

التصنيف العالمي للألعاب الالكترونية

إعداد

م.د / ريم خميس مهدي

مركز دراسات المرأة - جامعة بغداد

Doi: 10.33850/ejev.2020.73497

قبول النشر: ٢٦ / ١ / ٢٠٢٠

استلام البحث: ١٤ / ١ / ٢٠٢٠

المستخلص:

تعد الألعاب الالكترونية وسيلة تقنية حديثة أجتاحت الاسواق العالمية . و عانت المجتمعات العربية من نقص المعرفة أو فهم للتقييم العمري المخصص للألعاب الإلكترونية . توجد تصنيفات متعددة للألعاب الالكترونية وفقاً لنوعية المحتوى و العمر المسموح بممارستها . وحدّد جلس تصنيف برامج الترفية العمر المناسب و المحتوى الخاص بالألعاب الفيديوية ، أما التصنيف الاوروبي فيعتمد الى وضع الرموز التحذيرية و كلك المجلس البريطاني لصناعة الافلام . و هناك عدة نصائح طرحتها الجمعية الامريكية لطب الأطفال حول كيفية اختيار لعبة الكترونية مناسبة للطفل . التوصيات : يختتم البحث بمجموعة من التوصيات و المقترحات أهمها ضرورة تشجيع الوالدين على الالتزام و تبني التصنيف العالمي للألعاب لتجنب تعريض الطفل لمشاهد غير مناسبة ، و أهمية ابتكار تصنيف عربي للألعاب يتناسب مع البيئة العربية .

كلمات مفتاحية : تقنية ، أجهزة ذكية ، العمر ، مجتمع عربي .

Abstract:

Electronic games are a modern technology that has swept the global market. Arab societies have suffered from a lack of knowledge or an understanding of the age assessment for electronic games. There are multiple categories of electronic games according to the type of content and the age allowed to play . The Entertainment Software Rating Board (ESRB) determined the appropriate age and content for video games, while the European classification sets warning signs and also British Board of Film Classification (BBFC) . there are several tips offered by the American Academy of pediatrics on how

to choose a suitable electronic game for the child Recommendations: The research concludes with a set of recommendations and proposals, the most important of which is the need to encourage parents to adopt the global classification of games to avoid exposing the child to inappropriate scenes, and the importance of creating an Arab classification for games commensurate with the Arab environment .

Keywords : Technology , Smart Devices , Age , Arabic Society .

مشكلة البحث :

تعد الألعاب الالكترونية وسيلة تقنية حديثة اجتاحت الاسواق العالمية بعد التطور الهائل في عالم الشبكة العنكبوتية . و لأن مروجي هذه الألعاب من بلدان مختلفة ، فقد عانت المجتمعات العربية من نقص المعرفة أو فهم للتقييم العمري المخصص للألعاب الإلكترونية ، فالكثير من الأسر لا تكتث لمحتوى الألعاب التي يفتتها أطفالهم و من غير علم بأن الكثير من تلك الألعاب قد تحتوي على أمور مُخصصة لفئة عمرية محددة بإمكانها التأثير على سلوك الطفل بطريقة قد تكون سلبية .

و هذا الانتشار في وسائل الترفيه و ما تبثه من موضوعات ذات صلة بالعنف و انتشار الألعاب الالكترونية التي تعتمد على العنف و توفر عنصري الاثارة و التشويق و التي تشد انتباه الاطفال و المراهقين من ممارسي اللعبة و قد تجعلهم يعتادون عليها و يقدون محتوياتها و قد ينجم عنه قلق الآباء من النتائج المترتبة على مشاهدة محتويات العنف في هذه الوسائل ، (المغذوي ، ٢٠١٨ ، ص ٣٠٣) .

ان هذا البحث يركز على آلية تصنيف الألعاب وفقاً للمحتوى و العمر لضمان خطورة أقل خلال ممارسة اللعبة الالكترونية .

أهمية البحث :

لا يُخفى على أحد الجانب التطوري و الترفيهي الذي تقدّمه الألعاب الالكترونية لممارسيها ، و التنوع المذهل الذي تمنحه للاعبين من مختلف المراحل العمرية . و تبلغ نسبة الاطفال الممارسين لها ٩١% في الولايات المتحدة لوحدها و بعمر ٧-١٢ عاماً ، و بلغت أرباح الألعاب في الولايات المتحدة لعام ٢٠١٠ حوالي ٢٥ مليار دولار ، (Granic et.al. , 2014 , p.66) .

و تتسم الألعاب الالكترونية بإستعمال حاستي البصر و السمع مما يجعل التعلم منها أطول أثراً ، كما يتحرر اللاعب فيها من الخصومة و النزاع في حالة اللعب الانفرادي و هي من أكثر الألعاب التي تثير التفكير و تحفز النمو العقلي للاعب . كما تسهم في تطوير الذاكرة و سرعة التفكير و حس المبادرة و المنطق و التخطيط ، كما تسهم في التألف مع الاقليات

الجديدة من حيث السيطرة و تولي تشغيل المقود و عصا التوجيه و التعامل مع الآلات بإحتراف ، (المغذوي ، ٢٠١٨ ، ص ٣٢١) .

ان تصنيف الالعب الالكترونيّة سهل من مهمة الآباء في الاختيار الصح للعبة المناسبة لعمر الطفل و بالنتيجة الحصول على أفضل النتائج منها .

أهداف البحث : يهدف البحث الحالي الى :

- بيان أنواع الألعاب الالكترونية

- بيان التصنيف العالمي للألعاب الالكترونية

- بيان آلية اختيار اللعبة المناسبة

حدود البحث : يتحدد البحث الحالي بطرح التصنيف العالمي المتبع للألعاب الالكترونية المناسبة في كل مرحلة عمرية .

تحديد المصطلحات :

اللعبة الالكترونية : هي استخدام للتقنية و الرسوم المتحركة - من قبل شركات متخصصة - في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر - موجود فعلياً أو عبر النت - يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز و الشعور بنشوة الانتصار و تسود روح التحدي و المغامرة عبر مراحل متعددة تندرج من السهولة إلى الصعوبة " .

وتعريف آخر : أنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مُفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب او الهواتف النقالة والتلفاز والفيديو ، (سبتي ، ٢٠١٣ ، ص ١)

التصنيف العالمي للألعاب

تاريخ نشأة اللعبة الالكترونية :

بدأ أول تاريخ للالعاب الالكترونية عام ١٩٥٠ عندما طوّر اختصاصيو الكومبيوتر ألعاباً و محاكاة بسيطة بغرض الترفيه ، و لم تتوج بشعبية عالية الا ببداية السبعينات و الثمانينات من القرن الماضي عندما ظهرت الألعاب التي تعتمد على المقود و الأزرار و وحدات التحكم .

و أصبحت الألعاب في الثمانينات وسيلة ترفيهية معروفة و جزء من الثقافة الشعبية الحديثة في معظم أنحاء العالم و فيها ظهر الجيل الثالث من لوحات المفاتيح Keyboard في حين ظهر الجيل الرابع ما بين ١٩٨٧ - ١٩٩٩ .

و في الفترة ما بين ١٩٩٣ - ٢٠٠٦ بدأ ظهور الجيل الخامس المتمثل بظهور ألعاب الهاتف المحمول و من بعده الجيل السادس و الذي اصبحت خلاله الألعاب عبر الانترنت و الألعاب المحمولة جزء رئيس من ثقافة الألعاب المنتشرة . و في الجيل السابع ، ظهرت الحوسبة السحابية ، كما اصبح بإمكان اللاعب ان يتحكم باجراءات اللعبة بحركة واقعية .

و ظهر الجيل الثامن - الحالي - في عام ٢٠١٣ . و لا زالت الألعاب الالكترونية لها الأولوية في الأرباح السوقية في آسيا و أوروبا ، (Wikipedia , 2019 , p.1) .

تصنيف الألعاب الالكترونية : تم تصنيف الالعاب الالكترونية لعدة تصنيفات ، منها :

تصنيف الألعاب الالكترونية وفقاً للأجهزة المستعملة :

كما في التصنيف السينمائي ، حيث يتم تقسيم نوعية الافلام و هو المعروف إصطلاحاً بلفظ Genre ، فالامر نفسه يتم مع الألعاب الألكترونية ، في البداية تم عمل تقسيم وفقاً للأجهزة المستعملة في هذه الألعاب و هي كالتالي :

١. جهاز ألعاب الفيديو : Video game console هو جهاز متخصص في تشغيل ألعاب الكترونية فقط و لا يصلح لوظائف أخرى و منها أجهزة مثل الخاص بشركة سوني Sony و المعروف باسم بلاي استيشن Play Station ، و الجهاز الخاص بشركة ميكروسوفت Microsoft و المعروف باسم اكس بوكس X-Box .

٢. الكمبيوتر الشخصي : Personal Computers و هي الأجهزة المتداولة في العديد من المنازل العصرية هذه الأيام و التي تصلح لمجموعة مختلفة من الوظائف بواسطة مجموعة من البرامج تقوم بأعمال هندسية أو مكتبية ، تصفح الانترنت ، الاستمتاع بوسائط أخرى كمشاهدة الأفلام أو سماع الأغاني ، استقبال البث التلفزيوني ، مضافاً إلى كل هذا إمكانية ممارسة ألعاب الكترونية من خلالها .

٣. أجهزة التليفون الخليوي بنماذجه المختلفة Cell phone & other mobile devices :
نموذجها الواضح هي أجهزة المحمول المتداولة و كذلك منها الأنواع الأكثر تعقيداً مثل I phone و Black berry .

٤. ماكينات المحاكاة : Arcade machines و هي التي اصطلح عليها بأجهزة الفيديو جيم ، هي أجهزة كبيرة الحجم تقدم لعبة واحدة في كل جهاز و تنتشر في مناطق ذات التجمع مثل الملاحق التجارية و دور العرض و مدن الملاهي .
و لكن تعقد موضوعات الألعاب و توسع مجالاتها السردية أدى في النهاية إلى القيام بتقسيم نوعي جديد :

- ألعاب الحركة : Action games و هي الألعاب التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية الكترونية داخل اجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كجبال أو الجري .. الخ ، و يكون الهدف في النهاية هو التخلص من العدو و تحقيق الهدف كما في لعبة Doom أو لعبة أخرى شهيرة Tomb Rider و التي تحولت إلى سلسلة من الألعاب و أيضاً تم انتاج فيلمين باستخدام نفس أجواء و شخصيات اللعبة .

- الألعاب الرياضية و القيادة : Sports & Driving games و هي الألعاب التي تقدم محاكاة واقعية للممارسة الألعاب الرياضية حيث يصبح على اللاعب التحكم في فريق من اللاعبين في كرة القدم مثلاً و يقوم بدور المدرب لهم بأن يضع الخطط و يلعب مباراة ، كما أن هذا النوع يضم ألعاب السيارات المختلفة ، و الملاحظ أنه مع تطور تقنيات هذه الألعاب أصبح من الممكن أن تري لاعبين من الواقع مجسدين في الألعاب و يستطيع اللاعب أن

يستخدمهم في فريقه و بالطبع فإن هذا كله تم بموافقة الاتحادات الرياضية المختلفة في مقابل حصولها على نسبة من الارباح و في بعض الأحيان - خاصة في الألعاب الفردية - يتم انتاج ألعاب باسم اللاعب كما حدث في لعبة الجولف التي تحمل اسم لاعب جولف أمريكي شهير Tiger Woods .

- ألعاب استراتيجية : Strategy games و هي ألعاب كما يشير اسمها إلي حاجتها لقدرات خاصة عند اللاعب من المعرفة و التفكير لا مجرد التحكم و التحرك كما في الألعاب الأخرى ، و منها لعبة Sid Mire's Civilization فاللاعب هنا عليه أن يستعمل الموارد التي لديه بعناية و يتحكم في مواطنين و رغباتهم و وحدات عسكرية .. الخ .

- ألعاب المغامرات : Adventure games هذه النوعية هي أكثر ما تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه ، فاللاعب يرسل في رحلة بحث و يصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها و مواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك و تتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مخلقة تماماً كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء أو أجواء تاريخية لم تعد موجودة كالصور الوسطى .

- ألعاب إطلاق النار : Shooter games كما يقترح اسمها فهي الألعاب التي ترتبط بإطلاق النار و استعمال الأسلحة على أهداف مختلفة حية في أغلبها و انتشرت هذه الألعاب بأسلوب Multiple أي متعددة اللاعبين في نفس الوقت ، فيمكن أن يشارك أكثر من لاعب في خريطة أو ساحة ما داخل اللعبة كل منهم يلعب بشخصية مختلفة و يكون الهدف هو أن يقتل الآخرين - داخل اللعبة بالطبع - قبل أن يتعرض هو للقتل ، من هذه النوعية نجد لعبة مشهورة التداول في أوساط لاعبي الكمبيوتر و هي Middle Of Honor.

- ألعاب قتالية : Fighting games هي ألعاب تعتمد على مواجهات قتالية اعتماداً على فنون القتال اليدوية كالملاكمة مثلاً أو الكاراتيه و مختلف فنون القتال الآسيوية ، و لا يوجد فيها استعمال للأسلحة فقط معارك جسدية حيث يصبح على اللاعب مواجهة قتال مع لاعب آخر أو لاعب افتراضي مبرمج من قبل اللعبة و الهدف فيها هو إما قتل المنافس أو هزيمته ، و من أشهر هذه الألعاب Mortal Kombat .

- ألعاب محاكاة : Simulation games و هي ألعاب تتمتع بقدر كبير من الواقعية و تتطلب خبرة من اللاعب في مجالها ، لذلك لم يكن غريباً أن تكون وراء هذه الألعاب مؤسست عسكرية في بعض الأحيان كسلسلة الألعاب المرتبطة بموديلات الطائرات القتالية الأمريكية F22 على سبيل المثال فاللعبة عبارة عن أن اللاعب يقود طائرة عليه التعامل مع كل مفاتيح اللعب أمامه كأنه يقود طائرة حقيقية بكل التفاصيل المعقدة لقيادة الطائرة ، و قد ظهر نموذج خارج إطار هذه الألعاب العسكرية للعبة اجتماعية The Sims و هي لعبة تعتمد على شخصية رئيسية يختار اللاعب كل شئ فيها بدءاً من الملامح و نسب

الجسم و المهنة و يبدأ اللاعب في التحكم في هذه الشخصية الافتراضية ليدخل بها لعالم افتراضي فعليه أن يقيم علاقات اجتماعية و يبدأ في تكوين أسرة و العمل و اكتساب مهارات اجتماعية مختلفة . و الملاحظ بعد هذا التحديد النوعي أن هناك بعض الأنواع أكثر شهرة من البعض الآخر وفقاً للأجهزة المستخدمة لممارستها فالألعاب الاستراتيجية مثلاً منتشرة أكثر على أجهزة الكمبيوتر الشخصي على عكس الألعاب القتالية التي تنتشر أكثر على أجهزة البلاي ستيشن ، (بهاء ، ٢٠١٤ ، ص١) .

التصنيف العالمي للألعاب الالكترونية وفقاً للعمر :

تخضع الألعاب الفيديوية للكثير من أنظمة التصنيف العالمية التي تحدّد العمر المسموح للخوض في لعبة معينة من قبل الأطفال و المراهقين . من ضمن أشهر هذه التصنيفات ما يأتي :

أولاً : مجلس تصنيف برامج الترفيه The Entertainment Software Rating Board (ESRB)

تحدّد هذه المؤسسة الأميركية العمر و المحتوى الخاص بالألعاب الفيديوية ، و تم تأسيسها عام ١٩٩٤ من قبل جمعية برامج الترفيه Entertainment Software Association استجابة للردود الافعال الغاضبة من قبل الأسر و المتابعين حول الألعاب ذات المحتوى الجنسي الفاضح أو العنيف (Wikipedia , 2019 , p.1) .

شكل (١) التصنيفات العمرية و رموزها المعتمدة من قبل المجلس الأمريكي لتصنيف البرمجيات الترويحية ESRB



المصدر : fahads.com

هذا ويعد نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية (ESRB) مرجع مهم للتقليل من ضرر الألعاب الإلكترونية، ويقوم هذا المجلس بتصنيف الألعاب حسب الأعمار، كما يقوم كذلك بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة، ويفيد هذا التصنيف الآباء عند الرغبة في اختيار ألعاب مناسبة لأولادهم وبناتهم. وعادة ما يكون تصنيف هذا المجلس موجود في كثير من الألعاب على المغلف الخارجي للعبة، (العمرى، ٢٠١٥، ص ١).

ثانياً : نظام تصنيف محتوى ألعاب الفيديو الأوروبي Pan European Game (PEGI) Information

هو نظام تصنيف أوروبى تم إنشاؤه لمساعدة الأوروبين على اتخاذ قرارات صحيحة فيما يتعلق بالترويج و صناعة ألعاب الفيديو . و تأسس عام ٢٠٠٣ . و تقوم تلك المؤسسات بتقييم جميع الألعاب الإلكترونية قبل صدورها بالأسواق وإلزام الشركات الناشرة للألعاب بإبرازها بشكل واضح، يمكن ان نرى تلك التقييم بأسفل اليسار على كل غلاف ، (PEGI , 2019 , p.1).

معاني شعارات محتوى الألعاب الإلكترونية

	اللعبة تحتوي على لغة سيئة		اللعبة تعلم او تشجع لعب القمار
	اللعبة تحتوي على مواد تشجع العنصرية		اللعبة تحتوي على محتويات جنسية او تعري
	اللعبة تحتوي على تصوير او اشارة لاستخدام المخدرات		اللعبة تحتوي على تصوير للعنف
	اللعبة ربما تخيف او ترعب الاطفال		اللعبة قابلة للعب عبر الانترنت
 @FahadAlaieri		WWW.FAHADS.COM	
المعلومات اعلاه هي الترجمة العربية لما ورد في موقع معلومات العاب أوروبا The Pan-European Game Information (PEGI)			

شكل (٢) معاني شعارات محتوى الألعاب الإلكترونية حسب التصنيف الأوروبي

المصدر : fahads.com



شكل (٣) رموز تحذيرية حسب النظام الأوروبي



شكل (٤) أمثلة اغلفة ألعاب مصنفة وفقاً للتصنيف الأوروبي

المصدر : الموسوعة الحرة

ثالثاً : المجلس البريطاني لتصنيف الأفلام British Board of Film Classification (BBFC)

يعد المجلس البريطاني لتصنيف الأفلام (BBFC)، الذي كان سابقاً المجلس البريطاني لمراقبي الأفلام، منظمة غير حكومية، أسستها صناعة السينما في عام ١٩١٢ وهي مسؤولة عن التصنيف والرقابة الوطنيين للأفلام المعروضة في دور السينما وأعمال

الفيديو (مثل البرامج التلفزيونية ، و الإعلانات ، و أفلام المعلومات / الحملات العامة ، والقوائم و ما إلى ذلك) الصادرة على وسائل الإعلام المادية داخل المملكة المتحدة ، و له إمكانية تصنيف افلام الفيديو و الألعاب وفقاً للعمر ، (Wikipedia , 2019 , p.1)



شكل (٥) : رموز تصنيف الافلام وفقاً للمجلس البريطاني

- و يصنّف المجلس البريطاني الالاعاب الى الرموز الآتية :
- رمز U : و يعني Universal اي مناسب للجميع حيث لا يحوي على مشاهد جنسية أو سلوكيات تشجع للادمان و العنف أو اللفظ البذيء .
 - رمز PG : و يعني Parental Guidance أي مسموح للعب بتوجيهات والدية و لا يسمح بالمشاهدة لمن هم أصغر من عمر ٨ أعوام . حيث يحتوي على القليل من البذاءة أو العنف أو مشاهد العري .
 - رمز 12A/12 : A : و يعني غير مسموح بالمشاهدة لمن هم بعمر أصغر من ١٢ عام . تحتوي على مشاهد معتدلة من العنف و السلوك الجنسي و اللغة البذيئة .
 - رمز 15 : و يعني مسموح لمن هم بعمر ١٥ عاماً فما فوق . المحتوى الجنسي معتدل أما العنف و العري و كذلك اللغة البذيئة فتكون في مستويات عالية .
 - رمز 18 : و يعني انها غير مسموحة لمن هم بعمر أصغر من ١٨ عاماً . و تحتوي على مشاهد عنف صريحة مثل الاغتصاب و خرق القانون و قتل الافراد و تعاطي المخدرات .

- رمز R18 : و يعني ضرورة ترخيصها و طرحها من قبل دور السينما أو المحلات ذات العرض الجنسي و تكون للبالغين فقط . تحتوي على مشاهد جنسية عنيفة كالاذلال و سوء المعاملة و العنف الجنسي و الحوار الجنسي البذيء ، (BBFC , 2019 , pp.18-28) . من خلال ما سبق ، تتعدد وسائل تصنيف الالعاب حول العالم و بما يناسب كل دولة و محاذيرها المجتمعية ، و يعتمد المجلس الامريكي على استعمال الحروف على أغلفة الالعاب في تصنيفه لها ، في حين يعتمد المجلس الاوروبي على استعمال الارقام و الرموز في التصنيف و أيضاً على أغلفة الالعاب المطروحة في السوق ، و في النهاية يركز المجلس البريطاني على دمج الحروف و الارقام في تصنيف الالعاب المطروحة .

كيفية اختيار لعبة الكترونية مناسبة

طرحت الجمعية الامريكية لطب الأطفال American Academy of pediatrics مجموعة توصيات بشأن استعمال الاطفال للاجهزة الالكترونية و كما في الجدول الآتي :

العمر	المسموح به
١٨ - ٢٤ شهراً	تجنب استخدام وسائط الشاشة عدا الدردشة المرئية. يجب على آباء الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ١٨ و ٢٤ شهراً والذين يرغبون في تقديم وسائط رقمية اختيار البرامج عالية الجودة ومشاهدتها مع أطفالهم لمساعدتهم على فهم ما يرونه
٢ - ٥ أعوام	حدد استخدام الشاشة بساعة واحدة يومياً للبرامج عالية الجودة. يجب على الآباء مشاركة الوسائط مع الأطفال لمساعدتهم على فهم ما يرونه وتطبيقه على العالم من حولهم
٦ أعوام فما فوق	ضع قيوداً ثابتة على الوقت الذي تقضيه في استخدام الوسائط وأنواع الوسائط ، وتأكد من أن الوسائط لا تحل محل النوم الكافي والنشاط البدني والسلوكيات الأخرى الضرورية للصحة.

جدول (١) : توصيات الجمعية الأمريكية لطب الاطفال في أوقات استعمال الاجهزة الالكترونية

المصدر : (www.aap.org)

- و من النصائح المقدمة من قبل اختصاصي طب الاطفال و علم نفس الطفل ما يأتي :
- اختر لعبة مناسبة لعمر الطفل و من ضمن التصنيف سابق الذكر .
- إلب مع الاطفال : أفضل طريقة لمعرفة تأثير لعبة على الطفل هي اللعب معه ، و تصنيفها فيما إذا كانت مناسبة للطفل child's friendly أو إذا كانت تعليمية ، فالمراقبة الوالدية مطلوبة في تقييم ما يقضي فيه الطفل وقته .
- اختر لعبة مجانية : قد تعتمد أفضل الألعاب للأطفال على البرامج التلفزيونية المفضلة للطفل و غالباً ما تكون هذه الألعاب مجانية و فيها مكافأة إضافية . عموماً تعد هه الألعاب

مناسبة للعمر (بعد التأكد من تصنيفها) ، وفي كثير من الأحيان يمكن العثور عليها عبر الإنترنت .

- اختر لعبة تشابه اهتمامات الطفل : إذا كان الطفل يحب الرياضة ، ما المانع من اختيار لعبة رياضية له لتشجيعه على تعزيز هوايته ؟ لكن لابد من التأكد ان اللعبة تقدّم خيالاً مناسباً عن الواقع و ليس بديلاً له .

- سيطر على وقت اللعب : يوفّر تحديد وقت للطفل حول لعب ألعاب الفيديو طريقة مناسبة للاستمتاع باللعبة لانه سيتطلع لها كمكافأة له على إنجاز مهامه و هذا يساعد الوالدين على مراقبة مدخول للألعاب عليهم ، و يجب ألا تأتي الألعاب مطلقاً قبل المسؤوليات في جميع أنحاء المنزل أو العمل المدرسي أو وقت الأسرة أو الأنشطة الرسمية اللامنهجية . بالنسبة لمعظم الأطفال والمراهقين ، فإن ٦٠ إلى ٩٠ دقيقة يومياً من ألعاب الفيديو (بعد إكمال المسؤوليات الأخرى) تعد أكثر من كافية .

- حارب ادمان اللعبة : معظم الأطفال غير قادرين على وضع قيود مناسبة على وقت ألعاب الفيديو الخاصة بهم ، كما أنهم لا يستطيعون رؤية أهمية وجود توازن صحي بين الأنشطة المختلفة في حياتهم و هذا امر طبيعي . ومع ذلك ، يجب على الآباء تحمل مسؤولية الحفاظ على عادات ألعاب الفيديو تحت السيطرة . يصبح الأطفال والشباب مدمنين على ألعاب الفيديو .

لا تسمح أبداً لجهاز كمبيوتر أو نظام ألعاب في غرفة الطفل ، وإذا كانت تظهر عليها علامات اللعب الهوس ، فلا يجب تجاهل الأمر - لابد من التصرف بأسرع وقت ممكن .
- نوع في الألعاب : تزويد الطفل بألعاب تعليمية و أخرى ترفيهية تسهم في إشباع رغبات الطفل باللعب و بنفس الوقت تزوّده بدققة من التعلم المطلوب ، (Techaddiction , p.1 , 2019) .

- أضرار اختيار لعبة الكترونية غير مناسبة :

أجرت «ويلكنسن» متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في الأطفال والمراهقين ، واتضح أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حدّ له ، و يمارس دون أي مسوغ ، ويتم فيه تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهدب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب ، رأت ويلكنسن أن الألعاب الإلكترونية تنتم بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية ، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط .

وأكد د. الهدلق أن تقرير ماي Mai الذي نشر في ٢٠١٠ يشير إلى أن معظم أسباب الآثار السلبية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية تُعزى إلى ضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب ، وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبنائهم من الألعاب ، وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية ، (الداود ، بلا ، ص ١) .

المناقشة :

من خلال ما سبق ، لا يمكن حرمان الطفل من ممارسة رغبته بالألعاب الفيديو لكن يتطلب الأمر الكثير من الحرص و المراقبة الوالدية ليتم الاستفادة منها بدون التعرض لأضرار تُذكر .

التوصيات : توصي الباحثة بما يأتي :

- توجيه الآباء نحو تنظيم وقت لعب الطفل و عدم تأثير هذا الوقت على واجباته الدراسية من خلال اجتماعات المدارس مع أولياء أمور الطلبة أو من خلال دورات تدريبية .
- تشجيع الوالدين على الالتزام بالتصنيف العالمي للألعاب لتجنب تعريض الطفل لمشاهد غير مناسبة .

- ضرورة التزام محال بيع الألعاب بالتصنيف العالمي للألعاب .

- ابتكار تصنيف عربي للألعاب يتناسب مع البيئة العربية .

- المصادر :

- (١) بهاء ، كريم (٢٠١٤) : أنواع الألعاب الالكترونية ، <http://www.pensandbooks.com/article.php?id=689>
- (٢) الداود ، عبد الملك (بلا) : فريق بحثي من الجامعة يقترح أول نظام «إسلامي» لتصنيف الألعاب الإلكترونية ، رسالة الجامعة <http://rs.ksu.edu.sa>
- (٣) سبتي ، عباس (٢٠١٣) : دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج : حلول بدولة الكويت ، www.mishawi.com
- (٤) العمري ، عائش بلهيش (٢٠١٥) : الألعاب لالكترونية .. مفهومها .. تصنيفاتها ، <http://learning-otb.com>
- (٥) المغذوي ، عادل عايض (٢٠١٨) : معايير توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين و المعلمات في ضوء بعض المتغيرات ، مجلة التربية ، العدد (١٧٧ ج ٢) ، جامعة الأزهر ، جمهورية مصر العربية .
- 6) BBFC (2019) : The BBFC's Classification Guidelines , bbfc.co.uk
- .Granic . Isabela et.al. (2014) : The Benefits of playing Video Games , American Psychologist , Vol69 , No.1 , PP. 66-78 .
- 7) an European Game Information PEGI (2019) : The PEGI Organization , www.pegi.info .
- 8) Techaddiction (2019) : Eight Ways to Choose Video Games for Children , Techaddiction.ca
- 9) Wikipedia (2019) : History of video games , www.wikipedia.com .