الوسائل الحديثة للغزو الفكري وخطرها على عقيدة النشىء (الألعاب الإلكترونية نموذجًا)

الباحث

د/ كوثر عبد العظيم صديق عبد النبي

مدرس العقيدة والفلسفة

بكلية البنات الإسلامية بأسيوط

جامعة الأزهر - جمهورية مصر العربية

الوسائل الحديثة للغزو الفكري وخطرها على عقيدة النشىء
(الألعاب الإلكترونية نموذجًا)

كوثر عبد العظيم صديق عبد النبي
قسم العقيدة والفلسفة ، كلية البنات الإسلامية بأسيوط، جامعة الأزهر، مصر.
البريد الالكتروني: Kawtherabdelnaby.78@azhar.edu.eg

ملخص البحث

يهدف هذا البحث إلى الكشف عن وسيلة حديثة من وسائل الغزو الفكري، وبيان خطرها على عقيدة النشئ، وهي الألعاب الإلكترونية، وذلك مِن خلال عرض نماذج من تلك الألعاب.

فقد كشف البحث عن وجود ألعاب إلكترونية لا حصر لها هدفها المعلن والصريح هو النيل من عقيدة التوحيد، وذلك من خلال احتوائها على كثير من المعتقدات الباطلة مثل تعدد الآلهة وإقرار التشبيه والتمثيل، وليس الأمر بغريب لكونها مستقاة من أساطير وخرافات الديانات الوضعية والمحرفة.

وكشف البحث أيضًا عن وجود ألعاب استخدمها مصنعوها كوسيلة مهمة من وسائل التبشير، وذلك من خلال تصوير الإسلام بأنه دين العنف والقتل والإرهاب، وفي المقابل نجد احتواء بعضها على تقديس الصليب وتمجيد المسيحية والتبشير، وذلك مِن أجل تحقيق الهدف الذي صنعت من أجله. وقد ذكرت في البحث استياء المسلمين من إنتاج ألعاب إلكترونية مليئة بالتعديات والاستهانة بالمقدسات الدينية الإسلامية، كالقرآن الكريم، والكعبة المشرفة، والمساجد، ذلك حين يُشترط لتشغيلها والفوز فيها تفجير المساجد، وإلقاء المصحف الشريف على الأرض والمرور فوقه، وتفجير الأبواب التي تحمل شكل باب الكعبة.

وأكد البحث على الجهود المقدمة من قِبَل المراكز التي من ضمن مهماتها الحفاظ على عقيدة المسلمين وحماية مقدساتهم، وذلك مِن خلال مواجهة مخاطر تلك الألعاب، والذي يأتي في مقدمتها مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، حيث أصدر عدة فتاوى تُحذِّر وتُحرّم مِن ممارستها، ولم يقتصر عمله على ذلك فقط، بل عمل المركز جاهدًا على تقديم النصائح والإرشادات والحلول للآباء والأمهات لمساعدتهم في مراعاة حقوق أبنائهم وتنشئتهم تنشئة سوية، ومن ثم يكسبهم القدرة على مواجهة تلك المخاطر.

الكلمات المفتاحية: الوسائل ، الحديثة ، الغزو، الفكري ، الألعاب ، الإلكترونية.

The modern means of intellectual conquest and its danger on the doctrine of creation (Electronic games as a model)

Kawthar Abdul Azim Siddiq Abdul Nabi
Department of doctrine and Philosophy , Islamic Girls College in Assiut, Al-Azhar University, Egypt.
E-mail: Kawtherabdelnaby.78@azhar.edu.eg

Abstract

This research aims to uncover a modern method of intellectual invasion and highlight its danger to the beliefs of the youth, specifically through electronic games, by presenting examples of such games.

The research revealed the existence of countless electronic games whose explicit and declared goal is to undermine the doctrine of monotheism. This is achieved by incorporating many false beliefs such as polytheism and anthropomorphism, which is not surprising since they are derived from myths and superstitions of fabricated and altered religions.

The research also uncovered games used by their manufacturers as a significant means of proselytization, depicting Islam as a religion of violence, murder, and terrorism. In contrast, some of these games glorify the cross and exalt Christianity and proselytism, aiming to achieve the purpose for which they were created.

The research mentioned the Muslims' discontent with the production of electronic games filled with transgressions and disdain for Islamic religious sanctities, such as the Holy Quran, the Kaaba, and mosques. For instance, to operate and win these games, one must blow up mosques, throw the Holy Quran on the ground and walk over it, and blow up doors resembling the Kaaba's door.

The research emphasized the efforts made by centers whose missions include preserving the beliefs of Muslims and protecting their sanctities, by confronting the dangers of these games. At the forefront of these efforts is the Al-Azhar Global Center for Electronic Fatwas, which has issued several fatwas warning against and prohibiting these games. Additionally, the center has worked hard to provide advice, guidance, and solutions to parents to help them care for their children's rights and raise them properly, thus equipping them to face these dangers.

Keywords: Methods , Modern , Intellectual , Invasion , Games , Electronic

المقدمة

الحمدُ لله ربِّ العالمين، الواحد الأحد، الفرد الصمد، خلق الإنسان في أحسن تقويم، وخَّصه بالعناية والرعاية من بين سائر المخلوقات.

والصلاة والسلام على نبيِّ الهدى سيدنا محمد عليه أفضل الصلاة وأتم التسليم، أرسله ربّه هاديًا ومبشرًا ومعلمًا وموجهًا للعالمين، وعلى آله وأصحابه والتابعين والسائرين على سنته أجمعين.

وبعد ،،،

فإنَّ الإنسان يُعدُّ قطب الرحى في الشريعة الإسلامية؛ لذا نجدها قد احتوت على كلِّ ما يخصه مِن متطلبات وحقوق أثناء مراحل عمره المختلفة منذ ولادته مرورًا بالطفولة والشباب وصولًا للكهولة، وخصت مِن ذلك مرحلة الطفولة؛ لأنها الأولى بالاهتمام والرعاية، فأطفال اليوم هم شباب الغد ورجال المستقبل، وهم اللبنة التي يؤسس عليها بناء الأمة.

فإنْ سلمت عقولهم وصحَّت واستقامت عقيدتهم استقام البناء وقويت الأمة وتمسكت بدينها وجاهدت مِن أجل الدفاع عن عرضها وأرضها ولم يجد الغازي سبيلًا لغزوها ولا وسيلة لقهرها واستعمارها، وعلى العكس مِن ذلك إنْ فسدت عقول أطفالها وتزعزعت وانحرفت عقيدتهم انهدم وتحطَّم البناء وضعفت الأمة وهان دينها واستهان به، ووقعت فريسة للغازي يفعل بها ما يشاء ويُوجهها كيفما أراد، حيث يجد الطريق مُمهدًا أمامه ليفعل ما يحلو له.

وبناءً عليه فقد نصَّ الشرع الحكيم على المحافظة على حقوق الطفل، ومِن بين تلك الحقوق وأهمها حقه في اللعب والمرح، فوضعت العديد مِن المبادئ والقوانين التي يجب مراعاتها من قِبَلِ الآباء لضمان سلامة الحصول على هذا الحق ولكن دون الإتيان بما هو مخالفًا للعقيدة الصحيحة، فيُسهم الآباء مِن

خلال ذلك في تكوين شخصية الطفل مِن النواحي اللغوية، والجسدية، والفكرية، والنفسية، والاجتماعية، والعقدية وغيرها، فيجعله عضوًا فعالًا في المجتمع قادرًا على مواجهة كثير مِن الصعوبات والتحديات، فلا يتربى على العُزلة وعدم الانخراط في المجتمع الذي ينتمي إليه.

فالشرع إذن لم يحرِم الطفل من هذا الحق، فالمتصفح لنصوصه يجدها مليئة بالحثِّ على إشباع هذا المطلب في تلك المرحلة مِن حياته، فقد أشار القرآن الكريم إلى هذا بقوله تعالى:"أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ"(١) كما نجده في الهدي النبوي، فلم ينكر النبي (صلَّى الله عليه وسلم) على السيدة عائشة (رضي الله عنها) اللعب عندما وجدها تلعب، بل سُرَّ لهذا الأمر، وكذلك أباح لها في موضع آخر النظر والاستمتاع بمشاهدة مَن يلعبون، ففي الموضع الأول تروي السيدة عائشة (رضي الله عنها) قائلة: «كُنْتُ أَلْعَبُ بِالْبَنَاتِ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، وَكَانَ لِي صَوَاحِبُ يَلْعَبْنَ مَعِي، «فَكَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا دَخَلَ يَتَقَمَّعْنَ مِنْهُ، فَيُسَرِّبُهُنَّ إِلَيَّ فَيَلْعَبْنَ مَعِي»(٢).

وفي الموضع الآخر تروي أيضًا السيدة عَائِشَةَ (رضي الله عنها) حيث قَالَتْ: «لَقَدْ رَأَيْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَوْمًا عَلَى بَابِ حُجْرَتِي

---

(١) سورة يوسف، الآية ١٢.

(٢) صحيح البخاري، العلامة: محمد بن إسماعيل أبو عبدالله البخاري الجعفي، جـ٨، كتاب الآداب، باب الانبساط إلى الناس، رقم الحديث ٦١٣٠، صـ٣١، تحقيق: محمد زهير ابن ناصر الناصر، دار طوق النجاة (مصورة عن السلطانية بإضافة ترقيم محمد فؤاد عبدالباقي)، ط١: ١٤٢٢هـ.

وَالحَبَشَةُ يَلْعَبُونَ فِي المَسْجِدِ، وَرَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَسْتُرُنِي بِرِدَائِهِ، أَنْظُرُ إِلَى لَعِبِهِمْ"(١)، فتلك أدلة على إباحة اللعب والترويح عن النفس.

وانطلاقًا مِن هذا الدور الذي يقوم به اللعب في تكوين شخصية الطفل نجد أربابَ الغزو الفكري ركَّزوا على تطوير وسائلهم خاصة في ظلِّ الانفتاح العالمي وانتشار الأجهزة الإلكترونية الحديثة التي تُمكنهم مِن تحقيق أهدافهم بكلِّ سهولة، وخاصة بعد أنْ أصبحت تلك الأجهزة في متناول فئات المجتمع المختلفة، وإيمانًا منهم بأنَّ النيل مِن العقيدة وزعزعة الإسلام في قلوب المسلمين يبدأ بالسيطرة على النشئ منذ مرحلة الطفولة؛ نجدهم يسعون دائمًا إلى الابتكار والتجديد في وسائل الغزو الفكري المستخدمة؛ لذا أصبحت الألعاب الإلكترونية في الأونة الأخيرة وسيلة مِن أهم وسائل ذلك الغزو لدى أصحابه، بل تُعدُّ مِن أخطر وسائله على الإسلام والمسلمين؛ لما تحويه تلك الألعاب مِن أفكار ومعتقدات ومبادئ وقوانين تعمل جاهدة على زعزعة وتشويه الإسلام والقضاء على معتقداته والاستهانة به في قلوب النشئ.

الأمر الذي جعل كثيرًا مِن الباحثين الغيورين على دينهم يتوجهون لمِثل تلك الوسائل بالبحث والدراسة للكشف عما تحويه مِن انحرافات ومخالفات عقدية، ومن ثم تنبيه الآباء لما يحدث لأبنائهم وهم في غفلة مِن ذلك، ومحاولة تقديم حلول وبدائل مِن أجل الإقلاع عن تلك الوسائل المدمرة للفكر والعقيدة.

وانطلاقًا من واجبي كباحثة في قسم العقيدة والفلسفة حتم عليَّ ذلك الواجب أنْ أُسهم قدر استطاعتي وأشارك هؤلاء الباحثين في إلقاء الضوء على جانب مِن جوانب تلك الدراسات؛ فجاء بحثي بعنوان:(الوسائل الحديثة للغزو الفكري

---

(١) المصدر السابق، جـ١، كتاب الصلاة، باب أصحاب الحراب في المسجد،رقم الحديث ٤٥٤، صـ٩٨.

وخطرها على عقيدة النشىء "الألعاب الإلكترونية نموذجًا")، ومن المؤكد أنَّ هذا البحث يبدأ ببيان أسباب اختياره، ثم المنهج المستخدم في تناوله، ثم عرض خطة البحث المتضمنة لمباحثه ، ثم الخاتمة.

أولاً- أسباب اختيار الموضوع:

دفعني لاختيار هذا الموضوع ما يلي:

التعرف على وسيلة مهمة وخطيرة مِن وسائل الغزو الفكري الحديث.

الكشف عن المخاطر التي تحويها الألعاب الإلكترونية الحديثة، وبيان الهدف الرئيس مِن جعلها في متناول فئات المجتمع.

تفنيد المخلفات العقدية التي تظهر بصورة واضحة ومعلنة أثناء مراحل ممارسة كثير مِن الألعاب الإلكترونية، وبيان الغرض منها.

تنبيه الآباء والأمهات إلى المخاطر التي يسعى أصحاب تلك الألعاب لنشرها وبثها في عقول الأبناء.

إبراز السلبيات المترتبة عن غفلة أولياء الأمور عن مراقبة ما يمارسه أبناؤهم مِن ألعاب، وتركهم لفترات طويلة على الأجهزة الإلكترونية دون حماية أو متابعة.

التعرف على موقف الأزهر الشريف من تلك الألعاب، وبيان دوره في مواجهة مخاطرها.

تقديم النصح والإرشاد للآباء والأمهات، وطرح الحلول لمواجهة تلك المخاطر.

التنويه على أنَّ وسائل الغزو الفكري والعقدي لا يقف عند هذا الحدِّ فقط؛ بل هناك تطور سريع لتلك الوسائل مواكبًا للتطور التكنولوجي الحديث.

ثانيًا- منهجي في البحث: أما عن منهجي في البحث فقد اتبعت عدة

مناهج:

المنهج التاريخي: وذلك من خلال تتبع تطور القضية موضوع الدراسة، من خلال عرض تاريخ نشأة الغزو الفكري، وكذلك عرض تاريخ نشأة الألعاب الإلكترونية ثم تتبع تطورهما وبيان الهدف والغاية من هذا التطور.

المنهج التحليلي:حيث استخدمت عملية التحليل بدراسة كلّ نموذج مِن نماذج الألعاب الإلكترونية التي طرحتها أثناء الدراسة، وبيَّنت ما اشتملت عليه كلّ لعبة مِن مخالفات عقدية، ثم طرحها وتصنيفها تحت المبحث المناسب لها.

المنهج النقدي: حيث قمت بالوقوف على ما تحويه كل لعبة مِن الألعاب التي طرحتها أثناء الدراسة مِن المخالفات العقدية وتم نقدها نقدًا صريحًا ببيان ما فيها مِن مخاطر على عقيدة ممارسيها، وذلك بعدة طرق.

* أما عن مكونات الدراسة:

فقد اشتملت الدراسة على مقدمة وتمهيد وستة مباحث ، وخاتمة، وذلك على التفصيل الآتي:

أما المقدمة: فقد اشتملت على: أسباب اختيار الموضوع – والمنهج المستخدم.

مكونات الدراسة:

التمهيد: واشتمل على التعريف بالمصطلحات الواردة في عنوان البحث:

أولًا: التعريف بمصطلح الغزو الفكري.

ثانيًا: التعريف بمصطلح الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول– بعنوان: نشأة الغزو الفكري وأسبابه ووسائله.

المبحث الثاني : نشأة الألعاب الإلكترونية والأجهزة المدعمة لها.

المبحث الثالث: خطر الألعاب الإلكترونية على عقيدة التوحيد.

المبحث الرابع: الألعاب الإلكترونية وسيلة من الوسائل الحديثة للتبشير.

المبحث الخامس: الألعاب الإلكترونية والتعدي على المقدسات الدينية.

المبحث السادس: جهود الأزهر الشريف في مواجهة خطر الألعاب الإلكترونية.

الخاتمة- وتضمن:

أولاً- أهم النتائج.

ثانيا- أبرز التوصيات.

وأخيرًا- أهم المصادر والمراجع.

وبعد، فلله الحمد والمنة، ومنه التوفيق والسداد.

******

التمهيد

قبل البدء في غِمار البحث وتناول مباحثه بالبحث والدراسة، لابد مِن الوقوف على التعريف بأهم المفاهيم الواردة في عنوان البحث، وهي على النحو التالي:

أولًا- التعريف بمصطلح الغزو الفكري:

الغزو الفكري مُصطلح مُركَّب مِن كلمتين: الأولى الغزو والثانية الفكري، وسوف نتعرف على كلٍّ مفهوم على حدة ثم نتعرف عليهما كمفهوم مُركَّب.

بالنظر والبحث في كثيرٍ في معاجم اللغة العربية لمادة كلمة **الغزو** واشتقاقاتها؛ وجدت أنها ورددت بعدة معانٍ، ومِن أهمها وأقربها صلة بالبحث الذي نحن بصدده هو معنى القصد والطلب، مثال ذلك:

"**[غزا]** غَزَوْتُ العدوَّ غَزْوًا. والاسم الغَزاةُ. والنسبة إلى الغَزْوِ غَزَوِيٌّ، والغَزْوُ: الْقصدُ، وَكَذَلِكَ الغَوْزُ، قد غَزَاه وغَازَه غَزْوًا وغَوْزًا: إذا قصدهُ، قَالَ: وغَزَّ فلانٌ بفلانٍ واغتزَّ بهِ واغتزَى بهِ: إذا اختصَّهُ من بَين أَصْحَابه و**(الْغَزْوَة)** الْمرة من الْغَزْ، و**(الْغَزْوَة)**: مَا طلب وَقصد، ومَغْزى الكلام: مَقصده. وعرفت ما يغزى من هذا الكلام، أي ما يراد، وغزا الشَّيْء غزوا: أراده وَطَلَبه[1].

(١) ينظر: تهذيب اللغة، محمد بن أحمد بن الأزهري الهروي، أبو منصور (ت: ٣٧٠هـ)، تحقيق: محمد عوض مرعب، جـ٨، باب الغين والزاي، صـ١٥٠، دار إحياء التراث العربي – بيروت ط١: ٢٠٠١م، والصحاح تاج اللغة وصحاح العربية، أبو نصر إسماعيل بن حماد الجوهري الفارابي (ت: ٣٩٣هـ)، تحقيق: أحمد عبد الغفور عطار، جـ٦، صـ٢٤٤٦، دار العلم للملايين – بيروت ط٤: ١٤٠٧هـ – ١٩٨٧م، والمحكم والمحيط الأعظم، أبو الحسن علي بن إسماعيل بن سيده المرسي [ت: ٤٥٨هـ]، تحقيق: عبد الحميد هنداوي، جـ٦، صـ٣٨، دار الكتب العلمية – بيروت ط١: ١٤٢١هـ – ٢٠٠٠م.

وتأتي أيضًا بمعنى قصد القتال فقيل: "**الغزو**" بفتح وسكون الزاء المعجمة لغة:

قصد القتال مع العدو، وخصّ في عرف الشرع بقتال الكفار، فيقال: **الغزو**: السّير إِلَى قتال الْعَدو وانتهابه(١).

هذا هو المعنى اللغوي، أما بالنسبة للتعريف الاصطلاحي لكلمة الغزو ففي "اصطلاح أهل السّير هو الجيش القاصد لقتال الكفار الذي كان النبي صلى الله عليه وآله وسلم فيه"(٢).

وبالنظر إلى اشتقاق كلمة **الفكري** فهي مأخوذة من "**الفكر**: اسم التفكر. فكر في أمره وتفكر. ورجل فِكيرٌ: كثير التفكر. والفِكْرةُ والفِكْر واحد، والْفِكْرُ بالكسر هو تردد القلب بالنظر والتدبر لطلب المعاني، ولي في الأمر فكر أي نظر وروية، والفكر بالفتح مصدر فكرت في الأمر من باب ضرب وتفكرت فيه، ويقال: الفكر ترتيب أمور في الذهن يتوصل بها إلى مطلوب يكون علمًا أو ظنًا(٣).

---

(٢) ينظر: المحكم والمحيط الأعظم، جـ٦، صـ٣٩، وموسوعة كشاف اصطلاحات الفنون والعلوم، محمد بن علي ابن القاضي محمد حامد بن محمّد صابر الفاروقي الحنفي التهانوي (ت: بعد ١١٥٨هـ)، تقديم وإشراف ومراجعة: د. رفيق العجم، تحقيق: د. علي دحروج، نقل النص الفارسي إلى العربية: د. عبد الله الخالدي، الترجمة الأجنبية: د. جورج زيناني، جـ٢، ص١٢٥٣، مكتبة لبنان ناشرون – بيروت ط١: ١٩٩٦م.

(٢) موسوعة كشاف اصطلاحات الفنون والعلوم، جـ٢، صـ١٢٥٣.

(٣) كتاب العين،: أبو عبد الرحمن الخليل بن أحمد بن عمرو بن تميم الفراهيدي البصري (ت: ١٧٠هـ)، تحقيق: د مهدي المخزومي، والدكتور/ إبراهيم السامرائي، جـ٥، صـ٣٥٨، دار ومكتبة الهلال، والمصباح المنير في غريب الشرح الكبير، أحمد بن محمد بن علي الفيومي ثم الحموي، أبو العباس (ت: ٧٧٠هـ)، جـ٢، صـ٤٧٩، المكتبة العلمية – بيروت.

فالفكر بالمعنى اللغوي يُعدُّ موضوعًا مِن موضوعات القلب والذهن أثناء القيام به يحتاج إلى نظر وتدبر وترتيب؛ لذا جاء تعريفه في اصطلاح الفلاسفة على النحو التالي هو" أن ينتقل الإنسان مِن أمور حاضرة في ذهنه، مصورة، أو مصدق بها تصديقًا علميًا، أو ظنيًا، أو وضعيًا، أو تسليمًا، إلى أمور غير حاضرة فيه، انتقالًا لا يخلو مِن ترتيب"(١).

والفكر بوجه عام هو"جملة النشاط الذهني مِن تفكير وإرادة ووجدان وعاطفة، وبوجه خاص هو ما يتم به التفكير مِن أفعال ذهنية، وهو أسمى صُور العمل الذهني بما فيه مِن تحليل وتركيب وتنسيق"(٢).

هذا يُعدُّ بيانًا لمعنى كلّ مفهوم مِن المفهومين السابقين على حدة، فإذا كان معنى الغزو هو القصد والطلب، وهو كثيرًا ما يُستعمل بمعنى قصد قتال العدو، وكان معنى الفكر هو النشاط الذهني مِن تفكير وإرادة ووجدان وعاطفة؛ فعند التعريف بهما يمكننا القول بأن "الغزو الفكري" يعني قصد وطلب النيل من الأفكار والإرادات كما يعني أيضًا السيطرة على الشعور والعواطف، بحيث تصبح الأمة المغزوة خاضعة في معتقداتها و أفكارها وأخلاقها إلى الأمة الغازية.

وبعد البحث وكثرة الاطلاع تمكَّنت بفضل الله تعالى للوصول إلى عدة تعريفات لمصطلح "الغزو الفكري" ذكرت في معاجم ومصادر فلسفية، ومن تلك التعريفات:

---

(١) المعجم الشامل لمصطلحات الفلسفة، د/ عبد المنعم الحفني، حرف الفاء، صـ٦٠٠، مطبعة مدبولي القاهرة ط٣: ٢٠٠٠م.

(٢) المعجم الفلسفي، مجمع اللغة العربية، صـ١٣٧، الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية– القاهرة١٣٩٩هـ – ١٩٧٩م.

"هو أن تسود الأمة المغزوة أخلاق الأمة الغازية وعاداتها وتقاليدها، وما دامت الأخلاق السائدة في أمة من الأمم هي المعيار الدقيق الذي تقاس به هذه الأمة، فإن هذه الأخلاق يجب أنْ تكون نابعة مِن القيم الأصلية التي تسود الأمة وتحكم سلوكها وتوجهه، فإذا ما استوردت أمة مِن الأمم أخلاقها وقِيَمها مِن أمة أخرى مسخت بذلك شخصيتها وتنكرت لأصالتها وعاشت تابعة ذليلة للأمة التي قلدت أخلاقها وخسرت مِن مستقبل أجيالها ما يزيدها اقترابا مِن أصالتها ووجدت نفسها أمام التبعية والضياع"(١).

وعرف أيضًا في أواخرالقرن العشرين بأنه: "عنوان أطلق على المخططات والأعمال الفكرية والتثقيفية والتدريبية والتربوية والتوجيهية وسائر وسائل التأثير النفسي والخلقي والتوجيه السلوكي الفردي والاجتماعي التي تقوم بها المنظمات والمؤسسات الدولية والشعبية من أعداء الإسلام والمسلمين؛ بغية تحويل المسلمين عن دينهم تحويلًا كليًّا أو جزئيًّا، وتجزئتهم وتمزيق وحدتهم وتقطيع روابطهم الاجتماعية، وإضعاف قوتهم لاستعمارهم فكريًا ونفسيًا، ثم استعمارهم سياسيًا وعسكريًا واقتصاديًا استعمارًا مباشرًا أو غير مباشر"(٢).

وبعد الحديث عن معنى مفهوم الغزو الفكري والذي يوضح في ثناياه الهدف والغاية منه، لابد من التعرف على وسيلة تُعدُّ مِن أخطر الوسائل التي يلجأ

---

(١) الغزو الفكري وأثره في المجتمع الإسلامي المعاصر، علي عبد الحليم محمود، صـ١٢، دار البحوث العلمية- الكويت ط١: ١٣٩٩هـ - ١٩٧٩م.

(٢) ينظر: أجنحة المكر الثلاثة وخوافيها : التبشير - الاستِشراق - الاستعمار، دراسة وتحليل وتوجيه (ودراسة منهجية شاملة للغزو الفكري)، عبد الرحمن بن حسن حَبَنَّكَة الميداني الدمشقي (ت : ١٤٢٥هـ)، صـ٢٥، دار القلم - دمشق، ط٨: ١٤٢٠ هـ - ٢٠٠٠م.

إليها أربابه لتحقيق هدفهم وغايتهم من غزوهم؛ ألا وهي الألعاب الإلكترونية والتي هي موضوع الدراسة التي نحن بصدد تناولها بالبحث.

ثانيًا- التعريف بمصطلح الألعاب الإلكترونية:

مفهوم الألعاب الإلكترونية هو مِن المصطلحات الحديثة، وهو مصطلح مُركَّب من كلمتين، الأولى الألعاب والثانية الإلكترونية.

كلمة ألعاب في المعاجم اللغوية جمع لعبة واللعبة اسم مشتق من الفعل لعب، يقال: "لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِبًا بِفَتْحِ اللَّامِ وَكَسْرِ الْعَيْنِ، وَاللُّعْبَةُ وِزَانُ غُرْفَةٍ اسْمٌ مِنْهُ يُقَالُ لِمَنْ اللُّعْبَةُ وَفَرَغَ مِنْ لُعْبَتِهِ وَكُلُّ مَا يُلْعَبُ بِهِ فَهُوَ لُعْبَةٌ، وَاللُّعْبَةُ بِالْفَتْحِ الْمَرَّةُ"(١).

هذا بالنسبة للمعنى اللغوي لكلمة ألعاب، أما بالنسبة للمعنى الاصطلاحي، فاللعب يعرف بأنه:"نشاط حُرّ مُوجه أو غير مُوجه، يطلق على الحركات أو الأعمال الجسمية والنفسية، يزاوله الإنسان والفصائل الحيوانية تحت تأثير ميل فطري، وتختلف مدته باختلاف أمد الطفولة، فكلما طالت مدة الطفولة- وهي طويلة لدى الإنسان- طال الزمن الذي تستغرقه نزعة اللعب"(٢).

وعرف أيضًا بأنه: "مجموعة فرعية من اللعب واللهو، وهو نشاط أو عمل إرادي يؤدي في زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة ومتفق عليها مِن قِبل مَن يُمارسها للوصول إلى غاياته وتكون ملزمة ونهائية في حدِّ ذاتها، تتضمن تعاونًا أو تنافسًا مع الذات أو الآخرين، ويرافق الممارسة شيء مِن التوتر والترقب والبهجة والمتعة واليقين، كما أنها قد تختلف عن واقع الحياة

---

(١) ينظر: المصباح المنير في غريب الشرح الكبير، جـ٢، صـ٥٥٤.

(٢) الموسوعة العربية الشاملة – تربية وعلم نفس، المجلد١٧، صـ٥٣، هيئة الموسوعة العربية – مدير عام الهيئة د/ سندس محمد الحلبي.

الحقيقية فهي عالم مِن الخيال، وقد يمارسها لاعب واحد أو أكثر، وهي هادفة، لها نواتج إما الربح أو الخسارة"[١].

وبعد التعرف على معنى الألعاب لغة واصطلاحًا نود الإشارة إلى المعنى المركب الذي هو الألعاب الإلكترونية باعتباره مصطلح حديث ظهر مع بداية ظهور تلك الألعاب.

وتشير دائرة المعارف الإلكترونية[٢] إلى مستخلصات حول مفهوم الألعاب الإلكترونية وأنواعها، فالألعاب الإلكترونية تسمى أيضًا ألعاب الديجتال (الألعاب الرقمية) وهي تشمل كلًّا مِن ألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو وألعاب الإنترنت وألعاب الهاتف النقال، وهي ألعاب مبرمجة تضمن أنظمة ألعاب الفيديو أو الحاسوب، حيث تعرض على التلفاز بعد إيصال الجهاز به، أو على جهاز الحاسوب نفسه[٣].

---

(١) سيكولوجية اللعب، أحمد بلقيس وآخرون، صـ٣٥، دار الفرقان للنشر والتوزيع- عمان، ط٤: ٢٠٠٣م.

(٢) الموسوعات الإلكترونية أو دائرة المعارف الإلكترونية: هي موسوعات مسجلة ومدونة الكترونيا وهي غير مطبوعة على كتب. من أهم الموسوعات الإلكترونية: الموسوعة البريطانية: تتوفر هذه الموسوعة على شكل أقراص ضوئية CD كما يمكن البحث فيها من خلال شبكة الإنترنت. وتحتوي هذه الموسوعة على أكثر من ٧٦٠٠٠ مقالة كما أضيفت إليها روابط مباشرة إلى مقالات ومواقع أخرى ذات صلة، ويمكن الاستفادة من الموسوعة عن طريق الاشتراك بمقابل رسوم دورية. الموسوعة العربية العالمية...، ينظر: الموسوعة الحرة ويكيبيديا، https://ar.wikipedia.org/wi/

(٣) دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، آندي حجازي، مجلة الطفولة العربية، مجلد ١١، العدد الثالث والأربعون صـ٧١، الناشر: الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العرب ٢٠١٠م.

وعرف أيضًا بأنه: "نوع مِن الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي) أو تحدي الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية"[١].

وبعد التعرف على مفهوم الألعاب الإلكترونية والذي يحمل بين طياته الإشارة إلى كثيرٍ من الأجهزة التي تساعد في ممارسة تلك الألعاب، أودُّ الإشارة إلى أمرٍ مهم، ألا وهو كيف أصبحت تلك الألعاب الإلكترونية وسيلة مِن وسائل الغزو الفكري الحديث؟ وكيف يستغلها أصحابها في الترويج لأفكارهم ومعتقداتهم؟

هذا ما سيتم تناوله بشيء من البيان والإيضاح في المبحث القادم بإذن الله تعالى.

*****

(١) الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، مها حسني الشحروري، صـ٣١، دار المسيرة – عمان٢٠٠٨م.

المبحث الأول: نشأة الغزو الفكري وأسبابه ووسائله

بعد التعرّف على معاني المفاهيم الواردة في عنوان البحث، والتي ضمنها مفهوم الغزو الفكري أصبح مِن الأهمية بمكان أن نوضح متى بدأ هذا الغزو؟ وكيف نشأ؟ وما هي أسبابه؟ وما هي أهم الوسائل المستخدمة لتحقيق أهدافه وأغراضه المرجوة؟

وللإجابة على هذه التساؤلات ، أقول:

أولًا- الغزو الفكري، نشأته، وأسبابه:

مِن المتعارف عليه تاريخيًا أنَّ الغزوَ الفكري منذ البداية كان مُوجهًا للإسلام والمسلمين مِن قِبَلِ أعدائه حيث "بدأت ظاهرة الغزو الفكري للإسلام والمسلمين منذ فجر الإسلام، وكان دهاة هذا الغزو الماكر الخبيث مِن اليهود. فقد واجه اليهودُ الإسلام والمسلمين في المدينة بألوان مختلفة، وأشكال شتى، مِن وسائل الكيد للتأثير على الإسلام بغية التحريف فيه، وللتأثير على مشركي العرب بغية صدّهم عن الدخول في الإسلام، وللتأثير على المسلمين بغية إخراجهم وتشجيعهم على الردة عنه"(١).

ومما يؤكد هذا الكيد وتلك العداوة قوله تعالى:" وَقَالَتْ طَائِفَةٌ مِنْ أَهْلِ الْكِتَابِ آمِنُوا بِالَّذِي أُنْزِلَ عَلَى الَّذِينَ آمَنُوا وَجْهَ النَّهَارِ وَاكْفُرُوا آخِرَهُ لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ "(٢)

هذا ولم يكن الغزو الفكري صادرًا مِن قِبَلِ اليهود فقط، بل كان صادرًا مِن عدة جهات مختلفة تكاتفت معًا مِن أجلِ القضاء على الإسلام والمسلمين بشتى الوسائل ومختلف الطرق، ومنهم على سبيل المثال المجوس والنصارى،

(١) أجنحة المكر الثلاثة وخوافيها، صـ٢٧- ٢٨.

(٢) سورة آل عمران، الآية٧٢

فمع "المكر اليهودي التقى المكر المجوسي منذ القرن الأول الهجري، ومع ظهور الإسلام وانتشاره ضعف مكر المجوس، ولم يبق منه إلا مسائل فكرية مندسة، في بعض أصحاب الأهواء مِن الفرق المنحرفة المنتمية إلى الإسلام والمسلمين، وكان للنصارى تحركات في الغزو الفكري المندس منذ فجر الإسلام، إلا أنها لم تكن ذات أثر قوي ظاهر، حتى قامت الحروب الصليبية، وباءت بالخيبة، وبدأ مفكروهم يخطّطون لتنصير العالم الإسلامي، أو صرفه عن الإسلام ولو إلى الإلحاد والكفر بكلِّ دين"(١).

"وقد بدأ التخطيط والتنفيذ لهذه الهجمة منذ زمن بعيد، وذلك عن طريق ما سمي الغزو الفكرى الذى كانت خطورته على العالم العربى والإسلامى أشدّ مِن الغزو العسكرى، حيث أدرك الغرب بعد فشل الحروب الصليبية أنَّ الغزو العسكري للبلاد الإسلامية لابد أن يخفق مهما طال الزمن، ما لم يصاحبه غزو فكري يقضي على عوامل القوة والمناعة الكامنة في الإسلام. فقد فتحت " الحروب الصليبية أذهان الغربيين إلى مستوى الحضارة في الشرق الأوسط، ذلك المستوى الذي كان يفوق بكثير حضارة الغرب. ومع تفتح أذهان الغربيين اتجه هؤلاء إلى غزو الشرق فكريًا بعد أن عجزوا عن غزوه عسكريًا، وقد نبتت هذه الفكرة في ذهن لويس التاسع عندما كان محبوسًا أسيرًا في دار لقمان بالمنصورة بأن المسلمين لا ينفع معهم القتال بالسلاح بل لابد من قتالهم بأمر أخر وهو تناولهم في عقيدتهم"(٢).

---

(١) أجنحة المكر الثلاثة وخوافيها ، صـ٢٨.

(٢) الحملة الصليبية على العالم الإسلامي والعالم (الجذور – الممارسة – سبل المواجهة)، يوسف العاصي إبراهيم الطويل، جـ٤، صـ ١٠١– ١٠٢ بتصرف، صوت القلم العربي، مصر ط٢: ١٤٣١هـ – ٢٠١٠م.

وجاء هذا القرار نتيجة حاسمة لدى الغرب وذلك حين توصلوا إلى السبب الرئيس الذي جعل الإسلام والمسلمين يبلغون هذا الحدّ مِن القوة والغلبة وعدم الاستسلام أو التبعية الفكرية لغيرهم، والذي يتمثل في وجود عامل حاسم في دينهم إلا وهو "عامل المواجهة والمقاومة والجهاد وبذل النفس والدم، لأنهم قادرون دومًا انطلاقًا مِن عقيدتهم إلى المقاومة ودحرِ الغزو الذي يجتاح بلادهم"(١).

وهنا وجد الغرب أنفسهم مضطرين للبحث عن "سبيل آخر مِن شأنه أنْ يُزيل هذا المفهوم عند المسلمين، وذلك لا يتم إلا بتعديل الحملات الصليبية العسكرية إلى حملات سلمية تستهدف الغرض نفسه، وذلك مِن خلال التركيز على الفكر الإسلامي وتحويله عن مساره وأهدافه حتى يستسلم المسلمون أمام لقاء القوى الغربية وتروض أنفسهم على تقبلها على نحو مِن أنحاء الاحتواء والصداقة أو التعاون"(٢).

وهذا يؤكد أنَّ الغرب لم يستسلموا أمام قوة الحضارة الإسلامية، بل أخذوا على عاتقهم ضرورة البحث عن البدائل المناسبة، والتي مِن شأنها القضاء على تلك الحضارة، ومِن ثم يتحتم علينا هنا الحديث عن تلك البدائل التي اعتمدتها دول الغرب لتحقيق أهدافها المرجوة، فنقول:

ثانيًا- وسائل الغزو الفكري:

لقد وجد الغرب أنَّ مِن أهمِّ وأفضل وأنسب وسائل الغزو الفكري في تلك الفترة يتمثل في الاستشراق والتبشير، وفي"الواقع أننا لا نستطيع أن نفصل بين أهداف الاستشراق والتبشير والاستعمار إلا من حيث الأهداف القريبة أو الهيئة

---

(١) المصدر السابق، صـ١٠٦.

(٢) المصدر السابق/ نفس الصفحة.

الظاهرية، أما الغرض البعيد لها جميعًا فواحد غير متعدد"[١]، وهذا ما سيتم إثباته أثناء الحديث عن كلٍّ وسيلة على حدة.

- **الوسيلة الأولى- الاستشراق وأهدافه:**

أثناء الحديث عن الاستشراق ينبغي علينا بداية التعريف بها، ثم كشف الستار عن وقت ظهور تلك الوسيلة، كما يحتم علينا الأمر أن نبرز السبب الداعي إلى ظهورها، فنقول:

أولًا – تعريف الاستشراق لغة واصطلاحًا:

تعريف الاستشراق في اللغة : اِستِشرق: (اسم)، واِستِشراق مصدر اِستَشرَقَ، مشتق من مادة (شرق) يقال: شرقت الشمس شروقًا إذا طلعت، وهوعناية واهتمام بشئون الشرق وثقافاته ولغاته، فهو أسلوب غربيّ للسيطرة على الشرق وإعادة بنائه وبسط النفوذ عليه"[٢]

ويعرف أيضًا في المصادر اللغوية الحديثة بأنه "طلب علوم الشرق، ولغاتهم، وهذا يقال لمن يعنى بذلك مِن الفرنجة"[٣].

والاستشراق اصطلاحًا:"هو حركة أو ظاهرة أو مصطلح علمي قديم، تناول جميع الدراسات المشرقية بصفة عامة، والدراسات العربية والإسلامية بصفة

---

(١) أضواء على الثقافة الإسلامية، د/ نادية شريف العمري، صـ١٧٤، مؤسسة الرسالة، ط٩: ١٤٢٢هـ - ٢٠٠١م.

(٢) ينظر: المعجم الوسيط، مجمع اللغة العربية، جـ١، صـ٤٨، القاهرة١٩٦٠م، وينظر: معجم اللغة العربية المعاصرة، د أحمد مختار عبد الحميد عمر (ت: ١٤٢٤هـ)، جـ٢، صـ١١٩٢ ، عالم الكتب، ط١: ١٤٢٩هـ - ٢٠٠٨ م

(٣) معجم متن اللغة، موسوعة لغوية حديثة، الشيخ/ أحمد رضا، جـ٣، صـ٣١١، دار مكتبة الحياة- بيروت١٩٥٩م.

خاصة، والمستشرقون هم أولئك العلماء- رجالًا ونساء- الذين كرَّسوا حياتهم للدراسات الشرقية، ولأغراض متباينة، وقد تناول هؤلاء المستشرقون الإسلام عقيدة وشريعة وحضارة مِن جميع النواح"[١].

هذا وقد انتشر الاستشراق في نطاق واسع "في أوربا بعد الحروب الصليبية، وهو لون مِن ألوان التبشير (الغزو الفكري) فهو يعود إلى أسباب دينية، فبعد الإصلاح الديني شعر الأوربيون من البرتستانت[٢]، والكاثوليك[٣] بحاجة إلى إعادة النظر في شروح كتبهم الدينية فاتجهوا إلى الدراسات العربية والإسلامية،

---

(١) السيرة النبوية والتاريخ الإسلامي، عبد الشافى محمد عبد اللطيف، صـ٤٢١، دار السلام- القاهرة، ط١: ١٤٢٨هـ.

(٢) البروتستنتية: مذهب المحتجين أتباع مارتن لوثر الذي انشق على الكنيسة الكاثوليكية، وعلق احتجاجه المشهورعلى بابها، وأعلن أن المسيحي لا يخضع إلا للإنجيل وحده، ولا يعترف بسلطان لغير الكتاب المقدس، ويرفض رياسة الباب وغيره، وأن الكنيسة لا سلطان لها على محو الذنوب، وأن الإنسان يدان بعمله، ورفض الصلاة باللغة اللاتينية غير المفهومة، فالصلاة دعاء مِن القلب يتوجه به المصلى إلى الله، وأنكر لزوم الرهبنة، والبرونستنتيون جماعتان: محافظون أصوليون ينادون بالعودة إلى الأصول، وراديكاليون أو يأربون يفسرون الدين باعتباره فلسفة تقول بثنائية العقل والقلب، وتؤكد على الدور الحياتي للدين، وتعتبره من الحركات الاجتماعية الإيجابية التي غايتها الإصلاح. ينظر: المعجم الشامل لمصطلحات الفلسفة، حرف الباء، صـ١٥٥

(٣) المذهب الكاثوليكي يعني المذهب الشامل أو الكافة أو الغالبية، فالكاثوليكية تدعو إلى الاكتفاء بأن روح القدس من الأب والابن معا، وهي التي عانى منها الفكر العلمي، وحكمت بإعدام مخالفيها، وقضت بحرمان كثير، واحتجزت الكنيسة الكاثوليكية لنفسها الحق في فهم الكتب المقدسة، واستبدت بتفسيرها، وانفردت بتفسيرات لم تخطر على أحد مِن المسيحيين مِن قبل، ولا قالت بها المجامع المسيحية الأولى، وعارضت العقل، وألزمت المسيحيين بتأويلاتها. ينظر: المصدر السابق، حرف الكاف، صـ٦٧٥.

وأخذوا يستفيدون مما وصل إلى إيديهم مِن المؤلفات الإسلامية الكثيرة ثم تطور الاستشراق فأصبح يهتم بالعلوم الاقتصادية والسياسية إلى جانب غرضه الأول وهو التمهيد للمبشرين وخدمة أهدافهم"[١].

وهذا يعني أنَّ الاستشراق قديم قِدم الحضارة الإسلامية ذاتها، وأنَّ الغرض الأول لدى المستشرقين هو التمهيد للمبشرين لتحقيق هدفهم الأكبر والأهم وهو القضاء على الإسلام أوعلى الأقل تشويه وزعزعة العقيدة الإسلامية في نفوس المسلمين حتى يستطيعوا فيما بعد استعمار البلاد الإسلامية بدون مقاومة، ثم جعلها تابعة لهم، وذلك حين تأكدوا من فشلهم في السيطرة عليهم عسكريًا٠

ويؤكد المؤرخون على أنَّ "بدء الاستشراق كان في الشرق نفسه قبل أنْ يبدأ في الغرب، وعلى أيدي رجال اللاهوت المسيحي في الكنائس والأديرة، فالقديس يوحنا الدمشقي[٢] (٨٠- ١٣٧ هـ/ ٧٠٠- ٧٥٥ م) الذي كان واحدًا مِن كبار رجال الكنيسة في الشام، وكان قريبًا مِن البلاط الأموي، إلا أنه كان شديد البغض للإسلام والمسلمين، ولعله أول مَن بدأ في التشكيك في الإسلام، وهزَّ صورة النبي صلّى الله عليه وسلم والإساءة إليه"[٣].

ومما يوضح هذا ويؤكده ما كان يقوم به، حيث إنه "لقن طائفة كبيرة مِن أنصاره قصصًا وأخبارًا مُزوَّرة عن النبي (صلّى الله عليه وسلم)، وطلب منهم

---

(١) الغزو الفكري والتيارات المعادية للإسلام، صـ٤٦٩-٤٧٠.

(٢) يوحنا الدمشقي من معلمي الكنيسة الشرقية، ولد في دمشق، ومات قريبا من القدس، وعلى الأرجح في ٤ كانون الأول٧٤١م، لقب بالمنصور، كان جده منصور بن سرجون رئيس ديوان المالية على عهد معاوية، شغل وظيفة عالية في بلاط الخليفة الأموي هشام بن عبد الملك قبل أنْ يعتزل في دير مار سابا قرب القدس حيث قضى آخر أيامه٠ ينظر: معجم الفلاسفة، جورج طرابيشي، صـ٧٤٤، دار الطليعة – بيروت، ط١: ٢٠٠٦م.

(٣) السيرة النبوية والتاريخ الإسلامي، عبد الشافى محمد عبد اللطيف، صـ٤٢٢-٤٢٣.

أنْ ينشروها ويُروّجوها بين المسلمين، كالقصة التي زعموها عن عشق النبي (صلى الله عليه وسلم) لزينب زوجة زيد بن حارثة"[١].

فهؤلاء قد أعماهم غيهم ولم يعلموا أن الرسول(صلى الله عليه وسلم) مُبلغ من ربه بهذا الأمر لإبطال عقيدة التبني التي كانت شائعة إنذاك، فجاء الإسلام يسن أن الإبن بالتبني غير الإبن من النسب، فالأول غريب عن الإسرة والإسلام يحفظ للأسرة الإسلامية كرامتها وعفتها،الأمر الذي لا تعلمونه أنتم ولا تقرونه في عقيدتكم المحرفة، قال تعالى:" ...وَمَا جَعَلَ أَدْعِيَاءَكُمْ أَبْنَاءَكُمْ ذَلِكُمْ قَوْلُكُمْ بِأَفْوَاهِكُمْ وَاللَّهُ يَقُولُ الْحَقَّ وَهُوَ يَهْدِي السَّبِيلَ (*) ادْعُوهُمْ لِآبَائِهِمْ هُوَ أَقْسَطُ عِنْدَ اللَّهِ فَإِنْ لَمْ تَعْلَمُوا آبَاءَهُمْ فَإِخْوَانُكُمْ فِي الدِّينِ وَمَوَالِيكُمْ وَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ فِيمَا أَخْطَأْتُمْ بِهِ وَلَكِنْ مَا تَعَمَّدَتْ قُلُوبُكُمْ وَكَانَ اللَّهُ غَفُورًا رَحِيمًا"[٢]

وقوله تعالى:" وَإِذْ تَقُولُ لِلَّذِي أَنْعَمَ اللَّهُ عَلَيْهِ وَأَنْعَمْتَ عَلَيْهِ أَمْسِكْ عَلَيْكَ زَوْجَكَ وَاتَّقِ اللَّهَ وَتُخْفِي فِي نَفْسِكَ مَا اللَّهُ مُبْدِيهِ وَتَخْشَى النَّاسَ وَاللَّهُ أَحَقُّ أَنْ تَخْشَاهُ فَلَمَّا قَضَى زَيْدٌ مِنْهَا وَطَرًا زَوَّجْنَاكَهَا لِكَيْ لَا يَكُونَ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ حَرَجٌ فِي أَزْوَاجِ أَدْعِيَائِهِمْ إِذَا قَضَوْا مِنْهُنَّ وَطَرًا وَكَانَ أَمْرُ اللَّهِ مَفْعُولًا (*) مَا كَانَ عَلَى النَّبِيِّ مِنْ حَرَجٍ فِيمَا فَرَضَ اللَّهُ لَهُ سُنَّةَ اللَّهِ فِي الَّذِينَ خَلَوْا مِنْ قَبْلُ وَكَانَ أَمْرُ اللَّهِ قَدَرًا مَقْدُورًا"[٣]

وعلى الرغم من هذا فتلك الفرية التي ابتدعها ولفقها ذلك النصراني الحاقد راجت للأسف الشديد، فكانت أعظم فرية افتُريت على رسول الله (صلّى الله

---

(١) التبشير والاستشراق أحقاد وحملات على النبي محمد صلى الله عليه وسلم وبلاد الإسلام، محمد عزت إسماعيل الطهطاوي، صـ٤٦، الزهراء للإعلام العربي ط١: ١٤١١هـ/١٩٩١م.

(٢) سورة الأحزاب، جزء من الأية٤، والآية٥

(٣) سورة الأحزاب، الآيتان ٣٧- ٣٨

عليه وسلم)، وتُجافي تمامًا خُلقه، وما طُبع عليه مِن الطهر والعفة، ولم يثبت في الصحاح شيء مِن هذا، ولم ينقل عن أحد مِن الصحابة بطريق مقبول، وهذا الذي لفقه يوحنا الدمشقي – لعنه الله– صورة مصغرة مِن تلفيقات رجال اللاهوت المسيحي لتقويض أسس العقيدة الإسلامية"[١]، ففي"بلاط خلفاء الدولة الدولة العباسية، قام ابن بخيشوع[٢] النصراني، بما قام به يوحنا النصراني في الدولة الأموية، فعمل على تشكيك المسلمين وقتئذٍ في بعض أمور دينهم بما كان يخترعه ويروجه هو وأنصاره"[٣].

وهذا يعني أن "السلطات الكنسية شرعت منذ وقت مبكر تهاجم بالجدل والمناظرات أسس العقيدة الإسلامية بأسلحة فكرية عن طريق انتشار الثقافات، بما تحمله من الدس والشبهات"[٤].

واستمرت السلطات الكنسية في هذه الهجمات والافتراءات زمنًا طويلًا، حتى استطاعت أنْ تزرع الحقد والكراهة في نفوس الشعوب الأوربية ضد الإسلام والمسلمين، وخلف عن ذلك الحروب الصليبية في العصر الوسيط فهذه

---

(١) السيرة النبوية والتاريخ الإسلامي، صـ٤٢٣.

(٢) بختيشوع بن جورجيس بن بختيشوع الجد يسابوري كَانَ نصرانيًا فِي أيام أبي العباس وصحبه وعالجه وعاش إلى أيام الرشيد وَكَانَ جليلًا فِي صناعة الطب موقرًا فِي بغداد لعلمه وصحبته للخليفة، ويكنى أبا جبرائيل، مشهور مقدم عند الملوك خدم الرشيد والأمين والمأمون والمعتصم والواثق والمتوكل، وكسب بالطب مَا لَمْ يكسبه أحد، وَلَهُ من الكتب. كتاب التذكر عمله لابنه جبرائيل٠ ينظر: أخبار العلماء بأخبار الحكماء، جمال الدين أبوالحسن علي بن يوسف القفطي (ت: ٦٤٦هـ)، تحقيق: إبراهيم شمس الدين، جـ١، صـ٨١، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان ط١: ١٤٢٦هـ – ٢٠٠٥م.

(٣) التبشير والإستشراق أحقاد وحملات، صـ٤٧.

(٤) السيرة النبوية والتاريخ الإسلامي، عبد الشافى محمد عبد اللطيف، صـ٤٢٣.

"الحروب ذاتها زادت مِن جذوة الكراهية، والعداء المتبادل بين المسلمين والأوربيين، وأدت إلى اتساع دائرة الاستشراق، فقد فوجئ الصليبيون بأنَّ الشرق الإسلامي لم يكن بلاد الكفر والجهل والوحشية كما علمتهم الكنيسة وشحنتهم بالعداء على مدى أجيال؛ بل وجدوه يتمتع بحضارة زاهرة، جديرة بأن يتعلموا منها، ولكن الغريب أنهم لم يتخلوا قط عن روح العداء والتعصب ضد الإسلام والمسلمين، وانعكست روح العداء هذه في دراسات المستشرقين الذين نشأوا أثناء الحروب الصليبية وبعدها، الذين أخذوا يتعلمون اللغة العربية لا حبًا فيها؛ ولكن لأنها وسيلة جيدة- من وجهة نظرهم- لفهم الإسلام أكثر، لا للتفاهم مع المسلمين بل لمحاربتهم"[(١)].

ثانيًا - وسائل الاستشراق وأهدافه:

سلك المستشرقون وسائل متعددة لنشر أفكارهم ومعتقداتهم، فقد تمثلت فيما يلي[(٢)]:

١- تأليف الكتب في موضوعات مختلفة عن الإسلام وقرآنه ورسوله، وكثيرًا ما تحمل هذه الكتب عناوين جديدة لفتت أنظار المثقفين إليها ككتاب "دراسات إسلامية" و"العقيدة والشريعة في الإسلام" للمستشرق جولد تبهر، وككتاب "الاتجاهات الحديثة في الإسلام" للمستشرق هـ. أ. ر. جب و"الإسلام والمجتمع الغربي" للمؤلف السابق.

٢- إصدار المجلات الخاصة ببحوثهم حول الإسلام وبلاده وشعوبه.

٣- إلقاء المحاضرات في الجامعات والمجامع العلمية.

---

(١) بين الإسلام والغرب ضراوة أحقاد ومرارة حصاد، علي محمد عبد الوهاب، صـ ٢٠١، دار ركابي- القاهرة ١٩٩٦م.

(٢) أضواء على الثقافة الإسلامية، ١٧٣-١٧٤.

٤- مقالات في الصحف المحلية والعالمية.

٥- عقد المؤتمرات لإحكام خططهم الماكرة.

٦- إنشاء الموسوعة الإسلامية والتي أطلقوا عليها اسم دائرة المعارف.

من خلال ما تم ذكره يمكن استنتاج أهم أهداف الاستشراق، والتي تتمثل فيما يلي:

أولًا: العمل الدؤوب على تشويه الإسلام وطمس معالمه، وإقناع الشعوب غير المسلمة بعدم صلاحيته كنظام حياة.

ثانيًا: زرع الحقد والكراهية في نفوس الأوربيين للمسلمين خاصة بعد الحروب الصليبية.

ثالثًا: العمل الجاد والمستمر في فهم تعاليم الإسلام واللغة العربية، والاطلاع على القرآن الكريم وكتب التفاسيروغيرها؛ حتى يتمكن المستشرقون مِن تزيف العقائد وتأويل التعاليم بما يحقق أهدافهم.

رابعًا: العمل المستمر والمنظم مِن أجل زعزعة العقيدة في نفوس المسلمين وتشويه تاريخهم، والتأثير على عاداتهم وتقاليدهم حتى يستطيعوا السيطرة على عقولهم وإخضاع أفكارهم لأهواء المستشرقين فيتمكنوا من استعمارهم بسهولة ويُسر.

خامسًا: التشجيع على استعمار البلاد الإسلامية فكريًا وثقافيًا، وذلك بالعمل الجاد مِن خلال بث أفكارهم المسمومة في عقول سكان تلك البلاد، وصرف المسلمين عن معتقداتهم وأفكارهم وثقافاتهم والتشكيك فيها.

وبعد التعرف على بداية الاستشراق وبيان أسبابه والوقوف على أهدافه وكيفية التخطيط والتنفيذ لها يتبين لنا مدى خطر تلك الوسيلة على الإسلام والمسلمين، فهو خطر ليس باليسير، ومِن ثم يجب إدراكه إدراكًا جيدًا حتى

يتثنى لنا تجنبه وتفاديه وعدم السماح لمثل هؤلاء بتنفيذ مخططاتهم، سوف أتحدث هنا عن وسيلة أخرى من وسائل الغزو الفكري وهي وسيلة التبشير، ومن المتعارف عليه بأنها وسيلة لا تقل خطورة عن سابقتها، وهذا ما سيتم توضيحه في الأسطر القادمة بإذن الله تعالى، فأقول:

ثانيًا- التبشير، تعريفه وأهدافه:

تعريف التبشير لغة:

يعرف التبشير في اللغة على أنه "إخبارٌ فيه سرور، ففي عرف اللغة مختص بالخبر الذي يفيد السرور، إلا أنه بحسب أصل اللغة عبارة عن الخبر الذي يؤثر في البشرة تغيرًا، وهذا يكون للحزن أيضًا، فوجب أن يكون لفظ التبشير حقيقة في القسمين، فهو إخبار بما ظهر أثره على البشرة، وهو ظاهر جلد الإنسان، خيرًا كان أو شرًا ، لكنه لا يستعمل في الشر إلا مقيدًا به، كقوله تعالى: "بَشِّرِ الْمُنَافِقِينَ بِأَنَّ لَهُمْ عَذَابًا أَلِيمًا"[(١)] ، وعند إطلاقه لا يكون إلا في الخير"[(٢)].

---

(١) سورة النساء، الآية ١٣٨.

(٢) ينظر: التعريفات، علي بن محمد بن علي الزين الشريف الجرجاني (ت: ٨١٦هـ)، تحقيق: ضبطه وصححه جماعة من العلماء بإشراف الناشر، صـ٥١، دار الكتب العلمية بيروت – لبنان ط١: ١٤٠٣هـ -١٩٨٣م، وتاج العروس من جواهر القاموس، محمّد بن محمّد بن عبد الرزّاق الحسيني، أبو الفيض، الملقّب بمرتضى، الزَّبيدي (ت: ١٢٠٥هـ) جـ١٠، صـ١٨٥، تحقيق: مجموعة من المحققين، دار الهداية، ومعجم لغة الفقهاء، محمد رواس قلعجي – حامد صادق قنيبي، صـ١٢٠، دار النفائس للطباعة والنشر والتوزيع، ط٢: ١٤٠٨هـ - ١٩٨٨م.

ولهذا يقول صاحب كتاب تهذيب الأسماء واللغات:" التبشير إيراد الخبر السار الذي يظهر رجاء في بشرة المخبر، ثم كثر استعماله حتى صار بمنزلة الإخبار، وقال قوم: أصله فيما يسرّ ويغم لأنه يظهر في بشرة الوجه أثر الغمّ، كما يظهر أثر السرور"(١).

وهذا يعني أنَّ التبشير وإنْ كان فيما تعارف عليه الناس يقتصر على الأخبار المفرحة وذلك عند إطلاقه وعدم تقييده بشيء، إلا أنه في أصل اللغة لا يقتصر على الإخبار بالخير وإنما يشمل أيضًا الإخبار بالشر شريطة التقييد بهذ الشرط.

وهذا المعنى واضح وضوحًا لا خفاء فيه عندما يكون مصطلح التبشير مرادفًا لمصطلح التنصير، أي تبليغ تعاليم النصرانية على ما هي عليه مِن تحريف للمسلمين أو يكون معناه الدعوة إلى الإنجيل.

فهي هنا تعتبر"كلمة تدل على عكس دلالتها، إذ هي لا تحمل إلى الناس بشارة كما يزعمون، إنما تنقلهم من حق إلى ضلال أو تخرجهم إن كانوا مسلمين من النور إلى الظلمات، فعملهم هذا ليس فيه بشارة بالنسبة لنا وإنما هو شر في حقيقته، لأن التبشير هدفه الحقيقي إخراج المسلم من دينيه أو على الأقل تشكيكه في عقيدته وتحويله إلى نصراني أو ملحد"(٢)

---

(١) تهذيب الأسماء واللغات، أبو زكريا محيي الدين يحيى بن شرف النووي (ت: ٦٧٦هـ)، جـ٣، صـ٢٧، عنيت بنشره وتصحيحه والتعليق عليه ومقابلة أصوله: شركة العلماء بمساعدة إدارة الطباعة المنيرية، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.

(٢) وسائل التبشير ومخططاته، بحث من إعداد: أ.د/ بهاء عبد التواب سيد، صـ٥١٤، العدد٤، مجلة كلية أصول الدين والدعوة بأسيوط١٤٢٤هـ – ٢٠٠٣م

وهذا المعنى هو المراد دراسته والتركيز عليه لمعرفة أهدافه التي يسعى إلى تحقيقها، وهذا هو المراد بيانه في هذا المبحث بإذن الله تعالى.

ومن ثم فالجدير بالذكر هنا هو عرض معنى التبشير مِن وجهة نظر النصارى، فتلك الكلمة لها عدة تعريفات مختلفة، وهذا يرجع في الأساس إلى "العصور التي مرت بها النصرانية، وبحسب ما ترمي إليه المخططات الكنسية الإستراتيجية، وبناءً على ذلك توجد ثلاثة تعريفات[1] :

- **التعريف الأول:** وهو تعريف التبشير في إطاره التقليدي القديم، والذي يقولون فيه: هو إرسال مبعوثين ليبلغوا رسالة الإنجيل لغير المؤمنين بها عن طريق الوعظ بما في مجيء يسوع المسيح من بشرى سارة.
- **التعريف الثاني:** وهو ينطبق على التبشير في العصور النصرانية الوسطى وأوائل العصر الحديث، وقيل فيه: التبشير هو محاولة إيصال تعاليم العهد الجديد لغير المؤمنين بها بمختلف الوسائل والأساليب ليتخذوا النصرانية دينا لهم.
- **التعريف الثالث:** ويقال فيه: التبشير هو إيصال الأخبار السارة إلى الأفراد والجماعات رجالًا ونساءً ليقبلوا يسوع المسيح ربًا مخلصًا، وأنْ يعبدوه مِن خلال عضوية الكنيسة، وفي حالة عدم إمكان ذلك السعي لتقريب المعنيين من الأفراد والجماعات مِن الحياة النصرانية بما ذلك صرفهم عن دياناتهم بشتى الوسائل والأساليب".

يتضح مما سبق وجود أهدافًا متطورة للتبشير أراد المبشرون تحقيقها عبر العصور المختلفة، فبينما كان التبشير في البداية قاصرًا على التبشير والبشارة

---

(١) ينظر: النصرانية والتنصير أم المسيحية والتبشير دراسة مقارنة حول المصطلحات والدلالات، محمد عثمان صالح، صـ٤٤-٤٧، مكتبة ابن القيم – المدينة المنورة ط١: ١٤١٠هـ – ١٩٨٩م.

بمجيء المسيح لغير المؤمنين به، ما لبث أنْ تحول وتطور واتخذ شكلًا آخر، فأصبح الهدف منه هو العمل الجاد على إيصال تعاليم العهد الجديد لغير المؤمنين به أيضًا، ثم بات يسعى لتحقيق أهمّ وأقوى أهدافه وهو صرف المتدينين عامة والمسلمين خاصة عن دينهم ومعتقداتهم ومِن ثم تنصيرهم.

ومما يؤكد هذا ويُوضحه كثير من المؤتمرات[١] التي يقوم بها المبشرون، ومِن أهمِّ وأخطر تلك المؤتمرات "المؤتمر المنعقد في "كلورادو"[٢] التنصيري عام ١٩٧٨م لتطبيق شعار "لنصل إلى الذين لم يتم الوصول إليهم" وسط المسلمين خاصة، هذا وقد تم خلال فترة الأشهر الستة التي سبقت انعقاد المؤتمر إعداد أربعين باحثًا أساسيًا بواسطة نخبة مختارة مِن المفكرين، وكان مِن أهم الأسئلة التي طرحت عليهم قبل الإعداد، لماذا لم يتم تنصير العالم الإسلامي بصورة أفضل؟"[٣].

---

(١) توجد مؤتمرات لا حصر لها حرص المبشرون على انعقادها في المدن المختلفة بهدف تحقيق ما يسعون إليه، ومنها على سبيل المثال مؤتمر القاهرة سنة ١٣٢٤هـ-١٩٠٦م، ومؤتمر ادنبرج سنة ١٣٢٨هـ -١٩١٠م في انجلترا، ومؤتمر لكنؤ سنة ١٣٢٩هـ -١٩١١م بالهند، ومؤتمر القدس سنة ١٣٤٣هـ -١٩٢٤م، ومؤتمر القدس سنة ١٣٥٤هـ -١٩٣٥م، ومؤتمر القدس سنة ١٣٨٠هـ -١٩٦١م لمعرفة ما تم في هذه المؤتمرات من قرارات، ينظر: أساليب الغزو الفكري للعالم الإسلامي، صـ٣١-٣٤.

(٢) في مدينة "كولودادو" بولاية "كاليفورنيا" الأمريكية- عقدت الكنائس البروتستانتية الأمريكية هذا المؤتمر للتنصير- ولقد أرادوا لهذا المؤتمر أن يكون تاريخيا، لا يطمح- كالمؤتمرات السابقة- للتنصير بين المسلمين... وإنما يطمح إلى تنصير كل المسلمين، وتوجد وثائق كثيرة وخطيرة لهذا المؤتمر لا يسعى المجال لطرحها كاملة فلمعرفة المزيد ينظر: وثائق تنصرية - تحميل وثيقة مؤتمر كلولورادو١٩٧٨م، منتديات كلمة سواء الدعوية- الكاتب: جادي.

(٣) ينظر: النصرانية والتنصير، صـ٤٨.

وبعد ذلك تم الاتفاق على وضع قرار مِن شأنه العمل على تحقيق شعارهم الذي أقيم المؤتمر من أجله، وهذا القرار ينص على "أن يبدأ كل يوم من أيام المؤتمر – الذي استمر أسبوعًا كاملًا– بالبحث والتنقيب عن جوانب إستراتيجية وثيقة الصلة بالموضوع الذي أطلق عليه اسم "البرنامج الذي لم يكتمل"، وبعد توزيع المتخصصين على لجان عمل في تخصصاتهم، طرح على كلّ مجموعة سؤال واحد هو: ما الإسهامات المعينة التي يمكن بل يجب علينا أن نقدمها لتعزيز عميلة تنصير المسلمين؟"(١).

هذا، وقد أسفرت الجولة الأولى للنقاش في هذا الشأن على تحديد "أكثر من ثلاثين مهمة أساسية وثيقة الصلة بالموضوع وتحتاج إلى اهتمام عاجل، وبعدها بدأ توارد الاقتراحات إلى إستراتيجيات وخطط محددة ، ومِن ثم حددت الغايات ورسمت الأهداف ثم دار نقاش آخر حول الخطوت العملية كالموارد والوسائل والطرق"(٢).

أما بالنسبة للجلسة الختامية "فقد أثمرت تخطيطًا دقيقًا أو دعوة في هذا التقرير ليكون في أيدي النصارى في أرجاء المعمورة كافة لدراسته، وليذكرهم بأن الرب سوف يساعد رعيته عندما يبدأ اهتمامها بالمهمة التي لم تكتمل بعد، ألا وهي تنصير العالم الإسلامي"(٣).

وبعد الإنتهاء مِن المداولات الخاصة بهذا المؤتمر "تمت التوصية بإنشاء معهد يحمل اسم أشهر المنصرين في العالم الإسلامي في بداية القرن العشرين

---

(١) المصدر السابق، صـ٤٨.

(٢) المصدر السابق، صـ٤٩.

(٣) المصدر السابق، نفس الصفحة.

الميلادي ألا وهو صمويل زويمر[١]، وتم بالفعل إنشاؤه بعد المؤتمر مباشرة، وبدأ على الفور عمله بعد أن توفر له بناء ضخم وإمكانيات هائلة، وقد حولت لهذا المعهد المقررات السرية التي لا يمكن إعلانها أو نشرها ليتولى دون ماكرى- المدير المختار لهذا المعهد – تنفيذ المطلوب"[٢].

والسبب في هذا أن " زويمر يعد من أكبر أعمدة التنصير في العصر الحديث، فهو الذي نادى في موتمر القدس التنصير عام(١٩٣٥م) قائلًا: ٠٠٠لكن مهمة التبشير التي ندبتكم لها الدول المسيحية في البلاد الإسلامية ليست إدخال المسلمين في المسيحية، فإن في هذا هداية لهم وتكريمًا، إنما مهمتكم هي أن تخرجوا المسلم من الإسلام؛ ليصبح مخلوقًا لا صلة له بالله، وبالتالي لا صلة له بالأخلاق التي تعتمد عليها الأمم في حياتها، "[٣]

---

(١) صموئيل زويمر: رئيس إرسالية التبشير العربية في البحرين، ورئيس جمعيات التنصير في الشرق الأوسط، كان يتولى إدارة مجلة العالم الإسلامي الإنجليزية التي أنشأها سنة(١٩١١م)، وما تزال تصدر إلى الآن من هارتيفورد، دخل البحرين عام (١٨٩٠م)، ومنذ عام (١٨٩٤م)، قدمت له الكنيسة الإصلاحية الأمريكية دعمها الكامل، وأبرز ماهر عمل البعثة التي أسسها كان حقل التطبيب في منطقة الخليج، وتبعًا لذلك غقد افتتحت مستوصفات لها في البحرين والكويت ومسقط وعمان٠ موسوعة الملل والأديان، إعداد: مجموعة من الباحثين بإشراف الشيخ/ علوي بن عبد القادر السقاف، جـ١، صـ٤٩٥، موقع الدرر السنية على الانترنتdorar. Net، تم تحميله في/ ربيع الأول١٤٣٣هـ.

(٢) النصرانية والتنصير، صـ٤٩.

(٣) ينظر: الغزو الفكري- أبعاده- ومواجهته، أ٠د/ عبد العزيز تمام يوسف، صـ١٠٦، دار الطباعة المحمدية١٩٩٠م.

من خلال ما تم ذكره تبين أنَّ الهدف الأساس مِن التبشير تنصير المعتنقين للديانات المخالفة للديانة المسيحية بصفة عامة والمسلمين بصفة خاصة، أو العمل على إخراجهم من الإسلام، ومِن ثم القدرة على بسط السيطرة عليهم واستعمارهم، وبالتالي صرفهم عن دينهم ومعتقداتهم، وتغيير تقاليدهم وأنماط حياتهم، والعمل على نشر أفكارهم وبث ثقافتهم في عقول هؤلاء المخالفين لهم.

وهذا يعني أنَّ التبشيربأهدافه وغاياته ليس ببعيد عن الاستشراق، فهما وجهان لعملة واحدة، إذ أن كثيرًا من المستشرقين يقومون بالتبشير بالنصرانية مما يسهل لهم أعمالهم، "فقد كان المستشرقون طلائع للمبشرين، يمهدون السبيل أمامهم؛ لتشكيك المسلمين في عقائدهم، ويفتحون أمام دعاة النصرانية السبيل للطعن في الإسلام ونبيه – صلى الله عليه وسلم– بأنواعٍ شتَّى من الشعوذة العلمية، باسم البحث والاستنتاج التحليليّ"(١).

وبعد التعرف علي معنى التبشير وبيان أهدافه التي يسعى لتحقيقها، والوقوف على العلاقة بينه وبين الاستشراق لابد من الحديث عن:

أساليب التبشير:

اتخذ المبشرون لأنفسهم عدة أساليب تساعدهم في تحقيق أهدافهم، وهي كالتالي(٢):

- المدارس المختلفة فتحت في أرجاء العالم الإسلاميّ، ولم تنجو منها حتى عاصمة الخلافة الإسلامية نفسها، وباشرت تلك المدارس التأثير على الطفولة البريئة والشبيبة الغضة من أبناء المسلمين، وكانت لها نتائج إيجابية محدودة، لكنها إن لم تمحو في المجموع عقائد التلاميذ، فيكفي أنها بذرت فيها بذور

(١) أساليب الغزو الفكري للعالم الإسلامي، صـ٢٢.

(٢) المصدر السابق، صـ٣٠-٣١.

الشك أو الانحراف ولا تزال من آثار تلك المدارس الجامعة الأمريكية في مصر، والجامعة الأمريكية في بيروت، الأمر الذ ي لا ينكره رجالات الغرب أنفسهم. ويلحق بهذه الوسيلة تغريب التعليم أو علمانيته، وهو ما فعلته انجلترا في مصر والهند.

- ومن أخطر هذه الوسائل البعثات إلى الدول المسيحية الغربية.
- ثم تأتي سائر وسائل التبشير؛ فتح المستشفيات، وبعث الإرساليات الطبية التي يقرر كثير من المبشرين في مؤتمراتهم وكتاباتهم أنها أدت إلى نتائج أسرع وأفضل مِن عمل القسس التبشيرية.
- ثم المحاضرات والندوات، والكتب والمجلات، والصحف والنشرات..

وبعد، فإذا كانت تلك الأساليب قد استخدمت في بدايات التبشير لتحقيق أهدافهم، وتطلبت من أصحابها بذل جهود ليست بالسهلة ولا باليسيرة، لكن سرعان ما اتجه المبشرون فيما بعد للتفكير في استخدام أساليب ووسائل أخرى تعينهم على تحقيق ما تمنوا بشكل أوسع وبصورة أسرع، ولا سيما بعد تحول العالم كله في الأونة الأخيرة إلى قرية صغيرة متصلة بعضها ببعض، بسبب التقدم التكنولوجي الرهيب الذي غزا العالم كله، فقد كان لهذا التقدم أثر واضح على كلِّ فرد مِن أفراد العالم، فأصبح مِن السهل نقل الفكر والثقافة والسلوك عبر وسائل متاحة للجميع بسهولة ويُسر، حيث أصبح مِن السهل على الإنسان سماع ومشاهدة العالم وهو في مكانه.

وهذا يعني أنَّ تأثير تلك الوسائل أكثر بكثير على المستهدفين مِن الوسائل السابقة، بسبب انتشارها في العالم كله، ومِن بين تلك الوسائل الخطيرة الألعاب الإلكترونية المنتشرة بصورة كبيرة على كثيرٍ مِن الأجهزة الإلكترونية المتاحة في أيادي الجميع والتي تحمل في طياتها كثير مِن الأفكار والثقافات والمعتقدات

التي تهدف إلى تدمير عقيدة وفكر وسلوك الشباب المسلم، ومِن هنا يجب علينا كباحثة في قسم العقيدة والفلسفة تنبيه المجتمعات الإسلامية وتوعيتها لمثل تلك الوسائل الخطيرة، لذا سوف أتناول في المبحث القادم بمشيئة الله تعالى سبب نشأة تلك الألعاب، والتحدث عن أنواعها، وكذلك ذكر الأجهزة المدعمة لها.

****

المبحث الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية والأجهزة المدعمة لها

منذ زمن ليس باليسير واكب التقدم التكنولوجي الضخم ظهور الألعاب الإلكترونية التى جذبت الأطفال والشباب بسبب ما تحويه مِن رسومات وألوان ومغامرات مسلية، وسرعان ما ازدات تلك الألعاب نموًا وانتشارًا فاستطاعت أن تجتاز كلّ بيت لتكون في متناول الجميع.

كما أصبحت ذات قدرة هائلة لتستحوذ على عقول الأطفال والشباب وأحيانًا الكبار، وبات المتابعون والممارسون لتلك الألعاب عددًا لا حصر له، وذلك على الرغم من أن كثيرًا منها يحتوي على مخالفات للعقيدة الصحيحة والأخلاق السليمة، وتلك المخالفات لم تأتِ بمحض الصدفة بل وضعت بداخلها عن قصد وتعمد من مصمميها لتصبح وسيلة مهمة مِن وسائل الغزو الفكري والعقدي في العصر الحديث.

لهذا كان من الضروري تنبيه الآباء والأمهات على ما تحتويه تلك الألعاب مِن مخالفات عقدية تتنافى مع العقيدة الإسلامية، وتؤثر بالسلب على تنشئة الأبناء تنشئة غير سوية قائمة على الاستهانة بالمعتقدات والمقدسات الدينية، ومن ثم مراقبتهم للتعرف على نوع الألعاب التي يداومون على ممارستها ثم توجيههم الوجهة الصحيحة وإرشادهم لما في صالحهم، وذلك ببيان الخفايا والأسرار التي تحويها تلك الألعاب، والتي تقودهم أثناء ممارستها إلى الإتيان بما يخالف العقيدة الإسلامية.

ولكن قبل ذلك لابد من التحدث عن نشأة تلك الألعاب والتعرف على الأجهزة التي تدعم تشغيلها وتساعد في ممارستها، فأقول: وأرجو منه سبحانه الهداية والتيسير.

بالمطالعة والبحث في كثير من الكتب والأبحاث التي اهتمت بدراسة مثل تلك المسائل تبيَّن أنَّ تلك الألعاب نشأت نشأة بسيطة تعتمد على حركة الجسم فقط ولا تحتاج إلى أجهزة معقدة ومتطورة، لكن سرعان ما تطورت وأصبحت تعتمد على التفكير الذهني بجانب السلوك الحركي، فباتت تحتاج إلى أجهزة متطورة تتناسب مع تشغيلها ومن ثم ممارستها، وذلك كله راجع إلى التطور التكنولوجي السريع الذي حدث في الآونة الأخيرة، لذا تعددت وتصنفت الألعاب الإلكترونية إلى أنواع كثيرة، وأصبحت سريعة الانتشار في أنحاء العالم كله، وحققت مبيعاتها أرقامًا خيالية.

هذا ما جعل أصحابها يدسون فيها ما يشاءون مِن أفكار وثقافات مختلفة تساعدهم في تحقيق أهدافهم في السيطرة على عقول الأطفال والشباب ومِن ثم تشويه وزعزعة معتقداتهم الدينية وغرس معتقدات فاسدة مخالفة للعقيدة الصحيحة، هذا ما سيتم التحدث عنه بالتفصيل في موضعه بإذن الله تعالى.

أما بالنسبة للبحث عن نشأة تلك الألعاب فقد جاء على هذا النحو التالي:

تاريخ صناعة أجهزة الألعاب الإلكترونية:

يعود "تاريخ صناعة الأجهزة الخاصة بألعاب الفيديو يعود إلى عام ١٩٥٠م حينما أنتج مصنع (روجرز ماجستيك) الكندي جهاز كمبيوتر مدمج هو أقرب إلى كونه جهاز لعبة إلكترونية أطلق عليه اسم (دماغ بيرتي Bertie the Brain)، وكان المقصود منه إقناع الجمهور بقدرات أجهزة الكمبيوتر آنذاك، وفي عام١٩٥١م أنتجت شركة (فيرانتي) الهندسية البريطانية جهاز لعبة إلكترونية باسم (نيمرودNIMROD) وقد أنجزت الشركة هذا المشروع بهدف

إقناع الجمهور بإمكانيات الكمبيوتر أيضًا" [١].

هذا، وقد أعدت أجهزة للألعاب التي تبرز لنا التفاعل بين الإنسان والحاسوب ففي "عام ١٩٥٢ صنع البروفسور البريطاني (ألكسندرس دوغلاس) جهاز لعبة إلكترونية أطلق عليه اسم أو (أكس أو OXO) وبرمجة اللعبة تأتي كجزء مِن أطروحة علمية لجامعة (كامبريدج)، فأجهزة ألعاب الفيديو كانت في ذلك الوقت أقرب إلى مشاريع لأبحاث علمية، وقد بقي الحال على ما هو عليه حتى عام ١٩٧١م الذي شهد صناعة أجهزة (ألعاب آركيد ArcadeGames)[٢] المعدة خصيصًا لتسلية الجماهير"[٣].

أما بالنسبة للشركة الخاصة بصناعة تلك الأجهزة فهي "شركة أتاري التي تعد الرائدة لصناعتها، فهي صاحبة أول جيل شهير من أجهزة الأركيد من خلال إنتاجها للعبة (بونغ) التي باعت منها (٨٠٠٠- ١٠,٠٠٠) قطعة"[٤].

بجانب تلك الأجهزة التي تُمارس عليها الألعاب الإلكترونية في المطاعم ومدن الألعاب، توجد أجهزة ألعاب الفيديو المنزلية "تعرف أحيانًا باسم الكونسلز consles إذ تربط على شاشة تلفزيون وتستخدم في البيوت عادة، وقد لاقت رواجًا كبيرًا من قِبل الناس، وقد تضمنت تلك الألعاب ثمانية أجيال بحسب

---

(١) الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، حيدر محمد الكعبي، صـ٧، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية- النجف الاشرف ٢٠١٧م.

(٢) آركيد: هي آلات متوسطة الحجم تحتوي الواحدة منها على شاشة تليفزيونية وأزرار ومقبض للتحكم تعمل على وضع نقود معدنية في فتحات خاصة بها، وغالبا ما توضع هذه الآلات في المراكز التجارية العامة مثل المطاعم والمقاهي ومدن الألعاب، المصدر السابق، صـ٨.

(٣) المصدر السابق، نفس الصفحة.

(٤) نفس الصفحة.

تقنيتها، وهي كثيرة جدًا أشهرها، أجهزة الجيل الأول/ ماغنافوكس اوديسي في عام١٩٧٢م.

الجيل الثاني/ اتاري٢٦٠٠ في عام١٩٧٧م، الجيل الثالث/ نينتيندو في عام١٩٨٣م، الجيل الرابع/سيغا جينسيس في عام١٩٨٨م وقد باعت الشركة منه (٣٩,٧٠) مليون قطعة، الجيل الخامس/ بلاي ستيشن في عام١٩٩٤م ويعد ظهوره نقلة نوعية في عالم ألعاب الفيديو، وبقيت أجيال هذا الجهاز الأكثر مبيعًا حول العالم.

الجيل السادس/ اكس بوكس في عام٢٠٠١م، ويُعدُّ أول جهاز ألعاب يحمل قرصًا صلبًا (هارد)، وقد باعت الشركة منه أكثر من (٢٤) مليون قطعة، الجيل السابع/ اكس بوكس٣٦٠ في عام ٢٠٠٥م يسمح هذا الجهاز للاعبين من أقطار مختلفة خوض مباريات لعب جماعي ، الجيل الثامن/ بلي ستيشن٤ في عام٢٠١٣م طورت شركة سوني كثيرًا في مميزاته منها: إضافة محرك أقراص بلوري أسرع واستحداث تقنية تسمح للاعب بحفظ مقاطع من ألعابه وبثها لأصدقائه مباشرة على الإنترنت فضلًا عن إمكانية التحدث بين اللاعبين واستقبال الإشعارات من خلاله"[١].

هذا، ولم يقتصر ممارسة الألعاب الإلكترونية على تلك الأجهزة فقط، بل تطورت الأوضاع أكثر فأكثر، حيث "بات الحاسوب computer قبلة الألعاب الأولى لكثيرٍ مِن اللاعبين الحقيقين أو المهووسين بها، حيث وصلت أرباح ألعاب الحاسوب إلى مبلغ مذهل يقدر بـ (٢٠) مليار دولار في جميع أنحاء العالم"[٢].

---

(١) المصدر السابق، صـ٩-١٠.

(٢) ينظر: الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، صـ١٣.

ونظرًا لاستمرار التطور السريع الذي يلحق الأجهزة الخاصة بكثير مِن الألعاب الإلكترونية تم إنتاج الأجهزة المحمولة والتي كانت في البداية عبارة عن "أجهزة يدوية صغيرة الحجم تحتوي على شاشة مدمجة وأزرار تحكم ومكبرات صوت وتعمل عادة على البطاريات الجافة مما يسمح باللعب بها في أي مكان وزمان، وكان أول ظهور لها في عام ١٩٧٦م، وفي عام ١٩٨٩م أنتجت شركة نينتيندو جهاز جيم بوي game boy الذي كان له الفضل في شهرة تقنية الألعاب المحمولة، ثم صنعت الشركة أجيالًا أكثر تطورًا من هذا الجهاز، واستطاعت بيع ١١٨,٦٩٠,٠٠٠ قطعة منه، حيث بقيت نينتيندو هي المهيمنة على سوق الالعاب المحمولة يدويا"[١].

ولم تقتصر ممارسة الألعاب الإلكترونية في هذا القرن من الزمان على الأجهزة المحمولة فقط ولكن "التطور التكنولوجيا المتسارع قد أعطى دفعة جديدة لعالم الألعاب الإلكترونية، ويتمثل ذلك بظهور تقنية الواقع الافتراضي (reality virtual)[٢]، وتعود جذورها إلى عام ١٩٥٠م إذ كانت عبارة عن مشاريع علمية، ولم تقترب من عالم الألعاب الإلكترونية إلا في عام١٩٨٢م.

عندما قامت شركة اتاري بتأسيس مختبر لتطوير أبحاث الواقع الافتراضي، وفي عام ١٩٩١م تم استئناف تطوير تقنية تلك الألعاب، إذ تمكنت شركة سيجا من إنتاج جهاز استشعار سمعي بصري باسم (sega vr) يعمل على جهاز ميجا درايف، ثم توالت شركات الألعاب على استخدام هذه التقنية مثل شركتي

---

(١) المصدر السابق ، صـ١٤.

(٢) هي تقنية تسمح للإنسان بالعيش داخل أجواء اللعبة من خلال أجهزة متطورة تتفاعل مع حواسه الرئيسة (البصر والسمع واللمس) بحيث يشعر أنه موجود فعلًا داخل اللعبة ويتفاعل مع أحداثها، المصدر السابق، صـ١٦.

نينتيندو وسوني، حتى شاعت هذه التقنية بحلول منتصف عام٢٠١٠م إذ تم إنتاج كثير من أجهزة الـ (vr) لأكثر الألعاب شعبية آنذاك"[١].

وبنفس مستوى تقنية الواقع الافتراضي ظهرت تقنية أخرى أطلق عليها "تقنية الواقع المعزز Augmented REAlity ويرمز لها اختصار (AR) وهي بخلاف تقنية الواقع الافتراضي لا تعزل اللاعب عن محيطه الحقيقي، وإنما تظهر أشكال افتراضية ضمن البيئة الواقعية المحيطة باللاعب، بمعنى أنها تدمج بين الواقع الافتراضي والواقع الحقيقي في الوقت نفسه"[٢].

وبعد الإشارة إلى أشهرالأجهزة الداعمة للألعاب الإلكترونية وأسماء الشركات المصنعة لها، لابد مِن توضيح مدى انتشار تلك الأجهزة، وذلك مِن خلال التعرف على مقدار المبيعات مِن تلك الأجهزة، حتى يتثنى لنا الوقوف على حجم اقتناء مثل تلك الأجهزة لدى فئات المجتمع المختلفة، ومن ثم إدراك مستوى انشغال وحرص تلك الفئات على ممارسة الألعاب الخاصة بتلك الأجهزة.

حجم مبيعات أجهزة الألعاب الإلكترونية:

كثرت وتعددت الدراسات التي تشير وتوضح لنا حجم مبيعات أجهزة الألعاب الإلكترونية حيث أصبحت صناعة تلك الأجهزة تنافسًا عالميًا، فقد أشارت إحدى الدراسات إلى ذلك قائلة:"ولإدراك خطورة وأهمية تلك الألعاب في نفس الوقت يجدر بنا أن نلقي نظرة ولو سريعة على مدى انتشارها في أنحاء العالم وحجم مبيعاتها، حيث أعلنت شركة مايكروسوفت أنها استطاعت بيع أكثر من ٤٠ مليون جهاز إكس بوكس في جميع أنحاء العالم حتى نهاية الربع الأول من

---

(١) ينظر: الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، صـ١٦.

(٢) المصدر السابق، نفس الصفحة.

عام٢٠١٠م كما ارتفعت أرباحها للعام نفسه بنهاية شهر مارس إلى (١,٦٧) مليار دولار.

وفي نفس الشهر أعلنت شركة سكوبر إنكس الناشرة للعبة الخيال النهائيfantasy final أنها باعت أكثر من خمسة ملايين ونصف المليون نسخة في أنحاء العالم من الإصدار الثالث عشر لتلك اللعبة final fantasyxlll في ظرف أسبوع واحد فقط محققة أعلى مبيعات في تاريخ الألعاب الإلكترونية. أما سوني فقد باعت حوالي ٦٠ مليون جهاز من بلاستيشن ٣ بنهاية الربع الأول من عام٢٠١٠م، بينما تأتي منصة نينتيندو وي في المقدمة كأفضل المبيعات على الإطلاق حيث باعت أكثر من ٧٠ مليون جهاز بنهاية نفس الفترة في كافة أرجاء العالم"[(١)].

هذا بالنسبة لحجم المبيعات الخاصة بالألعاب التي تمارس من خلال المنصات الإلكترونية، أما بالنسبة للألعاب التي تمارس من خلال الحواسيب الآلية فقد "ارتفعت هي أيضًا لتصل إلى (١٣,١) مليار دولار بنهاية عام٢٠٠٩م"[(٢)].

وقد استمر التطور الكبير في سوق الألعاب فوصل إلى الهواتف الذكية، حيث أصبحت "الموبايلات والأجهزة اللوحية الذكية تنافس بشكل قوى أجهزة الألعاب المحمولة وتدفعها إلى مرتبة ثانية، الأمر الذي شجع كبار شركات انتاج الألعاب إلى التوجه نحو الموبايل لرفده بألعاب جديدة، ومع انتشار سوق الألعاب المجاني الخاص بالموبايلات فإن تقنية ألعاب الفيديو المحمولة قد

---

(١) الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، د/ فهد بن عبد العزيز الغفلي، صـ١٧، الرياض١٤٣١هـ.

(٢) نفس المصدر، صـ١٨.

بدأت تندثر، بل إن أجهزة الموباتلات الذكية والأجهزة اللوحية باتت تنافس الحواسيب في مجال ألعاب الفيديو... وفي هذا الصدد أعلن تقرير أعدته شركة الابحاث والتحليلات (نيوزو) إن المستهلكين حول العالم أنفقوا تقريبًا (١٠٨,٩) مليار دولار على ألعاب الفيديو في عام ٢٠١٧م بزيادة مقدارها (٧,٨) مليار دولار عن عام ٢٠١٦م، بهذا يشير التقرير إلى أن ألعاب الهواتف الذكية باتت تستقطب مستخدمين أكثر"[١].

وبعد الحديث عن نشأة الألعاب الإلكترونية، وتاريخها، وإلقاء الضوء على حجم المبيعات التي حققتها تلك الألعاب، وبيان التطور السريع الذي لاحق بتلك الأجهزة، لابد من طرح أمثلة من الألعاب التي تحتوي على مخالفات عقدية للتنبيه على ما فيها، والتي تعد وسيلة مهمة وخطيرة مِن وسائل الغزو الفكري والعقدي الحديث، وذلك مِن خلال ذكر أسمائها وتصنيفها وتفنيدها وتحليل ما فيها، وهذا موضوع المبحث القادمِ بإذن الله تعالى.

******

(١) ينظر: الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، صـ١٥بتصرف.

المبحث الثالث: خطر الألعاب الإلكترونية على عقيدة التوحيد

سبق أن نوهت على أن مِن الأهداف الأصيلة لانتشار مثل تلك الأنواع مِن الألعاب هو الغزو الثقافي والعقدي لأبناء الأمة الإسلامية خاصة وغيرهم بصفة عامة، فإذا تتبعنا سويًا ما تحتويه تلك الألعاب مِن مخالفات عقدية لوجدنا كثيرًا منها إن لم يكن معظمها تدعو للشرك وتعدد الآلهة والتجسيم والتشبيه.

كما تحتوي أيضًا على استهزاء وإهانة بالشرائع والمقدسات الدينية مثل إطلاق الرصاص والقذائف على المساجد وتدنيسها وقتل مَن بها، وتمزيق القرآن الكريم والكتب الدينية والمشي عليها، وتعظيم الصليب وإعطائه مكانة عالية وجعله مصدرًا مِن المصادر التي تمد اللاعب بالقوة والفوز، وسوف نعرض في هذا المبحث وما يليه ما يوضح لنا هذا مِن خلال عرض أمثلة لبعض الألعاب التي تضمن خطواتها ومراحلها تلك المخالفات.

أمثلة للألعاب الإلكترونية التي تستهدف عقيدة التوحيد:

- لعبة حرب الإله أو إله الحرب: god of war

هي لُعبة فيديو حركيَّة- مُغامراتيَّة ثُلاثيَّة الأبعاد من تطوير إستوديو SCE سانتا مونيكا ونشر شركة سوني للترفيه الحاسوبي، أُطلقت بدايةً يوم ٢٢ (مارس) سنة ٢٠٠٥م لجهاز بلايستيشن ٢، لتكون الأولى في سلسلة من الألعاب حملت نفس العنوان، والثالثة بحسب السياق الزمني للقصَّة.

تستند هذه اللُّعْبة على الأساطير الإغريقيَّة بشكل فضفاض غير دقيق، وتقع أحداثها في اليونان القديمة، وباعث أحداثها الأساسي هو الانتقام. يتحكَّم اللاعب ببطل الرواية «كريتوس»، وهو محارب إسبرطيّ يعمل في خدمة آلهة الأولمب، الذي تعهد إليه إله الحكمة أثينا بقتل إله الحرب آريز، المسؤول عن

جعل كريتوس يصرع أُسرته خطأً. وخلال محاصرة آريز ومهاجمته مدينة أثينا بدافع الحقد على شقيقته السالفة الذكر، ينطلق كريتوس في رحلة باحثًا عن الشيء الوحيد القادر على إيقاف أيِّ إله، ألا وهو صندوق باندورا الأُسطوري.

بعد نضال ملحميّ، يتمكّن كريتوس من إيقاف آريز والقضاء عليه، ثُمَّ يحُلُّ مكانه ليصبح إله الحرب الجديد، فاستمر بخوض الحروب وسفك الدماء. ولم يعجب ذلك الآلهة فقررت القضاء عليه، ولكنه لم يعبأ بذلك وتحداها، وبعد صراع بينه وبين كبير الآلهة زيوس يمنحه هذا الأخير فرصة أخرى للطاعة، لكنه يرفض ذلك مما لا يترك لزيوس خيارًا سوى قتله، لكن في اللحظة الأخيرة تتمكن مخلوقات عملاقة من إنقاذه وتطلب مساعدته في القضاء على الآلهة التي قتلت وعبث كثير منهم، فوافق كريتوس على ذلك ويواصل ملحمته ضد آلهة الإغريق"[(١)].

هذا موجز عن قصة اللعبة، أما بالنسبة لطبيعتها فهي ترتكز "على القتال المُباشر المُرَكَّب من الحَرَكَاتِ والأساليبِ، الذي يُنفذهُ اللاعب بالسلاح الأساسيّ، ألا وهو «نَصْلَي الشَّوَاش" وسلاحٌ ثانويٌّ يكتسبه اللاعب خلال إحدى مراحل اللُّعبة لاحقًا. تظهرُ في اللُّعبة أيضًا بضعة مشاهد وأحداث بالحركة البطيئة تتطلَّب من اللاعب أن يؤدّي حركاتٌ مُعيَّنةٌ باستخدام الحاكوم خلال سلسلةٍ وقتيَّة مُحددة كي يتمكّن من الانتصار على الأعداء الأشد قوَّةً والرؤساء الذين يظهرون في أواخر المراحل.

---

(١) ينظر: الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، صـ٧٨-٧٩، وينظر: مقالة بعنوان – إله الحرب– لعبة فيديو، الموسوعة الحرة: ويكيبيديا https://ar.wikipedia.org/wiki، تم كتابة تلك اللعبة في صورة رواية ورقية باللغة الإنجليزية للمؤلف: ماثيو استوڤر روبرت إدوارد ڤاندرمان، الناشر: دل راي بوكس، تاريخ النشر: 25 أيَّار (مايو) ٢٠١٠م.

يُمكنُ للاعبُ أن يستعمل حتّى أربع هجماتٍ سحريَّةٍ ومقدرةٍ لتعزيز قوَّته كخياراتٍ قتاليَّة بديلة. كما تعرضُ اللُّعبة عدَّة ألغاز ليحُلَّها اللاعب ويتقدَّم، وعددٌ من عناصر ألعاب المنصات القفز وتخطي الحواجز والعوائق، بيع من هذه اللُّعبة أكثرُ من ٤.٦ ملايين نسخة حول العالم، لتحتل بذلك المركز العاشر في قائمة ألعاب البلايستيشن ٢ الأكثر مبيعًا في التاريخ"[١].

*** وقفة نقدية:**

مِن البديهي أن الناظر لتلك اللعبة يُدرك إدراكًا جليًا الشرك الصريح فيها، فمن جانب تعدد الآلهة معلن ومؤكد فهي تصرح في عنوانها بأنه يوجد إله يطلق عليه إله الحرب، وهذا يعني وجود آلهة أخرى في مقابل هذا الإله، وهذه مخالفة صريحة لعقيدة التوحيد التي تنص على وحدانية الله عز وجل وتفرده بالعبادة وتنفي تعدد الآلهة، وتقرر كفر من يعتقد في هذا التعدد، قال تعالى:" لَقَدْ كَفَرَ الَّذِينَ قَالُوا إِنَّ اللَّهَ ثَالِثُ ثَلَاثَةٍ وَمَا مِنْ إِلَهٍ إِلَّا إِلَهٌ وَاحِدٌ وَإِنْ لَمْ يَنْتَهُوا عَمَّا يَقُولُونَ لَيَمَسَّنَّ الَّذِينَ كَفَرُوا مِنْهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ (*) أَفَلَا يَتُوبُونَ إِلَى اللَّهِ وَيَسْتَغْفِرُونَهُ وَاللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ"[٢] وقال تعالى:" وَقَالَ اللَّهُ لَا تَتَّخِذُوا إِلَهَيْنِ اثْنَيْنِ إِنَّمَا هُوَ إِلَهٌ وَاحِدٌ فَإِيَّايَ فَارْهَبُونِ"[٣]، وهكذا جاء الإسلام ليزيل الوثنية في الاعتقاد، فقال عز وجل: "قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ * اللَّهُ الصَّمَدُ "[٤]

ومن جانب أخر نجد فيها استهزاء وسخرية بالإله، فالإله يصارعه الإنسان ويتغلب عليه ويقتله، ومِن ثم يحل محله فيصبح الإنسان – بناءً على تلك

---

(١) الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، صـ ٧٨.

(٢) سورة المائدة، الآيتان ٧٣-٧٤

(٣) سورة النحل، الآية ٥١.

(٤) سورة الإخلاص، الآيتان ١-٢.

الأساطير والخرافات– أقوى في وجهة نظرهم من الإله، وكل ذلك شرك وضلال يسعى صناع مثل تلك الألعاب جاهدين على بثه وإذاعته وترسيخه في أفكار ومعتقدات الأطفال والشباب الممارسين للعبة.

وتلك الأساطير والخرافات الموجودة باللعبة ليست بالأمر الجديد، فهي كانت موجودة كما يتضح من قصة اللعبة في الأساطير الإغريقية، وتوجد أيضًا أمثلة من تلك الأساطير لدى الديانات السماوية المحرفة مثل الديانة اليهودية المحرفة، حيث نجد نصوصًا في سفر التكوين من العهد القديم تنص على مصارعة الإله للبشر وتغلب البشر على الإله – تعالى الله عن هذا الشرك والضلال علوًا كبيرًا–

وهذا نص سفر التكوين يُحاكي أمثلة لتلك الخرافات والأساطير قائلا:"٠٠فبقي يعقوب وحده، وصارعه إنسان حتى طلوع الفجر، ولما رأى أنه لا يقدر عليه، ضرب حُق فخذه، فانخلع حُق فخذ يعقوب في مصارعته معه، وقال:"أطلقني، لأنه قد طلع الفجر" فقال: "لا أطلقك إن لم تباركني"، فقال له: ما اسمك؟ فقال: يعقوب، فقال: لا يدعى اسمك في ما بعد يعقوب بل إسرائيل، لانك جاهدت مع الله والناس وقدرت، وسأل يعقوب وقال: أخبرني عن اسمك، فقال: لماذا تسأل عن اسمي؟ وباركه هناك، فدعا يعقوب اسم المكان "فنيئيل" قائلا: لأني نظرت الله وجهًا لوجه، ونجيت نفسي"(١).

بمثل تلك الأساطير والخرافات وغيرها يتجرأ المنحرفون من بني البشر على الخالق سبحانه وتعالى، ويسعون جاهدين على نشر أفكارهم ومعتقداتهم بين الأطفال والشباب بجرأة دون حياء، للسيطرة على أفكار أطفال الأمة الإسلامية

---

(١) الكتاب المقدس، العهد القديم، سفر التكوين، الاصحاح الثاني والثلاثون (١٨-٢٥)، طبعة دار الكتاب المقدس (جمعية الكتاب المقدس سابقًا).

لمحو عقيدتهم السليمة ومسحها من نفوسهم فيشبوا وليس في أذهانهم إلا الذي يريدونه هؤلاء الأفاكون، وهناك أنواع أخرى لألعاب ظهرت بشكل مختلف عن تلك اللعبة سالفة الذكر إلا أننا نجد هدفها ليس ببعيد عن ذلك، ففيها أيضًا شِركًا صريحًا ودعوة لتعدد الآلهة اعتمادًا على الأساطير والخرافات، وتتمثل تلك اللعبة في:

- لعبة أسطورة زيلدا: the legend of Zeida

تلك اللعبة من إنتاج شركة نينتينذو، والتي بيع منها ما يزيد عن ٤٧ مليون نسخة، تقع معظم أحداث هذه الأسطورة في مملكة Hyrule هايرول التي هي مملكة كبيرة ومليئة بالكائنات المختلفة التي تعيش مع بعضها، ولقد عرف أهل هايرول قصة خرافية سيطرت على مخيلتهم منذ أقدم الزمان: أسطورة الترايفورس Triforce ، حيث هبط منذ زمن بعيد ثلاثة آلهة، وأسست ما يسمى بعالم هايرول الذي تدور أحداث اللعبة فيه(١).

وتلك الآلهة: تم تصويرهم على هيئة نساء، دن (Din) إلهة القوة ذات القوة المطلقة التي تركت خلفها جزء تريفورس القوة، كما أنها من أوجد سماء هايرول وهي صورت برمز النار، ونايرو (Nayru) إلهة الحكمة، صورت برمز الماء كما أنها من أوجدت ماء هايرول وهي من تركت خلفها جزء تريفورس الحكمة، فاروز (Farore) إلهة الشجاعة وكما صورت برمز للأرض فهي من أوجدت أرض هايرول وهي مَن تركت خلفها جزء تريفورس الشجاعة، وبجانب تلك الآلهة توجد الأرواح وهم قد صوروا كآلهة لكن مِن الدرجة الثانية بقوى أقل مِن

---

(١) ينظر: التاريخ الشامل لأساطير زيلدا، الموقع العربي الرائد في مجال ألعاب الفيديو والتسلية الإلكترونية. true Gaming ٢٠٠٣م - والتعديل الأخير له بتاريخ ١٦ يونيو ٢٠٠٦م، وينظر: الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه، صـ٩٠-٩١.

الآلهة والفرق بينهم أنَّ الآلهة يشاهدون الناس من بعد، أما الأرواح فقد يقودون جماعة ما أو يكونون على الأرض يتفاعلون مع مَن يقودون"(١).

وبعد أن تم عملهم، تركت الآلهة شيئًا سحريًا يسمى القوة الثلاثية "الترايفورس" والتي تستطيع منح مستخدميها أمنية واحدة، وهذا الشيء يتألف مِن ثلاثة مثلثات ذهبية، كل واحد منها يسمى قوة ثلاثية– مثلث من الحكمة – مثلث من القوة – مثلث من الشجاعة، ولأن المثلث كان غير حي ولا يستطيع التفريق بين الطيب والشر، وضعت الآلهة القوة الثلاثية في عالم يسمى بـ "الأرض الذهبية" أو "أرض مقدسة" على أمل أن يجده شخص قدير يوما ما، ووفقًا للأسطورة، إذا كان لمكتشف القوة الثلاثية توازن في القوة والحكمة والشجاعة سوف يحصل على القوة الثلاثية كلها، وإذا كان غير متوازن فيها سوف يحصل على الجزء الذي يمثله في صفاته أكثر من غيره"(٢).

*** وقفة نقدية:**

تُعدُّ تلك اللعبة أيضًا مِن الألعاب التي تحارب عقيدة التوحيد، فقد دعت بشكل علني إلى تعدد الآلهة وإلى اختصاص كلّ إله بخلق جزء من الكون، وأن له مهمة معينة يقوم بها، كما قامت بنشر عقيدة التشبيه والتمثيل حين صوَّرت الإله في صورة بشرية ليس هذا فحسب، بل ساوت أيضًا بين صفات الإله وصفات البشر حين ادعت أنه مِن الممكن أنْ توجد تلك الصفات

---

(١) ينظر: البوابة الرقمية– بوابة الترفيه التقنية – أجهزة Nitendo – الموسوعة الكاملة The Legend of Zelda، صـ١–٣، بتاريخ: ٢٠١١/٨/٢٣م.

(٢) ينظر: التاريخ الشامل لأساطير زيلدا، وينظر: موسوعة ويكيبيديا– بعنوان – ذا ليجند أوف زيلدا.

الموجودة في الإله والمتمثلة في القوة والحكمة والشجاعة الإلهية في أي إنسان بشري وفي استطاعة ذلك الإنسان امتلاك تلك الصفات أو جزء منها.

وبعد، فإننا إذا دققنا النظر في تلك المعتقدات التي تضمنها تلك اللعبة لوجدنا لها جذورًا مترامية الأطراف في الفلسفات والديانات الوضعية القديمة المنحرفة التي تعتقد تعدد الآلهة، فإننا نجد تلك العقيدة مِن أهم العقائد لدى الديانة الهندوسية، فهم يؤمنون بتعدد الآلهة، وأنها تحل في بعض البشر، وأن لكل إله عملًا يختص به، ومن ذلك ما ذُكر في الموسوعة الميسرة في الأديان والمذاهب... عن عقيدة الهندوس:

"ففي القرن التاسع قبل الميلاد جمع الكهنة الآلهة في إله واحد أخرج العالم من ذاته، وهو الذي أسموه: "براهما" مِن حيث هو موجود فهو الإله الخالق في الديانة الهندوسية، وهو الإله الثالث في مثلث الآلهة الذي يشمل فيشو وشيفا، وتذهب الهندوسية الحالية إلى أنه هو أبو الآلهة، وهو منشىء الكون وحارس العالم، وفشنو من حيث هو حافظ هو الإله الثاني في ثالوث الآلهة، وله صفات كثيرة كالرحمة والخيرية التي تكشف عن نفسها كقوة حافظة، وتتجلى القوة الحافظة له في العالم في كثيرٍ من التجسيدات أحيانًا في صورة بشرية، وأحيانا في صورة حيوانية.

ومهمة هذه التجسيدات أن يصحح بعض شرور العالم وشيفا من حيث هو مهلك. ويعتبر أحيانًا الإله الأسمى في الديانة الهندوسية، وأحيانًا أخرى الإله الثالث في ثالوث: براهما الإله الخالق، وقد أقيم له عدد من المعابد لتكريمه، ويرسمونه في الفن الهندي شخصية ملكية، وفشنو الإله الحافظ – محسن وجود– يدعو للمثل العليا، والقيم النبيلة، يستخدم كل قواه لمساندة الخير والفضيلة، وشيفا الإله المدمر– الكبير– الذي يصيب الكون بالمحن والبلاء،

وهو يحمل صفات متناقضة: فهو المدمر والمنشيء والناسك ورمز الشهوة، وكلمة "المدمر" كثيرًا ما تعني أن شيفا يجبر الموجودات على اتخاذ أشكال جديدة من الوجود، ومن هنا فقد اعتبر خالقًا ثانيًا يقوم باستعادة ما تم تدميره، فمن يعبد أحد الآلهة الثلاثة فقد عبدها جميعًا أو عبد الواحد الأعلى ولا يوجد أي فارق بينها"[(١)].

وقد ذكر الله في القرآن الكريم أصناف هؤلاء الأدعياء الخارجون عن الفطرة فقال تعالى حاكيًا عن المشركين قولهم:" أَجَعَلَ الْآلِهَةَ إِلَهًا وَاحِدًا إِنَّ هَذَا لَشَيْءٌ عُجَابٌ"[(٢)]، وعندما دعوا أنفسهم إلى الثبات على التعدد ومقاومة التوحيد، قال تعالى حاكيًا موقفهم:" وَانْطَلَقَ الْمَلَأُ مِنْهُمْ أَنِ امْشُوا وَاصْبِرُوا عَلَى آلِهَتِكُمْ إِنَّ هَذَا لَشَيْءٌ يُرَادُ (*) مَا سَمِعْنَا بِهَذَا فِي الْمِلَّةِ الْآخِرَةِ إِنْ هَذَا إِلَّا اخْتِلَاقٌ"[(٣)]

وبعد، فإذا كان هذا النوع مِن الألعاب ضد عقيدة التوحيد، ويعلن عن تعدد الآلهة وينشر التشبيه والتجسيم، فهناك نوع آخر من الألعاب يركز جاهدًا على شيوع العبودية والطاعة لغير الله عز وجل حين يصدر نسخًا جديدة مِن ألعابه مشتملة على التقرب لغير الله سبحانه وتعالى والسجود للأصنام مِن أجل الفوز والاستمرار في اللعبة، وسوف نوضح ذلك من خلال الحديث عن:

---

(١) الموسوعة الميسرة في الأديان والمذاهب والأحزاب المعاصرة، جـ٢، صـ٧٢٦، الندوة العالمية للشباب الإسلامي إشراف وتخطيط ومراجعة: د. مانع بن حماد الجهني، الناشر: دار الندوة العالمية للطباعة والنشر والتوزيع، ط ٤: ١٤٢٠هـ، وينظر: معجم ديانات وأساطير العالم، إعداد: أ٠د/ إمام عبد الفتاح إمام، المجلد الأول، صـ٢١٩-٢٢٠، وينظر: المجلد الثالث، صـ٢٤٩-٢٥٠، وينظر: موسوعة الأديان والنحل، أ٠د/ أحمد أحمد غلوش، صـ١٧٦، القاهرة ط٣: ٢٠١١م، رقم الإيداع٢٠١١م/ ١٧٧٧٧.

(٢) سورة ص، الآية ٥.

(٣) سورة ص، الآيتان ٦-٧

لعبة ببجي- PUBG:

لعبة PUBG التي هي اختصار لـ (Grounds Battle s'Unknown Player) بمعنى ساحات معارك اللاعبين المجهولين، هي لعبة جماعية على الإنترنت، صدرت بتاريخ ٢٣ مارس ٢٠١٧، وهي متوفرة على أجهزة ويندوز، وإكس بوكس ون وبالي ستيش وصدرت نسختان في أوائل سنة ٢٠١٨ لمنصتي آي أو إس، وأندرويد من تطوير شركة تينسنت، والتي قامت بالتعاون مع شركة "بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة، وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية. تم تطوير النسخة الأصلية من قبل شركة "بلوهول" على محرك أنريل إنجن. وهي تدعم اللغة وهي لعبة من الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الهواتف الذكية أو على الأجهزة الحاسوبية"[(١)].

واللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أنْ يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال إتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعًا. عدد اللاعبين في لعبة ببجي مائة لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن

---

(١) الآثار الإدمانية للألعاب الإلكترونية على المراهقين: لعبة PUBG نموذجا،عبد المالك مكفس، مجلة الدراسات النفسية والعلوم التربو ية، المجلد٧، العدد١، تاريخ النشر: ٢٠٢٢/٤/٣م، صـ٨٦٧، وينظر: أثر لعبة ببجي "PUBG" على التحصيل الدراسي: دراسة ميدانية، عبد المنعم إبراهيم إسماعيل المدهون، موقع تعليم جديد، تم استعراضه بتاريخ 2019/06/24م.

الأدرينالين وما إلى هنالك من أدوات اللعبة، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعًا ويبقى حيًا حتى النهاية.

وفي اللعبة ثلاثة خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات، فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجمًا وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها في جسور، ولضمان عدم اختباء اللاعبين فإن مصممي اللعبة ابتكروا طريقة لإجبار جميع اللاعبين على المواجهة وهو ما يعرف بـ"الزون"، وانتشرت اللعبة بسبب الترويج لها عبر تويتر ويوتيوب"[1].

هذا وإن كان من الواضح أن "المحور الرئيس في هذه اللعبة يدور حول الرغبة في البقاء، والرغبة في الأنتصار في الحرب والصراع، وقهر الأعداء ، فلها جانب عدائي وإجرامي آخر وهو السطو والسيطرة على ما لدى الآخرين من ممتلكات، فقد استلهم منشيء هذه اللعبة من فكرة فيلم ياباني بعنوان Battle Royal ، تدور أحداثه حول اختطاف نحو (٥٠) طالبًا من الثانوية

---

(١) الألعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الإحباط والعدوانية "لعبة PUBG نموذجا"، إعداد الطلبة: قلقول تميم وآخرون، صـ١٨، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية – جامعة عبد الحميد مهري– كلية علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا– الموسم الجامعي٢٠٢٠-٢٠٢١م، وينظر: دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة، منال عبد الرحيم حسن وآخرون، مجلة العمارة والفنون، العدد٧، صـ٤٦٢.

العامة، وذلك أيضًا من رواية يابانية بنفس عنوان الفيلم تدور حول الصراع والاختطاف والسلوك العدواني، وقد تم نشر هذه الرواية عام ١٩٩٩م"[١].

ومِن المؤسف أن تلك اللعبة قد "كثر استخدامها بين الشباب إلى درجة أنه بحلول عام٢٠٢١م، كان قد تم تحميل ببجي موبايل أكثر من مليار مرة، وتستمر بتصدر أكثر ألعاب الهواتف الذكية جنيًا للعائدات بفارق كبير عن منافسيها. بالنتيجة تستمر ببجي موبايل في مسار تصاعدي حتى بعد ثالثة أعوام ونصف من صدورها ولا تظهر أية علامات على التباطؤ في أي وقت قريب، بالنظر إلى أن معظم الألعاب وبالأخص ألعاب الهواتف تفقد زخمها وشعبيتها بسرعة وتخسر معظم لاعبيها خلال عام أو أكثر بقليل، يبدو نجاح ببجي موبايل الهائل مثيرًا للاهتمام ويتطلب نظرة أعمق لفهم أسبابه.

ويعود سبب إدمان الشباب على تلك اللعبة إلى تطور التكنولوجيا ووصولها تقريبًا لكل المناطق، وتوافر الأجهزة الذكية بأيدي الأغلبية من الأطفال والشباب، في ظلِّ غياب رقابة الأهالي، وتزايد إهمالهم. إلى جانب المغريات التي تقدمها اللعبة من تسلية وحماس وقتل للملل"[٢].

*** وقفة نقدية:**

الباحث فيما تتضمنه تلك اللعبة من مخاطر على النشئ يجد أنها في البداية كانت قاصرة على تعليم العنف والقتل والكراهية فقط، وإنْ كان في هذا خطر لا

---

(١) ينظر: أثر لعبة ببجي على السلوك العدواني لدى الأطفال (دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور إمارة أبوظبي)، الباحثة/ أمل محد جمعة النقبي، إشراف الدكتور/ راكان الحراحشة، صـ١٠، جامعة العين – إصدار أكتوبر لسنة ٢٠٢٣م– شعبة النشر والخدمات المعلوماتية.

(٢) الآثار الإدمانية للألعاب الإلكترونية على المراهقين: لعبة PUBG نموذجا، صـ٨٧٤.

يقل عما سواه من الأخطار الأخرى التي ظهرت فيما بعد للنسخة الجديدة منها، ومن العجيب والأشد غرابة أن البلد المصنعة للعبة والمطورة لها نجد حكومتها تعلن وقفها بشكل كامل، فنجد "الحكومة الصينية قد حظرت في بلادها تلك اللعبة، نظرًا لما تعمل عليه مِن زيادة العنف، والسلوك العدواني بين الأفراد في المجتمع، فكل ذلك يؤدي إلى استهلاك شعور وإحساس الفرد شيئًا فشيئًا، مما يجعله أقل إنسانية"(١).

وهذه تعدّ شهادة مِن البلاد المصنعة للعبة نفسها على خطر مِن أخطار ممارسة تلك اللعبة، وكما أشرنا سابقًا أنَّ أخطار تلك اللعبة لا تقتصر على تعليم العُنف والقتل فقط، بل وللأسف الشديد فقد احتوى تحديث اللعبة الأخير على خطر موجه لعقيدة التوحيد، وذلك حين أصبحت مرحلة من مراحلها يشترط فيها لكي يحصل اللاعب على امتيازات داخل اللعبة، أن يسجد ويركع للصنم الموجود بشكل واضح في اللعبة.

الأمر الذي أثار غضب كثير من حكومات العالم العربي من تلك اللعبة وما على شاكلتها، ومما يوضح ذلك ما تم عرضه من مقالات لا حصر لها على مواقع التواصل الاجتماعي، ومنها على سبيل المثال الصفحة الإخبارية (العين) عندما عرضت مقالًا بعنوان – ببجي تثير غضب حكومات العالم. قتلت ٩ أطفال– وتم الحديث فيه عن كل ما تسببت فيه تلك اللعبة من مخاطر في كثير من البلاد العربية، حيث نصت قائلة:

"انتفضت حكومات العالم ضد لعبة "ببجي" القتالية، خلال الفترة الأخيرة، بعد أن تحولت اللعبة من وسيلة للمتعة إلى منصة للقتل، ووصل عدد ضحايا

(١) ينظر: أثر لعبة ببجي على السلوك العدواني لدى الأطفال، صـ١٢.

اللعبة منذ ظهورها للنور سواء بالانتحار أو القتل، إلى ٩ حالات حول العالم، وجاءت مصر على رأس الدول التي شهدت أكثر الدول بعدد ٤ حالات، ثم الهند في المركز الثاني بحالتين، ونيبال والسعودية والعراق بحالة واحدة، وبعد ارتفاع حالات ضحايا لعبة ببجي لجأت حكومات ٩ دول إلى حظر اللعبة، بل ووصل الأمر إلى تحريم اللعبة دينيا في بعض البلدن"[١].

ففي تلك المقالة إعلان واضح عن مخاطر اللعبة وتحذير من حكومات العالم من ممارستها، هذا بجانب الإشارة إلى ما قام به بعض علماء وأساتذة العقيدة، والغيورين من القائمين على شؤون التربية الدينية الصحيحة، وجعلهم يؤكدون في كثير من المؤتمرات، والندوات الدينية والتثقيفية، والمراكز المتخصصة على الخطر العظيم والمضرة الفادحة التي تسببها تلك اللعبة في عقيدة ممارسيها من أبنائنا المسلمين.

ومن الأمثلة على ذلك – مركز تصنيف وتطوير الألعاب الإلكترونية (EGRDC) مركز سعودي متخصص بتقييم وتطوير الألعاب الإلكترونية، أسسه فريق جامعي يعمل على إعطاء وصف لمحتوى كلّ لعبة إلكترونية والسن المناسب لممارستها استنادًا إلى معايير إسلامية مِن خلال محكمين خبراء في مجال الألعاب الإلكترونية والمجال النفسي والتربوي، يشرف على هذا المركز (الهيئة العالمية للوسائل التقنية) إحدى هيئات (رابطة العالم الإسلامي)، مقره الرئيس في الرياض، ويسعى إلى أنْ يكون مرجعًا إسلاميًا في تصنيف ألعاب الفيديو، ويضع تصنيفات ستة لألعاب الفيديو من ضمنها تصنيف –

---

(١) ينظر: ببجي تثير غضب حكومات العالم.قتلت ٩ أطفال، العين الإخبارية، نشر:بتاريخ: السبت ٢٠٢١/٣/٢٠م أبوظبي.

مفاسد دينية– يشير إلى وجود نصوص أو أصوات أو حوارات أو صور أو رموز أو مشاهد أو روابط في اللعبة تشتمل على مفاسد دينية"[١].

ومن الجدير بالذكر وجود مراكز للفتاوي الإلكترونية تهتم بتلك المسألة أيضًا، حيث قاموا بإصدارعدة فتاوى تحرم اللعب بتلك اللعبة وأمثالها، ليس هذا فحسب بل قدَّموا كثيرًا مِن النصائح والإرشادات الموجهة إلى الآباء والأمهات لمساعدتهم في تحصين أبنائهم وتوعيتهم وتنشئتهم تنشئة دينية صحيحة.

هذا ويأتي في مقدمة تلك المراكز مركز الأزهر العالمي للفتاوى الإلكترونية الذي أصدر فتوى تمنع وتحرم لعبة ببجي وغيرها ممن تحتوي على مشاهد تعبث بعقيدة التوحيد فضلًا عن المشاهد الأخرى التي تسعى لانتشارها، وسوف نتحدث في هذا الجانب بالتفصيل في المبحث الخاص به بإذن الله تعالى.

*****

(١) ينظر: الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، صـ٣١.

المبحث الرابع: الألعاب الإلكترونية وسيلة من الوسائل الحديثة للتبشير

تحدثت في المبحث السابق عن الألعاب الإلكترونية كوسيلة مِن وسائل الغزو الفكري والعقدي، وذكرت أمثلة من الألعاب التي تمثل خطرًا على عقيدة التوحيد، موضحة كيف استهدفت تلك الألعاب عقيدة أبنائنا المسلمين الممارسين لها، وسوف أتناول في هذا المبحث بإذن الله تعالى نوعًا آخرًا مِن الألعاب التي لا تقل خطورة عن سابقيها، نوعًا فهدفها الأساس والمعلن هو تنشيط حركات التنصير بين أواسط البلاد الإسلامية وغيرها، ومِن أمثلة تلك الألعاب ما يلي:

لعبة المنبوذ ون والقوات الأبدية (Left Behind):

تُعدُّ تلك اللعبة مِن الألعاب التي تحتل مكانة كبيرة لدى الحركات التنصيرية، حيث إنها تساعد بشكل كبير في التأثير على ممارسيها وجذبهم إلى مناصرة الديانة المسيحية وتعظيم الصليب، وكان أول ظهور لها في الأسواق الأمريكية وهي "تدعو اللاعبين إلى أن يحولوا غير المسيحيين ممن يحملون أسماء عربية وإسلامية إلى المسيحية بالقوة، أو أن يقتلوهم حتى يفوزوا في اللعبة، كما أن اللعبة تستهدف كذلك قتل متبعي ديانات ومذاهب أخرى مثل اليهود والمسيحيين الكاثوليك"[(١)].

وعلى الرغم من ذلك فهناك "جماعات أمريكية شعبية أخرى قالت إن اللعبة هي أسوأ هدية يمكن تقديمها بمناسبة موسم الإجازات وأعياد الميلاد، كما طالب

---

(١) ينظر: الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال، صـ٥٣، وينظر: مقال بعنوان: لعبة تدعو لقتل غير المسيحين هدية الكريسماس في أمريكا، صـ٢٩، نشرة فلسطين اليوم، العدد ٤٨٩، نشربالتاريخ: الجمعة ٢٠٠٦/١٢/٢٩م، تصدر عن: مركز الزيتونة للدراسات والاستشارات.

البعض وقف عرضها للجمهور، وجدير بالذكر أن هذه اللعبة مبنية على سلسلة روايات دينية مستوحاة مِن تفسير مؤلفيها لسفر الرؤيا آخر أسفار العهد الجديد"[١]، وهي محاولة منهم بصبغتها بصبغة دينية.

هذا ما تسعى تلك اللعبة إلى إنجازه وتحقيقه، ألا وهو نشر التنصير وزعزعة عقيدة ممارسيها، ويتضح ذلك أكثر عندما نتحدث عن وصف ما تضمنه تلك اللعبة فهي تتخذ "من مدينة نيويورك موقعًا لأحداثها؛ حيث يوجد "المسيح الدجال" المتمثل في الشخصية الخيالية "نيكولاي كارباثيا"، الذي يعمل أمينًا عامًا للأمم المتحدة، وأحد أكثر الرجال إثارة ووسامة، طبقًا لقائمة مجلة "بيبول"، ويمكن للاعبين أن ينضموا لقوات "المسيح الدجال" التي تضم مغنيين خياليين لموسيقى الروك وموسيقى الريف الأمريكي، ويحملون أسماء عربية ومسلمة، ويعرف هذا الفريق بوجود كلمة "ملحد"، أمام كل فرد منهم، أما فريق الخير فيضم مغنيين للموسيقى الدينية ومنصرين ومعالجين روحانيين وأطباء"[٢].

واللعبة تتمثل في فريقين: الفريق الأول الذي يمثل الخير ويحارب كما يزعمون تحت قيادة مَن يسمونه باليسوع "ويقصدون عيسى"، وهو فريق يخوض معركة دفاعية لأجل الحرية ضد المسيح الدجال، فيجب عليه مقاتلة الفريق الثاني الذي يُمثل جانب الشر، ويحارب تحت قيادة المسيح الدجال، وتدعو اللعبة اللاعبين إلى أنْ يحولوا المسلمين ممن يحملون أسماء عربية وإسلامية – في فريق الشر – إلى النصرانية بالقوة، فإن تحول الفرد منهم إلى النصرانية، فعليهم تعليمه كيف يدعو بدوره غيره إلى النصرانية لتزداد قوة الجيش، فإن لم يقبل المسلم التحول إلى النصرانية فعلى اللاعب قتله حتى يفوز في اللعبة،

---

(١) المصدران السابقان، نفس الصفحة.

(٢) الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال، صـ٥٣-٥٤.

وبعد نجاح اللاعب في قتل أحدهم، يتعين عليه الركوع والصلاة حتى يحصل على مزيد من النقاط.

وفي المقابل يفقد اللاعب نقاطًا روحية في كلِّ مرة يطلق النار فيهاعلى غير المؤمنين، بدلًا من تحويلهم إلى الديانة المسيحية، أما إذا ما اقترب أثناء اللعب من أحد الشخصيات الشريرة وهو مغني الروك فإنه يتدنى مستواه الروحي والديني"(١).

بمثل تلك الخزعبلات والهلاوس الفكرية والعقدية تنشر تلك الشركات مخططاتها الدنيئة، وتعمل جاهدة تيسيرًا لنجاح حركاتها التنصيرية، وعلى الرغم من ذلك يتظاهر أصحاب تلك الشركات بأنهم لا يسيئون لأحد، فعندما "سئل "جيفرسون فريشنير" منتج اللعبة عن سر تسمية الأشرار في اللعبة بأسماء عربية وإسلامية، قال: "إن اللعبة لا تعطي انطباعًا بالتحامل ضد أحد، لكن المسلمين غير مؤمنين بالمسيح، لذلك لا يمكن أن ينضموا لجانبه، وهذا شيء شديد الوضوح ولا يحتاج لتفسير"(٢).

وعلى الجانب المقابل نرى فريقًا من الأمريكيين أنفسهم لا يشجعون أمثلة تلك الألعاب، بل يعترضون عليها ويعدونها مِن الألعاب المتطرفة التي تشيع مبدأ الاضطهاد الديني، ويوضح ذلك ما ذكرته – جماعة حملة الدفاع عن الدستور – في بيان لها حين قالت:"إن اللعبة مبنية على أيديولوجية متطرفة، وتروج لتحويل الناس عن ديانتهم، أو قتل من لا يتمسك بذلك التفسير الخاص بالمسيحية، ويشمل القتلى مسلمين وكاثوليك ويهودا"(٣).

---

(١) الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال، صـ٥٤.

(٢) المصدر السابق، نفس الصفحة.

(٣) المصدر نفسه، نفس الصفحة.

ومما يوضح تلك الأهداف التي تضمنها تلك اللعبة ويؤكدها أيضًا ما ردَّ به "كلارك ستيفينز" المدير المساعد لحملة الدفاع عن الدستور والذي يُعدُّ أحد المعارضين الأمريكيين لتلك اللعبة، وذلك حين يقول:"إن اللعبة غير سليمة، بل هي لعبة فيديو عنيفة إلى حد بعيد، صحيح أنه لا تظهر دماء على الشاشة عند قتل غير المؤمنين، فهم يختفون بمجرد إطلاق النار عليهم، لكنك تشهر سلاحًا في وجه عدوك، وفي هذا دعوة إلى عدم التسامح الديني، فليس أمامك سوى أن تنضم لجانب الخير، وهو تحويل غير المؤمنين إلى المسيحية، أو أن تنضم لقوات المسيح الدجال"(١).

وبعد عرض بعض آراء المعارضين لتلك اللعبة والذين هم من جنس العاملين على نشرها، بل ومن بني جلدتهم، يتضح لنا الغاية والهدف من العمل على نشر أمثلة تلك الألعاب والتي تتمثل في اضطهاد الأديان غير المسيحية وخاصة الدين الإسلامي، والعمل الدؤوب على نجاح عمليات التنصير بين المجتمعات غير المسيحية، وذلك من خلال:

- تمجيد الديانة المسيحية والادعاء بأنها الديانة الصحيحة، وذلك عندما نجد اللعبة تجعل فريق الخير هم أتباع يسوع وتدعو إلى تحويل المسلمين بالقوة إلى النصرانية.
- زعمهم أن فريق المسلمين هم فريق الشر وأنهم أتباع المسيح الدجال وهم من يستحقون العقاب الأبدي.
- الاستهانة بدماء المسلمين وحياتهم ورميهم بالكفر، وذلك حين يطلبون من اللاعبين محاربة وقتل كلّ مسلم لا يستطيعون تحويله للنصرانية، وأيضًا حين يضعون أمام كلّ واحد منهم كلمة ملحد.

---

(١) المصدر نفسه، نفس الصفحة.

- ومن أمثلة تلك الألعاب أيضًا:

لعبة مذبحة المسلمين (Muslim massacre):

"تقوم تلك اللعبة على قتل نساء منتقبات ورجال ملتحين، والمطلوب قتل النبي محمد صلى الله عليه وسلم"(١).

ومن خلال ذلك تبيَّن لنا بأنَّ هؤلاء لا يتوقفون عند تلك النقطة وهي محاربة المسلمين واستباحة دمائهم فقط، بل هناك ألعاب أخرى تسعى بجانب العمل على تنشيط حركات التنصير وتعظيم الصليب، إلى الإساءة للملائكة والأنبياء، وتصورهم بأنهم مخلوقات شريرة مهمتها فساد الأرض وتدميرها، كما أنها تمنح البشر القدرة على محاربة الملائكة والتغلب عليها، بينما تظهر الشياطين على أنهم هم الملائكة وتدعو إلى عبادتهم.

ومن أمثلة تلك الألعاب أيضًا:

لعبة دانتيز إنفيرنو Danteis Inferno:

تعد اللعبة "تجسيدًا لملحمة الكوميديا الإلهية الشعرية التي ألفها الشاعر الإيطالي دانتي أليغيري، والتي تتمحور قصتها المثيرة للجدل حول محاربة الشياطين (ويقصد بهم المسلمين ورموزهم) عبر حلقات الجحيم التسعة، ومنذ بدء اللعبة يظهر بطلها ناقشًا على كفه الصليب ومن يقاتل فهو يقاتل باسم عباد الصليب"(٢).

ليس هذا فحسب ولكن ينقل لنا الدكتور: فهد الغفيلي صاحب (كتاب الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه الأسرة والمجتمع) آراء اللاعبين في اللعبة والتي توضح بدورها مدى تجرؤ مصممي اللعبة على الملائكة والأنبياء

---

(١) الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، صـ٥٥.

(٢) الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، صـ٩١.

قائلًا:"ويعلق على تلك اللعبة أحد مجربيها فيقول: شاهدت ألعابًا فيها صلبان لحظات ويختفي، لكن في هذه اللعبة يستمر أمام عينيك ولا يختفي أبدًا، ويعلق آخر، فيقول: يعجز لساني عن الكلام بما تحتويه هذه اللعبة من إهانات للملائكة وملك الموت بشكل أخص، وللأنبياء (محمد، وعيسى) عليهم السلام جميعًا بالإضافة الموجهة للمسلمين"(١).

وبعد ذلك يتحدث عن قصة اللعبة قائلًا:"وتدور اللعبة حول محاربة المسلمين والقضاء عليهم جميعًا بما فيهم أبرز الرموز الإسلامية كالرسول "عليه السلام" وصلاح الدين وغيرهم، وبعد ذلك الانتقال إلى السماء ومحاربة ملك الموت الذي أخذ حبيبة البطل ومشاهد أخرى كثيرة"(٢).

*** وقفة نقدية:**

بمثل تلك الوسائل الحديثة يسعى هؤلاء إلى التوسع في حركاتهم التنصيرية؛ وذلك من خلال تعظيم الصليب وتمجيد المسيحية، والاستهانة والاستهزاء بالإسلام، وإباحة دماء المسلمين، والتجرؤ على مَنِ اصطفاهم الله وعظَّم قدرهم مِن الأنبياء والملائكة، وجعلهم معصومين مِن الكبائر والصغائر وجميع الفواحش ما ظهر منها وما بطن، وجعلهم حملة لرسالته كما جعلهم مبشرين ومنذرين لعباده، وكذلك اختصهم مِن بني البشر بالاطلاع على الغيب بإذنه تعالى.

فقال عز وجل في حق الأنبياء والرسل:"إِنَّ اللَّهَ اصْطَفَى آدَمَ وَنُوحًا وَآلَ إِبْرَاهِيمَ وَآلَ عِمْرَانَ عَلَى الْعَالَمِينَ"(٣)، وقال تعالى: "اللَّهُ يَصْطَفِي مِنَ الْمَلَائِكَةِ

---

(١) المصدر السابق، نفس الصفحة.

(٢) المصدر السابق، صـ٩١-٩٢.

(٣) سورة آل عمران، الآية: ٣٣.

رُسُلًا وَمِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ بَصِيرٌ"[١]، وقال تعالى: "لقد أرسلنا رسلنا وأنزلنا معهم الكتاب والميزان ليقوم الناس بالقسط"[٢]، وقال عز وجل:"عَالِمُ الْغَيْبِ فَلَا يُظْهِرُ عَلَى غَيْبِهِ أَحَدًا * إِلَّا مَنِ ارْتَضَى مِنْ رَسُولٍ فَإِنَّهُ يَسْلُكُ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ رَصَدًا"[٣].

وكذلك وصف الحق سبحانه وتعالى ملائكته بقوله: "يُسَبِّحُونَ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ لَا يَفْتُرُونَ"[٤]، وقوله: "فَإِنِ اسْتَكْبَرُوا فَالَّذِينَ عِنْدَ رَبِّكَ يُسَبِّحُونَ لَهُ بِاللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَهُمْ لَا يَسْأَمُونَ"[٥].

وتحدث القرآن الكريم في كثير من آياته عن أعداء الملائكة ووصفهم بأنهم أعداء لله وكافرين به، قال تعالى:" قُلْ مَنْ كَانَ عَدُوًّا لِجِبْرِيلَ فَإِنَّهُ نَزَّلَهُ عَلَى قَلْبِكَ بِإِذْنِ اللَّهِ مُصَدِّقًا لِمَا بَيْنَ يَدَيْهِ وَهُدًى وَبُشْرَى لِلْمُؤْمِنِينَ (*) مَنْ كَانَ عَدُوًّا لِلَّهِ وَمَلَائِكَتِهِ وَرُسُلِهِ وَجِبْرِيلَ وَمِيكَالَ فَإِنَّ اللَّهَ عَدُوٌّ لِلْكَافِرِينَ"[٦]

وهذا يشير إلى وجود أعداء للملائكة منذ القدم من المشركين والكفار، ويوضح ذلك ما ذكر في سبب نزول الآية " أن اليهود قالوا للنبي صلى الله عليه وسلم: إنه ليس نبي من الأنبياء إلا يأتيه ملك من الملائكة من عند ربه بالرسالة وبالوحي، فمن صاحبك حتى نتابعك؟ قال: (جبريل) قالوا: ذاك الذي ينزل بالحرب وبالقتال، ذاك عدونا! لو قلت: ميكائيل الذي ينزل بالقطر

---

(١) سورة الحج، الآية:٧٥.

(٢) سورة الحديد، الآية:٢٥.

(٣) سورة الجن، الآيتان: ٢٦-٢٧.

(٤) سورة الأنبياء، الآية: ٢٠.

(٥) سورة فصلت، الآية: ٣٨.

(٦) سورة البقرة، الآيتان: ٩٧-٩٨

وبالرحمة تابعناك، فأنزل الله الآية، ودلت على شرف جبريل عليه السلام وذم معاديه، ففي الآية التالية وعيد وذم لمعادي جبريل عليه السلام، وإعلان أن عداوة البعض تقتضي عداوة الله لهم. وعداوة العبد لله هي معصيته واجتناب طاعته، ومعادات أوليائه. وعداوة الله للعبد تعذيبه وإظهار أثر العداوة عليه"[١]

وبعد فهذا الأمر ليس بجديد على أمثلة هؤلاء فمنذ بدء القيام بتلك الحركات وهي تعمل على التضليل والتشكيك في معتقدات المسلمين، بل واجتثاث الإسلام مِن جذوره ومنع انتشاره بين الخلق، لأن أرباب تلك الحركات على يقين تام بأنَّ تمسك المسلمين بالعقيدة تمثل العقبة القائمة في طريق التبشير وتعدُّ أيضًا الأداة التي يستخدمونها من أجل في القضاء على بواعث التبشير؛ لذا لم يقف هؤلاء عند الاستهانة بالأنبياء والملائكة ولكن تجرؤوا أيضًا على كلِّ المقدسات الإسلامية، وهذا ما سنوضحه في المبحث القادم بإذن الله تعالى.

*****

(١) ينظر: الجامع لأحكام القرآن = تفسير القرطبي، أبو عبد الله محمد بن أحمد بن أبي بكر بن فرح الأنصاري الخزرجي شمس الدين القرطبي (ت: ٦٧١هـ)، جـ٢، صـ٣٦، تحقيق: أحمد البردوني وإبراهيم أطفيش، دار الكتب المصرية – القاهرة ط٢: ١٣٨٤هـ - ١٩٦٤ م

المبحث الخامس: الألعاب الإلكترونية والتعدي على المقدسات الدينية

الناظر المدقق فيما تحتويه كثير من الألعاب الإلكترونية يجدها مليئة بالتعديات والاستهانة بالمقدسات الدينية وعلى الخصوص مقدسات المسلمين، ومنها على سبيل المثال:

لعبة ديفل ماي كراي٣ DEVIL MAY CRY

تلك اللعبة مِن الألعاب الإلكترونية التي تسيء للمقدسات الدينية فهي لعبة "تم إنتاجها ونشرها من شركة (كابكوم) اليابانية في عام ٢٠٠٥م، تظهر باب الكعبة المقدسة كرمز لمدخل برج الشيطان في اللعبة"(١).

لعبة رزيدنت إيفيل٥ Resident Evil

تُعدُّ تلك اللعبة أيضًا مِن الألعاب التي أساءت للمقدسات الإسلامية وبالأخص إهانة القرآن الكريم، فمن المؤسف أن تلك اللعبة تعد "جزءًا من سلسلة شهيرة لها ملايين المستخدمين، تظهر في إحدى مراحلها مكتبة تحتوي على مجموعة من الكتب موضوعة على الرفوف باستثناء القرآن الكريم الذي يظهر مُلقى على الأرض وبإمكان اللاعب أنْ يجعل بطل اللعبة يمشي فوقه"(٢).

فتلك اللعبة قد آثارت استياء الأسر المسلمة في الوطن العربي كله لأنها "لعبة من إنتاج شركة "كابكوم" اليابانية، وينتمي القائمون على تنفيذها إلى الدنمارك الذين أساءوا من قبل للرسول "صلى الله عليه وسلم"، وقد وزعت أكثر من ٣٠ مليون نسخة، نصفها تقريبًا داخل المنطقة العربية سواء "بلاستيشن،

---

(١) الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، صـ٥٤.

(٢) المصدر السابق، صـ٥٤-٥٥.

وإكس بوكس، وويندوز"، ولها عدة إصدارات الرابع منها يشترط أنْ تكون نقطة الانطلاق بتفجير أحد المساجد، وتشترط أيضًا إلقاء المصحف الشريف على الأرض وتوجيه الطلقات النارية إليه والمرور فوقه، بعد اقتحام مبنى المسجد النبوي الشريف، فاللعبة بذلك آثارت جدلًا واسعًا أيضًا على شبكة الإنترنت، فعجت المنتدات وصفحات مواقع التواصل الاجتماعي بتساؤلات وشكاوى مِن أولياء الأمور مِن مثل هذه النوعيات من الألعاب التي لم يعد باستطاعتهم حجبها عن أبنائهم"[١].

هذا ومن الجدير بالذكر أن المبرمجة "ساندي يسري" قد صرَّحت بأن تلك اللعبة "ليست اللعبة الوحيدة التي يتم من خلالها تقديم مفاهيم خاطئة مِن أجل تشوية الإسلام، حيث أصدرت مجموعة مِن الشركات المختلفة مجموعة من الألعاب التي تُهين الإسلام بشكل أو بآخر، وأكدت أنه لا يوجد أي وسيلة لإيقاف مثل هذه الألعاب أو حجبها، وأن الحل الأمثل هو إصدار ألعاب مقابلة تنهض بالدين الإسلامي وتوعي الأطفال وتنقل المفاهيم الصحيحة لهم، وقالت: إن هذا ما يقوم به الآن مجموعة من المبرمجين حيث أنشأوا بعض الورش لإنتاج ألعاب عربية المنشأ تواجه ما سمته بـ"الإرهاب الإلكتروني"[٢].

لعبة الشيطان المقيم- Resident Evil

تلك اللعبة تهدف إلى ترسيخ فكرة العداء للإسلام والمسلمين في عقول غير المسلمين، وذلك من خلال تصوير المسلمين بأنهم إرهابيين يجب قتلهم

---

(١) ينظر: مقال بعنوان: الدنمارك تطلق عدة ألعاب إلكترونية تعتمد على تفجير الكعبة المشرفة وحرق القرآن، الموقع: كتابات في الميزان - أخبار وتقارير- تاريخ إضافة الموضوع:٢٦/ ٣/ ٢٠١٤م.

(٢) المصدر السابق.

والقضاء عليهم، والتخلص من مقدساتهم الدينية التي تدعو إلى العنف، فقصتها تدور حول "حرب مقامة بين رجل وامرأة يحملان السلاح، كذلك بعض الرجال ملتحون يلبسون عمامة وقميص، وآخرون عاديون بشرتهم سوداء، تستخدم هذه اللعبة أحدث الأسلحة الحربية، من سيارات وطائرات حربية، أسلحة رشاشات متطورة، هذه الأسلحة مستخدمة في محاربة الآخر، الذي يستخدم في بعض مراحل اللعبة سكاكين وخناجر"(١).

فصناع اللعبة يقصدون مِن هذا أنَّ حاملي السكاكين والخناجر هم المسلمون الذين يجب التخلص منهم بالأسلحة المتطورة "ويشترط للفوز في تلك اللعبة تفجير الأبواب التي تحمل شكل باب الكعبة، وكذا جعل المصحف تحت رجل المقاتل، وهذا سيولد انطباعًا لدى اللاعب أن هذه المقدسات فيها عنف ولا تتعايش مع الأديان الأخرى"(٢).

لعبة كول أوف ديوت (call of duty ghost)

تلك اللعبة مِن الألعاب التي تسيء للإسلام والمسلمين أيضًا، حيث "تظهر في إحدى مراحلها دورة مياه متسخة علقت على جدرانها لوحات مؤطرة بإطار مكتوب عليه باللغة العربية:"الله جميل يحب الجمال"، وقد اضطرت الشركة

---

(١) ينظر: الحوار الديني وقضايا التجديد في الفكر الإسلامي المعاصر، مجموعة من الباحثين، المحور الثالث: الإسلام ودوره في تفعيل أسس الحوار الديني في ظل العولمة – صورة الإسلام والمسلمين في الألعاب الإلكترونية بين تكريس الإسلام وفوبيا والتدريب على كراهية الإسلام– دراسة تحليلية–، أ. نوال بومشطة، صـ٣٧٦–٣٧٧، مركز البحث في العلوم الإسلامية والحضارة– الأغواط – الجزائر، ط١: ٢٠١٧م.

(٢) المصدر السابق، نفس الصفحات.

المنتجة للعبة أن تغطي اللوحات باللون الأسود بعد تلقيها شكاوى بهذا الخصوص"[١].

ولكن مِن المؤسف أيضًا أن صناع تلك اللعبة في نسختها الجديدة التي صدرت في عام ٢٠٢١م عاودوا من جديد الإساءة وبشكل أكبر حين صمّموا في اللعبة مراحل تظهر فيها صفحات ممزقة من القرآن الكريم ملقى على الأرض.

لعبة الحرب أولًا:

لا تختلف تلك اللعبة عن سابقيها من حيث الغاية والهدف التي صنعت مِن أجله، فهي أيضًا تتجرأ على المقدسات الدينية وتنال من قداسة القرآن الكريم، فتشترط اللعبة على ممارسها لكي ينتقل من مرحلة إلى أخرى عليه "أن يرمي القذائف على المساجد، وكلما أصبتها خفت صوت الأذان فيها، كما يجب على اللاعب أيضًا أن يمزق القرآن وينثره... فعندما تقصف المساجد وتقتحم، ويقتل المصلون، ويمزق كتاب الله، ويقتل المسلمون تزيد عدد النقاط التي يحصل عليها اللاعب"[٢].

وقفة نقدية:

وبعد، ففي هذا المبحث وإن كنت قد عقبت بالتفصيل على كلِّ لعبة مِن الألعاب التي تستهين بالمقدسات الدينية، إلا أنني هنا أودُّ إجمال القول للتنويه على أنَّ أمثلة ونماذج تلك الألعاب منتشرة بشكل كبير في المجتمعات المختلفة، وتهدف من بدايتها إلى نهايتها إلى النيل مِن الإسلام والمسلمين لاسيما عقيدة أطفالنا وشبابنا، وكذلك تشويه الإسلام في عيون غير المسلمين

---

(١) الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، صـ٥٥.

(٢) ينظر: الألعاب الإلكترونية وأثرها على الأطفال، صـ٥٧-٥٩.

بتصويره بأنه دين عنف وإرهاب، فلا يسعنى بعد تناولها بالدراسة والبحث وتوضيح ما فيها؛ إلا أن نبرز دور علماء الأزهر الشريف حيال تلك المسألة المهمة والخطيرة، وذلك من خلال عرض الفتاوى المتعلقة بتلك المسألة وعرض النصائح المقدمة منهم للأباء والأمهات مِن أجل مواجهة تلك المخاطر، وهذا ما سنتناوله بالتفصيل في المبحث القادم بإذن الله تعالى.

******

المبحث السادس: جهود الأزهر الشريف في مواجهة خطر الألعاب الإلكترونية

نظرًا لخطورة الألعاب الإلكترونية التي تم التحدث عنها في ثنايا البحث وغيرها مما لا يتسع البحث لتناولها؛ كان لابد لنا في نهاية المطاف ألا نغفل أمرًا مهمًا وحدثًا جليلًا ليكتمل الهدف المرجو من هذا البحث، وهو الوقوف على ما يُقدمه علماء الأزهر الشريف من إسهامات تخدم الإسلام والمسلمين في شتى المجالات المختلفة، لاسيما دفاعهم عن العقيدة والذب عنها ما توافر لهم مِن وسائل تمكنهم من ذلك.

فمن خلال البحث والدراسة توصلت بعون الله وفضله إلى وجود عدة فتاوى لمركز الأزهر العالمي للفتاوى الإلكترونية التي تبرز لنا جهود علماء الأزهر لمواجهة خطر تلك الألعاب الإلكترونية المُسيئة للإسلام والمسلمين والتي تعمل جاهدة لتشويه وزعزعة العقيدة الصحيحة في عقول أبنائنا، حيث نصت تلك الفتاوى على تحريم كثير من تلك الألعاب، والتي من ضمنها الألعاب التي تم الحديث عنها في المباحث السابقة، كما وجهت كثيرًا من النصائح التي تساعد أولياء الأمور في وضع حلول لمنع أولادهم من ممارسة أمثلة تلك الألعاب وكيفية تنشئتهم تنشئة سوية وصالحة، ولكنها بيَّنت قبل ذلك الضوابط التي تجعل من الألعاب ما هو مباح وغير محرم.

فقد جاء هذا في فتوى بعنوان: "ضوابط الألعاب في الإسلام" ضمن الفتاوى المعاصرة – بعد انتشار ألعاب إلكترونية تنافي قيم الإسلام والآداب العامة.. العالمي لفتوى الأزهر يبين ضوابط الألعاب في الإسلام.

وجاء ذلك بعد توضيح حرص الشريعة الإسلامية على تحقيق ومراعاة احتياجات وحقوق جميع الناس قائلة:"إن شريعة الإسلام لم تتوقف لحظة عن دعم كلّ خير نافع، والتحذير من كلِّ شرّ ضار في مختلف الأزمنة والأمكنة، وتميزت بالواقعية، وراعت جميع أحوال الناس واحتياجاتهم وحقوقهم في شمول بديع، وعالمية لا نظير لها في الشرائع، ولا عجب إن علمت هذا من إباحة اللعب والترويح في الإسلام إذا اعتبرت المصالح، واجتنبت المضار؛ مراعاة لنفوس الناس وطبائعهم التي تمل العادة، وترغب دائمًا في تجديد النشاط النفسي والذهني والجسدي، ومع هذه الإباحة والفسحة، لا ينبغي أن نغفل ما وضعه الشرع الشريف من ضوابط لممارسة الألعاب، يحافظ المرء من خلالها على دينه، ونفسه، وعلاقاته الأسرية والإجتماعية، وماله، ووقته، وسلامته، وسلامة غيره"(١).

وبعد بيان ما حرصت الشريعة على تحقيقه لأفراد الأسرة المسلمة في هذا الجانب وهو جانب اللعب والترويح، نصت الفتوى على الضوابط التي يجب مراعاتها أثناء ممتارسة تلك الحقوق قائلة: ويمكن إجمال هذه الضوابط في النقاط التالية:

١- أن يكون اللعب نافعًا، تعود فائدته على النفس أو الذهن أو البدن.

٢- ألا يشغل عن واجب شرعي، كأداء الصلاة أو برّ الوالدين، وألا يؤدي إلى إهدار الأوقات والأعمار.

٣- ألا يشغل عن واجب حياتي كطلب العلم النافع، والسعي في تحصيل الرزق، وتلبية حقوق الوالدين والزوجة والأولاد العاطفية والمالية وتقوية الروابط

---

(١) ضوابط الألعاب في الإسلام، فتاوى معاصرة، مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، بتاريخ ١٢ نوفمبر ٢٠٢٠م.

معهم.

٤- ألا يلحق الضرر والأذى بأحد بصوت أو فعل، كإيذاء الجيران مثلًا.

٥- ألا يؤدي اللعب إلى خلافات وشقاقات ومنازعات.

٦- أن يخلو من الاختلاط المحرم وكشف العورات التي حقها الستر.

٧- أن يخلو من إيذاء الإنسان؛ لأنه مخلوق مُكرَّم فلا يجوز إهانته بضرب وجهه مثلا أو إلحاق الأذى به.

٨- أن يخلو من إيذاء الحيون؛ فقط أمرنا الإسلام بالإحسان إليه، وحرَّم تعذيبه وإيذاءه بدعوى اللعب والترويح.

٩- ألا يشتمل اللعب على مقامرة.

هذا في الألعاب عمومًا؛ واقعية وإلكترونية، ويزاد عليها إن كانت الألعاب إلكترونية التالي:

١- ألا تشتمل الألعاب الإلكترونية على مخالفات عقدية كاحتوائها على أفكار إلحادية أو شعارات أديان أخرى، أو شعائر ومعتقدات تخالف عقيدة الإسلام الصحيحة، أو يكون بها إهانة مقدسات إسلامية يجعل هدايا على التقليل من شأنها أو تدميرها داخل اللعبة.

٢- ألا تشتمل على إباحية؛ من صور عارية، أو ممارسات شاذة.

٣- ألا تشتمل على فحش قول وسباب، وأصوات محرمة.

٤- ألا تنمي الميل إلى العنف لدى اللاعب، أو تحثه على الكراهية، أو ازدراء الأديان، أو إيذاء إنسان أو حيوان، أو تسول له جرائم أو محرمات كشرب الخمر ولعب القمار وفعل الفواحش.

وبعد، فإذا كانت تلك هي الضوابط التي رسمها علماء الأزهر الشريف وتم الإعلان عنها مِن خلال تلك الفتوى، وألزموا اللاعبين الممارسين للألعاب

الواقعية أو الإلكترونية بها، فالمركز الأزهري العالمي إذن يؤكد على أنَّ "إباحة أي لعبة أو تحريمها متعلق بمراعاة هذه الضوابط؛ فإن روعيت جميعًا صار اللعب مباحًا، وإن أهدرت أو أهدر أحدها صار في هذا اللعب من الحرام والإثم بقدر ما فيه من الشر وما أهدر من الضوابط"(١).

وإتمامًا لدور علماء الأزهر وحرصًا منهم على تحقيق الفائدة المرجوة في تلك المسألة؛ فبعد توضيح الضوابط التي يجب مراعاتها في اللعب بتلك الألعاب التي تضمنتها الفتوى السابقة، وضع – مركز الأزهر العالمي– فتاوى وذكر فيها أمثلة للألعاب التي تشتمل على محرمات واستهانة بالمقدسات الدينية والتي يحذر من ممارستها وينص على تحريمها، ومن بين تلك الفتاوى مقال جاء بعنوان:"لما احتوت عليه من تجسيد لهدم الكعبة المشرفة، وبالتزامن مع موسم الحج... مركز الأزهر للفتوى يحذر من لعبة "فورتنايت" الإلكترونية.

فبعد الحمد والثناء، والصلاة على سيد الخلق سيدنا محمد عليه أفضل الصلاة وأتم التسليم، وبعد التذكير بما احتوته الفتوى السابقة التي عرضت من خلال الصفحة الخاصة بالمركز لما تشتمل عليه من أضرار على عقول ممارسي بعض الألعاب من عنف وإيذاء للنفس وللغير، نصت الفتوى على ما تحوية تلك اللعبة من استهانة بالمقدسات الدينية.

قائلة: "ومن بين الألعاب التي يحذر منها المركز لعبة فورتنايت... لما احتوت عليه تلك اللعبة مِن تجسيد لهدم الكعبة الشريفة أو العبث بها زادها الله بهاء ومهابة؛ الأمر الذي يؤثر بشكل مباشر على عقيدة أبنائنا سلبًا، ويشوش مفاهيمهم وهويتهم، ويهون في أنفسهم من شأن مقدساتهم، وكعبتهم التي هي قبلة صلاتهم، ومطاف حجهم، ومحل البركات والنفحات، وأول بيت وضع

(١) المصدر السابق.

للناس؛ لاسيما وأن النشىء والشباب هم أكثر جمهور هذه اللعبة.

لذا؛ يكرر المركز تأكيده حرمة الألعاب الإلكترونية كافة التي تدعو للعنف أو تحتوى على أفكار خاطئة يقصد من خلالها تشوية العقيدة أو الشريعة أو ازدراء الدين، أو تدعو للفكر اللاديني، أو لامتهان المقدسات، أو للعنف، أو الكراهية، أو الإرهاب، أو إيذاء النفس، أو الغير"[(١)].

وهذا يعني أن المركز يؤكد على تحريم كلّ لعبة تحتوي على ضرر سواء أكان هذا الضرر يتعلق بالسلوكيات والأخلاق، أو يتعلق بالدين والعقيدة، ومما يدل على ذلك وجود عدة فتاوى أخرى تحذر وتُحرم مِن ممارسة أسماء أخرى مِن الألعاب التي تحمل نفس الهدف وتسعى لتحقيقه، وقد صرَّحت بذلك كثير من مواقع التواصل الإلكترونية، فقد نُشر مقال في صحيفة- بوابة الأهرام- بعنوان "لماذا أعلن الأزهر الشريف تحريم هذه الألعاب؟

والذي جاء فيه ما يوضح لنا تلك المسألة من قِبل ممارسيها، وكذلك حرص الأزهر على معالجة تلك المسألة، فنوَّه على مدى "حرص الشباب في أوقات الصيف على الاستمتاع بأوقاتهم أمام الكمبيوتر أو الهاتف المحمول الخاص بهم، حيث يشارك بعضهم البعض اللعب بألعاب إلكترونية بدون أن يلاحظوا أنَّ مَنِ اخترع هذه الألعاب وضع لهم السم في العسل لخطف عقولهم وجعلهم يعيشون في عالم افتراضي يعزلهم عن الواقع ويدفعهم إلى ما لا يحمد عقباه كإيذاء أنفسهم وأحبائهم والشك بعقيدتهم... مما دفع الأزهر الشريف من خلال مركزه العالمي للفتوى الإلكترونية إلى عدم الوقوف مكتوفى الأيدي أمام تلك

---

(١) مركز الأزهر للفتوى يحذر من لعبة "فورتنايت" الإلكترونية، الفتاوى الإلكترونية، فتاوى معاصرة- فقهات- مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، بتاريخ ٢٩ يونيو ٢٠٢١م.

الهجمة الشرسة التي يتعرض لها الشباب والتدخل لتحذيرهم مما ينشر مِن ألعاب عبر وسائل التواصل الاجتماعي(١).

ثم ذكر أسماء الألعاب التي نص المركز على حرمتها مبينًا ما تحتويه كلّ لعبة مِن مخالفات شرعية وعقدية، وهي كالآتي:"لعبة الكونكر، ولعبة البوكيمون، ولعبة الحوت الأزرق، ولعبة الوشاح الأزرق، ولعبة كسارة الجمجمة، ولعبة مومو، ولعبة ببجي، ولعبة فورتنايت"(٢).

هذا، وفي نفس الفتوى التي ذكرها مركز الأزهر العالمي أوصى أولياء الأمور قائلًا: "يهيب المركز بالآباء والأمهات – حفظهم الله – أنْ يحرصوا على تنشئة أولادهم تنشئة واعية سوية وسطية، وألا ينشغلوا بشيء عن إحسان تربيتهم وتعليمهم، وأن يقيهم مخاطر كثير من هذه الألعاب؛ فقد قال صلى الله عليه وسلم: «كُلُّكُمْ رَاعٍ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، فَالإِمَامُ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالرَّجُلُ فِي أَهْلِهِ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالمَرْأَةُ فِي بَيْتِ زَوْجِهَا رَاعِيَةٌ وَهِيَ مَسْئُولَةٌ عَنْ رَعِيَّتِهَا، وَالخَادِمُ فِي مَالِ سَيِّدِهِ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ(٣)»(٤).

هذا بالنسبة لما جاء في الفتوى الأولى التي تم فيها بيان ضوابط الألعاب

---

(١) ينظر: مقال بعنوان– لماذا أعلن الأزهر الشريف تحريم هذه الألعاب؟، محمد عبد المولى، بوابة الأهرام، رئيس مجلس الإدارة: د/ محمد فايز فرحات، تاريخ النشر: ٢٠٢١/٩/٢٢م.

(٢) المصدر السابق.

(٣) صحيح البخاري، كتاب في الاستقراض وأداء الديون والحجر والتفليس، باب العبد راع في مال سيده ولا يعمل إلا بإذنه، جـ٣، رقم الحديث ٤٢٠٩، صـ١٢٠.

(٤) ضوابط الألعاب في الإسلام، فتاوى معاصرة، مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، بتاريخ ١٢ نوفمبر ٢٠٢٠م.

في الإسلام، أما بالنسبة لفتوى التحذير من لعبة "فورتنايت"، فبعد ما أهاب المركز للآباء والأمهات ولفت انتباهم لأخطار تلك الألعاب قدَّم لهم بعض النصائح التي تساعدهم في تحصين أولادهم، وهي كالآتي(١):

١-الحرص على متابعة الأبناء بصفة مستمرة على مدار الساعة.

٢-متابعة تطبيقات هواتف الأبناء، وعدم تركها بين أيديهم لفترات طويلة.

٣-شغل أوقات فراغ الأبناء بما ينفعهم من تحصيل العلوم النافعة، والأنشطة الرياضية المختلفة.

٤-التأكيد على أهمية الوقت بالنسبة للشباب.

٥-مشاركة الأبناء جميع جوانب حياتهم، مع توجيه النصح، وتقديم القدوة الصالحة لهم.

٦-تنمية مهارات الأبناء، وتوظيفها فيما ينفعهم وينفع مجتمعهم، والاستفادة من إبداعاتهم.

٧-الشجيع الدائم للشباب على ما يقدمونه من أعمال إيجابية ولو كانت بسيطة من وجهة نظر الآباء.

٨-منح الأبناء مساحة لتحقيق الذات، وتعزيز القدرات، وكسب الثقة.

٩-تدريب الأبناء على تحديد أهدافهم، وتحمل مسؤولياتهم، واختيار الأفضل لرسم مستقبلهم، والحث على المشاركة الفاعلة والواقعة في محيط الأسرة والمجتمع.

---

(١) ينظر: فتوى بعنوان- لما احتوت عليه من تجسيد لهدم الكعبة المشرفة، وبالتزامن مع موسم الحج... مركز الأزهر للفتوى يحذر من لعبة "فورتنايت" الإلكترونية، الفتاوى الإلكترونية، فتاوى معاصرة - فقهيات- مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، بتاريخ٢٩ يونيو ٢٠٢١م.

١٠- تخير الرفقة الصالحة للأبناء، ومتابعتهم في الدراسة من خلال التواصل المستمر مع معلميهم.

١١- التنبيه على مخاطر استخدام الآلات الحادة التي يمكن أن تصيب الإنسان بأضرار جسدية في نفسه أو الآخرين، وصونه عن كلِّ ما يؤذيه؛ فقد قال رسول الله "صلى الله عليه وسلم": «المُسْلِمُ مَنْ سَلِمَ المُسْلِمُونَ مِنْ لِسَانِهِ وَيَدِهِ، وَالمُؤْمِنُ مَنْ أَمِنَهُ النَّاسُ عَلَى دِمَائِهِمْ وَأَمْوَالِهِمْ»"(١).

وصلَّى الله وسلم وبارك على سيدنا ومولانا محمد، والحمد لله ربِّ العالمين

تلك هي الوصايا التي حرص علماء الأزهر الشريف وأساتذته على نشرها على صفحات المركز العالمي للفتاوى الإلكترونية، والتي بها قد كفوا ووفوا في تلك المسألة الخطيرة، ونرجو من الله تعالى العون والسداد، فاللهم يا رب يا كريم يا مُعين يا ذا الفضل المنه أَعِنْ كلَّ أب وكلَّ أمٍّ على تربية أولادهم على الوجه الذي تحبه وترضى به عنا، واحفظ أولادنا فلذات أكبادنا من كلِّ خطر يستهدف عقائدهم وأخلاقهم وسلوكهم، اللهم أمين.

*****

(١) سنن الترمذي، محمد بن عيسى بن سَوْرة بن موسى بن الضحاك، الترمذي، أبو عيسى (ت: ٢٧٩هـ)، تحقيق:إبراهيم عطوة عوض، أبواب الإيمان، باب ما جاء في أن المسلم من سلم المسلمون من لسانه ويده، جـ٥، صـ١٧، شركة مكتبة ومطبعة مصطفى البابي الحلبي – مصر ط٢: ١٣٩٥هـ - ١٩٧٥م.

الخاتمة

الحمدُ لله الذي وفقني على إتمام هذا البحث عن الوسائل الحديثة للغزو الفكري وخطرها على عقيدة النشىء "الألعاب الإلكترونية نموذجًا"، ولما كانت المقدمة تمثل التلخيص الوافي لمباحث البحث ومطالبه، فإن الخاتمة هي المعبرة عن النتائج التي أمكن الوصول إليها من خلال البحث، وبناءً عليه فإني سأتناول ما يلي:

أهم النتائج:

١-ثبت بالدراسة أنَّ الغزو الفكري والعقدي قديم قدم الحضارة الإسلامية، فمنذ ظهور الإسلام ومتبنوا الغزو يستخدمون ألوانًا مختلفة وأشكالًا شتى مِن وسائل الكيد للتأثير على الإسلام وتشويهه وتحريفه.

٢-تكشف لي من خلال البحث أن الغزو الفكري والعقدي كان قد ظهر في الشرق قبل انتشاره في الغرب، فقد ظهر على يد رجال اللاهوت المسيحي في الكنائس والأديرة، ومنهم القديس يوحنا الدمشقي الذي يمثل أحد كبار رجال الكنيسة في الشام، وكان شديد البغض للإسلام والمسلمين، فهو أول من بدأ التشكيك في الإسلام، وهزَّ صورة النبي (صلى الله عليه وسلم) وأساء إليه، وهذا يعني أنَّ السلطات الكنسية تعد أول مَن قامت بالغزو الفكري للعقيدة الإسلامية.

٣-تبين من خلال البحث أن الغزو الفكري والعقدي أصبح ذات تأثير قوي خاصة بعد الانتهاء من الحروب الصليبية بهزيمة أصحابها وانتصار المسلمين، حين أدركوا أن عامل النصر للمسلمين يتمثل في العقيدة والجهاد وبذل النفس والدم، فأدركوا مدى ضعف الغزو العسكري، وعدم جدوى هذا النوع من الغزو في تحقيق غايتهم وأهدافهم المأمولة، فأخذ التخطيط يتجه نحو الغزو الفكري والعقدي، واتخذهما وسيلة للسيطرة على الإسلام والمسلمين.

٤-بيَّنت الدراسة أيضًا أنَّ الغرب لم يستسلموا أمام قوة الحضارة الإسلامية، بل أخذوا على عاتقهم ضرورة البحث عن وسائل مناسبة لتحقيق الأهداف المرجوة من الغزو، فسعى أربابه جاهدين لتطوير وسائله كي تواكب التطور التكنولوجي الحديث عسى أن يحققوا أهدافهم وغاياتهم.

٥-توصلت الدراسة إلى أنَّ التطور قد لاحق التبشير سواء في أهدافه أو أساليبه، فأما تطور أهدافه ففي البداية كان التبشير قاصرًا على التبشير والبشارة بالمسيح لغير المؤمنين به، ولكن ما لبث أن تحول وتطور واتخذ شكلًا آخر فأصبح الهدف منه العمل على إيصال تعاليم العهد الجديد لغير المؤمنيين به، ثم بات يسعى لتحقيق أهداف أقوى من ذلك وهو صرف المتدينين عامة والمسلمين خاصة عن دينهم ومعتقداتهم ومن ثم تنصيرهم، ونرى أنَّ الوسائل التي اعتمد عليها أرباب التبشير أيضًا نالها تطور واكب تطور الحضارة الإنسانية، فبعد ما كان معتمدًا على المدارس والبعثات، وإقامة الندوات والمؤتمرات، واستخدام الكتب والمجلات والصحف، بات مستخدمًا أحدث وسائل التكنولوجيا انتشارًا بداية من برامج وأفلام ومسلسلات كرتونية وصولًا إلى الألعاب الإلكترونية.

٦-برهنت الدراسة على أن الألعاب الإلكترونية أصبحت وسيلة من أهم وأخطر الوسائل الحديث للغزو الفكري والعقدي، وذلك عندما علم أربابه أن التكنولوجيا قد غزت العالم كله وأصبح الحصول على تلك الألعاب في متناول كل فئات المجتمع بسهولة ويسر.

٧-تبيَّن من خلال البحث أن الهدف الأساس والمعلن في معظم الألعاب الإلكترونية المصنعة من قِبل الشركات الأجنبية هو النيل من الإسلام وتشويه

صورته، من خلال زعزعة العقيدة في نفوس أبناء المسلمين، وإظهار المسلمين بأنهم إرهابيون في عيون غير المسلمين.

٨-الدعوى الصريحة للشرك وتعدد الآلهة في كثير من الألعاب، وتصور الإله في صورة بشرية، والاستهانة بالأنبياء والملائكة، وتصورهم بأنهم أعداء يجب التخلص منهم.

٩-من الأهداف الرئيسة من نشر الألعاب الإلكترونية في البلاد العربية الإسلامية وغيرها العمل على تيسير ونجاح الحركات التنصيرية؛ بناء على ما تحتويه تلك الألعاب من تحقير للإسلام والمسلمين وتمجيد الصليب والمسيحية.

١٠- السمة الأساسية لمعظم الألعاب الإلكترونية، احتواؤها على مقاطع تعلم الأطفال والشباب العنف والقتل والاستهانة بالمقدسات الدينية.

١١- ثبت بالدراسة أنَّ الأزهر الشريف كمؤسسة دينية تربوية وتعليمية متمثلًا في علمائه وأساتذته، قد أسهم بجهد كبير وعمل هادف لتصدي ومواجهة مخاطر تلك الألعاب، حين قام بإصدار عدة فتاوى تحذر وتحرم اللعب بأي لعبة تحتوي على مخالفات شرعية وعقدية، وكذلك الألعاب التي تساعد في ممارسة العنف والقتل أو تستهين بالمقدسات الدينية، كذلك الألعاب التي تضر بالأخلاق والسلوك.

١٢- ثبت أيضًا أن دور الأزهر الشريف لم يتوقف على إصدار فتاوى التحذير والتحريم فقط، بل حرص حرصًا شديدًا على تقديم النصائح والإرشادات للآباء والأمهات التي تعينهم على مواجهة مخاطر تلك الألعاب.

أبرز التوصيات:

بناءً على ما تم التوصل إليه مِن نتائج، فإني أنوه إلى جملة من التوصيات أبرزها:

١- يجب على الآباء والأمهات أولًا وقبل كلِّ شيء بناء العقيدة الصحيحة وغرس القيم والمبادئ السامية والنبيلة في قلوب وعقول أولادهم، ومِن ثم تربيتهم تربية سوية، ثم بعد ذلك متابعة أخلاقهم وسلوكهم وأفكارهم متابعة مستمرة لملاحظة ما يطرأ عليها مِن متغيرات، ثم الوقوف على أسباب هذا التغير وضرورة معالجته بطرق صحيحة.

٢- وضع رقابة من قِبَلِ الآباء والأمهات على ما يُمارسه أولادهم مِن ألعاب سواء أكانت إلكترونية أو غيرها؛ لتعرّف ما تحويه تلك الألعاب للوقوف على ما هو ضار وما هو مفيد منها، ومِن ثم توعية الأبناء وتنبيههم لفحصها قبل ممارستها واختيار الجيد منها ونبذ الرديء المخالف لمعتقداتنا وتقاليدنا ومبادئنا.

٣- العمل على إيجاد بدائل من قِبل الآباء والأمهات اتجاه أبنائهم لتفريغ طاقتهم وقضاء أوقات فراغهم خاصة أيام الإجازات، وذلك مِن خلال الاشتراك في الأندية الرياضية أو قصور الثقافة أو إقامة رحلات أسرية أو غير ذلك مما يساعدهم في التقليل مِن الجلوس على ممارسة تلك الألعاب.

٤- على المؤسسات الدينية والحكومية المتمثلة في المساجد والمدارس والجامعات والمعاهد وغيرهم، القيام بدور التحذير وتقديم النصائح والإرشادات للأبناء بعدم ممارسة أمثلة تلك الألعاب التي تؤثر على معتقداتهم وأخلاقهم وسلوكياتهم، وتوجيههم الوجهة الصحيحة بحثهم على استغلال نشاطهم فيما هو مفيد لهم ومتوافق مع تعاليم دينهم.

٥- على الوزارات المعنية بهذا الجانب والمتمثلة في وزارة الثقافة، ووزارة الإعلام، ووزارة الشباب والرياضة، ووزارة التجارة الخارجية أن تقوم بوضع تصنيف للألعاب الإلكترونية يحدد ما تحويه تلك الألعاب واختيار ما يتناسب

مع معتقداتنا ومجتمعاتنا العربية، وذلك من خلال وضع قوائم بأسماء الألعاب المناسبة وغير المناسبة، ويفضل عدم السماح بشراء المخالف منها وتلك مهمة وزارة التجارة الخارجية.

٦- تحفيز وتشيجع الشركات العربية الإسلامية على إنشاء وتسويق بدائل لتلك الألعاب المخالفة لمعتقداتنا وأخلاقنا، وذلك من خلال توفير ألعاب تعمل على تنشئة أبنائنا تنشئة إيمانية صحيحة.

٧- تشجيع الباحثين والدارسين للكتابة في تلك الموضوعات بهدف توعية الآباء والأمهات لما يحدث لأبنائهم من غزو فكري وعقدي من خلال تلك الألعاب، خاصة للذين هم في غفلة تامة عما يحدث حولهم من تطورات في وسائل الغزو الفكري والعقدي.

وبعد، فهذا بحثي بمباحثه الستة قصدت من خلاله أنْ أكشف عن أخطار الألعاب الإلكترونية، واستخدامها كوسيلة من وسائل الغزو الفكري والعقدي، وإني لأرجو أن أكون قد وفقت في الاقتراب مِن بيان هذا الخطر، وأن يكون بحثي قد وفق في أنْ يضع تلك القضية في موضوعها المناسب لها، معترفة بفضل الله، راجية منه تعالى القبول والرضى فيما قدمت، طالبة منه المغفرة إن زللت، والله أدعو أن ينفعنا بما علمنا ويعلمنا ما ينفعنا فهو ولي ذلك والقادر عليه.

*****

فهرس المصادر والمراجع

أولًا: القرآن الكريم

ثانيًا: السنة النبوية المطهرة

١. الآثار الإدمانية للألعاب الإلكترونية على المراهقين: لعبة PUBG نموذجًا،عبد المالك مكفس، مجلة الدراسات النفسية والعلوم التربوية، المجلد٧، العدد١، تاريخ النشر: ٢٠٢٢/٤/٣م.

٢. أثر لعبة ببجي "PUBG" على التحصيل الدراسي: دراسة ميدانية، عبدالمنعم إبراهيم إسماعيل المدهون، موقع تعليم جديد، تم استعراضه بتاريخ 2019/06/24م.

٣. أثر لعبة ببجي على السلوك العدواني لدى الأطفال (دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور إمارة أبوظبي)، الباحثة/ أمل محد جمعة النقبي، إشراف الدكتور/ راكان الحراحشة، جامعة العين – إصدار أكتوبر لسنة ٢٠٢٣م– شعبة النشر والخدمات المعلوماتية.

٤. أجنحة المكر الثلاثة وخوافيها : التبشير – الاستِشراق – الاستعمار، دراسة وتحليل وتوجيه (ودراسة منهجية شاملة للغزو الفكري)، عبد الرحمن بن حسن حَبَنَّكَة الميداني الدمشقي (ت : ١٤٢٥هـ)، دار القلم – دمشق، ط٨: ١٤٢٠هـ – ٢٠٠٠م.

٥. أخبار العلماء بأخبار الحكماء، جمال الدين أبو الحسن علي بن يوسف القفطي (ت: ٦٤٦هـ)، تحقيق: إبراهيم شمس الدين، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان، ط١: ١٤٢٦هـ – ٢٠٠٥م.

٦. أضواء على الثقافة الإسلامية، د/ نادية شريف العمري، مؤسسة الرسالة، ط٩: ١٤٢٢هـ – ٢٠٠١م.

٧. الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، د/ فهد بن عبدالعزيز الغفلي، الرياض١٤٣١هـ.

٨. الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، مها حسني الشحروري، دار المسيرة – عمان ٢٠٠٨م.

٩. الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، حيدر محمد الكعبي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية– النجف الأشرف ٢٠١٧م.

١٠. الألعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الإحباط والعدوانية "لعبة PUBG نموذجًا"، إعداد الطلبة: قلقول تميم وآخرون، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية – جامعة عبد الحميد مهري– كلية علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا– الموسم الجامعي٢٠٢٠–٢٠٢١م.

١١. البوابة الرقمية– بوابة الترفيه التقنية – أجهزة Nitendo – الموسوعة الكاملة The Legend of Zelda، بتاريخ: ٢٠١١/٨/٢٣م.

١٢. بين الإسلام والغرب ضراوة أحقاد ومرارة حصاد، علي محمد عبد الوهاب، دار ركابي– القاهرة ١٩٩٦م.

١٣. تاج العروس من جواهر القاموس، محمّد بن محمّد بن عبد الرزّاق الحسيني، أبو الفيض، الملقّب بمرتضى، الزَّبيدي (ت: ١٢٠٥هـ) تحقيق: مجموعة من المحققين، دار الهداية.

١٤. التاريخ الشامل لأساطير زيلدا، الموقع العربي الرائد في مجال ألعاب الفيديو والتسلية الإلكترونية. true Gaming ٢٠٠٣م – والتعديل الأخير له بتاريخ ١٦ يونيو٢٠٠٦م.

١٥. التبشير والاستشراق أحقاد وحملات على النبي محمد صلى الله عليه وسلم

وبلاد الإسلام، محمد عزت إسماعيل الطهطاوي، الزهراء للإعلام العربي، ط١: ١٤١١هـ/١٩٩١م.

١٦. التعريفات، علي بن محمد بن علي الزين الشريف الجرجاني (ت: ٨١٦هـ)، تحقيق: ضبطه وصححه جماعة من العلماء بإشراف الناشر، دار الكتب العلمية بيروت – لبنان ط١: ١٤٠٣هـ –١٩٨٣م.

١٧. تهذيب الأسماء واللغات، أبو زكريا محيي الدين يحيى بن شرف النووي (ت: ٦٧٦هـ)، عنيت بنشره وتصحيحه والتعليق عليه ومقابلة أصوله: شركة العلماء بمساعدة إدارة الطباعة المنيرية، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.

١٨. تهذيب اللغة، محمد بن أحمد بن الأزهري الهروي، أبو منصور (ت: ٣٧٠هـ)، تحقيق: محمد عوض مرعب، باب الغين والزاي، دار إحياء التراث العربي – بيروت، ط١: ٢٠٠١م.

١٩. الجامع لأحكام القرآن = تفسير القرطبي، أبو عبد الله محمد بن أحمد بن أبي بكر بن فرح الأنصاري الخزرجي شمس الدين القرطبي (ت: ٦٧١هـ)، تحقيق: أحمد البردوني وإبراهيم أطفيش، دار الكتب المصرية – القاهرة ط٢: ١٣٨٤هـ – ١٩٦٤ م

٢٠. الحملة الصليبية على العالم الإسلامي والعالم (الجذور – الممارسة – سبل المواجهة)، يوسف العاصي إبراهيم الطويل، صوت القلم العربي، مصر، ط٢: ١٤٣١هـ – ٢٠١٠م.

٢١. الحوار الديني وقضايا التجديد في الفكر الإسلامي المعاصر، مجموعة من الباحثين، المحور الثالث: الإسلام ودوره في تفعيل أسس الحوار الديني في ظل العولمة – صورة الإسلام والمسلمين في الألعاب الإلكترونية بين تكريس الإسلام وفوبيا والتدريب على كراهية الإسلام– دراسة تحليلية–، أ. نوال

بومشطة، مركز البحث في العلوم الإسلامية والحضارة- الأغواط – الجزائر، ط١: ٢٠١٧م.

٢٢. دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة، منال عبدالرحيم حسن وآخرون، مجلة العمارة والفنون، العدد٧.

٢٣. دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، آندي حجازي، مجلة الطفولة العربية، مجلد ١١، العدد الثالث والأربعون صـ٧١، الناشر: الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العرب ٢٠١٠م.

٢٤. سنن الترمذي، محمد بن عيسى بن سَوْرة بن موسى بن الضحاك، الترمذي، أبو عيسى (ت: ٢٧٩هـ)، تحقيق: إبراهيم عطوة عوض، أبواب الإيمان، شركة مكتبة ومطبعة مصطفى البابي الحلبي – مصر، ط٢: ١٣٩٥هـ – ١٩٧٥م.

٢٥. السيرة النبوية والتاريخ الإسلامي، عبد الشافى محمد عبد اللطيف، دار السلام- القاهرة، ط١: ١٤٢٨هـ.

٢٦. سيكولوجية اللعب، أحمد بلقيس وآخرون، دار الفرقان للنشر والتوزيع- عمان، ط٤: ٢٠٠٣م.

٢٧. الصحاح تاج اللغة وصحاح العربية، أبو نصر إسماعيل بن حماد الجوهري الفارابي (ت: ٣٩٣هـ)، تحقيق: أحمد عبد الغفور عطار، دار العلم للملايين – بيروت، ط٤: ١٤٠٧هـ – ١٩٨٧م.

٢٨. صحيح البخاري، العلامة: محمد بن إسماعيل أبو عبدالله البخاري الجعفي، كتاب الآداب، باب الانبساط إلى الناس، تحقيق: محمد زهير بن ناصر الناصر، دار طوق النجاة (مصورة عن السلطانية بإضافة ترقيم محمد فؤاد عبد الباقي)، ط١: ١٤٢٢هـ.

٢٩. ضوابط الألعاب في الإسلام، فتاوى معاصرة، مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، بتاريخ ١٢ نوفمبر ٢٠٢٠م.

٣٠. الغزو االفكري وأثره في المجتمع الإسلامي المعاصر، علي عبد الحليم محمود، دار االبحوث االعلمية – االكويت ط١: ١٣٩٩هـ – ١٩٧٩م.

٣١. الغزو الفكري– أبعاده– ومواجهته، أ٠د/ عبد العزيز تمام يوسف، دار الطباعة المحمدية١٩٩٠م.

٣٢. فتوى بعنوان– لما احتوت عليه من تجسيد لهدم الكعبة المشرفة، وبالتزامن مع موسم الحج... مركز الأزهر للفتوى يحذر من لعبة "فورتنايت" الإلكترونية، الفتاوى الإلكترونية، فتاوى معاصرة – فقهيات– مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، بتاريخ ٢٩ يونيو ٢٠٢١م.

٣٣. كتاب العين: أبو عبد الرحمن الخليل بن أحمد بن عمرو بن تميم الفراهيدي البصري (ت: ١٧٠هـ)، تحقيق: د مهدي المخزومي، والدكتور/ إبراهيم السامرائي، دار ومكتبة الهلال.

٣٤. الكتاب المقدس، العهد القديم، سفر التكوين، طبعة دار الكتاب المقدس (جمعية الكتاب المقدس سابقًا).

٣٥. المحكم والمحيط الأعظم، أبو الحسن علي بن إسماعيل بن سيده المرسي [ت: ٤٥٨هـ]، تحقيق: عبد الحميد هنداوي، دار الكتب العلمية – بيروت، ط١: ١٤٢١هـ – ٢٠٠٠م.

٣٦. مركز الأزهر للفتوى يحذر من لعبة "فورتنايت" الإلكترونية، الفتاوى الإلكترونية، فتاوى معاصرة– فقهات– مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، بتاريخ ٢٩ يونيو ٢٠٢١م.

٣٧. المصباح المنير في غريب الشرح الكبير، أحمد بن محمد بن علي

الفيومي ثم الحموي، أبوالعباس (ت: ٧٧٠هـ)، المكتبة العلمية – بيروت.
٣٨. المعجم الشامل لمصطلحات الفلسفة، د/ عبد المنعم الحفني، مكتبة مدبولي– القاهرة، ط٣: ٢٠٠٠م.
٣٩. معجم الفلاسفة، جورج طرابيشي، دار الطليعة – بيروت، ط١: ٢٠٠٦م.
٤٠. المعجم الفلسفي، مجمع اللغة العربية، الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية– القاهرة ١٣٩٩هـ – ١٩٧٩م.
٤١. معجم اللغة العربية المعاصرة، د أحمد مختار عبد الحميد عمر (ت: ١٤٢٤هـ) ، عالم الكتب، ط١: ١٤٢٩هـ – ٢٠٠٨ م
٤٢. المعجم الوسيط، مجمع اللغة العربية، القاهرة١٩٦٠م
٤٣. معجم ديانات وأساطير العالم، إعداد: أ٠د/ إمام عبد الفتاح إمام، المجلد الأول.
٤٤. معجم لغة الفقهاء، محمد رواس قلعجي – حامد صادق قنيبي، دار النفائس للطباعة والنشر والتوزيع، ط٢: ١٤٠٨هـ – ١٩٨٨م.
٤٥. معجم متن اللغة، موسوعة لغوية حديثة، الشيخ/ أحمد رضا، دار مكتبة الحياة– بيروت ١٩٥٩م.
٤٦. مقال بعنوان– لماذا أعلن الأزهر الشريف تحريم هذه الألعاب؟، محمد عبد المولى، بوابة الأهرام، رئيس مجلس الإدارة: د/ محمد فايز فرحات، تاريخ النشر: ٢٠٢١/٩/٢٢م.
٤٧. مقال بعنوان: الدنمارك تطلق عدة ألعاب إلكترونية تعتمد على تفجير الكعبة المشرفة وحرق القرآن، الموقع: كتابات في الميزان – أخبار وتقارير– تاريخ إضافة الموضوع:٢٦/ ٣/ ٢٠١٤م.
٤٨. مقال بعنوان: لعبة تدعو لقتل غير المسيحين هدية الكريسماس في

أمريكا، نشرة فلسطين اليوم، العدد ٤٨٩، نشربالتاريخ: الجمعة ٢٠٠٦/١٢/٢٩م، تصدر عن: مركز الزيتونة للدراسات والاستشارات.

٤٩. مقالة بعنوان – إله الحرب– لعبة فيديو، الموسوعة الحرة: ويكيبيديا https://ar.wikipedia.org/wiki

٥٠. موسوعة الأديان والنحل، أ٠د/ أحمد أحمد غلوش، القاهرة ط٣: ٢٠١١م، رقم الإيداع ٢٠١١م/ ١٧٧٧٧.

٥١. الموسوعة العربية الشاملة – تربية وعلم نفس، المجلد١٧، هيئة الموسوعة العربية – مدير عام الهيئة د/ سندس محمد الحلبي.

٥٢. الموسوعة الميسرة في الأديان والمذاهب والأحزاب المعاصرة، جـ٦، الندوة العالمية للشباب الإسلامي إشراف وتخطيط ومراجعة: د. مانع بن حماد الجهني، الناشر: دار الندوة العالمية للطباعة والنشر والتوزيع، ط ٤: ١٤٢٠هـ،

٥٣. موسوعة كشاف اصطلاحات الفنون والعلوم، محمد بن علي ابن القاضي محمد حامد بن محمّد صابر الفاروقي الحنفي التهانوي (ت: بعد ١١٥٨هـ)، تقديم وإشراف ومراجعة: د.رفيق العجم، تحقيق: د. علي دحروج، نقل النص الفارسي إلى العربية: د. عبد الله الخالدي، الترجمة الأجنبية: د. جورج زيناني، مكتبة لبنان ناشرون – بيروت ط١: ١٩٩٦م.

٥٤. النصرانية والتنصير أم المسيحية والتبشير دراسة مقارنة حول المصطلحات والدلالات، محمد عثمان صالح، مكتبة ابن القيم – المدينة المنورة، ط١: ١٤١٠هـ – ١٩٨٩م.

٥٥. وثائق تنصرية – تحميل وثيقة مؤتمر كلولورادو ١٩٧٨م، منتديات كلمة سواء الدعوية– الكاتب: جادي.

٥٦. وسائل التبشير ومخططاته، بحث من إعداد: أ٠د/ بهاء عبد التواب سيد،

العدد٤، مجلة كلية أصول الدين والدعوة بأسيوط١٤٢٤هـ – ٢٠٠٣م

SOURCE AND REFERENCES

"The addictive effects of electronic games on adolescents: PUBG as a model," Abdulmalik Makfes, Journal of Psychological Studies and Educational Sciences, Volume 7, Issue 1, Publication Date:3/4/2022 CE.

1. "The impact of PUBG game on academic achievement: A field study," Abdelmonem Ibrahim Ismail Al-Madhoon, New Education Website, Reviewed on: 2019/06/24 CE.
2. "The impact of PUBG game on children's aggressive behavior (Field study on a sample of parents in the Emirate of Abu Dhabi)," Researcher/ Amal Mahdi Jumaa Al Nuqbi, Supervised by Dr. Rakan Al-Harhasha, Al Ain University - October 2023 CE edition - Publishing and Information Services Department.
3. "The three wings of deception: Evangelism - Orientalism - Colonialism, Study, Analysis, and Guidance (A comprehensive methodological study of intellectual invasion)," Abdul Rahman bin Hassan Habanakah Al-Midan Al-Dimashqi (d. 1425 AH), Dar Al-Qalam - Damascus, 8th Edition: 1420 AH - 2000 CE.
4. "News of the Scholars from the Wise," Jamal al-Din Abu al-Hasan Ali ibn Yusuf al-Qifti (d. 646 AH), Edited by: Ibrahim Shams al-Din, Dar al-Kutub al-Ilmiyah, Beirut - Lebanon, 1st Edition: 1426 AH - 2005 CE.
5. "Spotlights on Islamic Culture," Dr. Nadia Sharif Al-Omari, Al-Risalah Foundation, 9th Edition: 1422 AH - 2001 CE.
6. "Electronic Games: A Neglected Threat to Family and Society," Dr. Fahd bin Abdulaziz Al-Ghafli, Riyadh 1431 AH.
7. "Electronic Games in the Era of Globalization: Pros and Cons," Maha Hassani Al-Shahrouri, Al-Masirah Publishing House - Amman 2008 CE.
8. "Electronic Games and Their Intellectual and Cultural Impact," Haider Mohammed Al-Kaabi, Islamic Center for Strategic Studies - Najaf Al-Ashraf 2017 CE.
9. "Electronic Games and Their Role in the Emergence of Frustration and Aggression: PUBG Game as a Model," Prepared by

students: Ghalgool Tamim and others, Supplementary Memoir for Master's Degree in Psychology, People's Democratic Republic of Algeria - University of Abd el-Hamid Mehri - Faculty of Psychology and Education Sciences and Artophonia - Academic Year 2020-2021 CE.
10. "The Digital Gateway - Technical Entertainment Portal - Nitendo Devices - The Complete Encyclopedia: The Legend of Zelda," Date: 8/23/2011 CE.
11. "Between Islam and the West: The Severity of Hatreds and the Bitterness of Harvest," Ali Mohammed Abdel Wahab, Dar Rakaby - Cairo 1996 CE.
12. "Taj al-Arus Min Jawahir al-Qamus," Muhammad ibn Muhammad ibn Abdul Razzaq al-Husayni, Abu al-Fida, al-Zabidi (d. 1205 AH), Edited by: a group of scholars, Dar al-Hadith.
13. "Comprehensive History of Zelda Myths," Leading Arabic Website in the Field of Video Games and Electronic Entertainment. True Gaming 2003 CE - Last modified on June 16, 2006 CE.
14. "Evangelism and Orientalism: Hatreds and Campaigns against the Prophet Muhammad, Peace Be Upon Him, and the Lands of Islam," Muhammad Azzat Ismail Al-Tahawi, Al-Zahraa for Arab Media, 1st Edition: 1411 AH / 1991 CE.
15. "Definitions," Ali ibn Muhammad ibn Ali al-Zain al-Sharif al-Jurjani (d. 816 AH), Revised by: A group of scholars under the supervision of the publisher, Dar al-Kutub al-Ilmiyah, Beirut, 1st Edition: 1403 AH - 1983 CE.
16. "Tahdhib al-Asma' wa al-Lughat," Abu Zakaria Mohiuddin Yahya ibn Sharaf al-Nawawi (d. 676 AH), Published, corrected, and annotated by a group of scholars with the assistance of the printing management of Al-Najah, Dar al-Kutub al-Ilmiyah, Beirut - Lebanon.
17. "Tahdhib al-Lugha," Muhammad ibn Ahmad ibn al-Azhar al-Harawi, Abu Mansur (d. 370 AH), Edited by: Muhammad Awad Murab, Bab al-Ghayn wa al-Zay, Dar Ihya al-Turath al-Arabi - Beirut, 1st Edition: 2001 CE.
18. "The Crusade against the Islamic World and Civilization (Origins - Practice - Ways of Confrontation)," Yusuf Al-Aasi Ibrahim Al-Tawil, Sawt al-Qalam al-Arabi, Egypt, 2nd Edition: 1431 AH - 2010 CE.

19. "Religious Dialogue and Issues of Renewal in Contemporary Islamic Thought," Group of Researchers, Third Axis: Islam and Its Role in Activating the Foundations of Religious Dialogue in the Era of Globalization - The Image of Islam and Muslims in Electronic Games between Islamization, Islamophobia, and Training in Hatred of Islam - Analytical Study - Nawal Boumachtah, Research Center for Islamic Studies and Civilization - El-Oued - Algeria, 1st Edition: 2017 CE.
20. "Analytical Study of the Spread of Some Dangerous Electronic Games," Manal Abdel Rahim Hassan and others, Architecture and Arts Journal, Issue 7.
21. "The Role of Electronic Games in Child Growth and Learning," Andy Hijazi, Arab Childhood Journal, Volume 11, Issue 43, Publisher: Kuwaiti Association for Arab Childhood Development 2010 CE.
22. "Sunan al-Tirmidhi," Muhammad ibn Isa ibn Sawra ibn Musa ibn al-Dhahak, al-Tirmidhi, Abu Isa (d. 279 AH), Edited by: Ibrahim Atwa Awad, Gates of Faith, Mustafa al-Babi al-Halabi Publishing House and Printing Press - Egypt, 2nd Edition: 1395 AH - 1975 CE.
23. "Prophetic Biography and Islamic History," Abdul Shafi Muhammad Abdul Latif, Dar al-Salam - Cairo, 1st Edition: 1428 AH.
24. "Psychology of Play," Ahmed Belqis and others, Farqan Publishing and Distribution House - Amman, 4th Edition: 2003 CE.
25. "Al-Sahah Taj al-Lugha wa Sahah al-Arabiyyah," Abu Nasr Ismail ibn Hammad al-Jawhari al-Farabi (d. 393 AH), Edited by: Ahmed Abdul Ghafur Attar, Dar al-Ilm for Millions - Beirut, 4th Edition: 1407 AH - 1987 CE.
26. "Sahih al-Bukhari," Al-Imam Muhammad ibn Ismail Abu Abdullah al-Bukhari al-Ja'fari, Book of Manners, Chapter: Mingling with People, Edited by: Muhammad Zuhair bin Nasser al-Nasser, Tawq al-Najah (Photocopied from Sultan), 1st Edition: 1422 AH.
27. "Regulations of Games in Islam," Contemporary Fatwas, Al-Azhar International Center for Electronic Fatwas, dated November 12, 2020 CE.
28. "The Intellectual Invasion and Its Impact on Contemporary Islamic Society," Ali Abdul Halim Mahmoud, Dar Al-Buhooth Al-Ilmiyah - Kuwait, 1st Edition: 1399 AH - 1979 CE.
29. "Fatwa entitled - Because of its depiction of the destruction of the Kaaba, and coinciding with the Hajj season... Al-Azhar Fatwa

Center warns against the electronic game 'Fortnite'," Electronic Fatwas, Contemporary Fatwas - Jurisprudence - Al-Azhar International Center for Electronic Fatwas, dated June 29, 2021 CE.
30. The Contemporary Arabic Language Dictionary by Dr. Ahmed Mukhtar Abdul Hamid Omar (d. 1424 AH), Alam Al-Kutub, 1st edition: 1429 AH - 2008 AD.
31. "Al-Ain Book: Abu Abd al-Rahman al-Khalil ibn Ahmad ibn Amr ibn Tamim al-Farahidi al-Basri (d. 170 AH)," Edited by: Dr. Mahdi al-Makhzumi and Dr. Ibrahim al-Samarrai, Dar and Library Al-Hilal.
32. "The Holy Bible," Old Testament, Book of Genesis, Chapter 32, Verses 18-25, Published by Dar al-Kitab al-Maqdis (formerly the Bible Society).
33. "Al-Muhkam wal-Muhit al-Azam," Abu al-Hasan Ali ibn Ismail ibn Sidi al-Mursi (d. 458 AH), Edited by: Abdul Hamid Hindawi, Dar al-Kutub al-Ilmiyah - Beirut, 1st Edition: 1421 AH - 2000 CE.
34. "Al-Azhar Fatwa Center Warns Against the Electronic Game 'Fortnite'," Electronic Fatwas, Contemporary Fatwas - Jurisprudence - Al-Azhar International Center for Electronic Fatwas, dated June 29, 2021 CE.
35. "Al-Misbah al-Muneer fi Ghareeb al-Sharh al-Kabeer," Ahmad ibn Muhammad ibn Ali al-Fayumi then al-Hamawi, Abu al-Abbas (d. 770 AH), al-Maktabah al-Ilmiyah - Beirut.
36. "Comprehensive Encyclopedia of Philosophical Terms," Dr. Abdel Monem Al-Hafny, Madbouly Library - Cairo, 3rd Edition: 2000 CE.
37. "Encyclopedia of Philosophers," George Trabishi, Dar al-Talia - Beirut, 1st Edition: 2006 CE.
38. "Philosophical Encyclopedia," Arabic Language Academy, General Authority for Amiriyah Printing Affairs - Cairo 1399 AH - 1979 CE.
39. "Encyclopedia of World Religions, Sects, and Contemporary Parties," Prepared by: Dr. Imam Abdel Fattah Imam, Volume 1.
"Dictionary of Jurists' Language," Muhammad Rawas Qalaji - Hamed Sadiq Qunaybi, Dar al-Nafaes for Printing, Publishing, and Distribution, 2nd Edition: 1408 AH - 1988 CE.
40. "Language Dictionary," Modern Linguistic Encyclopedia, Sheikh/ Ahmed Rida, Dar Maktabat al-Hayat - Beirut 1959 CE.

41. . The Contemporary Arabic Language Dictionary by Dr. Ahmed Mukhtar Abdul Hamid Omar (d. 1424 AH), Alam Al-Kutub, 1st edition: 1429 AH - 2008 AD.
42. Al-Mu'jam Al-Wasit, Arabic Language Academy, Cairo, 1960
43. The Comprehensive Exegesis of the Qur'an (Tafsir Al-Qurtubi) by Abu Abdullah Muhammad bin Ahmad bin Abi Bakr bin Farh Al-Ansari Al-Khazraji Shams Al-Din Al-Qurtubi (d. 671 AH), edited by Ahmed Al-Bardouni and Ibrahim Atfiyash, Egyptian Book House – Cairo, 2nd edition: 1384 AH - 1964 AD.
44. "Article entitled - Why Did Al-Azhar Al-Sharif Declare These Games Haram?" Mohamed Abdel Mawla, Ahram Online, Chairman of the Board: Dr. Mohamed Fayez Farhat, Publication Date: 9/22/2021 CE.
45. "Article entitled: Denmark Releases Several Electronic Games Based on Blowing Up the Kaaba and Burning the Quran," Website: Writings in the Balance - News and Reports - Date of Addition: 3/26/2014 CE.
46. "Article entitled: Video Game Invites Killing Non-Christians as Christmas Gift in America," Palestine Today Newsletter, Issue 489, Publication Date: Friday, 12/29/2006 CE, Issued by: Al-Zaytouna Center for Studies and Consultations.
47. "Article titled - God of War - Video Game," Wikipedia Free Encyclopedia: Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki
48. "Encyclopedia of Religions and Cults," Dr. Ahmed Ahmed Ghalloush, Cairo, 3rd Edition: 2011 CE, Deposit Number 2011 CE/17777.
49. Wikipedia, the Free Encyclopedia, https://en.wikipedia.org/wiki/
50. Comprehensive Arabic Encyclopedia - Education and Psychology, Volume 17, Arab Encyclopedia Authority - General Manager of the Authority Dr. Sandus Muhammad Al-Halabi.
51. "The Concise Encyclopedia of Religions, Sects, and Contemporary Parties," Volume 6, The World Youth Conference Supervision, Planning, and Review: Dr. Mani Bin Hammad Al-Juhani, Publisher: Dar Al-Nadwa Al-Alamiyah for Printing and Publishing and Distribution, 4th Edition: 1420 AH,
52. "Encyclopedia of Terms of Arts and Sciences," Muhammad ibn Ali ibn al-Qadi Muhammad Hamed bin Muhammad Saber al-Farouqi

al-Hanafi al-Tehani (after 1158 AH), Introduction, Supervision, and Review: Dr. Rafeeq Al-Ajam, Edited by: Dr. Ali Dahrouj, Translation of the Persian Text into Arabic: Dr. Abdullah Al-Khaldi, Foreign Translation: Dr. George Zinani, Lebanon Publishers - Beirut, 1st Edition: 1996 CE.

53. "Christianity and Evangelism: Mother of Christianity and Evangelism - Comparative Study of Terminology and Meanings," Mohammed Osman Saleh, Ibn Al-Qayyim Library - Medina, 1st Edition: 1410 AH - 1989 CE.

54. "Documents of Christianity - Download Document of the Colorado Conference 1978," Kulolorado Propagation Forums - Author: Jadi.

Missionary Methods and Plans - Research prepared by Prof. Bahaa Abdel Tawab Sayed, Issue 4, Journal of the Faculty of Fundamentals of Religion and Preaching in Assiut, 1424 AH - 2003 AD.

❋ ❋ ❋ ❋ ❋ ❋

فهرس الموضوعات

رقم	الموضوع	رقم الصفحة
١	الملخص باللغة العربية.	١٧٨٩
٢	Abstract	١٧٩٠
٣	المقدمة	١٧٩١
٤	التمهيد، واشتمل على:	١٧٩٧
٥	أولًا: التعريف بمصطلح الغزو الفكري.	١٧٩٧
٦	ثانيًا: التعريف بمصطلح الألعاب الإلكترونية.	١٨٠١
٧	المبحث الأول: نشأة الغزو الفكري وأسبابه ووسائله.	١٨٠٤
٨	المبحث الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية والأجهزة المدعمة لها.	١٨٢٣
٩	المبحث الثالث: خطر الألعاب الإلكترونية على عقيدة التوحيد.	١٨٣١
١٠	المبحث الرابع: الألعاب الإلكترونية وسيلة من الوسائل الحديثة للتبشير.	١٨٤٥
١١	المبحث الخامس: الألعاب الإلكترونية والتعدي على المقدسات الدينية.	١٨٥٣
١٢	المبحث السادس: جهود الأزهر الشريف في مواجهة خطر الألعاب الإلكترونية.	١٨٥٨
١٣	الخاتمة	١٨٦٥
١٤	فهرس المصادر والمراجع	١٨٧١
١٥	فهرس الموضوعات	١٨٨٤

تم بحمد الله تعالى