الجرائم الالكترونية الحديثة وإشكالية التعامل معها تحدي الحوت الأزرق وظاهرة انتحار الأطفال في الجزائر

Modern cybercrimes and the problematic of dealing with it :The Blue Whale Challenge and phenomenon of children's suiside in Algeria

د. غيات حياة*/د. مرياح فاطمة الزهراء

جامعة محمد بن أحمد-وهران2 الجزائر

تاريخ الارسال: 2018/11/08 تاريخ القبول:2019/01/23 تاريخ النشر: 2019/06/16

***

ملخص الدراسة: لاحظنا في الآونة الأخيرة لجوء الاولياء إلى اقتناء الوسائل الالكترونية والألعاب لأطفالهم ظنا 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 الأطفال داخل الأسر بات يدق ناقوس الخطر لما يسببه من أضرار نفسية وجسدية وخيمة، تصل إلى حد الموت.

إن اقبال الأطفال على الانتحار يظل أمرا ناذرا رغم ارتفاع عدد الحالات مؤخرا، مقارنة مع الشباب والكبار، لكنه يبقى أمرا واردا، سجل عددا من حالات انتحار الأطفال في العالم، وما يجعل الأمر أكثر غرابة، أن سبب الظاهرة التي تفاقمت مؤخرا هو لعبة الكترونية تدعى الحوت الأزرق.

ففي هذه الدراسة حاولنا الكشف عن الحقائق والتعرف على الأسباب التي تجعل الأطفال يلجؤون إلى مثل هذه اللعبة من خلال تطبيق استمارة على 60 طفلا وطفلة، كما قمنا في هذه الدراسة القيام بدراسة حالات محاولين الإجابة على السؤال المهم الذي يطرحه الجميع، هل حقا لعبة الحوت الأزرق موجودة في متناول الأطفال؟ وهل هي السبب في انتحار أو محاولة الانتحار لدى الأطفال؟

Study Summary: There are many forms of entertainment on social networking sites, some of which are just for entertainment, but others have a dark side that makes the alarm sound, causing severe psychological and physical damage, to the point of death.

The fact that children are suicidal remains a rarity, despite the recent increase in the number of cases, compared with young people and adults, but it remains a matter of record, there have been a number of child suicide cases in the world, and what makes it even more strange is that the cause of the phenomenon that has been exacerbated recently is an electronic game, called Blue whale challenge.

Recently, more than one hundred suicides were recorded in Russia and France, and investigations found that the electronic game was behind the causes of suicide. This phenomenon has also become a threat to Arab societies,

* ghiat_hayet@yahoo.fr

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

with a suicidal case in Saudi Arabia, Morocco and, more recently, nine cases in Algeria, not to mention attempts that failed.

مقدمة:

يعتبر الحاسوب والهاتف والأنترنت من إنجازات تكنولوجيا المعلومات، التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة، بطرق عميقة وغير متوقعة، وأصبح أطفال المجتمع الالكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع.

فمن ناحية يتحمس بعض الأخصائيين لإيجابيات المجتمع الالكتروني لأنه يدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل من خلال إيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية وحداثة، تتيح لهم تجريب التكنولوجيا، وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل، ما يفرض على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب وشبكة الأنترنت من خلال تحقيق قفزة من التقدم والنجاح، فلم يعود هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه (مريم قويدر،2012، ص13).

ومن ناحية أخرى يرى أخصائيون أن الحواسب، والهواتف الذكية تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قواهم إذ تجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا وتقنياتها الحديثة وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدا عن الرقابة (مها حسني الشحر،2007، ص02).

تعتبر الألعاب الالكترونية واحدة من أهم الوسائل الترفيهية المتوفرة من خلال الأنترنت التي تستقطب فئة الأطفال والمراهقين، فقد سلبت تلك الألعاب الاهتمامات السابقة للأطفال كإقبالهم على الألعاب الشعبية والألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، أو الاستماع للقصص المسلية.

انتشرت في الآونة الأخيرة في الجزائر الحديث بين أوساط المجتمع (الأسر والمدارس) عن ظاهرة دخيلة أثارت الرعب والفزع في أوساط المجتمع الجزائري، كما أثارت القنوات الإعلامية ضجة كبيرة حول لعبة الكترونية تدعى بتحدي الحوت الأزرق Blue Whale Challenge. وفوجئ المجتمع الجزائري بالعديد من الانتحارات من قبل الأطفال والمراهقين بحيث وصل عدد الضحايا إلى 13 حالة انتحار ناهيك عن حالات

ISSN: 2253 – 0592/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

محاولات الانتحار التي باءت بالفشل، وتم ذلك ما بين شهر أكتوبر 2017 إلى غاية فبراير 2018 جراء هذه اللعبة والتي شاعت بلعبة الموت.

يتناول هذا البحث ظاهرة الجرائم الالكترونية الناتجة عن انتشار ظاهرة لعب الأطفال لتحدي الحوت الأزرق المرعبة في الجزائر، والتي تجتاح الجوانب الخفية من الأنترنت. وتم ذلك من خلال دراسة ميدانية من أجل معرفة كيفية وطرق انتشار هذه الظاهرة، والظروف المحيطة بها، ومدى رقابة الأولياء على أبنائهم، محاولين ختم هذه الدراسة بتوصيات تخدم إشكالية الموضوع. كل ذلك من خلال اعتماد الباحثة على دراسة بعض الحالات بإجراء مقابلات مع مجموعة من الأطفال وأسرهم.

الألعاب الالكترونية:

تعتبر المنطقة العربية من أسرع الأسواق نموًا في مجال الألعاب الإلكترونية، فدراسة أجرتها مؤسسة "استراتيجي" ومنطقة الإعلام الحرة في (أبو ظبي)، أكدت أن قطاع الألعاب هو القطاع الذي يسجل أسرع نسبة نمو في الشرق الأوسط وشمال أفريقيا من حيث المبيعات، ويفترض أن ينمو حجمه ثلاثة أضعاف ليصل إلى 4,4 مليار دولار في العام 2022 مقارنة بـ1,6 مليار دولار في عام 2014.

إن ارتفاع قطاع الألعاب الالكترونية، وتزايد نسبة اللاعبين بها سواءا كانوا أطفال أو مراهقين أو حتى الكبار، راجع إلى أن اللعب الالكتروني يمثل أكثر من وظيفة لهذا اللاعب، الخاصة في غضون الضغوطات والمشاكل التي تلحق بالعالم العربي، كما أن هذه الوظائف تؤدي كلها للاسترخاء وفي هذا الإطار نستطيع أن نجزم بأن الدوافع النفسية الداخلية للألعاب التفاعلية على الأنترنت تتضمن:

-هوية نفسية للشخصية.

-تصورات افتراضية خيالية.

-التخلص من الضغوط (أبو حمزة وهلال،2014، ص103).

إن بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين، وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال (مريم قويدر،2012)، وعلى نموهم العقلي والمعرفي، والحركي

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

والاجتماعي، وحتى الجنسي. مما يجعل الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، له إيجابيات وسلبيات، نذكر أهمها فيما يلي:

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تظهر العديد من الدراسات الحديثة أن الألعاب الإلكترونية لها العديد من الفوائد على الأطفال، فهي تنمي قدراتهم المعرفية، وتحفز عمليات الإبداع، كما تنمي المهارات الإدراكية فهي تنسق ما بين حركة العين واليد، وهي مهارة يحتاجها الجراحون أثناء إجراء العمليات.

وتظهر دراسة أن الذين يخصصون جزءًا من وقت فراغهم في اللعب بألعاب الالكترونية، لديهم قدرة عالية على اتخاذ القرارات الحاسمة مقارنة بالآخرين. بالإضافة إلى ذلك تحسن الألعاب من القدرة على التركيز على مجموعة من الأمور في آن واحد، فالطفل الذي يلعب بالألعاب الإلكترونية يطور مهارة الاستماع إلى الأصوات المختلفة والانشغال بعدة أشياء في نفس الوقت.

وتنمي الألعاب الإلكترونية الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة وتنمي القدرة على التخطيط والمنطق والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة (فاطمة المعدول، ص13).

ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد، وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تعمل على حل المشكلات أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة.

وترى عزة كريم، مستشارة العلوم الاجتماعية بالمركز القومي للبحوث الاجتماعية أن الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا.

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

على الرغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها بحيث أن:

معظم الألعاب التي يستخدمها الأطفال والمراهقون ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان وبالتالي صنع طفلا عنيفا عنده قابلية لارتكاب الجريمة. وأثبتت العديد من الأبحاث أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في العديد من المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب بازدياد السلوك العدواني والعنيف عند الأطفال والمراهقين وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، إضافة إلى ظاهرة الانتحار، جراء تعرض شريحة الأطفال والمراهقين لمضامين وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية، والتي تقدم بصفتها كنوع من أنواع التسلية والمتعة.

من مضار هذه الألعاب الإلكترونية، أنها تتسبب في عزلة الطفل، بالإضافة إلى أنها تصنع طفلاً أنانيًّا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

كما أن بعض اللاعبين والذين لديهم عوامل المخاطرة مرتفعة للإدمان يعتبرون أن هذه الألعاب (عالمهم الثاني Second life) فقد أوضح أحد الأفراد والذي يقضي قرابة 65 ساعة أسبوعيا في ممارسة الألعاب التفاعلية أن هذه الألعاب تساعده كثيرا حيث قال:" أنا أحب اللعب كثيرا فهو يسمح لي أن أقتل، وأسرق، وأفعل أي شيء أتصوره، وبعد انتهاء اللعبة أستطيع الاسترخاء"(أبو حمزة والحسيني،2014، ص102).

تثبت الدراسات أن الأطفال الذين يمضون أوقاتًا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ألعاب العنف، لديهم ضعف في تحصيلهم الأكاديمي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من المعلمين بالمقارنة بالأطفال الذين يمارسون ألعابًا أقل عنفًا، أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق.

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية في غالبية الدول العربية وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، تروج الألعاب الإلكترونية لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. وبعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

إضافة على مجموعة من الأضرار الصحية الناجمة عن إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، والمتمثلة أهمها في آلام على مستوى الظهر والرقبة بسبب الجلوس لساعات عديدة أمام الشاشة الالكترونية وسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة. كما قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الشاشة بما فيها الضوء الأزرق، كما أن سرعة حركة العينين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية تزيد من إجهادها، مما يؤدي إلى الصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانًا بالقلق والاكتئاب. بالإضافة الى الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي والسريع في أوقات غير مناسبة للجسم. وتظهر دراسة أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسوب والهواتف الذكية. كما أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية يتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، كما أن الاستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال إصابة الأطفال بمرض ارتعاش الأذرع والأكف.

لعبة تحدي الحوت الأزرق:

الحوت الأزرق يزحف في كل أرجاء المجتمع الجزائري، الذي اهتز 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

ISSN: 2253 – 0592/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

اللعبة اللعينة التي بدأت تقلق العائلات جراء الموت الذي أضحى يترصد أبناءهم، ناهيك عن حالات الانتحار التي باءت بالفشل.

لعبة الحوت الأزرق (Whale Blue)، وتسمى أيضا بتحدي الحوت الأزرق، تستهدف هذه اللعبة الأطفال والمراهقين ما بين 12 و16سنة، 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 مضرة، لكن مع زيادة التحديات والوقت، تبدأ اللعبة بإعطاء طلبات وأوامر غريبة، وعقب استنفاذ قواهم في نهاية اللعبة يطلب منهم الانتحار بشكل غير مباشر. وتتكون اللعبة من 50 مرحلة أبرزها:

- رسم حوت بأداة حادة على الذراع وتصويره وارساله لمشرف اللعبة، لتأكد القائمين على اللعبة أن الشخص قرر الدخول فعلا في سلسلة التحديات.
- الاستيقاظ في كل تحدي على الساعة 3:20.
- 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 أفرد العائلة وهو في نوم أو متعري.
- وفي التحدي النهائي يمتثل اللاعب 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.

بدأ تطبيق الحوت الأزرق في روسيا سنة 2013 مع "F57" واحدة من أسماء ما يسمى " مجموعة الموت" من الشبكة الاجتماعية (فكونتاكتي)، ويزعم أنها تسببت في أول انتحار لها في سنة2015.

أثارت تصريحات صاحب تطبيق "الحوت الأزرق" ويدعى فيليب بوديكين" (21 سنة) وهو طالب بعلم النفس، أثار الكثير من الجدل، خاصة بعد وصفه في اعترافاته

ISSN: 2253 – 0592/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

بوصف ضحاياه من مستخدمي لعبة الحوت الأزرق، بالنفايات البشرية، وبالأغبياء الذين يجب تخليص العالم منهم.

ومن ضمن اعترافات بوديكين، أنه شجع أكثر من 16 فتاة على الانتحار من خلال لعبة «الحوت الأزرق»، حسب صحيفة "الحياة" اللندنية، كما استدرج 15 مراهقاً وأقنعهم بالإقدام على الانتحار، وكان يطلب منهم مسح كل المحادثات التي أجريت بينه وبينهم، ما يترك الشرطة من دون أي دليل ملموس ضده، إلا فتاة انسحبت في المرحلة الأخيرة، وسلمتها للشرطة، ما أتاح فرصة اعتقاله، شهر ماي 2016، كما تم وقف تشغيل التطبيق مباشرة بعد القبض على صاحب التطبيق من قبل السلطات الروسية.

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 الشئون الدينية بحث صدرت تعليمة بضرورة خطبة تحسيسية على مستوى كل مساجد الدولة، وتعليمات من وزارة الاتصال بإرسال رسائل تحسيسية 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.

ظاهرة انتحار الأطفال في الجزائر:

لازال موضوع انتحار الأطفال موضوعا محظورا اجتماعيا ونلاحظ ذلك من خلال تكتم عائلة المنتحر، حيث تحاول تغطيته والتهرب حتى من التلفظ بكلمة الانتحار أو التلميح له، من أجل أن تجعله حادثا عارضا (زينب سهيري، 2013، بدون صفحة).

العديد من الأطفال وضعوا حدا لحياتهم، أو حاولوا فعل ذلك لأسباب متباينة، تاركين وراءهم العديد من التساؤلات حول خلفيات أفعالهم، وبعد البحث المطول عن الأسباب الحقيقية التي تؤدي بالطفل إلى التفكير في الانتحار، تم جمع مجموعة من الأسباب التالية:

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

-يتساءل العديد عن الضغط الذي قد يعانيه طفل في السادسة، أو في العاشرة من عمره، لدرجة قتل نفسه، وحقيقة الأمر أن الأطفال أيضا يتعرضون للضغوط تماما كما الكبار، كضغوط النمو والدراسة والإهمال العاطفي، لكنهم لا يستطيعون التعبير عنها، مما قد يجعلهم أطفالا عدوانيين، عنيدين، أو انطوائيين، فإذا فشل الأهل في التعامل الصحيح مع الطفل وفهمه، ومساعدته في التعبير عن نفسه، قد يكمن الأمر في نهاية المطاف إلى الانتحار ليس لسبب تافه كما نعتقد، بل غالبا يكون السبب القشة التي قصمت ظهر البعير بالنسبة إليه (نورا جبران. 2015).

-دقت مصالح الأمن الوطني ناقوس الخطر خلال ندوة صحفية بحيث أعلنت عن 41 حالة انتحار أغلبهم ما بين 13 و16 سنة لسنة 2012، كما بينت أن أغلب عمليات الانتحار سببها خوف التلاميذ من العقاب، وخوفهم من رد فعل العائلة والمتمثل في التوبيخ والحرمان، ويصل الأمر لحد الضرب، كما يؤكد الواقع سوء معاملة التلاميذ الكسالى حتى من قبل المعلمين والمدراء، مما يولد لديهم الخوف من الفشل الدراسي، إلى درجة تفكيرهم بالانتحار لمجرد حصولهم على نتيجة غير مرضية، أو انخفاض المعدل الفصلي مقارنة مع الذي قبله.

ويؤكد عبد الرحمان عرعار (رئيس جمعية الشبكة الجزائرية للطفولة)، أن تلقي العديد من التلاميذ أساليب متعددة من التأديب بالمدارس، مقابل ذلك لا يجدون من يقف إلى جانبهم، سواء داخل الأسرة أم خارجها، مما يدفعهم من ممارسة الممنوع من مرافقة رفقاء السور، أين يتعلمون تعاطي المخدرات التي تقودهم للتفكير في الانتحار (صوت الحوار،2012).

-كما أكد أحمد خالد، (رئيس الاتحاد الوطني لجمعيات أولياء التلاميذ)، أن غياب الحوار بين المعلمين والتلاميذ وكذا الأولياء الذين أهملوا دورهم التربوي في الرعاية النفسية لأطفالهم المتمدرسين، من أهم أسباب انتحار الأطفال

-أكدت الباحثة سميرة السقا (أخصائية علم الاجتماع أن تقليد الكبار دون تمييزهم بين الصالح والطالح، وانتشار الظاهرة في العديد من الدول العربية على اعتبار لفت الانتباه، حتى أصبح بعض المنتحرين في نظر الناس أبطالا، ورمزا للشجاعة (مثل قصة بوعزيزي الذي أحرق نفسه في تونس) (صوت الحوار،2012).

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

-سجلت بعض حالات الانتحار بسبب تأثر الأطفال البرامج التلفزيونية، والأفلام التي تشجع على الانتحار بطريقة غير مباشرة، والذي يؤدي إلى تقليد أعمى لدى فئات واسعة من الأطفال، بسبب حب المغامرة والفضول، ناهيك عن الرسوم المتحركة، ونأخذ على سبيل المثال، سلسلة (المحقق كونان)، بحيث أكدوا زملاء طفل ذو 12 سنه أنه أسر إليهم بأنه سيفعل مثلما فعل المحقق كونان، والذي بدا منبهرا بأحداث المسلسل الكارتوني، ظنا منه أن قتل نفسه سيعيده إلى الحياة من جديد. وحالة الطفل الذي قلد رجل العنكبوت من خلال قفزه من شرفة بيته.

-كما أن للألعاب الالكترونية أثر وخيم على شخصيات الأطفال وطرق تفكيرهم، من خلال الألعاب 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. كما 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 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، مع غياب تام لرقابة الأهل

-للمشاكل الاجتماعية دور مباشر في تفاقم حالات الانتحار عند الأطفال، طلاق الوالدين، كثرة المشاكل الأسرية، والتي ينتج عنها مجموعة من الضغوط النفسي. إضافة إلى الفقر، وعدم توفر الحاجات الأساسية من المأكل والملبس والسكن، مقارنة مع الأطفال الآخرين.

-إن التحرش الجنسي واللفظي بالأطفال، هو أحد الأسباب الرئيسية لانتحارهم، وهي ظاهرة جديدة شاعت في المجتمعات العربية في كل مكان في الشارع، وفي المدارس، وحتى داخل البيت في بعض الحالات، حيث يكون التحرش من داخل الأسرة، من الأب أو الأخ، أو أحد الأقرباء، وهنا يفقد الطفل الشعور بالأمان وسط أسرته والتي يفترض أن تكون محلا للرعاية والحماية.

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

الجانب التطبيقي:

-إشكالية البحث:

انتشر الحديث عن لعبة تحدي الحوت الأزرق، ونسبت العديد من حالات انتحار الأطفال والمراهقين في الجزائر إلى هذه اللعبة والتي عرفت بلعبة الموت، نتيجة فقدان العديد من الأبرياء بسببها، من هنا انطلق بحثي لمعرفة حقيقة هذه اللعبة التي سببت الخوف والرعب في نفوس كل الأولياء على أبنائهم الصغار. وهو ما يتطلب منا كأخصائيين نفسيين ومربيين التعرف على حقيقة هذه الظاهرة، كيفية ومدى انتشارها في المجتمع الجزائري، والظروف المحيطة بها، إضافة إلى مدى رقابة الأولياء على أبنائهم.

ومن هنا نطرح التساؤلات التالية:

1-هل حقا لعبة الحوت الأزرق موجودة، وفي متناول الأطفال؟، وهل حقا يجيد أطفالنا لغة لعبة الحوت الأزرق؟

2-وما هي الأسباب وراء لجوء أطفالنا لهذه اللعبة؟

3-هل حقا تحدي الحوت الأزرق هو سبب انتحار الأطفال في الجزائر؟ أم أن هناك عوامل أخرى تدفع بالأطفال الى ذلك دون إدراك الأولياء؟

فرضيات البحث:

1ـ نفترض أنه لا وجود للعبة الحوت الأزرق في المجتمع الجزائري، وحتى لو وجدت فأطفالنا لا يجيدون اللغة الإنجليزية لدرجة فهم اللعبة وتطبيقها بحذافيرها.

2 .هناك عدة أسباب وراء لجوء الأطفال إلى لعبة الحوت الأزرق، منها حب المغامرة والفضول في ممارسة ألعاب التحدي.

3 .لا تعتبر لعبة الحوت الأزرق سبب انتحار الأطفال في الجزائر، بل هناك أسباب أخرى مخفية عن أنظار الأولياء.

منهج البحث: لقد تم الاعتماد على المنهج الوصفي في تحليل المعطيات من خلال تطبيق استمارة قامت الباحثة ببنائها بهدف وصف الظاهرة وصفا دقيقا وتحليلها كيفيا وكميا، ومن اجل تدعيم هذه النتائج قمنا بدراسة مجموعة من الحالات من أجل الوصول إلى الحقائق بشكل دقيق وواضح.

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

وصف أدوات جمع المعطيات:

1 .تطبيق الاستمارة: لقد تم بناء استمارة بهدف إيجاد أجوبة عن الأسئلة المطروحة سالفا والتي من شأنها أن تأكد فرضياتنا أو تنفيها، بحيث تكونت الاستمارة من 3 محاور، المحور الأول مخصص لجمع البيانات الشخصية، أما المحور الثاني فكان مخصص للإجابة عن السياق الاجتماعي والثقافي والتكنولوجي، أما المحور الثالث فكانت أسئلته حول أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال مع الألعاب الالكترونية.

2-ـ دراسة حالة: من خلال مجموعة من المقابلات، من أجل الكشف عن واقع تحدي الحوت الأزرق وظاهرة الانتحار عند الأطفال وهو يتكون من أربعة جوانب، وهي:

-معلومات شخصية.

-مدى معرفة تحدي الحوت الأزرق، وكيف تم التعرف عليه

-انتحار الأطفال.

-العلاقة من الوالدين.

تعتبر دراسة الحالة من ركائز المنهج العيادي، بحيث يعمل على جمع البيانات العلمية المتعلقة بأية وحدة، سواء كانت فردا أو مؤسسة، أو نظاما اجتماعيا، أو مجتمعا محليا، وهو يقوم على أساس التعمق في دراسة مرحلة معينة من تاريخ الحالة المدروسة، وبغيرها من الوحدات المشابهة لها (علي معمر عبد المؤمن،2008).

يتميز منهج دراسة الحالة بأنه يساعد على إدراك الحقائق الاجتماعية، وتوضيحها، لأنه عن طريق معايشها، يمكن لبحوث دراسة الحالة أن تبين الفراغات والمتناقضات بين الآراء المختلفة، التي يقدمها المفحوصين. كما تقدم بحوث دراسة الحالة فهما معمقا للتحولات التي تصيب الظواهر الاجتماعية (محمد سيد فهمي،2006).

مواصفات العينة: تتكون العينة من 60 طفلا تتراوح أعمارهم بين 9و12 سنة منهم 35 ذكرا و25أنثى وكلهم يمارسون الألعاب الإلكترونية، وهم متمدرسون بالمستويات الابتدائية والمتوسطة.

1-مكان ومدة اجراء الدراسة:

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

لقد تمت الدراسة بمازونة بولاية غليزان داخل المؤسسات المدرسية التالية: مدرسة الإخوة عيسى عبدي، ومدرسة أولاد لخضر، ومتوسطة حي سي طارق بسيدي أمحمد بن علي، ومتوسطة الإخوة غرنوط والاخوة هني، أما دراسة الحالات فالمقابلات كانت الأولى بمدينة وهران،

الواقعة بغرب الجزائر، والحالة الثانية من ولاية قسنطينة شرق الجزائر، بحيث أجريت ثلاث مقابلات لكل حالة من أجل الاستعلام عن الضحيتان، والظروف المحيطة بهما من أجل التشخيص. وتم ذلك في مدة شهرين من بداية شهر يناير إلى غاية نهاية شهر فبراير 2018.

تحليل ومناقشة النتائج:

من أجل التأكد من صحة الفرضيات المطروحة في هذا البحث قمنا بتحليل النتائج كما هي مبينة في الجداول التالية:

1 .نفترض أنه لا وجود للعبة الحوت الأزرق في المجتمع الجزائري، وحتى لو وجدت فأطفالنا لا يجيدون اللغة الإنجليزية لدرجة فهم اللعبة وتطبيقها بحذافيرها.

جدول رقم 1 يبين تحليل نتائج الفرضية الأولى

	نعم	النسبة	لا	النسبة	المجموع
معرفة تمكن الأطفال من اللغة الإنجليزية	23	38,33	38	63,33	60
إمكانية إيجاد اللعبة باللغة الإنجليزية	19	31.66	41	68,33	60
إيجاد تطبيق الحوت الأزرق	00	00	60	00	60

من خلال رقم 1 يتبين لنا أنه نسبة كبيرة من أطفال قدرت ب 63,33 لا يتمكنون من اللغة الإنجليزية، وأن 68,33 لا يجدون هذه اللعبة وهذا يفسر لنا جزء مهم من المشكلة المطروحة ألا وهي أن معظم الأطفال لا يجدون هذه اللعبة متوفرة وحتى إن وجدت فالأطفال في المجتمع الجزائري ليسوا متمكنين من اللغة الإنجليزية بشكل جيد وهي اللغة التي تصاحب لعبة الحوت الأزرق، وأن كل أطفال العينة لم يتمكنوا من

إيجاد لعبة الحوت الأزرق، هذا أول سبب يجعلنا نميل إلى أن اللعبة ليست في متناول الجميع، وحتى إن وجدت فمن المستحيل أن يتمكن أطفالنا من لغتها.

تحليل ومناقشة الفرضية الثانية:

2 .هناك عدة أسباب وراء لجوء الأطفال إلى لعبة الحوت الأزرق، منها حب المغامرة والفضول في ممارسة ألعاب التحدي.

الجدول رقم 2 يبين نتائج الفرضية الثانية:

	نعم	النسبة	لا	النسبة	المجموع
الفضول وحب المغامرة	44	73,33	16	26,66	60
رقابة الأولياء	50	83,33	10	16,66	60

من خلال الجدول رقم 2 يتبين لنا أنه هناك أسباب عديدة وراء لجوء الأطفال إلى لعبة الحوت الأزرق من أهمها الفضول وحب المغامرة لدى الأطفال بحيث قدرت نسبتهم ب 73,33، رغم أن رقابة الأولياء على أبناءهم حسب عينة البحث مرتفعة قدرت ب 83,33 من الأولياء يراقبون اللعب الإلكترونية لأبنائهم.

3ـ لا تعتبر لعبة الحوت الأزرق سبب انتحار الأطفال في الجزائر، بل هناك أسباب أخرى مخفية عن أنظار الأولياء.

للإجابة عن هذا التساؤل والتأكد من فرضياته قمنا بدراسة مجموعة من الحالات للتعرف على الأسباب الحقيقية وراء انتحار الأطفال:

الحالة الأولى:

الاسم: الجيلالي.

اللقب: ب

السن:14 سنة

هو أحد الناجين من الموت المحقق بمحاولة الانتحار، نتيجة لعبه لتحدي الحوت الأزرق. الطفل قاطن بولاية وهران. واشتهر بقصته على نطاق واسع في البلاد من خلال، ظهوره على أحد القنوات الجزائرية من خلال أحد التقارير الاخبارية

روى الجيلالي بعض حيثيات تجربته مع هذه اللعبة الخطيرة التي كادت أن تودي بحياته لولا تفطن المحيط المدرسي، واعلام أسرته. بحيث بدأ قصته بأنه كان في أحد

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

المقاهي الالكترونية أين تعرف على أحد أقرانه، وطلب منه أن يلعبا معا هذه اللعبة. وافق الجيلالي على ذلك.

طلبت منهم اللعبة بمجرد البداية في اللعب رسم حوت في يدهم بأداة حادة، حيث قام الجلالي بتنفيذ ما طلب منه. ثم واصلوا اللعب لمدة طويلة، حتى قرر الجيلالي التوقف عن اللعب، كلمت اللعبة الجيلالي باللغة الفرنسية بحث ترجم له زميله لأن الحالة لا يجيد اللغة الفرنسية، بحيث حذرته اللعبة من التوقف.

ثم غادر المقهى ليعود إلى البيت، وفي فترة متأخرة من الليل وبعد نوم كل أفراد عائلته، ظهر له عند الباب جسم إنسان، لكن وجهه وجه حوت، ثم هرب إلى غرفة أخرى. وفي الصباح وبعد ذهابه إلى المدرسة، أصبحت يده تدور لوحدها ورأوه كل زملائه في المدرسة الذين بدورهم أخبروا المعلم الذي عجل في استدعاء أولياء أمور الجيلالي.

الحالة الثانية:

الاسم: هيثم.

اللقب: م

السن: 13 سنة

الضحية هيثم هو الطفل الأكبر من أصل ثلاث اخوة يسكن في أحد الأحياء الشعبية بقسنطينة.

صرحت والدة هيثم أنه عثر عليه مشنوقا بخمار لأمه في الباب حمام وعلى ذراعه صورة الحوت القاتل، حيث أكدت أنها وصل هيثم للمرحلة 35 من مراحل اللعبة، وأنها قد لاحظت رسم حوت أزرق على ذراعه بسيالة زرقاء، وبعد ما علمت الوالدة بذلك عاقبته وضربته، لكن بعدها قال لها يا أمي إنني أمزح فقط، على أساس أنه استمر باللعبة بعد ذلك، إلى أن قام بعملية الانتحار.

لكن أثناء الحديث سرت الأم أنها قد جرت مشادات مع ابنها بحيث طلب منها شراء شيء، وعندما رفضت ثار غضبا، وقال لها بصريح العبارة: "سوف ترين ماذا سأفعل"

وصرح أحد اخوته أن ليلة قبل الاقدام على الانتحار قال له هيثم بصريح العبارة: "أود ان أموت، أود أن أرتاح" وعندما سأله لماذا أجاب هيثم بانه يلعب الحوت الأزرق ولا يمكن إيقاف اللعب لأن اللعبة ستقتل أباه وأمه.

المناقشة:

إن قضايا انتحار الأطفال في الجزائر صحيحة، لكن لم يثبت بوجود حالة واحدة ترتبط بتحدي الحوت الأزرق من قبل الجهات المعنية. كما تفننت قنوات الاعلام الخاصة في ترويج ونشر كل حالات الانتحار، ومحاولات الانتحار، وأسندت السبب الوحيد لكثرة انتشار هذه الظاهر على المستوى الوطني إلى لعبة تحدي الحوت الأزرق من خلال البرامج الإخبارية اليومية وعرض برامج خاصة، لترويج قنواتهم مقابل تهويل وزرع الرعب بين أولياء الأمور.

كما أصبح موضوع انتحار الأطفال بسبب تحدي الحوت الأزرق حديث الساعة بين كل شرائح المجتمع الجزائري، أهمها فئة الأطفال والمراهقين، والذي اجتاحهم الفضول لفكرة التجربة، وانتابتهم رغبة جامحة في خوض المغامرة، ومحاولة البحث عن اللعبة. أما التصريح بأنهم وجدوا تطبيق اللعبة وقاموا بلعبها، علما أن الأمر غير صحيح لسببين مهمين:

-السبب الأول: هو أن التطبيق غير موجود فقد تم حجبه مباشرة بعد القبض على مخترع ومسير هذه اللعبة، وتأكدت الباحثة من صحة الأمر من خلال البحث العميق والمطول عن هذا التطبيق مع استشارة اخصائيين في الاعلام الآلي والذين أكدوا لي نفس الفكرة، أنه لا يوجد صحة من وجود التطبيق وعدم إمكانية انتشاره بين الأطفال، على أساس أنه ظهرت بعض التطبيقات باسم الحوت الأزرق لترويج لعبهم البسيطة على حساب شهرة تحدي الحوت الأزرق الأصلي بهدف الأرباح المادية.

السبب الثاني: هو أن من بين قائمة الأطفال المنتحرين بسبب لعبة تحدي الحوت الأزرق في الجزائر، طفل بسن التسع سنوات، وطفلان بسن أحدا عشرة سنة، ومن المعروف أن لغة التطبيق هي اللغة الإنجليزية، فكيف لأطفال لا يتجاوزون 11 عشرة سنة أن يجيدوا اللغة الإنجليزية بالتمكن من معرفة مصطلحات وعبارات التحدي، علما أن الجزائر وكل دول شمال افريقيا، ناطقين باللغة الفرنسية بعد اللغة العربية وليست اللغة الإنجليزية، بحيث قد نجد أطفالا صغارا يتكلمون اللغة الفرنسية منذ نعومة أظافرهم وهذا الأمر راجع إلى تربية الأولياء وثقافتهم، لكن لن تجد في الجزائر من يجيد اللغة الإنجليزية في المراحل المتقدمة من العمر، خاصة في الأسر البسيطة

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

والأسر القاطنين في المناطق الريفية. كما أن تعليم اللغة الإنجليزية حسب المنهاج التربوي الجزائري يبدأ من السنة الثانية متوسط (اعدادي) أي ابتداءا من 13 سنة. كما أوهموا العديد من الأطفال عائلاتهم، وأصدقائهم على لعبهم لتحدي الحوت الأزرق، من أجل اثارة انتباه الأسر ووسائل الاعلام والمجتمع ككل، بحيث قام العديد من الأطفال مما صنفوا بأنهم كانوا يلعبون هذه اللعبة، والناجين من محاولات الانتحار، برسم حوت بأداة حادة ليريها لأصدقائه ويتطور الأمر إلى دراية المعلم والمؤسسة التعليمية، ثم الاعلام ليصبح محل شهرة كبيرة أو بطل على مستوى المدرسة، والحي، ولما لا على المستوى الوطني من خلال ظهوره على شاشات التلفزيون بأحد التقارير الإخبارية. إضافة إلى انتشار ظاهرة رسم حوت على ذراع الأطفال بالسيالة. إن لعبة الحوت الأزرق ليست السبب الحقيقي والوحيد المؤدي للقيام بالانتحار، لأن عدد كبير من المراهقين وجدت على حساباتهم الشخصية بمواقع التواصل الاجتماعي العديد من العبارات الغريبة، مثل: هل يشعر أحدكم مع الوقت أنه شخص عديم الفائدة؟؟ مما يدل على هؤلاء الأطفال والمراهقين كانوا أصلا يعانون من حالات الإكتاب، وكأنهم واقفون على جرف ينتظرون اللعبة هي القشة الوحيدة التي دفعتهم لهذا الجرف (الانتحار).إن الحقائق والتحليلات والاستنتاجات السابقة كلها عوامل تؤكد أن:

1-لا يوجد هناك لعبة تحدي الحوت الأزرق، وهي ليس في متناول الأطفال.
2-لعبة تحدي الحوت الأزرق ليس سبب الانتحار الأطفال في الجزائر، بل هناك عدة عوامل أخرى قد تدفع بالأطفال إلى ذلك.
3-انتشار ظاهرة الحوت الأزرق على نطاق واسع راجع بالدرجة الأولى للإعلام، والذي ساهم بشكل أو بآخر لمحاولات انتحار العديد من الأطفال.

الخاتمة والتوصيات:

أحيانا يتحدث الطفل في أمور قد لا يعير الأهل أي أهمية لها، كأن يقول الطفل مثلا " أنا حابب أقتل نفسي" أو " أنا أحسن أنتحر" فالأم تقول دون قصد روح انتحر. لو حدث هذا في الغرب تؤخذ الأمور بجدية، وتتم متابعة الطفل ومراقبة تصرفاته في

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

المدارس، ويجب الانتباه إلى ما يكتبه الطفل من رغبته في التخلص من الحياة والشعور بالحزن الشديد، ورفض المجتمع له، مما يجعله يفكر في الانتحار.

وهنا نقول أن الكل مسؤول عن انتحار الأطفال، البيت والمدرسة، والنظام التعليمي، والاعلام، في تكوين سلوك الطفل، وفي انحرافه، وإيجاد طرق للتخلص من حياته، وفي ظل منظومة تعليمية فاسدة، وفوضى اجتماعية وأخلاقية عارمة، يجب على الأهل أن ينتبهوا ويعوا خطورة هذه الظاهرة، التي قد تطال أي طفل، إذا لم تتوفر له فرص النجاة، بالاستماع، والاحتضان، والحب، والاستقرار الأسري والعاطفي، كلها عوامل تحمي الطفل من أي اضطراب نفسي قد يجعله يفكر في الانتحار (وجدان الربيعي، 2015).

تهتم المجتمعات الغربية بظاهرة انتحار الأطفال بمحاولة دراستها وجمع المعطيات والاحصائيات، لمعرفة أسباب، وابرازها للإعلام، بينما في العالم العربي الأرقام شحيحة، والبحوث قليلة وبالتالي وضع الحلول لهذه الظاهرة يعتبر أمرا صعبا علما أنها ظاهرة تتزايد وتتفاقم بشكل كبير (وجدان الربيعي،2015)

لقد ساهم هذا البحث في توفير معطيات ميدانية عن واقع لعبة تحدي الحوت الأزرق، والقاء الضوء على كيفية وطرق ومدى انتشار هذه الظاهرة، والظروف المحيطة بها، إضافة إلى مدى رقابة الأولياء على أبنائهم.

من خلال النتائج أمكن استخلاص مجموعة من التوصيات العامة، تتمثل أهمها فيما يلي:

-يجب توعية أولياء الأمور بأن 12 سنة هو السن المناسب للبدء باستخدام الأجهزة الذكية، وأن عندما يكون الطفل أصغر من ذلك يكون بحاجة لقضاء المزيد من الوقت الجيد مع والديه ليتعلم الحنان والحب، قبل أن تضيع المشاعر من قلبهم إلى الأبد.

-ضرورة توعية الأطفال والمراهقين بضرورة استخدام شبكة الأنترنت في كل ما هو مفيد.

-توعية أبنائنا وتحذيرهم من الانضمام إلى شبكات التواصل الاجتماعي، والابتعاد عن المجموعات المشبوهة.

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

-توعية الآباء بمراقبة أبنائهم عن بعد، والاقتراب منهم بالتواصل معهم بالود والاحترام والنقاش حول المعلومات التي اكتسبوها وكل ما يقومون به من خلال من هذه الشبكات.

- الحدّ من استخدام الأطفال للهواتف الذكية والكمبيوترات المحمولة بطريقة مفرطة.

- إغناء غرفة التلفزيون بالكتب والمجلات التي تجذب نظر الأطفال، والاعتياد على قراءة القصص المسلية، لغرس حب القراءة بداخله، فيبدأ بالانجذاب لها.

- تجنّب وضع التلفزيون في غرفة نومهم وعدم ترك جهاز التحكم في أيديهم.

- انتقاء البرامج المفيدة والتعليمية التي توسّع مدارك أطفالهم وتكسبهم ثقافة مبنية على الأخلاق والقيم الراقية.

- تحديد وقت ومدة معينة للعب الأطفال بالألعاب الالكترونية من قبل الأولياء مع المراقبة المستمرة.

- تنبيه الأطفال إلى أن هذه الشخصيات الإلكترونية ليست إلّا مجرد رسوم غير حقيقية ينبغي عليهم عدم تقليدها كي لا يضروا أنفسهم.

- حث الآباء على ممارسة أبنائهم للرياضة منذ الصغر بحيث أن ممارسة التمارين الرياضية تحافظ على رشاقة جسمه، كما تخرج الطاقة الكامنة بداخله في شيء مفيد عن تخريجه في لعبة عدوانية.

- العمل على مشاركة الطفل في رسم لوحة، فالرسم يخرج طاقة الطفل الكامنة كما يساعده على التخيل والإبداع، أو مشاركته في مركز ثقافي لممارسة الهواية التي يفضلها، مع إمداده بالأدوات والتشجيع المستمر.

- ضرورة عرض الأمر على المختصين في حال شعر الأهل بوجود علامات سلبية، أو اضطرابات نفسية، فهذا سوف يعالج المشكلة قبل أن تتفاقم وتؤدي للانتحار.

- ضرورة توفير المستشارين النفسانيين، والمختصين التربويين في المؤسسات التربوية لمساعدة التلاميذ، ومحاولة خفض ضغوطاتهم، وحل مشكلاتهم.

-انشاء مراكز خاصة بالتكفل النفسي، والعصبي، والاجتماعي للأطفال.

-تنظيم دورات تحسيسية للأساتذة، والأولياء، والتلاميذ.

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

المراجع:

الميساوي سعيدة(2017)، تطبيقا مريم والحوت الأزرق تهددان حياة الأطفال، جريدة الصباح، ليوم 8 ديسمبر2017، تونس.

بدون اسم "لعبة "الحوت الأزرق" تصل المغرب وتقتل مراهقاً". www.alarabiya.net. اطلع عليه بتاريخ 17-02-2018.

بدون اسم انتحار تلميذين بسبب لعبة الحوت الأزرق ببجاية". النهار أونلاين، اطلع عليه بتاريخ 08-12-2017.

بدون اسم، تهديدات بالقتل لأول ضحايا "الحوت الأزرق" بالمغرب -كود: جريدة إلكترونية مغربية شاملة.". كود: جريدة إلكترونية مغربية شاملة. 08-02-2018. اطلع عليه بتاريخ 17-02-2018.

بدون اسم،"لعبة "الحوت الأزرق" القاتلة تصل المغرب. وتقتل مراهقا بأكادير". مغرس. اطلع عليه بتاريخ 17-02-2018.

زينب السهيري(2013) دراسة استطلاعية عن ظاهرة الانتحار والمحاولة الانتحارية، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، قاصدي مرباح، جامعة ورقلة، الجزائر

الشروق، فريق تحرير قنوات. "طفل يشنق نفسه استجابة للعبة الحوت الأزرق في سطيف". قنوات الشروق. اطلع عليه بتاريخ 20-11-2017.

علي معمر عبد المؤمن (2008)، مناهج البحث في العلوم الاجتماعية، جامعة سبعة أكتوبر، مصر.

عيد جلال أبو حمزة وأحمد الحسيني هلال (2014)، ادمان الأنترنت: المفهوم، النظرية، العلاج، دار الكتاب الحديث.

مريم قويدر(2012)، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة شهادة ماجستير في علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر3.

محمد سيد فهمي (2006)، تصميم وتنفيذ بحث الخدمة الاجتماعية، دار الوفاء، الإسكندرية، مصر.

مها حسني الشحر(2007)، أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية: الذكاء الانفعالي لدى طفل مرحلة الطفولة المتوسطة، أطروحة أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية.

نورا جبران(2015) صدمة انتحار الصغار، جريدة الحياة الصادرة يوم الخميس 15 أفريل 2015.

هديل كرنيب (2017) "ما هي لعبة الحوت الأزرق التي تدفع بالأطفال إلى الانتحار؟، جريدة النهار12 ديسمبر2017. اطلع عليه بتاريخ 23-01-2018

وجدان الربيعي(2015) انتحار الأطفال ظاهرة جديدة في المجتمعات العربية، جريدة القدس، الصادرة ب 2015/04/25.

"Blue Whale a Ravenna, salvata 14enne". Ansa. 28 May 2017. 02-06-2017 تمت أرشفته من الأصل في.

"Blue Whale Challenge: At least 75 Whalers in Tamil Nadu's Madurai".

"Blue Whale Challenge: Class VI student hangs himself to death". Zee News. 28 August 2017. 28 اطلع عليه بتاريخ August 2017.

"Blue Whale Challenge: Indore boy noted tasks in school diary before trying to kill self". The Financial Express. 11 August 2017. 11 تمت أرشفته من الأصل في August 2017. 11 اطلع عليه بتاريخ August 2017.

"Blue whale game claims one more life in Madhya Pradesh". صحيفة (اكسبريس الهندية). September 3, 2017. اطلع عليه بتاريخ September 5, 2017.

"'Blue Whale' game: Boy hospitalised for taking antidepressants". The Daily Star (باللغة الإنجليزية). 12-10-2017. اطلع عليه بتاريخ 13-10-2017.

"Blue Whale, il gioco della morte arriva a Brescia. Cos'è, le regole e come riconoscere le vittime". BsNews.it. 2 June 2017. 06-06-2017 تمت أرشفته من الأصل في.

0592 – 2253 :ISSN/ الإيداع القانوني: 2751 – 2012 صنف (ج)

"Blue Whale: consigli". commissariatodips.it. 22 May 2017. 25 تمت أرشفته من الأصل في May 2017.
"CU student detained for playing the Blue Whale Challenge | Dhaka Tribune". www.dhakatribune.com (باللغة الإنجليزية). اطلع عليه بتاريخ 13-10-2017.
"Garota de 15 anos desaparece na Bahia e família suspeita de jogo da 'Baleia Azul'" [15-year-old girl disappears in Bahia and family suspects of 'Blue Whale' game]. G1 (باللغة البرتغالية). Globo. -2017 تمت أرشفته من الأصل في 21-04.
"Jogo em rede social russa leva centenas de jovens ao suicídio, segundo suspeita da polícia - Notícias - R7 Internacional". 22-04-2017 تمت أرشفته من الأصل في.
"No evidence of any death due to Blue Whale challenge game: Govt.". The Hindu. 11 اطلع عليه بتاريخ January 2018.
"Nuovi sospetti casi di "Blue Whale", due ragazzi salvati a Siracusa e nel Barese". La Stampa. 2 June 2017. تمت أرشفته من الأصل في 02-06-2017.
"Oito Estados têm suicídios e mutilações sob suspeita de ligação com Baleia-Azul - Brasil - Estadão". estadao.com.br. 19-05-2017 تمت أرشفته من الأصل في.
"Putin signs law imposing criminal penalties for inducing minors to suicide". 12 تمت أرشفته من الأصل في July 2017. 13 اطلع عليه بتاريخ June 2017.
"Russian lawmakers vote to ban pro-suicide social media groups". 30 تمت أرشفته من الأصل في May 2017. اطلع 13 عليه بتاريخ June 2017.
"Teenager girl in Bangladesh hanged herself in Blue Whale suicide bid". 2017-10-11. -10-2017 اطلع عليه بتاريخ 16.
« « Blue whale challenge » : un homme condamné à trois ans de prison en Russie », في Le Monde.fr, 2017-07-20 ISSN 1950-6244 [النص الكامل (pages consultées le 2017-12-03)]
« Algérie : l'inquiétante « Baleine bleue », le jeu qui pousse les jeunes au suicide – JeuneAfrique.com », في JeuneAfrique.com, 2017-12-12 [النص الكامل (pages consultées le 2017-12-13)].
« Blue Whale Challenge : plusieurs enfants avec les bras ou les cuisses scarifiés signalés dans une école de Bretagne », في LCI, 31 mars 2017 [النص الكامل]
« Blue Whale Challenge : une pendaison évitée dans le Pas-de-Calais, nouvelles alertes contre ce défi mortel sur Facebook », في LCI, 31 mars 2017 [النص الكامل]
« Des Audomaroises, prises dans un « jeu » suicidaire, signalées à temps », في La Voix du Nord, 16 mars 2017 [النص الكامل]
« Internet se mobilise contre «Blue Whale Challenge», le jeu qui pousse les ados au suicide », 20 فيminutes.fr, 2017-03-15 [النص الكامل (pages consultées le 2017-03-31)]
« Le «Blue Whale Challenge» inquiète l'Éducation nationale », 20 فيminutes.fr, 2017-03-28 [النص الكامل (pages consultées le 2017-03-31)
« Les cétacés sont-ils vraiment suicidaires ? », في Franceinfo, 2014-01-07 [النص الكامل (pages consultées le 2017-03-31)]

« Suicide et jeu macabre : Blue Whale Challenge, de rumeurs en panique », في Libération, 31 mars 2017 [النص الكامل]

Bassette ،Fernanda. "O 'jogo' da baleia azul e a tragédia de Maria de Fátima | VEJA.com". VEJA.com (باللغة البرتغالية). اطلع عليه بتاريخ 21 September 2017.

BBC

Dario Sautto (26 May 2017). "La blue whale arriva nel Napoletano: la Procura di Torre Annunziata apre un'inchiesta". www.ilmattino.it. تمت أرشفته من الأصل في 18 August 2017.

https://timesofindia.indiatimes.com/india/cant-ban-app-based-games-like-blue-whale-centre-tells-supreme-court/articleshow/61722857.cms

Metro.co.uk ،Richard Hartley-Parkinson for (28 February 2017). "Teenagers are taking their own lives 'because of social media game blue whale'". تمت أرشفته من الأصل في 22 April 2017.

Paulo ،iG São (7 April 2017). "Jogo em rede social russa leva adolescentes a cometer suicídio - Mundo - iG". تمت أرشفته من الأصل في 22 April 2017.

Perrine Signoret, « Blue Whale Challenge : itinéraire d'une légende urbaine sur Internet », في Le Monde.fr, 2017-03-15 ISSN 1950-6244 [النص الكامل (pages consultées le 2017-03-31)]

Worley ،Will. "Blue Whale: Fears in India over 'viral suicide game' mount as 'government calls for internet giants to ban links to it'". The Independent. اطلع عليه بتاريخ 25 September 2017.