



[شبكة الألوكة / مجتمع واصلاح / أسرة / أبناء](#)



# آلية حماية الطالب من مخاطر الألعاب الإلكترونية: دراسة مكتبية

[عباس سبتي](#)

[مقالات متعلقة](#)

تاريخ الإضافة: 3/2/2016 ميلادي - 23/4/1437 هجري

الزيارات: 61717



**الألوكة**  
www.alukah.net

## آلية حماية الطالب من مخاطر الألعاب الإلكترونية

### "دراسة مكتبية"

مقدمة:

لا يختلف معنا أكثر الناس في وجود سلبيات لممارسة الأطفال والراهقين للألعاب الإلكترونية، ولكن أولياء الأمور يعِزّزون عن منع الأبناء من ممارستها، وقد يسمعون من الخبراء من يقول: إن كثيراً من طلاب المدارس يعانون من الأمراض النفسية بسبب هذه الألعاب، أو يطُلُّ بعضهم على الدراسات التي تؤكّد على تدنّي درجات الطالب بسبب انتصافه عن الدراسة والاستذكار وإقباله الشديد على ممارسة هذه الألعاب، وقد يصل بعض الطلاب إلى حالة الإدمان نتيجة ممارسته لهذه الألعاب، والطامة الكبرى أن الوالدين لا يعرّفان أن ابنهما أصبح مدمجاً على ممارسة هذه الألعاب.

لعل هذه الدراسة تكشف بعض الأمور الخافية عن أولياء الأمور، مثل استيراد بعض الدول الألعاب من الدول التي لا تراعي المواصفات الدولية في هذه الألعاب، فظهر ما يُعرف بـ "الألعاب المشوشة"، إلى جانب مكافأة اللاعب على العنف والقتل، فيميل الطفل إلى كراهية من يسيء إليه، حتى والديه.

نحاول في هذه الدراسة تقديم آلية حماية الأطفال والراهقين من مخاطر الألعاب الإلكترونية؛ حيث إن الباحث لم يجد إلا نادراً مثل هذه الآلية - عملياً - للحد من مخاطر هذه الألعاب على الأطفال والراهقين والشباب.

لكن لا بد من تضارف الجهد من الجميع لنجاح الآلية في حماية طلاب المدارس من مخاطر هذه الألعاب.

مفاهيم:

## الألعاب الإلكترونية:

هي الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون، لكنها تدار من خلال أجهزة التكنولوجيا، مثل: جهاز التلفاز، والفيديو، وجهاز الآي فون المحمول، وجهاز الكمبيوتر، وغيرها؛ (سبتي إبريل 2013).

### أنواع الألعاب الإلكترونية:

توجد ألعاب كثيرة في عالم الإنترنت مخصصة للأطفال والمرأهقين والشباب، وكثير منها ضارة.

ألعاب الألغاز، ألعاب المغامرات، ألعاب ممارسة الأدوار، ألعاب المحاكاة، ألعاب إستراتيجية.

ألعاب الرعب، ألعاب الرياضة، الألعاب التعليمية.

توجد ألعاب مفيدة للأطفال، لتنمية أساسيات الكتابة والقراءة لديهم، لكن يجب معرفة هذه الألعاب، وكيف تتمي هذه الأساسيات، وشراؤها من المتاجر الموثوقة بها.

### مخاطر الألعاب الإلكترونية:

#### المشكلات الصحية:

##### إجهاد العين الرقمي:

وأشار د. فرحان بن خشم السويسي - استشاري طب وجراحة العيون بكلية الطب بجامعة الحدود الشمالية - إلى أن استعمال الأجهزة الرقمية أو التركيز بالنظر فيها لفترة طويلة يسبب إجهاداً للعين، مضيقاً أن الأطباء تعرفوا في السنوات الأخيرة على استخدام مصطلح إجهاد العين الرقمي "DIGITAL EYE STRAIN"، وأحياناً يشار إليه باسم: متلازمة رؤية الكمبيوتر، موضحاً أن هذه المشكلات أصبحت بازدياد في عيادات العيون، بسبب تقدُّم التكنولوجيا، وتطور الأجهزة الذكية باستمرار.

وأضاف أن تشخيص مرض متلازمة رؤية الكمبيوتر يتم بالفحص؛ حيث يشتكي المريض من جفاف العيون، أو عدم وضوح الرؤية، وإجهاد عضلات العين أو الرأس أو الرقبة وألام الظهر بعد استخدام جهاز الكمبيوتر أو الهاتف الذكي لفترة زمنية طويلة، مبيناً أن التحديق في شاشات الهاتف والكمبيوتر اللوحي قد يضر الأعين بشكل دائم؛ لأنها تبعث ضوءاً ذا طاقة مشعة عالية "HEV LIGHT"، وهو ما يعرف أيضاً بالضوء الأزرق؛ (موقع جريدة الرياض 27/6/2015).

كما أن الوميض المتقطع المتباين من الإضاءة في الرسوم المتحركة، قد يؤدي إلى حدوث نوبات من الصرع لدى الطفل، كما يسبب الاستخدام المتزايد للألعاب الكمبيوتر الاهتزازية الإصابة بمرض ارتعاش الأذرع، كما تؤدي إلى ظهور مجموعة أخرى من الأمراض، خاصة بالجهاز العضلي والعظمي، والأضرار البالغة لإصبع الإبهام نتيجة لكثره حركة الأصابع أثناء اللعب وثنيها بصورة مستمرة؛ (موقع مجلة حياتك 20/1/2013).

### السمنة:

في مقابلة مع استشاري الجراحة العامة رئيس قسم الجراحة في مستشفى الصباح الدكتور مبارك الكندي قال: "الكويت تعد في المركز السادس عالمياً بالإصابة في مرض السمنة"، مبيناً أن هناك أسباباً كثيرة، منها: "تغيير نمط الحياة، والكسل، والركون إلى الراحة، وعدم ممارسة الرياضة بشكل منتظم"، محذراً من تفشي ظاهرة السمنة لدى الأطفال نتيجة لأسباب كثيرة، منها: وسائل الترفيه الحديثة، (جريدة الرأي 23/12/2013).

أعلن استشاري التربية الصحية د. محمد الخليفة عن احتلال الكويت المركز الأول على المستوى العربي في السمنة، والثاني عالمياً، مشيراً إلى ضرورة تكثيف الجهود للحد من هذه الظاهرة، جاء ذلك خلال الندوة التي أقامتها مدرسة الفوارس الابتدائية التابعة لمنطقة الفروانية التعليمية صباح أمس بعنوان: "التغذية والسمنة - اتجاه سلوك"، وأضاف الخليفة: إننا نهدف من هذه الندوة إلى توعية أولياء الأمور والهيئة التعليمية للحد من السمنة، مشيراً إلى أهمية الابتعاد عن الوجبات الغذائية السريعة، وضرورة ممارسة الرياضة، والتقليل من استخدام الألعاب الإلكترونية التي تؤدي إلى خمول لدى الطلبة؛ (جريدة صوت الكويت الإلكترونية، 17/12/2015).

### الإدمان:

يقول د. صالح بن محمد الصالحي - استشاري النمو والسلوك، ورئيس برنامج اضطرابات النمو والسلوك بالمجلس الصحي السعودي -: "إن اضطراب الألعاب الإلكترونية (internet gamers disorder) أصبح متعرضاً عليه في الأوساط المهنية؛ حيث يتوقع أن ما يقارب (10 - 15%) من الأطفال والمرأهقين مصابون بهذا الاضطراب، الذي ينتج عن إدمان الألعاب الإلكترونية"، مضيقاً أن إحدى الدراسات الاستطلاعية في هذا المجال أشارت إلى أن هذه النسبة قد تصل إلى (23%) في المملكة، موضحاً أنه ينتج عن هذا الاضطراب والإدمان مضاعفات كبيرة على الفرد والأسرة والمجتمع ككل؛ (موقع جريدة الرياض 27/6/2015).

لنا مقالة في مجلة المعلم عن قياس درجة إدمان استخدام الهاتف المحمول؛ حيث أشارت دراسة أن الأطفال يعِزُّون دورهم عن التخلص من أجهزتهم الإلكترونية لأكثر من 30 دقيقة، وخصوصاً مع الهاتف النقال، على الرغم من تقديم هدايا لهم، ويطرح سؤال هنا: هل هذا التعلق الشديد يجعل الأطفال يتخلون عن الدراسة وعن وجبات الطعام وعن؟

وأشارت دراسة سابقة أن محكمة ألمانية حكمت على زوجين شابين بالسجن؛ لأنهما تركا طفليهما الرضيع يصرخ في غرفته حتى الموت، بينما كانوا مشغولين باللعب على الكمبيوتر أونلاين مع عائلة أخرى؛ (الأنباء 21/7/2015).

### سلوكيات العنف والسلط:

بدأت الولايات المتحدة تدرس ظاهرة العنف الطلابي عبر وسائل الإعلام الورقية والإلكترونية عام 2000 م من خلال لجنة الصحة العامة بالكونجرس، وأصدرت اللجنة تقريراً عن أثر العنف الترفيهي على الأطفال؛ فقد يقضي الأطفال والمرأهقون ما بين أعمار (8 - 18 سنة) ست ساعات أمام أجهزة اللعب والترفيه، بينما الأطفال حتى السن السادسة يقضون بمعدل ساعتين أمام (التلفاز، الأفلام، الكمبيوتر)، وتشير الدراسات إلى أن تزايد العنف لدى طلاب المدارس يعود إلى أسباب، منها: وجود هذه الأجهزة في غرف نوم الأطفال، وعدم مراقبة أولياء الأمور لأولادهم، وعدم توجيههم وتوزيع وقتهم بين الدراسة والاستذكار واللعب غير الإلكتروني (البدني)، وبين ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ (سبتي، العنف عبر وسائل الإعلام، 2015).

### مخاطر وعزوف عن الدراسة:

أجرينا دراستين تشيران إلى هذه المخاطر، الدراسة الأولى: دراسة عزوف طلبة المدارس عن الدراسة أسباب ونتائج وحلول - دراسة مكتبية، وقد ذكرنا أسباباً لهذا العزوف، ومنها: تنامي دور أجهزة التكنولوجيا وغياب أو تحجيم دور: الأسرة، المدرسة، المسجد، وسائل الإعلام، كيف؟

- ألغت أجهزة التكنولوجيا حب الدراسة من قلوب الطلاب، كيف؟
- أجادت أجهزة التكنولوجيا الحوار مع الأبناء.
- اخترعت أجهزة التكنولوجيا لتشبع ميول الأبناء.
- تمضية الطالب والمرأهق جل وقته في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- دخول غرف الدردشة ومواقع التواصل الاجتماعي.
- استخدامات الموبايل شبكة الإنترنـت، البلوـتوث والمـوبايل (النـقال).

تشير إحدى الدراسات: إلى أن استخدام الموبايل من قبل طلاب المدارس قد ألهاهم عن دراستهم، وكان سبباً في انخفاض التحصيل العلمي، بل وفي الهروب من المدرسة.

### الدراسة الثانية، وهي: دراسة الألعاب الإلكترونية، وعزوّف الأولاد عن الدراسة، نتائج، حول، كانت نتائجها ما يلي:

ممارسة اللعب من ثلات ساعات فأكثر باليوم الواحد بنسبة (35,5%)، وعدم رضا الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار بنسبة (56,3%)، وانشغال الطلبة بالحديث عن الألعاب الإلكترونية بالمدرسة بدلاً من الحديث بشؤون الدراسة بنسبة (1,78%)، وسرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي بنسبة (3,35%)، وتأجيل حل الواجبات المنزلية من أجل ممارسة هذه الألعاب بنسبة (48%)، وتفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار بنسبة (49,4%)، وانخفاض درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة (2,51%)، وتفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي بنسبة (1,63%)، والاضطرار إلىأخذ الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي والعلمي للطلبة بنسبة (1,41%)، وهذا يعني كيف أن ممارسة هذه الألعاب قد أثرت في طلاب المدارس بدولة الكويت وجعلتهم يعزفون عن الدراسة.

### النصائح المفيدة وملحوظات الباحث:

توجد نصائح مفيدة لخبراء السلامة والحماية عبر الإنترنت، وهي نصائح عامة، وقد يستفيد منها أولياء الأمور، مثل:

قدم خبراء السلامة على الإنترنت نصائح للوالدين، تساعدهم على السيطرة المقننة للعب أطفالهم إلكترونياً، كان أهمها:

- تحدث مع طفلك عن اللعبة التي يفضلها، واكتشف منه لماذا هي المفضلة لديه؟ وحاول أن تشاركه اللعب؛ لتعميد الصدقة والمصارحة بينكمما.
- لا بد أن يحدّد الوالدان فترة زمنية للعب بالاتفاق مع طفلهم، حتى لا يستغرق الطفل وقتاً طويلاً في اللعب، قد يؤدي لإدمانه لها.
- لا بد أن يطلع الوالدان عند شراء لعبة إلكترونية على غلاف كل لعبة، حيث سيجدان تقييماً إرشادياً أعدته "ESRB Rating" للجنة العالمية لبرامج الترفيه الإلكترونية - توضح فيه للوالدين ماهية اللعبة وال عمر المناسب لها.
- يوجد في موقع اللعب الإلكتروني الشهير مساحة تمكّن الوالدين من مراقبة ومتابعة ألعاب أطفالهم عليها، يطلق عليها "Parental Control" ، وهي تمنح الوالدين القدرة على تفعيل المراقبة.

ينبغي على الوالدين الاطلاع على الإنترنت؛ للحصول على موقع مفيدة تقدم نصائح للوالدين لاستخدام ابنائهم للألعاب الإلكترونية بأمان.

### أقوال:

هذه النصائح جيدة ومفيدة، لكنها تبقى نظرية أكثر منها عملية، بمعنى: قد يواجهه أكثر الآباء تحديات عند توفير الحماية بممارسة ابنائهم هذه الألعاب، وقد يرجع ذلك إلى أن أكثر المحلات التي تتبع هذه الألعاب لا تعطي للأباء دليلاً إرشادياً، بسبب أن البائع يجعل ذلك، وليس هناك قانون يجربه على توفير هذا الدليل، كذلك أن هذا الدليل يوجد لدى اللجنة العالمية لبرامج الترفيه الإلكتروني "ESRB Rating" ، وأيضاً إرشاد الآباء إلى الموقع التي توخي الآباء والأطفال والمرأهقين لا ينفع إلا مع الآباء الذين يجيدون اللغة الإنجليزية، ويرغبون في متابعة أولادهم عندما يمارسون الألعاب الإلكترونية، غالباً لا يوجد وقت لهؤلاء الآباء، وليس لديهم الوعي الكافي بمخاطر هذه الألعاب.

**قرأت في موقع مجلة حياتك (20 / 1 / 2013) تحت عنوان: حلول لتجنب أخطار الألعاب الإلكترونية على الطفل والمرافق:**

يقدم لك الخبراء عدة نصائح لتساعدك في تجنب أخطار تلك الألعاب والسيطرة على أضرارها.

**1 - محاولة التحدث مع الطفل عن اللعبة التي يحبها، واكتشاف سبب تعليقه بها، ومن ثم مشاركة الطفل تلك اللعبة؛ لإحياء روح الصدقة بداخله من جديد، وبذلك تستطيعين مراقبة تلك اللعبة والسيطرة عليه في أي وقت.**

**2 - لا بد أن تحددوا معًا وقتًا ليلعب فيه الطفل، وبذلك سيتم السيطرة على إمكانية إدمان الطفل لهذه الألعاب.**

**3 - انظري على غلاف كل لعبة قبل شرائها لطفلك، واقرئي إرشادات السلامة المكتوبة عليها، حول نوع اللعبة، وكيفية استخدامها، وأيضًا العمر المناسب لها؛ كيلا تؤذى طفلك دون قصد.**

**4 - يمكنك تفعيل جهاز مراقبة على موقع الألعاب الإلكترونية، التي يسمح بها الموقع الشهير؛ لتتمكنى من معرفة نوعية الألعاب التي يفضلها طفلك، ومن ثم التدخل في الوقت المناسب إذا لزم الأمر.**

**5 - شجعي طفلك بشراء لعبة لتنمية الذكاء، أو لتعلم نشاطات جديدة، بدلاً من اللعب دائمًا بمثل تلك الألعاب، فيبدأ في التخيل والإبداع والاستفادة من اللعبة عن كونها وسيلة ترفيهية فقط.**

**6 - ابدي بمشاركة طفلك مع أصدقائه في الألعاب الجماعية، وحاولي قدر المستطاع إبعاده عن الألعاب الفردية، ليكون لديه حب المجتمع والأصدقاء، والبعد عن العزلة والاكتمال.**

**7 - يجب تعويد الطفل منذ الصغر على ممارسة التمارين الرياضية التي تحافظ على رشاقة جسمه، كما تخرج الطاقة الكامنة بداخله في شيء مفيد، بعيداً عن إخراجها في لعبة عدوانية.**

**8 - اقرئي لطفلك ليلاً قصصاً مسلية؛ لغرس حب القراءة بداخله، فيبدأ بالانجداب لها، ولا يقتصر وقت الترفيه على الألعاب غير المفيدة فقط.**

**9 - شاركي طفلك في رسم لوحة؛ فالرسم يخرج طاقة الطفل الكامنة، كما يساعدك على التخيل والإبداع، أو مشاركته في مركز ثقافي لممارسة الهواية التي يفضلها، مع إمداده بالأدوات، والتشجيع المستمر.**

**10 - بناء الحصانة في نفس الطفل دائمًا؛ ليتعد ذاتياً عن كل ما هو ضار ومخالف للعادات والتقاليد؛ (موقع مجلة حياتك (20 / 1 / 2013)).**

**أقول:**

هذه نصائح عامة، وقد لا يستطيع الوالدان تطبيقها، من مثل شراء لعبة لتنمية الذكاء، أو لتعلم نشاطات جديدة؛ إذ إن أغلب الألعاب الموجودة في الأسواق غير تربوية وتعليمية، وإن كانت ذات طابع تسلية وترفيه، كذلك الاستعانة بجهاز المراقبة الموجود في بعض المواقع الإلكترونية يحتاج إلى معرفة اللغة الإنجليزية مثلاً، ومعرفة هذه المواقع ونوع الجهاز وكيفية استخدامه، وهذا الجهاز غير متوفّر في الأسواق العربية، ومع عدم تنظيم

وقت الأطفال بين الدراسة والرياضة الحرة وبين ممارسة الألعاب الإلكترونية فإن الأطفال لا يستجيبون لنصائح الوالدين في ممارسة الرياضة البدنية الحرة، خاصة في عصر الألعاب الإلكترونية، والإدمان على استخدامها.

## نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية:

بعد ظهور مخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية وتأثيرها السلبي على الأطفال والمرأهين والشباب فقد ظهر ما يعرف بنظام تصنيف الألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة والدول الغربية وأستراليا، وتبنت الهيئة العالمية للوسائل التقنية مشروعًا، اسمه: "مركز تصنفي الألعاب الإلكترونية من منظور إسلامي".

## هدف المشروع:

إنشاء مركز متخصص وموقع إلكتروني تكون مهمته الأساسية تصنفي الألعاب الإلكترونية وفقاً لمقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضرورات الخمس: (حفظ الدين، النفس، العقل، المال، العرض) لحماية الأطفال والشباب من خطر هذه الألعاب المنتشرة على شبكة الإنترنت ومنافذ البيع المختلفة.

وقد تم تصميم شعارات خاصة بهذا المشروع؛ حيث أشرف على تصمييمها ووضع مدلولاتها الأستاذ الدكتور / عبدالله الهلقي.

وقد قام الأستاذ الدكتور / عبدالله بن عبدالعزيز الهلقي بجمع تلك المعايير الأوروبية والأمريكية وترجمتها، ثم قام بدراستها من منظور تربوي وشعري، وبعد ذلك قام الدكتور الهلقي باستحداث تصنفي لبرمجيات الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضرورات الخمس، واستحداث شعارات معينة تشير إلى طبيعة ونوعية المخالفات التي قد تحتوي عليها بعض الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى بيان الفئات العمرية المناسبة لممارسها، وذلك كما هو متبع في الدول الغربية، على غرار التصنيف الأمريكي (ESRB)، والتصنيف الأوروبي (PEGI)، حيث توضع على أغلفة برمجيات الألعاب الإلكترونية؛ لكي يتعرف الوالدان على محتوياتها، ومدى مناسبتها لأبنائهم؛ (موقع الهيئة العالمية للوسائل التقنية).

أقول: يُعد هذا المشروع هاماً في الوطن العربي إذا تبنته الدول العربية من أجل حماية الأطفال والمرأهين والشباب من مخاطر الألعاب الإلكترونية، ولكن هذا المشروع نظري؛ أي يحتاج إلى آليات - عملية - لتنفيذها، منها: إنشاء شركات في الوطن العربي تصنع الألعاب الإلكترونية بحيث تتفق مع معايير الإسلام والعادات والتقاليد المحلية؛ لأن معيار العمر المطبق في التصنيف الأوروبي والأمريكي كما سيأتي لا يناسب معايير الإسلام.

قرر "مجلس معايير الفيديو VSC" البريطاني تبني نظام تصنفي يطلق عليه: "نظام معلومات الاتحاد الأوروبي للألعاب Pan European Game Information system (PEGI)"، وهذا النظام يعطي اللعبة الإلكترونية تصنيفاً عمرياً، بالإضافة إلى إعطاء تفاصيل أخرى، مثل: عنف المحتوى، أو اللغة الهاابطة للعبة، وبالتالي أصبحت أنظمة تصنفيات الألعاب الإلكترونية في بريطانيا متوازنة مع نظيراتها في باقي أنحاء الاتحاد الأوروبي.

## يحتوي على مكونين أساسيين:

### أولاً: تصنفي اللعبة وفقاً للمرحلة العمرية:

وهذا يعبر عن تصنفي اللعبة وفقاً للمرحلة العمرية المناسبة لممارسة لعبة ما، ويتم التعبير عنه بعدد من الرموز التي تدل على التصنفي التيني المناسب للاعبين عند الرغبة في ممارسة اللعبة.

**ثانياً: توصيف محتوى اللعبة:**

وهذا يوفر توصيضاً موجزاً وموضوعياً لمحتوى اللعبة الإلكترونية، ويبين ما إذا كانت اللعبة تحتوي على أي شيء غير مرغوب فيه من قبل الوالدين أو القائمين على نظام التصنيف، في موقع ESRB الإلكتروني يوجد تصنيف الألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة، وهو ما يعرف بـ"تصنيف ESRB" مقابل تصنيف الاتحاد الأوروبي الذي مر ذكره، وتصنف الألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة كالتالي:

- حسب الفئة العمرية: أي مناسبة للعبة لعمر الطفل.
- حسب محتوى اللعبة: عنف، مثير جنسي، مسخر.
- حسب المنتج "العناصر التفاعلية": أي: تفاعل المنتج مع المستخدمين، وتبادل البيانات، وتسهيل عملية الشراء، وتوفير خدمة الإنترنت دون قيود.
- هناك تصنيف آخر؛ حيث قمنا بترجمة مقالة "معرفة تصنيفات الألعاب الإلكترونية" في (15/12/2015)، وهو عبارة عن التصنيف الذي تبنّه أستراليا، كما في "استطلاع الرأي لعام 2016" IGEA:

**تصنيفات الألعاب الإلكترونية الأسترالية الآن تطرح في التلفاز ودور السينما، وهذه بعض التفاصيل لهذه التصنيفات:**

**◆ جدول التصنيفات:**

• **تصنيف عام "General":** المحتوى معتدل التأثير، هذا التصنيف مناسب لكل الفئات العمرية، ويحتوي على اللغة والمواضيع الملائمة، وليس لها تأثير سلبي، لكن بعضها قد لا يناسب الأطفال.

**• تصنیف الإرشاد الأبوي "Parental Guidance":**

• تأثير هذا التصنيف معتدل نوعاً ما، لكن يتطلب الأمر مراقبة الوالدين، وقد لا يستطيع الأطفال أقل من (15) سنة أن يمارسوا اللعب دون إرشاد من الوالدين.

**◆ تصنیف النضج "Mature":**

• محتواه معتدل في التأثير، وتناسب الأفلام والألعاب للأطفال سن (15) فما فوق)، وما دون السن (15) يطلب منهم إذن قانوني، واستشارة من قبل الوالدين، ويحتوي هذا التصنيف على سلوك عنف وتعري، وعلى الوالدين البحث عن محتوى هذا التصنيف قبل شرائه للأطفال.

**التصنيفات المقيدة للأفلام وألعاب الكمبيوتر:**

- توجد قيود قانونية لمشاهدة الأفلام، أو ممارسة الألعاب الإلكترونية:
- **تصنيف "النضج المكمل" "Mature Accompanied":**
- محتواه مناسب للأطفال في السن (15 فما فوق)، وقد تعرض مشاهد مثيرة للجنس، وتعاطي المخدرات، وله تأثير قوي على فئة الأطفال والشباب، ولا تتبع المحلات المحتويات للأطفال إلا بوجودولي أمر معه، ويطلب الأمر تطبيق نظام الإرشاد الأبوي عند استخدام الأطفال المحتويات.

## ♦ تصنيف مقيد (من عمره 18 فما فوق) (+R18):

- تأثير المحتوى عالٍ: هذا المحتوى خاص بالكبار؛ حيث يحتوي المحتوى على مشاهد جنسية، واستخدام المخدرات، وهذا المحتوى يشكل خطراً على المجتمع، ولا بد من إثبات العمر قبل شراء اللعبة، أو استئجار الفيلم.

## ♦ تصنيف مقيد (من عمره 18 فما فوق) (X18):

- تأثير محتواه قوي أيضاً مع قيد قانوني، ويحتوي على مشهد جنسي صريح.

بعد استعراض التصنيفات الأربع: الإسلامي، الأوروبي، الأمريكي والأسترالي نقول: إن هذه التصنيفات لا توفر الحماية المطلوبة للأطفال والمرأهقين والشباب إلا بتضليل الجهات بين المؤسسات الرسمية والأهلية والأسر، ولكن نجد أن سهولة دخول أو وصول الأطفال والمرأهقين إلى شبكة الإنترنت قد لا تفعّل دور هذه التصنيفات؛ حيث توجد ألعاب كثيرة مجانية غير مصنفة، ويمكنهم شراء بعض الألعاب؛ لذا رأى الباحث أن يقدم مقترحاً يحمي الأجيال من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

## تعليق:

للأسف ليس هناك رقابة قوية وشديدة في الأسواق، خاصة على المحلات التي تبيع أفراد الألعاب الإلكترونية، ولنا دراسة بشأن آلية حماية طلاب المدارس والجامعة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، سوف تنشر قريباً في موقعنا: المسار للبحوث التربوية والاجتماعية، لكن ما أود قوله هنا هو أن تتعاون الجهات الرسمية بشأن هذه الألعاب، وتستفيد من تجارب الدول الأخرى في توفير الحماية المطلوبة للأطفال والمرأهقين والشباب من مخاطر هذه الألعاب.

## مقترن آلية حماية طلاب المدارس والجامعة من مخاطر سلبيات الألعاب الإلكترونية:

تشكيل لجنة عليا مختصة تتبع مجلس الوزراء من أطباء الأطفال والباحثين وعضو من مجلس الأمة وموظفي من وزارات: العدل، الداخلية، الشؤون والتجارة والتربية والتعليم العالي و...، تقوم بدراسة الألعاب الإلكترونية؛ إيجابياتها وسلبياتها، وتكون قراراتها ملزمة على الجميع، ووضع نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية يتماشى مع المعايير العربية والإسلامية.

## من مهام اللجنة العليا الإشراف على فرق العمل:

## الفريق البحثي:

إجراء الدراسات الميدانية بشأن سلبيات مخاطر الألعاب الإلكترونية، وذلك بتشكيل فريق عمل بحثي يجري هذه الدراسات باستطلاع آراء أولياء الأمور، طلاب المدارس، مديرى المدارس، المعلمين، المسؤولين في الوزارات المعنية، رفع التوصيات والمقررات إلى اللجنة العليا.

إلقاء المحاضرات والندوات في موقع "يوتيوب"، وفي المنتديات الاجتماعية (الدواوين)، وفي الجمعيات ذات النفع العام الاجتماعية والثقافية بشأن أية دراسة أجراها أعضاء الفريق بعرض نتائجها وتوصياتها المتعلقة بمخاطر الألعاب، وكيفية حماية طلاب المدارس والجامعة.

إلقاء المحاضرات في المدارس، وكيفية اختيار الألعاب الإلكترونية التي ليس لها تأثير على صحة الطالب البدنية والنفسية، وبيان مخاطر الألعاب الأخرى وسلبياتها عليهم.

عقد دورة تدريبية للمعلمين وأولياء الأمور وطلاب المدارس والجامعة بتصميم مقياس يقيس درجة إدمان ممارسة هذه الألعاب.

### الفريق التعليمي التربوي:

مطالبة وزارة التربية بإدخال موضوعات بشأن مخاطر سلبيات الألعاب الإلكترونية في المناهج: رياض الأطفال والمراحل التعليمية الثلاث والجامعة في بعض المواد: التربية الإسلامية، اللغة العربية، اللغة الإنجليزية، الاجتماعيات، وتشتمل هذه الموضوعات على:

تعريف الألعاب الإلكترونية، أنواع الألعاب الإلكترونية، مخاطر الألعاب الإلكترونية، إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية، بناء مقياس لقياس درجة هذا الإدمان، الاستخدام الآمن للإنترنت.

تنظيم دورات تدريبية لأولياء الأمور بشأن سلبيات الألعاب الإلكترونية وأنواعها ومخاطرها على الأطفال والمرأهقين.

### فريق العمل الاجتماعي:

يقوم بزيارات منزلية، وزيارة الدوّاين لتوعية الناس بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وكتابة تقارير ورفعها إلى اللجنة الرئيسية عن أنشطتها وأثر الزيارات على الوالدين والجمهور المستهدف.

يقوم بزيارات ميدانية تغطي كافة الرياض والمدارس لإلقاء المحاضرات وورش العمل عن مخاطر الألعاب الإلكترونية.

### فريق المهندسين:

إنشاء موقع الكتروني إرشادية يديرها مهندسون للتواصل مع الطالب وذويهم، وتوجيههم إلى الألعاب التربوية التي تخدم المناهج المدرسية، ومناهج الحضانة رياض الأطفال، ومناهج الجامعة.

### فريق القانونيين:

يقوم الفريق بسن قوانين متعلقة بحماية الأطفال والمرأهقين والشباب من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وعرضها على مجلس الوزراء ومجلس الأمة.

تحديد الألعاب الإلكترونية المناسبة للأطفال والمرأهقين، ومدة ووقت استخدامها.

تحديد الغرامات والجزاءات للمحلات التي تتبع أجهزة الألعاب وأفراصها في حال عدم التزامها بالقانون.

يتم إزام الوالدين قانونياً بمراقبة وقت الشاشة، وتحديد هذا الوقت حسب القانون لدى الأطفال، كما في بعض الدول.

لفت نظر ومحاسبة لتقاعس الجهات الرسمية وغير الرسمية في التعاون مع الجهات المعنية بشأن مخاطر الألعاب.

### فريق المتابعة والتقييم:

يقوم بتقييم أثر الدورات التدريبية على أولياء، ومدى استفادتهم منها، ورفع تقرير إلى اللجنة العليا.

يقوم بتقييم أثر الزيارات الميدانية للمدارس والمنازل والدوّاين، ورفع تقرير إلى اللجنة العليا.

يقوم بتقييم الأنشطة والبرامج التي يقدمها المهندسون عبر هذه المواقع الإلكترونية، خاصة بشأن الألعاب الإلكترونية، وسلامة الطلاب من مخاطرها.

يقوم بتقييم التعاون والتسيير بين الوزارات المعنية من أجل متابعة آلية حماية الأطفال والمرأهقين والشباب من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

#### المراجع:

- سبتي، عباس، دراسة عزوف طلبة المدارس عن الدراسة أسباب ونتائج وحلول - دراسة مكتبية.
- سبتي، عباس، العنف عبر وسائل الإعلام، (2015).
- سبتي، ألعاب الفيديو يجعلك ذكيًا.
- موقع جريدة الرياض 27/6/2015.
- موقع مجلة حياتك 20/1/2013.
- موقع البوابة.
- موقع الهيئة العالمية للوسائل التقنية.
- جريدة صوت الكويت الإلكترونية، 17/12/2015.
- جريدة الشرق 14/7/2012.
- الأنباء 21/7/2015.
- القبس، 28/11/2007.
- جريدة الرأي 23/12/2013.

حقوق النشر محفوظة © 1444 هـ / 2022 م لموقع [اللوكة](#)  
آخر تحديث للشبكة بتاريخ : 1444/1/1 آخر تحديث للشبكة بتاريخ : 1444/1/1 - الساعة: 10:16