AL HIKMAH RESEARCH
& PUBLICATION CENTRE
*Al-Hikmah International Journal*
*for Islamic Studies & Human Sciences*

**مجلة الحكمة العالمية**
**للدراسات الإسلامية والعلوم الإتسانية**
**العدد الخاص، يونيو 2021**
E-ISSN: 2637-0581
https://doi.org/10.46722/hkmh.4.si.21j

# تأثير الأفلام الكرتونية والبرامج التكنولوجية على عقيدة الطفل المسلم، دراسة تحليلية

# The impact of cartoon films and technological games on the creed of a Muslim child, an analytical study

**محمد السيد محمد عبده**
**الأستاذ المساعد بكلية أصول الدين جامعة السلطان عبد الحليم معظم شاه الإسلامية العالمية**
**Muhammad Alsayyid Muhammad Abdoh**
**Assistant Professor, Sultan Abdul Halim Moazzam Shah International Islamic University**
**ajaib_20256@yahoo.com.au**

## ملخص

هدفت الدراسة إلى إبراز خطورة الرسوم المتحركة والألعاب التكنولوجية؛ خاصة على عقيدة الطفل المسلم والتي تؤثر تباعًا على سلوكه اجتماعيا ونفسيًا وثقافيًا، وقد تم الاعتماد على المنهج التحليلي في عرض نماذج من هذه الرسوم والألعاب، ومدى تأثيرهما عليه. وتأتي إشكالية البحث في أن هذه الألعاب والرسوم نشأت في بيئة غير إسلامية–مناسبة لها– ثم انتشرت بعد ذلك إلى الدول الإسلامية حاملة معها أفكارًا وسلوكيات؛ لكنها مخالفة لعقيدة الطفل المسلم، مما كان لها تأثير على عقلية المسلم صغيرًا أو كبيرًا، وأصبح العلماء يختلفون في حكم هذه الرسوم والألعاب، نظرًا لتأثيرهما إيجابيا وسلبيًا. وقد أظهرت النتائج أن هذه الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية تعد من النوازل العقدية المعاصرة التي ينبغي إظهار الحكم الشرعي فيها بما يتناسب مع هذه النازلة، والالتزام بالضوابط التي لا تخالف شرع الله تعالى.

**الكلمات المفاتيح:** العقيدة، النوازل، الأفلام الكرتونية، الألعاب الإلكترونية.

**Abstract**

The research aims at recognizing the danger of animation and Technological games, especially on the Muslim child's Creed which in turn affect his social, psychological, and cultural behavior. The analytical method has been used to display examples of these games and animation and their influence. The dilemma of the research is that such games and animation have been created in a non-muslim environment then spread in the Islamic countries in cluding ideas and behaviors suitable for them, but they are contrary to the muslim child's creed which has an influence on the young or old muslim's mentality. The Sharia scholars disagree on the issue of these games and animation whether they affect negatively or positively. The results showed that these electronic games and animation are among the contemporary doctrinal catastrophes in which the injunction of Sharia should be shown in proportion to such catastrophe and adherence to the dictums that do not violate the law of God Almighty.

**Keywords:** creed, catastrophe, animation, electronic games.

**المقدمة.**

يعيش العالم اليوم عصرًا جديدًا، تتجدد فيه الأحداث، وتكثر فيه النوازل التي تمس شعوب العالم الإسلامي بداية من الأفراد وتوسطًا بالأسرة ثم بالمجتمع، هذه المستجدات تنوعت بين مجالات عدة أحيانًا في المجال الاقتصادي، أو الاجتماعي، أو العقدي، أو الفقهي؛ لا سيما في عصر التقنية والتكنولوجيا التي فتحت على العالم بأسره حوادث لم تكن موجودة قبل ذلك.

ومن بين النوازل العقدية التي استحدثت بين الناس وكثرت في العصر الحديث ظهور الرسوم المتحركة والألعاب التكنولوجية وخطورتها على عقلية وتفكير ونفسية الأطفال؛ والتي تخفي في ثنايا عرضها أفكار هدامة لعقيدة الطفل المسلم، حتى يكبر هذا الطفل ويكون عقله وتفكيره مخزنا بالأفكار الإلحادية والعادات المخالفة لشريعة الله تعالى، فيصل به الأمر إلى الانتحار والعياذ بالله.

ومن هنا كان موضوع بحثي "**تأثير الأفلام الكرتونية والبرامج التكنولوجية على عقيدة الطفل المسلم–دراسة تحليلية–**"

تكمن إشكالية البحث في الإجابة على الأسئلة التالية:

1- ما مدى خطورة الأفلام الكارتونية على عقيدة الطفل المسلم؟

2- ما موقف الشريعة الإسلامية تجاه هذه النازلة؟

3- هل من وقاية وعلاج لهذه الظاهرة الخطيرة؟

## هيكل البحث

يشتمل البحث على مقدمة وتمهيد ومبحثين وخاتمة

**المقدمة،** تشتمل على أهمية البحث وإشكاليته

التمهيد: وفيه التعريف بمفردات عنوان البحث

المبحث الأول: " خطورة الأفلام الكرتونية والألعاب التكنولوجية على الطفل المسلم"

المبحث الثاني: فيه مطلبان

الأول: تطبيقات ونماذج على أهم الأفلام الكرتونية.

الثاني: نماذج من الألعاب الإلكترونية المعاصرة.

المبحث الثالث: طرق الوقاية والعلاج.

الخاتمة: وفيها أهم النتائج والتوصيات.

## تمهيد؛ مفاهيم البحث

### النوازل العقدية

النازلة: تطلق في معاجم اللغة العربية على الواقعة والقارعة والدهر والملمة والجائحة الشديدة من شدائد الدهر" (Ibn Fāris, 1406h)

**العقيدة**: في اللغة مأخوذة من العقد، وهو نقيض الحلِّ؛ وهو: الربط، والإبرام، والإحكام، والتوثق، والشد بقوة، والتماسك، والمراصة، والإثبات؛ ومنه اليقن والجزم.

ويقال في اللغة: عقده يعقده عقداً، ومنه عقدة اليمن والنكاح، قال الله سبحانه:" لَا يُؤَاخِذُكُمُ ٱللَّهُ بِٱللَّغۡوِ فِيٓ أَيۡمَٰنِكُمۡ وَلَٰكِن يُؤَاخِذُكُم بِمَا عَقَّدتُّمُ ٱلۡأَيۡمَٰنَۖ" سورة المائدة، الآية 89.

وعليه فالعقيدة هي التصديق بالشيء والجزم به دون شك أو ريبة، فهي بمعى الإيمان. يقال: اعتقد في كذا أي آمن به، والإيمان بمعى التصديق. يقال: آمن بالشيء أي صدق به تصديقا لا ريب فيه ولا شك.

ويعبر عن هذه المفاهيم في الإنجليزية بكلمات من مثل (Al-balbākī, 1995) :

1- Dogma = عقيدة، مبدأ

2- Doctrine= مذهب، عقيدة، مبدأ

3- Belief= إيمان، معتقد، عقيدة، تصديق.

### العقيدة في الاصطلاح:

ذكر أبو الحسن اليفرني المغربي ([1]) في تعريفه للعقيدة بغية شرح علاقة الأصل اللغوي بالمعاني الاصطلاحية قوله: اعلم أن العقيدة مشتقة من العقد، وهو الربط والشد، وهي فعيلة بمعنى مفعوله، أي معقود على ما دلّت عليه، ويحتمل أن تكون فعيلة، بمعنى فاعلة؛ أي هي الحاملة للمشتغل بها أن يعقد ويعتقد ما دلت عليه، مما يجب لله- تعالى-، وما يجوز عليه، وما يستحيل"

وعموما فإن لفظ العقيدة في الاستعمال الاصطلاحي الأصلي يطلق على الأمر الذي يعتقده الإنسان، ويعقد عليه قلبه وضميره، بحيث يصير عنده حكمًا لا يقبل الشك.

وقيل: هو "الحكم الذي لا يقبل الشك فيه لدى معتقده"(Saedī, 1408h)، وقيل:"العقيدة ما عقد الإنسان عليه قلبه جازماً به؛ فهو عقيدة، سواء كان حقاً، أم باطلًا".

**العقيدة الإسلامية:**

هي مجموعة الأمور الدينية التي يجب على المسلم أن يؤمن بها جزما، وتكون عنده يقينًا لا يمازجه شك"؛ أي: الإيمان الجازم الذي لا يتطرق إليه شك لدى معتقده، ويجب أن يكون مطابقاً للواقع، لا يقبل شكاً ولا ظنا؛ فإن لم يصل العلم إلى درجة اليقن الجازم لا يسمى عقيدة. وسُمّيَ عقيدة؛ لأن الإنسان يعقد عليه قلبه.

---

([1]) أبو الحسن، علي بن عبد الرحمن اليفرني، الطنجي المكناسي، عاش بفاس. توفي سنة 734هـ/ 1334م. من أهم مؤلفاته، المباحث العقلية في شرح معاني العقيدة الرهانية" انظر: مقدمة تحقيق "المباحث العقلية" د. جمال البختي، ص55.

وعلى هذا يمكننا القول:

– إن مفهوم العقيدة الإسلامية –إذن– ينتظم ستة أمور هي:"–المعرفة بالله – المعرفة بعالم ما وراء الطبيعة وما فيه من قوى الخير والشر –المعرفة بالكتب السماوية –المعرفة بالأنبياء والرسل–المعرفة باليوم الآخر–المعرفة بالقدر الذي يسير عليه نظام الكون". وهذا المفهوم للإيمان هو العقيدة الي أنزل الله بها كتبه وأرسل بها رسله، وجعلها وصية إلى الأولين والآخرين.

– العقيدة تمثل للمسلم الجانب النظري أو القاعدة المعرفية المتصورة في العقل والمركوزة في القلب.

ومن هنا فمفهوم النازلة العقدية: الوقائع والشدائد التي استُجدّت في المسائل العقدية، والتي تحتاج إلى بيان حكم الشرع فيها.

**الأفلام الكرتونية**: وتسمى أيضا بالرسوم المتحركة؛ وهي مجموعة من الصور أو الرسوم المعدّة مسبقاً بحيث تمثّل كل صورة طوراً من أطوار الحركة تختلف كل منها عن الصورة السابقة اختلافات طفيفة، ويتم عرضها بمعدل 14 صورة في الثانية الواحدة، بواقع 1440 صورة في الدقيقة الواحدة، وهذا يعمل على أن تبقى الصورة على شبكية المشاهد قبل عرض الصورة الثانية، فتبدو الصورتان لحالة مستمرة للجسم فيبدو وكأنه يتحول من الوضع الأول إلى الوضع الثاني الذي تمثله الصورة الثانية له وهكذا" (Ma'mūn ; Adnān, 2011)

كما عرفها أحد الباحثين (Sha'bān) أيضا بأنها" فيلم سينمائي تتكون من مجموعة من الرسوم أو الأجسام، صمّمه متخصصون من الرسامين أو الفنانين، ويصور كاميرات خاصة وبطريقة خاصة، ويحتاج إلى الاف من الرسوم". يتبن مما سبق أن الأفلام أو الرسوم المتحركة نوع من البرامج ذات الحركة المتتابعة لكي توصل رسالة حسنة أو سيئة لمن يشاهدها من الأطفال بأسلوب مشوق في صورة فكاهية أو أكشن للأطفال.

**الألعاب الإلكترونية:**

يعرف العلماء الألعاب بأنها:" نشاطٌ حركيٌّ وذهنيٌّ يمكن أن يسهم في تنمية الطفل التنمية الشاملة، وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة" (Rizq)

ولذا مفهوم الألعاب الإلكترونية يتنوع حسب المجال الذي يبحث فيه، فهي في "المفهوم العلمي(Al-hamsi) ؛ برمجيات تحاكي واقعًا حقيقيًا أو افتراضيًّا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت.

أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه.

ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحدٍّ لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة"

**المبحث الأول: خطورة الأفلام الكرتونية والألعاب التكنولوجية على الطفل المسلم ويشتمل على مطلبين:**

**الأول: أهمية معرفة النوازل العقدية.**

معرفة المستجدات العقدية لها أهمية وفوائد عديدة للمسلم المتخصص والمسلم العادي خاصة وأن الفئة الكبرى التي نتناولها في بحثنا تشمل العوام وهم الكثرة والمتخصصين، ومن أهم هذه الفوائد:

1- تتبع المستجدات التي تجري بين أفراد الأسرة بمختلف فئاتهم الاجتماعية والثقافية من مخالفات عقدية، حتى يقي المسلم أسرته من الانحرافات التي تؤدي إلى فساد عريض في مجتمعه.

فالوقاية خير من العلاج، وهذه الوقاية تحتاج إلى توازن حسب ما يقتضيه الحال، فمثلاً: لا أمنع الأسرة كليًا من النظر إلى الهاتف أو الحاسوب الذي تتعامل معه، ولا أترك

الأسرة من غير رقابة عليهم أو من غير تعليمهم كيف يتعاملوا مع هذه المستجدات وخاصة وأنها أصبحت من أساسيات التعليم في وقتنا المعاصر.

2- من فوائد معرفة النوازل أيضًا: التأكيد على صلاحية هذا الدين لكل زمان ومكان

الدين لم يأت ليكون في زمن محدد، ثم إذا انتهى ذاك الزمن انتهى الإسلام وانتهت الشريعة، وإنما هو دين للناس إلى يوم القيامة، ولهذا أرسل النبي صلى الله عليه وسلم إلى الناس إلى يوم القيامة، مع أن حياته انتهت، لكن بقي دينه، وبقيت أحكام الإسلام، فلا بد من بيان الحكم الشرعي فيما يستجد من أمور العقيدة وغيرها، وهذا ما يقع على عاتق العلماء المختصين في كل علم.

3- تفويت الفرصة على العصرانيين والعلمانيين الذين يتكلمون فيما ينزل على الناس من أمور بدون علم شرعي أصيل، فالنوازل الموجودة أصبحت مبرراً للذين يدعون إلى تطبيق القوانين الوضعية، ويقولون: إن هناك نوازل موجودة، ولا يمكن لنا أن نكون معزولين عن العالم، ولا أن نقاطع الدنيا، ولا أن نترك استخدام التقنية، ولا أن نكون متقوقعين، أو أننا نعيش في بيوت شعر أو في خنادق، أو نستخدم الخيول بدل السيارات أو نحو ذلك، لا بد أن نعيش في زمن معاصر حقيقي، ونعمل على تحديث المجتمع.

وقد وُجِد في عصرنا أشخاص كُثُر يتكلمون في مسائل العقيدة والأحكام وينشرون الباطل، ويبدلون الدين باسم الحديث في الأمور المعاصرة، ولهذا ينبغي على طالب العلم ألا يكون حديثه في الأحكام أو القضايا الاعتقادية التي تفرق المسلمين ولا تجمعهم كما يحدث الآن على الشاشات والقنوات في الصفات الخبرية، أو مسائل المعتزلة القديمة ، صحيح أنه عندما يبدأ طالب العلم في التفقه لا بد أن يدرس كتب العلماء القدامى، ويتفقه ويتعلم كيفية إخراج الأدلة، وهذه من الأصول الضرورية التي تلزم من يريد أن يتكلم في النوازل، لكن أن تبقى هي شغله الشاغل دون أن يعرف كيفية التعامل مع القضايا المعاصرة لا شك أن هذا خلل ينبغي الابتعاد عنه (Al-silmī) .

**المطلب الثاني: خطورة الأفلام الكرتونية والألعاب التكنولوجية.**

**أولًا: الأفلام الكرتونية:** من المعلوم أن وسائل الاعلام سيما التلفاز من بين المؤسسات التي أصبحت تلعب دوراً لا يقل أهمية عن دور الأسرة في بناء شخصية الطفل من حيث المعايير والقيم والاتجاهات، ولعل أكثر ما يجذب ويثير الطفل إليه الرسوم المتحركة (أفلام كرتون) والتي قد تشكل نقطة تحول إيجابية أو سلبية في حياة الطفل من خلال ما تتضمنه من قيم وسلوكيات.

**- أخطار الأفلام الكرتون على الطفل المسلم.**

1- التأثير الصحي على الطفل الذي يجلس كثيرًا أمام مشاهدة الرسوم المتحركة، فتؤثر على سمعه وبصره، وأيضًا قد يتأخر في الكلام، بل قد يسهر الطفل والأسرة أما التلفاز فيؤثر هذا الأمر جسمانيًا على الطفل في دراسته أمام أستاذ الفصل في مدرسته.

2- التوسع غير المحدود في خيال الطفل؛ فكثرة المشاهدة للصور الغير حقيقية مثل الطيران في الهواء، وموت الإنسان ورجوعه مرة أخرى، وجعل الإنسان غنيّا بسبب آلة زمنية-كما يدعون-؛ تعطل ملكة التفكير المنطقي والأخذ بالأسباب من العمل والاجتهادوهذا يتنافى مع أهداف التربية السلوكية السليمة للأطفال.

3- تؤثر على نفسية الطفل وسلوكه، سيما وأن الكثير من الأفلام الكرتونية تحتوي على "أحداث من العنف والعدوانية، واستخدام الأسلحة المميتة، الأمر الذي من شأنه أن يؤثر على اتجاهات الطفل وتجعله يتقبل العنف، ويتصوره سلوكاً جيداً، والأمر الأكثر خطورة هو ما إذا لجأ الطفل إلى تقليد تلك الأفعال العنيفة، واعتقادها أفعالاً بطولية، وتشير الدراسات العلمية أن من بين كل عشرة آلاف طفل هناك خمس حالات لأطفال يقومون بتقمص شخصيات الكرتون وما يشاهدونه"

4- نشر العقائد المنحرفة والأخلاق السيئة من خلال هذه الرسومات، إذ اعتاد الطفل على مشاهد ما يسموه بالقوة الخارقة عند أبطال الفيلم، أو يستطيع فعل أي شيء بنفسه، أو مشاهدة العري والتبرج في برامج الكرتون، وكذلك سماع الكلام الفاحش والبذيء، ولا

يخل"برنامج كرتوني لا يحوي على مشاهد العري أو الغزل، وملاحقة الفتيات، ومن هذه الرسوم فلم سندريلا الشهير، والذي انتج أكثر من مرة، وهو يصور فتاة يتيمة تتعرف على شاب غني ويشتمل الفيلم على مشاهد المعانقة والرقص والتبرج والتقبيل ونحو ذلك من المشاهد التي إذا ما اعتاد عليها الطفل ظنها مباحة مسموحاً بها"(Al-'ārīfī)

5- تؤثر على الأطفال في التقليل من الجلوس مع أسرته والتفاعل معهم لدرجة أنهم يتوقفون حتى عن التخاطب مع والديهم، مما يؤدي إلى إضعاف روح المودة بين أفراد الأسرة.

كذلك **يوجد آثار إيجابية** في الأفلام الكرتونية لو استخدمت لأغراض حسنة وتوعية من الآباء لأبنائهم، ومنها:

1-من الناحية اللغوية: نرى الأثر الإيجابي يظهر في كون الدوبلاج قد اعتمد على اللغة العربية الفصحى، مع الانتشار الواسع لأفلام الكرتون، الذي يسمح للعربية الفصحى أن تنتشر معه، وقد اختارت معظم شركات الدوبلاج اللغة العربية الفصحى.

2- من ناحية تنمية الحس الجمالي: لأفلام الكرتون دور مهم في تنمية الحس الجمالي لدى الأطفال، فقد أسهمت أفلام الكرتون في هذا المجال، من خلال اللون والكلمة، فالطفل في صغره يحتاج إلى تنمية حاسة البصر عن طريق رؤية الألوان المختلفة لكي يميز بينهم وأفلام الكارتون قدمت له ذلك.

كذلك الكلمة الطيبة تثري الذوق الحسي للطفل وتنميه، وهذا الأمر نجده في بعض الأناشيد والأغاني لبعض الأفلام الكارتونية مثل مسلسل (مدينة النخيل ([2]))، إذ نجد أن الكلمة لها معنى دقيق يُعبِّر عما يجول في ذهن الطفل، ويحاكي واقعه، ويلفت انتباهه إلى جرس ممتع وجميل لغوياً.(Al-rāshid)

---

([2]) انظر:
https://www.youtube.com/watch?v=qADjn53qTR0&list=PLAOV8QmHuj-oaDvqhGXV-OFMzBxfDF0FU

3- تنمية حب الاطلاع: فبعض الأفلام الكارتونية من أهدافها تنمية المعرفة عند الطفل عن طريق اكتشاف ما في الكون حتى تتوسع خبراته؛ فالطفل عندما يولد خبراته محدودة، فيحتاج إلى من يزيد هذه الخبرات عن طريق الرسوم المتحركة، وهناك أعمال للأطفال "تخصصت بمنح الطفل أفقاً معرفياً يلبي حاجته في حب الاستطلاع مثل: (مدينة المعرفة)، و(الرحالة المكتشفون)، و(حافلة المدرسة العجيبة)، و(اسألوا لبيبة)" (Al-rāshid).

ولكن مع هذه الإيجابيات إلا أن السلبيات أكثر، فإنتاج العرب من هذه الرسوم التي تدعو إلى القيم وتقوية العقيدة عند الطفل قليلة جدًا لو قارنّاها بالدول الغربية واليابان.

**ثانيًا: البرامج التكنولوجية (الألعاب الإلكترونية)**

يولد الطفل ومعه الدوافع والرغبات التي يريد تنميتها عن طريق اللعب، ولذا فاللعب يشكل عند الطفل أهمية كبيرة في حياته، ووسيلة تربوية مهمة"فالألعاب بالأساس تشكل وسيلة تربوية مهمة، من أهم خصائصها المشاركة والتفاعل، كونها توفر للطفل خبرة غنية، ينغمس فيها بعقله وعواطفه ويستخدم لممارستها كل حواسه"

وقد كان الطفل –قبل ظهور التكنولوجيا الحديثة– يلعب مع أبيه وأمه أو مع أخواته، أو شراء لعبة سيارة أو يركب لعبة من الألعاب، أو صنع طائرات من الورق، كل هذه تشكل معرفته، وتنمي مواهبه، إلى أن ظهر التليفزيون، ثم الانترنت، ثم الهاتف الخلوي وأمثاله، وفيها من الألعاب عدد لاينتهي، حتى أصبح الطفل مهووس بها"، وتتعدد استراتيجية الألعاب إلى أنواع مختلفة وما هو للثقافة العامة، وما هو متخصص في المسائل الحسابية وكذا اللغة، وأخرى للقتال والرياضة..

ومن أهم عناصر التعلم التي توفرها الألعاب الإلكترونية للطفل بشكل عام ما يلي:

- التحدي الذي يشكّل شرط للتعلم وزيادة الرغبة فيه.
- التسلية والانغماس في خوض الخبرة بكل الحواس.

– شد الانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرًا عن الفترة المتوقعة للأطفال، والتي ربما تمتد لساعات طوال من دون توقف.

– ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات ذهنية مثل المهارات الإبداعية، وحل المسائل والربط والتحليل.

– ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات حسية حركية من قوة الملاحظة البصرية والتآزر بين العين واليد وسرعة الحركة.

– وكذلك ما تحمله من إمكانيات لاكتساب معارف وتحفيز على المعرفة.

ومع هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية سواء على الحواسيب أو الهواتف، رأى بعض الباحثين تأثير هذه الألعاب على الأطفال تأثيرا إيجابيًا، بينما البعض الآخر رأى أن الألعاب تأثيرها السلبي أكثر من الإيجابي–خاصة في عصرنا الحاضر– وكل له مبرراته.

**أولًا: الأثر الإيجابي للألعاب الإلكترونية:**

يرى بعض الباحثين أن الألعاب الإلكترونية لها (Hamal) "دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها". كذلك ترى الدكتورة ماريا منتسوري M/ Montessori "أن اللعب مدرسة كبرى ينشأ فيها الطفل مكتشفا فيها العالم الحقيقي بعيدًا عن الحنان الأمومي، ويكون من خلاله قواه الجسمية، الفكرية، الاجتماعية ويؤهله لخوض غمار الحياة في مرحلة ما بعد طفولة البيت...فاللعب نشاط حر موجه وغير موجه في شكل حركي يمارسه الطفل فرديا أو جماعيا مع مجموعة من الاطفال الآخرين مستغلًا طاقته الذهنية والحركية بدافع التسلية وتمضية أكبر قدر من الوقت(Quwaydir, 2005) . ويمكن رصد أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام على النحو التالي(Hawāmidah, 2006) :

– تنمية القدرات العقلية للأفراد. – إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.

– تعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، وتقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.

– يتمثل الأطفال الأخلاق والمبادئ المثالية المتضمنة في بعض ألعاب الحاسوب.

– ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع، إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.

– إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.

– يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.

– يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة، كذلك يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.

رغم هذه الإيجابيات إلا أن الكفة تميل إلى الجانب السلبي؛ نظرًا لكثرة الألعاب التي جاءت عن طريق شركات غربية" استغلت شركات الإنتاج الغربية ذلك كله لتمرر ما تريد من أفكار ورموز وشخصيات نمطية أصبحت بفعل تكرارها وجاذبيتها نماذج يقلدها ويتمثلها الطفل العربي أمثال شخصيات سوبر مان، باتمان" (Al-'ansāry, 2007) وكانت لها أهداف عدة منها تمييع العقيدة عند المسلمين خاصة والأديان الأخرى، ونشر الإلحاد بين الناس، وشيوع العنف والقتل حسب بعض النظريات الغربية (البقاء للأقوى– أو صراع الحضارات).

وسنذكر بعض السلبيات والأخطار للألعاب الإلكترونية والتي تهدد الأطفال في أخلاقها وعقيدتها.

## خطورة وسلبيات الألعاب

فقد أشارت العديد من الدراسات إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على حياة مستخدميها بشكل عام، حيث يؤدي الإدمان عليها إلى كثير من الأضرار والتي منها:

– اجتماعيًا: تسبب الألعاب انعزال الفرد عن محيطة الاجتماعي، ويصعب علية التعريف عن ذاته والخجل من الآخرين والتعامل معهم.

– من الناحية الصحية؛ فأنها تسبب لمستخدميها نوبات من الصداع وإصابات خاصة بالجهاز العضلي نتيجة الحركة السريعة أثناء اللعب (Hamal)

وأشار أيضاً د. أبو الرب، محمد القصيري (Al-qusayrī, 2014) إلى أن هذه الألعاب تعمل على تأخير النمو الانفعالي والعقلي لمستخدميها، ومشكلات في الانتباه ومعالجة المعلومات وعدم قدرتهم على حل المشكلات التي يتعرضون لها" ويرى الباحثين أن ذلك ينطبق على لعبة البوبجي لكونها من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأبناء.

– من الناحية التربوية فقد أشار كلا من (Calvert, Staiano, and Bond) إلى أن الإدمان على ممارسة هذه الألعاب يؤثر سلبيًا على التحصيل الدراسي، واضطرابات في التعلم وإهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة، وضعف التحصيل الدراسي، وأشارت أيضًا الباحثة د.دلال الحشاش في دراستها عن أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي (Al-hashāsh, 2008) ، وقد توصلت إلى أن هنالك فروق فردية بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية، وأوصت في دراستها بضرورة نشر الوعي لدى الآباء بخطورة ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية لكونها تقدم نماذج للسلوك العدواني.

كما أشار الزيودي، ماجد محمد(Al-zuwaydī, 2015) ، إلى عدم وجود فوائد إيجابية لهذه الألعاب، وأن محتويات الألعاب ثقافية خطيرة مثل تدمير المسجد، مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الإسلامية وتمجيد الرموز الدينية غير الإسلامية، إضافة للآثار السلبية على الجوانب العقائدية والدينية للأطفال بشكل عام، وهذا ما أكده أيضًا د. عبد الله الهدلق في دراسته إلى أن هنالك مجموعة من الأضرار السلبية للألعاب الإلكترونية (دينية، سلوكية، أمنية، صحية، اجتماعية، أكاديمية).

كما أوضح"Divan" سنة 2012م في دراسته التي تم إجراؤها على عينة من الأطفال بلغت (1300) طفل في عمر سبع سنوات، التي هدف من خلالها إلى معرفة أثر الأجهزة الخلوية على ظهور المشكلات السلوكية، إذْ توصلت نتائج دراسته إلى أن الأطفال الذين

يستخدمون الأجهزة الخلوية أكثر عرضة لظهور المشكلات السلوكية مثل:(العصبية، تقلب المزاج، الشرود الذهني، والبلادة) مقارنة
مع الأطفال الذين لا يستخدمون تلك الأجهزة.

-ومن أبرز الأخطار على الطفل هي **تهميش العقيدة** عنده فهي تجعله يسجد لصنم حتى ينتقل إلى مستوى آخر أو يفوز باللعبة على أقرانه، وهذا موجود في لعبة"بابجي" أو عبادة الشيطان كما في لعبة"اله الحرب".

من خلال ماسبق يتبين أن الأفلام الكرتونية والألعاب الالكترونية كثيرٌ منها أصبح في وقتنا المعاصر له أهداف أيدلوجية تنشئ الطفل على القتل والعنف، وأخطرها تهميش العقيدة عند الإنسان منذ صغره، ومن هنا كانت لها أخطار كبيرة تفوق إيجابياتها.

## المبحث الثاني: نماذج على أهم الأفلام الكرتونية والألعاب الإلكترونية المعاصرة.

### 1-أفلام الانمي:

الإنمي(Ahmad) : هي مجموعة رسوم متحركة من أصول يابانية، ولها شهرتها حول العالم، كلمة أنمي اليابانية اختصار من كلمة أنميشن الإنجليزية (بالإنجليزية: Animation)، والتي تشير لجميع الرسوم المتحركة، ومنها الكرتون.

ففي اليابان يسجل الأنمي الأرقام الأعلى في مبيعات الدي في دي، وقد حقق نجاحًا كبيرًا عالميًا، خاصة بعد ظهور الأنميات المتلفزة المدبلجة، بعدة لغات، كالعربية، والإنجليزية، ويحظى الأنمي بشعبية كبيرة في اليابان.

كذلك في العالم العربي يظهر جليا كثرة الأنميات المدبلجة ومنها: دراغون بول، عدنان، الماسة الزرقاء، رانزي المدهشة، سنان، الكابتن ماجد، الهداف، سوسن الزهرة الجميلة، الأصدقاء، إينوياشا والكثير من المسلسلات المدبلجة باللغة العربية.

**أنواع الأنمي**: في كل عام يتم إصدار المئات من مسلسلات وأفلام الأنمي بواسطة الشركات والأستوديوهات اليابانية، وذلك الكم الهائل من الميديا، لابد وأن يغطي معظم جوانب

حياة الإنسان مثله من المسلسلات والأفلام الحية، فالأنمي قد يحمل في طياته أنواع حياة العصور الوسطى خاصة تلك المتعلقة باليابان، الكوميديا، الإثارة، الدراما، الرعب، الخيال العلمي، الحياة المدرسية، المغامرات، العنف، الصداقة، شريحة من الحياة، الميكا، الفنتازيا، الرومانسية، التاريخ، شونن.

وعندما ننظر إلى هذه الرسوم الكرتونية سوف نجد أن لها أبعادًا أيديولوجية ودينية.

فالطفل بعد مشاهدته هذه الرسوم سوف يكون"مشبعٌ بالثقافة اليابانية ذات الروافد المتعددة، لذا لا عجب في أن يكون زاخرًا بالمعاني والأسماء والرموز والمعتقدات المستقاة من الهندوسية والبوذية والشنتو والطاوية والكونفوشيوسية وكذلك التراث الشعبي الياباني"([3])

وهذا ما يغفل عنه الكثير من الأهالي هذه الأيام فيتركون أبناءهم ليشاهدوا ما يحلوا لهم من الأنمي على الإنترنت

**من الأنميات** التي تحمل عقائد شرقية–كا الهندوسية والكنفوشوسية والبوذية– أنمي "Dragon ball"([4])والذي يكون فيها البطل تتقارب قوته مع قوة الآلهة" عن طريق التأمّل.

كذلك فيلم"avatar" وقد أنتج سنة 2016م، وهو يتحدث عن آخر من يتحكم في الهواء، ومعنى الأفتار: "عبارة عن تشكل الآلهة الهندوسية في عشرة تشكلات، وهذا هو معناه في النصوص الهندية السنسكريتية" (Al-da'dūs) وهذا الفيلم أيضًا مليء برموز حركة العصر الجديد، وفيها مشهد عبارة عن 8 دقائق، يتم فيها شرح عقيدة الهندوسية مثل الشاكرا واليوغا وتناسخ الأرواح.

وفيلم الأنمي "Spirited Away – Sen to Chihiro no Kamikakushi".

---

([3])هادي صلاحات، الأنمي.. سفير اليابان إلى العالم https://al-sabeel.net

([4])حلقة من ضمن حلقات مسلسل دراجون تبين عقائد فاسدة تنقل للأطفال من غير أن يشعروا https://www.youtube.com/watch?v=ZFB3arQnrjY

بعض الأنميات جمعت بين المعتقدات الشرقية والماسونية كأنمي "Yu Gi Oh" المتخم بالرموز الماسونية بدءًا من رمز الهرم الذي تتوسطه عين إلى قصته التي تقوم على تناسخ الأرواح والسحر في مصر القديمة.

وهناك أيضًا أنمي "Fullmetal Alchemist: Brotherhood" الذي يتحدث عن الخيمياء وحجر الفلاسفة.

**وبعض الأنميات** تناقش قضايا فلسفية كأنمي "Death Note" و "Psycho Pass"، وبعضها قد يناقش الأسئلة الوجودية، والتي يتم عرضها غالبًا من وجهة نظر الفلسفات الوثنية أو الإلحادية، كأنمي "Death Parade" وأنمي "Subete ga Fni Naru".

كذلك ظهر في عصرنا ما يسمى بحركة العصر الجديد؛ -والتي تعد امتدادا حديثا للمذاهب الباطنية- لتقدِّم المعتقدات الشرقية على شكل "برامج تدريبية" و"رياضات روحية" خالية من أي إلزامات لممارسيها.

ومن هذه الرياضات والبرامج: ''الريكي'' و''الفونغ شوي'' و''التأمل الارتقائي'' و''المايكروبيوتيك''، ولا ننسى أشهر ''رياضة'' روجت لها حركة العصر الجديد ألا وهي ''اليوغا''.

ويُروَّج لهذه ''البرامج'' و''الرياضات'' و''الدورات'' على أنها حلول سريعة مضمونة لمشكلات العصر للوصول للصحة والسعادة، بقالبٍ بعيد عن الدين، ولذا فإن "الإنمي يروج بشكل أو بآخر لحركة العصر الجديد وأصلها الغنوصي الباطني.

فلنأخذ مثلًا **أنمي ناروتو**([5])، الذي يعد من أشهر الأنميات وأكثرها ارتباطًا بالعقائد البوذية والهندوسية؛ ففي هذا الأنمي يكثر الحديث عن ''الشاكرا"[6] وتوزيعها بالجسم، وكذلك عقيدة التناسخ؛ وهو تناسخ روح الثعلب يسمى حسب أساطيرهم"كيوبي" وهذا الثعلب" و الثعلب ذو التسعة ذيول هو اله النار لديهم، وكل الفنون الحربية المتبعة في السلسلة هي تماما ما تنادي به اليوجا وأخواتها، من إدراك و تأمل و استعمال الطاقة الكونية و كلها تناسخ غريب للأرواح في انمي خيالي لدينا ومنطقي لديهم لأنه يخرج ضمن ثقافتهم التي يؤمنون بها، ونكون بالتالي مجرد ببغاوات نردد ما يقولون دون فهم او ادراك"([7]) بالتالي فالمتابع له –خصوصًا إن كان صغير السن– لن يتقبل فحسب دورات حركة العصر الجديد المتعلقة بالتشاكرا، بل سيحبها وينجذب إليها"

---

([5]) https://www.youtube.com/watch?v=QHqwWeF9QoM

([6]) الشاكرا: مراكز الطاقة في جسم الإنسان.

([7])كرتون الاطفال أهميته وخطورته، موقع العبقري الصغير، https://www.alabkari.com

وهنا ينتقل الأنمي خطوة جديدة في مساهمته في التطبيع مع المعتقدات الشرقية الوثنية، حين يساهم في تحويل هذه المعتقدات من مجرد معتقدات يابانية مرسومة على الشاشة ضمن "سياق القصة" وبشكل رمزي في كثير من الأحيان، لتصبح ممارسات يقوم بها المسلم في دورات تُعقَّد على أرض الواقع.

كذبك هناك رسوم تسيئ إلى الذات الإلهية مثل

**– رسائل ماسونية مثل أبطال التايتنز جو**

**https://www.youtube.com/watch?v=Odu_632Sj58**

## – أفكار تشيع نظرية داروون

مثل كارتون بوكيمون: والبوكيمون (وحوش الجيب) من اسمه يظهر جليا أنها لعبة عنيفة وليست لطيفة، وقد ذُكرت هذه المسألة ولا داعي لتكرارها.

وفي البوكيمون رموز روحانية خطيرة، من أهمها أن لهذه الكائنات قدرات خارقة تستمدها من قوى خارجية هائلة، وحسبنا جملة سمعتها من أحد الأطفال: (سأفتحه فقواي

البوكيمونية ستساعدني!) هذا ما تشبعت به عقول الأطفال! فضلا على أن تحول وتطور معظم البوكيمونات مماثل للتطور الدارويني.

ولا يخفى علينا أبدا نقطة أخرى مهمة للغاية! وهي أن في عالم البوكيمون لا موت! فالبوكيمونات ذوات أرواح بالنسبة للطفل، ولكنه يشاهد أنها مهما اشتدت معاركها لكنها لا تموت ولا يحدث لها أي ضرر ولا دماء ولا غير ذلك من صفات البشر..، وهذا طبعا يعوق نمو مفهوم جوهري في ذهن الطفل وهو: أن كل نفس تموت إلا ذو العزة والجبروت، فهذه حقيقة يجب الاعتناء بها في تربية الطفل بما يتناسب ومستوى نضجه، فمفهوم الموت أصلا يتعسر على الطفل اكتسابه، فنحن سنزيد الطين بلة إذا سمحنا له بمشاهدة هذا الكارتون ([8]).

– **أبطال 99**. ([9]) وكان صاحب فكرته، عربي الأصل"نايف المطوع" وفي هذا الفيلم إساءة للذات الإلهية وصفات الله تعالى، حيث إنه يسمي 99 شخص في المسلسل بصفات الله وأسمائه وهذا لا شك إلحاد في أسمائه كما قال تعالى"**وَلِلَّهِ ٱلۡأَسۡمَآءُ ٱلۡحُسۡنَىٰ فَٱدۡعُوهُ بِهَاۖ وَذَرُواْ ٱلَّذِينَ يُلۡحِدُونَ فِيٓ أَسۡمَٰٓئِهِۦۚ سَيُجۡزَوۡنَ مَا كَانُواْ يَعۡمَلُونَ**" سورة الأعراف: الآية 180.، وقد أفتى رئيس لجنة الافتاء إلى تحريم مشاهدة هذا المسلسل.

في بعض الحلقات ([10]) يتكلم الأشخاص مع بعضهم بأسماء الله تعالى وصفاته، فيقولون:" أنت جبار لأن حجر النور الذي تملكه يجعلك قويًّا" والآخر سمي ضارّأ فقالوا: لأنك ستكون مؤذٍ للكون، وآخر عليم؛ ثم سألوا الشخص المسمى"عليم" كيف تكون عليمًا وحدث أمرًا آخر، فقال لهم: لقد كان شعورًا.

---

([8]) وقد أفتت اللجنة العليا للبحوث والإفتاء بالسعودية التي يرأسها مفتي المملكة أصدرت فتوى بتحريم "لعبة البوكيمون"، وبين أيضًا د. يوسف القرضاوي بأن هذه اللعبة خطر على عقيدة الطفل المسلم https://www.al-qaradawi.net/node/4454

([9]) انظر https://www.youtube.com/watch?v=3yqnLqZu5Os

([10]) رابط الحلقة https://www.youtube.com/watch?v=3yqnLqZu5Os

فهذه الكلمات وغيرها إساءة للذات الإلهية. فالله تعالى له صفة الكمال والجلال وصفاته تعالى لا تتناهى، ولا يستطيع أحد أن يعرف كنهها إلا الله تعالى، قال تعالى:" **لَيۡسَ كَمِثۡلِهِۦ شَيۡءٞۖ وَهُوَ ٱلسَّمِيعُ ٱلۡبَصِيرُ**" سورة الشورى: الآية 11.

## 2- نماذج من الألعاب الإلكترونية - لعبة God of War

مع أن هذه اللعبة ترجع إلى أسطورة إغريقية ([11]) إلا أن فيها مخالفات عقدية؛ ينبغي تنبيه الأطفال والشباب عليها؛ حيث إن بطل اللعبة يحارب الله عز وجل، حيث يظهر الله على هيئة طير ويتقاتل مع البطل ويرميه في جهنم، ثم يخرج منها ويركب على حصان بأجنحة.

– لعبة البوبجي؛ وهي أحد الألعاب القتالية التي اشتهرت حديثًا، نظرًا لطبيعة هذه اللعبة حيث تمتاز بالتصميم العصري والدقة اللامتناهية، إضافة إلى أن تواصل اللاعبين خلال ممارستها يكون تواصلاً سمعياً وبصرياً في آن واحد مما جعلها الأقرب إلى الواقع وبعيدة عن العالم الافتراضي.

وقد قام بعض الباحثين (Rāmi, Ayman, Mājidat, 2020) بدراسة أحد أقاليم المملكة الأردنية عن تأثير هذه اللعبة على الأطفال والمراهقين والبالغ عدد العينة 280 طالب، وكان نتيجة العينة كالتالي:

- عدد الساعات التي يقضيها الأبناء يوميًا 3- 4 ساعات يوميًا بنسبة 59%، وبعضهم 5 ساعات بنسبة 23%.
- من ضمن الأمور السلبيه التي تسببها هذه اللعبة؛
- انعزال الأبناء عن المحيط الأسري والاجتماعي.
- الابتعاد عن أداء الفرائض الدينية.
- الانفصال عن الواقع والعيش في العالم الافتراضي للعبة باستمرار.

---

([11]) انظر قصة هذه اللعبة من اعداد وترجمة رزان البخاري، مجلة دنيا الوطن عام 2010م، https://pulpit.alwatanvoice.com/articles/2010/01/10/185652.html

– الميل إلى ممارسة السلوكيات العنيفة بطريقة لاشعورية، واستخدام مصطلحات القتال والانتصار والموت والدماء هي الغالبة على ألفاظهم.

فهذه الدراسة قدمت على عينة في دولة عربية واحدة، ونجد أيضا ارتفاع اللعب بها في الدول الأخرى وقد نظرت إلى هذه اللعبة وجدت فيها الأمور السلبية إضافة إلى بعض الأمور المخالفة عقديًا مثل مشاهدة التماثيل والرقص أمام التماثيل وهي طقوس لعبادة هذه التماثيل إلى أن يسجد له وإعطاء اللاعب مميزات لتقويته وتفوقه، ولا شك أن هذا يشوِّش عقيدة الطفل في الله خالقه سُبحانه، ويُهوِّن في نفسه عبادة غيره ولو كان حَجَرًا لا يضر ولا ينفع.

ولهذه الأسباب والآثار السلبية الأخرى فقد أصدر مركز الفتوى بالأزهر الشريف عام 2020م ([12]) فتوى بتحريم هذه اللعبة

– لعبة ديفل ماي كراي (Devil may cry) تم انتاجها من شركة(كابكوم) اليابانية عام 2005م، تظهر باب الكعبة المقدسة كرمز لمدخل برج الشيطان في اللعبة(Al-kaebī).

([12]) انظر: مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية
https://www.facebook.com/fatwacenter/posts/3237349156317356

مدخل برج الشيطان في لعبة (ديفل ماي كراي) يشبه باب الكعبة

**المبحث الثالث: طرق الوقاية والعلاج**

في هذا المبحث أستعرض بعض الطرق التي تحمي الطفل من خطورة الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية الهدامة لعقيدة وأخلاق الطفل؛ ومنها:

- **وعي الآباء والمربيين بأحكام عمل هذه الرسوم ومشاهدتها وكذلك الألعاب الإلكترونية؛** فهي من النوازل التي لم تكن على عهد النبي-صلى الله عليه وسلم- والصحابة الكرام ومن بعدهم، وهي أيضًا-أفلام الكارتون والألعاب الإلكترونية- من عموم البلوى التي أصبح أغلب الأطفال وكذلك الكبار يستخدمون هذه الأمور وفيها كثير من الأشياء التي لا تتفق مع آداب الإسلام، فلا يمكن أن نقف موقف المعاقب والنقد واللوم على من يشاهد ويلعب، وإنما علينا الإرشاد والنصح وإيجاد البديل النافع-قدر الإمكان- حتى لانترك أولادنا وشبابنا فريسة لشياطين الإنس والجن يعبثون بعقائدهم وأخلاقهم.

وتوضيح ذلك من خلال الأمور التالية:

1- الأصل في اللهو واللعب الإباحة، لكن بشرط الاقتصاد فيه، وأن لا يشتمل على محرم، ولا يلهي عن واجب، وهذا ما رآه الإمام العز بن عبد السلام (Al-'izzu, 1991) وبعض الحنابلة كابن قدامة وابن تيمية (Al-maqdisī, 1968)وأفتى به مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية(Markaz Al-'azhar) ودليل ذلك قوله تعالى"أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَٰفِظُونَ"سورة يوسف: الآية 12. قال ابن عباس:"يرتع ويلعب" يلهو وينشط ويسعى (تفسير الطبري، ج15/ 570) ، وقد يسر الله للإنسان أمور الحياة ولم يحمل النفس البشرية ما لا تطيق، وهذه الآية وغيرها بينت أن التشريع يتماشى مع طبيعة النفس البشرية واحتياجاتها (Zīnu).

وقول النبي-صلى الله عليه وسلم-"كل شيء ليس من ذكر الله فهو لعب، لا يكون أربعة: ملاعبة الرجل امرأته، وتأديب الرجل فرسه، ومشي الرجل بين الغرضين، وتعلم الرجل السباحة" (أخرجه النسائي في السنن الكبرى، كتاب عشرة النساء، باب ملاعبة الرجل زوجته، حديث رقم(8889) وجه الدلالة: أن الباطل من الأعمال؛ هو ما ليس فيه منفعة، فهذا يرخص للنفوس التي لا تصبر على ما ينفع، وهذا الحق في القدر الذي يحتاج إليه في الأوقات التي تقضى ذلك الأعياد والأعراس وقدوم الغائب ونحو ذلك (Ibn Taymiya, 1403h)

ومن ينكر مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة بحجة أنها ذات أرواح، فقد وردت أدلة صحيحة وصريحة بإباحة لعب الأطفال، تسلية وترفيها لهم. روي عن السيدة عائشة أنها قالت : قدم رسول الله-صلى الله عليه وسلم- من غزوة تبوك، أو خيبر وفي سهوتها ستر، فهبت ريح فكشفت ناحية الستر عن بنات لعائشة لعب، فقال: ما هذا يا عائشة؟ قالت: بناتي، ورأى بينهن فرسًا له جناحان من رقاع، فقال(( :ما هذا الذي أرى وسطهن؟)) قالت : فرس، قال(( :وما هذا الذي عليه؟ ))قالت: جناحان، قال(( :فرس له جناحان؟ )) قالت :أما سمعت أن لسليمان خيلا لها أجنحة؟ قالت :فضحك حتى رأيت نواجذه" (أخرجه أبو داود في سننه، كتاب الأدب، باب في اللعب بالبنات، حديث رقم(4932)

والحديث صححه الملا الهروي في مرقاة المفاتيح، ج5/ 2128.) ودلالة حديث السيدة عائشة رضي الله عنها التي كان من بين لعبها فرس له جناحان وهو من ذوات الأرواح ولم ينكر عليها رسول الله–صلى الله عليه وسلم– بل تبسم لذلك فكان إقرارا منه وموافقه.

2– لا شك أن الغرض من إباحة هذه الأفلام الكارتونية أو الألعاب الالكترونية هو تسلية الأطفال وإدخال السرور والفرح في قلوبهم، والشريعة أباحت للصغار ما لم تبحه للكبار؛ لذا جاءت بالترخيص لهم في اللعب واستثنائها من عموم التحريم؛ غير أن القول بالإباحة ليس على إطلاقه، بل يوجد جملة من القواعد والضوابط يجب على صانعي هذه الأفلام والألعاب ومنتجيها ومشاهديها مراعاتها؛

**فمن هذه القواعد الفقهية القاعدة الأولى:"لا ثواب إلا بالنية"** (Ibn Najīm, 1419h): هذه القاعدة تعتبر أصلًا لكل عمل، ويدخل في ذلك اللهو واللعب، فلا ثواب على شيء إلا إذا قصد من فِعل ذلك بفعله قصدًا حسنًا لوجه الله، فمن شاهد مع أطفاله الرسوم المتحركة أو الألعاب الالكترونية بغرض إدخال السرور عليهم وتأليفًا لقلوبهم، استحق أن يثاب، شريطة أن تكون هذه الرسوم أو الألعاب خالية من المخالفات الشرعية، وعدم الإسراف في ممارستها (Al-wad'an, 1434h)

**القاعدة الثانية:"الضرر يزال "** (Ibn Najīm, 1419h) ومعنى هذه القاعدة أن الضرر يلزم منعه وتركه، فإذا كانت الرسوم والألعاب تسبب ضررًا على الشخص سواءًا كانت صحية، أو مالية، أو نفسية، أو اجتماعية، أو كانت تؤثر على"مستوى القيام بالواجبات الشرعية أو الأسرية؛ فإنه عندئذ يجب منعها تطبيقًا للقاعدة"(Al-khadimi, 2014)

**القاعدة الثالثة:"درء المفاسد أولى من جلب المصالح"**(Ibn Najīm, 1419h)

ومعناها كما بينها الإمام ابن نجيم: إذا تعارضت مفسدة ومصلحة قُدّم دفع المفسدة غالبًا؛ لأن اعتناء الشرع بالمنهيات أشد من اعتنائه بالمأمورات"(Ibn Najīm, 1419h) وعند تنزيل هذه القاعدة على موضوع بحثنا نجد أن فيها مصالح ومنافع ومفاسد؛ من هذه المنافع؛ منافع حسية وحركية وذهنية للأطفال والشباب، "وينبغي مراعاة مقدار الحاجة إلى هذه

الأشياء وعدم المبالغة والإفراط، ومن المصالح مصلحة التجارات والصناعات، والتعارف الاجتماعي، والتواصل الإنساني"(Al-khadimi, 2014)

**القاعدة الرابعة:"الوسائل لها حكم المقاصد"** (Al-'Izzu, 1991)

ومعنى هذه القاعدة أن"الأفعال المتضمنة للمصالح والمفاسد في أنفسها ولها طرق تفضي إليها، فإن تلك الطرق يختلف حكمها باختلاف حكم مقاصدها، فما يتوقف عليه الواجب فهو واجب، وما لا يتم المسنون إلا به فهو مسنون، وما يتوقف الحرام عليه فهو حرام، ووسائل المكروه مكروهة، ووسائل المباح مباحة"(Al-wad'an, 1434h)

وعند تنزيل هذه القاعدة سنجد أن الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية، تعد"وسيلة إلى مقصود ترفيهي وتعليمي واجتماعي وغير ذلك، وأن هذه الوسيلة يحكم عليها في ضوء ما تؤول إليه من نتائج ومآلات ومقاصد، فإذا آلت إلى ما ينفع الناس في عقولهم وتعليمهم ونشاطهم، فإنه يحكم عليها بالجواز والإذن في التناول، وإذا آلت إلى خلاف ذلك فالحكم يكون المنع والتحريم؛ كأن تؤول إلى مفاسد بصرية، أو نفسية، أو عقائدية، أو سلوكية"(Al-khadimi, 2014)

- **ضوابط يجب مراعاتها في أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية** (Al-khadimi, 2014; Mahmūd, 2017; Māhir and Rafiq, 2018)

1- أن تخلو هذه الرسوم والألعاب من المخالفات المتعلقة بالعقيدة الإسلامية ومقدسات الدين وشعائره؛ وهذا ما ذكرناه سابقًا أن هناك أفلام متحركة فيها وألعاب الكترونية فيها

- إساءة للذات الإلهية ك "أبطال 99" ولعبة " إله الحرب"
- تعدي على المقدسات الإسلامية، كتلك التي تعطي مائة نقطة لمن يقصف مكة المكرمة.
- أفلام وألعاب تروج للآراء المادية وتعظيم الأديان والمذاهب المخالفة للإسلام.

2- أن تخلو من المخالفات المتعلقة بحفظ النفس والعقل، والمال.

فهناك أفلام وألعاب تهلك النفس كما رأينا لعبة"الحوت الأزرق" فقد أزهقت أرواحًا كثيرة في بلادنا العربية، وكذلك يوجد ألعاب وأفلام تجعل عقل الإنسان يشتغل بحشو كبير من الخرافة والخيال غير المحدود، إلى أن تصرفه عن التفكير الواقعي المنطقي السليم.

3- ألا ينوي بمشاهدة هذه الرسوم أو ممارسة الألعاب غاية محرمة، وأن تخلو من الصور المتبرجة أو الأصوات المحرمة.

- من الوقاية أيضًا: **تحصين الأطفال من خلال التربية السليمة لهم**؛ خاصة ونحن في زمن تلاطمت فيه الفتن، وكثرت فيه دواعي الفساد التي تلاحق الصغير والكبير.

وإن الأب مع ابنه كراعي الغنم في أرض السباع الضاربة، إن غفل عنها اكلتها الذئاب، أو انتهشتها السباع، فالأب الذي يترك ابنه من غير حسيب ولا رقيب، ولا توجيه ولا نصح ولا إرشاد، -مع توفير الوسائل التي تعينه على ذلك من فضائيات وألعاب، ومراكز تحفيظ وتعليم الأطفال- يكون سببًا لفساد أولاده.

يقول الإمام ابن القيم:" وكم ممن أشقى ولده وفلذة كبده في الدنيا والآخرة؛ بإهماله وترك تأديبه وإعانته على شهواته، وهو بذلك يزعم أنه يكرمه وقد أهانه، ويرحمه وقد ظلمه، ففاته انتفاعه بولده، وفوت على ولده حظه في الدنيا والآخرة"، إلى أن قال:"وإذا سبرت الفساد في الأولاد رأيت عامته من قبل الآباء" (Ibn Qayyim, 1971)

فواجب على الآب تربية أبنائه، وإرشاد زوجته، فهو مسئول عن أخلاقهم وأعمالهم، ويراقبهم ويتابعهم فيما استجد من الأجهزة المعاصرة التي يمكن أن تدمرهم وتفسد أخلاقهم وعقيدتهم.

ولا شك أن الوالدين قد يصعب عليهم أن يسد جميع أبواب الفساد عن نفسه وأولاده، وذلك لكثرة مشاغل الأب والأم، أو كثرة اختلاط الناس بعضهم البعض؛ لكن ما علينا إلا العمل بقدر الإمكان ثم الدعاء والتوكل على الله تعالى، فهو الذي بيده الهداية والتوفيق والرشاد.

هذه بعض الأمور التي نحصن بها أبناءنا من الأفكار التي يشاهدها الطفل في الأفلام الكرتونية أو الألعاب الإلكترونية.

1- ضرورة مراقبة الأولاد وحثهم على عدم مشاهدة الأمور المخلة بالعقيدة والأخلاق الرفيعة، وإرشادهم إلى أن هذه الأشياء ليست من ديننا.

2- العمل على تشجيعهم وتحفيزهم بالكلمة الطيبة أو جائزة غير مكلفة كلما يستمعون أو يلعبون بما ينفعهم ولا يفسدهم، وكذلك الجلوس معهم ومشاركتهم في المشاهدة بهدف استثارة عقولهم ومعرفة الصحيح من الخطأ.

3- استثمار أوقات الأطفال من خلال حفظ القرآن وممارسة الهوايات النافعة، وتشجيع الإنتاج المحلي للرسوم المتحركة والألعاب النافعة، ليتم الحفاظ على هوية الأطفال وحمايتهم من التدمير (Al-'ārīfī)

4- إرشاد الأبناء إلى الأفلام أو الألعاب التي تنفعهم من خلال البحث عن التطبيقات والرسوم المتحركة على اليوتيوب التي تعلمهم تراث الأدب العربي والتاريخ الإسلامي، وقصص الأنبياء الصحيحة؛ حتى لا يذهب إلى الطوائف التي تعرض أمورًا تصطدم مع الدين مثل قنوات النصارى، وقنوات الشيعة.

5- الجلوس مع الأبناء جلسة أو جلستين كل أسبوع للمحاورة ومدارسة سيرة النبي-صلى الله عليه وسلم- والصحابة الكرام، والصالحين الربانيين في كل زمان ومكان، وتعليمهم أداب وأخلاق الإسلام، ومناقشتهم والاستماع لهم كثيرًا واللعب معهم وعمل مسابقة؛ فهي تعطيهم راحة أسرية، وتعزز قدارتهم، وتكسبهم الثقة في نفوسهم.

6- تعليم الأبناء العقيدة الصحيحة بأسلوب سهل، كتعليمهم أسماء الله الحسنى، والخوف من الله، وتعظيمه، ومراقبته لنا في كل حال وغير ذلك مما يتناسب مع سنهم وعقلهم.

**قنوات وتطبيقات وألعاب تساعد الأطفال على الحفاظ على عقيدتهم وأخلاقهم**

يرى الباحث أن من واجبنا إرشاد الناس إلى الخير والصلاح وتقديم مقترحات للمشاهدة الطبية والألعاب النافعة.

مقترحات المشاهدة الطيبة النافعة، التي تصلح للمشاهدة مما يعرض، فهي كثيرة إلى حد ما، فقط تحتاجين إلى بعض الصبر للبحث الجيد وتفحصها وتقييمها، وإليكِ بعضًا منها على سبيل المثال لا الحصر[13]:

**أولًا: مسلسلات كرتون كاملة**

**1-صدق رسول الله** "للإمام البخاري": مسلسل كرتوني رائع يتحدث عن حياة الإمام البخاري وهو في سن الرابعة والخمسين، وجمعه لأحاديث رسول الله -صلى الله عليه وسلم- وذلك بصحبة الطفل عمر الذي ابتلعه جهاز الحاسوب إلى حيث عصره ومدينته بخارى في سنة 250 هجرية.

2- **رجال حول الرسول**: بجزئيه الأول والثاني، وهو مسلسل كرتون بحريني، ثلاثي الأبعاد، والذي تم إنتاجه وبثه منذ عامين، ولاقى قبولًا ورواجًا كبيرًا بين الأسر والمربين، لما فيه من عرض مبسط شائق وممتع لنماذج بعض صحابة رسول الله -صلى الله عليه وسلم.-

3- **حبيب الله**: وهو مسلسل من ثلاثة أجزاء يتحدث عن أخلاقيات رسول الله سيدنا محمد، وحياته، وتطبيقه لتعاليم ربه وشريعة الإسلام، بشكل ثري وممتع يحبب الأطفال إليه.

4- **حكايات الفوانيس**: مسلسل يعرض مجموعة من الحكايات التي يقصها العم مصباح على باقي الفوانيس، في مغامرات وأحداث مثيرة وممتعة، ويهدف إلى غرس مكارم الأخلاق في الطفل، ويتضمن العديد من المفاهيم والمعاني التربوية الجيدة.

---

([13]) ينظر: معتصم علي، ماذا يشاهد طفلك المسلم، موقع تبيان نصنع الوعي، https://tipyan.com/what-does-your-muslim-child-watch

أيضًا يمكنك أن تتضمن قائمة المشاهدات بعض أفلام الأطفال الجيدة والنافعة لهم ولا سيما السن الأكبر منهم مثل: فيلم الرسالة وعمر المختار، وأفلام الكارتون: محمد الفاتح، وصلاح الدين الأيوبي، وقصة سلمان الفارسي –رضي الله عنه–، وقصة أصحاب الأخدود، ونساء عظيمات في عهد النبوة، وغيرها.

**ثانيًا: قنوات على اليوتيوب**

**1– قناة أمة تون:** يوجد فيها مجموعة متميزة من الفيديوهات الكرتونية وبرامج الأطفال، التي تغرس فيهم العقيدة الإسلامية السليمة، وتصحح المفاهيم الخاطئة، وتعرض نماذج من علماء المسلمين، ودورهم في نشر تعاليم الإسلام، مثل: علماء في مواجهة السلاطين، ورحلة الباقلاني إلى بلاد الروم .

2– **قناة أشكال وألوان:** قناة هادفة تضم مجموعة مميزة من برامج ومسلسلات الرسوم المتحركة للأطفال، والتي تغرس فيهم أخلاق الإسلام، والقيم الدينية والإنسانية الحميدة، ومنها:

– **اللؤلؤ والمرجان:** يتحدث عن الآداب الإسلامية، بشكل بسيط وممتع، مصحوبًا بالأحاديث النبوية الشريفة.

–**كرتون علماء المسلمين:** يعرض علماء المسلمين، ومساهماتهم البارزة في العلوم وتقدم العلم وخدمة البشرية.

**– من قصص التابعين:** مسلسل يحكي عن التابعين، وحياتهم، وفضلهم في نشر الإسلام بين الناس، من خلال تطبيقهم سنة النبي محمد –صلى الله عليه وسلم.–

**– حكيمان والأصدقاء:** يأخذ المعلم حكيمان أصدقاؤه في رحلة كل يوم إلى مدينة حول العالم ليعرّفهم على معالمها وحضارتها وتدور أحداث ومغامرات مثيرة وشيقة.

– **هايدي**: كرتون يحكي قصة الفتاة هايدي الصغيرة، التي تفاجئنا في كل يوم بمغامرة وبقصة من قصصها الجميلة والشيقة.

وغيرها من البرامج القيمة والنافعة، والتي تناسب مراحل عمرية متعددة للأطفال، مثل: **مدرسة ج** للخط العربي، وبيوت الله، وأصل الكلمة، وفنون إسلامية، وأفلام إسلامية، وعربية.

3- **قناة للطفولة عنوان**: وهي عبارة عن قناة تربوية تستهدف الأم والطفل معًا، تعرض مجموعة مميزة من البرامج والحلقات التربوية، ومنها سلسلة السيرة النبوية للأطفال، بلغة عامية بسيطة شيقة وممتعة، وتعتمد القناة بشكل كبير على التفاعل المباشر مع الطفل، مما تثيره للمتابعة وتحثه على الاستجابة الفعالة.

4- **قناة سراج**: وهو عبارة عن مسلسل تربوي ترفيهي ثلاثي الأبعاد يغرس في الأطفال حب اللغة والقيم العربية، حسب وصف القناة، وهو من إنتاج مؤسسة قطر.

**5– قناة مغامرات نور**: وهو برنامج يقدم الفتاة نور التي تقوم بعمل مغامرات شقية وممتعة، يمكنها من خلالها حل كثيرًا من المشكلات التي تواجهها، وتجاوز الصعاب والعقبات بمزيد من التفكير والذكاء، ويتضمن هذا البرنامج دروسًا ومعانٍ تربوية للطفل، يشاركها مع الطفل بالتفاعل معه.

6- **قناة أطفال عربي للجميع**: وهي عبارة عن مسلسل ثلاثي الأبعاد، للنحلة زينة وأصدقائها، ويعزز قيم المشاركة والتعاون والعمل والاجتهاد، في مغامرات شيقة في عالم النحل تتسم بالمتعة والخيال.

7- **قناة حديقة المرح**: عبارة عن برنامج يضم مجموعة من الشخصيات الكرتونية المرحة التي تحب اللعب واللهو، في حديقة مليئة بالنغمات، والألوان التي تخاطب

خيال الطفل في فترة ما قبل النوم، ويتميّز إيقاع البرنامج بتكرار الكلمات والنغمات، مما يخلق الشعور بالراحة والاستمتاع لدى الأطفال، وفقًا لوصف القناة، وهو مناسب للأطفال من 3 إلى 6 سنوات أيضًا.

8- **قناة الدنيا روزي**: عبارة عن مسلسل رسوم متحركة، تقوم فيه روزي وأصدقائها المرحين، بالعديد من المغامرات، التي يتعلمون فيها أشياء جديدة، ويكتسبون مهارات حياتية متنوعة، وهو مناسب للأطفال من 3 إلى 6 سنوات.

**ثالثًا: تطبيقات الهواتف الذكية**

**1- تطبيق عصافير**: وهو منصة قصصية رائعة وممتعة، تحتوي على الكثير من القصص العلمية والأدبية المصورة للأطفال بمختلف أعمارهم، ويشرف عليها نخبة من التربويين ومتخصصي مناهج الأطفال، وهو مشروع إماراتي يهدف إلى تحويل المواد العلمية إلى قصص مثيرة وممتعة للطلاب.

2- **تطبيق لمسة**: وهو عبارة عن عالم ترفيهي متكامل يحتوي على العديد من القصص التربوية الممتعة، والألعاب والأنشطة والفيديوهات التي تنمي قدرات الطفل الإبداعية، وتجعله يتفاعل معها بجاذبيتها وتقديمها في أسلوب شائق وممتع، ويشرف عليه نخبة من أخصائي التربية.

3- **تطبيق جيل**: وهو عالم كامل من الترفيه والمرح وأنواع من الألعاب الهادفة، يأتي في إطار تربوي آمن وهادف وقد عنيت به كوكبة من الأخصائيين النفسيين والتربويين.

4- **بنين وبنات**: وهو منصة تربوية تعليمية وترفيهية شاملة للطفل، تابعة لشبكة إسلام ويب، فيها العديد من التصنيفات الممتعة، ذات الرسوم والتصميمات الجذابة والمثيرة للأطفال، مثل: القرآن، وحياة النبي، وقصص الانبياء، وعظماء الإسلام، ومكارم الأخلاق، وبوابة الترفيه والمرح، وبيت العلوم، وركن البنات، وغيرها.

5- **تطبيق رواة:** منصة للإبداع الصوتي العربي، تنشد الشعر، وتحكي الأدب، وتُذيع المقالات، وتقرأ اقتباسات الكتب. تتحرى إتقان اللغة، وحُسن الصوت، ودقة الأداء. تبتغي إطراب الأسماع وتهذيب الألسن وإثراء المحتوى العربي الصوتي الراقي، ولها أعمال مميزة للأطفال وغيرهم مثل حكايات مريم، والمسلسل الدرامي مسير العزم.

ونجد المهتمين بالتربية جمعوا مؤلفات في كثير من الألعاب التي يستمتع بها الأطفال لأهداف نبيلة من اللعب والمرح والتسلية والتعليم، فنجد مثلًا، أ. زهير خليف[14] جمع في كتابه"**الألعاب التربوية المتكاملة**" ما يقارب 118 لعبة، شرح فيه كيفية صنعها، ولعبها.

كذلك "كاترين جورلات"[15] ألفت كتابً بعنوان"**ألف لعبة مسلية**" والهدف من تأليف هذا الكتاب، جلوس الأطفال وقتًا كثيرا أمام شاشات التليفزيون والإنترنت، وقد قسمت الألعاب حسب أعمار الأطفال من 4- 7 سنوات، ثم من 8- 14 عامًا.

**الخاتمة:** على ضوء ما ورد في ثنايا البحث يخلص الباحث إلى جملة من النتائج وهي كالتالي:

- تمثل التكنولوجيات الحديثة كالتليفزيون والأنترنيت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للرسوم المتحركة ولألعاب الإلكترونية، التكنولوجيات

---

([14]) أستاذ التقنيات التربوية وتكنولوجيات المعلومات – مديرية التربية والتعليم – قلقيليه، مشرف عام شبكة الأوس التعليمية.

([15]) رئيسة تحرير مجلة ''Enfants Magazin

الحديثة والرقمية هي التي فتحت الباب على مصراعيه لمشاهدة الرسوم وممارسة الألعاب الإلكترونية، والتي توفر التقنيات العالية في نوعية الألعاب وأخبارها.

– تعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل التربية التي ينبغي فيها حماية الطفل والعناية به، ومن هنا نجد الأثر الواضح لعدوانية الطفل وانحراف سلوكه، وهدم لعقيدته نتيجة لقضاء أكثر وقته أمام الأفلام السيئة، والألعاب الهدامة.

– ضرورة وعي الآباء والمربيين بأن هذه الثورة التكنولوجية كثير منها جاء لأهداف أيدلوجية وفكرية يطمح أصحابها إلى تكوين جيل يتميز بالعنف والعدوانية، وجعله يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية مما يجعله غير متوازنًا في حياته.

– يمكن أن نبدل هذه السلبيات بما تشتمل به بعض الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية على مصالح ومنافع عظيمة، فهي وسيلة تربوية مؤثرة تصل إلى العقول والقلوب بأبلغ الأثر وأعمقه، وهو وسيلة فعالة لتوجيه أهداف الأطفال واتجاهاتهم، فيتجاوز الكرتون والألعاب بذلك كونه عنصر لهو

وترفيه فقط إلى مرتبة توجيه وتثقيف وتنمية مهارات كامنة في الطفل.

– لا يمكن الحكم على كل الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية بأنها حرام مطلقًا، أو مباحة مطلقًا، وإنما هناك ضوابط ينبغي أن نأخذها بعين الاعتبار.

**– توصيات**

– أننا ونحن أمام هذا السيل الجارف من الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية المسيئة والتي باتت تحقيق بأطفالنا، لا بد من تكاتف الجهود لكل الأطراف المشاركة في العملية التربوية بدءًا بالآباء، والمربيين بالمدارس، والمجتمع المدني، ومؤسسات الحكومة للحد والقضاء على الآثار السلبية الخطيرة على مقيدة الطفل وسلوكه.

– انتاج برامج مشابهة لتلك الرسوم توافق منهج الإسلام، ولا مانع من أن تكون هي نفسها لكن بإنتاج جديد، تحذف منها المخالفات الشرعية، فيجمع الطفل بين تحقيق الرغبة وحسن الربية والتعليم.

## References


Ahmad, Nūruddīn. *Al-'Animīyu Summun Qātil*. Retrieved from https://www.sasapost.com/hard,working,enviroment,of,anime,industry/

Al-'Ansāry, Husayn. 2007. *Ishkāliyāt Talaqqī al-Ţifl al-'Arabī*. Majallat Ittihād Idhā'at al-Duwal al-'Arabiyah. Tunisia.

Al-'Arīfī, Muhammad. *Al-Rusūm al-Mutaharrikat Wa Atharuhā Fī Aqīdat al-Nāshiah.*

Al-Balbākī, Munīr. 1995. *Qāmūs al-Mawrid*. Dār al-'Ilm Lilmalāyīn. Beirut.

Al-Da'dūs, Ahmad. *Al-'Aqāid al-Shayţanīah al-Bāţinīah Fī al-'Animī Wa al-'Aflām Wa al-Musalsalāt Walriwayāt.* Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=wno0uu0knwq

Al-Hamsi, Mu'adh. *Al-'Al'āb al-'Ilikturūnīyat*. Al-Mawsū'ah al-'Arabīyah al-'Ilikturūnīyah. Vol. 3. Syria.

Al-Hashāsh, Dalāl Abdulazīz. 2008. *Athar Mumārasāt al-'Al'āb al-'Iliktrūnīah Fī al-Sulūk al-'Udwanī Ladā Ţalabat al-Marhalat al-Thānawiah Fī al-Madāris al-Hukūmīah Bidawlat al-Kuwayt*. Risālat Mājistīr Ghayr Manshūrah. Jāmiat Oman al-'Arabīah Lildirāsat al-'Ulyā. Jordan.

Al-'Izzu Bin Abdulsalām. 1991. *Qawā'id al-'Ahkām Fī Maşālih al-'Animī*. Ta'līq: Ţāha Abdulraūf. Maktabat Al-Kulliah. Cairo.

Al-Ka'ebī, Haydar Muhammad. *Al-'Al'āb al-'Iliktrūnīat Wa Atharuhā al-Fikrī Wa al-Thaqāfī*. Al-Markaz al-Islāmī Lildirāsat al-'Istirātijīah. Al-Nijfī.

Al-Khadimi, Nūruddīn. 2014. *Al-'al'āb al-Iliktrūnīyyah Ru'yah Shar'īyah*. P19. Darussalām. Cairo.

Al-Maqdisī, Abū Muhammad Muwaffaquddīn Ibn Qudāmah. 1968. *Al-Mughnī.* Maktabat al-Qāhirah.

Al-Rāshid, Emāduddīyn. *Athar Aflām al-Kartūn Alā Aţfālina*. Mawqi' Sayyid al-Fawāid. Retrieved from http://www.saaid.net/tarbiah/248.html

Al-Silmī, Abdulrahīm Bin Ṣamāyil Al-'Ilyānī. *Al-Fiqh al-'Aqadi Linnawāzil.* Mawqi' al-Shabakah al-Islāmīah**.** Retrieved from http://www.islamweb.net

Al-Qusayri, Ilhām Musţafā. 2014. *Al-Mushkilat al-Sulūkīat Jarā Istikhdām al-Hawātif al-Dhakiah Min Qibal al-'Aţfāl Min Wijhat Nażar al-Wālidayn Fī đaw Ba'd al-Mutaghayyirah*. Al-Majallat al-Duwaliah Lil'abhāth al-Tarbawiati. Vol. 21. No35.

Al-Wad'an, Wālid. 1434H. *Al-Qawāid Wa al-đhawābit al-Fiqhiyyah al-Hākimah Libāb al-Llahw Wa al-Lā'ib Wattarfih Wataţbiqātihā al-Mu'āsirah*. Majallat al-Jum'īyah al-Fiqhīyyah al-Sa'ūdīyah, Jāmiah al-Imām Muhammad Bn Saūd. No.16.

Al-Zuwaydī, Majīd Muhammad. 2015. *Al-'In'ikāsāt al-Tarbawiah Listikhdām al-'Aţfāl Lil'al'āb al-'Iliktrūnīah Kamā Yarāhā Muallimu Awliā Ţalabat al-Madāris al-'Ibtidāiyati. Bi al-Madīnah al-Munawarrah*. Majallat Jāmiat Ţayibah Lil'ulūm al-Tarbawiati, Vol. 10. No1.

Hamal, Fāţimah. *Al-'Al'āb al-'Iliktrūnīat Abra al-Waşāiţ al-'Ielmīah al-Jadīdah Wa Ta'thīriha Fī al-Ţifl al-Jazāirī*. Dirāsāt Maydāniat Alā Ayinat Min Aţfāl Ibtidāīyāt Madīnat Bātath. Risālat Mājistīr. Kulliyat al-'Ulūm al-'Insānīah Wa al-'Ijtimāeīah Wa al-Ulūm al-'Islāmīah. Jāmiat al-Haj Likhađar. Algeria.

Hawāmidah, Bāsim Alī. 2006. *Wasāil al-'Ielām Wa al-Ţufūlah*. Dār Jarīr Lilnashr Wa al-Tawzi. Jordan.

Ibn Fāris, Ahmad Bin Fāris Al-Qazwīnī Al-Rāzī. 1406H. *Mujmal al-Lugha*. Tahqīq: Zuhayr Abd al-Muhsin. Muassasat al-Risālati. Beirut.

Ibn Najīm. 1419H. *Al-Ashbāh Wa al-Nadhāir Alā Madhhab Abi Hanīfah.*

Ibn Qayyim, Muhammad Bin Abī Bakr Ibn Qayyim Al-Jawzīati. 1971. *Tuhfat al-Mudūd Bi'ahkām al-Mawlūd.* Tahqīq: Abdulqādir al-'Arnawūţ. Maktabat Dār al-Bayān. Dimashq.

Ibn Taymiya, Ahmad Bin Abdulhalīm, 1403H. *Al-'Istiqāmah*. Tahqīq: D. Muhammad Rashād Sālim. Jāmiat al-'Imām Muhammad Bin Saūd al-Madīnah al-Munawwarah.

Māhir, Al-Hawli; Rafīq, Aswad. 2018. A*ttarwī al-I'lāmī Bayna Đhawābiţ Asshar'iyah Wa Hāt Annafs.* Markaz al-Azhar Lilfatwā al-Iliktrūnīyyah.

Mahmūd, Sājidah Ţāha. 2017. *Al-Rusūm al-Mutaharrikat Min Manżūr Shar'ī*. Majallat Kulliyat al-Banāt. Jāmiat Baghdād. Vol. 28. No.1.

Ma’mūn Al-Mumanī; Adnān Sālim Dawlat, 2011. *Athar Istikhdām Barāmij Rusūm Mutaharrikah Ilmīah Fī Tadrīs al-’Ulūm.* Majallat Jāmieat Dimashq. Vol. 27. No. 3.

Markaz Al-'Azhar Al-’Alamī Lilfatwā Al-'Ilikturūnīa. Retrieved from https://www.facebook.com/fatwacenter/posts/3237349156317356

Quwaydir, Maryam. 2005. *Athar al-'Al’āb al-'Iliktrūnīah Alā al-Sulūkiāt Ladā al-'Aṭfāl*.

Rāmi, Abdalhamīd Al-Jabūr; Ayman Ahmad Al-Karimīyn, Mājidat Abdaleazīz Al-Majāli. 2020. *Al-’Alāqat Bayn Lu’bat al-Bubji Wa al-Mayl Ilā al-’Unf Ladā al-'Abnā Min Wijhat Nażar al-’Aba Wa al-'Ummahāt Fī al-Mujtama al-'Urdūnīy*. Dirāsat Musihat Alā Ayyinat Min Ahālī Iqlim al-Shamālī. Majallat Dirāsah. Al-’Ulūm al-'Insāniah Wa al-’Ijtimāīyah, Vol. 47, No.1,

Rizq, Amniyah. *Al-’Ab al-'Aṭfāl.* Al-Mawsūah al-’Arabiyah al-'Iliktrūniyyah. Vol. 2 Syria.

Saedī, Abū Habīb. 1408H. *Al-Qāmūs al-Fiqhī.* Dār al-Fikrī. Dimashq.

Sha’bān Mahdīah Wabn Isā. *Athar al-Rusūm al-Mutaharrikat Fī Tanmīat al-Sulūk al-’Udwanī.* Dimn Fa’āliyāt al-Multaqā al-Waṭanī Hawl Dawr al-Tarbiat Fi al-Hadī Min Zāhirat al-’Unf.

Zīnu, Bassām. *Al-Mas’ūwliāt An al-'Aḍrār Fī Amākin al-Tarfih Fī al-Fiqh al-'Islāmī*. Risālat Mājistīr. Kulliyat al-Shar’iyah. Al-Jāmiah al-'Islāmiah. Gaza.