

إلى والدي الأطفال أو أشخاص
راشدين آخرين في محيط الأطفال

عن الألعاب الرقمية وألعاب المقامرة



Länsstyrelserna

تتضمن الألعاب الرقمية ألعاب

الحاسوب والحاسوب اللوحي

والهاتف المحمول والتلفاز.

يمكن للعديد من الأطفال واليافعين أن يلعبوا الألعاب الرقمية دون أن يواجهوا أية مشاكل. يشعر معظم الأطفال بأن هذه الألعاب ممتعة وتتضمن مغامرات جذابة وأوقات مسلية مع الأصدقاء. يندمج اللاعب في بعض الألعاب بشكل فعال ويكون جزءاً من الحكاية ويعرض عليه الخضوع للتحديات. من شأن اللاعب الماهر في لعبة ما أن يكون ذو مكانة بين الأصدقاء واللاعبين الآخرين.



إن ألعاب المقامرة

هي على سبيل المثال، اليانصيب ولعبة البنكو وألعاب سباق الأحصنة والألعاب الرياضية وألعاب الكازينو والبوكر. لا يُسمح بألعاب المقامرة لمن يقل عمره عن ١٨ عاماً ولكن على الرغم من ذلك قد لعب العديد من المراهقين ألعاب المقامرة. قد تكون ألعاب المقامرة مثيرة ويمكن أن تحفز حلم الحصول على النقود بشكل سريع. يمكن أن تكون اللعبة بمثابة ملاذ من الحياة اليومية وتوفر الترفيه والمتعة. إن كافة أنواع الألعاب تعني خطر متصاعد لمواجهة مشاكل ولكن أكثر الألعاب المحفوفة بالمخاطر هي آلات الحظ وألعاب الكازينو وألعاب الإنترنت مثل لعبة الكازينو والبوكر والبنكو على الإنترنت. إن إعلانات ألعاب المقامرة مرئية في كل مكان مما يؤثر ذلك على الحياة اليومية للأطفال واليافعين.

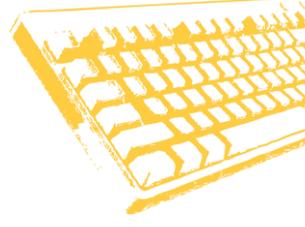


ما هي مشاكل الألعاب

قد يكون من الصعب في بعض الأحيان التحكم في اللعب، سواء كانت ألعاب رقمية أو ألعاب مقامرة. قد تهيم ألعاب المقامرة على الاهتمامات الأخرى وتسبب وعكات صحية ومشاكل اجتماعية من شأنها أن تؤثر على مستوى التعليم وتدهور العلاقات مع العائلة والأصدقاء. ويحتاج حينها الشخص الحصول على الدعم. قد تؤدي مشاكل ألعاب المقامرة أيضاً إلى مشاكل اقتصادية. إن الألعاب المقامرة أو مواجهة مشاكل ألعاب المقامرة عندما تكون يافعاً تزيد من خطر التعرض لمشاكل المقامرة حتى في وقت لاحق من الحياة.



هناك ترابط بين ألعاب الحاسوب وألعاب المقامرة



تحتوي العديد من الألعاب الرقمية على عناصر اليانصيب والمراهنة مع فرص عشوائية للفوز. توجد في بعض الألعاب على سبيل المثال، صناديق الغنائم. وهو عبارة عن صندوق ذي محتوى مجهول بالنسبة للاعب يمكن شراؤه بأموال حقيقية. قد يحتوي هذا الصندوق على سبيل المثال، خصائص جديدة لشخصية اللعبة أو سلاح جديد. قد تكون فرصة لتحسين فرص اللاعب في النجاح باللعبة. ولكن هناك احتمالية دفع اللاعب ثمن شراء الصندوق دون أن تحسن فرصه في النجاح باللعبة. إن هذا التذبذب فيما يتم شراؤه من شأنه أن يجلب المتعة التي تؤدي إلى وقوع الشخص في مشاكل ألعاب المقامرة.

يقوم الشباب بممارسة هذه الألعاب أكثر من الفتيات، وغالباً ما يخاطرون في خلق مشاكل ألعاب المقامرة.



إن الحد المسموح به في كافة شركات الألعاب في السويد هو ١٨ عاماً ولكن على الرغم من ذلك قد لعب العديد من المراهقين ألعاب المقامرة.

في حال كنت قلقاً على نفسك أو على طفلك، فقم بالتواصل مع بلدتيك أو مركز الخدمة الصحية من أجل الحصول على الدعم. يقدم خط الدعم النصائح والدعم للأشخاص الذين يلعبون وأقربائهم. يمكنك الاتصال بشكل مجهول أو الدردشة أو التواصل عبر البريد الإلكتروني.

علامات التحذير:

لدى اللعبة أولوية على أي شيء آخر
عندما يفقد طفلك التحكم على اللعبة
عندما يفضل طفلك هذه الألعاب عن اهتمامات أوقات الفراغ الأخرى ولقاء الأصدقاء.
استمرار طفلك باللعب على الرغم من أنه يعيش حالة سيئة.

يزيد كل من الاندفاع أو التعرض للعنف أو الاستهلاك الخطير للكحول أو البوكتات النفسية من خطر خلق مشاكل ألعاب المقامرة بالنسبة للشباب.

ما الذي يمكننا فعله كوالدين؟

من المهم بصفقتك والدّة أن تخلق علاقة وثيقة وآمنة مع طفلك. أنت كوالدة/ة مثال يُحتذى به لطفلك. نحن نعلم أنه عندما يتعلق الأمر بالألعاب المقامرة فإن موقف الوالدين يؤثر على سلوكيات الأطفال ومواقفهم.

- ◀ إن حدود السن المسموح بها مهمة. لا تدع الطفل دون سن ١٨ عاماً أن يشارك في إحدى أنواع ألعاب المقامرة. ضع في اعتبارك أيضاً بأن العديد من ألعاب الحاسوب لديها حدود سن مسموح بها وينبغي عليك كشخص راشد معرفتها. احرص على الالتزام بحدود السن المسموح به فيما يتعلق بألعاب المقامرة. لا تقامر سويماً مع طفلك. يمكن للربح المبكر من حياة الطفل أن يؤثر الطفل لاختيار الاستمرار بالألعاب المقامرة.
- ◀ ناقش إعلانات الألعاب وساعد الطفل في التفكير بشكل نقدي حول شعارات ومحتوى هذه الإعلانات.
- ◀ ابقَ مطلعاً على بطاقات المصرفية المفعّلة على صفحات اللعبة والتي يمكن لطفلك من خلالها أن يشتري أشياء لألعاب الحاسوب. احرص على أن تكون معلومات تسجيل الدخول في مواقع المقامرة سرية في حال تقوم بالمقامرة على الإنترنت.
- ◀ تكلم مع والدين آخرين للحصول على الدعم فيما يتعلق بهذه الألعاب ومدة مشاهدة الشاشة.
- ◀ قم بفعل أشياء سويماً مع طفلك. هذا يحد من خطر الشجار بينكما ويصبح هناك أمور تشاركية للتكلم عنها.

- ◀ يصبح طفلك دائماً في حالة جيدة عندما يرى أنك كوالدة/ة مهتم بشأنه ومهتم بأفكاره ومعايشاته حتى لو لم يظهر الطفل ذلك دائماً.
- ◀ تحدّث عن اللعبة ومدة مشاهدة الشاشة. كن مهتماً بما يقوم به طفلك على الإنترنت واستمع للطفل وضعاً سويماً الحدود والروتينيات. لا يجب أن يكون لدى اللعبة أفضلية على المدرسة والنوم والبنشاطات الاجتماعية والغذاء وممارسة الرياضة. على سبيل المثال، يمكن أن يسمح بمشاهدة الشاشة عندما تكون الواجبات الدراسية المنزلية متممة. اشرح له لماذا تعتبر الروتينيات مهمة. إن معرفة طفلك بأن هناك حدود وإلى أين تمتد من شأنها أن تمنحه الأمان.
- ◀ توجد على الإنترنت ألعاب مقامرة تشجّع الأطفال على شراء واللعبة على أشياء ذات تكلفة نقدية. تكلم مع طفلك حول مخاطر ممارسة هذه الألعاب وقيمة النقود وناقشاً سويماً حدود السن المسموح به وما هو موقفك تجاه ذلك.
- ◀ في حال كان طفلك يلعب بطريقة تؤثر عليه بشكل سلبي، فيمكنك حسم ذلك مم خلال وجودك بجانبه ومساعدته على وضع حدود للعبة. في حال احتجت للدعم، فيمكنك التواصل مع البلدية أو مركز الرعاية الصحية أو خط الدعم (Stödlinjen). ثق بمشاعرك وتحدّث مع طفلك في حال كنت قلقاً. غالباً ما تكون مشاعرك تجاه الأشياء التي تشعر إنها خاطئة صحيحة.

معلومات التواصل

اقرأ المزيد

خط الدعم (Stödlinjen) <https://www.stodlinjen.se/#/>

لدى نظام معلومات الألعاب الأوروبية (PEGI) معلومات حول حدود السن المسموح لها لألعاب الحاسوب <https://pegi.info/sv>

<https://www.statensmedierad.se/press/nyheterkronikorochpressmeddelanden/arkivnyheter/nyheterpressmeddelandekronikor/foraldraguidertillbarnensinternetkortasvarpasvarafraqor.4384.html>

<https://www.folkhalsomyndigheten.se/spelprevention/unga-och-spel/foraldrar-och-andra-vuxna-i-barns-narhet-ar-viktiga/>