البحث السادس :

" القيم العقدية والخُلُقيَّة المتضمنة في بعض ألعاب الكمبيوتر من منظور التربية الإسلامية "

إعـــداد :

أ / خديجة بنت عمرو بن هاشم الهاشمي
قسم التربية الإسلامية و المقارنة
كلية التربية جامعة أم القرى

" القيم العقدية والخُلُقيَّة المتضمنة في بعض ألعاب الكمبيوتر من منظور التربية الإسلامية "

أ / خديجة بنت عمرو بن هاشم الهاشمي

• **المستخلص** :

هدفت الدراسة إلى إبراز القيم العقدية والخُلقية التي تتضمنها بعض ألعاب الكمبيوتر الأكثر شيوعاً وحبا لدى الأطفال و تحليلها من منظور التربية الإسلامية. استخدمت الباحثة المنهج الوصفي ومنهج تحليل المضمون . أعدت الباحثة أداة لاستطلاع آراء الأطفال بشأن أكثر الألعاب انتشارا بينهم . ومن أهم النتائج : قيام ألعاب الأطفال عامة وألعاب الكمبيوتر خاصة بدور مهم في تنمية و تعزيز القيم عند الأطفال؛ ولاسيما إذا أُدخل فيها جانب التقنية الذي يقوي انجذاب الأطفال إليها . وسهولة الحصول على ألعاب الكمبيوتر عن طريق الشبكة العنكبوتية؛جعلها في مقدمة الألعاب التي يفضلها الأطفال على سواها. واحتواء ألعاب الكمبيوتر التي تضمنتها الدراسة على بعض النواحي الإيجابية التي من أبرزها تعليم الأطفال التعامل مع الكمبيوتر والانترنت، وهما لغتا العصر الحديث فضلاً عن تعزيز جانب التعليم الذاتي والتعلم بالمحاولة والخطأ. وتركيز الدعوة إلى النصرانية عبر ظهور الصلبان والكنائس، يعد من أبرز القيم العقدية المنتشرة في ألعاب الكمبيوتر التي شملتها الدراسة. والدعوة إلى الفاحشة وأسبابها مثل الموسيقى والغناء بجانب تعزيز العنف والعدوانية عند الأطفال، تعد من أبرز القيم الخلقية الأكثر انتشارا في ألعاب الكمبيوتر التي كانت شملتها الدراسة . وإقبال الأطفال على هذا النوع من ألعاب الكمبيوتر يعزى إلى ندرة وجود الألعاب الإسلامية العربية البديلة . ومن أهم التوصيات: السعي الجاد في أن تتوافق الألعاب المصنعة للأطفال مع حاجاتهم النفسية والعقلية والبدنية في ضوء الشريعة الإسلامية. واستغلال الأنشطة غير الصفية في توجيه الأطفال إلى أنواع اللعب المناسبة لهم؛ وترغيبهم في بعض الألعاب مثل ألعاب الرماية،وكرة القدم، والسباحة، وكذلك القيام بالرحلات التي تجمع بين الترفيه والمعرفة خارج المدرسة . وإنشاء محركات بحث خاصة بالأطفال تشمل مواقع نافعة وآمنة لهم. وإنشاء هيئة برامج ترفيهية شرعية مكوّنة من مختصين في مجال التربية والشريعة وعلم النفس، تلتزم بضوابط محددة في قبول الألعاب أو رفضها

Moral & Creed Values Included in Certain Computer Games From the Perspective of Islamic Education.

Khadeeja Amr Hashim AlHashimi

Abstract

This study aims at highlighting the moral and creed values included in certain computer games that are most commonly practiced and loved by children together with analyzing them from the perspective of Islamic Education.The researcher has followed a descriptive and content analysis method.The researcher has prepared a questionnaire for opinions of children on the computer games are most commonly practiced by them.The following are the most important results:1-Children games in general and computer games in particular play a special role in the development and enhancement of children's values, especially when a technological aspect is added to them as such addition is naturally expected to strengthen the degree of attracting children to them.2-The easiness of obtaining computer games from the Internet facilitated their occupation of the top position of

games preferred by children to other games.3-The computer games covered by this study include certain positive aspects, the most significant of which are the teaching of children to deal with computer and internet, which are considered the two languages of this age, together with strengthening the aspect of self-education as well as learning by trials and errors.4-Concentration of the call to Christianization through the display of the pictures of crosses and churches is considered one of the most significant moral and creed values that are widely used in the computer games covered in this study.5-The call to encourage immoral acts, such as music and singing, in addition to the enhancement of violence and aggression tendencies in the children's minds is considered one of the most significant moral and creed values that are widely used in the computer games covered in this study.6-The readiness attitudes displayed by children for computer games is attributed mainly to the paucity of Arabic and Islamic alternatives.The most important recommendations are as follows:1-To seek seriously that games manufactured for children are in harmony with their psychological, mental and physical needs in the light of Islamic Shari'a.2-To exploit non-class activities in directing children towards suitable types of games, encourage them to practice certain games such as shooting with arrows, football and swimming, and conduct for them tours combining recreation with learning outside their schools.3-To create special programs cursors for children in the internet, consisting of useful and morally safe sites.4-To create an Islamic recreation commission, composing of specialists in the fields of education, Islamic Shari'a and psychology, and abiding by specific standards in accepting and rejecting games

- **المقدمة** :

اهتم الإسلام ببناء الفرد الصالح الذي يحقق شريعة الله تعالى في الأرض؛ حيث استخلفه سبحانه وتعالى لعمارتها وبنائها وإصلاحها، وجعل ذلك مقيدا بمدى تمسكه بتعاليم شريعته على الوجه الذي أراده منه، قال سبحانه وتعالى:

﴿ وَعَدَ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ لَيَسْتَخْلِفَنَّهُمْ فِي الْأَرْضِ كَمَا اسْتَخْلَفَ الَّذِينَ مِن قَبْلِهِمْ وَلَيُمَكِّنَنَّ لَهُمْ دِينَهُمُ الَّذِي ارْتَضَىٰ لَهُمْ وَلَيُبَدِّلَنَّهُم مِّن بَعْدِ خَوْفِهِمْ أَمْنًا يَعْبُدُونَنِي لَا يُشْرِكُونَ بِي شَيْئًا وَمَن كَفَرَ بَعْدَ ذَٰلِكَ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ ﴾ (سورة النور: ٥٥).

ومن ملامح اهتمام الإسلام بالفرد أن حدد له منهجاً إسلامياً تربوياً يستقي من نبعه الرباني الصافي الأصيل قيمه ومبادئه التي تحدد سلوكه، وترشّد فكره، وتنمي شخصيته منذ نعومة أظفاره، وحدد لكل مرحلة إطارا منهجيا قويا يحمي الفرد مما قد يعوقه عن تأدية ما كلف به في هذه الأرض .

كما حرص كذلك أشد الحرص على تقعيد هذا الأمر عند الأبوين والعلماء والمربين والمعلمين وكل من يمسك بزمام التربية الإسلامية المصلحة

لهذا الفرد، كما حرص على منع ومحاربة ما قد يفسد سلوكه، أو يغير قيمه ومبادئه. ومن أهم تلك المراحل التي اعتنى بها الإسلام مرحلة الطفولة التي أولاها خصوصية كبيرة من حيث الاهتمام والرعاية، فراعى احتياجات هذه المرحلة ومنها حاجة الطفل إلى اللعب.

ومما تمتاز به التربية الإسلامية أنها ربانية المصدر، ثابتةٌ بثبات مصدرها، مرنة تساير الحياة الإنسانية، إيجابية لا تمنع أي أمر من شأنه أن يحقق هدف المسلم في الحياة إذا وافق ضوابط الشرع وحدوده، ولا تقف حاجزا أمام تقدم المجتمعات وتطورها ومواكبتها لما هو عصري وحضاري ما لم يخرج عن تلك الحدود وذلكم الإطار؛ بل تحبذ الاستفادة مما هو نافع وجديد وترغب فيه؛ لاسيما في عصر العولمة والانتشار الإعلامي والتقني الذي حطم الحدود وسعى إلى جعل هذا العالم الفسيح قرية واحدة تندمج فيها المجتمعات؛ فتكون ذات ثقافة واحدة، ولغة واحدة، متغافلة خصوصية الدين والثقافة والمجتمع .

ومع تسارع تطور التكنولوجيا التي شملت كل المجالات . وخاصة الألعاب . خرجت إلينا تقنية حديثة المجال والمضمون تعرف بألعاب الكمبيوتر "بمختلف أنواعها وأشكالها، وهي عبارة عن أقراص تحتوي على ألعاب انتشرت وبيعت بأعدادٍ هائلةٍ، إلى جانب وجود عددٍ من الأجهزة التي تعمل عليها هذه الأقراص؛ من أشهرها مبيعا وانتشارا :جهاز البلاي ستيشن ولكل من تلك الأجهزة نوع من الأشرطة قد تختلف في الشكل؛ ولكن غالبا ما تتفق في المضمون"(١).

ولقد كان للمجتمعات الأخرى ردود فعل مختلفة تجاه هذه الألعاب، أذكر منها ما جاء في مجلة (ولدي) في موضوع العدد الذي كان بعنوان (بلاي ستيشن لعبة تنتظر العقول العربية لتطويرها) أنه: "بإلقاء نظرة سريعة على رد فعل الغرب حول اللعبة والحوادث الناتجة عنها نجد أن بعض وسائل الأعلام الأمريكية قد حذرت من هذه اللعبة، كما أشارت وسائل الإعلام إلى زيادة حالات اعتداء المراهقين على المشردين التي وصلت إلى حد القتل، وقامت الولايات المتحدة بفرض عقوبة رادعة على من يبيع اللعبة لصغار السن ،ومنعت بعض الدول إدخال مثل هذه الألعاب أراضيها"(٢).

وذُكر أيضا أن: "لندن منعت السلطات البريطانية بيع لعبة"Manhunt 2" من إنتاج Rockstar Games؛ لكون اللعبة واحدة من أكثر الألعاب عنفا على مرّ التاريخ على حد وصف التقارير الإعلامية"(٣).

ومن الملاحظ أن الفئة الممارسة لهذه الألعاب هم من النشء الذين تتراوح أعمارهم بين (٥,٥ـ ١٨) تقريبا، وهذه المرحلة هي من أهم المراحل العمرية التي

---

(١) يحيى بن إبراهيم اليحيى، أطفالنا وألعاب الجيمز – مخاطر وسلبيات، مقال في موقع المسلم www.almoslim.net، بتاريخ ١٤٢٩/٤/٢٧هـ، الساعة ٢:٣٠م .

(٢) مجلة ولدي،مقال: بلاي ستيشن لعبة تنتظر العقول العربية لتطويرها ،السنة ٨–العدد١٠٨–نوفمبر–شوال١٤٢٨هـ–ص١٤–١٥.

(٣) محطة شركة الأخبار العربية www.Al-arabeya.net ، بتاريخ الجمعة ١٤٢٩/٦/٨هـ– الموافق ١٣يونيو ٢٠٠٨، الساعة٥:٠٠ ص.

تتشكل فيها الشخصية وتترسخ خلالها القيم والمبادئ بسبب "حدوث تغيراتٍ جسميةٍ ونفسيةٍ"(٤).

وفي ظل هذه المتغيرات تؤكد قيمنا الإسلامية أنها ثابتة بثبات مصدرها القرآن الكريم والسنة النبوية، وعلى أساسها يتحدد التعامل مع القيم الحديثة والمتجددة التي تفد إلينا بأشكال مختلفة، فما وافق هدي الإسلام من قيم فهو المقبول، وما خالفها فهو المردود، وما من قيمة حسنة إلا والإسلام يدعمها ويتبناها وما من قيمة سيئة إلا وينبذها ويحاربها(٥).

- **مشكلة الدراسة**:

لا يخفى على كل ذي لبّ الدور الذي تؤديه وسائل الاتصال والتكنولوجيا الحديثة في حياة الناشئة، فلم تصبح الأسرة فقط هي المسئولة عن تربية أبنائها، أو المدرسة أو المجتمع وإنما تتداخل عوامل عديدة في تربيتهم، وتشكيل شخصياتهم، وبناء أفكارهم وميولهم.

ونشهد اليوم موجةً عارمةً لألعاب الكمبيوتر التي انتشرت في بيوتنا ومجتمعاتنا انتشارا واسعا؛ فلا يكاد يخلو بيتٌ _فقيرا كان أو غنيا_ من هذه الألعاب التي يتبادلها الأولاد فيمكثون الساعات الطوال أمامها دون رقابة أو تحذير.

وتتنوع المواضيع التي تطرحها هذه السيدهات بين المغامرات والألغاز والمسابقات وغيرها من المواضيع التي تؤثر في شخصية الطفل، وتنعكس على سلوكياته. ولقد حذر الباحثون التربيون(٦) وعلماء النفس من الآثار السيئة التي تتركها هذه الألعاب على الأطفال؛ حيث إنها تكسبهم العنف والقسوة والاحتيال وغير ذلك من القيم السيئة. ويلاحظ أن من الفئات المستهدفة لهذه الألعاب فئة الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (٥ - ١٢) سنة.

وبما أن التربية الإسلامية تهدف إلى بناء ذلك الفرد المسلم الذي يمثل العقيدة الصحيحة عبادة وأخلاقا، والذي يحقق الهدف المنوط به- وهو عبادة الله تعالى في هذه الأرض واستخلافه فيها- فإنها تسعى لحماية الفرد المسلم من أي أمر يدمر شخصيته، أو يثنيه عن تحقيق دوره .

وبعد ذكر هذه الحيثيات ومن منطلق حديث أبي رقية تميم بن أوس الداري ﷺ أن النبي صلى الله عليه وسلم قال: "إن الدين النصيحة،إن الدين النصيحة، إن الدين النصيحة، قالوا: لمن يا رسول اللهِ ؟ قال: للّه، وكتابه، ورسوله، وأئمة المسلمين وعامتهم"(٧)؛ أرادت الباحثة أن تُسلط الضوء على دراسة القيم العقدية والخلقية المتضمنة في بعض ألعاب الكمبيوتر من منظور التربية الإسلامية.

---

(٤) محمد جميل محمد يوسف منصور وآخرون، النمو من الطفولة إلى المراهقة، ط٤، جدة، الكتاب الجامعي، ١٤١٠هـ ص٣١١ .

(٥) ماجد زكي الجلاد، تعلم القيم وتعليمها، عمان، دار المسيرة -١٤٢٥هـ، ص٥٧.

(٦) ذكرت الباحثة بعض الدراسات التي أثبتت تعزيز بعض الألعاب للسلوك العدواني في هذا الفصل وفي الفصل الرابع.

(٧) سليمان بن الأشعث السجستاني، سنن أبي داوود. بيروت، دار الكتب العلمية، ١٤١٠هـ، كتاب الأدب، باب الدين النصيحة، رقم الحديث: ٤٩٤٤، ج٦، ص٢٨٦ .

- **أسئلة الدراسة** :

وقد حُددت الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:
ما القيم المتضمنة في بعض ألعاب الكمبيوتر من منظور التربية الإسلامية
ويتفرع عن هذا السؤال التساؤلات التالية:

- ما مفهوم القيم العقدية والخلقية في الإسلام ؟
- ما دور التربية باللعب في غرس القيم عند الأطفال وتنميتها ؟
- ما ملامح ألعاب الكمبيوتر الموجهة للأطفال ؟
- ما أبرز القيم العقدية والخلقية المتضمنة في بعض ألعاب الكمبيوتر؟

- **أهداف الدراسة** :

حاولت الدراسة تحقيق الأهداف التالية :

- تحديد مفهوم القيم العقدية والخلقية في الإسلام.
- توضيح دور التربية باللعب في غرس القيم العقدية والخُلقية عند الأطفال وتنميتها.
- توضيح ملامح ألعاب الكمبيوتر الموجهة للأطفال.
- دراسة واقع القيم العقدية والخلقية المتضمنة في بعض ألعاب الكمبيوتر من منظور التربية الإسلامية.
- تبصير المربين والجهات المختصة من شركات، أو محلات بعمق مسؤوليتهم في صنع وانتقاء الألعاب المناسبة والهادفة الخاصة بالأطفال لغرس القيم والتعاليم الإسلامية .

- **أهمية الدراسة** :

تعد دراسة القيم المتضمنة لألعاب الكمبيوتر من منظور التربية الإسلامية من القضايا المهمة والواجب إبرازها وتجليتها؛ ليتبين لنا الدور الذي تؤديه في تكوين قيم ناشئتنا . جيل هذه الأمة وسلاحها وعدتها – ؛ لاسيما في هذه الفترة التي اقتحمت فيها التقنية كل نواحي حياتنا. وتحدد الباحثة أهمية هذه الدراسة فيما يلي:

- انفراد هذه الدراسة . على حد علم الباحثة . بتسليط الضوء على القيم المتضمنة لألعاب الكمبيوتر.
- تناولت هذه الدراسة موضوع القيم الذي هو من أهم الموضوعات التربوية؛ لأن الهدف من التربية الإسلامية هو بناء الفرد المسلم الذي يحمل قيما ومبادئ نابعة من مصدرها الصافي الأصيل الكتاب والسنة، ومحاولة حمايته من أي خلل يلحق بها.
- إن هذه الدراسة مُوجَهة إلى المربين وأصحاب الشركات المنتجة والداعمة لصناعة هذه الألعاب أو تسويقها؛ لأنها ستلقي الضوء على إبراز القيم العقدية والخلقية التي تتضمنها من منظور إسلامي تربوي .
- تستهدف هذه الدراسة فئةٍ من أهم فئات المجتمع؛ وذلك لأن المرحلة العمرية التي يمرون بها مرحلة تكوين شخصية، واكتساب قيم ومعتقدات ستكون قاعدتهم الصلبة بعد ذلك في بناء قراراتهم وتصوراتهم واتخاذ مواقفهم، ومن وجهة نظري فإن الاهتمام بهم وبما يطرح لهم ضرورة بل واجب يفرض نفسه
- إن المتأمل لواقع المجتمع الإسلامي اليوم وحال أفراده في كثير من جوانب حياتهم ليجد تأثرهم بالتسارع المتناهي لوسائل التقنية والترفيه؛ مما

يجعلهم في موضع المستهلك الشره دون انتباه لما قد تحمله لنا هذه الحضارة مما يخالف عقيدتنا، أو سلوكنا أو فكرنا مما استوجب التصدي لمثل هذه الأمور بالدراسة التحليلية .

- يستفيد من هذه الدراسة الآباء والمربون والمعنيون بتربية الطفل؛ بما تلفت إليه النظر من مضامين تتعلق بالقيم العقدية والخلقية في ألعاب الكمبيوتر.

- **منهج الدراسة** :

هدفت هذه الدراسة إلى إبراز القيم العقدية والخُلقية المتضمنة لبعض ألعاب الكمبيوتر الأكثر شيوعا وحبا لدى الأطفال بناءً على نتائج الدراسة الاستطلاعية السابقة وتحليلها على ضوء التربية الإسلامية، وحتى تؤتي هذه الدراسة ثمارها رأت الباحثة أن المنهج المناسب لتحقيق الهدف الأول من الدراسة هو المنهج الوصفي والذي يعنى بوصف ظاهرة معينة ماثلة في الموقف الراهن ، فيقوم _الباحث_ بتحليل خصائص تلك الظاهرة والعوامل المؤثرة فيها (٨). وعُرّف أيضا بأنه: "المنهج الذي يرتبط بدراسة ظاهرة معاصرة بقصد وصفها وتفسيرها"(٩). ويعرّف الصاوي المنهج الوصفي التحليلي بأنه "وصف ظاهرة من الظواهر للوصول إلى أسباب هذه الظاهرة، والعوامل التي تتحكم فيها، واستخلاص النتائج لتعميمها ويتم ذلك وفق خطة بحثية معينة من خلا جمع البيانات، وتنظيمها، وتحليلها"(١٠).أما الهدف الثاني من الدراسة وهو تحليل تلك القيم فكان السبيل لتحقيقه استخدام منهج تحليل المضمون؛ لاسيما وأن هذه ألعاب تعتمد على الطريقة التفاعلية لذا فإن المحادثات في الغالب تكون قليلة إضافة إلى أن اللغة أجنبية؛ مما جعل الباحثة تعتمد على متابعة اللعبة مع الأطفال وتكرار مشاهدة المقاطع وتسجيل ما توصلت إليه من قصة اللعبة وفكرتها والشخصيات المتواجدة فيها وبيئة اللعبة.

ولقد فعّلت الباحثة المنهجين السابقين باتباع الطريقة التالية:

- اختيار ألعاب الكمبيوتر التي حملت أعلى نسبة مئوية والتي ظهرت بعد نتائج الدراسة الاستطلاعية على عينة من الأطفال، وبذلك تحدد مجتمع البحث الكلي في أربعة ألعاب هي: لعبة ربن ريجن، ولعبة إله الحرب، لعبة رزدنت إيفل، لعبة بيبسي مان .
- تابعت الباحثة ممارسة مجموعة من الأطفال . ذكوراً وإناثاً - للألعاب السالفة الذكر في أوقات مختلفة.
- تم الوصف والتحليل عن طريق مشاهدة الباحثة للعبة مرتين؛ لرصد القيم الإيجابية والسلبية بالنسبة للعقيدة والخلق، ثم عرض تلك القيم على الشريعة الإسلامية لتوضيح أثرها على الأطفال.

- **أداة الدراسة** :

قامت الباحثة بإعداد دراسة استطلاعية عن أكثر الألعاب التي يقبل الناشئة على شرائها واقتنائها وتداولها، ووجهت هذه الدراسة إلى الأطفال الذين تتراوح

---

(٨) أحمد الصباب. الأسلوب العلمي في البحث، جدة، دار عكاظ للطباعة والنشر،١٩٨١ م، ص ١٠٧ .
(٩) صالح حمد العساف، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، ط ٢، الرياض،مكتبة العبيكان، ١٤٢١ هـ -٢٠٠٠م، ص ١٨٩.
(١٠) محمد الصاوي محمد مبارك، البحث العلمي أسسه وطريقة كتابته، القاهرة ، المكتبة الأكاديمية ،١٩٩٢م، ص٣٠.

أعمارهم ما بين (٦- ١٢) عاماً في منطقة مكة المكرمة، و قامت الباحثة بتوزيع مائة وخمسين سؤالاً على الأطفال، عاد منها مائة وواحد، وفقد منها تسعة وأربعون، وتكونت من سؤال واحد فقط هو:

اذكر أسماء ألعاب الكمبيوتر التي تلعبها ؟

- **حدود الدراسة** :

- الحدود الموضوعية: تقتصر الدراسة على استنباط القيم العقدية والخُلُقيّة من بعض ألعاب الكمبيوتر وهي:
  - ✓ ريبن ريجن .
  - ✓ إله الحرب.
  - ✓ رزدنت إيفل.
  - ✓ بيبسي مان.
- الحدود البشرية: اقتصرت الباحثة في هذه الدراسة على مرحلة الطفولة (٦- ١٢) عاما.
- الحدود المكانية: منطقة مكة المكرمة.

- **مصطلحات الدراسة** :

لقد اشتملت الدراسة على المصطلحات التالية:(القيم)، و(ألعاب الكمبيوتر)، و(القيم العقدية)، و(القيم الخلقيّة). وستقوم الباحثة بتوضيح المقصود بهذه المصطلحات على النحو الذي ستوظفه في الدراسة وهي كالتالي:

- القيم: "هي مجموعة الأخلاق التي تصنع نسيج الشخصية الإسلامية، وتجعلها متكاملة قادرة على التفاعل الحي مع المجتمع، وعلى التوافق مع أعضائه، وعلى العمل من أجل النفس والأسرة والعقيدة "(١١).
- ألعاب الكمبيوتر: يطلق عليها اسم (ألعاب البلاي ستيشن) أو (ألعاب الفيديو) و هي عبارة عن أقراص مضغوطة محملة بالبرامج المتنوعة، يخصص كل قرص للعبة واحدة بعدة مراحل تختلف في عددها ووقتها من قرص لآخر، وتعمل هذه الأقراص على أجهزة كمبيوتر صغيرة مخصصة للألعاب بصورة تلفزيونية ثلاثية الأبعاد، كما يمكن تشغيل بعض هذه الألعاب على أجهزة الحاسوب الشخصية.
- القيم العقدية: عبارة عن أصول واعتقادات جازمة حددها الشرع بمصدريه الكتاب الحكيم والسنة المطهرة، يبني الفرد على أساسها سلوكياته القولية والعملية؛ لتحصيل أمرين أولهما: تحقيق الإيمان بالله سبحانه وتعالى وملائكته وكتبه ورسله واليوم الآخر والقدر خيره وشره إيمانا جازما يقينيا، وثانيهما: تحقيق رضا الله سبحانه وتعالى لنيل السعادة في الدنيا والآخرة.
- القيم الخلقية: عبارة عن الناحية العملية المبنية على قواعد وضوابط منبثقة من العقيدة الصحيحة تشمل حياة الفرد المسلم في شتى جوانبها، وتضبط علاقاته بغيره هدفها تحقيق مقاصد الشريعة الإسلامية والوصول بالفرد والمجتمع المسلم إلى رضا الله سبحانه وتعالى باتباع أوامره واجتناب نواهيه.

(١١) جابر قميحة، المدخل إلى القيم، القاهرة ، دار الكتب المصرية واللبنانية، ١٤٠٤هـ ، ص٤١.

- **الدراسات السابقة** :

نظرا لحداثة الموضوع على الساحة التربوية نَدُرت الدراسات الحديثة التي تختص بدراسة ألعاب الكمبيوتر من الناحية التربوية المحضة؛ لذا حاولت الباحثة أن تحصل على أقرب الدراسات التي تتناول أحد محوري الدراسة الحالية، وهي على النحو التالي:

- **١-دراسة هند بنت سليمان بن صالح الرميان (١٤٢٨هـ) بعنوان "العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن** "Grand Theft Auto"(١٢):

هدفت الباحثة من هذه الدراسة إلى دراسة مدى انتشار لعبة " Grand Theft Auto" عند طلاب الصف الرابع، والصف الخامس، والصف السادس، ومعرفة العلاقة بين ممارسة اللعبة وبين السلوك العدواني. وحتى تحقق الباحثة هدفها عمدت إلى المنهج الوصفي (المسحي الميداني) لمعرفة مدى ممارسة هذه اللعبة عند طلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية، و المنهج الوصفي (السببي المقارن) لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة لعبة (GTA)(١٣) وبين السلوك العدواني، وهو المنهج الذي يطبق لتحديد الأسباب المحتملة التي كان لها تأثير على السلوك المدروس وذلك من خلال مقارنة من يسلك ذلك السلوك أو يتصف به بمن لا يسلكه أو يتصف به. وكانت متغيرات البحث:متغير مستقل (السبب) وهو لعبة (GTA)، ومتغير تابع (النتيجة) وهو السلوك العدواني: وله ثلاثة أبعاد: (العدوان نحو الآخرين، والعدوان نحو الذات، والعدوان نحو الممتلكات العامة) وتكونت عينة الدراسة _مجتمع البحث_ من طلاب الصفوف العليا من المرحلة الابتدائية حكومية وأهلية في مدينة الرياض. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن العلاقة بين ممارسة لعبة وبين السلوك العدواني علاقة موجبة (طردية) .

- **٢-دراسة شذى كاظم جواد(١٩٩٩م) بعنوان "أثر ممارسة ألعاب الحاسوب في القدرة على حل المشكلات لأطفال الرياض**"(١٤):

هدفت الباحثة في هذه الدراسة إلى الآتي : التعرف على أثر ممارسة ألعاب الحاسوب في قدرة الأطفال على حل المشكلات . التوصل إلى فروق في القدرة على حل المشكلات بين الأطفال الذين يمارسون ألعاب الحاسوب وأقرانهم الذين لا تتاح لهم فرصة اللعب بتلك الألعاب. الوصول إلى فروق في القدرة على حل المشكلات تبعاً لمتغير الجنس. ولتحقيق هذه الأهداف استخدمت الباحثة المنهج التجريبي. ومن أبرز النتائج التي توصلت إليها الباحثة: ظهور أثر العامل التجريبي في رفع القدرة على حل المشكلات، وأن أفراد المجموعة التجريبية أفضل من المجموعة الضابطة. لم يكن هناك أثر ذو دلالة إحصائية بين الجنسين في

---

(١٢) هند بنت سليمان بن صالح الرميان العلاقة بين السلوك العدواني و بين ممارسة لعبة البلايستيشنGrand Theft Auto دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير غير منشورة ، قسم التربية ، كلية العلوم الاجتماعية ،جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، ١٤٢٨هـ.

(١٣) هذا الرمز هو اختصار لاسم اللعبة الكامل بحيث اقتبست الأحرف الأولى من الكلمات الثلاث.

(١٤) شذى كاظم جواد، أثر ممارسة ألعاب الحاسوب في القدرة على حل المشكلات لأطفال الرياض، رسالة ماجستير تخصص علم نفس تربوي، التربية، جامعة بغداد، ابن رشد، العلوم التربوية والنفسية، ١٩٩٩م.

القدرة على حل المشكلات. ظهور أثر لكل من التفاعلات الثنائية: (العامل التجريبي، وطرق تقديم الاختبار). لم يكن هناك أثر للتفاعل الثلاثي للمتغيرات الثلاثة (العامل التجريبي، والعامل الجنسي، وطرق تقديم الاختبار)، أظهرت نتائج توكي للمقارنات الثنائية المتعددة وجود أثر دالة إحصائيا لثلاثة متوسطات والثلاثة الأخرى غير دالةٍ إحصائيا .

- **٣-دراسة نسرين بنت هاشم منشي(١٤٢٧هـ)بعنوان "تربية الطفل باللعب وتطبيقاتها في الأسرة ورياض الأطفال في ضوء التربية الإسلامية"(١٥):**

وقد هدفت الباحثة من هذه الدراسة: التعرف على منهج التربية الإسلامية لتربية الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة . التعرف على التربية باللعب في ضوء التربية الإسلامية . الكشف عن التطبيقات التربوية لأسلوب التربية باللعب في الأسرة. الكشف عن التطبيقات التربوية لأسلوب التربية باللعب في رياض الأطفال . وحتى تتمكن الباحثة من تحقيق أهدافها لجأت إلى استخدام المنهج الوصفي، وقامت بعملية الاستنباط وإعمال الذهن فيما توصلت إليه من الآيات الكريمات والأحاديث الشريفة وأثر السلف الصالح والعلماء التربويين المسلمين، وخرجت بالنتائج التالية: هناك منهجية واضحة و متكاملة في الكتاب والسنة والسلف الصالح لتربية الطفل تربية إسلامية ترتقي بجميع جوانب شخصيته. هناك علاقة وطيدة بين اللعب والطفولة المبكرة؛ فاللعب يشمل عمل الطفل والنافذة التي يطل بها على البيئة المحيطة. أن ألعاب الكمبيوتر سلاح ذو حدين، يجب يولي الوالدان اهتمامهما بكيفية التعامل معها، وتوجيه الطفل إلى انتقاء الصالح منها، وسنّ قواعد أساسية للحفاظ على سلامة الطفل الجسمية والفكرية أثناء اللعب بها.

- **٤-دراسة سعد بن عبد الرحمن الشهري (١٤٢٨هـ):"أثر برنامج تدريبي قائم على اللعب بالتشكيل في خفض السلوك العدواني لدى عينة من الأطفال المتخلفين عقليا"(١٦).**

هدف الباحث من خلال دراسته إلى توضيح أثر استخدام برنامج قائم على اللعب بالتشكيل، واختبارٍ فاعليته في خفض السلوك العدواني لدى عينة من الأطفال المتخلفين عقليا من الدرجة المتوسطة. وحتى يتمكن الباحث من تحقيق هدفه عمد إلى استخدام المنهج التجريبي، حيث اعتمد على التصميم التجريبي بمجموعتين (مجموعة ضابطة، ومجموعة تجريبية). وتتضمن الدراسة متغيرا مستقلا هو البرنامج التدريبي؛ ومتغيرا تابعا هو السلوك العدواني. وتعتمد على القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعتين والقياس التتبعي للمجموعة التجريبية . ومن أبرز النتائج المترتبة على هذه الدراسة هي: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات السلوك العدواني لأطفال المجموعة الضابطة بين القياسين القبلي والبعدي . توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطات درجات السلوك

---

(١٥) نسرين هاشم منشي: تربية الطفل باللعب و تطبيقاتها في الأسرة ورياض الأطفال في ضوء التربية الإسلامية، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم التربية الإسلامية والمقارنة، كلية التربية، جامعة أم القرى، ١٤٢٧هـ .

(١٦) سعد بن عبد الرحمن الشهري، أثر برنامج تدريبي قائم على اللعب بالتشكيل في خفض السلوك العدواني لدى عينة من الأطفال المتخلفين عقليا، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علم النفس التربوي، كلية التربية، جامعة الملك خالد، ١٤٢٨هـ .

العدواني للمجموعتين التجريبية والضابطة بعد تطبيق البرنامج التدريبي لصالح المجموعة التجريبية . توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطات درجات السلوك العدواني لأطفال المجموعة التجريبية ودرجات نفس المجموعة وذلك بعد تطبيق البرنامج التدريبي لصالح القياس البعدي . لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات السلوك العدواني لأطفال المجموعة التجريبية بين القياسين البعدي والتتبعي .

- **٥-دراسة مطهر بن علي بن أحمد الفقيه (١٤٢٨هـ) "دور النشاط الرياضي المدرسي في تنمية القيم الخلقية من وجهة نظر معلمي التربية البدنية بمحافظة القنفذة "(١٧) :**

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دور النشاط الرياضي المدرسي في تنمية بعض القيم الخلقية من وجهة نظر معلمي التربية البدنية بمحافظة القنفذة، واستخدم الباحث لتحقيق هذا الهدف المنهج الوصفي بشقيه التحليلي والكمي وذلك عن طريق جمع البيانات وتبويبها وتحليلها والربط بين مدلولاتها للوصول إلى فهم الظاهرة المدروسة والمتغيرات المؤثرة فيها . ومن أبرز النتائج التي توصلت إليها الدراسة ما يلي:إن النشاط المدرسي من الوسائل التي تعمل على تنمية القيم، فهو مجال عملي تطبيقي لتنمية القيم.التمسك بالقيم الخلقية الإسلامية المستمدة من المنهج الإسلامي هي السبيل إلى تميز الجيل.يعمل النشاط الرياضي على تنمية القيم الخلقية (الصدق، الأمانة، التعاون، الشجاعة) بدرجة عالية.توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تعزى إلى المؤهل العلمي فالمعلمين الحاصلين على البكالوريوس أكثر تنمية للقيم من المعلمين الحاصلين على مؤهل دبلوم معهد التربية البدنية .

- **٦-دراسة عوض بن حمد زاهر الحسني (١٤٢٧هـ):"تنمية القيم الأخلاقية في المرحلة الثانوية من خلال الأنشطة غير الصفية"(١٨):**

هدف الباحث من دراسته التعرف على واقع تنمية القيم الأخلاقية الواردة ضمن دليل الأنشطة الطلابية للمرحلة الثانوية لعام ١٤٢٤هـ؛الصادر عن الإدارة العامة للنشاط الطلابي بوزارة التربية ،و التعليم بالمملكة العربية السعودية، بمحافظة القنفذة للبنين . وكان المنهج المستخدم لتحقيق الهدف: هو المنهج الوصفي حيث تم إعداد أداة للدراسة وهي استبانة تتضمن أربعة محاور، الأول: بخصوص القيم الأخلاقية الواردة في الدليل والثاني: برامج الأنشطة غير الصفية، والثالث:أساليب الأنشطة في تنمية القيم الخلقية والمحور الأخير: كان عن معوقات الأنشطة غير الصفية في تنمية القيم الخلقية . ومن أبرز هذه النتائج التي خرجت بها الدراسة ما يلي: تم تنمية القيم الأخلاقية الواردة ضمن دليل الأنشطة الطلابية للمرحلة الثانوية لعام ١٤٢٤هـ، وأنشطة برامجها، وأساليبها من خلال مزاولة الأنشطة غير الصفية بمحافظة القنفذة للبنين، بدرجة عالية ومتوسطة، ولم تسجل درجة ضعيفة في المحاور الثلاثة . معوقات

---

(١٧) مطهر بن علي بن أحمد الفقيه:"دور النشاط الرياضي المدرسي في تنمية القيم الخلقية من وجهة نظر معلمي التربية البدنية بمحافظة القنفذة"، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم التربية الإسلامية، كلية التربية،جامعة أم القرى، ١٤٢٨هـ.

(١٨) عوض بن حمد زاهر الحسني:"تنمية القيم الأخلاقية في المرحلة الثانوية من خلال الأنشطة غير الصفية"، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم التربية الإسلامية والمقارنة، كلية التربية، جامعة أم القرى، ١٤٢٧هـ.

الأنشطة غير الصفية للمرحلة الثانوية تعيق تنمية القيم الأخلاقية بدرجة متوسطة، ولم تسجل درجة عالية أو ضعيفة. أكثر الأنشطة غير الصفية ممارسة من أفراد العينة، النشاط الرياضي، حصل على الترتيب الأول بنسبة (٣٣,٥٪). ويليه نشاط التوعية الإسلامية بنسبة(٢٨,٢٪)، وبقية الأنشطة حصلت على نسب مئوية منخفضة جدا ما بين (١٠,٩٪- ٠,٩).

• ٧- دراسة د. **هدى بنت محمد الغفيص** (١٤٢٨هـ):"**أثر الرسوم المتحركة على القيم العقدية للأطفال**" (١٩):

هدفت الباحثة إلى دراسة أثر وسائل الإعلام عموماً على القيم العقدية عند الأطفال، وركزت على محور واحد؛ وهو أفلام الرسوم المتحركة، عن طريق متابعتها من قنوات فضائية محددة تعرضها باللغة العربية. ولقد قدمت هذه الدراسة كورقة عمل للمؤتمر الدولي الأول للتربية الإعلامية في الرياض. وكان منهج الباحثة المستخدم هو المنهج الوصفي باستخدام طريقة تحليل المضمون أو تحليل المحتوى على عينة من أفلام الرسوم المتحركة المعروضة في القنوات الفضائية التالية:(ART , Space Toon ، عينة من أفلام الفيديو وأفلام ديزني المدبلجة، وقناة المجد الفضائية للأطفال، والقناة الأولى في المملكة العربية السعودية). وكان من أبرز النتائج التي خرجت بها تلك الدراسة ما يلي: علاقة عمر الطفل بحجم التعلق بوسائل الإعلام بلغت (٧٥٪) لدى الإناث عند عمر ثلاث سنوات، و(٧٠٪) لدى الذكور عند عمر خمس سنوات. أن (٥٠٪) من الأطفال يقبلون على مشاهدة الفضائيات، في حين أن (٤٠٪) يقبلون على مشاهدة الفيديو، و(١٠٪) يقبلون على مشاهدة التلفاز. أن أعلى تأثير نفسي على الإناث كان عند تخيل الجن والشياطين؛ حيث بلغت نسبته (٥٦٪)، في حين كان أعلى نسبة لدى الذكور عند تخيل وجود شرور في الفضاء وذلك بنسبة (٥٣٪). أن نسبة العبارات الموافقة بلغت (٥٪) في جانب الإيمان بالله، و(١٪) في جانب الإيمان بالملائكة، و(٢ ٪) في جانب الإيمان بالكتب، و(١٪) في جانب الإيمان بالرسل، و(١ ٪) في جانب الإيمان باليوم الآخر، و(١ ٪) في جانب الإيمان بالقدر خيره وشره. أما نسبة العبارات المخالفة فقد بلغت (٦١ ٪) في جانب الإيمان بالله، و(٧ ٪) في جانب الإيمان بالملائكة، و(٧ ٪) في جانب الإيمان بالكتب، و(٤٪) في جانب الإيمان بالرسل و(٣ ٪) في جانب الإيمان باليوم الآخر، و(٧ ٪) في جانب الإيمان بالقدر خيره وشره. الإيجابيات والسلبيات الواردة في عينة الدراسة المعززة للقيم العقدية ضمن (القسم الثاني) دلت نتائج الدراسة أن نسبة العبارات الموافقة بلغ (٥٦٪) في جانب الإيمان بالله، و(٦٪) في جانب الإيمان بالملائكة، و(٧ ٪) في جانب الإيمان بالكتب، و(٧ ٪) في جانب الإيمان بالرسل ، وصفرا(٪) في جانب الإيمان باليوم الآخر، و(١٨٪) في جانب الإيمان بالقدر خيره وشره. أما نسبة العبارات المخالفة فقد بلغت (٦ ٪) في جانب الإيمان بالله، و صفراً (٪) في جانب الإيمان بالملائكة، وصفراً(٪) في جانب الإيمان بالكتب، وصفرا(٪) في جانب الإيمان بالرسل، وصفرا(٪) في جانب الإيمان باليوم الآخر، و(صفر٪) في جانب الإيمان بالقدر خيره وشره.

---

(١٩) هدى بنت محمد الغفيص:" أثر الرسوم المتحركة على القيم العقدية للأطفال"، ورقة عمل مقدمة للمؤتمر الدولي الأول للتربية الإعلامية المنعقد بمدينة الرياض بتاريخ ١٤٢٨/٢/١٤هـ .

وترى الباحثة من خلال العرض السابق للدراسات السابقة؛ أنها ركزت على جانبين:

- الجانب الأول:دراسات ركّزت على دراسة القيم الخلقية وما يساعد في تنميتها، و دراسة واحدة فقط ركزت على القيم العقدية .
- الجانب الثاني:دراسات ركزت على أسلوب اللعب كأسلوب تربوي تعليمي، متمثل في الأنشطة غير الصفية ،أو اللعب بالتشكيل للمتخلفين عقلياً. ودراسة واحدة فقط ركزت على نوع واحد من ألعاب الكمبيوتر (البلاي ستيشن) وهي لعبة حرامي السيارات من الناحية السلوكية

- **القيم العقدية والخُلقية في التربية الإسلامية** :

- **تعريف القيم** :

القِيَم جمع قيمة، وأصلها (قوّم)، وتأتي بمعان مختلفة منها: الاستقامة والاعتدال، والدوام، والثَمَن والقدْر: ذكر الزبيدي أن "القِيمة بالكسر ثمن الشيء بالتقويم، ويقال:قوّمت السّلعة قوَّمَ السِّلعة: أي قدَّرها"(٢٠)، ويقال: كم قامت ناقتُك؟ أي كم بلغت. وفي الحديث قالوا: يا رسول الله، لو قوَّمْتَ لنا فقال: "الله هو المقوِّم" أي لو سَعَّرْت لنا ،وهو من قيمة الشيء أي حَدَّدْت لنا قيمتها"(٢١)،"وأصله أنَّك تُقيم هذا مكانَ ذاك" (٢٢).

ولقد قام بعض الباحثين المسلمين بعرض مفهوم القيم من الناحية الإسلامية، وتوضيح وجهة النظر التي يقوم على أساسها المفهوم القيمي في الإسلام؛ فذكر القيسي أنه: "مما لا شك فيه أن القيمة في نظر الإسلام لا يمكن أن تكون كل شيء مرغوب فيه من شخص ما في وقت ما. ولا يمكن أن تكون كل شيء له قيمة في نظر الفرد أو المجتمع. كما لا يمكن أن تكون كل ما يتلاءم مع العقل ويوافقه، وإن البناء العضوي لا يمكن أن يكون مصدرَ القيم في الإسلام، كما لا يمكن أن يقال أن القيمة في الإسلام لا تُعرف إلا من خلال الحس أو يمكن استخلاصها من الأنشطة الإنسانية والمطالب الاجتماعية"(٢٣).

ويرى قميحة أن القيم لابد أن تتوافق مع العقيدة باعتبار أنها: "مجموعة الأخلاق التي تصنع الشخصية الإسلامية،وتجعلها متكاملة قادرة على التفاعل الحي مع المجتمع، وعلى التوافق مع أعضائه وعلى العمل من أجل النفس والأسرة والعقيدة"(٢٤).

---

(٢٠) محمد مرتضى الحسيني الزبيدي ،تاج العروس من جواهر القاموس ، تحقيق: مجموعة من المحققين ،دار الهداية، (د،ت)،ج ١، ص ٧٨٦٩.

(٢١) محمد بن مكرم بن منظور الأفريقي المصري. لسان العرب ، بيروت،دار صادر ، ج ١٢، ص ٤٩٦.

(٢٢) أبو الحسين أحمد بن فارس بن زكريا، معجم مقاييس اللغة، ط٢. تحقيق: عبد السلام محمد هارون ، بيروت، لبنان، دار الجيل، ١٤٢٠هـ - ١٩٩٩م، ج ٥ ، ص ٣٦ .

(٢٣) مروان إبراهيم القيسي. المنظومة القيمية الإسلامية كما تحددت في القرآن الكريم و السنة الشريفة .مجلة دراسات. تصدر عن مادة البحث العلمي، عمان. الجامعة الأردنية. المجلد الثاني والعشرون. العدد السادس. رجب ١٤١٦هـ.

(٢٤) جابر قميحة. المدخل إلى القيم، مرجع سابق، ص٤١.

ويوافقه في ذلك مطر فيقول: "والدين الإسلامي هو المصدر الأساسي للقيم والأفكار المختلفة التي تحكم التربية الإسلامية والتي تضبط سلوك الأفراد، والنفس البشرية بفطرتها التي خلق الله الناس عليها تقبل هذه القيم التي جاء بها الدين الإسلامي، وهذه القيم تساير تلك الفطرة وتقويها وتنميها وتزكيها وتهذبها وتنظمها وتسخرها لإصلاح الفرد والمجتمع، ولا ينكر الدين الإسلامي تلك القيم التي تتكون نتيجة للتفاعل الاجتماعي ولكن هناك حدود وهناك ضوابط، فلابد أن تكون القيم متسقة مع شرع الله، وألا تصطدم مع ما أمر الله ورسوله وألا تصطدم مع نصّ شرعي"(٢٥).

ومما سبق نجد أن مفهوم القيم في التربية الإسلامية يختلف اختلافاً جذرياً عن مفهومها في الفلسفات الوضعية الأخرى؛ ذلك لأنها تنبع من مصادر إسلامية، وتأخذ بعين الاعتبار الأحكام الشرعية التي كلف بها الفرد، بحيث تحيطه ومجتمعه بمنظومة قيمية ثابتة وراسخة تتسم بالمرونة ،وتناسب أي مكان أو زمان .

- **تعريف العقيدة** :

العقيدة في اللغة : عقد العَقْد نقيض الحل(٢٦)، قال الله جلّ وعزّ :﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ أَوۡفُواْ بِٱلۡعُقُودِ ﴾ (المائدة: ١)،

وقيل: العُقود : العهود ،وقيل: الفرائض التي أُلزِموها، والعُقود واحدُها عَقْد، وهي أوكدُ العهود وألزمها .

وقيل في قوله عزّ وجل:﴿ وَٱلَّذِينَ عَقَدَتۡ أَيۡمَٰنُكُمۡ ﴾ (النساء:٣٣) وقرئت عَقدت بالتشديد، معناه: التوكيد، كقوله: ﴿ وَأَوۡفُواْ بِعَهۡدِ ٱللَّهِ إِذَا عَٰهَدتُّمۡ وَلَا تَنقُضُواْ ٱلۡأَيۡمَٰنَ بَعۡدَ تَوۡكِيدِهَا ﴾ (سورة النحل: ٩١)[٢٧].

ومن خلال عرض بعض معاني كلمة (العقيدة) في أشهر كتب اللغة، يتبين أن جميع معاني هذه الكلمة يرجع إلى الشدة و التوثيق والإلزام والإبرام والربط والإحكام والعقيدة: الحكم الذي لا يقبل الشك فيه لدى معتقده، وجمعها: عقائد .وما عقد الإنسانُ عليه قلبه جازما به؛ فهو عقيدة سواءٌ أكان حقا أم باطلا(٢٨).

وقال ابن تيمية رحمه الله تعالى عن العقيدة : "هي الأمر الذي تصدق به النفس و يطمئن إليه القلب ويكون يقينا عند صاحبه لا يمازجه شك ولا يخالطه ريب"(٢٩).

---

(٢٥) سيف الإسلام علي مطر. التغير الاجتماعي،دار الوفاء،١٤٠٦هـ، ص٨٠.
(٢٦) محمد بن مكرم بن منظور الأفريقي المصري، لسان العرب، مرجع سابق، ج٣، ص٢٩٦.
(٢٧) أبو منصور محمد بن أحمد الأزهري. تهذيب اللغة، تحقيق: محمد عوض مرعب، بيروت، دار إحياء التراث العربي، ٢٠٠١م، ج١، ص١٣٤.
(٢٨) سعود بن سعد بن نمر العتيبي، ضوابط استعمال المصطلحات العقدية والفكرية عند أهل السنة والجماعة، جدة، =مركز التأصيل للدراسات والبحوث، ١٤٣٠هـ ، ص٣٩، ٤٢.
(٢٩) نقلا عن سعود بن سعد بن نمر العتيبي، ضوابط استعمال المصطلحات العقدية والفكرية عند أهل السنة والجماعة، المرجع السابق، ص٤٠.

وظهر للباحثة أن التعريف السابق تعريف عام ينطبق على أية عقيدة بغض النظر هل هي حق أم باطل، فمثلا أصحاب العقيدة النصرانية يؤمنون بمعتقداتهم ويحاولون بجد نشرها وتأصيلها في الناس، ولم يكن ذلك إلا لإيمانهم اليقيني بصدق ما يدعون إليه، لذا رأت الباحثة أن تورد تعريف (العقيدة) في الإسلام كما وضحه الدكتور عمر بن سليمان الأشقر بأن : "العقائد في الإسلام هي:القضايا العلميّة الغيبية، التي أخبرتنا بها آيات القرآن وصحاح الأحاديث، ولا تكون عقيدة حتى ينعقد القلب عليها انعقادا جازما لا يقبل الاعتراض والمناقشة وأصول الاعتقاد التصديق القلبي بالله، وملائكته، وكتبه، ورسله واليوم الآخر، والقدر خيره وشره من الله تعالى"(٣٠).

- **مفهوم القيم العقدية في التربية الإسلامية** :.

وعلى ضوء ما سبق رأت الباحثة أن تخرج بتعريف إجرائي، تتبناه في الدراسة يوضح المقصود من القيم العقدية وهو: عبارة عن أصول واعتقادات جازمة، حددها الشرع بمصدريه الكتاب الحكيم والسنة المطهرة، يبني الفرد على أساسها سلوكياته القولية والعملية؛ لتحصيل أمرين أولهما: تحقيق الإيمان باللهٍ سبحانه وتعالى وملائكته وكتبه ورسله واليوم الآخر والقدر خيره وشره إيمانا جازما يقينيا، وثانيهما: تحقيق رضا الله سبحانه وتعالى لنيل السعادة في الدنيا والآخرة.

- **تعريف الأخلاق** :

في اللغة: الأخلاق في اللغة جمع خُلُق، وجمع أَخْلاق لا يُكسر على غير ذلك. والخلقُ و الخلق بضم اللام وسكونها هو الدِين والطبْع والسجية(٣١)، يقال: فلان خليق بكذا أي: قادر عليه وجدير به. والخلاق النصيب لأنه قد قدّر لكل أحد نصيبه(٣٢).

والخَلْقِ والخُلُق في الأصل واحد، كالشِّرب والشُّرب، والصَّرم و الصُّرم ؛لكن خُصّ الخلق بالهيئات والأشكال والصور المدركة بالبصر، وخُصّ الخلق بالقوى والسجايا المدركة بالبصيرة(٣٣)، وذكر ابن منظور أن حقيقته "الخلق" أنه لِصورة الإنسان الباطنة وهي نفسه وأوصافها ومعانيها المختصة بها بمنزلة الخلق لصورته الظاهرة وأوصافها ومعانيها، ولهما أوصاف حسَنة وقبيحة، والثوابُ والعقاب يتعلقان بأوصاف الصورة الباطنة أكثر مما يتعلقان بأوصاف الصورة الظاهرة، ولهذا تكرّرت الأحاديث في مَدح حُسن الخلق في غير موضع"(٣٤).

هذه بعضٌ من أوجه اللغة في توضيح لفظ (خُلُق) أو (أخلاق)، ويظهر من ذلك أن للخُلق أو الأخلاق مصادر متعددة؛ "ذلك لأن الإنسان هو المخلوق

---

(٣٠) عمر سليمان الأشقر، نحو ثقافة إسلامية أصيلة ،ط١٢ ،الأردن، دار النفائس، ١٤٢٥هـ ، ص٢٠٩.
(٣١) محمد بن مكرم بن منظور الأفريقي المصري، لسان العرب. مرجع سابق، ج ١٠، ص ٨٥.
(٣٢) أبو الحسين أحمد بن فارس بن زكريا. مقاييس اللغة، ط٢، تحقيق: عبد السلام محمد هارون. بيروت، لبنان، دار الجيل، ١٤٢٠هـ - ١٩٩٩م، ج٢، ص٢١٤.
(٣٣) محمد بن أبي بكر الرازي، مختار الصحاح، مرجع سابق. ج١، ص٧٨ .
(٣٤) محمد بن مكرم بن منظور الأفريقي المصري، لسان العرب، مرجع سابق، ج١٠،ص ٨٥ .

الوحيد الذي منحه الله طاقات متميزة من الإدراك والتفكير وحرية الإرادة؛ لذا جاء سلوكه مرتبطا بالفكر، ومتوافقا مع ما يدين به من اعتقاد"(٣٥).

أما التعريف الذي ستتبناه الباحثة في الدراسة فهو تعريف المقداد يالجن والذي عرف الأخلاق أنها: "عبارة عن تلك المبادئ والقواعد المنظمة للسلوك الإنساني التي يحددها الوحي لتنظيم حياة الإنسان تنظيما خيّرا على نحو يُحقق الغاية من وجوده في هذا العالم على أكمل وجه"(٣٦).

- **مفهوم القيم الخلقية في التربية الإسلامية** :

وبعد استعراض ما تيسر من التعاريف الخاصة بالقيم والأخلاق كلٌ على حده ستحاول الباحثة توضيح مفهوم القيم الخلقية، إلا أنها تود الإشارة إلى أن هناك من تصدى لتوضيحها العلماء و المفكرين المسلمين أذكر منها تعريف الشيشاني بأنها: "أسس معيارية أقرّتها الشريعة ثابتة الاعتبار والاستمرار والدوام لحماية المقاصد التي جاءت لتحقيقها في الخلق ولها حكمها"(٣٧).

إن مفهوم القيم الخلقية مفهومٌ نابعٌ من القرآن الكريم والسنة المطهرة وهذا ما اتضح لنا من خلال رؤية شيخ الإسلام للأخلاق؛ وعليه كان الربط بين قوة الإيمان والخلق واضحًا في حديث النبي صلى الله عليه وسلم حينما سئل: أي المؤمنين أفضل إيمانا؟ قال:"أحسنهم أخلاقا"(٣٨). والاهتمام بالقيم يعني الاهتمام بالجانب الإنساني الذي ينمو مع الفرد باستمرار ولا يتوقف عند مرحلة معينة. وما تزخر به التربية الإسلامية من مبادئ وقيم أخلاقية كفيل بأن يوصل البشرية إلى النجاة وأن يخلصها مما تعانيه من مشكلات وأزمات(٣٩).

وعلى ضوء ما سبق تخرج الباحثة بهذا المفهوم للقيم الخلقية: أنها عبارة عن الناحية العملية المبنية على قواعد وضوابط و معايير منبثقة من العقيدة الصحيحة، تشمل حياة الفرد المسلم من شتى جوانبها، وتضبط علاقاته بغيره، هدفها تحقيق مقاصد الشريعة الإسلامية والوصول بالفرد والمجتمع المسلم إلى رضا الله سبحانه وتعالى باتباع أوامره واجتناب نواهيه

- **تنمية القيم العقدية والخلقية عند الأطفال من خلال التربية باللعب**
- **تعريف اللعب** :

اللعب في اللغة: يلعِب لَعِبا بفتح اللام وكسر العين، ويجوز تخفيفه بكسر اللام وسكون العين لِعْبا، وكل ما يُلعب به فهو لعبة؛ مثل:الشطرنج والنرد(٤٠).

---

(٣٥) أبو عثمان عمرو بن بحر الجاحظ. تهذيب الأخلاق؛ طنطا، دار الصحابة للتراث، ١٤١٠هـ، ج١،ص١٢.

(٣٦) المقداد يالجن، التربية الأخلاقية الإسلامية. القاهرة؛ مكتبة الخانجي. ١٩٧٧م .ص٧٥.

(٣٧) عبد الوهاب عبدالعزيز الشيشاني. القيم الأخلاقية في ضوء الثقافة العربية والإسلامية. بحث مقدم لندوة القيم الأخلاقية المرتبطة بعمل رجل الأمن. دار النشر بالمركز العربي للدراسات الأمنية ،١٤٠٨هـ، ص٦٠.

(٣٨) أبو بكر عبد الرزاق بن همام الصنعاني. مصنف عبد الرزاق، ط٢؛ تحقيق: حبيب الرحمن الأعظمي، بيروت، المكتب الإسلامي، ١٤٠٣هـ؛ ج٣، ص٧٢ .

(٣٩) عبد السلام عبد الله الجقندي. التربية المتكاملة للطفل المسلم في البيت والمدرسة. سوريا ،دار قتيبة، ١٤٢٤هـ. ص٢٤٦.

(٤٠) أحمد بن محمد المقري الفيومي، المصباح المنير في غريب الشرح الكبير للرافعي، بيروت، المكتبة العلمية،(د،ت)، ج٢، ص٥٥٤.

جاء في لسان العرب لابن منظور:"اللعب ضد الجد، ويقال لكل من عمل عملاً لا يجدي عليه نفعا: إنما أنت لاعب، ويقال: رجل لعبة أي كثير اللعب، والشطرنج لعبة، والنرد لعبة، و كل ملعوب به فهو لعبة لأنه اسم"(٤١).

اللعب في الاصطلاح: ظهرت تعريفات كثيرة للعب؛ وذلك لاختلاف وجهة نظر الباحثين، وسأذكر فيما يلي بعضا من تلك التعريفات على سبيل المثال لا الحصر:

- اللعب هو: سلوك يقوم به الفرد دون غاية عملية مسبقة(٤٢).
- اللعب هو: استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد، ولا تتم عملية اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية(٤٣).
- اللعب غذاء الطفل للنماء العقلي والاجتماعي والخلقي والجسمي يقدَّم له كوسائط متعددة المناحي على شكل نشاطٍ وحركةٍ أو عمل حر يستمتع الإنسان به كدوافع لإشباع حاجات النمو والتكيف عند الصِّغار وحاجات التسلية والمتعة عند الكبار(٤٤).

إن المتأمل في التعريفات السابقة يجد أن بعضها مكمل للبعض لآخر ، فهي تصف اللعب أنه غير محدد الهدف ويمارس من أجل المتعة والسرور، ويتم من خلاله بذل الطاقة الذهنية والحركية والجسمية، ويراعى فيه إشباع الميل الفطري عند الطفل وله دور كبير في تكون ونماء الشخصية بجميع أبعادها .

- **تعريف اللعب التربوي**:

للعب دور مهم في نمو الطفل، فليس الأمر مجرد تسلية فقط أو شَغْلُ وقت الفراغ؛ وإنما هو وسيلة لتحقيق نمو جسمي وعقلي وحركي ونفسي له لاسيما إن كان اللعب تربويا على وجه الخصوص.

ولا يحمل اللعب _في حد ذاته_ قِيمةً تربويةً؛ولكن يمكن توجيهه حتى يؤدي هذه الوظيفة مع الأطفال؛ خصوصا أنه حياة الطفل، فالتربية العفوية لا تضمن تحقيق القيمة البنائية للعب؛ وإنما يتحقق النمو السليم للطفل بتأثير تربية واعية تضع في الاعتبار خصائص نمو الطفل، ومقومات تشكيل شخصيته (٤٥).

ويعد اللعب أسلوباً للتربية والتعليم؛ فتستغل أنشطة اللعب في إكساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال، وتوسيع مداركهم، ومن خلال ما سبق يمكن القول بأن إكساب اللعب قيمة تربوية يقتضي توافر ثلاثة شروط :

- ممارسته وفق قواعد محددة .
- تضمينه محتوى تعليميا معينا .

---

(٤١) حامد عبد السلام زهران، علم نفس النمو الطفولة والمراهقة، ط٥، القاهرة، عالم الكتب، ١٩٩٤م، ص٢٨٩.

(٤٢) أحمد محمد الزعبي. علم نفس النمو الطفولة والمراهقة الأسس النظرية المشكلات وسبل علاجها، عمان ،دار زهران، ٢٠٠١هـ ، ص٢٩٧.

(٤٣) أحمد حسن حنورة وآخرون. ألعاب الأطفال ما قبل المدرسة، بيروت ،دار الفلاح، ١٤١٧هـ ،ص٣١.

(٤٤) محمد محمود الخوالدة، اللعب الشعبي ودلالته التربوية في إنماء شخصياتهم، الأردن، عمان، ١٤٢٤هـ، ص٣٠.

(٤٥) علي فالح الهنداوي، سيكولوجية اللعب، عمان ،دار حنين؛ ١٤٢٣هـ ،ص١١٢.

- توفر عنصري المتعة والتسلية .

• دور اللعب في غرس القيم عند الأطفال و تنميتها :

حينما ينظر الآخرون إلى لعب البالغين أو الراشدين على أنه نوعٌ من الترفيه أو الترويح عن النفس، يكون لعب الأطفال حياتهم وعملهم الجاد، يتعرف الطفل على ما يحيط به من أشياء فيكتسب معرفة جديدة تتضاعف وتتراكم بصورةٍ مستمرةٍ؛ لتشمل جميع جوانب شخصيته، وتتبين شخصية الطفل من خلال مراقبة المربي للعبه أو مشاركته له ، فتتحدد له قدراته وتتشكل ميوله، وتنكشف مواهبه، ويبدأ المربي بعد ذلك في توجيهه إلى ما يصلحه مع مراعاة إشباعه لحاجات طفولته.

ويمكن أن نربط بين نوعية اللُعب التي يلعب بها الطفل وبين نوعية النماء في شخصيته، لذا يجب أن تراعى حاجات الطفل الحركية والانفعالية والعقلية والاجتماعية والتعليمية والنفسية عند تصميم الألعاب و التخطط لها لأنها تتصل بإنمائهم(٤٦).

وعليه يمكن الاستفادة من اللعب في غرس قيمةٍ جديدةٍ في نفس الطفل، أو تنمية قيمٍ موجودة لديه،ومن ثم تحويلها إلى سلوك "فتتبلور القيمة و تنغرس في ذهن الطفلِ، فيدركها ويربطها بمدلولها ،ثم يتأثر منفعلا بها"(٤٧)، فإذا لعب الطفل مثلا ألعاب السباق أو الفروسية أو التركيبية تعلم منها الدقة والإتقان والمنافسة الشريفة وحفظ الوقت والاهتمام به، إضافة إلى المردود البدني الجيد الذي يعود عليه، وتتضافر هذه القيم المكتسبة في تشكيل شخصية الطفل وعقله، فتصبح اللعبة حينئذٍ مصدرا من مصادر تعليمه القيم الحسنة والأخلاق الحميدة، و العكس بالعكس . والسبب في هذا التأثر أن الطفل "يكون في وضعيةٍ نفسية أفضل من الطفل الهادئ والمنعزل، كما أن المرح يوجد لدى صاحبه نوعا من التفتح الذهني ويكسبه الكثير من الخبرات والمعارف"(٤٨)، ويترتب على هذا التفتح الذهني تقبل ما يلقى إلى الطفل بسهولة.

إضافةً إلى أن اللعب يقرّب المفاهيم عند الطفل ويساعد على إدراك معاني الأشياء، وهو وسيلة اجتماعية لتعليمه قواعد السلوك وأساليب التعامل والتواصل مع الأقران ومن يكبرهم سنا أو يصغرهم . ويمكن القول أيضا: إنه بناءً على نوعية اللعب تتحدد نوعية القيم المكتسبة إن كانت متسمة بالإيجاب أو السلب، وعليه فإن اللعب له "دورٌ بارزٌ في تكوين النظام والنسق الأخلاقي والقيمي للطفل، وهذا النسق يستمد أصوله من ممارسة أنشطة اللعب في وسط اجتماعي وبالتفاعل مع أطفال آخرين، ومن خلال توجيه الكبار يكتسب الأطفال معايير السلوك،ويتعلمون مفهوم الصواب والخطأ والحق والواجب" (٤٩).

---

(٤٦) محمد محمود الخوالدة، اللعب عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم. مرجع سابق، ص ٦٥

(٤٧) مهند محمد الشعبي، دور اللعب في تحويل القيم إلى سلوك، مقال في مجلة بناة الأجيال، العدد٤٤-٤٥-تشرين الأول -٢٠٠٢م، ص٧١-٧٧.

(٤٨) عبد الكريم بكار، تأسيس عقلية الطفل، سورية، دار الراية للتنمية الفكرية ،١٤٢٨هـ، ص ١٤٢-١٤٣

(٤٩) عبد اللطيف حسين فرج، لماذا يعتدي طفلك على أطفال الآخرين ؟ وكيفية علاج هذا السلوك ؟ ، الرياض، مكتبة الرشد، ١٤٢٧هـ، ص١١٨.

وبما أن أغلب ما يتعلمه الطفل في صغره يبقى معه حتى يكبر كان الاهتمام بغرس القيم في مرحلة الطفولة باستخدام وسائل وأساليب متعددة منها اللعب أمرا جديرا بالعناية والدراسة خصوصا وأنه يمارس بشكل يومي.

إن عملية غرس القيم وتنميتها في نفس الطفل تحتاج إلى شيء من الدقة والنظر؛ لأن المربي الحصيف هو الذي يهتم بغرس القيمة التي تظهر أهميتها عنده وحاجة الطفل لها في المستقبل؛ فيتحرى الوقت المناسب والطريقة المناسبة، فيختار القيم النبيلة السامية التي حثّ عليها الإسلام وحيث التخلق بها، وهذه العملية ليست قاصرة على المربي فقط وإنما هي عملية اجتماعية متداخلة تشترك فيها المؤسسات التعليمية ووسائل الإعلام والتقنية المختلفة؛ وذلك لأن الإنسان اجتماعي بطبعة يؤثر ويتأثر بمن حوله. وهناك عوامل تؤثر في غرس القيم(٥٠)؛ من أهمها:

- عوامل تتعلق بالقيم ذاتها.
- عوامل تتعلق بالفرد وقدرته .
- عوامل تتعلق بالمجتمع ومؤسساته .

• تعريف ألعاب الكمبيوتر:

ويطلق عليها عدة أسماء فتسمى بالألعاب الالكترونية، أو ألعاب الحاسب الآلي، أو ألعاب الفيديو، وكلها تتفق في عرض أحداث على الشاشة التلفزيونية، وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية. وتتكون هذه الألعاب من وحدتين الأولى: جهاز مستضيف، وهو إما أن يكون حاسبا شخصيا، أو جهازا إلكترونيا مرتبطا بشاشة تلفزيون. ومع تقدم العلم والتكنولوجيا تطورت نوعيات هذا الجهاز بصورة مذهلة، فلا يكاد يكون هناك فرق في الزمن بين جهاز وآخر، ويعود ذلك إلى شدة المنافسة بين الشركات المنتجة و ارتفاع نسبة مبيعاتها. ومن أشهر هذه الأجهزة ما يعرف بـ(البلاي .ستيشن) الذي أنتجته شركة سوني اليابانية. أما الوحدة الثانية:فهي عبارة عن برمجيات حاسوبية مخزنة على قرص مدمج سي دي "CD"وتحمّل على الجهاز المستضيف. وتتغير اللعبة كلما تغير القرص المدمج أو البرمجيات الخاصة به، ونجد أحيانا هذين العنصرين مدمجين في جهاز واحد فقط خاص بلعبة واحدة محددة، وهذا ما نجده في مراكز الألعاب العامة؛حيث يكون الجهاز مخصصا للعبة إلكترونية واحدة(٥١).

• أنواع ألعاب الكمبيوتر .

كما ذكرنا في بداية الفصل تختلف مضامين هذه الأقراص على حسب المحتوى المحمل عليها، ومن أفضل ما وقفت عليه من تقسيمات لهذه الألعاب على حسب المحتوى ما يلي:

---

(٥٠) جمال ماضي،دورة كيف تغرس قيمة ؟، بتاريخ ٢٥ أكتوبر ،٢٠٠٨م، موقع كنانة أنلاين بوابة التنمية المجتمعية.www.kenanaonline.com . تاريخ الدخول ١٤٣٠/٩/٢٥هـ، الساعة ٦:٤١ ص .

(٥١) منصور بن محمد الغامدي. تأثير الألعاب الإلكترونية (البلاي ستيشن) على مستخدميها . بحث علمي منشور بتاريخ ١٤٢٦/٦/١٠هـ ، من موقع www.mghamdi.com/EG.pdf ، ص١.

• ١-**ألعاب الأكشن** (action):
وهي ألعاب تتطلب من اللاعب حركةً سريعةً، وغالباً ما ترتبط بالقتال واستخدام اللاعب فيها للكم أو الركل أو باستخدام السيوف.

• ٢-**ألعاب القتال** (fighting):
عبارة عن مقاتلة تكون بين لاعبين أحدهما خصم للآخر في مكانٍ معينٍ ولمدةٍ معينةٍ، وفيها يقوم اللاعبان بالضربات البدنية السريعة في وقتٍ قصيرٍ غالبًا ما يكون دقيقة أو أقل ويحصل اللاعب الذي يحقق ضررا أكبر ضد اللاعب الآخر، ويقضى عليه على نقطةٍ تدل على أنه فاز في تلك المرحلة، وتتطلب كثيرٌ من ألعاب القتال أن ينجح اللاعب في مرحلتين على الأقل لكي يواصل اللعبة .

• ٣-**الكرة والدبابيس** (pinball):
ألعاب الكرة والدبابيس وتسمى الفليبر (flipper) أو البنيبول (pinball)،هي ألعاب فيديو مقلدة لماكينات الكرة والدبابيس المعروفة في الكثير من الأحيان وتحتوي على أمور خيالية غير موجودة في الماكينات الحقيقية، ويعتبر هذا النوع من أقدم الألعاب .

• ٤-**المنصات** (platform):
ألعاب المنصات هي نوع من ألعاب الأكشن ترتكز على القفز بين المنصات وتفادي السقوط، وتشتمل أحيانا على التسلق والتصويب، ومعظم شخصيات ألعاب المنصات كرتونية .

• ٥-**ألعاب تصويب منظور الشخص الأول** (first -person shooter):
وهي تصنف ضمن ألعاب الأكشن التي ترتكز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصا المسدسات، ويتحكم اللاعب فيها بشخصيةٍ واحدةٍ بواسطة المنظور الأول حيث لا يرى من اللاعب سوى يده وسلاحه .

• ٦-**ألعاب تصويب المسدس الخفيف** (light gun shooter):
وهي ألعاب تصويبٍ بخلاف الأولى لا يمكن للاعب التجول بنفسه؛ بل إن الهدف منها هو تحريك المؤشر أو توجيه المسدس نحو العدو وقتله لكي يتقدم اللاعب في اللعبة. ويفضل في هذا النوع من الألعاب استخدام المسدس الخفيف عوضا عن أداة التحكم حيث يكون توجيه المسدس نحو شاشة التلفزيون أسه.

• ٧- **ألعاب شوتم أب** (shootem up):
في ألعاب الشوتم أب يتم التحكم بمركبة فضائية أو بشخصية خيالية طائرة؛ حيث يتم تفجير المركبات الأخرى أو الأغراض المتناثرة في مراحل اللعبة

• ٨-**ألعاب التصويب التكتيكي** (tactical shooter):
ألعاب التصويب التكتيكي هي مشابهة لألعاب تصويب منظور الشخص الأول من حيث طريقة اللعب، ولكن الاختلاف هو أن الهدف في ألعاب التصويب التكتيكي ليس القضاء على جميع الأعداء بل التخطيط والعمل مع فريق آخر للقيام بعملية معينة.

• ٩-**ألعاب منظور الشخص الثالث** (third person shooter):
وهي مشابهة تماما لألعاب المنظور الأول، والاختلاف الرئيسي هو وضع الكاميرا حيث إنه في المنظور الثالث يمكن رؤية جسد اللاعب وما يحيط به.

• **١٠-ألعاب التسلل** (stealth):
الهدف_ غالبا_ هو المرور بالمنطقة دون أن يلاحظ الأعداء وجود لاعب، وتحتوي أيضا على القتال بواسطة المسدسات.

• **١١-ألعاب رعب البقاء على قيد الحياة** (survival horror):
هي ألعاب تشبه قصص الرعب تحاول إفزاع اللاعب عن طريق الأجواء أو الموت أو ظهور شخصيات ميتةٍ أو دماءٍ، وتحتوي على العديد من الألغاز بجانب الهجوم على الأعداء(٥٢).

• **واقع القيم العقدية والخلقية في بعض ألعاب الكمبيوتر**:
سيتم في هذا المبحث دراسة مجموعةٍ من الألعاب دراسةً وصفيةً، ثمّ تقوم الباحثة بتسجيل الملاحظات العقدية والخلقية التي تتضمنها من خلال متابعة اللعبة مع مجموعة من الأطفال تتراوح أعمارهم مابين (٦سنوات) حتى (١٢سنة)، والألعاب التي سنتناول دراستها هي:

- لعبة ربن ريجن - لعبة قتال الشوارع .
- لعبة جود أوف وور - لعبة إله الحرب .
- لعبة رزدنت إيفل - لعبة الشر المقيم .
- لعبة بيبسي مان - لعبة رجل البيبسي .

• **أولا** : **دراسة لعبة** : Urban Reign **ربن ريجن**

• **بيانات اللعبة** :

- نوع اللعبة: قتال شوارع.
- الجهاز: بلاي ستيشن٢ : PlayStation 2.
- الشركة المنتجة:نامكو(٥٣) Namco.
- أنتجت عام:2005م.
- التقييم العمري للعبة:T.

الوقت الذي يستغرقه الطفل للانتهاء من اللعبة (٥٤): ٤ساعات (ما يعادل ٢٤٠ دقيقة).

• **وصف اللعبة** (٥٥):
تعد هذه اللعبة من الألعاب الشيقة والمنتشرة بين الأطفال، وتصنف ضمن ألعاب قتال الشوارع. تكمن فكرتها في اندلاع حروب العصابات في إحدى الولايات الأمريكية، يقوم البطل بقتال مجموعة من العصابات واحدة تلو الأخرى، ومحاولة إخراجهم من أوكارهم حتى يخضع جميع من في المدينة لسيطرته،

---

(٥٢)موقع ويكيبيديا _الموسوعة الحرة www. wikipedia .com تاريخ الزيارة ،١٤٣٠/١١/٥هـ ، الساعة ٢:٤٤ م

(٥٣) شركة يابانية تهتم بإنتاج وتطوير ألعاب الفيديو الترفيهية .

(٥٤) تجدر الإشارة إلى أن الوقت المقدر للانتهاء من اللعبة يختلف معدله من طفل لآخر حسب الممارسة ،وقوة التركيز، وعمر الطفل (اللاعب)، مع العلم أن ألعاب البلايستيشن تتميز عن غيرها بوجود ذاكرة يخزن فيها اللاعب المراحل التي تجاوزها، ويستطيع أن يستأنف اللعب مرة أخرى متى شاء، والوقت المسجل في هذه الدراسة للألعاب المذكورة كان اللعب يتم فيها بصورة متواصلة عدا لعبة إله الحرب، ويعتبر الوقت الزمني تقريبيا.

(٥٥) لقد قامت الباحثة بمتابعة هذه اللعبة بنفسها مع مجموعة من الأطفال وسجلت هذه الملاحظات من وصف اللعبة ودراسة ما تحمله من قيم حتى يتم تحليلها – والله من وراء القصد.

وتكون البداية مع زعيم الحي الصيني، وبعد ذلك تتدرج اللعبة من حيث صعوبة القتال حتى النهاية وبتدرجها تزداد قوة الأعداء وعدد الخصوم الموجودين ،وتتطور الأسلحة التي تستخدم في القتال، وباعتبار قانون اللعبة يمكن استخدام أي سلاح يوجد أمام اللاعب المهم أن يقتل خصمه في مدة زمنية محددة، وأن يكون بارعا في تفادي الضربات الموجهة إليه، حتى لا تنقص درجات بقائه على قيد الحياة، وتتم هذه الحروب في أي مكان في المدينة سواء في الشارع أو السوق أو نادٍ رياضي أو فندق حتى البارات يمكن أن تتم فيها عمليات القتال، يستطيع اللاعب أن يختار خصمه من خلال الخيارات التي تقدمها اللعبة، وكذلك يستطيع تحديد المدة الزمنية لكي يجهز على خصمه، ويقوم البطل بمهارات رائعة كالقفز والركل والمراوغة والمناورة مما يزيد اللعبة إثارة وحماسا، وهناك تظهر امرأة فاتنة بملابس غير لائقة نهائيا تظهر مع اللاعب في بعض الأحيان من باب مساعدة الخصم والقضاء عليه. يظهر خصوم البطل بملابس متنوعة وغريبة ويتقلد بعضهم الصليب وتظهر مناطق الوشم في بعض أجزاء جسدهم. وحتى يتمكن اللاعب من التغلب على خصمه عليه أن يوجه الضربات واللكمات إلى أي منطقة في جسده ولا حرج من استخدام أي آلة أمامه مع تركيز الضربات على منطقة محددة كالقدم أو الساق أو الصدر أو العنق، ثم تتوالى الضربات حتى يجهز عليه، وبعد القضاء على خصمه في اللعبة يسمح له بالانتقال إلى المرحلة الأخرى. يصاحب ذلك خروج دماء وجروح في وجه اللاعب أو الخصم إضافة إلى صدور التأوهات منهما مما يشعر الطفل بمقدار الألم الذي كان نتيجة الضرب .

ومما يمكن ذكره عن هذه اللعبة أيضا أنها صممت باستخدام تقنيات عالية جداً من حيث رسم الشخصيات، والدقة في التصميم، لدرجة تحاكي الواقع تماما،و كذلك الأصوات المصاحبة للكمات والضربات والمشي مما يجعل الطفل كأنه يعايش القصة ويشعر بأنه جزء لا ينفصل عنها، حتى إن أحدا منهم لم يكن يتكلم أو يصرخ حتى يصاب البطل؛ لشدة اندماجه، وتكون الموسيقى الصاخبة مصاحبة لكل مراحل اللعبة تتغير حسب مناسبتها للمشهد .

- **التعليق على اللعبة** :

على ضوء ما سبق وصفه لمضمون اللعبة وجدت الباحثة نقاطاً عديدة تؤثر سلبا وإيجابا على قيم الطفل العقدية والخلقية وهي على النحو التالي :

- **أ-من الناحية العقدية والشرعية** :

- تعظيم الصليب:ويتمثل ذلك في لبس الشخصيات له، ووضع الصليب على صدر اللاعب.
- لبس الرجال السلاسل والأساور: وقد ذلك ظهر كثيراً على شخصيات اللعبة، وكذلك انتشار بعض القصات المحرمة .
- الوشم الذي يأخذ مساحة واسعة من جسد اللاعب سواء كان رجلاً أو امرأة.
- الموسيقى المصاحبة لجميع مراحل اللعبة من بدايتها إلى نهايتها بدون انقطاع .
- التحريض على القتل والاعتداء على الآخرين بأي وسيلة كانت، المهم أن يشبع رغبته في الانتقام والفوز.

- التحرشات الجنسية التي كانت تظهر في ثنايا اللعبة.

• **ب- من الناحية الخلقية والسلوكية** :

- التدمير والتخريب للممتلكات العامة والخاصة: تدور أحداث اللعبة في شوارع المدينة وأحيائها؛ لذا كان نصيب السيارات والمحلات التجارية والفنادق من الهدم والتخريب كبيرا.
- رؤية البارات وكاسات الخمر في اللعبة: لأن عمليات القتال تتم في أي مكان في المدينة.
- رؤية الملابس الخليعة.
- التصرفات العدوانية غير الإنسانية واستخدام أي وسيلة لتحقيق الفوز والانتصار.
- ذكر بعض الألفاظ البذيئة من سب وشتم توجه لأحد الخصمين أثناء اللعب.
- تتضمن اللعبة بعض المراحل القليلة تتصارع فيها الفتاة مع فتاة أخرى، أو رجل مع فتاة، وفي هذا ما يثير الغرائز، إضافة إلى الملابس الخليعة.

• **ثانياً** : **دراسة لعبة** God Of War : **جود اوف ووروإله الحرب**)

• **بيانات اللعبة** :

- نوع اللعبة: أكشن.
- الجهاز: بلاي ستيشن٢ : PlayStation 2.
- الشركة المنتجة: سوني(٥٦) Sony.
- أنتجت عام:2005م.
- التقييم العمري للعبة: M أي ما فوق ١٨ سنة (٥٧)
- المدة الزمنية التي يستغرقها اللاعب لإنهائها: (١٠- ١٥) ساعة تقريباً .
- التقاييم العالمية للعبة:(٩٤٪).(٥٨)

• **وصف اللعبة** (٥٩):

تدور أحداث هذه اللعبة حول بطل إغريقي يدعى كراتوس (Kratos)، وهو محارب قوي ذو عضلات مفتولة، تظهر عليه ملامح القوة والجلد، عليه وشم عريض. يتمتع بقدرات قتالية عالية جدا، واستخدام أسلحة متنوعة؛ منها: ما هو مستوحى من العصر اليوناني من حيث التصميم وطريقة الاستعمال إضافة إلى استخدام السحر بإتقان، كان قائدا متمكنا في الجيش الروماني وفي إحدى المعارك استطاع العدو أن يهزمه ويقبض عليه لينهي حياته فنادى كراتوس إله الحرب وطلب منه أن يعطيه قوة جبارة مقابل حياته لينتقم من خصومه، فكان له ما أراد ،ومن هنا تبدأ أحداث اللعبة . يقوم كراتوس (Kratos)بقتل من يواجهه من المحاربين بلا هوادة ولا رحمة؛ حتى يصل الأمر به إلى قتل زوجته

---

(٥٦) شركة يابانية من ضمن نشاطاتها إنتاج ألعاب الفيديو .
(٥٧) موقع ويكيبيديا www. wikipedia .com بتاريخ ٢٥ /١١/١٤٣٠هـ ، الساعة ٢:١٤م.
(٥٨) موقع المعرفة www.marefa.org . تاريخ الزيارة ٢٥/١١/١٤٣٠هـ، الساعة ٤٣ ،٢م.
(٥٩) لقد قامت الباحثة بمتابعة هذه اللعبة بنفسها مع مجموعة من الأطفال وسجلت هذه الملاحظات من وصف اللعبة ودراسة ما تحمله من قيم حتى يتم تحليلها – والله من وراء القصد.

وابنته، و بعد فترة يندم على ما فعله من قتل وتدمير، ويقرر الانتقام من إله الحرب المسمى أريس (Ares) .

يكتسب كراتوس قوته بعد ذلك من آلهة متعددة تظهر في اللعبة، فعلى سبيل المثال الإله زيوس (Zeus) يعطيه القدرة على استخدام صواعق كهربائية، والإله المسمى هيدس (Hades) يعطيه القدرة على تحرير أرواح العالم السفلي، وآرتمس (Artemis) يعطيه سيف عملاق بالإضافة للسلاح الأساسي .

وكل الأسلحة التي يحصل عليها كراتوس في اللعبة قابلة للتطوير، وذلك إثر حصوله على كرات حمراء يلتقطها أثناء قتاله، وبالتالي تصبح الأسلحة أقوى ومجال الهجوم لها أبعد.

ويمكن كراتوس أيضا أن يدمج بين أكثر من نوع من السحر، وكل هذه الأسحار والأسلحة المختلفة تجعله محاربا يتمتع بقدرات عالية وحركات متنوعة لا يمكن حصرها بسهولة (٦٠).

تحتوي اللعبة على مشاهد وعمليات للقتل وسفك للدماء في غاية الدقة؛ بل أقرب ما تكون إلى الواقع. مشاهد الدماء الموجودة، وفصل الرؤوس، واقتلاع الأعين، وسرعة الأحداث وتتابعها، تجعل اللاعب لا يمل ولا يكاد يشعر بالوقت وهو يلعب؛ حيث تصل مدة اللعب من (١٠) إلى (١٥) ساعة تقريبا، يلعب الطفل دور البطل كراتوس في هذه اللعبة المؤثرات البصرية والسمعية من موسيقى الأوركسترا، أو الموسيقى التصويرية المصاحبة لمشاهد السفك والقتل صاخبة، وتبدأ من بداية اللعبة وحتى نهايتها، إضافة إلى أن تصميم المكان وإظهار آثار الحضارة اليونانية القديمة في صورة أشبه بالواقع تجعل الطفل يستمتع أكثر باللعبة. و تتم الأحداث القتالية في اللعبة في أماكن مختلفة ؛منها: معبد (باندورا تمبل) ومعبد (الأوركال) .

"حصلت اللعبة على جوائز في أشهر المواقع ؛مثل :موقع(ign)؛ حيث حصلت على أفضل لعبة لعام (٢٠٠٥م)، وفي موقع (game spot) حصلت على أفضل لعبة على جهاز (play station) بلاي ستيشن ٢"(٦١) .

تتضمن اللعبة كذلك مشاهد جنسية؛ حيث تظهر المرأة في هيئة عجوز شمطاء عارية لها أجنحة تمكنها من الطيران والانتقال من مكان إلى آخر .كذلك تعتمد اللعبة على الخيال من حيث تصوير أشكال الآلهة، وأشكال المحاربين، فمنهم من يكون جسمه جسم حصان ورأسه رأس إنسان، أو يكون الجنود على أشكال مومياء متحركة وهياكل.

- **التعليق على اللعبة** :

لقد تضمنت اللعبة أمورا عديدة وخطيرة لإمست الناحية العقدية بشكل كبير؛ مما يخشى أن تؤثر على الطفل؛ خصوصا مع توفر عوامل جذب اللاعب

(٦٠) موقع ويكيبيديا www. wikipedia .com بتاريخ ٢٥ /١١/١٤٣٠هـ ، الساعة ٢:١٤م.
(٦١) موقع المعرفة www.marefa.org. تاريخ الزيارة ٢٥/١١/١٤٣٠هـ، الساعة ٢،٤٣م.

لها من دقة التصوير وسرعة الأحداث؛ مما يشعل حماس اللاعب طوال فترة اللعب، إضافة إلى عدم خلوها مما يضر أيضا الجانب الخلقي عند الطفل، ويمكن تسجيل النواحي العقدية والخلقية على النحو التالي:

- **أ -من الناحية العقدية والشرعية** :

- تعدد الآلهة والتي يرتبط بوجودها جلب النفع أو دفع الضر: ويتمثل هذا الأمر في وجود آلهة بوذا وأريس وآلهة البرق والرعد والعالم العلوي والسفلي، وطلب بطل اللعبة العون والنصر من هذه الآلهة، إضافة إلى تجسيدها في صور مختلفة؛ فمرة على شكل رجل مهيب ذي لحية طويلة، ومرة على شكل امرأة قبيحة ضخمة تكسوها الدماء.
- إظهار شعائر أهل الكفر ورموز أديانهم الباطلة، كالصليب، ورؤية المعابد المقدسة والكنائس؛ لاسيما أن بعض أحداث اللعبة تجري في ساحتها .
- استخدام السحر كوسيلة للدفاع عن النفس ،وربطه بتحقيق النصر والنجاح.
- مشاهد القتل وسفك الدماء والتفنن في ذلك؛ لاسيما وأن البطل أصلاً مقاتل من الطراز الأول القديم في العهد اليوناني على حسب ما ذكر في اللعبة؛ فيقتل البطل من أمامه بفصل رقبته عن جسده، أو اقتلاع عينيه، ولم يقتصر القتل على الأعداء فقط وإنما شمل قتل النساء والشيوخ والحيوانات
- يصل البطل في إحدى مراحل اللعبة إلى قتل زوجته وابنته وفي ذلك ما يخالف البر والإحسان إليهما.
- عند موت أحد الشخصيات في اللعبة يتبخر جسده و يتلاشى من المكان، أو تبدأ روحه في الخروج في صورة دوائر خضراء تملأ المكان أو دخان أسود، وفي هذا تعدٍّ على الغيبيات التي لا يعلمها إلا الله سبحانه وتعالى .

- **ب -من الناحية الأخلاقية والسلوكية** :

- لقد ذكرنا في السابق أن أقل وقت يمكن تقديره للانتهاء من اللعبة من (١٥.١٠) ساعة تقريبا،وفي هذا شغل أوقات الأطفال باللعب فترة طويلة ليؤول الأمر إلى الإدمان، فتتبدّد طاقاتهم، ويشلّ تفكيرهم، وتصرف أوقاتهم في غير فائدة .
- تعتمد اللعبة على الخيال بدرجة عالية جداً؛ مثل: أن يحلق البطل فيتبدل ساعداه بأجنحةٍ كبيرة، أو أن يكون رأس المحارب رأس إنسان وجسمه جسم حصان، إضافة أنها لا تعتمد على حقائق ثابتة؛ وإنما على خرافات وأساطير ومشاهد غريزية.
- تتضمن اللعبة مشاهد رعب مخيفة جداً، ونظراً لقوة إخراج اللعبة تصبح هذه المشاهد كأنها حقيقة، إضافة إلى فنية الصوت العالية التي تظهر حتى صوت انفجار الرأس أو تهشمه في الجدار، أو ضرب المرأة أو صوت البطل وهو يصرخ أو يقفز أو ينتصر.
- استخدام العنف و القوة في محاولة الانتصار على الخصوم يربي في الطفل العدوانية فسمة القتل وسفك الدماء تكاد تكون هي الغالبة على اللعبة. ومما يلاحظ أن تخريب المدينة أو المعبد أو المكان الذي يتم فيه العراك يتم بسرعة كبيرة؛ فلا تكاد تبدأ اللعبة على ساحة نظيفة حتى تمتلئ تلك الساحة بالأشلاء أو النيران أو الآثار المحطمة .

- رؤية النساء العاريات سواء كن شابات أو عجائز، وتفصيل أجسادهن بصورة أقرب إلى الواقع، قد تنطبع في ذهن الطفل سنوات طويلة، إضافة إلى أن البطل عار أيضا؛ فلا يُستَر غير عورته المغلظة فقط .
- الموسيقى ألتي لا تكاد تنفك عن مجريات الأحداث.
- ظهور الوشم ذي اللون الأحمر، وانتشاره بصورة واضحة على جسم البطل.

• **ثالثا** : **اسم اللعبة**: **لعبة رزدنت إيفل** Resident Evil (**الشر المقيم**):

• **بيانات اللعبة**:

- نوع اللعبة: رعب البقاء أكشن.
- الجهاز: بلاي ستيشن٢ : PlayStation 2.
- تاريخ الإصدار: ٤/مارس / ٢٠٠٩ م.
- الشركة المنتجة: كابكوم.
- التقييم العمري للعبة: M.
- الوقت الذي تستغرقه اللعبة: خمس ساعات (أي ما يعادل ٣٠٠ دقيقة).

• **وصف اللعبة** :

تعني جملة (رزدنت إيفل) الشر المقيم، وهي سلسلة من ألعاب الفيديو التي تم تطويرها ونشرها عن طريق شركة (كابكوم) اليابانية. وتتخذ اللعبة نمط ألعاب رعب البقاء والتي تعتمد على ضمان بقاء الشخصية الرئيسية (أو البطل) طوال حلقات وأجزاء اللعبة على قيد الحياة بعد مقاتلته للوحوش، و آكلي لحوم البشر. وحققت هذه اللعبة انتشارا واسعا بين الأطفال، ووصلت مبيعاتها إلى (٣٠) مليون نسخة. ونظرا لشدة الإقبال عليها صنع منها ثلاثة أفلام سينمائية، وظهر من اللعبة حوالي (١٦) جزءا. تدور أحداثها حول انتشار مرض غريب في مدينة (راكون)(٦٢)، على أساس ذلك يتم إرسال مجموعة من القوات الخاصة لتحري الأمر، فيتم الوصول إلى غابات (أركولاي)، ويبدأ تتالي الأحداث المرعبة؛ من انتشار الجثث والأشلاء يمنة ويسرة، وصلت القوات الخاصة إلى منزل فخم معزول، وتكتشف أن سبب انتشار الأمراض وكثرة الموتى هو وجود معمل يقوم بعمل أبحاث غير شرعية تنتج فيروسات تقضي على حياة البشر، يترأس هذا المختبر الشخصية الشريرة في اللعبة، وأثناء ذلك تفقد بنت الرئيس التي تبلغ من العمر (١٧) عام تقريبا، فيكلف بطل اللعبة بالبحث عنها وإرجاعها إلى أهلها سالمة. ويتطلب هذا الأمر أن يحافظ اللاعب على حياة ابنة الرئيس؛ لأن هناك من يتربص لاختطافها وقتلها، فيستخدم لهذا الغرض أسلحة متنوعة، ويقاتل مجموعة من الوحوش والزومبيات المرعبة. وتتقدم أحداث اللعبة وتضاف شخصيات جديدة في القصة في كل جزء يتم تطويره .

• **التعليق على اللعبة**:

من خلال العرض السابق لقصة اللعبة نجد أنها تضمنت ما يلي:

• **أ- من الناحية الشرعية والعقدية**:

- في اللعبة إشارة لإمكانية عودة الروح إلى الجسد بقوة العلم، يتمثل ذلك من خلال تحرك الزومبيات؛ وهم عبارة عن بشر تم القضاء عليهم بواسطة أحد

(٦٢) مدينة خيالية يقال :أنها واقعة في الولايات المتحدة الأمريكية بالقرب من ولاية(بنسلفانيا)لأن تصميم المدينة يأخذ طريقة تصميم مدينة (بنسلفانيا).

الفيروسات المصنوعة في المختبر ،ثم أعيد إحياؤهم بفيروس آخر؛ فأصبحوا مسلوبي الإرادة ينفذون أغراض الآخرين بالقتل والإبادة.

- التركيز على رمز أو شعار للصليب في اللعبة؛ لأن بعض المشاهد حصلت في الكنيسة، وكان راهب الكنيسة يشير إلى الصليب أثناء حواراته.

- **ب- من الناحية الخلقية والسلوكية**:
  - اللباس القصير، والعري، وظهور قصات الشعر المخالفة _خصوصاً للرجال_.
  - مشاهد رعب مخيفة تتمثل في تحرك الوحوش والزومبيات تظهر عليهم الجروح والدماء، وتخرج منهم أصوات مرعبة.
  - ظهور البارات وأماكن شرب الخمر.
  - الموسيقى التي تصحب أحداث القصة.
  - استخدام اللاعب (الطفل) لأسلحة متعددة؛ حتى يستطيع حماية ابنة الرئيس، والدفاع عن نفسه، وحتى يتمكن من ذلك عليه أن يجيد تسديد الرمية، وتحديد الهدف، والمحافظة على حياته؛ لأنه بمجرد إصابته هو أو إصابة من يحميها تنتهي مجريات اللعبة.
  - تتضمن اللعبة حوارات يتخللها سب وشتم، إضافة إلى احتوائها على مناظر تستقذرها النفس.

- **رابعاً- اسم اللعبة**: **لعبة بيبسي مان** Pepsi man:

- **بيانات اللعبة** :
  - نوع اللعبة: سباق – أكشن.
  - الجهاز: بلاي ستيشن٢ : PlayStation 2.
  - الشركة المنتجة: Namco.
  - أنتجت عام: ١٩٩٩م. صنفت من قبل هيئة تقييم البرامج الترفيهية: T.
  - الوقت الذي تستغرقه اللعبة: ساعتان (أي ما يعادل ١٢٠ دقيقة) .

- **وصف اللعبة** :

تعتبر اللعبة دعاية تفاعلية لمشروب غازيٍّ مشهور اسمه(البيبسي)، ومضمونها: أن رجل البيبسي(٦٣) يعدو بسرعة في طرق المدينة ليجمع أكبر عدد من علب البيبسي التي يجدها في الطريق، وفي نهاية كل شوط_ تقريبا_ من اللعبة يقف عند ثلاجة البيبسي، ويشرب علبة فيضيء جسمه إشارة إلى زيادة الطاقة والقوة لديه بتناوله لهذا المشروب الغازي. يعدو رجل البيبسي في الشوارع الرئيسية والمتفرعة في المدينة، وبما أن الهدف الرئيسي من اللعبة هو جمع أكبر عدد من ألعاب نجد أنه قد يخالف أنظمة المرور؛ فيسير عكس اتجاه السيارات مما يؤدي إلى حوادث، وإيذاء للمارة والمشاة، وقد يقتحم بعض المنازل ؛حتى إنه قد يسمع صوت بعض النساء الموجودات داخل المنزل بسبب اقتحامه، أو تخريب الحدائق العامة، أو المخازن الموجودة في تلك المرحلة. ويستخدم أكثر من طريقة لجمع العلب؛ فمرة يعدو على قدميه، ومرة يستخدم الزلاجات، إضافة إلى أنه يتمتع ببعض المهارات عند تفادي مرور الشاحنات، أو سقوط مجموعة من حزم

(٦٣) وسمي بذلك لأنه يجمع أكبر عدد من علب البيبسي من كل مكان يمر به من أول اللعبة حتى نهايتها، إضافة إلى أن جسمه ملون بألوان العلبة نفسها، ويظهر على جسمه أنه رجل رياضي .

الحطب في الطريق. وأغلب الشاحنات الموجودة عبارة عن شاحنات بيبسي. وتختلف بيئة كل مرحلة؛ فمرة تجري أحداث المرحلة في شوارع المدينة، ومرة في طريق جبلي، وأخرى في طريق صحراوي، ومرة على البحر وهكذا.

- **التعليق على اللعبة** :

على الرغم من قصر وقت اللعبة وسهولة مراحلها مقارنة بما سبق وصفه من ألعاب في هذه الدراسة؛ إلا أنها لم تَخْلُ من مجموعة من الملاحظات العقدية، والخلقية، والتي يمكن عرضها كما يلي:

- **أ - الناحية الشرعية والعقدية**:
  - يظهر على غلاف اللعبة صورة رجل البيبسي متقلداً سلسلة على عنقه.
  - الإيحاء بأن المشروب الغازي هو مصدر الطاقة والقوة،ويرتبط ذلك بالإشعاع الذي يخرج من جسم رجل البيبسي، وفي هذا تغيير مفهوم أن القوة والعافية من الله سبحانه وتعالى.
- **ب - الناحية السلوكية والخلقية**:
  - الموسيقى المصاحبة للعبة.
  - عدم إعطاء الطريق حقه.
  - تخريب الممتلكات العامة والخاصة، وانتهاك حرمة المنازل.
  - ظهور عدد من النساء في بعض المراحل بملابس فاتنة.
  - العدوانية التي تتمثل في اقتحام المنازل، وإيذاء المارة.

وبعد تسجيل السلبيات المؤثرة على عقيدة الطفل وخلقه ترى الباحثة أنه من قبيل الإنصاف، وحتى تكتمل الصورة أن تذكر بعض الإيجابيات التي تضمنتها تلك الألعاب_ مع العلم بأن هذه الإيجابيات مشتركة في الألعاب الأربعة_، وهي على النحو التالي:

- تعزيز الثقة بالنفس.
- تقوية الملاحظة والتركيز.
- تنمية التفكير العلمي والتخطيط..
- تدريب الطفل على حسن التصرف في المواقف الحرجة.
- الجرأة في اتخاذ القرارات الحاسمة والمصيرية.
- الصبر، والمثابرة، والإصرار.

تساعد هذه الألعاب _وإن كانت لا تعتبر ضمن قائمة ألعاب الكمبيوتر التعليمية_ على تنمية مهارة التفكير عند الأطفال؛ فالتفكير عملية عقلية ذهنية تمر بمراحل وخطوات تهدف إلى إيجاد حل للمشكلة التي بدأت عملية التفكير من أجلها، ويستطيع الطفل من خلالها إدراك بعض الأمور اليسيرة والحكم عليها، ويتحقق هذا الأمر من خلال لعبة الكمبيوتر فحينما يفكر الطفل في حل مشكلة معينة تواجهه في اللعبة سيبدأ بالبحث عن حلول عملية ليتخلص منها فيرتب أفكاره، ويحاول أن يتعامل مع الواقع الموجود فيه حاليا، فيتعلم كيف يكتشف العلاقات بين الأشياء، ويفهم طبيعتها مما يجعله يهتدي إلى حلول مناسبة. يتعرض الطفل أثناء ممارستهٍ للعبة لمواقف صعبة يجب عليه أن يتجاوزها ليكمل دوره وقد يكون ذلك محكوما في بعض الألعاب بوقت محدد

ينتهي فيه دوره بانتهاء ذلك الوقت فيضطر لإعادة المرحلة من البداية والتي يمكن أن يكون قد استغرق فيها ساعات طويلة.

ويشكل هذا الأمر ضغطاً على الطفل مما يوجب عليه التفكير في حل واتخاذ القرار بسرعة، وفي هذه الطريقة ما يحفز الطفل على تنمية هذه الجرأة في اتخاذ القرارات الحاسمة والمصيرية، والاستعداد لتحمل تبعات هذا القرار إضافة إلى أنها تعلمه الإصرار والصبر حتى يتذوق طعم الانتصار والفوز في هذه اللعبة.

ومما لاحظته الباحثة أيضا أثناء متابعتها للعب الأطفال الفرحة الغامرة التي تعتري الطفل حينما يستطيع تجاوز العقبات التي تواجهه في اللعبة من تفادي ضربات موجهة إليه من خصمه، أو عدم إصابته بطلقات النار، أو استطاعته من قفز وتجاوز كل الحواجز الخشبية الموجودة في تلك المرحلة، وفي هذا ما يعزز ثقته بنفسه وإمكانياته، ويعلمه حسن التصرف في المواقف الحرجة

- **تحليل القيم المتضمنة في الألعاب السابق ذكرها**

ومن خلال ما سبق عرضه من وصف بعض ألعاب الكمبيوتر الأوسع انتشاراً والأكثر تداولا بين الأطفال (الذين تتراوح أعمارهم من ٦- ١٢سنة تقريبا)، ستقوم الباحثة _بإذن الله تعالى _بسرد ما تضمنته من قيم، وإلقاء الضوء عليها من منظور التربية الإسلامية مستندة على ما جاء في الكتاب والسنة، وعلاقة ذلك بما تمت دراسته في الفصول السابقة؛ وخصوصا أهمية اللعب في غرس، وتنمية القيم العقدية والخلقية في الأطفال، وقبل البدء في توضيح ذلك تود الباحثة أن تنبه إلى أن خطورة الأمر تكمن في تكرار اللعب، وطول المدة التي يستغرقها الطفل لينتهي من اللعبة.

والآن ستبدأ الباحثة بذكر النقاط المشتركة بين الألعاب السابقة _مستعينة بالله سبحانه وتعالى _على النحو التالي:

- **أولا: موقف التربية الإسلامية من الآثار السلبية على القيم العقدية في بعض ألعاب الكمبيوتر والتي تمثلت فيما يلي:**

تضمنت كل الألعاب السابقة مجموعة من القيم المؤثرة على عقيدة الطفل، وستقوم الباحثة بإلقاء الضوء عليها كما يلي:

- **تعظيم الصليب والكنائس:**

حصلت بعض المشاهد والحوارات في الكنيسة، وكان الصليب رمزاً يشار إليه ويدافع عنه، وقد تتقلده بعض الشخصيات في اللعبة، وفي هذا ما يلفت انتباه الطفل لتكرار رؤيته لاسيما حينما يكون بطل اللعبة متقلداً للصليب، أو يستمد قوته منه، وهذا من أقوى الأسباب التي يمكن أن تجعل الطفل يقلد البطل ويحاكيه.

ويعتبر انتشار الكنائس والصلبان في ألعاب الأطفال من أقوى وسائل التنصير، والتي تهدف إلى دعوة العالم إلى اعتناق دين النصرانية، ومحاولة نشر عقيدتهم بوسائل وأساليب متنوعة، ولقد دخلت ألعاب الكمبيوتر ضمن هذه الوسائل؛ وخصوصا أنها موجهة لأطفال مازالت قلوبهم صفحات بيضاء تحتفظ بما يَعْلَقُ بها وقتا طويلا، لأن الطفل يولد على الفطرة السليمة التي فطر الناس عليها

وهي الإسلام لا تتبدل ولا تتغير إلا بتأثير أبويه عليه، فعن أَبَي هُرَيْرَةَ ﷺ قال: قالَ رسول اللهِ صلى الله عليه وسلم :" ما مِن مَوْلودٍ إلا يُولدُ على الفِطرَةِ فأبَوَاهُ يُهَودَانِهِ ،أو ينصرانه، أو يُمَجسَانِهِ، كما تُنْتَجُ البَهِيمَةُ بَهِيمَةً جَمْعَاءَ هل تُحِسُّونَ فيها مِن جَدْعَاءَ" ثُمَّ يقول أبو هُرَيْرَةَ ﷺ: ﴿ فِطْرَتَ ٱللَّهِ ٱلَّتِى فَطَرَ ٱلنَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ ٱللَّهِ ذَٰلِكَ ٱلدِّينُ ٱلْقَيِّمُ ﴾ (سورةالروم: ٣٠)" (٦٤).

قال ابن القيم . رحمه الله تعالى . :"وقد جاء عن أحمد أجوبة كثيرة يحتج فيها بهذا الحديث على أن الطفل إنمايحكم بكفره بأبويه،فإذا لم يكن بين أبوين كافرين فهو مسلم"(٦٥).

فإذا اعتاد الطفل رؤيتها من صغره وربطها بالنصر أو الحق أو القوة _كما هو المغزى في بعض الألعاب_ فلا ريب أنه بعدما يشب عن الطوق أن يتشرب هذه العقيدة بكل سهولة ويسر. وتعتبر الكنيسة، والصليب من أبرز شعائر النصارى وعقائدهم، وفي بثها بين ثنايا اللعبة محاولة لنشرها وتأصيلها في النفوس، ودعوة غير النصارى إلى أن يتعرفوا على مزايا النصرانية(٦٦) على الرغم من أن الدين الذي ارتضاه الله لعباده هو الإسلام:﴿ ٱلْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتْمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِى وَرَضِيتُ لَكُمُ ٱلْإِسْلَٰمَ دِينًا ﴾(سورة المائدة: ٣).

ولذلك جاء موقف الشريعةِ واضحاً في هذا الجانب؛ فقد نهى الشارع الحكيم عن تقليد الصلبان، فعن عائشَةَ رضي الله عنها قالت:" أنَّ النبيَّ صلى الله عليه وسلم لَمْ يَكنْ يَتْرُكُ في بَيْتِهِ شَيْئا فِيهِ تَصالِيبُ إلا نَقَضَهُ "(٦٧). وذكر الكرماني "أن التصاليب:التصاوير كالصليب وقال بعضهم التصاليب: جمع صليب، كأنهم سموا ما فيه صورة الصليب تصليبا تسمية المصدر. ونقضه: أي كسره، وأبطله، وغير صورته"(٦٨).

وروى الإمام أحمد في مسنده عن دِقْرَةَ قالت:" كنت أمشي مع عَائِشَةَ في نِسْوَةٍ بين الصَّفا وَالمَرْوَةِ، فرأيت امْرَأة عليها خَمِيصَة فيها صُلبٌ ،فقالت لها عَائِشَةُ: انزعي هذا من ثَوْبِكِ ؛فإن رَسُولَ اللهِ صلى الله عليه وسلم إذا رَآهُ في ثَوْبٍ قضَبَهُ"(٦٩).

وورد عن بعض الصحابة ﷺ كراهة ذلك امتثالاً لأمر الشارع سبحانه وتعالى واقتداءً برسول الله صلى الله عليه وسلم في تطبيق ذلك؛ فقد "روي عن أم سلمة

---

(٦٤) أبو عبد الله محمد بن إسماعيل البخاري، الجامع الصحيح المختصر، مرجع سابق، كتاب الْجَنَائز، باب إذا أَسْلَمَ الصَّبِيُّ فَمَاتَ هل يُصَلَّى عليه وَهَل يُعْرَضُ على الصَّبِيِّ الإِسْلَامُ، رقم الحديث: ١٢٩٣، ج١، ص٤٥٦.

(٦٥) أبو الفضل أحمد بن علي بن حجر العسقلاني، فتح الباري شرح صحيح البخاري، مرجع سابق، كتاب الجنائز، باب ما قيل في أولاد المشركين، ج٣،ص٢٤٩.

(٦٦) تركي بن خالد الظفيري، الفضائيات العربية التنصيرية أهدافها وسائلها سبل مقاومتها، مجلة البيان،١٤٢٨هـ، ص٢٠٢.

(٦٧) أبو عبد الله محمد بن إسماعيل البخاري، الجامع الصحيح المختصر، المرجع السابق، كتاب اللباس، باب ٨٨- نقض الصور، رقم الحديث ٥٦٠٩، ج٥، ص٢٢٢٠.

(٦٨) بدر الدين محمود بن أحمد العيني، عمدة القاري شرح صحيح البخاري، مرجع سابق، بابُ نَقْضِ الصُّوَرِ، رقم الحديث ٥٩٥٢، ج ٢٢، ص ٧١.

(٦٩) أبو عبد الله أحمد بن حنبل الشيباني، مسند الإمام أحمد بن حنبل، مرجع سابق، ج٦، ص٢١٨.

رضي الله تعالى عنها أنها كانت تكره الثياب المصلبة_ يعني التي صور فيها الصليب_"(٧٠). وسار السلف على نفس المنهج وطبقوه عند فتوحاتهم الإسلامية، فعن عمرو بن ميمون بن مهران قال:" كتب عمر بن عبد العزيز أن يمنع النصارى بالشام أن يضربوا ناقوسا"(٧١).

ولقد علل ابن تيمية - رحمه الله- حديث أم المؤمنين عائشة رضي الله تعالى عنها السالف ذكره بقوله:"ولأن هذا الشكل تعظمه النصارى"(٧٢). وذكر ابن القيم - رحمه الله- في كتابه (أحكام أهل الذمة) توضيحا لمنع إظهار شعائر النصارى في بلاد المسلمين بقوله:"إظهار الصليب بمنزلة إظهار الأصنام؛ فإنه معبود النصارى؛ كما أن الأصنام معبود أربابها، ومن أجل هذا يُسَمُوْن عباد الصليب. ولا يمكنون من التصليب على أبواب كنائسهم، وظواهر حيطانها، ولا يتعرض لهم إذا نقشوا ذلك داخلها"(٧٣)، ويظهر في هذه الأحكام أخذ الحيطة والحذر من نشر شعائر غير المسلمين في بلاد المسلمين، مع مراعاة السماح للنصارى بممارسة طقوسهم ولكن داخل معابدهم وكنائسهم.

وقد سئلت اللجنة الدائمة للإفتاء عن حكم المشابهة المنهي عنها بالكفار فأجابت:"المراد بمشابهة الكفار المنهي عنها: مشابهتهم فيما اختصوا به من العادات، وما ابتدعوه في الدين من عقائد وعبادات؛ كمشابهتهم في حلق اللحية، وشد الزنار، وما اتخذوه من المواسم والأعياد، والغلو في الصالحين بالاستغاثة بهم والطواف حول قبورهم والذبح لهم، ودق الناقوس، وتعليق الصليب في العنق أو على البيوت، أو اتخاذه وَشْمًا باليد _مثلا_ تعظيما له،واعتقادا لما يعتقده النصارى. ويختلف حكم مشابهتهم، فقد يكون كفرا؛كالتشبه بهم في الاستغاثة بأصحاب القبور، والتبرك بالصليب، واتخاذه شعارا، وقد يكون محرما فقط، كحلق اللحية، وتهنئتهم بأعيادهم، وربما أفضى التساهل في مشابهتهم المحرمة إلى الكفر والعياذ بالله"(٧٤).

وسئلت أيضا عن المسلم الذي يلبس الصليب فأجابت:"إذا بُيِّن له حكم لبس الصليب، وأنه شعار النصارى، ودليل على أن لابسه راض بانتسابه إليهم والرضا بما هم عليه، وأصر على ذلك حُكِم بكفره. وفيه أيضاً إظهار لموافقة النصارى على ما زعموه من قتل عيسى عليه الصلاة والسلام، والله سبحانه تعالى قد نفى ذلك وأبطله في كتابه الكريم قال تعالى: ﴿وَقَوْلِهِمْ إِنَّا قَتَلْنَا الْمَسِيحَ عِيسَى ابْنَ مَرْيَمَ رَسُولَ اللَّهِ وَمَا قَتَلُوهُ وَمَا صَلَبُوهُ وَلَكِن شُبِّهَ لَهُمْ وَإِنَّ الَّذِينَ اخْتَلَفُوا فِيهِ لَفِي شَكٍّ مِّنْهُ مَا لَهُم بِهِ مِنْ عِلْمٍ إِلَّا اتِّبَاعَ الظَّنِّ وَمَا قَتَلُوهُ يَقِينًا﴾(سورة النساء: ١٥٧).

---

(٧٠) الحسين بن مسعود البغوي، شرح السنة ط٢، تحقيق: شعيب الأرناؤوط – محمد زهير الشاويش، بيروت، المكتب الإسلامي،١٤٠٣هـ – ١٩٨٣م، ج ١٢، ص ١٣٢.

(٧١) أبو بكر عبد الرزاق بن همام الصنعاني، مصنف عبد الرزاق، مرجع سابق، ج ٦ ، ص ٦١.

(٧٢) أحمد بن عبد الحليم بن تيمية الحراني أبو العباس، شرح العمدة في الفقه، تحقيق: د. سعود صالح العطيشان، الرياض، مكتبة العبيكان ،١٤١٣هـ، ج ٤، ص ٣٩٨.

(٧٣) أبو عبد الله شمس الدين محمد بن أبي بكر الزرعي، أحكام أهل الذمة تحقيق: يوسف أحمد البكري – شاكر توفيق العاروري، الدمام – بيروت، رمادى للنشر – دار ابن حزم، هـ١٤١٨ – ١٩٩٧م، ج ٣، ص١٢٤٠.

(٧٤) اللجنة الدائمة للبحوث العلمية والإفتاء، فتاوى اللجنة الدائمة – المجموعة الأولى، جمع وترتيب: أحمد بن عبدالرزاق الدويش (٤٢٩/٣)، موقع الرئاسة العامة للبحوث العلمية والإفتاء www.alifta.com .

• **٢- إنكار وجود الله سبحانه وتعالى، وصرف أنواع من العبادة لغيره، والتعدي على أمور الغيب التي تكفل الله عز وجل بها، ويتجسد هذا الأمر العظيم من خلال:**

- **تعدد الآلهة فإله مختص بالنار، وآخر بالبرق والرعد، وآخر بالحكمة، وهكذا.... ويلجأ البطل إلى أحدهم إذا وقع في محنة أو كربة ؛فيستغيث ويطلب المعونة منه.**
- **القدرة على إحياء الموتى: وهذا فعل لا يملكه إلا الله سبحانه وتعالى.**
- **التعدي على الغيبيات: ومنها تصوير خروج الروح على هيئة دخان أسود أو فقاعات ملونة.**

وفي هذا خلخلة للعقيدة الإسلامية من أصولها، وأنه نال جوانب التوحيد الثلاثة:

• **توحيد الربوبية**:"

وهو إفراد الله سبحانه وتعالى في أمور ثلاثة ؛في الخلق، والتدبير، والملك، فأما دليل إفراده بالخلق والتدبير فقوله تعالى:﴿ أَلَا لَهُ ٱلْخَلْقُ وَٱلْأَمْرُ تَبَارَكَ ٱللَّهُ رَبُّ ٱلْعَٰلَمِينَ ﴾ (سورة الأعراف: ٥٤)، فالأمر: هو التدبير، ودليل إفراده بالملك قوله تعالى:﴿ وَلِلَّهِ مُلْكُ ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضِ ﴾ (سورة الجاثية: ٢٧)"[٧٥].فالله سبحانه وتعالى هو المالك المتصرف في كل شيء فلا يملك أحدٌ لأحدٍ شيئا قال تعالى: ﴿ قُلِ ٱللَّهُمَّ مَٰلِكَ ٱلْمُلْكِ تُؤْتِي ٱلْمُلْكَ مَن تَشَآءُ وَتَنزِعُ ٱلْمُلْكَ مِمَّن تَشَآءُ وَتُعِزُّ مَن تَشَآءُ وَتُذِلُّ مَن تَشَآءُ بِيَدِكَ ٱلْخَيْرُ إِنَّكَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ ﴾ (سورة آل عمران: ٢٦). بيده تصريف الأمور والأرزاق، وهو وحده يحيي ويميت، قال تعالى:﴿ ذَٰلِكَ بِأَنَّ ٱللَّهَ هُوَ ٱلْحَقُّ وَأَنَّهُۥ يُحْىِ ٱلْمَوْتَىٰ وَأَنَّهُۥ عَلَىٰ كُلِّ شَىْءٍ قَدِيرٌ ﴾ (سورة الحج: ٦). وهو سبحانه وتعالى المتفرد بعلم أجل كل امرئ على وجه الأرض، قال تعالى:﴿ إِنَّ ٱللَّهَ عِندَهُۥ عِلْمُ ٱلسَّاعَةِ وَيُنَزِّلُ ٱلْغَيْثَ وَيَعْلَمُ مَا فِى ٱلْأَرْحَامِ وَمَا تَدْرِى نَفْسٌ مَّاذَا تَكْسِبُ غَدًا وَمَا تَدْرِى نَفْسٌۢ بِأَىِّ أَرْضٍ تَمُوتُ إِنَّ ٱللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴾(سورة لقمان: ٣٤). **وما يحصل في هذه الألعاب من تصوير خروج الروح بعد الموت كدخان أسود أو فقاعات تملأ المكان فلا أصل له؛ لأنه غيب لا يعلمه إلا الله سبحانه وتعالى، قال عز من قائل:﴿ وَيَسْـَٔلُونَكَ عَنِ ٱلرُّوحِ قُلِ ٱلرُّوحُ مِنْ أَمْرِ رَبِّى وَمَآ أُوتِيتُم مِّنَ ٱلْعِلْمِ إِلَّا قَلِيلًا ﴾ (سورة الإسراء: ٨٥) . **فالروح "من الأمور الخفية التي لا يتقن وصفها وكيفيتها كل أحد، وهي من جملة مخلوقاته التي أمرها أن تكون فكانت"(٧٦).**

• **توحيد الألوهية** :

فهو "إفراد الله سبحانه وتعالى بالعبادة، ولذا يسمى توحيد العبادة"(٧٧)، وهو "مستلزم لتوحيد الربوبية، وهو أن يعبد الحق رب كل شيء"(٧٨)، وبما أن الله تعالى هو المستحق للعبادة فإليه تصرف أنواع العبادة من الخوف، والرجاء، والتوكل والاستغاثة، والاستعانة به سبحانه قال تعالى:﴿ قُلْ مَن يُنَجِّيكُم مِّن

---

(٧٥) محمد بن صالح العثيمين، شرح العقيدة الواسطية، ط٤، الرياض، دار ابن الجوزي، ١٤٢٤هـ، ج١، ص٢١.

(٧٦) عبد الرحمن بن ناصر السعدي، تيسير الكريم الرحمن في تفسير كلام المنان، مؤسسة الرسالة، بيروت، ١٤٢١هـ. ص٤٦٦.

(٧٧) محمد بن صالح العثيمين، شرح العقيدة الواسطية، مرجع السابق، ص ٢٦.

(٧٨) أبو العباس أحمد بن عبد الحليم بن تيمية الحراني، الاستقامة، تحقيق: د. محمد رشاد سالم، جامعة الإمام محمد ابن سعود – المدينة المنورة ،١٤٠٣ هـ، ج ٢، ص ٣١.

ظُلُمَٰتِ ٱلۡبَرِّ وَٱلۡبَحۡرِۖ تَدۡعُونَهُۥ تَضَرُّعٗا وَخُفۡيَةٗ لَّئِنۡ أَنجَىٰنَا مِنۡ هَٰذِهِۦ لَنَكُونَنَّ مِنَ ٱلشَّٰكِرِينَ ۞ قُلِ ٱللَّهُ يُنَجِّيكُم مِّنۡهَا وَمِن كُلِّ كَرۡبٖ ثُمَّ أَنتُمۡ تُشۡرِكُونَ ﴾ (سورة الأنعام: ٦٣ – ٦٤).

• **توحيد الأسماء والصفات**:

"فهو أن يؤمن العبد أن لله أسماءً حسنى وصفاتً علا لا يشرك غيره تعالى فيها، ويثبتها لله تعالى كما أثبته هو سبحانه لنفسه، وما أثبته له رسوله صلى الله عليه وسلم وينفي عنه ما نفاه الله سبحانه وتعالى عن نفسه وما نفاه عنه نبيه صلى الله عليه وسلم"(٧٩). بها يدعوه ويطلب منه، قال تعالى:﴿ وَلِلَّهِ ٱلۡأَسۡمَآءُ ٱلۡحُسۡنَىٰ فَٱدۡعُوهُ بِهَاۖ وَذَرُواْ ٱلَّذِينَ يُلۡحِدُونَ فِيٓ أَسۡمَٰٓئِهِۦۚ سَيُجۡزَوۡنَ مَا كَانُواْ يَعۡمَلُونَ ﴾ (سورة الأعراف: ١٨٠).. وما تم طرحه في هذه الألعاب كان منافيا تماما لأصول الاعتقاد الصحيح بأن الله جل وعلا إلهٌ واحدٌ متفردٌ بجميع شؤون خلقه، بل لو كان هناك آلهة متعددة لفسدت الأرض قال تعالى:﴿ لَوۡ كَانَ فِيهِمَآ ءَالِهَةٌ إِلَّا ٱللَّهُ لَفَسَدَتَاۚ فَسُبۡحَٰنَ ٱللَّهِ رَبِّ ٱلۡعَرۡشِ عَمَّا يَصِفُونَ ﴾ (سورة الأنبياء: ٢٢).

• **٣- نشر الكفر بالدعوة لتعلم السحر، والذي يستخدم ـ غالبا ـ في الألعاب القتالية**.

إن ممارسة الطفل لبعض أساليب السحر التي يستخدمها البطل في الغالب والطفل هو الذي يمثل دور البطل؛ لينجو من مكيدة، أو ليحقق نصرا، أو ينقذ غيره من مشكلة، لتزرع في قلب الطفل حب السحر، والرغبة في تعلمه.

والمراد بالسحر في اللغة: الصرف. وشرعاً: هو عبارة عما خفي ولطف سببه، وسمي سحرا لأن الأبصار لا تدركه لخفائه(٨٠). ولقد وقف الإسلام موقفا صارما من السحر؛ لما يجره من أضرار عظيمة على الفرد من الناحية الاجتماعية والأخلاقية؛ فضلا عن الأضرار العقدية، فجاءت الآيات موضحة كفر من تعلم السحر وعلمه قال الله تعالى:﴿ وَٱتَّبَعُواْ مَا تَتۡلُواْ ٱلشَّيَٰطِينُ عَلَىٰ مُلۡكِ سُلَيۡمَٰنَۖ وَمَا كَفَرَ سُلَيۡمَٰنُ وَلَٰكِنَّ ٱلشَّيَٰطِينَ كَفَرُواْ يُعَلِّمُونَ ٱلنَّاسَ ٱلسِّحۡرَ وَمَآ أُنزِلَ عَلَى ٱلۡمَلَكَيۡنِ بِبَابِلَ هَٰرُوتَ وَمَٰرُوتَۚ وَمَا يُعَلِّمَانِ مِنۡ أَحَدٍ حَتَّىٰ يَقُولَآ إِنَّمَا نَحۡنُ فِتۡنَةٞ فَلَا تَكۡفُرۡۖ فَيَتَعَلَّمُونَ مِنۡهُمَا مَا يُفَرِّقُونَ بِهِۦ بَيۡنَ ٱلۡمَرۡءِ وَزَوۡجِهِۦۚ وَمَا هُم بِضَآرِّينَ بِهِۦ مِنۡ أَحَدٍ إِلَّا بِإِذۡنِ ٱللَّهِۚ وَيَتَعَلَّمُونَ مَا يَضُرُّهُمۡ وَلَا يَنفَعُهُمۡۚ وَلَقَدۡ عَلِمُواْ لَمَنِ ٱشۡتَرَىٰهُ مَا لَهُۥ فِي ٱلۡأٓخِرَةِ مِنۡ خَلَٰقٖۚ وَلَبِئۡسَ مَا شَرَوۡاْ بِهِۦٓ أَنفُسَهُمۡۚ لَوۡ كَانُواْ يَعۡلَمُونَ ﴾ (سورة البقرة: ١٠٢). ولقد اتفق العلماء على أن تعلم السحر، وتعليمه، وممارسته حرام، قال ابن قدامة المقدسي. رحمه الله. في المغني: "فإن تعلم السحر وتعليمه حرام لا نعلم فيه خلافا بين أهل العلم"(٨١). وقال الإمام النووي. رحمه الله. عند شرحه لباب السحر في صحيح الإمام مسلم: "وأما تعلمه– أي السحر – وتعليمه فحرام"(٨٢). بل إن الله سبحانه وتعالى فضح حقيقة الساحر، ونفى عنه الفلاح قال تعالى في معرض الحديث عن سحرة فرعون: ﴿ وَلَا يُفۡلِحُ ٱلسَّاحِرُ حَيۡثُ أَتَىٰ ﴾ (سورة طه: ٦٩).

---

(٧٩) أبو بكر جابر الجزائري، منهاج المسلم كتاب عقائد وآداب وأخلاق ومعاملات، مصر، دار الغد الجديد، ١٤٢٦هـ، ص .

(٨٠) محمد بن عبد الوهاب، حاشية كتاب التوحيد، ط٥، ١٤٢٤هـ، ص١٨٦.

(٨١) عبد الله بن أحمد بن قدامة المقدسي، المغني في فقه الإمام أحمد بن حنبل الشيباني، بيروت، دار الفكر، (د،ت)، ج٥، ص٣٤.

(٨٢) أبو زكريا يحيى بن شرف النووي، صحيح مسلم بشرح النووي، مرجع سابق، كتاب السلام،باب السحر، ج١٤، ص١٧٦.

وذكر الشيخ الشنقيطي- رحمه الله- في تفسيره لهذه الآية: "أن الساحر لا يفلح حيث احتال"(٨٣)، وفي هذا دلالة على أن السحر احتيال وخداع وإفساد قال تعالى: ﴿ فَلَمَّا أَلْقَوْا قَالَ مُوسَىٰ مَا جِئْتُم بِهِ السِّحْرُ إِنَّ اللَّهَ سَيُبْطِلُهُ إِنَّ اللَّهَ لَا يُصْلِحُ عَمَلَ الْمُفْسِدِينَ ﴾ (سورة يونس: ٨١).

ولم يتوقف النهي عن السحر على آيات كتاب الله عز وجل، بل تناولت السنة جانبا كبيرا في توضيح ذلك، فحذر منها رسول الله صلى الله عليه وسلم وعدّها من الموبقات" أي المهلكات، سميت بذلك لأنها سبب لإهلاك مرتكبها) (٨٤).

وبما أن السحر في بعض هذه الألعاب وخصوصاً الألعاب القتالية التي يطلب فيها اللاعب الفوز والانتصار، والغلبة وحماية نفسه من الضربات القوية واضح ظاهر للطفل(٨٥)؛ فإنه يخشى أن يستسهل السحر ولا يستعظم أمره وخصوصاً أنه يلعب دور الممارس له، وفي هذا تناقض بيّن لما يتوجب على المربي أن يعلمه للطفل من أن الله سبحانه وتعالى هو الحافظ وأنه هو الذي يلجأ إليه في الشدائد والكربات، وأن الله سبحانه وتعالى شرع لنا من التعوذات على لسان نبيه صلى الله عليه وسلم؛ كقراءة آية الكرسي، وسورتي الفلق والناس. ومما تجدر الإشارة إليه أن سورة الفلق أشارت إلى الإستعاذة الصريحة من السحر والساحرات في قوله تعالى: ﴿ وَمِن شَرِّ النَّفَّاثَاتِ فِي الْعُقَدِ ﴾ (سورة الفلق: ٤).

- **ثانيا- موقف التربية الإسلامية من الآثار السلبية على القيم الخلقية والسلوكية في بعض ألعاب الكمبيوتر:**

تضمنت كلُّ الألعاب السابقة مجموعة من القيم المؤثرة على خلق الطفل وسلوكه وستقوم الباحثة بإلقاء الضوء عليها كما يلي:

- **التحريض على القتل، وسفك الدماء، وإيذاء الآخرين:**

تتضمن هذه الألعاب التحريض على القتل، والاعتداء على الآخرين بأي وسيلة كانت المهم أن يشبع اللاعب رغبته في الانتقام والفوز، وفي هذا ما يخالف الشرع منهجا وسلوكا؛فقد عظم الشارع سبحانه وتعالى أمر قتل النفس أيما تعظيم! فأنزل الله آيات بينات تتلى إلى قيام الساعة؛ منها ما يوضح حكم القتل العمد والقتل الخطأ، وما إذا كان المقتول مسلما أو ذميًّا قال تعالى: ﴿ وَمَا كَانَ لِمُؤْمِنٍ أَن يَقْتُلَ مُؤْمِنًا إِلَّا خَطَأً وَمَن قَتَلَ مُؤْمِنًا خَطَأً فَتَحْرِيرُ رَقَبَةٍ مُّؤْمِنَةٍ وَدِيَةٌ مُّسَلَّمَةٌ إِلَىٰ أَهْلِهِ إِلَّا أَن يَصَّدَّقُوا فَإِن كَانَ مِن قَوْمٍ عَدُوٍّ لَّكُمْ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَتَحْرِيرُ رَقَبَةٍ مُّؤْمِنَةٍ وَإِن كَانَ مِن قَوْمٍ بَيْنَكُمْ وَبَيْنَهُم مِّيثَاقٌ فَدِيَةٌ مُّسَلَّمَةٌ إِلَىٰ أَهْلِهِ وَتَحْرِيرُ رَقَبَةٍ مُّؤْمِنَةٍ فَمَن لَّمْ يَجِدْ فَصِيَامُ شَهْرَيْنِ مُتَتَابِعَيْنِ تَوْبَةً مِّنَ اللَّهِ وَكَانَ اللَّهُ عَلِيمًا حَكِيمًا ﴾(سورة النساء: ٩٢).

---

(٨٣) محمد الأمين بن محمد المختار الشنقيطي، أضواء البيان في إيضاح القرآن بالقرآن ، بيروت، دار الفكر، ١٤١٥هـ ، ج٤، ص٤٠.

(٨٤) أحمد بن علي بن حجر العسقلاني، فتح الباري شرح صحيح البخاري، مرجع سابق، قوله باب رمي المحصنات =أي قذفهن، ج١٢،ص١٨٢.

(٨٥) وسجلت الباحثة هذه النقطة من خلال متابعتها للعب الأطفال فكان أحدهم يوجه صديقه في اللعبة بقوله " استخدم السحر حتى تنتهي منه بسرعة " والله المستعان ...

ومنها ما يبين حرمة هذا الفعل، فقال عز من قائل: ﴿ وَلَا تَقْتُلُوا النَّفْسَ الَّتِي حَرَّمَ اللَّهُ إِلَّا بِالْحَقِّ وَمَنْ قُتِلَ مَظْلُومًا فَقَدْ جَعَلْنَا لِوَلِيِّهِ سُلْطَانًا فَلَا يُسْرِفْ فِي الْقَتْلِ إِنَّهُ كَانَ مَنْصُورًا ﴾ (سورة الإسراء: ٣٣). قال السعدي مفسرا هذه الآية الكريمة: "والنهي عن القتل في هذه الآية شاملٌ لكل نفس حرم الله قتلها من صغير وكبير، وذكر وأنثى، وحر وعبد، ومسلم وكافر له عهد"(٨٦).

وجاء الاستثناء الذي في آخر الآية مجملاً ففصلته السنة؛ فعن عبد الله بن مسعود ﷺ قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم :" لا يحل دم امرئ مسلم إلا بإحدى ثلاث: الثيب الزاني، والنفس بالنفس، والتارك لدينه المفارق للجماعة"(٨٧)، ويضاف إلى هذه الأصناف الثلاثة الزاني المحصن كما جاء تفصيل ذلك في سورة النور. بل وصفت الآية التجاوز والخروج عن هذه الأمور إسرافا، وتجاوزا في الحد.

وما تضمنته تلك الألعاب ليعزز مفهوم استباحة القتل، أو استخدام الضرب المبرح عند الطفل لتحقيق انتصار، أو نيل الفوز في اللعبة، ويتضح جانب التعزيز بزيادة عدد النقاط أو وجود مكافآت تكون في صالح اللاعب، ومن صور التحريض على القتل انتشار استخدام الأسلحة في تلك الألعاب أو استخدام أدوات البيئة المتاحة للقضاء على الخصم.

ولم يقتصر التشنيع على القتل واستنكاره على آيات الله الكريمة فحسب، وإنما جاءت السنة النبوية مؤكدة على عظم القتل أو التحريض عليه ناهية عن كل ما يؤدي إلى ذلك أو ما يكون فيه ترويعا لآخرين ،وذلك فيما رواه لنا أبو هُرَيْرَةَ ﷺ قَالَ: قَالَ أبو القاسم صلى الله عليه وسلم "من أَشَارَ إلى أَخِيهِ بِحَدِيدَةٍ فإن الْمَلَائِكَةَ تَلْعَنُهُ حتى يَدَعَهُ وَإِنْ كان أَخَاهُ لِأَبِيهِ وَأُمِّهِ"(٨٨).

فهذا الحديث يؤكد على حرمة المسلم، والنهي الشديد عن ترويعه وتخويفه، والتعرض له بما قد يؤذيه "ولعن الملائكة لا يكون إلا بحق، ولا يستحق اللعن إلا فاعل المحرم، ولا فرق في ذلك بين أن يكون على سبيل الجد أو الهزل، وقد دل على ذلك قوله"" وإن كان أخاه لأبيه وأمه"؛ فإن الإنسان لا يشير إلى شقيقه بالسلاح على سبيل الجد ؛وإنما يقع منه معه هزلا وبتقدير أن يكون ذلك على سبيل الجد فتحريم ذلك أغلظ من تحريم غيره؛ فلا يصح جعله غاية، فدل على أن المراد الهزل فإن تحريمه على طريق الجد واضح لأنه يريد قتل مسلم أو جرحه وكلاهما كبيرة، وأما الهزل فلأنه ترويع مسلم وأذى له وذلك محرم أيضا وقد جاء في الحديث" لا يحل لمسلم أن يروع مسلما"(٨٩).

---

(٨٦) عبد الرحمن بن ناصر السعدي، تيسير الكريم الرحمن في تفسير كلام المنان، مرجع سابق، ص٤٥٧.

(٨٧) أبو عبد الله محمد بن إسماعيل البخاري، الجامع الصحيح المختصر، مرجع سابق، كتاب الديات وقول الله تعالى (ومن يقتل مؤمنا متعمدا فجزاؤه جهنم)، باب قوله الله تعالى ﴿ أَنَّ النَّفْسَ بِالنَّفْسِ وَالْعَيْنَ بِالْعَيْنِ وَالْأَنْفَ بِالْأَنْفِ وَالْأُذُنَ بِالْأُذُنِ وَالسِّنَّ بِالسِّنِّ وَالْجُرُوحَ قِصَاصٌ فَمَنْ تَصَدَّقَ بِهِ فَهُوَ كَفَّارَةٌ لَهُ وَمَنْ لَمْ يَحْكُمْ بِمَا أَنْزَلَ اللَّهُ فَأُولَئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ﴾ ، رقم الحديث : ٦٤٨٤، ج٦، ص٢٥٢١.

(٨٨) أبو الحسين مسلم بن الحجاج القشيري النيسابوري، صحيح مسلم، مرجع سابق، كتاب البر و الصلة والأدب، باب النهي عن الإشارة بالسلاح إلى مسلم ، رقم الحديث ٢٦١٦، ج ٤، ص ٢٠٢٠.

(٨٩) أبو الفضل زين الدين عبد الرحيم بن الحسيني العراقي، طرح التثريب في شرح التقريب، مرجع سابق، ج ٧، ص١٧٣.

وعن عبد الله بن السائب، عن أبيه، عن جده قال: سمعت رسول الله صلى الله عليه وسلم يعنى يقول:"لا يأخذ أحدكم متاع صاحبه لاعبا ولا جادّا، فإذا أخذ أحدكم عصا صاحبه فليردها إليه"(٩٠).

وقال التوربشتي- رحمه الله- معلقاً على حديث رسول الله صلى الله عليه وسلم: "فمن أخذ عصا أخيه فليردها إليه" و"إنما ضرب المثل بالعصا لأنه من الأشياء التافهة التي لا يكون لها كبير خطرٍ عند صاحبها؛ ليعلم أن ما كان فوقه فهو بهذا المعنى أحق وأجدر"(٩١).

ولا ريب أن في هذا النهي درءاً للمفاسد المحتملة من الإيذاء البدني أو النفسي، كما يتضح من هذه التوجهات النبوية حرص النبي صلى الله عليه وسلم على أن يؤدب صحابته الكرام ويبين لهم المنهج المشروع والممنوع في اللعب والمزاح، وإذا كان ذلك موجها للكبار فتعويد الصغار على ذلك من باب أولى.

- **ب-الدعوة إلى نشر الزنا ودواعيه ويتمثل ذلك في التحرشات والتلميحات الجنسية والعري و الموسيقى**:

يشاهد الطفل هذه الأمور أثناء اللعب؛ فتتفتح عينيه على أمور لا يدركها عقله فيعتاد ذلك ويألفه، ومع تكرار النظر تتحرك في داخله الغريزة الكامنة، قال تعالى: ﴿ وَلَا تَقْرَبُوا الزِّنَىٰ إِنَّهُ كَانَ فَاحِشَةً وَسَاءَ سَبِيلًا ﴾ (سورة الإسراء: ٣٢). فقد حذرت هذه الآية الكريمة من الزنا ودواعيه أي ما يقرب منه، والنظر إلى تلك المشاهد الفاضحة والعري من أكبر دواعيه، ويتأثر الطفل بذلك؛ لاسيما وأن هذه الصور تنطبع في ذاكرته.

ولأهمية هذا الأمر حرص الإسلام على تربية الطفل منذ صغره تربيةٍ جنسية؛ حتى تنضبط غريزته مستقبلا ،فإن "الطفل في هذه المرحلة يكون مقبلا على مرحلة البلوغ؛ فلابد من الاستعداد لها من بداية هذه المرحلة؛ حتى تكون له وقاية ووجاء فيما بعد؛ بأن نعلمهم غض البصر ونفرق بينهم في المضاجع، ونأمرهم بالاستئذان، ونبعدهم عن كل ما يريبهم على الميوعة"(٩٢).

ومن الشواهد على ذلك أن النبي صلى الله عليه وسلم علم أنساً الاستئذان فعنه ﷺ قال: كنت خادما للنبي صلى الله عليه وسلم فكنت أدخل بغير استئذان فجئت يوما فقال: "كما أنت يا بني فإنه قد حدث بعدك أمر "أي لا تدخلن إلا بإذن"(٩٣).

وقال تعالى: ﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لِيَسْتَأْذِنكُمُ الَّذِينَ مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ وَالَّذِينَ لَمْ يَبْلُغُوا الْحُلُمَ مِنكُمْ ثَلَاثَ مَرَّاتٍ مِّن قَبْلِ صَلَاةِ الْفَجْرِ وَحِينَ تَضَعُونَ ثِيَابَكُم مِّنَ الظَّهِيرَةِ وَمِن بَعْدِ صَلَاةِ الْعِشَاءِ ثَلَاثُ عَوْرَاتٍ لَّكُمْ لَيْسَ عَلَيْكُمْ وَلَا عَلَيْهِمْ جُنَاحٌ بَعْدَهُنَّ

(٩٠) أبو عبد الله محمد بن إسماعيل البخاري الجعفي، الأدب المفرد، مرجع سابق، باب ما لا يجوز من اللعب والمزاح، رقم الحديث: ٢٤١، ج ١،ص٩٣.
(٩١) محمد عبد الرحمن بن عبد الرحيم المباركفوري، تحفة الأحوذي بشرح جامع الترمذي المرجع السابق، ج ٦،ص ٣١٦.
(٩٢) خالد بن حامد الحازمي، مراحل النمو في ضوء التربية الإسلامية، مرجع سابق، ص٣٢.
(٩٣) أبو عبد الله محمد بن إسماعيل البخاري، الأدب المفرد ، مرجع سابق ، باب قول الرجل يابني لمن أبوه لم يدرك الإسلام ،رقم الحديث ٨٠٦، ج١ ،ص٢٨١.

طَوَّٰفُونَ عَلَيْكُم بَعْضُكُمْ عَلَىٰ بَعْضٍ ۚ كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ ٱللَّهُ لَكُمُ ٱلْءَايَٰتِ ۗ وَٱللَّهُ عَلِيمٌ حَكِيمٌ ۞ وَإِذَا بَلَغَ ٱلْأَطْفَٰلُ مِنكُمُ ٱلْحُلُمَ فَلْيَسْتَـْٔذِنُوا۟ كَمَا ٱسْتَـْٔذَنَ ٱلَّذِينَ مِن قَبْلِهِمْ ۚ كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ ٱللَّهُ لَكُمْ ءَايَٰتِهِۦ ۗ وَٱللَّهُ عَلِيمٌ حَكِيمٌ ۞(سورة النور: ٥٨ – ٥٩). قال الشيخ السعدي- رحمه الله تعالى- :"وفي هاتين الآيتين فوائد منها: أن السيد وولي الصغير مخاطبان بتعليم عبيدهم ومن تحت ولايتهم من الأولاد العلم والآداب الشرعية؛ لأن الله وجه الخطاب إليهم بقوله فلا يمكن ذلك إلا بالتعليم والتأديب. ومنها: الأمر بحفظ العورات والاحتياط لذلك من كل وجه. ومنها: أن الصغير الذي دون البلوغ لا يجوز أن يمكن من رؤية العورة، ولا يجوز أن ترى عورته) (٩٤).

وقد حددت الآية الكريمة أوقات الاستئذان للأطفال الصغار الذين لم يبلغوا الحلم؛ لأن الطفل في هذا السن يكون كثير الحركة واللعب والدخول و الخروج؛ فيصعب عليه الاستئذان في كل الأوقات، فإذا اقترب من البلوغ والاحتلام قل ذلك لديه ويكون ضبطه لتصرفاته فيستأذن في كل الأوقات .

ومن حرص الإسلام أيضاً: أن أمر بالتفريق بين الأطفال في المضاجع من سن العاشرة وهو ركن أساسي في تهذيب الطفل جنسيا ؛ لأن الفروق بين الجنسين في هذا السن تبدأ في الظهور والتباين. وكما ذكرنا في معرض حديثنا عن خصائص الأطفال من الناحية الجنسية أن مرحلة التمييز وهي مرحلة الطفولة المتوسطة والمتأخرة تبدأ الاختلافات الجنسية بين الذكور والإناث، وقد يتعرض المربي لأسئلةٍ متعددةٍ في هذا الجانب، وفي هذا دلالة على أن الغريزة الجنسية تكن هادئة أو كامنة في هذه المراحل وتسير بشكل طبيعي ما لم تكون هناك مؤثرات خارجية تحركها وتهيجها .

ومن صور حرص الإسلام أيضا على إبعاد المسلمين عن الفواحش: أن أمر بالحشمة والستر في اللباس للرجال والنساء؛ حتى أنه عد فخذ الرجل من العورة؛ فعن زُرْعَةَ بن عبد الرحمن بن جَرْهَدٍ، عن جَدِّهِ جَرْهَدٍ ﷺ قال: مَرَّ رسول اللهِ صلى الله عليه وسلم وعلي بُرْدَةٌ وَقدِ انْكشَفتْ فخذي قال:"غط فإن الفخِذَ عَوْرَةٌ"(٩٥) .

ومن دواعي ذلك أيضاً الموسيقى التي تصاحب أحداث اللعبة من بدايتها إلى نهايتها وفي أحيان كثيرة بدون انقطاع وقد تحتوي على كلمات أغاني لفنانين غربيين؛ وتكون مناسبة للأحداث الجارية مما يرغب الطفل في رفع الصوت حتى يكتمل اندماجه أحداثها، ولاحظت الباحثة أثناء متابعتها أن بعضا من الأطفال لا يتشجع على اللعب والاندماج مع اللعبة إذا خفض الصوت معللا ذلك بأنه لم يتعود على اللعب بهذه الطريقة، وهذا الأمر يشير إلى ارتباط اللعب والحماس والإثارة بوجود الموسيقى. مع العلم أن موقف الشريعة من الموسيقى وسماع الغناء واضحٌ بينٌ، "فقد أقسم عبد الله بن مسعود ﷺ أنه الغناء، وعن عبد

(٩٤) عبد الرحمن بن ناصر السعدي، تيسير الكريم الرحمن في تفسير كلام المنان، مرجع سابق، ج١، ص ٥٧٤ .

(٩٥) أحمد بن حنبل أبو عبدالله الشيباني، مسند الإمام أحمد بن حنبل، مرجع سابق، رقم الحديث١٥٩٧٥،ج٣، ص٤٧٩.

الله بن مسعود أنه سئل عنها فقال:"الغناء والذي لا إله الا هو"(٩٦)، وعدّه بعض العلماء - رحمهم الله- من دلالات الفسق، فقد سئل الإمام مالك بن أنس- رحمه الله- عما يترخص فيه أهل المدينة من الغناء؟ فقال: "إنما يفعله عندنا الفساق"(٩٧).

لذا فإنه ينبغي منع الطفل من سماع الغناء والموسيقى؛ لأنها من مزامير الشيطان ورقيته الداعية إلى الفتنة، وأن يعوض عن ذلك بسماع الأهازيج والأناشيد التي تناسب سنه وتحفظه من الانحلال الخلقي(٩٨).

ولقدٍ تنبه رواد التربية الإسلامية لعظم هذه الأمور، وعدم الاستهانة بها خصوصا عند الأطفال، ومن ذلك ما ذكره ابن القيم - رحمه الله- في تحفة المودود:"وكذلك يجب أن يجنب الصبي إذا عقل مجالس اللهو والباطل، والغناء، وسماع الفحش، والبدع وسوء المنطق، فإذا علق بسمعه عسر عليه مفارقته في الكبر، وعزّ على وليه استنقاذه منه فتغيير العوائد من أصعب الأمور يحتاج صاحبه إلى استجداد طبيعة ثانية، والخروج عن حكم الطبيعة عسر جدا"(٩٩).

- **ج-التشبه المذموم** :

ومن مظاهر هذا: لبس الرجال للقلائد والأساورٍ ولبس النساء للبنطال، وكذلك ما ظهر من قصات الشعر المخالفة شرعا إما لعلة تشبه الرجال بالنسٍاء أو العكس، أو المخالفة من حيث التحريم القطعي لها في حق الرجال غالبا كالقزع، وغيرها .

فقد كان صلى الله عليه وسلم ينزه الصحابةﷺ عن التشبه بالإناث فامتثلوا لأمره بل وعلموا أولادهم ذلك، فعن عبد الله بن يزيد ﷺ قال: "كنا عند عبد الله بن مسعود ﷺ فجاء ابن له عليه قميص من حرير قال: من كساك هذا؟ قال: أمي، قال: فشقه، وقال: قل لأمك تكسوك غير هذا"، ولا شك أن ابن مسعود ﷺ فعل ذلك لأنه علم حديث رسول الله صلى الله عليه وسلم في لبس الحرير للرجال:"حرم لباس الحرير والذهب على ذكور أمتي وأحل لإناثهم"(١٠٠) .

كذلك ما ذكره عبد الله بن عمرو بن العاص ﷺ قال: رأى النبي صلى الله عليه وسلم علي ثوبين معصفرين فقال:" أأمك أمرتك بهذا ؟" قلت:اغسلهما؟ قال:" بل احرقهما"(١٠١).

---

(٩٦) أبو بكر عبد الله بن محمد بن أبي شيبة الكوفي،الكتاب المصنف في الأحاديث والآثار، مرجع سابق،ج ٤، ص٣٦٨.

(٩٧) أبو بكر أحمد بن محمد بن هارون بن يزيد الخلال، الأمر بالمعروف والنهي عن المنكر، بيروت ،المكتب الإسلامي (د،ت)، ج١، ص ٢٠٤.

(٩٨) وستحاول الباحثة ذكر بعض الاقتراحات والأفكار لتلافي هذا الأمر وغيره مما ذكر، في الفصل الأخير من هذا البحث =بإذن الله تعالى .

(٩٩) محمد بن أبي بكر أيوب الزرعي، تحفة المودود بأحكام المولود، مرجع سابق، ج١،ص٢٤١.

(١٠٠) محمد بن عيسى الترمذي، الجامع الصحيح لسنن الترمذي، مرج سابق، كتاب اللباس،باب ما جاء في الحرير والذهب، رقم الحديث:١٧٢٠، ج٤ ،ص٢١٧ .

(١٠١) مسلم بن الحجاج القشيري النيسابوري صحيح مسلم، مرجع سابق ، كتاب اللباس والزينة ،باب النهي عن لبس الثوب المعصفر،حديث رقم: ٢٠٧٧، ج٣،ص١٦٤٧.

وذكر الغزالي أنه ينبغي أن يحبب إلى الطفل البياض ويحذر من الثياب التي تشبه النساء؛ لأن ذلك يدفعه إلى الميوعة والنعومة؛ فيفسد عليه خلقه ويجعل طبعه يميل إلى التأنث(١٠٢) .

ولَعَنَ النبي صلى الله عليه وسلم الْمُتَشَبِّهِينَ مِنَ الرِّجَالِ بِالنِّسَاءِ وَالْمُتَشَبِّهَاتِ مِنَ النِّسَاءِ بِالرِّجَالِ، قال الطبرى:"فيه منَ الفقه: أنه لا يجوز للرجال التشبه بالنساء في اللباس والزينة التي هي للنساء خاصة، ولا يجوز للنساء التشبه بالرجال فيما كان ذلك للرجال خاصة. فمما يحرم على الرجال لبسه مما هو من لباس النساء: البراقع، والقلائد والمخانق والأسورة والخلاخل، ومما لا يحل له التشبه بهن من الأفعال التى هن بها مخصوصات"إلى أن قال: "فالرجل المتشبه بالنساء قد يكتسب من أخلاقهن بحسب تشبهه حتى يفضى الأمر به إلى التخنث المحض والتمكين من نفسه كأنه امرأة"(١٠٣).

كذلك ما يظهر من أشكال قصات الشعر الغريبة والمحظور بعضها شرعا مثل القزع وغيره فقد ورد النهي الصريح عنها، فعن ابن عمر رضي الله عنهما قال: "نهى رسول الله صلى الله عليه وسلم عن القزع"، والقزع أن يحلق وسط رأس الصبي ويترك ما حوله، وكان هذا فعل القسيسين وهم ضرب من النصارى، والقسيس في النصارى كالصديق في الإسلام وهو من قسّ أي قصّ أثر الرسول الذي دعاه على لسانه، قال سلمان ﷺ: "قرأت على رسول الله صلى الله عليه وسلم ﴿ ذَٰلِكَ بِأَنَّ مِنْهُمْ قِسِّيسِينَ وَرُهْبَانًا ﴾ فأقرأني ذلك بأن منهم صديقين ورهبانا"(١٠٤).

• **د- الوشم**:

ومما تكرر وجوده في أكثر من لعبة انتشار الوشم الذي يأخذ مساحة واسعة من الجسد سواء كان للرجل أو للمرأة. و الوشم: غرز الكف أو المعصم بالإبرة، ثم تحشى بكحل أو نحوه مما يحضره. ويقال: وشمت تشم فهي واشمة، والتي تطلب أن يفعل بها ذلك مؤتشمة ومستوشمة(١٠٥).

والخداع، ولو رخص في شيء منها لكان وسيلة إلى استجازة غيرها من أنواع الغش، ولما فيها من وقد وردت نصوص كثيرة بتحريم الوشم لما فيه من تغيير خلقة الله عز و جل منها: ما جاء عن ابن عُمَرَ رضي الله عنهما: أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صلى الله عليه وسلم قال:"لَعَنَ اللَّه الوَاصِلَة وَالمُسْتَوْصِلَة وَالوَاشِمَة وَالمُسْتَوْشِمَة" وقال نَافِعٌ: الوَشْمُ في اللثَّةِ(١٠٦)، وعن عبد اللهِ ﷺ:" لعَنَ الله

(١٠٢) أبو الحسن علي بن خلف بن عبد الملك بن بطال البكري القرطبي، شرح صحيح البخاري، مرجع سابق، باب المتشبهين بالنساء والمتشبهات بالرجال، ج٩، ص ١٤٠.

(١٠٣) أحمد عبد الحليم بن تيمية الحراني، كتب ورسائل وفتاوى شيخ الإسلام ابن تيمية، تحقيق : عبد الرحمن بن محمد العاصمي ،ط٢، مكتبة ابن تيمية ،١٣٩٩هـ، ج ٢٢، ص١٥٤.

(١٠٤) أبو عبد الله محمد بن الحسن الترمذي، نوادر الأصول في أحاديث الرسول صلى الله عليه وسلم، تحقيق:عبدالرحمن عميرة، بيروت ،دار الجيل، ١٩٩٢م، ج١،ص٨٢.

(١٠٥) محمد بن أبي نصر فتوح بن عبد الله الأزدي الحميدي، تفسير غريب ما في الصحيحين البخاري ومسلم، تحقيق: الدكتورة زبيدة محمد سعيد عبد العزيز ،القاهرة، مكتبة السنة – ١٤١٥هـ – ١٩٩٥، ج ١، ص ٩٣.

(١٠٦) أبو عبدالله محمد بن إسماعيل الجعفي البخاري، الجامع الصحيح المختصر، مرجع سابق، كتاب اللباس، باب الوصل في الشعر ،رقم الحديث، ٥٥٩٣ ، ج ٥،ص ٢٢١.

الْوَاشِمَاتِ وَالْمُسْتَوْشِمَاتِ وَالْمُتَنَمِّصَاتِ وَالْمُتَفَلِّجَاتِ لِلْحُسْنِ الْمُغَيِّرَاتِ خَلْقَ اللَّهِ، ما لي لا ألعَنُ من لعَنَ رسول اللهِ صلى الله عليه وسلم وهو في كِتَابِ اللهِ"(١٠٧)، وقال ابن الحسن البصري: "يعني بذلك الوشم"(١٠٨).

وإنما ورد الوعيد الشديد في هذه الأشياء لما فيها من الغشتغيير الخلقة وإلى ذلك الإشارة في حديث ابن مسعودﷺ بقوله: "المغيرات خلق الله" والله أعلم(١٠٩).

وبناءً على ما سبق فإن كثرة مشاهدة هذه الأمور المحرمة تهونها وقد تؤدي إلى المشابهة، وهذا الذي يخشى على الطفل المسلم منه؛ لاسيما وأن المشابهة في الأمور الظاهرة تورث تناسبا وتشابها في الأخلاق والأعمال .

وكان صلى الله عليه وسلم يكره التشبه بالكفار ويحب مخالفتهم وبذلك وردت سنته صلى الله عليه وسلم ،وكأنه أراد والله أعلم أن يفصل شريعته عن شرائعهم المحرمة؛ إذ هم أولياء الشيطان وحزبه(١١٠)، "ونهى عن التشبه بهم في زيهم وكلامهم وهديهم"(١١١).

- **هـ- العدوانية والعنف ونزع الإنسانية** :

يميل الطفل إلى إثبات ذاته في السنوات المتقدمة من عمره ؛ فيلجأ_ أحياناً_ إلى العنف والاعتداء على الآخرين لتحقيق ذلك، "والاعتداء يعتبر أحد مظاهر الغضب ومصاحباته عند الطفل"(١١٢)، ولذلك يجدر بالمربي أن يتنبه إلى هذا الخلق عند الطفل، ويعالج هذا السلوك حتى لا يشب عليه.

ومن وسائل علاجه: معرفة الأسباب التي تؤدي إلى تمكن النزعة العدوانية عنده، ولقد حظي هذا الموضوع بدراسةٍ واسعةٍ عند علماء النفس الذين يرون "أن جزءا من السلوك العدواني سلوك مكتسب أو متعلم نتيجة التعلم الاجتماعي؛ حيث أنه يمكن استثارة هذا السلوك بواسطة ملاحظة الأطفال النماذج العدوانية عن طريق التقلد والتقمص"(١١٣)،وما تتضمنه ألعاب الكمبيوتر من مشاهد للقتل والتخريب و الضرب مما يساعد في تربية هذا الأمر عند الطفل.

وتكمن خطورة العنف والعدوان على الأطفال أنها تظهر في الكبر ؛ فتهتز علاقة الفرد بمن حوله. وترجع أهمية دراسة هذه النقطة أنها أحد الأسباب

---

(١٠٧) المرجع السابق، كتاب اللباس، باب الموصولة ،رقم الحديث ٥٥٩٩، ج ٥،ص ٢٢١٩ .
(١٠٨) أبو الفداء إسماعيل بن عمر بن كثير الدمشقي، تفسير القرآن العظيم، مرجع سابق، ج ١،ص ٥٥٧.
(١٠٩) أبو الفضل أحمد بن علي بن حجر العسقلاني ،فتح الباري شرح صحيح البخاري ،مرجع سابق ، باب المستوشمة ، رقم الحديث ٥٦٠٢ ، ج١، ص٣٨٠ .
(١١٠) أبو عمر يوسف بن عبد الله بن عبد البر النمري، التمهيد لما في الموطأ من المعاني والأسانيد، تحقيق: مصطفى بن أحمد العلوي، محمد عبد الكبير البكري، وزارة عموم الأوقاف والشؤون الإسلامية، المغرب ،١٣٨٧هـ، ج ٤، ص١١.
(١١١) محمد بن أبي بكر أيوب الزرعي أبو عبد الله، الفروسية، تحقيق: مشهور بن حسن بن محمود بن سلمان ، السعودية، دار الأندلس، ١٤١٤هـ ، ج ١، ص ١٢٢.
(١١٢) عبد العلي الجسماني، سيكولوجية الطفولة والمراهقة وحقائقها الأساسية، بيروت، الدار العربية للعلوم، ١٤١٤هـ ، ص٩٦.
(١١٣) وجدان عبد العزيز الكحيمي وآخرون، الصحة النفسية للطفل والمراهق، ط٣ ،مكتبة الرشد، الرياض، ١٤٢٨هـ، ص١٧٠.

القوية لسلوك طريق الانحراف وانتشار الجريمة في المجتمع؛ ولذلك حددت الشريعة موقفها من العدوان، وحذرت منه في مواطن كثيرة؛ منها قوله تعالى: ﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تُحَرِّمُوا طَيِّبَاتِ مَا أَحَلَّ اللَّهُ لَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ ﴾ (سورة المائدة: ٨٧)؛ وقوله تعالى: ﴿ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَآنُ قَوْمٍ أَنْ صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَنْ تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَى وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴾(سورة المائدة: ٢)، بل إنها أوضحت أن الغضب أساس الشر ومصدره؛ فعن أبي هريرة ﷺ أن رسول الله صلى الله عليه وسلم قال:"ليس الشديد بالصرعة، إنما الشديد الذي يملك نفسه عند الغضب"(١١٤)، وفي الحديث النبوي توجيه إلى أن القوة لا تعنى الشدة وإنما الذي يملك نفسه عند الغضب .

وتتمثل مظاهر العدوان التي يكتسبها الطفل من هذه الألعاب في:

- القتل و الضرب و سفك الدماء و استخدام الأسلحة المختلفة(١١٥).
- عدم إعطاء الطريق حقه و إيذاء المارة و تخريب الممتلكات العامة و الخاصة.
- السب والشتم و السخرية و التحقير.

وسأتناول فيما يلي موقف التربية الإسلامية من هذه الأمور :

١٠- الأذى اللفظي الذي تمثل في هذه الألعاب بالسب والشتم و التحقير والسخرية:

وهو من ألوان العدوان التي يمكن للطفل أن يكتسبها من هذه الألعاب، سواء كانت مترجمة بحيث يتضح له مفهومها، أو كانت باللغة الإنجليزية فيحفظها ويرددها دون أن يعي معناها، ولقد حث الإسلام على حفظ اللسان وصونه، وتجنب استخدامه في إيذاء المسلمين قال تعالى: ﴿ وَقُل لِّعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنزَغُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنسَانِ عَدُوًّا مُّبِينًا ﴾ (سورة الإسراء: ٥٣)، وقال أيضا جل شأنه: ﴿ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا ﴾ (سورة البقرة: ٨٣)، بل اعتبر الرسول صلى الله عليه وسلم عدم إيذاء المسلم لمن حوله باليد واللسان من الصفات الأساسية للمسلم، فعن عَبْدَ اللهِ بن عَمْرٍو رضي الله عنهما يقول: قال النبي صلى الله عليه وسلم: "المُسْلِمُ من سَلِمَ المُسْلِمُونَ من لِسَانِهِ وَيَدِهِ، وَالمُهَاجِرُ من هَجَرَ ما نهى الله عنه"(١١٦).

وجعل عليه الصلاة والسلام ذلك من دلالات كمال الإيمان، فعن أبي هُرَيْرَةَ ﷺ قال: قال رسول اللهِ صلى الله عليه وسلم : "من كان يُؤْمِنُ باللهِ وَاليَوْمِ الآخِرِ فَلْيَقُلْ خَيْرًا أو لِيَصْمُتْ، وَمَنْ كان يُؤْمِنُ بِاللهِ وَاليَوْمِ الآخِرِ فلا يُؤْذِ جَارَهُ، وَمَنْ كان يُؤْمِنُ باللهِ وَاليَوْمِ الآخِرِ فَلْيُكْرِمْ ضَيْفَهُ"(١١٧).

---

(١١٤) محمد بن إسماعيل البخاري، الجامع الصحيح المختصر، مرجع سابق، كتاب الأدب، باب الحذر من الغضب، رقم الحديث ٥٧٦٣، ج٥ ،ص ٢٢٦٧.

(١١٥) وقد سبقت الإشارة إلى توضيح هذه النقطة، وذكرت هنا لأنها تعد أيضا من صور العدوانية والعنف التي قد يكتسبها الطفل من الألعاب.

(١١٦) أبو عبد الله محمد بن إسماعيل البخاري الجعفي،الجامع الصحيح المختصر، مرجع سابق، كِتَاب الرِّقَاق، بَاب الانْتِهَاءِ عن المَعَاصِي،رقم الحديث ٦١١٩، ج ٥، ص ٢٣٧٩.

(١١٧) المرجع السابق، كتاب التوحيد، بَاب حِفْظِ اللِّسَانِ وقَوْلِ النبي صلى الله عليه وسلم من كان يُؤْمِنُ بِاللهِ وَاليَوْمِ الْآخِرِ فَلْيَقُلْ خَيْرًا أو لِيَصْمُتْ رقم الحديث ٦١١٠، ج ٥، ص ٢٣٧.

ولم يكن التحذير فقط من السب و الشتم بل شمل ذلك ما هو أعظم منه وهو اللعن، فعن عبد الله ﷺ قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم:"ليس المؤمن بالطعّان ولا اللعّان ولا البذيء ولا الفاحش"(١١٨).

وقال جل شأنه ناهياً عباده عن التحقير والسخرية: ﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا يَسۡخَرۡ قَوۡمٞ مِّن قَوۡمٍ عَسَىٰٓ أَن يَكُونُواْ خَيۡرٗا مِّنۡهُمۡ وَلَا نِسَآءٞ مِّن نِّسَآءٍ عَسَىٰٓ أَن يَكُنَّ خَيۡرٗا مِّنۡهُنَّۖ وَلَا تَلۡمِزُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَلَا تَنَابَزُواْ بِٱلۡأَلۡقَٰبِۖ بِئۡسَ ٱلِٱسۡمُ ٱلۡفُسُوقُ بَعۡدَ ٱلۡإِيمَٰنِۚ وَمَن لَّمۡ يَتُبۡ فَأُوْلَٰٓئِكَ هُمُ ٱلظَّٰلِمُونَ ﴾ (سورة الحجرات: ١١)، وجمع حديث أبي هريرة ﷺ ما سبق في قول رَسُولَ صلى الله عليه وسلم: "أَتَدْرُونَ مَا الْمُفْلِسُ؟" قالوا: الْمُفْلِسُ فِينَا من لا دِرْهَمَ له ولا مَتَاعَ، فقال:" إِنَّ الْمُفْلِسَ من أُمَّتِي يَأْتِي يوم الْقِيَامَةِ بِصَلَاةٍ وَصِيَامٍ وَزَكَاةٍ وَيَأْتِي قد شَتَمَ هذا، وَقَذَفَ هذا، وَأَكَلَ مَالَ هذا، وَسَفَكَ دَمَ هذا،وَضَرَبَ هذا، فَيُعْطَى هذا من حَسَنَاتِهِ وَهَذَا من حَسَنَاتِهِ، فَإِنْ فَنِيَتْ حَسَنَاتُهُ قبل أَنْ يُقْضَى ما عليه أُخِذَ من خَطَايَاهُمْ فَطُرِحَتْ عليه ثُمَّ طُرِحَ في النَّارِ"(١١٩)

- **إغفال حق الطريق** :

وهو من الآداب الإسلامية التي حث عليها النبي صلوات الله وسلامه عليه وأمر بذلك كما قال:" إِيَّاكُمْ وَالْجُلُوسَ بِالطُّرُقَاتِ" قالوا: يا رَسُولَ اللهِ مالنا بُدٌّ من مَجَالِسِنَا نَتَحَدَّثُ فيها، قال رسول اللهِ صلى الله عليه وسلم :"إذا أَبَيْتُمْ إلا الْمَجْلِسَ فَأَعْطُوا الطَّرِيقَ حَقَّهُ"، قالوا: وما حَقُّهُ؟ قال:" غَضُّ الْبَصَرِ، وَكَفُّ الْأَذَى، وَرَدُّ السَّلَامِ، وَالْأَمْرُ بِالْمَعْرُوفِ وَالنَّهْيُ عن الْمُنْكَرِ"(١٢٠). نجد أن هذا الحديث تضمن التوجيهات التالية :

- وجوب غض البصر.
- وجوب رد السلام على من سلم .
- كف الأذى من مضايقة المارة .
- الأمر بالمعروف و النهي عن المنكر.
- وفي رواية أخرى زيدت لفظة "إغاثة الملهوف " وهي عَوْنُ الضعيف .

وذكر ابن بطال - رحمه الله- في شرحه للحديث أن العلة في تخصيص هذه الأمور هي سد الذرائع؛ فالجلوس ذريعة إلى تسليط البصر ووقوعه على ما لا يحل للمرء رؤيته، وقلة القيام بالأمر بالمعروف والنهى عن المنكر؛ فلذلك نهى عنه. وقال الطبرى: "وفيه الدلالة على الندب إلى لزوم المنازل التي يسلم لازمها من رؤية ما يكره رؤيته، وسماع ما لا يحل له سماعه، مما يجب عليه إنكاره ومن

---

(١١٨) محمد بن حبان بن أحمد التميمي، صحيح ابن حبان بترتيب ابن بلبان، مرجع سابق، باب فضل الإيمان، ذكر نفي اسم الإيمان عمن أتى ببعض الخصال التي تنقص بإتيانه إيمانه، رقم الحديث ١٩٢، ج١،ص٤٢١.

(١١٩)أبو الحسين مسلم بن الحجاج القشيري النيسابوري، صحيح مسلم ، مرجع سابق ، كتاب البر والصلة والآداب، باب تحريم الظلم، رقم الحديث ٢٥٨١، ج٤، ص ١٩٩٧.

(١٢٠) المرجع السابق ، كتاب السلام، باب من حق الجلوس على الطريق رد السلام،رقم الحديث ٢١٢١. ج ٤، ص ١٧٠.

معاونة مستغيث يلزمه إعانته"(١٢١)، وذكر ابن مفلح - رحمه الله تعالى- أن من:"لم يعط الطريق حقها فقد استهدف لأذية الناس"(١٢٢).

ومن شمول تعاليم الإسلام وآدابه: أن جعل إماطة الأذى عن الطريق أدنى شعب الإيمان كما في حديث أبي هريرة ﷺ عن النبي صلى الله عليه وسلم قال: "الإيمان بضع وسبعون أو بضع وستون شعبة: فأفضلها قول لا إله إلا الله، وأدناها إماطة الأذى الطريق. والحياء شعبة من الإيمان" (١٢٣)، "فإماطة الأذى عن الطريق قد تسبب في سلامة المسلم من الأذى"(١٢٤)، ومن صور عدم إعطاء الطريق حقه: ما كان يتم من تخريب الممتلكات العامة والخاصة والذي تمثل في إفساد الأشجار والحدائق، وكسر الأبواب عند اقتحام المنازل(١٢٥)، وتحطيم السيارات وتخريب المرافق العامة وواجهات المحلات(١٢٦)، ونهى الله سبحانه وتعالى عن التعدي على ممتلكات الآخرين وعدّ ذلك من إفساد الحرث والنسل، كما قال تعالى: ﴿ وَإِذَا تَوَلَّىٰ سَعَىٰ فِي الْأَرْضِ لِيُفْسِدَ فِيهَا وَيُهْلِكَ الْحَرْثَ وَالنَّسْلَ وَاللَّهُ لَا يُحِبُّ الْفَسَادَ ﴾ (سورة البقرة: ٢٠٥)

وعليه فإننا نجد أن ما تضمنته ألعاب الفيديو من صور العنف السابق وصفها وما كان على شاكلتها تزيد من درجة العدائية، وتزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عند الأطفال أكثر من برامج التلفزيون؛ لأن الألعاب يستلزم فيها مشاركة فعلية لتقمص دور المعتدي، إضافة إلى مخالفتها تماما لهذه النصوص والآداب والأخلاق التي ذكرت آنفا، مما يجعل الطفل المسلم في تصادم بين ما يتعلمه من والديه أو في المدرسة وبين ما يتعلمه عن طريق اللعب بكل حب ورغبة.

- **و- إغراق الطفل في الخيال**:

وإن كانت قد تنمي خيال الطفل إلا أنها تزيد مقابل ذلك انفصاله من الواقع وما يترتب على ذلك من مشكلات نفسية أخرى كالعزلة والانطوائية وتعزيز روح السلبية في الطفل؛ لأن دوره دائما دور المتلقي فقط إضافة إلى طول الوقت الذي يقضيه الطفل بصحبة هذه الألعاب.

من خلال متابعة الباحثة للأطفال حال إجراء هذه الدراسة، لاحظت أن الوقت الذي يقضيه الطفل لممارسة هذه الألعاب طويل جدا؛ فالوقت الذي تم تسجيله في المبحث السابق كان الوقت التقريبي الذي يستغرقه الطفل حتى ينتهي من مراحل لعبة قد أتقنها، فكيف يكون الحال إذا كانت اللعبة جديدة

---

(١٢١) أبو الحسن علي بن خلف بن عبد الملك بن بطال البكري القرطبي، شرح صحيح البخاري، مرجع سابق، كتاب المظالم والغصب، باب أفنية الدور و الجلوس فيها والجلوس على الصعدات، رقم الحديث ٢٥، ج ٦، ص ٥٨٩.

(١٢٢) الإمام أبي عبد الله محمد بن مفلح المقدسي، الآداب الشرعية والمنح المرعية، مرجع سابق ،ج ٣، ص ٣٧٣ .

(١٢٣) مسلم بن الحجاج أبو الحسين القشيري النيسابوري ،صحيح مسلم، مرجع سابق، كتاب الإيمان ، باب بيان شعب الإيمان و أفضلها و أدناها وفضيلة الحياء وكونه من الإيمان، رقم الحديث ٣٥ ، ج١، ص٦٣.

(١٢٤)أبو الحسن علي ابن بطال، شرح صحيح البخاري لابن بطال، مرجع سابق، كتاب المظالم والغصب، باب إماطة الأذى عن الطريق، ج٦، ص٥٩١ .

(١٢٥) كما في لعبة بيبسي مان .

(١٢٦) كما في بقية الالعاب الثلاثة المذكورة .

فإنه سيقضي وقتا أطول حتى يتقنها ويكتشف أسرارها، فيترتب على ذلك والحال هذه أمورا جسيمة تؤثر على سلوك الطفل وأخلاقه منها :العزلة والانطواء على النفس "وهي حالة نفسية تعتري الأطفال لأسباب خلقية ومرضية أو لعوامل تربوية أو ظروف اقتصادية"(١٢٧).

وترى الباحثة أن العكوف على اللعبة فترة طويلة من هذه العوامل التربوية التي تؤثر سلبا على الطفل فيبتعد عن أهله وإخوانه وأقرانه، ويصبح خاملا قيد البيت لا يختلط بأبٍ أو أخ أو صديق يتعلم منه، بل تكون ألعاب الفيديو أقوى مصدر للتلقي لديه، وقد يترتب على ذلك أيضا تعزيز الروح السلبية عنده .

وكشف د. عبد المحسن بن عثمان بن باز في دراسة أجراها حول الموضوع: أن ألعاب الفيديو تكرّس في الطفل سلوكيات العزلة والانطوائية في الجانب الاجتماعي، كما تغرس فيه روح الخوف من الدخول في المنافسات الاجتماعية، كذلك يسبب الإدمان عليها النزاعات والمشاكل الاجتماعية والأسرية. موضحا أنها تدعو الأطفال والمراهقين إلى ممارسة كل ما هو سيء كالكتابة على الجدران والتحرش بالنساء وتدمير المحلات والزجاج والضرب بلا سبب(١٢٨). وكذلك الإغراق في الخيال الذي يتمثل في القصص والشخصيات الوهمية التي ليس لها وجود على أرض الواقع(١٢٩)، يجعل الطفل يعيش بكل حواسه متأثرا منفعلا بأحداث لا يمكن تصورها في الحقيقة فيغيب بعالمه الخيالي عن العالم المشهود. وبناءً على ما تعرضنا له من دراسة طبيعة نمو الأطفال وخصائصهم وكيف يعكس ذلك عليهم بأن يميلوا إلى اللعب الوهمي أو التخيلي؛ لأن "خيال الطفل في سن ما قبل المدرسة واسعا ويؤثر على نمو شخصية الطفل ويحرك نشاطه ويعطيه القدرة على الإبداع في اللعب والبناء"(١٣٠)، أما في المرحلة الابتدائية فـ"لا يكون أكثر من أوهام فالأشياء التي لا يستوعبها التلميذ الصغير يسويها بالخيال وهذه هي مرحلة من مراحل النمو العقلي"(١٣١)، غير أن هذا الأمر وقتي فقط ولا يمتد هذا النوع من التخيل إلى مرحلة المراهقة .

وبناء على ما سبق فإن الأثر الإيجابي الذي تنميه هذه الألعاب في الطفل لا يقارن بما تعكسه من سلبيات فالإفراط في الاندماج مع هذه الألعاب التي تعتمد على الخيال يجعل الطفل بعيدا عن الواقع والحقيقة .

- **ز-غياب القدوة وحب الكفار والميل إلى تقليدهم** :

تعد القدوة الحسنة إحدى وسائل التربية الإسلامية التي عني الإسلام بها؛ فكان رسول الله صلى الله عليه وسلم الأسوة الحسنة التي يهتدى بها في كل زمان ومكان، وهو الشخصية السوية التي رباها الله سبحانه وتعالى، بل وجعل الاقتداء

---

(١٢٧)وجدان عبد العزيز الكحيمي وآخرون، الصحة النفسية للطفل والمراهق، مرجع سابق، ص١٧٣.
(١٢٨) موقع مكتوب أعمال www. Maktoob.com 2009، أفضل مصدر لأخبار الأعمال في العالم العربي- محلات بيع الأشرطة تخالف الأنظمة لعدم تقيدها بتصنيف الفئات العمرية.تاريخ الزيارة :
(١٢٩) وهذه الفقرة تختص بالألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على الخيال، لأن هناك ألعابا أخرى تكون شخصياتها وقصتها =مقتبسة من أرض الواقع .
(١٣٠) توفيق الواعي، الإبداع في تربية الأولاد،دار شروق، المنصورة، ١٤٢٥هـ ، ص٦٢.
(١٣١) المرجع السابق، ص٦٢.

بها عملاً صالحاً يتعبد الله به قال تعالى: ﴿لَّقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا﴾ (سورة الأحزاب: ٢١)، واتباع طريقه لنيل محبة الله سبحانه وتعالى ﴿قُلْ إِن كُنتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ وَيَغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ وَاللَّهُ غَفُورٌ رَّحِيمٌ﴾ (سورة آل عمران: ٣١)

ولقد أمرنا رسول الله صلى الله عليه وسلم بأن نتمسك بهديه عليه الصلاة والسلام وهدي الخلفاء الراشدين المهديين من بعده، فعن العِرْبَاضِ بن سارية ﷺ قال: صَلى بِنَا رسول اللهِ صلى الله عليه وسلم ذَاتَ يَوْمٍ ثُمَّ أَقبَلَ عَلَيْنَا فوَعَظَنَا مَوْعِظَة بَلِيغَة، ذَرَفَتْ منها العُيُونُ وَوَجِلَتْ منها القلوب، فَقَالَ قائِلٌ: يا رَسُولَ اللهِ كأنَّ هذه مَوْعِظَة مُوَدِّعٍ فمَاذَا تَعْهَدُ إلَيْنَا، فقال:" أوصِيكمْ بِتَقوَى اللهِ والسَّمْعِ والطَاعَةِ وَإنْ عَبْدًا حَبَشِيًّا فإنه مَن يَعِشْ مِنْكمْ بَعْدِي فسَيَرَى اخْتِلافًا كَثِيرًا فعَلَيْكمْ بِسُنَّتِي وَسُنَّةِ الخُلَفاءِ المَهْدِيِّينَ الرَّاشِدِينَ تَمَسَّكوا بها وَعَضُّوا عليها بالنَّوَاجِذِ، وَإيَّاكمْ وَمُحْدَثَاتِ الأُمُورِ فإن كلَّ مُحْدَثَةٍ بِدْعَة وَكلَّ بِدْعَةٍ ضَلالَة "(١٣٢).

بل ورتب على ذلك رضوان الله تعالى قال جل شأنه: ﴿وَالسَّابِقُونَ الْأَوَّلُونَ مِنَ الْمُهَاجِرِينَ وَالْأَنصَارِ وَالَّذِينَ اتَّبَعُوهُم بِإِحْسَانٍ رَّضِيَ اللَّهُ عَنْهُمْ وَرَضُوا عَنْهُ وَأَعَدَّ لَهُمْ جَنَّاتٍ تَجْرِي تَحْتَهَا الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا أَبَدًا ذَٰلِكَ الْفَوْزُ الْعَظِيمُ﴾ (سورة التوبة: ١٠٠).

وهذا الاهتمام باختيار القدوة الصالحة دليلٌ على عظم أثرها على نفس المتربي؛"فتأثير المواقف العملية على نفس المتلقي أبلغ بكثير من الحديث والخطب والعظات؛ لأنها تكتسب برهان صدقها من حدوثها وتحققها"(١٣٣).

واهتم السلف بمن يؤدب أولادهم ويعلمهم ومنهم الشافعي. رحمه الله تعالى. في قصة ذكرت عنه مع مؤدب أولاد هارون الرشيد حيث إنه:"أدخل يوما إلى بعض حجر هارون الرشيد ليستأذن له ومعه سراج الخادم، فأقعده عند أبي عبد الصمد مؤدب أولاد هارون الرشيد، فقال سراج للشافعي: يا أبا عبد الله هؤلاء أولاد أمير المؤمنين، وهذا مؤدبهم فلو أوصيته بهم، فأقبل عليه فقال: ليكن أول ما تبدأ به من إصلاح أولاد أمير المؤمنين إصلاحك نفسك، فإن أعينهم معقودة بعينك، فالحسن عندهم ما تستحسنه والقبيح عندهم ما تكرهه، علمهم كتاب الله ولا تكرههم عليه فيملوه، ولا تتركهم منه فيهجروه، ثم روهم من الشعر أعفه، ومن الحديث أشرفه، ولا تخرجهم من علم إلى غيره حتى يحكموه، فإن ازدحام الكلام في السمع مضلة للفهم"(١٣٤).

فأول ما ابتدأ به وصيته بإصلاح النفس حتى يكون قدوة صالحة متبعة من قبل الأطفال الصغار الذين يقلدون ويحاكون دون تمييز. وعليه فإن عدم اهتمام المربي بهذا الجانب مما يؤدي اندثار القدوة أو انحرافها يكون له أثر سلبي

---

(١٣٢)أبو داود سليمان بن الأشعث السجستاني الأزدي، سنن أبي داود، مرجع سابق، كتاب السنة ،باب في لزوم السُّنة، رقم الحديث ٤٦٠٧ ، ج ٤ ،ص٢٠٠ .

(١٣٣) محمد بن شاكر الشريف، نحو تربية إسلامية راشدة من الطفولة حتى البلوغ، مرجع سابق ، ص٥٢ .

(١٣٤) عبد الرحمن بن علي بن محمد أبو الفرج ، صفة الصفوة، ط٢،تحقيق: محمود فاخوري – د.محمد رواس قلعه جي، بيروت –دار المعرفة – ١٣٩٩ هـ– ١٩٧٩ ،ج ٢، ص ٢٥٦ .

على الطفل فيحل محل القدوة الحسنة قدوات وهمية تختلف شكلاً ومضموناً عن واقع الأطفال المسلمين، وهذا بالضبط ما ينطبق على ألعاب الكمبيوتر التي حلت محل القدوة عند الأطفال الذين أدمنوا اللعب بها . فاتخاذ الشخصيات الوهمية والقصص الخيالية النابعة من بيئة يغلب عليها الانحراف العقدي والخلقي من أخطر الأمور التي تؤثر على شخصية الطفل فيظن أن بطل اللعبة أقوى شخص في العالم يستطيع تحقيق كل شيء متى شاء وكيف شاء، وأن مظهر الطفل وشكله وطريقة كلامه يجب أن تكون مثل هذا البطل ليحقق الإنجازات والنصر الذي حققه البطل في اللعبة.

واجتماعية، إضافة إلى اختصاصيين نفسيين كما سيشارك خبراء من عدة دول عربية منهم خبير كويتي يقوم الآن بوضع السيناريو للعبة الحج ومراحلها، وسيتم تصميمها في إحدى الدول الأوروبية بسبب عدم وجود مصممين لهذا النوع من الألعاب في الدول العربية خصوصا رغم وجود محاولات إنتاج ألعاب فلاشيه لأجهزة الكومبيوتر والمحمول، ولكن الغاب البلاي ستيشن تتطلب تقنيات أعلى".(١٣٥)

- **خاتمة** :

من خلال دراسة أهم وأبرز القيم العقدية و الخلقية في بعض ألعاب الكمبيوتر، وتوضيح وجهة نظر الإسلامية فيها، رأت الباحثة أن تلخص أهم النتائج والتوصيات التي خرجت بها من هذه الدراسة فيما يلي:

- **أولا** : **النتائج** :

- إن صلاح القيم الخلقية تابع لسلامة العقيدة، فالقيم الخلقية في الإسلام تجمع بين النيات وأعمال القلوب من جهة، والسلوك والممارسات من جهة أخرى.
- والاهتمام بألعاب الأطفال ومعرفة ما يمكن أن تعكسه على شخصياتهم من أصدق الدلائل العناية بمرحلة الطفولة.
- من خلال ما تم الوقوف عليه من هدي النبي صلى الله عليه وسلم مع أطفال المسلمين، ومراعاته لحاجاتهم، واستغلال الفرص والتوجيهات في غرس الأصول الإسلامية فيهم، ومواقف بعض السلف . رحمهم الله . في ذلك،يتأكد شمول الإسلام وتكريمه للإنسان منذ نعومة أظفاره .
- قيام ألعاب الأطفال عامة وألعاب الكمبيوتر خاصة بدور مهم في تنمية القيم عند الأطفال وتعزيزها، ولاسيما إذا أدخل فيها جانب التقنية الذي يقوي انجذاب الأطفال إليها.
- إن عدم توافق القيم العقدية والخلقية في بعض ألعاب الكمبيوتر،ومخالفتها لقيم المجتمع المسلم، يرجع إلى اختلاف عقيدة منتجيها،وبالتالي اختلاف القيم والثقافات والأهداف.
- سهولة الحصول على ألعاب الكمبيوتر عن طريق الشبكة العنكبوتية جعلها في مقدمة الألعاب التي يفضلها الأطفال على سواها .

---

(١٣٥) علي شرابة، مقال بعنوان إنتاج أول لعبة بلاي ستيشن عن الحج خطوة نحو أفلام العنف والبقاء للأقوى . جريدة الشرق الأوسط ،الأحد ٢٧ ذو الحجة ١٤٢٨ هـ ، الموافق ٦ يناير ٢٠٠٨م، العدد ١٠٦٣١ .

- احتواء ألعاب الكمبيوتر التي تضمنتها الدراسة على بعض النواحي الإيجابية التي من أبرزها تعليم الأطفال التعامل مع الكمبيوتر والإنترنت، وهما لغتا العصر الحديث فضلا عن تعزيز جانب التعليم الذاتي والتعلم بالمحاولة والخطأ.
- تعزيز الثقة بالنفس و الصبر و المثابرة و قوة التركيز من أبرز القيم الخلقية الإيجابية التي يكتسبها الطفل ممن ممارسة لعبة بيبسي مان .
- أكثر الألعاب التي تضمنت قيما عقدية سلبية مثل لعبة إله الحرب؛ لأنها مسّت جوانب التوحيد الثلاثة.
- تركيز الدعوة إلى النصرانية من خلال ظهور صور الصلبان والكنائس يعد من أبرز القيم العقدية المنتشرة في ألعاب الكمبيوتر التي شملتها الدراسة.
- من أبرز القيم الخلقية التي تنافي القيم الإسلامية المنتشرة في ألعاب الكمبيوتر التي كانت ضمن الدراسة، الدعوة إلى الفاحشة وأسبابها مثل الموسيقى والغناء، وتعزيز العنف والعدوانية عند الأطفال عن طريق القتل وإراقة الدماء.
- لعبة بيبسي مان (رجل البيبسي) من أخف الألعاب ضرراً مقارنةً بالألعاب التي كانت ضمن الدراسة .
- هجر عدد كبير من أولياء الأمور والأطفال لبعض الألعاب الحركية المسنونة كالفروسية والرمي والعدو والمسابقة بالأقدام والسباحة.
- قلة وعي المربين بضرورة الاهتمام بانتقاء ألعاب الأطفال وفق التوجيهات الإسلامية مع مراعاة حاجاتهم و ميولهم.
- ندرة وجود البديل الإسلامي العربي مما أدى إلى الإقبال على هذا النوع من الألعاب .

- **ثانيا** : **التوصيات** :

رأت الباحثة أنه من المناسب بعد ذكر جملة من النتائج عن الدراسة الحالية، أن تطرح بعض التوصيات التي تَنْشُد منها أن تُطرَح للنظر والدراسة عند الجهات المعنية تمهيدا لتفعيلها مستقبلا بإذن الله وهي:

- السعي الجاد في أن تتوافق الألعاب المصنعة للأطفال مع حاجاتهم النفسية والعقلية والبدنية في ضوء الشريعة الإسلامية.
- ومن هذا المنطلق اتضح للباحثة من خلال البحث والسؤال؛ أن تصميم ألعاب الكمبيوتر يحتاج إلى تآزر أكثر من تخصص تندرج تحت علوم الحاسب الآلي، من أهمها تخصص البرمجة؛ الذي يهتم بنقل الصور من الثابتة إلى المتحركة، وتخصص تصميم ألعاب والذي يهتم بتصميم بيئة اللعب وشخصياتها، وكاتب سيناريو أي قصة اللعبة وهذه التخصصات تدرس في معاهد علمية متخصصة على صورة دورات للراغبين والهواة .
- فترى الباحثة أنه يمكن استغلال هذه القدرات في إنتاج لعبة في مجال ألعاب الكمبيوتر ضمن أطر وحيثيات تناسب المجتمع الإسلامي والوقت المعاصر من حيث تعميق الانتماء للدين، والقيم، والأخلاق الإسلامية، ومحاربة الفساد والجريمة، وتنمية الثقة بالنفس، والاعتزاز بالهوية الإسلامية؛ إضافة إلى إمكانيات عالية من الدعم المادي والفني والتقني.

- كما تطرح الباحثة بين يدي هذه البحث بعض الأفكار لألعاب كمبيوتر تحقق الهدف السابق إضافة الجمع بين الترفيه والتعليم وهي على النحو التالي:

• بعض الأفكار المقترحة لألعاب كمبيوتر جديدة للأطفال :

• أ-لعبة أعمال البر :

تدور فكرة هذه اللعبة أو مضمونها على المسارعة في انجاز أكبر قدر من أعمال البر مثل: إماطة الأذى عن الطريق، مساعدة المارة ، إفشاء السلام، إطعام الطعام، الحرص على الوقوف بالصف الأول في المسجد، المداومة على التبكير إلى الصلاة، المحافظة على السنن الرواتب. بحيث تتدرج اللعبة من مرحلة إلى أخرى كل مرحلة تتناول موضوعا معينا على شكل قصة .

• ب-الطاهية الماهرة :

تناسب هذه اللعبة الفتيات ويعتمد مضمونها على دخول البنت للمطبخ واختيارها للمقادير وصنع الطبق وإعداده، ويمكن إخراج هذه اللعبة بصورة تتناسب مع هدفها.

• ج- الفتى الشجاع:

تدور أحداث هذه اللعبة حول صبي تعاهد نفسه وبدنه بتعلم وإتقان رياضات عديدة منها: السباحة والفروسية والعدو، فتحبك القصة بحيث يستفيد اللاعب من هذه المهارات في تحقيق الفوز أو الحصول على نقاط عالية للانتقال من مرحلة إلى أخرى.

- إنشاء هيئة برامج ترفيهية شرعية مكونة من مختصين في مجال التربية والشريعة وعلم النفس، تلتزم بضوابط محددة في قبول الألعاب أو رفضها.
- توعية المربين بالاهتمام بنوعية ألعاب الأطفال وتحديد أوقات للتعامل مع التكنولوجيا.
- إعطاء الوالدين خصوصاً والمربين عموماً وقتاً كافياً للعب مع الطفل مقتدين بهدي المصطفى صلوات الله وسلامه عليه، وهذا ما يساعد في تقليل أثر الألعاب على الأطفال.
- إسهام المدرسة في توعية الآباء والأمهات بخطورة ألعاب الكمبيوتر على قيم شخصية الطفل وسلوكه، عن طريق إقامة المحاضرات والندوات وتوزيع مطويات أو أقراص مضغوطة عن هذا الأمر يسهم الأطفال في إعدادها .
- استغلال الأنشطة الغير صفية في توجيه الأطفال إلى أنواع اللعب المناسبة لهم وترغيبهم في بعض الألعاب مثل ألعاب الرماية، وكرة القدم، والسباحة، كذلك القيام برحلات خارج المدرسة تجمع بين الترفيه والمعرفة.
- إنشاء محركات بحث خاصة بالأطفال تشمل مواقع نافعة وآمنة لهم.
- توجيه أولياء الأمور إلى اقتناء ألعاب الكمبيوتر التوعوية للأطفال من خلال الشبكة العنكبوتية.

****