இனம்

இனம் இனத்தைச் சேரும்

ISSN : 2455 - 0531

Mail Id: inameditor@gmail.com

editor@inamtamil.com

பன்னாட்டு இணையத் தமிழாய்விதழ்

International E-Journal of Tamil Studies

இலக்கணம், இலக்கியம், கலை, பண்பாடு, அறிவியல், கணினிசார் ஆய்வை இனங்காண!

மலர்:3 இதழ்:11 நவம்பர் 2017 Vol. 3 Issue : 11 November 2017

ஆ.மணி நா.ஹேமமாலதி ர.யரனியா ஆ.ஈஸ்வரன்

தி.நிரஞ்சினி வி.வசந்தா பா.சத்யாதேவி கு.தனலட்சுமி கா.அறிவரசு

யே.டிலானி ச.மரியதாஸ் மா.ஆசியாதாரா சே.முனியசாமி

Inam ISSN : 2455 - 0531

இனம்

பன்னாட்டு இணையத் தமிழாய்விதழ்
An Internationally Refereed e_ Journal of Tamil Studies

பதிப்பாசிரியர்

முனைவர் மு.முனீஸ்மூர்த்தி
முனைவர் த.சத்தியராஜ்

ஆலோசனைக் குழு

முனைவர் செ.வை.சண்முகம் (சிதம்பரம்)
முனைவர் சு.இராசாராம் (நாகர்கோயில்)
முனைவர் சிலம்பு நா.செல்வராசு (புதுச்சேரி)
முனைவர் ந.வேலுச்சாமி (சேலம்)

ஆசிரியர் குழு

முனைவர் ஆ.மணி (புதுச்சேரி)
முனைவர் க.பாலாஜி (கோவை)
முனைவர் இரா.குணசீலன் (திருச்செங்கோடு)
முனைவர் ந.இராஜேந்திரன் (கோவை)
முனைவர் சி.இரவிசங்கர் (மதுரை)
முனைவர் ப.சிவமாருதி (தாய்லாந்து)
முனைவர் ச.முத்துச்செல்வம் (மதுரை)
முனைவர் சா.விஜய ராஜேஸ்வரி (கேரளா)
திரு சு.ஸ்ரீகந்தராசா (ஆஸ்திரேலியா)

இதழாக்கமும் வெளியீடும்

முனைவர் த.சத்தியராஜ்
கோயமுத்தூர்
09600370671
inameditor@gmail.com
www.inamtamil.com

நவம்பர் 2017 மலர் : 3 இதழ் : 11
November 2017 Volume III Issue 11

உள்ளே ...

தனித்தமிழ்ச் சிறுகதைகள்
முனைவர் ஆ.மணி | 3

வியங்கோள் வினை வடிவ வளர்ச்சியும் சமூகப் பின்புலமும்
முனைவர் மா.ஆசியாதாரா | 18

வங்காளத் திரைப்பாடலின் செவ்வியல் தன்மை
ஆ.ஈஸ்வரன் | 23

நீலத்திமிங்கல (Blue Whale) விளையாட்டும் அறிவுசார் விழிப்புணர்வின் தேவையும்
வினாயகமூர்த்தி - வசந்தா | 28

பத்துப்பாட்டு உயிரினங்கள் உணர்த்தும் உலக உண்மைகள்
கு.தனலட்சுமி | 33

கல்விச் செயற்பாடு வெற்றியடைவதில் மாணவர்களின் பங்களிப்பும் மாணவர்களின் நடத்தையைச் சீர்குலைக்கின்ற புறவயக் காரணிகளும்
சந்துரு மரியதாஸ் & யேசுஜயா டிலானி | 37

தமிழர் சிந்தனை மரபின் ஊடாக வெளிப்படும் மெய்யியல் அம்சங்கள்
திரவியராசா நிரஞ்சினி | 43

நம்பியகப்பொருள் உணர்த்தும் கல்வி
முனைவர் நா.ஹேமமாலதி | 50

விசேட கல்வியின் முக்கியத்துவமும், வினைத்திறனான விசேட கல்வி வழங்குவதில் நிறுவனங்கள் எதிர்கொள்ளும் சவால்களும்
சந்துரு மரியதாஸ் | 54

பாலை நிலத்தில் அஃறிணை உயிர்களின்வழி அன்புப் புலப்பாடு
கா.அறிவரசு | 61

கணினி நச்சுநிரல்களும் (Computer Virus) அவற்றால் ஏற்படும் பாதிப்புக்களும்
திரவியராசா நிரஞ்சினி & வினாயகமூர்த்தி வசந்தா | 64

சுந்தரத்தம்மையாரின் 'பெண்மாட்சி'யில் வெளிப்படும் பெண்மொழி
முனைவர் பா.சத்யா தேவி | 70

இந்து தேசத்தாரின் அறிவியல் சிந்தனையில் இரசாயனவியல்
ரவீந்திரராசா யரனியா | 81

சர்வக்ஞர் : கன்னட அற இலக்கியத் தந்தை
சே.முனியசாமி | 90

குழந்தையின் கல்வி வளர்ச்சியில் ஆசிரியரின் பங்கு
யேசுஜயா டிலானி | 105

...

மதிப்பிடப்பெற்றது

நீலத்திமிங்கல (Blue Whale) விளையாட்டும் அறிவுசார் விழிப்புணர்வின் தேவையும்

வினாயகமூர்த்தி - வசந்தா
கலைமாணி மாணவர், பொருளியல் துறை, கலை கலாசார பீடம்
கிழக்குப் பல்கலைக்கழகம், இலங்கை.

அறிமுகம்

புதுமை நிறைந்த விஞ்ஞான உலகத்தின் பரப்பு விசாலமானது. வியக்க வைக்கும் நவீன விஞ்ஞானக் கண்டுபிடிப்புக்களின் தொடர்பால் உலகம் இயங்கிக் கொண்டிருக்கிறது. உலகையே உள்ளங்கைக்குள் அடக்கிக் கொண்ட ஆக்கப் பூர்வமான படைப்புக்களான திறன்பேசிகள் தினந்தோறும் ஆச்சரியப்பட வைத்தாலும் மறுபுறம் மனிதகுலத்தின் அழிவுக்கான பாதையினையும் உருவாக்கிட வழிசமைக்கின்றன. உலகமானது தொழில்நுட்பத்தினுடைய வரலாற்றுக்காலத் தொடக்கம் முதல் இன்று வரை பல்வேறு மாற்றங்களைச் சந்தித்தே வந்துள்ளது. திறன்பேசி உருவாக்கமானது எண்ணில் அடங்காத பயன்களை உலகிற்குக் குறைவின்றி வழங்குகின்றது. இணையத்தின் துணையுடன் திறன்பேசிகள் ஆற்றும் சேவைகளுக்கு அளவே இல்லை. அந்த வகையில்தான் பொழுதுபோக்கான சுவாரசியமான அம்சங்கள் கொண்ட பல விளையாட்டு நிகழ்ச்சி வடிவங்களைப் பதிவிறக்கம் செய்வதற்கேற்ற வகையில் திறன்பேசிகள் வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளன.

இணையத்தோடு இணைந்ததான திறன்பேசிகளின் ((*Smart Phone*) பயன்பாட்டில் பொழுதுபோக்கான அம்சங்கள் கொண்ட விளையாட்டு நிகழ்ச்சிகளுக்கு அடிமையாகிப் போகாதவரே இல்லை எனலாம். இவ்விதமே இன்று திறன்பேசிகளிலும் கணினியிலும் எல்லோரது கவனத்தினையும் ஈர்த்துள்ள விளையாட்டாக "நீலத் திமிங்கலம்"(*Blue Whale*) காணப்படுகிறது. சவால் நிறைந்த உணர்வுகளுடன் விளையாடப்படுகின்ற "நீலத்திமிங்கலத் தற்கொலை விளையாட்டு" உலகையே அச்சுறுத்துகின்றது. நீலத்திமிங்கல விளையாட்டானது பொழுதுபோக்கான விளையாட்டாக அல்லாமல் உயிரை மாய்க்கும் தற்கொலைக்குத் தூண்டும் விளையாட்டாகத் திகழ்வதுடன் சமூகத்தில் பல மோசமான விபரீத விளைவுகளையும் உருவாக்கியுள்ளது.

சிறுவர்களையும் இளைஞர்களையும் அடிமைப்படுத்துகின்ற இந்த விளையாட்டானது இன்றைய மனிதகுலத்திற்கு மரணத்தை ஏற்படுத்தும் ஒரு பாரிய நோயாக உருமாறியுள்ளது. இவ்விதமே விரும்பியோ விரும்பாமலோ பல காரணங்களால் இவ்விளையாட்டிற்குப் பலர் அடிமையாகித் தங்கள் உயிரினையும் மாய்த்துக் கொள்கின்றனர். இணைய விளையாட்டாகிய நீலத்திமிங்கல விளையாட்டு, தரவிறக்கம் செய்யப்பட்டு விளையாடப்படுவது சவால் நிறைந்த உணர்வினை விளையாடும் நபருக்கு ஏற்படுத்தினாலும், மறுபுறம் இவ்விளையாட்டின் இறுதியில் அந்நபரை மரணத்தின் வாசலுக்கு அழைத்துச் செல்வதோடு இது மனித உயிரைக் குடிக்கும் உயிர்க் கொல்லியாகவும் மாறியுள்ளது.

நீலத்திமிங்கல விளையாட்டின் தோற்றம்

திறன்பேசிகளின் வருகைக்குப் பின்னர் அவற்றில் பயன்படுத்தக்கூடிய வகையில் பல்வேறுபட்ட நிகழ்ச்சிநிரல்கள் (*Programmes*) நாளுக்குநாள் தொழில்நுட்பச் சந்தையில் அறிமுகமாகிக் கொண்டுதான் இருக்கின்றன. அந்தவகையில் இணைய விளையாட்டாக அடையாளப்படுத்தப்படும் நீலத்திமிங்கல விளையாட்டானது உலக அளவில் இன்று பேசப்படுவதனைக் காணலாம். இந்த விளையாட்டினை "நீலத் திமிங்கல சவால்"(*Blue Whale Challenge*) எனவும் கூறலாம். நீலத்திமிங்கலம் என்ற சொற்பதமானது கடல் திமிங்கலங்களின் தற்கொலை என்னும் பதத்தோடு தொடர்புடையது. இவ் விளையாட்டானது முதன்முதலாக 2013ஆம் ஆண்டு ரசியாவில் "*F 57*" என்ற பெயரில் வெளிவந்தது.

முன்பு இந்த விளையாட்டானது "*VKontakte*" என்னும் சமூக வலைத்தளத்தில் "*Death Group*" என்று அழைக்கப்பட்டு வந்தது. மேலும் இது சம்பந்தப்பட்ட தற்கொலையானது 2015ஆம் ஆண்டு இடம்பெற்றது. பல்கலைக்கழகத்தில் இருந்து வெளியேற்றப்பட்ட 22 வயதினையுடைய முன்னாள் உளவியல் மாணவரான (*Psychology Student*) பிலிப் வுடேக்கின் (*Philipp Budeikin*) என்பவரால் உருவாக்கப்பட்ட இணைய விளையாட்டாகவே நீலத்திமிங்கல விளையாட்டு அமைகின்றது. சமூதாயத்திற்குத் தேவையில்லாதவர்களைத் தற்கொலைக்குத் தூண்டி, சமூதாயத்தைத் தூய்மை

அடையச்செய்வதை நோக்கமாகக் கொண்டதாகவே இவ்விளையாட்டினை வடிவமைத்ததாகப் பிலிப் வுடேக்கின் கூறினார். தற்போது இவர் 16 இளைஞர்களைத் தற்கொலைக்குத் தூண்டியதாகக் கூறிக் கைது செய்யப்பட்டு மூன்றாண்டுகாலச்சிறை தண்டனைக்கு உள்ளாக்கப்பட்டுள்ளார். இதன்பின்னர் "ரசியன் தற்கொலை தடுப்பு சட்டம்" உருவாக்கப்பட்டதும் குறிப்பிடத்தக்கதாகும்.

2016ஆம் ஆண்டு ரசியாவில் பத்திரிகையாளர் ஒருவர் தற்கொலை தொடர்பான விடயங்களை நீலத்திமிங்கல விளையாட்டோடு தொடர்புபடுத்தி எழுதியிருந்தார். இது பலரது கவனத்தையும் ஈர்த்தது. பின்னர் இதன் தாக்க விளைவினால் இளைஞர்கள் மத்தியில் இந்த விளையாட்டு பரவலான பாவனைக்கு வந்தது. உலக அளவில் பல அமைப்புகளோடு இது தொடர்புபட்டதாக மாற்றமடைந்தது. இது சீனாவில் உள்ள உயர்ந்துவரும் தனக்குத்தானே தீங்குவிளைவிக்கும் "Human Embroidery"அமைப்போடு இணைக்கப்பட்டுள்ளது. பல நாடுகளிலும் தற்போது இவ்விளையாட்டானது தன் ஆதிக்கத்தைச் செலுத்த ஆரம்பித்துள்ளது.

விளையாட்டின் கட்டமைப்பு

மனிதனுக்குப் பொழுதுபோக்காகவும், மனதை ஓய்வாக வைத்துக் கொள்ளவும் பயனுடைய வகையில் வடிவமைக்கப்பட்ட இணைய விளையாட்டுக்களுள் நீலத்திமிங்கல விளையாட்டானது முற்றிலும் மாறுபட்டதாக விளங்குகின்றது. இவ்விளையாட்டானது தற்கொலை உணர்வினைத் தூண்டி மரணத்தை இறுதியில் பரிசளிக்கின்றது. இது ஐம்பது பணிக்கடம்(Task) கொண்டதாகவும் இதில் பங்கேற்கும் ஆட்டக்காரரினதும் இந்த விளையாட்டின் வடிவமைப்பாளருக்கும் இடையிலான தொடர்பின் அடிப்படையில் கட்டியெழுப்பப்படுவதாகவும் காணப்படுகின்றது. இந்த விளையாட்டில் வடிவமைப்பாளuhல் சில தொடர்ச்சியான பணிகளுக்கான கட்டளைகள் வழங்கப்படும். அதனை அவர்கள் கட்டாயமாக முடித்தே ஆக வேண்டும் எனும் சூழ்நிலைக்குத் தள்ளப்படுவர்.

ஒரு நாளைக்கு ஒரு கட்டளை மட்டுமே வழங்கப்படும். விளையாடும் ஆட்டக்காரர் அதனை நிறைவேற்றிப் புகைப்படமாக எடுத்து அனுப்ப வேண்டும். அவற்றில் சில கட்டளைகள் ஆட்டக்காரரை உருக்குலைப்பதாக அமையும். ஆட்டக்காரர் சீராகக் கட்டளைகளை நிறைவேற்றும் பட்சத்தில் அடுத்தகட்ட வேலை வடிவமைப்பாளரால் கொடுக்கப்படும். எல்லோருக்கும் கொடுக்கப்படும் பொதுவான கட்டளை வேலையாகக் குறிப்பிட்ட ஆட்டக்காரர் தன்னுடைய கையில் சவரக்கத்தி (Razor) அல்லது கத்தி (Blade) ஆகியவற்றால் திமிங்கலம் போன்ற ஒரு குறியீட்டினை வரைய வேண்டும். இதில் கொடுக்கப்படுகின்ற பணிகளைப் பார்த்தால் அது ஆட்டக்காரரின் மனதில் குழப்பத்தை உண்டாக்குகின்றவையாகக் காணப்படும்.

இந்த நீலத்திமிங்கல சவாலில் ஐம்பது பணிகள் உள்ளன. பெரும்பாலான பணிகளை நிறைவேற்ற ஏறக்குறைய அதிகாலை 4.20 மணிக்கு எழ வேண்டும். அழைப்பிற்குப் பிறகு இரண்டாவது பணியாக நீங்கள் விரும்பத்தக்க நண்பரிடம் மோசமான வார்த்தைகளைப் பேச வேண்டும் எனக் கட்டளை வழங்கப்படும். 3ஆவது நாள் நள்ளிரவில் குறிப்பிட்ட நபர் தனியாகப் பயங்கரமான திகில் திரைப்படத்தைப் பார்க்கப் பணிக்கப்படுவார். பொதுவாக "The Ring" எனும் திரைப்படம் பார்க்கக் கட்டளையிடப்படும். 4ஆவது நாள் ஆட்டக்காரர் தான் ஒரு திமிங்கலம் என்பதை வெளிக்காட்டக்கூடிய வகையில் குறிச்சொற்கள்(Tags) மூலம் வெளிக்காட்ட வேண்டுமெனப் பணிக்கப்படுவர். இவ்வாறு வடிவமைப்பாளரால் அனுப்பப்படும் ஆடியோ கோப்புக்களைக் கேட்பதும் திகில் படங்களைப் பார்ப்பதும் என்றவாறு தொடர்ந்து கட்டளைகள் வழங்கப்பட்டுக் கொண்டிருக்கும். அவர்களால் அனுப்பப்படும் ஆடியோவில் மூன்று நிமிடங்களுக்கான சுவாசம் வருகின்ற ஓசையுடைய சத்தமே இருக்கும். அதனை அவர்கள் கேட்க வேண்டும்.

மேலும் அவர்கள் "Yes"" அல்லது "F 40" என்ற வார்த்தைகளைத் தமது உடலில் வெட்டிச் செதுக்க வேண்டும். இதன்மூலம் ஆட்டக்காரர் இன்னும் விளையாட்டில் இருக்கிறாரா? என்பதை வடிவமைப்பாளர் கண்டுகொள்கிறார். பின்னர் அவர்கள் ஊசி கொண்டு தங்களது கைகளைக் குத்திக்கொள்ள வேண்டும். சில வேளைகளில் அவர்கள் கன்னங்களில் ஆடைகள் தைக்கும் ஊசிகளைப் பயன்படுத்திக் கீறல்களை ஏற்படுத்தவும் பணிக்கப்படுவர். இந்த 17ஆவது கட்டத்தில்தான் ஆட்டக்காரர்கள் வெளியேற முயற்சிக்கின்றனர். ஆனாலும் வடிவமைப்பாளரால் வழங்கப்படும் மிரட்டல்களால் ஆட்டக்காரர் விளையாட்டில் இருந்து வெளிறே முடியாதவராக மாறுகின்றார். எனவே அவர் தொடர்ந்து விளையாட்டில் ஈடுபடுகின்றார்.

பின்னர் படிப்படியாகத் தற்கொலை உணர்வினைத் தூண்டிவிடுகின்றனர். சிலருக்குக் கால்களால் கூரைகளில் தொங்குமாறும், சிலருக்குப் பாலங்களில் ஏறுமாறும் கட்டளையிடுகின்றனர். சிலர் ரயில்பாதையில் அதிகாலை 4.20 மணிக்குச் செல்லும்படியாகப் பணிக்கப்படுகின்றார்கள். இன்னும் சில பணிகளானது இரகசியமான முறையில் ஆட்டக்காரர்களுக்கு வழங்கப்படுகின்றது. முப்பதாவது பணி தொடங்கி முதல் நாற்பத்தொன்பதாவது பணி வரை நீலத்திமிங்கல விளையாட்டு முடிவை நோக்கிப் பயணிக்கின்றது. இறுதியான படிக்கு ஒருபடி முன்னதாக சக திமிங்கலத்தின் சந்திப்புக்கு வடிமைப்பாளர்கள் வாய்ப்பினை ஏற்படுத்துவர். முதலாவது நபர் இரண்டாவது நபருக்குத் தற்கொலைக்கான நேரம் மற்றும் தேதியினை வழங்குவார். சமூக ஊடகத்தில் அவர்களின் இறுதிப் பதிவேற்றம் கால்கள் கூரையின் விளிம்பில் இருந்து தொங்கிக் கொண்டிருக்கும் ஒரு புகைப்படம் “முடிவு” என்ற வார்த்தையுடன் சேர்ந்ததாகக் காணப்படும். இவ்வாறு மரணம் என்னும் பாதையில் பயணிக்கும் கட்டமைப்பினைக் கொண்ட கொடூர விளையாட்டாக நீலத்திமிங்கல விளையாட்டு அடையாளம் காணப்படுகின்றது.

பதிவிறக்கம் செய்யப்படும் முறைகள்

மனித உயிரைக் கொச்சைப்படுத்தும் வகையில் வடிவமைக்கப்பட்டுள்ள நீலத்திமிங்கல விளையாட்டானது இன்று பலவாறும் பதிவிறக்கம் செய்யப்படுவதனைக் காணலாம். இன்றைய இளைஞர் சமூதாயத்தினுடைய எண்ணங்கள், சிந்தனைகள் ஆகியன சற்று மாறுபட்டவை. வித்தியாசமான செயற்பாடுகளை ஆசையுடனும், பேரார்வத்துடனும் செய்து பார்க்க வேண்டும் என்ற எண்ணம் கொண்டவர்களாக இருக்கின்றனர். இவ்விளையாட்டைப் பொறுத்தவரையில் அது முற்றிலுமான சவால் நிறைந்ததொன்றாகக் காணப்படுகின்றது. எனவே சவாலினை விரும்பி ஏற்கும் சிறுவர்களாகட்டும் அல்லது இளம் வயதுடையவர்களாகட்டும் தமது சொந்த விருப்பத்தோடு இவ்விளையாட்டிற்குள் நுழைகின்றனர்.

வேறுசிலர் நீலதிமிங்கலம் என்னும் விளையாட்டு என்றால் என்னவென்றே தெரியாது. இணையத்தில் ஏதோ ஒரு தேவைக்காகப் பிரவேசித்தவர்கள் அந்த விளையாட்டின் மீதான விருப்பத்தினையுடயவராக மாற்றமடைந்து தன்னையும் அந்த விளையாட்டில் இணைத்துக் கொள்கின்றனர். இதனை விடவும் சமூக வலைத்தளங்களினூடாக இந்த விளையாட்டினை ஆரம்பிப்பதற்கான அதாவது நீலத்திமிங்கல விளையாட்டில் ஓர் ஆட்டக்காரராக இணைவதற்கான இணைப்புகள்(*Link*) பரிமாற்றம் செய்யப்படுகின்றன. எனவே அந்த இணைப்புகளை விரும்பியோ அல்லது விரும்பாமலோ சொடுக்குவதன்மூலம் குறிப்பிட்ட நபர் அந்த விளையாட்டின் ஆட்டக்காராக இணைக்கப்படுவார்.

மேலும் குறிப்பாக முகநூல்((*Facebook*) பாவனையின் போது இனம் தெரியாத நபர்களிடம் இருந்து நட்பு அழைப்பானது(*Friend Request*) விடுக்கப்படும். அத்தகைய நபர்களுடைய அழைப்புகளை ஏற்றுக்கொள்ளும் பட்சத்தில் குறிப்பிட்ட நபர் விளையாட்டின் ஆட்டக்காரராக இணைக்கப்பட்டு விடுவார். இவ்விதங்களில்தான் ஒரு நபர் நீலத்திமிங்கல விளையாட்டின் பயனராகிறார்.

வெளியேற முடியாமைக்கான காரணங்கள்

மோசமான வகையில் வடிவமைக்கப்பட்டுள்ள இவ்விளையாட்டானது ஏனைய இணைய விளையாட்டுக்களைப் போலல்லாது ஆட்டக்காரரை நேரடியாக செயல்களுடன் கூடிய பணிகளை நிறைவேற்றுவதற்கான தன்மையுடையதாக அமைக்கப்பட்டுள்ளது. இவ்விளையாட்டில் இணைந்துகொண்ட மறுகணமே குறிப்பிட்ட அந்த நபர் பயன்படுத்தும் திறன்பேசியிலோ அல்லது கணினியிலோ உள்ள தகவல்கள் அனைத்தும், பிரத்தியேகமான தரவுகளும் வடிவமைப்பாளரால் திருடப்படும். சவால் நிறைந்த இந்த விளையாட்டில் விரும்பியோ விரும்பாமலோ இணைந்து கொள்கின்ற நபர் விளையாட்டில் இருந்து வெளியேறுவதற்கான எந்த வழிவகையும் இல்லை.

இந்த விளையாட்டை இடையில் நிறுத்தவும் முடியாது. ஒவ்வொரு கட்டங்களிலும் புதிய புதிய சவால்களுடன் விளையாடும் ஆட்டக்காரர் அடுத்தடுத்து வருகின்ற பணிகளை நிறைவுசெய்ய விரும்பாதவிடத்து விளையாட்டில் இருந்து வெளியேற எத்தனிப்பார். இவ்வாறு வெளியேற எத்தனிக்கும் சந்தர்ப்பத்தில் வடிவமைப்பாளரால் மிரட்டல்கள் விடுக்கப்படுவார். அத்தகைய மிரட்டல்கள் கொலை மிரட்டலாக இருக்கலாம். அல்லது குறிப்பிட்ட நபரினுடைய பிரத்தியேகத் தரவுகளைச் சமூக வலைதளங்களில் வெளியீடு செய்வதாகக் கூறும் மிரட்டல்களாகக் கூட இருக்கலாம். இவ்விதம் குறிப்பிட்ட ஆட்டக்காரர் நீலத்திமிங்கல வடிவமைப்பாளரிடம் இருந்து விலகிக் கொள்ளாத சூழ்நிலையில் சிக்கித் தவிப்பார். இத்தகைய காரணங்களால் ஆட்டக்காரரால் விளையாட்டில் இருந்து வெளியேறவே முடியாத சூழலுக்குத் தள்ளப்படுவார்.

விளையாட்டினால் ஏற்படும் விபரீத விளைவுகள்

இவ்விளையாட்டில் இணைந்த நபர்கள், பாதிக்கப்பட்ட நபர்கள் மற்றும் அவரது குடும்பம், இவ்விளையாட்டினால் இறந்து போன நபர்கள் அவர்களது குடும்பம் ஆகியோர் இதனால் பல பிரச்சினைகளைச் சந்திக்க நேரிடலாம். ஒரு நபர் ஏதோ ஒருவகையில் இவ்விளையாட்டில் இணைந்து விளையாடிக் கொண்டிருக்கின்றாராயின் குறிப்பிட்ட நபர் அடுத்து என்ன பணியைச் செய்யச் சொல்வார்களோ என்ற எதிர்பார்ப்பினை உடையவராக மாற்றப்படுவார். அந்த எதிர்பார்ப்புணர்வு அச்சம் நிறைந்ததாகக் காணப்படும். வாழ்க்கையின் முக்கியப் பணிகளைக்கூட அவர்களால் மனத்திருப்தியோடு செய்ய முடியாத நிலை தோன்றலாம்.

மேலும் இவ்விளையாட்டில் இருந்து வெளியேற முயற்சிக்கும் நபர் வெளிறே அனுமதிக்கப்படாமையினால் உளவியல் ரீதியான தாக்கத்திற்கு உள்ளாவர். இவ்விளையாட்டில் கொடுக்கப்படுகின்ற கட்டளைகள் எல்லாமே அவரை உடல் ரீதியிலும் பாதிக்கின்றது. யாருக்குமே தெரியாத வகையில் இவ்விளையாட்டில் ஈடுபடுவதனால் ஏனையயோரிடம் இருந்து அதாவது குடும்பத்தினரிடம், நண்பர்களிடம் இருந்து பிரிந்து செல்லும் நிலையினை உருவாக்குகிறது. படிப்படியாகச் சமூதாயத்தில் இருந்தும் அந்நியமாக்கப்படுவர். தன்னுடைய இரகசியங்களை வெளியீடு செய்வோம் என வடிவமைப்பாளர் குறிப்பிடும்போது குறிப்பிட்ட நபர் தன்னை ஒரு குற்றவாளியாக எண்ணும் நிலையினை உருவாக்கும். இவ்வாறு இனித் தப்பிப்பதற்கு வழியில்லை என்று எண்ணி விளையாட்டின் இறுதிவரை பயணித்துத் தன்னுடைய மரணத்தைத் தானே தேடிக்கொள்ளும் நிலையினை இவ்விளையாட்டு எற்படுத்தி விடுகின்றது.

தன்னுடைய பிள்ளை குடும்பத்தோடு சரியான உறவாடலைக் கொண்டிருக்கவில்லையே என்று பெற்றோர்களும் மனவருத்தத்திற்கு உள்ளாவர். விளையாட்டில் ஈடுபட்டு எப்படியாவது இதிலிருந்து வெளியேறிவிட வேண்டுமென்ற எண்ணமுடையவர்கள் பெற்றோர் அல்லது பெரியோரின் உதவியுடன் அதிலிருந்து மீள மிகவும் போராட வேண்டிய நிலையும் உண்டாகும். விளையாட்டின் இறுதியில் குறிப்பிட்ட நபர் இறக்கும்போது அந்தக் குறிப்பிட்ட நபரின் உறவுகள் அனைத்தும் உள்ளத்தால் மிகவும் கவலைக்கிடமான முறையில் வருந்துவர். இவ்விதம் இவ்விளையாட்டு வளர்ந்து பல சாதனைகளை எதிர்காலத்தில் நிகழ்த்தத் துடிக்கும் பிஞ்சு உள்ளங்களை மாய வலையில் சிக்கவைத்து, மரணம் வரைக்கும் அழைத்துச் செல்கின்றமை வேதனைக்குரிய விடயமாகும். இந்தியாவில் முதன்முறையாக மும்பையில் 14 வயதுச் சிறுவன் நீலத்திமிங்கல விளையாட்டினால் தன்னுயிரை மாய்த்துக் கொண்ட சம்பவம் பரிதாபகரமானது.

2017ஆம் ஆண்டு ஆகஸ்டு மாதம் இந்தியாவில் இந்த நீலத்திமிங்கல விளையாட்டினைக் கட்டுப்படுத்துவதற்காக *Ministry of Electronic and information Technology* பல அமைச்சகம் பல்வேறு இணைய நிறுவனங்களை அதாவது *Google, Facebook, Yahoo* ஆகியவற்றுக்கு இவ்விளையாட்டிற்கு நேரடியாக வரும் பயனாளிகளின் தொடர்பினை அகற்றக் கோரிக்கை விடுத்தது. 2017.05.11 ஆம் திகதியன்று ரசிய செய்தி ஊடகம் பிலிப் வுடேக்கினை இளைஞர்களைத் தற்கொலைக்குத் தூண்டுவதற்கான குற்றத்தினை ஒப்புக்கொள்ளுமாறு கோரிக்கை விடுத்தது. ஆனால் அவர் பாதிக்கப்பட்டவர்களை ‘உயிரியல் கழிவுகள்’ (*biological waste*) என்று கூறினார். 2017.6.8 ஆம் திகதி இவ்விளையாட்டின் நிர்வாகிகளில் ஒருவரான 26 வயதுடைய இல்யா சிடோரோவ்(*llya Sidorov*) என்பவர் மாஸ்கோவில் கைது செய்யப்பட்டார். மேலும் 2017.8.30 ஆம் திகதி இந்த விளையாட்டின் சூத்திரதாரியாகக் காணப்பட்ட 17 வயதான ரசியப் பெண் ஒருவர் கைது செய்யப்பட்டார்.

மும்பையில் பாதிக்கப்பட்ட ஒருவர் புகைப்படத்துடன் “விரைவில் உன்னிடத்தில் எஞ்சியிருக்கப்போவது என்னுடைய புகைப்படம் மட்டும்தான்” என்னும் கருத்தோடு ஒரு தகவலை வெளியிட்டதும் மிக முக்கியமான ஒரு விடயமாகும். விளையாட்டு அங்காடியில்(*Play Store*) இருந்து இவ்விளையாட்டானது அகற்றப்பட்டாலும் கூட சமூக வலைத்தளங்களில் பகிரப்படும் இணைப்புகள்(*Link*) மூலம் பரப்பப்படுவதனைக் காணலாம். இது பல்வேறுபட்ட மோசமான நிலைகளுக்கு வழிசமைப்பதனையும் காணலாம்.

பரிந்துரைகள்

வாலிபராகவும் இணையப் பயனாளியாகவும் காணப்படும் ஒவ்வொருவரும் தங்களது உயிர் குறித்த பாதுகாப்புத் தொடர்பில் கவனமாகவும் எச்சரிக்கையாகவும் இருப்பது அவசியமாகும். விரும்பியும் விரும்பாமலும் நேரடியாக இவ்விளையாட்டைச் சவாலாக எண்ணி விளையாட எத்தனிக்க வேண்டாம்.

சமூக வலைதளங்களின் பாவனையில் இருக்கும்போது தேவையில்லாமல் உங்களுக்குப் புரியாத வகையில் வருகின்ற இணைப்புகளைச் சொடுக்க வேண்டாம். முகநூலில் இனம் தெரியாத நபர்களை உங்கள் நண்பர்களாக்க முயற்சிக்க வேண்டாம். கூடுமானவரை திறன்பேசிகளைப் பயன்படுத்தும் நபர்கள் தங்களது பிரத்தியேகமான தரவுகளைத் திறன்பேசியில் வைத்திருப்பதைத் தவிர்க்கலாம். பெற்றோர்கள் தங்களது பிள்ளைகளுக்குத் திறன்பேசிகளைக் கொடுப்பதைக் கூடுமானவரை தவிர்க்கலாம். உங்களது பிள்ளை வயது வந்தவராக இருந்தால்கூட அவர்கள் திறன்பேசியில் என்ன செய்கிறார்கள் என்பதைத் தெரிந்துகொள்ள முயற்சி செய்யலாம்.

கையடக்கக் கருவிகளில் தேவையான நேரங்களில் மட்டும் இணையத்தைப் பயன்படுத்துங்கள். பாதுகாப்பற்ற வலைத்தளங்களில் நுழைவதைத் தவிர்க்க வேண்டும். திறன்பேசியில் நீலத்தமிங்கல விளையாட்டோடு தொடர்புடைய பாதுகாப்பற்ற நிகழ்ச்சிகளோ அல்லது இணைப்புகளோ தரவிறக்கம் செய்ய முடியாதவாறு திறன்பேசிகளில் முன்கூட்டியே அமைத்தல் (*Smart Phone*) பயன்பாட்டிற்குச் சென்று அறியப்படாத ஆதாரங்கள் (*Unknown Sources*) என்பதின் செயற்பாட்டினை நிறுத்திவிடுவதன் மூலம் பாதுகாப்பினைப் பெறலாம்.

நீலத்திமிங்கலங்களோடுதொடர்புடைய எதையும் பார்ப்பதை, பயன்படுத்துவதைத் தவிர்க்கலாம். இவ்விளையாட்டிற்கு அடிமையாகிப் போன நண்பர்களுக்கு நல்ல முறையில் அதிலிருந்து விடுபட்டு வாழ்வதற்கான அறிவுரைகளைக் கூறலாம். அல்லது பெற்றோரிடமோ ஆசிரியர்களிடமோ விசித்திரமான நடத்தையுடைய உங்கள் நண்பரைப் பற்றித் தெளிவுபடுத்தி அவரது மனதை மாற்றியமைக்க வழிவகை செய்யலாம். மனித உயிரின் பெறுமதிப்பைப் பற்றி எடுத்துரைக்கலாம். நம்முடைய முதன்மைத் தகவலை வெளியீடு செய்தால் செய்யட்டும், இதனால் ஏற்படும் பாதிப்புக்களை என்றோ ஒரு நாள் சரிசெய்துவிடலாம், ஆனால் அதற்காக உயிரை மாய்த்துக்கொள்ளுதல் உகந்த தீர்வல்ல என்பதைப் பாதிக்கப்பட்ட ஒவ்வொருவரும் புரிந்து செயற்பட வேண்டும்.

முடிவுரை

தொழில்நுட்பத்தின் புதுமைகள் பல பயன்களைப் பெற்றுத் தருகின்றன. ஆனால் அவை சிலவேளைகளில் மனிதகுலத்தின் அழிவுப்பாதையைத் திறந்து விடுகின்றன. தொடர்பாடல் என்று ஆரம்பமாகிய திறன்பேசிகள் இன்று எண்ணற்ற சேவைகளைக் கொண்டதாய் மிளிர்கின்றன. இணைய விளையாட்டிற்குச் சிறியவர் முதல் பெரியவர் வரை அடிமைகளாகக் காணப்படுகின்றனர். இதுவரை விளையாட்டுக்களை ரசித்து விளையாடிய பயனாளிகள் இன்று அச்சம் நிறைந்த உணர்வோடு இணைய விளையாட்டுக்களைப் பார்க்கும் நிலை தோன்றிவிட்டது. நீலத்திமிங்கலம் எனும் இணைய விளையாட்டு உலகையே நடுங்க வைக்கிறது. தற்கொலை உணர்வைத் தூண்டும் விளையாட்டு அவசியம்தானா என்பதைச் சமூகம் சிந்திக்க வேண்டும்.

நீலத்திமிங்கலம் விளையாட்டை முற்றாக அழிப்பதற்குத் தொழில்நுட்பம்சார் ஒழுக்க சமூதாயம் தீர்வினை முன்வைக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு நாடும் தனது நாட்டு மக்களது உயிரை இத்தகைய மோசமான விளையாட்டு மென்பொருளில் இருந்து பாதுகாக்க சமூக வலைத்தளங்களின் பாதுகாப்பினைப் பலப்படுத்த நடவடிக்கை எடுக்கவேண்டும். இத்தகைய விளையாட்டு முட்டாள்தனமுடையது என்பதைப் பல விழிப்புணர்வுகள் மூலம் முன்வைக்க அறிவுசார் மனித சமூகம் வழிவகை செய்ய வேண்டும். இனிவரும் காலங்களில் நீலத்திமிங்கலம் போன்ற உயிர்பறிக்கும் விளையாட்டு மென்பொருட்களை எந்தவிதத்திலும் தரவிறக்கம் செய்ய முடியாதவாறு புதிய செயற்றிட்டங்களை முன்னெடுக்க உலக அளவில் நடவடிக்கை எடுக்கப்பட வேண்டும்.

நீலத்திமிங்கல விளையாட்டானது மோசமான வகையில் வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளது. இந்த விளையாட்டு வடிவமைப்பினை ஆக்கபூர்வமான ஒரு விளையாட்டு வடிவமைப்பாக மாற்றியமைக்கும் வழிவகைகளினை மென்பொருள் உருவாக்குனர்கள் ஆராயவேண்டும். பயனாளர்களின் மொழி வளர்ச்சி, சிந்தனை வளர்ச்சி, அறிவு வளர்ச்சி, வாசிப்புத் தூண்டல், நல்ல அறம்சார் ஒழுக்கம் வளர வழிவகுத்தல் போன்றவற்றினைத் தூண்டக்கூடிய வகையில் நல்ல இணைய விளையாட்டுக்களை உருவாக்க முயற்சிக்க வேண்டும். இணைய விளையாட்டுக்கள் மூலம் திறன்பேசிப் பயனாளர்கள் எந்தத் தீங்குகளுக்கும் உட்படாத ஒரு நிலையினைத் தொழில்நுட்பம்சார் சமூகம் வழங்கவேண்டும். தைரியமான இளைஞர் சமூகம் ஏற்றம் காணும் வகையில் இன்றே செயற்படுவோம்.

உசாவியவை

- ✓ *http://www.indianexpress.com*
- ✓ *http://knowyourmeme.com*
- ✓ *http://bustle.com*
- ✓ *http://www.youtube.com*