تجربة تنظيم داعش في استغلال الألعاب الرقمية لتجنيد الشباب وصغار السن

إعداد
د. فهد بن عبد العزيز الغفيلي

الطبعة الثانية
١٤٤٤هـ/ ٢٠٢٢م

دار المجدد للنشر والتوزيع

تجربة تنظيم داعش في استغلال الألعاب الرقمية لتجنيد الشباب وصغار السن

إعداد
د. فهد بن عبد العزيز الغفيلي

الطبعة الثانية
١٤٤٤هـ/ ٢٠٢٢م

دار المجدد للنشر والتوزيع

الغفيلي، فهد عبد العزيز، **تجربة تنظيم داعش في استغلال الألعاب الرقمية لتجنيد الشباب وصغار السن**
دار المجدد للنشر والتوزيع، الرياض، ٢٠٢٢م.

بسم الله الرحمن الرحيم

خلاصة الكتاب

يتألف الكتاب من فصلين، حيث يناقش الفصل الأول مشكلة تتمثل في تمكن تنظيم الدولة «داعش» من اقتحام المنازل والوصول إلى الأطفال في غرف نومهم، من خلال محاولة التنظيم استغلال الألعاب الرقمية. ويركز الكتاب على الاستخدامات التي انتهجها تنظيم «داعش» وسعيه استغلال هذه الوسيلة لتحقيق عديد من الأهداف أبرزها محاولته الوصول إلى فئة الشباب وصغار السن لتجنيدهم. وقد بين الكتاب أن التنظيم حقق نجاحات ملموسة في حملاته الدعائية، وربما يعود السبب في ذلك إلى توافر الأموال في أيدي القائمين على التنظيم، إضافة إلى استخدامهم طرق ابتكارية ومتقدمة لبث رسائلهم. وفي الفصل الثاني يسعى الكتاب إلى تفسير هذه الظاهرة من خلال بيان المنهجية التي اتبعها التنظيم باستخدام نظرية التلعيب التي تنمي روح المنافسة لدى الأشخاص وتدفعهم إلى الانضمام إلى الجماعات الإرهابية ليطبقوا

على أرض الواقع ما مارسوه في العوالم الافتراضية. كما إن التنظيم سعى إلى استغلال الروح العدوانية لدى ممارسي الألعاب العنيفة وعمل على تجييرها لخدمة أهدافه. وقد لاحظ المؤلف محاولة تنظيم داعش إغراق وسائل التواصل المختلفة ومنها منصات الألعاب الرقمية برسالته الدعائية ليقين القائمين عليها أن استجابة نسبة ولو قليلة جداً من مستخدمي تلك الألعاب ستوفر للتنظيم كل ما يحتاجه من جنود. وفلسفة التنظيم في استخدام هذه الألعاب ومخاطبة صغار السن تعود إلى سياسية التنظيمات التي تؤمن بأهمية تربية الأجيال القادمة على تشرب الفكر الإرهابي منذ الصغر كي يلتحقوا بالتنظيم حين يكبروا.

د. فهد بن عبد العزيز الغفيلي
fahd@hahona.com

مقدمة

أصبحت الدعاية الإعلامية التي يستخدمها تنظيم داعش متقدمة جداً وتزداد تقدماً بشكل متصاعد. واستخدمت هذه الدعاية وسائل اتصالات مختلفة بغرض الوصول إلى فئات متباينة من المتلقين للتأثير عليهم وتجنيدهم. وتأتي الألعاب الرقمية كواحدة من أهم وأخر الحيل التي لجأ إليها التنظيم بغرض الوصول إلى الأبرياء من صغار السن والشباب في منازلهم والسعي لتنجيدهم. وبالتغلغل في تلك الألعاب تمكن التنظيم من الاتصال مباشرة بالأشخاص المستهدفين. فتنظيم داعش جعل أعمال العنف التي يمارسها أمراً جذاباً خاصة من خلال تصوير ضحاياه وكأنهم ممثلين في أحد أفلام هوليوود. فالتنظيم يستخدم هذه الاستراتيجية الجديدة للتغرير بالأطفال والمراهقين. وبهذا الطريقة صار التنظيم، رغم عمره القصير، واحداً من أهم الظواهر في عالم الاتصالات الرقمية في الوقت

الراهـن. ويشير بعض الباحثـين إلى إن تحليل الحملات الدعائية الرقمية التـي يطلقها التنظيم منذ بدايات عام ٢٠١٤م توحـي بـأن تنظيم داعش قد أسـس لنوع جديد من الإرهاب. وهذا النوع مـن الإرهاب يستخدم التسويق ووسائـل الاتصـالات الرقميـة ليس لجعل العنـف مألوفاً اجتماعيـاً ولكن لجعل العمل الإرهابـي عملاً مرغوباً بين النـاس. وكدليل على تحقيق الكثير من النجاحات في هذا الجانب، تشير تقديرات الأمم المتحدة إلى إن هناك أكثر مـن خمسة وعشرين ألف مقاتل أجنبي، ينتمون لأكثر من مئة بلـد، التحقوا بالتنظيـم. كما إن هنـاك زيادة تصل إلى ٧٠٪ في أعـداد الملتحقين بالتنظيم مقارنة بين عامي ١٤٣٥هـ (مارس ٢٠١٤م) و١٤٣٦هـ (مارس ٢٠١٥م) (ليسـاكا Lesaca،٢٠١٥). ويمكن فهـم وتفسير أسباب هـذه الزيـادة في حـال وضعت وسائـل الاتصـالات التي يستخدمهـا التنظيم، خاصـة الألعـاب الرقمية، في عين الاعتبار. فالتنظيم يستخدم أساليب دعائية غير مسبوقة في هذا المجال مما جعل حملاته الدعائية في غاية التقدم والتعقيد.

ويسعى الكتاب إلى تسليط الضوء على مشكلة في غاية الخطورة تتمثل في تمكن التنظيمات التي تمارس أعمالاً غير مشروعة ومنها الجماعات الإرهابية، من اقتحام المنازل والوصول إلى الأطفال في غرف نومهم. ويركز الكتاب على الاستخدامات الحالية التي يقوم بها تنظيم الدولة الإسلامية "داعش" وسعيه إلى استغلال الألعاب الرقمية لتحقيق عديد من الأهداف. ويستعرض الكتاب منهجية التنظيم في التعامل مع هذه الألعاب ويرصد أربعة طرق سعى تنظيم داعش إلى استغلال الألعاب الرقمية لخدمتها. ثم يحاول الكتاب تحليل هذه المشكلة وتفسيرها من خلال أربع تفسيرات ممكنة تبين اتباع التنظيم لطرق علمية في حملاته الدعائية ومحاولاته تأمين ما يحتاجه من أعضاء. ويختم الكتاب ببعض الحلول المتاحة لمواجهة هذا المد الإعلامي الذي يتخذ من العنف وسيلة له ويسعى إلى التغلغل داخل المنازل في محاولة لاصطياد الأطفال وصغار السن في غفلة من ذويهم.

الفصل الأول

استخدام الألعاب الرقمية في التجنيد

الفصل الأول

استخدام الألعاب الرقمية في التجنيد

تستخدم الألعاب الرقمية من قبل بعض الجهات التي تسعى إلى تجنيد مجموعات جديدة من الشباب كل يوم. وقد استخدمت الألعاب الرقمية منذ مدة طويلة من قبل جهات رسمية كالجيش الأمريكي كما قام تنظيم القاعدة بإنتاج لعبة رقمية عام ١٤٣٤هـ (٢٠١٣م). ولكن كانت تلك اللعبة بحسب وصف المختصين في غاية البدائية. ويصف بك Peck (٢٠١٥م) سوء هذه اللعبة بقوله: إن أسامة بن لادن لو لم يكن قتل من قبل لمات من الخجل لرداءة هذا المنتج الذي أصدره تنظيمه. ويضيف بك بأنه يظهر أن هذه اللعبة أنتجها التنظيم في مالي بعد أن عجز عن مجاراة الفرنسيين. حيث يمنح اللاعب الفرصة لضرب الطائرات الفرنسية. إلا إن اللعبة ضعيفة جداً من حيث الصورة والإخراج. والغرض من إنتاج اللعبة محاولة تنظيم القاعدة هزيمة الفرنسيين في العالم الافتراضي

بعد أن عجز عن هزيمته على أرض مالي. ويعلق الكاتب على ذلك بقوله القاعدة تفعل بالضبط ما فعلته الولايات المتحدة الأمريكية من قبل. فحين عجزت أمريكا عن هزيمة الفيتناميين صنعت رامبو الذي هزمهم في الأفلام السينمائية. ونفس الشيء بالنسبة للقاعدة التي عجزت عن تدمير الطائرات الفرنسية فصنعت لعبة لفعل ذلك. ولكن أتى تنظيم داعش ليعيد الكرة ساعيا إلى محاكاة الألعاب الرقمية الأكثر شهرة. ولكن تبقى هناك ثلاثة أسئلة رئيسية يسعى الكتاب إلى الإجابة عليها وهي: لماذا حاول التنظيم إنتاج ألعاب رقمية أو إنتاج أفلاما تحاكي تلك الألعاب؟ ما هي الكيفية التي انتهجها تنظيم داعش للاستفادة من هذه التقنية؟ وهل نجح التنظيم في تصنيع ما يصبو إليه والوصول إلى الأهداف التي يريد من خلال نشر تلك الألعاب؟

استخدام الألعاب الرقمية للتجنيد من قبل جيوش عالمية:

استغلال الألعاب الرقمية لأغراض التجنيد ليست حيلة ابتدعها تنظيم داعش حيث سبقهم إلى ذلك الجيش الأمريكي. يذكر شابان Shaban (٢٠١٣م)

بأنه ومنذ الستينات الميلادية وحتى التسعينات كان الجيش الأمريكي صاحب السبق في تمويل واستثمار ورعاية صناعة الألعاب الرقمية وأن أول دراسة لتطوير لعبة رقمية أجراها طالب دراسات عليا في معهد ماساشوستس للتقنية كانت بتمويل كامل من البنتاغون. ويذكر كانغ Kang (٢٠١٤م) أن الجيش الأمريكي يروج للعبته الرقمية المعروفة باسم "الجيش الأمريكي". حيث أن هذه اللعبة ولأربعة عقود متوالية ما تزال تعرض بشكل مجاني. وتعد هذه اللعبة واحدة من أكثر الألعاب الرقمية تحميلاً من مواقع الإنترنت في وقتنا الراهن. حيث حملت اللعبة أكثر من (٤٢) مليون مرة محققة رقماً قياسياً مسجلاً في موسوعة جينيس (دايفر Diver، ٢٠١٣). ولعبة "الجيش الأمريكي" موجهة لتجنيد الشباب بين سن (١٣-٢١) (هلمس Holmes، ٢٠٠٩). ويذكر كانغ، وفقاً لصحيفة نيويورك تايمز، بأن فريق التجنيد التابع للجيش الأمريكي وفي محاولة منه لاستقطاب أعداد أكبر من الشباب قام في عام ١٤٣٠هـ (٢٠٠٩م) بإنشاء موقع في أحد الأسواق في مدينة فيلاديلفيا. وفي ذلك الموقع يمكن للأطفال ممارسة الألعاب الرقمية ويتم

مراقبتهم ومن ثم اختيار من تظهر عليهم بوادر الرغبة في الانخراط في العالم الحقيقي للقتال والتحدث معهم عن كيف ستكون الحياة في القوات المسلحة. وعلى الرغم من أنه ليس هناك فرق في أسلوب التجنيد والرسالة الموجهة إلى الشباب وصغار السن بين الجيش الأمريكي وتنظيم داعش، إلا إن كانغ يبرر للجيش الأمريكي فعلته. حيث يقول كانغ: إن لعبة الجيش الأمريكي هادفة وبناءة ولا تقصد ممارسة العنف لمجرد تمجيد العنف ولا تمنح اللاعبين قتل المارة ولا الوقوف فوق جثث القتلى ولا إطلاق النار عليهم من الخلاف. حيث تجتذب اللعبة الشباب من خلال تحويل ممارسي تلك اللعبة من جنود في العالم الافتراضي إلى جنود حقيقين في الجيش الأمريكي. وعلاوة على ذلك تدربهم على بعض الأعمال الإنسانية من خلال القيام بأدوار لجنود يقدمون مساعدات إنسانية لأشخاص في بلدان مزقتها الحروب. ويؤكد شابان على أن الجيش الأمريكي يسعى لتحقيق ثلاثة أهداف من خلال الترويج لألعابه الرقمية تتمثل في التجنيد والتدريب والمعالجات النفسية خاصة فيما يسمى بـ"اضطرابات ما بعد الصدمة". ويقول دايفر سواء أعجبك أم لم يعجبك

فلعبة الجيش الأمريكي تؤدي الغرض منها وبشكل فعال جداً. فبحسب دراسة أجراها معهد ماساشوستس للتقنية في عام ١٤٢٩هـ (٢٠٠٨م) فقد أثرت هذه اللعبة بطريقة لم تجاريها أي وسيلة أخرى ولا حتى جميع الوسائل مجتمعة في استقطاب الشباب للانخراط في الجيش الأمريكي. واستناداً لهلمس فإن هذه اللعبة لم تكتفي باستقطاب الشباب للجيش فقط، بل إنها ولأول مرة منذ تأسيس قوات المتطوعين في عام ١٣٩٣هـ (١٩٧٣م) يتمكن الجيش الأمريكي من تحقيق الأرقام المستهدفة من المجندين. وبالطبع فالعامل الرئيسي في ذلك يعود إلى النسخ الجديدة والمطورة من لعبة الجيش الأمريكي والتي استطاعت حل معضلة التجنيد الرئيسية التي كان يعاني منها الجيش. ويسعى هلمس إلى دحض حجج من يدعي بأن سبب كثرة المجندين تعود إلى الأزمة الاقتصادية التي مرت بها البلاد مما نتج عنه قلة الفرص الوظيفية وهو ما دفع الشباب إلى الانخراط في الجيش. حيث يشير هلمس إلى إن ارتفاع نسبة المجندين لا يمكن تفسيرها إلا من خلال فهم التقنيات والسياسات التي انتهجها الجيش في العقد الأخير.

منهجية تنظيم الدولة في استغلال الألعاب الرقمية

سعى تنظيم الدولة إلى الاستفادة من الألعاب الرقمية من خلال أربع طرق رئيسية. هذه الطرق تتمثل في محاولة التنظيم إجراء بعض التعديلات على بعض الألعاب العالمية المعروفة كلعبة سارق السيارات (Grand Theft Auto – GTA)ولعبة نداء الواجب (Call of Duty) ولعبة أراما٣ (AramaIII). حيث يقوم بعض أعضاء التنظيم أو المتعاطفون معه بإجراء بعض التعديلات البرمجية على اللعبة وإضافة شعار التنظيم وبعض الأصوات كالتكبير والخلفيات الإنشادية الخاصة بالتنظيم. طريقة تنظيم داعش الثانية في استغلال هذه الألعاب تتمثل في محاولة التنظيم صناعة أفلام فيديو تحاكي طريقة إخراج تلك الألعاب بهدف لفت أنظار مدمني تلك الألعاب واستقطابهم للانضمام إلى التنظيم. الطريقة الثالثة تركز على استغلال التنظيم لتلك الألعاب بغرض بث الرسائل الدعائية الخاصة بالتنظيم ودعوة الشباب وصغار السن وترغيبهم للالتحاق بالتنظيم. وهناك طريقة رابعة وتشكل أهمية بالغة للتنظيم، تتمثل في توفير هذه الألعاب وسيلة اتصال آمنة جداً لتبادل

الرسائل بين أعضاء التنظيم. ولكل واحدة من هذه الطرائق الأربع أهداف يسعى التنظيم لتحقيقها ولكن يبقى التجنيد والتدريب هدفان أساسيان يسعى تنظيم داعش لتحقيقهما.

أولاً: إجراء بعض التعديلات على بعض الألعاب العالمية:

قام تنظيم الدولة بإجراء بعض التعديلات البرمجية على شيفرات اللعبة وأضاف إليها صوراً وخلفيات وأصواتاً مختلفة. حيث تم تصميم السيارات في لعبة سرقة السيارات الكبرى بطريقة تجذب صغار السن من المشتركين في اللعبة بالإضافة إلى التكبيرات التي يطلقها المهاجمون أثناء إطلاق النار على افراد الجيش الأمريكي (واتسون Watson، ٢٠١٤). ويذكر واتسون بأن شعار تنظيم داعش يظهر بجانب شعار اللعبة (GTA). وتعد هذه اللعبة التي طورتها شركة روك ستار نورث الأسكتلندية، (Rockstar North)، من أكثر الألعاب الرقمية شهرة على مستوى العالم وقد بيع منها أكثر من أربعة وثلاثين مليون نسخة (واتسون). وصدرت النسخة الخامسة منها، والتي أعاد تنظيم داعش تصميم أجزاء

منهـا، في شهر شـوال ١٤٣٤هـ (سبتمـبر ٢٠١٣م) حيث تجاوزت مبيعاتها ثمانمائـة مليون دولار (دايفر). ويؤكد شاكفورد Shackford (٢٠١٤م) بـأن اللعبة التي عدلها تنظيم داعش تحاكـي تماماً لعبة سرقـة السيارات حيث يمكـن مشاهـدة اللاعـب وهو يسـرق السيـارات ويطلق النار. الفـرق الرئيس هنا، بحسب شاكفورد، أن التنظيم استبدل الأصـوات الموسيقية بالأناشيد الخاصة بداعش. ويمكـن للاعب ممارسة اللعب في هـذا الأجواء الجديدة وهو يرى علم التنظيم يرفرف في الجهة العليا من اللعبة. يقـول سمِـث Smith (٢٠١٥م) إن تعديـل التنظيم للعبة سرقـة السيـارات مكّن اللاعبـين من القتـال إلى جانب أعضاء داعش مع منحهم القدرة علـى قتل رجال الأمن وتفجـير عربـات الجيش وهـم يصرخـون "اللّه أكبر" بينما علم التنظيـم يرفرف في أعلى الشاشة. ويؤكد هال Hall (٢٠١٥م) علـى إن لعبة أرامـا٣ التي تظهر مقاتلي تنظيم داعش وهم يقتلون رجال الأمـن ليست من إنتاج شركة بوهيميا التشيكية المطورة للعبة. ويضيف هال: بأن الهدف من هـذا التعديل محاولة التنظيم تجنيد الشباب وصغـار السن ممن لديهم القابليـة للانخراط في أعمال

العنف، ولهذا السبب فأعضاء التنظيم يمنحونها مجاناً لكل من يقر بمناصرة التنظيم وتأييده.

أما لعبة آراما الشهيرة والتي انتجت بواسطة شركة بوهيميا التشيكية لتطوير الألعاب الرقمية، فقد قامت الشركة بإضافة تقنيات عالية جداً تشعر اللاعب وكأنه في معركة حقيقية. وفي النسخة الثالثة من اللعبة أدرجت الشركة خياراً يمكن اللاعبين من محاربة أعضاء التنظيم وقتلهم. ولكن المفاجأة أن مجموعة من مناصري التنظيم تمكنوا من التلاعب بشيفرات اللعبة وتمكين اللاعبين من القتال لمصلحة تنظيم داعش ضد الجيش السوري وقوات البشمركة الكردية (كورش Kurch، ٢٠١٥). ويضيف كورش بأن أحد أعضاء منتديات داعش مجهولي الهوية ذكر بأنه سيقوم بنسخ اللعبة وتوزيعها مجاناً على كل من يظهر أنه يستخدم اسم الخلافة الإسلامية. ويؤكد كورش بأنه إذا استطاع التنظيم انتاج نسخة من اللعبة فإنها ستستخدم لأغراض التجنيد والتدريب. ويؤكد دُدرِل Dodrill (٢٠١٥م) بأن الشركة المطورة للعبة أراما أكدت أن النسخة الثالثة اشتملت على إضافة شخصيات

تمثل أعضاء التنظيم الإرهابي يمكن للاعبين محاربتهم وقتلهم ولكن تمكن مجموعة من أنصار التنظيم من استخدام اللعبة بما يخدم مصالحهم. ويعلق هال على انتاج داعش نسختها الخاصة من سرقة السيارات والتي أطلقت عليها "صليل الصوارم" بقوله: عندما أنتج الذراع الإعلامي لتنظيم داعش إعلاناً ترويجياً للعبة عُد ذلك عمل ضخم جداً، ولكنه لم يكن مفاجئاً لأن هذه الجماعة أصبحت بارعة في مجال الاتصالات الرقمية.

ثانياً: المحاكاة:

ويذكر يابتشنغ (Yapching، ٢٠١٥) أن تنظيم الدولة أنتج فيلماً دعائياً مستفيداً ومحاكياً اللعبة الحربية "نداء الواجب" (Call of Duty). وقد استخدم تقنيات متنوعة كالكاميرات عالية الجودة التي توضع على رؤوس المحاربين، وبرامج لمونتاج الصوت والصورة. وقد تمكن التنظيم من إنتاج عدة أفلام ذات تقنيات ومشاهد شبيهة بسلسلة اللعبة الشهيرة. ويشير برلمتر Perlmutter (٢٠١٥م) إلى إنه ولضمان ظهور الصور بشكل متقن وشبيه بالصور التي تظهر في اللعبة الحقيقية فإن تنظيم داعش يزود مقاتليه بكاميرات من نوع غوبرو (GoPro)

التـي توضـع علـى رأس الشخص وتصـور كل الأشياء التـي يراها والأعمال التي يقوم بهـا. ويؤكد تاسي Tassi (٢٠١٤م) على أن تنظيم داعش تمكن من صهر الوحشية المفرطة بالتقنيات العالية المتوافرة من خلال إنتاج أفلام فيديو قصيرة تحاكـي في جودتها أفضل الألعاب الرقمية الحربيـة. وأصبح التنظيم بهـذا أخطر منظمة على وجه الأرض في الوقـت الراهن. حيـث أنتج التنظيـم أفلاماً تصـور حز رؤوس رهائن أمريكيـين وبريطانيين ومشاهد كثيرة لا يمكن وصف درجـة وحشيتها. ولكن يبقى الفيلم الذي انتجه التنظيم ومدته ثلاث دقائق تقريباً هو الأميز؛ حيـث يظهر لقطات أصليـة وليست مقلدة من لعبة سرقة السيـارات تمكـن التنظيم مـن إجراء بعض التعديلات عليهـا وإعـادة تركيبها لتوائـم غايات التنظيـم. وكانت الغايـة الرئيسيـة من هذا العمـل تتمثل بالسعـي لتجنيد عشاق هذه اللعبة العالمية. أما الرسالة فكانت تقول: "إننا نفعل على أرض الواقع ما تفعلونه في اللعبة".

ثالثاً: بث الرسائل الدعائية الخاصة بالتنظيم:

وبالإضافـة إلى ردود الأفعـال الهائلـة لمنتـج داعش الجديد، قام التنظيم بتدعيم ذلك وضمان نشره للوصول

إلى الجماهير في كل مكان بإنشاء شبكة ضخمة من المراكز الإعلامية ثلاثة منها موجهة إلى المتلقي في مختلف أصقاع الأرض وهي: (الفرقان، والاعتصام، والحياة) (ليساكا). وتضيف ليسكا بأن بقية المراكز موجهة إلى مناطق يتواجد فيها التنظيم بقوة كسوريا والعراق أو يسعى إلى إيجاد موطئ قدم له فيها ومنها مصر وليبيا واليمن وغرب أفريقيا وأفغانستان. ويؤكد هغبانكس Hughbanks (٢٠١٥م) بأن فريق التجنيد في تنظيم داعش يسعون إلى إظهار أنفسهم بمظهر القريب جداً من الشباب وذلك باستخدام شبكات التواصل الاجتماعية وتصوير أفعالهم الوحشية وكأنها مغامرة يمكن لأي شخص تجربتها. ويضيف الكاتب بأن أحد أعضاء التنظيم نشر صورة في موقع انستغرام Instagram للعبة نداء الواجب معلقاً عليها بأن هذا نداء الواجب الخاص بنا ولكن الفرق أن العودة إلى الحياة (respawn) لا تكون في ميدان المعركة كما هو الحال في اللعبة ولكن في الجنة. وكلمة respawn هنا مصطلح يستخدم فقط في الألعاب الرقمية ويعني عودة اللاعب إلى الحياة بعد الموت. وهذا يدل على أن الفنيين في التنظيم على درجة

عاليـة من الاحترافية ليس فقـط في تعديل التصاميم بل أيضـاً في اختيار مفـردات ذات دلالات بالنسبة للاعبين، تشعرهـم وكأن مصمـم اللعبـة واحدٌ منهـم. وهذا يؤكد مـا ذكره هغبانكـس بأن أعضاء التنظيـم يحاولون خداع المتلقـي والتظاهـر بأنهم يشاركونه نفـس الاهتمامات في كل شيء سـواء باستخدام شبـكات التواصل أو بممارسة الألعـاب الرقمية وحتـى في استخدام المفـردات الخاصة باللعبـة والتـي لها وقـع خاصـ بالنسبة لممارسـ اللعبة. ويضيـف هغبانكس أن رسالة التنظيم الموجهة إلى المتلقي الغربـي تؤكد علـى أن المقاتلين الأجانـب يحضون بنفس الحقوق ويعاملون بنفس الطريقة التي يعامل بها المقاتلون المحليون. أما بالنسبة للنساء وهن هدف أساسي للتنظيم فتقدم لهن الوعـود بمعاملتهن بروح الأخـوة والتضامن. ولهذا السبـب خاصة يلفت سمث الأنظـار إلى إن تنظيم داعش يركز في رسالته على تجنيد الأفراد الذين يشعرون بنـوع من العزلة في المجتمعات الغربيـة. فرسالة التنظيم تحـاول إغـراء اللاعب بالخـروج من العـالم الافتراضي في الألعاب والعيش في عـالم الواقع الحقيقي. حيث يشير برلمـتر أن إحدى رسائل التنظيـم تخاطب ممارس اللعبة

وتطلب منه الانضمام إلى التنظيم فهو قد جرب اللعب وعليه أن يأتي لتجربة المعركة الحقيقية. والتنظيم عند حضوره إلى أرض المعركة سوف يؤمن له مسدسا حقيقياً ودبابة حقيقة ومدفعاً حقيقياً والأهم أنه سيقتل أعداء حقيقيين. ويؤكد أحد مقاتلي التنظيم لقناة (بي بي سي) البريطانية بأن حياته بعد انضمامه إلى التنظيم صارت أفضل من قبل حين كان يكتفي بممارسة الألعاب الرقمية كلعبة نداء الواجب (كانغ).

رابعاً: استخدام الألعاب لأغراض التواصل بين أعضاء التنظيم:

تشير بعض التحقيقات الشرطية إلى إن تنظيم داعش يستخدم الألعاب الرقمية خاصة البلايستيشن كوسيلة للتواصل بين أعضاء التنظيم. وكان وزير الداخلية البلجيكي جان جامبون قد حذر، قبل هجمات باريس، من أن تنظيم داعش يستخدم منصات الألعاب الرقمية للتواصل بين أعضاء التنظيم والتخطيط للقيام بهجمات إرهابية. ويعلق على ذلك تاسي Tassi (٢٠١٥م) بقوله: إنه في حال صحت تلك التنبؤات فإنه من المهم تتبع اتصالات تنظيم داعش ومحاولة التغلغل

في استخداماتهم لهذه المنصات خاصة "بلايستيشن٤".
ويشير نتسن Knutsson (٢٠١٥م) بأن التحقيقات التي أعقبت هجمات باريس أشارت إلى العثور على منصة بلايستيشن٤ في شقة أحد المقبوض عليهم في بروكسل. ويضيف نتسن بأن المنصة تتيح للاعبين التحدث إلى بعض وليس هناك صعوبة في التنصت على الشبكة ولكن الصعوبة تكمن في مراقبة ملايين المنصات. وفوق كل هذه الصعوبات فالمنصة تتيح للاعبين إرسال رسائل مشفرة ولكن لم يثبت لجهات التحقيق أن أعضاء التنظيم استخدموها. وكان وزير الاستخبارات البلجيكية قد أعلن العثور على قناة سرية مخصصة للتجنيد تستخدم شبكة بلايستيشن (نتسن). ويؤكد ماك أتير McAteer (٢٠١٥م) بأن تنظيم داعش يستخدم البلايستيشن لأنها أكثر أماناً من معظم وسائل التراسل الرقمية بما فيها "الواتس آب".

الأهداف والنتائج

ويهدف التنظيم من اقتحام عالم الألعاب الرقمية رفع الروح المعنوية لأعضائه، بحسب واتسون، بالإضافة إلى تدريب الأطفال والشباب على كيفية مواجهة الغرب

في بلدانهم والقيام بعمليات إرهابية في عقر دار تلك الدولة التي تعادي دولة الخلافة المزعومة. وبغرض إشراك أكبر قدر من الأشخاص وتجنيدهم لمصلحتها، تؤكد ليساكا أن ٤٠٪ من أفلام الإعدامات التي ينشرها التنظيم تظهر وبشكل واضح بعض المظاهر الثقافية بشكل مقصود. والهدف من هذا محاولة داعش تحويل ضحايا الإرهاب ممن يتم إعدامهم إلى وسيلة جذب فاعلة تنشر عبر وسائل الإعلام الغربية، بهدف الوصول إلى شرائح جماهيرية أكبر في كافة أرجاء العالم وجعل الإرهاب أكثر شعبية. ويشير دايفر إلى أن هناك هدفين محتملين لاستخدام التنظيم هذه الألعاب. حيث يكمن الهدف الأول في أن التنظيم يخاطب ممارس تلك الألعاب بأن ممارستك للعبة سرقة السيارات مثلاً، تدل على أنك تسير في الطريق لتصبح أحد مقاتلي التنظيم. أما الاحتمالية الأخرى فتتمثل في أن تنظيم الدولة يحاول استغلال اللعبة الرقمية الأكثر مبيعات عالمياً لإيصال رسالته من خلالها، وهم على يقين أن رسالتهم ستصل بشكلٍ مباشر إلى ملايين اللاعبين. أما كانغ فيلاحظ بأن التنظيم في أفلامه التجنيدية يركز على إظهار نوع من

الأسلحة فقط كراجمات الصواريخ، والألغام، والبنادق الهجومية، وكأنهم يقولون: «في حال انضمامك إلينا سوف تستخدم هذه الأسلحة».

وتحقق حملات التنظيم الدعائية التي تستخدم الألعاب الرقمية وشبكات التواصل للتنظيم ما يحتاجه من أعضاء سواء من بلدان العالم الإسلامي أو من المسلمين في بعض البلدان الغربية. وتشير بعض التقارير إلى إن تنظيم داعش تمكن من تجنيد قرابة (٥٥٠) من ألمانيا وحدها. كما تمكن التنظيم من تجنيد (٦٠٠) مقاتل من بريطانيا استناداً لتقديرات رسمية. وبالطبع بعض هؤلاء المقاتلين يعودون إلى بلدانهم حيث عاد (١٨٠) ألماني و(٣٠٠) بريطاني، ولهذا فتنظيم داعش يحرضهم على القيام بعمليات إرهاب فردية أو ما يعرف (Lone Wolf) بعمليات الذئب الوحيد (هغبانكس). ويذكر هغبانكس بأنه استناداً لمكتب التحقيقات الفيدرالي، فقد تمكن تنظيم داعش من تجنيد أطفال لا تتجاوز أعمارهم خمسة عشر عاماً في داخل الولايات المتحدة الأمريكية. ونقلاً عن مدير وحدة مكافحة الإرهاب في (إف بي آي) مايكل ستينباش حيث يقول بأنه لا يمكنه الجزم ١٠٠٪ بأن الأطفال في مثل

هـذا السن لم يتمكنوا من الانضمام إلى التنظيم والسفر إلى سوريا. ويؤكد برلمتر أنـه بحسب إحصائية بريطانية فإن عدد المسلمـين البريطانيين الملتحقين بتنظيم داعش يفـوق عددهـم في الجيش البريطاني. ويعـود السبب في ذلـك إلى إن التنظيم الإرهابي يستخدم دعاية أفضل من تلك الحملات التسويقية التي يستخدمها الجيش (إمرت Emert، ٢٠١٥). ويضيف إمرت بأن هناك قرابة (٢٥٠) أمريكي قد التحقوا بتنظيـم داعش وأن أعداد كبيرة يتم تعبئتهـم وإعدادهم ليصبحوا متطرفين وذلك عن طريق أفلام الفيديو والألعاب الرقمية وتويتر وغيرها. والمحصلة النهائيـة ستكون هجوم إرهابـي شبيه بذلك الذي وقع في باريـس. والمشكلة الأكـبر الآن أن الأمن القومي الأمريكي لا يعلم عن أعداد الذين عـادوا إلى الولايات المتحدة بعد قتالهم في صفوف التنظيـم. وتعلل ليساكا قدرة التنظيم على تجنيد أشخاص من بلـدان مختلفة وبأعمار متفاوتة إلى قيام التنظيم ببث رسائله بلغات حية مختلفة. وتشير بعض الإحصائيات إلى إن التنظيـم أطلق (١٢٠) حملة موجهـة إلى بلـدان غربيـة ٢٧٪ مـن هـذه الرسائل كان باللغـة الإنجليزيـة، بينمـا ١٥٪ باللغة الروسيـة، و١٣٪

باللغة الفرنسية، و٣٪ باللغة الألمانية. وتعلق ليساكا على ذلك بقولها: بأنه لأول مرة في تاريخ البشرية الحديث يستطيع تنظيم إرهابي الوصول مباشرة إلى الجماهير في كل مكان ويتحدث إليهم مباشرة وباللغة التي يفهمونها وبطريقة تناسب خلفيتهم الثقافية.

ويقول سَتَر Sutter (٢٠١٥م)، نقلاً عن المدير التنفيذي لإحدى شركات التقنية، يدعى رمزي محسن، بأن هذا الكم الهائل من الرسائل وقدرة التنظيم على التواصل تعد معضلة يصعب الحد منها لأنه ليس من السهل تعقب منصات الألعاب الرقمية المرتبطة بشبكات الإنترنت كالبلايستيشن والإكس بوكس. ويعلل محسن صعوبة التعقب بقوله: إن هذه العملية تحتاج إلى الكثير من الوقت والمال للبحث في الكم الهائل من البيانات التي تستخدم يومياً والتي تقاس بالتيرابايت. ويعلق محسن على انتشار استخدام الألعاب الرقمية لأغراض مختلفة بقوله: إن الشيء العجيب في ذلك أن الحكومات لا تعلم أن هذه الحقبة التي نعيشها تمكن خلالها أصحاب الأنشطة غير المشروعة من الدخول إلى الإنترنت واستغلال الألعاب الرقمية. ولكن الأمر المثير للسخرية أن هناك من يمكنه

ممارسة لعبة رقمية كلعبة "نداء الواجب" والتي تحاكي الحرب الحقيقية، وعلى الطرف الآخر تجد أشخاص يستغلون كل ذلك لأهداف متعلقة بالتجنيد والتواصل مع أولئك اللاعبين. ويذكر سُتر بأنه قبل يوم واحد فقط من هجمات باريس في شهر صفر ١٤٣٧هـ (نوفمبر ٢٠١٥م) والتي تبنتها تنظيم داعش، تحدث مدير مكتب الاتحاد الفيدرالي جيمس كومي عن صعوبة إيقاف المد العالمي للتنظيم.

ويعود النجاح الذي تحققه الحملات الدعائية إلى قدرة التنظيم على تقديم مادة تحاكي تلك التي تنتجها أفضل شركات صناعة الشركات المصنعة للأفلام مع قدرته على تعديل وتكييف بعض الألعاب الشهيرة بما يخدم أهداف التنظيم. ومن المهم القول بأن عمليات الإنتاج تتطلب معدات وتقنيات باهظة الثمن. ولكن هذه لا تمثل مشكلة بالنسبة لتنظيم داعش الذي استطاع الاستيلاء على مجموعة من حقول النفط في سوريا والعراق وصار يبعها منها بمبالغ تكفي لتسيير أنشطة التنظيم. يذكر ثرنهل Thornhill (٢٠١٤م) بأن أحد السوريين الذين عملوا في أحد مراكز التنظيم الإعلامية

أفـاد بأن تنظيم داعش يمول دعايته بشكل جيد. ويضيف التقنـي السوري بـأن التنظيم عرض عليـه مبلغاً يساوي ثلاثـة أضعاف ما يتقاضـاه الموظن السـوري العادي وما أدهشـه أكـثر تلـك المعـدات التقنيـة التـي وضعت تحت تصرفه. لم تكن المعـدات ولا مبلغ الـ ١٥٠٠ دولار كمرتب شهري وحدهمـا مصدر الإغراء، بـل إن التنظيم أعطاه منزلاً وسيـارة تحت تصرفه على مدار اليـوم. وبالتأكيد أن الدهشـة ستزول إذا عُلم أن التنظيم يتحكم بستة آبار نفـط سوريـة وأربعة آبار نفـط عراقية يبيـع منها بطرق غير مشروعة. بالإضافـة إلى هذا فالتنظيم يحصل على الأمـوال من الفدية التي يطالب بها ذوي المختطفين سواء دول أو أفـراد. كمـا يحصل على المال عـن طريق السطو المسلح والابتزاز (ثرنهل).

ويذكـر لوياكـوني Loiaconi (٢٠١٥م) نقلاً عن د. لورينـزو فيدينو، رئيس برنامـج التطرف في مركز الأمن الوطنـي والرقمـي في جامعة واشنطن، بـأن هناك ثلاثة جوانـب رئيسيـة تسببـت في نجـاح التنظيـم في حملاته الدعائيـة على شبـكات التواصل الاجتماعـي بشكل عام وميزته عـن بقية التنظيمـات الإرهابية الأخـرى. الميزة

الأولى تتمثل في أن الأفلام التي ينتجها التنظيم أكثر احترافية من تلك التي كان ينتجها تنظيم القاعدة زمن أسامة بن لادن. فتنظيم القاعدة كان ينتج أفلاماً تظهر بن لادن جالساً على الأرض ويتحدث لمدة طويلة من الوقت بشكل ليس فيه تشويق. أما أفلام تنظيم داعش فهي أكثر سرعة وأكثر جاذبية وتشويق وبعضها مصمم لإبهار صغار السن خاصة في الغرب ولا تحتاج لفترات طويلة من التركيز. فهذا النوع من الأفلام مصمم خصيصاً لجيل هواتف الأي فون. ويضيف د. لورينزو بأن الخاصية الثانية لأفلام تنظيم الدولة تكمن في قدرة التنظيم على تنويع الرسالة. فبعض الأفلام مليئة بالعنف وتشبه الألعاب الرقمية وهي موجهة لهذه الفئة من المستخدمين. وهناك بعض الأفلام الموجهة إلى المتدينين أو إلى المهتمين بالجوانب الإنسانية التي تظهر صوراً لمجتمع مثالي يسوده العدل والمساواة مستنداً على تشريعات دينية. أما بالنسبة للميزة الثالثة فتتمحور حول قدرة التنظيم على الوصول إلى فئات كثيرة من الجماهير والتواصل معهم عبر رسائل تصل إلى هواتفهم بشكل مباشر، وليس كما كان زمن القاعدة حين كان من يريد معلومات عن القاعدة يحتاج

إلى البحث عنها في المنتديات وغرف الدردشة. ويختم لورينزو حديثه بقوله: إننا في زمن الدعاية حيث تصلك الرسالة في أي مكان. والأهم من ذلك أن مجندي تنظيم داعش يمكنهم تحديد ميول الشخص وإغراقه بالرسائل التي تناسبه في محاولة للتأثير عليه.

الفصل الثاني

تحليل المشكلة

الفصل الثاني
تحليل المشكلة

إن المتابع لسعي تنظيم الدولة إلى استخدام الألعاب الرقمية في حملاته الدعائية قد يلاحظ أن معرفة أربعة عناصر أساسية قد تساعد في فهم الأسباب التي تدفع التنظيم للتركيز على هذه الوسيلة في حملاته التجنيدية. تبرز مسألة تشرب العنف والرغبة في ممارسته كأحد أهم العناصر التي تؤثر في ممارسي تلك الألعاب وتجعلهم عرضة للانخراط في التنظيمات الإرهابية متى ما وصلتهم الرسالة. العنصر الثاني يتمثل في إيمان التنظيم بأهمية التجنيد المبكر. حيث أن فلسفة التنظيم تنادي بأهمية إرضاع الأطفال أفكار التنظيم ومعتقداته مع حليب أمه. وهناك عنصر ثالث يتعلق بسياسة داعش الدعائية التي يمكن أن يطلق عليها «سياسة السنارة» بحيث تبث الرسالة كما تلقى السنارة في الماء ولا ينتظر منها صيد كل الأسماك ولكنها ستصيد سمكة واحدة

على الأقل. العنصر الرابع الذي قد يساعد في فهم تركيز تنظيم داعش على استغلال الألعاب الرقمية في التجنيد يتمثل في إدراك إعلاميو التنظيم إمكانية استغلال الألعاب في سياقات خارج مجال الترفيه. فكما تستغل هذه الألعاب في مجالات تعليمية وإعلامية وتسويقية يمكن أن تستغل في التجنيد. وهذه النظرية يطلق عليها «نظرية التلعيب» Gamification وهي تركز على تحفيز الممارس على التفاعل مع المستفيد بشكلٍ أكبر.

أولاً: العنف والألعاب

تلعب مشاهدة وممارسة العنف دوراً حاسماً في إغواء بعض الشباب ودفعهم للانضمام إلى التنظيمات الإرهابية. وفي تحقيق أجرته قناة سكاي الإخبارية (Sky News) حول السعي إلى تعليل استخدام تنظيم داعش للألعاب الرقمية كوسيلة تجنيد (أوميغا Omega، ٢٠١٤). جاءت الإجابة الأكثر موضوعية من أحد المقبوض عليهم بتهمة الانخراط مع جماعات إرهابية ويدعى شاهد بت. حيث يفيد بأن الألعاب الرقمية فيها من العنف ما يجعلها مفيدة جداً لتنظيم داعش في تجنيد المزيد من الشباب. ويتساءل إذا كان لديك طفل بعمر

ثمـان أو تسع سنين يمارس لعبة عنيفـة ويشاهد الرؤوس والأشـلاء تتَطاير أمام عينه، فـأي عقلية سيكتسبها هذا الطفل؟ حيـث يتم تجريده من إنسانيتـه وبالتالي تصبح مسألـة الذهـاب إلى سوريا للقتال بجانـب تنظيم الدولة الإرهابي أمراً يسيراً شبيهـا بالذهاب إلى "ديزني لاند" أثنـاء الإجازة. حيـث إن من ساهم بتوفـير تلك الألعاب العنيفة جعل الأمر بهذه الدرجة من السهولة. وهذا التعليل لا يعجـب حسين الباحث في مجال مكافحة الإرهاب حيث يعتقـد بعدم وجـود علاقة بين ممارسـة الألعاب الرقمية العنيفـة والانضمـام إلى التنظيمات الإرهابيـة بدليل أن هناك كثير من الأشخاص يمارسون هذا النوع من الألعاب ولم ينخرطـوا في أي تنظيمات إرهابيـة (أوميغا). ويؤكد تاسـي (٢٠١٤) ما ذهب إليه حسين مـن إنه ليس هناك علاقة بين ممارسة الألعـاب الرقمية العنيفة والرغبة في تجريب العنف على أرض الواقع ولو من خلال الانضمام إلى الجماعـات الإرهابية. ويحتج تاسـي بقوله إن هناك أشخاصـاً أدمنوا الألعاب العنيفـة ولكنهم في الواقع ليس لديهم الرغبة في التعدي على ذبابة.

وفي المقابل يرى كثير من الباحثين أن مشاهدة العنف في الأفلام وممارسة الألعاب الرقمية تزيد القابلية التلقائية لتبني سمات وأفعال عدوانية في الذاكرة (أوهلمانا وسوانسنب Uhlmanna and Swansonb، ٢٠٠٤). ويضيف الباحثان استناداً لدراسة أجراها أندرسون ودل (٢٠٠٠م) Anderson and Dill إن زيادة القابلية لمفاهيم العنف في الذاكرة تنقل بشكلٍ جزئي تأثيرات ممارسة الألعاب الرقمية لتتحول إلى سلوكيات عدوانية لاحقة، ومن ذلك على سبيل المثال نقل الأصوات المزعجة الناتجة عن التفجيرات في إحدى الألعاب وتقليدها إزعاجاً لطلاب آخرين. فالتعرض المتكرر للعنف في وسائل الإعلام بشكلٍ عام قد يجعل التفكير والفعل العدواني ممكناً بشكلٍ دائم مما يزيد من احتمالية تصرف الشخص بطريقة عدوانية خاصة حين يستثار أو يحبط. ومن المهم هنا الإشارة إلى مسألة الاستثارة التي تنتهجها دعاية التنظيم. حيث أن التنظيم يبحث عن أشخاص تشربوا العنف ولديهم الرغبة في ممارسته على أرض الواقع. فاستثارتهم بنصرة المظلومين أو الانضمام إلى دولة الخلافة للدفاع عنها ضد أعداء الإسلام

قـد يـؤدي إلى استجابة الشخـص وتلبيته الدعـوة سواء بالهجـرة إلى مناطق الصراع أو بتنفيـذ عمليات إرهاب فرديـة. ويتعجـب جنتايلـي Gentilea ورفاقه (٢٠٠٤م) بقولهـم إنه علـى الرغم من أن الألعـاب الرقمية صممت في الأساسـ لأغراض ترفيهيـة أو تعليميـة أو لتنمية روح المنافسة والتحدي لدى ممارسيها، إلا إن معظمها يحتوي على محتويات عدوانية. ويضيفـون بأن إحدى الدراسات التي أجريـت بغرض تحليل محتوى هـذه الألعاب أشارت إلى إن قرابـة ٨٩٪ من مشاهد الألعـاب الرقمية تتضمن شيئـاً مـن العنف، كما إن نصفها علـى الأقل يحتوي على مشاهد شديدة العنف تجـاه الشخصيات المقابلة في تلك الألعاب.

وقـد قام أندرسـون ودل بتطوير مـا أسمياه "نموذج العدوانيـة العـام" (GAM) بغرض التفسـير النظري للعلاقة بـين ممارسة الألعاب الرقمية العنيفة والعدوانية في الفهـم والانطبـاع والسلـوك. ويقـوم هـذا النمـوذج بتوصيـف مراحـل إجرائيـة متعـددة يمكن مـن خلالها للشخصية العدوانية وممارسة اللعب العنيف أن تقود إلى السلـوك العدواني من خلال التأثير على الحالة الداخلية

للشخص وبالتالي قراراته وردود أفعاله التلقائية أو المتعمدة. ويشير أندرسون إلى إنه من المهم التفريق بين تأثير ممارسة الألعاب العنيفة على اللاعب الذي يستخدم هذه الألعاب لمدة زمنية قصيرة وبين ممارسته لها على المدى الطويل. فالممارسة لوقت قصير تؤثر على كلا النوعين للمتغيرات المدخلة (الشخص والظرف) ويمكن أن تؤثر على الحال الداخلية الراهنة للشخص. ولكن الممارسة طويلة الأمد لتلك الألعاب العنيفة تقود، بالتعلم والتدريب، إلى نمو وتعزيز العدوانية المرتبطة بالنسيج المعرفي للشخص. ويتضمن هذا النسيج المعرفي التوجس من الأعداء، والأفعال العدوانية تجاه الآخرين، وتوقع تصرف الآخرين بطريقة عدوانية، وكذلك اتخاذ مواقف إيجابية تجاه استخدام العنف كحل مناسب وفعال. وهذه السمات التي يكتسبها ممارسو هذه الألعاب هي ما يبحث عنه مجندو تنظيم داعش. فهؤلاء الأشخاص مؤيدون لأساليب التنظيمات الإرهابية واستخداماتها للعنف المفرط للوصول إلى أهدافهم. وهذا قد يغريهم بالانضمام إلى التنظيم بغرض ممارسة العنف الذي ألفوه من خلال العوالم الافتراضية وتطبيقه على الأرض

الواقـع. ولهذا يلاحـظ أن دعاية تنظيـم داعش كثيراً ما تخاطـب ممارسـي الألعاب بالقـول "ما تقومـون به من خلال الألعاب الرقمية، نحن نمارسه على أرض الواقع".

ترى غرانك Granic ورفاقها (٢٠١٣م) بأن الغالبية العظمى مـن الأبحاث التي أجراها علمـاء النفس ترجح التأثـيرات السلبيـة للألعـاب الرقمية. وتضيـف غرانك بأن الضرر المحتمل يتعلق بلجـوء مستخدمي الألعاب إلى انتهـاج سياسة العنف أو الإدمـان أو الاكتئاب. وتستدرك غرانك هنـا بقولها: إننا نحترم كل تلـك الأبحاث ولكننا نؤكـد على الحاجة إلى الوسطيـة هنا والتي لا تركز فقط على الجانب السلبي للألعاب الرقمية ولكنها أيضاً تسلط الضوء على إيجابياتها علـى اللاعبين. ولابد من الإشارة هنا بأنه ليس هنـاك تعارض بين الفريقين من يرى بأنها تسبـب العنف ومـن يرى أنها لا تقود إليـه. ويرى الباحث أن هنـاك آلاف الأشخاص ممن يمارسـون تلك الألعاب العنيفـة ولم يتأثروا بهـا. ولكن بالمقابل هنـاك أشخاص لديهـم القابلية للتأثر والرغبة العارمـة في نقل تجربتهم إلى أرض الواقع. وهذا شبيه بما تقوم به المواقع الإباحية على الإنترنت. حيث يقدمـون أفلاماً إباحية مجانية على

الإنترنت وبين اللحظة والأخرى ترى إعلانات تدعو للممارسة الحقيقية وقد ينجحون في ذلك.

ثانياً: التعليم المبكر:

تشجع التنظيمات الإرهابية الأمهات المتعاطفات معهم على تربية الأطفال في سن مبكرة ليتشربوا محبة الفعل الإرهابي والانخراط في التنظيم حين يكبروا. ويذكر دُدرِل بأن «المجاهد» الرضيع هو أحد أهم ما يركز عليه تنظيم داعش حين أصدر كتابه المعد خصيصاً لتعليم الأمهات الكيفية التي تمكنهم من أعداد مقاتلي تنظيم الدولة في المستقبل. ويقول وذنهل Withnall (٢٠١٥م) إن تنظيم داعش أصدر كتيباً بعنوان «دور الأخوات في الجهاد» ومما جاء فيه أن أهم طريقة يمكن للأخوات الإسهام من خلالها في بناء الدولة الإسلامية الحرص على تربية أطفالهم على حب سلوكيات مقاتلي التنظيم. ويؤكد الكتاب على الأمهات أن عليهن تربية أطفالهن بطريقة تخدم مستقبل الدولة من خلال اتباع بعض الخطوات والتي من أهمها تعويد الطفل على زيارة مواقع التنظيم على الإنترنت، ومشاهدة صور العنف التي يتم نشرها (بليزانس Pleasance). كما أن حكايات ما قبل

النوم، وفقاً لبليز انس، يجب أن تكون عن الأعمال البطولية والتضحيات التي يقوم بها مقاتلو التنظيم. أما الألعاب فيجب أن يعود الطفل على استخدام ألعاب المسدسات وما شابهها ليألفها في وقت مبكر. وهذه التربية المبكرة لا تقتصر على الأمهات فقط بل إن بعض مقاتلي التنظيم قد يصطحبون معهم بعض الأطفال عند تنفيذ عمليات الإعدام التي ينقذونها بين الحين والآخر بحق الخصوم. ويشير دُدرِل إلى إن ما يسمى بـ"شبل داعش" هو طفل ظهر مع أبي سعد الداغستاني أثناء تنفيذ عملية إعدام بحق اثنين من جنود المخابرات الروسية صورها التنظيم ونشرها في وسائل إعلامية مختلفة.

وتسعى التنظيمات الإرهابية إلى مخاطبة الأمهات لإعداد أطفالهن لينظموا إلى تنظيماتهم الإرهابية حين يكبروا ويصدرون المجلات المتخصصة للنساء التي توجه مثل تلك الرسائل ومن ذلك مجلة كانت تصدرها سرية الصمود الإعلامية وتسمى حفيدات الخنساء جاء في العدد الأول منها رسالة مطولة إلى الأمهات ومما تضمنته: "اغرسن في أبنائكن حب الجهاد وميادين الفروسية وساحات الوغى، وعودوهم على نغمات القذائف ودوي

المدافع وأزيز الطائرات وهدير الدبابات». وفي العدد السادس من مجلة حفيدات صفية، التي كانت تصدرها مجموعة الأنصار البريدية، يثني أحد أعضاء التنظيمات الإرهابية على إحدى النسوة وطريقة تربيتها لأبنائها حيث يقول: كنت أجلس بقرب ولديها الصغيرين وكنا في سيارة فكلما شاهدوا «طاغوت» ذلك البلد، قال أحدهما للآخر بلكنته الطفولية الجميلة، وبولاء وبراء رضعوه مع الحليب، "انظر إلى الطاغوت». فالتنظيمات الإرهابية لا تطالب بإرضاعهم العنف مع الحليب بل وتطالب أيضاً زرع بغض حكام المسلمين في نفوسهم في وقت مبكر لكي ينشأ ويكبر مبغض لكل من حوله فلا يعترف له بصديق غير من يشاركه مشاعر العدوانية تجاه المجتمع الذي ولد وتربى فيه. وفي مقالة بعنوان « الخطة العسكرية لصناعة أجيال جهادية» يخاطب الكاتب المرأة بقوله: إن كنتي متزوجة ولديك اطفال فهنا تبدأ المهمة الأهم. أنشئي أبنائك على حب الله ورسوله منذ نعومة أظفارهم أرضعيهم مع الحليب حب الجهاد واهله وتتعدد الأساليب في ذلك ومنها اطلاعهم على اصدارات المجاهدين التي تطالعينها لا تقولي لازالوا صغار لا يفهمون بل هم

يفهمون ويرسخ في مخيلتهم، فقط بيني لهم بأسلوب جذاب ما يجري. وحين يبدأ الولد في المدرسة دعيه يحب الكلاشنكوف أنشئيه على مطالعة صور الأسلحة ليحبها. تستطيعين مع طفلك ان تنشئي معسكرا تدريبيا صغيرا في البيت وتوفري له الألعاب التي تنمي مداركه القتالية والدفاعية، ثم راقبيه كي لا يؤثر عليه غيرك من المحيطين[١]. كما قامت مجموعة الأنصار البريدية بإنتاج فيلم موجه إلى الأطفال بعنوان «أشبال وزيرستان».

ثالثاً: التجنيد بما يكفي الحاجة:

تسعى حملات التنظيم الدعائية إلى إيصال الرسائل إلى أكبر عدد ممكن من المتلقين بهدف استقطاب ولو نسبة قليلة من المتلقين تكفي حاجة التنظيم من المقاتلين. واستناداً لبرلمتر، فهذه الرسائل لا تغري الجميع ولكنها بالتأكيد ستجتذب أعداد محددة تكفي الرقم المستهدف من أعداد المجندين. ويشدد برلمتر على إن تلك الرسائل

(١) مقالة نشرت على الفيس بوك بعنوان "الخطة العسكرية لصناعة أجيال جهادية" كتبها من يسمي نفسه "جهاد الأمة" بتاريخ ١٤٣٢/٨/١٠هـ (٢٠١١/٧/١١م) ويمكن الوصول إليها عبر هذا الرابط: http://goo.gl/lrbKhV

تصل إلى كثير من الأطفال دون علم ذويهم. ويضيف بأن الآباء يهمهم مع من يمضي أطفالهم الوقت خارج المنزل، ولكن كثير منهم لا يعلم مع من يمضي الطفل وقته في العالم الرقمي سواء في شبكات التواصل الاجتماعي أو الألعاب الرقمية. ويشدد ليجاك LeJacq (٢٠١٤م) على إن تنظيم داعش لن يجد أي صعوبة في تجنيد أشخاص مثل إرك هارس الذي أطلق النار على زملائه في المدرسة وقتل أكثر من عشرة أشخاص. ويضيف بأن المهمة تبدو سهلة لتجنيد أولئك الذين يرون الهدف الرئيسي من هذه الحياة يتمثل في القتل. ويتساءل إلى أي مدى ستصل هذه الرسائل وإلى أين ستنتهي سياسات التنظيم التجنيدية. ويختم ليجاك تساؤلاته بقوله: كم من الأطفال الذين يجدون متنفساً لعدوانيتهم في لعبة "نداء الواجب" أو في الرياضة أو في موسيقى "الهب هُب" ربما يقدمون على خطوة كارثية حين يرون أن تنظيم داعش هو الوسيلة لتحويل حياة العنف الافتراضية إلى واقع ملموس. وقد أجرى الباحث استطلاعاً ميدانياً، في محافظة جدة، عام ١٤٢٩هـ (٢٠٠٨م)، شمل مئة أسرة كل واحدة منها تتألف من أحد الوالدين وأحد الأولاد (ذكور وإناث)

ممـن يدرسون في إحدى المرحلتـين المتوسطة أو الثانوية. وقـد أشارت إحـدى نتائجه أن معظم الآبـاء والأمهات لا يعرفون الكثير عن أبنائهم ولا عمّا يفعلون داخل منازلهم فـلا نوعية القنـوات التلفزيونيـة التي يشاهدهـا الأولاد معلومة لكثيرٍ من الآباء والأمهات ولا مواقع الإنترنت التي يتـم تصفحها ونفس الشيء ينطبق على الهواتف الجوالة والألعاب الرقمية.

رابعاً: نظرية التلعيب Gamification

التلعيـب أو اللوعبـة تقنيـة جديـدة تعمـل على دمج عناصـر اللعـب في حـالات لا تعد لعبـاً في محاولة لجذب الزبائـن والطـلاب والمستخدمـين الذيـن يـؤدون مهـام روتينيـة مـن خلال أنظمـة محفـزة كالمكافـآت وغيرها (برنس Prince، ٢٠١٣). يقول سكليكـرن Skillicorn (٢٠١٥م) بـأن التلعيـب مصطلح يمكـن أن يكون تكتيك إقناعي وقـد يكون تقنية فصامية بحيـث تقلص العلاقة بـين الفعـل والنتيجة وهـي تستحق أن تعـد مظهر جديد للدعايـة. ويضيـف سكلكرن بأن اللوعبة تمثـل صرخة أو موضة في عالم الأعمال والتعليم كطريقة يمكن من خلالها زيادة التحفيـز من خلال خلق قواعد محفزة كالمستويات

المتفاوتة أو المكافآت أو المنافسة. وليس مفاجأ القول بأن مسؤولو الدعاية يتبنون هذه الاستراتيجية لزيادة التحفيز في مجتمعاتهم خاصة حين تكون الفئة العظمى من المستهدفين في منطقة بعيدة كوجودهم في البلدان الغربية. ومن خلال هذه النظرية يسعى تنظيم داعش إلى تحفيز الأشخاص وحثهم على الالتحاق بالتنظيم من خلال بعث رسائل تتضمن وعود بأجواء من المغامرات والتنافس وإهلاك أعداء حقيقيين والتعامل مع أسلحة فتاكة على أرض الواقع. وهناك بعض التفسيرات النفسية التي قد تفيد في فهم أسباب استجابة بعض الشباب وصغار السن لنداءات التنظيمات الإرهابية ونداءات داعش على وجه الخصوص. ومن هذه التفسيرات ما يذكره جون هورغان، الاخصائي النفسي والباحث في مجال الإرهاب، عن قدرة تنظيم داعش على تجنيد هؤلاء الشباب مستغلاً رغبتهم في إيجاد طريقة لتلبية أي نداء يشعرهم بأنهم يفعلون شيئاً إيجابياً ومفيداً في حياتهم. ويضيف هورغان بأن هذا العامل هو الأكثر شيوعاً. بالإضافة إلى الجانب النفسي، هناك جانب أخلاقي قوي جداً يكمن في أن ضحايا التجنيد يؤتون من باب نصرة المظلوم ورد الحق إلى أصحابه (سنغال Singal، ٢٠١٤).

الخاتمة

من الواضح أن تنظيم داعش يحاول استغلال الألعاب الرقمية من أجل الوصول إلى فئة الشباب وصغار السن لتجنيدهم. وقد بين الكتاب أن التنظيم لجأ إلى هذه الوسيلة ليس للتجنيد فقط بل أيضا كوسيلة تواصل بين أعضاء التنظيم. وقد بين الكتاب أن التنظيم استخدم هذه التقنية بالتغلغل غير المشروع في شيفراتها وتعديلها أو محاكاتها وصناعة أفلام على نفس الدرجة من الجودة. بالإضافة إلى قيام التنظيم باستخدام منصات الألعاب للتواصل مع اللاعبين من صغار السن في كل مكان. والأهم من ذلك كله استخدام منصات الألعاب الرقمية كوسيلة تراسل آمنة جداً. كما بين الكتاب أن التنظيم قد حقق نجاحات ملموسة في حملاته الدعائية، وربما يعود السبب في ذلك إلى توافر الأموال في أيدي القائمين على التنظيم، إضافة إلى استخدامهم طرق ابتكارية ومتقدمة لبث رسائلهم. وقد حاولت تفسير هذه الظاهرة من خلال

بيـان المنهجية التـي اتبعهـا التنظيم باستخـدام نظرية التلعيب التي تنمي روح المنافسة لدى الأشخاص وتدفعهم إلى الانضمام إلى الجماعات الإرهابية ليطبقوا على أرض الواقع ما مارسوه في العوالم الافتراضية. كما إن التنظيم سعى إلى استغلال الروح العدوانية لدى ممارسي الألعاب العنيفـة وعمـل على تجييرهـا لخدمة أهدافـه، موضحاً العلاقـة بين الألعاب الرقمية العنيفة والميل إلى العدوانية لدى اللاعبين. وقد لاحظت محاولة تنظيم داعش إغراق وسائـل التواصل المختلفة ومنها منصات الألعاب الرقمية برسالتـه الدعائيـة ليقـين القائمـين عليهـا أن استجابة نسبة ولـو قليلة جداً من مستخدمي تلـك الألعاب ستوفر للتنظيـم كل ما يحتاجـه من جنود. وفلسفـة التنظيم في استخدام هـذه الألعاب ومخاطبة صغـار السن تعود إلى سياسيـات التنظيمـات الإرهابية وإيمانهـا بأهمية تربية الأجيـال القادمة على تشرب الفكر الإرهابي منذ الصغر كـي يلتحقوا بالتنظيم حين يكبروا وقـد شبّوا على تشرب الأفكار العدوانية الإرهابية التي يمارسها التنظيم.

ولهـذا كله، فمن المهم أن يلاحـظ المعنيون بمكافحة الإرهاب أن الأطفال وصغار السن باتوا يخضعون للوسيلة

الرقميــة بمختلــف أصنافهــا وكسب عقولهــم وحمايتهم مــن الجماعــات الإرهابيــة يتطلــب أن يولــوا وسائــل الاتصالات الرقمية قدراً كبــيراً من حيز اهتمامهم. كما إنــه من المهــم توعية الشباب وصغــار السن بخطورة تلك الجماعات وحثهــم على التعاون مع رجــال الأمن للإدلاء بــأي معلومات تتعلق بالتجنيد ســواء وقعت عليهم أو على أي مــن أصدقائهم خاصة وأنه مــن الصعب جداً مراقبة جميع المنصات واستكشاف ما يدور فيها. والأهم من هذا كله التأكيــد على أولياء الأمور خاصــة الوالدين بضرورة معرفة نوعية الألعاب التي يمارسها أطفالهم مع ملاحظة تصرفاتهــم. فالطفل الذي كان قبل عقــد من الزمن قد يكــون آمنــا في غرفة نومــه ربما يكون لهــوه في الشارع في الوقت الراهن أكــثر أمانا بالنسبة له من بقاءه في غرفته مع تلك الألعاب.

المراجع

١. الغفيلي، ف. (٢٠١٠م)، الفراغ الفكري: ودوره في التأثير السلبي لوسائل التقنية والاتصال على أمن المجتمع الفكري، الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة، مؤتمر الإرهاب بين تطرف الفكر وفكر التطرف ١٢-١٥/٤/١٤٣١هـ (٢٨-٣١/٣/٢٠١٠م). متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http://goo.gl/s63DCe
تمت زيارته بتاريخ ١٠/٤/١٤٣٧هـ (٢٠/١/٢٠١٦م).

٢. إمرت، ج، (٢٠١٥)، تقرير خاص: «أنشطة تنظيم داعش التجنيدية تحدث في شمال كارولاينا»، موقع إي بي سي نيوز، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl7/nRXJI
تمت زيارته بتاريخ ٢٧/٣/١٤٣٧هـ (٧/١/٢٠١٦م).

٣. أندرسون، سي.، وبوشمان، ب. (٢٠٠٢م)، نموذج العدوانية العامة: نموذج إدراكي متكامل للعدوانية

البشرية» مجلة المراجعة السنوية لعلم النفس، عدد٥٣، ص.ص.٢٧-٥١.

٤. أوميغا، ج. (٢٠١٤م)، «الألعاب الرقمية هي السبب في انضمام أعداد كبيرة من الشباب إلى تنظيم داعش»، موقع إنغوستر، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:

http//:goo.gl/YlTUCZ

تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٤/٦هـ (٢٠١٦/١/١٦م).

٥. أوهلمانا، إي. وسوانسنب، ج. (٢٠٠٤م)، «التعرض للألعاب الرقمية الغنيفية يزيد العدوانية التلقائية»، مجلة المراهقة، عدد٢٧، ص.ص.٤١-٥٢.

٦. برلمتر، د. (٢٠١٥م)، «عميد مركز البحث في كلية الإعلام والاتصال يكتشف نجاحات مذهلة لتنظيم داعش في التجنيد من خلال شبكات الاتصال الاجتماعي»، موقع أدفانسد ريبورتنغ، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:

http//:goo.gl/kxwvqi

تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٧هـ (٢٠١٦/١/٧م).

٧. برنس، ج. (٢٠١٣)، «التلعيب»، مجلة المصادر الرقمية في المكتبات الطبية، مجلد ١٠، عدد ٣، ص.ص.١٦٢-١٦٩. جامعة ميرلند، بالتيمور.

٨. بك، م. (٢٠١٣م)، «لعبة القاعدة الرقمية الغبية تثير الضحك وليس الخوف»، موقع فوربس، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl0/u4wZI
تمت زيارته بتاريخ ١٣/٤/١٤٣٧هـ (٢٣/١/٢٠١٦م).

٩. بليزانس، سي. (٢٠١٤م)، «كيف تربي الجهادي الرضيع»، صحيفة ديلي ميل، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/k9kRXI
تمت زيارته بتاريخ ٦/٤/١٤٣٧هـ (١٦/١/٢٠١٦م).

١٠. تاسي، ب. (٢٠١٤م)، "تنظيم داعش يستخدم لعبة (جي تي إي٥) في فيلم تجنيد جديد" موقع فوربس، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http://goo.gl/PWnWj
تمت زيارته بتاريخ ٢٤/٣/١٤٣٧هـ (٤/١/٢٠١٦م).

١١. تاسي، ب. (٢٠١٥م)، "كيف استخدم إرهابيو داعش (بلايستيشن٤) للتخطيط لهجمات إرهابية" موقع فوربس، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/ircsc0
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٨هـ (٢٠١٥/١٢/١٩م).

١٢. ثرنهل، ت. (٢٠١٤م)، "تنظيم داعش يستخدم لعبة (سرقة السيارات الكبرى٥) لتجنيد الأطفال وجر غير المحصنين فكرياً إلى التطرف" ديلي ميل، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/QgRgKS
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٦هـ (٢٠١٥/١٢/١٦م).

١٣. جنتايلي، د.، ولينتشب، ب.، وليندرس، ج.، والشا، د. (٢٠٠٤م)، تأثير الألعاب الرقمية العنيفة على العادات العدوانية لدى المراهقين، السلوك العدواني والأداء الدراسي» مجلة المراهقة، عدد٢٧، ص.ص.٥-٢٢.

١٤. دايفر، م. (٢٠١٤م)، «تنظيم الدولة الإسلامية يجند باستخدام الألعاب الرقمية! وعلى أية حال فالولايات المتحدة قد سبقتها إلى ذلك» موقع فايس، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:

http://goo.gl/CeH54u
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٨هـ (٢٠١٥/١٢/١٩م).

١٥. دُدرِل، ت، (٢٠١٥م)، "ألعاب تنظيم داعش الرقمية وكتب الأطفال صارت تستخدم لتجنيد الجيل الثاني من المقاتلين"، مدونة سورفايفل، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/H7vrk1
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٤/١هـ (٢٠١٦/١/١١م).

١٦. سَتَر، ل. (٢٠١٥)، «تنظيم داعش يستخدم أنظمة الألعاب الرقمية وتطبيقات الرسائل الخاصة لتجنيد الأعضاء»، موقع قناة كانسس سيتي، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/gNN8xa
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٧هـ (٢٠١٦/١/٧م).

١٧. سكليكرن، د. (٢٠١٥)، «تقييم تجريبي لدعايات تنظيم داعش، والقاعدة، وطالبان»، شبكة بحوث العلوم الاجتماعية، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/L42roI

تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٤/٧هـ (٢٠١٦/١/١٧م).

١٨. سمث، س. (٢٠١٥م)، «تنظيم داعش يقرصن الألعاب الرقمية الخاصة باعداء التنظيم ثم يجري عليها تغييرات لتجنيد الأطفال ليقتلوا الغربيين» صحيفة ذا كريستيان بوست، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/qv7MG3
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٧هـ (٢٠١٦/١/٧م).

١٩. سنغال، ج. (٢٠١٤)، «لماذا تنظيم داعش مخيف جداً وفعال في إغواء المجندين الجدد» مجلة نيويورك، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/np26Mu
٢٠. تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٩هـ (٢٠١٦/١/٩م).

٢١. شابان، ح. (٢٠١٣م)، «لعب الحرب، كيف تستخدم الجيوش الألعاب الرقمية»، صحيفة ذا أتلنتك، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/iVpZgt
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٨هـ (٢٠١٥/١٢/١٩م).

٢٢. شاكفورد، س. (٢٠١٤م)، «يبدو أن تنظيم داعش بحاجة إلى مزيد من المقاتلين»، مدونة ريزن، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
https//:goo.gl/LUYUnz
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢١هـ (٢٠١٦/١/١م).

٢٣. غرانك، آي.، ولوبل، أ.، وينغلز، ر. (٢٠١٣م)، "إيجابيات ممارسة الألعاب الرقمية"، مجلة عالم النفس الأمريكي، مجلد٦٩، عدد١، ص.ص.١-٦٦.

٢٤. كانغ، ج. ك. (٢٠١٤)، "تنظيم داعش: نداء الواجب" صحيفة نيويوركر، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/qYy5cq
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٥هـ (٢٠١٦/١/٥م).

٢٥. كورش، ن، (٢٠١٥)، «تنظيم داعش يجري تعديلات على ألعاب رقمية أمريكية بغرض إيجاد وسيلة تجنيد عنيفة لأعضاء محتملين»، صحيفة اندبندنت، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/ANgCqL
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٤هـ (٢٠١٦/١/٤م).

٢٦. لوياكوني، س. (٢٠١٥)، «تنظيم داعش: تجنيد إرهابي لجيل الآي فون»، موقع كي يو تي في، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/Dv8SXZ
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٧هـ (٢٠١٦/١/٧م).

٢٧. ليجاك، ي. (٢٠١٤)، «يستخدم الإرهابيون القناص رقم واحد لنشر رسالتهم»، موقع كوتاكو، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl9/Cb5GQ
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٧هـ (٢٠١٦/١/٧م).

٢٨. ليساكا، ج. (٢٠١٥م) «من خلال الشبكات الاجتماعية، داعش تستخدم صوراً ثقافية حديثة لنشر قيم بالية»، مركز بروكنغز للأبحاث، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl7/HzsjM
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٩هـ (٢٠١٥/١٢/٢٠م).

٢٩. ماك أتير، و. (٢٠١٥م)، «تنظيم داعش يستخدم شبكة (بلايستيشن٤) للتجنيد لأنها أكثر أماناً من تطبيق (واتس أب)»، صحيفة ميترو، متوافر على

الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl1/g6xfu
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٧هـ (٢٠١٦/١/٧م).

٣٠.نتسن، ك. (٢٠١٥)، «تنظيم قد يكون استخدم (بلايستيشن٤) للتخطيط لهجمات باريس»، موقع فوكس نيوز، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl3/pA4uJ
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٤/٧هـ (٢٠١٦/١/١٧م).

٣١.هال، ج. (٢٠١٥م)، «اللعبة الرقمية التي تتيح لك اللعب كأحد جزاري تنظيم داعش» صحيفة ديلي ميل، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl9/KQU5O
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٤/١هـ (٢٠١٦/١/١١م).

٣٢.هغبانكس، ف. (٢٠١٥)، «نداء الواجب: لماذا ينجح مجندو تنظيم داعش وبجدارة في الغرب»، صحيفة تاون هيل، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/NrXYvA
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٢هـ (٢٠١٦/١/٢م).

٣٣. هلمس، ج. (٢٠٠٩)، «الولايات المتحدة تغطي احتياجاتها من المجندين، ولكن ما هو الثمن؟» موقع كرستيان ساينز مونتر، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http://goo.gl/jEnWGy
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٩هـ (٢٠١٥/١٢/١٩م).

٣٤. واتسون، ل. (٢٠١٤م)، "تنظيم الدولة يحاكي لعبة "جي تي إي" لتجنيد مقاتلين شبان"، صحيفة التلغراف، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl5/NZbIc
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٤/٤هـ (٢٠١٦/١/١٤م).

٣٥. وذنهل، أ. (٢٠١٥)، «كيف تربي الجهاديين الرضع»، صحيفة إنتدبندنت، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:
http//:goo.gl/emrzMd
تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٤/٦هـ (٢٠١٦/١/١٦م).

٣٦. يابتشنغ، م. (٢٠١٥)، «تنظيم داعش يحاول تجنيد الأطفال من خلال باستخدام ألعاب رقمية تتيح لهم

لعب أدوار مقاتليه» صحيفــة كرستيان اليوم، متوافر على الإنترنت من خلال الرابط:

http//:goo.gl0/Cdwmr

تمت زيارته بتاريخ ١٤٣٧/٣/٢٧هـ (٢٠١٦/١/٧م).

المؤلف في سطور

د. فهد بن عبد العزيز بن محمد الغفيلي

- ماجستير ودكتوراه علم اجتماع (تغير اجتماعي) من الولايات المتحدة الأمريكية.
- ماجستير علوم سياسية (علاقات دولية)، ودكتوراه علوم سياسية من المملكة المتحدة.
- بكالوريوس علوم أمنية.
- دبلوم عالي في الحاسب الآلي.

من مؤلفاته:

- كتاب: سبع طرق مثالية لتنمية مفرداتك الإنجليزية.
- كتاب: ٥٠٠ كلمة من أكثر المفردات الإنجليزية شيوعاً واستخداماً. (أحد أفضل الكتب مبيعاً).
- كتاب: حوار مع الإرهاب.
- كتاب: هكذا أفكر.
- كتاب: كما وصلتني، ٣٠٠ رسالة من بريدي الخاص.
- كتاب: الألعاب الإلكترونية، خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع.
- كتاب: التغير الاجتماعي.. مظاهر التغير في المجتمع السعودي.. المظاهر المادية والثقافية.
- كتاب: ٥٠ من أسرار محترفي كرة القدم الناجحين.
- كتاب: الإعلام الرقمي أشكاله ووظائفه وسبل تفعيله.

بعض أنشطته

- المشاركة في العديد من الملتقيات العلمية في الداخل والخارج، وإلقاء المحاضرات التدريبية والتوعوية في مجالات متنوعة، والمشاركة في برامج توعوية إذاعية وتلفزيونية وعبر شبكات التواصل الاجتماعي المختلفة.
- معد ومقدم برنامج ثمن التقنية (إذاعة الرياض) سابقاً.

@fahd_alghofaili fahd@hahona.com www.hahona.com