

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

كان الناس الذين يعيشون في المناطق الحضرية يواجه 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. ثم 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 لذي 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 التدايعيات للتوسع غير المسبوق في استخدام التكنولوجيا الحديثة في كافة الأنشطة الحياتية للإنسان، بل ان المجتمع القادم سيكون افتراضيا في كافة

¹ أ.د/ سامية “محمد صابر” محمد عبد النبي، “اضطراب الألعاب عبر الإنترنت،” المجمة التربوية عدد يوليو- (2021): 1-9

جوانبه، وربما سنصل في ذلك المستقبل إلى أن يتم كل شيء في حياة الإنسان بدءاً من طقوس الزواج والطلاق وغيرها عبر الدوائر الإلكترونية المغلقة.²

وقد 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. نظراً لأنه سهل للغاية ، هناك المزيد والمزيد من عشاق الألعاب عبر الإنترنت. نظراً لانتشار 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.

ومن 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.

ثم نظراً 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. نظراً لأن المرئيات وسيلة قوية جداً في التأثير على قلب الشخص ، نظراً لأن المحتوى في الألعاب عبر الإنترنت يميل إلى أن يهيمن عليه العنف والجنس ، تميل الألعاب عبر الإنترنت إلى التأثير بشكل سلبي على

² Arab Journal and Scientific Publishing, "العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.(2020)"

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 السلي في الألعاب عبر الإنترنت بشكل عام.

ب. مشكلة البحث

إن الباحث في هذه الرسالة ، سيبحث في قضيتين تتعلق بتنمية الأموال من خلال أعمال الألعاب عبر الإنترنت، وهي:

1 . كيف يتم عمل ألعاب الإلكترونيات عبر الإنترنت كوسيلة لتنمية الأموال من وجهة نظر القواعد الفقهية " لا ضرار ولا ضرار"؟

2 . ما حكم عمل ألعاب الإلكترونيات عبر الإنترنت كوسيلة لتنمية الأموال من وجهة نظر القواعد الفقهية " لا ضرار ولا ضرار" وسد الذرائع؟

ج. أهداف البحث وفوائده

1-أهداف البحث

تهدف هذه الرسالة لتحقيق ما يلي :

أ.) معرفة عمل ألعاب الإللكترونية عبر الإنترنت كوسيلة لتنمية الأموال من وجهة نظر

القواعد الفقهية : لا ضرار ولا ضرار.

ب.) معرفة إمكانية صناعة الألعاب الإللكترونية عبر الإنترنت وسيلة لتنمية الأموال الحلال.

2-فوائد البحث

أ.) الفوائد الأكاديمية

إضافة رؤية علمية حول كيفية تنمية الأموال من خلال تجارة الألعاب عبر الإنترنت

من وجهة نظر القواعد الفقهية: لا ضرار ولا ضرار.

ب.) الفوائد العملية

- تقديم نظرة ثاقبة للمجتمع حول محتوى الألعاب الإللكترونية عبر الإنترنت التي لا تتوافق

مع الشريعة الإسلامية والتي تضر أجيال المسلمين.

- فتح فرص جديدة يجعل ألعاب الإللكترونية عبر الإنترنت وسيلة لتنمية الأموال وفق الشريعة

الإسلامية.

- توفير التوجيه لمطوري الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت حتى تتوافق أعمالهم مع الشريعة الإسلامية.

د. الدراسات السابقة

بعد بحث ومطالعة بعض المؤلفات في شكل كتب ومجلات علمية تتعلق بتنمية الأموال وتجارة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت ، وجد الباحث العديد من البحوث العلمية المتعلقة بعنوان الرسالة منها:

1- كان البحث الذي أجرته أولياء إخصائي في عام 2019 في شكل بحث جامعي للحصول على درجة البكالوريوس في كلية الشريعة وبرنامج دراسة القانون الاقتصادي للشريعة في جامعة الإسلامية الرنيري بجامعة دار السلام باندا آتشيه ، بعنوان "شراء وبيع الألعاب عبر الإنترنت من منظور الشريعة الإسلامية (دراسات في مجتمع ألعاب باندا آتشيه على الإنترنت) ". كانت المشكلة التي تمت مناقشتها حول آلية التعامل لبيع وشراء الألعاب عبر الإنترنت وما هو رأي الشريعة الإسلامية في بيع وشراء الألعاب عبر الإنترنت ، مع نتائج البحث أن معاملات بيع وشراء الألعاب عبر الإنترنت تتم عادة بدون وجه لمواجهة مباشرة بين البائعين والمشتريين ولكن عن طريق الإنترنت، من خلال وسائل التواصل الاجتماعي ، إذا كان هناك اتفاق ، يتم الدفع عن طريق التحويل. شراء وبيع الألعاب عبر الإنترنت لا يتوافق مع الشريعة الإسلامية لأنها تحتوي على عناصر الغرر وهذه اللعبة على الإنترنت لها جوانب سلبية أكثر من الجوانب

الإيجابية بحيث لا يمكن تداولها وفقاً للشريعة الإسلامية. تتشابه مناقشة Auliya مع هذه الرسالة من حيث أنهما يبحثان في الألعاب عبر الإنترنت التي تُستخدم كأغراض للشراء والبيع أو كوسيلة لكسب المال. موقع الاختلاف هو أنه في بحث أولياء ، يستخدم تحليلها القانوني مبادئ الفقه بشكل عام ، بينما في هذه الرسالة ، يتم استخدام قواعد الفقه الخاصة.

2- كانت مقالة علمية كتبته الأستاذ سامية "محمد صابر" محمد عبد النبي ، أستاذ الصحة النفسية الذي يدرّس بكلية التربية في جامعة بنها جمهورية مصر العربية في سنة 2021م، وينشر في مجلة التربوية التابعة لجامعة سوهاج ، عدد يوليو 1 رقم 78. بعنوان اضطراب الألعاب عبر الإنترنت (IGD) "إدمان الألعاب الإلكترونية". يناقش هذا البحث ما إذا كانت الاضطرابات النفسية ناتجة عن الألعاب عبر الإنترنت وما هي المعايير للأشخاص المتأثرين بالاضطرابات العقلية أو إدمان الألعاب عبر الإنترنت. أظهرت نتائج البحث أن الألعاب عبر الإنترنت يمكن أن تسبب اضطرابات عقلية خطيرة لأنها تؤثر على سلوك وسلوك الشخص الذي يميل إلى أن يكون غير جيد. جاء في مقالة محمد صابر أن هناك 9 معايير للاضطرابات العقلية التي تسببها الألعاب عبر الإنترنت ، بما في ذلك الإدمان على الاستمرار في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت ، وفقدان الاهتمام بالأنشطة الأخرى ، وتميل إلى تعليم الخداع للآخرين. أوجه الشبه بين مقال محمد صابر وهذه الرسالة هي أنهما يناقشان الألعاب عبر الإنترنت ،

بينما الاختلاف هو أن مقالة محمد صابر يفحص الألعاب عبر الإنترنت من الجانب السلبي للاضطرابات العقلية بينما يناقش هذه الرسالة الجانب التجاري.

3- قد كتب محمد نورهادي ، معهد بالانجكا راي الإسلامى الحكومى ، إندونيسيا. "الألعاب عبر الإنترنت من منظور مقاصد الشريعة". المقالات العلمية المنشورة في مجلة الشريعة والقانون (JISYAKU) المجلد. 1 ، العدد 1 ، يونيو 2022. مع صياغة المشكلة ما هو الوضع القانوني للعبة عند النظر إليها من مقاصد الشريعة. تبين من هذه الدراسة أن ممارسة الألعاب غير المتصلة أو المتصلة بالإنترنت لها ثلاثة قوانين مطبقة ، وهي: المباح ، والمكروه ، والحرم. إذا تم لعب اللعبة ببساطة لتخفيف التعب والإجهاد للحظة دون الإخلال بالأنشطة الأكثر أهمية ، فإن القانون جائز. ويمكن أن ترتفع إلى مكروه إذا كانت قد أفستت الوقت الرئيسى مثل العمل والعبادة والأسرة. فى الواقع ، يصبح غير قانونى إذا تسبب الفعل فى ترك التزاماتنا ودراستنا وعملنا وعبادتنا وتعريض النفس والعقل والممتلكات للخطر. أوجه التشابه تناقش الألعاب عبر الإنترنت ، فى حين أن الاختلاف فى مقال محمد نورهادى باستخدام مقاصد الشريعة كأساس نظرى له ، فى حين أن هذه الرسالة تستخدم القواعد الفقهية.

4- كان د. نورا طلعت إسماعيل رمضان، مدرس بقسم الاجتماع - جامعة المنصورة، 2019م، بحث في المجلة العربية للنشر العلمي (AJSP) العدد الرابع عشر، بعنوان "العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت" "لعبة PUBG (بيجي) نموذجاً". إشكالية دراستها على هيئة تساؤل عام مؤداه: ما طبيعة العلاقات الاجتماعية و خصائصها لمستخدمي لعبة (PUBG) بيجي؟ والنتيجة هي أن العلاقات التي تشكلت من خلال اللعبة لا يعني مطلقاً أن لعبة بيجي أو غيرها من الألعاب الإلكترونية تصنع علاقات في حد ذاتها، فالعلاقة الاجتماعية هي نزوع طبيعي من قبل الإنساني، فكما يقال إن الإنسان اجتماعي بطبعه، ومن ثم فإن الباحثة تؤكد على شيء مهم للغاية وهو أن اللعبة في حد ذاتها لم تصنع العلاقة، بل هي آلية أو وسيلة ساعدت في عملية التشكيل، بيجي هي خشبة المسرح الذي مارس من خلاله اللاعبون أدوار مختلفة، أسهمت تلك الأدوار في تشكيل علاقات ذات طابع اجتماعي، تتسم بخصائص تقترب بشدة من خصائص العلاقات الواقعية مثل: التعاون والتنافس والصراع بل وامتدت الخصائص لتصل إلى أن تصبح تلك العلاقات عاطفية. التشابه هي أنهما يبحثان في الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، ووجه الاختلاف أن مقالة د. نورا طلعت إسماعيل رمضان تنظر للعبة من جهة العلاقة الاجتماعية أما هذه الرسالة ينظر من جهة الأخلاق التجارية.

5- قد كتب محمد أبو الأسعاد الطيب حسن، 2018م ، رسالة الماجستير في الجامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج كلية الدراسات العليا قسم الاقتصاد الإسلامي، "التجديد في تنمية أموال الزكاة ودورها في الحد من ظاهرة الفقر"، والمشكلة البحث هي فرغم من أن كثيرا من الدول النامية قد حققت معدلات نمو اقتصادي مرتفعة إلا أن نصيب النسبي من هذا الدخل لطبقة الفقراء فيها كان في تناقص مستمر. ونتائج البحث هي أن تطبيق الزكاة بطريقة صحيحة يؤدي إلى الاستقرار والنمو الذي يؤدي إلى التنمية. وجه التشابه هو أن هذين الباحثين يتحدثان عن تنمية الأموال، الفرق بين الباحثين يكون في محل الدراسة، ففي بحث محمد أبو الأسعاد الذي يتم دراسته هو التنمية في أموال الزكاة بينما في هذه الرسالة يتم دراسته عن تنمية الأموال بالألعاب عبر الإنترنت.

هـ. الإطار الفكري

إن 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. بالإضافة إلى استخدام القواعد الفقهية الكبرى، سيستخدم الباحث أيضاً القواعد الفقهية المتفرعة التي هي فرع من القواعد الفقهية الكبرى : لا ضرر ولا ضرار.

ولا نستبعد أن يكون هذا البحث أيضاً مرتبطاً بمبادئ أصولية أخرى. لأن الشيء قيد الدراسة لم يكن موجوداً في العصور القديمة، لذلك يتطلب الأمر قواعد أصولية في معرفة القانون. كما كتب د. عمران و د. معين الله بأن أصول الفقه ضرورية جداً في تحديد قانون الفعل الإنساني في بُعد المعاملات. وأصول الفقه ضرورية لما فيه من أصول وأدلة شرعية يرشد بها المجتهد في تحديد حكم تصرفات المكلف حتى لا تصبح وحشية أو موجهة.³

و. منهج البحث

1- فراديقما (طريقة التفكير) البحث

إن هذه الرسالة يعتبر بحثاً كيفياً 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.

Imron Rosyadi and Muhammad Muinudinillah Basri, *Usul Fikih Hukum Ekonomi Syariah* (Muhammadiyah³ University Press, 2020) ص13

2- نوع البحث

إن هذا البحث من حيث المجال يعتبر بحثاً اقتصادياً 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 للأخلاق⁴. ومن حيث المكان كان هذا بحث هو بحثاً ميدانياً لأن موضوع البحث في أعمال تجارية من خلال الألعاب الإلكترونية، وكذلك هذا البحث مكتبياً لأن الباحث يقوم بالبحث والاستقاء الكتب والمجلات العلمية. وأما من حيث الشكل فهذا البحث هو بحث وصفي لأن الباحث يصف ما وقع في تنمية الأموال من خلال أعمال الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وتحليلها بتقويم حسب القواعد الفقهية أو المدخل المستخدمة.

3- المدخل

كان الباحث يستخدم لهذا البحث مدخلان، أولاً المدخل الفينومينولوجي لأن هذا البحث يقوم بالدراسة العميقة لظاهرة ما حدث في تنمية الأموال من خلال أعمال الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. وثانياً المدخل الإثنوجرافي من حيث أن الباحث يعيش مع المجتمع ينظر ويشاهد مشكلة ما يتعلق بتنمية الأموال من خلال أعمال الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

⁴، “Muhammad Azhar Muttaqin, Imron Rosyadi, and Isman, العلاقة بين الفقه و الأخلاق و أثرها في الأعمال التجارية” 273-285.6 (2023): 4, no.

4- مصادر البيانات

- المصادر الأساسية : أعمال الألعاب عبر الإنترنت ، كتب والمجلات العلمية عن القواعد الفقهية والألعاب الإلكترونية.
- المصادر الثانوية : كتب التفسير والأحاديث النبوية وكتب الفقه وأصوله والبحوث أو المجلات العلمية ذاتو علاقة بالقواعد الفقهية أو الألعاب الإلكترونية علاقة غير مباشرة وكذلك المعلومات من الشبكة العنكبوتية ذات صلة بالموضوع.

5- جمع البيانات

لأن هذا بحث ميداني ومكتبي فطريقة جمع البيانات بالطريقة التالية :

- مراقبة أعمال الألعاب عبر الإنترنت
- الوثائق
- الملاحظات ما وجد في الكتب والمجلات العلمية. ويتحدث المؤلف عن القواعد الفقهية والتنمية الأموال.

ز. حطة البحث

إن هذا البحث يحتوي على خمسة أبواب، ولكل باب يتكون من عدة فصول. فحطة البحث تكون كما يلي :

الباب الأول : المقدمة، و هي تتكون من خلفية البحث، و مشكلات البحث، و أهداف

البحث و فوائده، و الدراسات السابقة، و الإطار الفكري، و منهج البحث، ثم خطة البحث.

الباب الثاني : يتحدث الباحث عن القواعد الفقهية والتنمية الأموال، وهذا الباب يحتوي على

خمسة فصول وهو : (1) تعريف القواعد الفقهية، (2) القاعدة الكبرى : لا ضرر ولا ضرار والقواعد

الفرعية المندرجة تحتها، (3) تعريف تنمية الأموال، (4) القواعد الفهية في تنمية الأموال. و(5) أعمال

الألعاب عبر الإنترنت كوسيلة لتنمية الأموال

الباب الثالث : يتعرض الباحث في هذا الباب عن تنمية الأموال من خلال أعمال الألعاب

الإلكترونية عبر الإنترنت، وهذا الباب يحتوى على فصلين هما : (1) مفهوم الألعاب الإلكترونية عبر

الإنترنت، (2) أشكال مختلفة من الأعمال التجارية للألعاب عبر الإنترنت.

الباب الرابع : يبحث عن تحليل تنمية الأموال في مجال الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

ويتكون هذا الباب من فصلين هما : (1) محتوى الألعاب عبر الإنترنت الذي لا يتوافق مع الشريعة

الإسلامية، (2) الضرر في الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في نظر القواعد الفقهية لا ضرر ولا

ضرار.

الباب الخامس : ذكر نتائج البحث مع الاقتراحات والتوصيات من الباحث