



إعداد الألعاب الإلكترونية خطر يهدد الحق في الحياة للأطفال

FDHRD

يناير 2023

زينب صالح

تحرير

محمد البدوي



الألعاب الإلكترونية خطر يهدد الحق في الحياة للأطفال

ملتقى الحوار للتنمية وحقوق الإنسان

مؤسسة أهلية- تأسست عام 2005 برقم قيد 6337 طبقا للقانون 84 لسنة

2002 وتم توفيق الأوضاع باعتبارها جمعية مركزية طبقا للقانون رقم 149

لسنة 2019 برقم قيد 1084 - غير حزبية لا تهدف إلى الربح ويخضع نظامها

الأساسي للقانون رقم 149 لسنة 2019 الخاص بالجمعيات الأهلية والمؤسسات

الخاصة.

الموقع الإلكتروني [/https://www.fdhrd.org](https://www.fdhrd.org)



© ALL RIGHTS RESERVED- 2021

FDHRD



عرفت الألعاب الإلكترونية انتشارًا واسعًا في الآونة الأخيرة خاصة بين أوساط الأطفال والمراهقين، حيث بينت العديد من الدراسات والأبحاث بأن الأطفال والمراهقون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقات طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وقد أصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الإنترنت. وقد لاحظنا في الآونة الأخيرة لجوء أولياء الأمور إلى اقتناء الوسائل الإلكترونية والألعاب لأطفالهم ظنًا منهم أنهم يقومون بحمايتهم من المخاطر والآفات المنتشرة في المجتمع والهدف الأول وراء ذلك هو توفير أشكال متعددة للتسلية والترفيه لكن للأسف أن دخول عالم الإلكترونيات إلى عالم الأسر بات يدق ناقوس الخطر لما يسببه من أضرار نفسية وجسدية وخيمة تصل إلى حد الموت.

شهدت مصر في الآونة الأخيرة انتشارًا مذهلاً للألعاب الإلكترونية العنيفة التي باتت تجتاح أغلب البيوت وتشكل خطرًا كبيرًا على الأطفال، حيث تسببت هذه الألعاب في وقوع العديد من الأطفال والمراهقين في فخ الانتحار تنفيذاً لأوامر اللعبة. إن إقبال الأطفال على الانتحار في المجتمع المصري يظل أمرًا نادرًا رغم ارتفاع عدد الحالات مؤخرًا، مقارنة مع الشباب والكبار.

ونتيجة لما سبق، رأينا في هذا التقرير أن نسلط الضوء على ظاهرة الانتحار التي بدأت تعرف انتشارًا بين أوساط الأطفال والمراهقين بسبب الإدمان على الألعاب الإلكترونية، حيث أفادت البحوث والدراسات النفسية التي أجريت في هذا الإطار أن الألعاب الإلكترونية تحمل الكثير من الأضرار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية والنفسية والعقلية والسلوكية، وعلى محمل أنماط ثقافته بشكل عام، وذلك لما تفرزه الكثير من الألعاب الإلكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة، إذ أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق. وتعلم هذه الألعاب الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتتم في عقولهم قدرات التتمر والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، إذ أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. لذا الكثير من علماء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها من بين أحد الأسباب التي تؤدي إلى ظهور بعض الاضطرابات السلوكية والمشاكل عند الأطفال، أهمها وأخطرها



على المجتمع ظاهرة الانتحار ومن أهم هذه الألعاب على سبيل المثال لا الحصر، لعبة تحدي الحوت الأزرق، ولعبة مريم المخيفة، مومو، لعبة جنية النار، لعبة بوكيمون، ببجي، تشارلي وغيرها من الألعاب القاتلة التي أخذت حيزاً واسعاً من الشهرة في العالم، لكثرة ضحايا هذه الألعاب. وأصبح الأمر في قمة الخطورة عندما أصبح الطفل يغلق باب غرفته وتتاح له كل الوسائل الرقمية من الكمبيوتر، لوحة رقمية خاصة به، وهاتفه الذكي، لاستخدامه الحديث والدرشة مع أشخاص افتراضيين غرباء، خاصة أن هذه الألعاب تجعل الطفل يتواصل مع مجهولين وهم المسيرين لها وغالباً ما تصل الطفل رسائل منهم يتم منها استدراجه، مع غياب تام لرقابة الأهل. ونظراً لأن العالم أصبح قرية صغيرة نتيجة العولمة ولم يعد هناك حدوداً لانتشار معلومة ما أو لعبة، لذا وجب التحذير والتنبيه من انتشار هذا الخطر القادم والمتجسد في بعض الألعاب الخطيرة، والتي تهدف لتدمير المراهقين والأطفال بشكل أساسي، ورغم علم الشباب بخطورة هذه الألعاب إلا أنهم يقدمون عليها. وبناءً على كل ما سبق سنتناول هذه المشكلة الخطيرة في هذا التقرير من خلال عدة محاور وهي: تعريف الألعاب الإلكترونية، وعرض نماذج على هذه الألعاب، توضيح أسباب تعلق الأطفال بها، وتوضيح خطرها على الأطفال، عرض بعض ضحايا هذه الألعاب من الأطفال والمراهقين في مصر، عرض الجهود الدولية والمصرية للحد من خطر هذه الألعاب على الأطفال والمراهقين، وأخيراً تقديم بعض التوصيات.

- ماهية الألعاب الإلكترونية:

هي نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من : ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، تُلعب أيضاً 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. وخلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة Floppy Disk إلى القرص المدمج CD إلى شبكة الإنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد المصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب ويمكن أن تمارس هذه الألعاب بشكل فردي للاعب ضد الحاسوب أو ضد



أشخاص آخرين موجودين على الإنترنت. كما تعتمد هذه الألعاب الإلكترونية على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات أوامر) التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، الفئاع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات) الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) اللاعب وقد يكون وحده أو بالمشاركة. ويمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي.

- نماذج على هذه الألعاب:

- لعبة تحدى الحوت الأزرق:

هو تطبيق يُحمل على أجهزة الهواتف الذكية يستهدف الفئات العمرية ما بين 12 و16 عامًا، وبعد أن يقوم اللاعب بالتسجيل لخوض التحدي، يُطلب منه نقش الرمز التالي "F57" أو رسم الحوت الأزرق على الذراع بأداة حادة، ومن ثم إرسال صورة للمسئول للتأكد من أن الشخص قد دخل في اللعبة فعلاً ويتم السيطرة على اللاعب من خلال اتباع بعض التعليمات الغريبة التي تعتبر جزء من طقوس اللعبة ومنها الاستيقاظ في وقت مبكر، ومشاهدة بعض الأفلام التي تحتوى على مشاهد مرعبة وسماع أنواع معينة من الموسيقى بجانب العزلة التامة وعدم محادثة الأشخاص وذلك لضمان وصول اللاعب إلى حالة نفسية سيئة تمهيداً للمرحلة الأخيرة وهي تنفيذ التحدي الأخير وهو الانتحار.

أسسها الروسي فيليب بودكين ويبلغ من العمر 21 عامًا في العام 2013 لكي يحث من يلعبها على الانتحار، من خلال تجارب نفسية عديدة يمر بها من يلعبها. لم تنتشر تلك اللعبة إلا في عام 2016 بعد أن قامت إحدى الكتاب الصحفيين الروس بالكتابة عنها وعن خطرها وهي الكاتبة نوفيا جازيتا وربطها بأكثر من حادثة انتحار وهو ما أدى إلى الاهتمام الإعلامي باللعبة ومن ثم إلقاء القبض على مخترعها. وتم اتهامه بتحريض نحو 16 مراقبة على الانتحار. وقد أُلقت السلطات القبض عليه، ومثل أمام القضاء الذي أدانته وحكم عليه بالسجن. اللعبة تتكون من خمسين مستوى يصل بالتدرج بك إلى الاكتئاب والرغبة الشديدة في العزلة والموت يبدو أن من قام باللعبة له خلفية ودراية كبيرة بعلم النفسي حيث إنها وبخطوات ثابتة تعمل على تهيئة النفسية المشترك للانتحار وعزلك عن حوك. وبعد أن يقوم الشخص بالتسجيل لخوض التحدي، يُطلب منه رسم حوت على



ذراعاه بأداة حادة. ثم تتوالى المهمات التي يتم تكليف اللاعبين بها حتى يصلوا إلى التحدي الرئيسي وهو الانتحار بطرق مختلفة. ويسود اعتقاد بأن مصمم اللعبة استوحى اسمها من إقدام الحوت الأزرق في بعض الحالات على "الانتحار"، وذلك باتجاهه إلى الشاطئ.

وإذا حاول شخص الانسحاب سيحاول القائمون على اللعبة أن يهددوه، فسوف يجدهم يتصلون به على هاتفه ويصلون إلى منزله لأنه في المراحل الأولية من اللعبة قد أعطاهم بياناته وفيديوهات من التحديات تحتوي على الأماكن القريبة منه وأماكن سكنه.

-لعبة مريم:

هي لعبة فيديو رعب من تطوير ونشر سلمان الحربي، صدرت في 25 يوليو 2017. تتمثل اللعبة في وجود طفلة صغيرة تدعى "مريم" تاهت عن منزلها، ويساعدها اللاعب للعودة إليه، وأثناء ذلك تطرح عليه مجموعة أسئلة شخصية عن حياته وأخرى سياسية، مثل (ما اسمك؟ أين تسكن؟ هل تراني جميلة؟ هل تريد التعرف إلى والدي؟ هل تريد أن نصبح أصدقاء؟ هل اسمك الظاهر هو الحقيقي؟ ... إلخ) وقد تتضمن مجموعة من البيانات الشخصية وللإجابة يكون للاعب خيارات للنقر وتجب مريم على حسب اختيار اللاعب. وقد يصل اللاعب إلى مرحلة تطلب من اللاعب الانتظار إلى اليوم التالي أي 24 ساعة لاستكمال الأسئلة مرة أخرى. كل ذلك يدور في أجواء مع موسيقى وصور مرعبة تسيطر على طبيعة اللعبة، والتي تتسبب في إثارة الرعب والخوف في قلوب اللاعبين، خاصة الأطفال، فحالة اللعبة تشبه أفلام الرعب، وفي إحدى المراحل تطلب مريم التي تشبه الشبح، الدخول للغرفة لمقابلة والدها، وفي النهاية تعرضه على الانتحار وإذا لم يتم الاستجابة لها تهدده بإيذاء أهله. ونفى صانعها المبرمج السعودي سلمان الحربي أنها تتجسس على محتويات الهاتف أو تخترق الخصوصية.

"إذا كانت العائلة مفككة الرموز فدماع الطفل تكون سهلة الاختراق أمام أي شخص لقيادتها والتحكم بها والجنوح بها نحو أي مكان لاستغلالها. والطفل يكون بحاجة لأي شخص يحاوره، ومن هنا تأتي اللعبة لفتح مجال التواصل بين الطفل وشخص ناضج". وهنا تظهر شخصية مريم لتتواصل مع اللاعب المحدد فنته العمرية ما فوق ال 12 عام، أن اللعبة تسيطر مع الطفل بمراحل تطور دماغه وتخلق له طفلاً خياليًا آخر يعيش معه حياته ويسانده ويفهم مشكلاته، ولذلك من السهل أن تتمكن من اختراق الجهاز النفسي لبعض الأطفال".



-لعبة جنية النار:

هي لعبة ظهرت في مارس عام 2017 وتدفع الأطفال لحرق منازلهم وأنفسهم. تصدر اللعبة أوامر للأطفال تحرضهم على تشغيل موقد الغاز في المطبخ، ثم تكرر بعض الكلمات الساحرة، ليتحولوا لـ"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 فرعت العديد من الأمهات ليلاً 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 تُسمى "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 جداً 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.

وهي "في منتصف الليل"، عندما يغط الجميع في نوم عميق، 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، ستنفسينه أثناء نومك، وفي صباح اليوم التالي، عندما تستيقظين رديدي: "شكراً لك ألفي، لقد صرت جنية، وبتلك الطريقة سوف تصبح جنية نار حقيقية". بالطبع لأي طفل أو طفلة ترى شخصيتها المحبوبة اللطيفة أمامها تظهر وجه الرقة، وتعددها بأنها ستصبح كائن جميل يمتلك قدرات خاصة وتشبه شخصيتها المفضلة، بالتأكيد لن يساوره أدنى شك، ولن يتراجع عن فعلها، والنتيجة كارثية بكل المقاييس.



-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 أثرًا".

التعليمات التي تخبرها "مومو" للمستخدمين، فتشمل عدم الإجابة مرتين على نفس السؤال، إضافة إلى ضرورة تجنب تكرار نفس الكلام خلال الحديث معها، وإذا طلبت من المستخدم شيئاً عليه تنفيذه، ويمكن ارتكاب الخطأ مرة واحدة فقط، أما إذا حدث عكس ذلك فيختفي الشخص دون أن يترك أثر. نشرت صحيفة إسبانية، تقريراً مفصلاً حول "مومو"، محذرة الأطفال من الحديث معه، خوفاً من أن تكون هذه اللعبة شبيهة بلعبة الحوت الأزرق التي حصدت عشرات الأرواح عبر العالم، خاصة أن الهاكر يتحدث جميع اللغات باستخدام مترجم آلي، ووفقاً 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 وإيحاءات وتسريبها لذهن الطفل.

-لعبة شارلي:

هي لعبة التحدي أو لعبة الأقلام وتعرف أيضاً باسم لعبة شارلي هي لعبة شعبية انتشرت من خلال مجموعة فيديوهات على شبكة الإنترنت في عام 2015، وربما قد تكون نشأت في البلدان الناطقة باللغة الإسبانية. شهدت اللعبة شهرة واسعة بسنة 2015 وبدأ الشباب والأطفال بلعبها حول العالم لما تحتويه من فكاهة وغموض. ويتم لعبها عن طريق رسم شبكة من أربعة مربعات على قطعة من الورق مع «نعم» و «لا»، وتتم موازنة قلم رصاص فوق آخر على شكل صليب، وثم يطلب لاعب شيئاً على غرار «تشارلي، تشارلي أنت هنا؟» أو «تشارلي، تشارلي يمكننا أن نلعب؟». يتحرك القلم الأعلى بسبب الهواء، الذي عادة ما ينفخه اللاعب دون أن يعي الآخرين لذلك. وحين يتحرك القلم عادة ما يفاجئ اللاعب الآخر بظنه أن شيئاً خارق للطبيعة قد حدث، أي أن «تشارلي» قد أجاب.



انتشرت الأساطير الشائعة حديثاً التي تقول بأن التحدي قد تم على «التقاليد المكسيكية القديمة»، التي تقضي أن على اللاعب أن يستدعي زيارة من شيطان تشارلي أو روح الميت تشارلي. تستهدف اللعبة غريزة الخوف من المجهول عند الأطفال، واستخدمت وسائل الإعلام شهرة اللعبة لجلب الجمهور لما تذيعه من نقاشات وجدليات عنها.

ولكن الحقيقة التي تجعل الأقلام تتحرك هي أن ترتيب الأقلام التي تتطلبها اللعبة يعني أنها سوف تتحرك دائماً سواء قرأت التعويذات التي تستدعي تشارلي أو لا، لأنها في ذلك الوضع هي تقف في وضع غير طبيعي بالنسبة لما يجب أن تكون فيه. لا أحد فعلاً يلمس أقلام الرصاص، لكنك على الأرجح ترى فعلياً أنه يتم دفعها وذلك الدفع ناتج على أن أقلام الرصاص يجب أن تكون متوازنة فوق بعضها البعض لتوفير المحور الفعال الذي يؤثر على القلم العلوي ليُجعل إمكانية تحركه بسهولة نظراً لتغيرات بيئية طفيفة جداً حتى أن أدنى حركة من التنفس أو سطح مائل قليلاً ستدفعها للحركة.

-لعبة "الوشاح الأزرق" أو ما يطلق عليه "تحدي التعقيم":

هي لعبة إلكترونية يتم الدخول عليها عبر تطبيق «تيك توك»، وهي لعبة مغامرة ثلاثية الأبعاد، حيث يتعين على اللاعب استخدام وشاحه متعدد الأشكال لاستكشاف بيئة سحرية وحل الألغاز الغامضة والتغلب على المشكلات الصعبة. وتصنف Scarf game أو ما تسمى "لعبة الوشاح" نفسها على أنها لعبة فيديو ألغاز، ومغامرات، وأكشن ومهمة اللاعب هي محاصرة الأرواح المتمردة التي خلقت عوالمها الخاصة. ويستخدم اللاعب هاتفه لتصوير أدائه، حيث تطلب اللعبة من المشاركين الدخول في تحدي تعقيم الغرفة وبعدها يسجلون لحظات كتم النفس، بحجة أنهم سيشعرون بأحاسيس مختلفة وأنهم سيخوضون تجربة لا مثيل لها. وتقضي "لعبة الوشاح" بأن يمتنع الأطفال عن التنفس حتى يفقدوا وعيهم لكي يشعروا بأحاسيس قوية، وتتسبب كل عام بوقوع حوادث بعضها مميت. ويقوم الطفل أو المراهق بخنق نفسه أو يطلب من أحد أصدقائه أن يلف حول عنقه ربطة عنق أو وشاح ويشد عليه ليقبس قدرته. وانتشر التحدي بين الأطفال في بعض المدن بالعالم، ويقوم التحدي على استمرار خنق المتحدي حتى يصل لمرحلة الهلوسة وعدم وصول الأوكسجين للرئتين. وأسفرت لعبة الوشاح أو الاختناق عن وقوع العديد من حالات الإعاقة الدائمة بالمخ بسبب انقطاع الأوكسجين لفترة طويلة. وتسببت اللعبة في قرار هيئة حماية البيانات الإيطالية، وقف الحسابات التي لم يتأكد من عمر مستخدميها على تطبيق تيك توك بعد تسببها في انتحار طفلة.



-لعبة ببجي:

لعبة قتال تحوي خارطة وهمية بأسماء غير حقيقية، مستقاة من فيلم ياباني صدر عام 1999م للكاتب الياباني Koushun Takami، حيث جعل البشر في مواجهة بعضهم البعض، أما بالنسبة للاسم جاء ارتجالاً أثناء تجربته للعبة Arma والتي تعطيك الاسم الافتراضي Player One، لذا فإنه قام بتغيير كلمة One ليحل 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 بـ"الزون"، وانتشرت بسبب الترويج لها عبر تويتر ويوتيوب.

تعد من الألعاب التي تسبب الإدمان بسبب إفرازات 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 إدخال المعلومات بطريقة معينة وهو ما يستخدم في الإيحاء والتخيل التصوري للوصول للأهداف، لذا على المدى البعيد سيتحول الخيال والوهم لحقيقة وما تفعله في لعبة ببجي ستفعله في الحقيقة وللأسف أنها تسبب التفكك الأسري وتربي دوافع العنف والقتل وتوهمك أن ذلك يساعدك على البقاء وتغير في تركيبتك النفسية وصفاتك للأسوأ، كما أنها تعد أخطر لعبة حاليًا لما لها من آثار سلبية " ، وهي تجعل اللاعب يقوم بالإسقاط لمشاكل حياته الشخصية وتصبح اللعبة متنفس له و يعود اللاعب عليها بعد 3 أيام والتشرب بصورها وتأثيرها بعد 5 أيام وجميع أضرارها تتحقق على المدى الطويل عند ممارستها ساعة يوميًا، وتحتاج 20 يومًا لمقاومة أضرارها، وتسبب الاكتئاب وخيبة الأمل اذا حاولت إلغاء الشخصية التي صنعتها لعبة ببجي داخل عقلك والتي تعتبرها ناجحة، وتسبب أيضًا اضطراب نفسي والألم بالفقرات وتشنج واضطراب في النوم، النشاط الذهني يتضاعف 4 مرات، توتر الجهاز الهضمي والشعور بالإرهاق والشد العصبي طوال اليوم، الأعصاب المحيطة بالرئة تضغط على الرئة فيقل نسبة الأكسجين في الدم، كذلك الأفكار العنيفة وردود أفعال سريعة ومتهورة، والتشوش الذهني .

-أسباب إقبال الأطفال على الألعاب الإلكترونية:

لقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية والمحوسبة في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخدامًا إلى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من



الألعاب، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفضل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل، ولعل الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، يمكن حصرها في النقاط التالية:

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

نقطة تركيز: أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة، إذ يقدمون أحياناً سباقاً للسيارات يتعود الطفل من خلالها على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعاباً للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "سوبرمان" يصارع الأشرار ويتغلب على المصاعب، فالألعاب الإلكترونية تتطلب من الطفل حدًا كبيرًا من التركيز في إدارة مسابقته مما يخلق نوعًا من الإثارة والمتعة لديه.

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

التعايش مع عالم وهمي افتراضي: تخلق الألعاب الإلكترونية عالمًا وهميًا بعيدًا عن العالم الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعًا ماديًا وأحداثًا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما. من خلال اندماجه ببطل معين يحقق ذاته من خلال محاولة السيطرة على هذا العالم الوهمي، فالعالم الوهمي الافتراضي يتيح مجالاً أكبر لحركة اللاعب، وقدرته على التصرف واتخاذ القرار، دون تحمل النتائج في الواقع الملموس خلافاً للواقع الحقيقي الذي يتطلب تحملاً أكثر للمسؤولية بحكم الصعوبة في التعايش مع هذا الواقع الملموس أو تغييره.

السيطرة على الذات: يمثل إطار اللعبة جزءًا من النشاط الاجتماعي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم، فالطفل الذي يجد نفسه في موقع قيادة سيارة أو حتى طائرة أو في حمل رشاش أو قيادة مدفعية أو طائرة حربية، فيشعر بالضرورة بحالة من التفوق وتعزيز الذات في العالم الافتراضي.



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 يحملوا بالقدرة على بلوغ هذا المستوى من التحكم. الحاجة إلى الراحة النفسية " الإدمان": التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين لا سيما في حالة الإدمان، إذ أن حالة التبعية تجعل من هذه الألعاب "جرعة دواء" لإزالة القلق والاكتئاب لدى الأطفال، مما يفرض الحاجة للجوء الطفل للاعب إلى هذا النوع من المسكن.

-خطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال:

على الرغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر البعض أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، هذا بالإضافة إلى مختلف الأضرار الدينية، السلوكية والأمنية، الصحية، الاجتماعية، والأكاديمية التي قد تتسبب فيها.

ومن جملة هذه السلبيات نذكر ما يلي:

الإدمان على اللعب: يصاب الأطفال بالإدمان المفرط على الألعاب الإلكترونية، ما يجعل من الصعب التخلي عنها، مما يؤثر على صحة الطفل بشكل كبير. مما اضطر بعض الدول إلى تحديد من الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة.

ضعف التحصيل الدراسي: كما تلهي هذه الألعاب الصغار عن الدراسة والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي وتجعلهم يعزفون عن التحصيل العلمي والأكاديمي. وقد يتعرض الطفل إلى الفشل الدراسي وعدم التحصيل الجيد.

اكتساب العادات السيئة: وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة " أجنبية".



حدوث الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال: بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان القدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد. كما أن عدم خوض أنشطة أخرى تنمي مهارات الأطفال يؤثر على قدراتهم في المستقبل.

انتشار العنف: والناظر في تلك الألعاب الإلكترونية أنها تميل إلى جانب العطف والصراع بين فريقين أو بين لاعبين وتتجسد في عقلية الطفل أن الحياة كلها صراع وينسى الحوار والتفاهم والتعاون والتكامل كمعايير لحل المشكلات. فتؤدي الألعاب الإلكترونية إلى العنف والعصبية الزائدة لدى الأطفال، وهذا لوجود العديد من الألعاب العنيفة التي تجعل الطفل أكثر عدوانية. وتسبب الألعاب الثرية بمشاهد الضرب والقتل والإجرام في تنشئة الطفل على العنف وتتمى فيه المشاعر السلبية والعدوانية وتجعله يستسهل القتل والانتحار ولا يهاب الجرائم وله قدرة على انتهاك القانون دون خوف وهو ما يهدد سلامة المجتمعات وامنها الداخلي

العزلة والانطواء: كثير من تلك الألعاب مصمم بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للطفل البعد عن اللعب الجماعي، فعند لجوء الطفل إلى الألعاب الإلكترونية يومياً بأوقات طويلة قد يؤثر على تفاعله مع الآخرين وقد يميل للانطواء. مما يتسبب في القلق والتوتر الدائمين نتيجة كثرة الألعاب الإلكترونية، وعدم الرغبة في التحدث مع الآخرين. بل أن الأهل يستسهل ذلك ويفضل العزلة بحجة البعد عن المشاكل بين الأطفال من المشاجرات وغيرها، وهذا ليس حلاً ولكن هنا نخطط بقصد أو بدون قصد لإبعاد الطفل عن المواقف التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار ومتعة التفاعل وحل المشكلات، وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والاكتشاف من خلال المواقف التجريبية التربوية فنفسد بذلك أكثر مما نصلح. ويؤدي غياب التواصل الأسري الفاعل والحوار المشترك إلى إدمان الطفل على العالم الرقمي والافتراضي ويجعله فريسة سهلة له بالاعتماد على قوة وسحر التأثير البصري والصوتي والحركي للألعاب وتنوعها وجاذبيتها.

الأضرار الصحية: أثبتت الأبحاث الطبية أن الجلوس أمام شاشات الحاسوب والهواتف لمدة طويلة للأطفال يؤثر على صحة العين، مما يتسبب في إصابتها بالإجهاد ويؤدي إلى الإصابة ببعض المشكلات ومنها قصر النظر. وقد تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترة طويلة إلى الإصابة بالسمنة الناتجة عن قلة الحركة. كما أن المكوث لفترات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية والجلوس بوضعية خاطئة يتسبب في الإصابة بالمشكلات في العمود الفقري، فضلاً على آلام الكتفين والرقبة ومفاصل اليدين التي يشعر بها الطفل. والتعرض للإشعاعات المنبثقة من أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف الذكية عند اللعب يتسبب في حدوث الأرق واضطرابات النوم. كثرة



اللعب بالألعاب الإلكترونية يتسبب في ضعف الانتباه والتركيز للأطفال، ما يؤثر على التحصيل الدراسي. الشعور بالصداع النصفي يعد من أبرز المشكلات الصحية التي تصيب الأطفال نتيجة الألعاب الإلكترونية. فإن ممارسة ألعاب الفيديو قد تثير اضطرابات في ضربات القلب، وبالتالي تهدد حياة بعض الأطفال المعرضين بالفعل لأمراض القلب. حيث أن الأطفال يعانون من اضطرابات في ضربات القلب أثناء ممارسة ألعاب الفيديو؛ وفي كثير من الأحيان يصاب الأطفال بإغماءات مفاجئة، وحتى بعضهم أصيب بسكتة قلبية. حيث أن الألعاب لم تعد مجرد هواية؛ ففي السنوات العشرين الماضية، تطورت إلى رياضة تنافسية وأحياناً مع وجود جوائز نقدية ضخمة. فالإجهاد البدني والعاطفي أو أحدهما محفزاً لمثل هذه الإصابات، فقد يصاب الأطفال باضطراب في ضربات القلب بعد الاحتفال بالنصر. كما أن هذه الألعاب يمكن أن تتضمن ارتفاع الأدرينالين الذي يؤثر على نظام القلب والأوعية الدموية بطريقة مماثلة للمجهود البدني، بما في ذلك رفع ضغط الدم ومعدل ضربات القلب.

وفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوع من أنواع التسلية والمتعة. كما كان لها أثر وخيم على شخصيات الأطفال وطرق تفكيرهم، خاصة تلك التي تحتوي على العنف والقتل، مما يؤثر على مدارك الطفل، ويتم برمجته على أن يكون فرداً عنيفاً في تصرفاته وفي تعامله مع نفسه ومع الآخرين، حيث توجد مجموعة من الألعاب التي يكون هدفها الرئيسي هو تحريض الأطفال على الانتحار، ومن أهم هذه الألعاب على سبيل المثال، لعبة تحدي الحوت الأزرق ولعبة مريم المخيفة، وغيرها من الألعاب القتالة، التي أخذت حيزاً واسعاً من الشهرة في العالم، لكثرة ضحايا هذه الألعاب. وأصبح الأمر في قمة الخطورة.

-بعض ضحايا هذه الألعاب من الأطفال والمراهقين في مصر:

ضحايا لعبة الحوت الأزرق 2018:

1-انتحار طفل 12 عاماً شنقاً:

تم العثور على طفل مصري يدعى السيد أحمد السيد 12 عاماً داخل غرفة نومه بمنزل جده بعزبة الكرما بالمحلة مشنوقاً، فيما عثر أقارب الطفل على لعبة الحوت الأزرق على هاتفه الجوال. وتبين من التحريات



الأمنية أن الطفل يمر بأزمة نفسية حادة بسبب انفصال والديه، وزواج كل منهما وانتقاله للإقامة بمنزل جده، كما تبين أنه وخلال الأيام الأخيرة عزل نفسه في غرفته، واعتقدت العائلة أن سبب ذلك حزنه لانفصال والديه وزواج كل منهما بآخر.

2- انتحار طفل 12 عامًا بحبوب حفظ الغلال:

في البحيرة استقبلت المستشفى العام بإيتاي البارود، الطفل "خ.م.ط"، 12 عامًا بالصف السادس الابتدائي ومقيم بإحدى قرى مركز إيتاي البارود، مصاب بتسمم فسفوري إثر تناول مادة سامة غير معلومة. وبسؤاله أكد للطبيب المعالج، أنه تناول حبوب حفظ الغلال، تنفيذًا لأوامر لعبة الحوت الأزرق التي يمارسها على الهاتف المحمول، كما تبين وجود "رسمة الموت" على الذراع الأيمن للطفل المصاب وتم تحويله لمركز السموم بطنطا لتلقى العلاج اللازم وتوفى متأثرًا بإصابته، بعد أن فشلت محاولات الأطباء التي استمرت على مدار 12 ساعة لعلاجه.

3- انتحار طالبة 15 عام بسم فئران:

في محافظة الإسكندرية استقبلت مستشفى الجمهورية العام، "ا د" 15 سنة طالبة بالمرحلة الإعدادية، مقيمة بكرموز، مصابة بحالة إعياء شديد "ادعاء تناول مادة غير معلومة" وتم تحويلها لقسم السموم بالمستشفى الرئيسي الجامعي. تم سؤال والدها "ا د ع" 41 سنة نجار، أكد تناول ابنته مبيدًا حشريًا "سم فئران" إثر حدوث مشادة كلامية بينها ووالدتها بسبب تأخرها في العودة المنزل، وضعف مستواها الدراسي، ولم يتهم أحدا بالتسبب في ذلك. أثناء الكشف على المصابة، تلاحظ للطبيبة المعالجة رئيس قسم السموم بالمستشفى الرئيسي الجامعي، وجود وشم عبارة عن حرف p على الساق اليسرى للمصابة المذكورة، وقيام المصابة بالإفصاح لها - عقب إفاقتها- بأنها تمارس لعبة "الحوت الأزرق" عبر الإنترنت والتي تتضمن في مراحلها رسم وشم حرف " p رمز اللعبة " على الساق اليسرى، وتناول مادة سامة، بسبب خلافها مع أهلها.

4- انتحار ابن نائب مصري سابق 18 عام شنقًا:

تم العثور على جثة ابن النائب السابق حمدي الفخزاني معلقة في منزله، والمنتحر يدعى خالد الفخزاني ويبلغ من العمر 18 عامًا، والذي صرحت أخته ياسمين الفخزاني قائلة: "إن لعبة الحوت الأزرق هي السبب الرئيسي وراء انتحار أخي، رأينا أشياء داخل غرفته، علامة حوت أزرق، أوامر لمشاهدة أفلام الرعب في منتصف الليل،



الاستماع إلى موسيقى غريبة". وقالت إنها وجدت على مكتب أخيها بعض الكلمات غير المفهومة والأغاني الطويلة جدًا باللغة الإنجليزية عن الموت والغرباء، كما لو كان قد حفظها عن ظهر قلب.

5- قيام طالبة 17 عام بإشعال النار بمنزلها:

شهدت محافظة سوهاج في صعيد مصر قيام الطالبة شاهيناز. ع. ك في ال 17 من العمر بإشعال النيران بمنزلها بناحية قرية الغنيمية دائرة مركز البلينا بعد أن سكبت مادة البنزين على والدتها وشقيقها تنفيذًا لتعليمات اللعبة مما نتج عنه وفاة الأم "شادية. م. ا" 49 سنة ربة منزل، والأخ المعاق "محمد ع. ك" 16 سنة طالب، وإصابة الشقيق الأصغر طه. ع. ك 9 سنوات. واعترفت في التحقيقات أنها قامت بإحضار بواقي بنزين بجركن يستخدمه والدها الذي يعمل سائقًا وقامت برشه عليهم وهم نيام وعللت ذلك بسبب تفريق والدتها في المعاملة بينها وبين أشقائها الذكور وأنها تقوم بممارسة لعبة الحوت الأزرق منذ فترة وأنها قامت بارتكاب الواقعة بناء على تعليمات اللعبة بعد أن أمرتها بذلك وأنها تقوم بممارستها منذ فترة بالمنزل.

6- تناول مراهق 19 عام مادة أدت إلى إصابته باضطراب:

استقبل مستشفى بنى سويف العام "محمد س" 19 سنة برفقة أصدقائه مصاب باضطراب في الوعي وعلى يده وشم، وبسؤال مرافقيه أكدوا على أنه أخبرهم بممارسة لعبة الحوت الأزرق، وطلب منه "أدمن اللعبة"، في إحدى مراحلها تناول مادة معينة ما أدى إلى إصابته باضطراب.

وظهور هذه اللعبة كانت بداية اللعنة، حيث توالى الألعاب الإلكترونية القاتلة في الظهور وزيادة عدد ضحايا هذه الألعاب في مصر من الأطفال والمراهقين.

ضحايا لعبة ببجي:

1- قتل طالب بالصف الأول الثانوي 16 عام لمعلمته:

في 2018 تم العثور على جثة "هانم.م.ع" 59 سنة مدرسة مادة الكيمياء، داخل منزلها، مسجاء على ظهرها بملابسها بأرضية غرفة الاستقبال بالشقة سكنها بالطابق الرابع بجوار بابها وبها عدة طعنات بأنحاء متفرقة، وتم العثور على حقيبة مدرسية بداخلها سكين "كبير الحجم بداخل كيس بلاستيك"، ورقة مدون بها عبارات تحث على القتل، و بعض الأدوات المدرسية، وحذاء رياضي وجاكت رجالي. وتوصلت تحريات أجهزة البحث



بقطاع الأمن العام إلى أن وراء ارتكاب الواقعة المدعو "سيف الدين إس" 16 سنة طالب بالصف الأول الثانوي ، وتم القبض عليه وبمواجهته بما توصلت إليه التحريات اعترف بارتكابه الواقعة وقال: "قتلت ميس هانم بدافع من لعبة بوبجي"، بتلك الكلمات برر الطالب "سيف الدين" ارتكابه جريمة قتل مدرسته طعنًا بسكين أثناء تلقيه درسًا خصوصيًا بمنزلها، حيث ولدت تلك اللعبة لديه فكرة القتل، فأحضر سكينين من منزله وتوجه لمنزل المجنى عليها كعادته أسبوعيًا لتلقيه درسًا خصوصيًا لديها وعندما دخل لمنزلها طلب منها كوب ماء وغافلها وقام بتوجيه العديد من الطعنات إليها فأودى بحياتها وفر هاربًا تاركًا حقيبته وحذاءه والجاكت الخاص به. وأضاف بتخلصه من السكين المستخدمة في ارتكاب الحادث بأحد الشوارع بخط سير هروبه وعدم تمكنه من الإرشاد عنه وأنه ارتكب الحادث تزامنًا مع عيد ميلاده. نفذ الشاب جريمته بكل دقة، حيث سدد لها عدة طعنات في مختلف أنحاء جسدها وفرا من مسرح الجريمة، وتخلص من السلاح المستخدم في الحادث، وتوجه إلى منزله، واعترف لوالده بارتكاب الجريمة، وسلمه الأب إلى قسم الشرطة. وكشفت التحقيقات أن المتهم خطط لارتكاب جريمة قتل ولم يحدد الضحية، وأنه يوم الجريمة تصادف أن لديه درس عند معلمته في مادة الكيمياء فقرر تنفيذ الجريمة.

2-انتحار طفل يبلغ من العمر 11 عامًا شنقًا:

في أكتوبر 2020، انتحر طالب في الصف الخامس الابتدائي يبلغ من العمر 11 عامًا شنقًا في منزل أسرته بمحافظة الشرقية شمالي مصر، وأظهرت تحريات النيابة العامة المصرية وأقوال أسرة الطفل أنه تخلص من حياته شنقًا داخل غرفة نومه، إثر خلافات مستمرة مع أسرته وتوبيخه بسبب إفراطه في ممارسة لعبة ببجي، ما جعله يمر بحالة نفسية طارئة. كشفت التحقيقات أن يوم الحادث قام الأبوان بنهر الطفل بالتركيز في دروسه وتقليل اللهو على الهاتف، وبعدها دخل غرفة نومه، وغافل أسرته وأحضر سلم صغير وصعد إلى شباك الغرفة وشنق نفسه بطرحه في حديد ستارة الشباك وتخلص من حياته. وتابعت التحقيقات، أن شقيقته ووالدته هما من اكتشف الواقعة، لعدم خروجه من غرفته فتم فتح الباب وعثر عليه مشنوقًا، وتم إخطار مركز شرطة مشتول السوق بالحادث. قال أحد أقارب الطفل، إن والده كان يحبه كثيرًا ويهتم به ويشجعه على مذاكرة دروسه، والطفل كان متعلقًا جدًا بلعبة البابجي، فنصحته أكثر من مرة بالابتعاد عن تلك اللعبة، فلم يستجب، وقبل الوفاة، أخذت الأسرة منه الهاتف، خوفًا عليه ومطالبته الانتباه لدروسه، فدخل غرفته وتخلص من حياته شنقًا بستارة.



3- وفاة طفل 12 عامًا بسكتة قلبية:

في سبتمبر 2020، توفي طفل مصري في الثانية عشرة من عمره، إثر إصابته بسكتة قلبية نتيجة استخدامه لعبة "بجي" لساعات متواصلة، وتم نقل الطفل إلى مستشفى السلام بمحافظة بورسعيد عن طريق سيارة الإسعاف بعد أن لفظ أنفاسه الأخيرة في منزله إثر سكتة قلبية مفاجئة.

4- انتحار طفل يبلغ من العمر 16 عامًا شنقًا:

في 2021 انتحار طفل يبلغ من العمر 16 عامًا يدعى «محمد. ح»، ومقيم بمركز بنى سويف، حيث فوجئت شقيقته الكبرى أثناء خروجها من غرفتها إلى الصالة بشقيقها الأصغر مشنوقًا في باب غرفة الصالة، وتبين من التحريات أن الطفل كان دائم اللعب بألعاب العنف الإلكترونية ومن بينها لعبة «بجي» التي كان آخر مرة يقوم بلعبها، وأن أسرته كانت تنهرة عن لعب مثل هذه الألعاب، كما تبين من التحريات أن الطفل ليست المرة الأولى التي يقوم بتنفيذ مخطط الألعاب، ففي العام الماضي قام بإحراق المنزل ونجحت الأسرة في إطفائه.

5- انتحار طفلة تبلغ من العمر 11 عامًا على شنقًا:

في مارس 2021، أقدمت طفلة تبلغ من العمر 11 عامًا على شنق نفسها بحي المقطم، وفقًا لتقرير الشرطة المصرية. وكشفت التحريات، أن الطفلة المنتحرة قمر كانت تدمن لعبة "بجي" وتقضي فيها قرابة الـ 8 ساعات يوميًا، كما أعدت لنفسها مشنقة من ملابسها وثبتتها في سقف غرفة نومها ثم انتحرت.

ضحايا لعبة الوشاح:

في 2021:

- وفاة 3 مراهقين:

كانت لعبة تحدي التعنيم قد حصدت أرواح 3 مراهقين مصريين، كان آخرهم شاب يدعى "أدهم"، 17 سنة، في حي منشأة ناصر بالقاهرة، كان يلهو مثل أقرانه من الشباب على هاتفه المحمول، ولقي مصرعه اختناقًا أثناء مشاركته في تحدي "لعبة الوشاح" على شبكة التواصل الاجتماعي "تيك توك". وتبين أن الشاب أغلق على نفسه باب غرفته للمشاركة في "تحدي التعنيم" على "تيك توك"، مستخدمًا هاتفه لتصوير أدائه، وعندما انتبه أحد أفراد أسرة أدهم إلى كونه فاقداً للوعي، تم نقله إلى المستشفى، فوجده ميتاً. وأكدت مصادر أمنية وفاة



شابين بذات اللعبة، وتبين من التحريات أنهما ماتا مخنوقين، وكان يسكن "أدهم" في نفس المنطقة التي وقعت فيها الحوادث وتشابه أنها لاثنتين من أصدقائه وتم نقل جثامين الثلاثة إلى الطب الشرعي لتشريح الجثامين، لبيان أسباب الوفاة.

حسب شاهد عيان مقرب من الحالات، فإن الحالات الثلاث وآخرهم أدهم وقعوا في فخ اللعبة تواليًا حتى توفوا. وأضاف الصديق المقرب من الحالات الثلاث أن الأمر متشابه، حالة من النشاط الكبير تظهر على الشخص، وفي مفاجأة يدخل أهله عليه الغرفة ليجدوه متوفياً بنفس طريقة اللعبة التي أعلنوا عبر تيك توك الدخول في تحديها "تحدي التعقيم"، الأمر الذي يؤدي إلى إثارة الفزع في الأسرة ويصيبهم بحالة شديدة من الحزن، لعدم ظهور أي بواذر على إقدام ذويهم على الأمر.

وكشف خال الشاب أدهم الذي توفي نتيجة لعبة الوشاح عن صدمتهم جراء الواقعة، حيث كان أدهم بينهم مجاورًا لوالدته في فترة الظهيرة، وبعد تناول وجبة الغداء، دخلت شقيقته الغرفة لتجده مشنوقًا، وهو الأمر الذي لم يكن أحد يتخيله على الإطلاق. أكد خال الضحية أن الحادث كان بمثابة صاعقة على الأسرة، خاصة وأنه على الرغم من وفاة اثنتين من أصدقاء أدهم بنفس الطريقة، لم يكن يتخيلوا أن يكون هو القادم، مطالبًا بضرورة تقنين وضع تيك توك في مصر مع هذه الحوادث الغريبة التي تصيب الأطفال والشباب في سن مبكرة، ما يدفع بهم إلى الانتحار. كما أشار إلى أن أدهم لم يكن يعاني من أي آثار نفسية، فما بين توفير كافة عناصر الحياة الرغدة التي تجعله سعيدًا، أقدم على الانتحار بهذه الطريقة، مشيرًا إلى أنه كان يحب تيك توك ومنتشرًا عليه، وكأنه مقدم على نهايته على حياته بدخوله على هذا التطبيق الإلكتروني.

ضحايا لعبة شارلي:

في 2022

1- إصابة طالبتين داخل مدرسة إعدادي بحالة هياج عصبي:

واقعة مأساوية، شهدتها منطقة إمبابة بسبب لعبة شارلي التي بدأت منذ عام 2015، واخفتت وعادت من جديد، حيث دخلت طالبة تدعى رانيا محمد بكر، 17 عامًا، وسلمى عويس، 15 عامًا، في تحدي كتم الأنفاس بمدرسة المستقبل الإعدادية بنات، بحي إمبابة شمال الجيزة، وتم نقل الطالبتين إلى مستشفى إمبابة العام لتلقي العلاج.



وتبين، أن كلا الطالبتين رانيا محمد بكر وسلمى عويس، مصابتان بضيق في التنفس نتيجة لتحدي لعبة تشارلي، و حالتهما الصحية مستقرة، وجرى إيداعهما تحت الملاحظة بمستشفى إمبابة العام للعلاج، وخروجهما فور تماثلهما الشفاء. وكشفت التحريات أن عددًا من الطالبات كان يلعبن تشارلي، داخل دورة حمام مدرسة إعدادية خاصة للطالبات في منطقة إمبابة، وأثاروا الذعر بين طالبات المدرسة، وذلك بعد تجربة مجموعة طلاس لتشارلي اللعبة الذي يدعي البعض أنها تحضر جنى يدعى تشارلي، وأثناء ذلك أصيبت إحدى الطالبات بحالة هياج عصبي نقلت على إثرها إلى مستشفى إمبابة العام للعلاج. وهو الأمر الذي استدعى تحرك جميع الأجهزة التنفيذية لإمبابه، و قدوم قوات الأمن لاحتواء المشهد، فضلًا عن الدفع بسيارات إسعاف لنقل المصابين للمستشفى.

البداية وفقًا لشهود عيان، كانت بدخول مجموعة من الفتيات لدورة مياه المدرسة، لممارسة لعبة تشارلي، والتي يدعي البعض أنها تحضر الجن. وأشار شهود عيان، إلى أن إحدى تلك الفتيات شكت نفسها بدبوس، ووضعت قطرات من دمها على طلاس اللعبة وأخرى على عيناها، وهو ما أثار الذعر بين الطالبات اللاتي توهمن أن الجن هو من فعل ذلك بزميلتهن، موضحةً أن إحدى الفتيات اللاتي شاركن في اللعبة تعرضت لإغماء. وأوضحت أنه على الفور جاء رجال الإسعاف لنقل اللاتي أصبن بإغماءات للمستشفى واحتواء الموقف، فضلًا عن تواجد قوات الأمن، وعدد من الأجهزة التنفيذية بالمنطقة، لاحتواء الموقف.

2- انتحار طفل 12 عامًا مشنوقًا:

في 2022 عثرت أسرة في منطقة بهتيم التابعة لمدينة شبرا الخيمة بمحافظة القليوبية على نجلها الطفل البالغ 12 عامًا. ويدعى مصطفى طالب بالصف الخامس الابتدائي بمدرسة يحيى المشد التجريبية مشنوقًا بواسطة حبل داخل غرفة نومه بمنزله، حيث فوجئت والدته عقب عودتها إلى المنزل بحال ابنها. وكشفت والدته الطفل خلال التحقيقات أنها عثرت على مقطع فيديو كان إلى جانبه عن كيفية استخدام "لعبة الشياطين" أو تحدي "تشارلي" كما يطلق عليه، عبر تطبيق "تيك توك". وتوصلت الأم إلى أن نجلها الضحية كان يحاول تقليد اللعبة فأقدم على شنق نفسه بواسطة حبل، وفارق الحياة،



الجهود المصرية والدولية المبذولة لتحد من خطر هذه الألعاب على الأطفال والمراهقين:

في 2021 أطلقت معلمة مصرية مبادرة لتوعية وحماية الأطفال من خطر الألعاب الإلكترونية العنيفة:

تحت شعار "مكافحة ألعاب الإنترنت العنيفة"، أطلقت معلمة مصرية في محافظة الإسكندرية الساحلية، مبادرة لتوعية وحماية الأطفال من خطر الألعاب الإلكترونية العنيفة، مثل "بابجي" ومثيلاتها من ألعاب تحمل المحتوى ذاته. وقالت المدرسة المصرية نجلاء عياد: إن هذه المبادرة تستهدف مساعدة الطلاب على التخلص من حالة الإدمان التي أصابت هذا الجيل بسبب ألعاب الإنترنت، خاصة بعد تزايد حالات العنف والوفاة وسط هذا الجيل بسبب هذه الألعاب، خاصة مع تفشي جائحة كورونا وتوقف الدراسة. حجج ودلائل عدة استخدمتها المعلمة المصرية لإقناع الطلبة، منها شرح مبسط لتأثيرات مثل هذه الألعاب على الصحة الجسدية والنفسية، واعتمدت فيها على بعض الدراسات المنشورة بالمجلات والمواقع العلمية. وعن مدى تفاعل الطلبة معهم مع المبادرة، أكدت أن هناك تجاوبا كبيرا من قبل الطلبة، حيث بادر عدد منهم بالمشاركة في التعريف بها عن طريق فريق أسموه "المكافحين"، ما أدى إلى سرعة تجاوب باقي زملائهم مع المبادرة وإعلانهم التوقف عن ممارسة مثل هذه الألعاب. وتمنت المعلمة أن تتبنى وزارة التربية والتعليم المصرية هذه المبادرة لتعميمها في باقي مدارس الجمهورية، وأيضا دخول وزارة الاتصالات كطرف فاعل في المبادرة لأنها تملك الآليات لحجب مثل هذه الألعاب من على شبكة الإنترنت.

في 2022 قامت وزارة التربية والتعليم بحملات في المدارس لتوعية الطلاب بخطورة الألعاب الإلكترونية على سلامتهم:

حذرت المدارس الطلاب من مشاهدة الألعاب التي تمثل خطورة على حياتهم وصحتهم سواء في المنزل أو خلال اليوم الدراسي، حيث وجهت المدارس تعليمات شديدة إلى أولياء الأمور بضرورة توعية أبنائهم من خطورة ممارسة لعبتي شارلي ومريم، قائلة: إذا وجدنا طالبًا يلعب هذه الألعاب سوف نتخذ الإجراءات القانونية اللازمة حياله وسيتم معاقبته. وطالبت المدارس أولياء الأمور بضرورة توعية الطلاب بخطورة الألعاب الإلكترونية ومتابعة المحتوى الرقمي الذي يتم مشاهدته خاصة على تطبيق تيك توك وغيره من التطبيقات الموجودة، حرصًا على صحة وحياة الطلاب. فيما طالبت وزارة التربية والتعليم الفني أولياء الأمور بالتأكد على مراقبة نشاط أبنائهم على الهواتف الذكية في ظل انتشار تطبيقات وألعاب إلكترونية قد تمثل خطرًا داهمًا على صحتهم العقلية والجسمانية. وأوضحت الوزارة إنها وجهت كافة الإدارات التعليمية على مستوى



الجمهورية بالتنبيه على مديري المدارس مراقبة أي أنشطة غير معتادة يقوم بها الطلاب قد تضر بهم، وتنفيذ حملات توعية بأضرار الألعاب الإلكترونية التي يسعى بعض الطلاب لتطبيقها على أرض الواقع. وشددت الوزارة على أن الرقابة الأسرية باتت ضرورة ملحة وأولية قصوى في ظل ممارسة بعض الطلاب لأنشطة خطيرة عبر تطبيقات الهواتف الذكية بما يؤثر على صحتهم النفسية والجسدية، والتي تنعكس بدورها على أدائهم الدراسي.

وأعلن عبد الرؤوف علام رئيس المجلس الأعلى للأمناء والآباء والمعلمين، إطلاق حملة توعية للطلاب وأولياء الأمور في المدارس تحت إشراف وزارة التربية والتعليم. وحذر من اللعبة المنتشرة على تطبيق التيك توك والتي توهم الطلاب باستحضار الجن والشياطين، وانتشر مؤخرًا عبر التيك توك، ونبه رئيس المجلس الأعلى للأمناء والآباء والمعلمين، من خطورة اللعبة التي تؤدي في بعض الحالات لإدخال عقل الطالب أو الطالبة في مرحلة الأوهام وتخيل أمور ليست حقيقية، والمثير للشكوك أن هذا التحدي يشترط مشاركة الأطفال أو المراهقين، وليس البالغين، وهو ما يؤثر على استقرارهم النفسي، ويصيب بعضهم بنشجات وتغيب عن الواقع.

في 2022 رفعت مديريات التعليم شعارات (مش كل اللي تشوفه تقلده) (مش كل إل تسمعه تردده) للتوعية بمخاطر "ألعاب الموت":

انتفضت جميع المديريات التعليمية على مستوى محافظات مصر للوقوف ضد أي خطر يدهم حياة أبنائنا، بالمراقبة والحد من لعب مثل هذه الألعاب داخل المدارس فضلًا عن حملات التنوير والتي تتم داخل المدارس وتفعيل دور الأنشطة الرياضية والمدرسية. حيث سعت بعض المديريات التعليمية لحصر مثل هذه الظواهر السلبية للاستفادة من هذه الألعاب بتحويلها من تهديد إلى فرصة خلال الرياضات الإلكترونية لتفعيل خطط وبرامج تهدف من خلالها للاستفادة من الألعاب الإلكترونية بطريقة صحيحة وتصبغها بروح التحدي والتنافس الذهني، فيما تعتبر مصر من أكثر الدول العربية التي تعرضت لعدة حوادث انتحار.

مديرية التعليم في الجيزة بعد تكرار الأحداث المؤسفة وجهت إلى جميع المدارس التابعة للإدارة بتكثيف الندوات التوعوية بخطورة الأعمال الإلكترونية حرصًا على سلامة الطلاب ومتابعة الطلاب داخل الفصول والغناء المدرسي وجميع الأروقة والطرق ومراجعة سجل الحالات الطارئة للطلاب واستدعاء ولي الأمر إذا لزم الأمر وذلك لتقويم سلوك الطلاب.



مديرية التربية والتعليم بالقاهرة، ووجهت بعمل ندوات توعية وبرامج إرشادية بضرورة البعد عن مثل هذه الألعاب، وتم التنسيق مع الأزهر الشريف في عمل برامج توعية عن الهوس الإلكتروني والألعاب الضارة وخطورتها على الإنسان، وتم أيضا وضع خطط وبرامج وقائية لمثل هذا الاستخدام السيئ للتكنولوجيا والتركيز على الاستخدام الآمن للألعاب، والتأكيد على أهمية دور المعلم رائد الفصل الذى يناقش الطلاب في كافة نواحي الحياة وإرشادهم بالطرق السلمية والصحيحة وتفعيل دور الأخصائي الاجتماعي والأخصائي النفسي، الذى يعد دورهم أساسى في العملية التعليمية، ويتم عمل حملة توعية بالمدارس اسمها نحو جيل أكثر تسامحًا وخلقًا بالتعاون مع الأزهر الشريف لتدعيم القيم الأخلاقية السليمة والحميدة.

قيام مجلس الأمناء في كل إدارة تعليميه بعمل ندوات تثقيفية للطلاب عن طريق المتخصصين بالتعاون مع الخدمة الاجتماعية والمختصين من وزارة الأوقاف ووزارة التضامن ومؤسسات المجتمع المدني.

مديرية التعليم في السويس أطلقت عدة مبادرات منها تحت عنوان: (مش كل اللي تشوفه تقلده)، (مش كل اللي تسمعه تردده)، مبادرة الألعاب الإلكترونية وخطورتها على شبابنا تم بها استهداف مرحلة التعليم الأساسي، والمرحلة الثانوية. وتم عقد عدة حملات توعية لأولياء الأمور عن خطورة هذه الألعاب والمراقبة الأبوية لأبنائهم.

إدارة السيدة زينب التعليمية ووجهت بعمل ندوات لوعي الطلاب على خطورة هذه الألعاب ومنع استخدامها من خلال رجال الدين وعمل مسابقات تثقيفيه ورياضيه مختلفة، لاستغلال الطلاب وقتهم في هذه المسابقات.

إدارة الزيتون التعليمية: تعمل للحد من خطورة هذه الألعاب بتنظيم ندوات لنشر الوعي حول خطورة هذه الألعاب كما تعمل على دمج التلاميذ في ألعاب رياضية بدنية وتكوين فرق رياضية داخل المدارس.

إدارة الوايلي التعليمية: تقوم بإلقاء الضوء واستخدام كل آلياتها في سبيل توعية الطلاب بهذه الألعاب من تفعيل المحاضرات والندوات داخل المدارس والاستعانة بأساتذة الجامعات والأطباء والأخصائيين النفسيين والاجتماعيين ورجال الدين لنشر الوعي بين الطلاب بأهمية الحفاظ على النفس والروح وكذلك تفعيل أقصى عقوبة بلائحة الانضباط المدرسي على مرتكبي مثل هذه الألعاب داخل المدرسة ومنع دخول التليفونات المحمولة والتأكيد على التوعية اليوم من خلال الإذاعة المدرسية بطابور الصباح وزيادة الأنشطة المختلفة لاحتواء طاقة الطلاب واكتشاف مواهبهم وتمييزها كلاً في مجاله والاستفادة من وقت تجمع الطلاب في الفسحة المدرسية في تقديم مسابقات هادفة و موسيقى راقية وكذلك الاستمرار في تفعيل اليوم الرياضي بجميع مدارسنا وزيادة الإشراف



لاحتواء أوقات التجمع واستثمارها وكذلك عمل ندوات توعوية لأولياء الأمور لحثهم على مراقبة أبنائهم ومراقبة المواقع التي يتعاملون معها وتفعيل جميع بروتوكولات الشراكة بين وزارة التربية والتعليم والوزارات الأخرى مثل الشباب والرياضة والإعلام والصحة والتضامن الاجتماعي للتعاون فيما بينهم في تربية النشء وتقويمه.

كما أصدر الدكتور رضا حجازي، وزير التربية والتعليم و التعليم الفني في 2022 كتابًا دوريًا رقم 36 بشأن متابعة حسن سير العملية التعليمية. ووجه الوزير بتنظيم ندوات توعية بخطورة الألعاب الإلكترونية على الطلاب، والإبلاغ الفوري عن حدوث أي طارئ، والتواصل الفوري والمباشر مع الوزارة.

الجهود الدولية لحماية الطفل من الألعاب السلبية الإلكترونية:

تعترف الاتفاقيات الدولية والإقليمية بحق الطفل في اللعب، واستعمال وسائط الإعلام، إلا أنها تضع حدًا لذلك وهو الضرر.

أ. اتفاقية حقوق الطفل لسنة 1989:

صادقت الجمعية العامة للأمم المتحدة في دورتها الرابعة والأربعين بالإجماع على اتفاقية حقوق الطفل، وذلك بعد ثلاثين سنة عن إعلان حقوق الطفل لسنة 1959، وبعد عشر سنوات من إعلان سنة 1979 سنة عالمية للطفولة. حيث تم تبني النص النهائي لمعاهدة حقوق الطفل بتاريخ 20 نوفمبر 1989، والذي شكل مجهودًا وعملاً طويلاً في إطار لجنة حقوق الإنسان لهيئة الأمم المتحدة.

واستنادًا إلى المادة 17 فقرة أ وه من اتفاقية حقوق الطفل التي تنص على تشجيع وسائط الإعلام على نشر المواد والمعلومات ذات المنفعة الاجتماعية والثقافية للطفل، وكذلك تشجيع وضع مبادئ توجيهية ملائمة لوقاية الطفل من المعلومات والمواد التي تضر بصالحه.

فلا شك من أن الإنترنت تعد من وسائط الإعلام التي يجب أن تستعمل من أجل الإسهام الفعال في النمو السليم للطفل، ولا مفر من أن الألعاب الإلكترونية ذات البعد غير الثقافي أو العلمي ستلحق أضرارًا بالطفل يصعب ردعها.

كما تطرقت اللجنة الأممية لحقوق الطفل في دورتها الثالثة عشر بتاريخ 7 أكتوبر 1996، إلى موضوع حماية الأطفال من التأثيرات السلبية لوسائل الإعلام، التي يمكن أن تضر بالطفل مما يجعل حمايته من الأضرار المتوقعة أمر إلزامي.



ب. الميثاق الإفريقي لحقوق الطفل ورفاهيته لسنة 1990:

لقد نص الميثاق الإفريقي لحقوق الطفل ورفاهيته لسنة 1990 الصادر عن الوحدة الإفريقية والذي دخل حيز التنفيذ بتاريخ 29/11/1999 بدوره على حق الطفل في اللعب وممارسة الأنشطة الترفيهية المناسبة لسنة. وبمفهوم المخالفة يدخل في إطار المنع كل نشاط مهما كان مضمونه يسبب خطر للطفل وخصوصًا الألعاب الإلكترونية.

التوصيات:

1. التوعية والمراقبة من الأهل هي الحل الأمثل والأهم حاليًا لمنع الأطفال والمراهقين من الدخول في عالم هذه الألعاب التي تسبب في الأذى للنفس أو للغير.
2. ينبغي على الوالدين أن يختاروا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بأخلاقهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.
3. على الأهل أن يحيطوا أولادهم بالرعاية والاهتمام، ومنحهم المزيد من الوقت ليكونوا معهم، ومراقبة حالتهم النفسية، وأي متغيرات طارئة على حياتهم، وألا يستهينوا بأي تراجع لحالة أطفالهم النفسية، أو تغيرات في السلوك وطريقة التفكير.
4. ويجب على الوالدين أن يراجعوا أجهزتهم بشكل دائم ليراقبوا التطبيقات التي يقومون بتحميلها واستخدامها.
5. ينبغي على الوالدين أن لا يسمحوا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.
6. إشغال الأطفال بالأنشطة المدرسية، وغير المدرسية كالاشتراك في النوادي الرياضية أو الثقافية أو الفنية التي تغذي الجسم وتهذب الوجدان.
7. تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار في إنتاج ألعاب الكرتونية تعليمية وتربوية تتوافق مع عادات وتقاليد المجتمعات الشرقية والعربية.
8. تحديد وقت يومي لممارسة الألعاب الإلكترونية والالتزام به.
9. ممارسة الأهل للألعاب الإلكترونية مع أولادهم تعد فرصة للرقابة على نوعية وصفات الألعاب، ما يساعدهم على منع أطفالهم عن ممارسة الألعاب المتصفة بالعنف.



10. ضرورة سن تشريعات وقوانين تجمع بث وتصميم هذا النوع من الألعاب الإلكترونية القائم على العنف وإزهاق الأرواح.

11. حظر الألعاب الخطيرة ووقف نشاطها، وخاصة الألعاب الإلكترونية التي برزت خطورتها على الناشئة والمجتمع، منها ألعاب تدفع بعض المدمنين إلى الانتحار.

خاتمة

لقد قمنا من خلال هذه الدراسة بتسليط الضوء على الظاهرة المتعددة الأبعاد المتمثلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وكذلك علاقتها بالسلوكيات العدوانية لدى التلاميذ فإن ممارسة هذه الألعاب يثير نوع من الرغبة و الإدمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية ومن خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات و مبادئ و أفكار عدوانية و التي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية يجسدها على أرض الواقع، و تعدت هذه الظاهرة لتشمل البيئة المدرسية حيث يجد فيها الطفل محيط مناسب لترجمة العنف الافتراضي مع أقرانه.

حيث تعتمد تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى إمكانيات الخيال ومؤثرات الصوت والصورة وسيناريوهات اللعب المقترح اعتمادًا كبيرًا على عنصر الفاعلية في إدارة اللعبة، التي تجمع خليطًا من الفئات الاجتماعية والأجناس البشرية من جميع أنحاء العالم، مما يمكن مجموع اللاعبين من فرص اللقاء والتقارب في الفضاءات الرمزية للعبة، تركز هذه الألعاب بداية على التحدي وإحساس الطفل أو الشاب المقبل عليها بكونه يدخل مغامرة يكتسب منها شخصية قوية، لكن بمجرد إحساسه بالأمان يُصبح مدمنًا لها لينتقل إلى مرحلة أكثر تقدمًا تسود فيها القطيعة مع المحيط الأسري والعزلة التامة معهم مقابل التفرغ للجوال أو اللوحة الإلكترونية، ثم "في المرحلة الأخيرة يُصبح مدمن هذه الألعاب مريضًا نفسيًا، وقد يدفع تهديده باستعمال معطياته الشخصية إلى الاكتئاب الحاد والبحث عن سبل إيذاء نفسه، ليختتم مسار حياته بالانتحار".