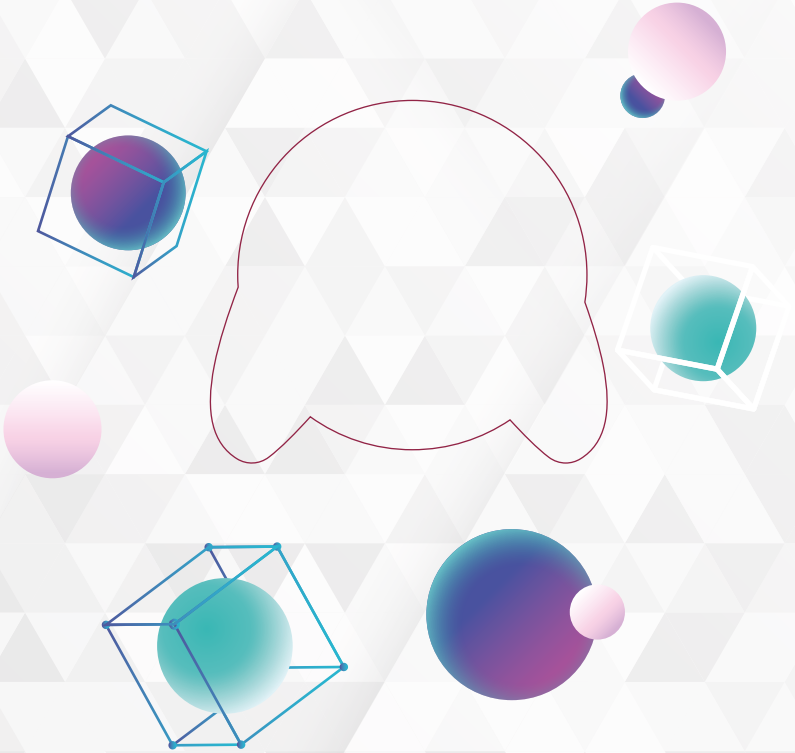
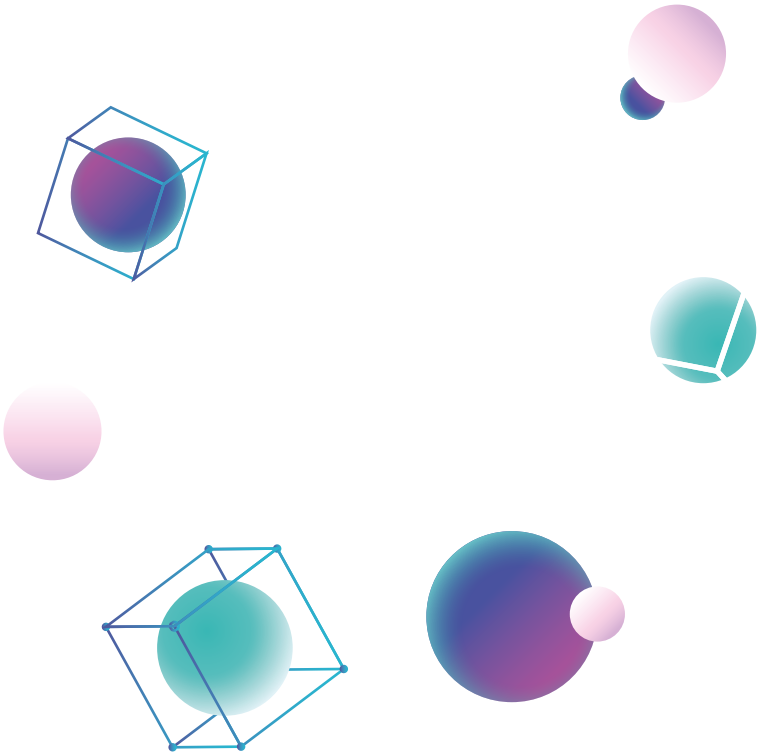
مركز دعم
الصحة السلوكية
Behavioral healthcare center

الألعاب الإلكترونية



www.bhc.org.qa
info@bhc.org.qa
(+974) 44 250 000
3474 Doha -Qatar
bhc_qatar

الألعاب الإلكترونية 2021



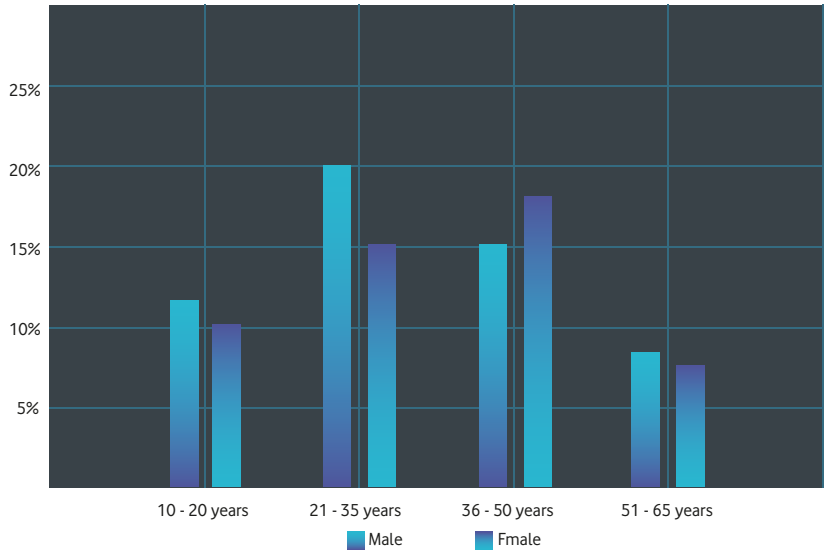
مقدمة

نلاحظ انتشار الألعاب الإلكترونية في السنوات الماضية كوسيلة للتسلية و غيرها، و قد شكل قيمة سوق الألعاب الإلكترونية أكثر من 145 مليار دولار في العام 2019، لذلك أصبح مجال صناعة الألعاب الإلكترونية و التسويق لها عالمياً أمراً في غاية الأهمية لدى الشركات الكبرى، و لقد أصبح للألعاب الإلكترونية احتفالات موسمية و سنوية ينتظرها اللاعبون بشغف للاطلاع على كل ما هو جديد في عالم الألعاب، كما أن هناك مراسم و احتفالات تكريم لشركات الألعاب الإلكترونية و القائمين عليها (مخرجين، ممثلين، مؤيدين الصوت، إلخ..) شبيهة بالأوسكار للأفلام والمسلسلات.

و بسبب انتشار الألعاب الإلكترونية على كافة بقاع الأرض وفي مختلف الولايات و القارات و الدول، فأصبح من المهم مراعاة محتوى الألعاب الإلكترونية و فرض قوانين عليها بما يتناسب مع أهل البلد و المنطقة. فسارعت الجهات المختصة في الدول بفرض قوانينها بما يتناسب مع المجتمع و عاداته و تقاليده، مثلها مثل الأفلام التي تعرض على شاشات السينما، لها تقييم و تكون موجهة لفئات عمرية معينة، كما يتم حذف بعض المقاطع غير أخلاقية و التي تتعارض مع ثقافة المجتمع، فلن يقوم بائع التذكار ببيع تذكرة فيلم لأشخاص دون السن القانوني لمشاهدة فيلم موجه للكبار، و لكن للأسف فإن بائعي الألعاب الإلكترونية، ليسوا ملزومين ببيع الألعاب حسب التصنيف العمري الموجود على العلبة.

الفئات المستهدفة

تستهدف الألعاب الإلكترونية جميع المراحل العمرية، فالاحتفالات و المهرجانات الخاصة بالألعاب الإلكترونية مصممة لاستقطاب جميع الفئات العمرية، و بالأخص المراحل العمرية 18 فما فوق، و أوضحت إحصائيات أجريت في 13 دول مختلفة أن 78% من لاعبين الألعاب الإلكترونية أعمارهم 21 فما فوق، و 22% فقط من لاعبين الألعاب الإلكترونية أعمارهم اقل من 21



الرياضة الإلكترونية (E-Sports)

ما لا يدركه البعض أن بعض الألعاب الإلكترونية تصنف تحت "الرياضة الإلكترونية". و تقوم عليها بطولات عالمية بجوائز رمزية تصل إلى 10 مليون دولار. مثلها مثل الرياضة العادية، لها فرق رياضية بجماهيرها و شركات داعمة و مستثمرة في هذا المجال، وذلك نظراً للقيمة المالية التي يمتلكها سوق الألعاب الإلكترونية.

مشاهير الرياضة الإلكترونية (المحترفين في الألعاب الإلكترونية) لديهم جماهيرهم و متابعيهم، فهم المؤثرون على عالم الألعاب الإلكترونية. فيقومون بالترويج للألعاب أو المنتجات الخاصة بعالم الألعاب الإلكترونية.

يطمح الكثير من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في الوصول إلى العالمية في هذا المجال ظناً منهم أن في مقدورهم الوصول لمستوى المحترفين. فيقوم البعض بإهمال دراسته و التركيز على الألعاب الإلكترونية و اللعب لساعات طويلة و متواصلة بحجة التدريب، ممَا يترتب على ذلك مخاطر صحية نفسية و اجتماعية و جسدية.

مخاطر الألعاب الإلكترونية

لا يخلوا عالم الألعاب الإلكترونية من المخاطر الجسدية والنفسية والاجتماعية على المستهلك، وقد لا يدرك المستهلك خطورة الألعاب الإلكترونية عليه إلا بعد فوات الأوان، وتختلف المخاطر حسب نوع اللعبة وجماهيرها.

كثرة الجلوس وقلة الحركة الجسدية: قد تسبب خمور العضلات والتهاب المعصم وتعب النظر وزيادة الوزن. كما يمكن أن يصاب الشخص بصداع نصفي بسبب التركيز الشديد أثناء جلسات اللعب الطويلة.

مشاكل اجتماعية: قد تؤثر الألعاب الإلكترونية على حياة اللاعب الاجتماعية، حيث يصبح اللاعب جليس في المنزل طوال الوقت، وينعزل اجتماعياً عن الآخرين، كما قد يواجه اللاعب صعوبة في تكوين صداقات على أرض الواقع فيكتفي بتكوين صداقات (Online) من خلال الألعاب الإلكترونية.

قلة النوم: تصميم الألعاب الإلكترونية تجعل اللاعب يستمر في اللعب ولساعات طويلة مضحياً فيها بساعات نومه وراحته، فيقوم اللاعب بالجلوس لساعات إضافية حتى بعد الشعور بالتعب والإرهاق الجسدي.

مخاطر على صغار السن: فالألعاب التي تكون مصممة لفئة عمرية +18 قد تشكل خطراً على الفئة العمرية أقل من ذلك، لما تحتويه من مظاهر عنيفة وجنسية، مشاهد مرعبة واصوات عالية، والتخالط مع فئة عمرية أكبر منه قد يعرضه للنصب والاحتيال والاستغلال المادي والجسدي.

الوقت: قد لا يلاحظ اللاعب مرور الوقت بسرعة أثناء لعبه للألعاب الإلكترونية، ويمكن أن يفوت اللاعب احتياجاته الأساسية مثل وجبات الطعام وقضاء الحاجة ونحوها من أجل الجلوس لفترات أطول أمام الشاشة واللعب لفترة أطول.

قلة الاهتمام بالنظافة الشخصية: الجلوس لساعات طويلة وعدم الاهتمام بالنظافة الشخصية، كأن لا يغير ملابسه ولا يستحم بانتظام بسبب الجلوس لفترة زمنية أطول في اللعب.

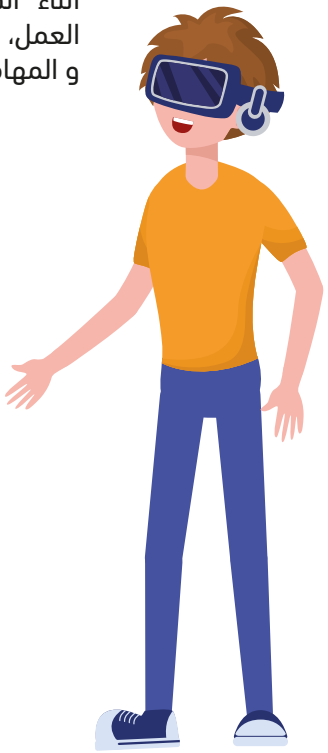
الوصول لمرحة الإدمان: في 25 مايو 2019، صوتت منظمة الصحة العالمية (World Health Organization) رسميًا لاعتماد الإصدار الأخير من التصنيف الدولي للأمراض، أو ICD، ليشمل مدخلًا عن "اضطراب الألعاب" كإدمان سلوكي. عند الوصول لمرحة الإدمان يتطلب الأمر دخول أخصائي نفسي واجتماعي لتوجيه الحالة.

هل وصلت لمرحلة الإدمان؟

كيف تعرف أنك وصلت لمرحلة الإدمان؟ هذه بعض النقاط:

عدم الرغبة بالذهاب إلى المدرسة أو العمل من أجل البقاء في المنزل واللعب: وقد يصل الأمر لمرحلة التغيب عن المدرسة أو العمل دون سبب من أجل اللعب.

التفكير المستمر باللعب: انشغال البال في اللعب أثناء الذهاب للمدرسة أو العمل، و أثناء أداء الواجبات و المهام اليومية.



تجنبك أو توقفك عن الأنشطة التي كنت تستمتع بها سابقا: أصبح لعب الألعاب الإلكترونية هو النشاط الأساسي في حياتك، يحل محل الأنشطة الأخرى التي كنت تستمتع بها.

رفض المشاركة في المناسبات و الزيارات الاجتماعية: تفضيل اللعب على الزيارات والمناسبات العائلية.

إخفاء عدد الساعات الحقيقية للعب: الكذب على الأشخاص المقربين منك عن عدد ساعات التي تمضيها في اللعب، مثل التظاهر بالنوم ثم الذهاب إلى اللعب بعد ذلك.

الشعور بالضيق والقلق عند عدم اللعب: الشعور وكأنك تضيع وقتك ويومك عندم عدم اللعب

تصنيف الألعاب الإلكترونية

بسبب تطور صناعة الألعاب وتوجه صناعتها اتجاها عالميا، تغيرت طبيعة الألعاب ومحتواها لتتضمن وتغطي جميع أنواع المحتوى والفئات العمرية. لذلك فإن محتويات الالعاب غير مناسبة للجميع، وبناءً على ذلك تم وضع نظم لتصنيف الألعاب ومحتواها لتتناسب مع الفئات العمرية.

هل شاهدت هذه الرموز على أشرطة الألعاب الإلكترونية من قبل، هل فكرت إلى ماذا ترمز؟

نظام التصنيف العمري PEGI

تم إنشاء نظام التصنيف العمري The Pan-European Game Information (PEGI) لمساعدة الآباء الأوروبيين على اتخاذ قرارات مستنيرة بشأن شراء الألعاب الإلكترونية، تم إطلاقه في ربيع عام 2003، ولقد استبدل هذا النظام عددًا من أنظمة التصنيف العمري الوطنية بنظام واحد يستخدم الآن في جميع أنحاء أوروبا، في أكثر من 35 دولة

أين يوجد التصيف؟

يوجد التصنيف في الواجهة الأمامية أو الخلفية على نسخة الأقراص، ويوجد في الصفحة الرئيسة للمنتج على النسخة الإلكترونية بهذا الشكل.

دليل نظام التصنيف العمري PEGI

وصف المحتوى:

تحتوي اللعبة على صور للعنف، فمثلا هذه الصورة مع الألعاب المصنفة PEGI 7 لا يمكن أن يكون هذا سوى عنف غير واقعي أو غير مفصل، ويمكن أن تتضمن مع الألعاب المصنفة PEGI 12 عنفًا في بيئة خيالية أو عنفًا غير واقعي تجاه الشخصيات الشبيهة بالبشر، في حين أن مع الألعاب المصنفة PEGI 16 أو 18 تحتوي على عنف أكثر واقعية بشكل متزايد.

تحتوي اللعبة على لغة بذيئة، يمكن العثور على هذا الوصف مع الألعاب ذات تصنيف PEGI 12 (شتائم)، أو إذا كانت مع PEGI 16 أو 18 (قد تحتوي الشتائم الجنسية أو عبارات كفر).

قد يظهر هذا الوصف في الألعاب ذات التصنيف PEGI 7 إذا كانت تحتوي على صور أو أصوات قد تكون مرعبة أو مخيفة للأطفال الصغار، أو مع ألعاب تصنيف PEGI 12 فقد تحتوي على أصوات مرعبة أو تأثيرات الرعب (ولكن بدون أي محتوى عنيف).

تحتوي اللعبة على عناصر تشجع أو تعلم المقامرة، بحيث تشير عمليات محاكاة المقامرة هذه إلى ألعاب الحظ التي يتم إجراؤها عادة في الكازينوهات أو قاعات القمار، الألعاب التي قد تحتوي على هذا النوع من المحتوى هي ألعاب ذا تصنيف PEGI 12 أو PEGI 16 أو PEGI 18.

يمكن أن يصاحب وصف المحتوى هذا تقييم PEGI 12 إذا كانت اللعبة تتضمن مواقف جنسية أو تلميحات جنسية، أو تصنيف PEGI 16 إذا كان هناك عري جنسي أو ايحاءات جنسية صريحة، أو تقييم PEGI 18 إذا كان هناك نشاط جنسي صريح في اللعبة. تصوير العُري في محتوى غير جنسي لا يتطلب تصنيفًا عمريًا محددًا، ولن يكون هذا الوصف ضروريًا.

تشير اللعبة إلى استخدام عقاقير غير مشروعة أو كحول أو تبغ أو تُصور ذلك، الألعاب التي تحتوي على واصف المحتوى هذا هي دائمًا ألعاب ذات تصنيف PEGI 16 أو PEGI 18

تحتوي اللعبة على صور نمطية عرقية أو دينية أو قومية أو غيرها من الصور النمطية التي من المحتمل أن تشجع على الكراهية، ويقتصر هذا المحتوى دائمًا على تصنيف PEGI 18 (ومن المحتمل أن ينتهك القوانين الجنائية الوطنية).

تُوفر اللعبة للاعبين خيار شراء سلع أو خدمات رقمية بعملة حقيقية. تتضمن عمليات الشراء محتوى إضافيًا (مستويات إضافية في اللعبة، أو الأزياء، أو العناصر المفاجئة، أو الموسيقى)، ويمكن أن تحتوي على الترقيات (على سبيل المثال تعطيل الإعلانات داخل اللعبة)، قد تكون هذه العناصر تجميلية بحتة أو قد يكون لها قيمة وظيفية.

PEGI Online هو امتداد لنظام PEGI كشهادة أمان بهدف توفير حماية أفضل ضد محتوى الألعاب غير المناسب ولمساعدة الآباء على فهم المخاطر واحتمالات الضرر داخل هذه البيئة

يُمنح ترخيص عرض شعار PEGI على الإنترنت لأي مزود خدمة لعب عبر الإنترنت يفي بالمتطلبات المنصوص عليها في رمز أمان PEGI على الإنترنت (POSC). تتضمن هذه المتطلبات الالتزام بالحفاظ على موقع الويب خاليًا من المحتوى غير القانوني والمسيء الذي أنشأه المستخدمون وأي روابط غير مرغوب فيها، بالإضافة إلى تدابير لحماية الشباب وخصوصيتهم عند المشاركة في اللعب عبر الإنترنت.

إذا كانت مواقع الألعاب تحمل شعار PEGI Online، فسيتم إبلاغ الآباء بأن اللعبة أو موقع الويب المعني يخضع لسيطرة المشغل الذي يهتم بتطبيق أفضل الممارسات لحماية الشباب.

يعتمد PEGI Online على أربعة ركائز أساسية:

01 أحكام مدونة PEGI للسلامة عبر الإنترنت (POSC) التي تعد جزءًا من مدونة قواعد السلوك الخاصة بـ PEGI

02 موقع PEGI مع معلومات للمتقدمين ولعامة الناس

03 إدارة مستقلة وتقديم المشورة وعملية تسوية المنازعات

04 شعار PEGI على الإنترنت، والذي يمكن عرضه على مواقع الويب التي تتوافق مع أحكام POSC

ختاماً

عالم الألعاب الإلكترونية في تطور مستمر، ولا يمكننا إنكار أنها أصبحت تشكل جزء كبير من حياة المراهقين والشباب، فيجب علينا التكيف مع تطورات الألعاب الإلكترونية والأخذ بالحسبان مخاطرها وأثارها عليهم، فالتوعية أمر في غاية الأهمية لتجنب الوقوع في مخاطرها، الالتزام بدليل التصنيف العمري، ومعرفة إذا ما كان الشخص قد وقع في سلوكيات خاطئة نتيجة للألعاب الإلكترونية، وطلب المساعدة إذا لزم الأمر، فقد يساعد ذلك في الحد من مشاكلها.