



الجامعة الإسلامية
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

مجلة الجامعة الإسلامية

للعلوم الشرعية

مجلة علمية دورية محكمة

رجب ١٤٤١ هـ

السنة: ٥٣

الجزء الثاني

العدد: ١٩٢

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

معلومات الإيداع

النسخة الورقية:

تم الإيداع في مكتبة الملك فهد الوطنية برقم ١٤٣٩/٨٧٣٦

وتاريخ ١٧/٠٩/١٤٣٩هـ

الرقم التسلسلي الدولي للدوريات (ردمد) ٧٨٩٨-١٦٥٨

النسخة الإلكترونية:

تم الإيداع في مكتبة الملك فهد الوطنية برقم ١٤٣٩/٨٧٣٨

وتاريخ ١٧/٠٩/١٤٣٩هـ

الرقم التسلسلي الدولي للدوريات (ردمد) ٧٩٠١-١٦٥٨

الموقع الإلكتروني للمجلة:

<http://journals.iu.edu.sa/ILS/index.html>

ترسل البحوث باسم رئيس تحرير المجلة إلى البريد الإلكتروني:

es.journalils@iu.edu.sa

(الآراء الواردة في البحوث المنشورة تعبر عن وجهة نظر الباحثين فقط، ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة)

هيئة التحرير

أ.د. عمر بن إبراهيم سيف
(رئيس التحرير)

أستاذ علوم الحديث بالجامعة الإسلامية

أ.د. عبد العزيز بن جليدان الظفيري
(مدير التحرير)

أستاذ العقيدة بالجامعة الإسلامية

أ.د. باسم بن حمدي السيد

أستاذ القراءات بالجامعة الإسلامية

أ.د. عبد العزيز بن صالح العبيد

أستاذ التفسير وعلوم القرآن بالجامعة الإسلامية

أ.د. عواد بن حسين الخلف

أستاذ الحديث بجامعة الشارقة بدولة الإمارات

أ.د. أحمد بن محمد الرفاعي

أستاذ الفقه بالجامعة الإسلامية

أ.د. أحمد بن باكر الباكري

أستاذ أصول الفقه بالجامعة الإسلامية

د. عمر بن مصلح الحسيني

أستاذ فقه السنة المشارك بالجامعة الإسلامية

سكرتير التحرير: د. خالد بن سعد الغامدي

قسم النشر: عمر بن حسن العبدلي

الهيئة الاستشارية

أ.د. سعد بن تركي الختلان
عضو هيئة كبار العلماء (سابقاً)

سمو الأمير د. سعود بن سلمان بن محمد آل سعود
أستاذ العقيدة المشارك بجامعة الملك سعود

معالي الأستاذ الدكتور يوسف بن محمد بن سعيد
نائب وزير الشؤون الإسلامية والدعوة والإرشاد

أ.د. عياض بن نامي السلمي
رئيس تحرير مجلة البحوث الإسلامية

أ.د. عبد الهادي بن عبد الله حميتو
أستاذ التعليم العالي في المغرب

أ.د. مساعد بن سليمان الطيار
أستاذ التفسير بجامعة الملك سعود

أ.د. غانم قدوري الحمد
الأستاذ بكلية التربية بجامعة تكريت

أ.د. مبارك بن سيف الهاجري
عميد كلية الشريعة بجامعة الكويت (سابقاً)

أ.د. زين العابدين بلا فريج
أستاذ التعليم العالي بجامعة الحسن الثاني

أ.د. فالح بن محمد الصغير
أستاذ الحديث بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

أ.د. حمد بن عبد المحسن التويجري
أستاذ العقيدة بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

قواعد النشر في المجلة (*)

- أن يكون البحث جديداً؛ لم يسبق نشره.
- أن يتسم بالأصالة والجدة والابتكار والإضافة للمعرفة.
- أن لا يكون مستنلاً من بحوثٍ سبق نشرها للباحث.
- أن تراعى فيه قواعد البحث العلميّ الأصيل، ومنهجيتّه.
- ألا يتجاوز البحث (١٢٠٠٠) ألف كلمة، وكذلك لا يتجاوز (٧٠) صفحة.
- يلتزم الباحث بمراجعة بحثه وسلامته من الأخطاء اللغوية والطباعية.
- في حال نشر البحث ورقياً يمنح الباحث (١٠) مستلّات من بحثه.
- في حال اعتماد نشر البحث تؤوّل حقوق نشره كافة للمجلة، ولها أن تعيد نشره ورقياً أو إلكترونياً، ويحقّ لها إدراجه في قواعد البيانات المحليّة والعالمية - بمقابل أو بدون مقابل - وذلك دون حاجة لإذن الباحث.
- لا يحقّ للباحث إعادة نشر بحثه المقبول للنشر في المجلة - في أي وعاء من أوعية النشر - إلا بعد إذن كتابي من رئيس هيئة تحرير المجلة.
- نمط التوثيق المعتمد في المجلة هو نمط (شيكاغو) (Chicago).
- أن يكون البحث في ملف واحد ويكون مشتملاً على:
 - صفحة العنوان مشتملة على بيانات الباحث باللغة العربية والإنجليزية.
 - مستخلص البحث باللغة العربيّة، و باللغة الإنجليزيّة.
 - مقدّمة، مع ضرورة تضمّنها لبيان الدراسات السابقة والإضافة العلمية في البحث.
 - صلب البحث.
 - خاتمة تتضمّن النتائج والتوصيات.
 - ثبت المصادر والمراجع باللغة العربية.
 - رومنة المصادر العربية بالحروف اللاتينية في قائمة مستقلة.
 - الملاحق اللازمة (إن وجدت).
- يُرسلُ الباحث على بريد المجلة المرفقات التالية:
البحث بصيغة **WORD** و **PDF**، نموذج التعهد، سيرة ذاتية مختصرة، خطاب طلب النشر باسم رئيس التحرير.

(*) يرجع في تفصيل هذه القواعد العامة إلى الموقع الإلكتروني للمجلة:
<http://journals.iu.edu.sa/ILS/index.html>

محتويات العدد

الصفحة	البحث	م
٩	تحريرات علميَّة لمعان فقهية من المذهب المالكي - في أبواب المعاملات د. ماجد محمد حسين المالكي	(١)
٥٩	باب الرد بالعيب من شرح المحرر لصفي الدين عبد المؤمن بن عبد الحق البغدادي القطيعي الحنبلي - تحقيق ودراسة د. أحمد بن عائش الزيني	(٢)
١٣٧	راي "المعايير الشرعية" في حكم استخدام بطاقة الائتمان والحسم الفوري في شراء حلي الذهب والفضة - تحرير وتوجيه د. ياسر عجيل النشمي	(٣)
١٧٧	المعاوضات في الألعاب الإلكترونية د. حسين بن معلوي بن حسين الشهراني	(٤)
٢٤١	تحقيق المناط عند الصحابة - رضي الله عنهم - تأصيل وتنزيل د. سليمان بن محمد النجران	(٥)
٣٠٩	أثر مقاصد الزكاة في أحكامها الشرعية - مقصد المواصلة أمودجا د. سعد بن مقبل الحريري العنزي	(٦)
٣٦٧	المسائل الاصولية التي تعل فيها اتفاق الأئمة الاربعة في باب الاحكام الشرعية - جمعا ودراسة - د. صالح بن سليمان العبيد	(٧)
٤٤٧	قأوح المئع عند الأصوليين د. عبد الله بن أحمد بن سعيد الشريف	(٨)
٤٩٧	مناهج الاصوليين في دراسة موضوعات التعارض والترجيح - موازنة ومقارنة - د. هبة محمد خالد منصور	(٩)
٥٥١	العلة المغيبة وأثر تعددتها في الفروع الفقهية د. عدنان بن زايد بن محمد الفهري	(١٠)
٦٢٣	إجراء إعادة التنظيم المالي وفقا لنظام الإفلاس السعودي - دراسة قانونية تأصيلية - د. أحمد عبد الرحمن المجالي	(١١)
٦٦٧	الاجرة المتغيرة في التمويلات العقارية في السوق السعودي - تصور وحكم وتطبيق - د. منصور بن عبد الرحمن بن محمد الغامدي	(١٢)
٧٠٥	سلطات ماموري الضبط الفصالي وفقا لنظام مكافحة الغش التجاري السعودي - دراسة تحليلية - د. بندر بن خالد الذبياني	(١٣)

المعاوضات في الألعاب الإلكترونية

Compensations in Electronic Games

إعداد:

د. حسين بن معلوي بن حسين الشهراني

أستاذ الفقه المشارك بقسم الدراسات الإسلامية بكلية التربية بجامعة الملك سعود بالرياض

البريد الإلكتروني: hmualwi@gmail.com

المستخلص

باتت الألعاب الإلكترونية بأنواعها جزءاً من حياة كثير من الناس، ولم تعد ممارستها مقصورة على الأطفال فقط، بل أصبح يمارسها الشباب وبعض الكبار، وأصبحت هذه الألعاب الإلكترونية محط أنظار كثير من الشركات المستثمرة؛ فعكفت على تطويرها بأساليب مشوقة جاذبة. وإذا تجاوزنا الآثار العقدية والسلوكية لكثير من هذه الألعاب - مع عظيم خطرها- نجد أنها أهما اشتملت على معاوضات بعضها متعلق بشراء هذه الألعاب أو تصميمها أو إجارتها وإصلاحها، وبعضها تتطلبه طبيعة هذه الألعاب إما ابتداءً أو من أجل الاستمرار فيها. وهذا البحث تناول أنواع هذه المعاوضات وأحكامها.

ومن نتائج هذا البحث عدم جواز الألعاب المشتملة على قمار أو ميسر أو غرر مؤثر أو رهان محرم، وأن المعاوضات في هذه الألعاب سواء أكانت بيعاً أو إجارة لا بد أن تكون موافقة للشروط العامة لهذه العقود.

الكلمات المفتاحية: [ألعاب إلكترونية - معاوضات - قمار - غرر].

Abstract

Electronic games of all kinds have become part of many people's lives and its practice is no longer restricted to children only, it is also practiced by young people and some adults, and these electronic games have become the focus of many investing companies; they have worked on developing them in attractive and ways. If we pass the belief and behavioral effects of many of these games, we will find that they included compensations, some related to the purchase, design, rental, and repair of these games, which the nature of some these games require, either in starting or in order to continue them. This research deals with the types of these compensations and their rulings.

The findings of this research include the impermissibility of games that involve gambling, gambling, uncertainty effect, or a forbidden bet, And the trade-offs in these games, whether sale or lease, must be in accordance with the general terms of these contracts.

Keywords:

[electronic games - compensations - gambling - uncertainty]

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، نبينا محمد وعلى آله وصحبه، أما بعد:

فإن المتابع لواقع الألعاب الإلكترونية يلحظ تطورًا متلاحقًا سريعًا، وسباقًا شديدًا بين شركات تصميم وإنتاج الألعاب الإلكترونية لإنتاج ألعاب بمواصفات خاصة، مبنية على خطط تسويقية حديثة.

كانت شركة الألعاب الإلكترونية في السابق تمكث سنتين إلى ثلاث سنين لإنتاج لعبة جديدة وتطويرها ثم تباعها وتكسب من ورائها، وتظهر أرباحها في الأشهر الأولى، ثم تختفي بعد حصولها على أرباح مناسبة.

أما الآن فنتج شركة الألعاب لعبةً ما وتكون مجانية^(١)، وتكسب الشركة أرباحها من

(١) كلعبة فورتنايت التي تنتجها شركة (True Gamaing) وهي لعبة فيديو إلكترونية من نوع البقاء، صدرت في ٢٠١٧، وتعمل على نظام تشغيل بلاي ستيشن ٤، وأكس بوكس ١، أو أجهزة أي أو إس والأندرويد، وفكرة هذه اللعبة قائمة على أحداث فورتنايت في الأرض المعاصرة، حيث يؤدي الظهور المفاجئ لعاصفة عالمية إلى اختفاء ٩٨٪ من سكان العالم، وتظهر المخلوقات الشبيهة بالزومبي لتهاجم البقية.

تسمح فورتنايت لعدد يصل إلى أربعة لاعبين بالتعاون في مهام مختلفة على خرائط تم إنشاؤها عشوائية لجمع الموارد، وبناء التحصينات حول الدفاعات التي تهدف إلى المساعدة في محاربة العاصفة وحماية الناجين، وبناء الأسلحة والفتاخ للمشاركة في القتال ضد موجات من هذه المخلوقات التي تحاول تدمير الأهداف.

يحصل اللاعبون على مكافآت من خلال هذه المهام لتحسين مواصفات البطل، وفرق الدعم، وترسنة السلاح والمصادر لكي يتمكنوا من القيام بمهام أكثر صعوبة.

اللعبة مجانية: ولكن بالإمكان شراء بعض الشخصيات أو المعدات عن طريق المستر كارد (الفيزا)، أو عن طريق الباقيات المتوفرة في بعض منافذ البيع؛ كبعض المكتبات الكبيرة، أو بعض محلات الإلكترونيات، وتدعم اللعبة من خلال Microtransaction شراء نقود افتراضية خاصة يمكن استخدامها من أجل التطويرات. ينظر: موقع ويكيبيديا:

<https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%81%D9%88%D8%B1%D8%AA%D9%86%D8%A7%D9%8A%D8%AA>

اللاعبين الذين يشترون الأشياء والميزات داخل اللعبة؛ كالأسلحة، والملابس، واللاعبين، ونحوها، وهذا هو الدخل الرئيس للأرباح داخل اللعبة، ويستمر هذا لسنوات طويلة بسبب التحديثات المستمرة، ويكون دخلاً كبيراً متنامياً.

والآن يوجد توجه وسياسة من كثير من الشركات المنتجة أن تتحول الألعاب التي تنتجها إلى خدمة أكثر من كونها منتجاً سلعياً، وتستمر الشركة في التطوير والتحديث، والإضافات المستمرة؛ فيضمون بهذا استمرار اللعبة لأوقات أطول؛ للحصول على أرباح أكثر.

وفي الآونة الأخيرة ظهر ما يسمى بالرياضة الإلكترونية، وأقرتها بعض الدول كنوع من الرياضات المعتمدة المدعومة من الحكومات.

وهذا كله يفسر النشاط المتزايد لشركات الألعاب واتجاهها للإدراج في بورصة الأسواق المالية، وذلك لأمرين:

الأول: أن تطوير الألعاب مكلف ومعقد جداً في عالم الصناعة الترفيهية.

الثاني: أن بعض الشركات حتى تتوسع فلا بد من انطلاقها عبر منصات عدة؛ لأن الألعاب الإلكترونية ليست كالأفلام التي لها منصة واحدة، بل لها منصات كثيرة وأجهزة كثيرة متعددة؛ كالتلفاز، والحاسب الآلي، والفيديو، والآن انتقلت لأجهزة الجوال من أجل توسيع قاعدة المستخدمين. كل ذلك جعل المستثمرين يلحظون ملامح نمو كبير في مستقبل الألعاب الإلكترونية؛ وبخاصة مع القفزة في عالم أجهزة الجوال وانتشارها، والتي تعتبر أكبر منصة في العالم^(١).

ومما يلحظ أن الألعاب الإلكترونية لم تعد وسائل تسلية لصغار السن فقط، بل صارت محل عناية وإقبال من الكبار ممن تجاوزوا سن التكليف بمراحل.

وكل ما سبق مدخل أقرب ما يكون للجانب الاقتصادي لهذه الألعاب، أما جانب المحتوى فالكلام فيه طويل، ولا شك أن له أثراً في الحكم على هذه الألعاب، لما لوحظ على

(١) نقلاً عن مؤسس TrueGaming في لقاء مع قناة "العربية" على الرابط:

(<https://www.alarabiya.net/ar/aswaq/companies/2018/10/30/>)

كثير من هذه الألعاب من مخالفات وأضرار متنوعة بل أخطار على العقيدة والأخلاق والأنفس والأموال، سيأتي الحديث عن شيء منها. وهذا البحث هو في جانب ما تشتمل عليه الألعاب الإلكترونية من معاوضات وأحكامها، لما لوحظ من انتشارها، مما يستدعي بيان أحكامها الفقهية، والله الموفق.

أهمية الموضوع وأسباب اختياره:

- 1- الحاجة الماسة إلى معرفة أحكام المعاوضة على الألعاب الإلكترونية، وبخاصة مع تنوعها وانتشارها.
- 2- كثرة من يتعامل بالألعاب الإلكترونية من الصغار ومن المكلفين.
- 3- ارتباط الموضوع بجوانب الدين والعقل والمال، وجميعها من الضروريات التي أمرت الشريعة بحفظها وجودًا وعدمًا.
- 4- جودة هذا الموضوع وكونه من النوازل التي تشتد الحاجة لمعرفة أحكامها.
- 5- بيان كمال الشريعة الإسلامية وشمولها، وكفايتها لما يستجد من أحوال الناس وأقضيائهم.

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى بيان معنى المعاوضة في الألعاب الإلكترونية، وحصص صور المعاوضات، ودراسة أحكامها الفقهية.

الدراسات السابقة:

لم أجد - حتى وقت إعداد هذا البحث - دراسة خاصة في موضوع المعاوضة في الألعاب الإلكترونية^(١)، وهناك بحوث ودراسات لها تعلق بالألعاب على وجه العموم، أو

(١) تزامن مع إعداد هذا البحث بحثان آخران، أحدهما للدكتور ياسر الخضير، والثاني للدكتورة هيلة الياس، والثلاثة جميعها قدمت حلقة نقاش نظمها مشكورًا مركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، يوم الأربعاء الموافق ٢٣/٦/١٤٤٠. وهي منشورة على موقع المركز.

بالألعاب الإلكترونية خاصة من حيث أثرها على الدين والأخلاق، ومنها:

- ١- الألعاب الرياضية، أحكامها وضوابطها في الفقه الإسلامي، علي حسين أمين يونس، رسالة ماجستير مقدمة لكلية الشريعة في الجامعة الأردنية، دار النفائس - الأردن - الطبعة الأولى ١٤٢٣.
- ٢- الضوابط الشرعية للألعاب الرياضية، د. سعيد عبدالعظيم، بحث نشر عام ١٤١٥، في مجلة الحكمة، العدد الثالث.
- ٣- الأحاديث الواردة في اللُّعب والرياضة، دراسة حديثة، د. صالح بن فريح البهلال، دار ابن الجوزي، الطبعة الأولى ١٤٣٥، وأصله رسالة دكتوراة من جامعة الملك سعود بالرياض.

وهذه البحوث لم تتطرق للألعاب الإلكترونية؛ فضلاً عن المعاضضة فيها.

- ٤- الألعاب الإلكترونية المعاصرة، دراسة فقهية، للباحثة وفاء بنت عمر السبيعي، بإشراف: د. محمد بن عبداللطيف محمود البناء، رسالة دكتوراة مقدمة إلى كلية الشريعة بالرياض، ١٤٣٧/١٤٣٨. وقد عنيت بأحكام الألعاب الإلكترونية مرتبة على الأبواب الفقهية، إلا أنها خلت من المعاضضات في الألعاب الإلكترونية من حيث هي، فلم تتطرق لشيء من المعاضضات المذكورة في هذا البحث، ولا صفتها وأحكامها.

خطة البحث:

جعلت خطة هذا البحث في مقدمة وأربعة مباحث وخاتمة:

المقدمة: وفيها أهمية البحث وأسباب اختياره، وأهدافه، والدراسات السابقة، وخطة البحث.

المبحث الأول: التعريف بعنوان البحث، وفيه مطلبان:

المطلب الأول: معنى المعاضضات في الألعاب الإلكترونية.

=

كما سجلت في قسم الفقه بكلية الشريعة بالرياض رسالة حول نوازل الألعاب ولا زالت في طور البحث.

المطلب الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية وتصنيفها والأسباب الجاذبة لممارستها وفوائدها. وفيه أربع مسائل:

المسألة الأولى: نشأة الألعاب الإلكترونية وتطورها.

المسألة الثانية: تصنيف الألعاب الإلكترونية.

المسألة الثالثة: الأسباب الجاذبة لممارسة الألعاب الإلكترونية.

المسألة الرابعة: فوائد الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: التعريف بأهم مصطلحات الألعاب الإلكترونية وبيان طرق الشراء. وفيه مطلبان:

المطلب الأول: التعريف بأهم مصطلحات الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: طرق شراء النقاط.

المبحث الثالث: حكم اللعب والضوابط العامة للألعاب الإلكترونية، وفيه مطلبان:

المطلب الأول: حكم اللعب.

المطلب الثاني: الضوابط العامة للألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: أنواع المعاوضات في الألعاب الإلكترونية وأحكامها، وفيه عشرة مطالب:

المطلب الأول: شراء جهاز اللعبة أو اللعبة نفسها.

المطلب الثاني: استضافة خادم (سيرفر game server).

المطلب الثالث: شراء النقاط (الجواهر).

المطلب الرابع: شراء الباقة أو الحزمة (بكج package) داخل اللعبة.

المطلب الخامس: المعاوضة ابتداءً أو بالمزايدة على ميزة أو خاصية محددة.

المطلب السادس: المعاوضة على الحساب نفسه.

المطلب السابع: شراء النقود الافتراضية (الرصيد الإلكتروني) بنقود حقيقية.

المطلب الثامن: المعاوضة مقابل التقدم في مستويات اللعبة.

المطلب التاسع: المراهنة على الفوز.

المطلب العاشر: تصميم الألعاب الإلكترونية وإنتاجها، والمعاوضة على تأجيرها أو إصلاحها.

وقد حاولت أن يكون تصوري عن الموضوع واضحًا قدر الإمكان؛ فقرأت عنه، وعن كثير من الألعاب، وطرقها، وطرق المعاوضات فيها، واستكثبت كثيرًا من الممارسين، وتواصلت مع بعض المهتمين^(١)، ومع بعض شركات الاتصالات المحلية، واستفدت مما طرح من دراسات -فقهية وتربوية، وما نشر في فضاء الإنترنت من مقالات وفتاوى، ومن أوفرها مادةً - من حيث الفتاوى- موقع (الإسلام سؤال وجواب)^(٢)، ولا زال الموضوع يحتاج مزيد بحث وتواصل، والله المستعان.

(١) مثل أ. د. عبدالله الهدلق، وفقه الله، أستاذ الحاسب التربوي بجامعة الملك سعود، وله جهود كبيرة في جانب الألعاب الإلكترونية، وأنشأ تصنيفًا لها على موقع: (<http://egrdc.org/>)، منشور على موقع الألوكة.

(٢) <https://islamqa.info/ar>

المبحث الأول: التعريف بعنوان البحث.

المطلب الأول: معنى المعاوضات في الألعاب الإلكترونية:

التعريف باعتبار التركيب:

المعاوضة لغة^(١) من العَوَّض، والعوض اسم مفرد جمعه أعواض؛ كعنب وأعناوب، والمصدر منه العَوَّض - بسكون الواو-، تقول: عاض يعوض عوضاً وعياضاً، من باب: قال يقول قولاً.

والعوض في اللغة يعني: الحَلْفَ والبدل الذي يبذل في مقابلة غيره؛ فتقول: عاضني فلان، وأعاضني، وعوّضني وعاعوضني: إذا أعطاني البدل.

والمعاوضات جمع مصدر من باب عاوض يعاوض، والمصدر معاوضة، والجمع معاوضات.

واصطلاحاً تعني - عند جمهور الفقهاء - المبادلة بين عوضين^(٢).

وباب المعاوضة يقتضي المشاركة من اثنين في أكثر استعماله، ويكون التصرف صادراً من اثنين بالاشتراك، وهكذا عقود المعاوضات فهي تصدر من طرفين، وكل طرف يأخذ شيئاً ويرد شيئاً، والأصل ألا يكون التصرف في عقود المعاوضات من طرف واحد.

معنى الألعاب الإلكترونية:

الألعاب في اللغة: جمع قَلَّة^(٣)، مفردها لُعبة، من الفعل (لَعِبَ)، واللَّعب واللَّعبُ: ضد

(١) يُنظر: مقاييس اللغة ص ١٠٦٢، لسان العرب ٤٧٧/٦، القاموس المحيط ص ٨٦٠، المصباح المنير ص ٢٥٦. مادة (عوض).

(٢) وهذا يظهر من خلال تتبع كلامهم عن المعاوضة وتقسيمها إلى معاوضة محضة وغير محضة، وخص المالكية المعاوضات بنوع من المبادلات المالية، وهو (بيع المفاضة). جاء في شرح ميارة: "المعاوضة مفاعلة، من التعويض، وهي بيع العَرَض بالعَرَض؛ فهي من جملة أنواع البيع؛ إلا أنه لما كان العوضان فيها متساويين في كونهما في العادة مثنونين لا ثمنين بيع أحدهما بالآخر في اصطلاح الفقهاء باسم خاص وهو المعاوضة، وتسميها العامة المعاملة". ميارة على العاصمية ٦٩/٢، وينظر: المنشور في القواعد ١٨٥/٣، معجم المصطلحات الاقتصادية في لغة الفقهاء ص ٣١٥.

(٣) اللُّعبة تجمع على لُعب وألعاب، الأولى من جموع الكثرة، والثانية من جموع القلة، والفرق بين الجمعين =

الجد، يقال: لعب يلعب لعبًا ولعبًا. ، ولاعبه ملاعبة ولعبًا: لعب معه. ، واللعبة جرم ما يُلعب به؛ كالشطرنج ونحوه^(١).

والمعنى الاصطلاحي لا يخرج عن المعنى اللغوي^(٢).

وأما الإلكترونيّة فهي وصف لهذه الألعاب، منسوبة إلى إلكترون^(٣)، والإلكترونيات فرع من علم الفيزياء والهندسة يتناول التحكم في انسياب الشحنات الكهربائية في وسائل معينة؛ لتحقيق أغراض محددة، وتستخدم المكونات الإلكترونية في كثير من المنتجات؛ كأجهزة الراديو والتلفاز والحواسيب وغيرها^(٤).

والمقصود بالإلكترونية هنا ما له علاقة بالحاسب الآلي، وهو ما يقوم عليه هذا النوع من الألعاب؛ لأن الحاسب يعتمد على الإلكتروني لإجراء العمليات الحسابية الدقيقة بأسرع وقت ممكن.

جاء في النظام السعودي للتعاملات الإلكترونية: "إلكتروني: تقنية استعمال وسائل كهربائية، أو كهرومغناطيسية، أو بصرية، أو أي شكل آخر من وسائل التقنية المشابهة"^(٥). وعليه فقد عرفت الألعاب الإلكترونية -باعتبارها لقبًا- بأنها: جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هياكل الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو PlayStation، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (palm)

أن جمع القلة يطلق على العشرة فما دونها، وجمع الكثرة يطلق على ما فوق العشرة، ويستعمل كل منهما موضع الآخر مجازًا. ينظر: حاشية الصبّان على شرح الأشموني ١٧٠/٤.

(١) لسان العرب ٥/٥٠١، ٥٠٢، القاموس المحيط ص١٣٤، المصباح المنير ص٢١١. مادة (لعب).

(٢) ينظر: طلبة الطلبة ص١٦٦.

(٣) جاء في المعجم الوسيط ١/٢٤: "الإلكترون: دقيقة ذات شحنة كهربائية سالبة، شحنتها هي الجزء الذي لا يتجزأ من الكهربائية. (مج)".

(٤) ينظر: الموسوعة العربية العالمية (الإلكترونيات): ٨٧٥/٢؛ نقلًا عن: د. عبدالعزيز الشبل، "الاعتداء الإلكتروني" ص١٩.

(٥) هيئة الخبراء، "نظام التعاملات الإلكترونية"، الفصل الأول، المادة الأولى، الفقرة التاسعة، ص٧.

ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية digital . ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو PlayStation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف palm devices).

ويستخدم مفهوم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو بالمعنى نفسه، غير أن هناك فرقا بينهما؛ فالألعاب الفيديو - التي تعمل بواسطة جهاز الفيديو- ظهرت أولاً، وبعدها ظهرت الألعاب الإلكترونية التي انتشرت عبر الوسائط الإعلامية الجديدة: الإنترنت، والحوايب، والهواتف المحمولة^(٢).

وبناء على ما سبق فإن المعاوضة في الألعاب الإلكترونية -باعتبارها لقباً- هي المبادلة المالية بين عوضين مما يتعلق بالألعاب الرقمية.

المطلب الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية وتصنيفها والأسباب الجاذبة لممارستها

وفوائدها، وفيه أربع مسائل:

المسألة الأولى: نشأة الألعاب الإلكترونية وتطورها:

في أوائل القرن الماضي، وما شاهده من تطور تقني برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل، تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو)، أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، وأضحت الألعاب الإلكترونية موجودة في الحياة اليومية، وتشكل جزءاً من ثقافة المجتمع^(٣).

لقد تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب الأشرطة المرنة (flobby disk) إلى (CD) إلى شبكة الإنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة، وسرعة معالجة عالية، ونظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي

(١) د. عبدالله الهدلق، "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية".، موقع الألوكة (www.alukah.net).

(٢) ينظر: فاطمة همال، "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة".، ص ٣٩.

(٣) ينظر: د. مها حسني الشحروري، "الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة" ص ٧.

تؤثر على اللاعب^(١).

وترجع بداية الألعاب الإلكترونية إلى عام ١٩٥٣ عندما تمكّن بعض المختصين من إظهار "قملة" على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم بلغت كلفته حينذاك ملايين الدولارات، تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الضامة والشطرنج.

وفي عام ١٩٦٠ لاقت لعبة حرب الفضاء space-War نجاحًا جعل الشركات المنتجة تقدّمها هديةً قيّمة مع الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمّم أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو اسمه: مانيافوكس أوديسي Magnavox Odyssey، وكان يحوي ثلاث عشرة لعبة محملة على ستة أشرطة.

ومع تطوّر الحاسوب الشّخصي بات تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعًا لدرجة جعلت بعضهم يصرّح بأنّ نهاية هذه الأجهزة أصبحت وشيكة، وأخذت الشركات الكبيرة تتخلّى واحدةً تلو الأخرى عن برامجها التطويرية في هذا المجال، إلا أنّه في عام ١٩٩٥ طرحّت شركة يابانية عملاقة جهازَ محطة الألعاب Play Station المزوّد بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية من حيث الصوت والصورة والسّرعة، وسرعان ما حذت حذوها شركات يابانية أخرى مما بعث من جديد السّباق على تطوير أجهزة الألعاب وبرامجها وتسويقها.

وظهرت ألعاب إلكترونية مستقلة عن الحاسوب، أو متّصلة به يتحكّم بها المتعلّم وفق أوامره ضمنَ برامج الذكاء الصناعي، والإنسان الآلة (الروبوت)، التي تُقلّد أعمال الإنسان في حياته اليومية، مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الملحقة بها تنوعًا واسعًا في التقنيات، وسمّح بإشغال حواس عدّة كالبصر والسمع واللمس بإتقانٍ أكثر.

المسألة الثانية: تصنيف الألعاب الإلكترونية:

يُمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها، وشريحة مستثمريها، تحت ثلاثة أنواع رئيسية:

(١) ينظر: المرجع نفسه ص٧، ٨.

١- ألعاب المتعة والإثارة:

وتهدف للتسلية، وتتميز بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تنامي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء وغيرها.

٢- ألعاب الذكاء:

تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال.

٣- الألعاب التربوية والتعليمية:

وتهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستثمر بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جدًا يغطي جُل المراحل الدراسية حتى الجامعات^(١). وللألعاب الإلكترونية تصنيفات أخرى ليس هذا مقام الحديث عنها^(٢).

المسألة الثالثة: الأسباب الجاذبة لممارسة الألعاب الإلكترونية:

من الأسباب التي تجذب لممارسة الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- ١- الجودة الفنية في الإخراج: وذلك من خلال الميزانيات الضخمة التي تقوم عليها الشركات المنتجة للألعاب، واستعمال الأساليب المعاصرة للتسويق، مع الاستمرار في التطوير المستمر، والتحديث في إصدارات هذه الألعاب وميزاتها.
- ٢- إثارة المحتوى من حيث الرسوم والألوان، والأشكال ثلاثية الأبعاد، والأصوات، وسعة الخيال، والمغامرة، والإنتقان في جعل مراحلها متسلسلة، ما أن ينهي اللاعب مرحلة

(١) ينظر: إبراهيم بن عبدالرحمن الرئيس وهاني بن عبدالعزيز التويجري، "مقال: الألعاب الإلكترونية العربية" منشور على الرابط: (<https://www.alukah.net/culture/0/47136/#ixzz5eT6vEUPO>) وينظر: د. عبد الله الهدلق، "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية". " موقع الألوكة (www.alukah.net)

(٢) ينظر في هذه التصنيفات على سبيل المثال: د. عبد الله الهدلق، "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية". " موقع الألوكة (www.alukah.net).

حتى يندفع بشوق لما بعدها.

٣- وجود عنصر المنافسة والمغالبة والتحدي، والاجتهاد في تحقيق الفوز؛ "فإن النفس ينقاد لها داعيان: داعي الغلبة، وداعي الكسب"^(١)، وهذا يكاد يكون موجودا في جميع الألعاب.

٤- الإيحاء بالواقعية؛ بحيث يشعر اللاعب -مع دقة التفاصيل وثلاثية الأبعاد- أنه يعيش في عالمه الافتراضي الخاص^(٢)؛ بحيث يركز في اللعبة، وربما لا يشعر بمن حوله.

٥- المحاكاة، وهذا في بعض الألعاب التي تحتوي على شخصيات تحاكي بعض المشهورين من اللاعبين أو الأبطال في مفهوم من يمارس هذه الألعاب^(٣).

المسألة الرابعة: فوائد الألعاب الإلكترونية:

تذكر بعض البحوث والدراسات والمقالات أن للألعاب الإلكترونية فوائد وميزات، وينبغي أن يقيد هذا بما خلا منها من المحذور، وإلا فإن القاعدة المقررة أن درء المفسد مقدم على جلب المصالح، وهذه لها تفصيلات ليس هذا مقامها، ومما ذكر من فوائد الألعاب الإلكترونية ما يلي^(٤):

١- سرعة البديهة، وتنمية الإبداع وتوسيع المدارك والخيال.

(١) ابن القيم، "الفروسية" ص ١٠٢.

(٢) العوالم الافتراضية (Virtual Worlds) برامج تمثل بيئات تخطيطية ثلاثية الأبعاد، يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفنار (avatars)، وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات، والقيام بمختلف أنواع الأنشطة، والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

ينظر: الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير، هند الخليفة، جريدة الرياض، العدد ١٤٩١٧، الاثنين ٢ جمادى الأولى ١٤٣٠هـ - ٢٧ ابريل ٢٠٠٩م.

(٣) ينظر: حمى الألعاب الإلكترونية، ص ١٣، ١٤.

(٤) ينظر: د. أحمد عطا الله عبدالباسط، "الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان"، ص ٧٥٠، "الألعاب الإلكترونية المعاصرة". دراسة فقهية" ص ٤٣، وسام سالم نايف "تأثير الألعاب الإلكترونية

على الأطفال" ص ١٢، (<https://mawdoo3.Com>)، ص ٩.

المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د. حسين بن معلوي بن حسين الشهراني

- ٢- تنشيط الذاكرة، وتنمية الذكاء، وزيادة التركيز، والقدرة على اتخاذ القرار.
- ٣- الترفيه والحد من خروج الطفل من المنزل.
- ٤- تنمية القدرات المعرفية والإدراكية لدى اللاعب، وزيادة من فاعلية الانتباه والتفكير الإبداعي.
- ٥- إمكان توظيفها في تطوير التعليم، بالجمع بين التسلية والتعليم، وجذب انتباه الطفل، وشعوره بالمتعة أثناء التعلم.
- ٦- تساعد في تحسين الصحة النفسية والبدنية لبعض المرضى، بجذب انتباههم إلى اللعبة ونسيان الإحساس بالألم والإحباط.
- ٧- تشجيع الحلول الإبداعية، وتطبيق الآراء والأفكار المهمة على الحياة الحقيقية.
- ٨- التألف مع التقنيات الجديدة وإيجاد استعمالها.
- ٩- تحقيق الربح المادي^(١).

(١) يمكن الاطلاع على سلبيات وآثار الألعاب الإلكترونية في ص ٢٠٤ من هذا البحث عند ذكر الضوابط، وذلك تفادياً للتكرار.

المبحث الثاني: التعريف بأهم مصطلحات الألعاب الإلكترونية وبيان طرق شراء

النقاط. وفيه مطلبان:

المطلب الأول: التعريف بأهم مصطلحات الألعاب الإلكترونية:

ثمة بعض المصطلحات الخاصة المستعملة في عالم الألعاب الإلكترونية يحسن بيان أهمها مما له علاقة بموضوع البحث، ومنها:

١- الحساب أو حساب المستخدم:

الحساب نظام أو تطبيق ينفذ على الحاسوب يسمح للمستخدم بالوصول إلى خدمات النظام، ولمنحه حق الوصول إليها يطلب عادة منه تسجيل الدخول إلى حسابه، أو المصادقة على نفسه (اسم المستخدم)، وكلمة المرور؛ ليحصل على حق الوصول إلى حسابه. والمستخدم أو المستعمل في المعلوماتية هو مصطلح للدلالة على الشخص الذي يستخدم نظاماً حاسوبياً ما أو شبكة حاسوب أو موقعاً ما على الويب^(١).

وفي بعض الألعاب لا بد من إنشاء حساب في البلايستيشن (ID)، عن طريق الدخول للإعدادات، وتعبئة بعض المتطلبات: البريد الإلكتروني (Email)^(٢)، الاسم، البيانات الأخرى. . .

٢- الخادم (السيرفر: server)

الخادم (السيرفر server) هو عبارة عن جهاز كمبيوتر ذي إمكانيات عالية، وأهم هذه الإمكانيات هو الاتصال بالإنترنت بسرعة فائقة، ومصدر كهرباء مستمر، ويحتاج أيضاً إلى أنظمة تبريد عالية؛ لأنه سوف يعمل عملاً متواصلًا طيلة العام.

(١) ينظر بتصرف: موسوعة ويكيبيديا: (<https://ar.wikipedia.org/wiki>)

وينظر: (<https://www.meemapps.com/term/58d3dc5a8c1f670400d339ff/User%20Profile>)

(٢) بعض الألعاب تطلب البريد الإلكتروني (email)؛ لأن مجال الألعاب الإلكترونية ضخم من الناحية المالية، تتنافس فيه الشركات المنتجة لتوفير أفضل خدمة ممكنة للعميل (اللاعب)؛ فتزود بعض الشركات التعامل مع شكاوى العملاء المتعلقة باللعبة ومشاكلها فتسارع لحلها في أسرع وقت ممكن. ويستعمل الحساب كذلك كأداة تعريف باللاعب يستعملها لتكوين صداقات وعلاقات من أجل اللعب.

ويُعتبر الخادم (السيرفر) هو الأساس لتكوين الاستضافة؛ فهو المنزل أو المبنى الذي توجد به المواقع، وبالتالي فهو يوفر لهذه المواقع المكان الذي تتم استضافتهم فيه، ووظيفته تقديم البيانات إلى زوار الموقع (المستخدمين) ^(١).

٣- النقاط، الجواهر، الكوينز (coins) ^(٢):

النقاط أو الجواهر أو (الكوينز) هي وحدات داخل اللعبة يحصل عليها اللاعب بتخطيه مستويات ومراحل معينة أو بشرائها بإحدى الوسائل المتاحة. وتختلف أشكال النقاط من لعبة لأخرى؛ فمثلا في لعبة القراصنة تأتي النقاط على شكل نقود ذهبية، وفي لعبة فيها لصوص ومجرمون تأتي على هيئة لفائف مالية، وإذا كانت اللعبة عن النجاة والقتال من أجل البقاء تأتي على شكل أسلحة. . . إلخ. وقد تكون النقاط عدد الكؤوس التي يجمعها اللاعب من الهجمات الناجحة والدفاعات القوية، وتتكون من: برونزي، فضي، ذهبي، كريستالي. . . . ، مقسمة إلى مستويات، تتفاوت فيها عدد النقاط.

٤- بطاقات الشراء:

يمكن شراء النقاط والجواهر بالنقود الافتراضية للعبة، وهذه النقود الافتراضية يمكن شراؤها بمبالغ حقيقية، ومن طرق شرائها البطاقات الائتمانية أو بطاقات الدفع المسبق، ومن أشهر هذه البطاقات:

١- البطاقة الائتمانية (Credit Card)؛ كبطاقات: فيزا، وماستركارد، وديسكفر، وغيرها.

٢- البطاقة المدفوعة مسبقاً (Prepaid Card)، ومن أهمها:

- بطاقات مشغلي خدمة الهاتف والإنترنت؛ كشركات الاتصالات المحلية.

- بطاقات استور (store) الموجودة في المحلات والمتاجر الإلكترونية.

(١) ينظر: (<https://ar.hostingdean.com/what-is-web-server>)

(٢) كوين (coin) كلمة إنجليزية، وتعني: قطعة نقود معدنية، والمقصود بها في عالم الألعاب الإلكترونية نقود افتراضية يتعامل بها اللاعبون. ينظر: معجم مصطلحات الاقتصاد والمال وإدارة الأعمال، ص ١١٠.

بطاقات جوجل بلي (google play): وهي بطاقات تستخدم لشراء البرامج للأجهزة التي تعمل بنظام الأندرويد من جوجل بلاي^(١).

بطاقات الآيتونز (itunes card): وهي من أشهرها، وهي بطاقات شحن رصيد (مسبقة الدفع)، يشحن بها اللاعب حسابه الخاص في الأبل ستور عن طريق برنامج الـiTunes؛ يضاف رصيدها على الحساب؛ لشراء منتج معين من متجر أبل ستور (الأمريكي) أو متجر الأندرويد (جوجل بلي)؛ فتستخدم لشراء التطبيقات، والألعاب، والكتب، وغيرها^(٢).

وهناك بطاقات أخرى من أشهرها بطاقات:

Stearn ،PlayStation ،PlayStation Plus ،xBox Live ،Nintendo eShop ، Amazon ،PayPal^(٣).

(١) وطريقة الشراء بها كالاتي:

الدخول إلى (<https://play.google.com/redeem>)

٢- إدخال رقم خاص (الكود) مسجل على البطاقة، ومن ثم اضغط Redeem

٣- الشراء حيث إن رصيد البطاقة سيضاف الى الحساب في المتجر، والبطاقة تعمل مع الحسابات المسجلة بعنوان أمريكي فقط.

(٢) لا يمكن الاستفادة من هذه البطاقة في حال عدم وجود حساب مفعل للمستخدم في متجر الأبل، وكل بطاقة آيتونز يجب أن ترتبط بدولة مستخدمها، فإذا كان المستخدم أمريكي الجنسية يجب عليه شراء بطاقة آيتونز أمريكية، وإذا كان بريطانياً يجب عليه شراء بطاقة بريطانية، وهكذا، وتتوافر بطاقة الآيتونز في المحلات التجارية بفئات متعددة ومختلفة، ومن هذه الفئات: ١٠، ١٥، ٢٥، ٥٠، ١٠٠ دولار، ويمكن للمستخدم شراء هذه البطاقات من كثير من الأماكن؛ كموزعي أبل المعتمدين في دولة المستخدم، ويمكن شراؤها أيضاً من أي محل مختص ببيع منتجات الأبل. وتعتبر صالحة لجميع الأعمار، وخاصة للأطفال، فهي لا تتطلب أن يكون عند الشخص حساب في البنك أو بطاقة فيزا، كما أنّ هذه البطاقة آمنة من حيث الاستعمال عند إعطائها لشخص آخر، فهي تحتوي على رصيد معين ومحدد، ولكن لهذه البطاقة عيوب أيضاً؛ فهي تتطلب من المستخدم أن يكون حسابه أمريكياً، ويمكن تحويله عن طريق الخيارات.

(٣) ينظر: (<https://mawdoo3.com>)

المطلب الثاني: طرق شراء النقاط.

بعض الشركات تستغل رغبة اللاعب في الحصول على النقاط -سبيله إلى الفوز- بتوفير خدمة شرائها بالمال الحقيقي، بإحدى الطرق المتاحة.

ويحصل اللاعب على النقاط إما عن طريق اكتسابها من خلال اللعبة بالفوز في بعض المراحل والمستويات، وإما عن طريق المعاوضة عليها بالشراء بإحدى الطرق الآتية:

١- أن يشتري اللاعب ما يسمى بالمخزن (الستور Store)، وهو مشابه للاشتراك، يلزم تفعيله كل ثلاثة أشهر عن طريق محلات بيع البلايستيشن بمبلغ محدد، ويحصل المشتري على رمز يدخله في الحساب، ومن ثم ينشط الحساب، ويبدأ اللعب.

٢- شراء ما يسمى (الكوينز)، لكي يستطيع اللاعب شراء لاعبين جديدين، ليكون الفريق جيداً ومنافساً، ويمكن الحصول على (الكوينز) بشرائه من بعض منافذ البيع؛ كالمكتبات الكبيرة (جرير مثلاً).

٣- تعبئة الرصيد عن طريق شبكات مزودي خدمة الهاتف والإنترنت المتوفرة في البلد، وذلك إما عن طريق بطاقات مسبقة الدفع، وإما عن طريق تقييد المبلغ على فاتورة العميل، شريطة أن يكون له حساب لدى هذه الشركة (نظام الدفع المفوتر).

٤- الشراء عن طريق طرف ثالث (غير رسمي):

وصورته أن يتفق اللاعب مع شخص لشراء عدد محدد من الجواهر أو النقاط مقابل مبلغ مالي حقيقي متفق عليه، بحيث يعطي اللاعب (المشتري) صلاحية الدخول على حسابه في اللعبة لشحنه بالعدد المتفق عليه من النقاط أو الجواهر، ويحوّل المشتري على الحساب البنكي المحلي للاعب المبلغ المتفق عليه^(١).

(١) يعتمد بعض اللاعبين لهذه الطريقة؛ لأن شراء الجواهر بها أقل من الثمن المعتاد بالنصف أو أكثر تقريباً، وتعتبر طريقة غير رسمية، ومما قيل في سبب بيع هذه الجواهر بثمان منخفض أن البائع يشتريها بطاقات ائتمانية مسروقة أو أموال مكتسبة بطرق غير شرعية.

المبحث الثالث: حكم اللعب، والضوابط العامة للألعاب الإلكترونية، وفيه مطلبان:

المطلب الأول: حكم اللعب.

الألعاب الإلكترونية نوع من أنواع الألعاب التي يقصد بها في الأصل -عند غالب من يتعامل بها- التسلية والترفيه، وقد يكون قصد فئة ممن يلعبونها الكسب المالي منها، كما سيأتي بيانه في أنواع المعاوزات فيها، وأما المنتجون والمسوقون فهم يهدفون للكسب المالي منها، وقد يتعدى قصد بعض المنتجين لأهداف دينية أو ثقافية أو تعليمية. ومما يحسن ذكره هنا بيان حكم اللعب من حيث الأصل، وفيما يلي عرض لهذه المسألة -على سبيل الإيجاز-.

أولاً: سبب الخلاف.

سبب الخلاف ما ورد من آيات وأحاديث جاء فيها ذم اللهو واللعب، أو وصف الدنيا بهما في موضع الذم، ومن أسباب الخلاف الرئيسة فهم المراد من بعض الأحاديث؛ كقول النبي -صلى الله عليه وسلم-: "كل ما يلهو به الرجل المسلم باطل؛ إلا رمية بقوسه، وتأديبه فرسه، وملاعبته أهله؛ فإنهن من الحق"^(١)؛ فهل وصف هذا اللهو بكونه باطلاً يقتضي حرمة؟.

كما اختلفوا في القياس على ما جاء في الحديث مما يفيد في قتال أو ملاعبة أهل ونحوه؛ فبعضهم أجرى القياس فيما كان في معنى ما ورد مما خلا من المحذور، وبعضهم منع إلا فيما ينفع للقتال فقط، لا في كل لعب ولهو^(٢).

(١) أخرجه أحمد (٥٣٢/٢٨) رقم (١٧٣٠٠)، وأبو داود (٢٥١٣)، والنسائي (٢٢٢/٦)، والترمذي (١٦٣٧)، وابن ماجه (٢٨١١)، والدارمي (٢٦٩/٢) رقم (٢٤٠٥)، والحاكم في "المستدرک" (٢/٤١٩) رقم (٢٥١٣)، قال الحاكم: هذا حديث صحيح الإسناد ولم يُخرجاه، وقال المناوي في "فيض القدير" (٢/٢٩٩): "فيه خالد بن زيد، قال ابن القطان: وهو مجهول الحال؛ فالحديث من أجله لا يصح"، وقال محققو المسند: حديث حسن بمجموع طرقه وشواهده.

(٢) ينظر: الألعاب الرياضية ص ٦٤، ٦٥.

ثانياً: تحرير محل الخلاف.

اتفق الفقهاء على أن السبق والرمي مشروعان ويجوزان على العوض^(١)، واتفقوا على إباحة المسابقة بالخيال والإبل وعلى الأقدام^(٢)، واتفقوا على أن اللعب بالنرد حرام^(٣)، ولا يعزب عن الذهن أن الخلاف جارٍ فيما خلا من المحذور؛ فأما ما اشتمل على المحرم؛ فينبغي أن يكون عدم جوازه محل إجماع.

قال ابن قدامة -رحمه الله تعالى-: "كل لعب فيه قمار فهو محرم، أي لعب كان، وهو من الميسر الذي أمر الله تعالى باجتنابه"^(٤)، وقال "وسائر اللعب إذا لم يتضمن ضرراً، ولا شغلاً عن فرض؛ فالأصل إباحته"^(٥).

الأقوال في المسألة:

هذه المسألة ليست من المسائل الفقهية التي أوردتها الفقهاء أصالة ضمن باب معين من أبواب الفقه، وإنما تذكر تبعاً لبعض المسائل في بعض الأبواب؛ كالمنفعة المعقود عليها في باب الإجارة، أو ما يباح في باب السبق، أو في باب من تقبل شهادته ضمن كتاب الشهادات، أو في شروح الأحاديث ذات العلاقة، ولذلك قد يصعب بناؤها بناء المسألة الفقهية الخلافية بأركانها المعروفة؛ ذلك أن أصحاب هذه الأقوال لا يصرحون بها على وجه الاستدلال لها والرد على المخالف، وإنما يعرف ذلك من خلال تقريراتهم في الجملة. ومورد الخلاف في حكم ما لم يرد به نص من اللعب واللهو لذاته إذا خلا من المحظورات، ويمكن باستقراء كلام العلماء في مظانها حصر أقوالهم -على سبيل الإيجاز- في ثلاثة أقوال:

القول الأول: أن الأصل في اللعب الإباحة. ومن ذهب إليه ابن قدامة، وابن تيمية.

(١) ينظر: ابن هبيرة، "الإفصاح" ص ٤٦٠.

(٢) ينظر: ابن حزم، "مراتب الإجماع" ص ٢٥٤، الإفصاح ص ٤٦٠.

(٣) ينظر: الإفصاح ص ٤٦٠، المغني ١٤/١٥٦.

(٤) المغني ١٤/١٥٤.

(٥) المرجع نفسه ١٤/١٥٥.

قال ابن قدامة "وسائر اللعب إذا لم يتضمن ضرراً، ولا شغلاً عن فرض؛ فالأصل إباحته"^(١).

وقال ابن تيمية: "والباطل من الأعمال هو ما ليس فيه منفعة؛ فهذا يرخص فيه للنفوس التي لا تصبر على ما ينفع. . . إذ مجرد كون الفعل باطلاً إنما يقتضي عدم منفعته لا يقتضي تحريمه إلا أن يتضمن مفسدة"^(٢).

القول الثاني: أن الأصل في اللعب الكراهة. وممن ذهب إليه ابن القيم والحجاوي من الحنابلة.

قال ابن القيم: "وأما المكروه فكالعبث واللعب الذي ليس بحرام، وكتابة ما لا فائدة في كتابته، ولا منفعة فيه في الدنيا والآخرة"^(٣).

وقال في سياق الكلام عن الركوب: "ومكروهه الركوب للهو واللعب، وكل ما تركه خير من فعله"^(٤).

وقال الحجاوي: "ويكره الرقص ومجالس الشعر وكل ما يسمى لعباً، إلا ما كان معيناً على قتال العدو. . ."^(٥).

القول الثالث: أن الأصل في اللعب التحريم.

وممن قال به الكاساني من الحنفية، والقرافي من المالكية، والخطابي والبغوي والهيثمي من الشافعية.

قال الكاساني في كتاب السباق:

"وأما شرائط جوازه فأنواع: (منها) أن يكون في الأنواع الأربعة: الحافر والخف والنصل والقدم، لا في غيرها؛ لما روي [عنه] - عليه الصلاة والسلام - أنه قال: "لا سبق إلا في خف

(١) المغني ١٤/١٥٥.

(٢) الاستقامة ١/٢٧٧، ٢٧٨.

(٣) مدارج السالكين ١/١٤٠.

(٤) المرجع نفسه ١/١٤١.

(٥) الإقناع ٢/٥٤٢.

المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د. حسين بن معلوي بن حسين الشهراني

أو حافر أو نصال"^(١)؛ إلا أنه زيد عليه سبق في القدم بحديث سيدتنا عائشة - رضي الله عنها - ففيما وراءه بقي على أصل النفي، ولأنه لعب واللعب حرام في الأصل، إلا أن اللعب بهذه الأشياء صار مستثنى من التحريم شرعاً؛ لقوله - عليه الصلاة والسلام - "كل لعب حرام إلا ملاعبة الرجل امرأته وقوسه وفرسه"؛ حرم - عليه الصلاة والسلام - كل لعب واستثنى الملاعبة بهذه الأشياء المخصوصة؛ فبقيت الملاعبة بما وراءها على أصل التحريم"^(٢).

وقال القرافي في الذخيرة^(٣): "وهي^(٤) لهُو ولعب، وقد ذم الله تعالى اللهُو واللعب".

وقال الخطابي في الكلام على نحو الحديث السابق: "وفي هذا بيان أن جميع أنواع اللهُو محظورة وإنما استثنى - صلى الله عليه وسلم - هذه الخلال من جملة ما حرم منها؛ لأن كل واحدة منها إذا تأملتها وجدتها معينة على حق أو ذريعة إليه، ويدخل في معناها ما كان من المتناقفة بالسلاح والشد على الأقدام ونحوها مما يرتاض الإنسان به؛ فيتوقع^(٥) بذلك بدنه، ويتقوى به على مجالدة العدو، لا كما في سائر ما يتلهى به البطالون من أنواع اللهُو؛ كالنرد، والشطرنج، واللعب بالحمام وسائر ضروب اللهُو مما لا يستعان به في حق فمحظور كله"^(٦).

(١) أخرجه أحمد (١٢٩/١٦) رقم (١٠١٣٨)، وأبو داود (٢٥٧٤)، والترمذي (١٧٠٠)، والنسائي (٣٥٨٥)، وابن ماجه (٢٨٧٨) ولم يذكر النصل. قال محققو المسند (١٢٩/١٦): "إسناده صحيح، رجاله رجال الصحيحين غير نافع بن أبي نافع، فقد روى له أبو داود والترمذي والنسائي، وهو ثقة".

(٢) بدائع الصنائع ٣٠٥/٥. هكذا جاء في كتب الحنفية بلفظ (حرام) وهو خطأ، ولم يرد في شيء من ألفاظ الحديث؛ بل جاء في كل ألفاظه (باطل)، ولعل هذا من أسباب ما ذهب إليه بعض فقهاء الحنفية من أن الأصل في اللهُو واللعب هو التحريم.

(٣) ٢٨٥/١٣.

(٤) يقصد النرد والشطرنج.

(٥) أي يصلب ويشتد، وفي مقاييس اللغة، ص ١٠٦١، مادة (وقح): "الواو والقاف والحاء تدل على صلابة في الشيء"، ويقال: وقح الحافر: أي صلب. وينظر: المصباح المنير ص ٢٥٦، القاموس المحيط ص ٢٤٧، مادة (وقح).

(٦) معالم السنن ٢/٢٤٢.

وقال البغوي: "وفيه بيان أن جميع أنواع اللهو محظورة، واستثنى منها هذه الثلاث لكونها ذريعة إلى الحق، ويدخل في معناها المثاقفة بالسلاح، والشد على الأقدام، ونحوها، فأما سوى ذلك من المزاجلة^(١) بالحمام، واللعب بالنرد، ونحوها، فحرام"^(٢).
وقال الهيثمي: "الباب الثاني: في أقسام اللهو المحرم وغيره.

اعلم أن أصل هذا الباب قوله -صلى الله عليه وسلم- في الحديث الصحيح: "كل شيء يلهو به ابن آدم باطل إلا رمية بقوسه، وتأديبه فرسه، وملاعبته امرأته"؛ وذلك لأنه أفاد أن كل ما يتلهى به الإنسان مما لا يفيد في العاجل والآجل فائدة دينية فهو باطل، والاعتراض فيه متعين إلا هذه الأمور الثلاثة؛ فإنه وإن فعلها على أنه يتلهى بها وليستأنس بها وينشط، فإنها حق؛ لاتصالها بما قد يفيد؛ فإن الرمي بالقوس وتأديب الفرس فيهما عون على القتال، وملاعببة المرأة قد تفضي إلى ما يكون عنه ولد يوحد الله ويعبده؛ فلهذا كانت هذه الثلاث من الحق وما عداها من الباطل"^(٣).

أدلة الأقوال:

أدلة القول الأول:

- ١- ما ثبت عنه -صلى الله عليه وسلم- من أنه مارس مثل هذه الأمور في بعض المواطن، وأقر بعضاً؛ فمن ذلك المصارعة، والعدو، والسباحة، وغيرها، وكذلك فعل الصحابة -رضي الله تعالى عنهم-^(٤).
 - ٢- القاعدة المشهورة: الأصل في الأشياء الإباحة^(٥).
- وأما لفظ (باطل) الوارد في ألفاظ الحديث فقد بيّن بعض أهل العلم أنها لا تدل

(١) الزجل: إرسال الحمام، وزجل الحمام يزجلها زجلاً: أرسلها على بُعد. ينظر: لسان العرب ١٧٢/٣، مادة (زجل). والمزاجلة مفاعلة، وعليه فيكون المقصود بها المسابقة بإرسال الحمام.

(٢) شرح السنة ٣٨٣/١٠.

(٣) كف الرعاع عن محرمات اللهو والسماع ص ١٤٦.

(٤) ينظر: مصنف ابن أبي شيبة ٥٢٧/٦، ٥٢٨، وينظر: ابن القيم، "الفروسية" ص ٧، وما بعدها.

(٥) ينظر: الفروسية ص ٩٣.

على التحريم، ومن ذلك قول الغزالي: "قوله: "باطل" ليس يريد به حرامًا، بل يدل على عدم الفائدة"^(١).

دليل القول الثاني:

قوله صلى الله عليه وسلم: "كل ما يلهو به الرجل المسلم باطل؛ إلا رميه بقوسه، وتأديبه فرسه، وملاعبته أهله؛ فإنهن من الحق"^(٢).

ووجه الدلالة أن غير ما ورد في الحديث باطل فلا ثواب له، والأولى بالمسلم تركه.

قال ابن العربي: " (باطل) ليس يريد به حرامًا، وإنما يريد به أنه عارٍ من الثواب، وأنه للدنيا محضًا، لا تعلق به بالآخرة"^(٣).

وقد يناقش هذا الاستدلال بأن الكراهة تتوجه في اللعب الخالي عن المنفعة تمامًا، أو ما أشغل عما هو أولى عنه.

أدلة القول الثالث:

١- قوله تعالى: ﴿وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ﴾^(٤).

ووجه الدلالة من الآية أن اللعب واللهو مذموم عند الله^(٥)، وما كان كذلك فهو غير جائز.

٢- قوله صلى الله عليه وسلم: "كل لعب حرام إلا ملاعبة الرجل امرأته وقوسه وفرسه".

ووجه الدلالة من الحديث أن النبي -صلى الله عليه وسلم- حرم كل لعب واستثنى الملاعبة بهذه الأشياء المخصوصة؛ فبقي غيرها من أنواع اللعب على أصل التحريم^(٦).

ويناقش هذا الاستدلال بأنه لم يرد في شيء من ألفاظ الحديث لفظ (حرام)؛ بل

(١) إحياء علوم الدين ٢/٢٨٥.

(٢) سبق تخريجه قريبًا.

(٣) عارضة الأحوذى ٧/١٣٦.

(٤) بعض الآية (٣٢) من سورة الأنعام.

(٥) القرآني، "الذخيرة" ١٣/٢٨٥.

(٦) بدائع الصنائع ٥/٣٠٥.

جاء في كل ألفاظه (باطل).

وقد يجاب بأنه على التسليم بعدم ورود لفظ (حرام) فقد ورد لفظ (باطل).

وقد يُرد بأن لفظ (باطل) الوارد في ألفاظ الحديث لا تدل على التحريم، بل على الخلو من الفائدة^(١).

الترجيح:

بعد عرض الأقوال وأدلتها وما ورد من مناقشات يترجح - والله تعالى أعلم - أن الأصل في اللهو واللعب الإباحة؛ إلا ما كان ضرره أكثر من نفعه؛ فيحرم، أو قليل النفع أو معدومه؛ فيكره، وإن اقترن باللعب أمور نافعة ظاهرة المصلحة فقد يكون مستحباً^(٢). وبناء على ما سبق فقد يقال إن الضابط العام لجواز اللعب والترفيه خلوه من المحذور ومن أن يكون وسيلة إليه، والله تعالى أعلم.

(١) إحياء علوم الدين ٢/٢٨٥، ابن تيمية، "الفتاوى الكبرى" ١/١٥٣، ١٥٤، عارضة الأحوزي ١٣٦/٧.

(٢) فصل أبو العباس ابن تيمية وتبعه ابن القيم -رحمهما الله تعالى- الحكم في اللعب من جهة ما يترتب عليه من مصالح أو مفساد؛ فذكر أبو العباس ابن تيمية -رحمه الله تعالى- في سياق الكلام عن أنواع المغالبات الأقسام التالية:

الأول: ما كان معيناً على ما أمر الله به؛ فحكمه في الأصل الجواز بجعلٍ وبغير جعل؛ كالمسابقة على الخيل والإبل والنضال.

الثاني: ما كان مفضياً إلى ما نهى الله عنه؛ فهو حرام ومنهي عنه، بجعلٍ وبغير جعل؛ كالترد والشطرنج.

الثالث: ما قد يكون فيه منفعة بلا مضرّة راجحة؛ فهو جائز بلا جعل؛ كالمسابقة على الأقدام ونحوها.

ينظر: الفتاوى الكبرى ٤/٤٦٤، الفروسية ص ١٠٣، ١٠٤.

المطلب الثاني: ضوابط اللعب بالألعاب الإلكترونية.

المطلع على واقع الألعاب الإلكترونية يلحظ اشتغالها على مخالفات كثيرة؛ سواء بالنظر في واقعها أو ما تؤول إليه.

والضابط العام في جوازها ألا تكون مشتملة على محرم أو ضرر، ولا مفضية إليه.

ومن الضوابط التفصيلية للقول بجوازها ما يلي:

١- ألا تلهي عن ذكر الله وعن الصلاة.

٢- ألا تكون مصحوبة بميسر ولا قمار^(١).

٣- ألا تؤدي إلى التنازع والتعصب.

٤- ألا تصحبها موسيقى ونحوها من المحرمات^(٢).

٥- ألا تشتمل على ما يتنافى مع عقيدة الإسلام؛ كإهانة الإسلام^(٣) أو شيء من

شعائره^(٤)، أو رفع الصليب^(٥)، أو تمجيد الكفار وتربية الاعتزاز بهم^(٦)، أو

المشتملة على سحر، وكالمشتملة على حركات وأفعال لها علاقة بالعقائد الكفرية؛

كالأنحاء للمدرب، أو بعض الطقوس البوذية لبعض ألعاب الدفاع، فان ذلك كله

(١) وسيأتي الكلام عن هذه الفقرة لاحقاً.

(٢) وغالب الألعاب لا تخلو من الموسيقى والرقص، بل تعتبر جزءاً من اللعبة، وخصص لبعض الألعاب وبعض الشخصيات رقصات معينة، يعرفها اللاعبون وكثيراً ما يطبقونها؛ كرقصة (فورتنايت)، وغيرها.

(٣) كالألعاب التي يأخذ فيها اللاعب إذا قصف مكة ١٠٠ نقطة وإذا قصف المدينة ٥٠ نقطة وهكذا.

(٤) مثل لعبة (first to fight)؛ ففيها إخلاء المدن من الملتحين! وفيها قصف المساجد - مع سماع أصوات الأذان منها -، وفيها إطلاق النار على المصاحف، ولا يمكن الانتقال لمرحلة أخرى إلا بتطهير المدينة من المسلمين ومساجدهم!.

(٥) ومن ذلك الألعاب التي تقوم على تقديس الصليب وأنّ المرور عليه يعطي صحة وقوة، أو يعيد الروح، أو يزيد في الأرواح بالنسبة للاعب ونحو ذلك، وكذلك ألعاب تصميم بطاقات أعياد الميلاد في دين النصرى.

(٦) كالألعاب التي إذا اختار فيها اللاعب جيش دولة كافرة يُصبح قويا، وإذا اختار جيش دولة مسلمة أو عربية يكون ضعيفاً.

يُضُرُّ بعقيدة المسلم.

٦- ألا تشمل على دعوة إلى رذيلة؛ كصور العورات، وقصص العشق والغرام والعلاقات المحرمة^(١).

٧- ألا يؤدي اللعب بها إلى التفريط في الواجبات.

٨- ألا يترتب عليها ضرر صحي؛ كالإضرار بالعينين، أو الأعصاب، وكذلك المؤثرات الصوتية الضارة بالأذن، وقد أثبتت الدراسات الحديثة أنّ هذه الألعاب تُحدث إدمانا وإضرارا بالجهاز العصبي، وتُسبب التوتر والعصبية لدى الأطفال^(٢).

٩- ألا يكون فيها تربية على العنف والإجرام، وتسهيل القتل وإزهاق الأرواح^(٣)، وبعضها قد تكون نهايته الانتحار^(٤).

١٠- ألا يكون فيها إفساد لواقعية الطفل بتربيته على عالم الأوهام والخيالات والأشياء المستحيلة، كالعودة بعد الموت، والقوة الخارقة التي لا وجود لها في الواقع، وتصوير الكائنات الفضائية ونحو ذلك.

(١) كالألعاب التي تحوي مشاهد جنسية فاضحة، أو الدعوة للمجون والألفاظ البذيئة، نحو: (GrandTheft Auto)، (TombRaider)، (Bully)، وكالألعاب التي تكون جائزة الفائز فيها ظهور صورة عارية، وكذلك إفساد الأخلاق في مثل الألعاب التي تقوم فكرتها على النجاة بالمعشوقة والمحبوبة والصديقة من الشرير أو التنين.

(٢) أصدرت منظمة الصحة العالمية: (World Health Organization) أو (WHO اختصارا) قرارا بتضمين إدمان ألعاب الفيديو كمرض عقلي يدعى "Gaming Disorder"، وذلك في أحدث إصداراتها من مجلة تصنيف الأمراض الداخلية "Internal Classification of Diseases".

ينظر: (<https://arabic.rt.com/health/951250>)

(٣) كما في لعبة دووم المشهورة.

(٤) كما في لعبة الحوت الأزرق، ولعبة مريم، وقد تناقلت وسائل الإعلام عددا من أخبار الانتحار أو محاولته، وآخرها يوم أمس الثلاثاء ١٤٤٠/٦/٢١ عندما حاولت طفلة (عمرها ١٢ سنة) في جازان الانتحار، ورمت بنفسها في بئر منزلهم عند الساعة ١٢ ليلا؛ استجابة لتعليمات (لعبة مريم) التي هددها بقتل والديها إن لم تنتحر. ينظر: صحيفة العرب اليوم الإلكترونية، عدد التأريخ المذكور.

المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د. حسين بن معلوي بن حسين الشهراني

ويجمع ذلك ألا تكون اللعبة محرمة تحريم مقاصد، ولا تحريم وسائل، ومن تحريم المقاصد ألا تكون مشتملة على أي نوع من المحرمات السابقة؛ سواء كان مما يضر بالدين، أو النفس، أو العقل، أو العرض، أو المال؛ فإذا اشتملت على شيء من ذلك كانت محرمة تحريم مقاصد، ولا يصح أن تكون محلاً للمعاوضة أو التبرع؛ لأن منفعتها محرمة، والمنفعة المحرمة لا يجوز العقد عليها لا تبرعاً ولا معاوضة بإجماع العلماء^(١).

وقد نقل ابن حزم الإجماع على أن يبيع جميع الشيء الحاضر الذي يملكه بئعه كله ملكاً صحيحاً، ولم يكن المبيع محرماً؛ أن يبيعه جائز^(٢).

والقاعدة في هذا أنه "إذا حرم الله الانتفاع بشيء حرم الاعتياض عن تلك المنفعة"^(٣). ومن الضوابط المهمة لجواز الألعاب المتعلقة بالمعاوضات: ألا تشتمل على قمار أو ميسر أو غرر مؤثر أو رهان محرم.

والواقع أن كثيراً من هذه الألعاب لا تخلو من هذه الأمور، وبخاصة القمار^(٤)، وفيما

(١) ينظر: مراتب الإجماع ص ١٤٩، بداية المجتهد ١٦٦/٢، مجموع الفتاوى ٢٠٨/٣٠.

(٢) ينظر: مراتب الإجماع ص ١٤٩.

(٣) ابن تيمية، "بطلان التحليل" ٣٥/٦، وينظر: مجموع الفتاوى ٢٣٧/٣٢.

(٤) جاء في صحيفة سكاي نيوز الإلكترونية تحت عنوان: "ألعاب تعري جيلا من الأطفال للعب القمار"، بتاريخ ١٣ ديسمبر ٢٠١٧: حذرت لجنة تنظيم المقامرة في بريطانيا الحكومة من إغراء جيل من الأطفال بلعب القمار عبر ألعاب الكمبيوتر الشائعة عبر الإنترنت، وأظهر بحث جديد أن ألعاب الفيديو عبر الإنترنت "تستغلها أطراف ثالثة مفترسة" تسمح للأطفال بالمقامرة؛ لأنه لا توجد عمليات تحقق رسمية بشأن العمر. وذكرت صحيفة "التلغراف" البريطانية أن لجنة القمار حذرت من أن تسهم منصات وسائل التواصل الاجتماعي في شهرة مثل هذه المواقع، التي تشجع الأطفال على لعب القمار. وقال الخبراء: إن الإقبال المتزايد على هذه المواقع يعني غالباً أن الأطفال يجتربون لعبة القمار لأول مرة، دون أن يدركوا أنهم يقادون إلى أشكال أخرى أكثر ضرراً من الرهان. وأوضحت اللجنة أن ٨٠% من الأطفال شاهدوا إعلانات المقامرة على شاشة التلفزيون، وأن ٧٠% منهم تعرضوا لها على وسائل التواصل الاجتماعي. وهناك ١٠% أخرى تتبع هذه الشركات على منصات مثل تويتر وفيسبوك، على الرغم من أنهم دون السن القانونية. أ. هـ. بتصرف يسير.

ينظر: (<https://www.skynewsarabia.com/technology>)

يلي بيان لما يمكن أن تشتمل عليه هذه الألعاب، وحكم كل منها.

أولاً: القمار والميسر:

اتفقت كلمة أهل العلم من الصحابة -رضي الله عنهم- فمن بعدهم على أن القمار^(١) كله بأي شيء كان داخل تحت حكم الميسر^(٢)؛ إما لأنه مشمول بلفظ الميسر لدخوله تحت اسمه عند الأكثرين، أو لأن بعضه كذلك وبعضه ملحق به حكماً عند آخرين؛ لما علم من أن الأحكام الشرعية كما تثبت بالنص تثبت بالقياس الصحيح.

ولذا جاء في كثير من عبارات السلف قولهم: "الميسر: القمار"، و "أل" في كلمة القمار تفيد الاستغراق لجميع أجزائه؛ فلا يخرج منها شيء عن حد الميسر^(٣).

ومن ذلك قول ابن حزم -رحمه الله تعالى-: "أجمعت الأمة التي لا يجوز عليها الخطأ فيما نقلته مجمعة عليه: أن الميسر الذي حرمه الله تعالى هو القمار، وذلك ملاعبة الرجل صاحبه على أن من غلب منهما، أخذ من المغلوب قَمَرَتَه التي جعلها بينهما؛ كالمتصارعين يتصارعان، والراكبين يتراكبان، على أن من غلب منهما، فللغالب على المغلوب كذا وكذا خطارا وقمارا؛ فإن ذلك هو الميسر الذي حرمه الله تعالى، وقد قال النبي - صلى الله عليه وسلم -: "من قال لصاحبه تعال أقامرك، فليصدق"^(٤).

وقال أبو العباس ابن تيمية -رحمه الله تعالى-: "واتفق المسلمون على تحريم الميسر،

(١) قال البعلي: "القَمَارُ: مصدر قامره: إذا لعب معه على مالٍ يأخذه الغالب من المغلوب كائناً ما كان، إلا ما استثني في السبق، يقال: قَمَرَهُ يَقْمُرُهُ، وَيَقْمُرُهُ بِضَمِّ الميم وكسرهما". المطلع على ألفاظ المقنع ص ٣٠٧.

(٢) جاءت عبارات كثيرة عن السلف بأن الميسر هو القمار، جاء ذلك عن: ابن عباس وابن عمر - رضي الله عنهم-، ومجاهد، وقتادة، والسدي، والحسن.

وثمة عبارات أخرى يفهم منها أن القمار جزء من الميسر. ينظر: تفسير الطبري ٦٧٠/٣ وما بعدها، الأدب المفرد ص ٤٧٣، مصنف ابن أبي شيبة ٥٥٣/٨.

(٣) ينظر: د. سليمان الملحم، "القمار: حقيقته وحكمه" ص ٨٢.

(٤) الفروسية ص ١٦٤، والحديث أخرجه البخاري في صحيحه رقم (٤٥٧٩)، ومسلم رقم (١٦٤٧) من حديث أبي هريرة رضي الله عنه.

واتفقوا على أن المغالبات المشتملة على القمار من الميسر، سواء كان بالشطرنج أو بالنرد أو الجوز أو الكعاب أو البيض، قال غير واحد من التابعين؛ كعطاء وطاووس ومجاهد وإبراهيم النخعي: كل شيء من القمار فهو من الميسر، حتى لعب الصبيان بالجوز^(١).

وما تقدم من هذه النقول وغيرها تفيد في الاستدلال على حرمة أي نوع من أنواع القمار بأدلة تحريم الميسر، وإنما الشأن في إثبات كونه قماراً أو لا.

ومما يجدر التنبيه إليه أن مما جاء من عبارات السلف ما يفيد أن القمار من الميسر، وهذا يفيد أن الميسر يتناول القمار وغيره، وفائدة هذا تظهر في صحة الاستدلال بأدلة حرمة الميسر على أشياء أخرى من اللهو ليس بالضرورة أن تكون قماراً^(٢).

ومن ذلك قول القاسم بن محمد عندما سئل: النرد ميسر. رأيت الشطرنج ميسر؟ فقال: "كل ما ألهى عن ذكر الله وعن الصلاة فهو ميسر"^(٣).

ونقل عن الإمام مالك أنه قال: "الميسر ميسران: ميسر اللهو وميسر القمار؛ فمن ميسر اللهو: النرد، والشطرنج، والملاهي كلها، وميسر القمار: ما يُتخاطر عليه"^(٤).

وعليه فإن الميسر قد يكون بالقمار، وقد يكون بلهو لا قمار فيه؛ فإذا اجتمعوا فالحرمة أشد وأعظم.

قال أبو العباس ابن تيمية: "قول القائل إن الميسر إنما حرم لمجرد المقامرة دعوى مجردة، وظاهر القرآن والسنة والاعتبار يدل على فساده"^(٥).

وقال: ". إن الله سبحانه وتعالى إنما حرم علينا المحرمات من الأعيان كالدوم والميتة ولحم الخنزير، أو من التصرفات كالميسر والربا الذي يدخل فيه بيوع الغرر لما في ذلك من المفاسد التي نبه الله عليها ورسوله، بقوله سبحانه وتعالى: ﴿ إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقَعَ

(١) الفتاوى الكبرى ١٠/٢.

(٢) ينظر: د. سليمان الملحم، "القمار حقيقته وحكمه" ص ٨٥.

(٣) أخرجه أحمد في الزهد ص ١٧٤، والطبري في جامعه ٦٧٣/٣.

(٤) تفسير القرطبي ٥٢/٣.

(٥) الفتاوى الكبرى ٤/٤٦٤.

بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ﴿١﴾
 ؛ فأخبر سبحانه أن الميسر يوقع العداوة والبغضاء، سواء كان ميسرا بالمال أو باللعب، فإن المغالبة بلا فائدة وأخذ المال بلا حق يوقع في النفوس ذلك" (١).

وقال: " وكذلك لفظ الميسر هو عند أكثر العلماء يتناول اللعب بالنرد والشطرنج، ويتناول بيوع الغرر التي نهى عنها النبي - صلى الله عليه وسلم - فإن فيها معنى القمار الذي هو ميسر؛ إذ القمار معناه: أن يؤخذ مال الإنسان وهو على مخاطرة، هل يحصل له عوضه أو لا يحصل؛ كالذي يشتري العبد الأبق، والبعير الشارد، وحبل الحبله ونحو ذلك مما قد يحصل له وقد لا يحصل له، وعلى هذا فلفظ الميسر في كتاب الله تعالى يتناول هذا كله" (٢).

وقال: "فتبين أن (الميسر) اشتمل على مفسدتين: مفسدة في المال، وهي أكله بالباطل، ومفسدة في العمل وهي ما فيه من مفسدة المال وفساد القلب والعقل وفساد ذات البين، وكل من المفسدتين مستقلة بالنهي؛ فينهى عن أكل المال بالباطل مطلقا ولو كان بغير ميسر كالربا، وينهى عما يصد عن ذكر الله وعن الصلاة ويوقع العداوة والبغضاء ولو كان بغير أكل مال؛ فإذا اجتمعا عظم التحريم: فيكون الميسر المشتمل عليهما أعظم من الربا، ولهذا حرم ذلك قبل تحريم الربا" (٣).

وقال ابن القيم -رحمه الله تعالى-: "والميسر" هو القمار، وتحريمه إما أن يكون لنفس العمل، أو لما فيه من أكل المال بالباطل، أو لمجموع الأمرين" (٤).

ثانياً: الرهان:

الذي يدل عليه النظر والاستقراء لاستعمال كلمة الرهان والمراهنة عند أهل اللغة وفي استعمال الشرع وأهل العلم أن لفظ الرهان وإن غلب استعماله بما يطابق القمار في المعنى؛

(١) الفتاوى الكبرى ٢٩/٤.

(٢) المرجع نفسه ١٥٤/١.

(٣) مجموع الفتاوى ٢٣٧/٣٢.

(٤) الفروسية ص ٩٩.

إلا أنه يطلق على معانٍ أحرّ ليست من القمار^(١)، فيطلق الرهان على المسابقة بالخيل^(٢)، وعلى المسابقة على مال^(٣)، وعلى المخاطرة بمعنى القمار^(٤)؛ وذلك بأن يعلّق غنم بعضهم من بعض على خطر.

ومن كلام الفقهاء حول هذا المعنى، أي أن الرهان بمعنى القمار:

" (وفي المحلى): الرهان بالكسر: تراهن القوم؛ بأن يخرج كل واحد منهما؛ ليفوز بالكل إذا غلب"^(٥).

وقول ابن العربي: "المراهنة، وهي عبارة عن الاتفاق على التزام شيء في ظهور أحد أمرين تعارضا في القول أو في الوجود، وادعى فريقان كلّ واحد منهما، والتزموا على ذلك غرما، وجعلت كل طائفة فيه رهنا"^(٦).

فالرهان بهذه الصورة يعني القمار؛ حيث يكون هناك جعل مبدول من الطرفين، وربما أطلق على حالة خاصة من القمار، عندما لا يكون للطرفين أي دخل في اللعب أو السباق، وصورته أن يقول أحدهما للآخر: إن سبق زيد فلك مني كذا، وإن سبق عمرو فلي عليك كذا، وقد يتساوى المبلغان أو يتفاوتان؛ ففي القمار طرفان للمقامرة واللعب معا، وفي الرهان أربعة أطراف: طرفان للمراهنة، وطرفان آخران مستقلان للعب، وكلاهما يصدق عليه أنه: كل لعب على مال يأخذه الغالب من المغلوب^(٧).

(١) ينظر: الملحم، "القمار" ص ١٠١.

(٢) ينظر: القاموس المحيط، ص ١٢٠٢، مادة (رهن).

(٣) وهذا كثير الاستعمال عند العلماء وخاصة المالكية؛ حيث يطلقون الرهان أو المراهنة على بذل المال في المسابقات عموما ثم يفصلون في أحكامه. ينظر: أحكام القرآن ٤/١، التمهيد ٨٨/١٤.

(٤) وهو مستعمل عند أهل اللغة وأهل الشريعة. ينظر: لسان العرب ١٨٩/١٣، المفردات ص ٣٦٧، مشارق الأنوار ٣٠٠/١.

(٥) أوجز المسالك ٥٦٣/٨.

(٦) عارضة الأحوذى ٤٩/١٢.

(٧) ينظر: د. رفيق المصري، "الميسر والقمار" ص ٣٣.

ولا فرق بين رهان يعقد بين المتبارين أنفسهم، ورهان يعقد بين غيرهم؛ لأن الكل قمار ما دام كل من المتراهنين يكون معرضاً للغنم والغرم^(١).

ثالثاً: الغرر:

ثبت نهي النبي صلى الله عليه وسلم عن بيع الغرر، من حديث أبي هريرة - رضي الله تعالى عنه - قال: نهى رسول الله - صلى الله عليه وسلم - عن بيع الحصاة، وعن بيع الغرر^(٢). والغرر هو الخطر وزناً ولغة، وهو في الاصطلاح: ما كان مستور العاقبة^(٣). والممنوع منه هو الغرر المؤثر، وضابطه: "الغرر الكثير، في عقود المعاوضات المالية، إذا كان في المعقود عليه أصالة، ولم تدع للعقد حاجة"^(٤).

وإذا كان القمار والميسر عقداً خاصاً يقوم - في الغالب - على أساس المراهنة في اللعب؛ فإن كلمة قمار أو ميسر أخص من كلمة غرر؛ فالقمار والميسر غرر من غير شك، ولكن هناك عقود كثيرة فيها غرر لا يصح أن يقال عنها قمار؛ فالبيع والإجارة وغيرهما من العقود التي يكون فيها غرر؛ لا يتناولها وصف القمار؛ إلا ما تحقق فيه وصف القمار؛ كبيع الحصاة؛ فإنه قمار وإن سمي بيعاً، ولهذا ذكره ابن رشد في بيوع الغرر، ووصفه بقوله: "وهذا قمار"^(٥).

(١) ينظر: د. الصديق الضير، "الغرر وأثره في العقود" ص ٦٢٧.

(٢) رواه مسلم، رقم (١٥١٣).

(٣) قال د. الصديق الضير في كتابه (الغرر وأثره في العقود، ص ٣٤): "وهو تعريف السرخسي، ووافقه عليه ابن تيمية في أحد رأيه، والبايرتي، والشرقاوي مع اختلاف يسير في اللفظ، وهو موافق لتفسير مالك للغرر، ولتعريف الدسوقي، وإن كان اللفظ مختلفاً. وقد فضله على غيره من التعريفات؛ لأنه أجمعها للفروع الفقهية التي أدخلها الفقهاء تحت الغرر، مع قلة كلماته".

(٤) الغرر وأثره في العقود، ص ٥٨٣.

(٥) ينظر: الغرر وأثره في العقود، ص ٤٢.

قال ابن رشد في بداية المجتهد: "وأما بيع الحصاة؛ فكانت صورته عندهم ان يقول المشتري: أي ثوب وقعت عليه الحصاة التي أرمي بها فهو لي بكذا، وقيل أيضاً: إنهم كانوا يقولون: إذا وقعت الحصاة

وبهذا يتبين أنه ليس كل غرر قمار، والقمار الغالب أن يكون في مجال اللعب، أما الغرر ففي البيوع وما شابهها؛ كالمشاركات^(١).
ومما سبق يُخلص إلى أن الألعاب الإلكترونية إذا اشتملت على قمار أو رهان أو غرر ممنوع؛ فإنها لا تجوز، والله تعالى أعلم.

من يدي فقد وجب البيع، وهذا قمار".
(١) ينظر: د. رفيق المصري، "القمار والميسر" ص ٣٤.

المبحث الرابع: أنواع المعاوضات في الألعاب الإلكترونية وأحكامها:

بالنظر في الألعاب الإلكترونية وما يجري فيها من معاوضات يمكن حصر أهمها - إجمالاً - في المطالب العشرة الآتية:

المطلب الأول: شراء جهاز اللعبة أو اللعبة نفسها.

بعض الألعاب تحتاج لجهاز خاص عن طريقه يستطيع اللاعب ممارسة الألعاب بشراء قرص خاص لكل لعبة ومن ثم إدخاله في هذا الجهاز وفق طريقة معينة، ومن أمثله أجهزة بلايستيشن (PlayStation) التابعة لشركة سوني، وأجهزة إكس بوكس (Xbox) التابعة لشركة مايكروسوفت، وأجهزة سويتش (Switch) التابعة لشركة نينتندو، وغيرها^(١).

الحكم:

الأصل في البيع الجواز؛ لعموم الأدلة الدالة على جواز البيع، والبيع ثبت جوازه بالكتاب والسنة والإجماع؛ فمن الكتاب قول الله تعالى: ﴿وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ﴾^(٢)، وأما من السنة فبأنواعها الثلاثة: القولية والفعلية والتقريبية، مما هو مشتهر معلوم في كتاب السنة، وأما الإجماع فأجمعت الأمة على جوازه^(٣).

وعلى هذا فإن شراء جهاز اللعبة الأصل فيه الجواز، ويكون الحكم للعبة التي يشغلها هذا الجهاز؛ فإن كانت اللعبة مباحة خالية من المحظورات التي سبق ذكرها؛ كان شراء جهاز تشغيلها مباحاً كذلك، وإن كانت اللعبة ممنوعة كان شراؤه ممنوعاً؛ لأنه يكون وسيلة يستعان بها على الممنوع؛ فيكون ممنوعاً؛ إذ الوسائل لها أحكام المقاصد^(٤)، وقد انعقد الإجماع على

(١) بعض هذه الأجهزة يمكن من خلالها الارتباط بالإنترنت وممارسة ألعاب معينة عبر منصات أو خوادم (سيرفرات) خاصة.

(٢) من الآية ٢٧٥، سورة البقرة.

(٣) ينظر: الحاوي الكبير ٥/٣-٥، تحفة الفقهاء ص ٤٣٢، الإفصاح ١/٢٧٠، المغني ٦/٧، شرح الزركشي على الخراقي ٤/٢، ابن الهمام، "فتح القدير" ٦/٢٤٧، مواهب الجليل ٤/٢٢٧.

(٤) ينظر: قواعد الأحكام ١/٧٤، ١٧٦، ١٧٧، أعلام الموقعين ٣/١٧٩، شرح الزركشي على الخراقي ٣/٦٥٤، كشاف القناع ١/٢٨٣.

المطلب الثاني: استضافة خادم (سيرفر^(٢) game server):

وصورة ذلك أن ترفع لعبة من الألعاب على موقع في الإنترنت عبر سيرفر معين، ويدفع اللاعبون مقابل الاشتراك^(٣)، ويكون اللعب مباشرة عبر الإنترنت، ولا حاجة لجهاز تشغيل خاص للعبة؛ إلا الأدوات المستخدمة للعب.

الحكم:

تكيف هذه الصورة على أنها إجارة، وما يدفعه اللاعبون للمستضيف (مالك السيرفر أو مالك منفعته) يعد أجرة؛ فاللاعبون مستغلون لهذه المنفعة (اللعبة من خلال السيرفر Server) مقابل عوض معلوم، ولذلك فإن حكم هذه الإجارة راجع -في الأصل- إلى المنفعة محل المعاوضة من حيث كونها مباحة أو غير مباحة، ومن المقرر أن من شروط عقد الإجارة كون المنفعة مباحة؛ إذ لا يجوز العقد على المنافع المحرمة^(٤)، والقاعدة أنه "إذا حرم الله الانتفاع بشيء حرم الاعتياض عن تلك المنفعة"^(٥).

(١) ينظر: مراتب الإجماع ص ١٤٩، ١٥٠، مواهب الجليل ٢٦٣/٤، الإفصاح ٢٩٤/١.

(٢) سبق التعريف به في مصطلحات البحث.

(٣) في بعض الألعاب يكون حساب اللاعب مرتبط بالجوجل بلاي، وهو أيضا مرتبط ببطاقة فيزا خاصة به، وعند شراء اللعبة يخضم تلقائيا من الفيزا، ويحصل على عضوية VIP، وعن طريقها يمكن الحصول على أدوات غير موجودة في الاشتراك المجاني؛ كإضافة الأصدقاء، واللعب مع المشتركين أينما كانوا، والحصول على رصيد غير محدود، وغير ذلك.

وفي بعض أنظمة الألعاب كنظام MMORPG يدفع اللاعب اشتراكًا شهريًا للدخول في اللعبة، ثم يحصل على المميزات بحسب مهارته.

(٤) ينظر: المبسوط ٣٨/١٦، بدائع الصنائع ٣٩/٤، المعونة ٧١٤/٢، بلغة الساعب ص ٢٢٧، المهذب ٤٠١/١، الشرح الكبير ١٧٠/١١، مطالب أولي النهى ٦٠٤/٣.

(٥) ابن تيمية، "بطلان التحليل" (ضمن الفتاوى الكبرى) ٣٥/٦، وينظر: مجموع الفتاوى ٢٣٧/٣٢.

المطلب الثالث: شراء النقاط (الجواهر).

تعتمد الشركات المصنعة أو المطورة إلى صناعة نقود افتراضية داخل اللعبة، ومن يريد الحصول على ميزات أو خصائص أو قوى معينة تساعد على الفوز - كأسلحة أو معدات أو لاعبين، ونحوها- فإما أن يتخطى إحدى العقبات in-game currencies، والغالب أنها تستغرق وقتًا وجهدًا، وإما أن يدفع لشراء تلك الميزات عن طريق نقود افتراضية مشفرة (microtransaction) مدعومة من منصات اللعب، مثل CoinPoker، ويكون شراؤها بالمال الحقيقي عن طريق إحدى وسائل الشراء السابقة.

الحكم:

شحن اللعبة الإلكترونية برصيد معين (نقود افتراضية) مقابل نقود حقيقية للبدء في اللعبة أو للاستمرار فيها يعتبر ثمنًا للمنفعة؛ فلا مانع منه بشروطه؛ سواء أكان هذا الرصيد المشحون مساويًا للمبلغ المدفوع أو أقل أو أكثر، والمبادلة هنا ليست بين نقد ونقد، بل بين نقد ورصيد إلكتروني (نقود افتراضية)؛ فإذا كانت اللعبة مباحة كان الدفع لاستيفائها والحصول عليها أو على بعض أجزائها وخواصها كذلك، وهذا مبني على أن الأصل في البيع الجواز، كما تقدم قريبًا.

ويمكن تخريج هذه المسألة على ما ذكره الفقهاء من جواز المعاوضة على المنفعة المباحة للتسلية واللعب المباح، ومن ذلك قول الشرييني: "ولو استأجر شجرة للاستظللال بظلها أو الربط بها أو طائرًا للأنس بصوته؛ كالعندليب، أو لونه كالطاوس صح؛ لأن المنافع المذكورة مقصودة متقومة"^(١).

وكذلك الحال في دفع المال الحقيقي لشراء أدوات أو خصائص إضافية في اللعبة؛ كسلاح، أو لاعب مميز، أو ملابس، أو سرعة زائدة، ونحوها؛ فكل ذلك جائز إذا كانت اللعبة مباحة واللعب كذلك مباحًا؛ فإذا جاز أصل اللعب جاز الفرع، وهو لا يعدو كونه طريقة خاصة في اللعبة^(٢).

(١) مغني المحتاج ٣/٣٣٦، وينظر: أسنى المطالب ٢/١٠، نهاية المحتاج ٣/٣٩٦.

(٢) ينظر: موقع الإسلام سؤال وجواب Islamqa. Info، فتوى رقم (١٩٩٠٣١).

والحاصل أن شراء الإضافات الزائدة في الألعاب مباح في الأصل، إذا كانت اللعبة نفسها مباحة، خالية من المحذورات، فتلك الإضافات هي منافع في اللعبة نفسها، فتصح المعاوضة عليها^(١).

المطلب الرابع: شراء الباقية أو الحزمة (بـ package) داخل اللعبة:

وصورته أن يحتاج اللاعب لشراء خواص مميزة أو مواصفات معينة في اللعبة تساعده على الفوز، وتكون هذه الحزمة مشتملة على أفراد مختلفة الخواص لا تظهر له إلا بعد الشراء، ومثاله: أن يشتري باقة بها عدد من اللاعبين متفاوتي الميزات، أو لاعب واحد متميز جدًا؛ فيشتري هذه الحزمة -مجهولة المحتوى من حيث الخصائص- وقد يحصل على لاعب متميز، وقد يحصل على لاعبين غير متميزين، وهكذا.

الحكم:

شراء هذا النوع من الباقات أو الحزم يكون بنقود افتراضية مشترة بنقود حقيقية، والحاصل أن اللاعب دفع نقودًا حقيقية لشراء باقة أو حزمة معينة مشتملة على خواص وميزات (منافع) مجهولة غير معروفة، وهي وإن علمت أعيانها؛ إلا أنها مجهولة أوصافها، وعلى هذا فإن اللاعب بعد فتح الصندوق إما أن يحصل على خواص مميزة؛ فيكون راجحًا، أو يحصل على خواص ذات قيمة عادية أو لا قيمة لها؛ فيكون خاسرًا، وهذا - مع القول بإباحة اللعبة في الأصل - هو من الغرر المؤثر الممنوع، وقد ثبت عنه -صلى الله عليه وسلم- أن نهي عن بيع الغرر^(٢).

وأما إذا لم تكن النقود الافتراضية مشترة بنقود حقيقية، وإنما كانت هبة من الشركة المصنعة أو عن طريق نقاط ليس أصلها الشراء بنقود حقيقية؛ فالذي يظهر جواز شراء هذه الباقات أو الحزم، ولو اشتملت على غرر؛ لأن طريقها التبرع، والغرر لا يؤثر في عقود التبرعات^(٣).

(١) ينظر: موقع إسلام ويب على الرابط:

(http://fatwa.islamweb.net/fatwa/index.php?page=showfatwa&Option=FatwaId&Id=389527)

(٢) يراجع ما سبق عن الغرر، والحديث سبق تخريجه هناك.

(٣) وهذا مذهب المالكية، واختيار شيخ الإسلام ابن تيمية. ينظر: القراني، "الفروق" ٢٧٦/١ (الفرق

المطلب الخامس: المعاوضة ابتداءً أو بالمزايدة على ميزة أو خاصية محددة.

ومثال ذلك المعاوضة بين المستخدمين على شراء لاعب معين يعرض للبيع عن طريق المزايدة^(١)، وفي هذه الحال تكون هذه الميزة أو الخاصية معلومة لدى المشتري أو لدى المتزايدين؛ كأن يكون سلاحاً معيناً، أو لاعباً معيناً، والغالب أن تكون المزايدة عبر مواقع التواصل الاجتماعي أو في موقع من مواقع الإنترنت.

الحكم:

المعاوضة هنا هي معاوضة على منفعة، والأصل في ذلك الجواز إذا توافرت الشروط العامة للعبة، والشروط الخاصة للمعاوضة، ويضاف إلى ذلك في حال المزايدة خلوها من النجش، وهو أن يزيد في الثمن من لا يريد الشراء^(٢)؛ والنجش في الألعاب الإلكترونية هو نجش إلكتروني؛ بمعنى أن وسيلته إلكترونية؛ فيحصل عن طريق إحدى وسائل التواصل الإلكترونية؛ بحيث يضع كل سائم الثمن الذي يريد، وحكمه لا يختلف عن حكم النجش المعروف في الأسواق، وقد ورد في الصحيح النهي عنه، في قوله صلى الله عليه وسلم: "ولا تناجشوا"^(٣).

=

الرابع والعشرون)، وابن تيمية، "مجموع الفتاوى" ٣١/٢٧٠، ٢٧١.

(١) المزايدة هي: "أن ينادي على السلعة، ويزيد الناس فيها بعضهم على بعض، حتى تقف على آخر زائد فيها فيأخذها".؛ ابن جزري، "قوانين الأحكام" ص ٢٩٠.

وقد ذهب إلى جواز بيع المزايدة جماهير أهل العلم من الحنفية والمالكية والشافعية والحنابلة، ونقل ابن قدامة وغيره الإجماع على جوازه؛ لكن نقل الإجماع متعقب.

ينظر: فتح القدير ٤٤٧/٦، بداية المجتهد ٣/٣٦٨، مغني المحتاج ٢/٥٠، المغني ٦/٣٠٧.

(٢) ينظر في تعريف النجش: المغني ٧/٣٠٤.

(٣) أخرجه البخاري (٢١٤٠)، ومسلم (١٥١٥).

المطلب السادس: المعاوضة على الحساب نفسه.

بعد أن يصل اللاعب إلى مركز متقدم في لعبة ما يبيع حسابه عن طريق عرضه مباشرة أو في وسائل التواصل الاجتماعي عبر الإنترنت، ويعد موقع "حراج" هو الأكثر استخداماً، ويقصد المشتري توفير عناء البدء من الصفر وشراء الجواهر^(١).

الحكم:

الأصل أنه يجوز للشخص إنشاء حساب خاص به في أحد المتاجر الإلكترونية وفق الطريقة المذكورة آنفاً، ومثاله تقريباً إنشاء بريد إلكتروني على Gmail أو Hotmail أو غيرها، وهذا الحساب يستعمل للدخول إلى منصات الألعاب ولشراء الألعاب وغيرها من المتاجر الإلكترونية ونحوها عبر الوسائل التي سبق ذكرها.

وإذا استطاع اللاعب الوصول إلى مركز متقدم في لعبة معينة وأراد أن يبيع حسابه بمقابل مادي جاز له ذلك^(٢)، جرياً على الأصل في المعاملات، مع مراعاة الأمور التالية:

أولاً: أن يكون محتوى الحساب مباحاً؛ فإن اشتمل على شيء من المحرمات لم يجوز بيعه؛ لأنها معاوضة على منفعة محرمة، والمعاوضة على المحرم لا تجوز كما تقدم.

ثانياً: أن يكون مالاً لهذا الحساب، بحيث يجوز له التصرف فيه، والواقع أن بعض المتاجر أو المنصات التي ينشأ عليها الحساب تشتت على البائع عدم بيع الحساب، وذلك أن المشترك (اللاعب) سجل في هذا الحساب باسمه، وبريده الإلكتروني الخاص، وبياناته الخاصة؛ فإذا كان المتجر أو المنصة اشترط عليه عدم بيع الحساب، وكان في هذا الشرط

(١) مثال ذلك: لعبة اسمها (زن اسكيب)، وفكرتها تقوم على وجود صراع بين فريقين مع وجود نماذج لمواد بدائية لتصنيع أدوات وأسلحة لاستخدامها في هذا الصراع، ودور اللاعب هو تصنيع هذه الأدوات واستخدامها، وكلما تغلب على خصمه جمع نقاطاً حتى ينتقل من مستوى إلى مستوى أعلى، وعندما يصل اللاعب إلى مستوى مرتفع في هذا الصراع يبيع هذا المستوى لآخر مقابل مال حقيقي، ويتم تبادل المستويات عن طريق (كلمات مرور) خاصة بكل لاعب.

(٢) وعلى ذلك فتوى دار الإفتاء الأردنية رقم (٣٣٦٩)، وهيئة الفتوى في موقع إسلام ويب (الفتوى رقم ٢١٩٣٩٤)، وموقع الإسلام سؤال وجواب (الفتوى رقم ٢٤٥١١٦).

مصلحة معتبرة؛ لم يجز له بيعه؛ لقوله صلى الله عليه وسلم: "المسلمون على شروطهم"^(١).
ومما يجدر التنبه له أن بعض الحسابات تكون مرتبطة بالأسماء الحقيقية لأصحابها، وهذا النوع من الحسابات وإن قيل: إن محتواه مما تجوز المعاوضة عليه على القول بماليتها؛ إلا أنه لا يمكن بيعه إلا بالتنازل عن الحساب وبياناته للمشتري، وهذا جانب شخصي معنوي الأصل عدم جواز التنازل عنه؛ نظيره من يبيع كتابًا بجانبه المالي والأدبي^(٢).

المطلب السابع: شراء النقود الافتراضية (الرصيد الإلكتروني) بنقود حقيقية.

شراء النقود الافتراضية (الوهية) في اللعبة للاشتراك أو لإكمال اللعبة أو تجاوز مستوى أو مرحلة فيه الظاهر جوازه، وهي أقرب ما تكون للأجرة؛ لأنها شراء منفعة.
أما بيع اللاعب للرصيد أو للنقود الإلكترونية التي حصل عليها بنقود حقيقية؛ فلا يخلو من حالين:

الأولى: أن يبيعها على المنتج عبر الموقع أو المنصة التي اشتراها منها على سبيل التحدي لكسب نقود أكثر؛ فهذا من القمار المحرم؛ لأن حاله مع منتج اللعبة كالمتغالبين في الرهان، فهو دائر بين الغنم والغرم؛ فيمنع لدخوله في ضابط القمار، وهو: كل مخاطرة يعلق تمييز مستحق الغنم والملمزم بالغرم على أمر تخفى عاقبته^(٣).

الثانية: أن يبيعها لشخص آخر أجنبي؛ فتجوز الاستعاضة عن هذه المنفعة بمال حقيقي، إذا توافرت شروط المعاوضة^(٤)، وذلك بناء على ما تقدم من أن الأصل في البيع هو الحل.

(١) أخرجه أبو داود (٣٥٩٤)، والترمذي (١٣٥٢)، وابن ماجه (٢٣٥٣)، والدارقطني ٢٧/٣، وابن حبان في صحيحه (الإحسان ٤٨٨/١١)، والحاكم ٤٩/٢، وسكت عنه، والبيهقي ٦٣/٦، وصححه الترمذي، وحسنه الألباني. ينظر: نصب الرأية ١١٢/٤، التلخيص الحبير ١٠١٢/٣، إرواء الغليل ٢٥١/٥.

(٢) ينظر في هذا: حسين بن معلوي الشهراني، "حقوق الاختراع والتأليف" ص ١١٤، وما بعدها.

(٣) ينظر: الملحم، "القمار" ص ٧٥.

(٤) ينظر: موقع الإسلام سؤال وجواب (Islamqa. Info)، فتوى رقم (١٩٩٠٣١).

المطلب الثامن: المعاوضة مقابل التقدم في مستويات اللعبة:

فعلى سبيل المثال: لعبة اسمها (Clash of Clans)، وفكرة اللعبة أن يكون للاعب قرية يطورها بنفسه بالكامل، ويمنع أي أحد من الدخول لها، لكن مع التقدم في اللعبة يلحظ اللاعب أن تطوير التجهيزات من المباني والمدافع يطول! وبعضها يستغرق تسعة أيام أو أكثر، فتعرض الشركة المنتجة على اللاعب أن يدفع مقابلاً يصل إلى ١٣٠٠ جوهرة بحيث تتولى الشركة إكمال البناء في مدة وجيزة. ويكون شراء الجواهر بمال حقيقي بإحدى طرق الشراء^(١).

الحكم:

يجوز بذل المال في هذه الحال إذا كانت اللعبة مما توافرت فيها شروط المعاوضة، وما يدفع من مال حقيقي هنا هو في مقابل منفعة مباحة معلومة؛ فيكون من باب الإجارة، وهذا مبني على أن الأصل في المعاملات الحل، وأن المنفعة إذا كانت مباحة جازت المعاوضة عليها، كما سبق.

المطلب التاسع: المراهنة على الفوز.

وصورة ذلك أن يتفق شخصان أو فريقان على اللعب بلعبة معينة مما يكون فيها مغالبة، على أن من فاز منهما دفع له الآخر مالاً. ومثالها: لعبة كرة قدم الإلكترونية التي يتنافس فيها فريقان، والفائز منهما يحصل على مال يدفعه الفريق الآخر، وكذلك النرد الإلكتروني^(٢)، والشطرنج الإلكتروني وغيرها.

(١) ينظر: (https://www.adslgate.com/dsl/showthread.php?t=1752173)

(٢) ومن أمثله لعبة (لودو): وهي لعبة تحمّل مجانا، وهي لعبة لوحية مخصصة لشخصين أو أربعة أشخاص، يكون لدى اللاعب فيها أربع قطع خاصه به يحركها عن طريق النرد، وبإمكان قطع اللاعب فيها أكل اللاعب الآخر وإرجاعه الى نقطة البداية، ويمكن في هذه اللعبة شراء مجوهرات وشراء النرد، ويوجد أشخاص يملكون أموال في اللعبة ويبيعونها من خلال المواقع وبالتحديد مواقع إلكترونية خاصة.

الحكم:

إن كانت الفرق في هذه الألعاب تدفع أموالاً، ومن يفوز بهذه المباريات يأخذ هذه الأموال؛ فهذه صورة القمار، وهو غير جائز، ولو لمجرد اللعب واللهو.

وأدلة ذلك ما يأتي:

١- لما فيه من إيهاً اتخذ آيات الله هزواً، وعدم تعظيم حرمانه، والاستهانة بها، وفعل صورة ما حرمه الله - ولو للتسلية واللعب - ينافي تعظيم حرمانه، وقد قال تعالى: ﴿ذَلِكَ وَمَنْ يُعْظَمْ حُرْمَتِ اللَّهِ فَهُوَ خَيْرٌ لَهُ وَعِنْدَ رَبِّي عَذَابٌ﴾ (١).

٢- أن في هذا الفعل تشبهاً بأصحاب الفسق، والتشبه بهم لا يجوز؛ لقوله صلى الله عليه وسلم: "من تشبه بقوم فهو منهم" (٢).

وهذا النوع من الألعاب الإلكترونية إما أن تكون قماراً حقيقة، أو محاكاة لما عليه أهل الباطل ممن يتعاطون القمار والميسر، وكلاهما ممنوع؛ فالأول لدخوله في عموم نصوص تحريم الميسر، واللعب بالنرد والشطرنج، والثاني لما فيه من التشبه بأهل الباطل وطريقتهم، وقد حرم الفقهاء التشبه بعادات أهل الفسق والفجور، ولو كان أصل العمل مباحاً، حسماً لمادة الحرام، وقطعاً للجرأة عليه، فكذلك يقاس عليه كل لعب هو في الأصل مباح، ولكنه يلعب به على هيئة القمار والميسر.

يقول ابن حجر الهيتمي - رحمه الله تعالى -: "إذا أديرت القهوة الحادثة الآن كهيئة إدارة الخمر، حرمت إدارتها، وإلا فلا" (٣).

وفي حاشية ابن عابدين: "قال في الدرر: إذا شرب الماء وغيره من المباحات بلهو وطرب على هيئة الفسقة حرم" (٤).

(١) من الآية (٣٠) من سورة الحج.

(٢) أخرجه أحمد في مسنده، وأبو داود (٤٠٣١)، وصحح إسناده العراقي في تخريج الإحياء (٨٥١)، وحسن إسناده ابن حجر في الفتح ٢٧١/١٠، والألباني في الإرواء (١٢٦٩).

(٣) الفتاوى الفقهية الكبرى ٣٦١/٤.

(٤) حاشية ابن عابدين ٣٣/١٠، وينظر: مواهب الجليل ٩١/١.

المطلب العاشر: تصميم الألعاب الإلكترونية وإنتاجها، والمعاوضة على تأجيرها أو إصلاحها.

الحكم في هذا النوع من المعاوضة يرجع إلى حكم اللعبة نفسها؛ فإن كانت مباحة جازت المعاوضة على تصميمها وإنتاجها، وإصلاحها عند الحاجة، وما يبذل مقابل هذه المنافع يكون أجرة، وقد سبق بيان جواز المعاوضة على المنفعة المباحة.

وأما إذا كانت محرمة لم يجز المعاوضة عليها، ولا على تصنيعها وإنتاجها وبرمجتها، وكذلك إصلاحها؛ لأن هذا يكون من التعاون على الإثم، وهم ممنوع بقول الله تعالى: ﴿وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ﴾^(١)، ويقال كذلك إن "الله تعالى إذا حرم على قوم أكل شيء حرم عليهم ثمنه، كل ذلك مبالغة في الاجتناب؛ فهكذا الميسر منهي عن هذا وعن هذا، والمعين على الميسر كالمعين على الخمر؛ فإن ذلك من التعاون على الإثم والعدوان، وكما أن الخمر تحرم الإعانة عليها ببيع أو عصر أو سقي أو غير ذلك؛ فكذلك الإعانة على الميسر؛ كبائع آلاته والمؤجر لها والمذبذب الذي يعين أحدهما، بل مجرد الحضور عند أهل الميسر كالحضور عند أهل شرب الخمر"^(٢).

(١) من الآية ٢، سورة المائدة.

(٢) مجموع الفتاوى ٢٣٧/٣٢.

الختام

الحمد لله وحده، والصلاة والسلام على من لا نبي بعده، أما بعد:
ففي ختام هذا البحث الذي أعتبره جهد المقل أمام موضوع واسع، له ذيوله المتشعبة،
وآثاره الخطيرة؛ أذكر أهم النتائج والتوصيات:

أولاً: النتائج:

١- يقصد بالألعاب الإلكترونية جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية،
وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation، وألعاب
الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (palm devices).
والمقصود بالمعاوضة عليها: المبادلة المالية بين عوضين مما يتعلق بهذا النوع من
الألعاب.

٢- الألعاب الإلكترونية نوع من أنواع الألعاب التي يقصد بها في الأصل -عند غالب
من يتعامل بها- التسلية والترفيه، وقد يكون قصد فئة ممن يلعبونها الكسب المالي
منها، وأما المنتجون والمسوقون فهم يهدفون للكسب المالي منها، وقد يتعدى قصد
بعض المنتجين لأهداف دينية أو ثقافية أو تعليمية.

٣- خلاف الفقهاء في حكم اللعب من حيث الأصل جارٍ فيما خلا من المحظور؛ فأما
ما اشتمل على المحرم؛ فينبغي أن يكون منعه محل إجماع.

٤- الضابط العام لجواز اللعب والترفيه خلوه من المحظور ومن أن يكون وسيلة إليه.

٥- المطلع على واقع أكثر الألعاب الإلكترونية يلحظ اشتغالها على مخالفات كثيرة؛
سواء بالنظر في واقعها أو ما تؤول إليه، والضابط العام في جوازها ألا تكون مشتملة
على محرم أو ضرر، ولا مفضية إليه.

٦- من الضوابط المهمة لجواز الألعاب المتعلقة بالمعاوضات: ألا تشتمل على قمار أو
ميسر أو غرر مؤثر أو رهان محرم.

٧- والواقع أن كثيراً من هذه الألعاب لا تخلو من هذه الأمور، وبخاصة القمار.

٨- شراء جهاز اللعبة الأصل فيه الجواز؛ لعموم الأدلة الدالة على جواز البيع، ومنها

قول الله تعالى: ﴿وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ﴾، ويكون الحكم للعبة التي يشغلها هذا الجهاز؛ فإن كانت اللعبة مباحة خالية من المحظورات التي سبق ذكرها؛ كان شراء جهاز تشغيلها مباحًا كذلك، وإن كانت اللعبة ممنوعة كان شراؤه ممنوعًا؛ لأنه يكون وسيلة يستعان بها على الممنوع؛ فيكون ممنوعًا؛ إذ الوسائل لها أحكام المقاصد. وإن كان الجهاز يستعمل في تشغيل ألعاب منها الممنوع ومنها الجائز؛ جاز استعماله في الجائز منها دون الممنوع.

٩- استضافة الألعاب الإلكترونية عن طريق السيرفر راجع -في الأصل- إلى المنفعة محل المعاوضة (اللعبة) من حيث كونها مباحة أو غير مباحة، ومن المقرر أن من شروط عقد الإجارة كون المنفعة مباحة، والقاعدة أنه "إذا حرم الله الانتفاع بشيء حرم الاعتياض عن تلك المنفعة".

١٠- شحن اللعبة الإلكترونية برصيد معين (نقود افتراضية) مقابل نقود حقيقية للبدء في اللعبة أو للاستمرار فيها يعتبر ثمنًا للمنفعة؛ فلا مانع منه بشروطه؛ سواء أكان هذا الرصيد المشحون مساويًا للمبلغ المدفوع أو أقل أو أكثر، والمبادلة هنا ليست بين نقد ونقد، بل بين نقد ورصيد إلكتروني (نقود افتراضية)؛ فإذا كانت اللعبة مباحة كان الدفع لاستيفائها والحصول عليها أو على بعض أجزائها وخواصها كذلك.

١١- يجوز دفع المال الحقيقي لشراء أدوات أو خصائص إضافية في اللعبة؛ كسلاح، أو لاعب مميز، أو ملابس، أو سرعة زائدة، ونحوها؛ فكل ذلك جائز إذا كانت اللعبة مباحة واللعبة كذلك مباحًا؛ فإذا جاز أصل اللعب جاز الفرع، وهو لا يعدو كونه طريقة خاصة في اللعبة.

١٢- لا يجوز شراء الباقة أو الحزمة (بكج package) داخل اللعبة التي تشتمل على خواص مميزة أو مواصفات معينة في اللعبة تساعد على الفوز، إذا كانت هذه الحزمة مشتملة على أفراد مختلفة الخواص لا تظهر له إلا بعد الشراء، لأن اللاعب دفع نقودًا حقيقية لشراء باقة أو حزمة معينة مشتملة على خواص وميزات (منافع) مجهولة غير معروفة، وهي وإن علمت أعيانها؛ إلا أنها مجهولة أوصافها؛ فاللاعب بعد فتح الصندوق إما أن يحصل على خواص مميزة؛ فيكون راجحًا، أو يحصل على خواص ذات

قيمة عادية أو لا قيمة لها؛ فيكون خاسراً، وهذا - مع القول بإباحة اللعبة في الأصل - هو من الغرر المؤثر الممنوع، وقد ثبت عنه - صلى الله عليه وسلم - أن نهي عن بيع الغرر.

١٣- لا مانع من المعاوضة بين المستخدمين على شراء لاعب معين يعرض للبيع عن طريق المزايمة، على أن تكون هذه الميزة أو الخاصية معلومة لدى المشتري أو لدى المتزايدين؛ لأن المعاوضة هنا هي معاوضة على منفعة، والأصل في ذلك الجواز إذا توافرت الشروط العامة للعبة، والشروط الخاصة للمعاوضة، ويضاف إلى ذلك في حال المزايمة خلوها من النجس الحقيقي أو الإلكتروني.

١٤- الأصل أنه يجوز للشخص إنشاء حساب خاص به في أحد المتاجر الإلكترونية، كما أن له أن يبيع حسابه بمقابل مادي إذا توافرت الشروط التالية:
أولاً: أن يكون محتوى الحساب مباحاً؛ فإن اشتمل على شيء من المحرمات لم يجوز بيعه؛ لأنها معاوضة على منفعة محرمة.

ثانياً: أن يكون مالاً لهذا الحساب، بحيث يجوز له التصرف فيه، والواقع أن بعض المتاجر أو المنصات التي ينشأ عليها الحساب تشترط على البائع عدم بيع الحساب، وذلك أن المشترك (اللاعب) سجل في هذا الحساب باسمه، وبريده الإلكتروني الخاص، وبياناته الخاصة؛ فلا يسمح له ببيع الحساب.

١٥- شراء النقود الافتراضية (الوهمية) في اللعبة للاشتراك أو لإكمال اللعبة أو تجاوز مستوى أو مرحلة فيه الظاهر جوازه، وهي أقرب ما تكون للأجرة؛ لأنها شراء منفعة. أما بيع اللاعب للرصيد أو للنقود الإلكترونية التي حصل عليها بنقود حقيقية؛ فلا يخلو من حالين:

الأولى: أن يبيعه على المنتج عبر الموقع أو المنصة التي اشتراها منها على سبيل التحدي لكسب نقود أكثر؛ فهذا من القمار المحرم؛ لأن حاله مع منتج اللعبة كالمتغالبين في الرهان، فهو دائر بين الغنم والغرم؛ فيمنع لدخوله في ضابط القمار، وهو: كل مخاطرة يعلّق تمييز مستحق الغنم والملمزم بالغرم على أمر تخفى عاقبته.

الثانية: أن يبيعه لشخص آخر أجنبي؛ فلا مانع من الاستعاضة عن هذه المنفعة بمال

حقيقي، إذا توافرت شروط المعاوضة.

١٦- لا مانع من بذل المال معاوضة مقابل التقدم في مستويات اللعبة إذا كانت اللعبة مما توافرت فيها شروط المعاوضة، وما يدفع من مال حقيقي هنا هو في مقابل منفعة معلومة؛ فيكون من باب الإجارة.

١٧- لا تجوز المراهنة بين شخصين أو فريقين على اللعب بلعبة معينة مما يكون فيها مغالبة، على أن من فاز منهما دفع له الآخر مالاً، ككرة القدم الإلكترونية.

١٨- لا يجوز اللعب بالنرد والشطرنج الإلكترونيين سواء أكان اللعب بعوض أم بدونه؛ وكوئهما الكترونيين لا يخرجهما من حكم النرد والشطرنج العاديين؛ إذ العلة واحدة، وموجب التحريم قائم.

١٩- تأجير أجهزة الألعاب الإلكترونية أو إصلاحها، والمعاوضة على تصميم الألعاب الإلكترونية وإنتاجها يرجع إلى حكم اللعبة نفسها؛ فإن كانت مباحة جازت المعاوضة على ذلك، وما يبذل مقابل هذه المنافع يكون أجرة.

وأما إذا كانت محرمة لم يجز؛ لأن هذا يكون من التعاون على الإثم، وهم ممنوع بقول الله تعالى: ﴿وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ﴾.

ثانياً: التوصيات:

١- بذل مزيد من الجهد والعناية لدراسة هذه النوازل، ودراستها من كل الجوانب، وبخاصة مع كثرتها وتنوعها وتجددها.

٢- توعية المجتمع بخطورة كثير من هذه الألعاب الإلكترونية، وتقريب أحكامها الشرعية إليهم عبر وسائل الإعلام ووسائل التواصل الاجتماعي.

٣- إنشاء مركز وطني متخصص يعنى بالدراسات الخاصة بالألعاب الإلكترونية، تتبناه إحدى الجهات الحكومية المعنية، مع دعم الجهود القائمة حالياً.

٤- السعي الحثيث لإيجاد البدائل المتميزة المنافسة المباحة لا للترفيه فحسب؛ بل لاستثمار هذه الوسائل الترفيهية - ومنها الألعاب الإلكترونية - في غرس القيم والأخلاق الصحيحة؛ فلا يخفى أن الألعاب الإلكترونية صناعة غربية، وهي تشكل تحدياً صناعياً وتنموياً مهماً، كما قد تشكل تحدياً فكرياً وحضارياً بل عقدياً دينياً.

٥- حث أهل المال والجدة والجهات الوقفية والمناحة للعناية بهذا المجال سواء في جانب الدراسات والأبحاث الشرعية والتربوية والتوعوية، أو في جانب صناعة المحتوى المفيد النافع.

وصلى الله وسلم على نبينا محمد، وعلى آله وصحبه أجمعين.

المصادر والمراجع

- ابن أبي شيبة، أبو بكر عبدالله بن محمد. "مصنف ابن أبي شيبة". مكتبة العلوم والحكم، المدينة المنورة، الطبعة الأولى ١٤٠٩.
- ابن العربي، أبو بكر محمد بن عبدالله. "عارضه الأحوذى بشرح سنن الترمذى". بعناية جمال مرعشلى، دار الكتب العلمية، بيروت، الطبعة الثانية ١٤٣٢.
- ابن الملقن، أبو حفص عمر بن علي البدر. "المنير فى تخريج أحاديث الشرح الكبير". تحقيق د. جمال السيد، دار العاصمة، الرياض، الطبعة الأولى ١٤٣٠.
- ابن تيمية أبو العباس احمد بن عبدالحليم. "بطلان التحليل". (مطبوع ضمن فتاوى الكبرى)، دار الكتب العلمية، بيروت، الطبعة الأولى ١٤٠٨.
- ابن تيمية، أحمد بن عبد الحليم. "الاستقامة". تحقيق: د. محمد رشاد سالم، جامعة الإمام محمد بن سعود، الطبعة الأولى، ١٤٠٣.
- ابن تيمية، أحمد بن عبد الحليم. "الفتاوى الكبرى". دار الكتب العلمية، الطبعة: الأولى، ١٤٠٨.
- ابن تيمية، أحمد بن عبد الحليم. "مجموع الفتاوى" دار عالم الكتب، الرياض، طبعة ١٤١٢.
- ابن تيمية، أحمد بن عبد الحليم. الفتاوى الكبرى، تحقيق وتعليق: محمد ومصطفى البنا عبد القادر عطا، دار الكتب العلمية، بيروت، الطبعة الأولى، ١٤٠٨.
- ابن تيمية، محمد بن محمد بن الخضر. "بلغة الساغوبغية الراغب". تحقيق: د. بكر أبو زيد، دار العاصمة، الرياض، الطبعة الأولى ١٤١٧.
- ابن حزم، علي بن أحمد. "مراتب الإجماع". دار ابن حزم، بيروت، الطبعة الأولى، ١٤١٩.
- ابن رشد (الحفيد)، محمد بن أحمد. "بداية المجتهد ونهاية المقتصد". تحقيق: محمد صبحي حسن حلاق، دار المغني، الرياض، ١٤٣٢.
- ابن عابدين، محمد امين بن عمر. "رد المختار على الدر المختار (حاشية ابن عابدين)". تحقيق: محمد صبحي حلاق وعامر حسين، دار إحياء التراث، بيروت، الطبعة الأولى ١٤١٩.
- ابن عبد البر القرطبي، أبو عمر يوسف بن عبد الله. "التمهيد لما فى الموطأ من المعاني

- والأسانيد". تحقيق: محمد الفلاح، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية بالمغرب، ١٤٠٥.
- ابن قدامة المقدسي، موفق الدين. "الشرح الكبير (مع المقتع، وبجاشيته الإنصاف)". تحقيق: د. عبدالله التركي، دار هجر، الطبعة الأولى ١٤١٧.
- ابن قدامة، عبدالله بن أحمد. "المغني". تحقيق: د. عبدالله التركي د. عبدالفتاح الحلو، دار هجر، القاهرة، الطبعة الأولى ١٤٠٩.
- ابن قيم الجوزية، أبو بكر. "أعلام الموقعين عن رب العالمين". تحقيق: عبدالرحمن الوكيل، مكتبة ابن تيمية، القاهرة.
- ابن قيم الجوزية، محمد بن أبي بكر. "الداء والدواء". تحقيق: محمد أجمل الإصلاحي، دار عالم الفوائد، مكة المكرمة، الطبعة الأولى، ١٤٢٩.
- ابن قيم الجوزية، محمد بن أبي بكر. "الفروسية المحمدية". تحقيق: رتند بن أحمد النشيري، دار عالم الفوائد، مكة المكرمة، الطبعة الأولى ١٤٢٨.
- ابن قيم الجوزية، محمد بن أبي بكر. "مدارج السالكين بين منازل إياك نعبد وإياك نستعين". تحقيق: محمد المعتصم بالله البغدادي، دار الكتاب العربي، بيروت، الطبعة الثالثة، ١٤١٦.
- ابن ماجه، محمد بن يزيد. "سنن ابن ماجه". دار السلام - الرياض، الطبعة الأولى ١٤٢٠.
- ابن منظور، محمد بن مكرم. "لسان العرب". دار صادر، بيروت، الطبعة الأولى ١٩٩٧.
- ابن هبيرة، أبو المظفر يحيى بن محمد. "الإنصاح عن معاني الصحاح". دار النوادر، دمشق، الطبعة الأولى ١٤٣٤.
- أبو عبدالله، أحمد بن حنبل. "الزهد". عناية: محمد عبدالسلام شاهين، دار الكتب العلمية، بيروت، لبنان، الطبعة الأولى، ١٤٢٠.
- أحمد بن حنبل. "مسند الإمام أحمد بن حنبل". تحقيق: شعيب الأرنؤوط وآخرين، مؤسسة الرسالة، بيروت، الطبعة الثانية ١٤٢٩.
- أحمد بن فارس. "مقاييس اللغة". دار إحياء التراث العربي، بيروت، ط ١، ١٤٢٢.
- الألباني، محمد ناصر الدين. "إرواء الغليل في تخريج أحاديث منار السبيل". المكتب الإسلامي، بيروت، الطبعة الأولى ١٣٩٩.

المعاوضات في الألعاب الإلكترونية، د. حسين بن معلوي بن حسين الشهراني

الأنصاري، أبو يحيى زكريا. "أسنى المطالب شرح روض الطالب". المكتبة الإسلامية، مصر. البخاري، أبو عبدالله محمد بن إسماعيل. "الأدب المفرد". دار الصديق، الجبيل، الطبعة السابعة ١٤٣٣.

البستي، حمد بن محمد. "معالم السنن (شرح سنن أبي داود)". المطبعة العلمية، حلب، الطبعة الأولى ١٣٥١ هـ - ١٩٣٢.

البعلي، محمد بن أبي الفتح. "المطلع على ألفاظ الممنوع". تحقيق: محمود الأرناؤوط وياسين محمود الخطيب، مكتبة السوادي للتوزيع، الطبعة الأولى، ١٤٢٣.

البغدادي، القاضي عبدالوهاب. "المعونة على مذهب عالم المدينة". تحقيق: حميش عبدالحق، المكتبة التجارية، مكة المكرمة، الطبعة الأولى.

البغوي، الحسين بن مسعود. "شرح السنة". تحقيق: شعيب الأرناؤوط ومحمد زهير الشاويش، المكتب الإسلامي، دمشق-بيروت، الطبعة الثانية، ١٤٠٣ هـ - ١٩٨٣ م.

البهلال، د. صالح بن فريح. "الأحاديث الواردة في اللعب والرياضة". دار ابن الجوزي، الدمام، الطبعة الأولى ١٤٣٥.

البهوتي، منصور بن يونس. "كشاف القناع عن متن الإقناع". مكتبة النصر الحديثة، الرياض. الترمذي، محمد بن عيسى. "جامع الترمذي". دار السلام- الرياض، الطبعة الأولى ١٤٢٠.

الخصاص، أحمد بن علي. "أحكام القرآن". تحقيق: محمد صادق القمحاوي، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ١٤٠٥.

الحاكم، محمد بن عبدالله. "المستدرک على الصحيحين". عناية عبدالسلام علوش، دار المعرفة، بيروت، الطبعة الأولى، ١٤١٨.

الحجاوي، موسى بن أحمد. "الإقناع لطالب الانتفاع". تحقيق: د. عبدالله التركي، دار هجر، الطبعة الأولى ١٤١٨.

الحضيف، م. يوسف. "مقال: هناك حياة افتراضية رائعة". جريدة الرياض، العدد ١٥٢٢٦، الثلاثاء ١٦ ربيع أول ١٤٣١ هـ - ٢ مارس ٢٠١٠ م.

الخطاب، محمد بن محمد. "مواهب الجليل في شرح مختصر خليل". دار الفكر، الطبعة الثانية ١٤١٢.

د. أحمد عطا الله عبدالباسط، "الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان". المجلة العلمية، كلية اللغة العربية، العدد الرابع والثلاثون، الجزء الأول ٢٠١٥.

د. رفيق يونس المصري. "الميسر والقمار". دار القلم، دمشق، الطبعة الأولى، ١٤١٣.

د. سليمان بن أحمد الملحم. "القمار: حقيقته وحكمه". كنوز إشبيلية، الرياض، الطبعة الأولى ١٤٢٩.

د. عبدالله الهدلق. "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية". موقع الألوكة www.alukah.net

د. نزيه حماد. "معجم المصطلحات الاقتصادية في لغة الفقهاء". الدار العلمية للكتاب الإسلامي والمعهد العالمي للفكر الإسلامي، الطبعة الثالثة ١٤١٥.

الدارمي، الحافظ عبدالله بن عبدالرحمن. "سنن الدارمي". تحقيق: فؤاد زمري و خالد العلي، دار الريان للتراث، القاهرة، الطبعة الأولى، ١٤٠٧.

الدسوقي، محمد بن أحمد. "حاشية الدسوقي على الشرح الكبير". دا الفكر، بدون بيانات نشر.

الراغب الأصفهاني. "مفردات ألفاظ القرآن". دار القلم، دمشق، الطبعة الثانية، ١٤١٨.

الرحيبي، مصطفى. "مطالب أولي النهى في شرح غاية المنتهى". الطبعة الثانية ١٤١٥، مصورة من الطبعة الأولى، بيروت، ١٣٨٠.

الرملي، محمد بن أبي العباس. "نهاية المحتاج إلى شرح المنهاج". دار الكتب العلمية، بيروت، الطبعة الثالثة ١٤٢٤.

الرئيس، إبراهيم بن عبدالرحمن والتويجري، هاني بن عبدالعزيز. مقال: "الألعاب الإلكترونية العربية" منشور على www.alukah.net/culture/0/47136/#ixzz5eT6vEUPO

الزركشي، محمد بن عبدالله. "شرح الزركشي على مختصر الخرقى". تحقيق: د. عبدالله بن عبدالرحمن الجبرين، مكتبة العبيكان، الرياض، الطبعة الأولى ١٤١٣.

السبيعي، وفاء بنت عمر. "الألعاب الإلكترونية المعاصرة، دراسة فقهية". بإشراف: د. محمد بن عبداللطيف محمود البنا، رسالة دكتوراة (غير منشورة)، مقدمة إلى كلية الشريعة

بالياض، ١٤٣٧/١٤٣٨.

السجستاني، أبو داود سليمان بن الأشعث. "سنن أبي داود". دا ابن حزم، الطبعة الأولى ١٤١٩.

السرخسي، محمد بن أحمد. "المبسوط". دار الكتب العلمية، بيروت، الطبعة الأولى ١٤١٤.
السمرقندي، علاء الدين. "تحفة الفقهاء". دار الكتب العلمية. بيروت، الطبعة الأولى ١٤٠٥.

السيواسي ابن الهمام، محمد بن عبدالواحد. "فتح القدير". دار الفكر، بيروت، لبنان.
الشبل، د. عبد العزيز. "الاعتداء الإلكتروني". دار كنوز إشبيليا، الطبعة الأولى ١٤٣٣.
الشحروري، د. مها حسني. "الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة". دار المسيرة، عمّان، ط ١، ١٤٢٨.

الشرييني، محمد الخطيب. "مغني المحتاج إلى معرفة معاني ألفاظ المنهاج". دار الفكر، بدون بيانات نشر.

الشهراني، حسين بن معلوي. "حقوق الاختراع والتأليف". دار طيبة، الرياض، الطبعة الأولى ١٤٢٥.

الضريير، د. الصديق محمد الأمين. "الغرر وأثره في العقود في الفقه الإسلامي". دار الجيل، بيروت، الطبعة الثانية، ١٤١٠.

الطبري، محمد بن جرير. "تفسير الطبري = جامع البيان عن تأويل آي القرآن". تحقيق: الدكتور عبد الله بن عبد المحسن التركي بالتعاون مع مركز البحوث والدراسات الإسلامية بدار هجر للطباعة والنشر والتوزيع والإعلان، الطبعة: الأولى، ١٤٢٢.

عز بن عبدالسلام. "قواعد الأحكام في مصالح الأنام". تحقيق: د. نزيه حماد و د. عثمان ضميرية، دار القلم، دمشق، الطبعة الأولى ١٤٢١.

علي حسين أمين يونس. "الألعاب الرياضية: أحكامها وضوابطها في الفقه الإسلامي". دار النفائس، الأردن، الطبعة الأولى، ١٤٢٣.

الغزالي، أبو حامد محمد بن محمد. "إحياء علوم الدين". دار المعرفة، بيروت، ١٤٠٢.
الفاصي ميارة، أبو عبد الله، محمد بن أحمد "الإتقان والإحكام في شرح تحفة الحكام المعروف

- بشرح ميارة". دار المعرفة.
- الفيروزآبادي، محمد بن يعقوب. "القاموس المحيط". تحقيق: مكتب التراث في مؤسسة الرسالة، بيروت، الطبعة السادسة، ١٤١٩.
- الفيومي، أحمد بن محمد. "المصباح المنير". مكتبة لبنان، ١٩٨٧.
- القرافي، أبو العباس أحمد بن إدريس. "الفروق". دار الكتب العلمية، بيروت، الطبعة الأولى ١٤١٨.
- القرطبي، محمد بن أحمد. "الجامع لأحكام القرآن = تفسير القرطبي، تحقيق: أحمد البردوني وإبراهيم أطفيش، دار الكتب المصرية - القاهرة، الطبعة: الثانية، ١٣٨٤.
- الكاساني، أبو بكر بن مسعود بن أحمد. "بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع". تحقيق: محمد عدنان درويش، دار إحياء التراث العربي، الطبعة الثانية، ١٤١٩.
- الكاندهلوي، محمد زكريا بن محمد. "أوجز المسالك إلى موطأ مالك". تحقيق: أيمن شعبان، دار الكتب العلمية، بيروت.
- مالك بن أنس. "الموطأ". تحقيق: كلال حسن علي، مؤسسة الرسالة ناشرون، الطبعة الأولى ١٤٣٢.
- الماوردي، علي بن محمد. "الحاوي الكبير". تحقيق: علي معوض وعادل عبدالموجود، دار الكتب العلمية، بيروت، ١٤١٩.
- معجم اللغة العربية. "المعجم الوسيط". دار الفكر.
- المقدسي، ابن قدامة. "الإنصاف (مع المقتع والشرح الكبير)". تحقيق: د. عبدالله التركي، دار هجر، الطبعة الأولى ١٤١٧.
- المنائي، عبدالرؤوف. "فيض القدير شرح الجامع الصغير". المكتبة التجارية الكبرى، مصر، الطبعة الأولى ١٣٥٦.
- المنجد، محمد صالح. "حمى الألعاب الإلكترونية". مدار الوطن للنشر الطبعة الثانية ١٤٣١.
- نايف، وسام سالم. "تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال": <https://mawdoo3.com>.
- نبيه غطاس. "معجم مصطلحات الاقتصاد وإدارة الأعمال". مكتبة لبنان، الطبعة الأولى ١٩٨٠.

المفاوضات في الألعاب الإلكترونية، د. حسين بن معلوي بن حسين الشهراني

النسائي، أبو عبدالرحمن أحمد بن شعيب. "سنن النسائي" الصغرى". دار السلام- الرياض، الطبعة الأولى ١٤٢٠.

النسفي، عمر بن محمد. "طلبة الطلبة في الاصطلاحات الفقهية". دار الكتب العلمية، بيروت- لبنان، الطبعة الأولى ١٤١٨.

همال، فاطمة. "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري". مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير (غير منشورة)، جامعة الحاج لخضر - باتنة-، الجزائر، ٢٠١١/٢٠١٢.

هند الخليفة. "الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير". جريدة الرياض، العدد ١٤٩١٧، الاثنين ٢ جمادى الأولى ١٤٣٠هـ - ٢٧ ابريل ٢٠٠٩م.

الهيتمي، أحمد بن محمد بن علي. "الفتاوى الفقهية الكبرى"، المكتبة الإسلامية. الهيتمي، أحمد بن محمد بن علي. "كف الرعاع عن محرمات اللهو والسماع". تحقيق: عبد الحميد الأزهرى.

هيئة الخبراء. "نظام التعاملات الإلكترونية".

اليحصي، قاضي عياض بن موسى. "مشارك الأنوار على صحاح الآثار". دار الكمال المتحدة، دمشق، الطبعة الأولى، ١٤٣٧.

المواقع الإلكترونية:

موقع الموسوعة العربية العالمية (الإلكترونيات).

موقع ويكيبيديا:

<https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%81%D9%88%D8%B1%D8%AA%D9%86%D8%A7%D9%8A%D8%AA>

<https://ar.hostingdean.com/what-is-web-server>

<https://arabic.rt.com/health/951250>

<https://mawdoo3.com>

<https://mawdoo3.com>

<https://www.adslgate.com/dsl/showthread.php?t=1752173>

<https://www.skynewsarabia.com/technology>

Bibliography

- ʿIzz ibn ʿAbd Al-Salām. “Qawāʿid Al-Ahkām fē Maṣālih Al-Anām”. Investigated by: Dr. Nazih Hamād and Dr. ʿOuthman Ḍumairiyyah. Dār Al-Qalam, Damascus, 1st ed, 1421AH.
- Abū Abdillāh, Ahmad ibn Hanbal. “Al-Zuhd”. Cared by: Muhammad ʿabd Al-Salām Shahin. Dār Al-Kutub Al-Ilmiyyah, Beirut, Lebanon, 1st ed, 1420AH.
- Ahmad ibn Faris. “Maqāyis Al-Lughā”. Dār Ihyā Al-Turāth Al-Arabi, Beirut, 1st ed, 1422AH.
- Ahmad ibn Hanbal. “Musnad Al-Imam Ahmad ibn Hanbal”. Investigated by: Shuʿaib Al-Arnaʿout et el. Muassat Al-Resalah, Beirut, 1st ed, 1429AH.
- Al-Albāni, Muhammad Nasir Al-Dēn. “Irwā Al-Ghalil fē Takhrij Ahādith Manār Al-Sabil”. Al-Maktab Al-Islami. Beirut, 1st ed, 1399AH.
- Al-Anṣārī, Abū Yahya Zakariyā. “Asnā Al-Matālib Sharh Rawḍ Al-Talib”. Al-Maktabat Al-Islamiyah, Egypt.
- Al-Baʿli, Muhammad ibn Abi Al-Fath. “Al-Muṭliʿ alā Alfāz Al-Muqniʿ”. Investigated by: Mahmoud Al-Arnaʿout and Yasin Mahmoud Al-Khatib. Maktabat Al-Sawādi, 1st ed, 1423AH.
- Al-Baghawi, Al-Husain ibn Masʿoud. “Sharh Al-Sunnah”. Investigated by: Shuʿaib Al-Arnaʿout and Muhammad Zuhair Al-Shawish. Al-Maktab Al-Islami, Damascus – Beirut, 2nd ed, 1403AH – 1983.
- Al-Baghdadi, Al-Qādi ʿAbd Al-Wahāb. “Al-Maʿounat ʿalā Madhab ʿAlam Al-Madinah”. Investigated by: Hamish ʿAbd Al-Haq. Al-Maktabat Al-Tijāriyyah, Makkah Al-Mukarramah, 1st ed.
- Al-Bahūti, Maṣṣūr ibn Yūnus. “Kashāf Al-Qināʿ ʿan Matn Al-Iqnāʿ”. Maktabat Al-Naṣr Al-Haditha, Riyadh.
- Al-Bihlāl, Dr. Sāleh ibn Furaih. “Al-Ahādith Al-Wāridah fē Al-Laʿib wa Al-Riyādah”. Dār ibn Al-Jawzi, Damam, 1st ed, 1435.
- Al-Bukhari, Abū ʿAbdillāh Muhammad ibn Ismaʿil. “Al-Adab Al-Mufrad”. Dār Al-Ṣadiq, Al-Jubail, 7th ed, 1433AH.
- Al-Busti, Hamd ibn Muhammad. “Maʿalim Al-Sunan (Sharh Sunan Abi Dawoud)”. Al-Matbaʿat Al-Ilmiyyah, Aleppo, 1st ed, 1351AH – 1932.
- Al-Darami, Al-Hāfiz Abdullah ibn Abdirrahman. “Sunan Al-Dārami”. Investigated by: Fuʿād Zamrali and Khalid Al-ʿAli. Dār Al-Rayyān li Al-Turath, Cairo, 1st ed, 1407AH.
- Al-Ḍarir, Dr. Al-Ṣadiq Muhammad Al-Amin. “Al-Ghirar wa Atharuhū fē Al-ʿOuqoud fē Al-Fiḥ Al-Islami”. Dār Al-Jil, Beirut, 2nd ed, 1410AH.
- Al-Dasouqi, Muhammad ibn Ahmad. “Hāshiyat Al-Dasouqi ʿalā Al-Sharh Al-Kabir”. Dar Al-Fikr.
- Al-Fairūzabādi, Muhammad ibn Yaʿqoub. “AL-Qāmūs Al-Muheet”. Investigated by: Maktab Al-Turath fē Muʿassat Al-Resalah, Beirut, 6th ed, 1419AH.
- Al-Fāsi Mayāra, Abū Abdillāh Muhammad ibn Ahmad. “Al-Itqān wa Al-

- Ihkām fē Sharhi Tuhfat Al-Hukām Al-Ma'rouf be Sharhi Mayyārah". Dār Al-Ma'rifah.
- Al-Fayyumi, Ahmad ibn Muhammad. "Al-Miṣbāh Al-Munir". Maktabat Lebanon, 1987.
- Al-Ghazālī, Abū Hāmid Muhammad ibn Muhammad. "Ihyā 'ouloum Al-Dēn". Dār Al-Ma'rifah, Beirut, 1402AH.
- Al-Haḍif, M Yūsuf. "Maqāl: Ḥunāka Hayāt Iftirāḍiyyah Rā'ei'ah". Riyadh Magazine, Issue15226, Tuesday 16th Rabi' Awwal 1431AH – 2nd March 2010.
- Al-Ḥaitami, Ahmad ibn Muhammad ibn 'Ali. "Al-Fatāwā Al-Fiqhiyyah Al-Kubrā". Al-Maktabat Al-Islami.
- Al-Ḥaitami, Ahmad ibn Muhammad ibn 'Ali. "Kaffu Al-Ru'ā' 'an Muharramāt Al-Lahw wa Al-Simaa". Investigated by: 'Abd Al-Hameed Al-Azhari.
- Al-Hakim, Muhammad ibn 'Abdillah. "Al-Mustadrak 'alā Al-Ṣahihain". Cared by: 'Abd Al-Salām 'Aloush. Dār Al-Ma'rifah, Beirut, 1st ed, 1418AH.
- Al-Haṭṭāb Muhammad. "Mawāhib Al-Jalil fē Sharh Mukhtaṣar Khalil". Dār Al-Fikr, 2nd ed, 1412AH.
- Ali Husain Amin Younus. "Al-Al'āb Al-Riyāḍiyyah: Ahāmuhā wa Dawābituhā fē Al-Fiqh Al-Islāmi". Dār Al-Nafa'is. Jordan, 1st ed, 1423AH.
- Al-Jaṣāṣ, Ahmad ibn 'Ali. "Ahkām Al-Qur'an". Investigated by: Muhammad Ṣādiq Al-Qamhāwi. Dār Ihyā Al-Turāth Al-'Arabi, Beirut, 1405AH.
- Al-Kandaḥūli, Muhammad Zakariyyah ibn Muhammad. "Awjaz Al-Masālik ilā Muwaṭṭa Malik". Investigated by: Dr. Ayman Sha'ban. Dār Al-Kutub Al-Ilmiyyah, Beirut.
- Al-Kāsāni, Abūbakr ibn Mas'oud ibn Ahmad. "Badāei' Al-Ṣanāei' fē Tarib Al-Ṣarāei'". Investigated by: Muhammad 'Anan Darwish. Dār Ihyā Al-Turath Al-Arabi, 2nd ed, 1419AH.
- Al-Maqḍisi, ibn Qudāmah. "Al-Inṣāf (ma'a Al-Muqni' wa Al-Sharh Al-Kabir)". Investigated by: Dr. 'Abdillah Al-Turki. Dār Ḥijr, 1st ed, 1417AH.
- Al-Mawardi, 'Ali ibn Muhammad. "Al-Hāwi Al-Kabir". Investigated by: 'Ali Mu'awaḍ and 'Adil 'Abd Al-Mawjoud. Dār āl-Kutub Al-Ilmiyyah, Beirut, 1419AH.
- Al-Munāwi, 'Abd Al-Ra'ouf. "Faiḍ Al-Qadir Sharh Al-Jāmi' Al-Ṣaghir". Al-Maktabat Al-Tijariyyah Al-Kubrā, Egypt, 1st ed, 1356AH.
- Al-Munjid, Muhammad Saleh. "Himā Al-Al'āb Al-Electroniyyah". Madār Al-Watan fpr publication, 2nd ed, 1431AH.
- Al-Nasā'ei, Abū Abdirrahman Ahmad ibn Shu'aib. "Sunan Al-Nasā'ei (Al-Ṣughrā)". Dār Al-Salām – Riyadh, 1st ed, 1420AH.
- Al-Nasafi, 'Oumar ibn Muhammad. "Ṭalabat Al-Ṭalabat fē Al-Iṣtilāhāt Al-

- Fuqahā". Dār Al-Kutub Al-Ilmiyyah, Beirut – Lebanon, 1st ed, 1418AH.
- Al-Qarāfi, Abū Al-'Abās Ahmad ibn Idris. "AL-Furouq". Dār Al-Kutub Al-Ilmiyyah, Beirut, 1st ed, 1418AH.
- Al-Qurtubi, Muhammad ibn Ahmad. "AL-Jāmi' li Ahkām Al-Qur'an = Tafsir Al-Qurtubi". Investigated by: Ahmad Al-Bardūni and Ibrahim Atfish. Dār Al-Kutub Al-Misriyyah – Cairo, 2nd ed, 1384AH.
- Al-Raghib Al-Aṣbahāni. "Mufradāt Alfāz Al-Qur'an". Dār Al-Qalam, Damascus, 2nd ed, 1418AH.
- Al-Rise, Ibrahim ibn 'Abdurrahman and Al-Tuwaijiri, Ḥani ibn 'Abd Al-Aziz. "Maqāl: Al-Al'āb Al-Electroniyyah Al-Arabiyyah". Published at the site: <https://www.alukah.net/culture/0/47136/#ixzz5eT6vEUPO>
- Al-Ruhaibāni, Mustapha. "Maṭālib Ouli Al-Nuhā fē Sharh Ghāyat Al-Muntahā". 2nd ed, 1415AH, copied from the 1st ed, Beirut, 1380AH.
- Al-Rumli, Muhammad ibn Abi Al-'Abās. "Niḥāyat Al-Muhtāj ilā Sharh Al-Minhāj". Dār Al-Kutub Al-Ilmiyyah, Beirut, 3rd ed, 1424AH.
- Al-Samarqandi, 'Alā Al-Dēn. "Tuhfat Al-Fuqahā". Dār Al-Kutub Al-Ilmiyyah, Beirut, 1st ed, 1405AH.
- Al-Sarkhusi, Muhammad ibn Ahmad. "Al-Mabsūt". Dār Al-Kutub Al-Ilmiyyah, Beirut, 1st ed, 1414AH.
- Al-Shahrāwi, Dr. Muḥā Husni. "Al-Al'āb Al-Electroniyyah fē Al-'Asr Al-'Alamah". Dār Al-Masirh. Oman, 1st ed, 1428AH.
- Al-Sharāni, Husain ibn Ma'lawi. "Huqouq Al-Ikhtirā' wa At-Ta'lif" Dār Ṭaibah, Riyadh, 1st ed, 1425AH.
- Al-Sharibini, Muhammad Al-Khatib. "Mughni Al-Muhtāj ilā Ma'rifat Alfāz Al-Minhāj". Dār Al-Fikr.
- Al-Shibl, Dr. 'Abd Al-Aziz. "Al-'itidā Al-Electroni". Dār Kunūz Ishbiliyyah, 1st ed, 1433AH.
- Al-Sijistani, Abū Dawoud Sulaiman ibn Al-Ash'ath. "Sunan Abi Dawoud". Dār ibn Hazm, 1st ed, 1419AH.
- Al-Siwasi ibn Al-Ḥūmam, Muhammad ibn 'Abd Al-Wahid. "Fath Al-Qair". Dār Al-Fikr, Beirut, Lebanon, Lebanon.
- Al-Subai'e, Wafā bint 'Omar. "Al-Al'āb Al-Eletroniyyah Al-Mu'aṣirah, Dirāsaton Fiqhiyyah". Supervised by: Dr. Muhammad ibn 'Abdil Latēf Mahmoud Al-Bannā. A PHD thesis (unpublished), presented at the faculty of Shari'ah in Riyadh, 1437AH/1438AH.
- Al-Ṭabari, Muhammad ibn Jarir. "Tafsir Al-Ṭabati = Jāmi' Al-Bayān 'an Ta'wēl 'āyi Al-Qur'an". Investigated by: Dr. 'Abdullah ibn 'Abd Al-Muhsin Al-Turki in collabrotion with the center for research and Islamic studies at Dār Ḥijr, 1st ed, 1422AH.
- Al-Tirmizi, Muhammad ibn 'Isā. "Jāmi' Al-Tirmizi". Dār Al-Salām – Riyadh, 1st ed, 1420AH.
- Al-Yaḥsubi, Qādi 'Iyād ibn Musa. "Mashariq Al-Anwār 'alā Ṣihāh Al-Athār". Dār Al-Kamāl Al-Muttahidah, Damascus, 1st ed, 1437AH.

- Al-Zarkashi, Muhammad ibn Abdillah. "Sharh Al-Zarkashi 'alā Mukhşarr Al-Khiraqī". Investigated by: Dr. Abdullah ibn Abdirrahman Al-Jibrin. Maktabat Al-Obeikan, Riyadh, 1st ed, 1413AH.
- Amāl, Faṭimah. "Al-Al'ab Al-Electroniyyah 'abra Al-Wasā'it Al-I'lāmiyyah Al-Jadidah wa Tathirihā fē Al-Tifl Al-Jaza'irē". An unpublished MA thesis, Al-Haj Al-Khiḍr university – Batinah – Algeria, 2011/2012.
- Dr. 'Abdullah Al-Ḥadlaq. "Ijābiyāt wa Salbiyāt Al-Al'āb Al-Electroniyyah". Mawqī' Al-Alūkah. www.alukah.net
- Dr. Ahmad 'Atā Allah 'Abd Al-Basīṭ. "Al-Al'āb Al-Electroniyyah baina Al-Tarwēj wa Al-Idmān". Al-Majallah Al-'Imiyyah, Kulliyat Al-Lugha Al-Arabiyyah, Issue 34, part 1, 2015.
- Dr. Nazih Hamād. "Mu'jam Al-Muṣṭalahāt Al-Iqtisadiyyah fē Lughat Al-Fuqahā". Al-Dār Al-'Alamiyyah li Al-Kitab Al-Islami wa Al-Ma'had Al-Ghalami li Al-Fikr AL-Islami, 3rd ed, 1415AH.
- Dr. Rafiq Yūnus Al-Misri. "Al-Muyassar wa Al-Qimār". Dār Al-Qalam, Damascus, 1st ed, 1413AH.
- Dr. Sulaiman ibn Ahmad Al-Mulfim. "Al-Qimarr: Haqiqatuhu wa Hukmuhu". Kunouz Ishbiliya, Riyadh, 1st ed, 1429AH.
- Ḥai'at Al-Khubarā. "Niẓām Al-Ta'āmulāt Al-Electroniyyah".
- Ḥind Al-Khalifah. "Al-Hayāt Al-Iftirāḍiyyah Tusā'id 'alā Al-Ta'lim wa Al-Taḍrib wa Al-Tawāssul ma'a Al-Ghair".
- Ibn 'Abd Al-Barr Al-Qutubi, Abū 'Oumar Yūsuf ibn 'Abdillah. "Al-Tamhid limā fē Al-Muwatta min Al-Ma'ābi wa Al-Asānēd". Investigated by: Muhammad Al-Falāh. Ministry of endowments and Islamic affairs of Morocco, 1405AH.
- Ibn 'Abideen, Muhammad Amin ibn 'Oumar. "Radd Al-Muhtār 'alā Al-Durr Al-Mukhtār (Hāshiyat Ibn 'Abideen)". Investigated by: Muhammad Şubhi Hallāq and 'Amir Husain. Dār ihyā Al-Turath, Beirut, 1st ed, 1419AH.
- Ibn Abi Shaibah, Abubakr Abdillah ibn Muhammad. "Muşshannaf ibn Abi Shaibah". Maktabat Al-'ouloum w Al-Hikam, Al-Madinah Al-Munawarah, 1st ed, 1409AH.
- Ibn Al-'Arabi, Abubakr Muhammad ibn Abdillah. "'Ariḍat Al-Ahwadhi be Sharh Sunan Al-Timidhi". Cared by: Jamāl Ma'ashli. Dār Al-Kutub Al-Ilmiyyah, Beirut, 2nd ed, 1432AH.
- Ibn Al-Mulaqin, Abū Hafş 'Oumar ibn 'Ali Al-Badr. "Al-Munir fē Takhrij Ahādith Al-Sharjah Al-Kabir". Investigated by: Dr. Jamāl Al-Sayyid. Dar Al-'Asimah, Riyadh, 1st ed, 1430AH.
- Ibn Al-Qayyim Al-Jawziyyah, Muhammad ibn Abibakr. "Al-Daā wa Al-Dawā". Investigated by: Muhammad Ajaml Al-Işlāhi. Dār 'Alam Al-Fawā'id, Makkah Al-Mukarramah, 1st ed, 1429AH.
- Ibn Hazm, 'Ali ibn Ahmad. "Maratib Al-Ijmā'". Dār ibn Hazm, Birut, 1st ed, 1419AH.

- Ibn Ḥubairah, Abū Al-Muzafarr Yahya ibn Muhammad. "Al-Ifṣāh 'an Ma'āni Al-Ṣihāh". Dar Al-Nawadir, Damascus, 1st ed, 1418AH.
- Ibn Majah, Muhammad ibn Yazēd. "Sunan ibn Majah". Dār Al-Salām – Riyadh, 1st ed, 1420AH.
- Ibn Manẓour, Muhammad ibn Mukram. "Lisān Al-'Arab". Dār Ṣadir, Beirut, 1st ed, 1997.
- Ibn Qayyim Al-Jawzi, Muhammad ibn Abibakr. "Al-Furouṣiyyah Al-Muhammadiyyah". Investigated by: Rā'id ibn Ahmad Al-Nushairi. Dār 'Alam Al-Fawā'id, Makkah Al-Mukarramah, 1st ed, 1428AH.
- Ibn Qayyim Al-Jawziyyah, Abūbakr. "T'laam Al-Muwaqī'ēn 'an Rabbi Al-'Alameen". Investigated by: 'Abdurrahman Al-Wakil. Maktabat ibn Taimiyyah, Cairo.
- Ibn Qayyim Al-Jawziyyah, Muhammad ibn Abibakr. "Madārij Al-Sālikeen baina Manāzil Iyyaka Na'budu wa Iyyaka Nasta'een". Investigated by: Muahhamd Al-Mu'tasim be Allah Al-Baghdadi. Dār Al-Kitab Al-Arabi, Beirut, 3rd ed, 1416AH.
- Ibn Qudāmah Al-Maqdisi, Muwaffaq Al-Dēn. "Al-Sharh Al-Kabir (ma'a Al-Muqni', wa be Hāshiyat Al-Inṣāf)". Investigated by: Dr. 'Abdullah Al-Turki. Dār Ḥijr, 1st ed, 1417AH.
- Ibn Qudāmah, 'Abdullah ibn Ahmad. "Al-Mughni". Investigated by: Dr. 'Abdullah Al-Turki and Dr. 'Abd Al-Fatāh Al-Hilw. Dār Ḥijr, Cairo, 1st ed, 1409AH.
- Ibn Rushd (Al-Hafēd), Muhammad ibn Ahmad. "Bidayat Al-Mujtahid wa Nihāyat Al-Muqtaṣid". Investigated by: Muhammad Ṣubhi Hasan Hallāq. Dār Al-Mughni, Riyadh, 1432AH.
- Ibn Taimiyyah, Ahmad ibn Abd Al-Hamēd. "Al-Istiḳāmah". Investigated by: Dr. Muhammad Rashād Salim. Imam bin Saud university, 1st ed, 1403AH.
- Ibn Taimiyyah, Abū Al-'Abās Ahmad ibn 'Abd AL-Halim. "Butlān Al-Tahlil". (printed among Al-Fatāwā Al-Kubrā. Dār Al-Kutub Al-'Ilmiyyah, Beirut, 1st ed, 1408AH.
- Ibn Taimiyyah, Ahmad ibn 'Abd Al-Halim. "Al-Fatāwā Al-Kubrā". Dār Al-Kutub Al-'Ilmiyyah, 1st ed, 1408AH.
- Ibn Taimiyyah, Ahmad ibn 'Abd Al-Halim. "Al-Fatāwā Al-Kubrā". Investigated and commented by: Muhammad and Mustapha Al-Bannā 'Abd Al-Qadir 'Atā, Dār Al-Kutub Al-'Ilmiyyah, Beirut, 1st ed, 1408AH.
- Ibn Taimiyyah, Ahmad ibn 'Abd Al-Halim. "Majmou' Al-Fatāwā". Dār 'Alam Al-Kutub, Riyadh, 1412AH.
- Ibn Taimiyyah, Muhammad ibn Muhammad ibn Al-Khiḍr. "Bukghat Al-Saghabūbaghiyat Al-Raghib". Investigated by: Dr. Bakr Abū Zaid. Dār Al-'Asimah, Riyadh, 1st ed, 1417AH.
- Majma' Al-Lughat Al-Arabiyyah. "Al-Mu'jam Al-Wasit". Dār Al-Fikr.
- Malik ibn Anas. "Al-Muwaṭṭa". Investigated by: Kalal Hasan 'Ali. Muassat

Al-Resalah, 1st ed, 1432AH.

Nabih Ghattas. “Mu’jam Muṣṭalahāt Al-Iqtiṣād wa Idārat Al-A’māl”.
Maktabat Lebanon, 1st ed, 1980.

Naif, Wisam Salim. “Tathir Al-Al’āb Al-Electroniyyah ‘alā Al-Aṭfāl”.
<https://mawdoo3.com>

Websites:

Mawqi’ Al-Mawsou’at Al-Arabiyyah Al-’Alamiyyah (Al-Electroniyyah).

Mawqi’ Wikipidia:

<https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%81%D9%88%D8%B1%D8%AA%D9%86%D8%A7%D9%8A%D8%AA>

<https://ar.hostingdean.com/what-is-web-server>

<https://arabic.rt.com/health/951250>

<https://mawdoo3.com>

<https://mawdoo3.com>.

<https://www.adslgate.com/dsl/showthread.php?t=1752173>

<https://www.skynewsarabia.com/technology>

The contents of this issue

No.	Researches	The page
1)	Scholarly Review of Jurisprudential Meanings of the Maliki School - in the Chapters on Transactions Dr. Maajid Muhammad Husain Al-Maaliki	9
2)	The Chapter on: "Returning of Sold Goods Due to Defect" in Sharh Al-Muharrar By Safiyyuddeen 'Abdul Muhmin bun 'Abdil Haqq Al-Baghaadi Al-Qatee'e Al-Hambali Dr. Ahmad bin Aish Al-Muzaini	59
3)	The Chapter on: "Returning of Sold Goods Due to Defect" in Sharh Al-Muharrar By Safiyyuddeen 'Abdul Mumin bn 'Abdil Haqq Al-Baghaadi Al-Qatee'e Al-Hambali Dr. Yaasir 'Ajeel Al-Nashmi	137
4)	Compensations in Electronic Games Dr. Husian bin Ma'lawi bin Husain Al-Sharaani	177
5)	Tahqeeq Al-Manaat (Ascertaining the Effective Cause) According to the Companions –May Allaah be pleased with them-: Rooting and Application Dr. Sulaiman bin Muhammad Al-Najraan	241
6)	The Impact of the Purposes of Zakat on its Shari'ah Rulings"- Support Purpose as a Model- Dr. Sa'ad bin Muqbil Al-Hareeri Al-'Anzi	309
7)	The Issues of Usuul upon Which the Agreement of the Four [Ortodox] Imams [of Fiqh] Were Reported Regarding the Chapter of Al-Ahkaam Ash-Shar'iyyah Collection and Study Dr. Saleh bin Sulaiman Al-'Oubaid	367
8)	"The Objection of Prohibition (Qādiḥ al-Man') According to the Scholars of Usūl" Dr. Abdullah bin Ahmad bin Sa'eed Al-Sharif	447
9)	The Methodologies of the Scholars of Usuul (Fundamentals of Islamic Jurisprudence) in Studying Topics of Discrepancy and Weighting: Balancing and Comparison Hibbah Muhammad Khaalid Mansour	497
10)	The Concealed Effective Cause (Al-'Illa Al-Mugayyabah) and the Impact of Its Transitivity on Off-Shoot Jurisprudential Issues Dr. Adnan bin Zayid bin Muhammad Al-Fahmi	551
11)	The Financial Restructuring Procedure According to the Saudi Bankruptcy Law (An Establishing Legal Study) Dr. Ahmad 'Abdur Rahman Al-Majaali	623
12)	Floating Rate (Ijara) in Saudi mortgage market (Perception, Jurisprudential ruling and Application) Dr. Mansour bin 'Abdir Rahman bin Muhammad Al-Ghaamidi	667
13)	The Powers of Preliminary Criminal Investigation Officers in Accordance with the Saudi Anti-Commercial Fraud Law An Analytical Study Dr. Bandar bin Khaalid Al-Dhubyaani	705

Publication Rules at the Journal (*)

- The research should be new and must not have been published before.
- It should be characterized by originality, novelty, innovation, and addition to knowledge.
- It should not be excerpted from a previous published works of the researcher.
- It should comply with the standard academic research rules and its methodology.
- The paper must not exceed (12,000) words and must not exceed (70) pages.
- The researcher is obliged to review his research and make sure it is free from linguistic and typographical errors.
- In case the research publication is approved, the journal shall assume all copyrights, and it may re-publish it in paper or electronic form, and it has the right to include it in local and international databases – with or without a fee – without the researcher's permission.
- The researcher does not have the right to republish his research that has been accepted for publication in the journal – in any of the publishing platforms – except with written permission from the editor-in-chief of the journal.
- The journal's approved reference style is “Chicago”.
- The research should be in one file, and it should include:
 - A title page that includes the researcher's data in Arabic and English.
 - An abstract in Arabic and English.
 - An Introduction which must include literature review and the scientific addition in the research.
 - Body of the research.
 - A conclusion that includes the research findings and recommendations.
 - Bibliography in Arabic.
 - Romanization of the Arabic bibliography in Latin alphabet on a separate list.
 - Necessary appendices (if any).
- The researcher should send the following attachments to the journal:

The research in WORD and PDF format, the undertaking form, a brief CV, and a request letter for publication addressed to the Editor-in-chief

(*) These general rules are explained in detail on the journal's website:

<http://journals.iu.edu.sa/ILS/index.html>

The Editorial Board

Prof. Dr. Omar bin Ibrahim Saif

(Editor-in-Chief)

Professor of Hadith Sciences at Islamic
University

**Prof. Dr. Abdul 'Azeez bin Julaidan Az-
Zufairi**

(Managing Editor)

Professor of Aqidah at Islamic University

Prof. Dr. Baasim bin Hamdi As-Seyyid

Professor of Qiraa'at at Islamic
University

**Prof. Dr. 'Abdul 'Azeez bin Saalih Al-
'Ubayd**

Professor of Tafseer and Sciences of
Qur'aan at Islamic University

Prof. Dr. 'Awaad bin Husain Al-Khalaf

Professor of Hadith at Shajjah University in
United Arab Emirates

**Prof. Dr. Ahmad bin Muhammad Ar-
Rufai**

Professor of Jurisprudence at Islamic
University

Prof. Dr. Ahmad bin Baakir Al-Baakiri

Professor of Principles of
Jurisprudence at Islamic University
Formally

Dr. 'Umar bin Muslih Al-Husaini

Associate Professor of Fiqh-us-
Sunnah at Islamic University

Editorial Secretary: **Dr. Khalid bin Sa'd Al-
Gharnidi**

Publishing Department: **Omar bin Hasan
al-Abdali**

The Consulting Board

Prof. Dr. Sa'd bin Turki Al-Khathlan

A former member of the high scholars

**His Highness Prince Dr. Sa'oud bin
Salman bin Muhammad A'la
Sa'oud**

Associate Professor of Aqidah at King
Sa'oud University

**His Excellency Prof. Dr. Yusuff
bin Muhammad bin Sa'eed**

Vice minister of Islamic affairs

Prof. Dr. A'yaad bin Naarni As-Salami

The editor-in-chief of Islamic
Research's Journal

**Prof. Dr. Abdul Hadi bin Abdillah
Hamitu**

A Professor of higher education in Morocco

**Prof. Dr. Musa'id bin Suleiman At-
Tayarr**

Professor of Quranic Interpretation at King Saud's
University

**Prof. Dr. Ghanim Qadouri Al-
Hamad**

Professor at the college of education at
Tikrit University

Prof. Dr. Mubarak bin Yusuf Al-Hajiri

former Chancellor of the college of sharia
at Kuwait University

Prof. Dr. Zain Al-A'bideen bilaa Furaij

A Professor of higher education at
University of Hassan II

**Prof. Dr. Falih Muhammad As-
Shageer**

A Professor of Hadith at Imam bin Saud Islamic
University

**Prof. Dr. Hamad bin Abdil Muhsin At-
Tuwajjiri**

A Professor of Aqeedah at Imam
Muhammad bin Saud Islamic University

Paper version

Filed at the King Fahd National Library No. 8736/1439
and the date of 17/09/1439 AH
International serial number of periodicals (ISSN) 7898-
1658

Online version

Filed at the King Fahd National Library No.
8738/1439 and the date of 17/09/1439 AH
International Serial Number of Periodicals (ISSN)
7901-1658

the journal's website

<http://journals.iu.edu.sa/ILS/index.html>

The papers are sent with the name of the Editor -
in – Chief of the Journal to this E-mail address
es.journalils@iu.edu.sa

(The views expressed in the published papers reflect
the views of the researchers only, and do not
necessarily reflect the opinion of the journal)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

Islamic University Journal

of Islamic Legal Sciences

Issue: 192

Volume 2

Year: 53

March 2020