



# بسبب الألعاب الإلكترونية.. نحن نربي أجيالاً عنفاً!

د. هداية الله أحمد الشاش  
الكاتبة والمستشارة التربوية

جلب التطور التقني والإلكتروني معه أفكارًا ومشكلات جديدة لأطفالنا، حيث ظهرت في السنوات الأخيرة أشكال ثقافية وتربوية جديدة تسير التطور التقني الكبير في مجال الحاسوب والإنترنت ومن هذه الأشكال: الألعاب الإلكترونية، وهي أكثر الأشكال الإلكترونية جذبًا للأطفال، وتتضمن تلك الألعاب مشاهد تفاعلية عنيفة تنطوي على مشاهد ومواقف الرعب، أو القتل، أو الصراخ، أو الشجار، أو إطلاق النار على الأصدقاء، أو الجنون، أو الموت...

ولذا فإن تلك النماذج من الألعاب تنمي لدى الأطفال بعض الأفكار مثل: «إن إطلاق النار على أصدقائك وإرذاعهم في برك الدم شيء مسلٍ وممتع جدًّا»، «يمكننا الآن القتل من أجل الحصول على المال»، «قد يكون سفك الدماء بدون تمييز ممتعًا»، تحت شعار «مت بعنف مع الانتقام».

وفي ظل غياب التوجيه الأسري وعدم الوعي بطبيعة الألعاب؛ فإن مخاطر الألعاب الإلكترونية تزداد بتعامل الأطفال مع ألعاب وبرامج ذات مضامين سلبية ولفترات طويلة؛ مما يؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل، وتترك آثارًا سلبية على سلوكياته ومنها سلوك العنف والعدوان<sup>[1]</sup>.

## العنف Violence

«هو كل فعل أو تهديد يتضمن استخدام القوة بهدف إلحاق الأذى والضرر بالنفس أو بالآخرين، أو تدمير ممتلكاتهم أو تخريبها»<sup>[2]</sup>.

وقد أثبتت الأبحاث أن هناك علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية، كما أثبتت أن العنف يتضاعف بممارسة الألعاب ذات التقنية العالية، وأن 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، وتُمنِّي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم، كما ذكرت ذلك دراسة أمريكية.

وأشارت الدراسة أيضًا إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية؛ لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، فالكثير من الألعاب تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل أيضًا أن القتل شيء مقبول وممتع.

1 الأطفال والعوالم الافتراضية: آمال وأخطار، د. وجدي محمد بركات، د. توفيق عبد المنعم توفيق، ص: 15، 18.  
2 أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، نظمية حجازي، مجلة الطفولة والتنمية، ص: 25.

أما الأطفال الصغار فمشاهد العنف هذه يمكن أن توازي إساءة معاملة الأطفال عاطفيًا بحسب دراسة بريطانية، وقالت الدراسة: إن الأطفال الصغار هم الأكثر تأثرًا بهذه المشاهد، وأوصت الأهل والمربين بالتعامل بحذر مع برامج التسلية المُعدّة للكبار كما يتعاملون مع الأدوية أو المواد الكيماوية الموجودة في المنزل، وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيرًا على المدى القصير لدى الصغار عبر زيادة سلوكهم العدواني أو خوفهم، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرًا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفًا في التاريخ المعاصر! وذلك لأن مشاهد العنف التي يتفاعل معها اللاعب تُخزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتاح لها الظروف، من خلال مثير يشجع العنف المخزن في العقل الباطن على الخروج، ولأن بعض الألعاب تحتوي على المشاهد أو الأصوات المذيفة، واختفاء الشخصيات بعد موتهم، وإظهار الأعمال الإجرامية إظهارًا إيجابيًا أو بدون انعكاسات سلبية، أو تُلْفِظ أي شخصية من شخصيات اللعبة بألفاظ أو شتائم غير لائقة ضمن أحداث اللعبة، أو التعرض للتعذيب وتقطيع أجزاء الجسم مع إظهار تفاصيل الإصابة، أو مشاهد تناؤل المخدرات أو السجائر أو المشروبات الكحولية.

ويوضح إيلمر ودويت (Elmer & Dewitt) إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية يؤثر على جميع مراحل النمو، فتفرض الألعاب على الأعمار (7 - 14) سنة مشاعر العنف والمنافسة المعادية للمجتمع عوضًا عن رغبتهم في تحقيق المشاعر الاجتماعية الواقعية والمعنوية، وفيما يتعلق بالمجموعة الكبرى سنًا فإن الألعاب تؤدي دورها في إلغاء نشاط التفكير الشعوري إلغاءً كاملاً (حيث يكون بطيئًا جدًا).

أما دراسة ساكاموتو (Sakamoto)، فقد كان الهدف منها معرفة الآثار المترتبة على ممارسة بعض الأطفال ألعاب الكمبيوتر حين يكونون أكثر اندفاعًا تجاه هذه الممارسة، وأجريت هذه الدراسة في اليابان لتلاميذ المراحل الرابعة والخامسة والسادسة ووجدت الدراسة أن اللاعبين الأكثر اندفاعًا إلى اللعب يتمتعون بتعاطف أقل، وإن ألعاب العنف تحتاج إلى تنفيذ هذه الإجراءات ولا توفر تغذية راجعة (Feed Pack) حقيقية تأخذ بنظر الاعتبار نتائج الأفعال العنيفة. وهذه المجموعة من الأطفال في ظل غياب التأثير المتوازن الصادر عن الوالدين وغيرهم من البالغين والأقران وفي ظل تدخل رسالة ألعاب العنف باعتبارها ضرورة أخلاقية.. كيف يعبر عنها؟

**يعبر عنها بالآتي:**

العنف أمر هزلي، مقبول العنف ولا تترتب عليه نتائج سلبية، العنف أمر ضروري!

وقد قامت دراسة كندية بمراجعة المحتوى وتقويمه لثلاث مائة لعبة إلكترونية، ورُصدت مئتان واثنان وعشرون ( 222 ) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل، أي: نحو ثلاثة أرباع تلك الألعاب هي ألعاب عنف!<sup>[1]</sup> ويمكن للباحث أن يزور محلاً واحداً لألعاب (الفيديو) ليرى عشرات - بل مئات - الألعاب التي تحرّض على العنف والرذيلة والانحراف؛ منها على سبيل المثال: لعبة سرقة السيارات (GTA)، وهي أشهر لعبة في العالم، وهي معروفة في أوساط الناشئة في مجتمعاتنا أيضاً، وكل منهم لا بد أن يكون قد جرّبها، وهدف هذه اللعبة لا يتعدى ثلاثة أهداف:

1. كيف تسرق السيارة؟
2. كيف تقتل؟ وكيف تنفذ الخطط الإجرامية والاعتيالات؟ وكيف تنفذ خطط حرب الشوارع مع الشرطة؟
3. الجلوس مع الداعرات والانغماس في عالم الرذيلة.

إن هناك صوراً عديدة مؤذية تزرع بها تلك الألعاب الإلكترونية ليشاهدها الطفل والمراهق معاً! فماذا يكون تصورك بوصفك مربيّاً عندما يشاهد طفلك، أو ابنك المراهق، أحد أبطال اللعبة الإلكترونية يفصل رأس ضحيته عن جسمه، والآخر يصعقه كهربائياً، والثالث يمزقه إرباً إرباً، حتى إن قلبه قد برز من صدره وهو لا يزال ينبض.. يقطعه بكتا يديه العاريتين<sup>[2]</sup>! ويشعر بالفوز ويترقى في اللعبة بأوسمة منها «قاتل محترف»، «سفاح»، «مصاص الدماء» وغيرها الكثير...؟! لقد أكد العالم باندورا أن أغلب السلوك الإنساني هو متعلم بالملاحظة وأن السلوك الجديد يتشكل بعد ترميز المعلومات كدليل للأفعال<sup>[3]</sup>.

وهذه دراسة (Karyn Riddle) اختبرت العلاقة بين مستويات التعرض (للتلفزيون) خلال مرحلة المراهقة وإدراك الواقع الاجتماعي، بالتطبيق على المواد الإخبارية التي تحتوي على مشاهد للعنف، وقد أجرى الباحث دراسته على عينة قوامها (207) مفردة، وتوصلت الدراسة إلى عديدٍ من النتائج، من أهمها: وجود علاقة سلبية بين مشاهدة الأخبار التي تحتوي على مشاهد العنف وإدراك الواقع الاجتماعي خلال مرحلة التعليم الأساسي والثانوي العام، وكشفت الدراسة أيضاً وجود علاقة سلبية بين تعرف أخبار تحتوي على مشاهد عنفٍ، وسهولة إدراك تلك المشاهد خلال مرحلة التعليم الأساسي، كما كشفت عن وجود علاقة بين التعرض للأعمال الدرامية الخيالية التي تحتوي على مشاهد عنف، وعلى معتقدات المراهقين حول الواقع الاجتماعي<sup>[4]</sup>.


1 القلق لدى الأطفال من مستخدمي الألعاب الإلكترونية، مجلة الآداب، ستار جبار غانم العبودي: 301-302.  
2 من أشكال العنف ضد الأطفال الألعاب الإلكترونية، أمل حامد سالم، ص: 118.  
3 القلق لدى الأطفال من مستخدمي الألعاب الإلكترونية، مجلة الآداب، ستار جبار غانم العبودي، ص: 292.  
4 التعرض لألعاب (الفيديو) جيم الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين: دراسة مقارنة بين طلاب المدارس الثانوية في مصر والبحرين، حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية، د. عبد الصادق حسن، ص: 30.

إن الألعاب التي يعتمد الفوز فيها على عدد الأشخاص والكائنات والتي يتم قتلها؛ تؤدي إلى تنمية دوافع العنف والشر لدى الطفل، إذ تجعله يعتاد صور الدماء والقتل وغيرها من أشكال العنف، وهو ما يؤدي إلى عديد من الأخطار على الذين يمارسون هذه الألعاب لفترات طويلة.

وبذلك يتبين أن مشكلة العنف باتت تؤثر في العلاقات في الأسرة بل وفي المدرسة أيضًا، فقد أصبحت المدارس تشتكي من ظهور السلوكيات السلبية بين طلاب المدارس الابتدائية مثل: العنف، والقسوة، والضرب، والخروج عن طاعة المعلم<sup>[1]</sup>، فهذه السلوكيات العنيفة ليست سوى نتاج الاستخدام المفرط للأجهزة الذكية، فهي التي تشعره بأنه هو المسيطر الأول والأخير، مما يجعل الوالدان والمعلمون يفقدون هيبتهم أمام الطفل<sup>[2]</sup>.

كل هذه المعطيات والدراسات بدورها تضع أيدي الوالدين على مسببات الشكاوى الشائعة من الشجار العنيف بين الأشقاء، ومن عنف الأبناء وعصبيتهم تجاه والديهم أو أصدقائهم، كما تضعهم في موقف واضح أمام مسؤوليتهم الوالدية تجاه تنشئة أبنائهم وحمايتهم من المخاطر السلوكية والنفسية.

فإن من بين هذه المسؤوليات الاطلاع على تصنيف اللعبة الإلكترونية قبل السماح للأبناء بشرائها أو تحميلها، من خلال البحث في بيانات التعريف باللعبة عن هذه الرموز:

الرمز	دلالة التصنيف العمري
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب لجميع الفئات العمرية ابتداءً من سن الثالثة. وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على بعض أعمال العنف ولكن في سياق كوميدي (مثل أشكال العنف الموجودة في أفلام توم وجيري) ولكن بشكل لا يمكن الطفل من الربط بين الشخصية الكرتونية المتحركة على الشاشة والشخصيات البشرية الحقيقية، بل هي شخصيات خيالية تمامًا. كما ينبغي خلو اللعبة من أي أصوات أو صور مخيفة ومرعبة بالنسبة للأطفال الصغار أو أي لغة سيئة، كما يجب خلو اللعبة من أي مشاهد عربي أو أي إشارة إلى لغة أو أفعال جنسية.

1 ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية الرياضة، محمد السيد مطر، ص: 207.  
2 أطفالنا والأجهزة الذكية، مجلة ينابيع، جامعة القدس، العدد 6، 2015: 21.

الرمز	دلالة التصنيف العمري
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم سبع سنوات أو أكثر، وهذا التصنيف مشابه من تصنيف مرحلة السنوات الثلاث وقريب منه، إلا أن ألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على بعض المشاهد أو الأصوات المخيفة المسموح بها لهذه الفئة العمرية، كما قد تحتوي على مشاهد عربي جزئي، ولكن ليس في سياق جنسي.
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم اثنتي عشرة سنة أو أكثر. وألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على مشاهد عنف تمارس من قبل شخصيات خيالية أو رسوم كرتونية متحركة أو حيوانات ولكن ليس من قبل الإنسان. كما أن ألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على مشاهد عربي لشخصيات رسومية أو كرتونية. كما قد تحتوي على قدر قليل من اللغة السيئة أو الألفاظ غير المقبولة لكنها لا تصل لحد الشتائم الجنسية.
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب الذين تبلغ أعمارهم ست عشرة سنة أو أكثر. وقد يشتمل محتوى اللعبة في هذا التصنيف على تصوير العنف أو الأفعال الجنسية بدرجة قريبة أو مشابه لما هو حاصل في الحياة الحقيقية. كما قد تحتوي اللعبة على لغة أكثر تطرفاً، أو تحتوي على مشاهد فيها تشجيع على تعاطي التبغ والخمور والمخدرات وارتكاب عديد من الأنشطة الإجرامية وممارستها..
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب البالغين الذين أعمارهم ثماني عشرة سنة أو أكثر. وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على مشاهد عنف شديد ووحشية غير معقولة قد تؤدي باللاعب إلى التفاعل مع هذا العنف مع شعور بالاشمئزاز، كما قد تحتوي ألعاب هذا التصنيف على مشاهد مطوّلة وواضحة ومتكررة من العري أو الممارسات الجنسية، كما قد تحتوي على مشاهد يتم فيها تعاطي المخدرات.



أيها المربي الكريم، توفيرك لابنك جهاز ألعاب إلكتروني، أو جهاز جوال ذكي يستخدمه في الألعاب الإلكترونية، يستلزم منك كثيراً من الرقابة الوالدية سواء المباشرة منها أو عبر تطبيقات تقنية مخصصة، كما يستلزم منك أيضاً كثيراً من الجهود الوقائية لبناء الرقابة الذاتية لدى ابنك، تذكر أن أولادك وسلامتهم ومستقبلهم مسؤوليتك، وهم أمانة في عنقك.



مسجلة بوزارة الموارد البشرية والتنمية الاجتماعية برقم (496)  
ص.ب. ٥٠٩٠ - الدمام ٣١٤٢٢ - المملكة العربية السعودية  
الدمام/ ت: ٨١١٧٤١٥ - ف: ٨١١٧٤١٩  
الجبيل/ ت: ٣٤٦١٠٦٢ - ف: ٣٤٥٠١٩٠

info@weaam.org.sa  
@weaamorg www.weaam.org.sa

