

في السنوات الأخيرة، لاحظنا انجذاب العديد من الشباب لممارسة ألعاب الكمبيوتر العنيفة. هذه الظاهرة تشير إلى تفضيل الألعاب التي تحتوي على مشاهد عنيفة التي تشمل القتال، الحروب، الجرائم، والعنف الجسدي. مثال على هذه الظاهرة هو انتشار ألعاب التي تحتوي على العنف والتصوير الواقعي للمعارك والقتال. أما بالنسبة للتأثير هنالك من يقول ان ممكن هذه الألعاب ان تؤدي إلى زيادة العدوانية والعنف وهناك من يقول ان ليس لها علاقة بالعدوانية والعنف. في رأيي الشخصي هو أن ألعاب الكمبيوتر العنيفة قد تكون لها تأثير على بعض الأفراد، خاصة إذا كانوا يعانون من مشاكل نفسية. لكنها ليست العامل الوحيد في تشكيل سلوك الشباب. يجب أن يكون هناك توازن بين اللعب والأنشطة الأخرى، ويجب على الآباء والمربين مراقبة محتوى الألعاب والتحدث مع الشباب حول تأثيرها وكيفية التعامل معها بشكل صحيح.