الزهراء: مجلة تعنى بالبحوث والدراسات الإسلامية والعربية
e-ISSN: 2502-8871
p-ISSN: 1412-226X
DOI: http://dx.doi.org/10.15408/zr.v21i2.43705
السنة الحادية والعشرون، العدد : ٢، ١٤٤٦هـ/٢٠٢٤م
هذا المنشور متاح مجانا بموجب ترخيص نسبة المصنف إلى مؤلفه CC-BY-SA
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

الألعاب الإلكترونية وحكم ممارستها في منظور الفتاوى الإسلامية

◊ عائدة حميراء [١]
◊ ألفي ليلى هدايتي[٢]
◊ محمد فضيل رحمن[٣]

[٣١] جامعة شريف هداية الله الإسلامية الحكومية جاكرتا – إندونيسيا
aida.humaira@uinjkt.ac.id
fudhail.rahman@uinjkt.ac.id
[٢] معهد الحكمة الثاني بريبيس جاوة الوسطى – إندونيسيا
alfilaela0@gmail.com

تاريخ إصدار المقال :
تاريخ الاستلام: ١ ديسمبر ٢٠٢٤
تاريخ المراجعة: ٣١ ديسمبر ٢٠٢٤
تاريخ القبول: ١٧ يناير ٢٠٢٥

الكلمات المفتاحية:
الألعاب الإلكترونية، الفتاوى الإسلامية، الأثر

الملخص

تسمح الشريعة الإسلامية للمسلم أن يفعل شيئا الذي يجعله مستمتعًا به، كممارسة الألعاب الإلكترونية. ولكن بالتنبه للقواعد والضوابط التي نظمتها الشريعة الإسلامية، حيث تهدف هذه القواعد والضوابط إلى التأكد من أن جميع جوانب حياة المسلمين وفقا لمبادئ الشريعة الإسلامية ولاتخالف عن ذلك. يهدف هذا البحث إلى تحليل حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية وفق الفتاوى الإسلامية، مع الأخذ بعين الاعتبار تأثير التطورات التقنية على المجتمعات الإسلامية. يتناول البحث آراء العلماء حول الجوانب الشرعية للألعاب الإلكترونية، بما في ذلك شروط الإباحة والمحرمات، بالإضافة إلى الآثار المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية، سلبية وإيجابية. تم هذا البحث باستخدام المنهج التحليلي، حيث يصف هذا البحث حكم اللعب في الإسلام ويحلل البيانات من مصادر فقهية، القرآن، وكتب الأحاديث. أظهرت النتائج أن الأصل في حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية هو الإباحة ما لم تقترن بأي مخالفات شرعية ولا تؤدى إلى أي مفسدات مشروعية. وقد تنتقل هذه الإباحة إلى سائرها من الأحكام الشرعية على حسب القرائن الواردة عليها، إلا أنها تتعلق بأمرين وهما محتويات اللعبة ومخرجاتها كسلوك اللاعبين والآثار المترتبة عليها.

Al-Zahra: Journal for Islamic and Arabic Studies
e-ISSN: 2502-8871
p-ISSN: 1412-226X
DOI: http://dx.doi.org/10.15408/zr.v21i2.43705
Vol. 21, No. 02, 2024 M-1446 H
This is an open access article under CC-BY-SA license
(https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Electronic Games and Their Legal Rulings from the Perspective of Islamic Fatwas

◊ **Aida Humaira**[1]
◊ **Alfi Laela Hidayati**[2]
◊ **Muhammad Fudhail Rahman**[3]

[1 3] *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta – Indonesia*
aida.humaira@uinjkt.ac.id
fudhail.rahman@uinjkt.ac.id
[2] *Ma'had Al-Hikmah 2 Brebes Jawa Tengah – Indonesia*
alfilaela0@gmail.com

Article History
Received: December 01, 2024
Reviewed: December 31, 2024
Accepted: Januari 17, 2025

Keywords
Online Games, Islamic Fatwas, Impact

Abstract

Islamic law permits Muslims to engage in activities that bring them enjoyment, such as playing online games. However, this is subject to the rules and regulations established by Sharia, which aim to ensure that all aspects of a Muslim's life adhere to Islamic principles and do not violate them. This research aims to analyze the ruling on playing electronic games according to Islamic fatwas, taking into account the impact of technological developments on Islamic societies. The study addresses scholars' opinions on the legal aspects of online games, including conditions for permissibility and prohibitions, as well as potential risks and benefits. An analytical approach was used, wherein research describes the ruling on gaming in Islam and analyzes data from jurisprudential sources, the Quran, and Hadith literature. The findings indicate that the basic ruling on playing online games is permissibility, provided it is not associated with any legal violations and does not lead to any harmful consequences. This permissibility may extend to other legal rulings based on the relevant context; however, it pertains to two matters: the contents of the game and its outcomes, such as player behavior and the resulting effects.

Abstrak

Islam memperbolehkan seorang Muslim untuk melakukan kegiatan yang memberikan mereka kesenangan atau hiburan, seperti bermain *game online*. Namun, ini harus mematuhi aturan dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh syariah, yang bertujuan untuk memastikan bahwa semua aspek kehidupan seorang Muslim sesuai dengan prinsip-prinsip Islam dan tidak melanggar hal tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hukum tentang bermain *game online* menurut fatwa-fatwa Islam, dengan mempertimbangkan dampak perkembangan teknologi pada masyarakat Islam. Studi ini membahas pendapat para ulama mengenai hukum dari *game online*, termasuk syarat-syarat untuk diperbolehkannya bermain *game online* serta keadaan yang menjadikannya dilarang, begitu juga risiko dan manfaat yang mungkin ditimbulkan. Metode yang digunakan ialah studi analitis, di mana penelitian ini mendeskripsikan hukum bermain dalam Islam dan menganalisis data dari sumber-sumber fikih, Al-Qur'an, dan buku-buku hadis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hukum dasar dalam bermain *game online* adalah diperbolehkan *(Mubah)*, dengan syarat tidak mengandung pelanggaran hukum syariah dan tidak mengakibatkan kerusakan yang dilarang. Hukum bermain *game online* dapat berubah ke berbagai hukum syariah lainnya. Hal ini dapat dipengaruhi oleh konten yang terdapat dalam *game* ataupun hal lain, seperti perilaku pemain atau dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online*.

المقدمة

اللعبة الإلكترونية هي لعبة يمكن الوصول إليها من قبل العديد من مستخدمي الإنترنت، حيث تكون الأجهزة التي يستخدمها اللاعبون متصلة عبر شبكة الإنترنت. لا توفر الألعاب الإلكترونية على الترفيه عن النفس فحسب، وإنما على تحديات وتجارب تفاعلية مثيرة الاهتمام لإكمالها، وهي ألعاب غير متوفرة في الحياة الواقعية. لذلك، من المألوف وجد اللاعبون يمارسونها دون حساب الوقت من أجل تحقيق النصر في اللعب أو الشعور بالاقتناع، وبهذه الطبيعة أصبحوا مدمنين عليها. (أوكتافيانتي، ٢٠١٧).

أدى النشاط الكثيف بشكل متزايد إلى زيادة شعبية اللعبة الإلكترونية في أجزاء مختلفة من العالم. يُنظر إلى اللعبة الإلكترونية على أنها هواية، ونشاط يمكن أن يساعد في تخفيف التعب بعد يوم طويل من العمل. ولهذا السبب، ليس من المستغرب أن تستمر نسبة اللاعبين في العالم في الزيادة من سنة إلى أخرى. ما يصل إلى ٩٦,٥٪ من مستخدمي الإنترنت في الفلبين الذين تتراوح أعمارهم بين ١٦ و٦٤ عامًا يلعبون ألعاب الفيديو بانتظام. وهذه النسبة أعلى قليلاً مما هي عليه في إندونيسيا. مع أن ٩٥,٣٪ من مستخدمي الإنترنت يلعبون ألعاب الفيديو، تحتل إندونيسيا المركز الثاني عالميًا. يُظهر هذا الرقم المرتفع سوق ألعاب الفيديو الضخم في البلاد، والذي إذا تم استخدامه بشكل صحيح يمكن أن يكون فرصة عمل واعدة. (يوناتان، ٢٠٢٤)

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وامتلأت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل، وأصبحت الشغل الشاغل اليوم حيث إنها استحوذت على عقول الأفراد واهتماماتهم. (الشحروري، ٢٠٠٨) وأصبح واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من الحياة الاجتماعية للمجتمع الحديث. غالبًا ما تجد مجموعات من الأطفال وحتى البالغين يلعبونها معًا. لاتكون ممارسة الألعاب الإلكترونية لأجل الترفيه عن نفوسهم فحسب، وإنما كثير منها تقدم ألعابًا على شكل تحديات وتجارب تفاعلية مثيرة، وهي غير متوفرة في الحياة الواقعية. في الحقيقة، كوسيلة للترفيه، فإن معظم الألعاب الإلكترونية غير ضارة. والعوامل التي تجعل ممارسة الألعاب الإلكترونية خطيرة هي سلوك اللاعب وكذلك محتوى اللعبة ما لا يليق به. ستظهر الآثار السلبية من ممارسة الألعاب الإلكترونية بسبب سلوك اللاعبين الذين لا يتمتعون بالحكمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، فإن انخراطهم يمكن أن يتسبب في الإدمان عليها (رحماواتي، ٢٠٢١).

وُجِد أن الألعاب الإلكترونية تلعب دورًا مهمًا في تطور إدمان الإنترنت. وكما هو متوقع، يرتبط مستوى إدمان الإنترنت بشكل كبير بانخفاض الأداء الأكاديمي. وتماشيًا مع الدراسات السابقة، أظهر الذكور درجة أعلى من الاتصال بالإنترنت واستخدام الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث. (جيانغ، ٢٠١٤) وقد ثبت وجود العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية وبعض الأثار النفسية المترتبة عليها مثل القلق والتوتر وعدم الاتزان الانفعالي. (ناصر، ٢٠٢٠).

تجربة تغييرات في حياتهم مثل إهمال التزاماتهم كطلاب، أي الكسل في الدراسة، ونادرا ما يذهبون إلى الفصل وغالبا ما ينامون في الفصل، وذلك لأنهم يقضون الكثير من الوقت في لعب الألعاب عبر الإنترنت. يقضي الطلاب المدمنون على الألعاب عبر الإنترنت وقتًا أطول في غرفهم، مما يجعلهم يقضون وقتًا أقل مع الأشخاص من حولهم،

مثل أسرهم وأصدقائهم. وبصرف النظر عن ذلك، فإن الطلاب المدمنين على الألعاب عبر الإنترنت يصبحون كسالى في تنفيذ الأوامر الدينية مثل العبادة. (فيتراتونيسا وآخرون، ٢٠٢٣)

قد سبقت البحوث حول هذا الموضوع منها البحث عن الألعاب الإلكترونية في منظور المقاصد الشريعة. ومن نتائجه أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها ثلاثة أحكام، وهي مباح لتخفيف التعب والإجهاد، ومكروه إذا أخل بالوقت الرئيسي كالعمل والعبادة والأسرة ، وحرام إذا أدى إلى التخلي عن الواجبات (نورهادي، ٢٠٢٢).

وقد أصدرت مؤسسة بحث المسائل لنهضة العلماء ومجلس الترجيح للمحمدية في إندونيسيا على أن الحكم الناتج هو أن ممارسة الألعاب الإلكترونية مسموح بها أي مباح. ويمكن أن تصبح حرامًا عندما يكون لتلك الألعاب تأثيرات سلبية على اللاعبين. مثل أن تسبب في الإدمان والأضرار الجسدية والعقلية للاعبها. (نهار، ٢٠٢٢)

يختلف هذا البحث عن الأبحاث السابقة من حيث أن هذا البحث يتناول الفتاوى الصادرة من مجالس الفتوى في العالم الإسلامي والتي يمكن استخدامها كمبادئ توجيهية في المعاملات، خاصة فيما يتعلق بحكم ممارسة الألعاب الإلكترونية التي لم يتم شرح أحكامها بشكل خاص في القرآن والحديث. ويهدف هذا البحث إلى معرفة حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية في الإسلام، ومعرفة أنواع الألعاب الإلكترونية والآثار المترتبة عليها.

مفهوم اللعب في الإسلام

اللعب، بفتح اللام وكسر العين ويجوز قراءته بكسر اللام وسكون العين، هو مصدر من الفعل "لَعِبَ-يَلْعَبُ-لَعِبا أو لِعْبا" وله عدة معان، منها اللعب بمعني المزح أو الفعل بقصد اللذة أو التنزه (معلوف، ١٩٣٧)، وقيل أنه ضد الجد و يقال لكل من عمل عملا لايجدي عليه نفعا (ابن منظور، ١٩٨٤). وأما تعريف اللعب في الاصطلاح لا يخرج عن معناه في اللغة، وهي عمل للذة لا يراعي فيه داعي الحكمة كعمل الصبي، لأنه لا يعرف الحكمة وإنما يعمل للذة (وزارة الأوقاف والشئون الإسلامية، ١٩٩٥)

قد وردت ألفاظ اللعب ومشتقاته في عدة الآيات القرآنية والأحاديث النبوية، منها قول الله تعالي ﴿ارْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُوْنَ﴾ [سورة يوسف:١٢]. والمراد بلفظ "نلعب" من اللعِب وقيل لأبي عمْرِو بن العلاء: كيف قالوا "ونلعبُ"وهم أنْبياءُ؟ فقال :لَمْ يكونوا يومئذ أنبياء .وقيلَ :المراد باللعِب المباحُ من الانبساط، لا اللعب المحظور الذي هو ضدّ الحقّ، ولذلك لم ينكر يعقوبُ قولَهمْ "وَنَلْعَبُ." (القرطبي، ١٩٦٤).

وقوله صلّى الله عليه وسلّم: "من لعِب بالنَّرْدَشِير فكأنّما صبغ يدَه في لحم خنْزير ودمه." (مسلم، ١٤١٩هـ). قال العلماء النردشير هو النرد فالنرد عجمي معرب وشير معناه حلوٌ وهذا الحديثُ حجّةٌ للشّافعيّ والجمهور في تحريم اللّعب بالنّرْد وقال أبو إسْحاق المَرْوزي من أصحابنا يكره ولا يحْرم وأما الشِّطْرنْج فمذهبنا أنه مكروه ليس بحرام وهو مرويٌّ عن جماعة من التَابعين وقال مالك وأحمد حرام قال مالك هو شرّ من النرْد وألْهى عن الخير وقاسوه على النرْد وأصحابنا يمْنعون القياس ويقولون هو دونه ومعنى صبغ يده في لحم الخنزير ودمه في حال أكله منهما وهو تشبيه لتحريمه بتحريم أكلهما. (النووي، ١٣٩٢)

مفهوم الألعاب الإلكترونية و أنواعها

إن اللعبة الإلكترونية هي لعبة يمكن أن تلعبها عدة اللاعبين في نفس الوقت من خلال شبكة الاتصالات عبر الإنترنت. وقيل أنها لعبة الكمبيوتر التي تلعبها عدة اللاعبين عبر شبكة الإنترنت. هناك جهازان مهمان يجب أن

يمتلكهما اللاعب عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهما جهاز كمبيوتر أو جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستيشن *(Playstation)* أو إكس بوكس*(Xbox)*، والاتصال بالإنترنيت (تريسناني، ورداني، ٢٠١٨).

وللألعاب الإلكترونية أنواع كثيرة ومختلفة، فيما يلي أنواع الألعاب الإلكترونية المشهورة في إندونيسيا، بالإضافة إلى معلومات حول سبب شهرتها:

١. Mobile Legends: Bang Bang (أساطير الجوال: بانغ بانغ)

هي لعبة MOBA (ساحة معركة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت) تحظى بشعبية كبيرة في إندونيسيا. تقدم هذه اللعبة معارك ٥ ضد ٥ مع أسلوب لعب سريع ومثير، بالإضافة إلى أبطال مختلفين يتمتعون بقدرات فريدة. وبساطة طريقة اللعب وسهولة الوصول إليها على الأجهزة المحمولة ودعم المجتمع القوي تجعلها من الخيار الرئيسي للعديد من اللاعبين في إندونيسيا. (RRI.co.id, 2024) وهذه اللعبة من نوع الألعاب الاستراتيجية التي تعتمد على الذكاء الاستراتيجي، والحذر والتنكيك العسكري الحربي للانتصار في المعارك. (الصاعدي، ٢٠٢٠)

٢. PUBG Mobile (ببجي موبايل)

هي لعبة معركة ملكية تسمح للاعبين بالقتال في ساحة كبيرة بهدف أن يكونوا آخر من يصمد. بفضل الرسومات المذهلة واللعب المثير، تعد PUBG Mobile واحدة من أكثر الألعاب شعبية. (RRI.co.id, 2024) وهذه اللعبة من نوع ألعاب الأكشن (Action) وهي تتطلب من اللاعب المهارة والسرعة في الحركة، وغالبا ما ترتبط بالقتال، مثل ألعاب الحروب والمصارعة والمافيا وغيرها. (الصاعدي، ٢٠٢٠)

٣. Free Fire (فري فاير)

هي لعبة معركة ملكية أخرى تحظى بشعبية كبيرة أيضًا في إندونيسيا. تشتهر هذه اللعبة بمدة لعبها الأقصر وتصميمها المناسب للأجهزة منخفضة المواصفات. يتم نشر جميع اللاعبين بالطائرة ويطلب منهم القيام بالسقوط الحر. يجب على كل لاعب أيضًا البحث عن الأسلحة والمعدات الطبية عند إرساله للقتال ضد لاعبين آخرين والبقاء على قيد الحياة.(https://id.wikipedia.org/wiki/Free_Fire, 2024)

٤. Call of Duty: Mobile (كول أوف ديوتي: موبايل)

هي عبارة عن نسخة مقتبسة من سلسلة Call of Duty الشهيرة، وهي متاحة الآن على منصة الهاتف المحمول مع أوضاع لعب مختلفة مثل Battle Royale وتعدد اللاعبين. وتقدم هذه اللعبة تجربة FPS (First Person Shooter) مُرضية للغاية مع عناصر تحكم دقيقة ورسومات عالية الجودة. (RRI.co.id, 2024)

٥. Genshin Impact (تأثير جينشين)

هي لعبة مذهلة في عالم مفتوح مع رسومات جميلة وقصة غامرة. تتيح هذه اللعبة للاعبين استكشاف عالم واسع أثناء إكمال المهام المختلفة. وهذه اللعبة من نوع الألعاب الاستراتيجية. (RRI.co.id, 2024)

٦. Roblox (روبلوكس)

تحظى هذه اللعبة بشعبية كبيرة لأن لعبة Roblox تحتوي على العديد من الألعاب. في Roblox، يمكنك استكشاف العالم بلا حدود مع لاعبين من جميع أنحاء العالم. Roblox هي وسيلة لصقل الإبداع بقوة التعاون. بصرف النظر عن ذلك، تحتوي Roblox أيضًا على الكثير من عناصر اللعبة لذا فهي تظل ممتعة ومضادة للملل. (RRI.co.id,

2024) وهذه اللعبة من نوع ألعاب الذكاء التي تهدف إلى حل الألغاز وتحتاج إلى إعمال العقل والتكفير. (الصاعدي، ٢٠٢٠)

٧. Minecraft (ماين كر افت)

تلقت اللعبة مراجعات إيجابية، وفازت بالعديد من الجوائز وتم تصنيفها كواحدة من أفضل ألعاب الفيديو على الإطلاق. تُستخدم لعبة Minecraft أيضًا في الإعدادات التعليمية لتدريس الكيمياء والتصميم بمساعدة الكمبيوتر وعلوم الكمبيوتر. وهذه اللعبة من نوع ألعاب الذكاء التي تحتاج إلى إعمال العقل والتكفير. (https://id.wikipedia.org/wiki/Minecraft, 2024)

المناقشة

فإن مما فطرت عليه النفس البشرية حاجتها إلى الترويح، فالعمل المستمر والجاد يصيبها باملل زالفتور، فتحتاج إلى الترويح لتستعيد نشاطها وتواصل سيرها بجدّ نحو البناء والتقدم. والترويح عن النفس أمر أباحه الشرائع كلها، لكونه من متطلبات الفطرة البشرية السوية. فاللعب أحد وسائل الترويح. فكثير من الناس مائل إلى الغلو فيه والإكثار منه، ولم يضبط أنفسهم بأي قيد ولا بأي ضابط من الضوابط الشرعية (الصاعدي، ٢٠٢٠)

والأصل في الألعاب الإلكترونية أنها وسيلة من وسائل الترفيه المباحة، فالشريعة الإسلامية لا تحرم اللعب ولا المرح. غير أن الإباحة في ممارستها ليس مطلق وإنما قد تكون منهيا عنها أو مستحبا حسب القرائن فيها. وكان حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية يتعلق بأمرين، وهما: (الزيدي، ٢٠١٨)

أ. بمحتوي اللعبة أي بما في ذات اللعبة. فما كان فيها مخالفات شرعية بالضروريات التي جاءت الشريعة بحفظها فتحرم ممارستها، وما لم تكن فيها أي مخالفة من مخالفات شرعية قتبقي على الإباحة. وإن كان فيها زيادة النفع التي تعود على لاعبها وتساعده في تنمية الملكات وتوسعة القدرات الذهنية أو تؤدي إلى الإبتعاد عن الرفقة السيئة فيندب ممارستها.

ب. بمخرجات اللعبة أي ليس بذات اللعبة إما من سلوك اللاعب أو الأثر المترتب عليها. قد تكون الألعاب الإلكترونية مباحة بذاتها بل محرمة عند ممارستها، إذا كان في ممارستها آثار سلبية تعود على لاعبها أو واجباته في دينه ونفسه وأسرته ومجتمعه أو تسبب ضررا متحققا له أو إسرافا في تحصيلها إلى درجة الإدمان عليها، فتنهي ممارستها. وكانت ممارسة الألعاب الإلكترونية التي فيها ضرر على الأخرون منهي عنه، فمن باب الأولي إن كان الضرر يعود إلى نفس اللاعب. ولعن ما يشغل عن الطاعات، فالضرر يزال ودرء المفسدة مطلوب شرعا ومايشغل عن كل طاعة يترك والإسراف في المباحات مذموم والعبرة للغالب لا للنادر وللوسائل حكم المقاصد و المآل معتبر في سد الذرائع.

ومع القول بأن اللعب الذي لا نفع فيه ولا ضرر مباح ممارسته، إلا أنه ينبغي التنبه لأمور، منها: أنه ينبغي للاعب أن يحسن نيته أثناء اللعب، فينوي به التقوى على الطاعة؛ وينبغي عدم الإكثار من ممارسة اللعب، ولو كان مباحا، وإنما يؤخذ منه بقدر مجمّة النفس؛ وينبغي رفع الملام عن بعض النفوس في ممارسة اللعب؛ ويُرخص في ممارسة اللعب في بعض الأوقات ما لا يرخص في غيرها. (الهلال، ١٩٢٧)

الفتاوى في حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية

والفتاوى الجماعية المعاصرة في حكم الألعاب الإلكترونية وممارستها صادرة من لجنات الفتوى في العالم، منها :

١. **دائرة الإفتاء الأردني**

قررت لجنة الإفتاء في الأردن بأن الأصل في الألعاب الإلكترونية أنها وسيلة من وسائل الترفيه المباحة، فالشريعة الإسلامية لا تحرم اللعب ولا المرح. غير أن كثيرا منها اقترنت بها في هذا الزمان بعض المحاذير الشرعية التي تخرج الترفيه عن مقصده المباح، وشكله البريء إلى صور من السلوكيات الضارة على الفرد والمجتمع. ذكرت لجنة الإفتاء بعض المحاذير منها: الإدمان الشديد بحيث يعود على اللاعبين بالضرر الصحي والنفسي والإرهاق الذهني، ويشغلهم عن كثير من الواجبات والإنجازات النافعة؛ إشتمال بعض الألعاب الإلكترونية على ما يخالف العقيدة الإسلامية؛ التشجيع على الميسر والقمار؛ تصوير العورات والوقوع في المحرمات؛ والمعازف. فإذا خلت الألعاب الإلكترونية من هذه المحاذيرات عادت إلى صورتها النقية. (دار الإفتاء الأردني، ٢٠١٠).

٢. **دارالإفتاء المصرية**

يرى الشيخ شوقي إبراهيم علام، مفتي جمهورية مصر العربية بداية من ٤ مارس ٢٠١٣م، بجواز ممارسة الألعاب الإلكترونية إذا كانت تعود على لاعبها بالنفع، وتساعده في تنمية الملكات وتوسعة القدرات الذهنية، وكانت خالية من أيّ محظور شرعي وأخلاقي، ولا تعود عليه بالسلب نفسيًّا كان أو أخلاقيًّا، ولا تأخذ وقته كثيرا، وكذا بشرط ألا تكون محظورة قانونًا في البلاد. وبالنسبة للأطفال يجب أن تكون هذه الألعاب الإلكترونية مناسبة للمرحلة العمرية لهم، وأن تكون ممارستها تحت إشراف الوالدين (دار الإفتاء المصرية ٢٠٢١).

٣. **دارالإفتاء الفلسطينية**

يري المفتي محمد أحمد حسين أن الأصل في الأشياء الإباحة ما لم يرد دليل بتحريمها، وهذه الألعاب الإلكترونية إذا كانت تعليمية ومفيدة أوتدعو إلى الخير والأخلاق الحميدة، وحماية الوطن، وتتقيد بضوابط الشريعة وأحكامها، وتخلو من المخالفات الشرعية، فيجوز اللعب بها، بشرط ألا تلهي المرء عن واجباته الدينية والدنيوية (دار الإفتاء الفلسطينية، ٢٠١٤).

٤. **مجلس الترجيح محمدية**

الأصل في ممارسة الألعاب الإلكترونية هو الإباحة، وفقا للقواعد الشرعية الأصلية التي تقول بأن الأصل في الأشياء الإباحة إلا ما دل على تحريمه. وتكون ممارسة الألعاب الإلكترونية محرمة إذا كانت الألعاب تحتوي على محرمات شرعية. ولذلك، ينبغي للفرد التنبيه بضوابطها الشرعية، وهي: ألا تحتوي الألعاب الإلكترونية بما يخالف بالقيم الإسلامية الأساسية، سواء كانت من ناحية العقيدة أو الأخلاقية أو العبادات؛ وعدم الإسراف في ممارسة الألعاب الإلكترونية، بحيث لا يأخذ وقت الفرد كثيرا حتي يشغله عن الواجبات والانجازات النافعة الأخرى له (نهضة العلماء الشرقية، ٢٠١٨).

٥. المجلس الاستشاري لعلماء آتشيه

أصدر المجلس الاستشاري لعلماء آتشيه فتوى رقم: قرار رقم (٣) لسنة ٢٠١٩ بشأن التحريم الشرعي للعبة ببجي (PUBG) ونحوها وفق الفقه الإسلامي، ذلك لكون هذه اللعبة ببجي هي لعبة إلكترونية تفاعلية من نوع المعركة تحتوي على عناصر العنف والوحشية وتؤثر على تغيرات سلوكية سلبية وتسبب سلوكاً عدوانياً وإدمانية بدرجة خطيرة وتحتوي على عناصر الشتائم إلى الرموز الإسلامية (مجلس الاستشاري لعلماء آتشيه، ٢٠١٩)

٦. رابطة العلماء السورية

قرر المفتي محمد أيمن الجمال، رئيس رابطة العلماء السوريين فرع إسطنبول، الحكم عن بيع حسابات الألعاب الإلكترونية، ثم ذكر حكم اللعب بها والتكسّب منها، حيث فيها إشكالات تكفي إثبات الحكم بحرمتها، منها: تضييع أوقات الناس، إفساد أخلاقهم، تشجيعهم على المنكر، النظر إلى المشاهد المنكرةِ الموجودة في الألعاب، إسرافهم في شراء الأجهزة التي تعينهم على اللعب وتطويرها، إسرافهم في شراء مستويات من اللعبة أو شراء حساب اللعبة نفسها (رابطة العلماء السورية، ٢٠٢٠).

٧. دارالإفتاء الليبية

ذكر في نص الفتوي، إن الأصل في الألعاب الإباحةُ، ما لم تشتمل على معنىً مقتضٍ للتحريم، كتضييع واجب شرعيّ، أو تصاحبها مخالفات شرعية، كالموسيقى والمعازف والصور غير الأخلاقية، وهذه الصورة من اللعب وإن كانت في ظاهرها تشبه القمار، إلّا أنها في حقيقة الأمر ليست كذلك، لعدم دفع مالٍ حقيقي، وإنما هو مجرد نقاط، ولكن ينبغي للمسلم أن يجتنبها، ويكتفي بوسائل الترفيه المباحة الأخرى لما فيها من التشبه بعادات أهل الفسق، ولو كان أصلها مباحًا، حسماً لمادة الحرام، وقطعاً للجُرأة عليه (دار الإفتاء الليبية، ٢٠٢١).

٨. مجلس الأوروبي للإفتاء والبحوث

الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو منها النافع ومنها الضار، فالنافع مباح والضار محرم. فتكون مباحة إذا كانت مناسبة للمرحلة العمرية للاعبها، وكانت نافعة تساعده في تنمية الملكات أو توسعة القدرات الذهنية، أو في أي وجهٍ من وجوه النفع المعتد بها، أو كانت للترويح عن النفس، بشرط أن لا يكون فيها قمار أو محظور شرعي، مع مراعاة أن يكون ذلك بتوجيهٍ وترشيد ومراقبة من ولي الأمر، حتى لا تعود بالسلب على اللاعب نفسيًّا أو أخلاقيًّا، فيختار له من الألعاب ما يناسب طبيعته ويفيد في بنائه وتربيته، ويكون ذلك في بعض الأوقات لا في جميعها، حتى لا ينشغل اللاعب بها عن أداء واجباته ومتطلباته، أو يؤثّر على صحته وعقله. وتكون محرمة إذا كانت ممنوعةً دوليًّا أو إقليميًّا لخطورتها على الأفراد أو المجتمعات، أو كانت مشتملة على المقامرة، أو المناظر الجنسية الإباحية، أو الصور العارية، أو تضمنت تهوين أمر الدماء والدعوة إلى القتل، أو خيانة الأوطان والجاسوسية، أو الاستهانة بالمقدسات، أو انتهاك حرمات الآخرين، أو نشر مفاهيم مخالفة للإسلام أو قِيَمِه، أو كانت تروج لمفاهيم سيئةٍ مفسدةٍ لنفسية الأطفال وأخلاقهم، أو تورثهم العنف والطغيان، أو تجرؤهم على العدوان (مجلس الأوروبي للإفتاء والبحوث، ٢٠٢٢).

بعد الذكر والبيان على الفتاوى المتعلقة بحكم ممارسة الألعاب الإلكترونية من بداية عام ٢٠١٠ إلى عام ٢٠٢٢ وجدنا ثمانية مجالس الفتوى في العالم الإسلامي قد أصدرت فتاوى ممارسة الألعاب الإلكترونية. واتفق معظم

مجالس الفتوى مثل دائرة الإفتاء الأردني، دار الإفتاء المصرية، دار الإفتاء الفلسطينية، مجلس الترجيح محمدية، دار الإفتاء الليبية، مجلس الأوروبي للإفتاء والبحوث على أن الأصل في ممارسة الألعاب الإلكترونية هو الإباحة، لاتفاقهم على القاعدة "الأصل في الأشياء الإباحة إلا ما ورد النص بتحريمه"، وذلك بشرط الالتزام بضوابط معينة تتوافق مع مبادئ الشريعة الإسلامية، وأن تكون في الألعاب الإلكترونية فوائد وأهمية خاصة مثل للتعليم والتعلم المفيدة ودعم المعرفة الدينية والاجتماعية و المهارات الدنيوية الإيجابية، ولا تحتوي على المحرمات أو العناصر التي تتعارض مع مبادئ الشريعة الإسلامية أو محظورة قانونية في البلاد وتضر الفرد أو المجتمع، وألا تعيق أداء الواجبات ولا تؤثر سلبًا على الصحة البدنية أو النفسية.

وأما الفتاوى الأكثر صرامة صادرة من المجلس الاستشاري لعلماء آتشيه الذي حرم ألعابًا مثل "ببجي"(PUBG) لأنها تحتوي على عناصر العنف والوحشية ، ورموز تسيء للإسلام، وتؤدي إلى تأثيرات سلبية مثل الإدمان والسلوك العدواني. والفتوى من رابطة العلماء السورية التي حرمت بيع الحسابات وممارسة الألعاب التي تتسبب في إهدار الأموال، وإضاعة الوقت، والانشغال بأمور غير نافعة.

تحليل حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية

إن الألعاب الإلكترونية من المستجدات التي طرأت على المجتمعات نتيجة للتطور التقني في العالم. ويستند البيان عن الحكم الشرعي للمستجد، مالم ينصها الشرع، من خلال التصور الدقيق له والتكييف الفقهي والبحث عن أصل سابق الذي قد نصه الشرع في القرآن أو الحديث، يتعلق المستجد به. ومن ثم لابد من تقرير حكمه بعد استيقاء ذلك (طه، ٢٠١٨).

أباح الإسلام استعمال اللعب الذي يعين المسلم على مكابدة العبادة ويخفف مشاق الحياة بشرط أن يكون منضبطا بحدود الشرع. والأصل في اللهو واللعب والترفيه عن النفس هو الإباحة، بشرط ما لم يقترن اللعب بمحظور شرعي وإلا فيُنْهَى عنه، لعموم قول الله تعالى: ﴿أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ﴾ [يوسف: ١٢] (دار الإفتاء المصرية، ٢٠٢٣).

والأصل في ذلك، الحديث الذي رواه حنظلة رضي الله عنه أنه قال: لقيني أبو بكر فقال: كيف أنت يا حنظلة؟ قال قلت نافق حنظلة، قال: سبحان الله ما تقول؟ قال قلت نكون عند رسول الله صلى الله عليه وسلم يذكّرنا بالنار والجنّة حتّى كأنّا رأْي عين فإذا خرجنا من عند رسول الله صلى الله عليه وسلم عافسنا الأزواج والأولاد والضّيْعات فنسينا كثيرا قال أبو بكر: فوالله إنّا لنلْقى مثل هذا، فانطلقتُ أنا وأبو بكر حتّى دخلْنا على رسول الله صلى الله عليه وسلم قلت نافق حنظلةُ يا رسولَ الله فقال رسول الله صلى الله عليه وسلم:" وما ذاك؟" قلْت يا رسولَ الله نكون عندك تذكّرنا بالنار والجنّة حتّى كأنّا رأْيُ عين فإذا خرجنا من عندك عافسنا الأزواج والأولاد والضّيعات نسينا كثيرا، فقال رسول الله صلى الله عليه وسلم: "والذي نفْسي بيده إنْ لو تدومون على ما تكونون عندي وفي الذّكْر لصافحتكم الملائكة على فُرشكم وفي طرقكم ولكن يا حنظلة ساعة وساعة" ثلاث مرّات (مسلم، ١٩٩٧).

وهذا من عدل الشريعة الإسلامية وكمالها، أن الله تعالى له حق فيعطى حقَّهُ، وكذلك للنفس حق فتُعطى حقها، وللأهل حق فيُعطون حقوقهم، وللزوَّارِ والضيوف حق فيُعطون حقوقهم، حتى يقوم الإنسان بجميع الحقوق

التي عليه على وجه الراحة، ويتعبد الله تعالى بالراحة، لأن الإنسان إذا أثقل على نفسه وشدَّد عليها مل وتعب (عبد العزيز، ٢٠١٩).

وقسم البهلال حكم اللعب في الإسلام إلى ثلاثة أقسام وهي: (البهلال ، ١٩٢٧)

١. ما كان من اللعب مفضيا إلى ما حرم الله تعالي، وهو ما كانت مفسدته خالصة أو راجحة علي مصلحته، فهذا قد حرمه الإسلام. ومن اللعب المحرم عند الفقهاء هو كل لعبة فيها قمار لأنه من الميسر الذي أمر الله تعالى باجتنابه وتركه.
٢. ما كان من اللعب معينا على الحق أو ذريعة إليه، فإنه مندوب فعله ومثاب فاعله، مثل اللعب بالسهام وتأديب الفرس فإنهما يخدمان أصلا تكميليا وهو الجهاد.
٣. ما كان من اللعِب خاليا من الإعانة على الحق وليس فيه مفسدة.

فهذا قد اختلف فيه العلماء بناء على الإختلاف في فهم معني البطلان في حديث النبي صلى الله عليه وسلم "كل ما يلهو به المرء المسلم باطل، إلا رميه بقوسه أو تأديبه فرسه أو ملاعبته امراءته، فإنهن من الحق". وفيه قولان:

القول الأول: ذهب بعض أهل العلم إلى أن معني البطلان هو التحريم، فكل لهو سوي ما ذكره النبي صلى الله عليه وسلم فهو حرام. ومن هؤلاء الذين يروا بهذا الرأي هو الخطابي والكاساني والبغوي والبيهقي.

القول الثاني: ذهب بعضهم الآخر إلى أن معني البطلان أي ليس فيه نفعٌ، فيباح فعله. وهذا الرأي ذهب إليه الإمام العيني والإمام الغزالي وابن العربي والشاطبي وابن تيمية والعلامة ابن القيم والحافظ ابن حجر والشوكاني والمعلمي. وهذا القول الأخير هو الراجح والأظهار. وإباحة اللعب إنما يكون بشروط منها أن لا يكون فيه دناءة يترفع عنها ذو المروءات، وأن لا يتضمن ضررا للإنسان والحيوان، وأن لا يشغل عن الواجبات، وأن لا يخرج إلى الحلف الكاذب ونحوه من المحرمات. فمن اللعب المباح المسابقة المشروعة على الأقدام والسفن ونحوها.

فالرأي المختار عندنا هو الرأي الثاني بأن معني البطلان في ذلك الحديث هو عدم منفعة شرعية في اللعب. لأن الشريعة تبيح اللعب بنظر إلى الأمرين، وهما: محتويات اللعبة ومخرجاتها مثل سلوك اللاعب عند اللعب والآثار المترتبة عليه. ومن المؤكد أن اللعب الذي يحتوي على عناصر مخالفة للشرع فحكمه حرام.

أمثلة الألعاب الإلكترونية التي صدرت الفتاوى بتحريمها

من نوع الألعاب الإلكترونية الذي أصدرت لجنة الفتوى بتحريمه هو بابجي موبي (PUBG Mobile) وهي لعبة معركة تجمع بين عناصر البقاء وحركة إطلاق النار. في هذه اللعبة، يتنافس اللاعبون ضد بعضهم البعض في منطقة كبيرة بهدف البقاء على قيد الحياة ليكونوا اللاعب الوحيد المتبقي. وكان ممارسة لعبة بابجي موبايل حرام. لأنها لعبة تحتوي على عناصر تخالف تعاليم الإسلام مثل العنف والوحشية عناصر الإهانة للرموز الإسلامية، وتصوير وكشف العورات. ولها آثار سلبية أكثر من آثارها الإيجابية مثل جعل لاعبها مدمن إلى مستوى خطير، وتؤدي إلى سلوك عدواني. وكل هذه الأمور من الأشياء المحظورات عند الشرع، لقول الله تعلى: "وَلْيَخْشَ الَّذِيْنَ لَوْ تَرَكُوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعٰفًا خَافُوْا عَلَيْهِمْ، فَلْيَتَّقُوا اللّٰهَ وَلْيَقُوْلُوا قَوْلًا سَدِيْدًا" (سورة النساء: ٩) (مجلس الاستشاري لعلماء آتشيه، ٢٠١٩)

واللعب الآخر هو دومينو إسلايد (Higgs Domino Island) وهي لعبة إلكترونية التي توجد فيها عدد من خيارات الألعاب مثل الدومينو والفتحات والألغاز وغيرها. وهذه اللعبة ليست مجرد لعبة لملء وقت الفراغ، ولكنها

أيضًا مكان للبحث عن الحظ. وتتضمن هذه الألعاب علي عناصر المراهنة أو المقامرة المحرمة، لقول الله تعالى: يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطٰنِ فَاجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُوْنَ. اِنَّمَا يُرِيْدُ الشَّيْطٰنُ اَنْ يُّوْقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاۤءَ فِى الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللّٰهِ وَعَنِ الصَّلٰوةِۚ فَهَلْ اَنْتُمْ مُّنْتَهُوْنَ. (سورة المائدة: ٩٠-٩١) (مجلس العلماء الإندونيسي لمقاطعة جاوة الشرقية، ٢٠٢٢)

ومن الألعاب الإلكترونية المحرمات الأخرى، هي الألعاب التي تصور حروبا بني أهل الأرض الأخيار وأهل السماء الأشرار وما تنطوي عليه مثل هذه الأفكار من اتهام الله تعالى أو الطعن في الملائكة الكرام؛ الألعاب التي تقوم على تقديس الصليب وأن المرور عليه يعطي صحة وقوة أو يعيد الروح أو يزيد في الأرواح بالنسبة للاعب؛ الألعاب التي تقر السحر أو تمجد السحرة؛ الألعاب القائمة على الحقد على الإسلام والمسلمين؛ تمجيد الكفار وتربية الاعتزاز بهم؛ الألعاب المشتملة على تصوير العورات المكشوفة؛ الألعاب القائمة على فكرة القمار والميسر؛ الموسيقى ومعلوم تحريمها في الشريعة الإسلامية؛ الإضرار بالجسد كالإضرار بالعينين أو الأعصاب؛ التربية على العنف والإجرام وتسهيل القتل وإزهاق الأرواح؛ وإفساد واقعية الطفل برتبيته على عالم الأوهام والخيالات والأشياء المستحيلة.(الزايدي، ٢٠١٨)

ضوابط الألعاب الإلكترونية في الفقه الإسلامي

ومن الضوابط الشرعية المتعلقة بحكم الألعاب الإلكترونية هي:

١. ألا تشتمل الألعاب الإلكترونية على ما يخالف العقيدة الإسلامية.

فتحرم ممارسة الألعاب فيها قطوس تعبدية حيث تخالف ثوابت عقيدة الإسلام كالسجود لغير الله تعالى والسحر ونحو ذلك، أو كونها تشتمل على مفاهيم مضللة عن المعتقدات الإسلامية.

٢. ألا تشتمل الألعاب الإلكترونية على ما يخالف الشريعة الإسلامية.

فتحرم ممارسة الألعاب التي تحتوي على الخمر والميسر أو القمار والأنصاب والأزلام، لقول الله تعالى: "إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ" (سورة المائدة: ٩٠)، ونحوها من الأمور التي جاء الشرع على تحريمها.

٣. ألا تكون الألعاب الإلكترونية مؤدية إلى تضييع حقوق الله تعالى.

فتحرم ممارسة الألعاب التي تكون سببا للفرد مشغول من الواجبات الشرعية كالصلوات. حتي لا تدخل تحت قول الله تعالى: "فَوَيْلٌ لِلْمُصَلِّينَ، الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ." (سورة الماعون: ٤-٥).

٤. ألا تشتمل الألعاب الإلكترونية ما يؤدي إلى تضييع حقوق العباد عليه.

فتحرم ممارسة الألعاب التي تكون سببا لإهمال الفرد بحقوق العباد عليه، كأن تجعله كسلان في الكسب (البهلال، ١٤٣٥).

٥. ألا تشتمل الألعاب الإلكترونية على أخلاق محرمة.

فتحرم ممارسة الألعاب التي تحتوي على أخلاق محرمة كتصوير العورات واختلاط الرجال بالنساء والتشبه بالكفار وتشبه الرجال بالنساء وكذلك النساء بالرجال والإسراف والتذبير والفخر والرياء. وكذلك، إذا كانت ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى العداوة والخصومة بين اللاعبين أو إلى فعل الجرائم (البهلال، ١٤٣٥).

٦. ألا تشتمل الألعاب الإلكترونية على الفواحش ومقدمتها.

فتحرم ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تقوم على الخداع والاحتيال على الناس، لأكل أموالهم بالباطل، وكذلك الألعاب التي تقوم على الحظ (القرضاوي، ٢٠٠٦).

٧. ألا تشتمل الألعاب الإلكترونية على عناصر العنف الشديد.

فتحرم ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على العنف والشدة، وعن ممارسة الألعاب التي تقوم على المخاطرة الشديد دون ضرورة إليها، كألعاب الملاكمة لما فيها من شدة إيداء.

٨. عدم المبالغة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

فتحرم ممارسة الألعاب التي تؤدي إلى إدمان اللاعب عليها حيث هو بداية لظهور الأضرار والآثار السيئة بسببه، صحيا كان أو اجتماعيا أو سلوكيا (القرضاوي، ٢٠٠٦).

الآثار المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية

يرى الكثير من الناس بأن الألعاب الإلكترونية لها الآثار السلبية على اللاعبين. وذلك لأن معظم الألعاب الإلكترونية تسبب الإدمان وتحتوي على محتوى قتال عنيف. ومع ذلك، يرى العديد من العلماء النفسية بأنها قد تعود على اللاعبين بالنفع. ولذلك، كانت للألعاب الإلكترونية الآثار الإيجابية والسلبية (تريسناني، ورداني، ٢٠١٨).

وفيما يلي بعض الآثار المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية:

أ. الآثار الإيجابية

تعتبر ممارسة الألعاب وسيلة ممتعة للترفيه. إن الاستمتاع بممارسة الألعاب يمكن أن يخفف من مشاعر التعب والإرهاق والارتباك والتوتر التي نواجهها. وبالطبع فإنه يجعل مشاعر ومزاج العقل والقلب منتعشا مرة أخرى. حتى في بعض الظروف، يكون للألعاب تأثير إيجابي على الشخص. ومن القيم الإيجابية في الألعاب أنها تجعلنا مرتاحين ومبدعين ونفكر بسرعة. (نورهادي، ٢٠٢٢).

ومن الآثار الإيجابية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهي:

١. التأثيرات النفسية

ومن فوائد اللعبة الإلكترونية من الجهة النفسية هي تنمية فكرة التجربة والخطأ وسعة ذاكرة للاعب. وكل لعبة لها الأهداف والتحديات التي تحتاج إلى التركيز والإستراتجية لدي اللاعبين لاستكمالها بطرق إبتكارية حيث ينمي ويغرس الميول الإبتكارية في التفكير ويشجع على الابتعاد عن الأفكار النمطية والمستهلكة. ومن هذه اللعبة يمكن اللاعب التحكم في نفسه والسيطرة على القلق والمخاوف والصراعات النفسية البسيطة. وهذه الأشياء هي التي قد يعاني منها اللاعب. ويمكن أن يتحسن مزاجه ويشعر بالسعادة عند ممارسة اللعبة الإلكترونية. لأنها يمكن أن تحفز إنتاج هرمون الدوفامين (*Dophamin*) في الجسم (صلاح الدين ، ٢٠١٥).

٢. التأثيرات الاجتماعية

وهي تدرب مهارات التعاون الجماعي. وفي بعض الألعاب الإلكترونية، كان التعاون بين اللاعبين مطلوبا لتحقيق الفوز في اللعب. وبهذه الطريقة تتم تدريب اللاعب على التواصل مع الفريق لمساعدة بعضهم البعض ولتنظيم الإستراتجية في إكمال اللعبة (ويراواندا، سيتياوان، ٢٠١٨).

٣. **التأثيرات الاقتصادية**

قد تكون ممارسة اللعبة الإلكترونية مصدر الدخل للاعبها. إما باشتراكه المسابقات أو بطريق لايف ستريمنج *(live streaming)* أو الرواتب من شركات الرياضة الإلكترونية *(e-sport company)* لأن لاعب الألعاب الإلكترونية أصبح مهنة. في المرة الأولي، قد يكون اللاعب يمارس الألعاب الإلكترونية لأجل الترفيه وتخفيف التوتر فحسب، وهو ينظر في الألعاب كوضع طبيعي أي عمل للترفيه، والآن كثير من اللاعبين الذين ينتجون الأموال من ممارستها عندما يكون لاعبًا احترافا أو ببيع حسابات الألعاب أو بفتح خدمة في ارتفاع مرتبة اللعبة *(Ranked Game)* كما في موبيل لجين *(Legend Mobile)* وغيرها (ماندا، إلياس، ٢٠٢٢).

٤. **التأثيرات الأكاديمية**

فإن اللعبة الإلكترونية تدفع طالب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل تنمية ذكاء الطفل، وتنمية مهارات التخطيط والمبادرة، والتشجيع على الإبتكار وعلى إيجاد حلول للخروج من المآزق، والسعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، والتخيل والتصور.(جديلي، ٢٠٢١)

ب. الآثار السلبية

الألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب الانفرادية التي يتم لعبها بمفردها دون الآخرين، وذلك يؤدي إلى تقليل عدد العلاقات الاجتماعية التي يقيمها الأطفال مع أقرانهم، وتتميز حياة لاعبي اللعبة بمستوى عاطفي عالٍ، الشعور بالوحدة أو مواجهة صعوبات في التفاعل في الحياة الاجتماعية الحقيقية بدلاً من التفاعل في الفضاء الإلكتروني. وأنه كلما زاد الوقت الذي يقضيه الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، زاد التأثير السلبي لها، مثل عدم الاهتمام بالبيئة المحيطة به. (خان.٢٠٢١) وبالتالي ستذكر آثارها السلبية، وهي:

١. **الأضرار الدينية**

تعرض بعض الألعاب الإلكترونية عناصر مخالفة للتعاليم الدينية، مثل إظهار مشاهد العنف والدمار، وتصوير العورات كإظهار شخصيات اللعبة أعضائها التناسلية، نسيان الوقت و الإهمال بالمسؤوليات والقيام بالواجبات مثل الصلاة أوالعمل أو الدراسة.

٢. **الأضرار النفسية والسلوكية**

هذه الألعاب تجعل الممارس لها انطوائيا، وتفقده مهارات التواصل مع الآخرين حتى ينعزل ويبتعد عن العالم الواقعي، ومع الوقت يمكن أن يصاب الشخص بالاكتئاب والشرود الذهني والعصبية والتوتر، كنا أنها سبب لظهور سلوك العنف وغير المهذب. ثم تم تصميم معظم هذه الألعاب حاليًا بحيث تسبب الإدمان للاعبها والكسل حتى القيام بالأعمال الإجرامية، ويميل اللاعب المدمن إلى عدم السيطرة على مشاعره، خاصة عندما يأخذ اللعبة على محمل الجد. وقد تدفع المشاعر غير المنضبطة من الشخص إلى الأشياء القاسية من قول أو فعل بشكل عفوي، لاسيما إذا وقع علي الخسارة في اللعبة. (الصاعدي، ٢٠٢٢)

٣. **الأضرار الصحية**

قد تكون ممارسة الألعاب الإلكترونية مؤدية إلى الإضرار بصحة لاعبها جسدا وعقلا إذا تمت ممارستها بشكل مستمر. إن ممارستها تجعل اللاعبين يجلسون لفترة طويلة ويتحركون قليلا. وبهذه الطبيعة ستؤدي إلى

شكاوى الصحية الخطيرة، منها مشاكل في الرؤية والمفاصل والتنفس. ويمكن أن تزيد المشاكل الصحية الأخرى كالسمنة والسكري وارتفاع ضغط الدم والكوليسترول وغيرها. تحدث هذه العادة بسبب قلة النشاط الرياضي وسهولة الوصول إلى الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة تعني أن وقت الفراغ الذي ينبغي استخدامه لعملية الرياضية تتم إنفاقه بدلا من ذالك في ممارسة الألعاب الإلكترونية (ويراواندا، سيتياوان، ٢٠١٨).

٤. **الأضرار المالية**

قد تحتوى بعض الألعاب الإلكترونية أيضًا على عناصر مدفوعة. إذا أراد اللاعب استخدام العنصر الخاص المدفوع، فعليه أن يدفع ثمنه ويتعين عليه شراء عملة افتراضية لاستبدال العناصر المطلوبة، مثل بعض الأسلحة أو المعدات التي تدعم نقاط قوة شخصيته والفوز باللعبة. وكان التكاليف المعنية التي يتصرف فيها اللاعب ليست صغيرة، وبالطبع أن هذا ليس أمر جيد بالنسبة لأموال اللاعب، خاصة إذا تم ذلك بشكل مستمر (ويراواندا، سيتياوان، ٢٠١٨).

٥. **الأضرار الأكاديمية**

فهي تؤثر على التحصيل الدراسي سلبا، كما أنها تؤدي إلى اضطرابات في التعلم وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام الدراسي. (الصاعدي، ٢٠٢٢)

الحلول وكيفية تجنب ممارسة الألعاب الإلكترونية المحرمة

قد سبق بيانه أن الإباحة في ممارسة الألعاب الإلكترونية ليست مطلقة ولكنها يمكن أن تتغير حسب القرائن الواردة عليها. فمن المؤكد أن التغييرات في حكم ممارسة الألعاب الإلكترونية تتأثر من محتوى اللعبة والعوامل الأخرى. وتشمل العوامل التي تجعل الشخص مدمنًا على ممارسة الألعاب الإلكترونية ما يلي: قلة الاهتمام من العائلة، وعدم ضبط النفس، والأخطاء التربوية من الوالدين دفعا عن الاكتئاب، وقلة الأنشطة حيث استخدم المرء الألعاب الإلكترونية لتمضية الوقت، والتأثيرات من البيئة السيئة. (ماسيا، كاندرا، ٢٠١٦)

وفي الحقيقة، كوسيلة للترفيه، فإن معظم الألعاب الإلكترونية غير ضارة. فالعوامل التي تجعل هذه الألعاب خطيرة هي سلوك اللاعب ومحتوى اللعبة ما لا يليق به. والآثار السلبية ستنشأ من سلوك اللاعبين الذين لا يتمتعون بالحكمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، فإن انخراطهم يمكن أن يتسبب في الإدمان عليها أو الحصول إليها بأي وسيلة مما يسبب اعتمادا نفسيا وجسميا وتأثيرا ضارا في الفرد والمجتمع. (وزارة الصحة السعودية، ٢٠٢٣)

وللأسباب المذكورة أعلاه، تدعو لجنة حماية الطفل الإندونيسية الحكومة (KPAI) إلى تنظيم مقدمي خدمات الألعاب الإلكترونية لتوفير أنواع الألعاب التعليمية وفقًا لنموهم وتطورهم. ويجب أن تكون الألعاب المتاحة خالية من عناصر العنف والعنف الجنسي والسادية والقمار وغيرها من العناصر.(KPAI, 2015) وعلى الوالدين والمجتمع أن يحدد استخدام أدوات تكنولوجيا المعلومات للأطفال، ويُطلب جميع المؤسسات التعليمية لمراقبة استخدام أدوات تكنولوجيا المعلومات للطلاب بشكل صارم، ومن الحكومة تقييد وحجب المواقع والألعاب التي تحتوي على عناصر العنف والمواد الإباحية ثم الإشراف على مزودي الألعاب عبر الإنترنت .(مجلس الاستشاري لعلماء آتشيه،

٢٠١٩) وهذا لأن الحكومة كمؤسسة مستقلة كفيلة بإدارة مصالح الناس وفق القوانين تفرض الأنظمة والسلام وتدرأ الفوضى والفساد وتحمي أمن المجتمع (بوزيان، ٢٠٢٣)

أما الحلول لمشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشريعة الإسلامية هو تعزيز الروحانية الإسلامية، وهي تلعب دوراً محورياً في الوقاية من الإدمان وعلاجه وإعادة تأهيله وتعافي المدمنين المسلمين. وذلك لأن أحد الأهداف الأساسية للروحانية الإسلامية هو تنقية الذات وتعزيز الإرادة الداخلية والمرونة وضبط النفس. (بنسعيد، تكية، ٢٠٢١) وإلى جانب ذلك أن أهم طرق العلاج من الاضطرابات النفسية المذكورة في القرآن هي الصلاة، والدعاء،وذكر الله،والتعلق بالله عز وجل. وستكون هذه الأمور شفاء للناس من كل داء على مر العصور والأزمنة. (الشويكي والصباح، ٢٠٢٤)

وقد أثبتت العديد من الدراسات البحثية أن التكامل الديني يعد من الأصول المهمة في التعافي من الإدمان لأن الأشخاص الذين يعانون من أي نوع من الإدمان عادة لا يكون لديهم معتقدات روحية قوية، وبالتالي فإن العلاج من منظور ديني وروحي وزيادة الممارسات الدينية يمكن أن يكون حلاً مهمًا للتغلب على هذه المشكلة. وهذا ما يجعل الأسرة تلعب دوراً حاسماً كقناة للدعم الروحي عبر الدعم العاطفي والاجتماعي والتواصل الصحي والفعال وتنمية وترسيخ القيم والمواقف في الممارسة اليومية. (كيلي، ٢٠١١)

ومن الأمور التي يجب على اللاعبين الانتباه إليها لتجنب ممارسة الألعاب الإلكترونية المحظورة ما يلي: الانتباه لمحتوى اللعبة، تحديد وقت ممارسة الألعاب الإلكترونية، عدم الإسراف في ممارسة الألعاب الإلكترونية، عدم الإسراف في شراء الأجهزة المدفوعة في الألعاب الإلكترونية. (ويراواندا، سيتياوان، ٢٠١٨).

وتشمل الجهود الأخرى التي يمكن بذلها للتغلب على هذه ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية ما يلي: توفير التعليم وفهم الجهود المبذولة للوقاية من مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية للمراهقين؛ زيادة الوعي والتعزيز لتقليل المخاطر التي ستحدث بسبب إدمان الألعاب الإلكترونية؛ تقديم نظرة ثاقبة للمراهقين حتى يتمكنوا من استخدام المرافق التكنولوجية بحكمة وعدم استخدامها لأغراض غير مجدية. (أنغريني، يانتو، ٢٠٢٢) ثم صرف الانتباه عن ممارسة الألعاب الإلكترونية بالأنشطة المفيدة، تقديم النصائح والإقناع إلى حد الإكراه من خلال القنوات التعليمية. (شو، توريل، يوان، ٢٠١٢)

الخلاصة

من نتائج التي حصل عليها هذا البحث أن حكم الأصل في ممارسة الألعاب الإلكترونية هو الإباحة، مالم تقترن بمخالفات شرعية ولم تتضمن بمفسدات مشروعية. وتنتقل هذه الإباحة إلى سائرها من الأحكام الشرعية بحسب القرائن الواردة عليها. والقرينة تتعلق بأمرين وهما محتويات اللعبة ومخرجاتها كسلوك اللاعبين والآثار المترتبة عليها، إيجابية كانت أو سلبية. فمن آثارها الإيجابية هي تنمية فكرة التجربة والخطأ التي يتعلم منها اللاعب، وتنمي سعة ذاكرته وتدرب على استعاب أكبر قدر ممكن من المعلومات، واتخاذ القرارات بسرعة والسيطرة على القلق والمخاوف والصراعات النفسية البسيطة، وتدرب مهارات التعاون الجماعي وقد تكون ممارستها مصدر الدخل له. ومن آثارها السلبية، أنها يسبب اللاعب مدمن، حيث ستنشأ الأضرار الأخري بالسهولة بعد إصابته بالإدمان. منها

إظهار مشاكل صحية في الرؤية والمفاصل والتنفس. ويكون اللاعب المدمن كسولا لأن يفعل الأنشطة الأخرى النافعة له كقراءة القرآن ومطالعة الدروس، والأسواء أن يترك اللاعب المدمن واجباته كالصلاة والدراسة. ولا سبيل لحل هذه مشكلة الإدمان على الأجهزة والألعاب الإلكترونية إلا زيادة الروحانية الإسلامية بحيث تترسخ الروح القريبة من الحقيقة وتوفر التعليم والبصيرة لجيل الشباب المسلم فيما يتعلق بالفوائد والمخاطر التي تطرحها هذه الألعاب الإلكترونية.

المصادر والمراجع

ابن باز، عبد العزيز بن عبد الله .(2019) .*شرح رياض الصالحين من كلام سيد المرسلين* .بيروت: دار قرطبة.

ابن تيمية، شيخ الإسلام تقي الدين أحمد .(1997) .*مجموعة الفتاوي لشيخ الإسلام* .المنصورة: دار الوفاء.

الأفريقي، أبو الفضل جمال الدين محمد بن مكرم ابن منظور .(1984) .*لسان العرب* .إيران: نشر أدب الحوزة.

البخاري، أبو عبد الله محمد بن إسماعيل .(2002) .*صحيح البخاري* .بيروت: دار ابن كثير.

البهلال، صالح بن فريح. (١٤٣٥هـ) .*الأحاديث الواردة في اللعب والرياضة* .المملكة العربية السعودية: دار ابن الجوزي للنشر والتوزيع.

الحنبلي، زين الدين أبي الفرج ابن رجب .(1996) .*فتح الباري شرح صحيح البخاري* .المدينة المنورة: مكتبة الغرباء الأثرية.

الزحيلي، محمد مصطفى .(2006) .*القواعد الفقهية وتطبيقاتها في المذاهب الأربعة* .كلية الشريعة والدراسات الإسلامية - جامعة الشارقة.

الزحيلي، وهبة .(2009) .*التفسير المنير في العقيدة والشريعة والمنهج* .دمشق: دار الفكر.

الزيدي، طه أحمد .(2018) .*الضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الإلكترونية* .بغداد: المجمع الفقهي العراقي.

السجستاني، أبو داود سليمان بن الأشعث الأزدي .(1996) .*سنن أبي داود* .بيروت.

السيوطي، الحافظ العلامة الإمام جلال الدين عبد الرحمن بن أبي بكر .(1981) .*الإكليل في استنباط التنزيل* .بيروت: دار الكتب العلمية.

الشحروري، مها حسني .(2008) .*الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها* (ط. ٥). عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

الشويكي، ناديا رأفت، وسهير سليمان الصباح. (٢٠٢٤). "القلق في ضوء القرآن الكريم وعلم النفس الحديث ." *الزهراء: مجلة تعني بالبحوث والدراسات الإسلامية والعربية*.(1)21 ,

الشيباني، أبو عبد الله أحمد بن محمد بن حنبل .(2016) .*مسند الإمام أحمد بن حنبل* .القاهرة: دار ابن الجوزي.

الصاعدي، منال بنت سليم بن رويفد. (٢٠٢٠). "الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية: دراسة فقهية مقارنة ."*مجلة الجمعية الفقهية السعودية* ,جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - الجمعية الفقهية السعودية.

القرضاوي، يوسف .(1996) .*الاجتهاد في الشريعة الإسلامية مع نظرات تحليلية في الاجتهاد المعاصر* .الكويت: دار القلم.

القرطبي، أبو عبد الله محمد بن أحمد الأنصاري .(1964) .*الجامع لأحكام القرآن* (ط. ٢، ج. ٩). القاهرة: دار الكتب المصرية.

القزويني، أبو عبد الله محمد بن يزيد ابن ماجة .(1998) .*سنن ابن ماجة* .بيروت: دار الجيل.

المجددي، البركتي محمد عميم الإحسان .(2003) .*التعريفات الفقهية* .بيروت: دار الكتب العلمية.

النووي، أبو زكريا محيي الدين يحيى بن شرف. (١٣٩٢هـ) .*المنهاج شرح صحيح مسلم بن الحجاج* (ج. ١٥، ط. ٢). بيروت: دار إحياء التراث العربي.

النووي، محيي الدين أبو زكريا يحيى بن شرف بن حرّى .(2015) .*المنهاج في شرح صحيح مسلم بن الحجاج أو شرح النووي على مسلم* .دمشق: مؤسسة الرسالة ناشرون.

النيسابوري، أبو الحسين مسلم بن الحجاج .(1997) .*صحيح مسلم* .الرياض: بيت الأفكار الدولية.

اليسوعي، لويس معلوف .(1937) .*المنجد: معجم مدرسي للغة العربية* .بيروت: المطبعة الكاثولوكية للأباء اليسوعيين.

بوزيان، مريم عطية. (٢٠٢٣). "استثمار مقاصد الشريعة في حفظ الأمن والنظام العام ."*الزهراء: مجلة تعني بالبحوث والدراسات الإسلامية والعربية*.(1)20 ,

جبلاوي، أسما إلياس رينم. (٢٠١٤). "فاعلية الألعاب التعليمية في تحصيل مادة العلوم لتلامذة الصف الأول الأساسي: دراسة تجريبية في محافظة اللاذقية ."*مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية - سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية*.(1)36 ,

جديلي، بريك قريب وسيلة .(2021) .*الألعاب الإلكترونية والسلوك المنحرف لدى تلاميذ الطور الثانوي* .جامعة العربي التبسي، تبسة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية.

صلاح الدين، رأفت .(2015) .*الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال* .مركز أبواب الإعلام.

قادري، زهرة، ورابحي جمعة .(2023) .*الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التنشئة الأسرية للطفل* .رسالة ماجستير، جامعة أحمد دراية أدرار.

مجمع اللغة العربية .(2004) .*المعجم الوسيط* .القاهرة: مكتبة الشروق الدولية.

مجمع عبد الرحمن بن محمد بن قاسم. (١٤١٥هـ) .*مجموع فتاوي شيخ الإسلام أحمد بن تيمية* .المدينة المنورة: مجمع الملك فهد لطباعة المصحف الشريف.

ناصر، نهى السيد أحمد. (٢٠٢٠). "الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الشباب السعودي ."*المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال*, (31), أكتوبر/ديسمبر.

هشام بن الملك بن عبد الله بن محمد .(2010) .*أثر التقنية الحديثة في الخلاف الفقهي* .الرياض: مكتبة الرشد.

وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية .(1995) .*الموسوعة الفقهية الكويتية* .الكويت: مطابع دار الصفوة للطباعة والنشر والتوزيع.

يوسف .(2008) .*الفتوى بين الانضباط والتسيب* .القاهرة: مكتبة وهبة للطباعة والنشر.

يوسف. (2006). *فقه اللهو والترويح*. القاهرة: مكتبة وهبة.

Agnes, Z., & Yonatan. (2024, October 5). 95% pengguna internet Indonesia bermain video games. Retrieved from https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx.

Al-Shwike, N., & Sabbah, S. S. (2024). القلق في ضوء القرآن الكريم وعلم النفس الحديث. *Al-Zahra: Journal for Islamic and Arabic Studies*, *21*(1).

Anggraini, S., & Yanto, A. R. (2022). Edukasi pencegahan bahaya kecanduan game online pada remaja di SMPN Alok Maumere. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(8).

Bensaid, B. S., ben Tahar Machouche, M., & Tekke, M. (2021). An Islamic spiritual alternative to addiction treatment and recovery. *Al-Jāmi'ah: Journal of Islamic Studies, 59*(1).

Bouziane, M. A .استثمار مقاصد الشريعة في حفظ الأمن والنظام العام. (٢٠٢٣) .*Al-Zahra: Journal for Islamic and Arabic Studies*.(١) ٢٠ ,

Fadlillah, M. (2019). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

Fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 Tentang Hukum Game PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) dan Sejenisnya Menurut Fiqh Islam.

Fatwa MUI Jawa Timur No. 1 Tahun 2022 Tentang Hukum Game Higgs Domino Island dan Sejenisnya.

Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) terhadap prestasi peserta didik. *ScienceEdu, 2*(1).

Filhaq, R. (2019). Pengaruh social motivation, sociability, self-control, dan usia terhadap adiksi game online [Undergraduate thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].

Fitratunnisa, R. S., Mustari, M., Alqadri, B., & Ismail, M. (2023). Pengaruh kecanduan game online pada perubahan sikap sosial dan spiritual mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8*(3).

Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement. *Emerald Insight, 24*(1). Retrieved from https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/intr-01-2013-0004/full/html.

Kelly, J. F., et al. (2011). Spirituality in recovery: A lagged mediational analysis of Alcoholics Anonymous' principal theoretical mechanism of behavior change. *Alcoholism, Clinical and Experimental Research, 35*(3), 455.

Khan, M. K. (2021). *Emotional and behavioral effects of video games and internet overuse* (Vol. 669). Elsevier.

Lathifah, A., & Muzammil, S. (2023). Analisis fatwa haram PUBG Mobile oleh Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh. *Yudisia: Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam, 14*(1).

Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh. (2019). Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh No. 3 Tahun 2019.

Manda, A. A., & Ilyas, M. (2022). Tinjauan hukum Islam terhadap game online Mobile Legends sebagai peningkat ekonomi masyarakat. *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, 3*(4).

Masya, H. D. A. C. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 3*(2).

Mazaya. (2024, August 29). Lima game online terpopuler di 2024. Retrieved from https://www.firstmedia.com/article/lima-game-online-terpopuler-di-2024.

Nahar, G. D. (2022). Studi komparatif pandangan Lembaga Batsul Masail Nahdlatul Ulama dan Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum bermain game online [Undergraduate thesis, UIN Prof. KH. Saifudin Zuhri Purwokerto].

Norhadi, M. (2022). Game online dalam perspektif maqasid syariah. *Jurnal Ilmu Syariah dan Hukum, 1*(1).

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi, 2*(2).

Oktavianti, E. W. (2017). Hubungan frekuensi bermain game online terhadap kemampuan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga [Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto].

Permata, S. N. (2021). Analisis fatwa MPU Aceh No. 3 Tahun 2019 tentang hukum PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) dan sejenisnya menurut fiqih Islam [Undergraduate thesis, UIN ar-Raniry Banda Aceh].

Rahmawati, D., et al. (2021). *Kecanduan game online*. Jakarta: Pabrik Boekoe.

Sahroni, O. (2021). *Fikih muamalah kontemporer* (Vol. 6). Jakarta: Republik Penerbit.

Setyawan, D. (2015, November 2). Soal game online, ini himbauan KPAI terhadap pemerintah. Retrieved from https://www.kpai.go.id/publikasi/soal-game-online-ini-himbauan-kpai-terhadap-pemerintah.

Trisnani, P. R., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop kecanduan game online*. Madiun: UNIPMA Press.

Umam, K., & Muhid, A. (2020). Sisi negatif game online perspektif Islam dan psikologi Islam. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi, 5*(2).

Wirawanda, Y., & Setyawan, S. (2018). *Literasi game online untuk remaja dan dewasa*. Surakarta: Lembayung Embun Candikala.

Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems, 21*(3).