

إظهار محتويات الأقسام

شعرات مديرية الدفاع المدني بين الواقع والتطبيق



في حالة قد يعتبرها البعض غريبة والبعض الآخر شيئاً إيجابياً للاستجابة والتطور المحفوظ في قابليات روح الدفاع المدني العراقي خصوصاً خلال السنوات القليلة الماضية، التي كثر فيها الحوادث والانفجارات العشوائية جعل أكثر من رأي متباين بشأن نشره من عدمه لكن في النهاية حسم الأمر لصالح نشره وتبليط الضوء على تكرار الذات في سبيل إنقاذ الآخرين، وحقائقه استجابة رجال الدفاع المدني لإنقاذ قطة كان حافظه مناشدة أهالي المنطقة الذين لم يستطيعوا النوم طوال تلك الليالي الأربع عالقة فوق قمة النخلة وتموء للإسراع بإفقادها. ليت السياسيين العراقيين ينتقدوا مما نحن عليه الآن.

بغداد / ايناس طارق

بداية الحكاية
لمدة أربعة أيام متتالية قطة عالقة على قمة نخلة عالية جداً في محافظة بابل وتحديداً في مدينة (الحلة)، أهالي المدينة عجزوا عن طلب المساعدة من قبل رجال الأمن والجيش والشرطة ولكن الجميع كان معزولاً لعدم توفر المستلزمات المطلوبة لإنقاذ القطة والبعض كان يعلق ساخراً بقوله (معودين هي بزونه) وبين هذا وذاك اتصل شاب يدعى محمد بالشرطة وطلب المساعدة من رجال الدفاع المدني ١٥ دقيقة وعندما وصلوا للكان المفقود أُنقذت القطة وسط دهشة أهالي المدينة وتصفيق الشبان ومباركة الشيوخ والدعاء لهم بالحفظ والسلامة.

حقيقة هذا الحادث كان حافزاً كبيراً للإسراع بإلقاء المسؤولين في مديرية الدفاع المدني العامة لأنه يختلف عن بقية الحوادث المفزعة وحالات الانفجارات والحرائق والكثير من الحوادث التي طرأت على العراق فكان لاؤثماً مع مديرية الدفاع المدني الكرخ العبد وليد الذي علق قائلاً: لماذا الاستغراب من أعمال رجال الدفاع المدني فهم يعملون ويتقنون الأشخاص من وسط النيران فكم من الحوادث الغربية والتي كانت تم تهر يوماً في مجتمعنا وكنا نسمع ونراها بالتلفاز فقط، وبالنسبة الى حادث إنقاذ القطة في المحافظة كان عملاً انسانياً بالدرجة الأساس

ونحن نعجب على وسائل الإعلام العراقية وتجاهلها مثل تلك الحوادث ولو كان الحادث جرى في إحدى الدول العربية أو في العواصم لكانت جميع القنوات الفضائية تناقلته، كما يفعلون هم بنقل حوادث الانفجارات وإعادة الضحايا وبسرعة البرق.

إنقاذ طفل عمره ٦٠ يوماً
وأضاف وليد إن رجال الدفاع المدني تمكنوا ويجهود كبيرة من إنقاذ طفل يتجاوز عمره ٦٠ يوماً من تحت أنقاض منزله الواقع في حي المصور بسبب الانفجارات الأخيرة التي طالت السيارات وألحقت بمنزله من السفارة المصرية تهدم جزء من منزل عائلته ويقف والده الحياة، وبعد إن استخراج الطفل من تحت الأنقاض سلم إلى أقارب والده للعناية به.

فصلاً عن إنقاذ طفل في منطقة الحرية يبلغ من العمر سنتين بعد إن توفي أفراد عائلته جميعاً والبالغ عددهم خمسة أشخاص ولولا جهود رجال الدفاع المدني الكبير على الرغم من بساطة الأليات المستخدمة في عملها لتوفي الطفل لكن إصرارهم وتحصينهم وتحملهم الأذى لأن الأمر تطلب حمل بعض الكتل الكونكريتية والحفر بالأيدي حتى لا يسقط الكثير من التراب على الطفل ويسبب اختناقه.

أقوى الحوادث
وأشار وليد إن من ضمن الحوادث

الخاصة بالأطفال جعلتهم يقفون في البيت، فهم اما يتساجرون أو يقضون أوقاتهم في هذه الألعاب التي تعتبر مصدر التسلية الاول لهم.

مضار اقتصادية
الاقتصادي على مهدي الذي يعمل في إحدى الشركات الخاصة بشبكات الانترنت يقول «قد يبلغ حجم إنفاق بعض الاطفال في العراق على ألعاب الفيديو حوالي ١٠٠٠ دولار سنوياً، وفي الأسواق العراقية وحدها حوالي ١,٨ مليون جهاز ألعاب من مختلف النواع، تستخدم فيها نحو ٣ ملايين لعبة، وتختلف النسخ الأصلية منها حوالي ٢٣٪ في المئة فقط مقابل ألعاب مزورة أو منسوخة، علماً أن ٤٠٪ من المنازل العراقية فيها جهاز ألعاب فيديو واحد في الأقل. فيما بين محمد موسى (صاحب محل لبيع الألعاب الالكترونية) في منطقة الباب الشرقي قائلاً «لا يبدو جيل الصغار الجدد شاذاً عن سابقه في اللعب بألعاب الفيديو، إلا أن حجم الإضرار في الألعاب الجديدة والتقنيات الحديثة التي تصور أبطال الألعاب وتفاصيلها تجعل شاشة التلفاز أقرب ما يكون إلى الواقع.»

ويذكر محمد أن نسبة بيع هذه الألعاب ترتفع بشكل ملحوظ مع بدء العطلة المدرسية وهو ما قللة الملاعب والملاهي

كان يقترن من بداية الأخرى ويعمل اسلحة متطورة، ويقتل ويصيب الاعداء وغير مكرثر بالاصابات التي قد تلحقه جراء الرصاص المتناثر من حوله، فهو يريد الوصول الى هدفه قبل ان ينتهي الوقت الذي حدد له بالخطوة الموضوعية مسبقاً، ولكن دخوله الى احد الشوارع الخطأ كان قد جعل في القضاء عليه، بعد أن حالت الأشجار الكثيفة دون ووجه إلى الجهة المقابلة من الشارع الرئيسي، وأخيراً سقط على الارض غارقاً بدمه، حينها توسطت الشاشة كلمة «كيم أوفر، بالانكليزية، أي اللعبة انتهت، قبل أن تتعالى صيحات، نوار، وبالرفض والحسرة... لا لا، معلنة تبدد أماله في الاستمرار باللعب.

فانتحار الألعاب الشعبية التي كان يمارسها الأطفال وحتى المراهقون ولعدة مبررات، ذهبت تلك الشريحة بإنتاج عالم الألعاب الالكترونية التي تصاعد انتشارها بعد مرحلة التمييز. ولاقناء الضوء على تلك الظاهرة تسليطها وإيجابياتها كان لتحققات المدى حضوراً في قلب الحدث.

وائسل نعمة تصوير سعد الله الخالدي

بداية صناعة الألعاب الالكترونية
نوار طفل لا يتجاوز العشرة سنوات، يقضي يومياً مايقارب الخمس ساعات أمام جهاز ألعاب الفيديو، بقدر المال الذي يستطيع إستحصله من والديه كصروف يومي حسب قوله:

وعلى هذه الشاكلة يقضي العديد من الأطفال والصبيان معظم أوقاتهم، بعد أن انتشرت صالات الألعاب الالكترونية ولعب الفيديو في مختلف المحلات السكنية، إلى جانب قيام بعض العائلات الميسورة باقتناء تلك الأجهزة لتوفير المتعة لأطفالهم داخل المنازل.

بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وما أن حل عام ١٩٨١ حتى انتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الملاهي المختلفة وازداد عند المستخدمين لها، وتعمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتريز والتفكير وهي تلعب في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة، ثم انتشرت في السنوات الأخيرة محلات بيع الألعاب

في معرفة أسباب حدوث الانفجارات من خلال نشر الكاميرات في بعض المناطق فضلاً عن قيام مديرية تدريب الكلاب البوليسية التابعة لوزارة الداخلية بتزويد مديريات الدفاع المدني، بعدد من الكلاب المدربة والقادرة على البحث عن جثث الضحايا.

دورات تدريبية في الخراج
وأضاف أن وليد إن وزارة الداخلية رصدت ميزانية مالية لمديريات الدفاع المدني كافة والقصد من ذلك تطوير قدرة وكفاءة كوادرها (ومنتسبيها) كافة، عن طريق إرسالهم في دورات تدريبية إلى عدة دول منها دولة البحرين، عمان، النمسا، إيطاليا، ألمانيا والأردن، وهذه الدورات كانت حافزاً في تطوير ومواكبة التطورات الحاصلة في استخدام الأجهزة والمعدات الحديثة المستوردة للعراق فضلاً عن أن جميع المنتسبين هم من حملة الشهادات الجامعية والإعدادية واقل شهادة هي المتوسطة فالأمر يحتاج إلى معرفة ودراية بالقراءة

في التقارير المرفوعة عند حدوث الحرائق والحوادث الخطرة في بعض المؤسسات الحكومية علق وليد قائلاً: إن التقرير الذي يرفع إلى السلطات المسؤولة في حالة حدوث حريق أو غير ذلك؛ ففي الوزارات على سبيل المثال يكون نائياً ولا شك فيه لأن اللجنة التي حددت أسباب الحادث مكونة من خبير من مديرية الدفاع المدني إضافة إلى خبير من الأتلة الجنائية، فضلاً عن موظف قانوني من الدائرة المعنية بالأمر، وحقائقه هناك البعض من يشك في مصداقية التقارير لأن الوزارة أو الدائرة لا تريد إن تظهر مقصرة من حيث عدم توفيرها شروط الأمن والسلامة، فترفض أن تدرج السبب الحقيقي مثلًا لحدوث الحريق بسبب تماس كهربائي، ولابد من ذكر إن العراق يتعرض إلى عدد كبير من الحوادث ومازت المختبرات المعول بها حالياً هي ذاتها التابعة إلى دوائر وزارة الصناعة إن المديرية بحاجة إلى أجهزة أكثر حداثة ودقة لمواكبة تطورات الحوادث، وأضاف وليد إن محافظة بغداد ساعتت رجال الإطفاء

والعراقية وتجاهلها مثل تلك الحوادث ولو كان الحادث جرى في إحدى الدول العربية أو في العواصم لكانت جميع القنوات الفضائية تناقلته، كما يفعلون هم بنقل حوادث الانفجارات وإعادة الضحايا وبسرعة البرق.

إنقاذ طفل عمره ٦٠ يوماً
وأضاف وليد إن رجال الدفاع المدني تمكنوا ويجهود كبيرة من إنقاذ طفل يتجاوز عمره ٦٠ يوماً من تحت أنقاض منزله الواقع في حي المصور بسبب الانفجارات الأخيرة التي طالت السيارات وألحقت بمنزله من السفارة المصرية تهدم جزء من منزل عائلته ويقف والده الحياة، وبعد إن استخراج الطفل من تحت الأنقاض سلم إلى أقارب والده للعناية به.

فصلاً عن إنقاذ طفل في منطقة الحرية يبلغ من العمر سنتين بعد إن توفي أفراد عائلته جميعاً والبالغ عددهم خمسة أشخاص ولولا جهود رجال الدفاع المدني الكبير على الرغم من بساطة الأليات المستخدمة في عملها لتوفي الطفل لكن إصرارهم وتحصينهم وتحملهم الأذى لأن الأمر تطلب حمل بعض الكتل الكونكريتية والحفر بالأيدي حتى لا يسقط الكثير من التراب على الطفل ويسبب اختناقه.

أقوى الحوادث
وأشار وليد إن من ضمن الحوادث الخاصة بالأطفال جعلتهم يقفون في البيت، فهم اما يتساجرون أو يقضون أوقاتهم في هذه الألعاب التي تعتبر مصدر التسلية الاول لهم.

مضار اقتصادية
الاقتصادي على مهدي الذي يعمل في إحدى الشركات الخاصة بشبكات الانترنت يقول «قد يبلغ حجم إنفاق بعض الاطفال في العراق على ألعاب الفيديو حوالي ١٠٠٠ دولار سنوياً، وفي الأسواق العراقية وحدها حوالي ١,٨ مليون جهاز ألعاب من مختلف النواع، تستخدم فيها نحو ٣ ملايين لعبة، وتختلف النسخ الأصلية منها حوالي ٢٣٪ في المئة فقط مقابل ألعاب مزورة أو منسوخة، علماً أن ٤٠٪ من المنازل العراقية فيها جهاز ألعاب فيديو واحد في الأقل. فيما بين محمد موسى (صاحب محل لبيع الألعاب الالكترونية) في منطقة الباب الشرقي قائلاً «لا يبدو جيل الصغار الجدد شاذاً عن سابقه في اللعب بألعاب الفيديو، إلا أن حجم الإضرار في الألعاب الجديدة والتقنيات الحديثة التي تصور أبطال الألعاب وتفاصيلها تجعل شاشة التلفاز أقرب ما يكون إلى الواقع.»

ويذكر محمد أن نسبة بيع هذه الألعاب ترتفع بشكل ملحوظ مع بدء العطلة المدرسية وهو ما قللة الملاعب والملاهي

كان يقترن من بداية الأخرى ويعمل اسلحة متطورة، ويقتل ويصيب الاعداء وغير مكرثر بالاصابات التي قد تلحقه جراء الرصاص المتناثر من حوله، فهو يريد الوصول الى هدفه قبل ان ينتهي الوقت الذي حدد له بالخطوة الموضوعية مسبقاً، ولكن دخوله الى احد الشوارع الخطأ كان قد جعل في القضاء عليه، بعد أن حالت الأشجار الكثيفة دون ووجه إلى الجهة المقابلة من الشارع الرئيسي، وأخيراً سقط على الارض غارقاً بدمه، حينها توسطت الشاشة كلمة «كيم أوفر، بالانكليزية، أي اللعبة انتهت، قبل أن تتعالى صيحات، نوار، وبالرفض والحسرة... لا لا، معلنة تبدد أماله في الاستمرار باللعب.

فانتحار الألعاب الشعبية التي كان يمارسها الأطفال وحتى المراهقون ولعدة مبررات، ذهبت تلك الشريحة بإنتاج عالم الألعاب الالكترونية التي تصاعد انتشارها بعد مرحلة التمييز. ولاقناء الضوء على تلك الظاهرة تسليطها وإيجابياتها كان لتحققات المدى حضوراً في قلب الحدث.

وائسل نعمة تصوير سعد الله الخالدي

بداية صناعة الألعاب الالكترونية
نوار طفل لا يتجاوز العشرة سنوات، يقضي يومياً مايقارب الخمس ساعات أمام جهاز ألعاب الفيديو، بقدر المال الذي يستطيع إستحصله من والديه كصروف يومي حسب قوله:

وعلى هذه الشاكلة يقضي العديد من الأطفال والصبيان معظم أوقاتهم، بعد أن انتشرت صالات الألعاب الالكترونية ولعب الفيديو في مختلف المحلات السكنية، إلى جانب قيام بعض العائلات الميسورة باقتناء تلك الأجهزة لتوفير المتعة لأطفالهم داخل المنازل.

بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وما أن حل عام ١٩٨١ حتى انتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الملاهي المختلفة وازداد عند المستخدمين لها، وتعمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتريز والتفكير وهي تلعب في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة، ثم انتشرت في السنوات الأخيرة محلات بيع الألعاب

في حالة قد يعتبرها البعض غريبة والبعض الآخر شيئاً إيجابياً للاستجابة والتطور المحفوظ في قابليات روح الدفاع المدني العراقي خصوصاً خلال السنوات القليلة الماضية، التي كثر فيها الحوادث والانفجارات العشوائية جعل أكثر من رأي متباين بشأن نشره من عدمه لكن في النهاية حسم الأمر لصالح نشره وتبليط الضوء على تكرار الذات في سبيل إنقاذ الآخرين، وحقائقه استجابة رجال الدفاع المدني لإنقاذ قطة كان حافظه مناشدة أهالي المنطقة الذين لم يستطيعوا النوم طوال تلك الليالي الأربع عالقة فوق قمة النخلة وتموء للإسراع بإفقادها. ليت السياسيين العراقيين ينتقدوا مما نحن عليه الآن.

إنقاذ طفل عمره ٦٠ يوماً
وأضاف وليد إن رجال الدفاع المدني تمكنوا ويجهود كبيرة من إنقاذ طفل يتجاوز عمره ٦٠ يوماً من تحت أنقاض منزله الواقع في حي المصور بسبب الانفجارات الأخيرة التي طالت السيارات وألحقت بمنزله من السفارة المصرية تهدم جزء من منزل عائلته ويقف والده الحياة، وبعد إن استخراج الطفل من تحت الأنقاض سلم إلى أقارب والده للعناية به.

فصلاً عن إنقاذ طفل في منطقة الحرية يبلغ من العمر سنتين بعد إن توفي أفراد عائلته جميعاً والبالغ عددهم خمسة أشخاص ولولا جهود رجال الدفاع المدني الكبير على الرغم من بساطة الأليات المستخدمة في عملها لتوفي الطفل لكن إصرارهم وتحصينهم وتحملهم الأذى لأن الأمر تطلب حمل بعض الكتل الكونكريتية والحفر بالأيدي حتى لا يسقط الكثير من التراب على الطفل ويسبب اختناقه.

أقوى الحوادث
وأشار وليد إن من ضمن الحوادث الخاصة بالأطفال جعلتهم يقفون في البيت، فهم اما يتساجرون أو يقضون أوقاتهم في هذه الألعاب التي تعتبر مصدر التسلية الاول لهم.

مضار اقتصادية
الاقتصادي على مهدي الذي يعمل في إحدى الشركات الخاصة بشبكات الانترنت يقول «قد يبلغ حجم إنفاق بعض الاطفال في العراق على ألعاب الفيديو حوالي ١٠٠٠ دولار سنوياً، وفي الأسواق العراقية وحدها حوالي ١,٨ مليون جهاز ألعاب من مختلف النواع، تستخدم فيها نحو ٣ ملايين لعبة، وتختلف النسخ الأصلية منها حوالي ٢٣٪ في المئة فقط مقابل ألعاب مزورة أو منسوخة، علماً أن ٤٠٪ من المنازل العراقية فيها جهاز ألعاب فيديو واحد في الأقل. فيما بين محمد موسى (صاحب محل لبيع الألعاب الالكترونية) في منطقة الباب الشرقي قائلاً «لا يبدو جيل الصغار الجدد شاذاً عن سابقه في اللعب بألعاب الفيديو، إلا أن حجم الإضرار في الألعاب الجديدة والتقنيات الحديثة التي تصور أبطال الألعاب وتفاصيلها تجعل شاشة التلفاز أقرب ما يكون إلى الواقع.»

ويذكر محمد أن نسبة بيع هذه الألعاب ترتفع بشكل ملحوظ مع بدء العطلة المدرسية وهو ما قللة الملاعب والملاهي

كان يقترن من بداية الأخرى ويعمل اسلحة متطورة، ويقتل ويصيب الاعداء وغير مكرثر بالاصابات التي قد تلحقه جراء الرصاص المتناثر من حوله، فهو يريد الوصول الى هدفه قبل ان ينتهي الوقت الذي حدد له بالخطوة الموضوعية مسبقاً، ولكن دخوله الى احد الشوارع الخطأ كان قد جعل في القضاء عليه، بعد أن حالت الأشجار الكثيفة دون ووجه إلى الجهة المقابلة من الشارع الرئيسي، وأخيراً سقط على الارض غارقاً بدمه، حينها توسطت الشاشة كلمة «كيم أوفر، بالانكليزية، أي اللعبة انتهت، قبل أن تتعالى صيحات، نوار، وبالرفض والحسرة... لا لا، معلنة تبدد أماله في الاستمرار باللعب.

فانتحار الألعاب الشعبية التي كان يمارسها الأطفال وحتى المراهقون ولعدة مبررات، ذهبت تلك الشريحة بإنتاج عالم الألعاب الالكترونية التي تصاعد انتشارها بعد مرحلة التمييز. ولاقناء الضوء على تلك الظاهرة تسليطها وإيجابياتها كان لتحققات المدى حضوراً في قلب الحدث.

وائسل نعمة تصوير سعد الله الخالدي

بداية صناعة الألعاب الالكترونية
نوار طفل لا يتجاوز العشرة سنوات، يقضي يومياً مايقارب الخمس ساعات أمام جهاز ألعاب الفيديو، بقدر المال الذي يستطيع إستحصله من والديه كصروف يومي حسب قوله:

وعلى هذه الشاكلة يقضي العديد من الأطفال والصبيان معظم أوقاتهم، بعد أن انتشرت صالات الألعاب الالكترونية ولعب الفيديو في مختلف المحلات السكنية، إلى جانب قيام بعض العائلات الميسورة باقتناء تلك الأجهزة لتوفير المتعة لأطفالهم داخل المنازل.

بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وما أن حل عام ١٩٨١ حتى انتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الملاهي المختلفة وازداد عند المستخدمين لها، وتعمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتريز والتفكير وهي تلعب في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة، ثم انتشرت في السنوات الأخيرة محلات بيع الألعاب

كان يقترن من بداية الأخرى ويعمل اسلحة متطورة، ويقتل ويصيب الاعداء وغير مكرثر بالاصابات التي قد تلحقه جراء الرصاص المتناثر من حوله، فهو يريد الوصول الى هدفه قبل ان ينتهي الوقت الذي حدد له بالخطوة الموضوعية مسبقاً، ولكن دخوله الى احد الشوارع الخطأ كان قد جعل في القضاء عليه، بعد أن حالت الأشجار الكثيفة دون ووجه إلى الجهة المقابلة من الشارع الرئيسي، وأخيراً سقط على الارض غارقاً بدمه، حينها توسطت الشاشة كلمة «كيم أوفر، بالانكليزية، أي اللعبة انتهت، قبل أن تتعالى صيحات، نوار، وبالرفض والحسرة... لا لا، معلنة تبدد أماله في الاستمرار باللعب.

فانتحار الألعاب الشعبية التي كان يمارسها الأطفال وحتى المراهقون ولعدة مبررات، ذهبت تلك الشريحة بإنتاج عالم الألعاب الالكترونية التي تصاعد انتشارها بعد مرحلة التمييز. ولاقناء الضوء على تلك الظاهرة تسليطها وإيجابياتها كان لتحققات المدى حضوراً في قلب الحدث.

وائسل نعمة تصوير سعد الله الخالدي

بداية صناعة الألعاب الالكترونية
نوار طفل لا يتجاوز العشرة سنوات، يقضي يومياً مايقارب الخمس ساعات أمام جهاز ألعاب الفيديو، بقدر المال الذي يستطيع إستحصله من والديه كصروف يومي حسب قوله:

وعلى هذه الشاكلة يقضي العديد من الأطفال والصبيان معظم أوقاتهم، بعد أن انتشرت صالات الألعاب الالكترونية ولعب الفيديو في مختلف المحلات السكنية، إلى جانب قيام بعض العائلات الميسورة باقتناء تلك الأجهزة لتوفير المتعة لأطفالهم داخل المنازل.

بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وما أن حل عام ١٩٨١ حتى انتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الملاهي المختلفة وازداد عند المستخدمين لها، وتعمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتريز والتفكير وهي تلعب في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة، ثم انتشرت في السنوات الأخيرة محلات بيع الألعاب

سلبيات وايجابيات ألعاب الفيديو وتأثيرها على عقلية الطفل

ان تجعل بعض البلدان خاسرة في كل معركة تدخلها «، وبالتأكيد ان معظم هذه الصروب هي من خيالات ميكرتها وليست حقيقية.

سلوك غير اجتماعي
عادل شامل باحث اجتماعي يقول «ان الجلوس لشيء لا توجد بدائل تعني الطفل عن التلفاز وغيره لأن الطفل في مرحلة عمرية يحتاج فيها إلى تنمية مداركه، ومن هذه الممارك تنمية خياله بالأشياء الموضوعية والواقعية، ولكن علينا أن نوفق بين وسائل الإعلام المرئية وبين وسائل الترفيه الأخرى مثل الألعاب التي تنمي الخيال والإرا كالمكعبات وألعاب الرياضة الخفيفة مثل كرة القدم والسباحة. كل هذه الأشياء إذا حصلت استطعن أن ننشئ طفلاً اجتماعياً يتوافق مع نفسه وأسرته ومجتمعه، يستطيع من خلالها أن يعيش حياة مستقرة تنعكس على تكيفه مع الحياة بصفة عامة.

انحسار الألعاب الشعبية
ولفت بعض المواطنين الى انحسار الألعاب الشعبية المتوارثة التي كان يتداولها الأطفال حتى وقت قريب، حيث يروي الحاج كاظم عارف (٦٦) عاما بذكرياته بهذا الصدد فيقول، «من أبرز ألعاب الأطفال شيوعاً كانت الجعاب، وهي مجرد عظمة من قدم الخروف، وتسمى الصول، كنا نحصل عليها من قصاب المحلة، وتقوم بطلائها بالقليل من القير.

ويسترسل الحاج «بمرور الزمن استبدل صول الجعاب بالعبيل، وكانت الأذقة تتنلسل بحلقات الأطفال وهم يلعبون طم خريزة».

من جانب آخر يرى صفاء الحلو وهو أب لثلاثة أطفال إن ألعاب الأطفال بشكل عام باتت معقدة، حيث يصفاها قائلاً: كانت ألعابنا تنقسم بالبساطة والعفوية وسهولة المنال، على العكس من الآن، إنها الآن ألعاب مكلفة ولا تلائم الفقراء، خصوصاً إنها تتطلب أجهزة الكترونية وطاقة كهربائية، ويستلزم توفيرها مبلغاً غير قليل»

من ناحية أخرى يجد عقيل محمد (مدرس) في عزوف الأطفال عن الألعاب القديمة امرا يواكب التطور المستمر في مختلف مجالات الحياة، فيقول «الطفولة تتطور اسوة بمختلف القضايا الأخرى، حيث تلعب سمة العصر ومدى التطور الحاصل دوراً رئيسياً في

بمختلف أشكالها وأحجامها وأنوعها وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب في المنازل أو الذهاب إلى مراكز الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب الأطفال والمراهقين حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم.

خمس ساعات يومياً
وتذكر أن نوار انه رغم تنمها المستمر وشجارها الدائم مع أبائنا أن لا سبيل لتسليطهم وقضاء أوقاتهم سوى الجلوس أمام شاشات الكمبيوتر و الألعاب الالكترونية.

وقالت «يجلس «نوار» ما يقارب خمس الى ست ساعات يومياً امام جهاز (البي سي) في مركز للألعاب قريب من البيت، ويقضي الوقت الباقي امام التلفاز أو امام الكمبيوتر.

وتضيف في كل يوم تنتساجر على هذا الامر خوفاً مني على تأثر بصره بجلوسه الطويل امام هذه الشاشات إلا انه لا يستجيب بحجة عدم وجود ما يسليه ويملا وقت فراغه.

ويؤكد هادي هاشم (أب أربعة اطفال) ما ذهبت اليه ام نوار، وقال ينتشل أبنائي بالألعاب الكمبيوتر أوقات طويلة، ويعزو ذلك الى افتقارهم لما يملأ أوقاتهم، قللة الملاعب والملاهي

كان يقترن من بداية الأخرى ويعمل اسلحة متطورة، ويقتل ويصيب الاعداء وغير مكرثر بالاصابات التي قد تلحقه جراء الرصاص المتناثر من حوله، فهو يريد الوصول الى هدفه قبل ان ينتهي الوقت الذي حدد له بالخطوة الموضوعية مسبقاً، ولكن دخوله الى احد الشوارع الخطأ كان قد جعل في القضاء عليه، بعد أن حالت الأشجار الكثيفة دون ووجه إلى الجهة المقابلة من الشارع الرئيسي، وأخيراً سقط على الارض غارقاً بدمه، حينها توسطت الشاشة كلمة «كيم أوفر، بالانكليزية، أي اللعبة انتهت، قبل أن تتعالى صيحات، نوار، وبالرفض والحسرة... لا لا، معلنة تبدد أماله في الاستمرار باللعب.

فانتحار الألعاب الشعبية التي كان يمارسها الأطفال وحتى المراهقون ولعدة مبررات، ذهبت تلك الشريحة بإنتاج عالم الألعاب الالكترونية التي تصاعد انتشارها بعد مرحلة التمييز. ولاقناء الضوء على تلك الظاهرة تسليطها وإيجابياتها كان لتحققات المدى حضوراً في قلب الحدث.

وائسل نعمة تصوير سعد الله الخالدي

بداية صناعة الألعاب الالكترونية
نوار طفل لا يتجاوز العشرة سنوات، يقضي يومياً مايقارب الخمس ساعات أمام جهاز ألعاب الفيديو، بقدر المال الذي يستطيع إستحصله من والديه كصروف يومي حسب قوله:

وعلى هذه الشاكلة يقضي العديد من الأطفال والصبيان معظم أوقاتهم، بعد أن انتشرت صالات الألعاب الالكترونية ولعب الفيديو في مختلف المحلات السكنية، إلى جانب قيام بعض العائلات الميسورة باقتناء تلك الأجهزة لتوفير المتعة لأطفالهم داخل المنازل.

بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وما أن حل عام ١٩٨١ حتى انتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الملاهي المختلفة وازداد عند المستخدمين لها، وتعمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتريز والتفكير وهي تلعب في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة، ثم انتشرت في السنوات الأخيرة محلات بيع الألعاب

ادمان على اللعب