Press Clipping

ESKADENIA SOFTWARE

Publication:	Al Ghad Newspaper	Circulation:	60,000
Date:	27 JAN, 2014		
Page Number:	ب 2	Section:	سوق ومال

الغد

ألعاب إلكترونية

ضحى عبدالخالق*

موجودون هم الآن في كل العالم؛ صانعو ألعاب ومبرمجون، وجماعات تنتقي بالعادة لشركاتها عناوين مؤثرة، ثم تقوم، وبدرجات متفاوتة من المسؤوليّة أو عدمها، بإخراج وبرمجة وتطوير ألعاب إلكترونية، تلعب وتنشغل بها الملايين من الأطفال والبالغين، وبحجم سوق عالمية مُقدّر لصناعة الألعاب الإلكترونيّة بمبلغ 70 مليار دولار للعام 2015.

ومن بين هذه الألعاب ما يحمل عناوين مخيفة ومثيرة على "النت"، مثل "لعبة الموت"، و"لعبة القتل"، و"لعبة الصدمة"؛ وألعاب اللصوصيّة والقنص والمطاردة، وغيرها من محتويات ألعاب العنف و"الآكشن" التي أصبحت تنتشر ضمن صناعة باهرة.

وتشير الإحصاءات إلى أن الأميركيين يلعبون بمعدّل 15 ساعة أسبوعياً بألعاب الفيديو والكومبيوتر، وألعاب الهواتف الذكيّة. وهي بمجملها، وإن كانت ألعابا مسليّة، إلا أنها تحتوي في الواقع على كل ما يمكن تصنيفه تحت باب السلوك غير السوي، من وجهة النظر التربويّة الكلاسيكية! ويُلاحظ أن صناعة الألعاب من القارة الأميركية ابتدأت بعناوين صداميّة، مثل: هكذا نهزم وهكذا ننتصر؛ حقّنا في التعبير؛ إنها الحياة؛ ونحن نقاوم؛ وغيرها. وقد سبق أن نالت الألعاب الإلكترونيّة "صكّ البراءة" من وجهة نظر تربويّة ونفسيّة. فعند إحالة هذه القضيّة التربويّة العالميّة إلى خبراء في جامعات دوليّة متخصصة، اتفقوا على أنه لا ضرر حقيقيا من الألعاب الإلكترونيّة مهما بلغت درجة العنف فيها! لا بل اعتبروا أن ألعاب الخوف مُفيدة، لأنها تُقدّم استثارة حسّية وإيجابيّة في حالة الملل أو العجز!

وباستثناء بعض الألعاب الأكاديميّة، وبالنظر إلى ما يلعب به أولادنا في المنزل وفي مقاهي الألعاب والإنترنت، فإنه يمكن الجزم أن أكثر ما يُميّز هذه الألعاب، هو أنها تتعامل مع علم نفس الخوف؛ بمعنى أنه إذا كنت من نوع الأشخاص الذي يحبّ "الآكشن"، أو كنت تعاني من العُقد أو الخوف، فإن هذه الألعاب تُصبح واسطة للتحكّم بهذا الخوف بطريقة خاضعة للرقابة، وعلى نحو يمنح القدرة على السيطرة على هذه المخاوف والتحكّم بالمخاطر، عن طريق اللعب.

وفي الأردن، تأسّست رابطة متخصصة لشركات الأعمال الرقميّة وصناعة المُحتوى، ضمن صناعة جادّة وواعدة، قدّمت في مؤتمرها الثالث في عمّان فرصا وشراكات عالميّة، وأفكارا نادرة. ومن الجدير بالذكر أن المحتوى العربي المتوافر على "النت"، يُشكل ما نسبته 3 ٪ فقط من المحتوى العالمي، يعد الأردن ضمنه أكبر مساهم محايد بمحتويات إبداعيّة. وفي التوجّه نحو تأليف سيناريوهات وإخراج ألعاب، إليكم واحدة مشوّقة، سأطلق عليها اسم لعبة "عاصفة العواصف".

في هذة اللعبة، تضربُ البلاد عاصفة ثلجيّة هوجاء وقويّة، تقوم بعزل مدينة عمّان بالكامل، وتصبح الشوارع خاوية لا يُسمع فيها دبيب إنسان؛ تتوقف الحركة العامة، فتعلن مناطق منكوبة. وفي حالة من الطوارئ القصوى، تحمي المدينة بالكامل "فرقة السبعة والعشرين" من أبطال فريق الإنقاذ الإلكتروني، في مواجهة فرقة القراصنة التي تقوم بأعمال إرهابيّة، تؤدي إلى تعطل مولدات الكهرباء وخطوط الاتصالات والإنترنت، وتنقطع مراكز الأمن والشركات وبرمجيات السيطرة وإشارات السير والكاميرات، فتتجمّد الخدمات وكل المرافق! فماذا عنك؟ ومن ماذا أنت خائف؟ قد يظهرُ ما أنت خائف منه في لعبة إلكترونيّة، يتمّ تطوير سيناريوهاتها في مختبرات الألعاب، فثباع اللعبة بالملايين. ونحن نقطن في الواقع في منطقة تُشكل مصدر وحي والهام لا ينضب، لسيناريوهات وموضوعات تصلح مادّة خصبة لألعاب إلكترونيّة هي في غاية التشويق والإثارة!

* خبيرة في قطاع تكنولوجيا المعلومات