د. فهد بن عبد العزيز الغفيلي

من مأمنه يؤتى الحِذر

الألعاب الرقمية

خطرٌ غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع

دار المجدد للنشر والتوزيع

من مأمنه يؤتى الحِذر

الألعاب الرقمية

خطرٌ غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع

إعداد

د. فهد بن عبد العزيز الغفيلي

دار المجدد للنشر والتوزيع

١٤٤٤هـ / ٢٠٢٢م

ح فهد بن عبد العزيز الغفيلي، ١٤٣١هـ

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر

الغفيلي، فهد بن عبد العزيز

الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع.

فهد بن عبد العزيز الغفيلي – الرياض ١٤٣١هـ

١٢٠ص ؛ ١٤ × ٢١ سم

ردمك: ١-٥٤٧٠-٠٠-٦٠٣-٩٧٨

١-علم نفس الطفل ٢-العدوانية (علم نفس)

٣-الألعاب الإلكترونية أ. العنوان

ديوي ٤, ١٥٥ ١٤٣١/٥٨٩٧هـ

رقم الإيداع: ١٤٣١/٥٨٩٧هـ

ردمك: ١-٥٤٧٠-٠٠-٦٠٣-٩٧٨

الغفيلي، فهد عبد العزيز، **الألعاب الإلكترونية**

دار المجدد للنشر والتوزيع، الرياض، ٢٠٢٢م.

المحتويات

الموضوع	الصفحة
تمهيد	٦
مقدمة	١١
سلبيات الألعاب الإلكترونية	١٨
هل ابني مدمنٌ لتلك الألعاب الإلكترونية؟	٤٩
الألعاب الإلكترونية على الإنترنت	٦٦
نماذج لما تحويه الألعاب إلكترونية من أفكار ومشاهد	٨١
نماذج لألعاب يتم تداولها بين شبابنا وما تحتويه تلك الألعاب من مشاهد بحسب تصنيف ESRB	٨٩
حلول ومقترحات وتوصيات	٩٣

تمهيد

قبل أن أدلف إلى مقدمة هذا الإصدار رغبت أن أوضح أمراً لمسته وشعرت به ورأيت أن من الأهمية بمكان أن أبيّنه وأنوه عنه ليطلع عليه القارئ الكريم قبل أن يقرأ الكتاب ويتمثل في اعتقاد بعض الأشخاص أني أو غيري حين نكتب عن إحدى وسائل الترفيه كالألعاب الإلكترونية وغيرها أننا نسعى لتحريمها أو منعها وحاشا لله أن يكون هذا مطلبي فشخصي لا يملك أهلية الفتوى ولا أحقية المنع، وفي الجانب الأخر أنا ضد فكرة المنع ولكني مع التقنين والضبط وهذا ما أريد أن أصل إليه من خلال طرح الكتاب ومن باب الإنصاف وإحقاقاً للحق يعلم الله أني حين كنت أتحدث حول هذا الموضوع سواء في مؤتمر أو محاضرة توعوية لم أتلقى أي ردود أفعال سلبية من الآباء وأولياء الأمور بصفة عامة بل إن كثيراً منهم كان يتعجب من كثرة الشرور والمفاسد المصاحبة لكثير من الألعاب الإلكترونية التي يقتنيها أطفالنا وشبابنا في منازلهم في ظل غفلة من أولياء أمورهم، وفي المقابل كنت أجد بعض ردود الأفعال الغاضبة والمستهجنة أحياناً من بعض الشباب الممارسين لتلك الألعاب بحجة أني وغيري

من المهتمين في هذا الجانب نسعى لمنع كل شيء وحرمانهم وأقرانهم منه ولم يبقى سوى الألعاب الإلكترونية، والحق أن الأصل في تلك الألعاب أو المفترض أن تكون للترفيه البريء وتجديد النشاط وقضاء بعض أوقات المتعة بالنسبة لهواة هذا النوع من النشاطات التي تمتاز بإيجابيات لا حصر لها وليس المجال لذكرها هنا، ولكن المتابع وخاصة أولئك الممارسين لتلك الألعاب قبل غيرهم يعلمون أن في تلك الألعاب سلبيات لا حصر لها أيضاً خاصة على العقيدة وهي أعز ما يملك الإنسان المسلم خلافاً للسلبيات الصحية والاجتماعية والنفسية والأسرية وغيرها التي لا يعلمها معظم أولياء الأمور ولا يدركونها ومسعاي ومآربي في هذا الإصدار أن أبينها وأن أوضحها من باب الأمانة والنصح لهذه الأمة وهذا المجتمع المسلم المحافظ وما أقول هنا إلا كما قال أسلافنا وقدواتنا الطيبين الأطهار من نوح عليه السلام الذي خاطب قومه بقوله: ﴿ أُبَلِّغُكُمْ رِسَٰلَٰتِ رَبِّي وَأَنصَحُ لَكُمْ ﴾[1] ثم تبعه هود عليه السلام بقوله﴿ أُبَلِّغُكُمْ رِسَٰلَٰتِ رَبِّي وَأَنَا۠ لَكُمْ نَاصِحٌ أَمِينٌ ﴿٦٨﴾ ﴾[2] وصالح عليه السلام بقوله: ﴿ لَقَدْ أَبْلَغْتُكُمْ رِسَالَةَ رَبِّي وَنَصَحْتُ لَكُمْ ﴾[3] ونفس الحال مع شعيب عليه السلام

(١) من الآية (٦٢) سورة الأعراف.
(٢) من الآية (٦٨) سورة الأعراف.
(٣) من الآية (٧٩) سورة الأعراف.

بقوله تعالى: ﴿ لَقَدْ أَبْلَغْتُكُمْ رِسَالَتِ رَبِّي وَنَصَحْتُ لَكُمْ ﴾[1] أما مسألة القبول والرفض، الهداية أو خلافها فهي بيد المولى سبحانه ولم تعط لأحد كما يقول عز من قائل: ﴿ إِنَّكَ لَا تَهْدِي مَنْ أَحْبَبْتَ وَلَٰكِنَّ اللَّهَ يَهْدِي مَن يَشَاءُ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿٥٦﴾ ﴾[2] ولكن بما أن الله خص نفسه بالهداية فقد أو جب علينا التبليغ والنصح مثلما أوجبه على رسوله عليه السلام نبي هذه الأمة ومن ذلك قوله سبحانه: ﴿ ۞ يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِن رَّبِّكَ ﴾[3] ثم أوجب علينا السمع والطاعة لما جاء به الرسول عليه السلام في مواضع كثيرة ومنها قوله عز من قائل: ﴿ وَأَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَاحْذَرُوا ۚ فَإِن تَوَلَّيْتُمْ فَاعْلَمُوا أَنَّمَا عَلَىٰ رَسُولِنَا الْبَلَاغُ الْمُبِينُ ﴿٩٢﴾ ﴾[4] أما أنت أخي قارئ هذا الكتاب خاصة الشباب من هواة تلك الألعاب فكل ما أرجوه منك أن تكون معول بناء وأن تقتدي بأنبياء الله عليهم السلام والصالحين من عباده وأن تقدم العون في رصد ما تلاحظه من مفاسد ومخالفات عقدية في تلك الألعاب وبيانه لذوي الاختصاص (سواء كانت هيئات أمر بمعروف ونهي عن منكر، أقسام الشرط، وزارة الإعلام، التحذير منه في

(١) من الآية (٩٣) سورة الأعراف.
(٢) الآية (٥٦) سورة القصص.
(٣) من الآية (٦٧) سورة المائدة.
(٤) الآية (٩٢) سورة المائدة.

مجالسك الخاصة والمحيطين بك، وأضعف الإيمان أن تنكره بقلبك) وقد رأيت ما أثلج صدري في بعض المواقع المهتمة بالألعاب الإلكترونية من قيام مشرفيها والقائمين عليها بمنع نشر أي أخبار أو مقالات تتحدث عن بعض الألعاب المخالفة لشريعنا الإسلامية وهذا أمرٌ جيد وفيه تعاون على البر والتقوى ولعله يدخل في قول المولى عز وجل: ﴿ وَٱلْمُؤْمِنُونَ وَٱلْمُؤْمِنَٰتُ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَآءُ بَعْضٍ ۚ يَأْمُرُونَ بِٱلْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ ٱلْمُنكَرِ ﴾[1] وإني على يقين أن شبابنا حين يستشعرون الغرض من هذا الكتاب وأنه ما وضع إلا لتحذير الآباء وأولياء الأمور من مخاطر بعض تلك الألعاب الإلكترونية وتنبيههم إلى أهمية مراقبة الأبناء ومعرفة نوعية الألعاب التي يقتنون، سوف يقومون بواجبهم بهذا الجانب خاصة ما يتعلق ببيان الخفايا والأسرار في بعض الألعاب التي تقود على مخالفات شرعية والتي لا يمكن لأولياء الأمور إدراكها فاللعبة كما تعلم أخي الشاب ليست كتاباً يمكن تصفحه ومعرفة محتواه بل إن بعض الألعاب ربما يصعب على بعض المختصين في الجهات الرقابية معرفة المفاسد التي به ما لم تتعاون أنت وأمثالك وتضع يديك في أيديهم وحين يمكن أن نقول بأن ثغرة الألعاب الإلكترونية التي قد نؤتى منها قد

(١) من الآية (٧١) سورة التوبة.

سدها مجموعة من الشباب الغيورين الذين لم يحل حبهم وعشقهم لتلك الأنشطة من السعي لإصلاحها وبيان الغث والسمين منها وفرز النافع المفيد عن الضار الفاسد.

أما بالنسبة لهذا الكتاب فقد كتبته بعد سنوات من المراقبة والمتابعة والبحث والتدقيق ويعلم الله أني كنت أمضي الوقت الطويل في سبيل الوصول إلى المعلومة الصحيحة. حتى لو كانت صغيرة. وما يدعمها من دراسات وحقائق لا لشيء إلا لإثبات أن بعض تلك الألعاب لا تمثل خطراً على مجتمعنا المسلم فقط بل صارت خطراً يتهدد البشرية جمعاء وما أوردته من دراسات معظمها أجري في بلدان لا تدين بالإسلام إلا دليل على استشعار المختصين في تلك الأصقاع على فداحة الخطر الذي يشكله بعض تلك الألعاب خاصة إن استمر بعضنا في غفلته غير مدرك ولا أقول (غير مبالٍ) بالأضرار المتأتية من هذه الوسائل الترفيهية.

مقدمة

انتشـرت في العقدين الأخيرين وسـائل الترفيه بإشكال مختلفـة ومتنوعة فبعـد أن كان التلفاز والمذياع هما وسـيلتا الترفيـه الحديثتـين فقـط بالإضـافة إلى وسـائل الترفيـه البدائية التي كانت تمارسـها الأجيال السـابقة باستثناء ما يعـرف بلعبة أتـاري التي كانت النواة تقريبـاً لما يعرف اليوم بالألعـاب الإلكترونيـة التي وصـلت درجة شـيوعها إلى أنك لـن تجـد منزلاً واحـداً تقريبـاً في بلد مثـل المملكـة العربية لا يقتنـى أهلـوه نوعـاً من تلـك الألعاب سـواء كانـت جهاز (بلايستيشـن) playstation أو جهاز (بي إس بي) PSP [١] من شـركة سوني اليابانية أو جهاز (إكس بوكس) Xbox من شـركة مايكروسـوفت الأمريكية أو جهـاز (وي) Wii [٢] أو (دي إس) Nintendo DS [٣] من شـركة نينتيندو التي تعود ملكيتها لعدة أشـخاصٍ من بلدان مختلفة ومقرها الرئيسـي

(١) PSP تعني بلاي ستيشن محمول Play Station Portable

(٢) في الماضـي كان اسـم منصـة اللعب هذه ريفيلوشـن Revolution وفي عام ٢٠٠٦م قامت الشركة بتغيير الإسم إلى وي Wii بحجة أنه أسهل ويمكن نطقه في أي مـكان في العالم وهو لا يرمز لأي شـيء سـوى لاثنين مـن اللاعبين (ii) يجلسان بجانب بعض ويلعبان.

(٣) DS ترمز إلى جهاز المطورِ Developer›s System

اليابان. هذه الأجهزة وغيرها الكثير من الوسائل التي تدعم ممارسة تلك الألعاب كأجهزة الحاسب الآلي وأجهزة الهاتف الجوال بأنواعها المختلفة وحتى الأجهزة الحديثة التي تعد حالياً طفرة في عالم الحاسوب كالآي باد IPAD التي صارت تدعم تلك الألعاب، بمعنى أنه بغض النظر سواء كان لدى العائلة منصات اللعب أو ليس لديها فإن كل فرد من منها صار عرضة لتلك الألعاب وإن اختلفت درجات التأثير والسلبيات المتأتية منها إلا أنها تتضامن في قدرتها على إصابة مستخدميها بالإدمان خاصة المراهقين، واستنزاف الجيوب بشكلٍ كبير، بالإضافة إلى آثارها السلبية على الحالة الصحية والنفسية والاجتماعية لمستخدميها.

بلاي ستيشن ٢

بلاي ستيشن ٣

بي إس بي

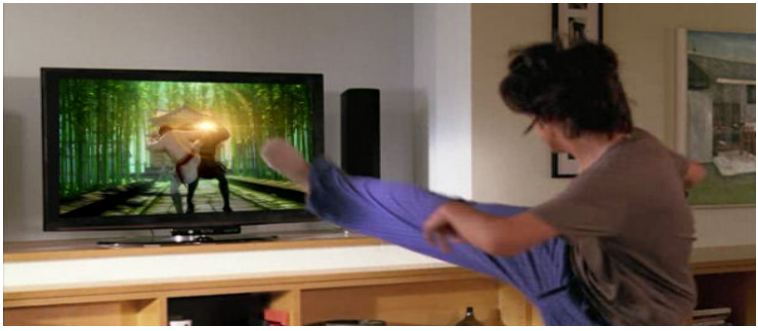
وي

دي إس نينتيندو

إكس بوكس

ولإدراك خطـورة وأهميـة تلك الألعـاب في نفس الوقت يجـدر بنـا أن نلقي نظـرة ولو سـريعة على مدى انتشـارها في أنحـاء العـالم وحجـم مبيعاتهـا، حيـث أعلنـت شـركة مايكروسوفت أنها استطاعت بيع أكثر من (٤٠) مليون جهاز إكس بوكس في جميع أنحاء العالم حتى نهاية الربع الأول من عـام ٢٠١٠م كما ارتفعت أرباحها للعام نفسـه بنهاية شـهر مارس إلى (١,٦٧) مليـار دولار، وفي نفس الشـهر أعلنت شـركة سـكوير إنكس الناشـرة للعبة الخيـال النهائي final fantasy أنها باعت أكثر من خمسـة ملايين ونصـف المليون نسـخة في أنحاء العالم من الإصدار الثالث عشر لتلك اللعبة (final fantasy XIII) في ظـرف أسـبوع واحد فقط محققة أعلـى مبيعات في تاريخ الألعاب الإلكترونية. أما سـوني فقد باعت حـوالي (٦٠) مليون جهاز من بلاي ستيشـن٣ بنهاية الربع الأول من عام ٢٠١٠م، بينما تأتي منصـة نينتيندو وي في المقدمة كأفضل المبيعات على الإطلاق حيث باعت أكثر من (٧٠) مليون جهاز بنهاية نفس الفترة في كافة أرجاء العالم. ومقابل هذه الأرقام الضـخمة مـن المبيعات في عالم الألعاب الإلكترونية فإن هناك من يظن بأن نظيراتها في الحواسـيب الآلية شـارفت على الانقراض بسـبب انتشار منصات اللعب وقوة الشـركات الصـانعة لها، إلا أن هذا الاعتقاد تدحضـه الأرقـام حيث تشـير الإحصـائيات إلى أن إجمـالي مبيعات

الألعاب الخاصة بالحواسيب ارتفعت هي أيضاً لتصل إلى (١٣,١) مليار دولار بنهاية عام ٢٠٠٩م. وأنا حين أسوق هذ المعلومات فهو من قبيل الاستشهاد بحجم مبيعات تلك الأجهزة وتلهف الناس على اقتناءها[١].



ما تزال طفرة تلك الألعاب مستمرة وآخرها ما يسمى بمشروع ناتال من مايكروسوفت الذي سيمكن اللاعبين من التخلص من أجهزة التحكم والتفاعل مع الألعاب من خلال حركات أجسادهم، وهي بالمناسبة لن تكون تقنية موجهة للألعاب بل حتى للتحكم بقنوات التلفاز وتصفح الإنترنت وغيرها.

(١) هذه الإحصائيات منقولة من عدة مصادر أجنبية متفرقة.

وبالنسبة لمبيعات الألعاب الإلكترونية في المملكة فتشير دراسة بعنوان مبيعات تجزئة الألعاب الإلكترونية في السعودية حتى ٢٠١٣م[١] إلى أن نسبة المبيعات ارتفعت بحدود ١٤٪ وتشكل مبيعات الأجهزة ومنصات اللعب من حجم المبيعات ما يصل إلى ٥ , ٦٣٪ وترتفع نسبة الألعاب المقرصنة لتصل إلى ٩٠٪ من حجم السوق رغم الجهود التي تبذلها الجهات المعنية للحد من الاعتداء على الملكية الفكرية، وأنا حين اذكر تلك النسبة ليعلم القارئ الكريم حجم المشكلة وأهمية بذل الجهود للحد من القرصنة في سبيل ضبط وتقنين هذا الميدان. وينظر إلى السوق السعودي على أنه سوق قادم بقوة ولا أدل على ذلك من قيام أحد موزعي سوني في المملكة بافتتاح أول متجر متخصص بالبلايستيشن (عالم البلايستيشن) في شهر ذي القعدة ١٤٣٠هـ حضر افتتاحه نائب رئيس شركة سوني الأوروبية للحواسيب للتسويق و المبيعات روبيرت فيسر ورئيس سوني في الخليج السيد تيم ستوكس.

أما بالنسبة للأسباب التي تجعلني أكتب في هذا الموضوع فهي كثيرة ولكن من أبرزها وأكثرها إثارة لي أنه أثناء دراستي لوسائل التقنية المختلفة سواء الإنترنت، الهواتف

(١) نشر مقتطف من الدراسة بواسطة موقع www.businesswire.com بتاريخ ٢٠١٠/٥/٧م

الجوالة، الفضائيات، أو الألعاب الإلكترونية كنت أركز على الجوانب الإيجابية والسلبية لكل وسيلة من حيث تأثيرها على الفكر والعقيدة والأعراف والتقاليد وقد توصلت إلى أن لكل وسيلة من الوسائل التقنية الأربع جوانب إيجابية وأخرى سلبية باستثناء الألعاب الإلكترونية حيث لم أعثر لها على إيجابية واحدة تخدم الفكر والعقيدة، بل إني وجدت أن لها جوانب سلبية كثيرة جداً ومتشعبة وهي أول ما سوف أتطرق إليه في هذا الكتاب؛ وذلك لأهميته ثم أتناول الموضوع الذي قد يؤرق بعض الأسر خاصة الأمهات والمتمثل في هل ابني مدمن لتلك الألعاب أو كيف اعرف عن كان ابني مدمناً أم لا!، وبعد ذلك سوف أتحدث عن الألعاب الإلكترونية التي يمكن ممارستها على الإنترنت، ثم أعرض لنماذج من تلك الألعاب وما يحويه بعضها من شرور ومفاسد تتنافى مع معتقدنا وأعرافنا وتقاليدنا، وأختم هذا الكتاب - بحول الله وتوفيقه - ببعض الحلول والتوصيات التي أرى أهمية الأخذ بها لتحويل هذه الوسيلة الترفيهية إلى وسيلة بناء وتشييد وليس تسلية وترفيه بريء بدلاً من أن تكون معول هدم للأسرة والمجتمع المسلم، وحتى لبقية المجتمعات البشرية الأخرى وهو ما سأوضحه في ثنايا هذا الكتاب إن شاء الله، راجياً منه العون والسداد وأن يكون ما كتبت خالصاً لوجهه الكريم إنه ولي ذلك والقادر عليه، وصلى الله وسلم وبارك

على نبينا محمد أزكى البريــة وأتقاها وأجلها وأبرها، وعلى آله وزوجه وصحبه ومن تبعهم بإحسان على يوم الدين.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

قد يخفى على كثيرٍ من الأسر مع الأسف الشديد الأخطار الناتجة عن ممارسةً أطفالهم لبعض الألعاب الإلكترونية وهذه الأخطار لا تتوقف على جريمة دون أخرى بل هي تمتد لتشمل كل الجرائم والأفعال المستهجنة في مختلف الأعراف والتقاليد البشرية، كما أن سلبياتها لا حصر ولا تتوقف على شكلٍ دون آخر بل تمتد أيضاً لتشمل كافة جوانب الحياة ولعليٍ هنا أذكر بعضاً منها محاولاً الإيجاز ما استطعت وما توفيقي إلا بالله:

١) مخاطر صحية تظهر على الممارس لتلك الألعاب:

حيث أظهرت دراسة جديدة أن استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعة يوميا يؤدى لزيادة خطر الإصابة بآلام الرسغ و الإصبع. وتضمنت الدراسة ١٧١ طفل تتراوح أعمارهم من ٧ إلي ١٢ عام. وأظهرت النتائج أن ٥٠٪ منهم يمارسون تلك الألعاب حوالي نصف ساعة يوميا أما ثلثهم فيستخدمونها لفترات تتراوح من ساعة إلى ساعتين

يوميا[1]. ولعلنا هنا نتوقف على مسألة وقت الاستخدام الذي يعد مقبولاً جداً بالنسبة لتلك الفئة خاصة من يستخدمونه لمدة نصف ساعة ومع ذلك ما سلموا من بعض العلل الصحية وهذا أظنه يعود إلى وضعية الجلوس الخاطئة وهنا يجب على الآباء ملاحظة ذلك وتدريب أبنائهم على وضعيات جلوس صحية، أما بالنسبة لمن لديهم أعراض إدمان وهو ما سأتحدث عنه في والصفحات التالية من الكتاب والتي تبدأ من ثلاث ساعات ونصف يومياً وقد تمتد لتصل على ستة عشر ساعة يومياً فإن وضعية الجلوس ليس هي المشكلة بل يجب أخذ من لوحظت عليه تلك الأعراض إلى اقرب عيادة نفسية لمعالجته إن استعصى على الأبوين ضبطه وتقنين أوقات لعبه. كما أظهرت النتائج ارتباط ممارسة تلك الألعاب بالإصابة بآلام الرسغ و الإصبع و انه كلما طالت فترة الاستخدام كلما زاد الألم خصوصا بالنسبة لصغار السن. ويعتقد العلماء أن الأطفال الصغار أكثر عرضة لهذه الآلام لان عضلاتهم و أوتارهم مازالت في طور النمو[2]. كما أظهرت إحدى الدراسات التي أجريت

(١) دراسة أجراها مجموعة من العلماء بجامعة نيويورك الأمريكية، نقلاً عن موقع جامعة أم القرى http://uqu.edu.sa/amlbban/ar/69454

(٢) دراسة أجراها مجموعة من العلماء بجامعة نيويورك الأمريكية دراسة أجراها مجموعة من العلماء بجامعة نيويورك الأمريكية. (مرجع سابق)

من خلال تصوير أدمغة المراهقين بواسطة أشعة الرنين المغناطيسي MRI وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وأنماط من أنشطة محددة في دماغ الإنسان، حيث تفيد الدراسة بأن المراهقين الذين يتعرضون لمشاهد عنف لمدة ثلاثين دقيقة سواء كانت من خلال الألعاب الإلكترونية أو مشاهد تلفزيونية أو سينمائية، يحدث لديهم أنماط مختلفة من الأنشطة عن تلك التي تظهر لدى أقرانهم ممن لا يتعرضون لمشاهد العنف أو حتى يتعرضون لها ولكن بشكلٍ أقل، ويظهر هذا التفاوت في منطقة من الدماغ تسمى بريفرونتال كورتكس Prefrontal Cortex (وهي منطقة من الدماغ مسئولة عن ضبط النفس والمستوى الأعلى من التفكير) حيث ينخفض مستوى النشاط في هذه المنطقة بعد التعرض لمشاهد العنف، لدرجة شبيهة بمستوى النشاط في نفس المنطقة لدى المراهقين ممن لديهم سوابق في السلوك الإجرامي، وفي المقابل فإن منطقة أخرى من الدماغ تسمى أميغدالا Amygdala (وهي المنطقة التي تنشط أثناء شعور الإنسان بالتهديد أو الخوف) حيث اتضح زيادة في نشاطها عند مشاهدة المراهق أو ممارسته لألعاب العنف لمدة ثلاثين دقيقة، مقارنة بأقرانهم الذين لم يمارسوا أو يشاهدوا

مناظـر عنيفة[١]. كما تذكر إحدى الصـحف البريطانية أن أحد المراهقين ويدعـى لورينزو أماتو Lorenzo Amato قام والده بنقله بصـورة عاجلة إلى مستشـفى (ليس) في جنوبي إيطاليا بعد إصابته بما شخص مبدئياً على أنه جلطة دماغية تسـببت في عدم قدرته على النطق أو إدراك ما يجري حوله، ثم اكتشف لاحقاً أن ما أصابه كان بسبب إمضائه فترة طويلة من ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويذكر والد الطفل بأن ابنه طلب منه فور مغادرته المستشفى أن يرمي جهاز البلايستيشن بعيداً حيث يشعر بحالة من الرغبة في التقيؤ بمجرد التفكير في اللعب كردة فعل عنيفة لما أصـابه من أضـرار وتلفيات في الدماغ[٢]. وقد أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن الومضات الضـوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصـرع، وأن الأطفال أكثر عرضـة للإصابة بهذا المرض فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية ٧٠٠ طفل بعد

(١) دراسـة علميـة بعنـوان (التعرض لمشـاهد العنـف في الألعـاب الإلكترونية يحدث على المدى القصـير تغيرات في الـدارات الكهربائية لمناطق من أدمغة المراهقـين) قام بهـا يانغ وانـغ Yang Wang وآخرين من المتخصصـين في قسـمي الأشـعة والطب النفسـي من كلية الطب في جامعة إنديانا في الولايات المتحـدة الأمريكية ونشـرت في شـهر يناير ٢٠٠٩م في دورية (تصـوير الدماغ والسـلوك) العلمية التي تنشـر بواسطة سبرنغر للنشـر الإعلامي والعلمي في نيويورك.

(٢) صـحيفة ديلـي تلغـراف البريطانيـة نشـر في عددهـا الصـادر بتاريـخ ٢٠٠٨/١١/٢٢م.

مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون ١٪ من مجموع سكان أي دولة[١].

٢) تعويد الأطفال على العنف: والميل إلى ممارسته واستخدامه كوسيلة أساسية للتعاطي مع أي مشكلة تواجه الممارس لتلك الألعاب، وتشير دراسة أمريكية[٢] إلى أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو التي تتسم بالعنف؛ تجعلهم عدوانيين بشكل أكبر. وأظهرت نتائج البحث أن ذلك الضرر النفسي يمكن أن يصيب حتى الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب بشكل عارض. وترى الدراسة أن العنف في الألعاب التفاعلية ألعاب الكمبيوتر أكثر ضرراً من العنف الذي يعرضه التلفزيون. فقد وجد العلماء أن السلوك العدواني، والأفكار العدائية، وحدة الطبع وسرعة الانفعال تتزايد بشدة لدى البنين والبنات في أعقاب لعبهم ألعاباً عنيفة، وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لفترة طويلة من الوقت

(١) أنظر مقالة للأستاذة فاطمة سعد الدين في منتديات وزارة التربية ديسمبر ٢٠٠٨م
http://www.moeforum.net/vb1/showthread.php?t=229409

(٢) دراسة قامت بها الدكتورة كارين ديل، المتخصصة في علم النفس بكلية لينواريراين، شمال كارولينا.

يدمر الإنجازات العلمية التي يحققها الأطفال.

وقد جاءت تلك الدراسة بعد مرور عام على حادثة إطلاق النار والقتل التي شهدتها مدرسة كولومباين الثانوية بولاية كلورادو Columbine High School، وراح ضحيتها ١٢ طالباً ومعلماً بالإضافة لجرح ٢٤ آخرين وهي المذبحة التي لفتت الانتباه بشكل كبير للعنف الذي تعج به الألعاب الإلكترونية، حين قام المراهقان ديلان كليبولد Dylan Klebold وإريك هاريس Eric Harris بإطلاق النار في مدرستهما الثانوية فأسقطا ١٢ قتيلاً من زملائهم بالإضافة لأحد المعلمين، وذلك قبل أن يقتلا نفسيهما. وفي تسجيل تركاه وراءهما، وصفا عملية القتل التي ارتكباها بأنها ستكون مثل لعبة الفيديو دوم Doom المحببة إلى قلبيهما[١]. ويقول أحد الأطباء النفسانيين ويدعى جيرالد بلوك: بأن مرتكبي جريمة القتل كليبولد وهاريس كانا مولعين بألعاب الكترونية عنيفة مثل دوم وولفينشتاين Doom & Wolfenstein 3D والتي يمكن الحصول على نسخة منهما على الإنترنت ويشير أحد المختصين ويدعى جيرالد بلوك إلى أن الحماس والغضب الذي كان ينتابهما أثناء ممارسة تلك الألعاب العنيفة قاما

(١) منقول بتصرف من مجلة المعرفة العدد ٦٦.

بتفريغه على أرض الواقع[١].

وفي استطلاع أجرته إحدى الصحف السعودية اعترف خلالها ٩٦,٥٪ من المشاركين والمشاركات في التصويت، بقناعتهم الكاملة بأن الالعاب الالكترونية العنيفة التي يشترونها بأنفسهم طائعين لاطفالهم تمثل خطراً حقيقياً يتهدد اطفالهم، ورأت نفس النسبة ان هذه الالعاب الالكترونية العنيفة لها تأثير سلبي على سلوك الطفل والمراهق وتكرس فيه الميل نحو الجريمة والسلوك العنيف ما يعتبر في المحصلة النهائية تهديداً حقيقياً ليس على مستوى الأفراد وحسب ولكنه يتمدد ليطال المجتمع ككل[٢]. وفي تقرير أعده موقع دنيا الإلكتروني يشير فيه إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب. حيث يقول الدكتور كليفورد هيل

(١) نقل الخبر والصورة الخاصة به من موقع ويكيبيديا النسخة الإنجليزية en.wikipedia.org

(٢) استطلاع للرأي أجرته صحيفة عكاظ شمل ١٠١٦ مشارك من الجنسين نشرت نتائجه في عددها الصادر بتاريخ ١٤٢٨/١١/١هـ.

المشـرف العلمـي في اللجنـة البرلمانية البريطانية لتقصـي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمسـاعدتنا بل وبأموالنا أيضـاً، وحتى لو صـودرت جميع هذه الأشـرطة فإن الأمر سـيكون متأخراً للغايـة في منع نمو جيل يمارس أشـد أنـواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصـر. وفي دراسـة في كنـدا لثلاثين ألف من هذه الألعاب الإلكترونية تم رصـد اثنين وعشرين ألفاً منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة الجريمة والقتل والدماء. وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم. وأشـارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضـرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصـف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.[١]

(١) انظر موقع دنيا الوطن الفلسطيني
http://www.alwatanvoice.com/arabic/content-44332.html

هذه بعض من مشاهد الرعب التي يراها أطفالنا وهناك ما هو أشد من ذلك وليس من المناسب نشره في هذا الكتاب، وهذا ما يتعامل معه بعض أطفالنا ومراهقينا، وإن كانت تلك الصور مخيفة فعلاً فما بالكم حين يشاهدها الطفل بمفرده مع درجة عالية من الوضـوح وأصوات مرعبة تدعم الصورة وقد تصـل لأن تجعل الطفل يتسمر في مكانه دون حراك من شدة الخوف.

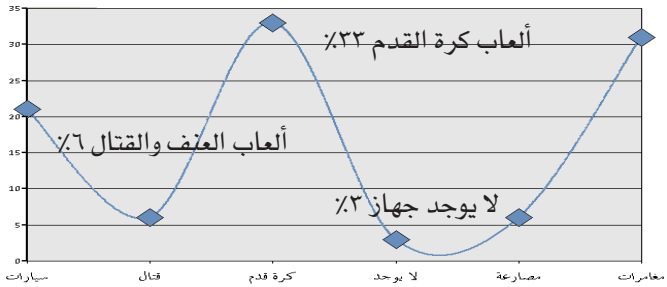
لا تكتفـي بعضـ الألعـاب بالقتل فقط بل تغـرق في ذلك حـين تفسـح المجـال لبطل اللعبـة بتقطيـع الخصـم بأنواع مختلفة مـن الأسـلحة وبطرق وأسـاليب متنوعة والصـورة تغني عن الحديث، وقد يلاحظ المربون لدينا كثرة استخدام السكاكين والأسلحة الحادة من قبل بعض الطلبة الذين ربما

يكون لتلك النوعية من الألعاب تأثيرٌ كبيرٌ في تصرفاتهم وقد تكون متابعة تلك الالعاب وما تحويه من مشاهد شبيه شارحاً ومفسراً لبعض السلوكيات المستحدثة التي تفشت في الآونة الأخيرة. ولدي صور لجرائم حقيقية (ناتجة عن محاكاة تلك المشاهد) اشد فضاعة من هذه الصور، حين يقوم بعض المراهقين بتطبيق نفس المشاهد في الصورة اليمنى، وأنا هنا لا أبالغ ولو كان المقام مناسب لنشرتها ولكن من باب احترام مشاعر القارئ الكريم اكتفي بالتنويه عنها.

هذه مشاهد أيضاً يمارس من خلالها بطل اللعبة سرقة السيارات بعد قيامه بكسر الزجاج. وفي الصورة الأخرى القيادة المتهورة وعملية الدهس الظاهرة في الصورة دون أي مبالاة بحياة الآخرين.

التعـدي على رجال الأمن من المشـاهد المألوفة في بعض الألعـاب الإلكترونية، وفي الصـورة اليمني يقتـل بطل اللعبة أحـد رجـال الأمن، بينمـا في الصـورة الأخرى مشـهد ينم عن عدم احترام للسـلطات الرسـمية يتم تطبيقه على أرض الواقـع، وتعلمـون أن مثل هذه المشـاهد يسـتحيل أن تحدث قبـل عقدين من الزمـن أما مع الانفتاح وغفلـة بعض أولياء الأمور وإدمان قلة من أبنائنا على مشاهد تكرس لديهم عدم احترام النظام فالنتيجة لابد ن تكون ما نراه.

ولكن ما يدعو للطمأنينة أن النسـبة العظمى من أطفال ومراهقـي المملكـة أو دعنـي أقـول في محافظة جـدة حيث أجريت الدراسـة ولعل ذلك يكون مؤشر على حال بقية المدن والمحافظـات حيـث لحظت وجود عـزوف عن تلـك الألعاب بالنسـبة للأطفال والمراهقين كما يظهر من الرسـم البياني التالي:



يظهر أن كرة القدم تحظى بالشعبية الأولى بين الألعاب الإلكترونية الأكثر تفضيلاً بالنسبة للأطفال والمراهقين في المملكة وتحديداً في محافظة جدة (مع ملاحظة أن بعض المبحوثين يقيم هناك بشكل مؤقت) حيث جاءت بالمرتبة الأولى ٣٣٪ فيما لا تحظى ألعاب القتال والعنف سوى على ٦٪ وهذا مؤشر جيد وإن كان لا يعني بالضرورة أن البقية التي تمثل ٩٤٪ لا تمارس ألعاب العنف والقتال، فقد يكون العكس ولكنها ليست خياراً أولاً وهذا مهم يظهر لنا عدم إدمان الشريحة الكبرى من الأطفال والمراهقين على تلك النوعية من الالعاب العنيفة، ومن جهة ثانية قد نلاحظ أن ألعاب العنف تحتل مرتبة متأخرة في المملكة على الرغم من أنها تحقق مبيعات عالية جداً في جميع أنحاء العالم ومن ذلك ما أعلنته شركة مايكروسوفت حول لعبتها حروب هالو Halo Wars التي قام أكثر من مليوني مستخدم بتنزيلها

مـن الإنترنت في الخمسـة أيام الأولى من إطـلاق اللعبة[١]، وهذا ربما يعزز مسألة أهمية التحقق من مستخدمي الألعاب الإلكترونيـة الذين تتجاوز أعمارهم الثامنة عشـر، حيث أن دراسـتي هنا مسـلطة على الأطفـال والمراهقـين بين إحدى عشـر سنة وثمانية عشر سنة. ولعلي لا أغفل مؤشر أخر على أهمية مسالة الألعاب الإلكترونية وإمكانية إحداثها تغييرات جذريـة في مجتمعاتنا وثقافتنا وحتى معتقدنا، حيث تلاحظ الدراسـة أن ٣٪ فقط ممن شملهم البحث ليس لديهم جهاز ألعاب الكترونية.

ويذكر الدكتور أحمد المجدوب، مستشـار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة: بأن هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفًا؛ بسـبب احتوائها على مشـاهد عنف لا تنفك عن عقل الطفـل، ويبقـى أسـلوب تصـرفه في مواجهة المشـاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف[٢].

وكشفت دراسة ألمانية نشرتها دورية جيو فيسن الشهرية أن ألعـاب العنـف الإلكترونيـة هـي أكـبر عامـل لانجراف الشباب نحو الجريمة، ورغم أن الباحثين وجدوا تأثيرا كبيرا للفقر وسوء التربية وسوء العلاقة بين الأبناء والآباء والوسط

(١) انظر الرابط التالي: http://en.wikipedia.org/wiki/Halo_wars

(٢) موقع مفكرة الإسلام http://www.islammemo.cc/2005/03/14/4130.html

السيئ على فرص الانجراف للعنف فإنهم رصدوا أهمية أكبر لألعاب العنف على الكمبيوتر واكتشفوا أن خطورة هذه الألعاب تفوق مشاهدة أفلام العنف والرعب في التلفزيون، وأنها تمثل السبب الأكبر لارتكاب الجنح الصغيرة مثل ضرب الآخرين والتخريب والسخرية من الأقران والسطو على ماكينة البيع الآلي في الشوارع[1].

والمخيف حقاً أن مشاهد العنف لا تقف عند حد فمنتجو تلك الألعاب لا يكتفون بتقديم مشاهد الدماء فقط للأطفال ولا بالرؤوس البشرية وهي تتساقط من الأجساد بل يغرقون أكثر في هذا المستنقع حين يقدمون مشاهد لصراع بين رجلين ينتهي بسحب قلب الخصم من أحشائه ورفعه في الهواء وهو ينبض، إعلانا للنصر، وأخرى تنتهي بسحب النخاع الشوكي مع جمجمة الخصم.

٣) العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطوائية: بحيث يصير الشاب أو المراهق أسيراً لتلك الألعاب لدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت البيئة الأكثر قدرة على احتوائه أو من الممكن أن أقول البيئة الوحيدة التي يرى مدمن الألعاب الإلكترونية أنها قادرة على فهمه وتلبية رغباته وإفراغ طاقاته، وبهذا الخصوص يذكر الدكتور

(١) انظر مجلة الاتصالات والعالم الرقمي بتاريخ ١٤٢٩/٦/٤هـ العدد ٢٥٩.

منصور بن عسكر، استاذ علم الاجتماع: بأن الدراسات والأبحاث تخلص إلى أن الألعاب الإلكترونية أحدثت لدى الشباب ولعاً وإعجاباً بشخصيات خيالية اضطرتهم لأن يحملوا صورهم في ملابسم وأن يعلقواها في غرف النوم وهذا قاد إلى إحداث مصطلحاً جديداً اطلق عليه بعض الباحثين (ثقافة الغرفة) ويقصد به أن غرف النوم لدى الشباب اصبحت تحمل معاني ثقافية غير ما اعتاد عليها آباؤهم وأمهاتهم حيث توجد في الغرف أشكال وصور لرموز خيالية أو حقيقية من بلاد شتى من اليابان وأوروبا وأمريكا وغيرهم تتجمع هذه الصور في غرفة واحدة فيصبح ويمسي الأبناء على مشاهدة صور هؤلاء الرموز فيضطرهم لتقمص حركات وهيئة هذه الرموز[1]. كما أشارت دراسة قام بها الطبيب النفساني ديفد غرينفيلد شملت ثمانية عشر ألف شخص إلى أن مدمني الألعاب الإلكترونية يشعرون بالعزلة والانفصال عن البيئة المحيطة بهم، ولا يعود الواحد منهم واعياً بالزمان أو بالمكان، حيث يصبح جزءاً من عالم اللعبة، بل ويشعر أنه يجسد شخصية خارقة غير موجوده على أرض

(١) من تقرير صحفي لسلمان السلمان نشرته صحيفة الرياض بعنوان ١٥٠١٩ الألعاب الإلكترونية تنتج «ثقافة الغرفة» لدى الأحداث في عددها ١٣٢١٢ شارك في الإجابة على تساؤلات المحرر الدكتور منصور بن عبد الرحمن بن عسكر أستاذ علم الاجتماع المساعد بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

الواقع وهذا مؤشر خطير[١].

٤) تأثيرها السلبي على حياة الشخص العملية والدراسية:

بحيث ينهمك بعض ممارسي الألعاب الإلكترونية ومدمني وسائل التقنية بشكل عام سواء الإنترنت وحتى الهواتف الجوالة كالبلاك بيري وأيضاً القنوات الفضائية، وتصبح تلك الوسيلة شغلهم الشاغل ولا يشعرون بالسعادة إلا حين يستخدمونها، بل إن بعضهم قد يشعر بنوع من الحزن بسبب مضي الوقت واقتراب إيقاف ممارسته لتلك الوسيلة التقنية، وبالمقابل فإنه يشعر بنوع من النشوة حين يدخل المنزل أو يستيقظ من النوم ويعلم أنه لن يكون هناك ما يشغله عن ممارسة هوايته المفضلة، وسيشعر بنوع من العصبية إن حاول أحدهم تكليفه بأي شيء أثناء فترة الممارسة وقد يصل هذا لحد تأخره عن عمله أو تغيبه أحياناً بالإضافة إلى إهمال واجباته المدرسة أو التأخر في النوم لدرجة لا تمكنه من استيعاب ما يقال أثناء بقاءه في الفصل. وحسب الدراسة التي أعدها البروفيسور فيرنر هوبف الباحث في علم النفس والتي شملت ٦٥٣ تلميذاً، فإن مشاهدة المواد

(١) استطلاع للراي قام به الدكتور ديفد غرينفيلد David Greenfield مؤسس مركز إدمان الإنترنت والتقنية في وست هارتفورد (الولايات المتحدة) شمل ثمانية عشر ألف شخص اتضح أن ما نسبته (٥,٩٪) يعانون من أعراض الإدمان.

الإلكترونيـة المتعلقـة بالعنف تؤثر سـلباً علـى درجات هؤلاء التلاميـذ في اللغة الألمانية واللغـة الإنجليزية. ويذكر هوبف إلى أن دراسـة أمريكية أخرى مشـابهة أعدها البروفيسـور سـور كريج أندرسـون بجامعة ولاية أيوا عـام ٢٠٠٧م أكدت النتيجة التي توصلت إليها هذه الدراسة[١].

٥) عدم إدراك الآباء بشكلٍ خاص وأولياء الأمور بشكل عام ما تحمله بعض تلك الالعاب من سلبيات: وما يفاقم المشـكلة أن الآبـاء هم من يشـتري تلـك الألعاب أو يمنحـون الأموال لشـرائها، والأكثر إيلامـاً أن الأب والأم حين يـرون أبنائهم يمضـون السـاعات الطوال في غرفهم متسـمرين أمام تلك الألعاب يخالجهم شـعور بالسـعادة ربما تجاوز شـعور بعض الآباء ممن تفوق أبنائهم نهاية السنة الدراسية فهم. وبسبب قلة الوعي. يظنون أن ابنهم أمام أنظارهم وبعيداً عن أصدقاء السـوء، وما علمـوا أنه لو خرج (البعض منهم) إلى الشـارع وغـاب عن الأنظار مـع أبناء الجيران لربمـا كان أكثر أماناً وأقل ضـرراً من الجلوس أمام تلك الألعاب وما في (بعضها) من شـرور ومفاسـد (وأنا هنا لا أعمـم) في حال كان هناك إدراك وحسن تربية نتج عنه شعور بالمسئولية وفوق ذلك كله توفيق وهداية من الباري عز وجل، كما أن الابن أو البنت حين

(١) انظر مجلة الاتصالات والعالم الرقمي بتاريخ ١٤٢٩/٦/٤هـ (مرجع سابق)

يكون بمفرده في الغرفة فهو ليس بالضرورة سالماً من الأقران فالأنواع الحديثة من منصات اللعب سواء (الإكس بوكس) أو (البلايستيشن) أو (الوي) وحتى (الدي سي) و(البي إس بي) كلها تتيح لمقتنيها الدخول على الإنترنت والتواصل مع لاعبين آخرين من مختلف أقطار العالم والحديث معهم دون حسيب أو رقيب وسوف يأتي الحديث عن ذلك في جزء لاحق من الكتابة حين اتكلم عن الألعاب الإلكترونية على الإنترنت.

ويذكر الدكتور فهد الخريجي[1]: بأن المشكلة في هذا النوع من الترفيه أو كما يسميه (الإرهاب) أنه يكمن في منازلنا دون أن نشعر به، ويعبث بعقول أطفالنا، وهو كذلك أسلوب يقوم على التربية طويلة المدى للناشئة دون وعي الوالدين أو السلطات الأمنية.

وما يؤسف له أن كثيراً من أولياء الأمور خاصة الأبوين لا يعلمون نوعية الألعاب التي يفضلها أبنائهم خاصة المراهقين منهم وهذا ما «تظهره» (كمؤشر) دراسة ميدانية أجريتها شملت مئة أسرة كل واحدة منها تتألف من أحد الوالدين وأحد الأبناء أو البنات ممن يدرسون في إحدى المرحلتين المتوسطة أو الثانوية حيث كان لدي استبانة موجهة إلى

(١) الدكتور فهد بن عبدالعزيز الخريجي، رئيس قسم الإعلام في جامعة الملك سعود المتخصص.

(الابن/البنت) وأخرى شبيهة بها موجهة إلى (الأب/الأم) بحيث كنت أخذ كل واحد منهما على حدة وأطلب منه تعبئة الاستبانة التي كانت أسئلتها تطرح بنظام المقابلة أيضاً بحيث أحصل على الإجابة الدقيقة وأضمن في نفس الوقت أن الوالد لا يمكنه معرفة إجابات ابنه أو الاستفادة منها.

وقد أشرت النتائج إلى أن معظم الآباء والأمهات لا يعرفون الكثير عن أبنائهم ولا عما يفعلونه داخل منازلهم فلا نوعية القنوات التلفزيونية التي يشاهدها الأبناء معلومة لكثيرٍ من الآباء ولا مواقع الإنترنت التي يتم تصفحها ونفس الشيء ينطبق على الهواتف الجوالة والألعاب الإلكترونية أما أكثر ما أسفت له فهو ما يتعلق بالإجابة على السؤال الثامن الموجه إلى الآباء المتعلق: بهل هناك قنوات موجهة للأطفال تهدف إلى التأثير سلباً على قيمهم وثقافتهم الإسلامية والعربية، حيث جاءت النتائج كما يلي:

حيث يرى ٥٣٪ من الآباء (أب، أم) ممن يشاهد أبنائهم قناة الإم بي سي الثالثة (الموجة للأطفال والمراهقين) والتي تستأثر بـ ٧٢٪ من الأطفال والمراهقين محل البحث، أنهم شاهدوا أو سمعوا عن ما يدل على خطر تلك القناة على القيم الإسلامية والعربية وهو ما يمثل ٣٣٪ من المبحوثين بينما يرى ١٨٪ منهم عدم وجود قنوات تشكل خطراً على

القيم الإسلامية وهو ما يمثل ١١٪ من المبحوثين مقابل ٢٩٪ منهم قالوا بأنهم لا يعلمون أو غير متأكدين من وجود الخطر ومع ذلك فإم بي سي الثالثة هي القناة المفضلة لأبنائهم وهو ما يمثل ١٨٪ من المبحوثين، علماً أن نسبة من يشاهدون قناة الإم بي سي الثالثة تصل إلى ٧٢٪ من المبحوثين، وبالمقابل فإن نسبة الآباء ممن يرون خطر الإم بي سي على القيم الإسلامية لأطفالهم تشكل ٤٩٪ من إجمالي المبحوثين.

٦) الأنانية والذاتية المفرطة: وهي واحدة أراها من أسوأ سلبيات الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية بحيث يمكن للممارس أن يفعل أي شيء في سبيل الحصول على ما يريد خاصة فيما يتعلق بإشباع رغباته في ممارسة اللعب أو الحصول على نوع محدد من الألعاب خاصة تلك التي يمارسها مع أقرانه خارج المنزل، وقد يصل به الأمر إلى استخدام العنف من أجل الحصول على ما يريد وحتى لو أدى ذلك العنف إلى إراقة الدماء وإزهاق الأرواح أحياناً بغض النظر عن الضحية كما حصل مع أحد المراهقين ويدعى دانيال بترك Daniel Petric والذي يبلغ من العمر ١٧ عاماً، حيث كان غاضباً جداً بسبب عدم سماح والده له باللعب بلعبه Halo3 وهي لعبة مليئة بالعنف والدماء حسب تصنيف موقع (ESRB) وحين اشتراها دون رضا والديه قام والده بأخذها منه عنوة وإخفائها في خزانة

موضـوعة في غرفـة النوم، إلا أن بترك سـرق مفتاح الخزنة وأخذ شـريط اللعبة وعثر بجانبها على مسدس والده من نوع (٩م)، ويـروي والده مارك ما حدث فيقول: كنت أنا ووالدته في الغرفة ودخـل علينا دانيال الذي كان يبلغ من العمر ذلك الوقت ١٦ عاماً وقال : لدي مفاجئه لكم، هل لكم أن تغمضوا أعينكـم. يقول مـارك أنه توقع أن تكون مفاجئه سـارة لهم، والشيء الذي أتذكره أنه قام بإطلاق النار نحوي وبالتحديد على رأسـي، ثم أطلق النار على والدته سـوزان ٤٣ سنه التي ماتت فوراً، ثم قام دانيال بوضـع المسـدس في يدي وقال : يا أبي ، هاهي مسدسك، خذها . ويبكي مارك ويروي عن كيف أنـه تمكن من البقـاء حياً ويقول : جـاءت ابنتي وزوجها إلى المنزل لمشـاهده إحدى المباريات الرياضية، وقد سمعت ابني يخبرهـم بعدم الدخـول بقوله: لا يمكنكم الدخـول لأن أمي وأبي لديهم خلاف كبير فيما بينهم.

والد بترك أثناء إدلاءه بشهادته في المحكمة، ثم مطالبته بتخفيف الحكم بالسجن (٢٣) عاماً الصادر بحق ابنه، بحجة أن حياة ابنه بعد السجن ستكون أفضل، فهل ينتظر بعضنا أن يصير أحد أبنائه في مثل ذاك الموقف لا سمح الله، إذاً فكل ما علينا مزيداً من المراقبة والضبط والتقنين.

ويقول القاضي جيمس بيرغ المعين للنظر في القضية بأن هوس بترك بتلك اللعبة ربما حال بينه وبين أن يتصور أو أن يستشعر ما يقوم به، وفي نفس الوقت رفض التماس محامي الدفاع باعتبار حالة موكلة نوع من الجنون، على الرغم من يقين القاضي بأن الجاني لا يدرك أن عملية القتل تلك سوف تقضي على حياة والديه للأبد. كما يشير المحامي جيمس كيرسي بأن باترك بعد ارتكابه الجريمة لم يأخذ معه أي شيء سوى شريط لعبة هالو ٣ الذي كان السبب في حدوث جريمة القتل[١]. ويجدر بنا هنا أن نتوقف لنرى حجم الفكر الإجرامي ومدى تغلغله في عقل ذلك الصبي الذي لم يتجاوز السادسة عشر من عمره ومع ذلك قام بمجموعة من الأفعال الإجرامية

(١) هذه الحادثة وقعت في بلدة برايتون في ولاية أوهايو الأمريكية نشرتها موقع كليفلاند بتاريخ ٢٠٠٨/١٢/١٥م

١. قتل أبويه.
٢. محاولة إيهام المحققين بأن الحادثة انتحار وليست قتل.
٣. رباطة الجأش وبرود الأعصاب حين تحدث مع شقيقته وطلب منها عدم الدخول بحجة وجود خلاف بين والديه.
٤. الأنانية المفرطة وهي مدار حديثي هنا حيث لم يفكر ذلك المراهق سوى بنفسه وفي كيفية تحقيق ما يريد بغض النظر عن الوسيلة لتحقيق ذلك ولا النتائج المترتبة على فعلته.

ومن المهم أن أشدد هنا وأعيد أمراً أراه في غاية الأهمية ولا مانع من تكراره من باب التأكيد عليه وتحليل شخصي مني، حيث يظهر لي أن ممارسة تلك الألعاب بشكل يومي وإدمانها وربما كان ذلك منذ سنوات مبكرة أيضا أوصل هذا المراهق إلى مرحلة تقمص شخصية أحد أبطال تلك الألعاب ومارس ما كان يشاهده طوال تلك الفترة من عمليات قتل وإراقة للدماء، والأخطر من ذلك كله أنه استطاع أن يعيش نفس المشاعر التي كان يعيشها أثناء عمليات القتل حيث خطط بهدوء وتفنن في عملية القتل وحتى حين كان يشاهد أبويه يغرقان بدمائهما لم يؤثر فيه كل ذلك بل كان يفكر في

الكيفيـة التي تعينه على تبرئة سـاحته. وإن كان هذا يحدث لمثـل هذا الشـاب وغيره كثير فكيـف لا نأخذ بعـين الاعتبار مسـألة أن أبنائنا ممن يمارسـون تلك الألعاب بلا رقيب ولا حسـيب قد ينزلقون في نفس المنزلق أو على الأقل قد يتبنون العنف كوسيلة رئيسـية في حل مشاكلهم وتصفية حساباتهم مع أقرانهم سـواء في المنزل أو المدرسة أو الحي، والأسوأ من ذلك أن هؤلاء الشـباب ربما رأوا في الشخصـيات التي تبنت سياسـة العنف واتخذت من الإرهاب وسـيلة لإسماع نعيقها أبطالاً يستحقون أن يحتذى بهم وبالتأكيد أن المنتمين للفئات الضـالة لـن يتورعوا ولن يـترددوا لحظة عن تجنيـد أولئك الأغرار واسـتخدامهم كوقـود في عملياتهم الإرهابية. وحتى لو سـلمنا وقلنا بأن كل هذا الـكلام مبالغ به على الرغم من أنه مسـتند على حقائق وشـواهد مثبتة فـإني على يقين بأن الفئات الضالة ستنتفع من أولئك المراهقين الممارسين لألعاب الفيديـو العنيفة على الأقل بكسـب تعاطفهم ومعاداة كل من يسـعى إلى محاربتهم ومكافحـة إرهابهم وبالطبع على رأس أولئـك ولاة الأمر، والعلماء الربانيـين، ورجال الأمن، وحتى أولئك المخلصـين من منسـوبي الجامعات والسلك التعليمي الذين أمضـوا السـاعات في البحث والتوعيـة من خطر تلك الفئة الباغية.

٧) تعليم الناشئة احتقار الأعراف والتقاليد والأنظمة

ومن يمثلها: فكل ما يأمر به الدين ويحث عليه لابد أن تجد في تلك الالعاب ما يخلفه بدءاً من السرقة والقتل والتفحيط ومعاقرة المسكر كل تلك يتعلمها بعض أبنائها ويتعاطون معها على أنها إيجابيات في اللعبة وتكسب لفعلها النقاط بل إن بعض تلك الألعاب لا تكتفي بذلك بل تدرب ممارسيها ومعظمهم من الأطفال والمراهقين على الكيفية التي من خلالها يصبح مروجاً للمخدرات والخمور أو أهلاً لأن يدير محل قوادة (اكرمكم الله) ولكنها الحقيقة ومخالفة المعتقد والأعراف والتقاليد وانتهاك حرمتها لم تكون هاجسنا واحدنا بل إنها أهمت آخرين ينتمون لثقافات مختلفة عنا ولا تبالي بمسائل وأمور دينية نراها أساسية ومع ذلك حين لاحظ المختصون لديهم ما تشتمل عليه تلك الألعاب انشغلوا بمتابعتها وبيان ما تخفيه من مفاسد قبل أن تفتك بالمجتمع بأسره وكما قلت فخطرها وضررها ليس حكراً على الدين فقط، وهذا الدكتور سال سيفر يذكر (على سبيل المثال فقط): أن لعبة (first shooter) الأكثر قتلاً أو السفاح رقم واحد تزيد رصيد اللاعب من النقاط كلما تزايد عدد قتلاه؛ وهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع. فالطفل في هذه اللعبة يشارك في العنف بالقتل والضرب والتخريب والسحق والخطف ونحو ذلك، وربما كان ذلك بمسدس في

يده فتكون بمثابة تدريب شخصي فردي له[1]. كيف بالله تظنون أو ترجون في طفلٍ أمضى ليس ساعات ولا أيام، بل سنين من عمره يتدرب كل يوم (وبإخلاص) على مثل تلك القيم وكيف ستكون المخرجات، وأذكر أنني قرأت في شهر ربيع الثاني من عام ١٤٣١هـ خبراً حول جريمة اعتداء بالسكاكين على أحد المراهقين من قبل خمسة من رفاقه في إحدى محافظات المملكة ومن يقرأ الحادثة لا يمكن له أن يفسرها إلا حين يربط بينها وبين ألعاب العنف الموجودة في بعض الألعاب الإلكترونية فهي تشتمل على جميع العناصر التي عادة ما تتوفر في جرائم المراهقين التي تشربوا العنف من تلك الألعاب فالتخطيط والتربص بالضحية، ثم إنهم اعتدوا عليه بالسكاكين وكل واحدٍ منهم نال منه وهذا دليل على أمرين الأول البرود واللامبالاة باستعطاف الضحية واستجدائه ولا الخوف والتقهقر حين شاهدوا الدماء، والأمر الأخر وجود الرغبة لدى أولئك المراهقين الجناة في تجريب وممارسة ما تعلموه وما كان يقوم به الأبطال في تلك الألعاب وتجريبه على أرض الواقع وهذه فرصة بالنسبة للمراهق لا يريد أن يفوتها غير مبالٍ أن طعنته للضحية قد تودي بحياته كما أنه لا يلتفت إلى ما تعلمه من في المدرسة والبيت والمسجد

(١) د. سال سيفر، كيف تكون قدوة حسنة لأبنائك، ترجمته إلى العربية ونشرته مكتبة جرير.

من حرمة دم المسلم وأهمية التواد والتراحم بين المسلمين؛ فتلك الألعاب وإدمانها نسفت جميع القيم السابقة.

كما أن اللامبالاة والاحتقار والازدراء وغيرها ممن في حكمها من المفردات لا تتوقف على الأنظمة والقوانين والأعراف والمعتقد بل تتجاوزه إلى الأشخاص والرموز ومن يمثلون السلطة، فمثلما تحتقرهم بعض تلك الألعاب فإن الممارس أو المدمن يتشرب هذا النهج ويسعى لتطبيقه على أرض الواقع، ويكفي أن نقول بأن تلك الألعاب تحرض الشباب والمراهقين وحتى الأطفال على استخدام العنف وقتل رجال الأمن حيث تقدم بعض الألعاب الإلكترونية دروساً مجانية في كيفية قتلهم أو اختطافهم بالإضافة إلى الاعتداء عليهم والاستيلاء على سياراتهم. ويذكر الدكتور الخريجي أنه سأل بعض الأطفال عن أهم ما في بعض الألعاب فقالوا أحسن شيء أن تعذب الشرطي، وهنا يتعلم الأطفال كيفية قتل رجال الشرطة والاستهانة بهم، وضربهم ضرباً مبرحاً حتى القتل بالعصا أو بالرفس واللكم، إضافة إلى التدرب على الاغتيال بأشكاله كافة حتى للعجائز والأطفال والأبرياء.

٨) عدم إدراك وسائل الرقابة المختلفة ما تمثله بعض تلك الألعاب المختلفة من أخطار على الفرد والمجتمع: فعلى الرغم من قيام جهاتنا المختصة بوضع ضوابط وأنظمة صارمة

لكثيرٍ من الوسائل الإعلامية ومنعها نشر ما يخل بالآداب ويخدش الحياء وما يتعرض مع تعاليم ديننا الحنيف (إلى حد لا بأس به) وبذلها جهوداً مضنية في سبيل تصفية مواقع الإنترنت وحجب غير المتوافق مع أنظمة البلد المستندة أساساً على الشرع الإسلامي المطهر، إلا أن ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية وما يمثله بعضها من خطرٍ لما تحويه من مفاسد ما يزال بعد لم يأخذ النصيب الكافي على الرغم من مرور سنوات ليست بالقصيرة على تفشي سلوكيات بين شبابنا تأتى بعضها أو كثيرٌ منها بسبب انتشار تلك الألعاب، والمتابع سيجد أن هناك نوعية من الألعاب تصنف عالمياً على أنها غير مناسبة إلا لفئات البالغين لما تشتمل عليه من مشاهد تفسخ وانحلال وتعاطي مخدرات ومعاقرة للخمور وغيرها ومع ذلك فهي تباع دون حسيب أو رقيب بل إن بعض العمالة الآسيويين ممن امتهنوا تلك التجارة واستأثروا بها يخافون حين يدخل محلاتهم الأب أو كبير السن بصحبة أطفاله أو بدونهم ويتوجسون من دخوله ولا يمكن أن يبيعوه بعض الألعاب التي يبيعونها على زبائنهم من المراهقين والأطفال بأسعار زهيدة وقد قمت بالتجربة بنفسي حيث حصرت أسماء عشر ألعاب من تلك العنيفة أو المخلة بالأدب والداعية إلى ما يخالف أعراف وتقاليد المجتمع وحين ذهبت إلى أحد المحلات بالقرب من منزلي لم أحصل عليها ولكن حين

أرسلت ابني عبد العزيز وكان إذ ذاك يبلغ من العمر (١٥ سنة) جاء بها جميعا بل واشترى نسخة حديثة جداً لإحدى الألعاب العنيفة تسمى (غراند ثيفت أوتو GTA) لم تكن قد نزلت في معظم أنحاء العالم.

وكما أنه ولضعف الرقابة فإن معظم تلك العمالة لا تتورع عن بيع تلك الألعاب المصنفة على أنها للبالغين مثلاً على أطفال لا تتجاوز أعمارهم عشر وثمان سنوات

٩) إصابة الممارسين بنوع من الخوف والهلع أثناء ممارسة اللعب ينعكس على حياتهم الاجتماعية: ولن استشهد حول ذلك بأحد سوى بقول بعضٍ ممن مارسوا تلك الألعاب وتعايشوا مع تلك المشاعر، فبعد أن أسهبت في حديثي حول هذه الألعاب مستشهداً بأقوال بعض المختصين، لعلي أسوق مقتطفات من حديث أحد مدمني تلك الألعاب يحكي من خلاله (وبتصرف مني) مشاعره أثناء ممارسة اللعب حيث يذكر عن إحدى الألعاب: بأنها جعلت أحاسيسه تغرق تماماً معها، ويحذر بأنه على الرغم من روعة قصة اللعبة إلا أنه عند تعمقك في اللعبة ستصاب بنوع من الارتياب حول كل ما يحيط بك، والأشد من ذلك كله أن أحداث اللعبة تدور في مكان لا يمكن أن تسير فيه خطوتين وحيدا. وحول لعبة أخرى يقول: بالنسبة للكثيرين، فإن بعض الألعاب مجرد مشاهد

مخيفة، تنساها فور انتهاء اللعبة، يخفق قلبك بسرعة لمدة قصيرة ثم يعود لحالته الطبيعة العادية، وهذا لا ينطبق على هذه اللعبة، فالطريقة التي تعتمدها في العبث بعقولنا وأحاسيسنا داخل اللعبة وخارجها تجعلك تقيس مدى ضعف القلب البشري؛ فالمطورون تعمدوا وضعنا وسط بيئة لا يمكن أن تصبح أكثر فوضوية مما هي عليه من التأثيرات الصوتية المرعبة، التي تشمل أصوات وقع الأقدام وصراخ الأطفال المرعب، وطريقة الإخراج، كلها عوامل ستجعلك تنسى نفسك، وتتسبب في شلل مؤقت ليديك، بحيث أنه في بعض الأحيان، ستخشى لمس جهاز التحكم، ولن تستطيع فعل شيء أثناء هجوم أحد الأعداء عليك، كل هذه الأشياء سببت لي شيئاً من الجنون، حتى أنه في بعض الأحيان شككت أن من يقاتلني في اللعبة حي بالفعل و حاولت قتله في مرات أخرى. ويصف مشاعره لحظة ممارسة اللعب العنيف والمرعب فيقول: لقد جربت هذا الموقف واعرف ما هي الحال عليه، نبضات قلبك ترتفع إلى حد أنك ستسمع قلبك ينبض في أذنك، وكلما تريد فعله هو مغادرة المكان بأسرع ما يمكنك؛ فبعض الألعاب لا يمكنك أن تلعبها وحدك في غرفة مظلمة[1].

(١) انظر الرابط التالي: http://www.5reeef.com/vb/t12974.html

ما أوردته في الفقرة السابقة ما هو سوى نزر يسير من تجارب كثيرٍ من أبنائنا الذين أدمنوا تلك الألعاب، وإن كان وقع تلك الألعاب بهذه الدرجة من القوة والتأثير على شخص يبدو من حديثه ومنطقه أنه ربما يكون قد بلغ من العمر مراحل متقدمة تجاوز معها سنيِ المراهقة، فكيف يكون الحال بالنسبة لمن هم أصغر سناً وأقل نضجاً من الأطفال والمراهقين، فالأكيد أن تلك الألعاب تفعل أفاعيلها بأولئك الشباب وما نلاحظه من تصرفاتهم وما يرويه بعض المختصين وذوي العيادات النفسية خير برهان على فداحة المخاطر المتأتية من تلك الألعاب.

هل ابني مدمنٌ لتلك الألعاب الإلكترونية؟

يعتقد كثيرٌ من الآباء وأولياء الأمور بصفة عامة حين يرون أبنائهم مستغرقين في تلك الألعاب أن ذلك أمرٌ جيدٌ لا محالة، وربما ظن الحريص منهم أن انهماكه بتلك الألعاب أهون من خروجه إلى الشارع وقضاءه الساعات الطوال خارج المنزل.

وما علم أولئك الآباء أن الشارع قد يكون أحياناً اقل ضرراً من تلك الألعاب التي يتسمر أمامها الأبناء لدرجة ينسون معها أنفسهم ويمضون الساعات الطوال لا يتزحزحون من أماكنهم سوى للذهاب لدورة المياه ثم يعودون أما بعض صغار السن فربما يماطل حتى في قضاء حاجته ويسوف وقد لا يترك اللعبة إلا حين يشعر بتبلل ملابسه وهذه حقيقة لا مبالغة فيها ومن أراد التجربة ما عليه سوى ملاحظة أطفاله إن كانوا ممن يعشقون تلك الألعاب وقد تناقلت وكالات الأنباء قبل مدة خبراً يتعلق بوفاة شاب كوري يبلغ من العمر ٣١ عاماً بعد أن أمضى إحدى وثلاثين ساعة متصلة كان خلالها يمارس الألعاب الالكترونية ويذكر الخبر أن تلك

الحالة ليست الأولى في كوريا بل سبقتها حالة شبيهة في غضون ستة أشهر[١].

ولهذا السبب وغيره ربما قد يتبادر سؤال لدى الأب أو الأم حول ما إذا كان أياً من الأبناء مدمناً أم لا! وللإجابة على هذا السؤال لعلي أشير إلى إحدى الدراسات الألمانية التي حذرت من أن إدمان اللعب على أجهزة الحاسب الآلي لا يقل خطورة عن إدمان الخمر، خاصة وأن سلوكيات مدمني الخمر تتشابه كثيراً مع الأعراض المرضية لمدمني اللعب على أجهزة الحاسب الآلي، وتذكر الدراسة إلى أن من تتحقق فيه ثلاثة من المعايير الستة التي حددتها منظمة الصحة العالمية لقياس الإدمان يعتبر مدمناً، وتتمثل المعايير الستة في:

١. عدم القدرة على كبح الرغبة في الشيء.
٢. فقدان السيطرة على عدد مرات التعاطي (اللعب).
٣. زيادة الجرعة (زيادة ساعات اللعب).
٤. ظواهر الإحساس بالحرمان.
٥. إهمال الاهتمامات والالتزامات الأخرى.
٦. عدم التخلي عن سلوكيات المدمنين رغم العواقب الضارة[٢].

(١) نقلت الخبر مجموعة من وكالات الأنباء العالمية منها وكالة أنباء الشرق الأوسط (أ ش أ).

(٢) دراسة أجرتها مجموعة بحث متخصصة في دراسة الإدمان في «مستشفى شاريته» بمدينة برلين الألمانية، سقتها هنا بتصرف نقلاً عن وكالة الأنباء البحرينية.

ويمكـن أن نحـدد هنا مجموعة من السـمات التي تظهر مـن خلال سـلوك الطفـل أو المراهق الذي يمارس الألعاب الإلكترونيـة والتـي ويمكن مـن خلالهـا معرفة مـا إذا كان الممارس لتلك الألعاب مدمناً من عدمه:

١) الرغبة والميل الشديد لتجربة ما يراه وما يمارسه في تلك الألعاب: خاصـة ألعاب العنف والمصارعة فتجد الطفل ميّال إلى التحرش بإخوته في المنزل والاعتداء عليهم ونفس الحال في المدرسـة، واذكر أنني في إحدى المناسـبات غير الرسمية خرجت مـع مجموعة مـن الزملاء إلى إحدى الاسـتراحات القريبـة من مدينة الرياض وصـادف حضـور أحد الزملاء ومعه إثنين من أبناءه المراهقين الذين لم يتجاوزا الخامسـة عشـر إلا أنهما لم يتوقفا عن المشاجرة طوال الوقت، فسألت الأب هـل يمارس أبنائك ألعاب المصـارعة الحرة في المنزل فأكـد لي ذلك متسـائلاً ولكن كيـف عرفت؟! فنصـحته أن يجنبهم تلـك الألعاب قدر المسـتطاع، وأن ينظم وقت لعبهم ويتحكـم به بحيث لا تزيد مدة اللعب عن سـاعة إلى سـاعة ونصـف في اليوم مع التنويع في الألعاب فلا تكون كلها ألعاب عنف ومصـارعة. كما تذكر أم لأربعة أطفـال اعتاد أبناؤها اسـتخدام الألعاب الإلكترونية لأكثر من ٣ ساعات يومياً إلى أنها كانت في بداية شـرائها إحدى الألعاب الإلكترونية فرحة

بتمضية أطفالها أوقات فراغهم، لكنها شعرت بالكثير من القلق حين أخذ أطفالها بتطبيق ما يرونه في تلك الألعاب على أرض الواقع من خلال إجراء مسابقة بينهم يتنافسون فيها على تكسير وتحطيم أكبر عدد ممكن من أواني المطبخ. وتقول استشرت طبيباً نفسياً ونصحني بتغيير نوع اللعبة. وفي كتابه حول العنف في الألعاب الإلكترونية يثبت أستاذ علم النفس كريغ اندرسون وبصورة قاطعة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تزيد من عدوانية الأطفال وتجعلهم أقل اهتماماً ومبالاة بغض النظر عن العمر أو الجنس أو الثقافة.[1] والمؤلم أن بعض الأطفال قد لا يكتفون بممارسة العنف بل قد يذهب بعضهم إلى ارتكاب جريمة القتل رغبة في خلق أجواء شبيهة بتلك التي كان يعيشها بطل اللعبة ومن ذلك قيام أحد المراهقين الذي لم يتجاوز الرابعة عشر من العمر - وكان مولع بالألعاب الإلكترونية - بقتل أخيه ذي العشر سنوات بسكين، لا لشيء سوى لمعرفة مشاعر وأحاسيس القاتل بعد ارتكاب جريمة القتل. وفي استبانة أجرتها إحدى الصحف السعودية اقر ٧٠،٣٪ بأنهم لاحظوا تأثيراً سلبياً عنيفاً في سلوك أولادهم أو إخوانهم

(١) كتاب آثار ألعاب الفيديو العنيفة على الأطفال والمراهقين: النظرية، والبحث، والسياسة العامة، للدكتور كريغ أندرسون، نشرته جامعة اكسفور، سنة ٢٠٠٧م.

وأخواتهم الصغار الذين يتعاطون باستمرار مع العاب الكترونية عنيفة كمطاردات العصابات المليئة بالكثير من مشاهد ومقاطع الضرب العنيف، والقتل، والدماء والأوصال المقطعة المقززة بالفعل. وأنهم لاحظوا كثيراً أن الأطفال يحاولون تقليد الكثير من هذه المشاهد والحركات العنيفة في هذه الألعاب مما يعتبر مؤشرا خطيرا لابد من التنبه له والحد من آثاره ومحاربته[1]. وكشاهد إضافي أيضاً على حب ممارسي تلك الألعاب للتقليد والمحاكاة أروي لكم ما حدث للمواطن السعودي (ن.م) الذي يقول بعد أن عدت إلى المنزل رغبت باستخدام جهاز الحاسب، ولكني لم أعثر على توصيلة الكهرباء، فسألت أبنائي عنها، فقالوا: بأن سامي أخذها ودخل غرفته، فطلبت من شقيقته أن تحضرها منه، ولكنها عادت إلي وأخبرتني بأنه يرفض فتح باب الغرفة، وعلى الفور ذهبت إلى غرفته وطرقت الباب ولكنه لم يرد، ثم خرجت إلى الممر الخارجي الذي تطل عليه الغرفة وفتحت النافذة تفاجأت بأن سامي كان ملقاً على وجهه وطرف سلك التوصيلة ملفوف حول رقبته بينما الطرف الآخر مربوط في مروحة السقف، ذهبت مسرعاً وكسرت الباب وحاولت نزع السلك إلا أنني وجدت نبضه متوقفا فقمت بإبلاغ الجهات

(١) استطلاع للرأي أجرته صحيفة عكاظ شمل ١٠١٦ مشارك من الجنسين (مرجع سابق).

الأمنية التي حضرت وأجرت تحقيقاتها في الموضوع، واتضح فيما بعد أن ابني ذا العشرة أعوام شنق نفسه محاكياً إحدى الألعاب الإلكترونية حيث كان يشاهد عمليات الشنق تحدث لأبطال اللعبة ثم يقومون بعد ذلك أو بعد انتهاء اللعبة ومع بداية جولة جديدة يجدهم أمامه، ويضيف (ن.م) أن ابنه لم ينتحر ولم يكن يعاني من أي أمراض نفسية، بل كان متفوقاً في دراسته، ولكن تأثير الألعاب الإلكترونية أوصله إلى ذلك المآل[١]. وتعليقاً على ذلك يقول أحد المختصين[٢]: إن الطفل كان في سن الطفولة المتأخرة التي تأتي بعد سن العاشرة وتسبق مرحلة المراهقة وفي هذه المرحلة يصل إلى درجة معينة من النضج وخاصة في جانب الخيال الذي يصبح أكثر واقعية بخلاف مرحلة الطفولة التي تتعامل مع الأحداث بخيال غير واقعي لذلك عندما يشاهد الطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة هذه المشاهد في الأفلام المسلسلات يتعامل معها على أنها واقعية وقد يصل الأمر إلى محاكاتها، ويضيف بأن قضية الانتحار في مثل هذا السن مستبعدة تماما حيث إن الطفل في سن لا يدرك فيه مفاهيم الانتحار

(١) مقتطف من خبر نقلته بتصرف نشر في صحيفة الوطن السعودية بتاريخ ١٤٢٧/٥/٦هـ

(٢) الأستاذ/ سعيد بن علي الزهراني رئيس وحدة الخدمات الإرشادية بالإدارة العامة للتربية والتعليم بمحافظة الطائف

وقد أكدت الدراسات أن التفكير في الانتحار لا يظهر إلا في سن المراهقة[١]. أما في بانكوك (تايلاند) فقد قام أحد المراهقين بطعن سائق سيارة أجرة فأرداه قتيلاً، وحين سأله المحققون عن سبب ذلك، أجابهم بأنه رغب أن يجرب هل طعن الأشخاص باستخدام السكين سهل في الحياة الواقعية كما هو الحال في الألعاب الإلكترونية خاصة لعبة (غراند ثيفت أوتو GTA) التي كان بولوات تشينو (١٨عاما) مدمناً عليها والتي منعت بيعها السلطات التايلاندية بعد الحادثة مباشرة. ورغم استجداء والديه وادعائهم أن ابنهم كان طيباً ومتفوقاً، إلا أن ذلك لم يثني القاضي عن إصدار حكم بإعدام الصبي باستخدام الحقنة المميتة.[٢] وهذه اللعبة (GTA) مسئولة عن كثير من جرائم المراهقين وكانت السلطات الأمنية في ولاية ألباما الأمريكية قد رفعت دعوى على صانعي تلك اللعبة مطالبة إيها بتعويضات تقدر بعدة ملايين بعد قيام مراهقين بقتل رجلي أمن[٣]. وهو ما تحرض وتشجع عليه تلك اللعبة.

٢) الانهماك في اللعب وترك بقية الأمور الأخرى: بحيث لا يكون هناك اهتماماً كافياً بوقت النوم ولا بأداء الواجبات

(١) صحيفة الوطن السعودية، (مرجع سابق).
(٢) خبر نشر في موقع infoniac.com
(٣) مقتطف من خبر نشرته صحيفة الديلي ميل البريطانية.

المدرسة ولا المنزلية مع ميل إلى العزوف عن المشاركة في المناسبات العائلية والاجتماعية، وتذكر إحدى الدراسات أن ٥٠٪ من ممارسي هذه الألعاب أقروا بأنهم لا يحصلون على قسط مناسب من النوم، كما أشار ٤٠٪ إلى مواجهتهم لصعوبات في حياتهم الاجتماعية وأكد ٤٠٪ آخرون أنهم يتعرضون لمشاكل منزلية بسبب هذه الألعاب، في حين أشار ٣٥٪ أنهم يفوتون وجباتهم الغذائية حتى يتمكنوا من مواصلة اللعب، فيما اعترف ٣٠٪ منهم عن ممارستهم هذه الألعاب على حساب العمل[١]. كما تشير دراسة أخرى إلى أن مدمني تلك الألعاب يحضون بساعات نوم أقل من أقرانهم غير المدمنين يتراوح بين ساعة وساعة ونصف يومياً، كما أنهم يعانون من الأرق وإمضاء مدة أطول في الفراش قبل النوم.[٢] وبهذا الخصوص فقد توصلت إحدى الدراسات إلى أن المراهق يتأخر في النوم سبع دقائق ونصف زيادة عن معدل تأخره الطبيعي قبل النوم بعد لعبه إحدى الألعاب الإلكترونية لمدة خمسين دقيقة قبل النوم مباشرة مقارنة بالتأخر عن

(١) دراسة شملت ٤٠٠ من ممارسي تلك الألعاب قام بها الباحث البريطاني الدكتور (جون تشارلتون) من جامعة (بولتون)، نقلتها بتصرف من موقع البوابة العربية للأخبار التقنية.

(٢) دراسة قامت بها جامعة أركانسس في ليتل روك University of Arkansas in Little Rock أجريت على ١٣٧ طالباً متوسط أعمارهم (٢٢) سنة معظمهم من النساء (٨٦) امرأة. نقلت الدراسة عن موقع ساينس ديلي من مواد ومنشورات حصلت عليها من الأكاديمية الأميركية لطب النوم.

النـوم ثلاث دقائق فقـط زيادة على المعـدل الطبيعي لتأخر المراهق عن النوم بعد مشـاهدته فيلماً وثائقياً لمدة خمسـين دقيقة[١]. وأظن بأن وقت التأخر عن النوم سوف يكون أطول كلما طالت مدة اللعب. وتؤكد دراسة أمريكية أن النوم لفترة أقل من سـت أو سبع ساعات فى الليلة يزيد من خطر ارتفاع ضـغط الدم والبدانة والسكرى والسـرطان. وتشير الدراسة إلى أن الأطفال دون سـن المدرسـة يجـب أن ينامون لمدة ١١ ساعة، وفي سن المدرسة ١٠ ساعات، تنخفض تدريجياً خلال فترة المراهقة إلى ما بين ٧ و٨ ساعات عند النضوج أو البلوغ، وللفترة ذاتها عندما يصبح المرء كبيراً فى السن.[٢]

٣)زيادة ساعات اللعب: عن ثلاث سـاعات ونصـف يومياً أو أربعة وعشـرين ساعة في الأسـبوع: فهذا مؤشر قوي على أن الممارس للألعاب الإلكترونية مصاب بالإدمان يدعم هذا القول دراسة أمريكية توصلت إلى أن طفلاً أو مراهقاً من بين عشرة يعاني من أعراض الإدمان المرضي على تلك الألعاب،

(١) دراسـة بعنوان تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية قبل النوم مباشرة على نوم المراهق، قـام بها إيدوارد ويفر ومجموعة معه من جامعة فلندرز الأسـترالية Flinders University in Adelaide, South Australia، نشـرت في مجلة طب النوم السريري الصادرة في ١٥ أبريل ٢٠١٠م شملت الدراسة ثلاثة عشر مراهقاً بين ١٤-١٨ سنة ممن كانوا يخلدون للنوم بشكل طبيعي جداً أي في غضون ١٥ دقيقة فقط.

(٢) دراسـة أجراها باحثون فى مستشفى مايو كلينك الأمريكية، نشرت في شبكة الحياد الإعلامية.

وأظهرت الدراسة أن الذكور يميلون لهذه الألعاب أكثر من الإناث إذ يصل معدل ساعات اللعب في الأسبوع لدى الأولاد إلى ١٦،٤ ساعة، ولدى البنات إلى ٩،٢ ساعات. وقد يصل هذا المعدل إلى ٢٤ساعة في الأسبوع أي ثلاث ساعات ونصف يوميا في الحالات التي تتضمن مؤشرات إدمان، ويشير المعهد الذي أجرى الدراسة إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية ليس مصنفا على انه حالة مرضية من قبل السلطات الطبية الأميركية، ومع ذلك فهو مرتبط بمجموعة من الأعراض السريرية النفسية أو الجسدية كالصداع واضطرابات النوم وقلة النظافة الجسدية، والأهم من ذلك أن الدراسة تشير إلى ان الأطفال والمراهقين ـ محل الدراسة ـ المدمنين على الألعاب الإلكترونية يبدون سلوكا شبيها بسلوك الراشدين من مدمني ألعاب الميسر، فهم يكذبون ويقترضون المال ويعملون قليلا.[١] ولا يفوتني هنا ما ذكره أحد المختصين من أن بعض مرضاه أفادوا بأنهم يمارسون اللعب لمدة تتراوح بين (١٤-١٦) ساعة يومياً بدون توقف، ويضيف بأن العواقب ستكون وخيمة جداً لتلك العينة من الناس[٢]. وبالمناسبة فإن من بين

(١) نقلاً عن وكالة فرانس برس التي نشرت خبراً حول دراسة أجراها المعهد الوطني للإعلام والعائلة في جامعة ايوا الأمريكية شملت ١١٧٨فردا بين سن الثامنة والثامنة عشرة.

(٢) حديث لإخصائي طب نفس الأطفال في عيادات بورتمان كلينك في مركز تافيستوك، ريتشارد غراهام Dr Richard Graham ورد ضمن تحقيق

ظهرانينا ومن أبنائنا من يمضي نفس العدد من الساعات، بل إني وقفت شخصياً على من يضبط المنبه في منتصف الليل أو قبيل الفجر لعمل إجراء معين في اللعبة خاصة تلك التي تلعب من خلال الإنترنت ثم يعود للنوم مرة اخرى بحيث يكون النوم هو الحائل الوحيد بينه وبين ممارسة اللعب الذي لا يحده زمان ولا مكان، بل ويذكر لي أحد مدمني تلك الألعاب بأن والده قد طرده ومجموعة معه من المجلس؛ لأنهم كانوا يلعبون الترافيان طوال وقت جلوسهم معه، وأخيراً تذكر إحدى شبكات الإنترنت أن شاباً صينياً لقى مصرعه في شمال شرق البلاد بعد أن ظل يمارس الألعاب الإلكترونية لمدة سبعة أيام متواصلة في إجازة السنة القمرية الجديدة في الصين[1].

٤)زيادة المشاكل مع العائلة والاختلاف معهم لأتفه الأسباب خاصة الوالدين والزوجة: وقد يرتكب بعض المراهقين حماقات تصل إلى الاعتداء على أحد الوالدين أو كليهما كما حصل للمراهق الذي يدعى دنيال باتريك، والذي

أجرته صحيفة ديلي تلغراف البريطانية بواسطة محررها أورمي خان ونشرته في عددها الصادر بتاريخ ٢٠٠٨/١١/٢٢م.

(١) نشر ضمن تقرير حول إدمان الإنترنت والألعاب الإلكترونية بعنوان (إدمان الإنترنت صداع مزمن فى رأس الصين) نشرته شبكة الإعلام العربية (محيط)

أوردت قصته كشاهد على الأنانية والذاتية المفرطة كأحد أسوأ سلبيات الألعاب الإلكترونية. أو التهديد بالهروب من المنزل، في حال منعه أبواه من ممارسة بعض الألعاب التي أدمن عليها وكشاهد على ذلك قيام أحد المراهقين الكنديين ويدعى براندون كرسب Brandon Crisp يبلغ من العمر خمس عشرة سنة من هواة الألعاب الإلكترونية بالفرار من منزله بعد أن قام والده بمنعه من اللعب بمنصة اللعب المربوطة بالإنترنت، حيث يقول والده بأن ابنه كان محباً لرياضة الهوكي ومتفوقاً في مدرسته ويمارس اللعب مع أقرانه إلى أن بدأ ممارسة لعبة كول أوف ديوتي٤ بواسطة إكس بوكس لايف على الإنترنت حيث تعرف على أصدقاء جدد من بلدان شتّى وتحولت ممارسة تلك اللعبة من هواية إلى إدمان أوصله إلى حد التغيب عن مدرسته من أجل ممارسة اللعب لدرجة كانت العائلة تنام فيما هو يسهر حتى الساعة الثالثة صباحاً وحين لم يتمكنوا من إقناعه للتوقف عن اللعب لساعات متأخرة بل وحتى أحايين كثيرة لا يتوقف لتناول الطعام مع أفراد العائلة، اضطر والده إلى إلغاء الاشتراك، فقابله الطفل المراهق بالتهديد بأنه سيترك المنزل إن لم يعد الأمور كما كانت عليه، يقول والده حين هدد بترك المنزل وبدأ يجمع ملابسه كنت أظنه يمزح فقلت له لا تنس أخذ ملابس ثقيلة تقيك شدة البردة، إلا أن المراهق نفذ تهديده

وخـرج من المنزل وبدلاً مـن المكوث لبعض الوقـت لدى أحد أصـدقائه كما كانت تظن العائلة خرج الصبي ولم يعد وبعد أن تأخـر عن الوقت المفترض لعودته بدأ والـده يبحث عنه فوجد دراجته الهوائية وأحـد إطاراتها مثقوباً ولكنه لم يعثر عليه، واسـتمر اختفاء الصـبي لفترة أطول بكثير مما كانت تظنه أسـرته وبعد ثلاثة أسابيع أبلغ مجموعة من الصيادين الشـرطة عثورهم على جثة صبي في إحدى الغابات على بعد أميال من بلدة باري أونتاريو التي تقطنها عائلة براندون[١].

وتذكـر الدكتور سـوزان كارني بأن ألعـاب الفيديو تؤثر سـلباً في الكيفيـة التي يتعامل بها الممارس لتلك الألعاب مع والديـه وكذلك تعامل الذكر مع الأنثى بشـكلٍ عام ومحاولته السيطرة عليها والتحكم بها، واستحسان العنف كوسيلة لحل المشاكل مع الآخرين، وتؤكد على أهمية قيام الأبوين بمعرفة نوعية الألعاب التي يمارسـها أبنائهم، والتحقق من مناسبة تصـنيف اللعبة لعمر الأبناءن والأهـم من ذلك كله التحدث معهـم حول تلـك الألعاب مـع البقاء علـى أهبة الاسـتعداد للتعامل مع أي مؤشـرات تظهر على سلوك الطفل أو المراهق من تلك التي توحي بوجود مشكلة ما تحتاج للتدخل المبكر.[٢]

(١) نشـر في مجلة إنفورميشـن ويـك الأمريكيـة informationweek بواسـط المحرر بول ماكوغال.

(٢) بحث قامت به سـوزان كارني أثناء عملها كمرشدة طلابية في إحدى المدارس

وبالمناسبة فمسألة إدمان تلك الألعاب ليست حكراً على صغار السن والمراهقين بل هناك بعض المدمنين ممن هم في العقد الرابع والخامس من العمر، بل وهناك من تسبب إدمانه على ممارسه تلك الألعاب في حدوث مشاكل زوجية ومن ذلك ما يعترف به براد دورانس[1] من أنه كان يمضي ١٢ ساعة يومياً لممارسة هوايته تلك وكثيراً ما كان يكذب على زوجته ويحتال عليها بسبب ذلك حتى وصل به الأمر إلى محاولة الانتحار، قبل أن يتوقف عن اللعب ويسعى لتأسيس عيادة لمعالجة المدمنين أمثاله ويضيف بأنني لم أمارس تلك الألعاب منذ ما يزيد على عشرة أشهر، وأنه شعر بأهمية إيجاد الثقة في علاقته الزوجية المحطمة معتقداً أن الأشخاص يجب أن يفكروا بمقدار الدمار الذي يحدثه الإدمان بصفة عامة وحتى على ممارسة الألعاب الإلكترونية بالنسبة للحياة الزوجية.

٥) تأثر التحصيل الدراسي سلباً: حيث قد يلاحظ أولياء الأمور أن أبنائهم ممن لديهم أعراض إدمان الألعاب

المتوسطة لمدة اثنتي عشر عاماً، نشرت مقتطفات من البحث في موقع ديبيت www.debate.orge

(١) Brad Dorrance مؤسس أول مجموعة كندية متخصصة في دعم ومعالجة مدمني الألعاب الإلكترونية افتتحت في شهر نوفمبر ٢٠٠٨م. وهو مقتطف من خبر نشر في موقع (VG247).

الإلكترونية ليست لديهم الرغبة في مطالعة كتبهم المدرسية ولا حتى أداء الواجبات وهذا قد يلاحظ حتى ممن لديهم أعراض إدمان على وسائل ترفيه أخرى كهوس مشاهدة القنوات الفضائية أو استخدام الإنترنت أو المحادثة من خلال وسائل الدردشة المختلفة وعلى رأسها أجهزة الهاتف الجوال الحديثة ومنها أجهزة البلاك بري، وما لم يتدارك الوالدان هذا الخلل فإن الأمر غالباً ما يستفحل ويؤثر سلباً على التحصيل النهائي والدرجات المكتسبة، وقد كشفت دراسة أجريت بواسطة جامعة دينيسون بمدينة أوهايو الأمريكية Denison University in Ohio أن للألعاب الإلكترونية آثاراً سلبية تنعكس على التحصيل الدراسي للطلاب في المدرسة، حيث تشير الدراسة إلى أن الطلاب الذين لديهم منصات اللعب لا يتقدمون دراسياً بنفس القدر الذي يتقدم به أقرانهم ممن ليس لديهم تلك الألعاب، كما أن الرغبة في القراءة اقل أيضا، ويذكر روبرت ويس أحد أعضاء الفريق الذي أجرى الدراسة: بأن نتائج الطلاب الذين لا يملكون أجهزة اللعب. ترتفع مع مرور الوقت، أما الطلاب الذي يملكونها، فتبقى نتائجهم ثابتة بشكل نسبي[1]. وبمناسبة الحديث عن الرغبة في القراءة وانحدارها كمؤشر خطير

(١) مأخوذ بتصرف من موقع VG247 الذي قام بنشر الدراسة نقلاً عن الدورية العلمية للعلوم النفسية الصادرة عن جمعية العلوم النفسية الأمريكية.

على انهماك الشخص بأمور أخرى تشغله عن القراءة بشكلٍ عام وليس فقط الكتب المدرسية بل وحتى الصحف اليوميةً والمجلات وغيرها وإن كان مجتمعاً كمجتمعنا يعاني أساساً من هذه المشكلة بدون وسائل ترفيه لدرجة أن بعض الأنشطة التجارية التي كانت من المفترض أن تخدم المجتمع لم يكتفي أصحابها بإيقاف نشاطها بسبب العزوف عنها بل أقاموا مكانها ما هو على النقيض منها ومن ذلك إغلاق إحدى المكتبات الصغيرة القريبة من منزلي في حي الازدهار بمدينة الرياض بعد أكثر من عشر سنوات من الخدمة لأجد العامل الأسيوي (محبوب) الذي كان يديرها يبيع في أحد محلات الألعاب الإلكترونية وحينٍ سألته عن التفاصيل أجابني بأن المحل الجديد يدر أرباحاً جيدة مقارنة بالسابق وهذا ما دعا الكفيل إلى اتخاذ القرار والسير مع الركبان بحثاً عن مزيداً من الريالات حتى لو كانت العاقبة أفول مزيدٍ من العقول.

ولعلي أختم حديثي حول أعراض الإدمان بالتنويه إلى أنه لا يمكن أن نغفل مسئولية الأسرة والمدرسة في مسألة تعلق الشباب بتلك الألعاب، حيث يذكر كيث بيكر[١] المتخصص في معالجة مدمني الألعاب الإلكترونية والذي سبق أن تعاطى

(١) Keith Bakker مؤسس ورئيس أولى العيادات الأوربية لمعالجة مدمني الألعاب الإلكترونية (The Smith & Jones Centre) في امستردام.

مـع مئات الحـالات منذ افتتـح عيادته في عـام ٢٠٠٦م بأنه اكتشـف أن ٩٠٪ من حالات الإدمان التي شـاهدها تعود إلى عوامل اجتماعية أكثر من كونها مشـكلات نفسية وأن أولئك الأطفال بحاجة إلى والديهم ومدرسـيهم لمساعدتهم في حل مشـاكلهم الاجتماعيـة، ويضـيف ولهذه الأسـباب فقد قمنا بتغيير برامجنـا لمعالجة مدمني الألعـاب الإلكترونية لنركز على بعض الأنشـطة التي تهتم بمهارات التواصل الاجتماعي للمساعدة في إعادتهم إلى مجتمعاتهم[١].

(١) ورد ضمن تحقيق أجرته البي بي سي البريطانية ونشر في موقعها على الإنترنت بواسطة محررها في أمستردام بادي ماغواير بتاريخ ٢٠٠٨/١١/٢٥م.

الألعاب الإلكترونية على الإنترنت

كثيراً ما نصادف إعلانات مختلفة بمجرد دخولنا على الإنترنت تدعونا للعب (أون لاين) وهذه البيئة من اللعب انتشرت بشكلٍ واسع وأصبح كثيرٌ من هواة ممارسة الألعاب الإلكترونية يفضلونها على اللعاب الفردي أو مع الأصدقاء المحيطين، ومع التطور التقني الرهيب صار هاوي اللعب قادراً على الوصول إلى ما يريد من ألعاب من خلال جهاز اللعب أو ما يسمى بالمنصة أو من هاتفه الجوال أو من خلال الإنترنت التي تضم مئات بل آلاف المواقع التي تقدم أشكال وألوان من الألعاب كما أن هناك مواقع تهتم باللاعبين العرب بشكلٍ خاص وهناك مواقع عالمية تقوم بترجمة واجهات مواقعها للمستخدم العربي، الذي يمضي عدداً ليس قليلاً من الساعات يمارس خلالها اللعب متنقلاً من لعبة إلى أخرى أو متسمراً على إحداها من تلك اللاتي استهوينه فأحس معها بنوع من الأمان لدرجة صار يصبح ويمسي لا ينفك عنها وكدليل على ذلك تشير إحدى الإحصائيات التي قام بها موقع التحدي للألعاب الإلكترونية على الإنترنت، إلى أن مستخدمي الإنترنت في المملكة العربية السعودية

يمضـون أوقات يمارسـون خلالها اللعب على الإنترنت تصل إلى خمس ساعات وقد تزيد إلى سبع ساعات وهي مدة أطول من تلك التي يمضيها أقرانهم في البلدان الأخرى، كما يدخل مسـتخدم الإنترنت في السـعودية خمس إلى سـت مرات في الأسبوع مقارنة بمستخدمي الألعاب على الإنترنت في أماكن أخرى كمصر وجنوب شرق آسيا حيث يمارسون اللعب ثلاث مرات أسبوعياً ويمضون من ساعتين إلى ساعتين ونصف في المتوسط.[١]

ولعلي أصـحب القـارئ الكريم ليلقى نظرة سـريعة على ثلاث أنواع من الألعاب والمواقع الشـبكية والتي أظنها الأبرز والأشهر مع وجود ألعاب أخرى مشهورة أيضاً ولا يتسع المجال لاستعراض المزيد منها.

لعبة: وورلد أوف ووركرافت (WoW) (World Of Warcraft):

وهـي واحدة من أشـهر الألعاب على الإنترنـت أطلقتها شركة بليزارد[٢] الأمريكية عام ١٩٩٤م بمناسبة مرور عشر

(١) تصريح لمجلة أريبيان بزنس نشر بتاريخ ٢٠١٠/٣/٣٠م أدلى به تاج ديلوريا، كبير مديري التشغيل في موقع تحدي للألعاب على الإنترنت.

(٢) شـركة بليزارد إنترتينمنت المتحدة هي شركة أمريكية لتطوير ونشر الألعاب، أنشـأها ثلاثـة من خريجي جامعة كاليفورنيا، لوس أنجلس عام ١٩٩١ وهم: (مايـكل مورهـايم، وألـين آدم، وفرانك بيرس) طورت الشـركة العديد من الألعاب منها سـتار كرافت، ووركرافت، و وورلـد أوف ووركرافت. (عن موقع ويكيبيديا).

سنوات على دخولها على الإنترنت، ويقدر عدد مشتركيها بنهاية عام ٢٠٠٩م بـ(١٢) مليون شخص من مختلف أنحاء العالم، إلا أن هذه اللعبة كثيراً ما انتقدت بسبب إدمان اللاعبين عليها حيث تشير بعض الدراسات إلى أن معدل ممارسة اللعب يتراوح بين (٢٥ إلى ٤٠) ساعة في الأسبوع، بل إن بعض المختصين يقول إن إدمان هذه اللعبة شبيه بإدمان الكوكايين، وتقول عنها مؤسسة العناية بالشباب السويدية بأنها أكثر ألعاب الإنترنت خطورة وهي كوكايين الألعاب الإلكترونية[١]، خاصة بعد أن أمضى أحد المراهقين ٢٤ ساعة متواصلة من اللعب ولم ينفك عنها إلا بعد أن سقط مصاباً بتشنجات، كما أنها مسئولة عن حالات طلاق ليست بالقليلة، كما يدفع بعض اللاعبين المتحمسين مبالغ طائلة في سبيل الحصول على مزايا إضافية تخدمه في اللعب[٢].

(١) نشر في صحيفة الديلي تلغراف البريطانية بتاريخ ٢٠٠٩/١١/٢٣م

(٢) مقتطف من خبر نشرته صحيفه الديلي ميل بتاريخ ٢٠٠٩/٢/٢٧م.

بعض حسابات اللعب في مواقع تلك الألعاب تباع بمبالغ عالية، بحيث يكون صاحبها قد تخطى عدة مراحل، فيأتي أحد الأشخاص ليشتري منه بحيث يبدأ من مستويات أعلى لم يسبق له أن وصل إليها حيث يستغرق الوصول إليها وقتاً طويلاً من اللعب المستمر.

ويذكر الدكتور ريتشارد غراهام استشاري الطب النفسي والمتخصص في علاج مدمني تلك الألعاب بأنه يرى أن الحل الأمثل لمعالجة أولئك المدمنين وإخراجهم مما هم فيه يتمثل في مشاركتهم اللعب على الإنترنت، ويضيف ولكن مع الأسف فشركة بليزرد للترفيه Blizzard Entertainment المالكة لهذه اللعبة لم ترد بعد وكان تعاونهم غير فاعل، فيما يتعلق بمنحنا اشتراكاً مجانياً أو على الأقل عمل خصم خاص بحكم أننا جهة مدعومة من الحكومة ويجب أن نهتم بالمبالغ المنفقة في هذا الجانب، كما أن هناك مشكلة تواجههم تتمثل في أنهم حتى لو دخلوا وتقمصوا نفس الشخصيات التي يتقمصها اللاعبون فإنه يلزمهم ساعات طويلة من اللعب قبل أن يتقنون اللعبة، وليس لديهم حل سوى الاستعانة ببعض ممارسي اللعبة ليتعاونوا معهم في سبيل معالجة المدمنين من المراهقين[1]. وأنا بودي لو همست في أذن الدكتور غراهام

(١) مقتطف من تقرير نشر في صحيفة الديلي ميل البريطانية بتاريخ ٢٠٠٩/٧/٢٤م.

وأخبرته بأن الحل الأنجع أن يكرس جهوده في التوعية وأن يحث أولياء الأمور على تربية أبنائهم وأن يفرضوا مزيداً من الضبط والرقابة على تصرفاتهم وكيفية إمضائهم لأوقات فراغهم، أما الدخول إلى تلك الألعاب ومناصحة الممارسين مباشرة فأظنه غير مجدٍ البتة؛ ومن يفعل ذلك كمن يطلب ممن يلج النهر أن ينتبه لنفسه كي لا يبتل مع الفارق، ولكني على يقين أن الشاب هنا وخاصة المدمنين لن يلتفتوا إلى من يناصحهم أثناء ممارسة اللعب وما لم يفرض عليهم الأمر فرضاً وهذا الذي لن يستطيعه غير أولياء الأمور، وإلا فالشاب خاصة مدمني اللعب لن يتخلى عن تلك العادة، فهو من شدة تعلقه بها قد يهمل واجباته ويتغيب عن مدرسته، وليس من السهولة ثني شاب وصل إلى تلك الحال بجملة يلقيها أحد المتخصصين ثم إن المدمنين ليسوا واحداً ولا عشرة ولا حتى ألفاً تركز الجهود نحوهم فنحن هنا نتحدث عن (١٢) مليون لو قلنا ١٪ منهم يدمن اللعب لاتضح حجم الجهد الذي يجب بذله وهو ما لم يتسنى إلا حين يستشعر أولياء الأمور دورهم ولن يستشعروا إن لم يكن هناك توعية صادقة مخاطر وأضرار عدم ضبط وتقنين وتوجيه أبنائهم وطرق قضائهم أوقات فراغهم.

لعبة : ترافيان Travian :

ترافيـان Travian لعبـة ألمانية الأصـل وهـي عبارة عن قرية عالمية تقع بها عمليات نهب وسـلب باسـتخدام أسـلحة تقليديـة تم تأسيسـها في عام ٢٠٠٤م، ونالت جائزة أفضـل لعبـة على الإنترنـت في عام ٢٠٠٦م. تلعـب اللعبة في دورات تدعى سيرفر، مدة العادي (وهو الأكثر شيوعًا) حوالي ٣٠٠ يوم، والسريع ١٠٠ يوم. يضم السيرفر آلاف اللاعبين، الذين يبدأون في قرية صغيرة، ليحولوها مع الوقت إلى إمبراطورية اقتصادية عسكرية. تهدف اللعبة إلى الوصول إلى ما يسمى معجزة العالم، وبناءها. كما أن الوصـول إليها يتطلب جهدا كبـيرا. ويدمن هذه اللعبـة الملايين من الشـباب والمراهقين حول العالم والذين استعدت لهم الشركة المشغلة بالتمدد على أكثر من ثلاثين اسـم نطاق، ونشـر اللعبة بحوالي (٣٣) لغة عالمية، على أكثر من (٢٥٠) "سيرفر" حول العالم. ويمارس هـذه اللعبة حالياً أكثر من ثلاثة ملايين لاعب، بينهم الكثير من المشتركين العرب.

كثيراً ما يجد متصفحي الإنترنت العرب مثل هذا الإعلان في بعض المواقع والمنتديات التي يزورون، وهو بالطبع يروج للعب الترافيان مجاناً، ولكن بعد أن يندمج اللاعب يبدأ بدفع الأموال وتكبد الخسائر التي يصل متوسطها الشهري بحدود (٣٠٠) ريال.

وهناك العديد من التحقيقات المصورة والمطبوعة مع مجموعات مختلفة من المشتركين العرب في هذه اللعبة وعن أسباب انخراطهم بها، حيث يذهب بعضهم إلى أن الأسباب التي تدفعه إلى ممارسة تلك اللعبة يعود إلى رغبته في عمل تحالفات عربية، بدلاً من المعاناة الموجودة على أرض الواقع من شقاق ونزاعات عربية. ويرى آخرون أنها تمثل انعكاس للحرمان من حق المشاركة السياسية حيث تتيح اللعبة فرض السيطرة الكاملة على القرية وتطويرها واحتلال قرى أخرى من خلال عمل تحالفات مع لاعبين آخرين، كما أن هناك من يدخلها ويستخدم تلك اللعبة بغرض التسلية وشغل وقت الفراغ.

ولتلك اللعبة التي أدمنها كثيرٌ من الشباب والمراهقين وحتى بعض من تجاوز تلك الأعمار، الكثير من السلبيات من أبرزها ما يلي:

١. تنشئة الأطفال على العنف و الوحشية، مع العلم أن نظام هذه اللعبة يعتمد على مبدأ: (اقتل كل ما هو أمامك لتصل إلى المرحلة التالية).

٢. تشجع على السرقة من خلال إتاحة المجال أمام اللاعبين لسرقة موارد من قرى غيرهم!

٣. تسبب الإدمان وضياع الوقت، حيث يمضي بعض اللاعبين ساعات طويلة يومياً في اللعب ولأيام طويلة جداً تصل إلى (٣٠٠) يوم وهو الحد الأقصى لإكمال اللعبة، مع العلم أن أحد اللاعبين أفادني بأنه لا يفصله أحياناً عن اللعبة سوى النوم وقد يضبط المنبه لإيقاظه في ساعات متأخرة من الليل من أجل تنفيذ بعض الأوامر التي يرى أنها ضرورية لاستمرار تقدمه في اللعبة.

٤. إضاعة المال حيث يدفع بعض اللاعبين مبالغ طائلة من أجل الحصول على بعض المزايا في اللعبة تصل لآلاف الريالات، كما أن بعضهم قد يشتري قرى جاهزة بمبالغ مالية ليست قليلة، مع العلم أن قطعتي ذهب تساوي ريال واحد ويمكن الشراء بعدة طرق منها رسائل الجوال، كما أن تلك الأسعار ارتفعت مؤخراً حيث تكلف ١٦ قطعة ذهب مبلغ ١٢ ريال،

ويصل متوسط صرف اللاعبين مالياً بين ٣٠٠ريال إلى ٥٠٠ريال شهرياً.

٥. تعويد الشباب على ممارسة القمار والمخاطرة بالأموال من أجل الكسب.

٦. استغلال بعض اللاعبين لها كوسيلة للمعاكسات.

ألعاب مختلفة على موقع الفيس بوك facebook:

يندر أن تجد مستخدماً للإنترنت لا يعرف موقع الفيس بوك الاجتماعي الذي يضم أكثر من (٤٠٠) مليون مشترك من مختلف أنحاء العالم بينهم (١٥) مليون من عالمنا العربي نسبة النساء بينهم (٣٧٪)، ويمثل السعوديون من مستخدمي هذا الموقع ما يزيد عن (٢,٣) مليون مستخدم حوالي نصفهم أقل من (٢٥) سنة. ويقول كارينغتون مالين: إن هذا العدد من مستخدمي الفيس بوك العرب يزيد عن عدد مشتركي الصحف في العالم العربي الذين لم يتجاوزا (١٤) مليون مشترك[١].

قام موقع الفيس بوك بإطلاق العديد من الألعاب يأتي على رأسها لعبة (فارم فيل) FarmVille أطلقت في شهر

(١) تقرير أعدته شركة سبوت أون للعلاقات العامة ونشرته على موقعها www.spotonpr.com في شهر مايو ٢٠١٠م.

يونيو ٢٠٠٩م وخلال أقل من شهر بلغت عدد المسجلين بتلك اللعبة عشرة ملايين وفي الأربعة أشهر التالية ارتفع الرقم إلى ما يزيد على خمسين مليون مشترك، أما الآن فيرتفع عدد المستخدمين إلى (٨٢) مليون، وينفق اللاعبون مبالغ مالية للحصول على بعض مزايا اللعبة، ويمكنهم الموقع من ذلك باستخدام بطاقاتهم الائتمانية أو من خلال هواتفهم الجوالة وحتى عن طريق بعض مواقع الدفع المتخصصة عبر الإنترنت[١]. ويذكر عددٌ من السعوديين ممن التقيت بهم أن هذه اللعبة وألعاب الفيس بوك بشكلٍ عام غيرت وجهتهم من لعبة الترافيان إلى تلك الألعاب الجديدة. إلا أن مسئولين عن حماية البيانات في ألمانيا حذروا من المحاولات التي يقوم بها أصحاب هذه اللعبة لجمع المعلومات عن اللاعبين، كما ذكر عدد من المشاركين في اللعبة أنهم تعرضوا لسحب غير قانوني من حساباتهم المصرفية[٢].

أما لعبة البوكر أو لعبة القمار التي تسمى في موقع الفيس بوك Texas HoldEm Poker والتي يزيد عدد مستخدميها على (١٧) مليون لاعب يمارس خلالها جميع المستخدمين لعب القمار ويربحون ويخسرون الأموال ويشترون ما يسمى

(١) تقرير نشر على موقع www.inventorspot.com

(٢) مقتطف من خبر نشر في صحيفة الاقتصادية السعودية العدد ٥٩٧٥ بتاريخ ١٤٣١/٣/٥هـ.

بالبوكر تشبس chips أو (الفيش) من بائعيها على الإنترنت ويتحدث أحد التحقيقات حول تفشي هذه اللعبة بين طلبة المدارس والجامعات والتي أصبحت تستنفد أموالهم بعد أن صاروا مدمنين عليها، حيث يقر أحد الطلبة أن موقع "الفيس بوك" (facebook) أسهم في انتشار لعبة "البوكر" بين الشباب والشابات وخاصة شباب الجامعات. ويحذر أستاذ علم الاجتماع الدكتور عزمي منصور من تفشي لعبة "البوكر" التي تعد الوجه الآخر للقمار لاعتمادها على الرهان المادي وتأثيرها السيئ على المجتمع بعد أن تصبح ممارسة أشبه بالإدمان ما يدفع ممارسها الى السرقة نظير الحصول على المال ليلعب ويعوض خسارته، كما يؤكد أحد طلاب الجامعة بأنه يلعبها في وقت فراغه مع اصدقائة مقابل مبالغ مالية أو المراهنة على شراء الساندويتشات أو المشروبات الغازية، ويقضي فيها وقتا طويلا ويتهرب من أسئلة أهله بإبلاغهم أنه يدرس مع أصدقائه[1].

(١) مقتطف من تحقيق بعنوان (انتشار البوكر بين طلبة الجامعات والمدارس) أجرته سهير جرادات نشر في صحيفة الغد الأردنية بتاريخ ٢٠٠٨/٩/١م.

هـذه نمـاذج لبعض الإعلانـات عن أسـعار ما يسـمى بالفيشـ الخاصـة بلعبة البوكـر على موقعـي (فيس بوك)، و(ماي سبيس).

ويذكر (ع.أ) صـاحب أحد مقاهـي الإنترنت بأن أعمار الشـباب الذين يمارسـون تلك الألعاب تـتراوح بين ١٨ -٣٠ سـنة منهم من يلعـب البوكر في الموقع مع أصـدقاء من دول مختلفـة ومنهـم مـن يأتي بصـحبة أصـدقاءه للعـب فيها، ويمضـون أكثر من ٧ سـاعات يوميا وأضاف «لا أستطيع منع الزبائن من ممارسـة هذه اللعبة باعتبارها حرية شخصـية من ناحية و باب رزقي من ناحية أخرى. بينما يقول صـاحب مقهـى انترنت(م.د) لا أحد من شـباب هذا الجيل يأتي إلى المقهـى لتصـفح الانترنت بقصـد العلـم و الثقافـة بل على العكس يعتبرونه وسـيلة ربح فهم يربحـون من لعبة البوكر و أنا أربح منهم حيث أن الشباب يقومون بحجز الكومبيوترات قبل فترة من الزمن و يدفعون ضعف الأجر فترة الليل بسبب

الضغط الشديد على الانترنت. وتذكر الخبيرة الاجتماعية وداد المصري: بأنه من الصعب على الوالدين معرفة ما إذا كان أحدٌ من أبنائهم من ضحايا القمار الالكتروني خصوصا عند ضعف الرقابة من جهتهم، وأضافت المصري إن هذه اللعبة قد تؤدي للإصابة بأمراض نفسية منها عدم قدرته على التوقف عن ممارسة المقامرة وبالتالي سيعاني من شعور بعدم الاستقرار والتهيج النفسي، كما أن أضرارها لا تتوقف على الخسائر المادية بل تتعداه إلى أضرار اجتماعية فهي تهدد الوقت وتعزل الفرد عن عالمه والزوج عن زوجته والطالب عن دراسته وهنا لا بد من تدخل الأهل وفرضهم الرقابة اللازمة[1].

وفي تحقيق نشرته جريدة الأهرام المصرية يقول كاتب التحقيق تبدأ اللعبة بأن تدخل علي موقع الفيس بوك وتبحث عن كلمة بوكر وبعد أن تدخل تسجل بريدك الإلكتروني، وبعد خمس ثوان يقوم الموقع بمنحك ٢٠٠٠ دولار افتراضي لتبدأ اللعب، هناك قائمة تضم مجموعة من الطاولات علي كل منها يجلس٩ أشخاص يبدأ اللعب بمبلغ من١٠٠ دولار وتختار الطاولة التي تريد أن تجلس عليها وفقا للمبلغ الذي

(١) مقتطف من تحقيق بعنوان (انتشار لعبة البوكر في مقاهي الإنترنت، مقامرة برداء التسلية) أجرته المحررة ميس بركات، نشر على موقع سوريا الإخباري التعليمي http://syria-news.com/edu/index.php.

معك، وعلي الطاولة هناك أشخاص حقيقيون يجلسون معك بنات وأولاد من مختلف أنحاء العالم، وعلي هامش الصفحة هناك موقع للدردشة التي تفتح الباب للكلام والحوار بين اللاعبين والفائز في هذه اللعبة هو من يستطيع أن يكسب اللاعبين الثمانية الموجودين معه على نفس الطاولة وهو ما يستغرق العديد من الساعات وبعدها ينتقل اللاعب إلي الطاولة الأخرى الأكبر ومع كل مبلغ يحققه اللاعب ينال لقبا من الأرنب إلي الحصان أو الأسد أو الوحش حتى يصل إلي المليون دولار، ويتواصل اللعب والتشويق ولاندماج إلي أن يصل حد القمار وتظهر الأموال الحقيقية بشكل غير مباشر ولان اللعبة تخلق نوعا من الإدمان في عملية الربح أو الخسارة فالرابح يريد المزيد والخاسر يريد التعويض وهنا يبدأ القمار الفعلي حيث تتم عمليات بيع للفيشات والأموال الافتراضية مقابل أموال حقيقية، يتم الدفع عن طريق بطاقة الائتمان. ويحكي أحد اللاعبين تجربته الخاصة فيقول:

دخلت في خمس ثوان تسلمت ٢٠٠٠ دولار وجلست علي احدي الطاولات الخاصة بالهواة، وجدت أكثر من ١٤ شخصا اعرفهم شخصيا يلعبون، بدأت ألعب كسبت في البداية وضاعفت المبلغ مرتين في نصف ساعة، انتقلت من طاولة إلي أخري، وتمكن من مضاعفة المبلغ إلي ١٠٠

ألف دولار في خمس ساعات الربح مغرٍ جدا خاصة في ظل تحقيق مكاسب... فالآن لدي ٥٠٠ ألف دولار بدأ المحادثات (الدردشة) تنهال علي والرسائل والهدايا، حتى تبادل أرقام الهواتف التي تنتهي بمكالمة تطلب فيها مبلغا سلفا لتواصل اللعب مع وعود برد السلفة في حالة المكسب، ولكني قررت أن أبيع، فبعت ٣٠٠ ألف دولار بكارت شحن جوال، وفي الوقت الذي قررت فيه الانسحاب من اللعبة بعد أن أمضيت أكثر من ٩ ساعات علي الانترنت ولعبة البوكر خسرت ١٠٠ ألف دولار (افتراضية) فقررت أن أكمل اللعب حتى أعوض ما خسرته ومابين الربح والخسارة والدردشة مع اللاعبين انقضي نصف الليل وخرجت خاسرا قبل شروق الشمس[١].

(١) تحقيق أجراه المحرر أحمد الزهري بعنوان (الفيس بوك، صالة قمار مفتوحة) ونشر في جريدة الأهرام المصرية بتاريخ ١٤٣١/٤/٢٧هـ.

نماذج لما تحويه الألعاب إلكترونية من أفكار ومشاهد

كما أسلفت وذكرت في الصفحات السابقة من هذا الكتاب من حجم الفساد في كثيرٍ من تلك الألعاب، التي لا يتورع منتجوها عن فعل أي شيء في سبيل الحصول على أكبر قدر من الأموال وتحقيق مزيدٍ من الأرباح والمكاسب المادية، ولا يكتفي أولئك الصناع بتلك المكاسب بل يمتد همهم لأمور أخرى كثيرة مختلفة سواء ما كان منها يهمهم مباشرة أو تلك المطامع التي تأتي بإيعاز من جهات أخرى ومن أسوأ المخالفات والرسائل الخفية التي تبثها تلك الألعاب الخرافة والشركيات المأخوذة من ما كان يدين به الإغريق قديماً وقلدهم الرومان قبل بعثة عيسى عليه السلام حيث كان لهم آلهة للنار وإله للحب وإله للمطر وللبحار وللقوة وغيرها (تعالى الله عما يقولون علواً كبيراً) وتأتي سلسلة ألعاب ما يسمى بأسطورة زيلدا The Legend of Zelda من إنتاج شركة نينتيندو، والتي بيع منها ما يزيد على (٤٧) مليون نسخة، كشاهد على دخول الخرافة والشركيات في تلك الألعاب، حيث تدور قصة اللعبة في عالم هايرول (Hyrule)

الخيـالي، حيث هبط منذ زمن بعيد ثلاث آلهة وأسسـت ما يسـمى بعـالم هايرول الذي تـدور أحداث اللعبـة فيه، وتلك الآلهـة: دِن (Din) إله القـوة بيديها، خلقـت أرض هايرول في بدايـة الزمن. نايرو (Nayru) إله الحكمة، اسـتخدمت حكمتها الإلهية على الأرض وخلقت السـماوات لتعطي العدل والنظـام للعـالم، ولإرشـاد النـاس في غياب الآلهـة. فارور (Farore) إلـه الشـجاعة، نشـرت قواهـا في هايرول لخلق كائنـات شـجاعة لتتّبع العـدل. وكانت شـركة إليكترونيكس آرتس EA قـد قـررت ألا تقوم بتوزيـع لعبة دانتيـز إنفيرنو Dante's Inferno في الشـرق الأوسـط والتي تجسد ملحمة الكوميديا الإلهية الشعرية التي ألفها الشاعر الإيطالي دانتي أليغيري ، والتي تتمحور قصـتها المثيرة للجدل حول محاربة الشـياطين (ويقصـد بهم المسـلمين ورموزهم) عبر حلقات الجحيم التسـعة. ومنـذ بدء اللعبة يظهر بطلها ناقشـاً على كفه الصـليب ومـن يقاتل فهو يقاتل باسـم عبّاد الصـليب، ويعلـق على تلك اللعبة أحد مجربيها فيقول: شـاهدت ألعاباً فيها صلبان لكن لحظات ويختفي، لكن في هذه اللعبة يستمر أمام عينيك ولا يختفي أبداً، ويعلق أخر فيقول: يعجز لساني عن الكلام بما تحتويه هذه اللعبة من إهانات للملائكة وملك الموت بشـكل أخـص، وللأنبيـاء (محمد، وعيسـى) عليهم السـلام جميعاً بالإضـافة إلى الإهانات الموجهة للمسلمين.

وتدور قصة اللعبة حول محاربة المسلمين والقضاء عليهم جميعاً بما فيهم أبرز الرموز الإسلامية كالرسول عليه السلام وصلاح الدين وغيرهم، وبعد ذلك الانتقال إلى السماء ومحاربة ملك الموت الذي أخذ حبيبة البطل ومشاهد أخرى كثيرة لا يصح التطرق إليها، والإشكال أن مثل هذه اللعبة ورغم منعها في المنطقة إلا أن بإمكان أبنائنا الوصول إليها من خلال الإنترنت أو من خلال النسخ المقرصنة التي تدخل بطرق غير مشروعة، وهنا أعيد وأؤكد على أهمية التربية والتوجيه المقرون بالضبط والحزم والمتابعة الدائمة .

أما الشيء الذي لا أجد تفسيراً له فهو قيام شركة سوني بإدراج خلفية موسيقية لإحدى لعباتها تدعى (ليتل بيج بلانيت) Little Big Planet مشتملة على آيات قرآنية، ثم قامت بمصادرة اللعبة بعد أن لاقت احتجاجاتٍ واسعة من قبل المسلمين في مختلف أنحاء العالم ومعنى هذا أن اللعبة وصلت إلى كل مكان وعملية سحبها أو مصادرتها جاءت من باب ذر الرماد في العيون. ويعلم الله أني حين شاهدت اللعبة واستمعت لخلفيتها أنفة الذكر، لم أجد تفسيراً لتصرف سوني إلا الحماقة التي ليس لها حدود، رغم ما يحمله ذلك التصرف من مضامين وإشارات سلبية إلا أنها أساءت لشركة سوني قبل كل شيء. وهذه لم تكن المرة الأولى فقد سبقها

أيضاً في شهر مايو ٢٠٠٨م قيام شركة فيز الإعلامية ومقرها سان فرانسيسكو الأمريكية الناشر باللغة الإنجليزية لسلسلة مغامرات جوجو اليابانية (JoJo's Bizarre Adventure) بإظهار صورة لأحد الأشخاص وهو يقرأ القرآن ويقول: إن القرآن يأمر بالقتل، وهنا أجد العذر لأقتل، ثم يضحك. وبعد أن لاقت الشركة احتجاجات من مسلمين من مختلف أنحاء العالم قامت بالاعتذار سحب العدد وأوقفت إصدار النسخة الإنجليزية لمدة عام كامل حيث صدرت النسخة الحادية عشر منها في ابريل ٢٠٠٩م.

والحرب على المسلمين في بعض تلك الألعاب ومن يقف خلفها لا تتوقف عن حد، فهي تصور المسلمين في مواقف كثيرة بالإرهابيين والأعداء الذين يجب التخلص منهم، ومن خلال ممارسة الشاب المسلم لتلك الألعاب يكتسب دون وعي منه محبة أعداء المسلمين ويتعاطف معهم لأنه كما قلنا وأثبتت الدراسات التي أشرت إليها سلفاً أن ما يتعامل معه الطفل أو المراهق في العالم الافتراضي يسعى لتطبيقه على أرض الواقع، ولهذا هناك العديد من الألعاب التي تصور الحرب في أفغانستان والعراق وتشجع ممارس اللعبة على قتل الأعداء وتمنحه مزايا إضافية كلما قتل أو خرب شيئاً يخص أولئك الأعداء (والذين هم في واقع الأمر إخوانه المسلمين).

مشـهد في إحدى الألعاب ولكي يصل اللاعب إلى مرحلة أعلـى يجب أن يقتـل أفغاني. والألعاب من هـذا النوع كثيرة وآخرها Medal of Honor الصادرة في اكتوبر ٢٠١٠م

ولكنـه لا يلتفـت إلى ذلك، ولأن الولايات المتحدة تسـعى لتسـخير الإعـلام ليخدمهـا في تحقيـق أهدافهـا في أنحاء العـالم بما فيه العالم الإسـلامي، فقد قامت شـركة أتومك غيمـز Atomic Games الأمريكيـة المتخصصـة بإنتـاج الألعـاب الحربية، بإنتـاج لعبة حول حرب الفلوجة أسـمتها (سـتة أيام في الفلوجة) تستند على ما حدث في نوفمبر عام ٢٠٠٤م بحيث تصور الجنود الأمريكيين في مواجهة الأعداء المتمردين مـن العراقيـين، وبعد عـن اللعبة قامـت العديد مـن الجهات بانتقاد الشـركة وحذرت من أن ذلك سـيترتب عليـه ردود أفعال غاضـبة وسـتعيد للأذهان بشـاعة ما حل

بالفلوجة وأهلها عندما أجتاح الجيش الأمريكي تلك المدينة بغرض استعادة السيطرة عليها والقضاء على من أسموهم بالمتمردين وتسبب ذلك الاجتياح في مقتل ما لا يقل عن ستة آلاف مدني عراقي، هذا السيناريو المستقبلي وخشية مزيد من ردود الأفعال دعا شركة كونامي Konami اليابانية الشريك والناشر لتلك اللعبة إلى أن تعلن انسحابها منها، ورغم ذلك فقد أعلنت الشركة الأمريكية أنها سوف تطلق اللعبة في وقت لاحق[١].

أما الخيار الآخر، حسبما يرى المراقبون، فهو أن يكون المقاومون العراقيون في مواجهة الجنود الأمريكيون ولكن ذلك سيثير جدلا أكبر داخل الولايات المتحدة نفسها، وعلى شركة "اتوميك قيمز" أن تفكر بالأمر ملياً قبل إصدارها للعبة الجديدة المتوقع بعد عام من الآن، لا سيما وأنه قد حكم على رقيب أمريكي بتهمة قتل مدني عراقي غير مسلح في تلك الأحداث، أما التحدي الآخر الذي تواجهه الشركة فهو إنتاج لعبة مسلية تستند إلى أحداث حرب بشعة.

هذه بعض الأفكار التي تسعى بعض الشركات المنتجة لبعض تلك الألعاب تمريرها لتلقاها ممارسي تلك الألعاب

(١) أعلنت الشركة عزمها على إطلاق اللعبة في موقعها على الإنترنت www.atomic.com

في مختلف أنحاء العالم بما فيهم الشباب المسلم، رغبة من تلك الشركات بتحقيق أهداف كثيرة من وراء نشر تلك الأفكار الهدامة والعنصرية تجاه الإسلام ورموزه والتي بطبيعة الحال تخدم جهات معادية ما فتئت تسعى ومنذ قيام الدولة الإسلامية في المدينة المنورة وحتى الآن إلى تقويضها وإفساد أهلها والتحريض عليهم والصد عن سبيل الله بكافة السبل والأساليب، ولكن هيهات بإذن الله أن يتأتى لهم ذلك وقد أخبر الله بمكرهم وعاقبة ذاك المكر في العديد من الآيات القرآنية ومنها قوله تعالى: ﴿إِنَّ ٱلَّذِينَ كَفَرُوا۟ يُنفِقُونَ أَمْوَٰلَهُمْ لِيَصُدُّوا۟ عَن سَبِيلِ ٱللَّهِ ۚ فَسَيُنفِقُونَهَا ثُمَّ تَكُونُ عَلَيْهِمْ حَسْرَةً ثُمَّ يُغْلَبُونَ ۗ وَٱلَّذِينَ كَفَرُوٓا۟ إِلَىٰ جَهَنَّمَ يُحْشَرُونَ ﴿٣٦﴾﴾[1] وقوله تعالى: ﴿يُرِيدُونَ أَن يُطْفِـُٔوا۟ نُورَ ٱللَّهِ بِأَفْوَٰهِهِمْ وَيَأْبَى ٱللَّهُ إِلَّآ أَن يُتِمَّ نُورَهُۥ وَلَوْ كَرِهَ ٱلْكَٰفِرُونَ ﴿٣٢﴾﴾[2] وقوله تعالى: ﴿يُرِيدُونَ لِيُطْفِـُٔوا۟ نُورَ ٱللَّهِ بِأَفْوَٰهِهِمْ وَٱللَّهُ مُتِمُّ نُورِهِۦ وَلَوْ كَرِهَ ٱلْكَٰفِرُونَ ﴿٨﴾﴾[3] وسعيهم لإطفاء نور الله لا يتوقف على الدين بل يطال أهل ذلك الدين وحماته من المسلمين وخاصة الشباب منهم ولهذا فهم لا يبغون لنا خيراً من خلال ترويج ذلك المحتوى المخالف لجميع الشرائع السماوية لعله كما ظنوا (خابوا

(١) الآية (٣٦) سورة الأنفال
(٢) الآية (٣٢) سورة التوبة
(٣) الآية (٨) سورة الصف

وخسروا) أن يكون بديلاً لما آتنا الله من فضله ونواياهم ورغباتهم تلك يظهرها قول المولى عز وجل: ﴿مَّا يَوَدُّ ٱلَّذِينَ كَفَرُواْ مِنْ أَهْلِ ٱلْكِتَٰبِ وَلَا ٱلْمُشْرِكِينَ أَن يُنَزَّلَ عَلَيْكُم مِّنْ خَيْرٍ مِّن رَّبِّكُمْ ۗ وَٱللَّهُ يَخْتَصُّ بِرَحْمَتِهِۦ مَن يَشَآءُ ۚ وَٱللَّهُ ذُو ٱلْفَضْلِ ٱلْعَظِيمِ ﴿١٠٥﴾﴾[1] أما هدفهم وغايتهم وجل مسعاهم فهو أن نهجر ديننا وأن نتخلى عنه ونستبدل دياناتهم به كما يبين لنا ربنا سبحانه في قوله: ﴿وَلَن تَرْضَىٰ عَنكَ ٱلْيَهُودُ وَلَا ٱلنَّصَٰرَىٰ حَتَّىٰ تَتَّبِعَ مِلَّتَهُمْ ۗ قُلْ إِنَّ هُدَى ٱللَّهِ هُوَ ٱلْهُدَىٰ ۗ وَلَئِنِ ٱتَّبَعْتَ أَهْوَآءَهُم بَعْدَ ٱلَّذِى جَآءَكَ مِنَ ٱلْعِلْمِ ۙ مَا لَكَ مِنَ ٱللَّهِ مِن وَلِىٍّ وَلَا نَصِيرٍ ﴿١٢٠﴾﴾[2] والله أسأل أن لا ينسى بنو ملتي خاصة فئة الشباب منهم معنى البقاء بلا نصير وما فيه من الهوان والضياع والنكوص إلى حقبة من الزمن لا يرغب في عيشها بشر وقد كنا كذلك ويصور حالنا إذ ذاك قوله تعالى: ﴿وَٱذْكُرُوٓاْ إِذْ أَنتُمْ قَلِيلٌ مُّسْتَضْعَفُونَ فِى ٱلْأَرْضِ تَخَافُونَ أَن يَتَخَطَّفَكُمُ ٱلنَّاسُ فَـَٔاوَىٰكُمْ وَأَيَّدَكُم بِنَصْرِهِۦ وَرَزَقَكُم مِّنَ ٱلطَّيِّبَٰتِ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٢٦﴾﴾[3] ومن هذا المنطلق وجب علينا التيقظ لكل ما يأتينا من أفكار وثقافات تدخل في ظل غفلة منا وهي في حقيقتها معاول يستخدمها أعدائنا ضمن مخططاتهم لتقويض هذا الدين العظيم، وهذا ما لم ولن يحصل بحول الله.

(١) الآية (١٠٥) سورة البقرة
(٢) الآية (١٢٠) سورة البقرة
(٣) الآية (٢٦) سورة الأنفال

نماذج لألعاب يتم تداولها بين شبابنا وما تحتويه تلك الألعاب من مشاهد بحسب تصنيف ESRB

SAW

دماء، وعنف شديد، الفاظ بذيئة، مخدرات

Dead Rising

دماء، عنف شديد، مشاهد إباحية، معاقرة خمور.

Grand Theft Auto: San Andreas

مشـاهد دموية، مشاهد عنف، مشـاهد إباحية، ألفاظ بذيئة، مشاهد جنسية، استخدام مخدرات، سرقة سيارات، وهذه اللعبة واحدة من أخطر الألعاب وأكثرها إفساداً وتدريباً على القتل منعـت في كثيرٍ من البلدان وهي من أكثر الألعاب انتشـاراً بين شـبابنا رغمً أنها ممنوعة في الأسـواق إلا أنها تباع للصغار والمراهقين من قبل العمالة الآسيوية.

Manhunt 2

تحتـوي على جميع المشـاهد السـيئة التي يمكـن تخيلها والتي لا يمكن تخيلها وتوصـف بأنها أكـثر لعبة عنف عرفها

عالم الألعاب الإلكترونية وتقدم لمستخدميها عشرات الطرق في كيفية القتل، سواء باستخدام الرصاص، باستخدام الحبل شنقاً، باستخدام الأكياس البلاستيكية خنقاً، أو باستخدام المناشير، والسواطير، والسكاكين، والحرق، وغيرها الكثير، كما أنها تشجع على مقت رجال الأمن وتدرب على كيفية التعدي عليهم، وقتلهم.

Peak Entertainment Casinos

لعبة قمار من خلال الإنترنت ويمكن تحميلها على الجهاز مباشرة. (لابد أن أشير هنا إلى أن جميع المواقع المخصصة للعب القمار محجوبة في المملكة).

هذه نماذج لمحتوى مئات الآلاف من الألعاب المنتشرة في الأسواق سواء ما كان منها يباع علانية أو بطرق غير مشروعة.

Lula 3D	CDV Software Ent US		دماء، وعنف شديد، عري ، ولغة قوية (جنس وشتم) مشاهد جنسية فاضحة، استخدام المخدرات، قمار	Windows PC
Fahrenheit: Indigo Prophecy Director's Cut: PC CD ROM	Atari	Adults Only	Blood, Nudity, Strong Language, Strong Sexual Content, Use of Drugs and Alcohol, Violence	Windows PC
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Adults Only	دماء عنف شديد Blood and Gore, Intense Violence, Nudity, Strong Language, Strong Sexual Content, Use of Drugs	Windows PC, PlayStation 2, Xbox
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude Uncut and Uncensored	Vivendi Games	Adults Only	استخدام المخدرات Mature مشاهد جنسية فاضحة Language, Strong Sexual Content, Use of Alcohol	Windows PC
Singles	Eidos Interactive	Adults Only	Nudity, Strong Sexual Content	Windows PC

وهذا بيان أخر يوضح مجموعة أخرى من تلك الألعاب وما تحتويه من مشاهد فاسدة.

حلول ومقترحات وتوصيات

١. **عدم الغفلة عن الأبناء:** وهي أهم نصيحة أوجهها للآباء وأؤكد من خلالها على هاجسهم الأول المتمثل بفلذات الأكباد، وإني على يقين على حرصهم واهتمامهم، وإلا ما كتبت حرفاً من هذا الكتاب، ولكن دوري هنا تنبيه بعض أولياء الأمور إلى ما في بعض تلك الألعاب من مفاسد، ليس من حل في وقتنا الراهن إلا اهتمامهم وعدم غفلتهم عن أبنائهم، وأن يتعرفوا على نوعية الألعاب التي يمارسون، والأهم أن يحددوا أوقات اللعب، بحيث لا يزيد وقت اللعب عن ساعتين ولو وصل إلى ثلاث ساعات كأقصى حد فلن يكون هناك مشكلة خاصة في أوقات العطل الرسمية، كما أن على الآباء أن لا يترددوا في منع أبنائهم من اقتناء بعض الألعاب غير المناسبة والتي تحتوي على مشاهد ترفضها الأسرة، وقد يحتج بعض الأبناء بأن زملاءه يمارسون نفس الألعاب وأنه حتى لو منع منها في المنزل فسوف يمارسها في منازل أصدقائه، وهنا يجدر بأولياء الأمور أن يكونوا حازمين جداً مع تلك المطالب وأن لا يستجيبوا إليها حتى لو أدّى

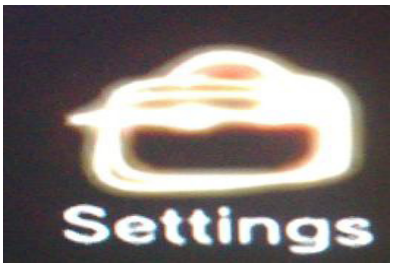
الأمـر بهم إلى عدم ذهاب الابـن إلى أولئك الزملاء، أو أخـذ الاتفاق معهم على عدم ممارسـة تلـك الألعاب في أي مـكان أخر فما هو ممنوع هنا غير مسـموح به في أي مكان أخر، ويذكر الكاتـب باتريك فينس[١]: أن الغالبية العظمـى مـن الآباء يمنعـون أطفالهم ممـن دون (١٧) سـنة من ممارسة العاب مصـنفة إلى أنها للكبار فقط. كما أن بعض صـغار السـن قد يدعـي أن والديه يمنعون عنـه الألعاب الممتعة بحجة أنها غير مناسـبة، وهذا غير صـحيح وعلى الآبـاء التنبه لذلك ففي محـلات الالعاب الإلكترونية أعداد لا بأس بها من تلك المناسـبة لأطفالنا ومراهقينا.

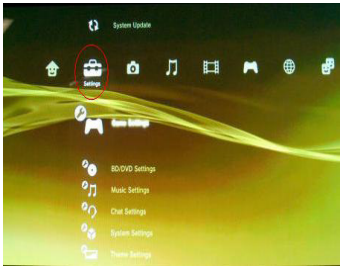
٢. **التثقيـف والمطالعـة حول ما يتعلـق بالألعـاب الإلكترونية:**

من المهم علـى الآباء أن يثقفوا أنفسـهم في هذا المجال، ولا أطالبهـم بتعلـم اللعب وممارسـته مـع أبنائهم فهذا وإن كان أمـراً جيـداً إلا أنـه لا يـروق للكثيريـن منهـم. وكاتب هذه السـطور أحدهم بحكم انشـغالي. وبدلاً من

(١) Patricia Vance رئيس مجلس تصـنيف البرامج الترفيهية (ESRB) وهي منظمة غير ربحية تهتم بتصـنيف الألعـاب الإلكترونية موقعها على الإنترنت (www.ESRB.org.) ولهـا مصـداقية كبيرة جداً على مسـتوى العالم وهي مرجعية في تصـنيفها لكثير من الشـركات العاملة في هذا الحقل. وما أوردته مقتطف صـغير من مقالة لـه بعنوان الأبوة في العالم الرقمي نشـرت في موقع Video Game Special Edition

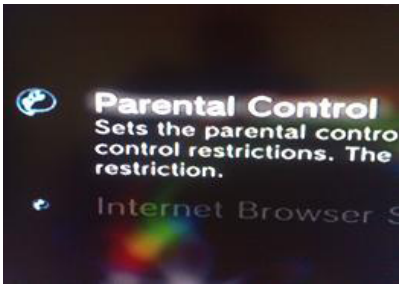
ذلك يمكن التعرف على بعض الإمكانات الموجودة في منصات اللعب كالبلايستيشن٣ والإكس بوكس وغيرها خاصة ما يتعلق بوسائل حماية صغار السن، حيث يوجد في جميع الأجهزة ما يسمى بالرقابة الأبوية (parental control) يمكن للآباء أن يضبطوا الجهاز على مستوى محدد من تصنيفات اللعب في خاصية الآمان في الجهاز بمجرد التأشير عليه فلن يستطيع الطفل أو غيره تشغيل أي ألعاب أعلى من التصنيف المحدد إلا بإدخال كلمة المرور وإليك بعض الخطوات التي يمكن أن تستخدمها في البلايستيشن٣ وبقية الأجهزة تشبهها في آلية العمل:

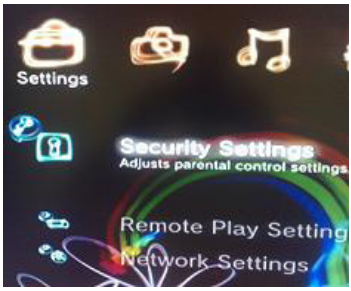




١-اذهب إلى القائمة الرئيسية main menu وعادة ما تظهر هذه القائمة في الصورة بمجرد تشغيل جهاز البلايستيشن٣. ويمكنك طلب ذلك من المحل الذي اقتنيت منه الجهاز أو الاستعانة بمن لديهم الخبرة والمعرفة.

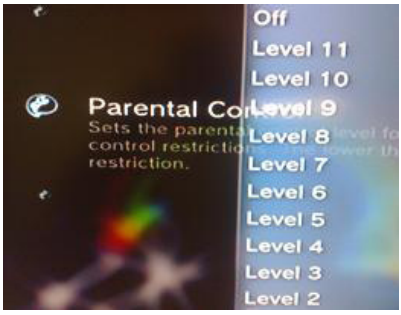
٢-ادخل قائمة الإعدادات Settings menu وهذه القائمة يتوجب عليك تحريك يد الجهاز إلى اليسار حتى تظهر قائمة الإعدادات. وتضم مجموعة كبيرة من القوائم منها قائمة إعدادات الأمان التي تهمنا في الخطوة التالية.

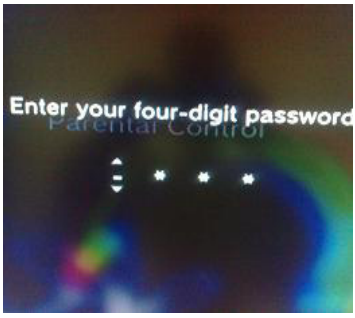




٣-ادخل إعدادات الآمان Security Settings

٤-ادخل إلى الرقابة الأبوية Parental Control



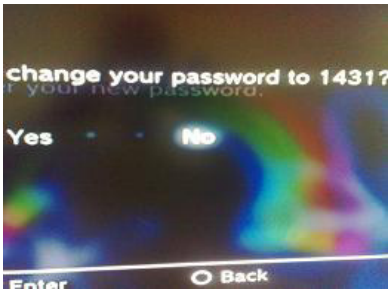


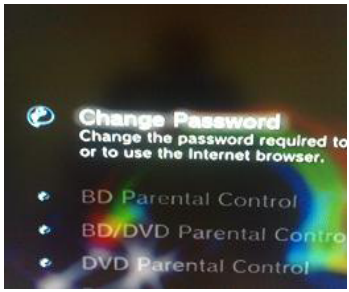
٥-سيطلب منك إدخال كلمة المرور password وعادة ما تكون (٠٠٠٠) مع العلم أنه من المهم تغييرها وهذا ما سوف أتطرق إليه في الخطوات التالية.

٦-بعد الدخول ستلاحظ وجود قائمة على اليمين مكونة من ١١ مستوى اختر (١) شديد الرقابة (١١) رقابة أقل أو (off) بدون رقابة مع ملاحظة أنه كلما ارتفع الرقم كلما قلت الرقابة.

Restrict starting a game with no parental control settings

لاحظ هنا أنك بعد أن تخرج من قائمة المستويات ستأتيك هذه العبارة، ضع علامة صح على المربع ثم موافق ثم اضغط على علامة إكس (X) في جهاز التحكم للخروج من الرقابة الأبوية واذهب للشاشة التالية. وهذه العبارة تعني منع تشغيل أي ألعاب لا تحمل تصنيف معتمد، وبالمناسبة فهناك العديد من البلدان التي تعتمد شركة سوني تصنيفاتها في أجهزتها مثل الولايات المتحدة وحتى دولاً مثل تايلاند وباكستان لديها تصنيفات معتمدة ولكن مع الأسف لا يوجد دولة عربية واحدة تهتم بتلك التصنيفات رغم أهميتها التي تطرقت إلى شيئاً منها في سالف هذا الكتاب.





٧-اذهب إلى قائمة تغيير الرقم السري change password وهي موجودة في قائمة الأمان، ويمكنك تغييرها قبل الدخول إلى قائمة الرقابة الأبوية. غير الرقم وسيطلب منك إدخال الرقم السري القديم (٠٠٠٠)

٨-ثم يطلب منك إدخال رقم سري جديد مكون من أربعة أرقام أدخله وسيطلب تأكيد الرقم أعد إدخال نفس الرقم السري الجديد ثم اضغط enter لاحظ أني أدخلت رقم ١٤٣١ وهي بالمناسبة سنة إعداد هذا الكتاب.

٣. **إيجاد البدائل المناسبة من الألعاب والتي تتوافق مع معتقدنا ومبادئنا:** وهذا لن يتأتى إلا من خلال توطين صناعة الألعاب الإلكترونية والمسألة ليست بتلك الصعوبة التي قد تتبادر لأذهان بعضنا، ولنأخذ الأمر بطريقة تحليلية لمتطلبات تلك الصناعة التي تحتاج إلى نفس المتطلبات التي تحتاجها صناعة السينما والرسوم المتحركة ولكن الأهم من ذلك كله الدعم المعنوي والمادي وفوق ذلك استشعار المسئولية. والحقيقة أن توطين تلك الألعاب ليس بالأمر الصعب، وكل ما هو مطلوب بداية استقدام بعض المختصين في هذا المجال ولن تكلف مرتباتهم الشيء الكثير مقارنة بمقدار الفائدة التي سنجنيها من توظيفهم وفي مقدمتها إنتاج العاب مناسبة لثقافتنا

ولشريعتنا بالإضافة إلى تدريب شبابنا من هواة هذه الحرفة ومن ثم توطينها ولن أبالغ أن قلت تصدير تلك الألعاب إلى العالم بأسره في المستقبل القريب بإذن الله.

ومن باب العلم بالشيء فإن الإحصائيات الأخيرة تشير إلى هبوط مرتبات العاملين في حقل صناعة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة لتصل إلى حوالي (٣٠٠) ألف ريال سنوياً للمبرمج، وأقل من (٢٧٠) ألف ريال سنوياً بالنسبة للفنانين ورسامي الصور المتحركة، و(٢٦٠) ألف ريال بالنسبة للمصممين، و(٢٨١) ألف بالنسبة للمنتجين، و(٣٠٧) آلاف ريال بالنسبة لفنيي الصوت(١). وكشاهد على اهتمام الدول بتوطين هذه الصناعية كتب الفريد هيرميدا (لبي بي سي أون لاين): بأنه إن كانت لديك فكرة جديدة لتطوير العاب الفيديو في فرنسا، فستجد يد الدولة تمتد إليك بالمساعدة، حيث تقدم الحكومة الفرنسية ٤ ملايين يورو (٢,٩ مليون جنيه إسترليني) لمساعدة مطوري الألعاب في تحويل أفكارهم إلى حقيقة. وقال فيليب بوتونيت المحلل بمعهد جوبيتر للأبحاث في باريس: حاولت الحكومة إعطاء دفعة للإنترنت، كما تحاول الآن أن تفعل ذلك

(١) مأخوذ من تقرير بعنوان (كم من المال يمكن أن تكسب في عالم صناعة الألعاب الإلكترونية) نشر في موقع كوتاكو kotaku.com

مع قطاع الألعاب. وتهدف الأموال التي تقدمها الحكومة إلى تشجيع تنمية المهارات للحصول على أفكار جديدة للألعاب واستخدام تكنولوجيا الإبداع. وتدفع الحكومة الفرنسية نحو ٤٠٪ من تكلفة اللعبة، ومن المهم ملاحظة أن الحكومة الفرنسية لن تقدم منحا للألعاب العنيفة أو الإباحية، وبالمناسبة فهذا ليس حكراً على فرنسا فقط بل إن هناك العديد من البلدان التي تدعم هذه الصناعة منها كوريا الجنوبية، ومعظم الدول الأوروبية.

٤. **رفع مستوى وكفاءة ذوي الاختصاص:** سواء من المراقبين أو المحققين أو القضاة لمعرفة مخاطر تلك الألعاب والحيل التي يستخدمها بعض الباعة ومروجي الألعاب المخالفة من ذوي النفوس الضعيفة وطرقهم في نشر وترويج تلك النوعية من الألعاب باستخدام كافة الأساليب غير المشروعة ومن ذلك قيامهم بإدخال بعض الألعاب المصنفة على أنها للكبار فقط ومن ثم بيعها على صغار السن ممن لم تتجاوز أعمارهم عشر وسبع سنوات، وقيامهم أحياناً بتزييف التصنيف الموضوع على اللعبة وتبديله بدلاً من أن يكون التصنيف للكبار فوق (١٨) سنة يتم تغييره إلى تصنيف أخر بحيث يكون مناسباً لجميع الأعمار بمن فيهم الأطفال دون سن المدرسة كما

هو واضح في الصورة المصاحبة فينخدع بذلك حتى بعض الآباء الغيورين ممن يحرصون على اصطحاب أطفالهم عند شراء تلك الألعاب، وهنا تظهر أهمية رفع مستوى الوعي لدى المسئول قبل غيره ليستشعر الخطر الكامن الذي صار يتهدد مجتمعه وليكون قادراً على التعامل مع تلك المعضلة من حيث البحث والتحري والتحقيق وسن القوانين المنظمة لتداول وممارسة تلك الالعاب.

تقوم بعض العمالة بتغيير تصنيف اللعبة من خلال تعديله في برامج الرسوميات وتعديله من لعبة مناسبة للبالغين (١٨+) إلى لعبة مناسبة للجميع (E) كما فعلت أنا في الصورتين كنموذج باستخدام أحد برامج الرسومات.

٥. **بذل الجهود اللازمة التي تشجع على عمل الدراسات والبحوث:** لمعرفة حقيقة ما وصل إليه الحال بالنسبة لممارسي تلك النوعية من الألعاب ومدى تغلغل الشغف بممارستها في نفوسهم وما نسبة من وصل بهم الأمر

واستفحل حتى أثر على حياتهم بكافة جوانبها، مع أهمية فتح العيادات المتخصصة في معالجة هذا النوع من الإدمان والاستفادة من تجربة الآخرين الذين سبقونا إلى ذلك، فهم قد قاموا بعمل الدراسات، ووضع التصنيفات الملائمة لشرائعهم وثقافاتهم، ومنع بعض الألعاب من دخول أسواقهم، وفتح العيادات المتخصصة لمعالجة المدمنين من شبابهم وكل ذلك بالتأكيد لم يأتي ارتجالاً ولا بجهود أفراد بل تقف خلفه مؤسسات ويدعم من قبل الحكومات في تلك البلدان ونحن يعلم الله أوجب علينا من غيرنا الاهتمام بهذا الموضوع الذي صار يفتك بشبابنا ويحرضهم على أفعال وتصرفات تتعارض مع تعاليم ديننا الحنيف، وأضرارها النفسية والأسرية والاجتماعية والاقتصادية كثيرة تطرقت لشواهد منها.

٦. **وضع تصنيفات واضحة لتلك الألعاب:** وهذا يتطلب منا الإسراع في تكوين فريق أو لجنة مختصة من الجهات المعنية أو حتى من المتطوعين لوضع معايير وتصنيفات واضحة لتلك الألعاب وما تحتويه خاصة أن كثيراً من الدول سبقت إلى ذلك ومنها الولايات المتحدة التي ما إن رأى الغيورون على مجتمعاتهم هناك ولمسوا حجم الأضرار المتأتية من عددٍ كبير من تلك الألعاب، خاصة

ما يتعلق بانتشار الألعاب العنيفة التي يباع منها ملايين النسخ سنوياً وتشكل خطراً على المجتمعات بأسرها، إلا وقاموا وعلى رأسهم عضو الكونغرس الأميركيّ السيناتور جو ليبرمان (Joe Lieberman). في عام ١٩٩٣م بالمطالبة بإنشاء هيئة تعنى بتقييم تلك الألعاب قبل طرحها في الأسواق ووضع إشارة على علبة اللعبة لمساعدة أولياء الأمور لمعرفة محتوى اللعبة والعمر المناسب لمن يلعبها ولتثقيفهم حول نوعيّة الألعاب التي سيستخدمها الأطفال في الترفيه عن أنفسهم، وفي السنة التالية تم إنشاء ما يسمى بهيئة تصنيف وسائل الترفيه الإلكتروني (Entertainment Software Rating Board) ويرمز لها ب (ESRB) وهي هيئة غير ربحية يمكن زيارة موقعها على الإنترنت للاستعلام عن أي لعبة ومدى ملائمتها للأطفال. وإني أتمنى حقيقة أن يتم تشكيل لجنة من الجهات المختصة لهذا المسعى أو أن تتبنى إحدى الجهات مسألة إنشاء موقع مشابه يخدم الأهالي في المملكة العربية السعودية وبقية البلدان العربية توضع به تصنيفات شبيهه بتصنيفات الموقع الأمريكي مع ملاحظة أن ما هو مناسب للمجتمع الأمريكي ليس بالضرورة يكون مناسباً لمجتمعنا فلدينا شريعة إسلامية لا تقبل بمشاهدة مناظر العري ولا بالتعاطي مع بيئات

يعاقـر أهلهـا أو اللاعبون بهـا الخمور وهو ما ترتضـيه الأعـراف والشـرائع الغربيـة وقـد تصـنف بعض تلك الألعـاب التي تشـتمل على مشـاهد كتلك بأنها مناسـبة للجميع، وإن كانت متشـددة صـنفتها على أنها مناسـبة للكبار والبالغين فقط، أما شـريعتنا الإسلامية السمحة فلا تأذن بتلك المشـاهد ولا تسمح بها على الإطلاق ومن هنا تبرز أهمية أخذ مسـألة الجدية في إنشاء الموقع بعين الاعتبار لخدمة الأسـرة المسلمة ولتبرئة الذمة أمام الله سبحانه وتعالى خاصـة وأن هذا النوع من الألعاب يأمنه كثير من الناس ويظنون أبنائهم في مأمن حين يمارسـوه غـير مدركين العواقب الوخيمة التي قـد تجلبها بعض أو معظم تلك الألعاب على الأسـرة والمجتمع بأسرهما. وقد قمت بتسجيل اسم نطاق الترفيه الآمن www.t-amin.com com.الترفيه-الآمـن.www لعـل وعسـى أن يتم في المسـتقبل القريـب التعاون مع إحدى الجهات لإنشـاء موقع تكون مهمته نشـر كل ما يتعلق بوسـائل الترفيه من أخبار وتقارير وتحقيقات وبيـان الجديد والنافع والمفيد والتحذير من الضار والمخالف لمبادئ ديننا ومعتقدنا ولا يكون حكراً على الألعاب الإلكترونية فقط بل يشـمل كافة وسائل الترفيه المختلفة خاصة القنوات الفضائية الموجهة للأطفال والمراهقين بالإضـافة إلى الهواتف الجوالة وما

يندرج تحتها من ملفات ترسل عبر البلوتوث وأجهزة البلاك بيرى والآي فون وما شابهها، كما سيكون هناك اهتمام بمواقع الإنترنت الموجهة لتلك الفئة من المجتمع وبيان الوسائل الآمنة التي يمكن من خلالها الحد من خطر تلك التقنيات على المجتمع المسلم بعمومه إن شاء الله.

وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين وصلاةٌ وسلامٌ على خاتم الأنبياء والمرسلين نبينا محمد وعلى آله وزوجه وصحبه ومن تبعهم بإحسانٍ أفضل صلاةٍ وأزكى سلام.

المؤلف في سطور

د. فهد بن عبد العزيز بن محمد الغفيلي

- ماجستير ودكتوراه علم اجتماع (تغير اجتماعي) من الولايات المتحدة الأمريكية.
- ماجستير علوم سياسية (علاقات دولية)، ودكتوراه علوم سياسية من المملكة المتحدة.
- بكالوريوس علوم أمنية.
- دبلوم عالي في الحاسب الآلي.

من مؤلفاته:

- كتاب: سبع طرق مثالية لتنمية مفرداتك الإنجليزية.
- كتاب: ٥٠٠ كلمة من أكثر المفردات الإنجليزية شيوعاً واستخداماً. (أحد أفضل الكتب مبيعاً).
- كتاب: حوار مع الإرهاب.
- كتاب: هكذا أفكر.
- كتاب: كما وصلتني، ٣٠٠ رسالة من بريدي الخاص.
- كتاب: الألعاب الإلكترونية، خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع.
- كتاب: التغير الاجتماعي.. مظاهر التغير في المجتمع السعودي.. المظاهر المادية والثقافية.
- كتاب: ٥٠ من أسرار محترفي كرة القدم الناجحين.
- كتاب: الإعلام الرقمي أشكاله ووظائفه وسبل تفعيله.

بعض أنشطته

- المشاركة في العديد من الملتقيات العلمية في الداخل والخارج، وإلقاء المحاضرات التدريبية والتوعوية في مجالات متنوعة، والمشاركة في برامج توعوية إذاعية وتلفزيونية وعبر شبكات التواصل الاجتماعي المختلفة.
- معد ومقدم برنامج ثمن التقنية (إذاعة الرياض) سابقاً.

@fahd_alghofaili fahd@hahona.com www.hahona.com