141453 - حرمة اللعب بلعبة إلكترونية – Dissidia – قصتها حرب بين إله الخير وإله الشر !

السؤال

" Dissidia " هي آخر لعبة من ألعاب الفيديو ، ولكن هناك شيء فيها وهي أنها تمثل الصراع بين إلهين ، فهل يجوز أن ألعبها ؟ .

الإجابة المفصلة

أولاً:

السائل لم يتجاوز عمره (14) عاماً ، وهو يسأل عن الحكم الشرعي للعب بلعبة افتتن بها الكبار قبل الصغار ، وهذا إن دلَّ على شيء فيدل على الخير الكبير في الشاب السائل ، وهو مثال صالح من أمثلة كثيرة لشباب الإسلام الذين يسألون عن حكم الشرع ، وهم يستجيبون – إن شاء الله – للحكم الشرعي بالمنع منه ، ولو كان لهم رغبة في فعل ذلك الشيء ، فنسأل الله تعالى أن يوفق الأخ السائل الشاب لما فيه رضاه ، وأن يثبته على الخير والهدى .

ثانياً:

هذه اللعبة التي جاءت في السؤال ، وهي : "
Final Fantasy
Dissidia
" هي ضمن سلسلة
ألعاب "
FINAL FANTASY
" والتي مضى على إصدارها (20) سنة ! فقد كان أول إصدار لهذه السلسلة في سنة 1987 م ! وقد جمعوا في هذه اللعبة الأخيرة نخبة ! أبطال اللعب السابقة .

وهي لعبة تافهة ، احتوت على مخالفات للشرع كثيرة ، منها :

1. ما ذكره الأخ السائل الشاب من جعلهم قصة اللعبة تدور حول معارك وحروب بين إله الخير ! – وهي امرأة حسناء –

cosmos god of

hormony

– ، وشرير يمثل إله الشر ! –

chaos god of discord – وهكذا هي تسميتهما في اللعبة ، وهو

أمر كافٍ للمنع منها ؛ إذ فيها مخالفة لاعتقاد المسلمين وأصول دينهم ، فليس ثمة إله في الكون يتصرف فيه إلا الله تعالى ، وليس ثمة إله للخير وآخر للشر إلا في اعتقاد المجوس ومن ضاهاهم من أهل الضلال .

2. التبرج السافر ، وتفصيل العورات في شخوص النساء ، وفي هذا تأصيل للفساد السلوكي مع ما سبق من تأصيل الفساد الاعتقادي .

3. تسويق السحر والشعوذة ، وذلك من خلال الأبطال المساندين لإله الشر ! .

4. الموسيقى المحرمة التي لا تنقطع عن تلك اللعبة .

وقد ذكرنا في بعض أجوبتنا حرمة الألعاب الإلكترونية للصغار والكبار إذا كانت تحتوي على معازف ، وللمزيد من التفصيل ينظر جوابي السؤالين : (

2898) و (

39744) .

5. تضييع الأوقات في شيء تافه لا قيمة له ، فاللعبة تستغرق 40 ساعة لإكمال طور قصتها ، ومن أراد جمع كل أدوات اللعبة ، وفتح كل شيء فيها : فقد تستغرق أكثر من 100 ساعة ! فكم من واجبات ستضيع أثناء اللعب بها ؟! وكم من مصالح ستهدر واللاعب مستغرق في اللعب بها ؟! .

وكل ذلك يجعلنا نجزم بحرمة تلك اللعبة ، وعدم تجويز اللعب بها ، ونحذِّر من خطرها ، وخطر غيرها من الألعاب الإلكترونية التي انتشرت في الآفاق ، وأدمن على متابعتها واللعب بها الكبار والصغار ، والذكور والإناث .

قال

الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الزايدي – عضو هيئة

التدريس بكلية الشريعة ، بجامعة الإمام محمد بن سعود – :

من
صور التأثير السلبي على الأطفال : التأثير عبر الألعاب الإلكترونية التي انتشرت بكثافة وتنوع وإغراء شديد للناشئة ذكوراً وإناثاً
.

ولم
يكتف صانعو تلك الألعاب ومصدروها بالتأثير على السلوك العملي للأطفال عبر ألعابهم ، بل انتقلوا إلى مرحلة أكثر خطورة حينما اتجهوا للتأثير على " الفكر " و " المعتقد " ، وعلى سبيل المثال : " فقد لفت نظر أبوين متابعة ولدهما للعبة من تلك الألعاب بشغف أدى إلى شبه عزلة لأكثر من يوم ، وحين أعلن الولد بصوت عال فوزه في اللعبة توجه والداه إلى الشاشة لمشاهدة ما تم إنجازه ، وإذا بالنتيجة تصيبهم بصدمة شديدة ، فقد وجدوا نتيجة لم تكن ضمن حساباتهم ، قلعة كبيرة جدا ، ارتفع فوقها عدد كبير من الصلبان ، وقصاصات الورق الملون تنزل من السماء بكثافة إعلانا للنصر الكبير الذي أحرزه هذا الفتى المسلم ، وهو رفعه لراية الصليب عاليا ، وعبارة في الأسفل كتبت باللغة الإنجليزية بشكل ملون وجميل تقول له بكل امتنان : أنت فائز ، لقد ربحت ، لقد وصلت إلى الهدف "
!!

لكن
الحقيقة أن أصحاب هذه التقنية هم الذين وصلوا إلى الهدف ، الذي سعوا هم لتحقيقه سنوات طويلة ، حققوه من خلال فلذات الأكباد ، ارتفع الصليب حقيقة في كثير من البيوت المسلمة ، قد لا يكون ارتفاعه ملموسا في البيوت ، ولكن رفع النشء له من خلال الألعاب الإلكترونية له دلالات خطيرة ، فقد تكون غفلتنا عن تفسيرها تعطيها شيئا من البساطة ، ولكن السبب الذي جعلهم يروجون لمثل هذه الألعاب والنتائج دون غيرها يعطينا دافعا قويا للبحث الجاد في الأسباب والملابسات ، ومن ثم النتائج ؛ فالمجال واسع أمامهم لصنع ألعاب أخرى في أي شيء آخر ، ولكنهم يريدون هذه اللعبة بالذات ، ويريدون الوصول إلى هذه النتيجة تماما ، ويعملون على غرس مبادئ معينة في النفوس تسهم بشكل كبير في توصيل أفكارهم إلى أبنائنا بالرغم من كل شيء
.

وهذه الألعاب الإلكترونية التي غزت أسواق المسلمين بأفكارها الخطيرة تحتاج إلى وقفة صارمة من الجميع ، ويجب أن تتكاتف الجهود للوقوف أمام غزوها لعقول أبنائنا ، حيث إن المسؤولية منوطة بعدة جهات وليست جهة واحدة .

–

وذكر الجهات ، وهي : الدولة ، والأبوان ، والمربون ، والإعلام – .

"

حماية المجتمع المسلم من الانحراف الفكري " ضمن " مجلة البحوث الإسلامية " (77 / 229 ، 330) .

وينظر لمزيد فائدة : أجوبة الأسئلة (

52801) و (

97681) و (

98769) .

والله أعلم