

مقرر
دراسات نقدية 3
الأسبوع 5

عرض الطالب / بدر عبدالله السبيعي
دكتورة القانون
الفصل الثالث



المقدمة

- تهدف هذه المهمة إلى تحليل رسالة دكتوراه بعنوان: "الألعاب الإلكترونية وأحكامها الفقهية – دراسة نظرية تطبيقية"
- تركز المهمة على إبداء الملاحظات العلمية حول الدراسة وتحليلها، ثم اقتراح توصيات تطويرية تُساهم في تعزيز جودة البحث، وأخيراً تقديم مقترحات بحثية مستقبلية تنبثق من موضوع الدراسة أو تُعالج نواقص لم يتم التطرق إليها.

المكتبة الرقمية السعودية 2022م

أطروحة دكتوراة بعنوان

الألعاب الإلكترونية وأحكامها الفقهية – دراسة نظرية تطبيقية“

د. يوسف بن إبراهيم ميان

DOI: <https://hdl.handle.net/20.500.14154/72091>

أولاً: تحليل الملاحظات

1- العنوان:

- يتميز العنوان بالوضوح والدقة في التعبير عن محتوى الرسالة، حيث يجمع بين الجانب النظري والتطبيقي، مما يدل على شمولية المنهج.
- ومع ذلك، فإن العنوان يفتقر إلى التحديد الزمني أو الجغرافي، وكان من الممكن أن يُصاغ بشكل أكثر تخصصاً مثل:

"الألعاب الإلكترونية وأحكامها الفقهية في الفقه الإسلامي المعاصر – دراسة نظرية تطبيقية مقارنة"، وذلك لزيادة دقة النطاق العلمي وإبراز ميزة المقارنة المذهبية.

2- أهمية البحث:

- أجاد الباحث في ربط الموضوع بالواقع التقني والانتشار الواسع للألعاب الرقمية وتأثيرها المباشر على الأفراد والأسرة.
- لكنها أهمية مبنية على الوصف العام أكثر من التوثيق الرقمي أو الإحصائي، وكان من الأفضل الاستعانة بدراسات سلوكية أو تقارير تربوية أو صحية تدعم الفرضيات المعروضة.
- كما أن أهمية الدراسة تكمن في ندرة تناول الفقهي لهذا المجال، وهي نقطة كان ينبغي أن تُبرز بذكر الفجوة البحثية بشكل صريح.

3- مشكلة البحث وتساؤلاته:

- عرض المشكلة في شكل أسئلة متعددة يُظهر اتساع أفق الباحث وسعيه لتغطية أكبر عدد من الجوانب الشرعية.

- إلا أن كثرة التساؤلات (تجاوزت 11 سؤالاً صريحاً) أضعفت التركيز على المحور الأساسي، واقترح دمجها في ثلاثة محاور كبرى:

(أ) العبادات والمعاملات،

(ب) الأحوال الشخصية والجنايات،

(ج) الضوابط الأخلاقية والتقنية.

4- الدراسات السابقة:

- بذل الباحث جهداً واضحاً في استعراض الرسائل المحكمة المتعلقة بالموضوع، خصوصاً تلك التي تناولت "المعاوضات" أو "النوازل في الألعاب".

- إلا أن معظم الدراسات التي استعرضها تعود لجهات محلية (غالباً جامعة الإمام)، مما أضعف عنصر التنوع الأكاديمي الجغرافي والمنهجي.

- من الأفضل لو أدرجت دراسات أجنبية، سواء فقهية أو قانونية أو تربوية، لمقارنة نتائجها وأطرها المفاهيمية بما قدمه الباحث.

5- المنهج العلمي:

- التزم الباحث بالمنهج الاستقرائي التحليلي، وهو مناسب لطبيعة الموضوع.
- ويُحسب له التوسع في ضبط محل النزاع وتوثيق الأقوال وتحرير الفروق الفقهية، لكنّ الفقه المقارن لم يُوظف بفعالية، إذ لم تُعقد مقارنات مباشرة بين المذاهب في المسائل المثارة.
- كذلك لم تُستخدم أدوات تطبيقية واضحة مثل الملاحظة أو المقابلة مع فقهاء أو لاعبين، رغم كون الدراسة "تطبيقية".

6- الجانب التطبيقي:

- ميّز الدراسة استعراضها المفصّل لأمثلة من ألعاب رقمية مشهورة مثل GTA و PUBG و God of War وغيرها.
- لكن اقتصر الأمثلة على الألعاب الغربية جعل التطبيق منحازًا ثقافيًا، وكان بالإمكان التوسع ليشمل ألعابًا عربية أو إسلامية (مثل ألعاب تعليم القرآن أو ألعاب الهواتف المحلية).
- أيضًا، غاب عن التحليل البعد النفسي والاجتماعي للاعبين، وكان من الممكن إثراؤه باستبيان بسيط حول السلوكيات الدينية أثناء اللعب.

ثانيًا: التوصيات لتطوير الدراسة

- تركيز تساؤلات البحث: تقليص عدد الأسئلة ودمجها في محاور رئيسية يسهل التناول ويعزز التماسك.
- تنوع الدراسات السابقة: إدراج مراجع أجنبية ودراسات قانونية واجتماعية لمقارنة الزوايا المختلفة لموضوع الألعاب.
- تعزيز المقارنة الفقهية: ضرورة إظهار الاختلاف بين المذاهب الأربعة في القضايا المثارة بدل الاكتفاء بعرض القول الراجح.
- إدراج أدوات بحث ميدانية: مثل استطلاعات رأي أو مقابلات مع متخصصين أو لاعبين، لدعم الجانب التطبيقي بدل الاقتصار على التحليل المكتبي.
- إضافة فصل ختامي للتوصيات: يربط النتائج المستخلصة بواقع الأسرة والتعليم والدعوة، ويقدم حلولاً عملية.
- تحسين الترتيب الداخلي للدراسة: كان من الأنسب تقسيم الأبواب حسب فئات المستفيدين (الفقهاء، الأسر، الجهات الرقابية)، مما يزيد من وضوح الهيكل.

ثالثًا: مقترحات بحوث مستقبلية

"الذكاء الاصطناعي في الألعاب الإلكترونية: رؤية فقهية معاصرة"

- يبحث في حكم الخوارزميات التنبؤية التي تساهم في اتخاذ قرارات داخل اللعبة، وتأثيرها على مفهوم "القصد" و"التكليف الشرعي".

"فقه التعامل مع الألعاب المخصصة للأطفال: دراسة تربوية فقهية"

- تحليل فقه الألعاب التعليمية والدينية ومدى توافقها مع الضوابط الشرعية، وتأثيرها التربوي.

"المسؤولية الجنائية للاعب في الألعاب الجماعية: بين الحكم الشرعي والمساءلة القانونية"

- دراسة مقارنة بين موقف الشريعة والأنظمة القانونية الحديثة في حالة القتل أو الاحتيال داخل الألعاب.

"التصنيفات الأخلاقية للألعاب الرقمية من منظور إسلامي"

- اقتراح معايير تقييم شرعي للألعاب يمكن اعتمادها من قبل مؤسسات رقابية إسلامية.

"دور الأسرة في توجيه الاستخدام الشرعي للألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية في السعودية"

- بحث ميداني يقيس وعي الوالدين بمخاطر الألعاب ووسائل الضبط الشرعي والتقني.

الخلاصة

- تناولت هذه المهمة تحليلًا نقديًا علميًا لرسالة دكتوراه فريدة في طرحها، تطرقت إلى واحد من أبرز التحديات التقنية والشرعية في العصر الحديث، وهو موضوع الألعاب الإلكترونية.
- وقد تم عرض الملاحظات التحليلية حول عناصر الرسالة بشكل دقيق، مع تقديم توصيات عملية من شأنها أن تطور الدراسة وتزيد من عمقها وتنوعها.
- كما قُدمت مجموعة من المقترحات البحثية التي يمكن أن تُبنى عليها دراسات فقهية مستقبلية تسد الفراغات البحثية الظاهرة في هذا المجال المتجدد.
- هذا الطرح مصاغ بلغة أكاديمية متماسكة ومناسبة لعرضه على أدوات تقييم ذكية تعتمد على المنطق، التنظيم، والتحليل المتسلسل.



Thank You