

تمثل مشكلة العنف إحدى المشكلات التي تقلق دول العالم ومنها الدول العربية، وتزداد خطورة هذه المشكلة عندما يزيد حجم جرائم العنف في هذه الدول، أي اتجاه جرائم العنف نحو الزيادة، ويأتي الاهتمام بهذه المشكلة نظراً لما يترتب على العنف من أضرار تقع على ضحايا هذه الجرائم، ومؤسسات المجتمع وأفراده، وتهديدها للأمن والاستقرار في المجتمع، وتهديد الأمان الشخصي للأفراد.



د. عادل عبدالجواد محمد*

الألعاب الإلكترونية . وثقافة العنف

وعلى الرغم من الجهود المبذولة لمواجهة هذه المشكلة، لكن يلاحظ اتجاه ظاهرة العنف للزيادة، حيث يشير العنف إلى سلوك أو فعل لفظي أو مادي أو إكراه معنوي أو مادي، يقوم به شخص ضد شخص آخر أو ضد أشخاص آخرين، أو يقوم به أشخاص ضد شخص آخر أو ضد أشخاص آخرين، بطريقة غير شرعية، فينتج عنه ضرر مادي أو معنوي يلحق بالضحية، ويعاقب عليه القانون وسأنتقل إلى إلقاء الضوء على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في اكتساب سلوك العنف، وسبل التقليل من ذلك.

مفهوم العنف

حيث أن مفهوم العنف violence، من الناحية اللغوية، يرجع إلى الكلمة اللاتينية violentia والتي يشير معناها إلى استخدام القوة. وهناك تعريف إجرائي للعنف، فالعنف يشير إلى السلوك اللفظي أو الفعل المادي غير الشرعي، الذي يقوم به شخص أو بعض الأشخاص، تجاه شخص آخر، أو مجموعة أشخاص آخرين، مما ينتج عنه إصابتهم بضرر معنوي أو مادي.

بعض فوائد الألعاب الإلكترونية

هناك بعض الفوائد التي تنتج عن الألعاب الإلكترونية؛ من الناحية الاقتصادية التي تصل إلى مليارات الدولارات، وما تؤديه من تطوير القدرات الذهنية والتعليمية للأطفال الذين يستخدمون هذه الألعاب.

١ - بعض الفوائد الاقتصادية :

أوضح المهندس علي بن مسعود "السنيني وزير الشؤون الرياضية بسلطنة عمان" في افتتاحه فعاليات مؤتمر الألعاب الإلكترونية الثاني الذي نظمته الهيئة العامة للمناطق الصناعية، بأن هناك فرصاً كثيرة متاحة للاستثمار في قطاع الألعاب الإلكترونية وهو قطاع واعد يمتلك الكثير من الفرص مشيراً إلى أن مثل هذا القطاع يفتح أفقاً كبيرة للتعليم وتشغيل القوى العاملة الوطنية حيث يزخر بفرص كبيرة. وأن هناك جهوداً كبيرة تبذلها الحكومة فيما يخص الاهتمام بقطاع تقنية المعلومات وغيرها تتمثل في إنشاء واحة المعرفة والحكومة الإلكترونية، مؤكداً بأن دخول شركات الألعاب الإلكترونية يخدم المهتمين بهذه الألعاب كما أنه يمكن للشركات المحلية الاستفادة من الخبرات العالمية.



برنامج الحاضنات بواحة المعرفة وفكرة أفضل مشروع تجاري الذي اختتمت دورته الأولى مؤخراً.

٢ - بعض الفوائد العقلية والصحية :

تؤكد إحدى الدراسات الاجتماعية المصرية على أن الأطفال الذين يستخدمون الكمبيوتر في سن مبكرة تتطور لديهم القدرات الذهنية والتعليمية أكثر من الأطفال الذين لا يستخدمونه. ونتائج هذه الدراسة قد تتعارض مع نتائج عدد من الدراسات الأخرى.

أظهرت دراسة جديدة أجراها الباحثون في جامعة نوتنجهام ترينت البريطانية، أنها قد تساعد في تخفيف آلام المرضى من الكبار والصغار الذين يخضعون للعلاجات الصعبة كالعلاج الكيماوي للسرطان، من خلال تحويل انتباههم ومساعدتهم في اكتساب مهارات ذهنية جديدة . وتوضح هذه الدراسة أن مستويات الانتباه والتركيز الضرورية لممارسة هذه الألعاب تصرف انتباه اللاعب عن الإحساس بالألم أو الإحباط، كما تساعد في تنمية قدرات الأطفال الذين يعانون من عدم القدرة على التعلم والاستيعاب.

وأشار الخبراء إلى أن استخدام ألعاب الحاسوب في حالات مرضى مصابين بإصابات في اليدين أو الذراعين ساهمت في تعزيز القوة والبراعة وأكسبتهم مهارات اجتماعية جديدة، كما ساهمت في تحسين نوعية حياة المرضى الذين يستخدمون المقاعد المتحركة بسبب إصابتهم في العمود الفقري والحبل الشوكي، إضافة إلى المصابين بحروق بالغة وضمور العضلات.

يتضح مما سبق أن الألعاب الإلكترونية ؛ ينتج عنها بعض الفوائد سواء من الناحية الاقتصادية التي يستثمر فيها ويتحقق منها الكثير من مليارات الدولارات ، بالإضافة إلى بعض ما تضيفه من تطوير للملكات والقدرات الذهنية والتعليمية للأطفال مستعملي هذه الألعاب .



وبينت الدراسة التي أجراها فريق التسويق بالمؤسسة (مؤسسة المناطق الصناعية) والتي أكدت أهمية سوق الألعاب الإلكترونية ودوره في رفد وتعزيز الاقتصاد الوطني، خاصة بعد تنامي هذا القطاع عالمياً. حيث من المتوقع أن تصل حصة سوق الألعاب الإلكترونية وألعاب الجوال على مستوى العالم ٤٢,٨ بليون دولار أميركي في عام ٢٠١٠م، وأن يصل عدد مستخدمي هذه الألعاب إلى ٢٢٠ مليون مستخدم عام ٢٠٠٩م.

وأشار المهندس محمد بن حمد المسكري مدير عام واحة المعرفة بمسقط أن مدونات الألعاب الإلكترونية انتشرت في جميع أنحاء العالم من أفغانستان والسعودية والولايات المتحدة وكندا ورومانيا إلى جنوب أفريقيا والبرازيل، وصار الناس جميعاً يعرفون ما هي واحة المعرفة بمسقط والألعاب الإلكترونية. وأن هذه الألعاب لم تعد مجرد تسلية وإنما باتت وسيلة تعليمية وتدريبية، وأصبحت تعنى بمساعدة الناس على تعلم كيفية إدارة الأموال ومحاربة الأمراض والاستعداد للطوارئ والتعامل مع الكوارث الطبيعية وتدريب طياري القوات الجوية وإرشاد علماء الأحياء حول حفر آبار النفط ومساعدة الأطفال على تعلم اللغة الإنكليزية وشغل أوقات فراغهم في الإجازات.

وأوضح سلطان بن سالم الحبسي " الرئيس التنفيذي للهيئة العامة للمناطق الصناعية بسلطنة عمان " بأن سوق الألعاب الإلكترونية يعد سوقاً واعداً في دول مجلس التعاون الخليج وهي سوق تنمو باستمرار ، مبيناً أن المؤتمر استطاع أن يفتح أفقاً واسعة للاستثمار في هذه الألعاب لما تمثله من فرص كثيرة . وأن المؤتمر استطاع أن يبرز بعض الألعاب وكان هناك رغبة كبيرة بعد انتهاء المؤتمر الأول وخاصة من قبل الشباب للدخول إلى عالم هذه الألعاب وما تحويه من فرص. وأن هناك جهوداً كبيرة تبذل فيما يخص توفير الكثير من الامتيازات للراغبين في الاستثمار في هذا القطاع من خلال





الألعاب الإلكترونية واكتساب السلوك الإجرامي

نظراً لأن السلوك الإنساني سلوك ومتعلم ، فقد أشارت بعض البحوث والدراسات العلمية ، إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد ينتج عنها اكتساب السلوك الإجرامي .

القول أن الألعاب الإلكترونية تأخذ الأطفال إلى عالم القتل والجريمة والخيال الهدام، بالإضافة إلى إعطاء الطفل الشعور الكاذب بالانتصار لأنه استطاع أن يسيطر على ذلك العالم من خلال تحريك الفأرة أو كبسة زر كما يقولون فيشعر عندها بالقوة ويخدع نفسه كما تؤدي هذه الألعاب إلى إدمان الأطفال على الجلوس أمام شاشة الكمبيوتر لساعات طويلة... فينعزل الطفل عن أسرته وأصدقائه ويهمل واجباته لأن التشويق الذي تحمله تلك الألعاب لا يترك مجالاً للطفل كي يفكر بمن حوله.

والتقليد، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب من هذه المشاهدات المتنوعة المثيرة.

الألعاب الإلكترونية واكتساب العنف

فقد أظهرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم .

أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، فضلاً عن إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين . وذلك من خلال انتشار الألعاب التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، تلك التي تتسلل إلى الأسواق عن طريق بعض ضعفاء النفوس الذين يجلبونها عن طريق الإنترنت ومن ثم يقومون بترويجها.

وبالنسبة للألعاب الإلكترونية فإن العنف فيها أكبر ومفردات العنف أكثر بل فيها تعمد لهذه المسألة حتى يضمنوا تقبل الطفل لها وأنها تؤثر على الأطفال تأثيراً سلبياً لأنها تمنعه من بناء علاقات مع الآخرين وتؤثر على مستواه الدراسي . أضف إلى ذلك أن تلك الألعاب بما فيها تترسخ بذهن الطفل على أنها أمور طبيعية وملائمة للواقع . ويجب إيجاد بديل لتلك الأعمال السيئة بأعمال جيدة ومفيدة وجاذبة للأطفال. وتحدث د. أحمد المجذوب المستشار بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية والجنائية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية فبين :

أن الغزو الاباحى للألعاب الإلكترونية والفيديو يعد أحد أخطر أنواع الغزو الذي يؤثر على عقيدة وسلوك وأخلاق وهوية وعادات الأطفال والمراهقين في المجتمعات الإسلامية المحافظة اليوم، فمحتويات هذه الألعاب تتضمن كما هائلاً من الأشياء غير الأخلاقية كالصور الخليعة والمقاطع المتدنية والقصص الفاحشة والخيالية والطرق العنيفة المختلفة والمتنوعة وأساليب لعب القمار وكيفية شرب الخمر.. الخ ، والأشرطة الخاصة بهذه الألعاب ما هي في نهاية المطاف إلا وسائل لهدم الأخلاق والقيم. أما الجانب السلوكي للأطفال فيتأثر سلباً بما يشاهدوه من ألعاب الفيديو والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر؛ مما يجعل سلوك الطفل يميل إلى العنف والعدوانية





يخل بدينه وصحته النفسية، ولا بد من تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، وألا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية. ويوجد مقترحات لتقليل مخاطر الألعاب الإلكترونية منها

ما يلي :

- ١ - تعريب ألعاب الفيديو والكمبيوتر وتقديم هذه الألعاب بصيغة عربية.
- ٢- تقديم شخصيات وأفكار وقيم عربية كنماذج للسلوك.
- ٣- إشراف الأسرة (الأم والأب) على الألعاب الإلكترونية.
- ٤- تقليل الفترة التي يقضيها الطفل مع هذه الألعاب.
- ٥- شرح الأسرة باستمرار لمدلولات هذه الألعاب وعبوبها وإيجابياتها للطفل .
- ٦- تشجيع الأطفال على ممارسة الرياضة من منطلق صحي وتربوي أفضل بكثير من الألعاب الإلكترونية لتنمية المدارك الحسية والحركية وتنمية الجسم والروح الجماعية .
- ٧- توعية الطفل بمبادئ وأضرار الجلوس الطويل أمام الشاشة واختيار اللعبة المناسبة.

خلاصة القول :

لقد قامت بعض النظريات العلمية بتفسير العنف الناتج عن وسائل الإعلام ، ومنها ما يعتبر مشاهدة العنف في الألعاب الإلكترونية وما بها من أنماط لسلوك العنف ، يكون له تأثير على الأطفال .

حيث أشارت نظرية التعلم الاجتماعي إلى أن السلوك العدواني (سلوك العنف) يتم اكتسابه من خلال التجربة المباشرة (التجربة والخطأ) ، أو بملاحظة سلوك الآخرين أو بالطريقتين معاً ، وذلك من خلال التعلم الاجتماعي لهذا السلوك.

* شرطة دبي - دولة الإمارات العربية المتحدة ■

أن هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفاً؛ وذلك لما تحتويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وقد أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها، كما أنها تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تثار المشكلات بين الأخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للانفاق على هذه اللعبة.

ويرى د.عسكر : أنها تعمل على تنمية العنف عند الأطفال وضعف الذاكرة .. إلخ ، فأكدت دراسة أجرتها جامعة " ستانفورد " الأمريكية عن أسباب مظاهر العنف عند أطفال المدارس في المرحلة الابتدائية أن مشاهدة أفلام العنف والجنس في التلفزيون والفيديو وممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية تُعد سبباً رئيسياً لعنف الأطفال.

وخلصت دراسة بريطانية إلى أن " الأفلام الكرتونية " و " الألعاب الإلكترونية " أودت ببعض " الأطفال والمراهقين " إلى حد الإدمان المفرط، بل أن نسبة جرائم الأطفال ارتفعت إلى نسبة ٤٤ في المائة، ومنها : " جرائم أطفال يحرقون أقرانهم . وطفل يقتل والديه. وأطفال يغتصبون فتيات صغيرات " ، بعد إغراقهم بهذه الألعاب الإلكترونية .

وأضاف د. بن عسكر : نحن قد نساعد من حيث لا نشعر إلى تبني أبنائنا السلوك الإرهابي ، من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية لقضاء وقت الفراغ ، ففي الأسواق بعض البرامج التي تعلمهم القتل والذبح بطرق وأساليب شتى خارج المؤلف بل قد تصل بهذه البرامج إلى أن يقتلوا رجل الأمن والرجل المدني في سبيل الحصول على المبالغ المالية المرصودة لهم من خلال هذه الألعاب الإلكترونية ولا شك أن هذا السلوك يساعد في التقليل من هيبة رجل الأمن بل قد تساعد في التقليل من حرمة دم الإنسان المسالم.

مما سبق نتبين أن الألعاب الإلكترونية بما تحتويه من أعمال عنف وتدمير لجذب الأطفال لهذه الألعاب وإدمان البعض عليها ربما تؤدي بهم لاكتساب سلوك العنف .

توصيات ومقترحات

يرى د. أحمد المجذوب : أن أساس المشكلة يتمثل في عدم وجود خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ الأطفال، مما يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب " كلكم راع وكلكم مسؤول عن رعيته " فهي تحدد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه، فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسباً للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما