دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة

electronic games Analytical study on the spread of some dangerous

أ.د/ منال عبد الرحيم حسن

استاذ قسم الزخرفة- كلية الفنون التطبيقية- جامعة حلوان

Prof. Manal Abdel Rahim Hassan

Professor of the decoration – Faculty of applied arts – Helwan University

manal.hassan71@gmail.com

أ.د/ فاتن علي أحمد أبو الوفا

استاذ قسم التعليم الصناعى-كلية التربية- جامعة حلوان

Prof. Faten Ali Ahmed Abo Al Wafa

Professor at the faculty of Education-Helwan University

dr.fatenali@yahoo.com

م/أسماء عيد محمد عبد العلي

معيدة بقسم التعليم الصناعي- كلية التربية – جامعة حلوان

Lecturer. Asmaa Eid Mohamed Abdel Ali

Teaching Assistant at the faculty of Education-Helwan University

Asmaa4260@yahoo.com

ملخص:

ظهرت في الآونة الأخيرة ألعابا اقتحمت بيوتنا، وتسربت لأيادي وعقول أولادنا ولم تكتفي بسرقة لحظات من أعمارهم بل بعضها سلبهم أرواحهم، ونظرا لوجود دراسات يستند عليها التطبيق العملي كما في الألعاب الالكترونية، وجدت الباحثة أن ظاهرة انتشار بعض الألعاب الخطيرة مثيرة للاهتمام، والتي تمثل تهديدا واضحا لمستقبل أبنائنا، فهي لم ولن تقف على نوع معين بل تختلف وتتجدد باستمرار، وسعيا لايجاد حلولا فعالة فبداية عليك أن تعي جيدا سلاح الخصم، لتحدد نوع سلاحك لذا فتحليل الألعاب الخطيرة هو المفتاح لمعرفة الأساليب المستخدمة؛ وبالتالي فهم هذه الظاهرة، وتطبيق قواعدها بشكل سلمي بعيدا عن العنف والخطورة.

(يفترض البحث): يفترض البحث أن هناك علاقة وثيقة بين العوامل النفسية ونجاح ورواج اللعبة الالكترونية الخطيرة، فرغم ما تسببه من ألم ومعرفة الشباب بخطورتها الا انهم يقدمون على لعبها، **(يهدف البحث): يهدف البحث الى اكتشاف هذه الروابط بين العوامل النفسية ونجاح الألعاب الخطيرة، والوسائل والقواعد النفسية المستخدمة لاخضاع اللاعب للعبة وادمانه لها ، واطاعتها بدون وعي منه، واذعانه التام لها ، حتى أنها احيانا تطلب منه الانتحار ويقبل اللاعب أن ينهي حياته ، فكيف أوصلته لعبة لذلك هذا ما يسعى البحث لتحليله وايجاد أسبابه (النتائج): توضيح المداخل النفسية** لجذب فئات من جمهور اللعبة، والوقوف على قواعد نستطيع تطبيقها لتصميم ألعاب بديلة للألعاب الخطرة وتحمل نفس جودة الأسلحة النفسية مع اضافة التسلية والمتعة والفائدة،(**توصيات** البحث): إطلاع المصمم والفنان على كل ما هو جديد وله علاقة بمجال التخصص، ألا ينسى أنه فرد من المجتمع وله دور كبير في الاحساس بمشاكل المجتمع، والسعي لايجاد حلول فعالة باستخدام التفكير الابداعي والتخصص، لم يعد علم النفس مقتصرا على اتجاه واحد بل أصبح متشعبا و متداخلا مع علوم واتجاهات عديدة في النهاية نحن نتعامل مع بشر لهم جانب روحي ونفسي وهذا ما يفرقنا عن الآلة، لذا ان اردنا الترويج للعبة ما فعلينا دراسة الشق النفسي للجمهور المستهدف ودواخله وما يحتاجه فعليا، وبالتالي عندما تلبي اللعبة احتياجا حقيقيا سوف تلاقي اللعبة انجذابا اليها وانتشارا واسعا.

الكلمات المفتاحية: الحرب الذكية - ألعاب خطيرة- نجاح الألعاب- عوامل جذب- تحليل ألعاب

Abstract

- **Phenomenon of Research:**

Nowadays, some games have been appeared. They have not been like any similar games they are dangerous, cause Addiction and some of them cause Suicide. So, we have to think why people obey such dangerous games and how they control their minds.

- **Claim of research:**

The research assumes that there is a close relationship between the psychological factors and the success of the dangerous electronic game.

- **Objective of Research:**

The research aims to discover the relationship between psychological factors and the success of dangerous games and extract some rules make game attract people to play.

- **Problematic of Research:**

Some dangerous games are existed. These games cause addiction and sometimes suicide. They use psychological methods. We do not accurately know these methods in the Arab world, so we cannot offer a good alternative has the same attraction.

- **Methodology of Research:**

Descriptive approach – analytical

- **Plan of Research**:

1. A Presentation of some dangerous games and their stages.
2. A presentation of the dangers generated by these games.
3. An analysis of the steps and factors that made the player acquiesced to the dangerous game and under its control, and obeying its orders.
4. Extracting rules that help to design an attractive game that has the same advantages of the dangerous game, but not harmful.

- **Recommendations:**

The designer must have up-to-date knowledge that related with the specific specialization. He has to think how to solve the main problems affectively. He has to study audience needs, the psychological sides for the product in general and especially for the games.

- **Key Words:** Smart war - dangerous games- the success of games – attractions in games - analysing games

مقدمة:

انتشرت في الآونة الأخيرة بعض الألعاب التي تسببت في ازهاق أرواح شبابنا في الوطن العربي، وفي مصر ظهرت أكثر من حالة انتحار كان سببها لعبة أو تحدي الحوت الأزرق، وبما أنه لم تقف الألعاب عند هذه اللعبة أو التحدي، وظهرت مزيدا من الألعاب مثل لعبة: ببجي (Pubg) ، مومو، لعبة جنية النار، لعبة بوكيمون، لعبة مريم ، ونظرا لأن العالم أصبح قرية صغيرة نتيجة العولمة ولم يعد هناك حدودا لانتشار معلومة ما أو لعبة، فرأت الباحثة ضرورة 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 الا أنهم يقدمون عليها، فلم يعد الحل هو التحذير، ولكن أصبح الحل هو فك شفرات هذه الألعاب بمعنى آخر تحليلها، واستخدام مفاتيح نجاحها وانتشارها في صناعة ألعاب أخرى لجذب الشباب لبدائل تعود بالنفع والتسلية والمتعة.

مشكلة البحث:

انتشار ألعاب خطيرة تسببت في انتحار عددا من الشباب، وتوقع انتشار المزيد من هذه النوعية، وظهور العديد منها على مستوى العالم وبالتالي ستصل الينا قريبا، وصعوبة التحكم في انتشار هذه الألعاب، وادمان لعب هذه الالعاب، واذعان اللاعب لكل ما يملى عليه من أوامر من قبل اللعبة وما يترتب على ذلك من أذى له سواء نفسيا أو جسديا أو اجتماعيا، وعدم معرفتنا في عالمنا العربي بالأساليب النفسية المستخدمة لاخضاع اللاعب بشكل لاواعي، وبالتالي عدم استطاعتنا لتقديم بديلا جيدا بعيدا عن العنف وجاذبا للاعب.

هدف البحث:

عرض بعض الألعاب الخطرة للحذر منها، والوقوف على أسباب انجذاب الشباب لهذه الألعاب، واستخدام هذه المفاتيح لتصميم ألعاب هادفة ومسلية تكون تيارا مضادا يحمل نفس الأسلحة المستخدمة في الألعاب الخطيرة، ولكن موظفة في لعبة مفيدة ومسلية وآمنة.

أهمية البحث:

التوعية بنقاط هامة لنجاح اللعبة، اضافة أبعاد جديدة عند تحقيقها تكسب اللعبة شهرة وانتشار واسع.

فروض البحث:

يفترض البحث أن:

- الاهتمام بدراسة الألعاب المنتشرة رغم خطورتها وما تحمله من ذكاء في التعامل النفسي مع ضحاياها، يساعد في استخراج قواعد ناجحة.
- أن الفهم العميق للقواعد النفسية يثري المصمم بأفكار من خلالها يستطيع تصميم لعبة جذابة ومؤثرة.
- ان تطبيق الأسس التي تم استخلاصها يساعد على ابتكار ألعاب مؤثرة وواسعة الانتشار.

منهج البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفى التحليلى من خلال وصف وتحليل بعض الألعاب الخطيرة.

حدود البحث:

يقتصر البحث على تحليل عددا من الألعاب وهي:

- لعبة ببجي
- تحدي الحوت الأزرق
- لعبة مريم
- لعبة جنية النار
- لعبة مومو
- لعبة بوكيمون جو

خطة البحث:

أولا: عرض لبعض الألعاب الخطرة ومراحلها.

ثانيا: عرض للأخطار التي تولدها هذه اللعبة.

ثالثا: تحليل للخطوات والعوامل التي جعلت اللاعب مزعن لهذه اللعبة وتحت سيطرتها، ومطيع لآوامرها.

رابعا: استخلاص قواعد عامة تساعدنا في تصميم لعبة جذابة تحمل نفس مفاتيح نجاح اللعبة الخطرة، ولكن بعيدة عن الضرر.

مصطلحات البحث:

صندوق سكنر skinner box: التعلم يحدث عندما تعزز الاستجابات الصحيحة بمعنى انه إذا تم تدعيم الاستجابة لمثير معين بشكل ما فان هذه الاستجابة ستقوى وتعزز وتكرر مرة أخرى في وجود المثير، ووجد ان اسلوب المكافأة العشوائية أفضل ويعطي حافزا للاستمرار عن المكافأة النمطية المتكررة كلما تكرر السلوك.

التعزيز: هو المكافأة التي يحصل عليها الكائن نتيجة للسلوك المرغوب به.

هرمون الدوبامين: مادة كيميائية تتفاعل في الدماغ لتؤثر على الأحاسيس والسلوكيات بما في ذلك الانتباه، والتوجيه وتحريك الجسم. ويؤدي للإحساس بالمتعة والسعادة والإدمان. إن الدوبامين أحد المجموعات الكيميائية التي تسمى النواقل العصبية التي تحمل المعلومات من خلية عصبية إلى آخر.

فوبيا: الخوف المرضي، خوف متواصل من مواقف أو نشاطات معينة عند حدوثها أو مجرد التفكير فيها أو أجسام معينة أو أشخاص عند رؤيتها أو التفكير فيها.

لعبة ببجي (PUBG): PlayerUnknown’s Battlegrounds

لعبة قتال تحوي خارطة وهمية باسماء غير حقيقية, مستقاة من فيلم ياباني صدر عام 1999م للكاتب الياباني Koushun Takami ، حيث جعل البشر في مواجهة بعضهم البعض، أما بالنسبة للاسم جاء ارتجالًا 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 لاجبار جميع اللاعبين على المواجهة وهو ما يعرف بـ"الزون"، وانتشرت بسبب الترويج لها عبر تويتر ويوتيوب.

تعد من الألعاب التي تسبب الأدمان 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 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، وصرح الاستشاري الطبي والنفسي د.ناصر الفريح" لعبة (Pubg) تعد أخطر لعبة حالياً لما لها من آثار سلبية " ، وهي تجعل اللاعب يقوم بالاسقاط 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 بالارهاق، والشد العصبي طوال اليوم، الاعصاب المحيطة بالرئة تضغط على الرئة فيقل نسبة الأكسجين في الدم، كذلك الأفكار العنيفة وردود أفعال سريعة ومتهورة، والتشوش الذهني .

شكل (1): لقطة توضح ساحة قتال في لعبة ببجي

شكل (2): صورة لفريق في لعبة ببج

شكل (3): صورة لفريق في وضع القتال في لعبة ببجي

شكل (4): لقطة لفتاة تحارب وحشا في لعبة ببجي

أسباب ادمان لعبة ببجي:

- تشبه الواقع الى حد كبير
- التواصل الصوتي بين اللاعبين
- أنها مجانية وتلعب على الانترنت
- أن لديك حساب على اللعبة
- صندوق سكنر عن طريق المستويات والمكافأة العشوائية وتعزيز سلوك ادمان اللعبة والاستمرار.
- الهدايا العشوائية على شكل صناديق لتتصاعد في المستويات
- افراز هرمون الدوبامين
- المنافسة

لعبة (تحدي) الحوت الأزرق:

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 21 عاما فقط في عام 2016م، والذي استطاع أن ينظم 8 مجموعات بين عام 2013م: 2016م ويعمل تحت خدمة فكرته 57 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 57 معاون في الاستمرار للعمل على فكرة برغم غياب صاحبها؟

أين الربح العائد على المعاون؟ 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 لآخر وما قد تتقبله أنت قد يجعلني أنا أتراجع، يتحدث مع الضحية، يهدد، وبالطبع يتلصص ويتجسس، ويخترق الخصوصية.

كيف يتواصل المعاونون الا إذا كانوا منتمين لشبكة واحدة؟

بمعنى أدق في كل دولة يتحدث الأدمن مع الطفل أو المراهق فيها بلغته وبلهجته، ومتفق على ال 50 تحدي بشكل عام وعلى النتيجة وعلى الحالة وعلى المهام وهي متشابهة، فهى فكرة واحدة متفق عليها يدعمها أشخاص مختارين.

ما هو الهدف الحقيقي وراء انتشار ألعاب كهذه؟

وهنا لا أقصد الهدف المعلن من قبل صاحبها وهو التخلص من النفايات البشرية، ولكن ما أقصده العديد والعديد من الألعاب الأخرى التي تسعى لنفس النتيجة.

شكل (5): صورة لمقدمة لعبة (تحدي) الحوت الأزرق

شكل (6): صورة لأجساد لاعبي تحدي الحوت الأزرق

كيف لشاب مثل خالد الفخراني وقبله حادثتين وما يروى عن تدينه وايمانه وتفوقه أن ينتحر كيف استطاعوا زلزلته؟ وكيف لشاب أن ينتحر وهو يسمع (وليته أنصت) القرآن الكريم؟ ما هي الأفكار البديلة التي زرعوها في أدمغتهم وكيف أجبروهم على تقبلها بمحض ارادتهم؟

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

1. 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، بالاضافة 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.

2. اختيار الفئة (الضحية):

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

3. التدرج:

يراقب الأدمن الشخصية، ويحللها جيدا من خلال الفيس بوك والواتس آب والانستجرام؛ 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 الى أن تصل للانتحار، وان حاولت التراجع يهددك، بالاضافة الى رسم الطلاسم مثل: F57 والجروح الطولية في الجسم، وكتابة نعم على الساق لكونك مستعد لتصبح حوتا.

4.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؛ لذلك أمرنا بالطاعة في ذلك الوقت.

5. 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.

6. 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، وتعلم فيما يفكر، وان لم يفعل ما تأمره به ستؤذي من حوله، ونظرا لكون الضحية لا يملك التفكير الناضج الواعي لصغر سنه؛ يقع في شباك المراقب (الأدمن)، بل والأخطر من ذلك أن تكون مهمة أحد الضحايا تخصك بايذائك بطريقة ما؛ ليخبرك الأدمن أنك في متناوله؛ ويستطيع ايذائك متى أراد؛ فتذعن له اذعانا كاملا.

7.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 لايخبرك 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

الفكر فكر شيطاني خبيث كما الشيطان حين يزين لابن آدم المعاصي والذنوب والربا والسحت وما يفعل باسم الحب والخمر الخالي من الكحول .... الخ

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 بايذاء 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 تتسبّب في إثارة الرعب والخوف في قلوب اللاعبين، خاصة الأطفال، فحالة اللعبة تشبه أفلام الرعب، ونفى صانعها المبرمج السعودي سلمان الحربي أنها تتجسس على محتويات الهاتف أو تخترق الخصوصية.

وتشرح الحوماني "إذا كانت العائلة مفككة الرموز في دماغ الطفل تكون سهلة الاختراق امام اي شخص لقيادتها والتحكم بها والجنوح بها نحو اي مكان لاستغلالها. والطفل يكون بحاجة لأي شخص يحاوره، ومن هنا تأتي اللعبة لتفتح مجال التواصل بين الطفل وشخص ناضج".

وهنا تظهر شخصية مريم لتتواصل مع اللاعب المحدد فئته العمرية ما فوق ال 12 عام، وتشرح الحوماني أن اللعبة تسير مع الطفل بمراحل تطور دماغه وتخلق له طفلا خياليا آخر يعيش معه حياته ويسانده ويفهم مشكلاته، ولذلك من السهل أن تتمكن من اختراق الجهاز النفسي لبعض الاطفال".

ونفى الحربي أن اللعبة تسبب الانتحار وبخصوص ما تردد عن قضية الطفلة اللبنانية ابنة الثماني سنوات، التي قيل إنها حاولت الانتحار بسبب لعبة مريم، يشير الحربي الى انه تابع القصّة ولاحظ ان "الطفلة تعيش حياة مليئة بالمشاكل والصراعات، وما تعانيه كفيل بأن يجعل أي طفل في حالة مضطربة، فلماذا ننسب الأمر إلى اللعبة؟"

كما أوضح أن نوعية اللعبة تميل لأفلام الرعب وهي مقدمة للأشخاص المحبين لهذه النوعية.

شكل(7): صورة للصفحة الرئيسية

شكل (8): صورة توضح أسلوب اللعب

شكل (9): صورة تهديدية عند الحذف

مفاتيح لعبة مريم:

- استغلال تفكك الأسرة للدخول للطفل.
- استخدام شخصية قريبة من سن الطفل لتحاوره.
- تشويق اللاعب عن طريق التحكم في عامل الوقت، حيث تطلب منك ان تنتظر لوقت محدد حتى تستطيع استكمال اللعب.
- التهديد وبث الخوف.
- 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 لـ "جنية نار".

انتشرت اللعبة أولًا في روسيا، عندما رأت عائلة روسية منزلها يشتعل، وتعرُض 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 ليلًا 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 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.

شكل (10): صورة شرح اللعبة

شكل (11): صورة لشخصيات لعبة جنية النار

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، ستتنفسيه أثناء نومك، وفي صباح اليوم التالي، عندما تستيقظين رددي: "شكرًا 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، وتعدها بأنها ستصبح كائن جميل يمتلك قدرات خاصة وتشبه شخصيتها المفضلة، بالتأكيد لن يساوره أدنى شك، ولن يتراجع عن فعلها، والنتيجة كارثية بكل المقاييس.

شكل (11): صورة لجزء من جسد الطفلة التي أطاعت اللعبة محاولة التحول لجنية

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

1. 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 للاضرار بالأطفال فقط.
2. 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.

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

لعبة مومو اليابانية:

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

تحذر قائلة:" إذا لم يتم الالتزام بتعليماتى.. سأجعلك تختفي من على الكوكب دون أن تترك أثرا".

شكل (12)

صورة توضح الرقم المجهول المتصل والخاص بمومو

شكل (13)

صورة توضح تفاصيل عن مومو على الواتس آب

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 التى حصدت عشرات الأرواح عبر العالم، خاصة أن الهاكر يتحدث جميع اللغات باستخدام مترجم آلى، ووفقا للأبحاث التى أجراها الخبراء، لا يبدو أن الرسالة تحتوي على أى نوع من الفيروسات، لذلك ليست محاولة أخرى "للتصيد الاحتيالى" 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، بالاضافة تمرير أفكار خبيثة وايحاءات وتسريبها لذهن الطفل.

مفاتيح سيطرة مومو على عقول الأطفال والمراهقين والشباب:

- التهديد: تهدد الضحية بقولها بألا تخبر أهلك والا سنؤذيهم.
- بث الرعب: عن طريق شكلها المخيف بالنسبة للأطفال.
- اختيار الشكل للشخصية.
- اختراق الخصوصية وسجل المكالمات، وبناء قصصا وهمية، توهم الأطفال بأنها تعلم عنهم الكثير.

لعبة بوكيمون جو Pokémon GO:

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 بناءا 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.

أضرار لعبة بوكيمون جو:

تسبب ادمان اللاعب لها، وحوادث السير حيث تظهر البوكيمون غير آبهة بالسيارات، ولا ما سينتظرك 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 شخص، فيما لقي نحو 250 شخصا حتفهم"، قصر النظر والتهابات العين و**الصداع 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، بالاضافة 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، بالاضافة لان اللعبة قد تعرضك للمساءلة القانونية نتيجة دخولك مصلحة حكومية أو مستشفيات أو مدارس أو مطارات أو طرق سريعة للحصول على البوكيمون.

شكل (14): شكل يوضح عالم لعبة بوكيمون الافتراضي داخل الجوال

شكل (15): صورة توضح ما يراه اللاعب في الواقع الحقيقي باستخدام الجوال عند ممارسة لعبة بوكيمون

شكل (16): صورة توضح ظهور البوكيمون داخل المنزل وطريقة التقاطه عن طريق قذف الكرة

مفاتيح لعبة بوكيمون:

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

وكما لاحظنا لن تقف الأمور عند هذا الحد بل سوف يستمر التلاحق في ظهور ألعاب تمثل خطر على البشرية لتحقيق مكاسب مادية غير آبهين بما يتسبب فيه هذا الفكر من تدمير لحياة انسان وتحطيمه، وفي رأي الباحثة ان الالعاب الالكترونية هي حرب ذكية استطاعت المرور بسلاسة داخل بيوتنا ونغفل عن مخاطرها الشرسة التي تنال من أولادنا وشبابنا ومن حتى البالغين، لم تعد الحروب كما كانت بالسابق ظاهرة ومعلنة ومرئية ومعروفة بل أصبحت الحرب خفية، وأتوقع أن التدمير لن يقتصر على الأساليب المعتادة بل سينمو ويتطور ومن منا كان يتخيل أن لعبة قد تودي بحياة ابنه؟ ومن منا لا يستخدم التكنولوجيا الآن؟ أنه لأمر مؤسف أن تفقد التكنولوجيا دورها الأساسي في توفير الوقت والمجهود لتصبح سلاحا يطعن كل ما هو جميل في حياتنا، ويفقدنا الاحساس بالوقت وبأهميتنا الحقيقية وجوهر حياتنا، ونجاحنا المنتظر لنا فقط يحتاج السعي والايمان، أود أن أؤكد على أهمية اكتشاف مواهب أطفالنا، وتنميتها ورفع معنوياتهم، واحتوائهم وتنمية قدراتهم وتشجيعهم، والتعامل معهم بلطف، واحساسهم بأهميتهم، وشغل وقتهم بما ينفعهم، ومساعدتهم في تحديد أهدافهم، ومنحهم مساحة من الحرية، والتأكيد على أهمية آرائهم مهما كانوا صغار، ففي وجهة نظر الباحثة أن التربية بحب واحتواء مع قواعد يلتزم بها كلا الطرفين والكلمات الجميلة التشجيعية لن تجعل الشباب مضطرا للهروب لعالم افتراضي يخلق فيه نجاحا وهميا، لأنه ببساطة سوف يحقق نجاحه الحقيقي، وسيكون مدركا لقيمة وقته وأهميته كفرد، ولديه حياة يستمتع بها، ويجد نفسه فيها، ومشغولا بكل ما ينميه، وهذا هو الحل الجذري الذي سينهض ببلدنا الحبيب، وسيجعل شبابنا قادرا على تصنيف ما يعرض عليه، وسيكون رقيبا على نفسه يعي ما يفيده وما يضره، هذا بالأضافة لدور المصمم الواعي الذي يسعى لتقديم منتج يضيف قيمة، وله رسالة هادفة، ومسلي وممتع و ذو جودة عالية في الوقت نفسه.

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

1. لعبة تحدي الحوت الوردي في البرازيل.
2. لعبة تحدي الحوت الأخضر في مصر.
3. لعبة أرز مجاني Free Rice.
4. لعبة **جاوب من أجل الأرض** answer4earth
5. لعبة للأعمال الخيرية charitii

أولا: لعبة تحدي الحوت الوردي في البرازيل:

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

شكل (17): صفحة الدخول للعبة

شكل (18): تحدي اليوم الثالث

شكل (19): توضيح لطريقة اللعب

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.

اختارت "غادة" للعبتها اسم "الحوت الأخضر"، وتقول عنها: "الحوت الأخضر كما الحوت الأزرق، هي لعبة مكونة من سلسلة من التحديات اليومية، التي يتم تنفيذها في عدد معين من الأيام، 30 مرحلة تبدأ من 15 أبريل/نيسان حتى 15 مايو/أيار لعام 2018م، لكي تنتهي قبل بدء شهر رمضان الكريم، حيث يقوم اللاعب بعمل تحدٍّ واحد كل يوم.

وتقول غادة: "التحدي الأول هو أن تساعد شخصا لا تعرفه، أن تساعد شخصا يعبر الطريق، أو شخصا يحمل شيئا تقيلا.. وهكذا، والتحدي الثاني سيكون أن تطعم كلابا أو قططا ضالة أو تسقيها، والثالث أن تريح أمك أو زوجتك أو أختك تماما لمدة يوم كامل من جميع أشغال المنزل."

وتتدرج التحديات، المرتبطة بالمعيشة اليومية، لكن بشكل إيجابي، بعيدا عن كافة أشكال المخاطر، التي تحملها لعبة "الحوت الأزرق"، فتجد أن من ضمنها أن تكون سببا في إسعاد 10 أطفال في الشارع.

حسب مؤسسة "الحوت الأخضر"، تزداد اللعبة والتحديات صعوبة في كل مرحلة، إلى أن تصل لمراحل تحتاج جهدا أكثر، مثل أن تجمع أصدقائك وتجمعوا مبلغًا من المال لسداد ديون "غارمة"، تكون سيدة على وشك دخول السجن بسبب الديون، أو دفعها للإفراج عن غارمة مسجونة بالفعل.

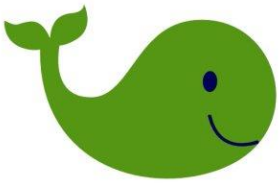
وتشمل التحديات أيضا أن يجمع اللاعب أصدقاءه، ويقومون بزيارة أقرب ملجأ لرعاية الأيتام، ويشترون للأطفال النزلاء في هذه الدور لعبا وملابس وأي أغراض يحتاجون إليها.

وتوجه غادة للمشاركين في التحديات رسالة: " تجمع أنت ومجموعة كبيرة من أصحابك، وأذهبوا الى مركز الأورام، أو مستشفى أبو الريش، وتعرفوا على احتياجات المرضى هناك"، مضيفة: "حاولوا أن تساعدوهم بشراء احتياجاتهم، أو قوموا بإطعام محتاجين في منطقة فقيرة."

وتركت غادة للمشاركين أيضا حرية اختيار واقتراح بعض التحديات الجديدة، التي يجب أن تندرج تحت بند الأعمال الخيرية، بشرط أن يحكي المشاركون في اليوم التالي قصة التحدي الذي خاضوه، ويضعوا صورة له إذا كانوا التقطوا صورا.

وتوضح غادة أن الشخص الذي سيكمل الـ 30 تحديا من دون أن يفوته أي شيء، سيكون هو حامل لقب "الحوت الأخضر"، وسيغير كل فرد العالم من حوله للأفضل، وهي مبادرة لتحفيز أفعال الخير وتشجيع الناس عليه.

ومن شروط اللعبة أن يقوم كل لاعب بتصوير التحدي الذي قام بعمله عن طريق الفيديو، ثم إرساله حتى يتم نقله للمرحلة التالية.



شكل (20): رمز معبر عن لعبة الحوت الأخضر

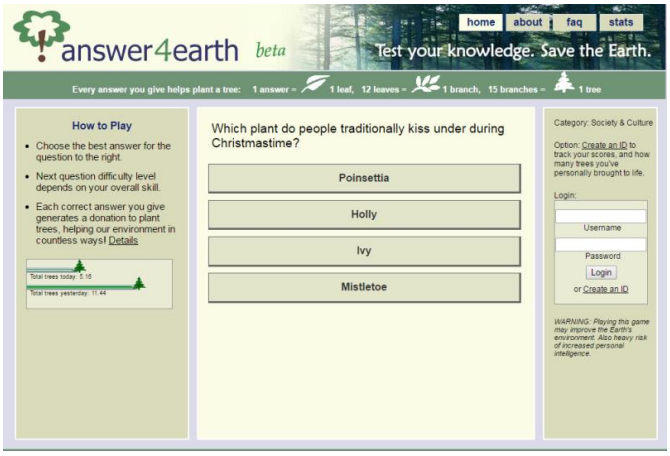
ثالثا: لعبة الأرز المجاني Free Rice:

أطلقت منظمة "اليونسيف"، لعبة تساعد على أداء الأعمال الخيرية، وأسمتها"Free Rice" ، تقدم مجموعة من الكلمات الإنجليزية وخيارات متعددة إذا اخترت التعريف الصحيح للكلمة، يتم حساب التبرع بـ 10 حبات أرز للفقراء في العالم، ومع الإجابة على قدر كبير من الأسئلة يمكنك التبرع بوجبة كاملة إلى وكالة المساعدات الدولية، وفي عام 2015 قال مسئول في الأمم المتحدة إن هذه اللعبة وفرت أموالا تكفي لإطعام 50000 ليوم واحد.

شكل (21): توضيح لشكل اللعبة

رابعا: لعبة جاوب من أجل الأرض :answer4earth

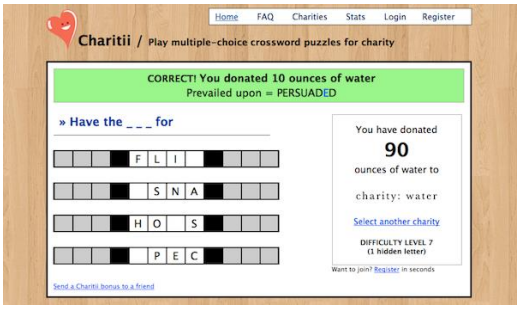
وهي لعبة ممتعة ومفيدة للغاية، تم إطلاقها من أجل الحفاظ على البيئة ومواجهة ظاهرة الاحتباس الحراري، ومن خلال اللعبة يقوم الشخص بالإجابة عن العديد من الأسئلة عن البيئة، وفي كل إجابة صحيحة يحصل اللاعب على ورقة، والورق يتحول إلى فروع، ثم إلى شجرة كاملة، هذه الشجرة ليست وهمية؛ بل يتم زرع شجرة حقيقية في مقابلها،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



شكل (22): توضيح لشكل وطريقة اللعب

خامسا: لعبة للأعمال الخيرية charitii:

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



شكل (23): توضيح لشكل وطريقة اللعب

نتائج البحث:

القواعد العامة المستخدمة للسيطرة على عقول اللاعبين:

- محاكاة الواقع بالمجسمات ثلاثية الأبعاد
- التواصل الصوتي بين اللاعبين
- جعل اللعبة مجانية ويمكنك الربح بعدة طرق مختلفة عن طريق الاعلانات على سبيل المثال.
- تلعب على الانترنت لجعل اللعبة غير منتهية وتستطيع التطوير فيها دائما وصنع مستويات جديدة ومتابعة اللاعبين والتحسين المستمر.
- صنع حساب لكل لاعب على اللعبة لتشجيعه على الاستمرار، وتذكيره باللعبة، وتحفيزه وارسال الهدايا، وللتباهي بما حصده ووصل اليه في اللعبة، وكذلك لعرض ما سيحصل عليه ان استمر ووصل لمستويات أعلى كطريقة للتحفيز.
- صندوق سكنر عن طريق تطور المستويات، والمكافأة العشوائية، مما سيجعل اللاعب مرتبط ومتعلق باللعبة.
- مساعدة المخ على افراز هرمون الدوبامين أثناء اللعب، وهو المسئول عن السعادة.
- المنافسة، والاهتمام بهذا الجانب وعرض لائحة بترتيب اللاعبين، وتمييز المتفوقين منهم.
- اختيار الاسم القريب لقلب اللاعب وفي نفس الوقت مناسب للعبة.
- اختيار الفئة الصحيحة والمناسبة للعبة او تصميم لعبة ملائمة للفئة المحددة.
- التدرج في المستويات والتحديات بحيث لا تسبب احباطا أو صدا للاعب بل تجعله متحمس لتخطي التحدي ويشعر بقوته عند الفوز وبالتالي يستمر باللعب.
- توقيت تنفيذ المهام.
- اعادة برمجة المخ.
- تغييرالمسميات مما يغير ردة فعل المخ تجاه الفعل.
- محاورة اللاعب، واشعاره أنك مهتم به لشخصه.
- مساندة اللاعب وكأنك تعيش معه وفهم مشكلاته، ومساعدته على تخطيها وايجاد حلول لها، قد يكون عن طريق خلق شخصية تصبح صديقة ومصاحبة للاعب.

- 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.
- استخدام شخصيات محببة أو قريبة في التكوين من شخصيات محببة للاعبين، والبعد عن الشخصيات الغير محبوبة أو التي لدى بعض الناس فوبيا منها.
- التنوع: التنوع من حيث الهدايا أماكن تواجد الجوائز أو حتى الحصول على شيء ما في اللعبة.
- التفاعل الحركي مع اللعبة: قد نستخدمها بشكل ايجابي عن طريق طلب عمل تمارين او حركات؛ تساعد في تقليل ضرر التعامل مع الهواتف الذكية أو التكنولوجيا عموما.
- اعطاء اللاعب فرصة للاشتياق للعبة حيث قد نتركه فترة لا يمكنه خلالها ممارسة اللعبة، مما يؤدي لتحفزه واستمتاعه بلعبها في وقت لاحق واشتياقه للعودة اليها مرة أخرى.
- كلما زادت الحواس التي يستخدمها اللاعب للتفاعل مع اللعبة كلما زاد اندماجه معها، وتفاعله وانجذابه اليها وارتباطه بها، لأن ذلك يشعر اللاعب أكثر بعالم اللعبة ويدخله فيه.

توصيات البحث:

1. إطلاع المصمم والفنان على كل ما هو جديد وله علاقة بمجال التخصص.
2. التأكيد على كون المصمم فردا من المجتمع وله دور كبير في الاحساس بمشاكله.
3. السعي لايجاد حلول فعالة باستخدام التفكير الابداعي والتخصص.
4. التأكيد على ضرورة دراسة علم النفس؛ حيث لم يعد علم النفس مقتصرا على اتجاه واحد؛ بل أصبح متشعبا ومتداخلا مع علوم واتجاهات عديدة، في النهاية نحن نتعامل مع بشر لهم جانب روحي ونفسي - وهذا ما يفرقنا عن الآلة- لذا ان أردنا الترويج للعبة ما فعلينا دراسة الشق النفسي للجمهور المستهدف ودواخله وما يحتاجه فعليا، وبالتالي عندما تلبي اللعبة احتياجا حقيقيا سوف تلاقي اللعبة انجذابا اليها وانتشارا واسعا.
5. ضرورة تكاتف المجالات التخصصية المختلفة لايجاد 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.
6. المساهمة في تكوين وعي كافي لدى الأطفال والمراهقين والشباب، والمساهمة في التربية السليمة للمساعدة على فهم كيفية الاختيار، وزرع أفكارا ايجابية، واحترام الجسد وقيمة الانسان، حتى لا تهون عليه نفسه أو يتجه اتجاها سلبيا يضر به.

المراجع:

أولا: المراجع العربية:

- هناء، سعادو، نوال، بن مرزوق- الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي (دراسة ميدانية) – جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة- كلية العلوم الانسانية والاجتماعية- قسم العلوم الاجتماعية – تخصص سيسولوجية العنف والعلم الجنائي- الجزائر-2016م

- Hana_Suado_Nawal_Bn Marzok _ Elalab El Elalektroniya El aniyfa wa aelaktha Bentshar Zaherat El Aonf El madrsy (Derasa Maydaniya) _ Gamet Gelaly Benoman khames Malyana-

Koliyet El Alom El Ensaniyah Wal Egtmaiyah - Kesm Alom El Egtmaiyah- Takhsos Sysologiyah El oonf Wal elm Al Genay - El Gazaer - 2016 Melady.

- هيث، روبرت- اغواء العقل الباطن (سيكولوجية التأثير العاطفي في الدعاية والاعلان) - مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة- 2016 م

- Hays - Robert - Eghwaa AL akl AL baten (Saykologyah L tasyer El atefy Fe al dayah Wal ealan) - Moasaset Hendawy Lel Talem Wal Skafah - 2016 Melady.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

- Flanagan, Mary, critical play (radical game design), Massachusetts institute of technology,2009
- Browne, Cameron, evolutionary game design, springer ,south Kensington, London, UK, 2011
- Rouse, Richard, game design theory and practice, Los Rios Boulevard Plano, Texas, United States of America, 2001

ثالثا: مراجع شبكة المعلومات:

- https://alwan.elwatannews.com/news/details/3248050 (Addressed: 28/8/2018)
- https://arabhardware.net/2017/07/13/pubg-brendan-greene-playerunknown/ (Addressed: 2019/3/6)
- https://www.youtube.com/watch?v=FnpFNZG3ZPE
- https://www.youtube.com/watch?v=TNsbzuXf_kA
- https://www.youtube.com/watch?v=7hi-7iG61IE
- https://www.youtube.com/watch?v=2LZej46Wz-0
- https://www.youtube.com/watch?v=Vo3nSUb90tE
- https://www.youtube.com/watch?v=qObwSUNLEs8
- http://hayatouki.com/advice/content//2448667-جو-البوكيمون-لعبة-اضرار-pok-mon-go--على الصحة (Addressed: 6/2/2019)
- https://arabic.rt.com/it /912808-غو-بوكيمون-لعبة-مخاطر-تؤكد-دراسة-/# 30.11.2017 (Addressed:20/1/2018)
- https://www.nawaret.com/؟جو-بوكيمون-لعبة-الـ-مخاطر-هي-ما-تكنولوجيا/ (Addressed:20/1/2018)
- https:// ar.wikipedia.org/wiki/بوكيمون_غو (Addressed:27/9/2017)
- https://www.youm7.com/story/2018/4/10/الحوت-الأخضر-هكذا-حول-التاتش-المصرى-اللعبة-القاتلة-/3737150/لتحدى-خيرى (Addressed:19/4/2019)
- https://www.tahrirnews.com/Story/882755/الأخضر-والـ-بينك-هكذا-حاربت-مصر-والعالم-لعبة-الحوت-الأزرق/جريمة (Addressed:20/4/2019)
- https://arabicpost.com/lifestyle/2018/04/18/الحوت-الأخضر-في-مصر-والوردي-في-البرازي/ (Addressed:27/9/2018)
- https://www.youtube.com/watch?time_continue=20&v=6vi3tdTdFjU
- www.vetogate.com/2237108 (Addressed:20/4/2019)