الألعاب الالكترونية التفاعلية: من براءة الترفيه إلى تحدي الموت
لعبة تحدي الحوت الأزرق Blue whale challenge - أنموذجا

Interactive electronic games: from leisure innocence to death challenge
Blue whale challenge game

د. سميشي وداد
جامعة قسنطينة3 (الجزائر)

ملخص البحث

تشهد الساحة الالكترونية العالمية حالة من الاستنفار بسبب تفشّي بعض الألعاب الالكترونية الدافعة إلى الانتحار، مع العلم أن هذه الألعاب تستهدف شريحة الأطفال والمراهقين بصفة أساسية، مما جعل حصيلة الضحايا ثقيلة على المجتمعات قاطبة. فكلنا على يقين بأن اللعب حاجة إنسانية لا غنى عنها للترويح عن النفس وتجديد طاقاتها في ظل ضغوطات الحياة اليومية التي يواجهها الفرد، إلا أننا خلال السنوات الأخيرة بدأنا نلاحظ استغلال بعض مصممي ومبرمجي الألعاب لهذه الحاجة للترويج لأفكار وممارسات غير نبيلة وخطيرة. خاصة وأن مرحلتي الطفولة والمراهقة محطات عمرية انتقالية يفتقد فيها الفرد إلى اكتمال نموه الاجتماعي، النفسي والفكري، مما يجعله أكثر عرضة للتأثر بمحتويات هذه الألعاب الشيّقة والمثيرة. ورغم أن بعض أطراف المجتمع الدولي بادرت إلى التحذير من تبعات الاستخدام الخاطئ وغير المُراقب لهذه المنصات الترفيهية من قبل الأطفال والمراهقين، إلا أن شغفهم بالتحديات المقترحة عبر هذه الفضاءات اخترق كل الحدود الاحترازية وفي ظرف وجيز.

ويستهدف هذا البحث تحليل لعبة تحدي الحوت الأزرق التي أضحت تشكل خطرا إنسانيا فعليا بعد الإطلاع المتمعن لمختلف التحديات التي تفرضها هذه اللعبة، وملاحظة الكمّ الهائل من المقبلين عليها في غياب الوعي الكامل بخطورتها وغياب الرقابة الأبوية في أغلب الأحوال.

الكلمات المفتاحية: اللعب، الألعاب الالكترونية، الانتحار، لعبة تحدي الحوت الأزرق.

Abstract

The global electronic scene is on the alert because of the spread of some electronic games driving suicide, knowing that these games targeting mainly the children and adolescents, making the toll of the victims on the whole communities. We are all convinced that playing is an indispensable human need for self-recreation and renewing its energies under the pressures of everyday life. However, in recent years we have begun to notice that some designers and programmers have exploited this need to promote ideas and practices that are not noble and dangerous. Especially as the stages of childhood and adolescence are transitional age stations in which the individual lacks the completion of his social, psychological and intellectual development, making him more vulnerable to the content of these exciting games.

The aim of this research is to analyze the Blue Whale Challenge game, which has become a real human hazard after careful consideration of the various challenges posed by this game, and the observation of the large number of those who come in the absence of full awareness of the seriousness and lack of parental control in most cases.

Keywords: Playing, Electronic Games, Suicide, Blue Whale Challenge Game

تمهيد

إن الانتشار الواسع لتكنولوجيات الاتصال ووسائطها المختلفة أتاح الاستفادة الكاملة من العديد من الخدمات الالكترونية التفاعلية، خاصة وأن هذه الخدمات تستهدف كل شرائح المجتمع دون استثناء. وقد كان للأطفال والمراهقين نصيبا معتبرا من هذا العالم الافتراضي، من خلال جملة التطبيقات التفاعلية التعليمية والتثقيفية وكذا بعض الألعاب الموجهة إليهم. إلا هذه الألعاب سرعان ما انحرفت عن أهدافها الرئيسية المتمثلة أساسا في ترفيه الأطفال وتنمية قدراتهم الفكرية،

لتتحول إلى نقمة تصل في كثير من الأحيان إلى موت الطفل أو المساس بصحته النفسية والجسمانية على أقل تقدير.

وهنا دق علماء الاجتماع وعلماء النفس ناقوس الخطر إزاء استخدام الألعاب الالكترونية خاصة في ظل الإفلات من رقابة الوالدين نظرا لتعدد مصادر إتاحة هذه المنصات الترفيهية، فهي لم تعد مقتصرة على الحواسيب المحمولة أو المكتبية فحسب بل غزت – وفي وقت قياسي – الهواتف الجوالة والألواح الذكية، لتزيد بذلك فرص تعرّض الطفل لمحتوياتها حتى خارج المنزل، وهو ما يضاعف من خطورة الظاهرة ويبرز ضرورة إحاطتها علميا.

وقد وردت هذه المخاطر في العديد من الأبحاث الحديثة التي نرتكز عليها في معالجتنا للموضوع ونذكر من هذه **الدراسات السابقة**:

- **الدراسة الأولى**

دراسة أجراها مركز IPSOS الفرنسي (مؤسسة لسبر الآراء الفرنسية والعالمية) سنة 2013 حول غزو الالكترونيات لعالم الأطفال والمراهقين ومكانة ودور الأولياء إزاء ذلك، وقد شمل البحث الأطفال الفرنسيين الذين يقل سنهم عن 20 سنة من خلال إجراء 4000 مقابلة ابتداءا من شهر جوان إلى غاية نوفمبر 2013 ، وأسفرت الدراسة عن أن الأطفال الذين يتراوح عمرهم ما بين 4 – 14 عاما يقضون ما يقارب 3 ساعات يوميا أمام الشاشات، وهو معدل في ارتفاع مستمر نظرا أنه كان أقل بعشر دقائق منذ خمس سنوات حسب ما ورد في تقرير مركز التوثيق الفرنسي CESEL.[1] وتكمن الخطورة في هذه الوضعية أن المراهقين يستخدمون هذا العالم الافتراضي بدل الاحتكاك المباشر مع المحيط مما يعيق عملية بناء الروابط الاجتماعية بشكل صحيح، خاصة أنهم في مرحلة عمرية حساسة تقوم على التواصل المباشر مع الآخرين بدل التعرف عليهم خلف الشاشات حتى نضمن سلامة النمو الاجتماعي لديهم.

[1] - CESEL. (2016). « Enfant / ados et écrans, place et rôles des parents », France, consulté le 24/9/2017 sur le lien :
https://www.caf.fr/sites/default/files/caf/281/Documents/Parentalité/Ressources%20documentaires%20Cesel.pdf

وقد تناولت صحيفة Le Figaro نتائج هذه الدراسة بشيء من التفصيل من خلال العرض البياني الآتي:[1]

الشكل رقم: 1 يمثل معدل التعرض للشاشات حسب الشريحة العمرية

المصدر: صحيفة Le Figaro الفرنسية

وفي قراءة للنتائج الواردة أعلاه نلاحظ أن الفئة العمرية من 11-14 سنة احتلت المركز الأول من حيث التعرض للشاشات وذلك بمعدل 3 سا و34 د، وفي المرتبة الثانية نجد الفئة العمرية من 7 – 10 سنوات بمعدل 2 سا و53 د، وفي المرتبة الثالثة الفئة العمرية من 4 – 6 سنوات بمعدل 2 سا و 22 د في اليوم. وهي أرقام مخيفة خاصة إذا تم حساب معدل التعرض لمدة أسبوع أو شهر، وهو ما يثبت وجود حالة من الإفراط في استخدام الوسائط التكنولوجية لدى هذه الشريحة.

[1] - Descours. Guillaume. (2015). « les écrans envahissent le quotidien des enfants », Le Figaro, France, consulté le 24/9/2017 sur le lien : http://www.lefigaro.fr/actualite-france/2015/11/05/01016-20151105ARTFIG00313-les-ecrans-envahissent-le-quotidien-des-enfants.php

- **الدراسة الثانية**

هي دراسة نشرها المركز الفرنكفوني للتعليم عن بُعد بكندا REFAD سنة 2015 وتمحور حول فائدة الألعاب الجديّة للتكوين عن بُعد بكندا، وقد تناولت الدراسة مختلف التأثيرات الجسمانية والنفسية لاستخدام ألعاب الفيديو، واستخدامات الألعاب في المجال المهني وأبعادها التربوية والبيداغوجية, وبادر القائمون على البحث بإرسال مجموعة معتبرة من الاستبيانات عبر الانترنت (53 مبحوث) بهدف معرفة آفاق استخدام هذا النوع من الألعاب في المجال التعليمي، وقد شملت الدراسة مستشارين بيداغوجيين، مختصين في تكنولوجيات الاتصال، مختصين في المحتوى، منتجين مقاييس تربوية في تكنولوجيات الاتصال، مكلفين بالتأطير وغيرهم ممّن يمكنهم إبداء رأيهم إزاء هذه المسألة البحثية. وقد أسفرت نتائج الدراسة عن وجود مشكل في ترسيخ المبادئ البيداغوجية عن بعد عن طريق ألعاب الفيديو، ورغم ذلك أكد البحث عن أهمية اللعب الجديّ في التعليم من ناحية، [1] وقدرته أن يوجه تفكير وتركيز الأفراد خارج الإطار الضيق الذي أوجدته ألعاب الفيديو الترفيهية, وتفيدنا هذه الدراسة في النظر لألعاب الفيديو من زاوية أخرى غير تلك الزاوية السلبية التي نراهم دائما منها، وتدعيم فكرة أن هذه الألعاب مجرد وسيلة بيد الإنسان تؤثر عليه بحسب نمط توظيفه لها.

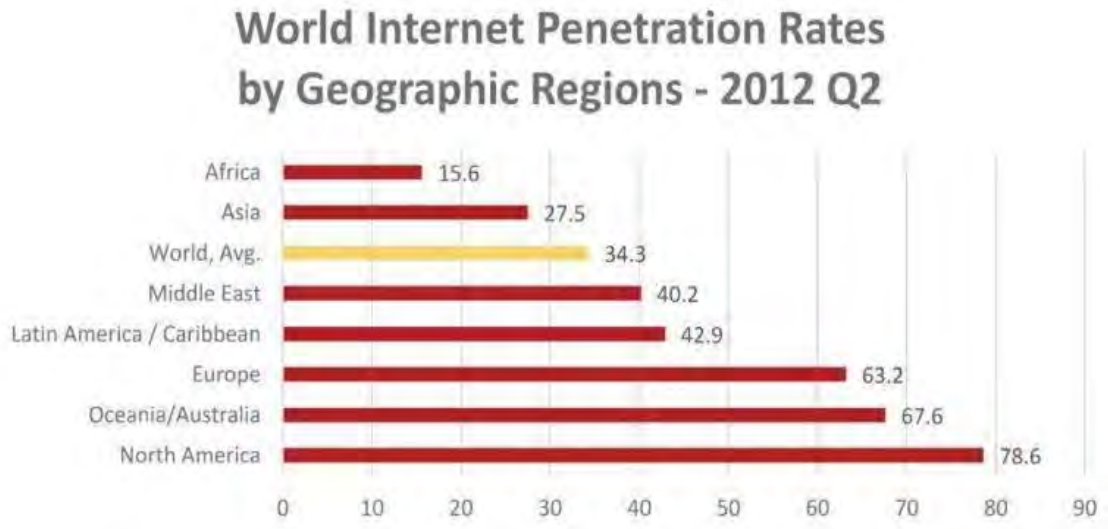
- **الدراسة الثالثة**

هي دراسة وطنية قام بها المركز التربوي للبحوث والإنماء بلبنان (2011-2012) وموضوعها "سلامة الأطفال على الانترنت"، وشملت عينة مكونة من 1000 تلميذ من المدارس الرسمية والخاصة ورواد مقاهي الانترنت (144) الذين تتراوح أعمارهم بين سن الثانية عشر وسن الثمانية عشر. وكذا إدارات المدارس والمعلمون المعنيون بالعينة وعددهم 347 مقسمين بين 244 معلما و103 إداريا، فضلا عن أهل التلاميذ. وأوضحت الدراسة توزيع الانترنت عبر العالم وفق العرض البياني الآتي:[2]

[1] - Loisier, Jean. (2015). « Etude sur l'apport des jeux sérieux pour la formation à distance au Canada francophone », REFAD, Canada.

2 المركز التربوي للبحوث والإنماء. (2011-2012). "سلامة الأطفال على الانترنت، دراسة وطنية حول تأثير الانترنت على الأطفال في لبنان"، لبنان.

الشكل رقم: 02 يمثل توزيع الانترنت عبر العالم لسنة 2012



المصدر: المركز التربوي للبحوث والإنماء بلبنان

وتم توظيف تقنية المسح بالاستطلاع عن طريق انتقاء جزء من السكان (بعض الطلاب في لبنان) لإخضاعهم للبحث. وقد أسفرت نتائج البحث عن نسبة 38.1% من التلاميذ البالغين سن 12 سنة يستخدمون الانترنت عبر هواتفهم المحمولة، ونسبة 55.27% من التلاميذ البالغين سن 13 سنة يستخدمون الانترنت عبر هواتفهم المحمولة، ونسبة 50.6% من التلاميذ البالغين سن 14 سنة يستخدمون الانترنت عبر هواتفهم المحمولة. كما أشار البحث أن نسبة 53,4% من التلاميذ محل الدراسة يستخدمون الانترنت بصفة يومية. واتضح أن الألعاب تستقطب التلاميذ عبر الانترنت بنسبة 37%. وتصدرت المواقع الإباحية قائمة المواقع المحظورة التي زارها التلاميذ وذلك بنسبة 11.7% . وفي مجال التحصيل العلمي يعتبر 28.9% من التلاميذ أن الانترنت يساعدهم لتحسين تحصيلهم في حين يعتبر 21.7% منهم أنه يشغلهم عن الدرس.

وفي خضم كل هذه النسب نستنتج أمرا مهمّا هو أن العالم الافتراضي يحمل مخاطرا لا تعدّ ولا تحصى على الأطفال، وأنه يغير من طباعهم فيجعلهم أكثر عنفا وأكثر انعزالا مما يزيد من نوبات القلق عندهم، كما يكسبهم أفكارا مشجعة على الانحراف والشذوذ وممارسة الجنس في سن مبكرة، وتجعلهم يقابلون أناسا غرباء يتعرفون عليهم عبر الانترنت دون علم أهاليهم، دون أن ننسى مشكل إدمان الانترنت الذي أضحى يهدد السلامة الفكرية والعقلية وحتى الجسمية لهؤلاء الأطفال.

1- اللعب: تعريفه، أهميته، أنواعه

1.1- تعريف اللعب

يعرف قاموس علم النفس اللعب بأنه " نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر"، وفي ميدان العلوم الإنسانية والاجتماعية يعرّف اللعب بأنه "اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي، واللعب قد يكون حرا، أي يتأتى عن واقع طبيعي، كما قد يكون منظما ويسير بموجب القوانين والأنظمة المعترف بها". [1]

ويتراوح هذان التعريفان بين شقين الأول يعمل على تقديم أشكال اللعب التي قد تكون بصورة فردية أو جماعية وفق مقتضيات اللعبة واختيار الفرد وتفضيلاته، كما قد يكون اللعب حرا خاليا من القوانين والضوابط أو منظما مضبوطا بقواعد معينة يجب الالتزام بها. والشق الثاني يبرز الهدف الأساسي من اللعب وهو الترفيه والاستمتاع والترويح عن النفس بالدرجة الأولى.

1.2- أهمية اللعب

يساهم اللعب في تكوين شخصية الطفل ومنحه فرصا متجددة لاكتشاف العالم المحيط به، كما يعد وسيلة فعالة لتمضية وقت فراغه وتفريغ شحنات نشاطه، ويمكننا تحديد أهمية اللعب فيما يلي:

- تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات
- تمكين الطفل من اكتشاف المحيط
- تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية والعقلية
- تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة
- مساعدته على التكيف الاجتماعي
- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة. [2]

1.3- أنواع اللعب

---

[1]- نمرود، بشير. (2008). "ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة)، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس الجزائر"، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، الجزائر، ص34,

[2]- قويدر، مريم.(2011-2012). "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"، رسالة ماجستير منشورة، جامعة الجزائر 3، الجزائر، تم استرجاعها في 10.09.2017 على الرابط: http://biblio.univ-alger.dz/jspui/bitstream/1635/11557/1/KOUIDER_MERIEM.PDF.pdf

تتعدد أنواع اللعب باختلاف طبيعته ووفق عدد المشاركين فيه، مما يجعلنا نقسمه بالشكل الآتي: [1]

- اللعب الحسي الحركي

هو نوع من اللعب الذي يسمح بالحركة الحرة للعضلات الصغيرة والكبيرة واكتشاف الحواس، وبالتالي تمكين الجسم من ممارسة وظائفه الحسية الحركية، ويمارس الأطفال هذا النوع من اللعب من سن 3 سنوات في معظم أوقاتهم، ويبدأ في التناقص ليصل إلى الأدنى من سن 7 سنوات.

- اللعب الرمزي

هو اللعب الخيالي الذي يعبر الأطفال عن أنفسهم من خلال الإشارة عند تحريك الأدوات والأشياء التي يلعبون بها، ويصبح اللعب الرمزي نوعا من الدراما الاجتماعية، ويتطور ابتداءا من سن الثانية تقريبا وتتغير قدرة الطفل على اللعب الرمزي كلما نما ثقافيا خلال السنوات السبع الأولى.

- اللعب التشكيلي

التشكيل هو عمل منتجات رمزية باستخدام مواد كالألوان، والورق والصلصال وأنواع كثيرة من المواد المماثلة. وبسبب الرموز المستخدمة يعتبر التشكيل نوعا من اللعب التعبيري.

- الألعاب ذات القواعد

وهي ألعاب تستلزم وجود قواعد متعارف عليها أثناء اللعب حتى يمكن المحتفظة على تعاون اللاعبين.

ومن علماء الاجتماع من قسم اللعب إلى لعب فردي يكتسبه الطفل خلال سنوات حياته الأولى، حيث نجد الطفل يلعب منفردا فيحرك رجليه ويديه ويراقب الأشياء ذات الألوان اللامعة، فنجده يلعب مع نفسه وأحيانا تشاركه الأم أو الإخوة.

وقد أشارت قويدر(2011-2012) أن اللعب الجماعي فيبدِؤه الطفل منذ سن الثالثة فيشارك الآخرين لوقت طويل أدوارا كثيرة ومتعددة فيلعب مع غيره ملتزما بقوانينها، ويختلف تكرار اللعب الجماعي ومقداره بين السنوات المختلفة من العمر وذلك باختلاف العادات والأساس الاجتماعي.

2- الألعاب الالكترونية التفاعلية: تعريفها، صناعتها، تأثيراتها

[1]- بن ميصرة، عبد الرحمن. (2011-2012). "دور الألعاب التربوية الموجهة في تنمية الكفاءات الحركية لأطفال التعليم التحضيري"، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، الجزائر، ص 32,

2.1- تعريف الألعاب الالكترونية التفاعلية

هي نشاط يخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة digital palm devices. [1]

ونُعرّف الألعاب الالكترونية بأنها منصات تفاعلية افتراضية تتيح لمستخدميها إمكانية اللعب بصفة فردية أو ثنائية أو جماعية وفق شروط تقتضيها اللعبة ولا يمكن تجاوزها، ويمكن الولوج لهذه المنصات عن طريق وسائط الكترونية متعددة كالحاسوب والألواح الذكية والهواتف الجوالة. وتخلق هذه الألعاب فضاءا تشاركيا وتنافسيا متميزا بين اللاعبين، حيث يكون كل منهم في محل نزاع مع الطرف الآخر ويسعى للتفوق عليه بشتى الطرق التي توفرها اللعبة.

ومن الناحية التقنية يعرّف Chollet, Bourdon, Rodhain الألعاب الالكترونية بأنها برنامج يتكون من شفرة وبيانات، بحيث تتمثل الشفرة في جملة من الأوامر والقواعد مجتمعة في الوظائف التي تتحكم في المعطيات، وهو محرر بلغة معينة ويتم تقديمه في شكل مصدر. [2]

ولقد قام العالم جيمس نيومان بتقديم ثلاثة اعتبارات أساسية ذات أهمية بالغة في دراسة ألعاب الفيديو بكل علمية وموضوعية، أولها حجم اقتصاديات وصناعات ألعاب الفيديو الضخمة والمتنامية بصورة مذهلة وخطيرة، ثانيها حجم الشعبية الكبيرة التي جندتها وأحرزتها ألعاب الفيديو في الوسط الجماهيري، وثالثها باعتبار ألعاب الفيديو نموذج مثالي لتفاعل إنسان – كمبيوتر. فذكر بوضوح أن هذه الألعاب هي " عبارة عن ألعاب يتفاعل معها مستخدم بفضل مجموعة من المعدات

[1]- الزيودي، ماجد محمد. (2015). "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة". مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، العدد 1، المجلد 10، السعودية، ص21,

[2] - Chollet, Antoine. Bourdon, Isabelle. Rodhain, Florence. (2013).« Etat de l'art du jeu vidéo, histoire et usages », Université Montpellier2, France, P2.

السمعية البصرية والالكترونية والرقمية المرتكزة على قواعد ما قد تشكل في نهاية المطاف أنساقا قصصية معينة". [1]

ولعلّه التعريف الأكثر شمولية وبُعدا عن الضبابية المفاهيمية، حيث يُقدّم لنا أبعادا ثلاثة للألعاب الالكترونية يصعب الخروج عنها في استخلاصنا للتعريف بدءا بالجانب الاقتصادي الربحي لهذه الألعاب والذي حققت بعض الدول بفضله قفزة اقتصادية ومالية مثيرة للانتباه، وكذا الانتشار الجماهيري لهذه الألعاب التي حلت محل اللعب التقليدية وغيّرت بشكل كبير من البيئة الترفيهية للأطفال، المراهقين وحتى الشباب. فضلا عن التطرق للعلاقة بين الإنسان والآلة، الذي تجسده بوضوح تفاعلية الألعاب الالكترونية وانصياعها لأوامر الفرد ولرغباته من جهة وانصياعه هو الآخر لقواعد اللعبة وشروطها من جهة أخرى.[2]

2.2- صناعة الألعاب الالكترونية

لقد تحوّلت الألعاب الالكترونية إلى تجارة مربحة بالنظر إلى الأعداد الهائلة من المقبلين على شرائها وتحميلها، لذا تشهد الساحة الالكترونية مزاحمة منقطعة النظير بين مبتكري وصانعي ومطوري الألعاب حيث أضحى شغلهم الشاغل هو جذب المستخدمين من كل أقطار العالم من خلال تجديد أفكار اللعب وتقريبها من الواقع قدر المستطاع، حتى يتعايش اللاعب معها أكثر ويندمج في أحداثها.

ويركز المطورون لهذه الألعاب أن يكون المستخدم متفاعلا مع أحداث اللعبة تفاعلا تاما، فهي غالبا عبارة عن صور وشخصيات متحركة تجذب المستخدم بألوانها وأصواتها وأيضا ما تحتويه اللعبة من قصة وأحداث من شأنها أن تقود الناس لشراء هذا الترفيه المُسلّي لأن هذا المحتوى يحاكي واقعا أو وقائعا معينة بغية التسويق من قبل هذه الشركات. [3]

---

[1]- زروقي، أغيلاس. (2012-2013)."العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الالكترونية دلالات تفاعل إنسان – آلة، دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها ألعاب الكمبيوتر التعليمية"، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر3، الجزائر.، ص 116.

[2]المرجع نفسه، ص 116.

[3]- الغامدي، عبد الرحمن سالم عبد الرحمن. (2011). " تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة"، رسالة ماجستير، جامعة أم القرى، السعودية، ص 3.

ففي البلدان العربية عرفت الألعاب الالكترونية رواجا كبيرا كوسيلة للترفيه وتمضية أوقات الفراغ، وسبق هذا الرواج وفرة الوسائط الالكترونية وانخفاض أثمانها مقارنة بسنوات مضت، فضلا عن تحسن تدفق الانترنت عبر أغلب الدول العربية مما جعل مسألة تحميل الألعاب أو اللعب المباشر أمرا هيّنا ومتاحا للجميع. وأشار في هذا الصدد الغامدي (2011) إلى أرقام مسجلة في المملكة العربية السعودية - على سبيل المثال – حيث قدّر خبراء في مجال الألعاب أن السوق السعودي يستوعب ما يقرب من ثلاثة ملايين لعبة في العام الواحد، ويؤكد أحد مسؤولي التسويق في شركة متخصصة في مجال ألعاب الفيديو أن السوق السعودي يستوعب مليون وثمان مئة ألف جهاز Playstation وأن 40% من البيوت السعودية تستخدم جهازا واحدا على الأقل.

ويجدر التنويه أن الانتشار الواسع لهذه الألعاب لا يتم تسجيله في البلدان العربية فحسب بل حتى في البلدان المتقدمة التي بدأت تضيق ذرعا بإدمان هذه الألعاب والتداعيات السلبية التي تنجر عنها على جميع الأصعدة، حيث توضح الإحصائيات والأرقام المقدمة من الوكالة الفرنسية لألعاب الفيديو لسنة 2010 أن هذه الصناعة بلغت قيمتها في التسعينات ما يقارب 335 مليون يورو، في حين بلغت سنة 2010 ما يقارب 4 ملايير يورو. وحسب تقديرات المنظمة المستقلة GFK (Growth From Knowledge)، نجد أن PS3 (playstation3) يتصدر قائمة المبيعات بـ 822000 منصة تم بيعها في ذات السنة، وهو ما يعادل 3 ملايين منصة PS3 متوفرة في البيوت الفرنسية[1],وتحتل بذلك فرنسا المرتبة الثالثة أوربيا والسابعة عالميا في إنتاج وصناعة ألعاب الفيديو بأكثر من 250 شركة إنتاج وتوظيف ما يقارب 5000 شخص في المجال.[2]

وفي ذات السياق، ذكر Dupuis, St Maurice, Noreau أن منطقة الكيبيك الكندية من المناطق التي عرفت صناعة الألعاب الالكترونية والتجارة المرافقة لها ازدهارا ملفتا للانتباه، حيث خلقت هذه الصناعة فرصا للتشغيل وضاعفت من عدد اليد العاملة خلال عشر سنوات إذ ارتفع عدد العاملين بالمجال من 1200 عامل سنة 2002 إلى 9000 عامل في 2012، مجسدة في عدد معتبر من المؤسسات (ما بين 80 إلى 100 مؤسسة) مختصة في صناعة الألعاب عبر كل

[1] - Delaunay, Aurélie.(2012). « jeux vidéo et agressivité, quelles relations chez les enfants du cycle3 ? », mémoire de master, l'université d'Orléans et de Tours, France, P8.

[2] -Thomain, Elisabeth. (2013). « le jeu vidéo, bienvenue dans le troisième monde »,Info Nice, Onisep, France.

الوسائط الالكترونية من منصات لعب، حواسيب، هواتف جوالة، ألواح ذكية.. وكذا تطوير التطبيقات الالكترونية الخاصة بالألعاب وحتى إنتاج واختبار ضمان جودة الألعاب. [1]

إن ألعاب الفيديو اخترعت من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

- المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يرتكز عليه اللعب (الكون، القواعد، الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب..).
- الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة (الأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات..)
- التقنيون المبرمجون بدورهم لهم مهمة تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الالكترونيات، وفي هذه الحالة فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذ كان من المهم لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الالكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة. [2]

ونشير إلى تطور آلات ألعاب الفيديو لتتخطى إلى حد بعيد صناعة ثقافية مستقلة بذاتها رغم أنها مجرد دمى افتراضية تعتمد على صناعة بسيطة ومطبوعة في آلة الخيال السمعي البصري في حامل الكتروني رقمي وتفاعلي، علاوة على مشغلات الألعاب الالكترونية المصممة على أساس الأبعاد الثلاثية من إنتاج شركة 3Do وPhillips التي تتميز بقدرات فائقة وأنظمة متعددة الوظائف.[3]

2.3- تأثيرات الألعاب الالكترونية

ككل تطبيق الكتروني ناتج عن الثورة المعلوماتية والرقمية، تحمل المنصات والتطبيقات الالكترونية للألعاب جملة من الفوائد والمساوئ على مختلف الأصعدة ونحاول فيما يلي تصنيفها إلى شقين الأول يتضمن إيجابيات هذه الألعاب والثاني يناقش سلبياتها:

أ- التأثيرات الإيجابية

---

[1] - Dupuis, François. St Maurice, Yves. Noreau, Joëlle. (2013). « entre le réel et le virtuel : l'industrie du jeu vidéo au Québec », Desjardins études économiques, volume 23, Québec, p1-2.

[2]- نمرود، بشير، مرجع سابق، ص88,

[3]- زروقي، أغيلاس، مرجع سابق، ص 159.

لا يمكننا تجاهل جملة المنافع التي تحملها الألعاب الالكترونية لمختلف الشرائح العمرية فهي:

- وسيلة للترويح عن النفس والابتعاد عن ضغوط الحياة اليومية، إذ تلبي الحاجة للترفيه لدى الفرد وتفصله - ولو لبرهة من الزمن - عن محيطه وواقعه، مما يساعد على التقليل من الطاقة السلبية لدى المستخدم وتجديد أفكاره.

- تساهم في تنمية بعض القدرات العقلية لدى الطفل وتغذي تركيزه وانتباهه وتجعله أكثر تفاعلا من خلال الألعاب الجماعية.

- فرصة للتدريب على الانتقال من التمركز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم، [1] وتوقّع ردود أفعالهم أيضا.

- أحد الطرائق والأساليب الفعالة الشائعة الاستخدام في مجال تعديل السلوك وعلاج المشكلات السلوكية لدى الأطفال، بحيث يكون موجها وهادفا وذا قيمة تربوية إذا ما استغل بطريقة صحيحة لمساعدة الطفل على التعبير والتنفيس عن انفعالاته ومخاوفه ومشاعره العدوانية، إذ يستخدم كمخرج للقلق والتوتر وإشباع الكثير من الحاجات والرغبات التي لم تتحقق في الحياة اليومية للطفل بغية التقليل من الإحباطات ومشاعر الضيق والقلق لدى الطفل في المواقف الحياتية المختلفة. [2]

ب- التأثيرات السلبية

رغم الإيجابيات التي تتضمنها الألعاب الالكترونية إلا أنها أفرزت العديد من الجوانب السيئة التي تحمل أبعادا خطيرة في الكثير من الأحيان ونعرضها كالآتي:

- الدخول في حالة إدمان لهذه الألعاب، وهو وضع يخلقه الفرد نتيجة إفراطه في استخدام هذه الألعاب والتعرض لمحتوياتها والتعايش مع أحداثها، فكلنا على دراية بالجو التفاعلي الذي تصنعه الألعاب الالكترونية من خلال محاكاتها للواقع ومخاطبة حواس الإنسان والمبالغة في تشغيل جزئيات خياله مما يجعله مرتبط بشدة باللعبة ولا يفكر سوى في حل لغزها أو الوصول إلى القمة فيها أو الفوز على منافسيه. وفي هذا السياق، أشارت Decoster [3] أنّ البروفيسور Joël Billieux

---

[1]- قويدر، مريم، مرجع سابق.

[2]- دفي، جمال. (2014-2015). "سيكولوجية اللعب ودورها في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، دراسة ميدانية برياض الأطفال بمدينة بوسعادة"، رسالة ماجستير، جامعة تيزي وزو، الجزائر، ص24.

[3] -Decoster, Isabelle. (2012). « addictions au jeu sur internet, attention danger », université catholique de Louvain, Bruxelles, consulté le 20/9/2017 sur le lien :

(أستاذ بمعهد الأبحاث للعلوم النفسية ومختص بدراسات الإدمان) صرّح بأن الألعاب التي تعتمد على تقمّص أدوار معينة وتقوم على تعدد اللاعبين تحمل قدرة على إيقاع الفرد في الإدمان بنسبة مرتفعة جدا. حيث يعمل هذا النوع من الألعاب على جعل المستخدم على درجة تركيز عالية لترصد حركات الآخرين وكافة ما يحيط بهم، وكلما تقدم المستخدم في لعبته كلما اكتسب مهارات وقدرات جديدة، مما يضاعف من رغبة الفرد في الفوز والتقدم لاكتساب المزيد من الامتيازات. ويرى هذا الباحث أن الإدمان في هذه الحالة يهدد نوعية الحياة الاجتماعية للاعب وحياته المهنية والشخصية. وهو ما يفرز بعض الأعراض التي نجدها عند أغلب المدمنين على هذه الألعاب كفقدان السيطرة على السلوك أثناء اللعب والإحساس بالرغبة الجامحة في تقمص الدور من أجل الحد أو التقليل من المشاعر السلبية كالقلق، التوتر أو الغضب..

ولعل الحديث عن إدمان هذه الألعاب ليس بالأمر الجديد بل هي مسألة أشارت إليها جريدة نيوريورك تايمز New York Times في عام 1982حين أشار "المسؤول الصحي للجيش الأمريكي في ذات السنة إلى أن ألعاب الفيديو خلقت أزمة حقيقية حيث أن أجساد وأرواح الشباب صارت مدمنة على هذه الألعاب". [1]

– لقد عوضت هذه الألعاب البيئة الترفيهية التقليدية لدى الأطفال أو الكبار على حد سواء فقد حلت الهواتف النقالة والألواح الذكية بألعابها محل الألعاب التشكيلية البسيطة التي تعتمد بالدرجة الأولى على ملامسة الأشياء والاحتكاك المباشر مع الطبيعة والمحيط والأفراد، مما جعل الأطفال يحرقون مراحلا كثيرة في نموهم الفكري والعقلي وحتى النفسي. ونفس الشيء يقال عن الأفراد البالغين الذين اختاروا الألعاب الالكترونية كحلّ للهروب من مشاكلهم اليومية بدل ممارسة الرياضة، القراءة، التنزه في الطبيعة أو حتى الحديث مع الأصدقاء والأقارب. مما أفقد مجتمعاتنا دفء العلاقات الاجتماعية والتفاعلات الاجتماعية الواجب توفرها لتكامل المجتمع.

---

https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/ac-arec/documents/23-11-2012_addictions_aux_jeux_-_recherche_J_Billieux_UCL.pdf

[1] - Gagnon, Benoit. (2012). « la violence dans les jeux vidéo et leurs effets, qu'en pensent les joueurs ? », Criminologie, volume 45, numéro2, Québec, P135.

- إن شغف الأطفال والمراهقين وحتى الشباب بالألعاب الالكترونية يجعلهم يفقدون الإحساس بالوقت وأهميته مبتعدين عن الأهل والأصدقاء مع التضحية بساعات النوم والأكل والدراسة أو العمل، حيث نلاحظ شراسة البعض في حال حاول أحدهم منعهم من استمرارية اللعب.[1] وهنا يبرز إشكال حاد بين مصطلحي التحكم والصراع حسب Minotte المراهق لا يتحكم في أوقات لعبه وبالتالي لا يتحكم في أوقات خلوده للنوم أو أوقات أكله وهنا يظهر الصراع مع الوالدين مثلا حول اضطراب أكله ونومه أو صراع مع أساتذته حول اضطرابات نتائجه الدراسية. [2]

- المساس ببعض معالم الهوية العربية في بعض الألعاب من خلال الاعتماد على اللغة الأجنبية بالدرجة الأولى، وكذا جود بعض المحتويات الخطيرة كهدم المساجد أو مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الإسلامية أو تمجيد لرموز غير إسلامية، وهو ما يمكن أن يؤثر سلبا على الجوانب العقائدية لدى المستخدم والطفل خاصة. فضلا عن التحريض على العنف وبعض الممارسات غير المشروعة كسرقة السيارات ونهب الأموال.[3]

- الأضرار الصحية لهذه الألعاب كثيرة خاصة أنها تلزم الفرد بالتعرض لساعات طويلة لشاشات الحواسيب أو الهواتف أو غيرها من الوسائط الالكترونية مما قد يضعف البصر أو السمع، ويؤدي إلى فقدان الشهية أو الإفراط في الأكل.

3- عناصر الجذب في الألعاب الالكترونية

تمتاز الألعاب الالكترونية بجملة من الخصائص التي تجعلها فضاءات مثيرة وتستقطب كل الشرائح العمرية مما جعلها شعبية بامتياز، ومن أهم عناصر الجذب الموظفة عبر هذا النوع من الألعاب ما يأتي:

- الألوان: تعتبر الألوان من أكثر عناصر الجذب استخداما، فهذه الألعاب تفرط في توظيفها لضمان التركيز البصري للمستخدم مع اللعبة، غالبا ما نجد ألوانا زاهية وطبيعية تحاكي الألوان الواقعية، فضلا عن جودها في كامل تفاصيل اللعبة لإعطائها صبغة تحاكي الحقيقة أكثر (كلون الدم، الأشجار، العيون والشفاه...)

---

[1]- الغامدي، عبد الرحمن سالم عبد الرحمن، مرجع سابق، ص2.

[2] - Minotte, Pascal .(2010). « Cyberdépendance et autres croquemitaines », Editions Fabert, Ministère de la communauté française de Belgique, Bruxelles

[3]- الزيودي، ماجد محمد، مرجع سابق، ص 25.

- العناصر السمعية: وتشمل المؤثرات الصوتية المرافقة لكل أجزاء اللعبة، ويعمل مصممو هذه الألعاب على خلق أنواع مختلفة من الأصوات بحيث يكون لكل حركة صوت معين مختلف عن صوت الحركة الأخرى، مما يزيد من تركيز اللاعب وشغفه باللعبة، فضلا عن وجود أصوات واقعية كخرير المياه أو زقزقة العصافير، أو صوت الرصاص.

- الإضاءة: يتم توظيف الإضاءة على درجات مختلفة مما يعطي المستخدم انطباعا بواقعية اللعبة، فمثلا عند دخول نفق تقلّ نسبة الإضاءة أو تنعدم حتى يخرج اللاعب من النفق لتعود الإضاءة من جديد وهكذا.

- المواضيع: تعالج كل لعبة موضوعا مختلفا عن الآخر حسب هدف اللعبة، وما يلفت الانتباه أن مصممي الألعاب يتنافسون لإدراج المواضيع الجديدة والمثيرة كسرقة البنوك، القضاء على الجواسيس، محاربة الإرهاب، فضلا عن تجديد أسماء اللاعبين - في الألعاب الرياضية - وحتى النوادي المشهورة.

- استخدام ملامح وأسماء المشاهير: تستغل هذه الألعاب أسماء نجوم المجتمع كلاعبي كرة القدم أو الممثلين، أو عارضي الأزياء لجذب أكبر قدر ممكن من الجمهور، فلكل نجم مُعجبيه ولكل فريق مشجعيه، مما يجعلهم يقبلون على اللعبة بدافع إعجابهم الشخصي بالنجم لا باللعبة في أغلب الأحيان.

- الهدف من اللعبة: لكل لعبة هدف يسعى لاعبها لتحقيقه عبر كامل مراحلها، وتبقى فكرة الفوز والوصول إلى القمة إغراء يراود كل فرد أيّا كان سنه وأيّا كان جنسه، خاصة وأن هذه الألعاب تتيح خدمة اللعب الجماعي والثنائي مما يزيد من جو المنافسة والرغبة في التغلب على الطرف الآخر.

- إعطاء الانطباع بالسيطرة أو التحكم: نجد عبر أغلب الألعاب الالكترونية قاعدة أساسية تبنى عليها وهي أن اللاعب بإمكانه السيطرة على ظروف اللعبة وتخطي صعوباتها، بل ويمكنه أيضا السيطرة على الأطراف المنافسة له من خلال توقع ردود أفعالهم.

- الاستجابة لغرور الفرد: خاصة الأطفال والمراهقين الذين يلجأون لهذه الألعاب من أجل إثبات ذواتهم والحصول على إعجاب الآخرين بمهاراتهم وذكائهم وقدرتهم على التفوق والفوز، لذا نجدهم حتى إن خسروا يعيدون اللعب مرارا وتكرارا إلى غاية الفوز.

4- لعبة تحدي الحوت الأزرق Blue Whale challenge : قراءة تحليلية لإغراء الانتحار

1.4-نشأة اللعبة، قواعدها وانتشارها

ارتبطت لعبة الحوت الأزرق أو تحدي الحوت الأزرق بالشاب الروسي Philip Fox واسمه الحقيقي Philippe Boudeikine ذو 22 سنة وشابين آخرين Philipp Liss و More Kitov، على اعتبار أنهم المؤسسين للفكرة والمروجين لها عبر العالم، وقد تم اعتقال Philippe Boudeikine في نوفمبر 2016 بتهمة الدعوة والترويج للانتحار وهو ما يعاقب عليه القانون الجنائي الروسي.

وتنطلق فكرة اللعبة أساسا من الاعتقاد السائد بأن الحوت الأزرق قد ينتحر طوعا من خلال ارتمائه على الشاطئ، وبأن أحسن ما في الحياة يبدأ بالحرف S بالروسية ويشمل السبت، العائلة، الجنس، الانتحار. [1]

وقد انتشرت هذه اللعبة "القاتلة" عبر موقع تواصل اجتماعي روسي Vkontacte (الفايسبوك الروسي) قبل أن تصل إلى كل ربوع العالم، وتقوم اللعبة ما ورد في موقع الجزيرة. نت على اجتياز 50 تحدي لمدة 50 يوم تبدأ ببعض الاختبارات الغريبة التي تعتمد على إيذاء النفس كرسم حوت بأداة حادة على الذراع وتصويره وإرساله ليتأكد القائمون على اللعبة أن الشخص مستعد لخوض باقي التحديات. ثم تنهال على المستخدم التحديات ومنها مشاهدة أفلام الرعب في أوقات متأخرة من الليل، والذهاب إلى أماكن عالية وسماع موسيقى غريبة تضع الشخص في حالة نفسية كئيبة. ثم تتطور التحديات لتصل إلى الطلب من اللاعب "قطع شفتيه، أن يضرب نفسه، أو أن يضع نفسه في وضعيات خطيرة كأن يجلس على حافة سقف بيته" . وعلى المستخدم أن يرسل صوره وفيديوهاته عبر الفايسبوك ويتلقى تحدياته من "المسيّر الوهمي للعبة ".[2]

[1]- Signoret, Perrine. (2017). « Blue whale challenge, itinéraire d'une légende urbaine sur internet », Le monde.fr, France. Consulté le 20/9/2017 sur le lien: http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/03/15/blue-whale-challenge-itineraire-d-une-legende-urbaine-sur-internet_5094540_4408996.html

[2] - Begue, Arnaud et autres. (2017). « Prévention digitale les dangers du web », Media School Group, France, p49- 50.

وطيلة فترة اللعبة على المشارك أن يلزم الصمت، ليصل في اليوم ال50 إلى آخر تحدي وهو الانتحار.

وقد نشرت صحيفة Le Monde الفرنسية تقريرا حول ظهور هذه اللعبة حيث أشارت أن أول صحيفة أثارت موضوع "مجموعات الموت عبر الفايسبوك" هي صحيفة La Novaya Gazeta الروسية، التي أكدت أن القضية انطلقت منذ نوفمبر 2015 على موقع Vkontakte المسمى f57 أين يتم تداول صور لأفراد مشوهين، حيث نُشرت صورة مراهقة انتحرت على السكة الحديدية نظرا لمعاناتها من مشاكل عائلية وشخصية، لكن اتضح أن هذه المراهقة كانت أول ضحايا تحدي الحوت الأزرق. وهنا تم إنشاء مجموعات الكترونية أخرى شبيهة بـ f57 تنشر أفكارا عن مرحلة ما بعد وفاة تلك المراهقة وتروّج للعبة الحوت الأزرق كمجموعة Sea of whales "بحر الحيتان".[1]

وأسفرت بعض التحقيقات التي نشرت إحداها صحيفة الشرق الأوسط[2] أنّ هذه اللعبة حصدت أرواح الكثير من المراهقين منهم 130 حالة انتحار في روسيا خلال 6 أشهر، فضلا عن انتحار 15 شابا هنديا في فترة قصيرة دون الحديث عن حالات الانتحار التي تم تداركها قبل وقوعها.. والدول العربية أيضا لم تسلم من أذى هذه اللعبة حيث سجلت 3 حالات انتحار بسببها في الكويت، وهو ما دفع بعض الناشطين عبر الفضاء الالكتروني إلى إطلاق حملة تحت هاشتاغ حجب لعبة الحوت الأزرق في الكويت. [3]

كما سجلت حالات انتحار لأطفال جزائريين يعتقد أنهم امتثلوا لقواعد لعبة الحوت الأزرق والتي تصل بهم إلى وضع حد لحياتهم.

---

[1] - Signoret, Perrine, OPC.

[2]- براكريتي، غوانتا. (2017). " الحوت الأزرق يتسبب في انتحار 15 شابا هنديا"، صحيفة الشرق الأوسط، تم استرجاعه يوم 23.9.2017 على الرابط: https://aawsat.com/home/article/1019016/الحوت-الأزرق-يتسبب-في-انتحار-15-شاباً-هندياً

[3]- موقع الجزيرة. نت. (2017). "تحدي الحوت الأزرق..لعبة تقود متابعيها للانتحار"، تم استرجاعه يوم 20.9.2017 على الرابط: http://www.aljazeera.net/programs/newsreports/2017/7/27/تحدي-الحوت-الأزرق-لعبة-إلكترونية-تقود-متابعيها-للانتحار

4.2-الأهداف الخفية للعبة

إن ما سبق عرضه من معلومات عن تحدي الحوت الأزرق يجعلنا نتساءل عن أهداف هذه اللعبة وأسباب الإقبال عليها، فبالعودة إلى مبتكر اللعبة Philippe Boudeikine نجد أنه صرح لوسائل الإعلام أن هدفه الأساسي من اللعبة هو "تنظيف العالم من القاذورات البيولوجية"، [1] (المقصود هنا الإنسان الضعيف أو المحبط)، إذن نلاحظ أن هذه اللعبة تستهدف بشكل أساسي كل فرد يشعر بالفشل أو الإحباط أو عدم الاستقرار نتيجة عدم تحقيقه لأمر ما أو عدم قدرته على التأقلم مع محيط ما كالأسرة، الأصدقاء..الخ. وبالتالي فهي منصة الكترونية لا تهدف للترفيه ولا لتمضية الوقت بل تحاول التركيز على مواطن ضعف الفرد لتمنحه القوة والمبررات لوضع نهاية لوجوده. فالإنسان المحبط غالبا ما يكون هشّا نفسيا، شديد التأثر وشديد الانفعال وهو ما يسهل من مهمة هذه اللعبة لاختراق أذهان اللاعبين والسيطرة عليهم في ظرف وجيز.

وقد أشار فرويد في حديثه عن الإحباط النفسي أنه قد يُترجم بعدوان الفرد ضد ذاته كالانتحار مثلا، فالعدوان يوجه موضع العالم الخارجي الذي يدرك كعامل محبط، وتفسر العدوانية الذاتية (كالانتحار) على أنها ارتداد للعدوان ضد الفرد ذاته،[2] أي أن عوامل الإحباط التي يعيشها الفرد والتي يمكن تصنيفها كعدوان خارجي مسلط عليه قد يؤدي به إلى إيذاء نفسه ولا يكون ذلك سوى صدى للعدوان الخارجي الذي مورس عليه من قبل. ويفيدنا رأي فرويد هنا في فهم الحالة غير السوية التي يصل إليها مستخدم لعبة الحوت الأزرق حيث يتزايد إحساسه بالوحدة والقهر المجتمعي من خلال مختلف مراحل اللعبة المحفزة على الاستماع للموسيقى الحزينة مثلا وعدم مخاطبة الآخرين واستفزاز مشاعر الفرد المحبط من خلال مشاهد العنف والرعب المطلوب منه مشاهدتها ليلا. وهنا يتم نقل الفرد تدريجيا إلى الرغبة في التخلص من عدوان المجتمع من خلال إيذاء نفسه كوسيلة للتنفيس عن غضبه وتمرّده، حتى يجد نفسه مستعدا أن يضع حدا لحياته.

[1] - Coste, Vincent. (2017). « l'inventeur du bleu whale challenge en prison », Euronews, consulté le 23/9/2017 sur le lien : http://fr.euronews.com/2017/07/19/russie-linventeur-du-blue-whale-challenge-en-prison

[2] - البشاري، سهام هارون.(2015)."الإحباط النفسي وسط الخريجين الجامعيين غير العاملين"، رسالة ماجستير، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، السودان، ص12,

كما أن معالم "المحاكاة" التي وردت في تحليل الباحث إميل دوركايم لظاهرة الانتحار وجعلها من عوامل إقدام الفرد على الانتحار تتضح عبر قواعد لعبة تحدي الحوت الأزرق دون أدنى شك، ففكرة المحاكاة يقصد بها "حالة الإئتلاف الوجداني لدى عدد من الأشخاص المختلفين، عبر الاتحاد فيما بينهم وتأثير بعضهم على بعض على نحو تتولد معه حالة جديدة، أو هي الحاجة التي تدفعنا إلى وضع أنفسنا في موضع الانسجام مع المجتمع الذي نشكل جزءا منه".[1] وبالتالي فبمجرد الرجوع لتحديات اللعبة قيد التحليل نلاحظ الارتكاز على هذه الفكرة بشكل أساسي من خلال إلزام المستخدم بمشاهدة أفلام رعب أو فيديوهات، صادمة أو إلزام الفرد بوضع صوره الشخصية وهو يؤذي نفسه بجرح جسمه أو تعذيبه وصولا إلى تصوير نفسه وهو ينتحر ونشرها عبر الفايسبوك. وهي تحديات تحمل أبعادا كثيرة بدءا بجعل كل المستخدمين يشاهدون هذه الصور والفيديوهات، للتعبير عن وجود متمردين عن الوضع المأساوي مثلهم من ناحية، ولتشجيعهم على ممارسة نفس الطقوس لتحقيق الانتماء والإئتلاف الروحي فيما بينهم من ناحية أخرى.

فضلا عن أن هذه اللعبة تعمل بمبدأ "التحديات متنامية الخطورة"، وهي طريقة مثلى لاستدراج الفرد تدريجيا، فلكل شخص سويّ عقل يحكمه في جلّ تصرفاته ولا يعمل أي شيء يراه منافيا لمبادئه العقلية وعاداته وقناعاته، لذا تبدأ اللعبة عادة بتحديات بسيطة كرسم حوت أزرق على ورقة أو مخاطبة الحوت الأزرق سرا، ثم تتدرج خطورة التحديات بإلزام الفرد بالبقاء وحيدا أو الاستيقاظ باكرا أو الاستماع لموسيقى غريبة ليجد نفسه جاهزا نفسيا لإيذاء نفسه ويتضح ذلك في تحدي رسم حوت أزرق على الذراع بواسطة آلة حادة، عندها تتولد لدى الفرد الشجاعة الكافية لتعريض نفسه لمخاطر أكبر تنتهي بوضع حد لحياته للتخلص من كل الآلام التي شعر بها في التحديات السابقة.

لذا نؤكد أن تحدي الحوت الأزرق لا يمت بصلة للترفيه أو التسلية، بل هي إستراتيجية محكمة تستهدف النشاط العقلي لدى الفرد وتستميله عاطفيا حتى يشعر بالانسجام التام مع غيره من المحبطين عبر العالم، فيقوم بتقليد ما يفعلونه من تعذيب للذات وتعبير عن الرفض للقهر المجتمعي وصولا إلى السعي لإيجاد حل نهائي للإحباط عن طريق الانتحار.

[1]- إميل دوركايم. (2011). "الانتحار"، ترجمة: حسن عودة، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب، دمشق، سوريا، ص127.

4.3- أسباب الإقبال على اللعبة

ينتشر استخدام لعبة الحوت الأزرق بين الأطفال والمراهقين بشكل أساسي – رغم مزاحمة الكبار لهم – وهو ما يدفعنا إلى محاولة فهم سبب لجوء هذه الشريحة العمرية بالذات للعبة بهذه الخطورة، خاصة بعد التحذير الإعلامي العالمي من تبعاتها على الفرد والمجتمع. ولأن هذا السن له خصائصه تتجلى إسقاطات هذه اللعبة على سلوك المراهق والطفل كالآتي:

– المراهق عادة "لا يرغب في صحبة أهله بل يبحث عن أصدقاء جدد وتفكير جديد" ليكتمل نموه الاجتماعي،[1] وهو ما يجعله أكثر إقبالا على البحث عن حالات الانتماء الاجتماعي، الانتماء لأفكار جديدة لأشخاص جدد وهو ما توفره بإفراط شبكات التواصل الاجتماعي. وعبر هذه الشبكات ينشط مروّجو لعبة الحوت الأزرق الذين يدعون باستمرار للانضمام إلى مجموعاتهم المغلقة "مجموعات الموت". وقد يدفع الفضول بالمراهق أو الطفل إلى دخول هذه المجموعات ظنا منه أنها فرصة لنسج علاقات صداقة جديدة والالتفاف حول أفكار غير مألوفة.

– الرغبة في كسر القيود المجتمعية وتجاوز العادات والتقاليد خاصة في بعض المجتمعات المحافظة والمغلقة التي ترفض كل تجديد، مما يخلق لدى المراهق إحساسا بالكبت والاختناق، فيجد دعوات مفتوحة أمامه للتحرر، خاصة أن التحديات المقدمة عبر اللعبة قيد الدراسة تخاطب الرغبة في التحدي وكسر الحواجز النفسية والاجتماعية .

– التغير الفيزيولوجي أو الجسماني للمراهق حيث أنه في هذه المرحلة يتغير جسم المراهق ويتنامى لديه الإحساس بأنه ناضج ويمكنه ممارسة كل ما يفعله الكبار، وقد يصادف رفضا من أسرته أو محيطه الذي لا يزال أفراده يعاملونه على أنه طفل صغير خاضع للرقابة والسلطة الأبوية، فيلجأ إلى تحديات لعبة الحوت الأزرق التي يجد فيها ملاذا للتعبير عن نضجه وقدرته على محاكاة الكبار كأن يتحدى خوف مشاهدة أفلام الرعب ليلا أو أن يُعرّض جسمه للألم الشديد أو الخطر بجلوسه مثلا في مكان عال جدا غير مكترث بإمكانية وقوعه. وبالتالي فهو يثبت لذاته أولا أنه لم يعد طفلا ثم يثبت للآخرين ذلك من خلال عرض صوره عليهم عبر الفايسبوك.

[1]- محمود، إبراهيم وجيه. (1981). "المراهقة خصائصها ومشكلاتها"، دار المعارف، مصر، ص16

- محاولة لفت الانتباه فبعض المراهقين يرفضون "فكرة العيش دون أن ينتبه لهم الآخرين أو حتى أفراد أسرتهم وزملائهم في المدرسة"،[1] فيقومون بأعمال غريبة فقط لشد اهتمام الآخرين والتميز أمامهم، ونفس الشيء يقال على الفئة التي تقبل على لعبة الحوت الأزرق فقد تكون رغبتهم في البروز والتفرّد حافزا مهمّا يقودهم نحو عالم التحديات القاتلة. فكلما كانت صورهم غريبة وأجسادهم مشوهة أكثر والتحديات التي يقومون بها أخطر كلما لفتوا الانتباه أكثر وارتفعت نسب مشاهدة الآخرين لصورهم وفيديوهاتهم وازدادت نسب الإعجاب بمنشوراتهم "الإعجاب بهم".

- صعوبة التكيف مع المحيط والشعور باللاانتماء وهو إحساس بالعجز والفشل يتولد من عدم تأقلم المراهق مع أسرته أو زملائه في المدرسة مما يجعله منعزلا، وقد يتعلق الأمر ببعض الاختلافات السطحية في وجهات النظر إلا أن المراهق قد يراها نهاية العالم ويدخل في دوامة الشعور بالغربة وبالملل الدائم من كل ما يحيط به، وهنا يصبح فريسة سهلة لمروجي لعبة الحوت الأزرق التي تدّعي تخليص الأفراد من آلامهم من خلال تحدياتها.

5- سبل الوقاية من أخطار الألعاب الالكترونية

ليس في وسعنا منع الأطفال والمراهقين من الولوج لعالم الألعاب الالكترونية لأننا محاطين بغزو معلوماتي ووفرة الكترونية مفرطة، لذا فما نمنع أبناءنا عن استخدامه في البيت قد يستخدمونه خارجه مع زملائهم في المدرسة أو مع أصدقائهم على أرصفة المدينة، وبالتالي فنحن في حاجة ماسة لإستراتيجية وقائية تقلل من حدة الظاهرة على أقصى تقدير، ويمكن أن تنطلق هذه الإستراتيجية من النقاط الآتية:

- التربية الصحيحة للطفل وتعزيز لغة الحوار داخل البيت حتى لا يبحث الطفل عن منافذ أخرى للتعبير عن أفكاره وآرائه وانتقاداته، وغرس فكرة ضرورة الحفاظ على الجسم والعقل فيه للنجاح في الحياة.

- تشجيع الطفل على ممارسة رياضته المفضلة في أوقات فراغه أو حتى على مطالعة الكتب والمجلات التي يفضلها بدل الإقبال على الألعاب الالكترونية.

- مرافقة الطفل أثناء اللعب ومشاركته هذه الألعاب حتى يتسنى للوالدين معرفة محتوى اللعبة من جهة وإعطاء الطفل انطباعا بالاهتمام والقرب منه من جهة أخرى.

[1] - Begue, Arnaud et autres, OPC,p50.

- خلق ما نسميه "الانتقائية المعلوماتية الالكترونية" لدى الأطفال والمراهقين من خلال حثهم على اختبار ما يتعرضون له من محتويات، والتركيز على ما يفيدهم من الناحية التعليمية والاجتماعية بدل المضامين ذات الطابع السلبي.

- التوعية بخطورة إدمان الألعاب الالكترونية من قبل المؤسسات التعليمية من خلال تقديم محاضرات تفاعلية يغلب عليها الحوار لا الأمر والنهي.

- توظيف شبكات التواصل الاجتماعي كسلاح مضاد للألعاب الالكترونية القاتلة والخطيرة وهي فكرة ذكرتها[1] Signoret كالمبادرة التي أطلقها مجموعة من الشباب الأوربي لمحاربة لعبة الحوت الأزرق وهي تحت هاشتاغ "تحدي الحوت الوردي" وتقوم فكرتهم على طرح جملة من التحديات الإيجابية كأن تساعد محتاجا أو أن تقرأ كتابا تحبه أو أن تأكل الحلوى التي تحبها أو أن تتنزه في مكان تفضله وقد لاقت الحملة رواجا كبيرا.

- وضع مختصين في علم النفس وعلم الاجتماع تحت تصرف الأطفال والمراهقين عبر الفضاء الالكتروني لمرافقتهم وتوجيههم في حالة الخطر.

- تشجيع المبادرات المحلية لإدراج منصات الكترونية ترفيهية وفق احتياجات وخصوصية الفرد في ذلك المجتمع، مما يمنحه الحصانة من التوجه للألعاب الأجنبية الدخيلة.

خاتمة

إن لعبة تحدي الحوت الأزرق لا يمكن تصنيفها ضمن خانة الألعاب الالكترونية بقدر ما يجدر تصنيفها ضمن قائمة الجرائم الالكترونية أو عل الأقل ضمن مجموعات الموت الالكتروني، فهي ليست لعبة وتحدياتها تعتبر خطوات ثابتة نحو موت أكيد. وفي هذا الإطار يرصد المجتمع الدولي حالة استنفار قصوى لظاهرة الانتحار الالكتروني عامة ولعبة تحدي الحوت الأزرق خاصة، ونلاحظ ذلك عبر موقع الانستغرام Instagram الذي أدرج رسالة آلية تظهر للمستخدم بمجرد كتابته لبعض الكلمات المفتاحية المتعلقة بالظاهرة أو إحدى مجموعاتها، فتوجهه مباشرة إلى موقع جمعية تساعد الأفراد الراغبين في الانتحار. حيث تظهر النافذة المساعدة كما هو مبين أدناه:

[1] - Signoret, Perrine, OPC.

الشكل رقم: 03 يوضح نافذة المساعدة التي يظهرها موقع انستغرام في حالة كتابة كلمات مفتاحية توحي بالإقدام على الانتحار

المصدر: موقع انستغرام

ونفس الشيء يقال عن موقع فايسبوك الذي أضاف نظاما للوقاية من الانتحار(لا يزال قيد التطوير) عبر العالم بأسره يتم تشغيله مباشرة بمجرد إخطار أصدقاء صاحب المنشور عن وجود محتويات تحمل نوايا انتحارية، لتتدخل خلال دقائق معدودة فرق مختصة لمساعدة الأفراد المقبلين على الانتحار والتي تعمل طيلة الأسبوع وعلى مدار اليوم، وهو ما صرّح به مؤسس الموقع Mark Zuckerberg عبر صفحته الرسمية على فايسبوك يوم 27 نوفمبر 2017 .

ورغم كل هذه الإجراءات الدولية نؤكد على ضرورة تكافل جهود الحكومات وهيئات المجتمع المدني للحد من نشاط هذه المجموعات الالكترونية الخطيرة والتوعية بمخاطرها العابرة للقارات، فاللعب حاجة إنسانية علينا المحافظة على براءتها وطابعها الترفيهي.

مراجع البحث

1- إميل دوركايم. (2011). "الانتحار"، ترجمة: حسن عودة، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب، دمشق، سوريا.

2- البشاري، سهام هارون.(2015)."الإحباط النفسي وسط الخريجين الجامعيين غير العاملين"، رسالة ماجستير، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، السودان.

3- براكريتي، غوانتا. (2017). " الحوت الأزرق يتسبب في انتحار 15 شابا هنديا"، صحيفة الشرق الأوسط، تم استرجاعه يوم 23.9.2017 على الرابط:

/ الحوت-الأزرق-يتسبب-في-انتحار-https://aawsat.com/home/article/1019016
15-شاباً-هندياً

4- بن ميصرة، عبد الرحمن. (2011-2012). "دور الألعاب التربوية الموجهة في تنمية الكفاءات الحركية لأطفال التعليم التحضيري"، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، الجزائر.

5- دفي، جمال. (2014-2015). "سيكولوجية اللعب ودورها في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، دراسة ميدانية برياض الأطفال بمدينة بوسعادة"، رسالة ماجستير، جامعة تيزي وزو، الجزائر.

6- زروقي، أغيلاس. (2012-2013)."العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الالكترونية دلالات تفاعل إنسان – آلة، دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها ألعاب الكمبيوتر التعليمية"، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر3، الجزائر.

7- الزيودي، ماجد محمد. (2015). "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة". مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، العدد 1، المجلد 10، السعودية.

8- الغامدي، عبد الرحمن سالم عبد الرحمن. (2011). " تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة"، رسالة ماجستير، جامعة أم القرى، السعودية.

9- قويدر، مريم.(2011-2012). "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"، رسالة ماجستير منشورة، جامعة الجزائر 3، الجزائر، تم استرجاعها في 10.09.2017 على الرابط: http://biblio.univ-alger.dz/jspui/bitstream/1635/11557/1/KOUIDER_MERIEM.PDF.pdf

10- المركز التربوي للبحوث والإنماء. (2011-2012). "سلامة الأطفال على الانترنت، دراسة وطنية حول تأثير الانترنت على الأطفال في لبنان"، لبنان.

11- موقع الجزيرة. نت. (2017). "تحدي الحوت الأزرق..لعبة تقود متابعيها للانتحار"، تم استرجاعه يوم 20.9.2017 على الرابط: http://www.aljazeera.net/programs/newsreports/2017/7/27-/تحدي-الحوت-الأزرق-لعبة-إلكترونية-تقود-متابعيها-للانتحار

12- محمود، إبراهيم وجيه. (1981). "المراهقة خصائصها ومشكلاتها"، دار المعارف، مصر.
13- نمرود، بشير. (2008). "ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة)، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس الجزائر"، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، الجزائر.

14- Begue, Arnaud et autres. (2017). « Prévention digitale les dangers du web », Media School Group, France.

15- CESEL. (2016). « Enfant / ados et écrans, place et rôles des parents », France, consulté le 24/9/2017 sur le lien :
https://www.caf.fr/sites/default/files/caf/281/Documents/Parentalité/Ressources%20documentaires%20Cesel.pdf

16- Chollet, Antoine. Bourdon, Isabelle. Rodhain, Florence. (2013). « Etat de l'art du jeu vidéo, histoire et usages », Université Montpellier2, France

17- Coste, Vincent. (2017). « l'inventeur du bleu whale challenge en prison », Euronews, consulté le 23/9/2017 sur le lien : http://fr.euronews.com/2017/07/19/russie-linventeur-du-blue-whale-challenge-en-prison

18- Decoster, Isabelle. (2012). « addictions au jeu sur internet, attention danger », université catholique de Louvain, Bruxelles, consulté le 20/9/2017 sur le lien : https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/ac-arec/documents/23-11-2012_addictions_aux_jeux_-_recherche_J_Billieux_UCL.pdf)

19- Delaunay, Aurélie.(2012). « jeux vidéo et agressivité, quelles relations chez les enfants du cycle3 ? », mémoire de master, l'université d'Orléans et de Tours, France.

20- Descours. Guillaume. (2015). « les écrans envahissent le quotidien des enfants », Le Figaro, France, consulté le 24/9/2017 sur le lien : http://www.lefigaro.fr/actualite-france/2015/11/05/01016-20151105ARTFIG00313-les-ecrans-envahissent-le-quotidien-des-enfants.php

21- Dupuis, François. St Maurice, Yves. Noreau, Joëlle. (2013). « entre le réel et le virtuel : l'industrie du jeu vidéo au Québec », Desjardins études économiques, volume 23, Québec .

22- Gagnon, Benoit. (2012). « la violence dans les jeux vidéo et leurs effets, qu'en pensent les joueurs ? », Criminologie, volume 45, numéro2, Québec.

23- Loisier, Jean. (2015). « Etude sur l'apport des jeux sérieux pour la formation à distance au Canada francophone », REFAD, Canada.

24- Minotte, Pascal .(2010). « Cyberdépendance et autres croquemitaines », Editions Fabert, Ministère de la communauté française de Belgique, Bruxelles

25- Signoret, Perrine. (2017). « Blue whale challenge, itinéraire d'une légende urbaine sur internet », Le monde.fr, France. Consulté le 20/9/2017 sur le lien: http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/03/15/blue-whale-challenge-itineraire-d-une-legende-urbaine-sur-internet_5094540_4408996.html

26- Thomain, Elisabeth. (2013). « le jeu vidéo, bienvenue dans le troisième monde »,Info Nice, Onisep, France.