

Electronic games and suicide

The blue whale game is an example

Received: 31/08/2024; Accepted: 6/10/2024

Abdelwafi Zoheir Boucenna¹

University Abdelhamid Mehri Constantine 2 (Algeria), email Abdelwafi.boucenna@univ-constantine2.dz

الألعاب الالكترونية والانتحار (لعبة الحوت الأزرق نموذجاً)

ملخص

الكلمات المفتاحية:

انتحار؛
ألعاب الكترونية؛
لعبة حوت أزرق؛

إن سيطرة مواقع التواصل الاجتماعي على الحياة الاجتماعية للفرد أصبح واقعا لا يمكن نكرانه، لما له من سلبيات وإيجابيات. هذا الواقع الجديد فرض علينا وعلى أبنائنا، فباتت البيوت لا تخلو من الهواتف الذكية ومستلزماتها. هذه الأخيرة، رمت بجماعها على حياة الأطفال والمراهقين ففضلوا الحياة الافتراضية وما تحمله من أحلام زائفة. يتلذذ الكثير من المراهقين بما توفره وسائل التواصل الاجتماعي من ألعاب وأمنيات، متجاهلين الجانب السلبي منها والذي قد تكون له عواقب وخيمة، مثل لعبة الحوت الأزرق التي ظهرت في سنوات ليست بالبعيدة والتي هي عبارة عن تحدي يؤدي بالمستخدم إلى الانتحار في آخر المطاف. لقد جاء هذا المقال ليبين الجانب المخفي للعبة أو تحدي الحوت الأزرق التي عرضت على مواقع التواصل الاجتماعي، والتي تعمل على تدمير أبنائنا ولا تمت بصلة إلى تعاليم ديننا الحنيف ولا عاداتنا وتقاليدينا السامية.

Abstract

The blue fish is an electronic game that has been on social media since 2016-2019. This may also be the case for adolescents who suffer from death to let the suicider reach the end. This article proposes to display the color of blue hair and its content and other effects on adolescent parents and your family.

Keywords:

suicide;
Electronic games;
Blue whale game;

* Corresponding author, e-mail: Abdelwafi.boucenna@univ-constantine2.dz

Doi:

I – مقدمة- إشكالية:

يعتبر موضوع المراهقة والشباب في الوقت الراهن من الموضوعات التي تستقطب اهتمام الكثير من الباحثين في شتى العلوم، وعلى رأسها علم النفس والتربية وكذا علم الاجتماع. إذ يرى المختصون في علم النفس وعلم الاجتماع أن فترة الشباب جد حرجية، لما تجلبه من تغيرات في جوانب الشخصية من الناحية النفسية والاجتماعية والعقلية. إذ يظهر على الشاب الحساسية الانفعالية بسبب عدم القدرة على تحقيق التوافق مع محيطه، حيث يدرك أن طريقة معاملة الآخرين لا تتناسب مع قدراته ومع ما وصل إليه من قوة جسمية ونضج فكري. كما تظهر في نفس الوقت، حاجات يمكن أن تتعارض مع معايير المجتمع بالإضافة إلى عدة عقبات وأزمات من شأنها إعاقة تحقق الاشباع المختلفة. إن مشاكل الشباب تتباين في المجتمع الجزائري تبعا للمجال الأسري والنظام الاجتماعي للذات يحكمان المعيشة، لذلك تتعدد مظاهر السلوكيات الغير سوية ويبقى الشاب يبحث دوما عن السند العاطفي الضامن للحماية والاتصال البناء.

الملاحظ في زماننا هو انتشار الألعاب الالكترونية لدى الشباب نظرا لظروف ما، جعلت الشاب يري فيها السبيل الأنجع لمواجهة مشاكله وآلامه وأضحى العالم الافتراضي الملاذ الآمن لكل من أراد بلوغ أمانيه الزائفة. فالألعاب الالكترونية المختلفة التي تعرضها مختلف منصات التواصل الاجتماعي والتي لا يعرف لها مصدر ولا غايات محبذة، قد تكون لها مخلفات جد ضارة على مستعمليها خاصة وعلى العائلة والمجتمع ككل.

فالتغيرات الاجتماعية والثقافية الراهنة أدت بالمجتمع إلى مظاهر جديدة لم نكن نعرفها، فالعولمة الثقافية خاصة كان لها الكثير من الآثار على المجتمعات. كما أن التكنولوجيا الحديثة جلبت في طياتها عناصر هامة في مجتمعات الرقمنة نذكر منها اللعبة الالكترونية. هذه الأخيرة أصبحت ملاذا للكثير من الأطفال المراهقين. فأصبحت البيوت لا تخلو من الهواتف الذكية، ودخل الطفل المراهق عالما جديدا يسمى العالم الافتراضي. لذلك ترى الطفل المراهق يختار العالم الافتراضي لما يوفره له من أحلام، ويفر من الواقع فرارا لأنه لا يلبي له تطلعاته الصعبة المنال.

مند سنوات قليلة خلت، ظهرت لعبة الحوت الأزرق المرعبة الداعية إلى الانتحار وقد كان لها صدا عالمي كبير مما أدى بالمختصين بدق ناقوس الخطر والبحث في الكيفيات الناجعة لمواجهتها.

إن لعبة الحوت الأزرق أو ما يسمى تحدي الحوت الأزرق يجلب الطفل المراهق إلى تحديات كبيرة تكون نهايتها الانتحار. ونظرا لصعوبة المرحلة النمائية وحساسيتها ترى الطفل المراهق يسعى إلى إثبات ذاته من خلال التحديات التي تعرضها هذه اللعبة الخطيرة. فضحايا هذه اللعبة من الأطفال المراهقين كثر في العديد من دول العالم انطلاقا من روسيا مصدر اللعبة إلى اليابان، تونس والجزائر وغيرها...، فالحوت الأزرق كتحدٍ يعرض على الطفل المراهق مجموعة من المهام التي لا بد من انجازها، حيث يصل عددها إلى 50 مهمة تنتهي بالانتحار.

لعل الرجوع إلى الجانب الإحصائي لظاهرة الانتحار في الجزائر في السنوات الأخيرة، يجعلنا نقف موقف ذهول سواء أكنا أولياء أو مختصين أو غير ذلك. فالأرقام تجعلنا نتساءل عن الأسباب الحقيقية الكامنة خلف انتشار الظاهرة، رغم أننا مطلعين على الظروف الاجتماعية والأسرية التي يعيشها الشاب المراهق خاصة.

لقد أطلقت الرابطة الجزائرية للدفاع عن حقوق الإنسان، صفارات الإنذار من تفشي ظاهرة الانتحار في الجزائر التي تحتل المرتبة 11 عربيا من حيث معدلات الانتحار حسب تقرير المنظمة العالمية للصحة لسنة 2016، كاشفة عن تسجيل أكثر من 9 آلاف محاولة انتحار فاشلة سنويا و1100 حالة مؤكدة وسط الشباب والمراهقين، في حين قدرت نسبة الانتحار في أوساط الطلبة والتلاميذ بـ 6 بالمائة.

في الجزائر، يرى المختصون أن خطر الانتحار هو خطر داهم لا بد من التوعية وتجند الجميع لمواجهته خاصة المربين والمعلمين والأولياء وكذا أئمة المساجد، حيث تطرقت الرابطة إلى هذا الخطر، ونوهت بأنها معضلة باتت تهدد الشباب المراهق كما طالبت بتعاون كل القطاعات و تظافر جهود الجميع لمجابهة مخلفاته. (1)

في الجانب الإحصائي، قدمت منظمة الصحة العالمية تقريرها في شأن الانتحار، وأشارت إلى 1299 حالة في 2019، وتحديثت وزارة الصحة الجزائرية عن 500 إلى 600 حالة انتحار.

شدد شكالي على الخطر الداهم للانتحار في الجزائر، ودعا إلى البحث في الأساليب الممكنة للمواجهة، كما وضع أن العدد الهائل من المقدمين على هذا الفعل هم من الجنس الذكري. (2)

يمكن حصر الكثير من العوامل التي تقف وراء انتشار الانتحار لدى المراهق الشاب في الجزائر، لكن لا بد من عدم الإغفال عن العالم الافتراضي الذي يلجأ له أغلب المراهقين وما له في دور في ذلك. هذا العالم الذي يعرض ما يعرض من برامج وألعاب وعلاقات لسنا مطلعين على مضامينها، والتي يعشقها أبنائنا والتي قد تؤدي في نهايتها إلى عواقب وخيمة.

لقد جاء هذا المقال لتسلط الضوء على لعبة الحوت الأزرق كتحدٍ تعرضه وسائل التواصل الاجتماعي يؤدي إلى الانتحار. كذلك الآثار التي خلفتها هذه اللعبة اللعينة على مستخدميها.

فما المغزى من تحدي الحوت الأزرق؟ ما المهام التي يعرضها؟ وما تحليل محتواها؟ وما هي كفاءات حماية الطفل المراهق في الجزائر من هذه الألعاب؟

II- ماهية الانتحار:

لا يختلف الباحثون في إعطاء تعريف واضح للانتحار ومحاولة الانتحار، لكن تبقى خصوصيات المجتمع نقطة في غاية الأهمية لا بد من الإشارة إليها. فالمجتمع الذي ينتمي إليه الفرد له دلالاته ومميزاته، وهو ما يجعل ظهور الانتحار من مجتمع لآخر مختلفاً تبعاً لهذه المدلولات.

إن هذا الفعل هو الرغبة الجامحة في إنهاء الحياة أو وضع حد لها عن قصد، وذلك من طرف فرد بعينه. وهذا لا ينفي أن يكون الفعل في حد ذاته مرتبطاً ارتباطاً وثيقاً بالجماعة التي ينتمي إليها، وكذا المجتمع ككل. (3)

كتب دركايم قائلاً عن الانتحار في كتابه: " إن كل حالة انتحار هي عملية إنهاء للحياة من طرف الفرد نفسه وهو يعلم النتيجة مسبقاً وهي الموت، وذلك بأسلوب قد يكون مباشراً أو غير مباشر.. " (4) ويقول ديزرتوري B. Disertori: فيما يخص الأسباب الكامنة وراء الإقدام على وضع حد للحياة " قد تعود خلفيات الانتحار إلى علل نفسية أو إلى بعض الاضطرابات التي تمس الشخصية " (5)

تطرق الكثير من الباحثين في موضوع الانتحار إلى التفريق بين السلوكيات الانتحارية وفكرة التضحية في سبيل أفراد أو معتقد ما، حيث خلصوا إلى أن التضحية في حد ذاتها لا تعد سلوكاً مرضياً حسب اسكيرول Esquirol .

III- الاتجاهات المفسرة للانتحار:

جاءت المقاربة النظرية للانتحار وهي تحمل في طياتها مختلف النماذج التفسيرية التي تشرح السببية الكامنة خلف الفعل الانتحاري. حيث يبرز في الاتجاه الأول القائم على السببية المرضية دور الاضطرابات العقلية وغيرها.... ثم الاتجاه الثاني القائم على العوامل الاجتماعية ومخلفاتها، ثم الاتجاه الثالث الذي يخص الجانب الوراثي ودوره في انتقال الفعل الانتحاري داخل الأسرة الواحدة.

1- الاتجاه القائم على العلل النفسية:

تطرق الباحثون في هذا المجال إلى الكثير من الاضطرابات التي قد تكون وراء الفعل الانتحاري، وأولو أهمية بالغة إلى الاختلالات العقلية مثل علة المزاج وكذا مختلف أنواع الادمانات، حيث تصل النسبة إلى حوالي 15 بالمائة. كما أن عدد هائل ممن انتحروا كانت لهم اتصالات مباشرة أو غير مباشرة مع مصالح الطب العقلي، وهذا ما يؤدي إلى ارتفاع في نسب الخطورة.

كما أن انتحار الجنس الأنثوي كانت له دلالات هامة، حيث ظهر أن المقبلات على الانتحار من النساء كان بسبب التظاهرات الاكتئابية وظروف المعيشة الغير لائقة اللاتي كن يعانين منها.

يميز العلامة ابن إسماعيل Bensmail.B بين الفعلين، الأول المحقق وهو الانتحار المؤدي إلى الموت والثاني وهو الغير محقق وهي محاولة الانتحار أو ما يسمى فشل الانتحار. وذلك في اختلافهما من حيث الخصائص ومن حيث المدلول. أما الحديث عن المتشابهات الانتحارية فهي كثيرة وخطورتها أيضا جد مؤكدة ولا ينبغي التقليل من شأنها، كما أن لها الكثير من المشابهات. (6)

يرجع هذا الاتجاه سبب الانتحار إلى وجود عوامل كامنة وهي حتما مرضية، وقد تكون نفسية أو عقلية. فالعلل العقلية يمكن تشخيصها بسهولة، وتبقى إشكالية التشخيص في الحالات النفسية واردة مادام أن الفرد يبقى على اتصال وثيق بالأفراد والمجتمع. أما الإدمان، فقد يكون هو أيضا كعامل مهم في مثل هذه الحالات، وتبقى إشكالية الطابو واردة لأن العائلات لا ترضى بالكشف على مثل هذه المظاهر التي تشوه الصورة العامة للأسرة.

2- الاتجاه القائم على العامل الاجتماعي :

يتطرق هذا الاتجاه إلى أهمية العامل الاجتماعي في ظهور فكرة الانتحار وتعاطيه. فالعامل الاجتماعي يحمل في طياته عوامل أخرى مهمة كالثقافة السائدة في المجتمع وكذا العامل الديني. إن المعتقدات القديمة السائدة في المجتمع كانت تعمل على نشر فكرة الزواج بين الشباب بصفته واقية من فكرة الانتحار، لكن الملاحظ تشتت الفكرة مع مرور السنوات وأضحت كل الشرائع معنية بهذه الظاهرة.

في جانب آخر يلعب المستوي الاجتماعي والاقتصادي دورا هاما في الحفاظ على الحياة، حيث تبين الإحصائيات لدى المنتحرين سيطرت نسب الفقر والبطالة وتدهور مستوى المعيشة مما يدفع بصاحبه للبحث عن حياة جديدة.

لعل سجلات المنتحرين تظهر حقائق في هذا الجانب لا يمكن نكرانها، وذلك بالبحث في ماضي حياة المنتحرين حيث تظهر عناصر هامة لها الكثير من الدلالات في المرور إلى الفعل مثل الماضي وما يحمله من ذكريات سيئة، الاعتداءات الجنسية، الاضطرابات العائلية، التفكك الأسري وغير ذلك..

يرى العاملون في المجال الطبي أهمية وحجم المعاناة التي يعيشها الفرد المنتحر وعدم قدرتها على المواجهة وقابليته للانجراح، وهذا ما يعزز فكرة وضع حد للحياة. تجدر الإشارة إلى دور الأسرة في الحفاظ على أبنائها من خلال فتح قنوات الحوار والحضور اللا مشروط للأباء لمرافقة أبنائهم في مختلف النشاطات الحياتية.

إن قيمة العوامل الاجتماعية في الانتحار معروفة منذ القدم ولا يمكن نفيها، لكن في وجود الدين الإسلامي والثقافة العربية الإسلامية يجعل الأمر يشوبه نوع من الغموض. فالحديث على فرد يعاني الفقر والبطالة وظروف اجتماعية قاهرة، يتردد على المسجد ثم يندفع للانتحار، أمر يشوبه الكثير من اللبس.

3- الاتجاه القائم على الوراثة والبيولوجيا:

خلال السبعينات من القرن الماضي شدد غارليس. أ. Garelis.E على أهمية العامل البيولوجي في الانتحار وذلك بسبب السيروتونين من خلال نقص في نسبة حمض هيدروكسيل اندول أسيتيك-5 (5-HIAA) Acide Hydroxyl Indol في السائل الدماغي الشوكي L.C.R. (8) لعل دور السيروتونين في جسم الإنسان معروف من خلال أثره في النوم خاصة. أما خلال سنوات الألفين، فقد أشاد كل من تراسمان و بينز Traskman et Benz على فكرة طاقة السيروتونين كعامل مهم من عوامل الانتحار، وتؤدي اللا تفاعلات في هذا المستوى إلى التظاهرات الاكتئابية الحادة ثم الانتحار.

فالمشكل في المنطقة الجوفية للقشرة الدماغية يدفع إلى تحررات سلوكية التي قد يستطيع السيروتونين كبحها بالتالي إنهاء مفعولها.

تطرق المختصون إلى الفرض القائل أن الاندفاع يزيد من العدوانية ضد الذات وضد الخارج. فنقص الآلية النظامية الطاقوية لمادة السيروتونين يرتبط ارتباطا وثيقا بالعدوانية الموجهة نحو الخارج. (9)

في نطاق الوراثة، هناك جانب وراثي يلعب دوراً هاماً. إذ قد تكون اختلالات في العقل مصاحبة لسلوكيات انتحار أو عوامل مستقلة عن الأولى، أي سمات شخصية كالاندفاعية والمرور إلى الفعل وكيفيات رد الفعل للحوادث المجهدة إلى غير ذلك من العوامل. (10)

لا حظ دافيدسون Davidson أن الفعل الانتحاري يكون ورائه فعل يقلل من قوة الشعور إلى حد عدم القدرة على الانتباه للحياة، فيحدث دوبان عضوي وتصبح المراكز العصبية العليا لا تستطيع الضبط ومسايرة الظروف الحياتية العادية.

لذلك تفقد القدرة على التخيل والسيطرة وتكون النتيجة شلل القدرات الفردية وفقدان القدرة على التحكم. أظهرت بحوث نيلسون Nielson في التسعينات من القرن الماضي حول قابلية الانجراف الوراثي وعلاقته بالانتحار لدى الشباب المنتحر، وجود اختلالات في الوراثة بسبب مادة السيروتونين وكذا بعض الأنزيمات. وانطلاقاً من هنا توصل برانت و مان Mann.J إلى آلية يوضح من خلالها كيفيات انتقال السلوكيات الانتحارية بين أعضاء الأسرة على أثر وحدات وراثية وغير وراثية. (11)

يرى هذا الاتجاه أن الاندفاعية التي تعد هي بنزين الفعل الانتحاري أو المرور إلى الفعل، سببها مادة السيروتونين. هذه الأخيرة يؤدي إفرازها المتزايد إلى الحركية الزائدة بالتالي الاندفاع، وقلتها معناها الخمول والراحة. وعلى هذا يمكن الحكم على فعل الانتحار مما خلال كمية السيروتونين التي يفرزها الغدز المعنية.

IV- اللعبة الإلكترونية:

إن الثقافة الرقمية الحديثة التي ظهرت في الكثير من البلدان المتقدمة، عادت الطريق لظهور ما يسمى اللعبة الإلكترونية، هذه الأخيرة كانت نتيجة التكنولوجيا المنتشرة في العالم الحديث، وهي مظهر من مظاهر العولمة الثقافية.

لقد اخترع الباحثون الأوائل ما يسمى بالصندوق البني، وكان أول نموذج للعبة الإلكترونية، فهو عبارة عن آلية لنظام فيديو متنوع البرامج.

لقد احتلت اللعبة الإلكترونية مكانة هامة في المجتمع لما لها من تأثيرات كثيرة على الأفراد، فأصبحت البيوت لا تخلو منها. وعلى هذا الواقع، ظهرت إيجابيات في الأداءات المعرفية والفكرية عند الأطفال وكذا التناسقات الحركية وعلاقتها بأداء العيون، كلها نقاط تعتبر من الإيجابيات.

بالإضافة إلى ذلك، سجل المختصون العديد من مزايا اللعبة الإلكترونية تكمن في الفكر والمهارات لدى الطفل، وتجعله ينشأ في تسوده التكنولوجيا الحديثة كما نغمه العلاقات الاجتماعية التي تساعد في تكوين شخصيته.

كما اهتمت المدرسة أيضاً باللعبة الإلكترونية وجعلت مكانتها مرموقة من خلال ضم المواد التعليمية لتنمية مختلف المهارات عن طريق اللذة والمتعة. (12)

V- لعبة الحوت الأزرق ومبادئها:

منذ سنوات خلت، ظهرت لعبة الحوت الأزرق على مواقع التواصل الاجتماعي في الكثير من دول العالم. ورغم أنها لعبة إلا أنها تسمى أيضاً تحدي لما تعرضه من مواقف تدفع اللاعب إلى خوضها، مرتكزا على تحديات معينة. فالحديث على لعبة أو تحدي الحوت الأزرق الذي ينتهي بالانتحار في النهاية، يجرنا للحديث عن حيتان الشاطئ التي كانت تنتحر على شواطئ البحار. تعرض هذه اللعبة خمسون تحدي مقسمة على خمسين يوماً مترتبة وتأخذ منحى تصاعدي من مهمة إلى أخرى تنتهي بالانتحار. لقد كان لهذه اللعبة الصدى عام 2015 لما حدث أول انتحار لأحد الشباب المراهقين رغم أن اللعبة كانت مطروحة على منصات التواصل منذ 2013.

تم ابتكار اللعبة من طرف طالب جامعي روسي يسمى فيليب بوديكين الذي كان يسعى إلى تنظيف المجتمع بدفع الأفراد إلى الانتحار كما كان يدعي. لذلك تم فصله من مقاعد الدراسة في الجامعة.

لقد خلفت لعبة أو تحدي الحوت الأزرق رعباً حقيقياً في روسيا، وجعل السلطات تدق ناقوس الخطر ساعية في ذلك إلى حماية الشباب المراهق من الخطر الداهم الذي يدعو له مؤسس اللعبة. هذا الأخير وفي دراسات حسب المختصين تبين أنه يتميز بسمات شخصية نوعية. انه يدعو المراهقين الذين لا قيمة لهم حسبه إلى الانتحار رغبة منه في تطهير

المجتمع. ويرى مؤسس اللعبة أيضا أن كل ضحاياه كانوا في غاية السعادة وفضلوا الانتحار بكل قناعة وكانوا يفضلون وضع حد لحياتهم بكل حماس. (13)

إن تواجد هذه اللعبة على منصات التواصل الاجتماعي خلق قلقا عاما، فهي تعتمد على العلاقة القوية بين اللاعب المنتحر والإداري ابتداء من التحدي الأول إلى التحدي الخمسون وذلك على أساس منحى خاص مبني على الثقة بين الطرفين.

VI- تلخيص مهام تحدي الحوت الأزرق:

إن للعبة الحوت الأزرق أو تحدي الحوت الأزرق خمسون مهمة موزعة على خمسين يوما بالتدرج تصاعديا، حيث تزيد الخطورة ومعها التحدي من مهمة لأخرى. ففي المهمة الخمس الأولى يتأكد من خلالها القبول والدخول للامشروط في اللعبة. وفي المهمة الخمس الموالية يظهر التأكيد على القبول من خلال الإعادة ومحاولة لمس الجانب الانفعالي. أما في المحاور الخمس الموالية فتظهر قوة التحكم أكثر فأكثر. وفي المحاور الموالية لها نصل إلى الخضوع والانقياد. ثم في المهمة العشر الموالية نصل إلى الاحتكاك بالخطر الحقيقي ثم الانتحار.

- التحدي الأول، الثاني، الثالث، الرابع، الخامس: التأكد من قبول الولوج في التحدي من خلال تطبيق أوامر محددة منها: (-استعمال السكين بغرض جرح الذات- جروح على الأيدي- الكتابة على الرجل- النهوض الباكر- مشاهدة فيديو معين...)
- التحدي السادس، السابع، الثامن، التاسع، العاشر: القيام بمهام ما-مقاومة الخوف- الخدش- الاحتكاك بالأماكن العالية...
- التحدي الحادي عشر، الثاني عشر، الثالث عشر، الرابع عشر، الخامس عشر: إلحاق الضرر بالذات كاملة- مشاهدة الرعب- سماع موسيقى خاصة- ...
- التحدي السادس عشر، السابع عشر، الثامن عشر، التاسع عشر، العشرون: تمريض الذات- الأماكن العالية- بلوغ الثقة المنتظرة...
- التحدي الواحد والعشرون إلى التحدي الخامس والعشرون: الاحتكاك بالسطح- وضعيات مبهمة-
- التحدي السادس والعشرون إلى الثلاثون: الحديث عن الانتحار والوفاة- المقاطعة- المرور إلى الفعل...
- التحدي الثلاثون إلى غاية التاسع والأربعون: أفلام الخوف والاستماع إلى موسيقى محددة للتحكم في الجانب الانفعالي.
- التحدي الأخير وهو الانتحار بالقفز من الأماكن العليا أو استعمال الأداة الحادة لإنهاء الحياة.

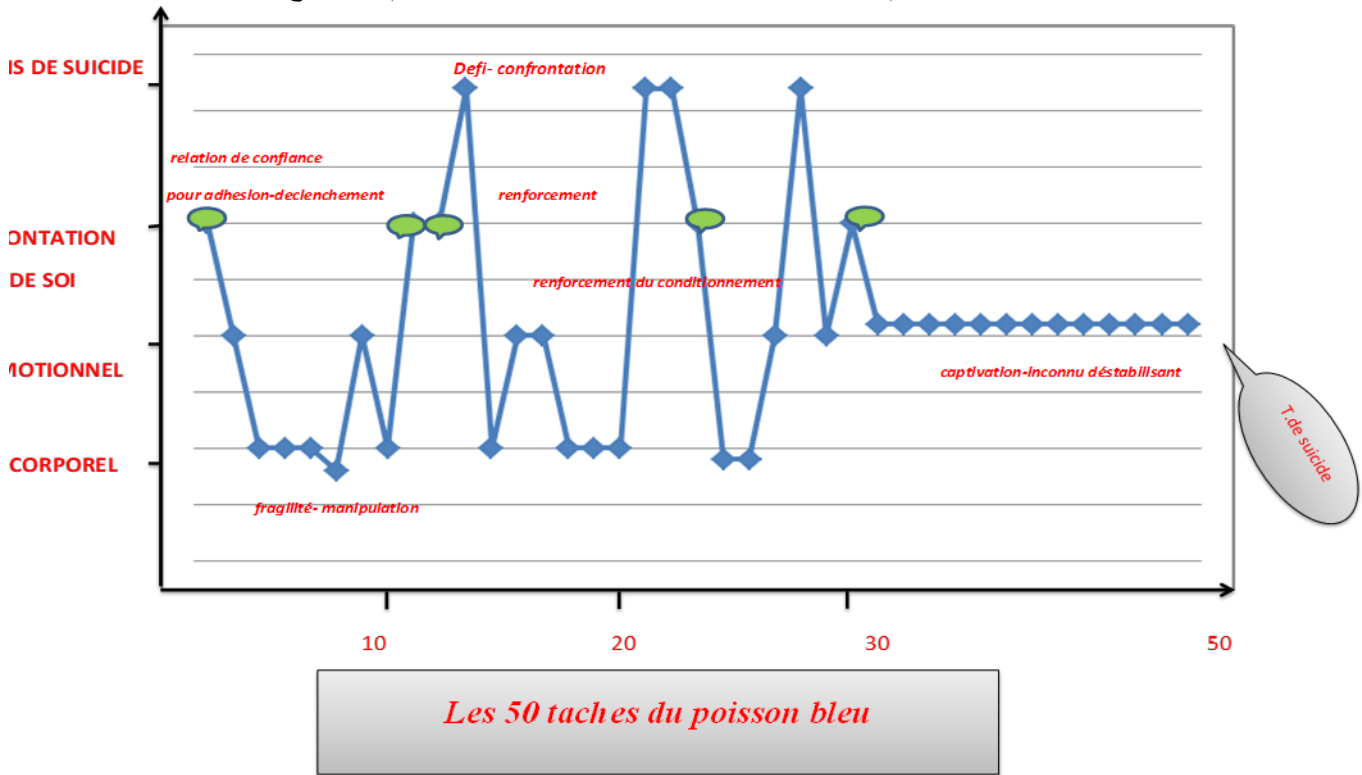
لتحليل محتوى المهام التي يعرضها تحدي الحوت الأزرق، قام الباحث بتقسيم المهام حسب مستويات محددة بالنظر إلى المغزى الذي ترمي إليه كل مهمة. والجدول التالي يوضح ذلك:

المستويات	المستوى الجسدي	المستوى الانفعالي	مستوى الذات	تأكيد	مستوى المواجهة والتحدي	مستوى غير محدد x
رقم المهمة	03.04.05.07. 11.14.15.16	02.12.13.21. .25.28 من 32- 50	01.08.09.20. 29	10.17.18.19. 22.27	06.21.23.25	

الجدول 01: تقسيم مهام تحدي الحوت الأزرق من إعداد الباحث

- الملاحظ في الجدول 01 أن الباحث قام بتقسيم مهام تحدي الحوت الأزرق حسب دلالاتها إلى أربع مستويات:
- الأول هو المستوى الجسدي (Niveau Corporel) نظراً لأن الآثار هي على مستوى الجسم حيث يرمي مؤسس اللعبة إلى إلحاق الضرر بالذات.
- الثاني هو المستوى الانفعالي (Niveau Emotionnel) من خلال الأغاني كي يتسنى له التحكم في الجانب الانفعالي بالتالي يصبح المراهق أسير هذا الجانب.
- الثالث هو مستوى تأكيد الذات (Niveau de Confirmation de soi)، وهذا بفعل إعطاء القيمة للمراهق ليسهل التحكم فيه نظراً لقيمة الذات وتأكيداها في مرحلة المراهقة.
- الرابع هو مستوى المواجهة والتحدى (Niveau Affrontement et Defi)، انه جد مهم للتأكد من قدرة المراهق على خوض تجارب المواجهات والتحدى.

الخامس هو مستوى غير محدد x لأن المهام المعروضة على درجة عالية من التباين وعدم الوضوح.



الشكل 01 من إعداد الباحث: يوضح سيرورة الانتحار من خلال لعبة الحوت الأزرق

إن المنحنى البياني الظاهر في الشكل 01 هو من إعداد الباحث يبين لنا سيرورة الانتحار التي انتهجها مصمم اللعبة فيليب بوديكن، طالب علم النفس ليصل إلى مبتغاه وهو القضاء على المراهقين من خلال دفعهم إلى الانتحار، في البداية لجأ مصمم اللعبة إلى ابتكار 50 مهمة موزعة على 50 يوم، والمنحنى البياني المصمم من طرف الباحث يبين سيرورة الانتحار كما يلي:

يبدأ مصمم اللعبة بمهمة تأكيد الذات لما لهذا المصطلح أهمية في هذه المرحلة من النمو (المراهقة) لبناء علاقة ثقة relation de confiance مع اللاعب وجعله يخضع لأوامره adhésion-déclenchement. نجد خمس 05 مهام لتأكيد الذات يرجع إليها مصمم اللعبة على مدار 32 يوم الأولى تقريباً، والهدف هو تقوية العلاقة renforcement ومع الوقت تصبح هذه التقوية مشروطة renforcement-conditionnement.

البداية تكون على مستوى تأكيد الذات ثم المستوى الانفعالي بمهمة واحدة ثم المستوى الجسدي بأربع مهام ليرجع مصمم اللعبة إلى المستوى الانفعالي ثم الجسدي ثم تأكيد الذات من جديد.

الملاحظ سيطرة المهام الانفعالية لما لها من أهمية، حيث يسهل من خلالها التحكم في اللاعب وجعله يخضع للأوامر التي تصله. تظهر مهام التحدي والمواجهة في حدود 06 مهام وتكون دائما خاتمة للمهام (تأكيد الذات، الانفعال، الجسد) كي يتأكد مصمم اللعبة أن اللاعب في الطريق الصحيح لتنفيذ المهام بالتالي الخضوع.

يمكن القول أن مصمم اللعبة فليب بوديكن طالب علم النفس، له من المعرفة ما تجعله يصمم اللعبة على هذا النحو ويعتمد على الجانب الانفعالي كثيرا في مهامه كي يسهل له التحكم في المراهق المقبل على اللعبة.

على مدار 32 مهمة في 32 يوم الأولى تتدرج المهام بين المستويات الثلاث مع سيطرة المستوى الانفعالي، وتظهر مهمة المواجهة هي الأخيرة في كل آخر 10 أيام.

تبقى 18 مهمة أخيرة، موجهة كلها في الجانب الانفعالي المسيطر في اللعبة لما له من أهمية في هذا السن، بالتالي يصبح المراهق اللاعب أسير لمجهول *captivation-inconnu déstabilisante* ويدخل في دائرة مغلقة لا يستطيع الخروج منها لانعدام الاستقرار العاطفي، وهو ما يسهل وضع حد للحياة في المهمة 50 وهي الانتحار.

VII- لعبة الحوت الأزرق من وجهة نظر نفسية مرضية:

يعتمد تحدي الحوت الأزرق كلعبة انتشرت على منصات التواصل الاجتماعي على العلاقة التي تبني بين اللاعب وإداري اللعبة في دائرة مغلقة. لقد صممت اللعبة وتم بناءها انطلاقا من خمسون تحدي يأخذ منحى تصاعدي من المهمة الأولى إلى غاية آخرها وهي المهمة الخمسون والتي تنتهي بالانتحار.

فالثقة بين طرفي العلاقة (اللاعب-الإداري) هي أساس التحدي، وتكون مبنية على التحديات وفي كل مرة يرتفع مستوى التحدي بزيادة حجم التجربة وخطورتها. فالسيطرة على الجانب الانفعالي للاعب المراهق من طرف الإداري هو جوهر اللعبة، وفي مقابل ذلك عدم قدرة اللاعب على التحكم في انفعالاته تصبح نقطة قوة للإداري. أشار المختصون إلى الأرضية المناسبة لدى المراهق المندمج في هذه اللعبة والتي تجعله خاضعا للسيطرة ويمكن التحكم فيه وتسييره عن بعد.

تتمثل هذه الأرضية الخصبية في سمات شخصية نوعية تسهل عمل الإداري، وتجعل المراهق الشاب حبيس انفعالاته ورغباته التي يجهلها هو نفسه. ففي كثير من الأحيان تجده مراهقا ذو ماضي مليء بالنكسات العاطفية، عاش الكثير من الاحباطات الهامة في مرحلة الطفولة، كما عان من التصدعات الأسرية ومشاكل بين والدين قد يكون أحدهما يعاني شكلا من أشكال الإدمان. فالظروف المعيشية الصعبة، جعلت هذا المراهق اللاعب يعاني قابلية الانجراف وعدم القدرة على فرض نفسه في مجتمع قاس، وهو ما يؤكد سمات الشخصية الهشة، الانقيادية والتي لا يمكنها اتخاذ القرارات في الوضعيات العادية.

أما البروفيل النفسي للإداري المتحكم في زمام التحدي والذي يتحكم في الأوتار الانفعالية للمراهق، فغالبا ما يكون مغطى بسمات الشخصية النرجسية مترجمة في سلوكات عظيمة مع حب الذات وانعدام الشعور بالذنب اتجاه الآخرين. كذلك السلوك السادي، فالإداري يجد لذة ومتعة في إلحاق الضرر بالآخرين، وعدم الإحساس بهم.

بالإضافة إلى ذلك، تظهر السيكوباتية في أرقى صورها في شكل سلوكات معادية للمجتمع، رفض المعايير الاجتماعية بالتالي عدم الامتثال للجماعة والانحراف عن قيم المجتمع.

أخيرا، نرى البرود العاطفي وعدم القدرة على عقد علاقات اجتماعية والبحث عن الانعزال والانطواء بالتالي رفض الجماعة. إنها أهم المعايير التي يمكن رصدها على العموم عند طرفي لعبة الحوت الأزرق. (14)

VIII- مناقشة:

رغم أنها عبارة عن ألعاب يسعى الأطفال من خلالها إلى اللذة والمتعة وعقد علاقات مع الآخرين، إلا أنه قد تكون لها آثارا سلبية على الطفل وعلى العائلة وعلى المجتمع برمته. إنها ألعاب الكترونية تستهوي الأطفال والمراهقين عصب الأمة ومستقبلها القريب والبعيد.

لقد انتشر تحدي الحوت الأزرق في العالم بأسره، حتى وصلت إلى عالما العربي والذي تعد فيه ظاهرة غريبة لأنها تتنافى مع الدين الإسلامي من قتل النفس، كما تتنافى مع العادات والتقاليد. ففي الجانب الإحصائي تم تسجيل الكثير من الحالات في تونس و في الجزائر، بالإضافة إلى مائة وثلاثون حالة في روسيا. (15)

نحن كباحثين و من خلال دراستنا لموضوع الانتحار منذ سنة 2000 تطرقنا إلى دوافع الانتحار عند الفتاة بعد فشل عاطفي (رسالة ماجستير غير منشورة 2002) ثم التصور الاجتماعي لظاهرة الانتحار (رسالة دكتوراه علوم غير منشورة 2008) كما كان لنا الإشراف على الكثير من مذكرات الليسانس كلاسيك أو الماستر والتي عالجت موضوع الانتحار مستعملة أسلوب دراسة الحالات ومطابقة الأساليب الاسقاطية والموضوعية. فالنتائج المتحصل عليها من خلال دراسة الحالات والتي لا يمكن تعميمها وتبقى تخص الحالات قيد الدراسة، توحى بوجود عوامل مشتركة في توجيه سلوك المراهقة الجزائرية نحو المنفذ الانحرافي المتمثل في السلوك الانتحاري.

لقد كان عامل عدم الامتثال للجماعة الذي ظهر بموجب اختبار الإحباط هو القاسم المشترك بين كل الحالات، رغم أن درجاته كانت مختلفة إلا أن حضوره كان دائما، وحاملا لرسالة رفض معايير المجتمع والتوجه نحو الانحراف الذي أخذ مظهر محاولة الانتحار. كما أن عدم الامتثال للجماعة معناه فشل التنشئة الاجتماعية بكل قنواتها كالمدرسة والمسجد ودور الأولياء في إعطاء تربية صحيحة ومدعومة خاصة في مرحلة الطفولة.

من خلال تطبيق اختبار الرورشاخ ظهر التمرکز حول الذات لدى الحالات، معارضة العالم الخارجي والتي قد تصل إلى حد ظهور النزعات الانطوائية. وكانت نسبة الذكاء متوسطة على العموم، جفاف في العاطفة أو مراقبة لها من حين لآخر. تجدر الإشارة إلى ارتفاع نسبة القلق، والذي وصل إلى حد 33% وهي نسبة كبيرة جدا، تدل على وجود قاعدة لقلق عميق.

ظهر أن العناصر ذات الدلالة في تحديد سلوكيات الفتيات راجعة إلى مصدرها الأول المتمثل في أزمة المراهقة. فلم يعرف الآباء أو حتى المحيط الخارجي كيفية التعامل مع هذه الفترة، فجعلوها مرحلة ككل المراحل، ولم يعطوها قدرا كاف من العناية، فكانت الضحية مثل هؤلاء الفتيات.

أشاد ولتزر P.Wiltzer بالقاعدة الثلاثية: البيوسوماتية- النفسية والاجتماعية الثقافية التي تسمح بتكوين نفسي جيد يساعد المراهقين في الوصول إلى النضج في جميع مناحي النمو" (16)

في مقابل ذلك يرى بن اسماعيل دور الجانب الاجتماعي مخصصا في المكانة الاجتماعية والتي تسمح للمراهق بفرض نفسه والانطلاق نحو النضج. (17)

ما فتئت الفتاة تجد التظاهرات الاكتئابية كمرجع تركز إليه في حالات الاضطرابات النفسية، وذلك انتقاما من محيط خارجي لم يصل إلى فهم متطلباتها، حيث يرى ويلوشار D.Widlocher ان الاكتئاب كالحداد، هو جواب على تجربة فقدان الموضوع لكن بطريقة مختلفة. لعل الدخول في دائرة الاكتئاب يدفع لظهور أفكار مغايرة للنماذج الاجتماعية و غريبة عنها، كالسلوك الانتحاري عند المراهقات خصوصا، و الذي منبعه الانتحار المعرف عند الدكتور ابن اسماعيل: "الانتحار كلاسيكي يعرف كفعل تعاطي الموت و بأكثر دقة فعل عدواني ذاتي قصدي، تكون نتيجة الموت" (18) في المقابل محاولة الانتحار هي فشل فعل الانتحار نفسه، والنتيجة دون الموت. لهذا فمثل هذه الظواهر، عبارة عن صور و نماذج سينة للمجتمع، وتعطي نظرة مخلة أمام المجتمعات الأخرى. بالتالي يتقرر على الآباء الاهتمام أكثر بأبنائهم خاصة المراهقين منهم، ومعالجة قضاياهم بأكثر حكمة وتعقل.

إن هذا البروفيل الذي تم التوصل إليه من خلال الكثير من دراسات لحالات محاولات الانتحار يبين أن المراهق في هذا السن قد تكون لديه الأرضية المناسبة كي يمكن التأثير عليه بسهولة، كما تتوفر لديه القابلية للخضوع وهو ما يسهل استدراجه بمثل هذه الألعاب.

فالعادات والتقاليد بالإضافة إلى الدين الحنيف هي المعالم الأساسية التي ينبغي الرجوع إليها، من خلال تفعيل قنوات التنشئة الاجتماعية. كما أن رجوع الآباء إلى أدوارهم الداعمة للطفل المراهق من خلال مصاحبته والإحاطة بحاجاته، يعد سندا داعما يساعد النمو السليم في كامل نواحيه (الفكرية، الوجدانية، الانفعالية...).

لقد انتشرت مثل هذه الآفات الغربية عن مجتمعنا نظرا لدور الأسرة الذي أصبح هامشيا، وسيطرت مظاهر دخيلة عن هويتنا فأصبحنا نعيش واقعا مرعبا. لذلك وجب على الأسرة أن تستعيد مكانتها الأساسية من خلال تفعيل دور الأولياء وحضورهم اللامشروط في كامل النشاطات التي يعيشها الطفل المراهق.

مما سبق ذكره، يمكن الخروج ببعض التوصيات الهامة تتمثل في:

- تكون تدخلات المختصين النفسانيين على مستوى العائلة (الأب-الأم) مع مرافقة فعالة للطفل المراهق في هذا السن الحساس.
- يهتم المختص النفسي في تدخله بالجانب العلائقي خاصة مع تعزيز فكرة الحوار في الوسط العائلي انطلاقا من الوالدين.
- يعتمد المختص النفسي على العلاج النفسي مع احترام الطفل وعائلته، كذلك خصوصيات المجتمع الذي ينتمي إليه وثقافته ودينه.

المراجع

- 1- Elbiled.net, dernière info, le 10.08.2024.
- 2- Independent arabia.com,node 63371, le 10.08.2024.
- 3- (Affilé.B et coll), Les grandes questions sociales contemporaines, Editions l'étudiant., Paris 2004, p 64.
- 4- (Durkheim.E), Le suicide, PUF, France 1976, p 05.
- 5- (Disertori.B), La psychiatrie sociale, Les éditions E.S.F, Paris 1975, p 110.
- 6- (Bensmail.B), La psychiatrie aujourd'hui, OPU, Alger 1988, p 96.
- 7- (Hardy-Baylé.M.C et coll), Enseignement de la psychiatrie, groupe liaisons SA 2ème édition, France 2003, p 214.
- 8- (Hanus.M), Le deuil après suicide, 1ère édition Maloine, Paris 2004, p 79.
- 9- (Hanus. M), op sit p 80
- 10- (Hardy-baylé.M.C), op sit, p 217.
- 11- (Renaud.J), Capsule suicide Desjardins, revue Prisme N 28, bibliothèque nationale de Québec, 1999, p 192.
- 12- Mawdoo3.com le 07.08.2024.
- 13- Youm7.com-story le 06.08.2024
- 14- Aljazeera.net/encyclopedia le 06.08.2024.

- 15- Edarabia.com/or/7 le 06.08.2024
- 16- Bensmail.B op sit p 183
- 17- Bensmail.B op sit p 184
- 18- Bensmail.B op sit p 93