مجلة روح القوانين – كلية الحقوق جامعة طنطا

عدد خاص – المؤتمر العلمى الدولى الثامن – التكنولوجيا والقانون

مخاطر الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار

إعداد الباحثة/ نهال حمدي إبراهيم زيدان

باحثة دكتوراه

ملخص :

عرضنا في هذا البحث بعض الألعاب الإلكترونية الخطيرة مع شرح تفصيلي لمفهوم كل لعبة، وبيان أهم المخاطر التي تتسبب في انتحار بعض الأطفال والمراهقين والشباب، وانتشار ظاهرة الانتحار والعنف والقتل، ومحاولة حمايتهم من الإدمان لهذا النوع من الألعاب الإلكترونية الخطيرة، وذكرنا بعض الإحصائيات لعدد من المنتحرين بسبب بعض الألعاب الإلكترونية، والوصل لنتائج من خلال الدراسة، وبعض التوصيات حتي يتم لفت الأنظار إليها .

وضرورة الأخذ بها لحماية أطفالنا وأبنانا من هذه المخاطر التي تؤدي بيهم للوقوع في الكثير من الجرائم وهلاك النفس، وأشارنا أيضاً لدور القانون والأسرة والمجتمع وحثهم علي اهمية الرقابة لتفادي الضرر الناتج عن هذه المخاطر، خصوصاً أنها أصبحت جزء من نمط حياتهم اليومية، حيث أنها تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة حتي يتم الاستحواذ على عقولهم واهتماماتهم ،وتم انتشارها حيث لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، وأصبح أكثر من مليار شخص في جميع أنحاء العالم يلعبون الألعاب الإلكترونية ، ويزداد عدد اللاعبين بسبب التكنولوجيا الحديثة وتطورها السريع والملحوظ .

كلمات افتتاحية : الألعاب الإلكترونية – الانتحار – لعبة باجي – لعبة الحوت الأزرق – لعبة مريم .

Summary:

In this research, we presented some dangerous electronic games with a detailed explanation of the concept of each game, and an indication of the most important risks that cause the

suicide of some children, adolescents and young adults, and the spread of suicide, violence and murder, and an attempt to protect them from addiction to this type of dangerous electronic games, and we mentioned some statistics for a number of suicides Because of some electronic games, reaching results through the study, and some recommendations so that attention is drawn to them.

And the need to adopt it to protect our children and our children from these risks that lead them to commit many crimes and self-destruction, and we also referred to the role of law, family and society and urged them to the importance of supervision to avoid harm resulting from these risks, especially as it has become part of their daily lifestyle, as it attracts children With drawings, colors, imagination and adventure until their minds and interests are captured, and it has been spread where there is hardly a house or a store without it, and more than a billion people around the world are playing electronic games, and the number of players is increasing due to modern technology and its rapid and remarkable development.

Introductory words: electronic games - and suicide - the PUBG game - the Blue Whale game - the Maryam game.

المقدمة

العصر الراهن هو عصر التكنولوجيا ؛ إذ باتت تشكل جزءًا لا يتجزأ من حياتنا وعلاقاتنا اليومية. وإن كانت مسألة استيعاب وتنظيم القواعد القانونية لمختلف الأوضاع والمراكز التي نتجت عن التكنولوجيا في صورتها التقليدية؛ كالابتكارات الآلية والميكانيكية لم تثر الكثير من الإشكالات، إلا أن التكنولوجيا الحديثة (تكنولوجيا المعلومات والاتصال والتكنولوجيا الحيوية) أثبتت عجز القواعد القانونية السارية على استيعابها وتنظيمها، نظرا لما أفرزته من علاقات ومراكز جديدة في مختلف مناحي الحياة.

نحن نعيش اليوم ثورة تقنية هائلة، ثورة تقنية دخلت منازلنا، وأصبحت جزءا من حياتنا، وشاركتنا في تربية أبنائنا، وشكلت في بعض الأحيان ثقافتنا، وأفرزت لنا كل يوم إفرازات جديدة، ولا يخفى على كل عاقل طالب للحق أن بعض تلك البرامج التقنية برامج موجهة، وأنها تعمل علي استهداف الأطفال والمراهقين من خلال سلاح الألعاب الإلكترونية.

إن من أخطر ما قذفت به التقنية الحديثة اليوم: تلك الألعاب الإلكترونية ، ألعاب أشغلت الصغار بل ربما الكبار، وزاد استخدامه بمعدلات ضخمة؛ تستوعب ما يقرب من ثلاثة ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، إننا في هذا العالم نلهث وراء كل جديد في عالم التقنية، نبحث عنه في كل مكان، وندفع لأجله أغلى الأثمان، وقليل منا من يحتاط ويتروى، ويتأمل في المصالح والمفاسد.

ولا يقتصر انتشار الألعاب الإلكترونية على فئة الأطفال، بل يمتد الأمر ليشمل مرحلة المراهقة والشباب، فضلا عن انتشارها على المستوى العالمي والمحلي وفق سيادة النظام العالمي، الذي يخفي في طياته أهدافا كثيرة تحتاج في تحقيقها إلى نشر سلوكيات وقيم محددة منها حب الذات، والرغبة في السيطرة والتملك، وحب استهلاك

كل ما هو جديد، وعدم الرغبة في المحافظة على كل ما هو متوفر، والنفور من سلوكيات وعادات وتقاليد المجتمعات المحلية ووصفها على أنها رجعية بالية.

أهداف الدراسة :

تسع الدراسة إلي إبراز العلاقة القائمة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها وانتشار ظاهرة الانتحار بين الأطفال والمراهقين، كما تود أن توضح خطورة هذه الألعاب ومدي تأثرها علي الأطفال والمراهقين، والحث علي محاولة حمايتهم من سلبيات التطور التكنولوجي، وبصفه خاصة الألعاب الإلكترونية.

ومن هنا تأتي أهمية الدراسة :

تتجلي الأهمية في الموضوع بحد ذاته من خلال تقسيم المبحث إلي مطلبين، المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية ومفهوم الانتحار، والمطلب الثاني : بعض الالعاب الالكترونية التي تحرض علي الانتحار.

المطلب الأول

مفهوم الألعاب الإلكترونية والانتحار

تمهيد :

تنوعت الألعاب الإلكترونية وتطورت في الآونة الأخيرة تطورا ملحوظا، إذ أصبحت تتم خلال مراحل متعددة ومتطورة، بل وتستخدم شبكة الإنترنت في كثير من مراحلها، وتجمع بين الأفراد اللاعبين من مختلف بلدان العالم وثقافاته المتنوعة على اختلاف لغاتهم ولهجاتهم، فلم تعد قاصرة على الأشخاص المحليين فقط، بل أصبحت تعتمد في ممارساتها على أفراد من جنسيات مختلفة عبر العالم، دون مراعاة للمكان

أو الزمان أو الحدود الجغرافية، الأمر الذي قد يسهل في انتقال الأفكار والخطط الإجرامية عبر الأفراد المرتادين لها، بل أصبحت الحيل الإجرامية تتداول بين اللاعبين لاجتياز المراحل المختلفة من اللعبة والوصول إلى المراحل المتقدمة منها، حتي لو كانت هذه المراحل ستؤدى إلي إنهاء حياتهم . وفي ضوء ذلك سنوضح أولاً: مفهوم الالعاب الإلكترونية، ثانياً : ومفهوم الانتحار، ثالثا : أسباب إقبال الأطفال على الألعاب الالكترونية .

أولاً مفهوم الألعاب الإلكترونية :

هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الأنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الرقمية[١] .

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز " ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب " ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين " التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية .

---

١ – نعيم محمد ناجي السيد، أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، مجلة كلية تربية، جامعة المنصورة، العدد ١١٦، أكتوبر ٢٠٢١، ص ٨.

٢– مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام ، رسالة ماجستير، ٢٠١٢، ص ١١٩.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى "

من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن القرص المدمج " إلى شبكة الأنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت [٢].

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة[١].

ثانياً مفهوم الانتحار :

الانتحار هو فعل قتل المرء نفسه عمداً. وعوامل الانتحار تشمل الاضطراب العقلي خصوصاً الاكتئاب والاضطرابات العصبية – والسرطان والعدوى بفيروس العوز المناعي البشري. يموت كلَّ عام ما يقرب من مليون شخص بسبب الانتحار؛ ٨٦٪ منهم في البلدان منخفضة ومتوسطة الدخل. والانتحار من بين الأسباب الرئيسية الثلاثة للوفاة بين الشباب تحت سن ٢٥، وهو يمثل ١٠% – ٢٠% من وفيات النساء حتى سنة واحدة بعد الولادة. إن وسطي معدل الانتحار بالنسبة لبلدان إقليم شرق

المتوسط هو ٤,٩٠ لكل ١٠٠٠٠٠ شخص، مقارنة مع ٦,٥٥ بالنسبة لجميع دول العالم.

وهو إحدى الحالات ذات الأولوية التي تم تحديدها كجزء من برنامج منظمة الصحة العالمية للعمل المعني بفجوة الصحة النفسية، وتوصي الاستراتيجية الإقليمية بوضع نظام تسجيل وإبلاغ، وتطوير التعرف المبكر على الاضطرابات النفسية والعصبية واضطرابات تعاطي المخدرات وتدبيرِها في الرعاية الأولية، ووضع برامج خاصة للفئات السكانية المعرضة؛ مثل المراهقين وكبار السن والنساء، والحد من فرص الحصول على وسائل ارتكاب الانتحار[١]

الانتحار أيضاً هو التصرف المتعمد من قبل شخص ما لإنهاء حياته، بحيث ينهي حياته بنفسه بشكل مقصود، فيقع الاعتداء من الشخص على نفسه، وفي ذلك تجتمع صفة الجاني والمجني عليه في نفس الشخص وهو المنتحر، وذلك بعكس القتل الذي يقع من قبل شخص ضد آخر، فيؤدي إلى إزهاق روحه. وهنا يكون القاتل شخصاً والمقتول شخصاً آخر [١].

---

١ – مريم قوير، المرجع السابق.

٢ – موقع منظمة الصحة العالمية https://www.emro.who.int/ar/health-topics/suicide/index.html – تم الزيارة ٤ -٤-٢٠٢٣ .

١- مروى محمد منصور المودي، الانتحار بين الإباحة والتجريم ، مجلة العلوم القانونية والشرعية، كلية القانون، جامعة الزاوية، العدد ٨، ص ١.

ثالثاً : أسباب إقبال الأطفال على الألعاب الالكترونية:

لقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث اصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج لمعرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسب الشخصية أصبحت أسهل في استخدمها إلي حد ما مما ساعد علي الانتشار الواسع لهذا النوع من الالعاب. كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معنية وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخري من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل، ولغل الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، يمكن حصرها في بعض النقاط التالية :

عامل الجذب: إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنوعها تجذب الطفل بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال، أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل، قتل الديناصورات والفضاء كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة عامل، جذب رئيسي للأطفال .

نقطة تركيز: أفكار وموضوعات الألعاب الإلكتروني متنوعة، إذ يقدمون أحيانا سباقا للسيارات يتعود الطفل من خلالها علي التركيز و تجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق علي النمط " سوبر مان " يصارع الأشرار ويتغلب علي المصاعب، فالألعاب الإلكترونية تتطلب من الطفل حدا أكبر من التركيز في إدارة مسابقاته مما يخلق نوعا من الإثارة والمتعة لديه .

التماثل مع الأبطال: تمثل الألعاب الإلكترونية بالنسبة إلى الطفل إطار يتمثل فيه بطلا يتحرك ويتنقل ويعدل سلوكه والطفل يندمج مع البطل، إن التداخل والتكامل الذين توافرهما اللعبة الإلكترونية يساهمان في تعلق الطفل بها، وتوفير إمكانية التماثل مع الأبطال من خلال تعرضه لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب علي بطل اللعبة التعامل معها.

التعايش مع عالم وهمي افتراضي : تخلق الألعاب الإلكترونية عالما وهميا بعيدا عن العالم الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، من خلال اندماجه ببطل معين يحقق ذاته من خلال محاولة السيطرة علي هذا العالم الوهمي، فالعالم الوهمي الافتراضي يتيح مجالا أكبر لحركة اللاعب، وقدرته علي التصرف واتخاذ القرار، دون تحمل النتائج في الواقع الملموس خلافا للواقع الحقيقي الذي يتطلب تحملا أكثر للمسؤولية بحكم الصعوبة في التعايش مع الواقع الملموس أو تغيره[١].

السيطرة علي الذات : يمثل إطار اللعبة جزءا من النشاط الاجتماعي يسعي الطفل من خلاله إلي السيطرة علي ذاته وعلي العالم، فالطفل الذي يجد نفسه في موقع قيادة سيارة أو حتي طائرة أو حمل رشاش أو قيادة مدفعية أو طائرة حربية، فيشعر بالضرورة بحالة من التفوق وتعزيز الذات في العالم الافتراضي .

---

١ – جميلة قادم، لامية طالة، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري– لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا، المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات المجلد ٥ العدد ٢، ابريل، ٢٠٢٢. ص ٣١١ –٣١٢ .

التعويض عن الواقع المعيشي : إذ تشكل الألعاب الإلكترونية فرصة افتراضية تتاح أمام الطفل اللاعب للتعويض عن صعوبات الواقع الحقيقي وإخفاقاته، سواء من حيث كسب الثروات الافتراضية بالنسبة للمحرومين في الواقع المعيشي، أو قيادة السيارات والطائرات لأطفال لم يحلموا بالقدرة علي بلوغ هذا المستوي من التحكم .

الحاجة إلي الراحة النفسية "الإدمان" : التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين لا سيما في حالة الإدمان، إذ أن حالة التبغية تجعل من هذه الألعاب " جرعة دواء " لإزالة القلق والاكتئاب لدي الأطفال، مما يفرض الحاجة للجوء الطفل اللاعب إلي هذا النوع من المسكن .

سلبيات الألعاب الإلكترونية :

على الرغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن السلبيات في نظر البعض أكثر من الإيجابيات لأن معظم الألعاب المستخدمة ، من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلي نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال أساليب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف و العدوان وناتجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، هذا

بالإضافة إلي مختلف الأضرار الدينية، السلوكية والأمنية، والصحية، الاجتماعية، والأكاديمية التي قد تتسبب فيها[1].

١ – جميلة قادم، لامية طالة، المرجع السابق، ص ٣١٢.

المطلب الثاني

بعض الالعاب الالكترونية التي تحرض علي الانتحار

تمهيد :

ألعاب إلكترونية مجانية كثيرة انتشرت على شبكة الإنترنيت في السنوات الأخيرة، وجذبت اهتمام الأطفال والمراهقين من الباحثين عن التسلية والمتعة لكنها انتهت بهم إلى القتل والانتحار من خلال تعليمات افتراضية أثّرت بهم، تترك بعض الأسر أطفالهم يستخدمون الإنترنت دون متابعة وهو ما يتسبب في وقوع أبنائهم في الكثير من المشاكل نتيجة استخدامهم الخاطئ للشبكة العنكبوتية والتي من الممكن أن تصل إلى حد الانتحار. وفي ضوء ذلك سنعرض بعض الالعاب الخطيرة التي تحرض للانتحار، بشكل تحليلي ووصفي، وبيان مدي خطورتها.

أولاً : لعبة تحدي الحوت الأزرق:

بالرغم من التطور الكبير الذي شهده مجال الألعاب الإلكترونية طيلة السنوات الأخيرة، حيث أصبحت الرسومات داخل الألعاب أكثر واقعية، وصارت جاذبة أكثر للأطفال والمراهقين، إلا أن بعضها صارت تشكل كابوسا بالنسبة لبعض الأسر. إحدى أبرز هذه الألعاب هي لعبة الحوت الأزرق"، التي تستهدف المراهقين بين ١٢ و١٦ عاما، والتي اخترعها شاب روسي يدعى "فيليب بوديكين"، والذي تم اتهامه بتحريض نحو طالبة على الانتحار بعد مشاركتهن في اللعبة، فيما انتحر أكثر من ١٥٠ شخصا حول العالم بسببها. الحوت الأزرق أو لعبة الموت المعلوماتي كما يطلق عليها البعض، هم تطبيق إلكتروني مبتكر يؤثر سلبا على القيام بجملة تقنية

متوالية الأنشطة من أن يؤدي بهم إلى وضع حد على إرادة مستخدميه فيحملهم – من خلال أعمال و مراحل غير مشروعة، مساسا بصحتهم النفسية وسلامتهم البدنية[١].

نجحت لعبة الحوت الأزرق في حصد أرواح ببساطة شديدة بمجرد محادثات وتطبيق فقير الجرافيكس أو شبه معدوم، ولكن بفكرة عبرت القارات، وانتشرت حتى بعد سجن صاحبها الروسي فليب بودكين الذي بلغ من العمر ٢١ عاما فقط في عام ٢٠١٦م، والذي استطاع أن ينظم ٨ مجموعات بين عام ٢٠١٣م- ٢٠١٦م ويعمل تحت خدمة فكرته ٥٧ معاونا، وقد أثار المهندس وليد حجاج وهو خبير في أمن المعلومات سؤال بديهي يجب التركيز عليه فهو الأساس أعدت صياغته وأضفت أسئلة تحمل ما يجول في فكري أنا أيضا :لماذا يستمر ٥٧ معاون في الاستمرار للعمل على فكرة برغم غياب صاحبها؟ أين الربح العائد على المعاون؟[١] .

ما الاستفادة من انتحار شخص ما في أي دولة؟ مع العلم كم المجهود الذي يبذله المعاون الجالس خلف الشاشة يتحكم بعقول أطفالنا، يدرس حالتهم ونفسيتهم، يحللهم، ويذاكر مداخلهم، يحدد لهم مهماتهم، مع العلم أيضا أنها متغيرة من شخص آخر وما قد تتقبله أنت قد يجعلني أنا أتراجع، يتحدث مع الضحية، يهدد، وبالطبع يتلصص ويتجسس، ويخترق الخصوصية.

١ – جميلة قادم، لامية طالة، مرجع سابق، ص٣١٤.

١ – منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي، دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة، مجلة العمارة والفنون، العدد السابع عشر، ص ٤٦٣.

اليكم الاجابة على شكل نقاط أو مفاتيح نفسية للسيطرة استخدمت في تحدي الحوت الأزرق:

١ - اختيار الاسم:

فقد اختاروا اسم نوع من الحيتان ينهي حياته بالانتحار عند الشعور بالضعف أو اقتراب الموت، واسماه بالتحدي ليبث فيك روح المبادرة والحماس بأنك قوي وتستطيع ان تتحدى اللعبة، وأنها لن تؤثر فيك، بالإضافة لكونها في المستويات العليا توهمك أنك أقوى من الألم، وأنك تستطيع جرح نفسك، وتوهمك أنها تؤهلك لتتحول لحوت، والنهاية الانتحار اما بآلة حادة أو بالسقوط من مكان مرتفع أو الشنق.

٢ - اختيار الفئة (الضحية) :

يختار فئته من المراهقين والاطفال من سن 10 الى 21 سنة، وعلميا هو عمر يسهل تغيير أفكاره ويتشكل فكر الشخصية، بالإضافة الى التمرد وحب التجربة وقلة الوعي والخبرة فيه، احدى الأمهات في برنامج أمريكي قالت إنه تم اصطياد ابنتها للعبة لأنها كانت تضع هاشتاج اكتئاب وتوتر مما اعطى اشارة أنها يمكن ايقاعها نظرا لأنها تعاني من الاكتئاب والتوتر.

٣ - التدرج:

يراقب مخترع اللعبة الشخصية، ويحللها جيدا من خلال بعض التطبيقات (الفيس بوك، الواتس آب ، الانستجرام)؛ ليدرك أي المهام يطلبها منك في البداية، وان كنت شخصا يائس ومكتئب أم لا، وغالبا لتسجيل دخولك وانضمامك يطلب منك أن ترسم على جسدك (بالأخص اليد) رسمة للحوت بأداة حادة، ثم تتدرج صعوبة المهام إلي أن تصل للانتحار، وان حاولت التراجع يهددك، بالإضافة الى رسم الطلاسم مثل :

F57والجروح الطولية في الجسم، وكتابة نعم على الساق لكونك مستعد لتصبح حوتا.

٤ – توقيت تنفيذ المهام هو الرابعة فجرا بالضبط في الساعة 4:15 صباحا:

وهو توقيت تتضاعف فيه طاقة الانسان، ويتضاعف تأثير الاعمال عليه اما بالسلب أو الايجاب[١]

٥ – بث الرعب:

عن طريق مهام رؤية فيديوهات مرعبة الساعة الرابعة فجرا، سماع موسيقى تبث الاكتئاب، زيارة القبور، جميعها تمتص طاقة الانسان الايجابية، وتمده بطاقة الخوف والتوتر وتشوش تفكيره وتجعله مكتئب ويائس.

٦ – التهديد:

نتيجة للتجسس على خصوصيات الضحية، ورؤية المحيطين به، والأماكن التي يذهب اليها، وموقعه، والصور على الهاتف ...وما الى ذلك؛ يصبح من السهل جدا التلاعب بعقل الضحية، واظهار أنك قوي ومسيطر وأنك معه دائما، وان لم يفعل ما تأمره به ستؤذي من حوله، ونظرا لكون الضحية لا يملك التفكير الناضج الواعي لصغر سنه؛ يقع في شباك المراقب (مخترع اللعبة)، بل والأخطر من ذلك أن تكون مهمة أحد الضحايا تخصك بإيذائك بطريقة ما؛ ليخبرك أنك في متناوله؛ ويستطيع إيذائك متى أراد؛ فتصغي له .

١– منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي، المرجع السابق، ص ٤٦٤.

٧ – اللعب بالمسميات:

فكما ذكرنا هو لا يخبرك أنك تؤذي نفسك بل أنك أقوى من الألم وتزداد قوتك كل مرة حتى أنك أقوى من الموت، هو لا يخبرك في بداية التحدي أنك قادم على الانتحار بل هل تستطيع التحدي، هو لا يقول لك أشنق نفسك بل هل أنت مستعد لتصبح حوتا أزرق ....وهكذا.

ثانيا : لعبة مريم:

تتمثل اللعبة في وجود طفلة صغيرة تدعى" **مريم** " تاهت عن منزلها، و يساعدها اللاعب للعودة إليه، وأثناء ذلك تطرح عليه مجموعة أسئلة شخصية عن حياته وأخرى سياسية، وفي إحدى المراحل تطلب مريم التي تشبه الشبح، الدخول للغرفة لمقابلة

والدها، وفي النهاية تحرضه على الانتحار والتهديد بإيذاء أهله اذا لم ينتحر، وأبرز ما يميّز هذه اللعبة هو جو الغموض والإثارة؛ فعليك الانتظار لمدة حتى تستطيع استكمال اللاعب، والمؤثرات الصوتية والمرئية التي تسيطر على طبيعة اللعبة، والتي تتسبب في إثارة الرعب والخوف في قلوب اللاعبين، خاصة الأطفال فحالة اللعبة تشبه أفلام الرعب[١].

١– منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي، المرجع السابق، ص ٤٦٥.

مفاتيح لعبة مريم:

١. استغلال تفكك الأسرة للدخول للطفل.
٢. استخدام شخصية قريبة من سن الطفل لتحاوره.
٣. تشويق اللاعب عن طريق التحكم في عامل الوقت، حيث تطلب منك ان تنتظر لوقت محدد حتى تستطيع استكمال
٤. اللعب.
٥. التهديد وبث الخوف.
٦. جو الرعب والموسيقى التصويرية المسيطرة على طابع اللعبة.

ثالثا : لعبة جنية النار:

ذكرت جريدة الوطن في تقرير لها عن صحيفة " ديلي ميل " البريطانية أن لعبة جنية النار، والتي ظهرت في مارس عام 2017، هي لعبة تدفع الأطفال لحرق منازلهم وأنفسهم. الخبر صادم فكيف للعبة أن تحرق بيتك وابنك !!في الحقيقة لم يعد أي نتيجة صادمة بعدما رأينا كيف تنهي لعبة حياة أشخاص فجأة، ولكن دعونا نفسر كيف تدفع هذه اللعبة طفل لحرق نفسه ومنزله، تصدر اللعبة أوامر للأطفال تحرضهم على تشغيل موقد الغاز في المطبخ، ثم تكرار بعض الكلمات الساحرة، ليتحولوا ل "جنية نار." انتشرت اللعبة أولاً في روسيا، عندما رأت عائلة روسية منزلها يشتعل، وتعرض الابنة الصغرى في المنزل للحرق، ثبت بعدها أن الطفلة صوفيا إيزوفا، ذات الخامسة أعوام، كانت تتبع تعليمات لعبتها المفضلة وهي" جنية النار." ولم تكن الطفلة صوفيا إيزوفا هي الضحية الوحيدة التي قامت بتنفيذ التعليمات الموجودة في اللعبة، بل فزعت العديد من الأمهات بسبب روائح الغاز المنتشرة في المنزل، وبالبحث

عن السبب اكتشفوا أن الأطفال خلف هذا الفعل بسبب حبهم للعبة ورغبتهم في تنفيذ تعليماتها؛ ليمتلكوا قوة خارقة، ويتحولوا لجنيات نار. المدخل للطفل مختلف هذه المرة فهو ليس التحدي كما في لعبة الحوت الأزرق، ولكن عن طريق التشابه بينها وبين لعبة شهيرة ومحبوبة بين الأطفال تسمي" نادي الساحرات"، وتتشابه معها في المؤثرات والرسوم المتحركة.

بمجرد تحميل اللعبة والدخول إليها تظهر رسومات كرتونية تشبه الجنيات المنتشرة في برامج الكرتون، ففي البداية اللعبة لطيفة جدا تطلب اللعبة من الأطفال تجهيز الجنية، وتمشيط شعرها، واختيار ما يناسبها من ملابس، وهذا ما يجذب الأطفال للعبة، وبعد ذلك تبدأ اللعبة في جذب الأطفال للجنيات أكثر فأكثر، وتظهر لهم بعض التعليمات الخاصة باللعبة، [١]

وهي" في منتصف الليل"، عندما ينام الجميع ، استيقظ وانهض من سريرك، وتجول في الغرفة ثلاث مرات "مع ترديد" يا ساحرة الملكة ألفي، يا أيتها الجنيات الصغيرة الحلوة، أعطني القوة، أنا أطلب منك ذلك، وبعد ذلك اذهب إلى المطبخ بهدوء وصمت، دون أن يشعر بك أحد، وإلا سحر الكلمات سيختفي، ثم افتح شعلات موقد الغاز الأربع، دون إشعالها، فأنت لا تريد أن تحترق، أليس كذلك؟"."ثم نامي، الغاز السحري سوف يأتي إليك، ستتنفس هذا الغاز أثناء نومك، وفي صباح اليوم التالي، عندما تستيقظين رددي" :شكراً لك ألفي، لقد صرت جنية، وبتلك الطريقة سوف تصبح جنية نار حقيقية.

---

١ – منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي، المرجع السابق، ص ٤٦٦.

بالطبع لأي طفل أو طفلة ترى شخصيتها المحبوبة اللطيفة أمامها تظهر وجه الرقة، وتعدها بأنها ستصبح كائن جميل يمتلك قدرات خاصة وتشبه شخصيتها المفضلة، بالتأكيد لن يساوره أدنى شك، ولن يتراجع عن فعلها، والنتيجة كارثية بكل المقاييس.

وبالنظر لهذه اللعبة فان فيها ذكاء رغم استخدامه في الشر، ورغم أنها سلسلة لا تنتهي من الألعاب التي تنال من أطفالنا، وفي كل مرة تجد **مدخلا جديدا إليهم:**

١ – استخدام اسم محبب لدى الأطفال، وقريب من الشخصيات المحببة مما سيجد قبول ورواج لدى الأطفال، والسحر دائما يجد انبهار وحب لدى الجميع، وهو السبب في نجاح سلسلة هاري بوتر، والأبوان السحريان، والمسلسل الكوري محبي الساحرات...الخ، فالجميع ينجذب ويميل لكل ما هو خارق عن العادة، والعديد العديد من الأفلام والمسلسلات والرسوم المتحركة روجت لذلك، وهو اعتمد على دعاية سابقة التجهيز صنعتها له جميع وسائل الاعلام، وما كان عليه سوى أن يقتنص الفرصة لنواياه الدنيئة للأضرار بالأطفال فقط.

٢ – استغلال خيال الطفل لصالحه:

عن طريق وضع الطفل في حالة واقناعه انه سيتحول لمخلوق سحري، وتلقينه الكلمات السحرية، وعمل طقوس وهمية، فهو مدخل آخر سيجعل الطفل مطيعا لك وواثقا بك.

٣ – التوقيت :تحدد اللعبة وقت فتح الغاز عندما يكون الجميع نيام، وبالتالي الافلات من الرقابة وصعوبة ايقاف الهدف.

رابعاً : لعبة مومو اليابانية:

صورة مومو تشبه امرأة مشوهة بأعين متسعة بلا جفون، وشفاه تصل إلى أذنيها، لتشبه بذلك الشخصيات الموجودة في أفلام الرعب الخيالية وهي صورة لأحد التماثيل

الموجودة في متحف الفن المرعب في الصين، تحذر قائلة " إذا لم يتم الالتزام بتعليماتي، سأجعلك تختفي من على الكوكب دون أن تترك أثرا"[١].

التعليمات التى تخبرها " مومو " للمستخدمين، فتشمل عدم الإجابة مرتين على نفس السؤال، إضافة إلى ضرورة تجنب تكرار نفس الكلام خلال الحديث معها، وإذا طلبت من المستخدم شيئا عليه تنفيذه، ويمكن ارتكاب الخطأ مرة واحدة فقط، أما إذا حدث عكس ذلك فيختفى الشخص دون أن يترك أثر. نشرت صحيفة إسبانية، تقريرا مفصلا حول" مومو"، محذرة الأطفال من الحديث معه، خوفا من أن تكون هذه اللعبة شبيهة بلعبة الحوت الأزرق التي حصدت عشرات الأرواح عبر العالم، خاصة أن الهاكر يتحدث جميع اللغات باستخدام مترجم آلي، ووفقا للأبحاث التي أجراها الخبراء، لا يبدو أن الرسالة تحتوي على أي نوع من الفيروسات، لذلك ليست محاولة أخرى "للتصيد الاحتيالي " لسرقة البيانات الحساسة من الهواتف، يتم اتصال مومو عن طريق رقم غريب على الواتس آب ومصدره طوكيو في اليابان. من ضمن تأثيراتها السلبية هو عدم استطاعة الضحية للنوم بشكل طبيعي، وصور ذهنية مخيفة، وتغير واضطراب في السلوك، بالإضافة تمرير أفكار خبيثة وايحاءات وتسريبها لذهن الطفل.

مفاتيح سيطرة مومو على عقول الأطفال والمراهقين والشباب:

١. التهديد :تهدد الضحية بقولها بألا تخبر أهلك والا سنؤذيهم.

---

١ – منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي، المرجع السابق، ص ٤٦٨.

٢. بث الرعب :عن طريق شكلها المخيف بالنسبة للأطفال.
٣. اختيار الشكل للشخصية.
٤. اختراق الخصوصية وسجل المكالمات، وبناء قصصا وهمية، توهم الأطفال بأنها تعلم عنهم الكثير.

خامساً : لعبة بوكيمون جو :

لعبة بوكيمون معتمدة على شعبية شخصيات البوكيمون، في مسلسل بوكيمون الذي تربى عليه أجيال ومحبب الى الكثير، والبوكيمون هو كائن لديه قوة عالية ومحبوس في كرة، الفكرة باختصار أنك تشاهد البوكيمون في البيئة المحيطة وتلقي كرة البوكيمون عليه لتجمعه باستخدام الكاميرا في هاتفك وممارسة اللعبة ويمكنك أيضا اغلاق الكاميرا والتعامل مع بيئة اللعبة العادية، ويتم اضافة النقاط بناءً على مهارتك في رمي الكرة والتقاط البوكيمون، وكون البوكيمون جديد أم قمت باصطياده من قبل فلو كان جديدا ستأخذ نقاط أكثر، وتطلب منك اللعبة التحرك لتجد بوكيمون جديد في مكان ما حولك. [١]

أضرار لعبة بوكيمون جو:

تسبب ادمان اللاعب لها، وحوادث السير حيث تظهر البوكيمون علي السيارات، و أنه لا ينتظرك ان حاولت الحصول عليه، قدم علماء تابعون لجامعة بيردو الأمريكية نتائج دراسة تبين خطورة لعبة" بوكيمون غو "على حياة البشر؛ ووفقا للأرقام الواردة في الإحصاءات فإن" الأشهر الخمسة الأولى بعد انتشار تلك اللعبة شهدت نحو 145 ألف حادث سير نتيجة انشغال السائقين أو المشاة باللعبة؛ نتج عنها إصابة 29 ألف

١ – منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي، المرجع السابق، ص٤٦٩.

شخص، فيما لقي نحو 250 شخصا حتفهم"، قصر النظر والتهابات العين والصداع لفترات طويلة الى أن يصبح مزمنا؛ نتيجة للتركيز لفترات طويلة في الهاتف، تغييرات في الحالة النفسية، فقد يصاب اللاعب باكتئاب اذا فشل في الحصول على البوكيمون عدة مرات، بالإضافة لاضطرابات السلوك، والتعدي على الخصوصية بهدف الحصول على البوكيمون، ووصل حد انزعاج الناس من **لاعبين هذه اللعبة الى أن** المواطنة الكندية (باربارا لين شيافر) رفعت دعوى قضائية ضد شركة نينتندو ونيانتيك المبتكرة للعبة بوكيمون جو، مطالبة بإزالة إحداثيات منزلها من خرائط اللعبة، بالإضافة لان اللعبة قد تعرضك للمساءلة القانونية نتيجة دخولك مصلحة حكومية أو مستشفيات أو مدارس أو مطارات أو طرق سريعة للحصول على البوكيمون.

مفاتيح لعبة بوكيمون:

١. اختيار شخصيات محببة وذات شعبية.
٢. التفاعل الحركي مع اللعبة.
٣. المكافآت العشوائية :مجرد بحثك عن بوكيمون وايجاده هو مكافأة وغير معروفة بشكل دقيق بالنسبة لك مما يضيف .
٤. الاثارة والحماس والتحفز لاستكمال اللعبة.
٥. صندوق سكنر حيث تريك ما ستحصل عليه ان وجدت أنواعا من البوكيمون من حلوى أو ترقية للبوكيمون الخاص بك.
٦. التنوع : يختلف نوع البوكيمون من دولة لأخرى.[١]

١ – منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي، مرجع سابق ٤٧٠.

سادساً : لعبة بابجي : وهي اللعبة الأكثر شهرة في مصر .

أولًا :نشأة اللعبة:

تعد لعبة بابجي إصدار مجاني يتم تحميله من متجر الألعاب وهي تسمي ب (Player Unknown's Battlegrounds)، تعني (ساحات معارك اللاعبين تسمى المجهولين)، صدرت بتاريخ 23 مارس 2017 عن شركة كورية ومتوفرة على جميع أجهزة ويندوز، إكس بوكس، أي أو أس، أندرويد للمصمم الإيرلندي (Brendan Greene)يتعدى عمره 43 عامًا، وهي نمط من الألعاب القتالية[1].

هي أيضاً لعبة قتال تحوي خارطة وهمية بأسماء غير حقيقية ,مأخوذة من فيلم ياباني صدر عام 1999 م للكاتب الياباني (Koushun Takami)، حيث جعل البشر في مواجهة بعضهم، البعض، أما بالنسبة للاسم جاء ارتجالاً أثناء تجربته للعبة Armaوالتي تعطيك الاسم الافتراضي Player One ، لذا فإنه قام بتغيير كلمة Oneليحل محلها كلمة Unknown ، في كل جولة يقاتل اللاعب 100 لاعب من اجل البقاء,ولضمان عدم اختباء اللاعبين فان مصممي اللعبة ابتكروا طريقة لإجبار جميع اللاعبين على المواجهة وهو ما يعرف ب"الزون"، وانتشرت بسبب الترويج لها عبر تويتر ويوتيوب.

---

١ – شريهان محمود أبو الحسن، سمية عبد الراضي أحمد، المخاطر السيبرانية للألعاب الإلكترونية القتالية وانعكاسها على التجنيد الإلكتروني للشباب :لعبة بابجي نموذجًا، مجلة البحوث الإعلامية، جامعة الأزهر، كلية الإعلام ، العدد السابع والخمسون – الجزء الثالث – أبريل٢٠٢١ ، ص ١٢٥٩.

٥٥- مخاطر الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار

تعد من الألعاب التي تسبب الإدمان بسبب افرازات الدماغ وكيمياء المخ، وخطورتها النفسية هي كون اللعبة تشبه العالم الحقيقي لذا ومن قواعد علم النفس أن العقل الباطن لا يستطيع التمييز بين الحقيقة والخيال اذا تم ادخال المعلومات بطريقة معينة وهو ما يستخدم في الايحاء والتخيل التصوري للوصول للأهداف، لذا على المدى البعيد سيتحول الخيال والوهم أن ذلك يساعدك على البقاء وتغير في تركيبتك النفسية وصفاتك للأسوأ.

وصرح الاستشاري الطبي والنفسي "د.ناصر الفريح":

لعبة Pubg تعد أخطر لعبة حالياً لما لها من آثار سلبية، وهي تجعل اللاعب يقوم بالإسقاط لمشاكل حياته الشخصية وتصبح اللعبة متنفس له، و يتعود اللاعب عليها بعد 3 أيام والتشرب بصورها وتأثيرها بعد 5 أيام وجميع اضرارها تتحقق على المدى الطويل عند ممارستها ساعة يوميا، وتحتاج 20 يوما لمقاومة أضرارها، وتسبب الاكتئاب وخيبة الأمل اذا حاولت الغاء الشخصية التي صنعتها لعبة ببجي داخل عقلك والتي تعتبرها ناجحة، وتسبب أيضا اضطراب نفسي والألم بالفقرات وتشنج واضطراب في النوم، النشاط الذهني يتضاعف 4 مرات، توتر الجهاز الهضمي والشعور بالإرهاق، والشد العصبي طوال اليوم، الاعصاب المحيطة بالرئة تضغط على الرئة فيقل نسبة الأكسجين في الدم، كذلك الأفكار العنيفة لحقيقة وما تفعله في لعبة ببجي ستفعله في الحقيقة وللأسف أنها تسبب التفكك الأسري وتربي دوافع العنف والقتل وتوهمك وردود أفعال سريعة ومتهورة، والتشوش الذهني. [١]

١ – منال عبد الرحيم، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد، مرجع سابق ص ٤٧٠.

وتناولت دراسة حالات الانتحار المرتبط بلعبة بابجي أثناء مرض فيروس كورونا – جائحة 2019 في باكستان لعدد ثلاثة من الذكور الشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 16و 20 عامًا، وتوصلت الدراسة إلى قيام طالب بكتابة كيفية تنزيل لعبة بابجي في أسئلة الاختبار الخاصة به، علاوة على هروبه من المنزل بسبب تعرضه لغسيل دماغ من قبل زملائه في بابجي عبر الإنترنت، بالإضافة إلى دخول مدرب اللياقة البدنية إلى المستشفى بعد فقدان توازنه العقلي وقيامه بضرب نفسه وتعرضه للإصابة بعد إكمال إحدى جولات لعبة بابجي ؛ كما قام أحدهم بشرب حمض بدلًا من الماء عن طريق الخطأ أثناء لعب بابجي، وتعرض آخر للضرب والقتل من قبل ركاب القطار بسبب الانغماس الشديد في لعب لعبة بابجي في محطة سكة حديد، وأخيرًا الموت بسبب تلف أعصاب الرقبة بعد لعب بابجي لمدة45 يومًا متواصلًا[١].

انتشر مؤخرًا على موقع التواصل الاجتماعي " تيك– توك " تحدٍّ جديد يعرف باسم" تحدي كتم النفس "، ويعتمد التحدي الذي أطلق عليه لعبة الموت، على أن يتنفس الشخص بسرعة كبيرة ثم يكتم نفسه بعدها، ليقوم زملاؤه بالتجمع حوله ويضغطوا على صدره وقلبه مما يجعله عرضة للإغماء خلال دقائق نتيجة عدم وصول الأكسجين للمخ والقلب، كما قد يؤدي إلى مضاعفات تصل بالشخص إلى الموت، لذلك اصطلح على تسميته (لعبة الموت).

بعد انتشار لعبة الموت بشكل كبير على موقع التواصل الاجتماعي «تيك– توك»، بدأ الطلاب تقليدها داخل المدارس،ومشاركة مقاطع الفيديو الخاصة بهم علي" تيك– توك "، ورصدت وزارة التربية والتعليم ،والتعليم الفني مشاركات الطلاب في لعبة الموت في عدد من المدارس التابعة لإدارات تعليمية مختلفة.[٢]

وكما لاحظنا لن تقف الأمور عند هذا الحد بل سوف يستمر التلاحق في ظهور ألعاب تمثل خطر على البشرية لتحقيق مكاسب مادية بما يتسبب فيه هذا الفكر من تدمير لحياة انسان وتحطيمه.

تم الاستفادة من بعض تلك النقاط بشكل ايجابي في ظهور ألعاب مناظرة للعبة (تحدي)الحوت الأزرق وهم:

١. لعبة تحدي الحوت الوردي في البرازيل.
٢. لعبة تحدي الحوت الأخضر في مصر.
٣. لعبة أرز مجاني.
٤. لعبة جاوب من أجل الأرض.
٥. لعبة للأعمال الخيرية.

وهذه ألعاب غير مؤذية بل إيجابية تنافس مثل هذه الالعاب المؤذية وتعمل علي تنمية قدرات الأطفال للأفضل .

أولا : لعبة تحدي الحوت الوردي في البرازيل:

تداركت دولة البرازيل خطر لعبة الحوت الأزرق، وقامت باستحداث برنامج الحوت الوردي في المناهج الدراسية لأبنائها، ، تلك اللعبة بها مراحل شبيهة بمراحل الحوت الأزرق، ولكنها تشمل تحديات إيجابية للأطفال، تعتمد على نشر 50تحديا حميدا

---

١ – شريهان محمود أبو الحسن، سمية عبد الراضي أحمد، المرجع السابق، ص ١٢٦٣.

٢ – جريدة المصري اليوم،

https://www.almasryalyoum.com/news/details/2721506 ، تمت الزيارة ، ١١– ٤ -٢٠٢٣

وغير مؤذٍ، مثل تقديم خدمة للآخرين أو مشاهدة الفيلم المفضل أو أحد الأفلام التي تحتوي على تحفيز وطاقة إيجابية، وذلك لتجنب الأطفال والمراهقين بالمدارس أضرار السوشيال ميديا وهذا تحدٍ إيجابي لمجابهة الحدث [١].

ثانيا :تحدي الحوت الأخضر في مصر:

ظهر هذا التحدي بعد ظهور تحدي الحوت الوردي بعامين، واختارت الكاتبة غادة عبدالعال أن تنافس اللعبة الأخطر في العالم، من خلال سلسلة من التحديات، التي يحتاج إنجازها إلى وقت وجهد أيضا، ولكن هذه التحديات ليست خطرة على الحياة، وليست محرمة أو مرفوضة اجتماعيا، فهي في الأساس، عمل يتمناه كل شخص في المجتمع .

رابعا :لعبة جاوب من أجل الأرض:

وهي لعبة ممتعة ومفيدة للغاية، تم إطلاقها من أجل الحفاظ على البيئة ومواجهة ظاهرة الاحتباس الحراري، ومن خلال اللعبة يقوم الشخص بالإجابة عن العديد من الأسئلة عن البيئة، وفي كل إجابة صحيحة يحصل اللاعب على ورقة، والورق يتحول إلى فروع، ثم إلى شجرة كاملة، هذه الشجرة ليست وهمية؛ بل يتم زرع شجرة حقيقية في مقابلها، في أحد الأماكن التي تحتاج إلى مساحات خضراء.

خامسا :لعبة للأعمال الخيرية:

وهي عبارة عن لغزٍ يشبه لعبة الكلمات المتقاطعة(**لعبة) puzzle** ، يقوم اللاعبون من خلالها بمحاولة الوصول إلى الحل الصحيح، حيث تطلب الإجابة من الاختيارات

١ – منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي، مرجع سابق ص ٢٧١

الواردة أسفل الأسئلة المقدمة، وعند تجميع أعلى قدر ممكن من النقاط، يتم التبرع بها لصالح أعمال خيرية تهدف لتوفير المياه النظيفة الصالحة للشرب، والغذاء، أو حماية الغابات المطيرة، أو حتى التعليم[١].

ومن خلال تقرير رسمي صادر من (جهاز التعبئة والاحصاء)، لقد شهدت مصر في جميع المحافظات عدد المنتحرين بسبب (الالعاب الإلكترونية) المنتشرة على المواقع، ٢٦١٣، وعلي وجه الخصوص من محافظه الاسكندرية -٨٠ حاله انتحار، وإجمالي عدد المنتحرين من عام ٢٠١٩ – حتي بداية ٢٠٢٣ ، وصل عدد الحالات إلي ٣٠١١ حاله انتحار بسبب الألعاب الإلكترونية التي تساعد وتحرض علي الانتحار[٢].

وفي رأي الباحثة :

ان مثل هذه المواقع وتطبيقات هي حرب عقول، سلاحها الأول الألعاب الإلكترونية الجماعية والفردية عبر الإنترنت بما تتضمنه من عنف وقتل وسرقة وتجسس، وأصبحت ملهاة تبعد الأبناء عن استذكار دروسهم، مما يؤثر على تحصيلهم وتصل بهم للقتل والانتحار وتلف المخ والحواس... هذا الوضع المأساوي جعل شبكات التواصل ما هي إلا وسيلة لتشتيت المجتمع وتعمل علي الانفصال عن الأسرة والهروب للعالم الافتراضي مما يسبب العزلة، والانفصال عن الواقع، في ظل غياب

١ – منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي، مرجع سابق ص ٢٧٢ .

٢ – الموقع الرسمي لجهاز التعبئة والإحصاء،
https://www.capmas.gov.eg/Pages/IndicatorsPage.aspx?page_id=6134&ind_id=2262 تمت الزيارة ١٥ -٤ – ٢٠٢٣.

الأسرة والمجتمع والدولة ، لم تعد الحروب كما كانت بالسابق ظاهرة ومعلنة ومرئية ومعروفة بل أصبحت الحرب خفية، وحان الوقت ليتكاتف الجميع، فالشباب والأطفال دخلوا عصر إدمان الانترنت، خاصة هذه الألعاب المثيرة وكثير منهم دخل دائرة المخدرات بسبب التفرغ للأنترنت والفيس بوك وألعاب العنف، وأصبح الشباب محاصرا من كل مكان حتى رأينا حالات قتل وعنف وانتحار.. العجيب أن القانون المصري لا يجرم الألعاب لكن يمكن أن يجرم ما يترتب عليها من جرائم.

الخاتمة :

في نهاية البحث فإن هذه السطور بعضًا من المخاطر الرئيسية للألعاب الإلكترونية، وتؤكد على الحاجة إلى الإشراف على استخدام هذه الألعاب بشكل صحيح وفقًا للأعمار والتوجيهات اللازمة، وتشجيع الأطفال والمراهقين على ممارسة الأنشطة البدنية والاجتماعية الهامة الأخرى وعليه، فإن الآباء والمربين يجب أن يكونوا على دراية بالألعاب التي يلعبها أطفالهم والتحقق من تصنيفها ومحتواها، والتحدث مع الأطفال عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وتشجيعهم على الحصول على وقت كافٍ للأنشطة البدنية والاجتماعية الهامة الأخرى.

تعرضنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية وعلاقتها بتحريض علي العنف وانتشار ظاهرة الانتحار، والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية، ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال والمرهقين، من خلال منهج وصفي وتحليلي، لاستعراض أمثلة من بعض الألعاب الإلكترونية الخطيرة، التي تستهدف الأطفال والمراهقين، وانتهينا إلي بعض النتائج والتوصيات نأمل أن يلفت أليها النظر من قبل المختصين والمشرع أيضاً لتصدي لمثل هذه الظاهرة.

نتائج :

١ – الألعاب الإلكترونية خطر يصل بالمراهقين، والأطفال أيضاً إلي الانتحار، وأيضا تؤثر علي الصحة النفسية وتسبب حالات توتر وقلق واكتئاب، وعلي الصحة العضوية أيضاً.

٢ – عدد من الدراسات التي أجرتها جامعات الدول، حول العالم استقرت علي أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات سلبية علي سلوك الطفل والمراهق، من حيث انعكاس أساليب العنف والسلوكيات السلبية التي لا تنمي إلي قيمنا الاجتماعية.

٣ – أن الألعاب الإلكترونية تتسبب في إدمان حقيقي لدي المراهقين والأطفال وله انسحابات لا تقل خطورة عن إدمان المخدرات، وهذا بسبب انتشار الالعاب الإلكترونية خلال العشر سنوات الأخيرة ، وتتزايد في استخدمها بشكل غير طبيعي مع تطور التقدم التكنلوجي لصناع مثل هذه المواقع.

٤ – تلعب هذه الألعاب على الانترنت لجعل اللعبة غير منتهية وتستطيع التطوير فيها دائما وصنع مستويات جديدة ومتابعة اللاعبين والتحسين المستمر، و اختراق الجهاز النفسي للاعب وفهم تكوينه النفسي ومداخله واحتياجاته النفسية وتلبيتها، استخدام شخصية محببة لدى الفئة المستهدفة، استغلال خيال الطفل لصالحه، خلق جو عام محبب للاعب.

٥ – أن هناك ألعاب إلكترونية مفيدة وتعمل علي تنمية الذكاء والفكر لدي الأطفال والشباب، وهنا يأتي دور الأسرة في التوعية والمراقبة.

توصيات :

اتضح للباحثه أن هناك الكثير من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الشباب تتسبب في ارتكاب بعض الجرائم، وانتشار الانتحار ربما يكون من أسباب تداول

الألعاب الإلكترونية وانتشارها بين الأطفال والمرهقين، فضلا عن غياب دور الأسرة في الرقابة على أبنائهم، ودور القانون . ومن هنا يود أن يلفت الأنظار إلي ما يلي :

١ – ضرورة الانتباه إلى خطورة الألعاب الإلكترونية، وتخصيص جهة لمتابعة الألعاب الإلكترونية وتتبع مراحلها وما تحتويه من صور وعبارات، فضلا تتضمنه من سلوكيات خاطئة، تعود بالضرر على الفرد والمجتمع .

٢ – ضرورة إنشاء جهات رقابية تتولى الرقابة ومتابعتها على كل ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، وما يتم تداوله بين الشباب.

٣ – ضرورة متابعة الجهات الأمنية لمواقع الألعاب الإلكترونية، والعمل على توعية الآباء من أضرارها وخطورتها.

٤ – ضرورة تكاتف المجالات التخصصية المختلفة لإيجاد بدائل ممتعة ومسلية ومفيدة؛ نواجه بها التيار القادم والمستمر بالتدفق، فلن يقف الحد عند هذه الألعاب، وسوف يستمر التطور في جذب اللاعب لما هو مؤذي وقاتل.

٥ – ضرورة سن تشريعات وقوانين وسد الفراغ التشريعي في قانون العقوبات بتجريم المساعدة علي الانتحار ومنع بث وتصميم هذا النوع من الألعاب إلكترونية.

٦ – حظر الألعاب الخطيرة ووقف نشاطها، وخاصتاً الألعاب الإلكترونية التي برزت خطورتها علي الناشئة والمجتمع،

٧ – يجب أيضا على المشرع الاستفادة من تجارب الدول المتقدمة واصدار نصوص قانونية متوافقة مع التطورات التكنولوجية الراهنة والتي يعزز من خلالها الحماية القانونية للطفل من الألعاب الالكترونية السلبية بصفة خاصة ومن جرائم الانترنت بصفة عامة .

المراجع :

١ - جميلة قادم، لامية طالة، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري- لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا، المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات المجلد ٥ العدد ٢، ابريل، ٢٠٢٢.

٢ - شريهان محمود أبو الحسن، سمية عبد الراضي أحمد، المخاطر السيبرانية للألعاب الإلكترونية القتالية وانعكاسها على التجنيد الإلكتروني للشباب :لعبة بابجي نموذجًا، مجلة البحوث الإعلامية، جامعة الأزهر، كلية الإعلام ، العدد السابع والخمسون - الجزء الثالث - أبريل ٢٠٢١

٣- مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام ، رسالة ماجستير، ٢٠١٢.

٤- مروى محمد منصور المودي، الانتحار بين الإباحة والتجريم ، مجلة العلوم القانونية والشرعية، كلية القانون، جامعة الزاوية، العدد ٨،.

٥ - منال عبد الرحيم حسن، فاتن علي أحمد أبو الوفا، أسماء عيد محمد عبد العلي، دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة، مجلة العمارة والفنون، العدد السابع عشر.

٦ - نعيم محمد ناجي السيد، أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، مجلة كلية تربية، جامعة المنصورة، العدد ١١٦، أكتوبر ٢٠٢١.

٧ - موقع منظمة الصحة العالمية

https://www.emro.who.int/ar/health-topics/suicide/index.html

– تمت الزيارة، ٤ –٤–٢٠٢٣ .

٨ –جريدة المصري اليوم،

https://www.almasryalyoum.com/news/details/2721506 ،

تمت الزيارة، ١١– ٤ –٢٠٢٣.

٩ – الموقع الرسمي لجهاز التعبئة والإحصاء،

https://www.capmas.gov.eg/Pages/IndicatorsPage.aspx?page_id=6134&ind_id=2262 تمت الزيارة ١٥ –٤ – ٢٠٢٣.

..١