



الألعاب الإلكترونية وظاهرة انتحار الأطفال في الجزائر من خلال الصحافة المكتوبة
-دراسة وصفية تحليلية على عينة من أعداد جريدة الشروق اليومي-
**Electronic games and the phenomenon of child suicide in Algeria through the
written press**
**-An analytical and descriptive study on a sample of the daily numbers of Al-
Shorouk newspaper-**

أ/ إسعادي صورية*

issadiiss15@gmail.com

-جامعة محمد الصديق بن يحيى- جيجل-

تاريخ النشر: 2022/06/28

تاريخ القبول: 2022/06/05

تاريخ الاستلام: 2019/12/09

ملخص:

سعت هذه الدراسة إلى تحليل مضمون جريدة الشروق اليومي بهدف الوقوف عند كيفية معالجتها لظاهرة انتحار الأطفال بسبب اللعبة الإلكترونية "الحوت الأزرق"، من خلال الكشف عن مدى الاهتمام الذي أولته الجريدة محل الدراسة لهذه الظاهرة من حيث المساحة والموقع، وتوضيح الأنواع الصحفية التي برزت بها، إلى جانب البحث في الموضوعات التي تناولتها الجريدة في معالجتها للظاهرة. ومحاولة التعرف على الأطراف الفاعلة في مواجهتها، تحقيقاً لهذه الأهداف قمنا بدراسة وصفية تحليلية باستخدام المنهج المسحي بعينة الأسبوع الاصطناعي الذي قدر عددها 12 مفردة، وتوصلنا إلى مجموع من النتائج أهمها خصصت جريدة الشروق حيز مكاني لمعالجة ظاهرة انتحار الأطفال والألعاب الإلكترونية قدر (7501,15 سم²) أي بنسبة (03,08%) واستخدمت مختلف المواقع التي تثير انتباه القارئ، كما قدمت الجريدة الظاهرة بقوالب صحفية متنوعة حيث سجلنا حضور الخبر والتقارير الصحفي، الكاريكاتير، العمود والافتتاحية، كما قدمت الجريدة تفاصيل حول الظاهرة من خلال الوقوف عند أسبابها والتحذير بخطورتها وتقديم مختلف الحلول للتصدي لها. كلمات مفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الانتحار، لعبة الحوت الأزرق، الصحافة المكتوبة.

* - إسعادي صورية: باحثة في الدكتوراه: issadiiss15@gmail.com

Abstract:

This study sought to analyze the content of the daily newspaper Al-Shorouk in order to determine how to address the phenomenon of suicide children because of the electronic game "Blue Whale", By revealing the attention paid by the newspaper under study to this phenomenon in terms of area and location, And clarify the types of press that emerged , In addition to research in the topics covered by the newspaper in its treatment of the phenomenon, And trying to identify the actors in confronting them, To achieve these objectives, we conducted a descriptive and analytical study using the survey method with a sample of 12 artificial week, And we have reached a number of results, the most important of which are: Al-Shorouk Newspaper devoted space to address the phenomenon of child suicide and electronic games estimated at (7501.15 cm ²) by (03.08%) and used various sites that interest the reader The newspaper also presented the phenomenon in various press templates, We recorded the attendance of the news and the press report, caricature, column and editorial, The newspaper also provided details about the phenomenon by standing at its causes, warning of its seriousness and offering various solutions to address it.

Keywords: electronic games, suicide, blue whale game, written press.

مقدمة:

تعد ظاهرة الانتحار من السلوكات التي عرفها الإنسان منذ القرون الأولى، والتي شهدت انتشارا واسعا وأشكالا متعددة بين مختلف شعوب العالم، فعلى سبيل المثال كانت هذه الظاهرة عند اليونانيين أداة للعقاب عن الجرائم الكبرى من خلال الحكم على المجرم بالإعدام عن طريق إرغامه بتناول السم بيده، أما في شمال آسيا ولدى الجماعات الإسكيمو بالتحديد يقبل المسنون والمرضى على الانتحار في أوقات نقص الطعام، في حين شكل الانتحار عند اليابانيين وسيلة للنجاة من عار الهزيمة العسكرية أثناء الحرب العالمية الثانية، وتجدر الإشارة إلى أن الانتحار كان في بعض المجتمعات البدائية فعل محبذ ومقبول، أين تقام حفلات تكريم لمن ينفذه كسبالرضا الجماعة واستجابة لدواعي البطولة والشرف، كما هو الحال في بعض قبائل أمريكا (الوافي زفير، 2008، ص.76).

أما في المجتمعات الحديثة أصبح العنف الموجه نحو الذات مشكلة تثير الكثير من التخوف والاستنكار، وتمثل أبرز المشكلات التي يعاني منها العصر، واحتلت المراتب الأولى من أسباب الموت إلى جانب حوادث المرور والأمراض المستعصية، ولقد أكدت إحصائيات لعام 2002 إلى أن هناك 815.000 إنسان قتلوا

أنفسهم في مختلف أنحاء العالم أي بمعدل تقريبي انتحار إنسان كل 26 ثانية، وأشارت تقديرات إلى حدوث ما يقرب 804.000 حالة وفاة بسبب الانتحار في دول شرق آسيا أخفضها في أمريكا اللاتينية وقليل من دول آسيا (نورة، روقية، 2016، ص.282) ، أما في الجزائر فعلى الرغم من أنها تصنف ضمن البلدان الأضعف من حيث إقبال مواطنها على الانتحار ، إلا أن ذلك لا يجعلها بمعزل عن الظاهرة وتزايدها، ومعظم حالات الانتحار التي تحدث بين الجزائريين يرجعها الأخصائيون إلى الأزمات متعددة الأوجه التي يمر بها المجتمع في ظل التغيرات والتطورات العميقة التي تمر بها البلاد، والتي تمثل مجالا خصبا لنشأة وتكاثر مثل هذه الظواهر.

وإذا رجعنا بظاهرة الانتحار إلى سنوات الثمانينات والتسعينات وهي الفترة التي عرفت بالعيشية السوداء وسبقها قبل ذلك الحراك الاجتماعي، نجد أن المجتمع الجزائري شهد العديد من الاضطرابات التي تسببت في تدني الأوضاع الاقتصادية بعد الأزمة البترولية التي أسفرت هبوطا كبيرا في مداخل البلاد من العملة الصعبة، كل هذا وذاك كان له الأثر السلبي على مستوى الأوضاع الاقتصادية والاجتماعية للمواطن الجزائري نجم عنه العديد من حالات الانتحار، ففي عام 1990 سجلت المديرية العامة للأمن الوطني 73 حالة وفاة انتحارا مقابل 318 محاولة انتحار فاشلة، أما في عام 1992 فقد تم تسجيل 55 حالة وفاة انتحار مقابل 75 محاولة فاشلة(ساسي، 2018، ص.305) ، وفي دراسة أخرى حول الانتحار للفترة الممتدة من جويلية إلى جوان 2006 توصلت إلى أن 74% من حالة الانتحار من فئة البطالين مقارنة ب 26 % منهم عاملين، وهذا إن دل على شيء وإنما يدل على أن العوامل الاقتصادية نصيب في تطور الظاهرة وانتشارها إلى جانب العوامل النفسية والاجتماعية التي يواجهها المنتحر في حياته اليومية، لكن الشيء المثير للاهتمام هو أن هذه الظاهرة في السنوات الأخيرة لم تعد تقتصر على البطالين والفقراء أو الذي يعانون مشاكل اجتماعية أو اضطرابات نفسية، وإنما امتدت لتشمل جميع الأفراد وجميع الفئات العمرية وحتى الأطفال منهم، فقد شهدت الجزائر في الأشهر الأخيرة من سنة 2017 حالات انتحار غريبة راح ضحيتها أطفال ومراهقين في عمر الزهور، بناء على ذلك جاءت هذه الدراسة كمحاولة للتعرف على الظاهرة وأسبابها وأهم الإجراءات المتخذة بهدف التصدي لها من خلال ماتم معالجته من قبل الصحافة المكتوبة عبر دراسة تحليلية لعينة من أعداد جريدة الشروق اليومي.

1- إشكالية الدراسة وتساؤلاتها الفرعية:

تعد الطفولة من أهم مراحل حياة الإنسان التي يتم فيها تكوين شخصيته ويكون فيها أكثر قابلية للتأثر بمختلف العوامل المحيطة به، ويمثل اللعب من بين أهم العوامل التي تعمل كوسيط في تكوين شخصية الطفل وتنمية سلوكياته وتطوير مهاراته، وكما يساعده على إقامة علاقات اجتماعية مع الآخرين والتفاعل مع زملائه بطريقة إيجابية ويعلمه الالتزام والقدرة على التحمل والصبر واحترام حقوق الآخرين، بحيث يكون بمثابة مدرسة حياتية يتعلم منه الطفل أسلوب الحياة ونمطه، ونجد منه

اللعبة البدني كالرياضة واللعبة الفكري كالتركيب واللعبة التمثيلي أين يقوم الطفل بتقمص أدوار معينة...وغيرها من الألعاب التي تعلق بها الأجيال السابقة، ذلك أن مع التطور التكنولوجي الذي يشهده العالم والذي سمح بظهور الحواسيب والهواتف الذكية وتوافرها عند عامة الناس ظهرت معه نوع جديد من الألعاب التي تختلف تماما عن الألعاب التقليدية، وهي الألعاب الإلكترونية التي راحت تجذب إليها الأطفال وتدفعهم إلى اللعب المتواصل ولفترات طويلة إلى درجة تنقله من الواقع الذي يعيشه إلى عالم الخيال والانغماس فيه، و أكدت العديد من الدراسات أن مثل هذه الألعاب تعمل على غسل الدماغ وشحن اللاعبين بأفكار سلبية خطيرة مثل فقدان الأمل وقتل الطموح وزرع الكراهية والعدوانية تجاه نفسه وتجاه الآخرين، كما وقد تدفعهم نحو الانتحار، وتعد "لعبة الحوت الأزرق" من الألعاب الإلكترونية التي شكلت تخوفا كبيرا في المجتمع الجزائري في الآونة الأخيرة، بعد بعض حالات الانتحار التي قام بها أطفال ومراهقون شنقا تمثلا لأوامر هذه اللعبة، وأصبحت هذه اللعبة تشكل هاجسا جديدا بالنسبة للأولياء بعد جرائم اختطاف الأطفال والاعتصاب وتجارة الأعضاء، لعبة الحوت الأزرق باتت هي الأخرى تحصد المزيد من أرواح البراءة في الجزائر لعبة وصفها المختصون بأنها لعبة تعمل على غسل دماغ الأطفال وبت فهم روح الإحساس بعدم جدواهم إلى درجة تدفعهم مباشرة إلى الانتحار، ولقد شكلت أحداث انتحار الأطفال في الأشهر الأخيرة من سنة 2017 محور اهتمام مختلف وسائل الإعلام وعلى رأسها الصحافة المكتوبة من خلال عرضها لأحدث الأخبار ونقلها للتفاصيل للرأي العام، من هذا المنطلق جاءت هذه الدراسة لتلقي الضوء على طبيعة معالجة الصحافة المكتوبة لهذه الظاهرة من خلال محاولة الإجابة على التساؤل الرئيسي الآتي:

كيف عالجت جريدة الشروق ظاهرة انتحار الأطفال بسبب لعبة "الحوت الأزرق"؟

وتندرج تحته تساؤلات فرعية وهي:

- ما هي الأهمية التي أولتها جريدة الشروق الجزائرية لظاهرة انتحار الأطفال في الجزائر بسبب "لعبة الحوت" من حيث المساحة والموقع؟
- ما هي الأنواع الصحفية التي وظفتها جريدة الشروق الجزائرية لإبراز موضوع انتحار الأطفال بسبب لعبة "الحوت الأزرق"؟
- ما هي الموضوعات التي تناولتها جريدة الشروق الجزائرية في معالجتها لظاهرة انتحار الأطفال في الجزائر؟
- ما هي الأطراف الفاعلة في مواجهة ظاهرة انتحار الأطفال التي برزت في مضامين جريدة الشروق الجزائرية؟

- ما هي الحلول التي اقترحتها جريدة الشروق الجزائرية لمواجهة ظاهرة انتحار الأطفال؟

2-أهمية الدراسة:

تأتي أهمية هذه الدراسة من أهمية الموضوع الذي تعالجه، ذلك أن تسليط الضوء على الظواهر الاجتماعية التي تمس مختلف فئات المجتمع بالدراسة والتحليل يعد أمر في غاية الأهمية، خاصة إذا ارتبطت بالعديد من المتغيرات التي تتطلب الوقوف عندها وتفسيرها، فحالات الانتحار التي قام بها عدد من الأطفال والمراهقين في بعض ولايات الجزائر في الأشهر الثلاثة الأخير من عام 2017، يفرض على الباحثين في مختلف التخصصات ضرورة الوقوف عند هذه الظاهرة ومحاولة البحث في أسبابها والكشف عنها من كل الجوانب، الاجتماعية والنفسية والإعلامية...، وبالتالي فإن دراستنا هذه جاءت لتركز على أحد هذه الجوانب محاولة الكشف عن الأهمية التي أولتها أحد أهم وسائل الإعلام للظاهرة، وهي الصحافة المكتوبة لما لها من دور في التوعية والتحسيس و باعتبارها أحد أهم المصادر التي يعتمد عليها الجمهور في استقاء المعلومات والأخبار المرتبطة بهذه الأحداث، وذلك من خلال ضمان تغطية ومعالجة كاملة للظاهرة ومحاولة إيجاد حلول لها ونقلها للرأي العام.

3-أهداف الدراسة:

- الكشف عن مدى الاهتمام الذي أولته جريدة الشروق الجزائرية لظاهرة انتحار الأطفال في الجزائر من حيث المساحة والموقع.
- توضيح الأنواع الصحفية التي وظفتها جريدة الشروق الجزائرية لإبراز موضوع انتحار الأطفال بسبب لعبة "الحوت الأزرق".
- البحث في الموضوعات التي تناولتها جريدة الشروق الجزائرية في معالجتها لظاهرة انتحار الأطفال في الجزائر.
- التعرف على الأطراف الفاعلة في مواجهة ظاهرة انتحار الأطفال التي برزت في مضامين أعداد الجريدة عينة الدراسة.

4-تحديد المفاهيم الدراسة:

1-4- الألعاب الإلكترونية: تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة، ويطلق على اللعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والانترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة والأجهزة الذكية. وتعرف الألعاب الإلكترونية "بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة للتلفاز أو الحاسوب والتي تزود الفرد

بالممتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التأزر البصري/ الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية" (زينب، 2015، ص.27)

2-4- لعبة الحوت الأزرق: لعبة إلكترونية اخترعها الشاب الروسي "فيليب بوديكين" عام 2013م وعرفت انتشارا كبيرا في العالم عام 2016 م عندما انتشرت بين الشباب والمراهقين، تتكون من عدة مراحل يجري فيها اللاعب التحدي ليفوز بالالتحاق بالمرحلة القادمة، وأحدثت حالات رعب وذعر بعد حالات الانتحار الأطفال قيل أنهم ينفذون تعليمات اللعبة (موقع الكتروني، تاريخ الإطلاع على الموقع 2019/11/16).

3-2- الانتحار:

لغة: عملية قتل الذات بذاتها وهو مفهوم مشتق من كلمة مركبة من أصل لاتيني من فعل *caedere* بمعنى يقتل والاسم *suic* بمعنى النفس أو الذات (ابراهيم، 2012، ص.63).

الانتحار اصطلاحا: يعرفه دوركايم بأنه نتيجة مباشرة أو غير مباشرة لفعل إيجابي أو سلبي ينفذ عبر الضحية ذاتها، والتي كانت تعلم مسبقا بحيثيات النتيجة (المرجع نفسه، ن ص) ويعرف بأنه كل حالة موت الناتجة عن فعل يأتيه الضحية بنفسه.

4-4- الصحافة المكتوبة: "تستخدم كلمة الصحافة بمعنى "press" وهي مرتبطة بالطبع والطباعة ونشر الأخبار والمعلومات، وتعني أيضا "journalism"، وهي فن إصدار الصحف من جرائد ومجلات يتمثل ذلك في تحرير المواد الصحفية" (عادل، سميرة، صالح، 2017، ص.16) وهي مطبوع دوري ينشر الأخبار في مختلف المجالات ويشرحها ويعلق عليها ويكون ذلك عن طريق الصحف أو المجلات سواء منها العامة والخاصة.

5- الإجراءات المنهجية

1-5- نوع الدراسة والمنهج:

تندرج هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية التحليلية" التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجتمع معين يغلب عليه صفة التحديد، بهدف الحصول على معلومات كافية ودقيقة دون الدخول في أسبابها أو التحكم فيها " سمير، 2006، ص.121)، بناء على ذلك سعت الباحثة في هذه الدراسة إلى تحديد طبيعة المعالجة الصحفية التي قامت بها جريدة الشروق لظاهرة انتحار الأطفال ومن أجل تحقيق ذلك اعتمدت على المنهج المسحي.

2-5- مجتمع البحث والعينة:

يتمثل المجتمع البحثي لهذه الدراسة في جميع أعداد جريدة الشروق، و نظرا لطبيعة دراستنا التي تهدف إلى البحث في طبيعة معالجة جريدة الشروق اليومي لظاهرة انتحار الأطفال التي شاهدها الجزائر في الأشهر الأخيرة من عام 2017، فإنه يتوجب علينا اختيار الأعداد التي تناولت تفاصيل دقيقة

حول الظاهرة، بناء على ذلك قمنا باختيار شهر ديسمبر باعتبار كثافة التداول الإعلامي لهذه الظاهرة خلال هذه الفترة نظراً لارتفاع حالات الانتحار بحيث اخترنا الأعداد عن طريق عينة الأسبوع الصناعي.

تحديد عينة البحث حسب رقم العدد وتاريخ الصدور

رقم العدد	تاريخ الصدور	رقم العدد	تاريخ الصدور
5654	2017/12/02	5670	2017/12/18
5655	2017/12/03	5671	2017/12/19
5658	2017/12/06	5674	2017/12/22
5662	2017/12/10	5678	2017/12/26
5663	2017/12/11	5679	2017/12/27
5666	2017/12/14	5682	2017/12/30

3-5- أدوات جمع البيانات: تتحدد أدوات جمع البيانات الخاصة لكل بحث علمي حسب طبيعة الموضوع والإشكالية المطروحة وكذا الأهداف الدراسة التي يسعى الباحث للوصول إليها، ويبدو من خلال طبيعة موضوع الدراسة وأهدافها أن الأداة الملائمة هي استمارة تحليل المحتوى والتي كثيراً ما تستخدم في إطار المنهج المسحي الذي يختص بمسح المضامين الإعلامية سواء ما تعلق بمحتوى الصحافة المكتوبة أو مضامين البرامج الإذاعية والتلفزيونية أو المحتوى الإلكتروني.

- تحديد فئات ووحدات التحليل: بعد القراءة المتأنية للمادة الإعلامية المدروسة والمتمثلة في المحتوى الذي نشرته الجريدة موضع الدراسة حول موضوع انتحار الأطفال قمنا بتصنيف المحتوى إلى مجموعة من الفئات بشكل يساعدنا على الإجابة على الإشكالية والتساؤلات الفرعية نتيجة لذلك جاءت الفئات على النحو التالي:

- فئات الشكل: كيف قيل؟ وتشمل

- **فئة المساحة:** وهي "الفئة التي تقيس الحجم المتاح من الجريدة أو المجلة أو الكتاب..." (محمد الفاتح، 2017، ص.56) ويقصد بها في الدراسة المساحة المخصصة لموضوع الدراسة بسم².
- **فئة الموقع:** تخص هذه الفئة موقع المادة محل التحليل في المحتوى وتضم أعلى الصفحة (أعلى اليمين، أعلى يسار)، وسط الصفحة، أسفل الصفحة، صفحة كاملة.
- **فئة الأنواع الصحفية:** ويقصد بها الأشكال الصحفية التي وظفتها الجريدة في تغطيتها للحدث المدروس وهذا حسب التصنيف المعتمد في البحث والذي جاء كالتالي: الخبر الصحفي، التقرير الصحفي، المقال الصحفي، الروبرتاج الصحفي، الكاريكاتير.

- فئات المضمون: ماذا قيل؟

▪ فئة الموضوع: والتي تستهدف الإجابة على السؤال على ما يدور المحتوى الإعلامي وتستخدم لغرض الكشف عن مراكز الاهتمام في المحتوى الإعلامي (اسماعيل، محمود، 2009، ص.217)، ونقصد بها في هذه الدراسة الموضوعات التي ركزت عليها الجريدة في تناولها لظاهرة انتحار الأطفال، وتضم: المحاولات الانتحارية، تنظيم حملات تحسيسية، مخاطر الانترنت والألعاب الإلكترونية، الحلول المقترحة لمواجهة مخاطر الانترنت وظاهرة انتحار الأطفال، أسباب انتحار الأطفال.

▪ فئة الفاعلين: "وتساعد هذه الفئة في تحديد الأشخاص والجماعات التي تظهر في المحتوى على أنها قامت بدور ما في تنفيذ أعمال معينة" (محمد، 1979، ص.129). وعليه تم توظيف هذه الفئة بغية تحديد أهم الشخصيات والأطراف التي شاركت في مواجهة ظاهرة انتحار الأطفال والتي برزت في مضامين جريدة الشروق وتشمل: الجمعيات والمنظمات، وزراء، أئمة ودعاة، أخصائيون، مصالح الأمن ومكافحة الجريمة الإلكترونية.

▪ فئة الجمهور المستهدف: "ويقصد بهذه الفئة محاولة تحديد طبيعة الجمهور المستهدف بالمضمون محل التحليل" (يوسف، 2017، ص.149) وتضم المعلمين، الأولياء، وزارة التربية وتكنولوجيا الاتصال، مصالح الأمن، الأئمة، جمهور عام.

- الوحدات: اعتمدنا على وحدات التالية:

- وحدة الموضوع "التي تعرف أيضا بوحدة الفكرة التي يدور حولها الموضوع لذا تستخدم كوحدة عد في قياس الموضوعات، وكوحدة تسجيل في حساب الأفكار الخاصة بالأسباب والتصرفات والقيم والاعتقادات والاتجاهات..." (أحمد، 2003، ص.261)
- وحدة سم² لقياس المساحة.

6- الإطار التحليلي للدراسة:

1-6 تحليل وتفسير البيانات الخاصة بفئات الشكل

جدول (01): المساحة الإجمالية للجرائد ومساحة التحليل الخاصة بظاهرة انتحار الأطفال

المتغيرات	المساحة الإجمالية للجرائد (سم ²)	مساحة التحليل (سم ²)	النسبة
المجموع	243166,5	7501,15	%03,08

تعتبر نسبة مساحة مواضيع التحليل ومقارنتها بالمساحة الإجمالية عن مدى اهتمام الجريدة بعرض الموضوع المعالج وتقديم تفاصيله للرأي العام، حيث كلما كان الحجم كبير دل ذلك على أهميته، بناء على ذلك قمنا بقياس مساحة المواضيع التي عرضتها الجريدة في أعداد عينة الدراسة حول ظاهرة

انتحار الأطفال من خلال حساب المساحة الإجمالي التي قدرت ب(243166,5 سم²) وحساب مساحة التحليل المواضيع التي قدرت (7501,15 سم²)، نستخرج النسبة المئوية التي قدرت (03,08%). بلغت أعلى نسبة خصصت لموضوع الانتحار الأطفال بسبب لعبة الحوت الأزرق الالكترونية في العدد الرابع من عينة الدراسة بمساحة قدرت (2186 سم²) أي بنسبة (10,54) %، وسجلنا أصغر نسبة في العدد السادس بمساحة قدرت (114 سم²) أي بنسبة (0,54%) في حين سجلنا غياب الموضوع المعالج نهائيا في أربعة أعداد ضمن عينة الدراسة وهي (1,9,11,12).

انطلاقا مما تقدم في الجدول البيانات نستنتج أن جريدة الشروق اليومي قد خصصت نسبة ضعيفة لمعالجة ظاهرة انتحار الأطفال بسبب لعبة "الحوت الأزرق" إذا ما قارنها بأهميتها حيث يتطلب الأمر إعطائها حيزا أكبر باعتبارها ظاهرة جديدة بالنسبة للمجتمع الجزائري الذي يصنف ضمن المجتمعات الذي تقل فيه نسبة الانتحار عامة والأطفال خاصة.

جدول رقم(02): موقع مواضيع ظاهرة انتحار الأطفال في أعداد جريدة الشروق عينة الدراسة

النسبة المؤوية		التكرار		فئة الموقع
%35,89	%05,12	02	أعلى يمين	أعلى الصفحة
	%30,76	12	أعلى يسار	
%30,76		12		وسط الصفحة
%20,51	%2,56	01	أسفل يمين	أسفل الصفحة
	%17,94	07	أسفل يسار	
%12,82		05		صفحة كاملة
%100		35		المجموع

نلاحظ من خلال الجدول رقم(02) أن أغلب المواضيع الخاصة بظاهرة انتحار الأطفال جاء موقعها في أعلى الصفحة وعددها 14 موضوع بنسبة %35,89 ثم تليها مواضيع في وسط الصفحة وعددها 12 موضوع بنسبة %30,76 في حين جاءت مواضيع أسفل الصفحة بنسبة %20,51 وعددها 8 ونجد أخيرا المواضيع التي وردت في صفحة كاملة وعددها 5 ونسبتها %12,82.

بالنسبة للمواضيع التي وردت في أعلى الصفحة وعددها 14 فإن له منها 12 موضوع نشري في أعلى يسار الصفحة بنسبة %30,76 وهي أكبر نسبة في حين بلغ عدد مواضيع جهة أعلى اليمين 2 موضوع بنسبة %05,12 ويرجع تركيز جريدة الشروق في نشر مواضيع انتحار الأطفال بسبب لعبة الحوت الأزرق الجهة العلوية إلى أهمية هذا الموقع باعتباره يثير انتباه القارئ وهو أول ما

يراه، كما أن العين تتجه مباشرة نحو الجهة العلوية اليسرى، أما فيما يخص أسفل الصفحة فقد وردت مواضيع أسفل يسار 7 مواضيع وموضوع واحد في أسفل يسار.

جدول رقم (03): القوالب الفنية المستخدمة في معالجة ظاهرة انتحار الأطفال في جريدة الشروق

النسب المئوية	التكرارات	فئة القوالب الفنية
01,88%	01	افتتاحية
01,88%	01	روبرتاج
69,81%	37	الخبر
13,20%	07	التقرير
05,66%	03	العمود
07,54%	04	الكاريكاتير
100%	53	المجموع

يتضح من خلال الجدول رقم (03) والخاص بالفنون الصحفية التي استخدمتها جريدة الشروق في علاجها لظاهرة انتحار الأطفال تنوع الأشكال التي برزت بها مضامين الجريدة المتصلة بالموضوع من افتتاحية وروبرتاج خبر وتقرير كاريكاتير، إلا أن النسبة الأكبر ترجع للخبر نظرا لكونه القالب الذي ينقل الأحداث والمعلومات بشكل سريع وأسلوب مكثف ومختصر، في حين يأتي التقرير في المرتبة الثانية بنسبة (13,20%) وللتقرير أهمية كبيرة بين فنون التحرير الصحفية وتم توظيفه في الجريدة بهدف إيصال حقائق للقراء حول عدد ضحايا لعبة الحوت الأزرق على مستوى العالم وأهم الدول التي مستها هذه الظاهرة، وكذلك عدد حالات الانتحار التي كانت في بعض ولايات الوطن، كما قدمت من خلاله إحصائيات حول المدارس التي سجلت فيها حالات الإدمان عن اللعبة، إلى جانب الاستعانة بأراء العلماء والمختصين وذلك من أجل توضيح المشكل وتقديم الحلول.

الكاريكاتير جاء في المرتبة الثالثة بنسبة (07,54%) حيث سعت الجريدة من خلال هذا القالب الفني إلى إثارة اهتمام القارئ نحو الموضوع وإبرازه له عن طريق رسومات مزج فيها الفكاهة والألم الإنساني مع إحياءات وتعليقات غير مباشرة ومن بين التعليقات التي صاحبت رسومات الكاريكاتير "الفأرة الآمنة لوقف جرائم الحوت الأزرق"، شكل العمود الصحفي بنسبة 05,66% إلى جانب الكاريكاتير قالب عالجت به الجريدة الظاهرة بأسلوب مسلي ومحبيب لدى جمهور القراء ويجعله يحس بأن هناك علاقة حميمية تربطه بالكاتب، بحيث تساعد بساطة لغته وسهولتها ووضوحها على نقل أكبر كمية من المعاني والمعلومات، وبأقل قدر من الألفاظ وفي الأخير نجد الروبرتاج والافتتاحية بنسبة (01,88%).

6-2 تحليل وتفسير البيانات الخاصة بفئات المضمون

جدول رقم(04): الموضوعات الخاصة بالمعالجة الصحفية لظاهرة انتحار الأطفال في أعداد جريدة الشروق عينة الدراسة.

النسبة المئوية	التكرارات	المواضيع
32,55%	14	حالات الانتحار والمحاولات الأنحارية الفاشلة
11,62%	05	تنظيم حملات توعوية
11,62%	05	مخاطر الانترنت والألعاب الإلكترونية (لعبة الحوت الأزرق)
30,23%	13	الحلول المقترحة لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية وظاهرة انتحار الأطفال
13,95%	06	أسباب الظاهرة وانتشارها
100%	43	المجموع

يتبين من خلال قراءات الجدول رقم (04) أن جريدة الشروق في معالجتها لظاهرة انتحار الأطفال بسبب لعبة الحوت الأزرق ركزت على تقديم مختلف حالات الانتحار والمحاولات الفاشلة التي قام بها شريحة الأطفال على مستوى بعض ولايات الوطن وجاءت نسبتها بـ 32,55% وتشير النسبة إلى أن الظاهرة قد استفحلت في المجتمع الجزائري وباتت تأخذ طريقها نحو ولايات أخرى، وكشفت الجريدة عن العديد من حالات المدمنة على لعبة "الحوت الأزرق" التي تم التعرف عليها وقد بلغت مراحلها الأخيرة بعد أن بدأت تبدو عليهم أعراض الإدمان على اللعبة كالانعزالية والإصابة بالهستيريا ورسم الحوت على الذراع ...

أما المرتبة الثانية فقد كانت مجموعة الحلول التي اقترحها المختصون والسلطات الحكومية لمواجهة هذه الظاهرة والتصدي لها بنسبة 30,23% واقتصرت جملة الحلول والمتمثلة في مراقبة مديرية الأمن للمواقع الألعاب الخطيرة التي تروج لأعمال العنف والانتقام والانتحار، وتوعية الأولياء على ضرورة القيام بدورهم من خلال مشاركة الطفل اختياراته وتبصيره بخطر الألعاب الإلكترونية، وعدم الإفراط في تركه يمارس الألعاب الرقمية في غفلة أسرية تامة، إيجاد إطار قانوني قصد حجب جزئي أو مؤقت للمواقع التي تروج لمثل هذه الألعاب، تطبيق آلية تجعل الأولياء يتلقون رسائل تنبيه بمجرد أن يلج أطفالهم مواقع أو تطبيقات محرمة على الأطفال.

لما عن أسباب الظاهرة وانتشارها فقد جاءت بنسبة 13,95% وحصرت الجريدة أسباب انتحار الأطفال في مجموعة من العوامل التي ساعدت في بروزها كالعوامل الاجتماعية والقانونية كغياب النصوص القانونية التي تدين شركات التواصل الاجتماعي ومسيري مثل هذه المواقع، عدم تتبع الأولياء لأبنائهم، تخلي المنظومة التربوية عن دورها وهو التربية.... أما تنظيم الحملات التحسيسية وموضوع

مخاطر الإنترنت والألعاب الإلكترونية فقد جاءت بنفس النسبة التي بلغت 11,62% وتم تقديم مجمل للتأثيرات السلبية لعبة الحوت الأزرق وغيرها من الألعاب الخطيرة كالبوكمون، ولعبة ومريم، لعبة بولي، لعبة مافيا... وغيرها.

جدول رقم(05): الفاعلين البارزين في محتوى عينة الدراسة

النسبة المئوية	التكرارات	فئة الفاعلين
25%	07	جمعيات ومنظمات
28.57%	08	وزراء
10.71%	03	أئمة ودعاة
21.42%	06	أخصائيون (علم النفس والقانون)
14.28%	04	مصالح الأمن ومكافحة الجريمة الإلكترونية
100%	28	المجموع

تبين نتائج الجدول أعلاه أن أكبر نسبة بالنسبة للفاعلين الذين برزوا في مضمون أعداد جديدة الشروق عينة الدراسة تخص الوزراء التي تكررت 8 مرات بنسبة 28,57% حيث تمثلت في كل من وزيرة التربية "نورية بن غبريط"، وزير الشؤون الدينية "محمد عيسى" ووزير العدل "الطيب لوح" ووزيرة تكنولوجيا الإتصال "هدى فرعون" أين دعوا إلى ضرورة تكافل وتكثيف الجهود من أجل التصدي للعواقب الوخيمة للناجمة عن استعمال الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية، وهذا أن دل على شيء وإفما يدل على مدى اهتمام السلطات الحكومية بهذه الظاهرة وسعها إلى التصدي لها نظرا لما تشكله هذه الظاهرة من خطر على مستقبل الجيل، أما المرتبة الثانية فهي تخص الجمعيات والمنظمات حيث بلغت تكراراتها 7 مرات أي بنسبة 25% وتمثلت في المنظمة الوطنية للأولياء التلاميذ والجمعية الولائية الثقافية في التصوير، الجمعية الثقافية أجيال، الهيئة الوطنية الجزائرية لترقية الصحة وتطوير البحث العلمي، وغيرها من والهيئات الجمعيات التي قامت بتنظيم حملات تحسيسية وتكوينية للأولياء في الأحياء الشعبية حتى يتمكنوا من معرفة كيفية التعامل مع أبناءهم الذين يستعملون الإنترنت، إلى جانب توعيتهم بمخاطر الانترنت و التطبيقات ذات الاستخدامات المشبوهة وتوزيع المطويات...، أما النسبة الموالية فهي تخص أخصائيين في علم النفس ورجال القانون والتي قدرت ب 21,42% ولقد قدموا تفاصيل حول لعبة "الحوت الأزرق" من حيث ماهيتها وخصائصها وتأثيراتها السلبية على الفسيولوجية والنفسية والاجتماعية أما القانونيون فقد ركزوا على وجوب مكافحة الجريمة الإلكترونية من خلال اللجوء إلى تعديلات قانونية تتمثل في نص قانون يعاقب الأولياء الذين يتركون أولادهم يقعون ضحايا المواقع الإلكترونية المحظورة ، تطبيق القانون الذي يمنع دخول القصر لمقاهي الإنترنت...

أما مصالح الأمن ومصالحة مكافحة الجريمة الإلكترونية فقد احتلت نسبة قدرت 14,28% وتركز دورها في محاربة الجريمة الإلكترونية ومراقبة الفضاء الإلكتروني والترصد للعصابات الإجرامية التي ترصد الأطفال عبر الإنترنت وإجراء تحقيقات لمعرفة الأسباب الحقيقية وراء انتحار الأطفال، بحيث صورت الجريدة كيفية عمل الدوريات السيبرالية على مدى 24/سا/24 سا لاكتشاف أخطار الفضاء الإلكتروني ورد الهجمات الإلكترونية.

أما آخر نسبة فتخص الأئمة والدعاة بنسبة 10,71% الذين نظموا حملات تحسيسية على مستوى ولايات الوطن في كل من المساجد ودور الثقافة ومراكز الجمعيات من أجل لفت الانتباه الأولياء بخصوص الجرائم الإلكترونية والمخاطر التي تحيط بالأطفال في علاقتهم بشاشة الكومبيوتر والهواتف الذكية، كما دعوا الأولياء إلى ضرورة تسجيل أبنائهم في المساجد والمدارس القرآنية لحفظ القرآن، واكتساب ثقافة وتربية دينية تحميهم من مختلف التهديدات والظواهر السلبية على شبكة الانترنت.

جدول رقم(06): الجمهور المستهدف من المعالجة الصحفية لظاهرة انتحار الأطفال في أعداد جريدة

الشروق عينة الدراسة

النسبة المئوية	التكرار	فئة الجمهور المستهدف
05,40%	02	المعلمين
40,54%	15	الأولياء
16,21%	06	وزارة التربية وتكنولوجيا الاتصال
02,70%	01	مصالح الأمن
10,81%	04	الأئمة
24,32%	09	جمهور عام
100%	37	المجموع

يتبين لنا من نتائج الموضحة في الجدول أن الجمهور المستهدف في محتوى أعداد عينة الدراسة في المعالجة الصحفية الخاصة بظاهرة انتحار الأطفال هم من ستة فئات، إلا أن معظم الرسائل موجهة الأولياء بلغت(40,54%) أين وجهت الجريدة رسائل لهم تدعوهم إلى ضرورة رعاية ومتابعة شؤون أبنائهم خاصة في هذا العصر الذي أصبح فيه الطفل يصاحب الأجهزة الإلكترونية مقابل غياب الحماية والتوعية والرقابة هم الأولياء ثم يليها جمهور عام بنسبة (24,32%) ثم وزارة التربية وتكنولوجيا الإتصال بنسبة(16,21%) بحيث ألزمت الجريدة الوزارة التربية إلى اتخاذ الإجراءات الضرورية لمواجهة الظاهرة قبل استفحاليها على مستوى جل ولايات الوطن، الأئمة بنسبة(10,81%) من خلال دعوتهم إلى نشر الوعي بين المواطنين لاسيما الأولياء للتحسيس من مخاطر هذه اللعبة ثم المعلمين بنسبة(05,40%)، ومصالح الأمن (02,70%).

7-نتائج الدراسة:

- خصصت جريدة الشروق اليومي لمعالجة ظاهرة انتحار الأطفال والألعاب الإلكترونية مساحة قدرت ب (7501,15 سم²) من المساحة الإجمالية التي قدرت ب(243166,5 سم²) أي ما يعادل (03,08%). وهي مساحة ضعيفة إذا ما قارنها بأهمية الموضوع مما يتطلب إعطائه حيزاً أكبر باعتباره ظاهرة جديدة بالنسبة للمجتمع الجزائري الذي يصنف ضمن المجتمعات التي تقل فيه نسبة الانتحار عامة والأطفال خاصة، في حين عملت جريدة الشروق إلى نشر معظم المواضيع الظاهرة محل الدراسة في أعلى الصفحة بنسبة 35,89% ثم تليها وسط الصفحة بنسبة 30,76%، ثم أسفل الصفحة بنسبة 20,51%، الصفحة الكاملة نسبتها 12,82%.
- تنوعت القوالب الصحفية التي اعتمدت عليها جريدة الشروق في معالجتها لظاهرة انتحار الأطفال، وجاء قالب الخبر الصحفي والتقرير الصحفي بنسبة أكبر باعتبار أن أغلب المواضيع كانت عبارة سرد لتفاصيل وقائع الانتحار والمحاولات الانتحارية ووصف لعينة من الأطفال المدمنون على لعبة الحوت الأزرق، إلى جانب تقديم أسماء وأرقام المدارس والولايات والدول التي مستها الظاهرة وهو الأمر الذي يتطلب نقلها على شكل أخبار وتقارير عاجلة للرأي العام، كما اعتمدت الجريدة على الكاريكاتير والعمود الصحفي الروبوتاج والافتتاحية.
- أظهرت نتائج الدراسة التحليلية أن أغلب الموضوعات التي تناولتها جريدة الشروق ولها صلة بموضوع انتحار الأطفال والألعاب الإلكترونية تتمثل في نقل لكافة حالات والمحاولات الانتحارية، تقديم الحلول لمواجهة الظاهرة والحد منها بالإضافة إلى إبراز أهم أسباب تفشي الظاهرة في المجتمع الجزائري وسرد لمجمل مخاطر الانترنت والألعاب الإلكترونية على الأطفال.
- بالنسبة للفاعلين نستنتج من البيانات الكمية أن نسبة أكبر تخص الوزراء ثم تليها الجمعيات والمنظمات، أخصائيون في علم النفس والقانون، مصالح الأمن والمتمثلة في مصلحة مكافحة الجريمة الإلكترونية ثم الأئمة والدعاة.
- تعددت الحلول التي اقترحتها الأطراف الفاعلة في مضمون جريدة الشروق لمواجهة ظاهرة انتحار الأطفال والإدمان على الألعاب الإلكترونية نذكر منها مراقبة الأولياء لأبنائهم، عدم

اقتناء الهواتف الذكية للأطفال، ترسيخ ثقافة الاستعمال الإيجابي للإنترنت، تفعيل الحوار مع الأبناء لمعرفة كل ما يمرون به، ضرورة تكثيف الجهود بين مختلف القطاعات ووزارة التربية ووزارة البريد والمواصلات ووزارة العدل ووزارة الشؤون الدينية من أجل التصدي للعواقب الوخيمة الناجمة عن استعمال الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية، حجب المواقع الخطيرة، تشكيل لجنة وطنية مهمتها متابعة ورصد مستجدات الرقمنة وتقديم تقارير مفصلة حولها قصد إيجاد سبل قانونية وآليات تقنية للتحكم فيها وحجب ما ينبغي حجبه من مواقع وتطبيقات إلكترونية تهدد صحة وعقول الأطفال، للتوعية والتحسيس في المؤسسات التربوية من خلال اللوحات والملصقات الإشهارية، سن قانون يمنع أطفال دون السن 16 من ارتياد مقاهي الإنترنت...

خاتمة

لقد حاولنا في هذه الدراسة الاقتراب من المضمون جريدة الشروق اليومي بالتحليل بهدف الوقوف عند كيفية معالجتها لظاهرة انتحار الأطفال بسبب لعبة "الحوت الأزرق" الإلكترونية وتحديد مدى الاهتمام الذي أولته الجريدة للظاهرة، باعتبارها ظاهرة غير عادية مست فئة حساسة من المجتمع الجزائري، وهو الأمر الذي يتطلب تدخل كافة الجهات لمواجهتها، وهنا يكمن دور الصحافة المكتوبة في توعية المجتمع من خلال التطرق للظاهرة وعرض مختلف التفاصيل حولها، وهذا ما دلت عليه نتائج الدراسة حيث عملت جريدة الشروق على اقتراح العديد من الحلول لمواجهة الظاهرة، وتوضيح كافة الإجراءات التي اتخذتها السلطات للتصدي لها، إلى جانب الاستعانة بمختصين في مختلف المجالات لتقديم نصائح وإرشادات تحسيسية من شأنها أن تثير لدى القارئ دافع الخوف لاتخاذ الاحتياطات اللازمة لحماية طفله من هذا الخطر، كما قدمت محتواها بأشكال متعددة كالأخبار والتقارير بهدف إيصال حقائق للقراء حول عدد ضحايا لعبة "الحوت الأزرق"، وسعت باستخدام قالب الكاريكاتير والعمود إلى إثارة اهتمام القارئ نحو الموضوع وإبرازه له بأسلوب مسلي ومحبيب .

قائمة المراجع:

- (1) بوسنة الوافي زفير. (2008). الإنتحار مقارنة نظرية، مجلة العلوم الإنسانية. (30)، ص75-90.
- (2) قنيفة نورة، سعدي روقية. (2016). المحاولة الانتحارية في قراءة إحصائية، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية. (27)، ص379-386.
- (3) ساسي سفيان. (2018). الانتحار في الجزائر، مجلة العلوم النفسية والتربوية، (6)، ص293-317.

- (4) زينب سالم أحمد عبد الرحمان..الطفل العربي والثقافة الإلكترونية.ط1.دسوق. دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.
- (5) ابراهيم بو الفلفل.(2012).السلوك الأنتحاري لدى الشباب في المجتمع الجزائري – دراسة تحليلية للإحصائيات بولاية جيجل للفترة (2008-2000)، مجلة علوم الانسان والمجتمع. (4). ص 87-59
- (6) سمير محمد حسين.(2006). دراسات في مناهج البحث العلمي. دط. القاهرة. عالم الكتب للنشر والتوزيع.
- (7) محمد الفاتح حمدي.(2017).منهجية البحث في علوم الإعلام والاتصال (دروس نظرية وتطبيقات). ط1. الأردن دار أسامة للنشر والتوزيع.
- (8) اسماعيل عبد الفتاح، محمود منصور رهيبة.(2009). البحث الإعلامي. دط. الإسكندرية. مركز إسكندرية للكتاب.
- (9) محمد عبد الحميد.(1979).تحليل المحتوى في بحوث الإعلام. دط. الجزائر. ديوان المطبوعات الجامعية.
- (10) يوسف تمار.(2017). مناهج وتقنيات البحث.ط1. الجزائر. ديوان المطبوعات الجامعية.
- (11) أحمد بن مورسلي.(2003). مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال.دط. الجزائر. ديوان المطبوعات الجامعية.

12) <https://www.bbc.com/arabic/middleeast-43656828>