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات؛ ذلك أن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيس، مع تمييزها بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلِّها؛ نظرًا لارتباطها بنجاح المغامرة.

كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق؛ إذ يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تميُّز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم لتمثيل الأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثية التي تضفي عليها طابع التشويق.

٢- **الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية:** وهي تشابه ألعاب التدريب؛ إذ تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب؛ حيث إن الخطوات معروفة، ومن ذلك اختيار مكان المدن، وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، وتجارة، وصناعة ... إلخ، والهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها؛ حيث إن المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية إذا كانا في حالة توازن يساهمان في ازدهار المدينة، فألعاب الاستراتيجيات الاقتصادية تعطي كذلك الفرصة لاختيار ردود أفعال النمو غير العقلاني للصناعات، مع الإفراط في الجباية.

والهدف الأساس من اللعبة هو الحفاظ على هذه المدينة، كما أن اللاعب حر

في اختيار مراحل النمو، أو تغيير قواعد اللعبة، أو إجراء مختلف التعديلات المسموحة. ومن هذا النوع : لعبة حضارة ١-٢-٣، و»سيم سيتي 3000، Sim City 2000".

٣ - **ألعاب استراتيجية الحرب:** من أشهرها : لعبة «أوربان أسولت Urban Asault" من إنتاج شركة ميكروسوفت Microsoft"، و"ستار كرافت Star Craft" من إنتاج أنظمة بليزار. هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر وكأنه خليفة نابليون من أجل الفوز؛ حيث يجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات قدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية، وعلى غرار مثيلاتها الاقتصادية وجب إعداد مستوى متميز يتمتع بذكاء خارق أكثر منه في الاقتصاد؛ إذ يجد نفسه أمام خيارات، ويجب عليه اتخاذ قرارات صائبة في زمن قياسي.

٤ - **الألعاب التقليدية:** وتدخل - غالبًا - في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في أجهزة الإعلام الآلي؛ مثل: لعبة الأوراق، ولعبة المحرف (Démineur)، والبعض منها نجده في نظام "الويندوز Windows". وهذا النوع يستعمله أغلب الناس.

ج) ألعاب التدريب:

هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية، وبخاصة الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع؛ كألعاب مباراة كرة القدم، والسلة، والتنس، وسباق السيارات؛ ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات؛ كلعبة "Fly simulation" مثلًا - وهي لعبة من إنتاج شركة "ميكروسوفت Microsoft"، ومن أشهر وأقدم ألعابها - نجد أن الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة ، كما هو الحال في الحقيقة، وأمامه عدة أجهزة للتحكُّم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة، وتتطلب معرفة خاصة لتحديد دور كلٍّ منها في لوحة المراقبة من خزان الوقود، والعلو،

وسرعة الرياح، والاتجاه وغيرها، ويجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقْلُم عن طريق التركيز الذهني[1].

المبحث الأول
خطر الألعاب الإلكترونية على العقيدة

نلاحظ اليوم شغف أطفالنا وشبابنا بالألعاب الإلكترونية وتعلقهم بها، حتى وصل الحال عند بعضهم إلى درجة الإدمان؛ فبعضهم ، لا يكاد يفارقها إلا وقت النوم، ولا ريب أن الاستمرار في متابعة تلك المشاهد والأجهزة له أثره الواضح على دينهم وسلوكهم وعقولهم وصحتهم. وفي دراسة بريطانية حديثة: «أن الأطفال الذين يمارسون لعبة «البلاي ستيشن» بكثرة يقل لديهم التفكير والإدراك؛ لأنهم يعطلون عقولهم، ويطبقون ما يشاهدون»[2].

ويزيد من خطورة هذه الألعاب ما يلي:

١- انتشارها الواسع بين الناس ، حتى بات الأمر شائعاً في غالب البيوت والمجتمعات.

٢- غياب رقابة الوالدين في معظم الأحيان وعدم متابعتهم لأبنائهم.

٣- مدى الإتقان الإلكتروني في تلك الألعاب، حتى صار من السهل الخلط بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي، وأصبح بإمكان الطفل ممارسة ما يلعب به دون أن يشعر أنه خارج العالم الافتراضي.

٤- غياب أجهزة الرقابة الرسمية عن محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب.

---

(١) معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، كهينة علوش، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، سنة ٢٠٠٢-٢٠٠٧، ص ٨٣١.

(٢) وردت هذه الدراسة في جريدة الآن الإلكترونية، عدد يوم ٥/٩/٢٠١٥.

٥- عدم وجود البدائل المناسبة.

وهذا لا يعني أن هذه الألعاب تخلو من شيء من الفوائد، إلا أن سلبياتها - عند التحقيق - أكثر من إيجابياتها؛ ذلك أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم؛ إذ إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم دون وجه حق، كما تدرب الأطفال والمراهقين على أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم مهارات العنف والعدوان والجريمة، إضافة إلى ما تشتمل عليه من مخالفات عقائدية دينية وممارسات خرافية[١].

وفي السنوات الأخيرة، ارتبطت نتائج هذه الألعاب بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدلات الجرائم، وترسيخ القناعات المزيفة والمعتقدات الباطلة عند كثير من الناشئة، وفي العديد من المجتمعات من خلال تقديم تلك المواد والأفكار في قالب من التسلية والمتعة والتحدي.

ويعظم الخطر إذا علمنا أن بعض هذه الألعاب يتضمن أمورًا إلحادية، وممارسات شركيَّة وكفرية؛ إذ صانعو تلك الألعاب ومصدِّروها لم يقنعوا بالتأثير على السلوك العملي للناشئة فحسب، وإنما انتقلوا إلى مرحلة أشد خطورة؛ وهي التأثير على الفكر والمعتقد.

ومن خلال استبانة قام بها أحد الباحثين[٢] على شريحة من أولياء أمور الطلاب، كشف عن إقرار أكثر من نصف العينة من الآباء، أي ما يقارب ٥٥٪، بأن لهذه الألعاب تأثيرًا على الجانب العقدي للطفل. وهذا بلا شك مؤشر خطير على ما يمكن أن يظهر على النشء من آثار سلبية على عقيدتهم وإيمانهم بالله (عز وجل).

والواقع أن شعور هذه النسبة من الآباء بهذا الخطر دليل على وعيهم بخطورة هذه الألعاب على أبنائهم، وهو مؤشر إيجابي، إلا أنه أيضًا يُظهر استجابتهم لرغبات أبنائهم مع علمهم بخطورة ما يجلبونه لهم.

---

(١) انظر: سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية، لـ مي (iaM)، دراسة موجودة على الشبكة الإلكترونية.

(٢) أعد هذه الدراسة الباحث: عبد العزيز بن عبد الله الحسيني في كتابه: أطفالنا والألعاب الإلكترونية.

أما ٢٦٪ من الشريحة المستهدفة بالدراسة، فيرون أن هذه الألعاب لا تمثل خطورة على عقيدة الأبناء، وهذا إما أن يكون عائدًا لنوعية ما ينتقيه الآباء لأبنائهم من أقراص الألعاب الإلكترونية التي تخلو من المخالفات العقدية، أو بسبب عدم معرفة الآباء بحقيقة تلك الألعاب التي يمارسها الأبناء، وهو الاحتمال الأرجح.

وسبب ترجيح ذلك : أنه قد ظهر من خلال الدراسة التي أعدها الباحث، أن ٢٩٪ من الآباء لا يجلسون مع أبنائهم أثناء اللعب؛ مما يشير إلى أن سبب قولهم : بأنها لا تمثل خطورة على أبنائهم هو عدم معرفتهم بمضامينها.

تجدر الإشارة – هنا – إلى أن بعض الدول الأجنبية المصنعة لهذه الألعاب حرصت على وضع ضوابط ومحاذير للتقليل من أخطارها على مجتمعاتهم؛ وذلك باعتمادها على مؤسسات رسمية تقوم بتحديد العمر الأدنى الصالح للعبة، ووضع هذا التحديد بوضوح على غلاف اللعبة أسوةً بالأفلام، فمثلًا يضعون على بعض الأغلفة هذه العلامة (+٣) للإشارة إلى أن هذه اللعبة تصلح لمن هم أكبر من ثلاث سنوات، أو (+٧، +١٢، +١٦، +١٨...)، وهكذا للإشارة إلى الأعمار التي تناسب تلك الألعاب حسب دراساتهم وأعرافهم.

كما أصدرت بعض الولايات الأمريكية قوانين تنص على فرض عقوبات رادعة لمن يبيع هذه الألعاب للفئة الأصغر، وحذرت من اللعب بها أمام الصغار في البيت، أو التساهل بإعطائهم اللعبة، وهناك لجان أهلية متطوعة تحذر الآباء من بعض الألعاب، وتضع قوائم خاصة بهذه الألعاب يتم تحديثها دوريًّا.

وبالرغم من هذه الجهود الغربية للحفاظ على مجتمعاتهم وأبنائهم، غير أننا لا نلحظ في مجتمعاتنا كبير اكتراث لتلك الخطورة وذلك الأثر الذي بات يهدد أغلى ما يملكه المسلم؛ وهو عقيدته ودينه الذي يدين الله (تعالى) به.

ويمكن إجمال المخالفات العقدية – التي هي موضوع بحثنا – في هذه الألعاب فيما يلي:

- تتضمن بعض الألعاب قوًى وآلهة مختلفة، وتظهر وكأنها نازلة من السماء ولها أجسام كبيرة، وقامات عالية، ولحى طويلة، ونحو ذلك.

- وبعضها يتضمن وجود الصلبان على غلاف اللعبة، وداخل المنازل، وفي الشوارع، وعلى صدور اللاعبين؛ بل أحيانًا يترتب على جمع الصليب والبحث عنه في بعض الألعاب زيادة في قوة اللاعب وطول بقائه.
- وجود الأصنام في بعض الألعاب كصنم بوذا وغيره، سواء أكان ذلك في خلفية اللعبة، أم في الطريق، أم في المنازل. ويعظم الخطب عندما تشترط اللعبة على اللاعب عدم انتقاله من مرحلة إلى أخرى أو عدم بداية اللعبة حتى يسجد اللاعب للصنم.
- تعظيم الصليب بجعله في بعض الألعاب هو الذي يمنح اللاعب عمرًا جديدًا تزيد به فرصة استمراره في اللعب؛ مما يجعل اللاعب يهفو قلبه ويفرح برؤيته؛ لأنه يمنحه الطاقة المزعومة اللازمة للاستمرار.
- الحث على قتل المسلمين، فالمستهدف بالقتل في هذه الألعاب والعدو هم المسلمون؛ ولذا عادة ما يردد الكلمات العربية أو يهتف بالتكبير.
- هدم المساجد وتدميرها وتدنيسها وقتل مَن يحتمي بها.
- تمزيق الكتب الدينية، ومنها : المصاحف، والتي يظهر عليها واضحًا اسم القرآن الكريم باللغة العربية، ورمي المخطوطات العلمية وإهانتها والمشي عليها.
- تصوير العرب والمسلمين ورجال المقاومة بأنهم إرهابيون وضعفة ومتخلفون وخونة، ويحاولون تقريب تلك القناعات بجعل اللاعبين يتكلمون اللغة العربية، ويلبسون اللباس العربي[1].

(١) سيأتي مزيد تفصيل لهذه المخالفات في ثنايا البحث.

المبحث الثاني
أثر الألعاب الإلكترونية على توحيد الربوبية

توحيد الربوبية هو إفراد الله (تعالى) بأفعاله الدالة على ربوبيته التي لا يشاركه فيها أحد؛ فالرب (سبحانه وتعالى) هو المالك المدبر، المعطي المانع، النافع الضار، الخافض الرافع، المعز المذل، المحيي المميت وحده دون شريك أو معين، ومن اعتقد أن الخالق أو المدبر أو المعطي أو المانع أو الضار أو النافع أو المعز أو المذل غيره؛ فقد وقع في الشرك.

ولهذا ورد في النصوص الشرعية إسناد هذه الأفعال إليه وحده (سبحانه) دون غيره، فعلى سبيل المثال قال تعالى: «هَلۡ مِنۡ خَٰلِقٍ غَيۡرُ ٱللَّهِ يَرۡزُقُكُم مِّنَ ٱلسَّمَآءِ وَٱلۡأَرۡضِ»[1]، والاستفهام – هنا – إنكاري يتضمن النفي، أي لا خالق غير الله تعالى يملك الرزق ويعطيه.

ومما يدل على اختصاص الله (تعالى) بالخلق قوله: ﴿أَلَا لَهُ ٱلۡخَلۡقُ وَٱلۡأَمۡرُ﴾[2]، والحصر في هذه الآية مأخوذ من تقديم الخبر؛ إذ تقديم ما حقه التأخير يفيد الحصر؛ لذا قرر تعالى أنه وحده خالق كل شيء فقال: ﴿ٱللَّهُ خَٰلِقُ كُلِّ شَيۡءٖ﴾[3]، ونفى عن غيره القدرة على الخلق فقال: ﴿وَٱلَّذِينَ يَدۡعُونَ مِن دُونِ ٱللَّهِ لَا يَخۡلُقُونَ شَيۡـٔٗا وَهُمۡ يُخۡلَقُونَ﴾[4]، وقال سبحانه: ﴿إِنَّ ٱلَّذِينَ تَدۡعُونَ مِن دُونِ ٱللَّهِ لَن يَخۡلُقُواْ ذُبَابٗا وَلَوِ ٱجۡتَمَعُواْ لَهُۥ﴾[5].

كما أن النصوص الشرعية تدل على أنه لا مدبر إلا الله وحده، قال تعالى: ﴿قُلۡ مَن يَرۡزُقُكُم مِّنَ ٱلسَّمَآءِ وَٱلۡأَرۡضِ أَمَّن يَمۡلِكُ ٱلسَّمۡعَ وَٱلۡأَبۡصَٰرَ وَمَن يُخۡرِجُ ٱلۡحَيَّ مِنَ ٱلۡمَيِّتِ وَيُخۡرِجُ ٱلۡمَيِّتَ مِنَ ٱلۡحَيِّ وَمَن يُدَبِّرُ ٱلۡأَمۡرَۚ فَسَيَقُولُونَ ٱللَّهُۚ فَقُلۡ أَفَلَا تَتَّقُونَ ٣١ فَذَٰلِكُمُ ٱللَّهُ رَبُّكُمُ

---

(١) فاطر: ٣.
(٢) الأعراف: ٥٤.
(٣) الرعد: ١٦.
(٤) النحل: ٢٠.
(٥) الحج: ٧٣.

ٱلْحَقُّ فَمَاذَا بَعْدَ ٱلْحَقِّ إِلَّا ٱلضَّلَٰلُ فَأَنَّىٰ تُصْرَفُونَ ﴾[1]، والتدبير اسم عام يشمل كل أفعاله (سبحانه) المتعلقة بالمخلوقات.

وعند التأمل فيما يمارسه الناشئة والشباب، بل وبعض الكبار، اليوم من الألعاب الإلكترونية، نجد تطاولًا وجرأةً غريبةً على هذا الأصل، من خلال القدح فيه، أو إضفاء الربوبية على بعض المخلوقات، وزعم أن لها من القدرات والإمكانات ما لا يقدر عليه إلا الله وحده. وهذا بلا شك يوجِّه اللاعبين توجيهًا مناقضًا لعقائدهم وفطرهم السليمة.

ففي لعبة الخيال الأخير (The Final Fantasy)[2] مثلًا، التي تدور قصتها – في غالب الأجزاء – حول مجموعة من المحاربين يعملون على مكافحة خصم شرير يسيطر على العالم الخيالي في اللعبة، ويكثر استخدام الكرات والبلورات السحرية في هذه اللعبة، والتي يُعتقد أنها مرتبطة بالطاقة الكونية للأرض؛ ولذلك يحصل الصراع بين الأطراف المتحاربة في محاولة للسيطرة عليها، كما تكثر الإشارة إلى العناصر الخمسة[3]، وربطها بالشخصيات والأدوات المختلفة، والكشف عن بعض المعاني الباطنية والرمزية الغائبة عن أكثر البشر.[4]

وأما لعبة الأصبع الإله (The God Finger)[5]، فهي في حقيقة الأمر كارثة وليست لعبة؛ إذ تفرض اللعبة على اللاعب هنا أن يكون إلهًا، أو بالتحديد أن أصبعه هي الإله المتحكم والمدبر لكوكب ما؛ ومن ثم فهو يقوم بأفعال الربوبية؛ كالإحياء،

---

(١) يونس: ٣١، ٣٢.

(٢) تتكون هذه اللعبة من أربعة عشر جزءًا، وتعمل على جلِّ الأجهزة المتوافرة للعب، وقد تم بيع ما يزيد على مائة مليون نسخة منها عالميًّا، وتُعَدُّ من أكثر الألعاب شهرة وانتشاراً.

(٣) تعد العناصر الخمسة – عند الطاوية – تقسيمات فرعية للين يانغ، ومن مجموع تلك العناصر ظهرت جميع الموجودات، بحيث تولَّد كل عنصر من عنصر آخر في دورة لا منتهية، والعناصر الخمسة هي: الماء، والخشب، والنار، والتراب، والمعدن.

(٤) انظر: حركة العصر الجديد، د. هيفاء الرشيد (ص٤ ٦١).

(٥) وهي لعبة خاصة بمستخدمي أجهزة آبل (آيفون، آيباد، آيبود)، ومصنفة للفئة من تسع سنوات (+٩)؛ وذلك لاحتوائها على بعض المشاهد العنيفة. وقد حصلت في المتجر البريطاني على تقييم ثلاثة ونصف من مجموع خمس نقاط. أما في المتجر الكويتي فقد حصلت على أربع نقاط.

والإماتة، وإنزال المطر، وإنشاء الرعد والبرق، وإنبات العشب، وغيرها، ويتم تقييم اللاعب بحسب حرصه على رعيته واهتمامه بها.

وفي بداية اللعبة تظهر العبارة التالية: « The new world is ripe for your godly influence. They are many followers living here، awaiting your divine touch to bless them into your service. Gain them، link them to your friends، and become the most powerful God of all».

وهي تعني: "إن التابعين في هذا العالم يحتاجونك، ويجب أن تؤثر عليهم بتأثيرك الرباني، فهم ينتظرون لمستك الحانية عليهم، يجب عليك أن تكسبهم، وتخبر أصدقاءك عنهم، وتكون أقوى إله بين الجميع!".

وعند إنزال اللاعب المطر على التابعين له، تظهر عبارة شركيَّة أخرى، وهي: "It's a miracle! I shall worship your greatness".

وتعني: «هذه معجزة، يجب عليَّ عبادتك!».

كما يظهر في اللعبة عوالم مختلفة، ولكل عالم ربٌّ مختلف يديره. وهذا كلُّه بلا ريب مناقض لتوحيد الربوبية، ولإفراد الله (تعالى) بأفعاله التي يستحقها وحده دون سواه، ومحاولة لترسيخ تلك المعتقدات الشركيَّة في نفوس الناشئة.

وفي لعبة ناروتو (Naruto)[1]: يثور «شيطان» شرير فيهاجم قرية من قرى النينجا، فيقوم قائدهم بالتضحية بحياته من أجل حبس الشيطان في جسد طفل صغير هو: ناروتو، ثم تمضي الحكاية لتتابع ناروتو ومغامراته كمقاتل نينجا صاعد يعمل على حماية قريته. وهذه اللعبة مُشبَّعة بالرمزية والفلسفات الشرقية الصريحة المتعارضة مع توحيد الربوبية. ومن ذلك:

(١) يعدُّ ناروتو من أشهر الشخصيات الخيالية عالميًّا، وهو «بطل» سلسلة من الأفلام الكرتونية، والقصص المصورة، والألعاب الورقية، بالإضافة إلى ألعاب الفيديو.

• فلسفة الشاكرات[1]؛ حيث يمتلك كل مقاتل نينجا شاكراً خاصَّة به، وهي شبيهة بمراكز الطاقة في البوذية والهندوسية. وتمكن الشاكرا المُقاتل من استقطاب الطاقات الروحانية وتحويلها إلى قدرات خارقة؛ كالمشي على الماء، والتحكم بالنار، وإظهار «نسخ» أو صور وهمية للشخص.

الطاقة الكونية: الكامنة في كل الكائنات، التي يمكن استقطابها من خلال الشاكرا، لا سيما شاكرا "سنجتسو" (Senjustus)[2].

ويبدو في هذه اللعبة أيضًا تدبير ناروتو للنار والأرض والريح والضوء (البرق) والماء؛ ومن ذلك قدرته على إنزال المطر، وتكوين كمية هائلة من الماء، وخلق البحار والأشجار والصواعق، بل وإحياء الأموات؛ مما هو من خصائص وأفعال الرب (جل وعلا).

وفي لعبة خربشة الإله (Doodle god)[3] يتخيل اللاعب أنه الإله، وأن بإمكانه خلق هذا الكون من خلال خلط المكونات الأربعة الأساسية (الماء، والهواء، والأرض، والنار). وتتركز مهمة اللاعب على مزج هذه العناصر لخلق الحياة؛ إذ بمزجها يتكون مخلوق جديد، وكلما مزج اللاعب مكونات أكثر تكونت مخلوقات جديدة.

وفي بداية اللعبة تظهر هذه المقدمة باللغة الإنجليزية:

« In the beginning there was only doodle god … doodle god created the four basic element…from Earth doodle god created the planets … from water seas and oceans were created

(١) وأصلها (شاكرا–Chakra) وهي كلمة سنسكريتية تعني العجلة، وهي مراكز الطاقة الروحية الكونية التي توجد في الجسد الأثيري، ولها مراكز مماثلة في الجسم تعرف بشبكات الأعصاب، وتعدُّ المنافذ التي من خلالها يتم مرور الطاقة إلى الجسم؛ ومن ثم فهي تعد من الوسائل الموصلة إلى اندماج الذات الفردية مع الذات الكونية، أو الروح المطلقة، أو (الإله).

(٢) انظر: حركة العصر الجديد، د. هيفاء الرشيد (ص٥ ٦١).

(٣) وهي لعبة خاصة بمستخدمي أجهزة آبل (آيفون، آيباد، آيبود)، ويمكن أن تلعب مباشرة في بعض أجهزة الكمبيوتر. وقد تم إصدارها ٤٢ / ٥ / ٢٠١١م.

… from fire were created volcanoes and other stuff … from air…you know air … but the world was still vast and deserted … and then doodle god was struck with a bright idea!
What if I combined to create new ones? and doodle god began creating new elements … Wow! There is so much to combine, so much to create"

وترجمتها: "في البداية كان هناك رب واحد رسام، هذا الإله خلق أربعة عناصر أساسية، فمن الأرض خلق الكواكب، ومن الماء خلق البحار والمحيطات، ومن النار خلق البراكين وأشياء أخرى، ومن الهواء وأنت تعرف الهواء؛ لكن ظل هذا العالم مهجورًا ومهملًا، وفجأة أصبح لدى الإله فكرة: ماذا لو مزجت العناصر؛ هل سأحصل على مخلوقات جديدة؟ فبدأ بالمزج وبدأت تظهر له مخلوقات جديدة!".

وتسعى لعبة (Spore)[1] إلى ترسيخ المفهوم الدارويني؛ إذ يتركز موضوعها على ولادة الحياة وتطورها، وتخوِّل اللعبة اللاعب أن يكون هو الخالق!

وبشكل أوضح من اللعبة السابقة، تحاول لعبة البوكيمون (Pokemon)[2] تقريب نظرية التطور؛ إذ تتلخص هذه اللعبة في صيد وتدريب أصناف من الكائنات الحية التي تُسمى بوكيمون، وبعد مرحلة التدريب يقوم المدرب بإقامة دورات قتالية بين ما يملكه من البوكيمون وغيرهم، محاولًا تجميع أكبر عدد من البوكيمون وأكبر عدد من الانتصارات؛ ليحصل على لقب سيد البوكيمون (Pokemon Master). ومع التدريب، يمكن للبوكيمون اكتساب قدرات وقوًى جديدة، كما يمكن له التحوُّل إلى كائن أكبر وأكثر قوة بنفسه فيما يسمى (تطور Evolution).

والغريب أن جلَّ هذه الألعاب تسعى إلى تقرير نسبة الخلق والتدبير لغير الله

(١) وهي من إصدارات شركة «إلكترونيك آرتس Electronic Arts".

(٢) صدرت أعداد كبيرة من ألعاب البوكيمون الإلكترونية على خمس مراحل، يسمى كلٌّ منها جيل (Ge – eration)، وأول صدور لها كان في عام ١٩٩٦م لشركة (ننتندو Nintendo) اليابانية.

(تعالى)، ولذا نرى – أيضًا – في لعبة (White2 & Black)[1] أن اللاعب يأخذ مهمة الإله الذي يتولى أمور مجموعة من البشر، ويُخيَّر في بداية اللعبة بين أحد طريقين: مهمة الخير ومهمة الشر، فإن اختار الخير، فإن عليه أن ينظم حياتهم، ويُنشئ لهم مساكنهم ومصانعهم ومدارسهم، ويُجنِّد بعضهم، ويوجِّه البعض الآخر للعمل في الزراعة، ويظل يطوِّر مملكته حتى يسمع به أحدُ الآلهة الآخرين المسئوولين عن الممالك المجاورة، فيُرسل عليه جيوشه لغزوه.

وإن اختار مهمة الشر، فيكون اهتمامه منصبًّا على خلق الوحوش العملاقة، وتطوير قدراتها، وتطوير جيوش مملكته استعدادًا لغزو وتدمير الممالك المجاورة والاعتداء عليها!

هذه بعض الألعاب التي تحاول التأثير على ما تقرَّر في فِطَر الناس من كون الله (تعالى) هو المستحق لهذه الأفعال دون ما سواه، وأنه هو الرب وما سواه مربوب.

ويعظم الخطر إذا علمنا أن نسبة ليست بالقليلة من أبناء المسلمين الذين ولدوا على الإسلام ، قد تزعزعت عنده هذه القناعات بسبب تلك الألعاب؛ إذ إن ٧٩٪ من طلاب التعليم العام – كما أشارت إليه بعض الدراسات – يرون أن هذه الألعاب تشتمل على مخالفات عقدية شرعية، وأنها لا تخلو من تأثير عليهم[2].

المبحث الثالث

أثر الألعاب الإلكترونية على توحيد الألوهية

توحيد الألوهية هو إفراد الله (تعالى) بالعبادة، واعتقاد أنه هو وحده المستحق للعبادة دون من سواه، وهذا معنى شهادة: أن لا إله إلا الله، كما قال تعالى: ﴿ذَٰلِكَ بِأَنَّ ٱللَّهَ هُوَ

(١) وهي من إنتاج شركة (ننتندو Nintendo). صدرت في أمريكا في ٢٠١٢/١٠/٧م.

(٢) انظر الدراسة التي أجراها عبد العزيز الحسيني ضمن كتابه: أطفالنا والألعاب الإلكترونية (ص٤٨).

ٱلْحَقُّ وَأَنَّ مَا يَدْعُونَ مِن دُونِهِ ٱلْبَٰطِلُ وَأَنَّ ٱللَّهَ هُوَ ٱلْعَلِيُّ ٱلْكَبِيرُ﴾[1]. وهذه الكلمة العظيمة – كما هو متقررٌ – رأس الإسلام، وأول دعوة الرسل، ومفتاح الجنة. وهذا النوع من التوحيد هو الذي أُمر رسول الله ﷺ أن يُقاتِل الكفار عليه، يقول النبيُّ ﷺ: "**أمرت أن أُقاتل الناس حتى يشهدوا أن لا إله إلا الله، ويؤمنوا بي وبما جئتُ به، فإذا فعلوا ذلك عصموا مني دماءهم وأموالهم إلا بحقها وحسابهم على الله**"[2].

وقد تعرضت الألعاب الإلكترونية لهذا التوحيد في محاولة جادة لتغيير الكثير من المفاهيم العقدية، والتأثير على العديد من قناعات أبناء المسلمين، من خلال تلك المشاهد والقصص والأساطير والألعاب التي تضمَّنتها تلك المواد، ومن ذلك لعبة (كلت) (Kult)[3]، التي تدور أحداثها في مدن عصرية في العصور الحديثة، وتبيِّن أن العالم الذي نشاهده من حولنا هو وهم صنعه الإله اللاحق؛ ليحبس البشرية عن حقيقتهم الإلهية.

وفي اللعبة يمكن للبشر أن يستعيدوا «طبيعتهم الإلهية» من خلال مبدأ اسمه: اليقظة. وهؤلاء الناس – الذين حققوا مستويات عالية من التوازن الذهني لا يخضعون بعد ذلك لقوانين العالم الوهمي، كما أن هيكلة اللعبة وتوزيع الأدوار مبنيان على شجرة الحياة المعروفة في معتقدات الكبالا[4]، والعالم الوهمي مبنيٌّ على فرضية غايا المعروفة.

أما لعبة التل الصامت (Silent Hill)[5]، فتدور أحداثها حول عدة شخصيات تتداخل أحداث حياتها وطائفة وثنية وحشية تسكن «التل الصامت» بشكل بالغ العمق والتعقيد. تكتشف تلك الشخصيات – في الأجزاء المختلفة – أن العالم الذي يعيشونه

---

(١) لقمان: ٣٠.

(٢) رواه مسلم في صحيحه (كتاب الإيمان، باب الأمر بقتال الناس حتى يقولوا : لا إله إلا الله)، حديث رقم: ٢٢.

(٣) وهي لعبة ليست ذات انتشار واسع، ولكنها قائمة – كليًّا – على الاعتقادات الغنوصية والباطنية.

(٤) الكبالا: معناها التقليد، وأما حقيقتها: فهي ما سرى إلى أعماق الديانة اليهودية من أشكال الغنوص، وذلك لمجاورة اليهود للفرس. انظر: نشأة الفكر الفلسفي في الإسلام، د. علي النشار (١٧٨/١).

(٥) تتكون هذه اللعبة من سبعة أجزاء، وتعمل على عدد كبير من الأجهزة المتوفرة للعب: Playstation, Wii, Xbox, and windows.

ليس هو العالم «الحقيقي»، بل إن للعالم عدة أبعاد، وأن أرواح بعض الشخصيات قد تناسخت من أجساد أخرى، كما أن الطقوس الوثنية والممارسات السحرية الصريحة تتكرران كثيرًا في المراحل المختلفة من اللعبة.

وتعدُّ لعبة (Temple run)[٦] من الألعاب الصريحة في القدح بهذا النوع من أنواع التوحيد، وتدور أحداث هذه اللعبة حول بطل اللعبة (Oz) وهو يهرب من قرود البابون الطائرة؛ حيث يتنقل بين عدة أماكن بشكل متواصل مستخدمًا عدة حركات؛ منها: القفز والزحلقة والتوجه يمينًا أو يسارًا، ويتمكن من رفع النقاط عن طريق جمع العملات الذهبية، كما تتضمن اللعبة بعض التحديات الأخرى.

والملاحظ في اللعبة كثرة الأصنام المنتشرة في الأماكن التي يمرُّ بها اللاعب، لكن المفاجأة هي تلك العبارة التي تظهر قبل بداية اللعبة، والتي لا يمكن للاعب البدء باللعب إلا بالموافقة عليها؛ إذ تظهر العبارة التالية: "Take the idol if you dare" مصحوبة بصورة أحد الأصنام؛ وهي تعني: "اتخذ المعبود إذا كنت تجرؤ!"، ومن هنا فاللاعب يوافق على هذه العبارة المناقضة لتوحيد الألوهية ليبدأ اللعب.

وتغرق لعبة إله الحرب (God of war)[٧] في الميثولوجيا اليونانية – المناقضة للعقائد الدينية – إذ تدور أحداث اللعبة حول المهمة التي أخذها كراتوس من قبل آلهة (Olympus) لإيقاف آريس (Ares) ومنْعه من تدمير مدينة أثينا، غير أن الطريقة الوحيدة لرجل بشري معرض للقتل والموت مثل كراتوس هي: الحصول على صندوق خاص (Pandora) يتضمن سلاح سحري يجعل الجميع، بما فيهم الآلهة، يخافون منه.

يبدأ التحدي عندما ينبري كراتوس، قائد جيش السبارتان (Spartan)؛ لمواجهة جيش هائل من البربر القادمين من الشرق للسيطرة على اليونان، إلا أن

---

(٦) هذه اللعبة من أشهر ألعاب الجري اللانهائي المتوافرة للأجهزة المتنقلة، وقد صدرت في بداية عام ٢٠١٢م، ثم طرح الجزء الثاني منها في بداية عام ٢٠١٣م. وتأتي هذه اللعبة على غرار ألعاب الجري اللانهائي، ولكن بشخصيات وبيئة مستوحاة من فيلم (Oz the Great and Powerful) من إنتاج شركة ديزني.

(٧) وهي من أنواع ألعاب (Action). صدرت في شهر مارس عام ٢٠١٣م لأجهزة (Playstation 3).

كراتوس يعجز عن مواجهة هذا الجيش القوي، وعند شعوره بالخسارة ينادي إله الحرب آريس (Ares) – وهو ابن زوس والأخ الشقيق لإلهة الحكمة أثينا – لينقذه، فيستجيب آريس لندائه ويحطم الجيش البربري بأكمله. وفي هذه الأثناء، يقوم آريس بإهداء كراتوس سلاحًا خاصًّا له قدرات عجيبة في القتل والتدمير، ويشترط عليه أن يقوم هو وجيشه بمهاجمة وقتل كلِّ مَن يحاول الوقوف في وجه آريس.

يوافق كراتوس على هذا الشرط، ويتحول بذلك إلى مقاتل شرير، حتى إنه قام بتدمير قرية صغيرة فيها معبد خاص لأثينا؛ إلهة الحكمة، ثم يكتشف بعد ذلك أن مِن ضمن القتلى زوجته وابنته، فيندم على أعماله الشريرة التي هي بتحريض من آريس، ويفكر في طريقة ليكفر بها عن ذنوبه وأعماله الشريرة ويسامحه الناس، فيقرر قتل آريس الذي يعزم على تدمير مدينة أثينا، ولكن لا يتمكن كراتوس من قتل آريس، كما سبق، إلا بالحصول على صندوق الـ (Pandora)؛ ولذا يذهب إلى صحراء الأرواح الضائعة للبحث عن الصندوق الموجود في معبد باندورا، والذي هو في الواقع على ظهر كرنوس، غير أن هذه المهمة ليست سهلة؛ إذ يحول بينه وبينها أنواع من الوحوش لا بد له من قتالها. ومع إصرار كراتوس، ينجح في مواجهة هذه الوحوش والحصول على الصندوق، وبهذا يحصل على قوتين؛ القوة الأولى تمنحه إياها إلهة الصيد أرتيميس، والقوة الثانية يحصل عليها من الإله هاديس، ويستطيع بها استدعاء أرواح الموتى لتُساعده في المعركة!

في هذه الأثناء، يشعر آريس بأن كراتوس قد نجح في مهمته، وبعد مجموعة من الأحداث يصل كراتوس إلى آريس الذي يشمت به ويستهزأ بقدراته، ولا يلبث أن يفتح الصندوق الذي تنبعث منه قوى الآلهة؛ ليحصل عليها كراتوس ويصبح عملاقًا، ويستعد للمعركة ضد آريس، وتقوم معركة عنيفة بين كراتوس وأستاذه آريس على أرض أثينا.

ولأن آريس يحمل الشر والعنف والكراهية للآلهة في قلبه، وكراتوس يحمل الحقد وحب الانتقام وروح التوبة في قلبه، يَهزم كراتوس آريس، ويُسقطه أرضًا ويقتله، ولأنه إله – كما يزعمون – يظهر عند وفاته انفجار ضخم.

ينجح بهذا الفعل كراتوس في إنقاذ مدينة أثينا من الضياع والدمار، ويكون بذلك قد حاز على مسامحة الآلهة والناس له. وبسبب هذه الخدمة التي قدمها كراتوس، يتم تعيينه من قبل الآلهة (إله الحرب) بدلًا من آريس!

هذه هي قصة اللعبة وأحداثها مختصرة، وهي التي يمارسها أكثرُ أبنائنا، أحيانًا بشكل يومي، وهي وإن كانت مستوحاةً من بعض الأساطير اليونانية، إلا أنها – كما لا يخفى – تتضمن مخالفات دينية عقائدية كثيرة؛ كتعدد الآلهة وتصارعها وتجسُّدها، وحلول الروح الإلهية في الأجسام البشرية وغيرها.

وكما هو معتاد في مثل هذه الألعاب تُعرض بطريقة شيِّقة تجعل الممارس يندمج مع قصة اللعبة إلى أقصى حدٍّ، وتستخدم في ذلك ضرورة تسلسل الأحداث حتى يضطر اللاعب للاستمرار في اللعب إلى النهاية؛ الأمر الذي يجعله في آخر اللعبة متعاطفًا مع شخصياتها، ومتأثرًا بأفكارها.

وفي لعبة إيكاريام (Ikariam)[1] التي تمكِّن اللاعب من تدريب عدد كبير من الجيش؛ ليكون قادرًا على محاربة الخصم، تتضمن هذه اللعبة عددًا كبيرًا من الجزر، وفي كل جزيرة عدد من المدن، ويحق لكل لاعب بناء ما شاء من المدن على الجزر الخاصة به. تحاول اللعبة محاكاة الواقع في الإعدادات السابقة من حيث الأوامر التي يصدرها اللاعب، والمدة الزمنية التي تستغرق لتنفيذها معتمِدَة على مهارات اللاعب، والوقت الذي يقضيه أمام اللعبة، والاستراتيجية التي يرسمها في ذهنه ويطبقها في أرض واقع اللعبة. ويمكن القول أنه يغلب على هذه اللعبة الجانب الحربي، ومن ذلك أن اللاعب يحق له عقد اتفاقيات وتحالفات معينة مع من يرى أنه يمكن أن يخدمه.

ومما يجب أن يشار إليه هنا : أن الجزر الموجودة في هذه اللعبة ليست على درجة واحدة، بل تنقسم بحسب ما تشتمل عليه من الموارد الأساسية؛ كالخشب مثلًا، وبحسب الموارد الكمالية؛ كالبلور والكبريت والرخام ونحوه. ومن الأمور الضرورية

(١) وهي من الألعاب الموجودة على شبكة الإنترنت، ولها موقع خاص. والعجيب أن الإحصائيات الخاصة بهذه اللعبة توضح أن عدد الذين يداومون على اللعب بها من الشرق الأوسط أكثر من مليون شخص؛ ولذا فهي مترجمة باللغة العربية.

في كل جزيرة : وجود صنم في ناحية من نواحي الجزيرة، وكل صنم من هذه الأصنام له اسم ووظيفة، ومنها على سبيل المثال:

١- (ديميتر): وهو موكل بالأرض والحبوب؛ إذ يمكنه منح الشعب أرضًا خصبة تنتج حصادًا وفيرًا؛ مما يؤدي إلى زيادة عدد الشعب بسرعة كبيرة، بشرط توافر السكن على أرض الجزيرة.

٢- (أثينا): ولهذا الصنم قوة خارقة يتمكن من خلالها من حماية المدن، وتقوية أسوارها وبيوتها ومخازنها؛ مما يساعد في إخفاء المواد الأولية وحمايتها من الأعداء.

٣- (هيليوس): وهو المسؤول عن الضوء الذي ينير من شعلة الكولوسوس في أنحاء الجزيرة؛ مما يثير الرعب والخوف في نفوس الأعداء، ويدفعها للفرار والفوضى.

٤- (بوسيدون): وهو الموكل بالبحار، ويمكن لكلِّ مَن أطاع أوامره واستجاب له أن تنعم سفنه بالعناية والحفظ حتى تصل إلى موانئها، كما أن من معجزاته وصول السفن إلى أماكنها في وقت وجيز.

وحتى يستفيد اللاعب من هذه الأصنام يلزمه بناء مراكز خاصة لشعبه ليتقربوا إلى تلك الأصنام بالعبادة والتعظيم، ولا بد أن يدفع لهم مبالغ مالية ضخمة، ويقدم لهم أنواعًا من الأطعمة والأشربة والأنعام كنذور لتلك الآلهة، وكلما كانت تلك التبرعات – كما تسميها اللعبة – أكثر، أو أُحضرت من مكان أبْعَد، زادت القوة المكافئة للاعب، وكانت استجابة الصنم له أسرع!

وفي قدْحٍ صريحٍ لمقام الألوهية، وترويج واضح لبعض عقائد النصارى الباطلة، نجد لعبة منتشرة بين أبنائنا بعنوان مقدمة المسيح (Messiah Prologue)، صوَّر أصحابُها أحدَ شخصيات اللعبة في هيئة مَلَك صغير يخاطب الإله ويقول له: أيها الرب، أيها الرجل الكبير، ألقِ بي من السماء. وينزل الإله بعد ذلك على صندوق القمامة على هيئة صاعقة، ويقف الملاك الصغير في وجهه دون خوفٍ منه، بل ويقذف في وجهه بحجر، ثم يقول الإله للملك: «أنت تذكِّرني بطفولتي»، ثم يعود المَلَكُ فيرمي الإله

بحجرين آخرين ويصرخ في وجهه: أريد لك مزاحًا ثقيلًا!

ثم تصوِّر اللعبة اختيار هذا الإله للمَلَك ليقوم بحكم العالم وهو يقول له: «لقد جاء وقتك يا بُنيَّ، لقد اخترتك لأنك أقوى أطفالي وأكثرهم ذكاء، ويجب أن تعرف لِمَ أقوم بهذه الأفعال».

ثم تبدأ مشاهد أخرى لنشر وترويج عقائد النصارى؛ إذ يخرج رجل ويبدأ بإلقاء موعظة على الجمهور يقول فيها: «ثم سيُرسَل مُخلِّص جديد إلى هذه المدينة، مدينة الخطيئة والكراهية. لقد دنَتْ نهايتكم، وسيتوقف عهد كسلكم وخطاياكم وجشعكم مع قدومه، ستدفعون ثمن كراهيتكم وعدم احترامكم للحياة، وستختفي ملذاتكم التي تنبع من كسلكم وخطاياكم ...».

تجدر الإشارة هنا إلى أن ألعاب كرة القدم الإلكترونية لم تسلم كذلك من المخالفات العقدية؛ ففي لعبة (Fifa 2000)[1]، مثلًا، بعد أن يسجل اللاعب الأهداف يركع للجماهير، ويشير إلى صدره بالصليب، حتى صار الصليب - وللأسف - مألوفًا عند الأطفال؛ لكثرة عرضه في هذه الألعاب.

المبحث الرابع

أثر الألعاب الإلكترونية على عقيدة الولاء والبراء

الولاء والبراء أصلان من أصول الدين، وهما من لوازم شهادة: لا إله إلا الله؛ فإن من مقتضيات هذه الشهادة أن يوالي المسلم أهلها ويُعادي أعداءها؛ فيحب أهل التوحيد والإخلاص ويواليهم، ويبغض أهل الإشراك ويعاديهم.

قال تعالى: ﴿لَّا يَتَّخِذِ ٱلْمُؤْمِنُونَ ٱلْكَٰفِرِينَ أَوْلِيَآءَ مِن دُونِ ٱلْمُؤْمِنِينَ ۖ وَمَن يَفْعَلْ ذَٰلِكَ فَلَيْسَ مِنَ ٱللَّهِ فِى شَىْءٍ إِلَّآ أَن تَتَّقُوا۟ مِنْهُمْ تُقَىٰةً ۗ وَيُحَذِّرُكُمُ ٱللَّهُ نَفْسَهُۥ ۗ وَإِلَى ٱللَّهِ ٱلْمَصِيرُ﴾[2].

---

(١) تتكون هذه اللعبة من أجزاء كثيرة، وتعمل على عدد كبير من الأجهزة المتوفرة للعب: Playstation, Wii, Xbox, and windows.

(٢) آل عمران: ٢٨.

وهذا من ملة إبراهيم (عليه السلام) والذين معه، الذين أُمرنا بالاقتداء بهم، قال تعالى: «قَدْ كَانَتْ لَكُمْ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ فِيٓ إِبْرَٰهِيمَ وَٱلَّذِينَ مَعَهُۥٓ إِذْ قَالُوا۟ لِقَوْمِهِمْ إِنَّا بُرَءَٰٓؤُا۟ مِنكُمْ وَمِمَّا تَعْبُدُونَ مِن دُونِ ٱللَّهِ كَفَرْنَا بِكُمْ وَبَدَا بَيْنَنَا وَبَيْنَكُمُ ٱلْعَدَٰوَةُ وَٱلْبَغْضَآءُ أَبَدًا حَتَّىٰ تُؤْمِنُوا۟ بِٱللَّهِ وَحْدَهُۥٓ»[1].

وهو أيضًا من دين محمد ﷺ، قال عز وجل: ﴿يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا۟ لَا تَتَّخِذُوا۟ ٱلْيَهُودَ وَٱلنَّصَٰرَىٰٓ أَوْلِيَآءَ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَآءُ بَعْضٍ ۚ وَمَن يَتَوَلَّهُم مِّنكُمْ فَإِنَّهُۥ مِنْهُمْ ۗ إِنَّ ٱللَّهَ لَا يَهْدِى ٱلْقَوْمَ ٱلظَّٰلِمِينَ﴾[2]، وقال تعالى: ﴿يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا۟ لَا تَتَّخِذُوا۟ عَدُوِّى وَعَدُوَّكُمْ أَوْلِيَآءَ﴾[3].

وتحقيق هذه الأصول شرط في صحة الإيمان؛ لقوله عز وجل: ﴿تَرَىٰ كَثِيرًا مِّنْهُمْ يَتَوَلَّوْنَ ٱلَّذِينَ كَفَرُوا۟ ۚ لَبِئْسَ مَا قَدَّمَتْ لَهُمْ أَنفُسُهُمْ أَن سَخِطَ ٱللَّهُ عَلَيْهِمْ وَفِى ٱلْعَذَابِ هُمْ خَٰلِدُونَ ﴿٨٠﴾ وَلَوْ كَانُوا۟ يُؤْمِنُونَ بِٱللَّهِ وَٱلنَّبِىِّ وَمَآ أُنزِلَ إِلَيْهِ مَا ٱتَّخَذُوهُمْ أَوْلِيَآءَ وَلَٰكِنَّ كَثِيرًا مِّنْهُمْ فَٰسِقُونَ﴾[4].

بل جاء في الحديث أنهما أوثق عرى الإيمان، روى ابن أبي شيبة بسنده قال: قال رسول الله ﷺ: "**أوثق عرى الإيمان الحب في الله والبغض في الله**"[5].

وكسائر أصول الدين استُهدف هذان الأصلان؛ بغية تغيير أو تمييع أو تشويه ما تتضمنه من مفاهيم في نفوس المسلمين عامة، والناشئة خاصة؛ ولذا نجد العديد من المواد الإعلامية بمختلف وسائلها تسعى إلى تحريف القواعد الشرعية التي تضمنتها هذه الأصول، ووردت في النصوص الشرعية لتنظم علاقة المسلمين بعضهم مع بعض، وعلاقتهم بغيرهم.

يظهر ذلك مثلًا في الألعاب التي تتعمد الإساءة للمسلمين والعرب، والإشادة بالغرب؛ فتُصوِّر الغربيَّ دائمًا في صورة البطل الشجاع الذكي، بينما العربي أو المسلم جبانًا غبيًّا ، لا يتمتع بشيء من الشجاعة أو المروءة، كما في لعبة (Metal Slug)،

---

(١) المتحنة: ٤.
(٢) المائدة: ٥١.
(٣) المتحنة: ١.
(٤) المائدة: ٨٠، ٨١.
(٥) الإيمان، لابن أبي شيبة (ص٥٤).

والتي تعتمد على تكليف اثنين من قوات المارينز الأمريكية للقيام بمهمات في البلاد العربية، هدفها الأساس قتل أكبر عدد من العرب والمسلمين.

وتتم أحداث هذه اللعبة في عدد من الدول العربية، ويظهر ذلك بوضوح من خلال المباني والملابس ووجوه الناس ذات الملامح العربية والإسلامية، كما توجد بعض الكلمات والجمل العربية مكتوبة على الحوائط، وبعضها يشتمل على شتائم وكلمات مبتذلة.

وتحاول هذه اللعبة ترسيخ استخدام المسلمين للأساليب السيئة في حروبهم مع غيرهم، فهم لا يواجهون عدوهم بشجاعة، بل يفرون من أمامه حين يقاتلهم. وفي إحدى مهام اللعبة يكون مسرح الأحداث داخل الأهرامات؛ إذ يدخل الجنود الأمريكيون –الشجعان – إلى أحد الأهرامات، ويقومون بمحاربة مجموعة من المومياوات المحنطة، ويجدون عددًا من علماء الآثار الأجانب مأسورين ومقيدين، فيقومون بتحريرهم من الأسر، واللعبة في غالب أحداثها تقدم الجندي الأمريكي بصورة البطل الذي لا يمكن أن يُهزم أبدًا.

وقريب من هذه اللعبة لعبة (Delta Force)، وهي ترمز إلى إحدى فرق قوات الجيش الأمريكي، وتقسَّم اللعبة إلى عدة عمليات عسكرية، كل عملية يكلَّف اللاعب (الجندي الأمريكي) فيها بعدة مهام، وعادة ما تحمل العمليات نفسها أسماء مدن وشخصيات عربية وإسلامية؛ ومثال ذلك: عملية خالد بن الوليد، وفيها يتم الهجوم على قاعدة أفغانية، وتصوِّر اللعبة المسلمين بلحًى طويلة، وأعدادٍ كثيرة، إلا أنهم أغبياء لا يعرفون شيئًا من أساليب القتال أو تكنولوجيا الحروب.

والهدف من هذه اللعبة قيام اللاعب بقتل أكبر عدد من المسلمين، وتدمير كل ما يخصهم، وكلما كان القتل والتدمير أكثر كلما ارتفعت نقاط اللاعب!

أما في لعبة (First to fight)، إذا أراد اللاعب أن يسجل نقاطًا أكثر، فإن عليه أن يدمر المساجد ويقتل الملتحين، وأما إن أراد الفوز، فلا مفر من إطلاق النار على عدد من المصاحف الشريفة لتتطاير تحت أصوات وهتافات النصر.

وتحرص اللعبة على أن اللاعب يجب ألا يمنعه صوت الأذان أو دخول خصمه

للمسجد من ملاحقته وقتله، حتى وإن كان داخل المسجد!

وفي لعبة (Back to Baghdad) العودة إلى بغداد، التي تدور أحداثها في العراق، يتقمص اللاعب دور الجندي الأمريكي الشجاع[1] الذي يحمل أحيانًا قدرات تفوق قدرة الإنسان، فيصول ويجول في شوارع بغداد وأزقتها، ويرمي بالقذائف في كل مكان، ويقتل كل عراقي يقابله، لا سيَّما من يرفع صوته بقول «لا إله إلا الله»، ويوجِّه القنابل إلى المساجد فيدمرها، ويشعل النار فيها. والغريب: أنه يحمل في جعبته دواءً يعالج به رفاقه الذين يلتقي بهم في طريقه، حتى وإن كانوا قتلى يعالجهم بدوائه هذا، فتدبُّ فيهم الحياة من جديد؛ ليكونوا له عونًا في قتاله.

ومن الألعاب التي أحدثت ضجة وانتقادات واسعة حتى في بعض الأوساط الغربية: لعبة المنبوذين والقوات الأبدية (Left Behind)[2]، وتحتوي هذه اللعبة على فريقين:

الفريق الأول: ويمثل جانب الخير، ويتكون من المسيحيين فقط، والذين يظهرون في صورة منشدين لبعض الترانيم الدينية، ومُنصِّرين ومعالجين روحانيين وأطباء، وتروي اللعبة لكلٍّ منهم قصة جميلة.

أما الفريق الثاني: فيُمثِّل جانب الشر، ويتكون من مجموعة مغنيين خياليين لموسيقى الروك ، وموسيقى الريف الأمريكية، يحملون أسماء عربية ومسلمة. والغريب: أن الفريق يعرف خلال اللعبة بوجود كلمة (ملحد) أمام كل فرد منهم!

وتقوم فكرة هذه اللعبة على معركة دفاعية يخوضها الفريق الأول لأجل الحرية ضد المسيح الدجال، الذي يقاتل تحت قيادته الفريق الثاني. والحاصل: أن اللاعب ينضم إلى الفريق الأول الذي يمثل الخير – كما يزعمون – ويحارب تحت قيادة اليسوع. وترشد اللعبة اللاعبين إلى أن يحولوا المسلمين ممن يحملون أسماء عربية في اللعبة إلى النصرانية بالقوة، ومَن يستجيب لهم يتم تعليمه كيف يدعو غيره

---

(١) كما تصوره اللعبة.

(٢) وهي من الألعاب الحربية التي تتخذ من مدينة نيويورك موقعًا لأحداثها، وتباع بقيمة ٣٩ دولارًا، وتعمل على عدد كبير من الأجهزة المتوفرة للعب: PlayStation, Wii, and Xbox.

إلى النصرانية. وبهذه الطريقة تزداد قوة جيش الفريق الأول، ومن خلال ذلك تزداد النقاط التي يحصل عليها اللاعب. والمفاجأة أنَّ من لا يقبل التحوُّل إلى النصرانية، فإنه يَلزَم اللاعبُ قتلَه. وبعد نجاح اللاعب في قتل أحدهم، يتعين عليه الصلاة والركوع للمسيح لتزيد نقاطه وقوته!

تجدر الإشارة – هنا – إلى أن فكرة هذه اللعبة مبنيَّة على سلسلة روايات قام بتأليفها كلٌّ من تيم لاهيي وجيري جينكنز. وهذه الروايات مستوحاة من تفسير (سفر الرؤيا)؛ أحد أسفار العهد القديم، والذي يصف نهاية العالم ويتحدث عن كوارث مدمرة لا ينجو منها إلا المؤمنون.

ولهذا تظهر هذه العبارات أثناء اللعب:

«Unlike the movie we will take the bible as whole to understand the concept».

وهي تعني: يجب أن نأخذ الكتاب المقدس كاملًا لفهم نشوة الطرب في هذا الفيلم.

وعبارة:

"Verse 15: makes it clear that the event at which believers will be caught up will be at the second coming".

وهي تعني: الآية 15 "الحق الواضح: أن الذين سيبقون إلى وقت المجيء الثاني للمسيح هم: المؤمنون حقًّا".

ونلحظ هنا علاوة على حرص اللعبة على الدعوة للنصرانية، والترويج لعقائدها وطقوسها وترانيمها، فإنها تحاول حصر الإيمان والمؤمنين في النصرانية والنصارى، وأن ما سواهم – لا سيَّما المسلمون – ملحدون لا يستحقون الحياة.

وهكذا تصوِّر هذه الألعاب العرب والمسلمين بأنهم إرهابيون وضعفة ومتخلفون وخونة، ووجودهم خطر على السلام العالمي، وأن غيرهم من الكفار، ولا سيَّما النصارى، هم الأذكياء والشجعان والمدافعون عن الحريات والشعوب.

ولا ريب أن مثل هذه الأفكار والمشاهد إذا تتابعت على أذهان الناشئة والصغار، فإنها تؤثر في قناعاتهم تجاه عقيدة الولاء والبراء التي حرصت النصوص الشرعية على تقريرها وتأكيدها؛ لكونها من لوازم كلمة الإسلام وشهادة التوحيد.

الخاتمة

وفي خاتمة هذا البحث، أذكر أهم النتائج التي توصلت إليها:

١- تعدُّ مرحلتا الطفولة والشباب من أهم المراحل العمرية التي ينبغي الحرص على حمايتهما، والعناية بهما، لا سيَّما جانبا العقيدة والفكر.

٢- ضرورة ترسيخ العقيدة الصحيحة في نفوس وعقول الناشئة؛ لحمايتهم من الأخطار التي تهددهم، وتسعى في تغييرها وتشويهها.

٣- مستوى التوعية بأخطار وآثار الألعاب الإلكترونية ما زال متواضعًا في العالم العربي والإسلامي، على الرغم من انتشارها بصورة ظاهرة.

٤- خطورة الألعاب الإلكترونية على المجتمع بشكل عام، وعلى الناشئة بشكل خاص.

٥- الإتقان الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية جعل من السهل الخلط بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي، وأصبح بإمكان الطفل ممارسة ما يلعب به دون أن يشعر أنه خارج العالم الافتراضي.

٦- ارتبطت نتائج هذه الألعاب بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدلات الجرائم، وترسيخ القناعات المزيفة والمعتقدات الباطلة عند كثير من الناشئة، من خلال تقديم تلك المواد والأفكار في قالب من التسلية والمتعة والتحدي.

٧- ضرورة رقابة المجتمع، والجهات الرسمية والتطوعية، وأولياء الأمور والأسر على الألعاب الإلكترونية.

٨- تأمين البدائل المناسبة من الألعاب الإلكترونية الهادفة التي تخدم المجتمع ورسالته. وهذا الأمر يحتاج إلى تضافر جهود الجهات الرسمية في الدول الإسلامية والشركات الإعلامية الخاصة.

المصادر والمراجع

- أطفالنا والألعاب الإلكترونية، عبد العزيز بن عبد الله الحسيني، دار ابن الأثير، الرياض، الطبعة الأولى، 2015م.
- الألعاب الإلكترونية رؤية شرعية، د. نور الدين مختار الخادمي، دار السلام، القاهرة، الطبعة الأولى، 2014م.
- الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها؟ د. مها حسني الشحروري، دار المسيرة، عمَّان، الطبعة الأولى، 2008م.
- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، د. عبد الله عبد العزيز الهدلق، بحث موجود على شبكة الإنترنت.
- الإيمان، لابن أبي شيبة، المكتب الإسلامي، بيروت، الطبعة الثانية، (1403هـ/ 1983م)، تحقيق: محمد ناصر الدين الألباني.
- تحفة المودود بأحكام المولود، للإمام ابن قيِّم الجوزية، مجمع الفقه الإسلامي، جدة، (1431هـ).
- حركة العصر الجديد مفهومها ونشأتها وتطبيقاتها، د. هيفاء بنت ناصر الرشيد، مركز التأصيل للدراسات والبحوث، السعودية، الطبعة الأولى، (٢٠١٤م).
- سنن أبي داود، دار الفكر، بيروت (بدون تاريخ)، تحقيق: محمد محيي الدين عبد الحميد.
- شرح العقيدة الطحاوية ، لابن أبي العز الحنفي ، تحقيق : د. عبدالله بن عبدالمحسن التركي و شعيب الأرنؤوط ، مؤسسة الرسالة ، بيروت ، الطبعة السادسة (1414هـ-1994م).
- صحيح الإمام البخاري، دار الفكر، بيروت، الطبعة الأولى (1411هـ/ 1991م)، تحقيق: عبد العزيز بن عبد الله بن باز.

- صحيح الإمام مسلم، دار الكتب العلمية، بيروت (1413هـ/1992م)، تحقيق: محمد فؤاد عبد الباقي.
- المخاطر العقدية في قنوات الأطفال العربية، الهيثم محمد زعفان، مركز البيان للبحوث والدراسات، الرياض، الطبعة الأولى، 1436هـ.
- مسند الإمام أحمد، مؤسسة قرطبة–القاهرة (بدون تاريخ).
- معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، كهينة علوش، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، سنة ٢٠٠٦–٢٠٠٧م.
- نشأة الفكر الفلسفي، د. علي النشار، دار المعارف، القاهرة، الطبعة الثامنة.