

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري
-لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجاً-

Electronic games and their relationship to the spread of the phenomenon of suicide among children and adolescents in Algerian society: The Blue Whale Challenge as a model

جميلة قادم^{*}، لامية طالة²

¹ جامعة الجزائر 3 (الجزائر)، dkadem72@gmail.com

² جامعة الجزائر 3 (الجزائر)، lamia.tll@gmail.com

Kadem Djamila^{1*}, Lamia Talla².

¹ University of Algiers 3 (Algeria)

² University of Algiers 3 (Algeria)

تاريخ الاستلام: 2021/07/25 تاريخ القبول: 2022/02/10 تاريخ النشر: 2022/04/15

ملخص:

حاولنا في هذه الدراسة التحليلية، تسليط الضوء على العلاقة القائمة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها وانتشار ظاهرة الانتحار في المجتمع الجزائري بين فئات الأطفال والمراهقين، وهنا تعد لعبة «الحوت الأزرق» والتي تعرف بـ «لعبة الانتحار» النموذج الصارخ لهذه الألعاب التي دفعت بالعديد من الأطفال المراهقين في الجزائر إلى إزهاق أرواحهم لهذا ارتأينا التركيز على لعبة تحدي الحوت الأزرق كعينة من الألعاب الخطيرة القاتلة المؤدية للانتحار. كما سعت الدراسة الراهنة إلى توضيح خطورة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، التي تحض على العنف والقتل والانتحار ومحاولة حماية الأطفال من الإدمان على هذا النوع من الألعاب الإلكترونية، وتوعية الأولياء ومؤسسات المجتمع المدني بضرورة مراقبة استخدام الأطفال للأجهزة الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الانتحار، الألعاب الإلكترونية، لعبة التحدي الحوت الأزرق، الأطفال والمراهقين، المجتمع الجزائري.

Abstract:

Algerian society was shaken by many victims who committed suicide because of this game. Families began to worry about the death, of their children in addition to attempts of suicides that failed. So the talk about the Blue Whale Challenge game spread and many suicides were attributed to children and adolescents. Algerian researchers studied the relationship between electronic games and addiction to them and the spread of suicide in children and adolescents, especially the "blue whale" game, which is known as the "suicide game", it is the blatant example of these games that have prompted many Adolescent and children in Algeria to lose their lives. We decided to focus on the Blue Whale Challenge as a sample of the dangerous and deadly games that lead to suicide.

Keywords: Suicide, Electronic Games, Blue Whale Challenge Game, Children and Adolescents, Algerian Society.

^{*} المؤلف المرسل.

مقدمة

حققت الإنترنت قفزات كبيرة في السرعة ليواكب الطلبات المتزايدة على استخدامه التي شهدتها في السنوات الأخيرة، خاصة مع الانتشار الواسع الذي حققته الأجهزة الذكية المحمولة بنوعيتها، هواتف كانت أو ألواحاً. أسهم هذا التطور في الأجهزة وبرامجها في ولادة جيل جديد من ألعاب الفيديو مختلف بصورة جذرية عما سبقه من ألعاب في العقود السابقة.

فعرفت الألعاب الإلكترونية انتشاراً واسعاً في الآونة الأخيرة خاصة بين أوساط الأطفال والمراهقين، حيث بينت العديد من الدراسات والأبحاث بأن الأطفال والمراهقين يمشون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقات طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمشونها في التعلم المدرسي. وقد أصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الإنترنت.

يعد موضوع الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، من المواضيع الخطيرة والتي حظيت باهتمام العديد من الباحثين والمختصين في كافة المجالات، حيث أفادت العديد من الدراسات الحديثة بأن الإدمان على هذه الألعاب ظاهرة انتشرت، وما زالت في ظل وتيرة التطور التكنولوجي، وتنافس شركات هذه الألعاب على توفيرها في مختلف التقنيات الحديثة.

ومن أجل زيادة التشويق والإثارة على هذه الألعاب الجديدة عملت الشركات المصنعة على إضفاء الروح الجماعية عليها، وفتحت قنوات التواصل بين اللاعبين، سواء كانت الصوتية أو الكتابية، على عكس ما سبقها من ألعاب، والتي كانت تتسم بالعزلة والانفراد. لكن رغم ما دُكر فقد ظهرت مجموعة ألعاب ظاهرها فيه الترفيه، وباطنها يُخفي الخطر العظيم، وغالباً ما تستهدف هذه الألعاب شريحة المراهقين والأطفال بشكل خاص. لهذا أصبحت تؤرق الألعاب الإلكترونية التي تحض على العنف والقتل والانتحار، والمنتشرة بين الأطفال والمراهقين من الشباب والفتيات الأسر بل والدول، بعد تزايد حالات القتل والانتحار في العالم، ما يستوجب الانتباه للمشكلة والتصدي لها بشكل حازم وسريع، خاصة أنها تفترس عقول ممارسيها من الأطفال والمراهقين.

وقد لاحظنا في الآونة الأخيرة لجوء الأولياء إلى اقتناء الوسائل الإلكترونية والألعاب لأطفالهم ظناً منهم أنهم يقومون بحمايتهم من مخاطر وآفات المجتمع المنتشرة في الجزائر والهدف الأول وراء ذلك هو توفير أشكال متعددة للتسلية والترفيه لكن للأسف أن دخول عالم الإلكترونيات إلى عالم الأسر الجزائرية بات يدق ناقوس الخطر لما يسببه من أضرار نفسية وجسدية وخيمة تصل إلى حد الموت.

إن إقبال الأطفال على الانتحار في المجتمع الجزائري يظل أمراً نادراً رغم ارتفاع عدد الحالات مؤخراً، مقارنة مع الشباب والكبار.

شهدت الجزائر في الآونة الأخيرة انتشاراً مذهلاً للألعاب الإلكترونية العنيفة التي باتت تحتاج أغلب البيوت وتشكل خطراً كبيراً على الأطفال، ومن أخطرها لعبة تحدي الحوت الأزرق حيث تعد هذه اللعبة من أخطر الألعاب الإلكترونية في العالم، إذ تسببت في وقوع العديد من الأطفال والمراهقين في فخ الانتحار تنفيذاً لأوامر اللعبة وقد أثارت هذه اللعبة جدلاً واسعاً على مواقع التواصل الاجتماعي، خاصة بعد وقوع ضحايا لها.

وتأسيسا لما سبق، ارتأينا في هذه الدراسة أن نسلط الضوء على ظاهرة الانتحار التي بدأت تعرف انتشارا بين أوساط الأطفال والمراهقين بسبب الإدمان على الألعاب الإلكترونية، حيث أفادت البحوث والدراسات النفسية التي أجريت في هذا الإطار أن الألعاب الإلكترونية تحمل الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية و النفسية و العقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام، وذلك لما تفرزه الكثير من الألعاب الإلكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة، إذ أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق.

وتعلم هذه الألعاب الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات التنمر والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، إذ أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يتمم الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

استعمال الأطفال القصر للإنترنت ظاهرة استفحلت في المجتمع الجزائري و مست شريحة واسعة من القصر، حيث باتت تهدد حياتهم، و تسبب لهم أمراضا نفسية. لذا الكثير من علماء علم النفس يلقبون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها من بين أحد الأسباب التي تؤدي إلى ظهور بعض الاضطرابات السلوكية والمشاكل عند الأطفال (تامي، جعفر، 2019: 88)، أهمها وأخطرها على المجتمع ظاهرة الانتحار

ومن أهم هذه الألعاب على سبيل المثال لا الحصر، لعبة تحدي الحوت الأزرق، ولعبة مريم المخيفة، وغيرها من الألعاب القاتلة، التي أخذت حيزا واسعا من الشهرة في العالم، لكثرة ضحايا هذه الألعاب. وأصبح الأمر في قمة الخطورة عندما أصبح الطفل يغلق باب غرفته، وتتاح له كل الوسائل الرقمية من الكمبيوتر، لوحة رقمية خاصة به، وهاتفه الذكي، لاستخدامه في الحديث والدردشة مع أشخاص افتراضيين غرباء، خاصة أن هذه الألعاب تجعل الطفل يتواصل مع مجهولين وهم الميسرين لها وغالبا ما تصل الطفل رسائل منهم يتم من خلالها استدراجه، مع غياب تام لرقابة الأهل.

لأسباب السالفة الذكر، ارتأينا في هذه الدراسة التحليلية أن نتعرض بالتفصيل للعبة تحدي الحوت الأزرق، نظرا لشيوعها وانتشارها بين الأطفال والمراهقين بين 12 و 16 سنة وأيضاً لخطورتها، فانتشر الحديث عن لعبة تحدي الحوت الأزرق ونسبت العديد من حالات الانتحار لدى فئة الأطفال والمراهقين

حيث اهتز المجتمع الجزائري بوقائع أول ضحية "عبد الرحمان" البالغ من العمر 11 سنة في نوفمبر 2017 حيث أقدم على الانتحار في غرفته شنقا، كما شهدنا عقب ذلك وقائع 13 حالة انتحار مراهقين بسبب هذه اللعبة اللعينة التي بدأت تقلق العائلات جراء الموت الذي أضحى يترصد أبناءهم، ناهيك عن حالات الانتحار التي باءت بالفشل. حيث دق مسؤولون في الجهاز الأمني في الجزائر و مختصون في علم الاجتماع ناقوس الخطر حول مخاطر استعمال الإنترنت على الأطفال و القصر، في ظل انتشار ظاهرة الحوت الأزرق، الذي قال عنه مختصون في أنه يدخل ضمن الجرائم الإلكترونية.

ومن جهته أكد الدكتور محمد زيان باحث في علم الاجتماع ، في محاضرة قدمها بعنوان: "المقاربة السوسيولوجية لخطر الإنترنت على الأطفال"، حيث تطرق إلى موضوع الساعة و الظاهرة التي عرفتها سنة

2017 المتعلقة بمخاطر لعبة الحوت الأزرق، حيث قال إن المجتمع الجزائري و منذ 30 سنة من دخوله عالم التكنولوجيا، لم يعرف ظاهرة مثل هذه، لاسيما و المؤشرات تلوح بانتهاء المجتمع و اندثاره كليا في المراحل القادمة، و ما يمكن توقعه في المستقبل. (عيش، 2017: <https://www.altahrironline.dz>)

وبناء على ما سبق، جاءت إشكالية دراستنا على النحو التالي: كيف تساهم الألعاب الإلكترونية عموما ولعبة تحدي الحوت الأزرق بصفة خاصة، في انتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري؟ وللإجابة على الإشكالية المطروحة اعتمدنا على التساؤلات التالية:

- ✦ ما هو مفهوم الانتحار والسلوك الانتحاري؟
- ✦ ما هو مفهوم الألعاب الإلكترونية وما هي أهم سلبياتها؟
- ✦ ما هي لعبة تحدي الحوت الأزرق وخصائصها ؟
- ✦ ما هي أسباب إقبال الأطفال والمراهقين للعبة تحدي الحوت الأزرق في المجتمع الجزائري؟
- ✦ ماهي تطبيقات لعبة تحدي الحوت الأزرق وطريقة تأثيرها وتحديدها لعقول الأطفال والمراهقين؟
- ✦ هل الإدمان على لعبة تحدي الحوت الأزرق يؤدي فعلا إلى انتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في الجزائر؟

✦ ماهي الطرق والآليات التي ينبغي إتباعها لحماية الأطفال من لعبة الموت المعلوماتي؟ وللإجابة على الإشكالية الدراسة وتساؤلاتها، سنعالج هذا الموضوع من خلال المحاور التالية:

المحور الأول: خاص بالإطار المفاهيمي المتعلق بظاهرة الانتحار والسلوك الانتحاري.

المحور الثاني: مدخل عام حول الألعاب الإلكترونية.

المحور الثالث: متعلق بالدراسة التحليلية للعبة تحدي الحوت الأزرق وعلاقتها بظاهرة الانتحار لدى

الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري.

● **أهداف الدراسة:** تسعى الدراسة الراهنة، إلى إبراز العلاقة القائمة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها وانتشار ظاهرة الانتحار في المجتمع الجزائري بين فئات الأطفال والمراهقين. كما تصبو إلى توضيح خطورة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، ومحاولة حماية الأطفال من الإدمان على هذا النوع من الألعاب، وتوعية الأولياء ومؤسسات المجتمع المدني بضرورة مراقبة استخدام الأطفال للأجهزة الإلكترونية.

● **أهمية الدراسة:** تتجلى أهمية الدراسة في الموضوع بحد ذاته حيث تحتوي على شقين أساسيين ومن خلالهما تتحدد أهمية الدراسة:

✦ **الشق الأول:** خطورة موضوع الانتحار، حيث يحتل مكانة متميزة في قائمة الموضوعات البحثية، ويلقى اهتماماً كبيراً على المستويين المحلي والعالمي، نظراً لتداعياته الخطيرة، اجتماعياً واقتصادياً على الأفراد والمجتمعات.

✦ **الشق الثاني:** هو خطورة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وتأثيراتها النفسية والاجتماعية والاقتصادية على الأفراد والمجتمعات وخاصة الأطفال والمراهقين.

ومن خلال المتغيرين السابقين يمكن أيضا أن نضيف العلاقة الموجودة بينهما، وهنا تكمن أهمية البحث في إبراز العلاقة الموجودة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظاهرة الانتحار في فئة الأطفال والمراهقين. بالإضافة إلى إثراء التراث البحثي في هذا المجال في ظل قلة الدراسات، التي ربطت بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والانتحار في الجزائر.

● **منهج الدراسة:** تُعد هذه الدراسة من البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير ظاهرة معينة أو موقف معين وتحليلها ووصفها وتصوير خصائصها، بهدف الحصول على معلومات كافية ودقيقة عنها ولا تقف عند حد جمع البيانات، لتفسير وذلك من خلال فهم العلاقة الموجودة بين متغيرات الدراسة. سنحاول في هذا الجزء من الدراسة توضيح العلاقة الموجودة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وانتشارها بين المراهقين والشباب، وظاهرة الانتحار في المجتمع الجزائري. وسنركز على لعبة تحدي الحوت الأزرق كنموذج للدراسة من حيث تعريفها ونشأتها وخصائصها وتطبيقاتها وطريقة تأثيرها وتخديرها لعقول الأطفال والمراهقين. تندرج هذه الدراسة إذن، ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الواقع والظاهرة الاجتماعية من خلال توجيهنا الميداني في دراسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار بين الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري.

1. تعريف الانتحار: الانتحار هو فعل واعٍ ومحرر لقتل النفس ويصدر من نفس الشخص يكون إرادياً لتحرير نفسه من الضغوطات التي يواجهها، فنجد بعض حالات الانتحار تحدث من اعتبارات دينية وأخلاقية وذلك للهروب من العار لكيلا يكون عبأ على الآخرين ومن جهة أخرى تسيطر عليه صراعات لم يتمكن التحكم فيها، فتجدهم غير قادرين على الانسجام مع حياتهم وإيجاد معنى لها. هو كل فعل يقوم به صاحبه لقتل نفسه بنفسه مع نية مقصودة وتصرف معتمد ويكون هذا الفعل واعياً ومحرر لوضع حد أو نهاية لحياته (الجيش، 1990: 23).

عرف "دوركيم" الانتحار بأنه: "كل حالات موت التي تنتج بشكل مباشر أو غير مباشر من فعل سلبى أو إيجابى ينفذه الضحية نفسه وهو يعرف أن هذا الفعل يصل به إلى هذه النتيجة أي الموت" (Durkheim, 1960: 05).

هذا الأخير نتيجة لحدث أو عامل واحد إنما يحدث نتيجة لتضافر مجموعة من العوامل البيولوجية النفسية والاجتماعية، وأن الأساس في أي استجابة فعالة للوقاية من الانتحار هو تحديد عوامل الخطر المؤدية إليه. وتؤكد الدراسات النفسية على أن الانتحار هو المسار الأخير في نعش الصحة النفسية والعقلية، ويأتي في الدرجة الخامسة والأخيرة في تصنيف خطورة المرض النفسي.

وقد ركزت البحوث النفسية التي تناولت مشكلة الانتحار، من حيث كونها عملية نفسية-انفعالية وجدانية، وإن مهدت لها وأعانت على حدوثها وبروزها الظروف والأوضاع البيئية والاجتماعية والثقافية، تلك العملية التي تنشأ وتختمر وتنمو في السلوك الباطني للإنسان، حتى تبلغ العملية ذروتها ويكون السلوك نهايتها في فعل الانتحار ذاته (الرشود، 2006: 45).

1.1 بعض المصطلحات المرتبطة بالانتحار: من خلال المناقشة السابقة لتعريفات الانتحار التي برزت عدة مصطلحات نرى أن من الأهمية بمكان الإشارة إلى تحديد لها على النحو التالي:

✦ **الشروع في الانتحار:** هو مصطلح قانوني في المقام الأول يقصد به اتخاذ التدابير لتنفيذ الفعل (الانتحار) دون بلوغ الموت، ومن ثم فالاتصال غير المنتهي بالموت هو (شروع) والفاعل (شارع في الفعل) أي حاض فيه شروعا.

✦ **المحاولة الانتحارية:** مفهوم نظري عام يستخدم عندما تكون الإشارة عامة إلى الانتحار والشروع فيه، وهذا يعني أن مفهوم المحاولة ينسحب نظريا على الانتحار الفعلي وعلى مجرد الشروع فقط على سواء.

✦ **التفكير في الانتحار:** هو تفكير أو اعتزام جاد على الانتحار، أو نماذج من التفكير التي تؤدي بالفرد إلى قتل نفسه.

✦ **السلوك الانتحاري:** يعرف بأنه سلسلة الاتصال التي يقوم بها الفرد محاولا تدمير حياته بنفسه دونما تحريض من آخر أو بغية لقيمة اجتماعية ما (الرشود، 2006: 39).

2.1 التفسير النفسي للانتحار: يعود الانتحار حسب النظرية النفسية إلى طيات التكوين النفسي ومن رواد هذه المقاربة مدرسة التحليل النفسي "سيغموند فرويد" حيث خرج "فرويد" بنظرية سماها "الحزن" أو الحداد والاكنتاب، كما اعتبر أن الانتحار ظاهرة نفسية داخلية وقدم تفسيراته للسلوك الانتحاري على افتراض أساسي يكمن في التكوين النفسي، ويتضمنه غريزتين متصارعتين هما غريزة الحياة وغريزة الموت حيث أن الأولى هي مصدر كل فعل خلاق ومصدر السلوك البناء وكل سلوك عدواني وقد سلم "فرويد" بغلبة غريزة الموت في النهاية بفضل ما تولده من ميول سادومازوخية فتزداد الكراهية والعدوان والتدمير إلى الأنا، ولذلك فهو يرى أن الانتحار غالبا ما يكون حصيلة منطقية للمرض السوداوي (علي، 2005: 293).

وقد أسهم "كارل مننجر" K.Menninger مساهمة فعالة في تفسير السلوك الانتحاري، ويتخلص تفسير "مننجر" للانتحار بأنه نوع خاص من الموت يتضمن ثلاثة عناصر تشتق وجودها وديناميكيتها من الافتراض الثلاثي لجهاز الشخصية عند "فرويد"، وتمثل في مجموعة من الرغبات هي:

✦ **رغبة أن أقتل:** تصدر عن الأنا لأنها إحدى جوانب نشاطه ومضمون هذه الرغبة نزعة عدوانية ووجدان مشحون بالكراهية ورغبات في اتهام الآخر وتوبيخه وعزله والتخلص منه وإبادته والانتقام منه.

✦ **رغبة في أن يقتل:** وهي رغبة تشتق وجودها من طبيعة تكوين الأنا الأعلى فإن شدة وجدان الأنا وما يتبعه من توبيخ واتهام ذاتي يكشفان عن حاجة ملحة إلى العقاب ولذلك فهي تتضمن النزعات المازوشية من استمتاع بالخضوع والانهزام وتلذذ بالألم.

✦ **الرغبة في الموت:** وترحب بالموت وهي تتولد في الهوى، ومضمون هذه الرغبة شعور أساسي باليأس والضياع و يسانده وجدان الخوف وتثبيط الهمة والخيبة وإحساس عام بالتعب (Bardet, 1996:21).

وبناء على ما سبق، فإن نظرية التحليل النفسي للانتحار ترى أن شخصية المنتحر تعب رعن تناقض صارخ وشديد يتراوح بين مشاعر الحب والكراهية مما يولد نزعة عدائية تراكمية تنتهي برغبة ملحة وجائحة بالقتل والموت، وهذا ما أشار إليه "ويرزبيكي" WIERZBICKI بأن محاولة الانتحار مرتبطة بتغيرات سلوكية ونفسية معينة

مثل الاكتئاب والشعور بالوحدة النفسية، وضغوط الحياة الشديدة والألم أو المرض، والفقر الحديث لأي شخص أو شيء عزيز واستخدام المخدرات والكحول (وازي، 2012: 62).

وإذا كان الاكتئاب يعتبر أقوى منبئ بالنسب لتصور الانتحار عن المتغيرات النسبية الأخرى المعينة في الدراسات السابقة، إلا أن هذا أثار جدلاً كبيراً بين الباحثين، حيث أنه لا بد أن يصاحب اليأس والاكتئاب حتى تزداد احتمالية وقوع الانتحار.

2. مفهوم الألعاب الالكترونية: هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض عمى شاشة التلفاز " ألعاب الفيديو " أو على شاشة الحاسوب " ألعاب الحاسوب "، والتي تلعب أيضاً على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين " التآزر البصري الحركي " أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

وخلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب عمى الأشرطة المرنة Floppy Disk إلى القرص المدمج CD إلى شبكة الإنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد لمصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تمارس هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الإنترنت (الشحروبي، 2008: 46).

ويمكن تعريف الألعاب الالكترونية بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويعرفها سالين وزيمرمان Salen & Zimmerman بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (Digital)، ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة الحديثة " الهواتف الذكية"، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف) (نايف، 2015: 09).

1.2 أسباب إقبال الأطفال على الألعاب الالكترونية:

لقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية والحوسبة في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، فالفردي لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداماً إلى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل، ولعل الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية، يمكن حصرها في النقاط التالية:

١ عامل الجذب: إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الطفل بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال، أو توهيمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل، قتال الديناصورات والفضاء كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة عامل، جذب رئيسي للأطفال.

٢١ نقطة تركيز: أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة، إذ يقدمون أحيانا سباقا للسيارات يتعود الطفل من خلالها على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "سوبرمان" يصارع الأشرار ويتغلب على المصاعب، فالألعاب الإلكترونية تتطلب من الطفل حدا أكبرا من التركيز في إدارة مسابقاته مما يخلق نوعا من الإثارة والمتعة لديه.

٢٢ التمائل مع الأبطال: تمثل الألعاب الإلكترونية بالنسبة إلى الطفل إطارا يتمثل فيه بطلا يتحرك ويتنقل ويعدل سلوكه والطفل يندمج مع البطل، إن التداخل والتكامل الذين توافرها اللعبة الإلكترونية يساهمان في تعلق الطفل بها، وتوفير إمكانية التماثل مع الأبطال من خلال تعرضه لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

٢٣ التعايش مع عالم وهمي افتراضي: تخلق الألعاب الإلكترونية عالما وعميا بعيدا عن العالم الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، من خلال اندماجه ببطل معين يحقق ذاته من خلال محاولة السيطرة على هذا العالم الوهمي، فالعالم الوهمي الافتراضي يتيح مجالا أكبر لحركة اللاعب، وقدرته على التصرف واتخاذ القرار، دون تحمل النتائج في الواقع الملموس خلافا للواقع الحقيقي الذي يتطلب تحملا أكثر للمسؤولية بحكم الصعوبة في التعايش مع هذا الواقع الملموس أو تغييره.

٢٤ السيطرة على الذات: يمثل إطار اللعبة جزءا من النشاط الاجتماعي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم، فالطفل الذي يجد نفسه في موقع قيادة سيارة أو حتى طائرة أو في حمل رشاش أو قيادة مدفعية أو طائرة حربية، فيشعر بالضرورة بحالة من التفوق وتعزيز الذات في العالم الافتراضي.

٢٥ التعويض عن الواقع المعيشي: إذ تشكل الألعاب الإلكترونية فرصة افتراضية تتاح أمام الطفل اللاعب للتعويض عن صعوبات الواقع الحقيقي وإخفاقاته، سواء من حيث كسب الثروات الافتراضية بالنسبة للمحرومين في الواقع المعيشي، أو قيادة السيارات والطائرات لأطفال لم يحملوا بالقدرة على بلوغ هذا المستوى من التحكم.

٢٦ الحاجة إلى الراحة النفسية "الإدمان": التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين لا سيما في حالة الإدمان، إذ أن حالة التبعية تجعل من هذه الألعاب "جرعة دواء" لإزالة القلق والاكتئاب لدى الأطفال، مما يفرض الحاجة للجوء الطفل للاعب إلى هذا النوع من المسكن (مهنا، 2002: 122).

2.2 سلبات الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلباتها في نظر البعض أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، هذا بالإضافة إلى مختلف الأضرار الدينية، السلوكية والأمنية، الصحية، الاجتماعية، والأكاديمية التي قد تتسبب فيها.

يقول الدكتور "كليفورد هيل" المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا " لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضا، ... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع تنمو جيل ممارس لأشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر" (محمودي، 2013: 66-67)، ومن جملة هذه السلبيات نذكر ما يلي:

❖ **الإدمان على اللعب:** أدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة.

❖ **ضعف التحصيل الدراسي:** وإهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي واضطرابات في التعلم.

❖ **اكتساب العادات السيئة:** وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة " أجنبية".

❖ **حدوث الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال:** بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان القدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.

❖ **انتشار العنف:** والناظر في تلك الألعاب الإلكترونية أنها تميل إلى جانب العطف والصراع بين فريقين أو بين لاعبين وتتجسد في عقلية الطفل أن الحياة كلها صراع وينسى الحوار والتفاهم والتعاون والتكامل كمعايير لحل المشكلات.

❖ **العزلة والانطواء:** كثير من تلك الألعاب مصمم بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للطفل البعد عن اللعب الجماعي، بل أن الأهل يستسهل ذلك ويفضل العزلة بحجة البعد عن المشاكل بين الأطفال من المشاجرات وغيرها، وهذا ليس حلا ولكن هنا نخطط بقصد أو بدون قصد لإبعاد الطفل عن المواقف التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار ومتعة التفاعل وحل المشكلات، وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والاكتشاف من خلال المواقف التجريبية التربوية فنفسد بذلك أكثر مما نصلح (برتيمة، 2017: 71-72).

وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوع من أنواع التسلية والمتعة.

كما كان لها أثر وخيم على شخصيات الأطفال وطرق تفكيرهم، خاصة تلك التي تحتوي على العنف والقتل، مما يؤثر على مدارك الطفل، ويتم برمجته على أن يكون فردا عنيفا في تصرفاته وفي تعامله مع نفسه ومع الآخرين، حيث توجد مجموعة من الألعاب التي يكون هدفها الرئيسي هو تحريض الأطفال على الانتحار، ومن أهم هذه الألعاب على سبيل المثال، لعبة تحدي الحوت الأزرق، ولعبة مريم المخيفة، وغيرها من الألعاب القتالة، التي أخذت حيزا واسعا من الشهرة في العالم، لكثرة ضحايا هذه الألعاب. وأصبح الأمر في قمة الخطورة

عندما أصبح الطفل يغلق باب غرفته، وتتاح له كل الوسائل الرقمية من الكمبيوتر، لوحة رقمية خاصة به، وهاتفه الذكي، لاستخدامه في الحديث والردشة مع أشخاص افتراضيين غرباء، مع غياب تام لرقابة الأهل.

3. أسباب تأثير العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية:

هناك عدة أسباب تجعل العنف المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر تأثيراً عن العنف التلفزيوني:

❖ **التطابق مع العدوان يزداد تقليد هذا العدوان:** في العنف التلفزيوني الطفل يقلد الأفعال العدوانية، ويكون أكثر استعداداً للقمص الشخصية العدائية إلا أنه سيكون أقل عدائية بعد المشاهدة، أما في الألعاب الإلكترونية فاللاعب يتقمص شخصية البطل ويتمثله وهذا ما يزداد في احتمال تمثل السلوك العنيف.

❖ **المشاركة الحيوية تزيد التعلم:** حيث أن اللاعب ينشغل ويشارك بشكل حيوية أثناء اللعب.

❖ **ممارسة سلسلة أفعال سلوكية متكاملة** هو أكثر فعالية من ممارسة جزء منها فقط في لعبة الفيديو يمر اللاعب بمراحل، فمثلاً إن أراد أن يقتل يسدد السلاح، ويطارد الضحية، ويكرر هذا بانتظام، وهذا ما يجعل اللاعب يمارس كل مرحلة من المراحل تكراراً.

❖ **العنف المستمر:** فعلى اللاعب أن يكون حذراً من الأعداء وعليه اختيار القيام بسلوكيات عدائية، هذه السلوكيات تعرض اللاعبين لتيار مستمر من المشاهد العنيفة ومعاناة تكون متعارضة مع مشاعر العاطفة.

❖ **التكرار يزداد التعلم:** ألعاب الفيديو تمكن اللاعب من قضاء وقت معتبر بفعل نفس الأفعال العدائية كالرمي أو القتل، أو غيرها حيث تصبح هذه الأفعال اعتيادية بشكل آلي.

❖ **المكافأة تزيد التقليد:** هناك على الأقل ثلاث آليات مختلفة متداخلة:

■ مكافأة السلوك العنيف في الألعاب الإلكترونية (مبدأ الاستحقاق أي نقاط إضافية)

وهذا ما يزداد من تواتر التعامل بعدائية في تلك اللعبة.

■ مكافأة السلوك العدواني في الألعاب الإلكترونية ترسخ مبدأ استعمال القوة كمعنى

لحل المشاكل.

■ نماذج المكافأة المتضمنة في الألعاب الإلكترونية بزيادة حيوية اللاعب لكي يقاوم في

اللعبة (محمودي، 2013: 161-162).

4. لعبة تحدي الحوت الأزرق (Blue Whale challenge):

بالرغم من التطور الكبير الذي شهده مجال الألعاب الإلكترونية طيلة السنوات الأخيرة، حيث أصبحت الرسومات داخل الألعاب أكثر واقعية، وصارت جاذبة أكثر للأطفال والمراهقين، إلا أن بعضها صارت تشكل كابوساً بالنسبة لبعض الأسر. إحدى أبرز هذه الألعاب هي لعبة "الحوت الأزرق"، التي تستهدف المراهقين بين 12 و16 عاماً، والتي اخترعها شاب روسي يُدعى "فيليب بوديكن"، والذي تم اتهامه بتحريض نحو 16 طالبة على الانتحار بعد مشاركتهن في اللعبة، فيما انتحر أكثر من 150 شخصاً حول العالم بسببها.

الحوت الأزرق أو لعبة الموت المعلوماتي كما يطلق عليها البعض، هو تطبيق إلكتروني مبتكر يؤثر سلباً على إرادة مستخدميه فيحملهم - من خلال أعمال ومراحل تقنية متوالية - على القيام بجملة من الأنشطة غير مشروعة، مساساً بصحتهم النفسية وسلامتهم البدنية، على النحو الذي يمكن أن يؤدي بهم إلى وضع حد

لحياتهم، وهذا التطبيق أو اللعبة من أحدث المفاهيم والمسائل التي كانت محلا للعناية الإعلامية في الساحتين الوطنية والدولية. (بوزيدة، 2018: ص 310)

انتشرت في الآونة الأخيرة في الجزائر الحديث بين أوساط المجتمع الجزائري (الأسر والمدارس) عن ظاهرة داخلية أثارت الرعب والفرع في أوساط المجتمع الجزائري، كما أثارت القنوات الإعلامية ضجة كبيرة حول لعبة إلكترونية تدعى بتحدي الحوت الأزرق Bleu Whale Challenge وفوجئ المجتمع الجزائري بالعديد من حالات الانتحار من قبل الأطفال والمراهقين بحيث وصل عدد الضحايا إلى 13 حالة انتحار ، ناهيك عن حالات الانتحار التي باءت بالفشل..، وتم ذلك ما بين شهر أكتوبر 2017 إلى غاية فبراير 2018 جراء هذه اللعبة والتي شاعت بلعبة الموت (غيات، مرياح، 2019: 286)

اهتز المجتمع الجزائري بوقائع أول ضحية "عبد الرحمان" البالغ من العمر 11 سنة في نوفمبر 2017 حيث أقدم على الانتحار في غرفته شنقا، كما شهدنا عقب ذلك وقائع 13 حالة انتحار مراهقين بسبب هذه اللعبة اللعينة التي بدأت تقلق العائلات جراء الموت الذي أضحي يترصده أبناءهمز
لعبة الحوت الأزرق، تستهدف هذه اللعبة الأطفال والمراهقين ما بين 12 و16 سنة، وتعتمد في طريقة لعبها على غسل أدمغة الأطفال والمراهقين ضعفاء النفوس، بحيث يقوم القيم بإعطاء مجموعة من الأوامر والتحديات على مدار 50 يوما، في بدايتها تبدوا بسيطة وغير مضرّة، لكن مع زيادة التحديات والوقت، تبدأ اللعبة بإعطاء طلبات وأوامر غريبة، وعقب استنفاد قواهم في نهاية اللعبة يطلب منهم الانتحار بشكل غير مباشر.
تتكون اللعبة من 50 مرحلة أبرزها:

- ✦ رسم حوت بأداة حادة على الذراع وتصويره وإرساله لمشرف اللعبة، لتأكد القائمين على اللعبة أن الشخص قرر الدخول فعلا في سلسلة التحديات.
- ✦ الاستيقاظ في كل تحدي على الساعة 4:20 صباحا.
- ✦ مشاهدة أفلام الرعب في ساعات متأخرة من الليل.
- ✦ الذهاب إلى الأماكن المرتفعة، والانعزال.
- ✦ سماع موسيقى غريبة تجعل الشخص في حالة نفسية كئيبة.
- ✦ أخذ صور لأحد أفراد العائلة وهو في حالة نوم أو متعري.
- ✦ وفي التحدي النهائي يمثل القلب لأوامر الإقدام على الانتحار، وعند التقدم في مراحل اللعبة لا يمكن الانسحاب لأن اللاعب يكون تحت الابتزاز والتهديد من قبل القيمين على هذه اللعبة.
- وسمي بالحوت الأزرق استنادا لظاهرة الحيتان الشاطئية، والتي تقدم على الانتحار الجماعي !!!.(غيات، مرياح، 2019: 273-274).

أثارت تصريحات صاحب تطبيق "الحوت الأزرق" ويدعي فيليب بوديكن (21 سنة) وهو طالب يعلم النفس، أثار الكثير من الجدل، خاصة بعد وصفه في اعترافاته وصف ضحاياه من مستخدمي لعبة الحوت الأزرق، بالنفايات البشرية، وبالأغبياء الذين يجب تخليص العالم منهم.

5. **التخدير الرقمي كآلية لعمل الحوت الأزرق:** يقول جانب من الأطباء وخبراء علم النفس، بأن عمل تطبيق الحوت الأزرق، يقوم على نمط من أنماط التنويم المغناطيسي، الهادف إلى سلب إرادة المشترك، أو المتدخل، وتوجيهها نحو سلوكيات وأنشطة غير مشروعة، تنطوي على أعمال إيذاء وتشويه الذات أو الغير، في أول مراحلها، لتنتهي إلى القتل والانتحار في المراحل المتقدمة، والنهائية منه.

1.5 **مفهوم التخدير الرقمي:** هو نمط جديد من الأنشطة، والتفاعلات الذهنية المؤدية للإدمان البشري، يقوم على تزود المستهلك بجرعات موسيقية وصوتية، ذات تأثيرات ذهنية، تحاكي مخلفات تعاطي المخدرات في مفهومها التقليدي؛ حيث يقوم مستهلك هذا النمط من المخدرات، بالبقاء تحت التأثير الصوتي لمعزوفات وتسجيلات صوتية، عن طريق سماعات الأذن أو مكبرات الصوت، وهو ما ينشئ له جملة من الأوهام، فننقله إلى حالة اللاوعي، ويخلق له حالة من التخوف من فقدان التوازن البدني، والنفسي (حسن، 2016: 03).

ويرجع الأصل التاريخي لهذه المخدرات، إلى سنة 1970، وتحديدًا إلى العمل العلاجي بتقنية النقر على الأذنين، التي تستخدم في العلاج النفسي بالنسبة لشريحة المرضى المصابين بالاكتئاب الخفيف، الذين يرفضون العلاج السلوكي، أو الدوائي لذلك كان يتم علاجهم عن طريق الذبذبات الكهرومغناطيسية، لتحفيز أبدانهم على فرز مواد منشطة للمزاج (عباس، 2016: 06).

2.5 **تأثير التخدير الرقمي في إرادة المشترك عبر تقنية الحوت الأزرق:** بمجرد تدخل المشرف المعلوماتي عبر تطبيق الحوت الأزرق، وتوجيهه لمجموعة من المعزوفات والمقاطع الموسيقية، نحو المشترك أو المتسابق، يخلق لدى هذا الأخير وضع مثالي للاسترخاء؛ من حيث خلق بيئة هادئة مظلمة، ومؤثرة، فبعد تشغيل أنماط موسيقية خاصة، عن طريق سماعات الأذن، وفقا لترددات معينة وبحسب نوع المخدر الموجه نحو المشترك وطبيعته، وعلى النحو الذي يجعل دماغ المشترك في حالة ووضوح غير مستقرين، وبعد دراسته - دماغ المشترك - للإشارات الكهربائية، يتم تحديد نوع الإيعازات المطلوبة؛ فكل نوع من أنواع المخدرات الملتقطة عبر تطبيق الحوت الأزرق، يستهدف نوعا من الأنشطة الدماغية، والتوجيهات الذهنية، ليؤثر إيجابيا في تجارب اللاعب المعلوماتي، مع طلبات وتوجيهات المشرف المعلوماتي على تطبيق الحوت الأزرق (شحاتة، 2016: 05).

6. **انتشار تطبيق الحوت الأزرق في الجزائر:** ظهرت تبعات تطبيق ولعبة الحوت الأزرق في الجزائر منذ أشهر معدودة؛ حين اكتشفت العديد من الأسر الجزائرية، بعض الحالات، والمظاهر الغريبة، على أبنائها المراهقين؛ والتي تجلت في إدمانهم غير المعتاد على شبكة الانترنت، وتوجههم نحو التواجد الدائم عبرها، مع ظهور بعض العلامات، والدلالات الجسدية على أبدان الكثير من هؤلاء الأطفال، ليتم بعد فترة غير طويلة، اكتشاف اتصال تلك الأمارات والدلالات، بتطبيق معلوماتي متداول في شكل لعبة، عبر مواقع التواصل الاجتماعي، تبنى على فكرة التحدي، وخلق روح المغامرة الإلكترونية، لدى المتدخلين عبرها من المراهقين، بإتباع مراحل وامتحانات مادية وواقعية مختلفة، وعبر مراحل ومواقف زمنية متوالية، والتي يكون الهدف منها إيذاء هؤلاء المتدخلين بدنا انتهاء إلى السيطرة على ملكاتهم النفسية، وقدرتهم على التمييز؛ بهدف خلق فكرة الانتحار لديهم وحملهم على إتيانها (بوزيدة، 2018: 315).

في الجزائر سجلت عدة حالات انتحار آخرها هيثم موسلي ويبلغ من العمر 11 سنة، بعد أن تم العثور عليه منتحرا بجبل داخل منزل العائلة وعلى إحدى يديه رسمت لعبة "الحوت الأزرق"، والضحايا عبد الرحمان 11 سنة، محمد أمين 9 سنوات، بلال 15 سنة، فيروز 18 سنة، العمري 15 سنة، حولة 9 سنوات، عبد المؤمن 9 سنوات، هيثم 11 سنة، وأيمن 14 سنة، وغيرهم ماتوا كلهم بنفس الطريقة وهي الانتحار شنقا، وللأسباب نفسها، استجابة لأوامر الحوت الأزرق، في حوادث متفرقة هزت مشاعر الجزائريين واستنفرت السلطات. على إثرها أعلنت وزارات الدولة الجزائرية قلقها الكبير بشأن انتشار هذه اللعبة بين المراهقين، حيث أطلقت عدد كبير من الهيئات بتحذير الأهالي بمراقبة الأبناء، من خلال تعليمات من طرف وزارة التربية والتي حثت على ضرورة توعية المعلمين لتلامذتهم. وتعليمات من طرف وزارة الشؤون الدينية بحث صدرت تعليمة بضرورة خطبة توعوية على مستوى كل مساجد الدولة، وتعليمات من وزارة الاتصال بإرسال رسائل توعوية على كل شبكات الاتصال الجزائرية للهواتف النقالة، إضافة إلى اتخاذ وزارة العدل إجراءات لحجب اللعبة في المواقع التي تم معاينتها، مع فتح تحقيقات معمقة حول ظروف وفاة الضحايا، غير أن التحقيقات لم تثبت ولم تؤكد وجود علاقة بين اللعبة والضحايا.

اللعبة التي أثارت رعب وصدمة العائلات الجزائرية، يؤكد "أهل ضحاياها" بأنه لم يظهر أي شيء على أبنائهم قبل الانتحار، مؤكدين أن تصرفاتهم وسلوكياتهم كان عادية جدا، ما يؤكد بحسب المختصين النفسانيين أن اللعبة تمكنت من تحذير ضحاياها مغناطيسيا من خلال إعطائهم أوامر بمهمات خطيرة، وتشحنهم بأفكار سلبية أبرزها الضياع والكراهية وإيذاء النفس وبث روح اليأس بداخلهم، إلى أن يصل الضحايا إلى المرحلة الخمسين التي "تحدثهم على الانتحار شنقا".

7. وسائل القضاء الجزائري في العقاب على تداول لعبة الحوت الأزرق: تتفق غالبية التشريعات العقابية المعاصرة، على منح القاضي الجزائري سلطة في العقاب على الوقائع محل التجريم، وتمكنه من ممارسة سلطته تلك بوسائل قانونية، تتيح له قمع الوقائع والمخالفات المرتكبة عبر تطبيق الحوت الأزرق؛ وتنوع تلك الوسائل بين وسائل تحدد كم العقاب المترتب على الوقائع محل النظر، وأخرى تحدد نوعه؛ فتتجلى الأولى فيما يعرف بالتدرج الكمي في العقاب، في حين تتجلى الثانية في الاختيار النوعي للجزاء، على النحو الذي يراه القاضي الجزائري مناسبا ومتجانسا مع الوقائع المعلوماتية محل النظر، ووسائل تحديد مقدار العقاب (الكساسة، 2015: 343).

وتطبيقا لذلك، وباستقراء النصوص الجزائية ذات الصلة بالإشكالية المطروحة ضمن هذا العمل؛ يتضح خضوع الجناة عبر تطبيق الحوت الأزرق إلى جزاءات جنائية سالبة للحرية، وأخرى مالية؛ بالنظر المركز الجزائري للمدخل المعلوماتي عبر تطبيق الحوت الأزرق، وبحسب طبيعته القانونية؛ ولعل أهمها ما قضت به المادة 394 مكرر 8 من قانون العقوبات الجزائري، التي تعاقب مقدمي خدمة التواصل الاجتماعي - بوصفهم من مقدمي خدمة الأنترنت بالحبس من سنة (1) إلى (3) سنوات، وبغرامة من 2.000.000 دج إلى 10.000.000 دج أو بإحدى هاتين العقوبتين فقط؛ حال إخلالهم بالالتزامات المفروضة عليهم، وأن تخضع الأشخاص المعنوية لأحكام العقاب المقررة بموجب نص المادة 18 مكرر، وما بعدها من ذات القانون؛ علاوة على ما ذهبت إليه

المادة 45 من قانون العقوبات الجزائري، التي تنظم المركز الجزائري للمحرص وتقرر له ذات الجزء المرصود للجريمة المرض عليها، في الوقت الذي يقر فيه نص المادة 46 من نفس القانون، باستحقاق المحرض للعقاب، وإن امتنع من كان ينوي ارتكابها عن إتيانها.

● خاتمة:

تعتمد تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى إمكانيات الخيال ومؤثرات الصوت والصورة وسيناريوهات اللعب المقترح اعتمادا كبيرا على عنصر الفاعلية في إدارة اللعبة، التي تجمع خليطا من الفئات الاجتماعية والأجناس البشرية من جميع أنحاء العالم، مما يمكن مجموع اللاعبين من فرص اللقاء والتقارب في الفضاءات الرمزية للعبة، ولكن هذا الانجذاب الاجتماعي المتزايد لهذه الألعاب، يطرح العديد من التساؤلات ونقاط الاستفهام، يمكن إيجازها في قسمين متلازمين:

يتعلق القسم الأول: بعلاقة اللعبة الإلكترونية بالواقع الاجتماعي، في ظل ما يمكن أن تخلفه الممارسة المكثفة لهذه الألعاب من حالات عزلة وانزواء، وهروب اجتماعي لدى الكثير من اللاعبين، أما القسم الثاني: فيعني بتمثيلات الشباب للمخاطر المحتملة للعنف الإلكتروني، انطلاقا من اعتماد غالبية ألعاب الحاسوب على موضوع العنف واجهة للانتشار ومنهجيا للاستخدام، وذلك انطلاقا من الإيحاءات العنيفة التي تحملها أسماء هذه الألعاب وخصائص البنية الجسدية المميزة لأبطال والشخصيات الافتراضية الخارقة التي يتفاعل معها المستخدمون على الخط.

ترتكز هذه الألعاب بداية على التحدي وإحساس الطفل أو الشاب المقبل عليها بكونه يدخل مغامرة يكتسب منها شخصية قوية، لكن بمجرد إحساسه بالأمان يُصبح مدمناً لها لينتقل إلى مرحلة أكثر تقدماً تسود فيها القطيعة مع المحيط الأسري والعزلة التامة معهم مقابل التفرغ للجوال أو اللوحة الإلكترونية، ثم "في المرحلة الأخيرة يُصبح مدمن هذه الألعاب مريضاً نفسياً، وقد يدفع تهديده باستعمال معطياته الشخصية إلى الاكتئاب الحاد والبحث عن سبل إيذاء نفسه، ليختتم مسار حياته بالانتحار".

● التوصيات:

تحمل الألعاب الإلكترونية فكرة عميقة ومصممة بطريقة مدروسة نفسياً من قبل خبراء في علم النفس وسلوك الإنسان، للسيطرة بشكل لا واعي على عقلية المستخدم لها، فبدلاً من أن تبقى في إطارها الطبيعي، كوسائل للترفيه والتسلية والمتعة وتمضية الوقت، تحولت بعض الألعاب الإلكترونية إلى أدوات قاتلة، فبعضها يعتمد على غسل أدمغة المراهقين والأطفال، وإدخالهم في حالة أشبه بالتنويم المغناطيسي، وشحنهم بالأفكار السلبية، مثل الضياع والكراهية، وتبث بداخلهم الانعزالية والإحساس بعدم جدواهم، مما يدخلهم في حالة من الاكتئاب، الذي قد يؤدي إلى دفعهم للانتحار في النهاية.

ولذلك فمن الضروري تكوين جدار حماية للأجيال المستخدمة للألعاب من جميع جوانب الحياة؛ لأنّ التقنية في تقدم مستمر، ولا بد أن نكون مواكبين لها بأنشطة موازية ومنافسة، وليس بمجرد مراقبتها والتحذير منها، وذلك من خلال:

◀ **التوعية والمراقبة من الأهل:** هي الحل الأمثل والأهم حاليًا لمنع الأطفال والمراهقين من الدخول في عالم هذه الألعاب التي تسبب في الأذى للنفس أو للغير.

◀ **على الأهل أن يحيطوا أولادهم بالرعاية والاهتمام،** ومنحهم المزيد من الوقت ليكونوا معهم، ومراقبة حالتهم النفسية، وأي متغيرات طارئة على حياتهم، وألا يستهينوا بأي تراجع لحالة أطفالهم النفسية، أو تغيرات في السلوك وطريقة التفكير، وأن يراجعوا أجهزتهم بشكل دائم ليراقبوا التطبيقات التي يقومون بتحميلها واستخدامها.

◀ **إشغال الأطفال بالأنشطة المدرسية،** وغير المدرسية كالاشتراك في النوادي الرياضية أو الثقافية أو الفنية التي تغذي الجسم وتهذب الوجدان.

◀ **تحديد وقت يومي** لممارسة الألعاب الإلكترونية والالتزام به.

◀ **ممارسة الأهل للألعاب الإلكترونية مع أولادهم** تعد فرصة للمراقبة على نوعية وصفات الألعاب، ما يساعدهم على منع أطفالهم عن ممارسة الألعاب المتصفة بالعنف.

◀ **تنظيم محاضرات توعية** في المدارس تتركز حول مخاطر الإدمان الإلكتروني مشيراً إلى أن الاختصاصيين النفسيين يجب أن يتعاملوا مع هذا النوع من الظواهر.

◀ **ضرورة سن تشريعات وقوانين** تمنع بث وتصميم هذا النوع من الألعاب الإلكترونية.

◀ **حظر الألعاب الخطيرة** ووقف نشاطها، بخاصة الألعاب الإلكترونية التي برزت خطورتها على الناشئة والمجتمع، منها ألعاب تدفع بعض المدمنين إلى الانتحار، مع التأكيد على "ضرورة التحلي باليقظة الجماعية وتحمل أولياء الأمور مسؤولياتهم وعدم ترك الهواتف والحواسيب في أيادي الأطفال بلا مراقبة ومواكبة".

◀ **مراقبة الآباء لأبنائهم** والسهر على توفير الصيانة والاطمئنان لهم، حيث يؤخذ بعين الاعتبار مراحل الطفولة المبكرة والمتوسطة والمتأخرة، أي فهم فن الترتيب العمري للأطفال، فهم في حاجة ماسة إلى من يرافقهم إلى فضاءات السير والإشراف على الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها.

قائمة المراجع:

- برتمة سميحة، (2017)، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي: دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر-بلدية المرارة ولاية الوادي-، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، تخصص: علم اجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة.
- بوزيدة عادل، تطبيق الحوت الأزرق بين التدايعات الإعلامية ومتطلبات المواجهة الجزائرية، مجلة دفاتر البحوث العلمية، العدد الثاني عشر، جوان 2018.
- تهامي محمد، جعفرورة مصعب: الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي، العدد الأول، مارس 2019.
- الجيوش ناجي، (1990)، الانتحار: دراسة نفسية اجتماعية للسلوك الانتحاري، دمشق: مؤسسة الشبيبة للإعلام والنشر.

- حسن عبد الكاظم زينب، **المخدرات الرقمية**، ورقة عمل مقدمة لندوة المخدرات الرقمية وتأثيراتها على الشباب العربي، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، المملكة العربية السعودية، 15-16 فبراير 2016.
- الرشود بن سعد عبد الله، (2006)، **ظاهرة الانتحار: التشخيص والعلاج**، الرياض: الطبعة الأولى.
- شحاتة محمد سيد أحمد، **موقف الشريعة الإسلامية من المخدرات الرقمية**، ورقة عمل مقدمة لندوة المخدرات الرقمية وتأثيراتها على الشباب العربي، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، المملكة العربية السعودية، 15-16 فبراير 2016.
- الشحروري حسني مها، (2008)، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها**، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الطبعة الأولى.
- عباس التيجاني الصديق وجدان، **التحديات التي تواجه الأسرة في الوقاية من المخدرات الرقمية**، ورقة عمل مقدمة الندوة المخدرات الرقمية وتأثيراتها على الشباب العربي، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، المملكة العربية السعودية، 15-16 فبراير 2016.
- علي فايد حسين، (2005)، **المشكلات النفسية الاجتماعية: رؤية تفسيرية**، القاهرة: الطبعة الأولى، مؤسسة صلبة للنشر والتوزيع.
- عيش علجية، (2017)، **الحوت الأزرق من الجرائم الإلكترونية التي يعاقب عليها القانون**، على الموقع: <https://www.altahrironline.dz/ara/articles/286907> في 2017/12/24، تاريخ زيارة الموقع: 2021/07/23 على الساعة: 6 سا و 30 د.
- غيات حياة، مرياح فاطمة الزهراء: **الجرائم الإلكترونية الحديثة وإشكالية التعامل معها تحدي الحوت الأزرق وظاهرة انتحار الأطفال في الجزائر**، مجلة دراسات إنسانية واجتماعية، جامعة وهران 2، العدد 10، جوان 2019.
- الكساسبة فهد، وسائل وضوابط السلطة التقديرية للقاضي الجزائري في التفريد العقابي، مجلة دراسات الشريعة والقانون، الجامعة الأردنية، المجلد 42، العدد الأول، 2015.
- محمودي رقية: **هل تغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الإلكترونية العنيفة؟ - قراءة تحليلية-**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، المجلد 1، العدد 2، 2013.
- مهنا فريال، (2002)، **علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية**، بيروت: دار الفكر المعاصر، الطبعة الأولى.
- نايف سالم وسام، (2015)، **تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال: دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7 إلى 15 سنة**، بابل: مركز النماء لحقوق الإنسان.
- وازي طاوس: **ظاهرة الانتحار بين التفسير الاجتماعي والتشخيص النفسي**، مجلة دراسات نفسية وتربوية، مخبر تطوير الممارسات النفسية والتربوية، العدد 8، الجزائر، 2012.
- Bardet Marie, (1996), **Le suicide**, France : Édition les essentiels Milan.
- Durkheim Émile, (1960), **Le Suicide : Étude de sociologie**, Paris : Presses universitaires de France.