دوافع الإرهاب 7
فبراير 2024

التحالف الإسلامي العسكري لمحاربة الإرهاب
ISLAMIC MILITARY COUNTER TERRORISM COALITION

استغلالُ الألعاب الإلكترونيَّة في تغيير فكر الناشئة لتنفيذ العمليَّات الإرهابيَّة

د. خالد خميس السحاتي.
أستاذ العلوم السياسية المُساعد.
جامعة بنغازي/ ليبيا.

دوافع الإرهاب

إصدار شهري يصدر عن التحالف الإسلامي العسكري لمحاربة الإرهاب

المشرف العام

اللواء الطيار الركن محمد بن سعيد المغيدي

الأمين العام للتحالف الإسلامي العسكري لمحاربة الإرهاب / المكلّف

رئيس التحرير

عاشور بن إبراهيم الجهني

مدير إدارة الدراسات والبحوث

ملاحظة: الأفكار الواردة في هذه الدراسة تعبّر عن رأي الكاتب ولا تعبّر عن رأي التحالف بالضرورة

دوافع الإرهاب 7
فبراير 2024

استغلالُ الألعاب الإلكترونيَّة في تغيير فكر الناشئة لتنفيذ العمليَّات الإرهابيَّة

د. خالد خميس السحاتي.
أستاذ العلوم السياسية المُساعد. جامعة بنغازي/ ليبيا.

يتناولُ هذا البحثُ موضُوع «استغلال الألعاب الإلكترُونيَّة في تغيير فكر النَّاشئة لتنفيذ العمليَّات الإرهابيَّة»، وتتمثل أهداف البحث فيما يلي: التعرف على كيفية التأثير على الناشئة، وطرائق تفكيرهم من خلال «الألعاب الإلكترونية»، وكذلك تناوُلُ أبرز آليَّات التَّجنيد عبر تكنُولوجيا المعلُومات منْ قِبَل الجَمَاعَات الإرهابيَّة، بالإضافة إلى توضيح الطُّرُق التي تَتَّفُذُ منْ خِلَالِهَا الجماعاتُ الإرهابيَّةُ عَبْرَ «الألعاب الإلكترُونيَّة» إِلَى فِكْرِ النَّاشِئَةِ.

وقد توصل البحث إلى مجموعة نتائج أبرزها: أنَّ فكرة التَّأثير في النَّاشئة تقُومُ باختصار على التَّعرُّض لأنواع مُختلفة من الرَّسائل التي يسْتقبلُها الطِّفلُ من البيئة المُحيطة، سواءٌ من البيت أو المدرسة أو المسجد أو وسائل الإعلام.. وأن الجماعات الإرهابيَّة تستغلُّ ولع الأطفال والمُراهقين وحُبَّهم للألعاب الإلكترُونيَّة المُختلفة وقضاء الأوقات الطويلة عليها، فتقُومُ باستغلال الثَّغرات الإلكترُونيَّة التي تُمكِّنُهُم من الاستقطاب التَّدريجيِّ لهُم منْ خلالها، وإيقاعهم في شَرَاكِهَا، تمهيداً لتجنيدهم في صُفُوفها. وترتكز استراتيجية التنظيمات المتطرفة في تجنيد، واستقطاب اللاعبين على عدة طرق منها: إنتاج ألعاب جديدة، تعديل الألعاب الحالية بإضافة أيقونات، وأشكال جرافيك، وحركات تخدم أيديولوجيتها الفاسدة، أو استخدام الدردشات للتواصل مع اللاعبين ممن يميلون إلى فكرها، فلا يشترط لدى تلك التنظيمات الاقتناع التام بفكرها، ويكفي أن تجد ميلاً، أو رابطًا مُشتركًا حتى تبدأ عملية تجنيد اللاعبين عبر تكثيف التواصل معهم، وإمدادهم بالرسائل المُنهجة.

وأخيرا قدم البحث مجموعة من التوصيات، منها: -توفير كافة الإمكانيات المادية والعلمية لكافة الجهات والمؤسسات المنوط بها مكافحة الإرهاب والتطرف الإلكتروني لتقوم بدورها على أكمل وجه، والتركيز على دعم المراكز البحثية المتخصصة في هذا المجال في المنطقة العربية.

- الاستفادة من التجارب الدولية والإقليمية المهمة في مكافحة «الإرهاب الإلكتروني»، ودراستها بشكل علمي، وتقديم نتائج تلك الدراسات للمواطن العربي بشكل مبسط لتكون الاستفادة شاملة.

- إجراء المزيد من البحوث والدراسات حول كيفية استغلال الجماعات الإرهابية للفضاء الإلكتروني ومواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية في تجنيد الأطفال والمُراهقين، وكشف الثغرات التي ينفذون من خلالها إلى الناشئة، والعمل على محاربتهم وإفشال مخططاتهم، وحماية «الأمن الإلكتروني» للفرد والمجتمع.

الكلماتُ المفتاحيَّةُ: الألعابُ الإلكترُونيَّة، فكرُ الناشئة، الجماعاتُ المُتطرِّفة، تجنيدُ العناصر، العمليَّات الإرهابيَّة..

مقدمة

أحْدَثَت ثَوْرَتَي المَعْلُومَات وَالاتِّصَالات، مُنذُ مطلع التسعينيات مِنَ القرن الماضي تَقريباً، تَبَدُّلاً جَوْهَرِيّاً في العلاقات الاجتمَاعيَّة وَالسياسيَّة، المَحلِّيَّة وَالدَّوْليَّة، وَفي المَفَاهيم التقليديَّة للمَكَان وَالزَّمَان، بِحَيْثُ أَصبَحَت المَعْلُومَاتُ المُتَدَفِّقَةُ كَالسَّيْل الهَادِر سِمَةً بَارِزَةً لِعَصْرِنَا، وَخَاصِيَّةً مُمَيِّزَةً (لا تُنكرَهَا العَيْنُ) للقَرْن الحَادي وَالعشْرين.

وترتب على ذلك ظهور بيئة معلوماتية واجتماعية وسياسية وتكنولوجية واقتصادية جديدة، وانتقلت ثورة المعلومات بالعالم إلى مجتمع قائم على المعرفة، وشهدت التكنولوجيات الجديدة لوسائل الاتصال والمعلومات تطوراً سريعاً ومذهلاً خلق ما بات يعرف بمجتمع المعلومات، الذي يستطيع كل فرد فيه استحداث المعلومات والمعارف والنفاذ إليها واستخدامها وتقاسمها[1]، حيث تأثر مبدأ السيادة الوطنية وفكرة الحدود والعُملة بفعل تلك التطورات، ولم يعد لها نفس القيمة الرمزية والإكراهية التي كانت ملازمة لها منذ البدء، بل غدت مجتمعة جزء من مجال جغرافي أو مجال اقتصادي وسياسي تتنقل السلع والخدمات والرساميل والبشر بداخله دونما عوائق أو حواجز[2].

غير أن الإشكالية الخطيرة في هذا الصدد هو استخدام معطيات تلك التكنولوجية الحديثة من قبل الجماعات الإرهابية في تجنيد وتمويل وتنفيذ أعمالها الإرهابية، وقد ظهر التزاوج بين الإنترنت والتطرف الديني بشكل مباشر وأكثر وضوحاً بعد أحداث الحادي عشر من سبتمبر (2001م) حيث انتقلت المواجهة ضد الممارسات المتطرفة والإرهابية من المواجهة المادية المباشرة الواقعية إلى الفضاء الإلكتروني، وتشير الإحصاءات إلى أن عدد المواقع الإلكترونية للتنظيمات الإرهابية ارتفع من أربعة مواقع عام (2001م) إلى قرابة العشرين ألف موقع عام (2011م). ومع تطور وسائل التقنية، والتكنولوجية ووسائل الاتصال، -ومنها الإنترنت- صار يسيراً على هذه التنظيمات، والجماعات المتطرفة الوصول وبشكل سريع وفعال إلى الملايين دون الحاجة لإمكانيات مادية كبيرة، وعدم الوقوع في مخاطر أمنية، واستغلال الفراغ وخاصة بين فئة الشباب الذي يعاني البطالة، والفراغ، والفقر، والشتات، وسط انتشار الفساد في بعض الأنظمة السياسية وغيرها. إن السياق السابق جعل من الأهمية بمكان دراسة العلاقة بين الجماعات المتطرفة التي تستغل الدين وفهمها وتحديدها، واستخدامها لشبكة الإنترنت[3]. وفي هذا الإطار، سوف نتناول في هذه الدراسة موضوع «استغلال الألعاب الإلكترونية في تغيير فكر الناشئة لتنفيذ العمليات الإرهابية».

بِاعْتِبَار أنَّ هَذِهِ الدِّرَاسَة تُعْتَبَرُ مِنَ الدِّرَاسَات الوَصْفِيَّة (النَّظَرِيَّة) التي تَهْتَمُّ بدرَاسَة الظَّاهِرَة مَحَلّ البَحْث، لِمَعْرِفَة طَبِيعَتِهَا وَخَصَائِصِهَا، وَسِمَاتِهَا المُمَيِّزة، فإنَّهُ سَوْفَ يَتِمُّ اسْتِخْدامُ «المَنْهَج الوَصْفِيِّ»، الذي يَقُومُ بِجَمْع الحقائق والمعلومات ومُقارنتها وتحليلها وتفسيرها للوُصُول إلَى تَعْمِيمَات مَقْبُولَة[4]. أيْ أنهُ يَقُومُ بوَصْف وتفسير الظاهرة مَحَلَّ الدِّراسة، والعمل على استخلاص النَّتائج[5]، حَيْثُ سيتمُّ استخدامُهُ في هذه الدِّراسة في وَصْف كيفية استغلال «الألعاب الإلكترونية» في تغيير فكر الناشئة لتنفيذ العمليات الإرهابية.

- **المدخل التكنولوجي:** وهو يُركز على المتغيرات الناتجة عن الثورة العلمية والتكنولوجية، والتي أحدثت نقلة نوعية في مجال الاتصال والمعلومات، بظهور وانتشار الأقمار الصناعية، وشبكات المعلومات الدولية، والحواسب الآلية وتطبيقاتها وتطوراتها الحالية[6]، ومن ضمنها «الألعاب الإلكترونية».

*** النظريات المُفسِّرة للعلاقة بين «الألعاب الإلكترُونيَّة» وسُلُوك النَّاشئة:**

بعض النَّظريَّات المُفسِّرة للعلاقة بين «الألعاب الإلكترُونيَّة» وسُلُوك النَّاشِئَة وإمْكانيَّة استغلالها لتنفيذ أعْمَال إرهابيَّة:

- **نظرية العُدوان الانفعاليّ:** وهي من النَّظريَّات المعرفيَّة، التي ترى أنَّ العُدوان والعُنف ضدَّ الآخرين يُمكنُ أنْ يكُون مُمتعاً، حيثُ أنَّ بعض الأفراد يحصُلُون على المُتعة عند إيذاء الغير، بالإضافة إلى حُصُولهم على منافع أُخرى، وهُم يسعون إلى إثبات رُجُولتهم، وأنَّهُم أقوياءُ ولديهم مكانةٌ اجتماعيَّةٌ مُختلفةٌ عن الآخرين، ولذلك فهُم يرون أنَّ العُدوان يُمكنُ أنْ يكُون مُجزياً ومُرضياً، خُصُوصاً عندما يتمُّ مُكافأتُهُم على عُدوانهم، فهُم يجدُون في هذا العُدوان مُتعةً لهُم.

إن هذا العدوان والعنف يعززه عدد من الدوافع والأسباب وأحد هذه الدوافع أن هؤلاء العدوانيين يريدون أن يبينوا للمجتمع وربما لأنفسهم أنهم أقوياء، ولابد أن يحظوا بالأهمية والانتباه. لذلك، فإن الأطفال الذين يمارسون «الألعاب الإلكترونية» التي تتسم بالعنف يشعرون بالمُتعة عندما يحققون الانتصار على خصومهم في العالم

الافتراضي، مما يعزز لديهم ممارسة اللعبة، والإدمان عليها مرات متتالية، مما يترتب عليه انتهاج سلوكيات عنيفة ضد الآخرين في العالم الواقعي[7].

- **نظرية الاستثارة (الحافز):** يُعدُّ «ليونارد بيركوويتز» عالمُ النَّفس الاجتماعيِّ أوَّل منْ قدَّم الإطار العامَّ لهذه النَّظريَّة في مجال تأثير العُنف الذي تُقدِّمُهُ وسائلُ الإعلام. يُشارُ إلى هذه النَّظريَّة أيضاً باسم «المزاج العُدوانيِّ»، والافتراضُ الأساسيُّ في هذه النَّظريَّة هُو أنَّ التَّعرُّض لحافزٍ أو مُثيرٍ عُدوانيٍّ منْ شأنه أنْ يزيد من الإثارة السَّيكُولُوجيَّة للفرد، وهذه الإثارةُ يُمكنُ أنْ تزيد من احتمالات قيام الفرد بسُلُوكٍ عُدْوانيٍّ[8]. وهُو ما يُمكنُ الاستفادةُ منهُ فيما يتعلَّقُ بالعُنف الذي تُقدِّمُهُ «الألعابُ الإلكترُونيَّة» عبر الحواسيب الإلكترُونيَّة أو الهواتف الذَّكيَّة.

- **نظرية العدوان الإبداعي:** ترتكز نظرية العدوان الإبداعي وفقاً لتصور باخ على فكرة أنها نظام للعلاج النفسي، وأيضاً طريقة تعليم ذاتي مصمم لتحسين مهارات الناس جذرياً للحفاظ على العلاقات السوية مع الآخرين. والنظام العلاجي عن طريق العدوان الإبداعي يركز على كل صيغ العدوان البشري المباشر وغير المباشر، السلبي الموجه نحو الذات والموجه نحو الآخرين فردياً أو جماعيّاً. ويرفض العدوان الإبداعي فكرة أنَّ العُدوان هُو في الأساس ميكانيزم ضدَّ عوامل الضِّيق مثل الخوف أو الشُّعُور بالنَّقص أو الإحباط، ويُركِّزُ باهْتمام بالغ على الانتفاع بالطَّاقة العُدوانيَّة البنَّاءة، فمن المُسلَّمِ به أنَّ العُدوان الإنسانيَّ سواءٌ كان فطريّاً أو مُكتسباً يُثارُ بسُهُولةٍ نسبيَّةٍ، وبمُجرَّد إثارته فإنَّ صيغ التَّعبير عن العُدْوان وتوجيهه وهي الطُّرُقُ التي تتحكَّمُ بفاعليَّةٍ أو على الأقلِّ تُخفَّضُ إلى الحدِّ الأدنى من العدَاءِ المُميت، وتُرْفعُ إلى الحدِّ الأقصى الصيغ البنَّاءة أو المُؤثِّرة للعُدوان، والتي يُمكنُ أنْ تُؤدِّي إلى النُّمُوِّ[9].

والعدوان الإبداعي شكل من اشكال العلاج الذي يؤدي إلى تفسير المشاعر والاتجاهات والأعمال العدوانية، ويرفض العدوان الإبداعي فكرة أن العدوان هو في الأساس ميكانيزم دفاع ضد عوامل الضيق كالخوف والشعور بالنقص أو الإحباط، ويركز باهتمام بالغ على الانتفاع بالطاقة العدوانية البناءة[10].

ويتضمن العدوان الإبداعي الفهم الكامل لكل من المستويات الظاهرة والمستترة للعدوان البشري، كما يسهم في الوقاية من سوء إدارة وتدبر العدوان المدمر، لهذا يستخدمه كثير من المعالجين كمنحى فعال في التدريب والعمل الإكلينيكي مع الأفراد العدوانيين. وتظهر الميول العدوانية كقيمة عند الأطفال، وذلك من خلال الألعاب الخشنة التي يمارسونها؛ وذلك لتحقيق ثلاثة أهداف هي: تكوين روابط اجتماعية مع الآخرين، واختيار الأصدقاء، وتنمية المهارات عندهم، وكذلك فرض السيطرة الشخصية على الآخرين ضمن مجتمع الرفاق، وإذا استمرت هذه القيمة بالتنامي دون تنظيم، فإنها تتحول إلى نزعة للمشاجرة التي تعتبر الخطوة الأولى للسلوك العدواني المناهض للمجتمع[11]. ويمكن أن ينطبق ذلك أيضا على «الألعاب الإلكترونية».

*** التعقيبُ على النَّظريَّات العلميَّة المُفسِّرة للعلاقة بين الألعاب الإلكترُونيَّة وسُلُوك النَّاشئة:**

- يُلاحظُ أنَّ النَّظريَّات الثلاثة تَصلُحُ لتفسير السُّلُوك العُدْوانيِّ عند الأطفال والمُراهقين.
- معظم أعمال العدوان الانفعالي تظهرُ بدُون تفكيرٍ؛ فالتَّركيزُ في نظريَّة «العُدوان الانفعاليِّ» على العُدوان غير المُتَّسم نسبيّاً بالتَّفكير، فالأفكارُ لها تأثيرٌ كبيرٌ على السُّلُوك الانفعاليِّ للإنسان. لذلك، فإن الأطفال الذين يمارسون «الألعاب الإلكترونية» التي تتسم بالعنف يشعرون بالمُتعة عندما يحققون الانتصار على خصومهم في العالم الافتراضي.
- أكدت نظرية الاستثارة (الحافز) أنَّ التَّعرُّض لحافزٍ أو مُثيرٍ عُدوانيٍّ منْ شأنه أنْ يزيد من الإثارة السَّيكُولُوجيَّة للفرد، وهذه الإثارةُ يُمْكنُ أنْ تزيد من احتمالات قيام الفرد بسُلُوكٍ عُدْوانيٍّ. وهُو ما يُمكنُ الاستفادةُ منهُ فيما يتعلَّقُ بالعُنف الذي تُقدِّمُهُ «الألعابُ الإلكترُونيَّة».
- ركزت نظرية العدوان الإبداعي على كل صيغ العدوان البشري السلبي الموجه نحو الذات، أو الموجه نحو الآخرين فردياً أو جماعيّاً. كما تركز على الانتفاع بالطاقة العُدوانية البنَّاءة.
- إذاً نستطيعُ القول في هذا السِّياق أنَّهُ يُمْكنُ في إطار تلك النَّظريَّات العلميَّة تفسيرُ كيفيَّة تأثير التَّنظيمات الإرهابيَّة المُتطرِّفة على سُلُوك النَّاشئة منْ خلال «الألعاب الإلكترُونيَّة».

*** مفاهيمُ البحث ومُصطلحاته:**

مُصطلحُ «الألعاب الإلكترونيَّة»: يُمْكنُ تعريفُها بأنَّها: «نشاطٌ ذهنيٌّ أو بدنيٌّ، قائمٌ على فكرة «التَّفاعُليَّة»، وذلك باستخدام أجهزة الحاسب الآلي (الكومبيوتر)، أو الهواتف الذَّكيَّة، أو عبر الفيديو أو التلفزيُون أو الشَّاشات الذَّكيَّة الحديثة، ويتمُّ تشغيلُها بواسطة شبكة المعلومات الدَّوليَّة

(الإنترنت)، وبعضُها لا يتطلَّبُ وجُود إنترنت، حيثُ أنَّها تعملُ بدُونِه، والغرض منها الترفيه والتسلية، واستخدام العقل والذكاء، وبالنسبة لكيفيتها فبعض الألعاب تتطلب لاعب واحد، وبعضها يتطلب وجود أكثر من لاعب، سواء في نفس المكان، أو في أماكن متباعدة، ويتم اللعب والتواصل بينهم عبر شبكة الإنترنت».

مفهوم «النشء»: من خلال رصد المراجع العلمية المتخصصة يمكن تحديد المرحلة العمرية للناشئة بأنها تبدأ من سن الخامسة عشر أو ما حولها، وتستمر تقريباً إلى ما قبل بلوغ السن القانونية (18–20)، على اختلاف مراحل النمو والنضج الجسدي والعقلي، مع الأخذ في الاعتبار وجود تعدد واضح في الآراء بهذا الشأن على النحو الذي سيتم عرضه في البحث.

أوَّلاً: مفهُومُ الألعاب الإلكترونيَّة وأنواعها:

1. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تُعدُّ الألعابُ الإلكترونيَّة (electronic games) من أهم الظَّواهر التي رافقت ظُهُور الحاسُوب وتطوُّره، وهي في المفهُوم المعلوماتيِّ برمجيَّاتٌ تُحاكي واقعاً حقيقيّاً أو افتراضيّاً بالاعتماد على إمكانات الحاسُوب في التَّعامُل مع الوسائط المُتنوِّعة (multi media) وعرض الصُّور وتحريكها وإصدار الصَّوت، أمَّا في المفهُوم الاجتماعيِّ فهي تفاعُلٌ بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التَّعليم والتَّسلية والتَّرفيه[12].

وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها: «نشاط ذهني أو بدني يؤديه الفرد صغيرا كان أم كبيرا، بهدف تلبية رغباته وحاجاته المختلفة، كالتسلية والترويح عن النفس، والتعليم والمتعة، وحب الاستطلاع، وتفريغ الطاقة الزائدة، وغير ذلك من حاجات مختلفة، تختلف باختلاف الفئة العمرية، وهو عند الأطفال ضرورة من ضرورات الحياة، كالأكل، والنوم، والأمن»[13].

وتُعدُّ الألعابُ الإلكترونيَّة اليوم نوعاً من الألعاب الحديثة الأكثر شعبيَّة في العالم، والتي تُعرضُ على شاشات التلفاز «ألعاب الفيديو»، أو على شاشات الحاسُوب «ألعاب الحاسُوب"، والتي تُلعبُ أيضاً على حوامل التَّحكُّم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونيَّة المُخصَّصة لها، بحيثُ تُزوِّدُ هذه الألعابُ الفرد بالمُتعة من خلال تحدِّي استخدام اليد مع العين «التآزُر البصريُّ الحركيُّ"، أو تحدٍّ للإمكانات العقليَّة، وهذا يكُونُ من خلال تطوير البرامج الإلكترونيَّة. وخلال الأربعين سنة الماضية تطوَّرت ألعابُ الحاسُوب من ألعابٍ على الأشرطة المرنة (FloppyDisk) إلى القُرص المُدمج (CD)، إلى شبكة الإنترنت، وتطوَّرت الأشكالُ الجديدةُ من هذه الألعاب، حيثُ أصبحت تمتازُ بنظام ثُلاثيِّ الأبعاد للصُّورة وسُرعة مُعالجة عاليةٍ، وكذلك نظامٌ مُعقَّدٌ من الإمكانات الصَّوتيَّة التي تُؤثِّرُ على اللاعب أثناء اللعب، ويُمكنُ أنْ تُلعب هذه الألعابُ بشكلٍ فرديٍّ (اللاعبُ ضدَّ الحاسُوب)، أو ضدَّ أشخاصٍ آخرين موجُودين على شبكة المعلومات الدولية (الإنترنت)[14].

وفي كتابها (الحياة على الشاشة) ركزت توركيل على عوالم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، والمجالات متعددة المستخدمين (MUDs)، التي سمحت لأي شخص لديه جهاز حاسوب واتصال بالإنترنت ومهارات الحاسوب الأساسية، بإعادة ابتكار نفسه كما يحلو له، واستكشاف الأكوان البديلة، ثم الانتشار عبر الإنترنت. وأشارت توركيل إلى أنه في هذه الفضاءات: «لا يلزم أن تكون الشخصيات بشرية؛ فهناك أكثر من جنسين. إن اللاعبين مدعوون للمساعدة في بناء عالم الحاسوب نفسه. فباستخدام لغة برمجة بسيطة نسبيًا، يمكنهم إنشاء غرفة في فضاء اللعبة حيث يمكنهم تهيئة المنصة، وتحديد القواعد، وهذه العوالم كانت مفتوحة للناس من كل الأعمار»[15].

2. أنواع الألعاب الإلكترونية:

ارتبط نشوء وتطور الألعاب الإلكترونية بالتطور الذي شهده الحاسب الآلي، ثم الهواتف الذكية في مراحل لاحقة، حيث أنه في فترة بداية الثمانينات، ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكُن معرُوفةً منْ قبْلُ، وأصبحت تُؤدِّي دوراً رئيساً في ثقافة الأطفال، عُرفت هذه الألعابُ بالألعاب الإلكترُونيَّة، وأصبحت ظاهرةً تُثيرُ الانتباه وتستحقُّ البَحْثَ[16].

يُمكنُ في إطار التَّنوُّع الذي تتَّسمُ به تصنيفاتُ «الألعاب الإلكترُونيَّة» تحديد ثلاث عائلاتٍ كُبرى، تتطلَّبُ كُلَّ واحدة منها خصائص مُعيَّنة لدى اللاعب، وتتميَّزُ بتشابُه قواعدها وبتوحُّد أهدافها، هذه الأنواعُ هي: ألعابُ الحركة، والألعابُ الإستراتيجيَّة، وألعابُ المُحاكاة. وفيما يلي سنُوضِّحُها بإيجازٍ[17]:

أ- ألعاب الحركة: يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد

ألعاب الأرضيات (Plate forme)، التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب، وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة «بونغ» التي اخترعت عام 1972م تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوينُ عَرَفَتْ نَجَاحاً كبيراً، مثل: «أركانويد» (Arkanoid)، ولعبة «تيتريس» (Tetris)، وحديثاً سلسلة «باكمان» (Pacman)، وسلسلة «ماريو» (Mario)، وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميَّزُ بتزايُد السُّرعة والمهارة، وتتوالى المُستوياتُ (الجداول) لتُصبح أكثر صُعُوبةً. بسيناريوهات محدُودةٍ عادة، بقيت «ألعابُ القتال» مُستقرَّةً في فضاءٍ مُغلقٍ قريبٍ من الحلبة أو تختارُ لنفسها فضاءً مُشخصاً لأماكن هي مسارحُ للقتال، اللكماتُ والضَّرباتُ بالرِّجل وبالرَّأس أو حتَّى بالسَّكاكين، ومُختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية كُلُّها مسْمُوحة في مثل هذه الألعاب.

ب- **ألعاب استراتيجية (ألعاب التفكير)** :تنقسمُ هذه الألعابُ إلى أربعة أنواعٍ فرعيَّةٍ هي كما يلي

– ألعاب المغامرات والتفكير: (Jeux d'aventures-reflexion) وهي من منظور المُتفرِّج تُشبهُ ألعاب المُغامرات والحركة، لكنَّها تتميَّزُ عنها في مُستوى الغُمُوض فيها، والذي يحتلُّ مكانةً هامَّةً في صيرُورة السيناريو.

– ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية: وهي قريبة من التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها كثيرة منها: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، التجارة، الصناعات، والهدف هو القيام بأفضل تسيير للعناصر المكونة لتلك المدينة.

– ألعاب الإستراتيجية العسكرية: وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكنها موجهة نحو موضوع مختلف، حيث أنها تجعل من اللاعب وريثًا لقائد عسكري حقيقي، ومن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعاته وأراضيه، وبناء مباني عسكرية، وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس.

– الألعاب التقليدية: والمقصود بها ألعاب الورق الإلكترونية، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية.

ج-**ألعاب المُحاكاة:** تعد هذه الألعاب بمثابة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساساً، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات، وتستوحى إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرَّسم القريب من الواقع، ولكن أيضاً على المكانة التي تُعْطَى للاعب نفْسُهُ، ففي ألعاب مُحاكاة الطَّيران مثل: (فلايت سيمولاتور)، من شركة «ميكروسوفت»، يأخُذُ اللاعبُ بصُورة فعليَّة مكان الطَّيَّار، فهُو يجْلِسُ افتراضيّاً مكان قائد الطَّائرة، ويرى عبر الشَّاشة مُقدِّمة طائرته ولوحات التَّحكُّم، ويرى خارج الطائرة مليئاً بطائرات الخَصْم.. وهُناك ألعابٌ تُسَمَّى «ألعابُ المُغامرات التَّاريخيَّة»، وهي تُحاكي واقعاً تاريخيّاً مُعيَّناً، مثل: لُعبة (أساسنز كريد) 2008، و(أساسنز كريد2) 2009[18].

وقد أفادت البُحُوثُ والدِّراساتُ النَّفسيَّة التي أُجريت في هذا الإطار أنَّ «الألعاب الإلكترونيَّة» تحملُ الكثير من الأضرار على الطفل، وخاصَّةً على صحَّته الجسديَّة والنَّفسيَّة والعقليَّة والسُّلُوكيَّة، وعلى مُجمل أنماط ثقافته بشكلٍ عامٍّ، وذلك لما تُفْرزُهُ الكثيرُ من «الألعاب الإلكترونيَّة» من مُعطياتٍ سلبيَّةٍ ونتائج خطيرة؛ إذْ أنَّ نسبةً كبيرةً منها تعتمدُ على التَّسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدُون وجْه حقٍّ. وتُعلِّمُ هذه الألعاب الأطفال والمُراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفُنُونها وحيلها، وتُنمِّي في عُقُولهم قُدرات التَّنمُّر والعُدوان ونتيجتُها الجريمة والميل نحو السلوك العدواني[19].

ثانياً: ملامحُ التنشئة ومفهُومُ النَّشء وكيفيَّة التأثير في «النَّاشئة»:

- ملامحُ التنشئة وكيفيَّة التأثير في «الناشئة»:

تقُومُ التنشئة الاجتماعيَّة والسِّياسيّة بعملية تحويل الكائن البشري إلى إنسان اجتماعي سياسي. فهي تقُومُ بتنشئة الفرد جسميّاً ونفسيّاً وعقليّاً وقيميّاً وثقافيّاً وسلوكيّاً. ممَّا يُساعدُ الفرد على التَّكيُّف الحياتيِّ والبيئيِّ والاجتماعيِّ والسِّياسيِّ. وتعملُ التنشئةُ نتيجةً لذلك على المُحافظة على استمرار الوضع الرَّاهن، والتَّكيُّف مع الأوضاع المُستجدَّة[20]. وقد عرَّف البعضُ عمليَّة التنشئة الاجتماعيَّة (Socialization) على أنَّها تعلُّمٌ وتعليمٌ وتربيةٌ، وتقُومُ على التفاعُل الاجتماعيِّ، وتهدفُ إلى اكتساب الفرد سُلُوك ومعايير لأدوارٍ مُعيَّنة[21].

ويرى ريتشارد داوسن وزميليه أن: «التعلم السياسي يستمد

جذوره من مرحلة الحياة المبكرة، وأن ما يحدث في مرحلة الطفولة يعتبر عاملا في تكوين الاتجاهات السياسية لفترة ما بعد الطفولة»[22].

وتذهب بعض الدراسات التي تناولت التنشئة السياسية في الدول النامية إلى أن عمليات التنشئة السياسية تتسم بالتنوع الناتج عن تنوع تلك المجتمعات، وهو ما يؤكده كل من (رش) و(ألتوف)، ومرجع ذلك في نظرهما إلى أن هذه المجتمعات ليست متجانسة، بل هي عبارة عن مجتمعات تقليدية عديدة تحكمها عصبيات قبلية تنافسية من جهة، وتعتمد على الأفراد في الوقت الذي تفتقر فيه إلى الصبغة المؤسسية[23].

وتدل الشواهد والأحداث الجسام التي يشهدها الوطن العربي على أن المجتمعات من حولنا تُخترقُ عندما تنجحُ القوى المُعادية في تفكيك الروابط الاجتماعية التي تربط الجماعات المحلية، كما أن هذه المجتمعات تُخْتَرق إذا تهاونت مؤسسات التربية في أداء دورها في غرس القواعد والقيم الوطنية الحاضنة والمحفزة لاندماج كل فئات المجتمع في سبيكة اجتماعية-ثقافية تميز الهوية الوطنية عن الهويات الفرعية دُون أن تتعارض معها[24].

في هذا الإطار، تشير بعض الأدبيات أن هناك ترابطا بين طبيعة التنشئة والتطرف، وهذا الترابط يتأثر بطبيعة السياق الاجتماعي والاقتصادي، خصوصا البيئة التي فشلت في تحقيق «التنمية»[25].

وتشير الدراسات العلمية إلى أن أكثر من 75 إلى 80% من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والطفل العربي لم يكن بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر العولمة الإعلامية وثقافة الصورة[26].

وفكرة التأثير في الناشئة تقوم باختصار على التعرض لأنواع مختلفة من الرسائل التي يستقبلها الطفل من البيئة المحيطة، سواء من البيت أو المدرسة أو وسائل الإعلام...، فهذه الأخيرة مثلا تؤثر عليه من ناحيتين، أولا: التأثير الآني: وهو التأثير المباشر في نفس الطفل، ويكون ذلك عندما تكون الرسالة جديدة كليا عليه، أو تحوي كماً هائلاً من الإثارة والتشويق، ثانيا: التأثير التراكمي: وهو الأعم والأشمل، وذو الأثر البعيد في نفس الطفل، حين يتعرض الطفل لرسائل متقاربة في أزمنة مختلفة وبشكل متدرج، ومن خلال أكثر من صورة وطريقة مما يرسخ في نفسه تماماً الأفعال والأقوال التي عرضت أمامه. وتؤثر وسائل الإعلام على الطفل بحسب أربعة عوامل رئيسية، هي كما يلي:

1. نوعية الوسيلة وقوتها ومدى انجذاب الطفل إليها، ونلاحظ وبحسب بعض الدراسات: أن الوسائل السمعية البصرية (التلفاز، السينما، الفيديو) تمثل أعلى نسبة (60 - 70%)، يليها الوسائل التفاعلية (ألعاب الكمبيوتر) وتمثل ما نسبته (20-30%)، ثم الوسائل السمعية (الإذاعة، الكاسيت)، (10-20%)..

2- عمر الطفل وخلفيته الثقافية وبيئته الاجتماعية. 3- نوعية الرسالة الموجهة للطفل من خلال المادة الإعلامية المقدمة، فالطفل مستقبل جيد لكل ما يرسل له، خصوصاً إذا صاحب المادة المقدمة له تشويق وإثارة للطفل.

4-الوقت الذي يقضيه الطفل مع وسائل الإعلام، وهو يقدر: (من 5 إلى 6 ساعات يومياً)(27).

والتصميم الشكلي للألعاب الإلكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال، وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري؛ لأن للصورة مهمة أخرى تتجاوز البصر إلى البصيرة، حيث أن المضامين التي تبث من خلال الألعاب الإلكترونية إلى الطفل العربي هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها، ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي. إذ يتلقى الطفل مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من تلك المضامين، خاصة التي تتعامل مع خيال الطفل، تحمل مجموعة من الأفكار والرموز وآليات التفكير التي قد تعرقل تعامل الطفل مع محيطه، إذا لم يتم تأطيرها كما يجب، كما أنها تحمل مجموعة من المضامين التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية[28]. بل الأخطر من ذلك أن بعض تلك الألعاب تؤدي إلى نتائج خطيرة نفسياً وتربوياً وسلوكياً، ومنها لعبة «الحوت الأزرق»، وهي لعبة ابتكرتها صفحات على مواقع التواصل الاجتماعي، تشجع المراهقين على حفر شكل معين على أجسادهم باستخدام أداة حادة، كما تحثهم على مشاهدة أفلام الرعب. وتنتهي اللعبة عندما ينتحر الشخص في اليوم الخمسين من بدء هذه العادات الغريبة[29]. ولهذا السبب ذكرت بعض الدراسات أن هناك مجموعة من الممارسات والعادات السلبية المرتبطة باستخدام الأجهزة التكنولوجية، كاختراق الحسابات والتطرف والإرهاب الإلكتروني، وبروز ظاهرة الإدمان الإلكتروني، وكثرة الإقبال على الألعاب الإلكترونية، وتأثير ذلك على التحصيل الدراسي، لاسيما الألعاب التي تحث الأطفال والمُراهقين على الانتحار أو الإرهاب أو ارتكاب الجرائم، وما ينجُمُ عنها من ضحايا[30].

ثالثاً: الإرهابُ والتَّطرُّفُ وفكرةُ تجنيد النَّاشئة من قبل «المُنظَّمات الإرهابيَّة»:

إنَّ التَّطرُّفَ بشَكلٍ عَامٍّ ظَاهِرَةٌ اجْتِمَاعِيَّةٌ مُعَقَّدَةٌ وَمُتَعَدِّدَةُ الأَبْعَادِ، يَتَجَاوَزُ تَأْثِيرُهَا الدَّائِرَةَ الضَّيِّقَةَ للفَرْدِ، لِيَطَالَ المُجْتَمَعَ بِأَسْرِهِ، وهُو يَنْمُو ويترعرعُ عندما يجدُ بيئةً حاضنةً تُساعِدُهُ (عَلَى ذَلِكَ)، سَوَاءٌ عَلَى الصَّعِيدِ الفَرْدِيِّ أو المُجتمعيِّ. فالتَّطرُّفُ منْ حيثُ المبدأ هُو كُلُّ غُلُوٍّ في الفِكْرِ والسُّلُوكِ، وهُو من الظواهر الخطيرة التي لها آثارٌ ضَارَّةٌ على المُجتمع الإنسانيِّ. كما أنَّهُ صناعةٌ اجتماعيَّةٌ، مثلما أنَّ نقائضهُ، الاعتدال والوسطيَّة والتَّسامُح والانفتاح، صناعةٌ اجتماعيَّةٌ أيضاً[31]. «ويتصلُ التَّطرُّفُ بالمُغالاة والتَّشدُّد والأُحاديَّة في التَّفكير والرَّأيِّ، والغلو في الفكر والسلوك، ورفض القيم المُجتمعيَّة، وغالباً ما يقترنُ بالتَّرويع والإقصاء. ولا يكادُ أيُّ مُجتمع يخلُو من أفرادٍ أو جماعاتٍ تحملُ أفكاراً مُتطرِّفةً، تختلفُ في مضامينها بين ما هُو سياسيٌّ ودينيٌّ وثقافيٌّ»[32]. وقد خلص بعض الباحثين إلى أن: «الإرهاب هو نتاج للتطرف الديني»[33]. ويعرف الإرهاب بأنه: «تلك الأعمال التي تعرض للخطر أرواحا بشرية بريئة، أو تهدد الحريات الأساسية، أو تنتهك كرامة الإنسان»[34].

واعتبارا من القرن العشرين، تطورت فكرة الإرهاب، تحت تأثير أسباب أيديولوجية أو دينية أو سياسية، كما تطورت وسائل هذه الجريمة، وانتهز الإرهابيون التقدم التكنولوجي واستثمروا مناخ العولمة لاستغلال كل وسائل الانتقال، وسهولة نقل الأموال، وسرعة وسائل الاتصال، وهو ما أدى إلى القول بعولمة التهديدات الإرهابية[35]، وبروز تنظيمات متطرفة وإرهابية خطيرة كتنظيم القاعدة وداعش.

وقد استغلت تلك التنظيمات معطيات عصر العولمة (كمواقع التواصل الاجتماعي وتطبيقات الدردشة.. إلخ) في تجنيد المُقاتلين[36]، وهي تستخدمُ في ذلك «جيُوشاً إلكترُونيَّة» من شباب العشرينيَّات الذين لديهم خبرةٌ في استخدام أدوات التَّواصُل الاجتماعيِّ وصياغة الرَّسائل الجاذبة للشَّباب عبر فيديوهات مُصوَّرة ومُعدَّة باستخدام تقنيات هوليوودية مُتطوِّرة تُظهرُ تسجيلاتٍ لتدريبات التنظيم ومقاطع مزعُومة لانتصاراته.

فالجماعاتُ الإرهابيَّةُ تستخدمُ الإنترنت لنشر أفكارها المُتطرِّفة والبحث عن مُجنَّدين لها، كما أنَّها تعتمدُ على التَّطبيقات الإلكترونيَّة الاجتماعيَّة (Social Apps) في نشر المعرفة بكيفيَّة تصنيع القنابل، وتنفيذ العمليَّات الإرهابيَّة، وذلك من خلال نشر العديد من مقاطع الفيديو على موقع «اليوتيوب» تُوضِّحُ كيفيَّة تصنيع الأسلحة والمُتفجِّرات والقنابل البدائيَّة أو كيفيَّة استخدام بعض الأسلحة مثل «الكلاشينكوف»، بل تقُومُ صفحاتٌ أُخْرَى بالإتجّار في الأسلحة علناً عبر صفحات «الفيسبوك»[37].

كما أصدر تنظيم داعش مثلا مجلة ترويجية باسم «دابق» بعدة لغات في يوليو 2014، يتم نشرها إلكترونيا، كما طور رسوما لبعض الأسلحة التي يستخدمها مقاتلوه ونشر لعبة إلكترونية أطلق عليها «صليل الصوارم» في مُحاكاة لألعاب الحرب التي اخترعتها بعض القوى الكبرى للترويج لبطولاتها. بالإضافة إلى العوامل المالية، حيث أن ذات التنظيم المشار إليه يقوم بالاعتماد على وسطاء من الشباب المحليين لتجنيد أقرانهم والتواصل معهم وفق ظروف كل دولة على حدة، كما يتم ضخ أموال بآلاف الدولارات لإتمام ذلك التجنيد[38].

شكل (1) «مراحل تطوُّر عمليَّات التَّجنيد لدى التَّنظيمات الإرهابيَّة المُتطرِّفة»

المصدر: أحمد عبد الحفيظ محمد،(2023)، «المواقف الدولية تجاه المقاتلين الأجانب العائدين من داعش: دراسة تحليلية للإشكاليات القانونية والسياسية المثارة بشأن العودة»، المجلة العلمية لكلية الدراسات الاقتصادية والعلوم السياسية، جامعة الإسكندرية، المجلد: الثامن، العدد: السادس عشر، يوليو، ص457.

رابعاً: كيفية استغلال الألعاب الإلكترونية في تغيير فكر الناشئة لتنفيذ العمليات الإرهابية:

أدركت التنظيمات المتطرفة أهمية الألعاب الإلكترونية لشعبيَّتها بين فئاتٍ عُمريَّةٍ مُختلفةٍ، واستقطابها لجميع الأفكار، فبدأت في الاتجِّاه لمنصَّاتها المُتعدِّدة لبثِّ سُمُومها الفكريَّة، وتصيُّد العناصر التي تجدُ لديها ميلاً تجاه هذه السُّمُوم. وفي هذا السِّياق حذَّر تقرير الاتحاد الأوروبي عن «حالة الإرهاب واتجِّاهاته لعام 2021» من استغلال ألعاب «الفيديو»، ومنصَّات الألعاب بشكلٍ مُتزايدٍ للتَّرويج للفكر المُتطرِّف، حيثُ تَسْعَى تلك الجِهَاتُ إلى الاستفادة من جُمهُور عالم «الألعاب الإلكترونيَّة».[39]

كما كشفت دراسة قام بها مركز الأمم المتحدة لمكافحة الإرهاب أن الجماعات الإرهابية والمتطرفين يعملون على نشر أفكارهم الخبيثة والمتطرفة للصغار من خلال «الألعاب الإلكترونية»، وأكد باحثون أمريكيون الحضور المتزايد للتطرف في ألعاب الفيديو. وسبق لإدارات البحث والتحليل في المركز العالمي للفكر المتطرف «اعتدال» أن رصدت اقتحام التنظيمات الإرهابية مجال صناعة ألعاب الفيديو، بهدف التأثير في الأطفال والمراهقين وجذبهم نحو أجندتها واستراتيجياتها المدمرة والدموية[40].

- استراتيجية التنظيمات المتطرفة في استقطاب اللاعبين وتجنيدهم في صفوفها:

ترتكز استراتيجية التنظيمات المتطرفة في تجنيد، واستقطاب اللاعبين على عدة طرق منها: إنتاج ألعاب جديدة، تعديل الألعاب الحالية بإضافة أيقونات، وأشكال جرافيك، وحركات تخدم أيديولوجيتها الفاسدة، أو استخدام الدردشات للتواصل مع اللاعبين ممن يميلون إلى فكرها، أو قريبين منه، فلا يشترط لدى تلك التنظيمات الاقتناع التام بفكرها، ويكفي أن تجد ميلاً، أو رابطًا مشتركًا حتى تبدأ عملية تجنيد اللاعبين عبر تكثيف التواصل معهم، وإمدادهم بالرسائل المُنهجة. وكذلك استخدام منصات الألعاب للتواصل مع اللاعبين من الشباب، وإن كان في بداية التعارف لا يتم الكشف كليًا عن توجه المجموعة، أو العنصر المتطرف، بل تستخدم أسلوب التدرج في التواصل. وهكذا الحال مع الفكر المتطرف الذي تسعى المجموعة لغرسه في الأفراد الذين يجدُون لديهم ميلاً إليه، أو انحرافًا في فكرهم. استغلال التعليقات، والمُحتويات السَّاخرة في إيصال الفكر المُتطرِّف بشكلٍ فُكاهيٍّ بسيطٍ غير مُباشرٍ، سعيًا لقراءة فكر اللاعبين، ومعرفة ميُولهم الفكريَّة، ومنْ ثَمَّ الانقضاضُ عليهم، ومُحاصرتهم فكريّاً لضمِّهم إلى جبهتهم. بالإضافة إلى ذلك، فإنَّ استدراج الضَّحايا يستغرقُ أوقاتاً مُختلفةً وبصُورةٍ تدريجيَّةٍ غير مُباشرةٍ؛ في مُحاولات لكسب ثقة الضحيَّة، واستخلاص معلُوماتٍ مُختلفةٍ منهُ عبر المُحادثات التَّفاعُليَّة في «الألعاب الالكترونيَّة»، فأهدافُ المُنظمات أو الجماعات المُتطرِّفة تختلفُ، فبعضُها يبحثُ عن التمويل مُستغلاً رغبة اللاعبين بالانتقال إلى مُستويات أعلى أو الحُصُول على امتيازاتٍ في اللعبة، وبعضُها يبحثُ عن المعلُومات، وأخرى هدفُها تفكيكُ المُجتمعات واختراقها بأفكارهم، إلى جانب ضرب الوحدة الوطنية للدُّول وهزِّ ثقة الشَّعب بحُكُومته.

وعمليًا عند النَّظر إلى بعض منصَّات «الألعاب الإلكترونيَّة» الشَّهيرة وجد الباحثُ أنَّ المُستخدمين عليها يُمكنُهُم إنشاءُ خوادم عامَّة، أو خاصَّة، وقد بلغ عددُها نحو (7 ملايين) خادم، تدعمُ الدَّردشات، والاتِّصالات الصَّوتيَّة، والمرئيَّة فيما بين اللاعبين دُون خُضُوعها للإشراف الخارجيِّ منْ قبل القائمين على المنصَّة، أو حتَّى الرَّاغبين في تتبُّع المُحتوى المُتداول فيما بين اللاعبين المُوجُودين على الخادم الخاصِّ، ومع وُجُود أكثر من (300 مليون) حساب مُسجَّل عليها وأكثر من (140 مليون) مُستخدم نشط شهريًّا، نُدْرِكُ حجم التَّواصُل فيما بينهُم[41].

إذا تلك الجماعات تتخطى معظم الحواجز الإلكترونية الأمنية، وتقوم باختراقها، وتنفذ إلى حسابات الأطفال والمُراهقين الذين يستخدمُون «الألعاب الإلكترُونيَّة»، ومنْ ثمَّ تنْفُذُ إلى عُقُولهم، من خلال تكوين ارتباط عاطفيٍّ معهُم، والبحث عن أفضل السُّبُل للتَّحكُّم بهم، ثُمَّ التَّوجُّهُ نحو غسل أدمغتهم، ممَّا يجعلُهُم ينقادُون لتوجيهات منْ جنَّدهُم،

ورُبمَّا يقُومُون –في الخُطوة التالية– بتنفيذ أعمالٍ إرهابيَّةٍ خطيرةٍ بكُلِّ فخرٍ واعْتدادٍ[42].

* استخدام الألعاب الإلكترونية في التجنيد: تنظيم «داعش» نمُوذجاً:

استعان تنظيم «داعش» الإرهابي بالألعاب الإلكترونية من أجل استقطاب مزيد من الأطفال والشباب إلى صفوفه، وتأهيلهم لتبني فكر التنظيم المُتطرِّف، وقبُول عُنْفه و وحشيَّته، فأنتج لُعْبةً رقميَّةً اسمُها «صليلُ الصَّوارم»، في مسعىً منهُ لتدريب الأطفال والمُراهقين على مُقاتلة «أعدائه». ثُمَّ استخدم لُعبة (Grand Theft Auto) لجذب المُراهقين بعد سيطرته على الموصل في يونيو 2014، حيثُ نشر فيديُو عن اللعبة التي يلعبُها حوالي 34 مليُون شخص حول العالم، وكتب أنَّ الهدف منها تشجيعُ الأطفال على الانضمام إلى التنظيم من باب المُغامرة، ثُمَّ طوَّر التَّنظيمُ لُعبة (Arma 3) في فبراير 2014، وهي لُعْبةٌ تُمكِّنُ الأطفال من اختيار الزِّيِّ العسكريِّ الذي يلعبُون به والمكان والأرض، وكأنَّهُمْ ضمن هذا التَّنظيم. وقد ركَّز التَّنظيمُ على هذه اللعبة لضمِّ المزيد من الأطفال إلى صُفُوفه. وهدف «داعش» منْ كُلِّ ذلك هُو تجنيدُ الأطفال وتعويدُهُم على الأسلحة والعمليَّات الإرهابيَّة منْ أجل إنتاج جيلٍ جديدٍ من المُتطرِّفين المُتحمِّسين لعمليَّات التَّنظيم القتاليَّة[43].

ويُصنِّفُ بعضُ الباحثين: اللاعبين المُجنَّدين إلى ثلاث حالات: اللاعبُ «الجهاديُّ»، اللاعبُ «الفُضُوليُّ»، واللاعبُ «المُستمعُ الجيِّدُ».. وفي الحقيقة لم يكُن صعباً على عناصر تنظيم «داعش» استخدامُ «الألعاب الإلكترونيَّة» خدمةً لأهدافها، فهُم منْ أتقنُوا اللعب بها، فهي وليدةُ عصرهم وعاشُوا طُفُولتهم معها. كما أنَّ تعديلات «المود» من خرائط وصُور وشخصيَّاتٍ منْ قبل المُناصرين لتنظيم القاعدة في لعبة «كاونتر سترايك» سبقت لُعبة «صليل الصَّوارم» بعشر سنواتٍ تقريباً، وارتبطت اللعبة بحرب الخليج الثالثة، كما يحلُو للبعض تسميتُها، أو الغزو الأمريكي للعراق، على الرغم من انطلاقها عام 1999. حيثُ أمكن للمُبرمجين إدخال التَّعديلات عليها، فتغيَّرت الصُّورُ واللافتاتُ فيها منْ صُور فتياتٍ أو إعلاناتٍ لشركات المشرُوبات الغازيَّة إلى صُور أسامة بن لادن وأعلام تنظيم القاعدة، أمَّا المُوسيقى فتحوَّلت إلى أناشيد للقاعدة تنطلقُ فيها الدَّعواتُ المسماة «جهادية»[44].

الخاتمة والنتائج

بعد ما تم تناوله في هذا البحث حول «الألعاب الإلكترونية» من ناحية مفهومها وأنواعها ومخاطرها، واستراتيجية المنظمات الإرهابية في استقطاب اللاعبين وتجنيدهم في صفوفها، يمكن القول أن الجماعات الإرهابية استغلت معطيات الفضاء الإلكتروني لتنفيذ مُخطَّطاتها الخطيرة وتحقيق مصالحها، فقامت بتسخير «جيُوشٍ إلكترُونيَّة» هدفُها نشرُ فكرها الإرهابيِّ المُتطرِّف، وتجنيد مُقاتلين من صغار السِّنِّ في صُفُوفها، بل قامت بتصميم ألعابٍ إلكترُونيَّة قائمة على فكرة «الاستقطاب التَّدريجيِّ» للأطفال والمُراهقين والشَّباب في صُفُوفها، واستغلال صغر سنِّهم، وعدم وعْيِهم وإدراكهم لخُطُورة أفكار تلك الجماعات، فتبدأ تترصَّدُ تلك الفئات حتَّى تُوقعهُم في شراكها، فيُصْبحُوا عناصر في صُفُوفها، بالإضافة إلى ذلك فهي تستغلُّ كُلَّ الثَّغرات المُمْكنة في الفضاء الإلكترُونيِّ لتحقيق تلك الأهداف، والفرار من التعقُّب الحُكُوميِّ، المحلِّيِّ والإقليميِّ والدَّوليِّ، والبحث المُستمرِّ عنْ أفضل الطُّرُق للتَّجنيد، واختيار العناصر المُلائمة لها، والمُتَّفقة معها فكريّاً وأيديُولُوجيّاً، كُلُّ ذلك يتمُّ عن طريق شبكة المعلُومات الدَّوليَّة (الإنترنت)، ممَّا جعل من مُكافحة هذا النَّوع من التَّطرُّف والإرهاب الإلكترونيِّ أمْراً لا يخْلُو من الصُّعُوبة، ويُشكِّلُ تحدِّياً كبيراً ليس فقط بالنِّسْبة للدُّول فُرادَى ومُجْتمعةً، وإنَّما أيضاً بالنِّسْبة للأُسر والمُجتمعات العربيَّة والإسلاميَّة، ممَّا يعْني أنَّ نجاح أيَّ استراتيجيَّةٍ لمُكافحة هذه الظَّواهر الهدَّامة والحدِّ منها تتطلَّبُ بالتأكيد تضافُر الجُهُود والتَّعاوُن الجادَّ منْ قِبَل الدُّول المعْنيَّة ومُؤسَّسات المُجتمعات المدنيِّ فيها والمُنظَّمات الإقليميَّة والدَّوليَّة.

نتائج البحث:

1- أن الألعاب الإلكترونية نشاطٌ ذهنيٌّ أو بدنيٌّ، قائمٌ على فكرة «التَّفاعُليَّة» باستخدام أجهزة الحاسب الآلي، أو الهواتف الذَّكيَّة، أو عبر الفيديو أو التلفزيُون أو الشَّاشات الذَّكيَّة الحديثة، ويتمُّ تشغيلُها بواسطة (الإنترنت)، وبعضُها لا يتطلَّبُ وجُود إنترنت، والغرض منها الترفيه والتسلية، واستخدام العقل والذكاء.

2- أنَّ فكرة التَّأثير في النَّاشئة تقُومُ باختصار على التَّعرُّض لأنواعٍ مُختلفة من الرَّسائل التي يسْتقبلُها الطِّفلُ من البيئة المُحيطة، سواءٌ من البيت أو المدرسة أو المسجد أو وسائل

الإعـلام..

3- تستغلُّ الجماعاتُ الإرهـابيَّةُ ولـع الأطفـال والمُراهـقين وحُبَّهم للألعاب الإلكترُونيَّة المُختلفة وقضاء الأوقات الطويلة عليهـا، فتقُـومُ باسـتغلال الثَّغـرات الإلكترُونيَّـة التـي تُمكِّنُهُـم مـن الاسـتقطاب التَّدريجـيِّ لهُـم مـن خلالهـا، وإيقاعهـم في شَـرَاكِهَا، تمهيـداً لتجنيدهـم في صُفُوفهـا.

4- ترتكـز اسـتراتيجية التنظيمـات المتطرفـة في تجنيـد، واسـتقطاب اللاعـبين علـى عـدة طـرق منهـا: إنتـاج ألعـاب جديـدة، تعديـل الألعـاب الحاليـة بإضافـة أيقونـات، وأشـكال جرافيـك، وحـركات تخـدم أيديولوجيتها الفاسـدة، أو اسـتخدام الدردشـات للتواصـل مـع اللاعـبين ممـن يميلـون إلـى فكرهـا، فلا يشـترط لـدى تلـك التنظيمـات الاقتنـاع التـام بفكرهـا، ويكفـي أن تجـد مـيلاً، أو رابطًـا مشـتركًا حتـى تبـدأ عمليـة تجنيـد اللاعـبين عبـر تكثيـف التواصـل معهـم، وإمدادهـم بالرسـائل المُنمهجـة.

5- إذا لـم يكـن هنـاك وعـي جيـد وإدراك سـليم لطبيعـة مخططـات الجماعـات الإرهابيـة القائمـة علـى التجنيـد الإلكترونـي مـن خلال الألعـاب الإلكترونيـة وغيرهـا فـإن مخاطـر هـذا الأمـر سـوف تـزدادُ؛ لوجـود جيـوش إلكترونيـة سـخرتها الجماعـات الإرهابيـة لغـرض الإيقـاع بالأطفـال والمُراهـقين في شـراكها، وتقـديم كافـة المُغريـات واسـتغلال كل الظـروف والمُعطيـات المُتاحـة لتجنيدهـم في صُفُوفهـا.

6- أن هنـاك مجموعـة آليـات لمُواجهـة اسـتغلال الجماعـات الإرهابيَّـة لإقبـال النَّاشـئة علـى «الألعـاب الإلكترُونيَّـة»، وهـي تتـوزع علـى مجموعـة محـاور هـي: محـور التنشـئة الاجتماعيـة، محـور وسـائل الإعلام، المحـورُ الأمْنِـيُّ، المحـور التكنولوجـي، وترتكـز تلـك الآليـات علـى قيـام كافـة المؤسسـات بالـدور المنـوط بهـا في حمايـة المجتمعـات العربيـة والإسـلامية مـن «الإرهـاب الإلكترونـي»، وتعزيـز التعـاون الثنائـي والإقليمـي عربيًـا وإسـلاميًا مـن أجـل حجـب ومحاربـة المواقـع الخطيـرة والهدامـة، ومعرفـة الثغـرات التـي تنفـذ مـن خلالهـا إلـى الأطفـال والناشـئة (لمحاولـة تجنيدهـم)، وتوفيـر كافـة السـبل المتاحـة وإعـداد اسـتراتيجيات محكمـة لصـد نشـاط الجماعـات الإرهابيـة إلكترونيًـا وواقعيًـا، فمسـؤولية حمايـة النـشء مـن مخاطـر الإرهـاب والتطـرف هـي مسـؤولية تضامنيـة، تقـع علـى عاتـق الجميـع، ويترتـب علـى النجـاح فيهـا حمايـة الأمـن الوطنـي والإقليمـي.

قائمة المراجع:

1. أنظـر: صـادق، عبـاس مصطفـى(2007)، الإنترنـت والبحـث العلمـي، أبـو ظبـي: مركـز الإمـارات للدراسـات والبحـوث الاسـتراتيجية، ص ص-11 12. و: زيـن الديـن، صـلاح(2009)، تكنولوجيـا المعلومـات والتنميـة: الطريـق إلـى مجتمـع المعرفـة ومواجهـة الفجـوة التكنولوجيـة في مصـر، القاهـرة: الهيئـة المصريـة العامـة للكتـاب، مكتبـة الأسـرة، ص ص35-33.
2. اليحياوي، يحي(2006)، العرب والتكنولوجيا والتوزيع العالمي للمعرفة، طرابلس: المركز العالمي للدراسات والأبحاث، ص10.
3. أنظـر: مصطفـى، عبدالكريم علي(2020)، «التَّطرُّفُ الإلكترُونيُّ: المفهُومُ، الآليَّاتُ، و استراتيجيَّة المُواجهة»، في: مجموعة باحثين، أعمال المؤتمر العلمي الأول حول مكافحة التطرف، (26/12/2019-25)، بنغازي: منشورات مجلة شؤون دبلوماسية العلمية، ص ص378-377. و: اللبان، شـريف درويـش(2008)، تكنولوجيـا الاتصـال: المخاطـر والتحديـات والتأثيـرات الاجتماعيـة، القاهـرة: الهيئـة المصريـة العامـة للكتـاب، مكتبـة الأسـرة، ص ص136-135.
4. جيدير، ماثيو(2015)، منهجيَّة البحث: دليلُ الباحث المُبتدئ في موضُوعات البحث ورسائل الماجستير والدكتوراه، تَرْجَمَهُ من الفرنسيَّة: ملكة أبيض، تنسيق: محمد عبد النبي السيد غانم، القاهرة: (د.ن)، ص 100.
5. قسـميوري، كفيـة(2016)، التكامـل الاقتصـادي بالاتحـاد الأوروبـي كأداة لتدعيـم الاسـتقرار الاقتصـادي دراسـة حالـة اليونـان خـلال الفتـرة: 2015-2008، رسـالة ماجسـتير غيـر منشـورة، كليـة العلـوم الاقتصاديـة والتجاريـة وعلـوم التسـيير، جامعـة محمـد خيضـر، بسـكرة، الجزائـر، ص iii.
6. أنظـر: عبدالرحمـن، عواطـف(2010)، الإعـلام العربـي في عصـر العولمـة الرأسـمالية، ط1، القاهـرة: دار العيـن للنشـر، ص 19. و: العليـان، عبدالله(2006)، «التحديـات الجديـدة لتأثيـر الدولـة في الإعـلام»، في مجموعـة باحثيـن، الإعـلام العـربي في عصـر المعلومـات، أبـو ظبـي: مركـز الإمـارات للدراسـات والبحـوث الاسـتراتيجية، ص 595. و: أبـو العينيـن، حمـدي حسـن(2004)، عولمـة الأنشـطة الإعلاميـة: قضايـا وآراء، حوليـات الآداب والعلـوم الاجتماعيـة، الحوليـة: 24، الرسـالة: (205)، الكويـت: مجلـس النشـر العلمـي، جامعـة الكويـت، ص ص118-117.
7. أنظـر: بكـوش، ميسـاء، وبـن نخلـة، نهـاد(2022)، تأثيـر اسـتخدام الألعـاب الإلكترونيـة علـى السـلوك العدوانـي لـدى الطفـل، رسـالة ماجسـتير غيـر منشـورة، كليـة العلـوم الإنسـانية والاجتماعيـة، جامعـة 8 مـاي 1945، قالمـة، الجزائـر، ص ص27-26.

8. أنظر: جويلي، أحمد(2002) وآخرين، الأبعاد الاجتماعية والجنائية للعنف في المجتمع المصري المؤتمر السنوي الرابع، (24-20/ أبريل/2002)، القاهرة: المركز القومي للبحوث الاجتماعية والجنائية، ص224.

9. لمزيد من التفصيل أنظر: الغامدي، مستورة سفر حمدان(2020)، «فاعلية برنامج إرشادي جمعي في خفض السلوك العدواني لدى طالبات الصف السادس الابتدائي بالباحة»، مجلة: كلية التربية، جامعة المنصورة، مصر، العدد: 110، أبريل، ص1701.

10. للمزيد أنظر: بطرس، حافظ بطرس(2008)، التكيف والصحة النفسية للطفل، عمَّان/ الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع، ص ص-247.248 وكذلك: جيلالي، بو صوار(2017)، دور منهاج التربية البدنية والرياضية في التقليل من أنماط بعض المشكلات النفسية للتلاميذ المتفوقين رياضيا في مرحلة التعليم المتوسط: دراسة مسحية على تلاميذ السنة الثالثة متوسط في مدن الغرب الجزائري، رسالة دكتوراه غير منشورة، الجزائر: جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، معهد التربية البدنية والرياضية، ص79.

11. زوبيدة، الماحي، ومحمد، مكي(2015)، «دراسة إحصائية استكشافية وصفية للسلوك العدواني في مرحلتي التعليمين الابتدائي والمتوسط»، مجلة: العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الجيلالي بونعامة بخميس مليانة، الجزائر، العدد: 21، ديسمبر، ص ص146-143.

12. الحمصي، معاذ(د.ت)، «الألعاب الإلكترونية»Electronic Games، في: مجموعة باحثين، الموسوعة العربية، المجلد: الثالث، دمشق: هيئة الموسوعة العربية، ص253.

13. كريمة، تينة، وآخرين(2022)، «تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال مستقبلا: لعبة الحوت الأزرق أنموذجا»، مجلة: الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد: الرابع، العدد: الأول، ص2.

14. قويدر، مريم(2012)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر 3، الجزائر، ص119. و: الشحروري، مها حسني)2008)، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، عمَّان/ الأردن: دار المسيرة للنشر، ص47-46.

15. أنظر: كيت إيكورن(2023)، نهاية النسيان: التنشئة بين وسائط التواصل الاجتماعي، ترجمة: عبد النور خراقي، سلسلة عالم المعرفة: (503)، الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، فبراير، ص69.

16. للمزيد أنظر: قويدر(2012)، مريم، مرجع سابق، ص117. و: ديفلير، ملفين ل.، و روكيتش، ساندرا بول(1993)، نظريات وسائل الإعلام، ترجمة: كمال عبد الرؤوف، القاهرة: الدار الدولية للنشر والتوزيع، ص 448-446. وص471.

17. لمزيد من التفصيل والنقاش أنظر: قويدر، مريم(2012)، مرجع سبق ذكره، ص ص140-135. وكذلك: فلاق، أحمد(2009)، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو: دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، الجزائر، ص ص111-105. و: رينولدز، كيمبرلي(2013)، أدب الأطفال: مقدمة قصيرة جدا، ترجمة: ياسر حسن، القاهرة: مؤسسة هنداوي، ص80. و: أبو العينين، حمدي حسن(2004)، عولمة الأنشطة الإعلامية: قضايا وآراء، مرجع سبق ذكره، ص ص118-117.

18. رينولدز، كيمبرلي(2013)، أدب الأطفال: مقدمة قصيرة جدا، مرجع سابق، ص80.

19. أنظر: قادم، جميلة، وطالة، لامية(2021)، «الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمُراهقين في المجتمع الجزائري: لعبة تحدي الحوت الأزرق أنموذجا"، في: مجموعة باحثين، الملتقى الدول الثاني حول: ظاهرة الانتحار في المُجتمعات العربيَّة: القضيَّة والحُلُول، (8-6/أبريل/2021)، العراق: جامعة تكريت، كلية التمريض وكلية الآداب، ص67. وكذلك: المريط، مصطفى(2020)، «الألعاب الإلكترونية والطفل: تأملات تحليلية في أبعاد التأثير»، في: مجموعة باحثين، أعمال المؤتمر الدولي العلمي: الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد19، (8-7/يونيو/2020)، برلين: المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ص ص24-22.

20. الزبيدي، رعد حافظ سالم(2011)، التنشئة الاجتماعية السياسية في مجتمعات الخليج العربية: دراسة أنموذجي الكويت والبحرين، عمَّان: دار الجنان للنشر والتوزيع، ص13. وأنظر: الطبيب، مولود زايد(2001)، دور التنشئة السياسية في تنمية المُجتمع، عمَّان: المُؤسسة العربية الدولية للنشر.

21. شمبش، علي محمد(2013)، العلوم السياسية، الطبعة الثامنة، بنغازي/ليبيا: المُؤلف، ص ص63-62.

22. داوسن، ريتشارد وأخرين(1990)، التنشئة السياسية: دراسة تحليلية، ترجمة: مصطفى عبد الله خشيم ومحمد زاهي بشير المغيربي، بنغازي/ ليبيا: منشورات جامعة قاريونس، ص ص22-21.

23. عبد الحكيم، مرابط(2020)، «التعليم والتنشئة السياسية: دراسة لمفهوم واتجاهات التنشئة السياسية في العالمين الغربي والعربي»، مجلة: الأبحاث القانونية والسياسية، كلية الحقوق والعلوم السياسية جامعة سطيف2، الجزائر، العدد: الثاني، مارس، ص175.

24. بدوي، أحمد موسى(2020)، «التنشئة الاندماجية لطفل المناطق الحدودية: مدخل سوسيو –تاريخي وإطار نظري، في: عبدالوهاب جودة الحايس)محرر(، الاندماج الاجتماعي لطفل المناطق الحدودية وتطلعات التنمية المستدامة، القاهرة، المجلس الأعلى للثقافة، ص382.

25. عمر، عماد رزيك (2020)، «التنشئة الاجتماعية والسياسية في الاتجاه نحو التطرف»، مجلة: العلوم السياسية، كلية العلوم السياسية، جامعة بغداد، العراق، العدد: 60، ص358.

26. أنظر: همال، فاطمة السعدي(2017)، الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة: بين التسلية وعمق التأثير، عمان: دار

الخليج للنشر والتوزيع، ص ص124-123.

27. للمزيد أنظر: الجويلي، عزام محمد(2015)، الإعلام الاجتماعي، عمَّان/ الأردن: دار غيداء للنشر والتوزيع، ص189.

28. همال، فاطمة السعدي(2017)، الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، مرجع سابق، ص124.

29. أنظر: كريمة، تينة، وآخرين(2022)، «تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال مستقبلا: لعبة الحوت الأزرق أنموذجا»، مرجع سابق، ص7. السحاتي، خالد خميس(تحرير وإشراف) وآخرين(2023)، دور الجامعات في الجامعات العربية، أعمال الموسم الثقافي السنوي لقسم العلوم السياسية جامعة بنغازي (2017-2016)، طرابلس: مكتبة طرابلس العلمية العالمية، ص ص288-287.

30. تربان، ماجد، ومصطفى، بتول(2021)، إعلام المواطنة، عمان: دار الجنان للنشر والتوزيع، ص ص24-23.

31. السحاتي، خالد خميس، والفيتوري، نوال بالعيد(2020)، «دورُ الأمن الفكريِّ في مُواجهة ظاهرة التطرُّف: دراسة نظريَّة»، في: مجمُوعة باحثين، المُؤتمرُ العلميُّ الأوَّلُ حَولَ: مُكافحة التطرُّف، (بنغازي: 26-25/ديسمبر/2019)، منشورات مجلة شؤون دبلوماسية العلمية، بنغازي، ص110. و: علي عباس مراد(2014)، «التطرف صناعة إنسانية»، مجلة: قضايا سياسية، جامعة النهرين، العراق، العدد: 37، ص279.

32. أنظر: أبو العثم، فهد عبد الكريم(2009)، من حصاد السنين: أبحاث ساخنة في قضايا معاصرة، عمَّان: دارُ الثقافة للنشر والتوزيع، ص91. و: الجابري، محمد عابد(2015)، وجهة نظر: نحو إعادة بناء قضايا الفكر العربي المعاصر، ط5، بيروت: مركز دراسات الوحدة العربية، ص ص52-50.

33. سين، كاستوري، وموريس، تيم(2010)، المجتمع المدني والحرب على الإرهاب، ترجمة: حازم إبراهيم، بيروت: مركز دراسات الوحدة العربية، ص142.

34. الشلول، زكريا، وآخرين(2013)، معالم في الثقافة الإسلامية، عمان: دار كنوز المعرفة العلمية للنشر والتوزيع، ص ص169-165.

35. أنظر: سرور، أحمد فتحي(2008)، المُواجهة القانونية للإرهاب، ط2، القاهرة: مركز الأهرام للترجمة والنشر، ص4..

36. تجنيد الأطفال في الجماعات الإرهابية: يشير إلى تجنيد أو إدراج الأطفال إجباريا أو قسرا أو طوعا في أي نوع من الجماعات المسلحة أو الجماعات الإرهابية أو الجماعة المتطرفة العنيفة. أنظر: جوليا ميلوتي وآخرين(2018)، دليل بشأن الأطفال الذين تجندهم وتستغلهم الجماعات الإرهابية، مرجع سابق، ص7.

37. خليفة، إيهاب(2015)، «الأبعاد المختلفة لإدارة الرقابة على الشبكات الاجتماعية في مصر:Social Apps»، بدائل: سلسلة دراسات فصلية محكمة، العدد: 11، القاهرة، مركز الدراسات السياسية والاستراتيجية بالأهرام، ص12.

38. أنظر: ورداني، يوسف (2014)، «العوامل الخمسة: لماذا ينضم شباب الإقليم إلى تنظيم داعش؟»، حالة الإقليم، المركز الإقليمي للدراسات الاستراتيجية، القاهرة، العدد: 12، ص6. و: الرفاعي، أحمد عبد الحفيظ محمد،(2023)، «المواقف الدولية تجاه المقاتلين الأجانب العائدين من داعش: دراسة تحليلية للإشكاليات القانونية والسياسية المثارة بشأن العودة»، المجلة العلمية لكلية الدراسات الاقتصادية والعلوم السياسية، جامعة الإسكندرية، المجلد: الثامن، العدد: السادس عشر، يوليو، ص ص459-457. و: الشربيني، سهير(2023)، «ملامح البنية المالية للجماعات المسلحة من غير الدول: Shadow Economics»، دراسات إنتريجونال، أبو ظبي، إنتريجونال للدراسات الاستراتيجية، العدد: 3، يونيو، ص ص24-11.

39. «استراتيجية التنظيمات المتطرفة للتجنيد بواسطة الألعاب الإلكترونية (2) القومية البيضاء نموذجًا»، مرصد الأزهر لمكافحة التطرف، بتاريخ: 14/2/2023، متاح على الرابط التالي: https://cutt.us/MfvEP

40. «خبراء: التطرف والإرهاب يغزوان عالم ألعاب الفيديو»، موقع: العمق المغربي، 29/أبريل/2022م، على الرابط التالي: https://al3omk.com/742899.html.

41. أنظر: المصدر السابق نفسه. وكذلك: «ألعاب الكترونية تفاعلية تستدرج أبناءنا نفسيا وسلوكيا، خدمة الأمين تحذّر من الوقوع تحت تأثير الجماعات المتطرفة»، الصفحة الرسمية لشرطة دبي، 28/يوليو/2018م، الرابط التالي: https://cutt.us/2R4uX وكذلك: نواف ناصر الجطيلي، «الجماعات الإرهابية وطرق التجنيد في وسائل التواصل الاجتماعي»، بتاريخ: 29/5/2022م، موقع: التحالف الإسلامي العسكري لمُحاربة الإرهاب، الرابط التالي: https://cutt.us/b8WOG

42. أنظر: محبوب، عبد الحفيظ عبد الرحيم(2017)، الإرهاب والشرق الأوسط الجديد، الطلقة القاتلة: نشر ثقافة الحوار والتسامح، لندن: إي- كتب، ص417.

43. للمزيد أنظر: صندي، وفاء(2020)، داعش: شرعنة التوحش، بيروت/ لبنان: مركز دراسات الوحدة العربية، ص ص249-248.

44. أنظر: أمين نمر(2017)، «تجنيد «داعش» للأطفال من خلال الألعاب الإلكترونية»، في: مجموعة باحثين، تجنيد الأطفال: داعش – الحوثيون – بوكو حرام، (سلسلة: كتاب المسبار: 128)، دبي: مركز المسبار للدراسات والبحوث.