Press Clipping

ESKADENIA SOFTWARE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Publication: | Al Bayan Magazine | Circulation: | 60,000 |
| Date: | Feb, 2014 | | |
| Page Number: | 126 | Section: | تكنولوجيا |

البيان الاقتصادية
مجلة مالية اقتصادية اجتماعية

AL BAYAN
THE LEADING ARAB ECONOMIC MAGAZINE



# ألعابٌ إلكترونيّة

هم الآن موجودون في كل العالم، صانعو ألعاب ومبرمجون وجماعات تنتقي بالعادة لشركاتها عناوين مؤثّرة، ثمّ تقوم وبدرجات مُتفاوتة من المسؤوليّة أو من عدمها، بإخراج وبرمجة وتطوير ألعاب الكترونية تلعبُ وتنشغلُ فيها، الملايين من الأطفال والبالغين، وبحجم سوق عالميّ مُقدّر لصناعة الألعاب الإلكترونيّة، بقيمة ٧٠ مليار دولار لعام ٢٠١٥.

ومن بين هذه الألعاب ما يحملُ عناوين مُخيفة ومُثيرة على (النت) مثل: لعبة الموت، ولُعبة القتل، ولُعبة الصدمة، وألعاب اللصوصيّة، والقنص والمطاردة وغيرها من مُحتويات ألعاب العنف و(الأكشن)، والتي أصبحت تنتشرُ ضمن صناعة باهرة. وتُشير الإحصائيات الى أن الأميركيين يلعبون بمُعدّل ١٥ ساعة بالأسبوع بألعاب الفيديو، والكومبيوتر، وبألعاب الهواتف الذكيّة، وهي بمُجملها وإن كانت ألعاباً مُسليّة، إلاّ أنّها تحتوي في الواقع على كل ما يُمكن تصنيفه تحت باب السلوك المُنحرف، من وجهة النظر التربويّة الكلاسيكيّة! والملاحظ أنّ صناعة الألعاب في القارة الأميركيّة بدأت ألعابها بعناوين صداميّة مثل: هكذا نهزم وهكذا ننتصر، حقّنا في التعبير، إنّها الحياة، ونحن نقاوم، وغيرها.

وسبق أن نالت الألعاب الإلكترونيّة (صكّ البراءة) من وجهة نظر تربويّة ونفسيّة، فعند إحالة هذه القضيّة التربويّة العالميّة إلى خبراء في جامعات دوليّة مُتخصصة، إتّفقوا على أنّ لا ضرر حقيقياً من الألعاب الإلكترونيّة مهما بلغت درجة العنف فيها! لا بل إعتبروا أنّ ألعاب الخوف مُفيدة، ذلك لأنّها تُقدّم إستثارة حسّية وإيجابيّة في حال الملل أو العجز! وبإستثناء بعض الألعاب الأكاديميّة، وبالنظر لما يلعب به أولادنا في المنزل وفي مقاهي الألعاب والإنترنت، يُمكن الجزم أنّ أكثر ما يُميّز هذه الألعاب، هي أنّها تتعاملُ مع علم نفس الخوف، بمعنى أنك إذا كنت من نوع الأشخاص الذي يُحبّ (الأكشن)، أو كنت تعاني العُقد، أو الخوف! تُصبح الألعاب واسطة للتحكّم بهذا الخوف بطريقة خاضعة للرقابة، وعلى نحو سيمنحُ القدرة على السيطرة على هذه المخاوف والتحكّم بالمخاطر، عن طريق اللعب.

وفي الأردن تأسّست رابطة مُتخصّصة لشركات الأعمال الرقميّة وصناعة المُحتوى ضمن صناعة جادّة وواعدة، قدّمت في مؤتمرها الثالث في عمّان فُرصاً وشراكات عالميّة وأفكاراً نادرة، والجدير بالذكر أنّ المُحتوى العربي المُتوافر على النت، يُشكّلُ نسبة ٣ في المئة فقط من المُحتوي العالمي، ويعتبر الأردن أكبر مُساهم مُحايد بمُحتويات إبداعيّة.

وفي التوجّه نحو تأليف سيناريوهات وإخراج ألعاب، إليكم واحدة مُشوّقة سأطلق عليها لعبة «عاصفة العواصف». في هذة اللعبة، تضربُ البلاد عاصفة ثلجيّة، هوجاء وقويّة، تقوم بعزل مدينة عمّان بالكامل، وتُصبح الشوارع خاوية لا يُسمع فيها دبيب إنسان. تتوقّف الحركة العامّة، فتعلن مناطق منكوبة. وفي حال من الطوارىء القُصوى، تحمي المدينة بالكامل فرقة السبعة والعشرين من أبطال فريق الإنقاذ الإلكتروني، في مواجهة فرقة القراصنة التي تقوم بأعمال إرهابيّة، فتتعطّل مولّدات الكهرباء وخطوط الإتصالات والإنترنت، وتنقطع مراكز الأمن والشركات وبرمجيات السيطرة وإشارات السير والكاميرات، فتتجمّد الخدمات وكل المرافق!

ماذا عنك؟ ومِمَ أنت خائف؟ فقد يظهرُ ما أنت خائف منه في لعبة إلكترونيّة، يتمّ تطوير سيناريوهاتها في مُختبرات الألعاب فتُباع اللعبة بالملايين، ونحن نقطن في الواقع في منطقة تُشكل مصدر وحي وإلهام لا ينضب، لسيناريوهات ولموضوعات تصلُح مادّة خصبة لألعاب إلكترونيّة هي في غاية التشويق والإثارة

ضحى عبد الخالق
المديرة التنفيذية في شركة اسكدنيا للبرمجيات