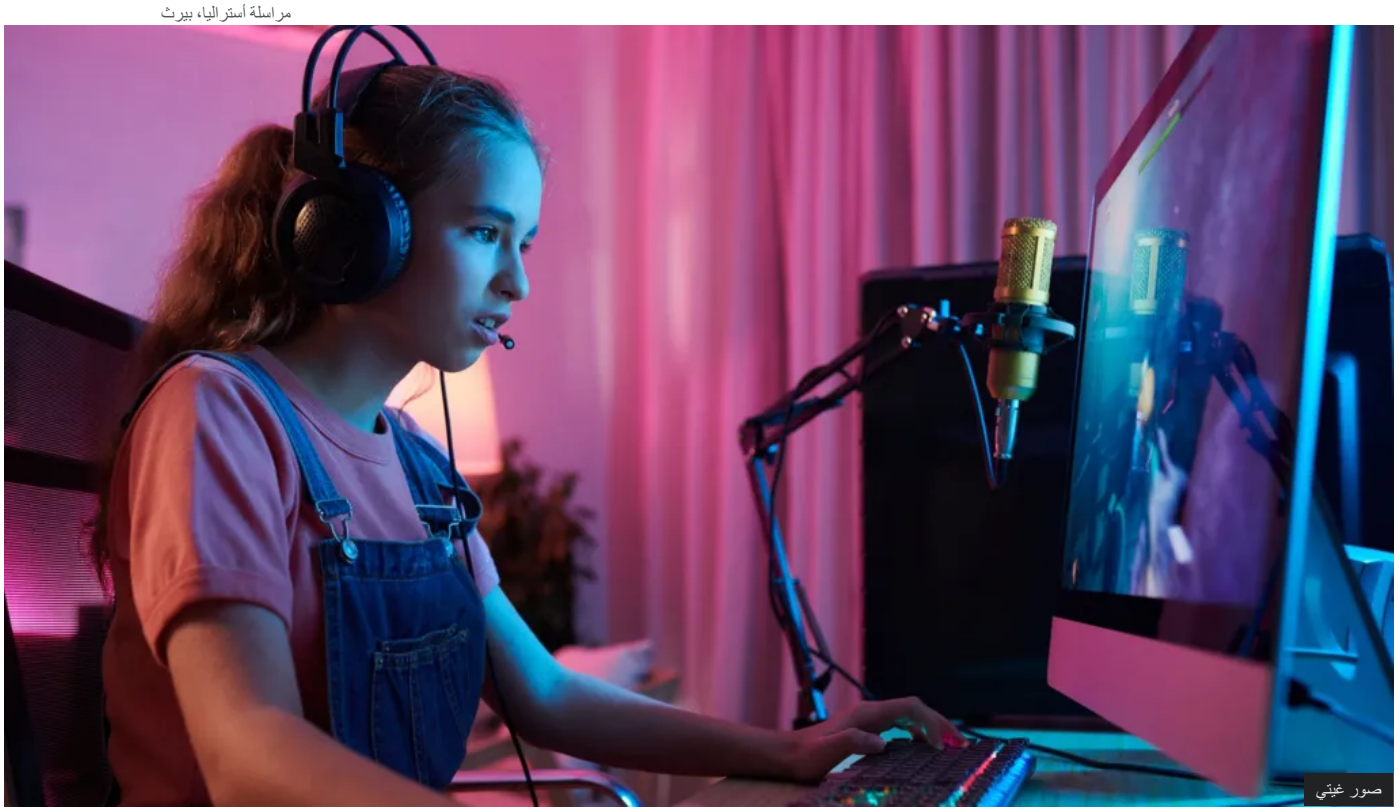
نجت الألعاب الإلكترونية من حظر وسائل التواصل الاجتماعي في أستراليا، لكن النقاد يقولون إنها تسبب الإدمان بنفس القدر.

قبل يوم واحد

كاتي واتسون
مراسلة أستراليا، بيرث



صور غيتي

يقول النقاد إنه ينبغي إدراج منصات الألعاب ضمن حظر أستراليا لوسائل التواصل الاجتماعي لمن هم دون سن 16 عامًا

أصبحت ظهيرة الأربعاء طقساً معتاداً بالنسبة لسادمير بيرفيز البالغ من العمر 15 عاماً. إنه طريق طويل من منزله في بيرث إلى مستشفى فيونا ستانلي، لكنه يقول إن الأمر يستحق العناء، ليجلس ويلعب لعبة "الأبراج المحصنة والتنانين" مع أشخاص قد لا يعرفهم، لكنه يشترك معهم في الكثير من الأمور.

سادمير ورفاقه في ألعاب الطاولة ليسوا سوى بعض من 300 مريض في عيادة اضطراب الألعاب، وهي المؤسسة الوحيدة من نوعها التي تديرها الدولة في أستراليا، والتي تساعد المرضى على التخلص من عادات الألعاب الإلكترونية المفرطة.

الغرفة التي يجتمعون فيها عبارة عن مساحة بسيطة في مستشفى بلا روح، لكن في الزاوية، توجد كومة من ألعاب الطاولة على كرسي. وتُعدّ ألعاب مثل جينغا وأونو وسوشي غو من الخيارات الشائعة في هذه المجموعة غير الرسمية التي يحضرها المرضى والأطباء على حد سواء.

يمثل هذا تحولاً نوعاً ما بالنسبة للشاب البالغ من العمر 15 عاماً والذي كان يفضل حتى قبل شهرين لعب الألعاب مع الأصدقاء عبر الإنترنت لمدة 10 ساعات يومياً.

يقول سادمير: "الأمر مختلف تماماً. يمكنك رمي النرد بدلاً من النقر على زر. يمكنك التفاعل مع الناس، لذا فأنت تعرف بالفعل من الموجود بدلاً من مجرد إجراء مكالمة مع أشخاص عشوائيين."

تقول الدكتورة دانييلا فيكيو، الطبيبة النفسية التي أنشأت العيادة، إنه على الرغم من أن الألعاب ليست سيئة في حد ذاتها، إلا أنها يمكن أن تصبح مشكلة - بل إدمانًا.

تشكل منصات الألعاب ووسائل التواصل الاجتماعي مخاطر مماثلة للأطفال: قضاء وقت طويل على الإنترنت، والتعرض المحتمل للمفترسين أو المحتوى الضار أو التنمر.

لذا فهي تتساءل عن سبب عدم إدراج منصات الألعاب في حظر وسائل التواصل الاجتماعي "الأول من نوعه في العالم" في أستراليا على من هم دون سن 16 عامًا.

يهدف الحظر، الذي دخل حيز التنفيذ يوم الأربعاء، إلى منع المراهقين من امتلاك حسابات على 10 منصات للتواصل الاجتماعي بما في ذلك انستغرام وسناب شات وإكس. وسيظل بإمكان الأطفال الوصول إلى منصات مثل يوتيوب وتيك توك، ولكن بدون حسابات.

بالنسبة لفيكيو، يُعدّ إغفال منصات الألعاب أمراً غريباً.

وتقول: "هذا لا يبدو منطقياً".

"إن الألعاب ووسائل التواصل الاجتماعي مترابطة للغاية، ومن الصعب جداً فصلهما."

"الشخص الذي يلعب الألعاب لفترات طويلة يقضي أيضاً فترات طويلة على منصات التواصل الاجتماعي حيث يمكنه رؤية لاعبين آخرين أو بث الألعاب مباشرة، لذا فهي وسيلة للتواصل."

تدير الدكتورة دانييلا فيكيو العيادة الوحيدة في أستراليا الممولة من القطاع العام لعلاج اضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية.

على سبيل المثال، أمضى سادمير معظم وقته على منصة الألعاب ستيم، بالإضافة إلى يوتيوب. ويشير الدكتور فيكيو إلى منصتي ديسكورد وروبلوكس باعتبارهما مصدر قلق خاص - وهو قلق ردده العديد من الخبراء والآباء الذين تحدثت إليهم بي بي سي في تغطيتها للحظر وتأثيره.

لقد لاحقت كل من Roblox و Discord مزاعم بأن بعض الأطفال يتعرضون لمحتوى صريح أو ضار من خلالهما، وتواجهان دعاوى قضائية تتعلق بسلامة الأطفال في الولايات المتحدة.

في أستراليا ودولتين أخريين قبل أسابيع من بدء حظر وسائل منصة روبلوكس ميزات جديدة للتحقق من العمر **أطلقت** التواصل الاجتماعي، ومن المقرر تعميم هذه الميزات على بقية أنحاء العالم في يناير. وقالت الشركة إن هذه الميزات "ستساعدنا على توفير تجارب إيجابية ومناسبة لجميع الأعمار على منصة روبلوكس".

لبعض الميزات في وقت سابق من هذا العام، وقالت يوم الأربعاء إنها ديسكورد ميزة التحقق من العمر **كما أضافت** ستقدم إعدادًا جديدًا "للمراهقين افتراضيًا" لجميع المستخدمين الأستراليين.

أدى حظر وسائل التواصل الاجتماعي للأطفال في أستراليا إلى حالة من الارتباك لدى شركات التكنولوجيا الكبرى. أستراليا تحظر استخدام وسائل التواصل الاجتماعي للأطفال دون سن 16 عامًا. كيف سيتم تطبيق ذلك؟

"الغرب المتوحش لاستخدام الإنترنت"

يتساءل كيفن كو، البالغ من العمر 35 عامًا، وهو مريض سابق في عيادة ألعاب الفيديو، عما إذا كان حظر وسائل التواصل الاجتماعي قد أثر على إمكانية الوصول التي حصل عليها في سن أصغر.

يقول: "لقد نشأت في عصرٍ كان فيه استخدام الإنترنت فوضوياً، لذا لم تكن هناك أي قيود. كان لديّ حرية مطلقة في استخدام الإنترنت. لذلك أعتقد أن الضرر قد وقع بالفعل بالنسبة لي."

كان السيد كو متدربًا سابقًا في مجال التمويل الكمي، وكان مهتمًا بالذكاء الاصطناعي، لكنه فقد وظيفته قبيل الجائحة. كان يعيش في سيدني، ولم يكن لديه عائلة قريبة منه، ولم يكن لديه عمل منتظم. يقول إنه فقد ثقته بنفسه، وانتهى به الأمر مدمنًا على ألعاب الفيديو عبر الإنترنت، ويشبه تجربته بإدمان المخدرات.

تتفق الدكتورة فيكيو مع هذا التشبيه - لو كان الأمر بيدها، لكانت ستميل ليس فقط إلى توسيع نطاق حظر وسائل التواصل الاجتماعي ليشمل الألعاب الإلكترونية، بل إلى رفع السن إلى 18 عامًا.

أصبح اضطراب الألعاب الإلكترونية معترفًا به رسميًا من قبل منظمة الصحة العالمية، ووفقًا لدراسة أجرتها جامعة ماكواري عام 2022، يعاني منه حوالي 2.8% من الأطفال الأستراليين. ويعتقد فيكيو أن العدد المعرض للخطر أعلى من ذلك.

يتساءل كيفن كو، البالغ من العمر 35 عامًا، عما إذا كان قد استفاد من حظر وسائل التواصل الاجتماعي.

وتقول الحكومة الأسترالية إن حظرها يتعلق بحماية الأطفال من المحتوى الضار والتنمر الإلكتروني والاستدراج عبر الإنترنت و"الخوارزميات المفترسة" من بين أمور أخرى - والتي يمكن القول إن بعضها أو كلها موجودة في منصات الألعاب.

وتُعد الشرطة الفيدرالية الأسترالية من بين الجهات التي حذرت من أن غرف الدردشة على هذه المواقع تشكل بؤراً للتطرف واستغلال الأطفال.

لكن، كما قال مفوض السلامة الإلكترونية الشهر الماضي، فإن التشريع الذي يفرض الحظر يعني أن المنصات لم يتم اختيارها وفقًا لـ "السلامة، أو تقييم الأضرار أو المخاطر".

بدلاً من ذلك، تم اختيار المنصات وفقًا لثلاثة معايير: ما إذا كان الغرض الوحيد أو "الهام" للمنصة هو تمكين التفاعل الاجتماعي عبر الإنترنت بين مستخدمين أو أكثر؛ وما إذا كانت تسمح للمستخدمين بالتفاعل مع بعض أو كل المستخدمين الآخرين؛ وما إذا كانت تسمح للمستخدمين بالنشر.

تم استثناء الألعاب، على سبيل المثال، لأن غرضها الأساسي ليس التفاعل على غرار وسائل التواصل الاجتماعي.

يقول بعض الخبراء إن القانون لا معنى له.

يقول ماركوس كارتر، أستاذ التفاعل بين الإنسان والحاسوب في جامعة سيدني: "إنه عدم كفاءة، إنه رد فعل".

"التفاعل الاجتماعي ليس شيئًا سيئًا... هناك مجموعة من المخاوف المشروعة على الأرجح بشأن منصات التكنولوجيا الكبيرة وما تقدمه للأطفال وما تعرضهم له، ونتيجة لذلك قلنا إننا سنحظر وسائل التواصل الاجتماعي."

ويقول: "أتمنى فقط لو أن الحكومة تحاول إيجاد طريقة للمساعدة بدلاً من وضع ضمادة على جرح رصاصة".

شاهد: شرح حظر وسائل التواصل الاجتماعي في أستراليا... في 60 ثانية

وتقول تاما ليفر، أستاذة دراسات الإنترنت في جامعة كورتين وكبيرة الباحثين في مركز التميز التابع لمجلس البحوث الأسترالي للطفل الرقمي، إن حظر وسائل التواصل الاجتماعي أداة قاسية للغاية - بدلاً من ذلك هناك حاجة إلى نهج أكثر دقة، بما في ذلك تجاه منصات الألعاب.

"هناك طيف واسع من الألعاب، بدءًا من المساحات الإيجابية والمُغذية والممتعة والإبداعية والمعبرة - مثل لعبة ماينكرافت التي حققت العديد من الاستخدامات الإيجابية." ومع ذلك، فإن منصات مثل روبلوكس تقع على الطرف الآخر من هذا الطيف، كما يقول.

"روبلوكس ليست لعبة. إنها سلسلة من الأدوات التمكينية التي تتيح للآخرين صنع الألعاب. ونحن نعلم أن بعض الألعاب التي تم صنعها والتي تبدو بوضوح وكأنها موجهة للبالغين قد تم الوصول إليها من قبل صغار السن جداً."

على مكتب البروفيسور ليفر في الجامعة ثلاث دمى محشوة مزودة ببرنامج ChatGPT مدمج. مكتوب على العلبة أنها مناسبة للأطفال من سن ثلاث سنوات فما فوق. ويقول إن هذا تجاوز الحد أيضاً.

يقول: "أعتقد فعلاً أن هناك حاجة إلى تنظيم مناسب للفئة العمرية"، في إشارة إلى استخدام الشباب للإنترنت. "أعتقد أننا في لحظة حاسمة، وهذا لا يقتصر على أستراليا فقط، بل في جميع أنحاء الاتحاد الأوروبي، هناك رغبة كبيرة في جميع أنواع التنظيم".

خطة علاجية، وليست علاجاً نهائياً.

في حالة السيد كو، على سبيل المثال، لم تكن رذيلته مجرد ألعاب الفيديو. بل كانت روبوتات الدردشة التي تعمل بالذكاء الاصطناعي، وهي سمة أخرى من سمات الحياة على الإنترنت التي خضعت للتدقيق بسبب كل شيء بدءًا من **التحريض المزعوم للأطفال على الانتحار** اختلاق القصص وصولًا إلى .

ظاهرة جديدة هناك أدلة على أنها مصممة للتلاعب بالمستخدمين لإطالة التفاعلات، وقد أدى استخدامها إلى ظهور **تسمى الذهان الناتج عن الذكاء الاصطناعي** ، حيث يعتمد الناس بشكل متزايد على روبوتات الدردشة التي تعمل بالذكاء الاصطناعي ثم يقتنعون بأن شيئًا خياليًا قد أصبح حقيقيًا.

بدأ السيد كو أيضاً بالبحث على جوجل عن مشاكله الصحية العقلية والاعتماد على الذكاء الاصطناعي للمساعدة في تأكيد تشخيصاته.

يقول: "أنت تبحث في جوجل عن أشياء تعتقد أنك تعرفها بالفعل، ثم تضع علامة صح بعد ذلك قائلًا: لقد أنجزتُ عملي لهذا اليوم، عملي العلاجي مع ChatGPT". عانى السيد كو من نوبة ذهانية، وبعد علاج مكثف مع أخصائي، بات يتبع نهجًا مختلفًا.

يقول: "قد أبحث في جوجل أو على موقع ChatGPT عن شيء ما، ثم أتأكد منه مع معالجي النفسي شخصياً. أعتقد أن القدرة على فهم المشاعر الإنسانية وإجراء محادثة مباشرة مع شخص ما أمر مختلف تماماً."

أعلنت الحكومة أنها ستراجع باستمرار قائمة المنصات المحظورة، وفي نهاية شهر نوفمبر أضافت منصة Twitch، وهي منصة بث مباشر حيث يلعب الناس عادةً ألعاب الفيديو أثناء الدردشة مع المشاهدين.

بأن مفوض السلامة **لهيئة الإذاعة البريطانية (بي بي سي) الأسبوع الماضي** صرحت وزيرة الاتصالات أنيكا ويلز الإلكترونية "يُولي اهتماماً بالغاً بلعبة روبلوكس". وأضافت أن حظر وسائل التواصل الاجتماعي "ليس حلاً نهائياً، بل هو خطة علاجية" ستتطور باستمرار.

يتزايد الطلب على تحسين أداء المنصات. وكذلك تتزايد طوابير العائلات التي تنتظر المساعدة في عيادة اضطراب الألعاب، لكن فيكيو مضطر لرفض استقبالهم.

يقول فيكيو: "[التشريع] يستثني المنصات التي يتفاعل فيها الأطفال مع العديد من الأشخاص الآخرين، وقد يكون بعضهم ممن يؤذونهم. يجب حماية الأطفال، ويجب ضمان سلامتهم".

هل يُمكن حظر الأطفال من وسائل التواصل الاجتماعي؟ أستراليا على وشك القيام بذلك، لكن بعض المراهقين يسبقوننا بخطوة.
ما يريد المراهقون الأستراليون أن تعرفه عن حظر وسائل التواصل الاجتماعي

أستراليا وسائل التواصل الاجتماعي

ذات صلة

مستثمرو تيك توك الأمريكيون في حالة من عدم اليقين مع احتمال تأجيل الصفقة مرة أخرى

لن أنسى جذوري أبداً، كما يقول أنجري جينج

ابتكر لعبة Grand Theft Auto. والآن عاد برواية عن ذكاء اصطناعي يختطف عقلك