تنمية الأموال من خلال أعمال الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في منظور القواعد الفقهية "لا ضرر ولا ضرار"

Muhammad Fahroni; Isman; Imron Rosyadi.

Magister Hukum Ekonomi Syariah,Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surakarta

ملخص البحث

هناك الكثير من المحتوى غير المتوافق مع الشريعة الإسلامية الموجود في الألعاب عبر الإنترنت المتداولة في المجتمع على الرغم من أن هذه الألعاب عبر الإنترنت لها تأثير كبير على اللاعبين أو المشجعين. وسيستخدم الباحث هنا القواعد الفقهية المستمدة من آراء العلماء السابقين والمعاصرين. في هذه القاعدة الفقهية هناك 5 القواعد الكبرى، من بين هذه القواعد الكبرى يختار الباحث قاعدة لا ضرر ولا ضرار لتحليل مدى الضرر الناجم عن المحتوى السلبي الموجود في الألعاب عبر الإنترنت حتى يمكن معرفة الأحكام وإيجاد حل له ومخرج أو بديل للقضاء على المحتوى السلبي.

هذه الرسالة يعتبر بحثا كيفيا بحيث يدور الموضوع في تحليل تنمية الأموال من خلال أعمال التجارية بالألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وتأثيره في الحكم باستخدام منهج الاستقراء وتحليل البيانات بالمراجعة كتب العلماء والبحوث العلمية خاصة ما يتعلق بالقواعد الفقهية والألعاب الإلكترونية. ستقوم هذه الرسالة ببحث وتحليل تنمية الأموال من خلال بعض الأعمال بالألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

تهدف هذه الرسالة لمعرفة عمل ألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت كوسيلة لتنمية الأموال من وجهة نظر القواعد الفقهية : لا ضرار ولا ضرار، ولمعرفة إمكانية صناعة الألعاب

الإلكترونية عبر الإنترنت وسيلة لتنمية الأموال الحلال. ونتائج هذا البحث، وفقًا لقاعدة لا ضرار ولا ضرار وسد الذرائع، فإن تجارة الألعاب عبر الإنترنت هذه تكون وسيلة تنمية الأموال الحلال إذا كانت خالية من الضرر ولكن في هذا العصر تكون محرمة شرعا لأنها لا تزال تحتوي على أشياء محظورة في الشريعة الإسلامية أو تسبب ضرارًا للمستهلكين. ويمكن أن تكون صناعة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وسيلة لتنمية الأموال الحلال طالما أنها لا تحتوي على محتوى محرم شرعًا مثل المقامرة والمواد الإباحية، ولا تسبب ضرر للمستهلكين، سواء كان الضرر عام أو ضرر خاص.

الكلمات الرئيسة : *تنمية الأموال، الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، القاعدة "لاضرر ولا ضرار*

ABSTRACT

There is a lot of content that is not in accordance with Islamic law in online games circulating in the community even though these online games have a huge impact on the players or fans. Here researchers will use fiqh rules that come from the opinions of previous and contemporary scholars. In this fiqh rule there are 5 major rules, among these major rules the researcher chooses the laa dharar wa laa dhirar rule to analyze the extent of the harm caused by negative content in online games so that the provisions can be known and a solution can be found and a way out or alternative to eliminate the negative content.

This thesis is classified as qualitative research, because the topic revolves around analyzing the development of funds through commercial businesses in electronic games over the Internet and its impact on legal provisions using an inductive approach and data analysis by reviewing the books of scholars and scientific research, especially with regard to regulations in fiqh rules and electronic

games. This dissertation will examine and analyze the development of funds through several works in online electronic games.

This thesis aims to find out how electronic games via the Internet as a means of developing money in terms of fiqh rules: laa dharar wa laa dhirar, and to find out the possibility of making electronic games via the Internet a means of making halal money. The result of this research is that according to the rules of laa dharar wa laa dhirar, buying and selling online games is a means of developing money that is prohibited by sharia because it still contains things that are prohibited in Islamic law or cause harm to consumers. The online game industry can be a means to grow halal money as long as it does not contain content that is forbidden in Islamic law, such as gambling and pornography, and does not cause harm to consumers, both general and specific losses.

Keywords: *money development, online games, laa dharar wa laa dhirar rules*

ABSTRAK

Banyak sekali konten-konten yang tidak sesuai syariat Islam pada game online yang beredar di masyarakat padahal game online tersebut memberikan dampak yang sangat besar bagi para pemain atau penggemarnya. Disini peneliti akan menggunakan kaidah fikih yang bersumber dari pendapat para ulama terdahulu dan kontemporer. Dalam kaidah fikih ini terdapat 5 kaidah besar, diantara kaidah besar tersebut peneliti memilih kaidah laa dharar wa laa dhirar untuk menganalisis sejauh mana bahaya yang ditimbulkan oleh konten negatif yang ada pada game online sehingga dapat diketahui ketentuannya dan dapat dicari solusinya dan jalan keluar atau alternatif untuk menghilangkan konten negatif tersebut.

Tesis ini tergolong penelitian kualitatif, karena topiknya berkisar pada analisis perkembangan dana melalui bisnis komersial dalam permainan elektronik melalui Internet dan dampaknya terhadap ketentuan hukum dengan menggunakan pendekatan induktif dan analisis data dengan meninjau buku-buku para ulama dan

penelitian ilmiah khususnya yang berkenaan dengan peraturan dalam kaidah fikih dan permainan elektronik. Disertasi ini akan meneliti dan menganalisis perkembangan dana melalui beberapa karya dalam permainan elektronik online.

Tesis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan elektronik melalui Internet sebagai sarana pengembangan uang ditinjau dari kaidah fikih: laa dharar wa laa dhirar, dan untuk mengetahui kemungkinan menjadikan permainan elektronik melalui Internet sebagai sarana untuk menghasilkan uang yang halal. Hasil dari penelitian ini adalah menurut kaidah laa dharar wa laa dhirar dan syaddu dzari'ah , jual beli game online ini merupakan sarana mengembangkan uang yang halal jika tidak membahayakan dan tidak menimbulkan kerugian namun pada saat ini menjadi haram karena masih mengandung hal-hal yang dilarang dalam syariat Islam atau menimbulkan kerugian bagi konsumen. Industri game online dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan uang halal selama tidak mengandung konten yang diharamkan dalam syariat Islam, seperti perjudian dan pornografi, serta tidak menimbulkan kerugian bagi konsumen, baik kerugian yang bersifat umum maupun khusus.

Kata Kunci: *pengembangan uang, game online, kaidah laa dharar wa laa dhirar*

1- المقدمة

حياة الناس الذين يعيشون في المناطق الحضرية بها العديد من مشاكل الحياة. بسبب ضغوط الحياة فلتقليل مستويات التوتر ، تحتاج المجتمعات الحضرية حقًا إلى مرافق ترفيهية. وسائل الترفيه التي يطلبها المجتمع بشدة ، من الشباب والأطفال وحتى الكبار ، تشمل الألعاب عبر الإنترنت. جنبا إلى جنب مع تطور التكنولوجيا في عصر الثورة الصناعية 4.0 ، تم تطوير العديد من الأجهزة المختلفة. يتضمن ذلك أدوات مثل أجهزة الكمبيوتر

والهواتف الذكية والأجهزة التي تدعم الألعاب عبر الإنترنت. أصبحت ممارسة الألعاب عبر الإنترنت في أي وقت وفي أي مكان أحد الأشكال الرئيسة لترفيه لدي الأطفال والمراهقين و الشباب، ومع ذلك، أدى الوصول المريح إلى ألعاب الإنترنت أيضًا إلى زيادة عدد الأشخاص الذين أصبحوا مدمنين عليها، وتحظى ألعاب الفيديو بشعبية كبيرة بين الشباب في جميع أنحاء العالم، وعند استخدامها باعتدال، فهي مفيدة لتخفيف التوتر والاستمتاع والتواصل مع الآخرين.[1] من هنا يمكن القول إن المستقبل سوف يحمل الكثير من التداعيات للتوسع غير المسبوق في استخدام التكنولوجيا الحديثة في كافة الأنشطة الحياتية للإنسان, بل ان المجتمع القادم سيكون افتراضيا في كافة جوانبه، وربما سنصل في ذلك المستقبل إلى أن يتم كل شيء في حياة الإنسان بدءا من طقوس الزواج والطلاق وغيرها عبر الدوائر الإلكترونية المغلقة.[2]

تعتبر الألعاب عبر الإنترنت وسيلة ترفيه يسهل الحصول عليها لأنه باستخدام الهاتف الذكي فقط ، يمكن لأي شخص لعبها بسهولة في أي وقت وفي أي مكان. نظرًا لأنه سهل للغاية ، هناك المزيد والمزيد من عشاق الألعاب عبر الإنترنت. نظرًا لانتشار

---

[1] أ.د/ سامية "محمد صابر" محمد عبد النبي, "اضطراب الألعاب عبر الإنترنت", المجمة التربوية عدد يوليو– (2021): 1–9.

[2] Arab Journal و" ,Scientific Publishing العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت" (2020.(

الألعاب عبر الإنترنت بشكل متزايد ، يرغب العديد من الأطراف في الاستفادة من جعلها منطقة أعمال. من بينهم مطورو الألعاب وناشري الألعاب وبعض خدمات تأجير الأجهزة المفتوحة مثل تأجير الألعاب عبر الإنترنت وما إلى ذلك. وليس قلة من اللاعبين الذين يجعلون هوايتهم وسيلة لكسب المال.

من المؤكد أن هذه اللعبة عبر الإنترنت لها تأثير كبير على المجتمع لأنها قادرة على الوصول إلى جميع الفئات ، سواء الطلاب والأكاديميين والبالغين الذين يعملون في المكاتب والمصانع. حتى أن العديد من الشركات تعلن عن منتجاتها في هذه الألعاب عبر الإنترنت.

نظرًا لأن الألعاب عبر الإنترنت لها تأثير على طريقة تفكير الشخص وسلوكه ، فقد بادر الباحث بكيفية أن تكون هذه الألعاب عبر الإنترنت وسيلة للتعليم والدعوة الإسلامية. نظرًا لأن المرئيات وسيلة قوية جدًا في التأثير على قلب الشخص ، نظرًا لأن المحتوى في الألعاب عبر الإنترنت يميل إلى أن يهيمن عليه العنف والجنس ، تميل الألعاب عبر الإنترنت إلى التأثير بشكل سلبي على اللاعبين. بسبب هذه المشكلة ، يرغب الباحث في فحص المحتوى في الألعاب عبر الإنترنت باستخدام القواعد الفقهية "لا ضرار ولا ضرار" . و في المستقبل ، يمكن للاقتصاد الشرعي أيضًا أن يدخل مجال الألعاب الحلال عبر الإنترنت من خلال شراء الألعاب القائمة على التعليم والدعوة الإسلامية بالطبع من خلال القضاء على المحتوى السلبي في الألعاب عبر الإنترنت بشكل عام.

2- مناهج البحث

هذه الرسالة يعتبر بحثا كيفيا بحيث يدور الموضوع في تحليل تنمية الأموال من خلال أعمال التجارية بالألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وتأثيره في الحكم باستخدام منهج الاستقراء وتحليل البيانات بالمراجعة كتب العلماء والبحوث العلمية خاصة ما يتعلق بالقواعد الفقهية والألعاب الإلكترونية. ستقوم هذه الرسالة ببحث وتحليل تنمية الأموال من خلال بعض الأعمال بالألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

هذا البحث من حيث المجال يعتبر بحثا اقتصاديا لأن هذا البحث يتعلق بالأخلاق التجارية.ومن بين الفقه و الأخلاق لها أثر في الأعمال التجارية من التطبيق الآلي هناك ثلاثة أقسام خاصة في الأمور العقودية. وهي إما لفسخ العقد أو تعديله أو إقراره مع الإثم و كل ذلك نظراً للأخلاق[3]. ومن حيث المكان كان هذا بحث هو بحثا مكتبيا لأن الباحث يقوم بالبحث والاستقراء الكتب والمجلات العلمية. وأما من حيث الشكل فهذا البحث

[3] Muhammad Azhar Muttaqin, Imron Rosyadi, و" Isman, العلاقة بين الفقه و الأخلاق و أثرها في الأعمال التجارية" 6, عدد 4 (2023): 273–285.

هو بحث وصفي لأن الباحث يصف ما وقع في تنمية الأموال من خلال أعمال الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وتحليلها بتقويم حسب القواعد الفقهية أو المداخل المستخدمة.

3- المناقشة والنتائج

إن الضرر والإضرار ممنوع في الشريعة، وذلك هو ما جاء في الحديث، وقعَّد عليه العلماء قاعدة (لا ضرر ولا ضرار)، فلا ضرر ابتداء، ولا ضرار جزاء ومقابلة، وهذه القاعدة العظيمة تعكس عظمة الإسلام في منع الضرر عن الناس، وتندرج تحت هذه القاعدة عدة فروع فقهية.[4]

وحول هذا المحتوى المحظور ذكر يوسف قرضاوي أن هناك عدة ألعاب غير مسموح بها في الإسلام:[5]

- الألعاب التي تقوم على مخاطرة الشديدة دون ضرورة عليها مثل :الملاكمة، لما فيها من شدة الإيذاء النفس والغير بلا حاجة.
- الألعاب التي تظهر فيها أجسام النساء أمام الرجال الأجانب.

[4] محمد حسن عبد الغفار, القواعد الفقهية بين الأصالة والتوجيه.2020 ,ج10.ص1

[5] يوسف القرضاوي ,فقه اللهو والترويح) القاهرة: مكتبة وهبة, د.ت.(ص49-51)

- الألعاب التي تقوم على السحر الحقيقي ، فإنه من (سبع الموبقات) ويحرم تعليمه أو ترويجه للناس.
- الألعاب التي تقوم على خداع والاحتيال على الناس.
- الألعاب التي تعرض الحيوانات أو الطيور للإيذاء.
- الألعاب التي تقوم على الحظ، مثل لعب النرد.
- الألعاب التي يدخل فيها الميسر (القمار).
- الألعاب التي فيها استخفاف بكرامة الإنسان ، أو السخرية به.
- المبالغة في اللعب ، على حساب أمور أخرى.

ثم سيقوم الباحث في هذا الفصل بإجراء بحث حول المحتوى أو المواد الموجودة في الألعاب عبر الإنترنت والتي تعتبر غير مناسبة أو تنتهك الشريعة الإسلامية. لأن الشيء الذي حرمه الشرع عادة ما يسبب الضرر، سواء كان ذلك يعرض النفس أو العقل أو المال أو العرض أو يمكن أن يعرض دين الإنسان للخطر. بعض محتويات الألعاب الإلكترونية التي لا تتوافق مع الشريعة الإسلامية، وهي: الموسيقى، المحتوى الجنسي والمرأة المثيرة، عناصر العنف والجريمة، والقمار.

بعض الضرر التي تحدث بسبب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت هو :

أ- مدمن على ممارسة الألعاب عبر الإنترنت

إن العلاقة بين الألعاب عبر الإنترنت والصحة هي أن شخصًا ما يميل إلى إعطاء الأولوية للتفاعل مع الأشخاص في الفضاء الإلكتروني فقط، بينما هم في الواقع مدمنون ألعاب عبر الإنترنت يقضون وقتًا أطول في لعب الألعاب عبر الإنترنت لأكثر من 12 ساعة يوميًا ويعطلون نظام عمل الدماغ. إن تأثير الشخص المدمن على مقاطع الفيديو أو الألعاب عبر الإنترنت كبير جدًا.

يحدث إدمان الألعاب هذا بسبب شعور لاعبي اللعبة بالفضول والانغماس الشديد في ممارسة الألعاب وعدم وجود سيطرة من الوالدين أو البيئة المحيطة. لذا، بناءً على قواعد "الضرر يزال "و "الضرر يدفع بقدر الإمكان"، يجب منع الإدمان على هذه اللعبة قبل حدوثه ويجب علاجه عند حدوث الإدمان بالفعل.

ب- الصرع

الصرع هو أحد أقدم الأمراض العصبية، ويوجد في جميع الأعمار ويمكن أن يسبب الإعاقة والوفاة. الصرع هو اضطراب في الوظيفة الكهربائية للدماغ، ويتميز بفرط الشحنات الكهربائية في مجموعة أو جزء كبير من خلايا الدماغ، مما يؤدي إلى حدوث نوبات وتغيرات لحظية ومتكررة في السلوك. بشكل عام، تتميز نوبات الصرع أو النوبات بالإغماء والنوبات المتكررة. يمكن أن تحدث اضطرابات في أنماط النشاط الكهربائي للدماغ والأعصاب بسبب تشوهات في أنسجة المخ، أو اختلال التوازن الكيميائي في الدماغ، أو مزيج من العديد من هذه العوامل.[6]

ت- الاضطراب العاطفي

يتم تعريف العاطفة على أنها حالة مكثفة ومفرطة من التفكير أو الشعور أو الرغبة أو الفعل أو الحالة العقلية. ومن ناحية أخرى، يعرف "تشابلن" العاطفة في قاموس علم النفس بأنها حالة من اليقظة في الكائن الحي تنطوي على تغييرات كبيرة في الوعي الطبيعي نتيجة للتغيرات في السلوك.

[6] Dwi Yunita Haryanti, Osera Maylanda Sundari, Ridho Firdayasano Madani, و Ridho Firdayasano Madani, "Peningkatan Kualitas Hidup Melalui Physical and Spiritual Treatment Pada Pasien Dengan Epilepsi : Studi Kasus", *Scientific Proceedings of Islamic and Complementary Medicine* 1, عدد 1 (2022): 77–86.

الاضطرابات العاطفية هي سلوك غير ملائم، ومدمر، وغير سعيد، ومشتت، وغير فعال، مثل عدم الحساسية لمشاعر الآخرين. في بعض الأحيان يضحكون بمفردهم، أو يبكون أو يغضبون بدون سبب، وفي كثير من الأحيان لا يستطيعون السيطرة على غضبهم، خاصة إذا لم يحصلوا على ما يريدون، ويصبحون عدوانيين ومدمرين.[7]

يمكن أن يحدث هذا الاضطراب العاطفي بسبب ممارسة الألعاب عبر الإنترنت لفترة طويلة، مما يؤدي إلى تعب الجسم مما يؤدي إلى انفعالات عصبية. في بعض الأحيان، عندما يخسرون إحدى المباريات، يقوم العديد من لاعبي اللعبة بالسب أو التفوه بأشياء قذرة.

ث- الإسراف وتبذير الأموال

إن الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لديها القدرة على قيادة شخص ما إلى الإفلاس. وخاصة أنواع معينة من الألعاب التي لا يمكن لعبها إلا إذا كان لدى شخص ما حساب أو رقائق بالفعل. ومن ثم، لكي يتمكن اللاعب من البقاء في اللعبة، يجب

[7] Linda Nur Halisah, "HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR" (INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN INSAN CENDEKIA MEDIKA, 2022), ص19.

عليه التأكد من عدم تعرضه لجفاف في الحساب. ولهذا السبب، يجب على لاعب اللعبة أن يفوز دائمًا، أو إذا خسر وأراد بدء اللعبة مرة أخرى، فيجب عليه الحصول على الرقائق عن طريق الشراء.[8]

هناك عدة شروط يجب توفرها لتطبيق القاعدة "لا ضرر ولا ضرار"، وهي :

أ- أن يكون الضرر محققا. فقد اتفق الفقهاء على أنه يشترط في الضرر الذي تبنى عليه الأحكام أن يكون محققا في الحال أو المستقبل، فلا تبنى الأحكام على ضرر موهوم أو نادر الحصول عملا بقاعدة ((لا عبرة للتوهم))[9]

ب- أن لا يترتب على إزالة الضرر ضرر آخر. فإزالة الضرر بمثله أو بأشد منه لا تجوز شرعا وعقلا، وإنما يزال بما لا ضرر فيه إن أمكن أو بضرر أخف منه.[10]

[8] Admin, "Hukum Game Online", *Fatwa Tarjih*, last modified 2023, تاريخ الوصول اكتوبر 29, 2023 , https://fatwatarjih.or.id/hukum-game-online/.

[9] Mohammad Shibayr, القواعد الكلية والضوابط الفقهية ,الطبعة الث. (الأردن: دار النفائس, 2007).ص171

[10] د.يعقوب بن عبد الوهاب الباحسين, المفصل في القواعد الفقهية ,الطبعة الث. (الرياض: دار التدمرية, 2011).ص339

ت- أن يكون الضرر بغير حق. فيشترط في الضرر الذي تبنى عليه الأحكام أن يكون إخلاله بالمصلحة المشروعة بغير حق : كالتعدي والتعسف والإهمال.[11]

أن يكون الضرر فاحشا. فيشترط في الضرر الذي تبنى عليه الأحكام أن يكون مقداره كبيرا أو فاحشا، فلا يعتد بالضرر اليسير كما لا يعتد بالغرر اليسير.[12]

تطبيق القاعدة في الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت :

أ.) قاعدة الضرر يزال

أن الواجب شرعا في شأن الضرر إذا كان واقعا في الألعاب عبر الإنترنت أن يسعى في إزالته ورفعه. ينبني على هذه القاعدة كثير من الفروع الفقهية في كثير من أبواب الفقه يستوي في ذلك ما يتعلق بالتعويض عن الضرر في الحقوق العامة أو التعويض عن الضرر في الحقوق الخاصة[13]. من مثال ذلك ما حدث في الألعب الإلكترونية عبر الإنترنت : أحد المتبايعين في شراء وبيع حسابات اللعبة قد يقع له ضرر بعد لزوم عقد البيع لأن عمليات الشراء تتم عادة عبر

[11] Shibayr, القواعد الكلية والضوابط الفقهية.ص172

[12] أبي مسلم نوروان دارموان بن غونادي, مذكرة في القواعد الخمس الكبرى ,الأولى. (مصر: دار اللؤلؤة, 2022).ص77-78

[13] مسلم محمد الدوسري, الممتع في القواعد الفقهية ,الأولى. (الرياض: دار زدني, 2008).ص223-224

الإنترنت وبالتالي لا يلتقي البائع والمشتري مباشرة، كأن يغبن فيه، أو يدلس عليه ، أو يظهر عيب في السلعة بأن حساب اللعبة الذي تم شراؤه ليس كما هو متوقع، فشرع خيار الغبن وخيار التدليس وخيار العيب لرفع الضرر الواقع لأحد المتعاقدين.

ب.) قاعدة الضرر لا يزال بمثله

أن واجب شرعا عدم إزالة الضرر بضرر مثله ولا بضرر أشد منه من باب أولى، وهذا يعني أن الضرر يجب أن يزال بدون ضرر إن أمكن وإلا أزيل بضرر أقل. ومثال ذلك كما يلي:

إذا وجد الآباء أن طفلهم غالبًا ما يتغيب عن المدرسة لأنه يلعب الألعاب في مركز الألعاب، فللتخلص من هذه العادة السيئة، يرغب الآباء في شراء جهاز ألعاب عبر الإنترنت حتى يتمكن طفلهم من ممارسة الألعاب في المنزل ولا يتغيب عن المدرسة، إذن لا ينبغي أن يتم ذلك بسبب وجود أجهزة الألعاب عبر الإنترنت في المنزل يمكن أن يتكاسل

الأطفال عن الدراسة ولعب الألعاب في كثير من الأحيان ويمكن أن تكون العواقب السيئة لذلك أكبر.

ج.) قاعدة الضرر الأشد يزال بالضرر الأخف

إذا تقابل ضرران وكان أحدهما واقعا وهو أعظم من الآخر وأشد في نفسه فإنه يرتكب الضرر الأخف لإزالة الضرر الأشد.[14]ومثال ذلك :

تعرض أحد الأطفال لاضطراب عاطفي بسبب كثرة لعبه لألعاب الإنترنت، فقام والده ببيع جهاز الألعاب عبر الإنترنت، مما أدى إلى انزعاج الطفل وغضبه في ذلك اليوم. استمرار الاضطراب العاطفي الضرر فيه أكبر من غضب الطفل عند بيع جهاز الألعاب عبر الإنترنت.

د.) قاعدة يتحمل الضرر الخاص لدفع ضرر عام

[14] المرجع السابق.ص241

إذا كان تقابل ضرران وكان أحدهما عاما والآخر خاصا فإنه يرتكب الضرر الخاص لإزالة الضرر العام. مثال ذلك : إذا كانت هناك لعبة على الإنترنت تحتوي على عناصر إباحية، فيجب على الحكومة حظر ومنع تداول اللعبة، رغم أن المطور يتكبد خسائر من الحجب، فهذا مجرد ضرر خاص، في حين أن انتشار اللعبة عبر الإنترنت يمكن أن يؤدي إلى ضرر عام.

هـ.) قاعدة درء المفاسد أولى من جلب المصالح

إذا اجتمع في أمر من الأمور مفسدة ومصلحة فإنه يجب تقديم الإتيان بالأمر على الوجه الذي يتأدى به دفع المفسدة وتجنب الإتيان به على الوجه الذي يتأدى به تحصيل المصلحة. لابد من التنبيه إلى أن إعمال هذه القاعدة مقيد بشرطين، وهما : عدم إمكان الجمع بين دفع المفسدة وجلب المصلحة في تصرف واحد. والشرط الثاني : غلبة المفسدة على المصلحة.[15]مثال تطبيق هذه القاعدة : ستحصل شركات الألعاب عبر الإنترنت على الكثير من المستهلكين وتحقق أرباحًا أكبر إذا كانت اللعبة تحتوي على محتوى يجذب الشباب، مثل الصور أو الرسوم المتحركة لنساء مثيرات. ومع ذلك، لا ينبغي أن يتم ذلك لأنه سيضر بمعنويات لاعبي اللعبة.

[15] المرجع السابق.ص254

ف.) قاعدة الضرر لا يكون قديما

إن ما في أيدي الناس من أعيان أو منافع من الزمن القديم إذا كانت مشتملة على الضرر فإنه لا يصح الاحتجاج بقدم وجودها ، بل تجب إزالة الضرر الواقع فيها ولو ترتب على ذلك إزالتها بالكلية.[16]

مثال تطبيق هذه القاعدة : يمكن أن يكون بيع الصناديق الغامضة في الألعاب عبر الإنترنت ضارًا للمستهلكين لأنها تحتوي على غرر، لذا يجب إزالة بيع الصناديق الغامضة في الألعاب عبر الإنترنت ويجب ألا يجادل مطورو الألعاب بأن ميزة الصندوق الغامض كانت موجودة منذ أن تم تسويق اللعبة لأول مرة .

وبعد أن قام الباحث بتحليل وجود المحتوى الحرام في الألعاب عبر الإنترنت والآثار السلبية الكثيرة للألعاب عبر الإنترنت، استخدم الباحث تحليل القواعد الفقهية "لا ضرر ولا ضرار"، ووجد الباحث أن الضرر في الألعاب عبر الإنترنت لا يمكن إزالته ببساطة طالما أن اللعبة على الإنترنت لا تزال تحتوي على أشياء محرمة شرعا.من هنا يخلص الباحث إلى أن تجارة الألعاب عبر الإنترنت كوسيلة لتنمية الأموال المحرمة شرعا بسبب كثرة الأضرار التي تحدث.

---

[16] المرجع السابق.ص235

4- الخاتمة

بناءً على البحث المكتبي الذي قام به الباحث، من الممكن أن يحاول الباحث الحصول على إجابات للمشاكل في هذه الرسالة، ولكن قبل أن يعرض الباحث نتائج البحث، سنشرح النتائج في هذا البحث كأساس لاستخلاص النتائج من نتائج البحث. وبعد أن ينتبه الباحث إلى الشيء الذي يعتبر وسيلة لتنمية الأموال، وهو في هذه الحالة الألعاب عبر الإنترنت، يحصل الباحث على النتائج التالية:

وفقًا لقاعدة لا ضرار ولا ضرار وسد الذرائع، فإن تجارة الألعاب عبر الإنترنت هذه تكون وسيلة تنمية الأموال الحلال إذا كانت خالية من الضرر ولكن في هذا العصر تكون محرمة شرعا لأنها لا تزال تحتوي على أشياء محظورة في الشريعة الإسلامية أو تسبب ضرارًا للمستهلكين.

من الممكن أن تكون صناعة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وسيلة لتنمية الأموال الحلال طالما أنها لا تحتوي على محتوى محرم شرعًا مثل المقامرة والمواد الإباحية، ولا تسبب ضرر للمستهلكين، سواء كان الضرر عام أو ضرر خاص.

المراجع

Admin. "Hukum Game Online". *Fatwa Tarjih*. Last modified 2023. تاريخ الوصول 29 اكتوبر 2023. https://fatwatarjih.or.id/hukum-game-online/.

Haryanti, Dwi Yunita, Osera Maylanda Sundari, Ridho Firdayasano Madani, و Ridho Firdayasano Madani. "Peningkatan Kualitas Hidup Melalui Physical and Spiritual Treatment Pada Pasien Dengan Epilepsi : Studi Kasus". *Scientific Proceedings of Islamic and Complementary Medicine* 1, no. 1 (2022): 77–86.

Journal, Arab, و Scientific Publishing. " العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت" (2020).

Muttaqin, Muhammad Azhar, Imron Rosyadi, و Isman. " العلاقة بين الفقه و الأخلاق و أثرها في الأعمال التجارية" 6, no. 4 (2023): 273–285.

Nur Halisah, Linda. "HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR". INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN INSAN CENDEKIA MEDIKA, 2022.

Shibayr, Mohammad. *القواعد الكلية والضوابط الفقهية*. الطبعة الث. الأردن: دار النفائس, 2007.

الباحسين, د.يعقوب بن عبد الوهاب. *المفصل في القواعد الفقهية*. الطبعة الث. الرياض: دار التدمرية, 2011.

الدوسري, مسلم محمد. *الممتع في القواعد الفقهية*. الأولى. الرياض: دار زدني, 2008.

الغفار, محمد حسن عبد. *القواعد الفقهية بين الأصالة والتوجيه*, 2020.

القرضاوي, يوسف. *فقه اللهو والترويح*. القاهرة: مكتبة وهبة, د.ت.

النبي, أ.د/ سامية "محمد صابر" محمد عبد. "اضطراب الألعاب عبر الإنترنت". *المجمة التربوية* عدد يوليو- (2021): 1–9.

غونادي, أبي مسلم نوروان دارموان بن. *مذكرة في القواعد الخمس الكبرى*. الأولى. مصر: دار اللؤلؤة, 2022.