ردمد : 2961-4074
ISSN: 2961-4074
رقم الإيداع : 1446/3664

سلسلة تقارير أسبار

رقم (15)
نوفمبر 2015

الوسائط الخفية للإعلام والاتصال:
هيمنة الألعاب الإلكترونية

إعداد/ لجنة التقارير

ملتقى أسبار
Asbar Council
(نادي تفكير)

مركز أسبار
ASBAR CENTER
31 عامًا Years
منذ 1994 Since

ملتـقى أسبـار
Asbar Council
(نادي تفكير)

بسم الله الرحمن الرحيم

تقرير يصدر عن ملتقى أسبار

- رئيس الملتقى:

د. فهد العرابي الحارثي

- رئيس الهيئة الإشرافية للملتقى

د. خالد بن دهيش

- الأمين العام
- **د. أماني البريكان**
- التحرير

د. إبراهيم إسماعيل عبده

- التصميم والإخراج:

أ. صفوان يحيى مسعد

تمهيد

يعرض هذا التقرير قضيةً مهمةً تمَّ طرحُها للحوار في ملتقى أسبار خلال شهر نوفمبر 2015م، وناقشها نُخبةٌ متميزةٌ من مُفكِّري المملكة في مختلف المجالات، والذين أثروا الحوار بآرائهم البنَّاءة ومقترحاتهم الهادفة؛ حيث تناولت: " الوسائط الخفية للإعلام والاتصال: هيمنة الألعاب الإلكترونية"

المحتويات

الموضوع	الصفحة
تمهيد	1
الورقة الرئيسة	3
التعقيبات	6
المداخلات حول القضية	10
الألعاب الإلكترونية من الترفيه إلى الغرس الثقافي للقيم والمفاهيم	10
الأبعاد الأيديولوجية الخفية ومخاطر الألعاب الإلكترونية.	11
معهد متخصص لتدريس التقنيات المرتبطة بالألعاب الإلكترونية	18
المشاركون في نقاشات التقرير	19

الورقة الرئيسة: أ. رائد عبدالله الحمود:

تسعى هذه المداخلة إلى كشف الغطاء عن وسائط مهمة جدًّا تقوم بأدوار إعلامية واتصالية مؤثرة وفعالة في الجماهير، وبشكل متخفٍّ بطبيعته لا يدركه كثيرون.

إن علاقة الإنسان بالترفيه والألعاب علاقة فطرية, أو ربما نتيجة للطبع الاجتماعي للإنسان، المجبول على مخالطة أقرانه والتفاعل معهم. فاللعبة سلوك بشري جمعي تأتي بالمتعة، وتبرز المنافسة، وتُولّد الألفة والارتباط مع الغير. وهي بذلك إحدى الركائز الأساسية في حياة البشر. ومع بداية العصر التقني وظهور الحواسيب؛ شكّلت الألعاب حضورًا قويًّا في أوساط الشباب والأطفال خاصة، ورسمت سمة مهمة من سمات الفعل الاتصالي الأساسية في هذا العصر.

ومع وجود الألعاب الإلكترونية في عالمنا العربي منذ بداياتها في الثمانينيات الميلادية الماضية, وعلى الرغم أيضًا مما فعلته وتفعله بنا شبابًا وأطفالًا؛ لكنها لم تأخذ نصيبها من الإدراك الحقيقي لما تفعله في تشكيل عقلية الشاب والطفل ونظرتهما إلى الحياة من حولهما.

وحيث توجد الألعاب اليوم في أغلب بيوتنا وأجهزتنا, ما زلنا ننظر إليها بوصفها (لعبة)، غير مدركين أنها بحكم تفاعليتها من جانب، ومحتوياتها المتقدمة من جانب آخر؛ قد تكون الأكثر أثرًا في الفرد من أي وسيلة إعلامية أو اتصالية أخرى.

لقد بدأت الألعاب في شكلها الأولي في الخمسينيات الميلادية الماضية بوصفها بحوثًا خاصة بأقسام علوم الحاسب في الجامعات الأكاديمية؛ ولكنها لم تُعرف بشكل جماهيري واسع حتى الثمانينيات الميلادية عند ظهور الحواسيب الشخصية ووحدات الألعاب الخاصة.

وقد أتاح انتشار الحواسيب الشخصية بشكل كبير لشركات الألعاب بوابة ضخمة للوصول إلى المستهلك؛ ولكن لضعف معالجات الحواسيب في بداية الحقبة، ولأن نظام التشغيل الخاص بالكمبيوتر يأخذ حيزًا كبيرًا من المعالـــج؛ أقدمـــت بعض الشركـــات على بناء حواسيب صغيـــرة الحجـــم مخصصـــة للألعـاب فقـــط سُمّيـــت بـ VIDEO GAME CONSOLE، أو وحدة ألعاب الفيديو.

وإلى يومنا هذا والوحدات المخصصة للألعاب مستمرة, فكل جيل أقوى وأسرع من الجيل الذي قبله, وطرق التفاعل مع هذه الأجهزة تتشكّل وتتجدد يومًا بعد يوم.

وللألعاب الإلكترونية الحاسوبية سوق ضخمة اليوم, تؤثر في سوق الوسائل الأخرى, وتحتكر نسبًا كبيرة من الجمهور. ومنذ التسعينيات الميلادية الماضية بدأت الألعاب تنمو بشكل ملحوظ , معطية للكبار نسبة عالية من حجم السوق؛ حتى أصبح المتوسط العمري للاعب (31) سنة.

وقد يبدو الرقم مفاجئًا لبعضنا؛ ولكن ارتفاعه يعود إلى انتشار الهواتف الذكية؛ مما أتاح للأغلبية الوصول إلى هذه الألعاب الإلكترونية بسهولة، وأتاح للشركات المصنّعة الوصول إلى الأفراد بشكل سريع أيضًا بدعم غير محدود من تجارة التطبيقات الذكية على الهواتف المحمولة ونحوها من الأجهزة صغيرة الحجم، كالآيباد، والنوت بك، وغيرهما.

كما أن محاربة القرصنة, وارتباط أغلب الألعاب اليوم بالإنترنت؛ أجبر أغلب المستهلكين في الدول الناشئة على شراء الأجهزة والألعاب غير المقرصنة؛ مما أدّى إلى ارتفاع كبير لسوق الألعاب الإلكترونية، وأصبحت الشركات تترجم ألعابها وتعلنها بمختلف اللغات؛ لجذب الكمّ الأكبر من الجمهور.

وقد أتاحت هذه البيئة الاقتصادية الترفيهية أن يحتل سوق الألعاب الإلكترونية المركز الاقتصادي الأول في العالم في مجال صناعة الإعلام والاتصال والمعلومات؛ حتى أصبح هذا السوق اليوم منافسًا شرسًا تجاوز هوليود ذاتها، التي تربّعت على عرش اقتصاد الوسائل لعقود كثيرة مضت؛ لدرجة أن الربح السنوي للألعاب في عام 2013 كان ضعف الربح الخاص بالأفلام.

ولعبة (سارق السيارات) إحدى الألعاب الشهيرة, وإصدارها الأخير حطّم الأرقام القياسية في شتى المجالات الترفيهية؛ حيث كسبت في أول 24 ساعة من صدورها (800) مليون دولار, وتكلفتها كانت (266) مليون دولار. ولعبة الحروب (نداء الواجب) أو CALL OF DUTY إحدى عمالقة الألعاب أيضًا كسبت في أول (15) يومًا لها في السوق, مليار دولار. وللموازنة فإن فيلم (AVATAR) الشهير، وهو أنجح فيلم على مرّ التاريخ من ناحية الكسب المادي أخذ يومين إضافيين ليصل إلى المليار دولار.

ولا يبدو أن هيمنة الألعاب الإلكترونية ستتوقف عند هذا الحد, فالألعاب تتكيّف مع التقنية التي تشغلها, والهواتف الذكية, وأجهزة الواقع الافتراضي, والتطورات التقنية الكبيرة؛ كلها تدل على مستقبل واعد أكثر لهذه الألعاب الإلكترونية. وعنصر التفاعل (عالي الكفاءة) الذي تنفرد به الألعاب الإلكترونية؛ يجعل منها بيئة اتصالية مهمة جدًّا، لا بد لصنّاع التنمية البشرية اليوم من أخذها مأخذ الجد.

والأبناء والبنات، والشباب والشابات، والأطفال، كلهم يلعبون إلكترونيًّا، وسيستمرون في اللعب؛ لكن الذي قد لا تدركه بعض أسرنا، أن هؤلاء عندما يلعبون، فإنهم لا يحصلون فقط على المتعة والترفيه مقابل اللعب؛ بل هم يعبرون رحلتي تعليم وتربية عظيمتين.

إن لم يتم تعريف أولياء الأمور، كيف يتصرفون في هذه البيئة الخفية للاتصال بأبنائهم وبناتهم، وكيف يعرفون الرسائل الموجهة للجيل من خلال الألعاب، وكيف يتصرفون لحماية ما يجب حمايته من مكونات النفس البشرية؛ فإن الناتج جدّ خطير.

وكل أساليب اختراق الجيل الناشئ الممكنة اليوم تتم في بيئة الألعاب الإلكترونية، بذات الكفاءة التفاعلية العالية التأثير والإقناع.

وحتى الجماعات المتطرفة، صارت تروّج لفكرها المتطرف ولسلوكها الإجرامي المشين عبر الألعاب الإلكترونية، وبمهارة عالية جدًّا. فتلك الجماعات تدرك أن الألعاب الإلكترونية ذات الكفاءة الاتصالية الخفية، أمضى من كل وسائل الاتصال المكشوفة الأخرى. يروجون لألعاب القتل والدمار بطرق شتى، ويخترقون حواجزنا الاجتماعية والثقافية...هي قضية تحتاج في ظني إلى مزيد من التأمل والنظر.

التعقيبات

التعقيب الأول: د. حسين الحكمي:

أتفق مع أ. رائد في قوله: إنها لم تأخذ نصيبها من الإدراك الحقيقي، كما أن ضعف الإدراك لا يخصنا نحن العرب؛ بل إن هناك أممًا أخرى تشاركنا هذه المشكلة. نعم، لو أننا وعينا لأهميتها؛ لعملنا على الاستفادة منها بالشكل السليم، وفي تطوير عقول شبابنا.

في الوقت الذي يتحدث أحدهم هذه الأيام عن الألعاب، فإن أول ما يخطر على البال هو الألعاب الإلكترونية؛ بسبب انتشارها وهيمنتها على الألعاب الأخرى التي لا علاقة لها بالإلكترونيات؛ حتى إن كثيرًا إن لم يكن كل الألعاب الأخرى؛ أصبحت متوفرة بشكل إلكتروني، منها ما يمكن شراؤه ويلعب الشخص في اللعبة مع نفسه، أو مع أحد ممن حوله، ومنها ما يمكن أن يلعبه الشخص عبر الإنترنت "أون لاين" مع أشخاص ربما في أقصى العالم.

وللألعاب الإلكترونية جاذبية من خلال التصوير، والألوان، والأصوات، والمؤثرات التي تصوّر لمن يمارسها أنها حقيقية، فيتقمص الدور ويعيشها ويعيش تفاصيلها . وتعتمد كثيرًا على التركيز، وسرعة البديهة والتفكير. وعدد منها تثير حُب المغامرة وغريزة الانتصار، وتحقيق الهدف دون حصول تأثير بدني على الشخص الذي يلعبها. وعندما يحاول الشخص فينتصر ويتقدم؛ فإن ذلك يشبع غروره، ويُشعره بقوته وعظمته.

وهناك عدد من الألعاب انتشرت ولاقت إقبالًا كبيرًا؛ رغم ما فيها من عنف قد لا يتناسب مع كثير من الأعمار، وربما أثّر بشكل سلبي في كثير من السلوكات. وهذا النوع من الألعاب حرّك غريزة بشرية وزاد منها. وإثارتها أوصلت كثيرًا ممن يلعبونها إلى حد إدمانها؛ مع أن ما فيها هو القتل، والتدمير، والعنف!

وقد نتج عن ممارسة هذا النوع من الألعاب أن فقد عدد ممن يلعبونها مهارات التواصل مع الناس في الحياة الاجتماعية الحقيقية، بعضهم أصبح يشعر بعزلة وضيق عندما يكون في مجلس به ناس، ويرغب لو أن لديه وسيلة يتمكّن من خلالها الوصول إلى لعبة إلكترونية، وهذا ما يفعله كثير من الناس - صغارًا وكبارًا- عندما ينزوي في ركن، ويُخرج هاتفه المحمول، ويبدأ في اللعب؛ حتى لو كانت لعبة غير محببة له كثيرًا؛ لكنها أفضل لديه من الجو الاجتماعي الذي لم يستطع أن يتكيّف معه.

ومن المتعارف عليه أن عملية التنشئة الاجتماعية تتم عبر الأسرة بالدرجة الأولى، بالإضافة إلى المدرسة، ووسائل الإعلام، والمؤسسات الدينية. والتغير التقني والتكنولوجي جعل من الألعاب الإلكترونية وسيلة من وسائل التنشئة، وتغيير الأفكار، وتعديل السلوك، سلبًا أو إيجابًا؛ لذلك فألعاب الكمبيوتر يمكن أن تؤثر في شخصية جيل كامل، وتُغيّر من هوية المستقبل لأي مجتمع، وتُغيّر من بنائه الاجتماعي وطبيعة الاتصال بين أفراده، وشكل أنساقه العامة كلها.

وبحسب النظرية الوظيفية، فإن أي تغير في أي جزء من المجتمع؛ ينعكس أثره في بقية الأجزاء؛ فيحصل التغير الاجتماعي. وكل جزء من أجزاء النسق العام له وظيفة بنيوية نابعة منه، وتختلف باختلاف الوظائف، ويحدث أن يكون بينها تكامل. ولأن الألعاب الإلكترونية أضحت أحد مكونات النسق الاجتماعي في العصر الحالي؛ فإن أثرها وتكاملها مع بقية الأنساق أمر واقع. وما يظهر حاليًا هو الأثر السلبي الذي توظّفه الألعاب الإلكترونية، مع العلم أن هناك آثارًا إيجابية أيضًا، منها ما هو معلوم، ومنها ما لا يحسه الكثير من الناس.

التعقيب الثاني: د. علي الحكمي:

يتضمّن تعقيبي الإشارة إلى النقاط التالية:

1)الألعاب الإلكترونية ليست شيئًا عارضًا في حياتنا المعاصرة؛ بل أصبحت جزءًا رئيسًا منها، فهي كالتلفاز عندما بدأ بكونه من أمور الحياة الكمالية؛ إلى أن أصبح من الضرورات التي يسعى الإنسان للحصول عليها والتعامل معها.

2) نحن لم نصل إلى الذروة في صناعة الألعاب الإلكترونية؛ بل مازلنا في منتصف الطريق، والمستقبل مليء بالتطورات والمفاجآت المذهلة.

3)صناعة الألعاب الإلكترونية صناعة مزدهرة، وتنمو بشكل مضطرد، ونحن إما أن نبقى مستهلكين، كحالنا في الكثير من التقنيات والسلع، أو نكن مساهمين فاعلين في صناعتها والإبداع فيها.

4)هناك دراسات نفسية عدة وجدت أن الألعاب الإلكترونية الحديثة لها تأثيرات إيجابية في النمو الذهني للطفل، وفي اكتسابه مجموعة من المهارات الأكاديمية والمهنية التي يحتاجها في مستقبله.

5)وفي المقابل هناك دراسات أيضًا تبيّن أن الألعاب الإلكترونية لها تأثيرات سلبية في النشء، سواء أكانت تأثيرات صحية، أم عقلية، أم جسدية.

6)وجود تأثيرات سلبية وإيجابية شيء طبيعي، ويجب ألا يؤثر تقديرنا للآثار السلبية في إدراكنا لمنافع الألعاب الإلكترونية، كما يجب ألا نركّز على الإيجابيات ونهوّن من التأثيرات السلبية، فدراسة المخاطر والمنافع بموضوعية واستقلالية لكل منهما عن الآخر؛ يساعدنا على فهم وتعامل أفضل معها.

7)النقاش حول تأثير الألعاب الإلكترونية في النشء له جانبان، الأول يتعلق بالمحتوى، وهذا لن نستطيع أن نتحكّم فيه، مثله مثل القنوات الفضائية والإنترنت، والثاني يتعلق بسلوك النشء في التعامل معها، مثل مقدار الوقت الذي يقضيه الطفل أو الشاب في اللعب أو نمط اللعب أو الاستعداد للتعامل مع الجوانب السلبية؛ وهذا ما يجب أن نركّز عليه، أفرادًا، وأسرًا، ومؤسسات تربوية ومجتمعية بشكل عام.

8)تعامل النشء في مجتمعنا السعودي مع الألعاب الإلكترونية لا يختلف عن تعامله مع التقنيات الأخرى، أو كيفية إدارة الوقت، أو الحياة. فمجتمعنا – صغارًا، وكبارًا، ومؤسسات-يعاني من ضعف الانضباط ؛ بل انعدامه في الكثير من الأحوال، سواءً فيما نشاهده، أو نقرؤوه، أو سلوكنا صغارًا وكبارًا.

9)حالة عدم الانضباط هذه هي التي أدّت إلى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية في النشء والشباب؛ ومن ثمّ في الأسرة والمجتمع. فالأوقات التي يقضيها الطفل أو الشاب، وحتى الراشد أحيانًا، أحسب أنها -ومن ملاحظتي الشخصية- من النسب الأعلى عالميًّا، وهذا له علاقة بارتفاع نسب السمنة، وأمراض السكر، والأمراض الأخرى المرتبطة بنمط الحياة غير النشط.

10) كما أدّت حالة عدم الانضباط إلى تعامل الصغار مع ألعاب ليست مناسبة لأعمارهم؛ حتى لو أخذنا بالتصنيف الدولي، وهو مبني على معايير لا تناسب مجتمعنا في جوانب مهمة منها؛ ومن ثمّ تعرضهم للتأثيرات الخطيرة للمحتوى السلوكي أو الفكري (التطرف، والعنف وغيرها).

11) حالة عدم الانضباط أيضًا تجاوزت لعب الصغار الألعاب على شبكة الإنترنت، والتواصل مع لاعبين من جميع أنحاء العالم، وبُعد الأسرة عن هذا كله، وعدم وعيها بتأثيراته؛ وبالتالي عدم قيامها بالحد الأدنى من التدخلات الوقائية أو العلاجية.

12)إذا أردنا إذا أن نحدّ من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، فيجب أن نتعامل مع أساس المشكلة، وليس مع أعراضها، والأساس في نظري أننا مجتمع غير منضبط في الكثير من شؤونه، والتعامل يجب أن يكون في تعزيز الانضباط على عدة مستويات:

13) يجب ألا نلوم النشء، إذا تأثر بسلبيات الألعاب الإلكترونية؛ لأننا - كبارًا ومؤسسات- سبب رئيس في المشكلة.

14)أتمنّى قيام المستثمرين في بلدنا بدورهم الفعّال في تأسيس صناعة سعودية، بمنظور ومواصفات عالمية للألعاب الإلكترونية، ومساحة المنافسة المتاحة كبيرة جدًّا؛ ولكننا نريد أن نستفيد من عقول النشء والشباب في ذلك الاستثمار الناجح، فلديهم الكثير من الإبداع والابتكار ليقدموه.

المداخلات حول القضية:

الألعاب الإلكترونية من الترفيه إلى الغرس الثقافي للقيم والمفاهيم:

من وجهة نظر د. فايز الشهري، فإن الألعاب الإلكترونية تجاوزت في تطبيقاتها مفهوم الترفيه والتعليم؛ إلى مفهوم الغرس الثقافي للقيم والمفاهيم، ومنها التفكير والسلوك. ويرى د. فايز أن الألعاب الإلكترونية تؤثر في مفاهيم من هو العدو والصديق، وتؤسس للأزمة ومفهوم العنف بوصفها لغة وحيدة لحل المشكلات... والتطبيقات الحديثة للألعاب أُسّس بالتوازي معها مجتمعات افتراضية يتحاورون ويشكّلون فرقًا وجماعات عبر القارات والثقافات في تكتلات تبدأ بريئة، وتنتهي إلى الالتزام بثقافة المجموعة لتتحول من المجتمع الافتراضي إلى الواقع الطبيعي.

وأضاف د. فايز: رأيتم بعض قطعان داعش كيف تتشكّل في الأساس عبر منصات إلكترونية، ثم تنطلق في ظلّ محفزات سياسية واجتماعية ومفهوم البطل والقدوة؛ إلى وحوش مسعورة تفترس الأقربين دون وازع من خلق أو دين، وكأن قتل النفس المعصومة حلقة في مباريات الشاشة الإلكترونية... وعلى هذا الأساس تقدّمت مع اثنين من زملائي بمجلس الشورى بمقترح نظام جديد قبل سبعة أشهر؛ بهدف تصنيف الألعاب الإلكترونية ومراقبتها، وأرجو أن يكون واحدًا من الحلول.

ومن جانبها قالت أ. ليلى الشهراني: الألعاب الإلكترونية للأطفال تؤرّق كل أب وأم. وللأسف، نجهل ما يتناسب مع أعمارهم؛ لكثرة المعروض، ولجهلنا بكيفية التعامل مع هذه الألعاب، فنحن جيل لا يعرف إلا كمبيوتر صخر والأتاري، وما كان يُعرض فيها من ألعاب يعدُّ مثارًا لسخرية الجيل الحالي؛ بل يرون أنها ألعابًا غبية... نتأمل خيرًا في وعي شبابنا، ونطمح أن تكون أسواقنا خالية من الألعاب المؤثرة في سلوك الأطفال ونفسيتهم.

وأشار أ. سمير خميس إلى أنه إذا بدأنا نؤرّخ لتاريخ الألعاب الإلكترونية، فلا بد أن نؤرّخ لظهور الأفلام الكرتونية لدينا في العالم العربي، والمدبلجة بالذات، فمنها كانت البداية التي لم تنته إلى الآن .. الألعاب الإلكترونية مصممة خصيصًا للمتعة، تخلو من المباشرة والتسويق الفج، مثلها مثل أي فيلم كرتوني. وعادة ما تكون مبنية على قصة محبوكة يتمظهر فيها البطل بعدة صور خيرة كانت أم شريرة.. وفي عوالمنا العربية استقبلنا هذه الألعاب مثلها مثل غيرها من المنتجات بوصفنا مستهلكين، ووقعنا فيما يقع فيه المستهلك عادة من ورطة وحيرة وارتباك أمام أي منتج لا يملك التحكم فيه.

والحل لهذه الإشكالية المتكررة، خاصة مع سطوة الأجهزة اللوحية؛ يبدأ بتعزيز القيم الثقافية الهائلة التي لدينا... قيم مكة والمدينة، والصحراء، والجبل، والبحر بأسلوب سلس وممتع عبر الفن المحبب إلى قلوب الأطفال، ألا وهو القصة، واستبدال مفردات مقررات اللغة الجامدة الخالية من القصة المشوقة إلا فيما ندر، ومن الصورة الملفتة ذات الصفة الفنية العالية والبعيدة عن المباشرة والتسويق الفج، بمفردات قريبة من قلوبهم وعقولهم، ثم بعد ذلك نتطور معهم في وسائل الإعلام المختلفة، بدءًا من التلفزيون، ولا ننتهي عند آخر جهاز لوحي سيصدر في الأسواق... وعندما نقتحم وجدان أطفالنا بمثل هذه القصص؛ نستطيع وقتها وبمساعدة تقني محترف أن نؤسّس لألعابنا التي نريد، ونمنعهم وقتها دونما يشعرون من الالتفات لألعاب إلكترونية صادمة ومحيرة كما هو حاصل معنا الآن.

واختتم أ. سمير خميس مداخلته بالتذكير بمسلسل كرتوني عُرض في شهر رمضان على شاشة "MBC" اسمه "المصاقيل"؛ حيث قال: لنتأمل الجماهيرية العالية للمسلسل للحدّ الذي تتسابق فيه شركات الدعاية والإعلان إلى الإعلان فيه.. كما أُريد أن أذكّر بلعبة إلكترونية تحمل اسم "فزعة" تسوّق لما ننتمي إليه من الشهامة والمروءة و"الفزعة"، ولا بأس ببعض غارات السلب والنهب.

الأبعاد الأيديولوجية الخفية ومخاطر الألعاب الإلكترونية:

قال د. إبراهيم البعيز في مداخلته: لسبب ما، كنت أنتظر إشارة إلى الأبعاد الأيديولوجية الخفية في بعض من هذه الألعاب، وأنا في الحقيقة لا أتصوّر أن ذلك سيكون بالأمر الهين. وأعتقد أن بعض (إن لم يكن كل) من استعجل في التنظير لذلك؛ قد أخذ منحى المؤامرة، وقد اضطروا إلى الاستشهاد بما لا يمكن إثباته أو التحقق منه... لدي قناعة بأن الاستثمارات الرأسمالية - والتي هي خلف كل تلك الألعاب المنتشرة على نطاق واسع -تنطلق من مبدأ واحد (لا تخلط قيمك مع أموالك)؛ لأن تلك الخلطة ستؤدي إلى فقدان أحدهما... وبعبارة أخرى، فهذه الشركات التي تنتج تلك الألعاب هدفها الأول والأخير والوحيد الربح التجاري؛ لذا فهي أبعد من أن تدخل الهدف التعبوي الأيديولوجي في تلك الاستثمارات.

وأوضح د. خالد الرديعان أنه يميل جدًّا إلى رأي د. إبراهيم البعيز، وهو أنه ليس من الضروري أن تكون الألعاب الإلكترونية محملة ببعد أيديولوجي؛ إلا إذا عددنا البحث عن الأرباح عملًا أيديولوجيًّا. وهذه الألعاب نتاج تنافس تجاري، والهدف منها تسويق منتجات جديدة وبيعها، وابتكار غيرها وبيعه، وهكذا.. ويؤيد ذلك برامج الحماية الفكرية التي تلجأ إليها الشركات لحماية منتجاتها من القرصنة؛ لضمان الحصول على أكبر ربح مالي ممكن.. صحيح أن معظم هذه الألعاب أمريكية المنشأ، وتعكس في جانب منها جزء من الثقافة الأمريكية؛ لكن من قال: إننا نرفض كل ما يأتي من الأمريكيين. نحن نمارس الرأسمالية سلوكًا إذا كان المقصود البعد الرأسمالي.

والخطورة في هذه الألعاب تتمثّل فيما يلي:

خطورة الألعاب الإلكترونية

وهناك دراسات تتنبأ بأن التقنية والتوسع في استخدامها؛ سوف يُساهم في زيادة وقت الفراغ المتاح للإنسان مستقبلًا، وهو وقت سيقضيه حتمًا في الترفيه، ومنه الألعاب الإلكترونية؛ بسبب انتشارها وسهولة ممارستها، سواء بصورة جماعية أو فردية، علمًا أن التوجه واضح نحو الألعاب الفردية التي يستطيع الفرد ممارستها في الأجهزة الذكية كالجوال، وفي أي مكان: في المكتب، أو في غرفة النوم، أو في القطار، أو أي مكان آخر.. ومن المهم كذلك القول بأن اللعب بوصفه نشاطًا إنسانيًّا لا يرتبط بسن معينة كما يُشاع، وأنه فقط لمرحلة الطفولة؛ فالكل يلعب ويحب اللعب والترفيه؛ ومن ثمّ قد تأتي الألعاب الإلكترونية مطلبًا إنسانيًّا، لا سيما أن لعبها لا يتطلّب مضمارًا ولا أماكن واسعة كالرياضات الشائعة؛ إذ يكفي الحصول على جهاز ذكي بحجم اليد، وربما أكبر قليلًا؛ لكي نمارس اللعب الإلكتروني.

يبقى أمر في غاية الأهمية، وهو ضرورة تطوير ألعاب عربية ومحلية؛ حتى نحيّد الجانب الأيديولوجي في الألعاب عند من يرون أن هذه الألعاب محملة بالأيديولوجيا.

إن أكثر لعبة تُجذّر البعد الرأسمالي عند الأطفال هي لعبة غير إلكترونية وقديمة، تعود إلى خمسينيات القرن العشرين، وهي لعبة المونوبولي MONOPOLY الشهيرة... وهي ما تزال دارجة ومنتشرة على نطاق واسع... كما أن هناك أمرًا ملحوظًا، وهو أن معظم الألعاب الإلكترونية فيها عنف أكثر من اللازم، فمعظمها حروب، وقتل، ومشاجرات، وحرب مع مخلوقات غريبة، وهكذا.

وبدوره قال د. إبراهيم البعيز: علينا أن نفرّق بين التأثيرات الثقافية والنفسية المقصودة وغير المقصودة لتلك للألعاب الإلكترونية .. أنا أعتقد أن معظم المخاوف والتحذيرات هي من تلك التأثيرات غير المقصودة؛ لكن المبالغة فيها والتهويل منها؛ يجعلنا نعتقد أن هناك مؤامرة تعمل تلك الشركات عليها لتستهدف أطفالنا وشبابنا.

وعلق د. فايز الشهري بقوله: أتفق في أنه ليس هناك مؤامرة كونية لتدمير الأخلاق عن طريق الألعاب؛ ولكن التأثير الثقافي التراكمي لمحتوى هذه الألعاب واضح على تصرفات من تعاطاها وسلوكه مستسلمًا لها. أربعة من مجرمي داعش الذين سفكوا الدماء كانت الألعاب الإلكترونية الجزء الأكبر من برنامجهم اليومي، والدارسات المحلية والعالمية أثبتت التأثير الواضح لهذه الألعاب على الشباب بين (12-22)، ولدينا تزيد النسبة؛ لعدم التوازن في توجيه النشء بين مراجع المجتمع ومؤسساته وبين هذه الواردات الإلكترونية.

ومن جانبه أوضح د. إبراهيم البعيز معلقًا على ما طرحه د. فايز بقوله: إن دراسات التأثير من أصعب الدراسات وهي معقدة؛ لكثرة المتغيرات المتداخلة فيها، وأعتقد أن بحوثنا العلمية مقصرة في هذا الجانب؛ لأنها دراسات تحتاج التراكمية، وتأخذ من التمويل والوقت الذي لم توفره الجامعات .. وتزامن الأحداث واقتران المتغيرات لا يعني بالضرورة أن العلاقة بينها سببية .. لذا فارتباط الألعاب الإلكترونية مع مجرمي داعش لا يعني أنها هي السبب أو السبب الرئيس في ذلك.

وأضاف: أعرف كثيرًا من الطلاب المتميزين في كلية الطب تُشكّل الألعاب الإلكترونية جزءًا مهمًّا في حياتهم .. وبالقياس - بعض من الإرهابيين كانوا في مدارس تحفيظ القرآن- لكننا ننكر على كل من ربط بين تلك المدارس والفكر الإرهابي؛ لأننا لا نرى العلاقة بينهما سببية.

واتفق د. خالد الرديعان مع هذا الرأي الأخير بقوله: يصعب في دراسات التأثير عزو الظاهرة إلى سبب واحد أو متغير... بعض الأسباب تعمل مع بعض.. وأحيانًا يكون هناك ما يُسمّى بالمتغير الخفي الذي تم تجاهل قياسه أو تأثيره، وهذا من عيوب الدراسات الكمية.

وقال د. مساعد المحيا: إن أصعب ما تنطوي عليه دراسات التأثير عملية القياس .. ولذا أرى من واقع تجربتي وتدريس مناهج البحث، أن تطبيق دراسات التأثير عبر الأساليب الكمية أمر مستحيل ... ولا يمكن الوصول إلى نتائج تتعلق بالتأثير إلا عبر الدراسات التجريبية، وبخاصة التي تعتمد على مجموعتين إحداهما ضابطة.

أما د. زياد الدريس فأكّد أنه عندما نتحدّث عن التأثيرات الأيديولوجية لهذه الألعاب، فليس بالضرورة أننا نعني (مؤامرة) مخطط لها؛ لكن الدوافع الرأسمالية التربحية اللاأخلاقية لصُنَّاع هذه الألعاب حتى مع تأثيراتها السيئة في تكريس العنف؛ هو في حد ذاته جريمة أشد سوءًا من المؤامرة.

في حين قال د. مساعد المحيا: الشباب اليوم يحبون - حتى الأطفال منهم- اللعبة التي تمتلئ عنفًا .. يحبون القتل، والسرقة، والتعدي ...لا أعرف هل هذه تعزز السلوك، أم تمتص سلوك العنف لديهم ..؟ هناك رأيان في هذا الموضوع.

وعلّقت أ. ليلى الشهراني على طرح د. مساعد المحيا بقولها: أميل إلى أنها (تعزز سلوك العنف) لديهم، وإلا هل يُعقل أن نرى طالب المتوسط يطعن معلمه أو صديقه في أتفه مشاجرة. أصبح القتل عند بعضهم من أبسط الأمور، ويُضاف إلى ذلك ما ينشر من مقاطع لتعذيب حيوانات وحتى بشر من قِبل بعض صغار السن.

أما أ. هيا السهلي فأشارت إلى فرضية التنفيس التي صاغها فرويد أثناء معالجته لاضطراب الهستيريا، وتشير إلى أن الشخص المضطرب نفسيًّا يشعر بالارتياح عند السماح له بالتعبير عن عدوانيته؛ وهذا معناه أن مساعدة الفرد على تفريغ انفعالاته المكبوتة عبر منافذ معينة؛ تجعله يشعر بالراحة. وإن لم يجد منفذًا له يُفرّغ فيه طاقته الانفعالية؛ فسيظل يبحث ويبحث حتى يجد سبيلًا لإفراغ طاقته؛ حتى تهدأ نفسه وتستقر.

وأضافت أ. هيا السهلي: أعرف كبارًا وصغارًا بمجرد أن يشتد الحوار معهم، أو تزدحم بهم الأمور، أو تضيق بهم؛ يهرعون إلى هذه الألعاب؛ حتى تمتص ما في نفوسهم .. ولننظر إلى الرياضة الحقيقية الملاكمة والمبارزة هل تورث عدوانًا؟ أفلام الأكشن تابعناها سنين ولم تورث عدوانًا لنا.. أظن أن العدوان نوازع داخلية تنشأ في البعض، فإما أن تهذب، وإما تترك وتتجذر. قد تزود ألعاب العنف منها؛ ولكن لا أظن أن تزرعها؛ فالعنف له عوامل تتعاضد حتى يخرج في صورة اعتداء.

وعلق د. حميد المزروع على ذلك بقوله: أكشنة سيناريو هذه الألعاب جزء من أهداف التسويق الذي يقدّم العنف والخيال بوصفه جزءًا من الإثارة.

وتوقفت د. طلحة فدعق في مداخلتها عند قضية التفاعل الإلكتروني مع تلك الألعاب، وإلى أي مدى يمكن أن يكون انعكاسها على علاقة الأطفال أو المراهقين - تحديدًا - بأسرهم . تناول علم الاجتماع الآلي هذه القضية، وتطرّق العديد من النظريات إلى تفسير التفاعل الاجتماعي الآلي، ومنها نظريه الحضور الاجتماعي social presence ..تركز النظرية على التساؤل: كيف يمكن للوسط الإلكتروني أن يوفّر معنى مشتركًا بين المشاركين؛ بل وإشعارهم بحضورهم الاجتماعي الحقيقي؟ وهذه القضية مؤرقة حقيقة، خاصة فيما يتعلق بعالم الأطفال، والمراهقين، والشباب اليافعين، سواء في علاقتهم بتلك الألعاب وبيئتها الإلكترونية، أو بما تحويه من شخوص، وكائنات، وعوالم استطاعت أن تشبع الذات الاجتماعية لديهم، تلك التي يفترض أن تشبعها العلاقات الأولية.

وقديمًا - بالمعني النسبي - كان يُستغل وقت الفراغ لو وجده الشخص في مكالمه هاتفية سريعة؛ ليطمئن على المقربين من الأهل والخلان ...الآن اختلف الوضع، وأبسطها أنه لو وجد وقتًا فإنه سيتابع لعبة إلكترونية مفضله توجد من الحبور والسعادة والإشباع ما لا توجده العلاقات الطبيعية بأولئك الأشخاص.. وبالتالي أصبح الحضور الاجتماعي الطبيعي يتضاءل مقابل الحضور الاجتماعي التكنولوجي.

هذا جزء بسيط فقط يلقي الضوء على إشكاليات راهنة حول الثقافة الرقمية والهوية الآلية وغيرها.

إن تلك الألعاب أحدثت انقلابًا حقيقيًّا في حياة الأسر بصنعها لعوالم أخرى في حياة الأبناء .. عوالم تشبع ذواتهم، يفهمونها ويعونها بطريقة تختلف عن الآباء .. لا يمكننا إيقاف ذلك؛ لكن قد يمكن تخفيفه بمشاركة الأبناء في بعض تلك العوالم.. أيضًا في تقصير المسافات بيننا وبينهم على مستوي التفاعل الاجتماعي الحقيقي ككائنات اجتماعية.. ويبقى المجال مفتوحًا، وربما معضدًا لمقولة أحدهم الذي ذكر: "لم يعد بمقدورنا أن نفكّر في الإنسان بمعزل عن الآلة - بروس مازليش".

أيضًا عقبت د. طلحة فدعق على ما طرحه د. على الحكمي بقولها: تعامل النشء في مجتمعنا السعودي مع الألعاب الإلكترونية؛ لا يختلف عن تعامله مع التقنيات الأخرى، أو كيفية إدارة الوقت، أو الحياة. فمجتمعنا – صغارًا، وكبارًا، ومؤسسات- يعاني من ضعف الانضباط ؛ بل انعدامه في الكثير من الأحوال، سواء فيما نشاهده، أو نقرؤوه، أو سلوكنا صغارًا وكبارًا... ونقطة مهمة أتفق مع د. الحكمي فيها، وأزيد أننا أيضًا بوصفنا أسرًا -إجمالًا - لم نربّ لدى أبنائنا تلك العقلية النقدية أو ثقافة الحوار؛ ليتمكّن الابن (صغيرًا أو كبيرًا، ذكرًا أو أنثى) من مناقشه شيء معين مع والديه أيًّا كان ...وبالتالي ينجرف لاستكشاف العوالم بمفرده أو بمعية الأصدقاء ...ويشمل ذلك المضامين الفكرية والسلوكية التي سيتشربها من تلك الألعاب خاصة، أو العالم الآلي ومكوّناته بصفة عامة.

وقالت أ. علياء البازعي تعقيبًا على حديث د. علي الحكمي عن الانضباط.. في النقاط (8، و9، و10، و11) مستويات الانضباط تبدأ بالمسؤول، وتنتهي في البيت...ففي حين أن المسؤولين يمنعون الأفلام +18 من التداول بشكل رسمي في السوق...فهم يسمحون ببيع ألعاب أشد سوءًا من الأفلام...لأن الفيلم غير تفاعلي...لكن اللعبة تفاعلية...هذا جانب...الجانب الآخر حتى لو مُنعت بشكل رسمي، فهناك القرصنة، والإنترنت، والجوالات!!

أما اللواء د. سعد الشهراني فقد ذكر في مداخلته أن ثقافة العنف المحملة في تقنيات الألعاب الإليكترونية هي ثقافة غربية، وعلى الخصوص ثقافة أمريكية بامتياز، فهي تحاكي وتصوّر الأمريكي البطل رامبو؛ بل تحاكي السلوك الأمريكي الرسمي المدمر الذي يدوس، ويصول، ويجول ببساطة في كل مكان من العالم .. وقد صدّرت لنا وللعالم هذه الثقافة، وها هو العالم يدخل نفقًا مظلمًا من العنف.. وشاهدوا أين أوصلت هذه الثقافة الشباب في الغرب نفسه؛ فقد تكاثر الهجوم والقتل العشوائي على المجاميع البشرية، خصوصًا على المدارس، والأحداث الأخيرة في USA والسويد خير شاهد.

ليس هناك من شك (لديَّ على الأقل)، أن ألعاب العنف الإليكترونية تؤثر في سلوك بعض الأطفال، وتولّد سلوكًا عنيفًا واعتيادًا على العنف، وتبلدًا وموتًا للإحساس؛ بحيث إن رؤية القتل و التدمير يصبح شيئًا طبيعيًّا؛ بل وجرأة على الاعتداء والقتل إذا وُجدت وتوفرت البيئة والمحفزات لذلك.. وما يزال أطفالنا وشبابنا في عمر التهيئة لذلك، وعندما يكبرون قليلًا مع بعض من الإحساس بالتهميش والنقمة؛ فقد نرى تصاعدًا في وتيرة العنف، وتغيرًا في أنماطه .. وأدعو الله ألا يحدث شيئًا من ذلك... ومن الزاوية المنهجية أوافق على أن قياس تناول الأثر والتأثير يعدّ من أصعب الأمور، لا في الأسباب، ولا في السياسات والخطط ... وفي كلا الاتجاهين نحتاج إلى دراسة الأسباب كلها، ولا نغفل سببًا إلا بعد التأكد من ضعفه في الظاهرة، وفي الوقاية والعلاج نحتاج إلى حزمة سياسات.

وأوضح أ. عبدالله الضويحي أنه يميل مع رأي د. إبراهيم البعيز وتأييده من د. فايز الشهري، و د. خالد الرديعان بشأن استبعاد نظرية المؤامرة في صناعتها، أو حتى استهداف مجتمعنا (المحافظ) فهذه الألعاب في نظر أ. عبدالله الضويحي تجمع بين:

- عمل تجاري.
- ووسيلة إعلام.

وكلاهما يقدّم منتجًا، والمنتج التجاري أو الإعلامي لا تهمه القيم ولا المبادئ قدر ما يهمه التسويق؛ لذا فالنظر إلى كونها مؤامرة أو استهدافًا؛ هو نوع من العبث وإضاعة الوقت .. نعم، قد تستثمره جهات معينة لتوصيل رسالة ما .. أو فكر معين؛ وهذا يعني أن الفرصة متاحة للجميع، فلماذا لا نستثمرها بدلًا من النواح عليها!؟

ولنا تجارب ناجحة في ذلك أيام الكارتون، مثل البرنامج الشهير (افتح يا سمسم)، من إنتاج مؤسسة الإنتاج البرامجي المشترك لدول الخليج. و"كابتن ماجد"، وهذه نجحت بعد أن توفر لها الدعم والفكر. وجاءت أيضًا لعبة إلكترونية عن الدوري السعودي .. ولم ينس هؤلاء الكبار لعبة البلوت؛ حيث يلعب الشخص بمفرده مشاركًا آخرين.

والطفل تستهويه ألعاب الأكشن وتعزيز الذات؛ ولهذا تستغلها مثل هذه الشركات لأغراض تسويقية. وكعادتنا نجلس في المدرج أو نستهلك دون محاولة للإبداع .. ثم إن كثيرًا من الأسر تدفع أطفالها إلى هذه الألعاب لتشغلهم بها عنهم، و" إزعاجهم " دون إدراك لخطورتها، ليس على الفكر فقط ؛ ولكن أيضًا على صحتهم واندماجهم في المجتمع.

والألعاب الإلكترونية لها إيجابيات كثيرة في تنمية الذكاء لدى الطفل وتنويع ثقافته، إذا ما أحسنا استغلالها والتعامل معها، وعلى العكس إذا ما جلسنا نتفرّج عليها.

وإذا كانت المؤسسات التجارية ورجال الأعمال ليس لديهم هذا البُعد في تصنيعها، فعلى الأسرة ودور التربية مسؤولية متابعة الأولاد، ومحاولة الاستفادة من جوانبها الإيجابية.

واختتم أ. عبدالله الضويحي مداخلته بقوله: لديّ ملحوظة أخيرة لا أدري مدى دقتها، أن هذه الألعاب تستهدف الأبناء أكثر من البنات، وإذا ما صحّت هذه الملحوظة؛ فإنها تحتاج إلى تعليقات ومناقشات أخرى.

معهد متخصص لتدريس التقنيات المرتبطة بالألعاب الإلكترونية:

أشار د. حميد المزروع في مداخلته إلى أنه إذا ما افترضنا بأن هذه الألعاب الإلكترونية نتاج لما يُعرف بالاقتصاد المعرفي المرتبط بالتسلية، أليس من المناسب أن نوجّه ونشجّع الجيل الحالي من الكتابة بنصوص هذه النوعية من الألعاب، وكذلك تخريج مختصين بعلم الأنيميشن، ومبرمجين؛ حتى نبدأ بتوطين هذا النوع من وسائل الترفيه من ناحية، ونضمن من الناحية الأخرى أن محتواها الفكري متوافق مع سياق ثقافتنا العربية، وتكون خالية من العنف أو الفكر الإرهابي.

وأضاف: أقترح بأن يكون هناك معهد متخصص لتدريس التقنيات المرتبطة بهذه الألعاب الإلكترونية؛ لكونها تجمع ما بين توطين تقنية البرمجيات والاستثمار.

المشاركون

- د. إبراهيم البعيز.
- السفير أ. أسامة نقلي.
- د. الجازي الشبيكي.
- م. حسام بحيري.
- د. حسين الحكمي.
- د. حميد المزروع.
- د. حمزة بيت المال.
- د. خالد الرديعان.
- م. خالد العثمان.
- أ. خالد الوابل.
- د. خالد بن دهيش.
- أ. خالد الحارثي.
- أ. رائد عبدالله الحمود.
- د. زياد الدريس.
- اللواء د. سعد الشهراني.
- أ. سعيد الزهراني.
- أ. سمير خميس.
- د. طلحة فدعق.
- د. عائشة حجازي.
- أ.د. عبدالرحمن العناد.
- د. عبدالسلام الوايل.
- أ. عبدالله آل حامد.
- د. عبداللطيف العوين.
- د. عبدالله بن ناصر الحمود.
- د. عبدالله بن صالح الحمود.
- أ. عبدالله الضويحي.
- أ. عبدالله بن كدسه.
- د. علي الحكمي
- أ. علياء البازعي.
- أ. فاطمة الشريف.
- د. فايز الشهري.
- أ. فايزة الحربي.
- د. فهد الحارثي.
- أ. كوثر الأربش.
- أ. ليلى الشهراني.
- أ. محمد المطيري.
- د. مساعد المحيا.
- د. مسفر السلولي.
- أ. مسفر الموسى.
- أ. مطشر المرشد.
- أ. مها عقيل.
- د. منصور المطيري.
- أ. ندى القنيبط
- د.م. نصر الصحاف.
- أ. هادي العلياني.
- أ. هيا السهلي.
- أ. يحيي الأمير.
- أ. يوسف الكويليت.

*ترتيب الأسماء حسب الحروف الأبجدية

ملتـقى أسبـار
Asbar Council
(نادي تفكير)

تأسس الملتقى في 28 يونيو 2015م

@MultaqaAsbar

@Multaqa_Asbar

https://cutt.us/U0nnC

00966114624229

www.asbar.com