

بين التحدي والانتحار لعبة

Between challenge and suicide, a game

سليمان صبرينة^{*}¹ جامعة عبد الحميد مهري قسنطينة 02، الجزائر

تاريخ الاستلام : 05 مارس 2024؛ تاريخ المراجعة : 07 أبريل 2024؛ تاريخ القبول : 31 أكتوبر 2025

ملخص:

احسبنا امام انتشار وتوسع ضحايا الجريمة الالكترونية جانب من الوعي والادراك بخطورة لعبة الحوت الأزرق كنمط مستحدث من السلوك الاجرامي الذي انتشر وأصبحت ظاهرة عالمية تعاني منها كافة دول العالم من بينها الجزائر مع اختلاف فيما بينها حول حجم الظاهرة واتجاهاتها وتكراراتها. وامام هذا الوضع قمنا بدراسة ميدانية بولاية قسنطينة مطبقة على عينة من الشباب تتراوح أعمارهم من 10 الى 16 شاركوا في لعبة الحوت الأزرق، ومطابقين استمارة وسيناريوهات الحوت الأزرق مدعمة بإحصائيات للأمن الوطني من خلالها نحاول فك لغز اللعبة بتحليل مراحلها رموزها ابعادها النفسية والاجتماعية وفق العلاقة الاتصالية والتفاعلية الرمزية مبرزين اخطار الألعاب الالكترونية بين التحدي والانتحار لعبة. توصلنا معرفة أساليب نفسية معقدة للتأثير على الحالة النفسية وتدهورها ايضا الاجتماعية تطرأ على البنى الاجتماعية من خلال مفهوم الجريمة باللعب والحرب الصامتة التي تستخدم الألعاب الالكترونية لارتكاب الجريمة او تسهيل ارتكابها.

الكلمات المفتاحية: إنتحار؛ لعبة الحوت الأزرق؛ الطفولة.

Abstract:

In front of the spread and expansion of victims of electronic crime, we felt an aspect of awareness and awareness of the danger of the Blue Whale game as a new pattern of criminal behavior that has spread and has become a global phenomenon that all countries of the world suffer from, including Algeria, with differences among themselves about the size of the phenomenon, its trends, and its recurrences. Faced with this situation, we conducted a field study in Constantine, applied to a sample of young people ranging in age from 10 to 16 who participated in the blue whale game, and applied a blue whale form and scenarios supported by national security statistics through which we try to decipher the puzzle of the game by analyzing its stages, symbols, psychological and social dimensions according to the relationship Communicative and interactive symbolism, highlighting the dangers of electronic games between the challenge and the suicide game. We have come to know complex psychological methods to influence the psychological state and its social deterioration as well that occur on social structures through the concept of crime through play and the silent war that uses electronic games to commit a crime or facilitate its commission

Keywords: suicide; the blue whale game; children.

* Corresponding author, e-mail: sabrina.slimani@univ-constantine2.dz

1- مقدمة

ظهر تاريخ لعب الأطفال منذ سجلاته المبكرة في اليونان القديمة، للفيلسوف افلاطون في كتابه "القوانين" أول من إدراك القيمة العلمية للعب بتوسيع المجال الخيالي، واكتساب سلوكيات مع تطوير مهاراته المعرفية والاجتماعية. فاللعب سلوك فطري و حيوي في حياة الطفل، و هو النشاط الذي يعبر عن طريق الطفل في التفكير و التدليل، و الاسترخاء، و العمل، و التذكر، و الإقدام و الإختبار، و الإبداع، و تمثيل العالم الخارجي و تفهمه (12; 2012: Myers ; Emily)، حين ينهمك فيه الفرد ، للحصول على المتعة التي تصاحب هذا النشاط ، الذي يتميز بالتلقائية بعيدا عن الضغط و الاكراه الخارجي . وترجع بؤادر الألعاب الانتحارية الى أصول علمية لأبحاث النفس والدماغ لتدخل في ميدان الحرب الناعمة للسيطرة على الدماغ والعقل البشري والادراك الحسي من خلال تطوير وسائل وتقنيات كيميائية الكترونية وكهرومغناطيسية. بهدف تجنيد و توجيه و ضبط سلوك الفرد وفقا للأجندة للمشاريع المستقبلية للدول العظمى شارك فيها أكثر من 44 جامعة و 12 مؤسسة استشفائية أعلنت عنها عام 1977 و لقيت ضجة في الأوساط الأمريكية و العالمية (على محمود الحاج حسن : 2018، ص86) لتزداد الدراسات العلمية المنظمة التي تستهدف البحث عن اقوى وسائل التأثير كأسلوب لأفضل الطرق لتزييف عقل او الانحراف بإرادته في اتجاهات مرسومة مقدما، تعمل على برمجة الوعي في مضمونها التقني كجزء للحرب الناعمة " التأثير و التلاعب بالوعي بهدف السيطرة عليه و التحكم بتصرفاته و سلوكياته و مواقفه و توجيهه نحو أفكار و نماذج و سلوكيات جديدة ، و على اقل تقادير إحداث نوع من الاضطراب النفسي و بلبلة الأفكار المفضية الى حالة من التلعاس و التشوش و الاضطراب النفسي و السلوكي ، لان حقل بيئة فكرية و نفسية مضطربة للأفراد شرط لازم لتحضير الأرضية الضرورية لتقبل النماذج و السلوكيات المصممة مسبقا طبقا للمدرسة السلوكية (على الوردى : 2008 ، 88) مسترشدة ببرامج الحوسبة الوجدانية التي من الممكن ان تتعرف على حالتك النفسية ، و ان تغير نوع الإضاءة و صوت الموسيقى و قراءة المشاعر من خلال التقاط الإشارات و معالجتها مباشرة . حسب القراءات الاستشرافية لألعاب العقل. نصبح عبيد قائم على عمل كبير ومتعمق يهدف إلى إلقاء الضوء على الواقع النفسي للإنسان في موارده الكامنة ونقاط ضعفه الخفية، وحماية حرية الفكر والإرادة. بدءًا من الفسيولوجيا العصبية للتطرق إلى الدعاية السياسية الحديثة، تهدف إلى توفير المعرفة العلمية والعملية والمحدثة بعناية، للتعرف على أدوات الهيمنة النفسية للجسم والأفراد وتحليلها وتحييدها. فالأدوات المناسبة للسيطرة على السلوك الجماعي والرأي العام التي أصبحت قوية للغاية بفضل الاستثمارات المالية الكبيرة في البحث، والتي تم دفعها إلى البيئات الخاصة والشبكات العميقة، وبفضل الاكتشافات التي تم إجراؤها في علوم الأعصاب وعلم النفس التجريبي توصلت الى أدوات لا نراها، ولا نفهم، ولا يمكننا حتى تخيلها دون معرفة هذه الاكتشافات ومع ذلك يتم تطبيق معظمها بشكل شائع في الاتصالات ذات طبيعة فيزيائية (كهرومغناطيسية وصوتية) لخنقها. كالجرسات الجراحية، والمنهات الراديوية في الدماغ، وكذلك مشروع HAARP ، لغرض التلاعب العصبي لمجموعات بأكملها بواسطة "هوائي قوس" كهربائي لإحداث أمطار كهرومغناطيسية. في منطقة محددة مسبقًا التي نريد معالجتها. (Macor Et Paolo : 2012 ; p22)

1.1- الإشكالية :

جاءت الثورة التكنولوجية المتسارعة التي نعيشها اليوم بوسائل و أساليب لم تقتصر أهميتها على خدمة الانسان و ممارساته الوظيفية بل لها دور في الترفيه، و تعددت أشكال التسلية على مواقع التواصل الاجتماعي بعضها أمن يهدف لمجرد الترفيه لكن البعض الآخر جانب مظلما يدق ناقوس الخطر في لما يسببه من اضرار نفسية و جسدية ، حيث صرح الدكتور جو فروست Frost الى ان " الأطفال صاروا أقل نشاطا بصورة متزايدة من خلال التخلي عن اللعب التقليدي في الهواء الطلق ، و العمل و الأنشطة البدنية الأخرى ، و التحول الى اللعب الافتراضي الذي يحدث من خلال الجلوس في الأماكن المغلقة او اللعب بالتكنولوجيا او ساحات اللعب عبر الانترنت الى جانب اتباع نظم غذائية غير صحية " (سوزان غري فيلد : 2017 ، 34) حيث هيمنت الألعاب الالكترونية اليوم في عصر الرقمي الجديد ، و طغت على الحياة اليومية بما فيها أوقات الفراغ ، لما تحتويه على الكثير من العنف والعدوان والتشويق والجريمة ولهذا فإن لها تأثيرات سلبية ومخاطر صحية ونفسية على الأطفال ، فمن ألعاب التمرد ، العنف ، المغامرة ، خرق القوانين الاجتماعية ، الانتحار و الموت التي انتشرت في الآونة الاخيرة لعبة بين الأطفال والمراهقين في مختلف أنحاء العالم المدعوة باللعبة الحوت الأزرق blue whale game التي تبدو مثل لعبة بسيطة ولكن للأسف تسببت في انتحار عشرات من الأطفال و المراهقين الى لعبة مريم و لعبة بوكيمون Pokémon التي استحوذت على عقول الملايين من أطفال العالم في سنة 2016 ، الى لعبة جنية النار التي تدفع باللعب بمواقف الغاز لإشعال النار ، الى تحدي شارلي Charlie ، حيث ينشغل كل طفل بمفرده بالحاسوب وألعابه في العزلة عن العالم ... الخ اين تستثمر في تجارة مربحة مثل شركة ثييدو التي أطلقت اشهر لعبة تستخدم الواقع المعزز " بوكيمون غو" حيث ارتفعت قيمة الشركة بأكثر من 100% مما ضاعف قيمة الشركة السوقية الى حوالي 42.5 مليار دولار . و تتوفر اللعبة حاليا رسميا في 35 بلدا في العالم معظمها في أوروبا إضافة لأمريكا التي كان لها الدور الأبرز في نجاح اللعبة و شعبيتها و ارتفاع قيمة سهم الشركة نظرا لإقبال المستثمرين على شرائه. (احمد ذوقان الهنداوي و اخرون: 2017 ، 151)

فالغاية من وراء اللعبة المتعة، ولكن من المؤكد ان التركيز كليا على أي متعة في الوقت الحاضر والمستقبل القريب وعلى المدى البعيد هو غاية في حد ذاتها حرب ناعمة وصامتة اين تترك التقنيات الرقمية بصماتها على أدمغتنا. " ليتبادر الى أذهاننا التساؤل الرئيسي -ما طبيعة لعبة الحوت الأزرق من هذه الجرائم الالكترونية في تأثيرها على الأطفال ؟ من هذا المنطلق صممت المعالم الكبرى للدراسة بعناصرها وأبعادها المختلفة محاولين الإجابة على التساؤلات الفرعية التالية :

- 1-ما خصائص لعبة الحوت الأزرق التي تناولت جريمة الانتحار للأطفال ؟ (ماهية اللعبة ، مراحل اللعبة، مخترع اللعبة ، الهدف من اللعبة ، الفئة المستهدفة ،)
- 2- ما طبيعة أنواع الجرائم الالكترونية المبرمجة في لعبة الحوت الأزرق؟ (اعتداء على النفس، الابتزاز و الاذلال ، التشهير و إساءة السمعة ، اهمال الذات ، انفراد و العزلة ، تقييد حرية الطفل)
- 3-ماهي وسائل تنفيذ الجريمة الانتحار للعبة الحوت الأزرق؟ (طبيعة العنف ، طبيعة الانتحار ، طبيعة الانسحاب ، أسلوب المواجهة ، طبيعة الضحية ، أدوار لاعبين ، طبيعة السلاح)
- 4-ماتأثير لعبة الحوت الأزرق على الاطفال؟ (تأثيرات سلوكية، نفسية، اجتماعية، فكرية)

وعليه وضعت خطة لألقاء الضوء على معرفة جانب الاضطرابات النفسية والسلوكية التي تعرض لها الطفل المشارك في لعبة الحوت الأزرق. امام حداثة الموضوع مقابل ندرة الأبحاث لاسيما على صعيد العربي. تساهم في تقديم معلومات يمكن الاستفادة منها في اعداد برامج ارشادية وقائية علاجية تساعد في الحد من المؤثرات لدى ضحايا الجريمة الالكترونية.

2 - تحديد مصطلحات الدراسة ::

وحق يتسنى لنا تحديد المجال المعرفي والعلمي لمتغيرات الدراسة يجب تحديد التعريف الاجرائي لمصطلحات الدراسة:

1.2. **لعبة الحوت الأزرق Blue Whal Challenge** : لعبة الحوت الأزرق تحدي الحوت الأزرق تعد من اخطر الألعاب الالكترونية حيث يُحمّل التطبيق على أجهزة الهواتف الذكية. ظهرت سنة 2015 على يد فيليب بوديكن philip boudeikin طالب علم نفس روسي ذو 24 سنة ، تستمد تسميتها من الحوت الأزرق الذي يعرف عنه ظاهرة الانتحار. هدفها هو التخلص من الأطفال عديبي الفائدة او باسم القمامة البيولوجية.

2.2. **الطفولة Childhood** : يطلق على فترات مختلفة من نمو الإنسان. لكنها في علم النفس التنموي تطلق على الفترة ما بين الرضاعة والبلوغ. والبعض تتميز باللعب والبراءة- تنتهي عند سن المراهقة. وعرفت منظمة الأمم المتحدة 2005 " الطفولة مفرد الطفل أي صبي او فتاة لم يتجاوز الثامنة عشرة ويعتبر الطفل فردا وعضوا في اسرة ومجتمع في ان معا. والطفل هو انسان له طائفة كاملة من الحقوق كالصحة، والتعليم والمساواة والحماية من الاخطار المحدقة التي تمنع تقدم التنمية الصحيحة.

3.2. **الانتحار suicide** : الانتحار عبارة عن عنف مهدم للذات وناتج عن مازوشية، حيث يأخذ معاني مختلفة حسب سن الفرد، فمثلا عند المراهق او الطفل فانه يواجه مشكلا خطيرا متمثلا في عدم معرفة مكانته الخاصة امام انحراف دوافعه العاطفية والجنسية. كما ان الانتحار هو إجابة لاضطراب الطفل العاجز عن إيجاد مكانته الخاصة بين اعتباره كطفل او راشد، وقد يكون نتيجة العلاقة المتأزمة التي تسود الفترة في فترة المراهق في حياته، وهذا التأزم ينتج عن علاقة سيئة مع الاهل من جهة والرفاق من جهة أخرى.

3- منهجية الدراسة : ولتحقيق أهداف البحث وضعت خطة تعتمد على المقاربة النسقية التي رسمت منى الدرا

سة و هو على مرحلتين:

1- مرحلة البحث التحليلي.

2- مرحلة البحث الوصفي التفسيري.

-المرحلة الأولى تهدف إلى استكشاف و توضيح بعض الظواهر و هي تمهد للمرحلة الثانية أما المرحلة الثانية فهي ذات طبيعة تفسيرية تسعى إلى استخلاص التعميمات حول الظواهر المدروسة و تحديد العلاقات المتبادلة بين الظواهر " و العلاقة بين المرحلتين وثيقة للغاية إذ من العسير صياغة عبارات تفسيرية دون أن تكون لدينا صورة منظمة و واضحة عن الظاهرة و بذلك نؤسس عملية التفسير على العملية الأولى وهي عملية الوصف الدقيق المتكامل و الشامل للعبة الحوت

الأزرق". وعليه أجرينا دراسة استطلاعية حول جمع الحقائق والمعلومات وتفسيرها من عدد كبير من المفردات ونقصد به جميع السيناريوهات للعبة الحوت الأزرق عبر مصادر رسمية إعلامية وإخبارية.

-المرحلة الثانية (الدراسة الوصفية) فهي تعد مرحلة التشخيص و الوصف المتعمق بعدما استخلصنا المفاهيم و التوصيف لجميع خصائص اللعبة، و تحديد إجراءاتها المنهجية قمنا بجمع البيانات الإحصائية، و ذلك باختيار عينة من المجتمع المدروس بطريقة علمية تسمح بتعميم نتائجها، و بعد التأكد من الطريقة المختارة لجمع البيانات بأسلوب ميداني تتماشى و طبيعة الدراسة و أهدافها بحيث استخدمنا فيها المقابلة شخصية مقننة باستمرار نصف موجهة والملاحظة المباشرة لأفراد عايشوا الحدث للعبة الحوت الأزرق، والمدمجة باستمرار تحليل اللعبة. تمت معالجتها بالأسلوب الكيفي امام سرد لوقائع وحقائق احداث مؤلمة.

4-عينة الدراسة :

اختيرت عينة قصدية للضرورة البحثية لفئة الأطفال الذين شاركوا في لعبة الحوت الأزرق من ولاية قسنطينة تم استبعاد اثنين من المستجوبين بسبب الصدمة جعلتهم غير قادرين على الإجابة مع ابداء مقاومة شديدة عند سرد الوقائع، بلغ عددهم 9 طفل تنتمي الى نفس المجال البيئي للعبة و يخضعون لنفس الشروط العامة للممارسة في اللعبة من حيث المشاركة حالتين جماعية و 7 حالات فردية التي تخدم البحث و تجمعهم نفس الصفة المتمثلة في الطفولة مما يساهم في دقة النتائج و التي من ورائها تحقيق الهدف الا انها غير متجانسة من حيث الجنس 7 الذكور و حالتين اناث، تتراوح أعمارهم ما بين 10 سنة الى 16 سنة وهذا التفاوت في السن الطبيعي وراجع لمراحل الدراسة في مؤسسات تعليمية منها اثنان ابتدائي و 2 ثانوي و الباقي ما يعادل 5 للمتوسط .

5. أدوات جمع البيانات:

تمت مرحلة الاسترشاد وجمع المعلومات بعد مراجعة ادبيات البحث الإعلامي التي تتنامى فيه اخبار لعبة الحوت الأزرق والتي عرضت في الحصص الوثائقية والإخبارية السمعية والبصرية وتشمل خمس مواقع إخبارية منها لقناة الجزيرة، العربية وفرونس 24 وقناة النهار والشروق نيوز الجزائرية. ووفقا لتقارير الميدانية و بالقيام بالمقابلة نصف موجهة لعدد من الأطفال شاركوا في اللعبة تم اعداد استبيان يتألف من 9 مفردات تغطي مراحل و مستويات اللعبة التي من الممكن تعرض لها الطفل .

6-نتائج المرحلة الاستكشافية للدراسة الاستطلاعية :

1.6. تقرير تحليل سيناريوهات الحصص الإخبارية :

إقبال الأطفال على الانتحار يظل امرا نادرا، رغم ارتفاع عدد حالاته مؤخرا أكثر مقارنة مع الشباب والكبار لكنه يبقى امرا واردا سجل عدد من حالات انتحار الأطفال في العالم، وما يجعل الامر أكثر غرابة سبب الظاهرة التي تفاقمت مؤخرا لعبة الكترونية تدعى الحوت الأزرق Blue Whal Challenge سجلة أكثر من 100 حالة انتحار للأطفال في فرنسا وروسيا، ووحدت التحقيقات في النهاية ان اللعبة الالكترونية كانت وراء أسباب حالات الانتحار، و اول ضحية هي الطفلة انجلينا دافيدوفا Davidova13 عاما، أقدمت على الانتحار من الطابق الرابع عشر بروسيا عام 2015 وكذلك فيرونیکا فولكافا Veronica Volcava 16 عاما لاقت حذفا بعد ان تم التلاعب بها من قبل المسؤولين عن هذه اللعبة وقد

شاركتها الانتحار صديقتها يولا كونستونوفيا Yola Konstunovia 15 عام وذلك بالقفز من الطابق 14 وقال زملاؤها انها كافت وحيدة بلا أصدقاء شهدت الخدوش على يدها قبل ان تنتحر، واستنادا لصحف عربية فقد توفت الطفلة خلود سرحان العازمي 12 عاما في السعودية بسبب اللعبة نفسها حيث صرح والدها سعد الأحمري، قال في مداخلة على قناة "الإخبارية" السعودية، إنه تابع ابنه بعدما لاحظ أنه يدوام على ممارسة تلك اللعبة، خوفا من تسببها في فساد أخلاقي للطفل، لكنه لم ينتبه إلى أنها تركز على استغلال الجانب النفسي للطفل. وأوضح الأحمري أن ابنه لم يكن يعاني من أي مشاكل أو أزمات نفسية ولم تظهر عليه أي علامات اضطراب نفسي، وأشار إلى أنه فحص اللعبة بعد وفاة ابنه، حيث وجد أنه لعب عليها مدة تجاوزت 3 آلاف دقيقة وقطع 92% من مراحلها. وقال إنها تعمل على تدمير نفسية الطفل، وتصور له أنه وحيد مضطهد وحياته كلها مشقة وتعب، ويبدو أن ابنه تقمص تلك الشخصية. يأتي هذا في وقت توجه فيه أصابع الاتهام إلى لعبة "الحوت الأزرق" كونها السبب الرئيسي في وفاة عدد من الأطفال والمراهقين في بعض الدول العربية. ففي مصر، ظهرت ضحية جديدة من ضحايا هذه اللعبة في شهر أبريل حيث حاولت طالبة تبلغ من العمر 15 عامًا الانتحار. ووفقا لصحف مصرية، فإن الفتاة وصلت إلى إحدى مستشفيات محافظة الإسكندرية، في حالة إعياء شديدة جراء تناولها مادة سامة تنفيذاً لتعليمات اللعبة. وجاء ذلك بعد أيام من انتحار نجل نائب برلماني مصري سابق، وكتبت شقيقة الضحية تعليقا على موقع التواصل الاجتماعي فيسبوك أكدت فيه انتحار أخيها بسبب لعبة "الحوت الأزرق"، التي تبدأ بـ "أوامر تافهة تصل للاستحواذ التام." وفي الجزائر سجلت محافظة قسنطينة شرقي البلاد، ثامن حالة على المستوى البلاد، عندما لقي طفل يبلغ من العمر 11 سنة مصرعه، بعد أن تم العثور عليه منتحرا بحبل داخل منزله وعلى إحدى يديه رسم للعبة "الحوت الأزرق". و عبر محطة الشروق News بتاريخ 12 ديسمبر 2017 عرضت اول حقائق عن اول ضحية للحوت الأزرق بولاية ميلة في حوار مع المدعو بوطبة وائل جاء على لسانه " انه يجهل ما اذا كان يتواصل مع مسنجر او ساحر او جان حيث اخترقت حساب مجموعة أصدقائه كفيروس تعطي لهم أوامر و اذا لا تطبق الفعل سيتم قتلك او قتل امك او احد اقربائك دخل خلالها في حالة اكتئاب و امتناع عن الاكل و الشرب لأيام الى ان تم استنجااد بأحد الرقاة للإمام علي نحال امام بالمسجد اكد ان الامر يتعلق بطلاس سحرية لكلمات و عبارات شركية للسحر الأسود . وسرعان ما انتشرت عبر دول ما يفوق الى 1000 شخص اغلهم من الشباب يتجاوز 130 عبر العالم اغلهم أطفال. لتصبح من الجرائم المستحدثة التي تستخدم اللعبة لارتكاب الجريمة او تسهيل ارتكابها. امام هذه السيناريوهات للمختلف لضحايا لعبة الحوت الأزرق نحاول فك لغز اللعبة بتحليل مراحلها رموزها ابعادها النفسية والاجتماعية وفق العلاقة الاتصالية والتفاعلية الرمزية مبرزين اخطار الألعاب الالكترونية بين التحدي والانتحار لعبة. نطرح من خلالها معرفة ما مدى تأثير لعبة الحوت الأزرق على لاعبيها.

2.6. نتائج وقائع الدالة لتصنيف اللعبة ضمن الجريمة الإلكترونية :

لعبة الحوت الأزرق ظهرت سنة 2015 على يد شاب روسي يدعى فيليب بوديكن philip boudeikin طالب تخصص علم نفس ذوي 21 عاما ضمن مجموعة السوشيال ميديا F57 و بالتحديد عبر موقع VK.COM الشائع في روسيا و البلدان المحيطة بها عام 2013 و على مدار أعوام من اعداد و تفكير اخترع هذه اللعبة كان هدفه هو محاولة تنظيف المجتمع من النفايات البيولوجية التي كانت ستؤذي المجتمع لاحقا " تتسم اللعبة بخمسون مهمة تتخذ شكل التحدي و تستهدف المراهقين بين 12 و 16 عاما و تعتمد على ارسال مهمات الأوامر وتحديات الى اللاعبين على مدى 50 يوما

في بدايتها تبدو بسيطة وغير مضرّة ولكن مع زيادة الوقت تبدأ اللعبة بإعطاء أوامر وطلبات غريبة. وأولها يطلب من الطفل نقش الرمز التالي F57 او اسم الحوت الأزرق على الذراع بأداة حادة ومن ثم ارسال صورة للمسؤولين للتأكد من ان الشخص قد دخل في اللعبة فعلا. تليها الاستيقاظ في منتصف الليل او في وقت مبكر جدا يكون في الساعة الرابعة صباحا للانتظار المهمة الموائية ثم يرسلون اليه الامر الموائي و هو عبارة عن مقطع فيديو مصحوب بموسيقى غريبة تضعه في حالة اكتئاب ومشاهدة فيلم رعب أو الروابط التي يضعها المسؤولون عن اللعبة ثم تبدأ اللعبة بإعطاء أوامر أكثر غرابة من سابقتها مثل أوامر الايذاء النفسي وجرح او حرق أجزاء من جسمهم كل يوم في موضع مختلف ، كما تحرض اللعبة اللاعبين على التخلص من مخاوفهم و التحلي بشجاعة كصعود الى سطح المنزل او الجسر ، و في منتصف المهمات ، على الطفل محادثة احد المسؤولين عن اللعبة لكسب الثقة و التحول الى " حوت ازرق " و عقب كسب الثقة يطلب من الطفل ان لا يتحدث مع اي شخص لمدة يوم كامل وبعد انتهاء الخمسين يوما تقوم اللعبة بطلب من اللاعبين انجاز الامر الاخير اين ينهي اللعبة بفوزهم والأمر هو الانتحار شنقا أو الإلقاء بأنفسهم من سطح عمارة عاليا بالقفز من النافذة او الطعن بسكين . و في حالة اذا قرر الطفل الانسحاب من اللعبة او عدم تنفيذ امر الانتحار يتم تهديده بالمقربين حيث يستخدم الطرف الاخر احد المدرسين في اللعبة معلومات تم جمعها عن الطفل و أسرته من خلال IP الجهاز الخاص به و يبتزونه بالمعلومات التي اعطاهم إياها لمحاولة اكتساب الثقة ، ثم تهديد بقتله مع افراد عائلته . (وفقا لتحقيقات امنية)

طبيعة سلوك الطفل نحو لعبة الحوت الأزرق : قدم الاطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 11 الى 17 سنة أكثر من نصف المعلومات الشخصية لشخص لا يعرفونه (مسؤول عن اللعبة) ، بما في ذلك الصور و الاوصاف الجسدية . لتصبح الخصوصية سلعة اقل قيمة يستغلها نظام خبير للعبة يتم خلالها تحليل شخصية الطفل ومدى قابلية والاستعداد للجريمة. منها الشخصية السيكوباتية التي تفقد القدرة على التكيف الاجتماعي. و تتسم بعدم النضج لنشأتها في البيوت باردة انفعاليا، او لضعف في بناء الشخصية بسبب الدلال و الحماية الزائدة بحيث لا يتعلم الفرد منذ فترة الطفولة قمع رغباته فيثبت عند مستوى طفولي من التمرکز حول الذات او لعدم توفر الأنماط الاجتماعية المقبولة. اما عن سلوك الطفل نحو لعبة الحوت الأزرق ماهي الرغبة في المرح و حب المجازفة و الاثارة و الانفتاح على الإباحية و مشاهد العنف و احتمالات الإدمان على الانترنت، " فهذا العالم مخيف يقبع ما وراء الانترنت و هذا لاعتقاد الأطفال و تصورهم ان البيئة السيبرانية أكثر امانا من الحياة الواقعية – و الإحساس بنوع من التحرر مما يفسد العقل و يشجع على التهور، و هي حالة مماثلة تقريبا لتأثير المخدر و الإحساس بعدم وجود رادع أخلاقي يتعزز في الفضاء السيبراني و يتصورون عدم وجود رقابة ، او يتصور انه شخصية مجهولة فضلا عن الإحساس ببعد المسافة المادية عن الآخر . و يسمى هذا السلوك " تأثير عدم التحفظ على الهواء " . (ماري ايكن : 2015، بتصرف) فالطفل ضحية لعبة الحوت الأزرق تعرض للاضطهاد وأنواع أخرى من العنف وذلك بحكم ضعفه وعدم قدرته على الدفاع عن نفسه او حتى إظهار ما يعاني منه للآخرين ففي بعض الأحيان قد لا يفهم ما يحدث له وأحيانا أخرى قد يقف خوفه حاجزا ضد وضع حد لمعاناته. سواءا بصفة جماعية او فردية اضرار يؤثر على صحته العقلية او الجسدية، معاناة، خسارة او مساس بحقوقهم المدنية الأساسية سواء بفعل او اهمال. حيث تظهر عليهم اعراض الصدمة النفسية من كوابيس ومخاوف متكررة، فهذه الممارسات تمس نرجسية الفرد وتقوم بتحطيم صناديق الاثارات، ان غياب المعرفة والحب، واحترام العالم المحيط ينتج عنه ما يسمى كلود جانين claud janin

الصدمة الباردة Cold trauma فمقدار الاثارة الناتجة عنها يمكن ان يحدث صدمة لدى الضحية . (Gérard Pirlot : 2001)

نتيجة اللعبة : هو تحقيق الهدف بالتخلص من الأطفال عديدي الفائدة او النفايات البيولوجية. اين يصل الطفل الى حالة الانتحار وهذا نتيجة موقف يحد من مجال شعور الفرد او الضحية الى درجة فقدان الانتباه للحياة ذاتها، عند ذلك يحدث انهيار عضوي، وتصبح المراكز العصبية العليا غير قادرة على الضبط او الاستجابة للمثيرات، فيعتقد الفرد القدرة على التخيل وتكون النتيجة شلل القدرة الذاتية السوية على مواجهة مشاكل الحياة، فقد يكون سبب الانتحار حصيلة مرض الاكتئاب الشديد، او حالات الهزاء او الإحباط العاطفي، الفشل وفقدان الامل في الحياة. وهذه هي نتيجة اللعبة ان الأفعال المميتة التي تبرز هذه الخصوصية المميزة للعبة الحوت الأزرق، تختلف بكل وضوح عن الأفعال المميتة الأخرى التي لا يكون الميت فيها هو صانع موته، او يكون صانع موته ولكن دون وعي منه. حيث صنفت اللعبة الانتحار الى ثلاث أنواع من الضحايا حسب نظرية دوركايم Durkheim منها الانتحار الاناني وهو راجع لفقدان الاطفال للسند العاطفي والتماسك الاجتماعي، والشعور بالعزلة الاجتماعية. اما الصنف الثاني هو الانتحار الانومي الاعياري بسبب التغير السريع في العادات وقيم معايير المجتمع، مما يجعل الاطفال في حالة تردد وتخبط، وعدم توافق فيما بينهم. بمجرد ان يتحرر الفرد من الضوابط الاجتماعية يكون سلوكه متخبطا بين العديد من النماذج السلوكية، الامر الذي قد يقوده للانتحار. الا ان الصنف الثالث الذي يفسر الانتحار الايثاري والغيري يقدم نفسه قربانا للعبة لأنه لا يعتر نفسه شخصية مستقلة عن الجماعة، وان مصلحة اللعبة هي مصلحته دليل للولاء لمسؤولي اللعبة. كما أعطت لنا نتائج السيناريوهات حسب الاحصائيات ان الذكور اقل ميلا للانتحار من الإناث، كما ان الذكور عندما قرروا الانتحار اختاروا وسائل عنيفة للموت مثل السكين والمسدس وحوادث السير العنيفة، بينما الاناث اخترنا وسائل هادئة مثل السم، والعقاقير او تناول الادوية بكميات هائلة مما أدى الى تسمم الجسم وتوقف الأعضاء وطريقة القفز من المباني العالية .

لعبة الحوت الأزرق هي جريمة الكترونية : ذات وظيفة انتحارية أكثر منها ترفيهية كظاهرة جديدة من ظواهر دور اعلامي ترفيهي يفوق دور جميع الوسائل الأخرى وذلك، أولا لان " الصورة " لغة عالمية تتخطى حواجز اللغات المحلية المستخدمة في الألعاب الالكترونية، وثانيا لأنها دخلت كل بيت، ولان " المتفرج الطفل يشاهد وهو في حالة استرخاء لا يبذل فيها مجهودا ذهنيا، ومن ثم يكون التأثير الايجابي أيسر وأعمق. وبما ان البرنامج المقدم نفسه حافل بالإثارة والعنف والجريمة والجنس الرخيص، كلها أمور تؤثر في ملكات التفكير السليم لدى الطفل، فضلا عن ان المادة الإعلامية الترفيهية نفسها تحصر بطرق مدروسة على تعهد عناصر الرغبة او التفاهة وتجاهل أي عنصر جاد في طبيعة البشر. (فؤاد زكريا : 1978 ، 53) اما في حالة ما إذا لم ينتحر الطفل او انصياعه للأمر الأخير وهروبه او إنقاذه من السحر الأزرق يؤدي هذا الأسلوب الى ضرر مزدوج على الرغم انه لم ينتحر، نحو عملية التزييف هذه الطريقة للجريمة المنظمة من اجل دعم مركزها بين الشعوب، تعمل على إشاعة العقلية وتستسلم على هدم روح القومية وزرع روح الانقيادية. وهكذا يجد الطفل نفسه يؤيد عصابة ونظام جائرا. افقدته كل قدرة على التفكير السليم والرؤية الواضحة، حيث تشتغل في الغلب من اجل خلق عقول نمطية. قابلة للإيحاء والاستغلال من اجل تحقيق اهداف فئة قليلة تتحكم في العالم. (فؤاد زكريا : 1978 ، 58)

نستخلص ان لعبة الحوت الأزرق نوعا جديدا من الاكتساب المعرفي والتعبير البيولوجي عبر تقنياته التي تحقق مزيدا من مكاسب الجريمة وبالوقت والكلفة وحيث تلعب وسائط اللعبة المتعددة التي يطلق عليها Multimedia دورا

كبيراً في تفسير وتحليل المعلومات وذلك باستخدامها لمزيج من عنصرين أو أكثر من النص والصور والصوت والفيديو والرسم المتحكم وبرمجيات الكمبيوتر لما يساعد على تقديم الرسائل المستمرة و الأمر الذي شكل منعطفاً جديداً لواقع الجريمة بشكل عام لتأتي هذه الدراسة مكملّة ومعززة للفهم والادراك في مجال توظيف الجريمة الالكترونية في اللعب بشكل عام . وهذا بالاجوء الى شبكة المعلومات وفق تطبيق الشبكة العميقة لموقع اللعبة، يصعب تحديد موقع مرسلها ومجهولة الشفرة عابرة للحدود تستخدم وسائط مألوفة للتواصل مجانية الكلفة سريعة التحميل، مثل تداول المادة المسموعة في تسجيلات غنائية أو خطابات إيحائية أو شرائط الفيديو المدمجة، هذه المعلوماتية تحقق جملة من المصادر المعتمدة في تحقيق منظومة إرهابية عن بعد أو برمجة عن بعد أو جريمة عن بعد. فما معنى، وهدف ونتيجة تقديم هذا الكم الهائل من مناظر العنف والهدم والطرء؟ ثم مناظر الدماء والجثث والاشلاء والجنائزات؟ ثم مناظر التجريس والإهانة والتعذيب؟ ثم مناظر الشماتة والتبلد والافتراء لمن يقومون بكل ذلك؟ ما هو العائد كل هذا الذي يعرض على طفل بريء عبر شاشات الهاتف او الكمبيوتر؟ ماهي الرسالة المراد توصيلها للأجيال من خلال مواكب القتل والعنف والإذلال.

7. عرض وتحليل نتائج الدراسة الميدانية :

1.7. خصائص العينة المشاركة في لعبة الحوت الأزرق :

جدول رقم 7-1- لخصائص العينة المشاركة في لعبة الحوت الأزرق

طريقة ممارسة		المستوى			العمر				الجنس		العينة
جماعي	فردى	الثانوي	متوسط	الابتدائي	16	15	14	10	أ	ذ	الخصائص
02	07	03	05	02	03	02	02	02	02	07	العدد

اعداد الباحث

تعليق التحليل : أعطت نتائج المقابلة النصف موجهة على عينة من الأطفال الذين شاركوا في لعبة الحوت الأزرق وعددهم 9 حالات أغلبهم ذكور ما يقارب 7 وحالتين فقط اناث ، تختلف أعمارهم ما بين 10 و 16 سنة أغلبهم في العمر 15 سنة ما يميز مرحلة المراهقة و حب الاستطلاع و اللعب و المغامرة و يستهويهم التحدي و المشاكسة يمارسونها ما بين مجموعتين و 7 حالات على فرادى تنتمي الى مؤسسات مختلفة للتعليم تابعة لولاية قسنطينة ممثلة في ابتدائيتين و خمس متوسطات و ثانويتين .

2.7. عرض وتحليل نتائج معرفة الأطفال بلعبة الحوت الأزرق :

جدول 7-2- حول استجابة الأطفال حول معرفة اللعبة الحوت الأزرق.

البند	الأسئلة	نعم	لا	اذكرها
01	هل تعرف لعبة الحوت الأزرق	09		مواقع التواصل الاجتماع ، الأصدقاء
02	ماذا تعرف عن اللعبة	09		انها لعبة التحدي مشوقة، خطيرة، تؤدي الى الانتحار. تختلف عن الألعاب الأخرى الالكترونية يشدك الحوار و كأنك في عالم اخر .

من اعداد الباحثة .

تعليق و التحليل : أعطت نتائج تعريف باللعبة للأطفال الذين شاركوا في ممارستها بالإجماع تم الوصول الى لعبة الحوت الأزرق عن طريق شبكات التواصل الاجتماعي الفيسبوك على وجه التحديد ومجموعات الأصدقاء عبر تطبيق على الهاتف، على أساس لعبة ترفيهية مشوقة تحمل في طياتها التحدي والمغامرة تؤدي الى الانتحار، تختلف عن الألعاب الأخرى الالكترونية يشدك الحوار وكأنك في عالم آخر.

3.7. عرض وتحليل نتائج خصائص ومراحل اللعبة:

تم رصد نتائج تفريغ استمارة المقابلة النصف موجهة وفقا للمحاور :

جدول 7-3- حول استجابة الأطفال حول مستويات لعبة الحوت الأزرق.

الأسئلة	الاستجابات	المج
01	الى أي مرحلة وصلت	من المستوى الأول الى السادس
مستوى الأول : تعريف بالذات	تطلب منك الصورة والمعلومات الشخصية	09
مستوى الثاني : تداعي الحر	تطرح أسئلة عن علاقتك بالأسرة وبالأصدقاء و كيف يعاملونك ، سرد الذكريات المؤلمة و الاحداث الحرجة مع الاهل والأصدقاء	09
مستوى الثالث : إذاء النفس	كتابة بشفرة حادة F54	05
مستوى الرابع : سماع الموسيقى	ان اسمع أغاني غريبة على 4.20 د من الليل	07
مستوى الخامس : قيد الحرية	عدم التكلم مع الاسرة والأصدقاء ليوم كامل الانعزال ، و اترك الحديث الداخلي بيننا	07
مستوى السادس : العنف	مشاهدة مواقع لأفلام رعب و اباحية ،	06
مستوى السابع : تعنيف الذات وإيذاءها	رسم بشفرة حادة الحوت الأزرق والاتصال بمسؤول اللعبة	02

من اعداد الباحثة.

تعليق وتحليل النتائج: أعطت نتائج استجابات الأطفال حول مراحل اللعبة بأبعادها حسب المستويات مبرزتا

السمات والملامح الأساسية للعبة بحيث اتسمت بالخصائص التالية:

لعبة الحوت الأزرق هي لعبة الكترونية ينخرط فيها اللاعبون في تحدي، محكم بقواعد معينة حيث أعطت النتائج حسب الاحصائيات اقبال الذكور اليها اكثر من الإناث ، تعتمد على ثلاث طرق رئيسية تتبعها أجهزة الكمبيوتر او الهاتف النقل للوصول العاطفية ، اما من خلال تعابير الوجه ، او نبرة الصوت ، او العوامل الفسيولوجية الطبيعية ، بحيث يمكن للكمبيوتر من خلال جمع المعطيات التي تقدمها هذه البيانات ان يتفاعل بسلاسة مع السلوك البشري ضمن برمجة الحوسبة الوجدانية حيث تتفاعل عاطفيا ووجدانيا مع المشاعر البشرية ، و ان تتعرف ما يدور بداخله من مشاعر .
(احمد ذوقارن الهنداوي ، صالح سليم الحموري الخ : 2017 ، 146)

تعتمد لغة لعبة الحوت الأزرق على علم الإحياء للوزانوف losanov suggestology و هي نظرية تعليمية متأثرة بمدرسة فرويد للتحليل النفسي خاصة مفاهيم الذات و الشعور و اللاشعور تعتمد على منهجية التأثيرات غير العقلية و تتم في اتجاهين و على مستويين ، فالاتجاه الأول هو المستوى الواعي و العاقل ، و الثاني غير الواعي و غير العاقل ، (جلال شمس الدين : 117) حيث يقول سلوبين " soloben اللغة هي النافذة التي تطل على العقل ، و ذلك من دراسة العمليات العقلية المستخدمة في اللغة ، و كذا من تعلم الكلام "

استخدمت لعبة الحوت الأزرق وسيلة التحليل النفسي للطفل ذلك بأسلوب التفرغ، فالطفل يواجه مواقف واقعية سواء كانت سارة او مؤلمة، فانه يستخدم تلك المواقف من واقعه عبر ممارسته للعبة ، ليخلق عالما خاصا به إذ يشجعه على التحدث على كل امر يخطر بباله ولو كان مؤلما ، ثم يوضع الطفل في موقف افتراضي صعب يسوده الخيال و الواقعية و يطلب منه مواجهة الاحداث في عالمه الطفولي و كانه في مواجهة لمصاعب الحياة و لإثبات صحة شجاعته و ارادته يعطي له أولى تحدي لإثبات الذات .

جدول -4-7- حول استجابة الأطفال حول خصائص لعبة الحوت الأزرق.

المج	الاستجابات	الأسئلة	
مج	صفاتها ومحتواها	بماذا تتميز اللعبة من اثارة وتشويق	02
09	انها تتحدث بلغة سهلة لكل اللهجات وليس باللغة الأجنبية حتى الامازيغية.	اللغة	
09	الصوت لرجل، وكأنك تتحدث مع شخص يراك ويراقبك ويعرف عنك كل شيء حتى عن حالتك النفسية.	الصوت	
09	الموسيقى تعطى نوع من الاستثارة والانتظار لما هو مجهول صوت الحوت الأزرق في أعماق البحار	الموسيقى	
07	صور مخلة للحياء ، و عنف ، و الجرائم مقززة تراودها الصوت الغريب للحوت و كانه يلاحقك .	الصور	
06	ترسل رسالة عليها مواقع اباحية و أفلام رعب للمشاهدة و منها للتقليد .	الأفلام	

من اعداد الباحث .

تعليق و تحليل النتائج: اتفقت نتائج استجابات الأطفال حول مميزات اللعبة من حيث اللغة و الصوت و الصورة و الأفلام و المتمثلة في الرسالة المشفرة لتكوينات نفسية و اجتماعية بالغة التنوع لما تحويه من خفايا رمزية مع ما جاء في تصريحات الضحية بوطبة وائل من ولاية ميله " في حصة الشروق الاذاعية قائلا " انه يجهل ما اذا كان يتواصل مع مسنجر او ساحر او جان و هو نفس الشعور للمفحوصين بولاية قسنطينة حيث جاء على لسانهم إحساس بعيون تراقبني، و الإحساس بوجود شخص. واللجوء الى الرقية الشرعية للتخلص منها، وهذا راجع لممارسات التنجيم تتطلب

معرفة واسعة بالحقائق الفلكية والأبراج وعلم الفراسة والاستعانة بالتحليل النفسي من خلال الحوار المطول الذي يجريه مسؤول اللعبة مع الطفل. كما أكد الراقي إمام علي نحال ان اللعبة هي سحر في طابعه الترفيهي حيث تدخل الممارسة السحرية مع الممارسة العلمية، للكشف عن كثير من اسرارها، وامام معضلة العجز عن الفهم او المعرفة وعدم القدرة على التحكم الواعي للطفل وفي قوى التي تسيطر عليه أي انه يصبح عاجزا بحيث تتم قراءة الطالع التي تحدث عن طريق أجهزة الكترونية معقدة و هو مظهر واضح لتعايش العلم و الخرافة معا. الجهاز العلمي متقدم و الهدف من استخدامه خرافي متخلف، كما تتجسد في وجود جماعات تمارس أنواع السحر(السحر الأسود) و الطقوس الغريبة في يعجزون عن فهمه التي تتحكم في مسار حياتهم ، و هي قوى لا يمكن محاربتها الا بقوى أخرى من نفس نوعها . (فؤاد زكريا : 1978، 58)

اما عن محتوى لعبة الحوت الأزرق حسب النظرية الرمزية انها تحتوي على تعويذات تكون اما في شكل حيوانات مستوحات من معتقدات روحانية قديمة و ثقافات دينية " يعتقد في الغالب انها ذات قدرات غير طبيعية ، و تكمن فيها طاقة خارقة ، و بإمكانها ان تجعلك تتواصل بالأرواح و كل واحدة من هذه الرموز تعتبر ايعاءات لما تناسب مع معتقدات المرء حيث تستخدم للتعبير عن رمز محفز للإثارة الجنسية يتضمن مفهوم التعويذات بصورة عامة دافعا شديدا او رغبة جامحة بإزاء سلوك نشاط محدد يترتب بإيعاءات جنسية في المجال السيكلوجي ، يركز هذا النوع من اضطرابات الصحة العقلية على اللجوء الى أشياء جامدة باعتبارها مصدرا يوجي بإشباع الرغبة . مما يدفع الطفل استخدام الأشياء الجامدة وإعطائها معنى جنسيا كان نتيجة لتطور مكبوت في الجانب السيكلوجي المرتبط بالجنس وهذا ما يجعله يحمل صفات ما يحمله بعض التشابه مع الوسواس القهري والقسري قائمة على تكرار واشتراط حسب ايفان بافلوف وسكينر . (علي محمد الحاج حسن : 2018)

استخدمت الصورة بأنواعها السينمائية او الحكواتية و الفتوغرافية للتصور النفسي والمعرفي والاجتماعي للطفل من ناحية التصور الاجتماعي تعتبر شكل من اشكال التفكير الاجتماعي كاستجابات كامنة ضمنية لمختلف النشاطات المعرفية بحيث يتم خلالها بإحضار الشيء او الموقف او الحدث في غياب الفعل المدرك أي إعادة عملية البناء فاستحضار الصورة شيء محسوس في العقل تستلهم تصور الطفل من إدراك او صورة عقلية يكون فيها مضمون، مرتبط بموضوع، موقف، مشهد ... من العالم الذي يعيش فيه الطفل فصورة اللعبة المستلهم من تصورات الطفل نحو اللعبة تجعل منها بناءات ظرفية صممت ضمن سياق خاص لغايات خاصة بحيث يصمم المجال الصوري للعبة انطلاقا من عدد من المعلومات التي مصدرها الوضعية والمعلومات المسترجعة من ذاكرة الطفل في شكل فعل رمزي يجمع بين النشاط الفكري والرمزي. فالصورة تعتمد على عملية التصور لا يقتصر فيها على إعادة استرجاع صورة الواقع وانما يقوم الطفل بإعادة بناء الواقع انطلاقا من خياراته ومعارفه المرتبطة بإطاره الافتراضي للعبة وهكذا يكون قد بنى النشاط العقلي والذهني خلال زاويتين هما الأبنية المعرفية والوظائف المعرفية فمعالجة الموضوعات التي تحيط به وتتميز بالتغيير والتطور مع الزمن لتفاعل الطفل مع بيئة اللعبة وبذلك يصبح الطفل امام خيارين التصور وملائمته وفق للأبنية المعرفية على شكل استجابة تتلاءم مع العالم الخارجي.

التصور النفسي هو مدى التأثير النفسي للصورة أي الفعل النفسي بمعنى النشاط التصوري و السلوك المقصود بمعنى مضمون التصور أي يصف فعل التصور طبقا للفعل العقلي اما مضمون التصور فيصف نية الفعل بمعنى السلوك الصادر عن الفعل وبذلك يتم إعادة بناء التصور لمكون مهم للجهاز النفسي وهو قابل للكرة فالحياة اللاشعورية "الخيال

الاسترجاعي التي يستلهم فيها حكايته او صورة حياتية يستعيدها من خلال صور فيها حادثة تتفاعل مع عائلته وبنية اللعبة يمر الطفل خلال المرحلة الأولى الى مرحلة العصف الذهني تترك صداها على المرحلة التي تليها وهي مرحلة الإرادة الواعية في اختيار نوع الوكيل الانتحارية وتوظيفها.

جدول 5-7- حول استجابة الأطفال للمهام الموكلة للاعبين في لعبة الحوت الأزرق.

الأسئلة	الاستجابات	المج
03	المهام التي طلبت منك في اللعبة	المج
مهمة الأولى	التنفيذ بدون رفض او تردد او تراجع كشرط	09
مهمة الثانية	يجب اكمال المرحلة بدون انقطاع كسماع الموسيقى واكمال الفلم ، مشاهدة الصور والإجابة بصدق	06
مهمة الثالثة	عدم التكلم مع العائلة والأصدقاء. والعزلة	07
مهمة الرابعة	تكرار بعض الكلمات قبل النوم او اثناء النهار في خلوة على أساس ان الحوت الأزرق معه	05
مهمة الخامسة تعذيب النفس	تعذيب النفس كقربان للحوت الأزرق والولاء له	05

من اعداد الباحثة.

تعليق وتحليل النتائج: يتضح من النتائج حسب المهمات الموكلة للأطفال اثناء اللعب بلعبة الحوت الأزرق انها تعتمد هذه المقاربة بين برمجة الكمبيوتر وبرمجة الانسان على علم القواعد التحويلية بحيث يحول مفهومنا وادراكنا للتركيب السطحي والعميق للعبارات الى أدمغتنا وبالتالي يتحكم في تصرفاتنا وسلوكياتنا. فجهاز الكمبيوتر نموذج مبتكر لكيفية عمل الدماغ قائم على مبادئ عامة للسلوك الانساني الى وضع انساق فعالة اكثر من الانسان تشترك في معالجة المعلومات كالتمثيل و الذاكرة، (كارول هاريس، ص44) فمن مزايا البرمجة العصبية اللغوية كتقنية سهلة في مجال العلاقة انها تسعى لتحقيق التواصل من نوع جيد بين الأفراد تعتمد على الثقة بين الفاحص والمفحوص، من اجل الوصول بالفرد الى الحالة التي يرغب بها. كما تعتبر البرمجة اللغوية العصبية تقنية لها القدرة على تغيير السلوك حيث يتعلم الفرد من خلالها اشياء مفيدة وينمي التعاقد الشخصي للوصول الى الهدف، من خلال نداء داخلي لإشباع حاجات داخلية عميقة فيه. ومن أحدث النظم وأكثرها فاعلية في نظام البرمجة اللغوية العصبية هو الهندسة النفسية المتحكممة في وظائف الجسم وادواته وفعاليتها وقدراته كالسلوك والتذكير والشعور واللغة وهي وسيلة التعامل مع الآخرين وبالتالي مدى تأثير وتأثر الفرد بالاتصالات التكنولوجية وتواجد الفرد ضمن العالم الافتراضي بتصميم أنظمة اتصال تركز على تفاعل العناصر الإنسانية مع التكنولوجيا.

و هذا ما جعل للعبة الحوت الأزرق سحر مبني على " الهندسة النفسية " القضية الأساسية التي تحرك أنظمة التواصل البشري بشبكة الإنترنت وفق مؤشرات نظام التمثيل للشخصية (الشخصية ذو النظام البصري ، الشخصية ذو النظام السمعي، الشخصية ذو النظام الحسي والحركي) كأداة رئيسية لتنفيذ الجريمة بالإيحاء السلبي لطريقة التفكير في ادارة

الحواس عن طريقة احدث طرق الجريمة الالكترونية باستغلال الهندسة النفسية ويكون هذا الانتهاك غير الأخلاقي لغايات محدّدة، أو ما يُطلق عليه أيضاً مسمى جرائم الإنترنت الشخصية عن طريق البرمجة اللغوية العصبية عن بعد وفق الهندسة النفسية كتقنية تحدث تغيير سريع و قوي في السلوك . ويتم ذلك بوضع صيغة لبرمجة الإنسان وفق علم القواعد التحويلية الذي يدلنا الى ان مفهومنا وادراكنا للتركيب السطحي والفكري العميق للعبارات هو الذي يحول المعنى والمعلومات الى ادمغتنا وبالتالي يتحكم في تصرفاتنا وسلوكياتنا. " (R- bandler et J- Grider :1982)

الا ان تفسير اللعبة وفق النظرية الاجتماعية تعتمد اللعبة على المخيال الاجتماعي حتى تتحكم في سلوك الفرد والمجتمع وتترك اثارها في الملكات النفسية كالة ترتبط بكل من الصورة والادراك الحسي بحيث يتأثر الأطفال او الافراد بالمجتمع الديناميكي الافتراضي ومكونات المخيال الاجتماعي الرمزية والتاريخية و الدينية و الأسطورية، حيث اثبتت سلسلة والعديد من البحوث في ان المخيال يآثر على ميكانيكية التفكير فيحركها او يعطلها ويدفع بالطفل او الفرد الى اتخاذ مواقف وافعال لا يستند الى تحليل عقلائي أحيانا، فالبطل لهذه اللعبة قد يفضل الانتحار او رهينة يتأثر بالمخيال وتشير إلى أن فكرة الشخصيات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية تنمي الانفصال عن الحياة الواقعية لدى الأطفال، إذ تقودهم إلى التعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية في حياتهم، مما يولد الكثير من التحدي والعنف والتوتر والعراك الدائم مع محيطهم. حيث أعربت الدكتورة نيللي أن الألعاب الإلكترونية تساهم في زيادة الانفصال الأسري، كما تصنع أطفالا أنانيين يفكرون بإشباع حاجاتهم من الألعاب فقط، دون أن ينتبهوا إلى وجود من يشاطرهم اللعب، فتحدث كثير من المشكلات بين الأشقاء على دور اللعب، بعكس الألعاب الشعبية التقليدية التي تتميز بأنها ألعاب جماعية.

جدول 7-6- حول استجابة الأطفال الجانب المظلم والمخيف في لعبة الحوت الأزرق.

الأسئلة	الاستجابات	المج
04	الجانب المظلم في اللعبة	المخيف والذي يراودك الى الان وغير مفهوم
السر الأول	الموسيقى وصوت الحيتان في الأعماق	09
السر الثاني	صور العنف والاعتداء الجنسي، و اكل لحم البشر والقتل بأبشع صور التعذيب و خدش الحياء .	07
السر الثالث	الظلام الحالكة والانتظار .	09
	الابتزاز والاذلال والتهديد يلاحق بدون انقطاع	05
السر الرابع	تردد تعويذات غير مفهومة تخاف حتى ان تذكرها الان لعدد لا متناهي في الليل والنهار.	05
السر الخامس	رغم الألم الذي تعاني منه الانك لا تستطيع انسحاب	05

من اعداد الباحثة

تعليق وتحليل النتائج: صرح الأطفال بصعوبة عن الجانب المظلم للعبة لما سببته من صدمة نفسية جعلتهم غير قادرين على الإجابة مع ابداء مقاومة شديدة عند سرد الوقائع. وهذا راجع الى ان لعبة الحوت الأزرق ذات محركات عصبية وروحية ونفسية وفكرية حيث تستوعب حياة الطفل وحركاته بعينين مفتوحتين، وتحسسه وتشمه بكل الحواس

الإنسانية وتخترق بصيرة الوعي والقلب معا، تتطلع الى ما قبل الشعور وبعده وصولا الى السير الطاقوي الإبداعي والإنساني الذي يزخر به عالم الطفولة العميقة. فاللعبة لها فاعليتها السحرية التحويلية للشخصية الإسلامية نحو الأداء الانتحاري او السلوك الاجرامي، تستند على مبادئ و تطبيقات علم النفس الهامشي parapsychologie و هو مزيج ما بين العلوم الإنسانية و العلوم الدقيقة مجاله متعدد الاختصاصات مطبقا مناهج علم النفس انتقلت بموجها العديد من المحاولات نحو البحث في حقول التأثير و البرمجة بالوسائل النفسية و ما فوق النفسية البرابسيكولوجي عبر استغلال اخر ما توصلت اليه أبحاث الدماغ و تسخير أدوات الجيل الرابع من وسائل الاتصال و الاعلام و المعلومات ، حيث تؤكد الأبحاث وجود تأثيرات حقيقية على المشاهد للتكنولوجيا من خلال حلقات رباعية مترابطة حيث تدخل نطاق المدرسة السلوكية التي تركز على عقيدة تقول ان صناعة بيئة محددة تحمل منظومة من القيم سيعطي نتائج محددة من السلوكيات " تلك البيئة يتم صنعها بمساعدة علوم البرمجيات اللغوية و علوم الاعصاب و الباراسيكولوجي و نشرها عبر منجزات تكنولوجيا الاعلام و الاتصال التي بلغت ذروتها في العقدين الأخيرين (على الوردى: 2008 ، 86)

و الملاحظ من سيناريوهات الضحايا على مختلف اجناسهم واديانهم وانتماءاتهم تجاوزه اللعبة الحدود الجغرافية والثقافية، حيث لم يكن هناك عائق في التواصل ما بين اللغات و اللهجات (روسي ، عربي، فرنسي ،انجليزي ،امازيغي) وهذا لأنها مبنية على تقنية البرمجيات الذكية وهندسة المعرفة والانسان الافتراضي والواقع الاصطناعي وكذلك على نظام الخبرة وفق قاعدة معارف (الخلفية المعرفية، المهاراتية والوجدانية، تاريخية الثقافية والاجتماعية). وتعتمد على أساليب المحاكاة تأخذ مجال كبير من مجاله الفكري للحيل اللاشعورية بحيث يستلهم فيها حكاية او صورة حياتية يستعيدنها من خلال صورة فيها حادثة تتفاعل مع عائلته وبيئة اللعبة، يمر خلالها الطفل من المرحلة الأولى الى مرحلة العصف الذهني تترك صداها على المرحلة التي تليها وهي مرحلة الإرادة الواعية في اختيار نوع الوسيلة الانتحارية تجارية وتوظيفها . وفقا لنظامين هما:

-نظام البرمجيات الذكية وهندسة المعرفة والانسان الافتراضي والواقع الاصطناعي

-نظام الخبر وفق قاعدة معارف (خلفية معرفية مهارتية وجدانية ثقافية واجتماعية). (محمد على الشرقاوي

:2011، بتصرف)

تمت عملية تخطيط منهجية وفنية ونظامية لتلبية التفاعلات المتعددة بين المحتوى والوسائل والطفل والملقب والسياقات الموقفية محددة 50 مستوى لتحقيق عدة اهداف منها إعادة بناء سلوك الطفل وفق النظرية الارتباطية المعرفية حسب ما صرح به فيليب بوديكن Philip Boudeikin بالتخلص من الأطفال عديبي الفائزة بالاغتيال الافتراضي اما الموت بالانتحار او فقدان مفهوم الطفولة. ومنه نستنتج ان اللعبة لها عدة أوجه وتصورات عديدة تختلف في المحتوى ومستوى البناء والتوجه العام للتحليل النفسي وحسب الثقافات الاجتماعية للمخايل الاجتماعي حتى تتحكم في سلوك الفرد وتترك اثارها في الملكات النفسية. ومنها الإستيلاء على إرادة الإنسان وسلبه شخصيته مما يجعله يقوم بسلوكيات لاإرادية يخططها وينظمها الجاني ووقوع الضحية تحت ضغط التهديد والتخويف والترجيع إذا لم يقوم بما امر به. حيث تتم في هذا النطاق جرائم الملاحقة عبر شبكة الانترنت باستخدام البريد الالكتروني او وسائل الحوارات الانية المختلفة على الشبكة. وتشمل الملاحقة رسائل تخويف ومضايقة، وتتفق مع مثيلاتها في رغبة التحكم في الضحية، وتتميز عنها بسهولة إمكانية اخفاء هوية المجرم علاوة على تعدد وسهولة وسائل الاتصال عبر الشبكة، الامر الذي ساعد في تفشي هذه الجريمة.(الياس بن سمير الهاجري، 2006، ص 58)

جدول 7-4- حول استجابة الأطفال حول الأثر النفسي والسلوكي الذي تركته اللعبة .

المج	الاستجابات	الأثر النفسي والسلوكي على الطفل	
09	الشعور بالخوف من المجهول وعدم الاطمئنان.	الشعور الذي راودك و انت تلعب بها	
09	في الليل يراودك شعور بالخوف		
09	تتردد الموسيقى في الاذن وهو صوت الحوت الأزرق في أعماق البحار.		
08	القلق مزمن، اضطراب ، الإحساس بوجود شخص .		
05	بمحو التطبيق	كيف تم تخلص من هذا الشعور	
04	قراءة القرآن والصلاة		
04	النوم مع امي		
03	تم الغاء التطبيق من الموقع		
04	الرقية الشرعية بعد ما وصلت الى حالة مرضية		
09	هذه اللعبة خطيرة وتستحوذ على عقل ونفسية الفرد وخاصة أصحاب الشخصيات الضعيفة. تراودك هلوسات، وصور تشوش عقلي، كوابيس، حالات من التيه. إحساس بعيون تراقبني	ماذا تحس الان بعد مشاركتك للعبة	
09	الصداع النصفي للرأس التبول اللاإرادي، اضطرابات النوم ، رفض الحديث عن الموضوع ، اكتئاب ، و الانطواء او العزلة ، شديد الانفعال بدون سبب ، الاغماء الالم بالمعدة .	ماذا تغير في نفسك او في سلوكياتك	

اعداد الباحثة

التعليق و التحليل : على الرغم من اقلاع بعض اللاعبين عن ممارسة اللعبة في المراحل الأولى الا ان ظهر عدة امراض جسمية مرادها نفسي كالضعف العام ن نقص الطاقة الحيوية ، توتر العضلات ، التعب ، الصداع ، العرق و ارتعاش الأصابع ، شحوب الوجه ، سرعة في نبضات ، القلب ، الدوار ، الغثيان ، الجفاف الفم و الحلق ، فقدان الشهية ، اضطراب النوم ، ارتفاع ضغط الدم ، اضطراب النفس ، ضيق الصدر ، عسر الهضم ، و الام المعدة ناتجة عن اضطرابات نفسية برودة الأطراف ، وفقدان الشهية و الخوف الشديد ، توقع الأذى و المصائب ، عدم القدرة على الانتباه و الإحساس ، دائما يتوقع الهزيمة و العجز و الاكتئاب ، القلق العام ، العصبية ، توهم المرض ، سوء التوافق ، ضعف التركيز ، شروذ الذهن ، الخوف من الموت ، (Deborah et samuel:2005,18) حيث تركت اثار جانبية في الطفل رواسب تبقى اثارها الى سن متقدمة في الكبر، ويمكن كذلك لأنماط السلوك التي تكونت في الصغر ان تستمر في الكبر، تتطلب بعض الحالات التي تثير قلقا مشتركا اهتماما خاصا، لاسيما الصحة العقلية والنفسية. حيث ظهر أمام ملامح المستجوبين صدمة نفسية

جعلتهم غير قادرين على تذكر اللعبة مع ابداء مقاومة شديدة عند محاولة سرد وقائعها وهذا دليل ان الحوادث قوية، مؤذية، ومهددة للحياة، تحتاج لمجهود غير عادي لمواجهته والتغلب عليه ينم عن تجربة أدت الى اثر حاد نتيجة، رعب، قلق، خجل، الم نفسي. تنتج عنها اضطرابات نفسية تظهر في شكل كوابيس وأحلام. و يفسر هذا ان العقل البشري يستقبل معطيات و مواد ورسائل عن طريق وسائل الاتصال المختلفة بمعدل يصل لمليون Beta في الثانية الواحدة، يدخل منها الى الوعي نسبة قليلة جدا قد تقل عن 10 % في حين يذهب القسم الباقي 90 % الى اللاوعي محدثا اثاره البطيئة عبر عمليات التأثير و اليات الإتصال و التفاعل بين اللاوعي في أروقة وعوالم العقل الباطن (علي الوردي : 2008 ، 89) و يبقى هاجس الصور و الأصوات المتكررة لتأثيرات صوت الحوت الأزرق في اذهان الأطفال و التي تدعى " أصوات الصمت من ذكريات قائمة الان " مثل الغموض ، و الخصوصية و الالتفات الى شيء واحد او شخص واحد في لحظة بعينها " .

8-الخلاصة:

تحدث Macro Edizioni في كتابه المعنون " التلاعب النفس عصبي عن " الجانب المظلم للنظام العالمي الجديد " 2011 وبطريقة هامشية، تحدث عن «التحكم بالعقل». الموضوع الذي يكمن وراء المعرفة العلمية الخاصة بعمل الدماغ والنفسية، والوسائل والطرق التي تتأثر بها حياة الملايين من الناس وتكييفها من الصباح إلى الليل، حتى ... في أحلامهم. فالتعامل مع هذا الأمر مهمة صعبة، كما أنه من الصعب قبول هذه المعرفة لمن لا يزال فاقداً للوعي، لان وراء إزالة الغموض الرسمي، حدث التلاعب بالجمهير وتم تعزيزه بشكل كبير في الماضي واليوم يُمارس بانتظام في كل مجال: اقتصادي، مالي، سياسي، إعلامي، إعلاني، ديني، صيدلاني، تعليمي، روحي، إلخ. من وجودنا. Macor Della Luna Et. (Paolo Cioni : 2012 ; p22) اين تجاوز الأنترنت خطورة التلفزيون كآلية للتلاعب بالعقول، إذ ساهم في صنع الأوهام وإستلاب الفكر وتشويه مرجعيات الطفولة فقد وقع العديد من الأطفال ضحية الاستهلاك غير الموجه لمختلف برامجهم من أفلام وألعاب تسلية وصور فاضحة نتيجة لغياب الرقابة الأسرية، والتي قادتهم تدريجيا إلى الولوج في عالم الانحرافات. ونظرا للانفجار المعلوماتي أو ما يعرف بالحدثة المتقدمة. اين تطورت الظاهرة الاجرامية في العصر الحديث تطورا ملحوظا و مذهلا سواء في اشخاص مرتكبها او في أسلوب ارتكابها و الذي يتمثل في استخدام اخر ما توصلت اليه العلوم التقنية و التكنولوجيا و تطويعها في خدمة الجريمة من وسيلة تسلية الى جريمة إنتحارية يعجز العقل السليم عن تصورها بحيث انتشرت في الآونة الاخيرة لعبة بين الأطفال والمراهقين في مختلف أنحاء العالم المدعوة با لعبة الحوت الأزرق التي تبدو مثل لعبة بسيطة ولكن للأسف اللعبة تستخدم أساليب نفسية معقدة للتأثير على الحالة النفسية وتدهور ايضا الاجتماعية وايضا تعرض على الانتحار وقتل النفس تأخذ اللعبة اسمها من ظاهرة انتحار الحيتان الزرقاء. من خلال تصميم محكم متعدد الوسائط ومناسبة لكل مفهوم او جزء من المحتوى، والمتمثلة في الصور الشاشة او المتحركة ولقطات الفيديو، والخطوط المختلفة والسمعية والموسيقية، إذا روعي التكامل بينما واستخدامها بشكل وظيفي حسب الحاجة أي تنبيه معظم حواس الطفل لاستقبال المادة الإعلامية التلقينية. امام انعدام الرقابة الوالدية ومجانية تحميل. فلطالما اعتبر الإدمان على الأنترنت بصفة عامة و على الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة خطرا داهما في المقام الأول إذ شكل تهديدا وجوديا على حياة الطفل والمراهق وذلك بانتهاج سلوكيات غير سوية وارتكاب أفعال عدوانية وعنيفة تؤدي إلى اهتزاز شخصياتهم وسقوط القيم بصورة مروعة وتدخلهم في دائرة فقدان الحس الاجتماعي والتمهيش الثقافي و التدمير العقلائي نتيجة لجوانبها الخفية التي تحملها في طياتها، (لكحل هدى : 2014 ، 04) في الوقت التي تحاول مختلف مؤسسات

المجتمع الرسمية وغير الرسمية في بناء الفرد وفق منوال مبادئ ومعايير مجتمعه السائدة والمتماشية و الثورة المعرفية المتضمنة لكل أنماط الفكر و الإبداع و التطور في شتى الميادين، وإيجاد حلول وقائية وعلاجية بضمان التكفل النفسي والاجتماعي وتعزيز الثقة بالذات لضحايا هذه الشبكة العنكبوتية. فيجب على العلم ان يلتفت الى الروح من اجل معنى الحياة و البحث في الالية صحيحة في التعامل مع القضايا الأخلاقية ذات الصلة بتكنولوجيا المعلومات .

- المراجع:

1. الأحمد امل و منصور على : 2018 " سيكولوجية اللعب " منشورات جامعة دمشق ، سوريا .
2. أحمد ذوقان الهنداوي ; صالح سليم الحموري ; رولا نايف المحايطة: 2017 "استشراف المستقبل وصناعته ما قبل التخطيط الاستراتيجي ...استعداد ذكي " قنديل، دار الطباعة والنشر قنديل -دبي، دولة الامارات العربية المتحدة.
3. أحمد عبد الله الأحمد، ماجدة احمد عمر، امجد هديب: 2017 " الاخلاقيات الرقمية و الحداثة في التواصل الإنساني": المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية، المجلد 10 العدد 2، عمادة البحث العلمي، الجامعة الاردنية.
4. جلال شمس الدين: 2018 " علم اللغة النفسي " مناهجه و نظرياته و قضاياها، توزيع مؤسسة الثقافية الجامعية اسكندرية - مصر.
5. دورية شهرية عالمية للعلوم: 2015 "الطبيعة nature" ألعاب العقل ، مالك عبد العزيز للعلوم و التقنية ، السنة الرابعة / العدد 39 ، المملكة العربية السعودية .
6. سوزان غريفييلد : 2017 " تغيير العقل كيف تترك التقنيات الرقمية بصماتها على ادمغتنا " , ترجمة إيهاب عبد الرحيم علي ، المجلس الوطني للثقافة و الادب ، سلسلة علم المعرفة – الكويت .
7. على الشرقاوي: الذكاء الاصطناعي والشبكات العصبية " ضمن سلسلة علوم وتكنولوجيا حاسبات مطابع المصري الحديث.
8. على الوردي: 2008 " خوارق اللا شعور، الوراثة للنشر. ط2.
9. على محمد الحاج حسن: 2018 " الحب الناعمة الأسس النظرية للمركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، ط 1 العتبة العباسية – المقدسة.
10. على محمد الحاج حسن: 2018 " الحرب الناعمة الأسس النظرية وتطبيقاته " للمركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، العتبة العباسية – المقدسة –
11. فؤاد زكريا: 1978 " التفكير العلمي " سلسلة كتب ثقافية شهرية يصدرها المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الآداب " علم المعرفة " – الكويت .
12. كارول هاريس (2005) مذكرة العلاجات النفسية بالبرمجة العصبية اللغوية الآن أكثر سهولة ، مكتبة جرير .
13. لكحل هدى : 2014 " الصدمة النفسية عند ضحايا الصدمة الدماغية " رسالة ماجستير ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، جامعة سطيف ، الجزائر .

14-Arco D'Ella Luna Et Paolo Cioni : 2012 "Apprenez à défendre votre liberté mentale " Neuro- esclaves "Techniques et psychopathologies de la manipulation politique, économique et religieuse, 2e Édition MACRO. France.

15-Bandler et J- Grider: 1982, Refining: NLP and the transformation of meaning repeals press.

16-Deborah et Samuel :2005 " childhood anxiety Disorders-Amide to Research et treatment, printed in the united states of America, New York; published in Great Britain by Routledge, Taylor et Francis group.

17-Gérard Pirlot : 2001 " violences et souffrance à l'adolescence "psychopathologie, psychanalyse et anthropologie culturelle ; collection psychologiques. Edition –l'harmattan.

-Myers; Emily :2012"a cause study of Young children s Play university of Arkansas, Fayetteville, scholar work@uarkM

19-Williams, kevin :2003 "Understanding Media Theory is an accessible introduction" Publisher: London : Arnold ; New York : Distributed in U.S.A. by Oxford .

كيفية الاستشهاد بهذا المقال حسب أسلوب APA :

سليمان صبرينة (2024) بين التحدي والانتحار لعبة ، مجلة تطوير العلوم الاجتماعية، المجلد 17 (العدد 01)، الجزائر : جامعة زيان عاشور الجلفة، ص.ص 44-62.