الإرهاب الإليكتروني الخطر الصامت

إعداد زينب صالح

تحرير محمد البدوي

ECHRD

فبراير 2023

الإرهاب الإليكتروني الخطر الصامت

الائتلاف المصري لحقوق الإنسان والتنمية

وهي المبادرة التي أطلقتها مؤسسة ملتقى الحوار للتنمية وحقوق الإنسان تتكون من 500 من جمعيات ومنظمات تنموية في 9 محافظات يهدف إلى تعزيز أوضاع حقوق الأنسان في مصر. وتعزيز الشراكات وتبادل الخبرات

وتوزعت الجمعيات والمؤسسات الأهلية، المشاركة في المبادرة في 9 محافظات وهي: "القاهرة، الغربية، البحيرة، الإسكندرية، بنى سويف، سوهاج، الأقصر، قنا وأسوان

صفحة الفيس بوك https://www.facebook.com/profile.php?id=100090569196942

© ALL RIGHTS RESERVED- 2021
FDHRD

مقدمة

ظهرت الجريمة بظهور الجنس البشري وأخذت تتطور تبعًا له، فأصبحت سلوكًا ملازمًا للطبيعة البشرية الأمر الذي جعلها تأخذ أبعادًا وأشكالًا مختلفة، ومن بين هذه الجرائم الجريمة الإرهابية، التي عانت منها المجتمعات البشرية عبر التاريخ وزادت حدة هذه المعاناة في العصر الحديث نتيجة التطور العلمي والتكنولوجي الذي شهده العالم والذي أدى إلى ظهور ثورة معلوماتية هائلة شملت معظم جوانب الحياة. بما في ذلك عالم الإجرام عامة وجريمة الإرهاب خاصة، حيث ظهر الجيل الأول من الإرهاب ذو الطابع القومي في أواخر القرن التاسع عشر بحيث اجتاح القارة الأوربية في صورته التقليدية و في فترة الحرب الباردة ظهر الجيل الثاني منه ذو الطابع الإيديولوجي بإفرازه صراعات بين المعسكرين الغربي و الشرقي، وفي ظل التطورات الصارخة للتكنولوجيا والانفجار المعلوماتي ظهر جيل ثالث من الإرهاب تحت اسم الإرهاب الالكتروني كتهديد أمني جديد للدولة والمجتمعات العابرة للحدود، إذ تستخدم التقنيات الحديثة لشن هجومات إرهابية بهدف نشر الخوف و الرعب.

ويعتبر الإرهاب الإلكتروني من أبشع وأخطر الجرائم التي ترتكب عبر الانترنت وتهدد العالم بعصره الآلي، حيث يستغل الساحة المعلوماتية أو الفضاء الالكتروني من خلال إنشاء حسابات خاصة بالإرهاب في مواقع الانترنت لنشر التطرف والفكر الإرهابي في العالم والتواصل بين أعضائها حول كيفية اختراق وتدمير المواقع ونشر الفيروسات والتجسس على الدول لكشف أسرارها وابتزازها لتحقيق أغراض إرهابية والحصول على تمويل نشاطها الإرهابي وتدمير البنية التحتية لدول. ويعتبر هذا الإرهاب المعاصر النسخة الالكترونية عن الإرهاب التقليدي، فمن حيث التنظيم فهو عابر للحدود الإقليمية، متعدد الجنسيات لا تجمعه قضية وطنية أو قومية بل إيديولوجية سياسية أو دينية، ويهدف إلى تحقيق أكبر الخسائر المادية والبشرية في ظرف وجيز جدًا وبسرعة البرق، مستعملًا في ذلك أسلحة رقمية متطورة جدًا، وتعتبر التقنية الحديثة السلاح الأشد فتكًا الذي يستخدمه الإرهابي المعلوماتي في تنفيذ هجماته واعتداءاته على الأمن والسلم الدوليين والفضاء الالكتروني مجالًا خصبًا وللتواصل فيما بينهم والاستعداد لأعمالهم المدمرة.

ونتيجة لكل ما يشكله الإرهاب إلكتروني من مخاطر وتهديدات على العالم اجمع سعيت معظم الدول سواء الغربية أو الأجنبية إلى مكافحة هذا الإجرام الخطير الذي صاحب سوء استعمال التقنيات الحديثة. ولذلك سوف نناقش موضوع الارهاب الالكترونى من خلال عدة محاور تتمثل فى تعريف الارهاب الالكترونى ونشأته، التعرف على طرق استخدام الانترنت فى الاعمال الارهابية، توضيح دور مواقع التواصل الاجتماعي في نشر

الفكر المتطرف بين الشباب، شرح اسباب استخدام الجماعات المتطرفة لمواقع التواصل الاجتماعي، توضيح اساليب تجنيد الجماعات الإرهابية للشباب من خلال مواقع التواصل الاجتماعي، التعرف على كيفية استغلال الالعاب الالكترونية فى الارهاب والتجنيد، توضيح ماهية لعبة صليل الصوارم، شرح تأثير الالعاب الالكترونية على تنامى السلوكيات الارهابية لدى الشباب والاطفال، تحديد آليات مواجهة ظاهرة تجنيد الشباب في الجماعات الإرهابية، التعرف على الجهود الدولية والعربية المبذولة لمكافحة الارهاب الالكترونى، وتقديم بعض التوصيات لمعالجة هذا الخطر الذى يهدد العالم بأسره.

➢ تعريف الارهاب الالكترونى ونشأته:

كان أول ظهور لمصطلح الإرهاب الإلكتروني في ثمانينيات القرن الماضي، واقتصر تناول ذلك المصطلح على الإشارة لتلك الهجمات التي يستخدم فيها الكمبيوتر ضد اقتصاد وحكومة الولايات المتحدة، ثم اتسع هذا المفهوم مع بداية عقد التسعينيات الذي شهد نموًا متزايدًا للإنترنت واستخدامه والظروف التي مر بها العالم العربي في مطلع عام 2011، ووجهت الانتباه إلى أهمية المجال الإلكتروني في حركة العلاقات الدولية، خاصة مع دوره في الحشد والتعبئة وتنظيم الاحتجاجات، والتي عصفت بحكم عدد من النظم العربية.

لم يستقر المتخصصين والباحثين على تعريف معتمد للإرهاب، وكذلك تعريف الإرهاب الالكتروني، حيث وجدت تعريفات عدة لمصطلح الإرهاب الالكتروني حديث النشأة، وتعد ظاهرة الإرهاب الإلكتروني أو الرقمي (Cyber Terrorism) هو مصطلح يشير إلى ثقافة سلبية و نوعًا أخر من الإرهاب نتيجة التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية، حيث يتم استغلال شبكة الإنترنت وأدوات التقنية للهدم والتخريب والسرقة.

ويعرف بأنه العدوان او التخويف او التهديد المادي او المعنوي الصادر من الدول او الجماعات او الافراد على الانسان في دينه او نفسه او عرضه او عقله او ماله بغير حق باستخدام الموارد المعلوماتية والوسائل الالكترونية بشتى اصناف العدوان وصور الفساد. او هو كل فعل أو سلوك ينتهجه الفرد لاكتساب ثقافة سلبية وقيم مناهضة للمواطنة من بيئة الألعاب الإلكترونية تسهم في زيادة العنف والسلوك العدواني وتكرس الإرهاب.

أن الإرهاب الإلكتروني هو صياغة جديدة للإرهاب التقليدي، أُعيد تعريفه بما يتلاءم مع التطور التقني، واستخدم الفضاء الرقمي ميدانًا للإرهاب، وتم تعريفه بأنه هجمات غير مشروعة عالية الأثر، أو التهديد بالهجمات باستخدام الحاسوب والأنظمة المحوسبة من الناشطين من غير الدول على الحواسب أو الشبكات أو المعلومات المخزنة إلكترونيًا، للتخويف أو الانتقام أو ابتزاز الحكومات والشعوب أو المجتمع الدولي بأسره، أو إجبارهم أو

التأثير فيهم؛ لتحقيق أهداف سياسية أو دينية أو اجتماعية محددة. ولكي يعتبر المرء إرهابيًا على الإنترنت وليس فقط مخترقاً، فإن الهجمات التي يشنها يجب أن تؤدي إلى عنف ضد الأشخاص أو الممتلكات أو على الأقل تحدث أذى كافيًا من أجل نشر الخوف والرعب.

ونستنتج من التعريفات السابقة أن الإرهاب الإلكتروني يختلف عن الإرهاب التقليدي، في خصائصه، ووسائله، ونطاقه، وتأثيره. فهو يعتمد بشكل أساسي على وسائل التقنية الحديثة، ويسخر وسائل الاتصال والشبكات المعلوماتية في تحقيق أهدافه وغاياته، كما يتخذ من الفضاء الإلكترونى ميدانًا لحروبه وصراعاته. وهذا أمر في غاية الأهمية يؤكد أن وسائل الاتصالات الحديثة وإن كان الهدف منها تيسير حياة الناس وخدمة المجتمعات ومؤسساتها التي تهدف إلى خدمة البشرية، فإنها قد تستخدم استخدامات سيئة ومضرة إن جنبنا الأبعاد الأخلاقية والقيمية.

➢ طرق استخدام الانترنت فى الاعمال الارهابية:

الاتصالات السرية التحضيرية:

إن الوظيفة الأولى للإنترنت هي تيسير الاتصال، والإرهابيون باتوا على قدر كبير من الحنكة في استغلالهم لتكنولوجيات الاتصالات للاتصال ببعضهم البعض دون الكشف عن هوياتهم عند التخطيط لأعمال إرهابية. فقد يستخدم الإرهابيون حساب بريد إلكتروني بسيط الإبداع رسائل في "صندوق بريد إلكتروني أو افتراضي". ويقصد بذلك كتابة رسائل دون إرسالها، بحيث لا تخلف وراءها إلا الحد الأدنى من الآثار الإلكترونية، ويمكن الاطلاع عليها في أي جهاز متصل بالإنترنت في جميع أنحاء العالم من قبل أفراد متعددين يعرفون كلمة السر الخاصة بهذا الحساب.

كما أن هنالك العديد من التقنيات الأكثر تطورًا التي تزيد من صعوبة الكشف عن هوية صاحب الرسالة الأصلية المنقولة عبر الإنترنت أو عن هوية متلقيها أو محتواها، فأدوات التشفير وبرمجيات إخفاء الهوية متوافرة على الإنترنت ويمكن تنزيلها بسهولة. وتتيح هذه الأدوات أمورًا في جملتها إخفاء عنوان بروتوكول الإنترنت الذي يميز كل جهاز يستخدم للدخول إلى الإنترنت عن غيره ويحدد موقعه، أو تشفير بيانات حركة المعلومات الخاصة بالمواقع التي جرى الدخول إليها، أو جميع هذه الإجراءات معًا. ويمكن أيضًا استخدام الستيفانوغرافية، أي إخفاء رسائل في صور.

استخدام شبكة الإنترنت للحصول على التمويل والدعم المادي:

ان الطبيعة التفاعلية والفورية للإنترنت وقدرتها على الوصول لفئات مختلفة من الأفراد في مختلف أنحاء العالم، تساعد هذه السمات الجماعات المتطرفة والإرهابية على توظيف الإنترنت للوصول إلى مصادر لتمويلها ودعمها ماليًا، وهو ما يظهر في عدة أشكال تتبعها مواقع هذه الجماعات:

التماس التبرعات والمعونات والتمويل بشكل مباشر من زوار الموقع:

حيث تشير الجماعة عبر موقعها إلى رقم حساب بنكي أو عن طريق الدفع إليكترونيًا مباشرة عن طريق الإنترنت.

وقد تتبنى فكرة القيام بأنشطة إليكترونية ذات طابع تجارى عن طريق مواقعها، مثل إتاحة خدمات شراء وتحميل الكتب الإليكترونية التسجيلات الصوتية والمرئية وغير ذلك ... الخ مقابل دفع رسوم.

وأحيانًا تتبنى أسلوب الوسيط التجاري للحصول على عمولة؛ وذلك من خلال إتاحة إحالات على الموقع الخاص بها إلى مواقع تجارية أخرى، وتستفيد من نسبة من الرسوم التي تحصلها تلك المواقع إزاء كل معاملة تجارية تتم من خلالها.

استخدام أنشطة تجارية إليكترونية بشكل غير مباشر:

قد تلجأ الجماعات المتطرفة والإرهابية إلى توظيف الشركات التي تقدم خدمات الإنترنت (ISP) للحصول من خلالها على الدعم المادي الذي تحتاج إليه.

تنظيم الأعمال الخيرية لجلب التمويل المطلوب:

تلجأ أيضًا المواقع الإليكترونية للجماعات المتطرفة والإرهابية إلى تنظيم الأنشطة والأعمال الخيرية، مثل لجان الإغاثة الإنسانية التي تروج لها من خلال الإعلان عن أهدافها الإنسانية لجذب تعاطف أفراد الجمهور وتبرعاتهم لها، ثم تستفيد من هذا التمويل في دعم أنشطتها الإرهابية. وفي حالة الجماعات المتطرفة والإرهابية التي تتخذ من الإسلام ستارًا لها، فهي تحتال على مشاعر المسلمين الذين يلتزمون بإخراج الزكاة المفروضة في القرآن الكريم، وكذلك الصدقات فيتم الإعلان عن الأنشطة الخيرية والإنسانية التي ترعاها وتحتاج إلى تبرعات عبر المواقع الإسلامية ومن خلال شعارات دينية ترجحها وتحث على التعاون معها.

تقليل المخاطر الأمنية التي تتعرض لها الجماعات المتطرفة والإرهابية:

إذا كانت الجماعات المتطرفة والإرهابية تجد نفسها في ملاحقة أمنية بشكل مستمر من جانب الجهات والسلطات الأمنية، فهي تجد ملاذًا آمنًا لها – إلى حد ما – ممثلًا في الجماعات الافتراضية على الإنترنت، حيث يتشارك الأفراد ذوو الانتماء الفكري والعقائدي الواحد من شتى أنحاء العالم المعلومات والآراء افتراضيًا عبر الإنترنت وبعيدًا عن أرض الواقع، وهو ما يمثل بعدًا على درجة عالية من الأهمية بالنسبة لهذه الجماعات خاصة في ظل الملاحقات الأمنية لها. إجمالًا مما سبق يمكن استنتاج أنه كلما زادت درجة اتساع وتعقيد هيكل الجماعة المتطرفة، كلما زادت أهمية وقوة الدور الذي تلعبه تكنولوجيا المعلومات في عملية التنسيق والتخطيط واتخاذ القرار داخلها، وأن تكنولوجيا المعلومات وتبادل الاتصال تتيح للجماعات المتطرفة المزيد من القوة وعالمية الانتشار مع منحها أكبر درجة ممكنة من الأمان للممارسة أنشطتها.

استخدام شبكة الإنترنت لتعبئة وتجنيد الشباب المستهدف:

تستخدم الجماعات المتطرفة والإرهابية شبكة الإنترنت في كسب تعاطف وتأييد الآخرين خاصة من الشباب وفي محاولة تجنيدهم والحصول على مساعداتهم ودعمهم للأنشطة الإرهابية التي تقوم بها وهى تحقق ذلك الهدف عبراً آليات مختلفة مثل:

-توظيف قنوات الاتصال التفاعلي على الإنترنت مثل المنتديات الإليكترونية وحجرات الدردشة والقوائم البريدية في استقطاب الشباب وتجنيدهم من خلال دمجهم في حوار موجه حول موضوعات محددة تطرحها الجماعة لخدمة توجهاتها.

توفير المعلومات التي قد يحتاج إليها الراغبون في الانضمام إلى الجماعة أو دعمها. بسهولة وسرعة، وعبر وسائط متنوعة.

ومن الملاحظ أن مواقع الجماعات المتطرفة والإرهابية ذات المرجعية الإسلامية تسعى في هذا الشأن إلى رسم صورة ذهنية تساعدها في استقطاب الشباب تقوم على ترسيخ فكرة التماسك، والانتماء إلى كيان واحد منظم وقوي، وربما يأتي ذلك في محاولة منها لاستغلال تيارات العزلة والاغتراب والتخبط وفقدان الهوية التي شاعت بين الشباب لصالحها، فهي تعطى للشاب الانطباع عبر رسائلها الإعلامية على الموقع – أنه بانضمامه إليها يجد ذاته الضالة وسط رفقة آمنة قوية متماسكة. هي في الوقت نفسه، تقدم الوازع الديني لتبرهن على سلامة موقفها وقوة حجتها ومنطقها في الأنشطة والأعمال الإرهابية التي تتبناها.

➢ دور مواقع التواصل الاجتماعي في نشر الفكر المتطرف بين الشباب:

ساهمت مواقع التواصل الاجتماعي في نشر مجموعة من السلوكيات السلبية بين الشباب جعلتهم عرضة لما يسمي بالجمود الفكرى وعدم تقبل الاخر كما ساهمت في نشر ثقافة التخوين بين أفراد المجتمع الواحد، وبالتالي أصبحت تربة خصبة و بيئة متنامية لنشر الفكر الإرهابي المتطرف، وذلك بسبب قدرتها السريعة علي الأنتشار، وأيضاً قدرتها علي التأثير و سلب العقول و إثارة العواطف لدى مستخدميها من الشباب و ذلك عن طريق عنصرين اساسين في التأثير هما : (الخطاب الحماسى والعبارات الرنانة – استغلال الاحداث الدولية) التي تحدث ضد المسلمين في مختلف أنحاء العالم "الإسلاموفبيا" و العمل علي تحميل مسؤوليتها للحكومات العربية من خلال توجية خطابات تتسم بالضغط والعدائية والسعي إلي التحريض ضد هذه الحكومات عن طريق تكفيرهم والتشكيك في قدرتهم مستغلين في ذلك البنية التحتية المعلوماتية والتكنولوجيا الأفتراضية التي يتميز بها العصر والتي تتميز بسهولة التواصل بين الأفراد دون وجود الرقابة وصعوبة السيطرة علي المحتوي المقدم عبر مواقع التواصل الاجتماعي، أيضًا ضعف المحتوي المقدم عبر وسائل الإعلام التقليدية والمواقع الرسمية للحكومات، مما مهد الطريق للجماعات الإرهابية المتطرفة إلى جذب عدد كبير من الشباب إليها علي مواقع التواصل الاجتماعي.

➢ اسباب استخدام الجماعات المتطرفة لمواقع التواصل الاجتماعي:

–القدرة علي تقديم محتوي مشوق و جذاب علي مواقع التواصل الاجتماعي.

–إمكانية استخدام عناصر فنية قادرة علي جذب الإنتباة مثل المؤثرات السمعية والبصرية والحركية المستخدمة من خلال الصور والمقاطع المصورة التى يقوموا بنشرها علي مواقع التواصل الاجتماعي.

–العمل علي استخدام اللغة والكلمات التي يستخدمها الشباب في خطاباتهم مع أضافة مجموعة من الكلمات المؤثرة مثل "الجهاد" و"الحكم الإسلامي العادل" دون تعقيدات في لغة الحوار مما يحفز الشباب علي تبني الأفكار والسلوكيات التحريضية والعنيفة دون إدراك عواقب اعتناق مثل هذه الأفكار.

–توافر عنصر السرية و عدم وجود رقابة علي المحتوي المقدم عبر الفضاء الإلكتروني المسمي بمواقع التواصل الاجتماعي.

–القدرة علي التواصل بسهولة مع قاعدة جماهيرية كبيرة.

-انخفاض التكاليف المستخدمة لبث المحتوي علي مواقع التواصل الاجتماعي.

-سهولة الحصول علي المعلومات.

-اقبال الشباب علي استخدام مواقع التواصل الاجتماعي بشكل كثيف.

-إمكانية الحصول علي تمويل من قبل جهات مجهولة بشكل يصعب تتبعة.

-تعتمد الجماعات الإرهابية علي مواقع التواصل الاجتماعي في نشر اعمالها المتطرفة بين صفوف مستخدمية من الشباب الذين يجيدون استخدام هذا النوع من التكنولوجيا ومستغلة الفجوة التي تتولد لدي الشباب الذين نشأوا داخل المجتمعات الغربية علي مجموعة من الأساليب لنشر أفكارها على مواقع التواصل الاجتماعي.

➢ اساليب تجنيد الجماعات الإرهابية للشباب من خلال مواقع التواصل الاجتماعي:

تعمل الجماعات الإرهابية المتطرفة على جذب الشباب، بما تستخدمه من إستراتيجية إعلامية جاذبة، والتي تستطيع من خلالها الحصول على تعاطف الكثيرين مع تلك الجماعات، حيث يتم استهداف فئة الشباب من مختلف الأعمار وبمختلف مستوياتهم العلمية والدراسية من خلال استخدام مواقع التواصل الاجتماعي، واستدراجهم ومن ثم تجنيدهم في تلك الجماعات الإرهابية العابرة للدول والقارات، لذلك سيتم توضيح الكيفية التي تستخدمها الجماعات الإرهابية من خلال مواقع التواصل الاجتماعي لتجنيد الشباب وانضمامهم إليها ونشر الإرهاب والتطرف كما يلي:

1-صناعة الصورة: من خلال نشر المعلومات والأفكار بين أنصار تنظيم الجماعات الإرهابية المتطرفة الحاليين والمحتملين، ومواجهة الدعاية السلبية للعدو، وذلك بنشر أخبار المعارك وخلق صورة جاذبة لشكل الحياة اليومية، بالإضافة إلى نشر الأفكار التي تستخدم في الدعاية، كتعظيم الرغبة في الشهادة والاحتفاء بها باعتبارها طريقًا للجنة، وتعزيز ثقافة الاستشهاد، كما تنطوي في الكثير من الأحيان جهود تهدف مباشرة إلى جعل الجهاد نظرة جذابة للجمهور الأصغر سنًا.

2-عمليات الاستقطاب: حيث يتم استخدام شبكات التواصل الاجتماعي في التجنيد، سواء عن طريق وسطاء، أو عن طريق إرسال الشخص بنفسه رسائل إلى حسابات خاصة بالجماعات الإرهابية عبر حسابات الفيسبوك وتويتر أو يتم التواصل مع الشخص إلكترونيًا عبر قريب أو صديق من داخل تلك الجماعات يدعوه إلى الانضمام إليهم، ويوفر له التعليمات المطلوبة، كما يتم أيضًا استخدام الموسيقى "وايت باور" وألعاب الكمبيوتر

المتفوقة عبر الإنترنت التي يتم توفيرها من خلال المواقع الإلكترونية والمجتمعات الافتراضية لاستهداف الشباب على وجه التحديد في محاولة لإثارة اهتمامهم بالحركة بهدف التوظيف، ويجري استخدام شعبية متزايدة وتطور ألعاب الكمبيوتر من قبل العناصر المتطرفة على الأنترنت لجذب المجندين الجدد المحتملين، والتي تستهدف في المقام الأول الشباب، وهنا لا ينبغي تجاهل التطور المتزايد لهذه الألعاب وإمكاناتها كأداة للدعاية والتجنيد.

3- تكوين خلية التجنيد: تقوم الجماعات الإرهابية بتكوين "خلية التجنيد" والتي مهمتها إغراء المستهدفين، حيث يعتمد عناصر الخلية على شفرة معينة خلال حديثهم وكل كلمة لها مدلول مختلف لاختيار المجندين الشباب الجدد في التنظيمات المسلحة، بعيدًا عن الخطوات التقليدية القديمة التي كانت تعتمد على المساجد، ويتم جذب الهدف بعد معرفة حالته النفسية، ويتم بعدها التركيز على مسائل: التوحيد، الولاء، وأهمية الحكم بالقرآن والسنة، والتأكيد بأن الجهاد هو الحل، ويلي ذلك زرع الأفكار التكفيرية والمتطرفة في عقل الشاب المستهدف، ثم دفعه إلى الاستماع إلى كل ما يجعله حزينًا عبر الاستعانة بالخطب الصوتية الحزينة على اليوتيوب والاستماع للأناشيد الحماسية، ثم يتم له ما يمكن أن نسميه "التنويم المغناطيسي"، وذلك اعتمادًا على فكرة أن الإسلام الموجود في المجتمع هو إسلام بعيد عن الحقيقي، وهذا ما يفعله تنظيم "داعش" عند تجنيد العديد من الأفراد."

4- التغذية الفكرية المركزة: بعد أن يمر الشاب المستهدف بالتغذية الفكرية المركزة، سيجد نفسه وقد تغيرت اتجاهاته مدفوعًا أو مدعوًا للبحث عن "المجتمع الفاضل" الذي صورته له شبكات التواصل الاجتماعي، من خلال نشر الصور والأفلام والوصايا التي تروي بألحان مؤثرة سير الشباب الذين شاركوا في "الجهاد" والكرامات التي حصلت لهم ومقارنتهم بالفاتحين العظام.

5- المرحلة التنفيذية: ويمكن تمييز المرحلة التنفيذية (العملية) لتشكيل الفكر والاتجاه المتطرف، ومن ثم الانضمام الفعلي للجماعات الإرهابية المتطرفة على النحو التالي:

أولًا: ضخ الفكر المتطرف من خلال النبش في الكتب والفتاوى وإظهار التفسيرات الأكثر تشددًا للنصوص، وإنزالها على وقائع العصر ومن ثم إصدار الأحكام، وفي هذه المرحلة يكون الشاب في مرحلة التأمل والاختيار.

ثانيًا: المساعدة في الاختيار وهي مرحلة يتم من خلالها استخدام المؤثرات لدفع الشخص الحائر لتكوين موقف.

ثالثًا: التهنئة على معرفة الحق وتعزيز الأفكار حينما تلوح بوادر الاقتناع بالأفكار.

رابعًا: الانضمام الفعلي للتنظيم تحت شعار الهداية والالتزام وطلب الجنة.

خامسًا: الانخراط في الأدوار العملياتية، وهي الغاية الأساس من كل هذه الجهود.

ومن خلال تتبع نشاطات الجماعات الإرهابية والمتطرفة نلحظ اعتمادهم على "المنهج الإقناعي"، والذي يؤدي بمن ينخرط فيه ويلامس هوى نفسه إلى أحضان هذه الجماعات، مناصرًا مؤيدًا لأطروحاتها، أو عضوًا تنفيذيًا مستسلمًا لتعليمات قادة الجماعة التي اجتذبته، وحتى يمكن فهم عملية انتقال المعلومات والأفكار من المصادر – القادة – المحرضون إلى بقية الأعضاء والأنصار، لابد من تمييز التراتبية العلمية القيادية وفهم طبيعة الأدوار وقوة الالتزام لدى كل فئة في منظومة التطرف، وكيفية انتقال التعليمات إلى فئات الشباب عبر وسائل التواصل الاجتماعي.

الإنترنت تعج بالمواقع التى يمكن من خلالها التواصل بين الإرهابيين بشكل آمن بعيداً عن أعين الحكومات، ولا يمكن أن يتم رصدها على الإطلاق، ويتضح ذلك فى العديد من البرامج والتطبيقات التى يستخدمها الإرهابيون فى التواصل فيما بينهم، أغلب هذه البرامج لا يمكن مراقبتها أو رصدها، وإذا استطاعت الحكومة معرفة برنامج معين ورصده، فمن السهل استخدام برامج أخرى أكثر تطورًا.

لكن هناك تطبيقات أخرى مثل الفيس بوك وتويتر يستخدمها الإرهابيون فى الترويج لأفكارهم.

–يعتبر الفيس بوك من أكثر وسائل التواصل الاجتماعى استخدامًا فى تجنيد المتطرفين، وغالبًا ما تقوم المنظمات الإرهابية بإنشاء مجموعات على فيس بوك تركز فى أطروحاتها على فكرة إنسانية بالأساس، ومع زيادة عدد الأعضاء المنتمين لهذه المجموعة، فإن المواد الإرهابية يتم وضعها تدريجيًا بطريقة لا تستهجن تلك الأفعال أو تدينها، وفى الوقت نفسه لا تنتهك سياسة فيس بوك، ثم يتم بعد ذلك توجيه أعضاء المنظمة مباشرة إلى المواقع أو المنتديات المرتبطة بالتنظيمات الإرهابية، ويُمكن تجنيد الأعضاء من خلال فيس بوك بهذه الطريقة، وفى الحقيقة الفيس بوك لا يستخدم فقط فى الترويج لأفكار الإرهابيين، ولكنه يستخدم على نطاق أوسع لزعزعة استقرار الدول والنيل من هيبتها، ويتضح ذلك فى الفيديوهات التى يتم بثها على الفيس بوك ويوتيوب من حرق وإغراق وقطع الرؤوس، كل ذلك يهدف إلى زرع الخوف فى قلوب الناس ليظهر قوة الإرهابيين، بالرغم من أنهم أضعف من ذلك بكثير، وللأسف أصبح الإنترنت هو وسيلة بث الفيديوهات، ومن الممكن أن تجد ملايين المشاهدات لهذه الفيديوهات .

➢ كيفية استغلال الالعاب الالكترونية فى الارهاب والتجنيد:

استطاعت ألعاب الفيديو الإلكترونية تحقيق انتشار كبير بلعبها على وتر غمر اللاعبين في واقع بديل وتجريبي لبناء هوياتهم، إلا أن الإرهابيين والمتطرفين استغلوا هذه النقطة لتجنيد "وقود" لحروبهم، والاستفادة من تلك المنصات للتخطيط لعملياتهم البشعة، والتواصل فيما بينهم.

عندما ظهرت ألعاب الفيديو لأول مرة، كان الهدف الأساسي من وراء هذه الصناعة قضاء وقت ترفيهي ممتع، والتطرق لقصص وروايات لا يمكن لأفلام السينما أن توفرها بنفس الواقعية ودرجة التفاعل. وبمرور الوقت تطور الأمر وأصبحت صناعة ألعاب الفيديو واحدة من أضخم الصناعات في العالم، ولكن كما هو الحال مع أي اختراع أو تقنية، فهناك جانب سيء يمكن للأشرار أن يستفيدوا منه في تدمير حياة الأبرياء، إذ دعت الشرطة الاتحادية الأسترالية الأهالي مؤخرًا، لمتابعة ما يفعله أولادهم على الإنترنت، محذرة من أن لديها أدلة تشير إلى استهداف جماعات إرهابية متطرفة، لمنصات الألعاب، لتجنيد المراهقين. وقالت الشرطة في بيان، إن تلك الجماعات المتطرفة تقوم بتعريض شبان صغار السن لمحتوى خطير، يتضمن إعادة نشر أحداث إرهابية حقيقية عبر منصات الألعاب الإلكترونية. وأشارت الشرطة إلى أن المحتوى المتطرف على منصات الألعاب الإلكترونية، بات يمثل "مصدر قلق خطير" لسلطات إنفاذ القانون. وأوضحت أن ألعابًا شائعة تمكن اللاعبون فيها من إنشاء سيناريوهات قد تكون دموية، وتسجيلها للآخرين، بحيث تتم مشاركتها على الإنترنت ومواقع التواصل الاجتماعي. ونبهت من استغلال المتطرفين للاعبين الشباب من أجل تشجيع العنف والأفكار العنصرية، إن ما يحدث في أستراليا لا يعد توجهًا جديدًا بالنسبة للمنظمات الإرهابية والمتطرفة، إذ أشارت تقارير عديدة لاستخدام الإرهابيين والجماعات المسلحة ألعاب الفيديو التعددية عبر الإنترنت من أجل التخطيط لهجمات مسلحة. فباستخدام هذه الألعاب يستطيع الإرهابيون استعمال خط "دردشة" آمن، والتحدث مع شركائهم من جميع أنحاء العالم حول خطتهم المقبلة، دون وجود أي خوف من كشف هويتهم الحقيقية.

وغالبًا ما يركز الإرهابيون على ألعاب التصويب من منظور الشخص الأول لما توفره من واقعية في هذا الأمر. كذلك فإن منصات الألعاب عند مقارنتها بوسائل التواصل الأخرى، نجد أنها توفر بيئة آمنة للتواصل مقارنة حتى بالمكالمات الهاتفية والنصوص والرسائل المشفرة. وما يسهل على الإرهابيين مهامهم الإجرامية، صعوبة تحديد عنوان بروتوكول الإنترنت IP في منصات الألعاب مقارنة بالهواتف المحمولة مثلًا. ومن خلال الاستعانة بألعاب الفيديو، لن يضطر الإرهابيون أثناء تخطيطهم لعمل خطير التحدث أو تبادل الرسائل المكتوبة مما

يصعب من مهمة الجهات الأمنية، إذ يكفي أن يمرروا فيما بينهم رسائل خفية عبر الألعاب التي يمارسونها، ككتابة تفاصيل العملية في مشاهد عدد من الألعاب بطريقة ماكرة، كإطلاق الرصاص على جدار ما مثلًا.

واليوم تأتي جميع منصات الألعاب تقريبًا مجهزة بقدرات تتيح تسجيل كل شيء، الأمر الذي قد يسهل من مهمة أجهزة الاستخبارات في تعقب الإرهابيين والمشتبه بهم، بناء على تاريخ المحادثات التي قاموا بإجرائها عبر منصات الألعاب، في حال إقرار قوانين تمكن هيئات إنفاذ القانون من الوصول لتلك المعلومات. وعلى غرار مصنعي الهواتف ذات الاستخدام الواحد الذين أُتهموا بتسهيل مهمة تواصل المجرمين، فإن ذات الأمر سيطال مصنعي ألعاب الفيديو، الذين قد يتنازلون للأجهزة الأمنية عبر تقديم بيانات تبسط مهمة مراقبة حسابات مشتبه بهم في عالم تفنن فيه الإرهابيون بابتكار طرق يتهربون بها من قبضة الأمن.

بما أن الألعاب أحد العناصر الأساسية للثقافة الشعبية، وبما أن المنظمات المتطرفة تسعى باستمرارٍ إلى استخدام المراجع والأدوات المستمدة من ثقافة العامة، فلا غرابة في أن يتم استخدام ألعاب الفيديو من قِبل المنظمات المتطرفة لأغراض مختلفة، بما في ذلك تلقين الأطفال، ومناشدة جمهور واسع، وتسهيل التطرف وبناء واقعهم المثالي بشكلٍ تفاعلي. وقد طورت مجموعة من المنظمات المتطرفة ألعابها الخاصة أو عدلت الألعاب القائمة.

ويعد داعش التنظيم الأكثر شهرة في استخدام لغة الألعاب، ومنها النمط البصري لألعاب "التصويب من منظور الشخص الأول". استخدم داعش صور ألعاب الفيديو، والألعاب الفعلية لخدمة أهدافه. فمن خلال إطلاق تطبيق تعليمي يُسمى "حروف"؛ يهدف إلى تعليم الأطفال الأبجدية العربية، من خلال تشجيعهم على مطابقة الحروف مع المعدات العسكرية؛ مثل الدبابات والقنابل، سعى التنظيم إلى تمهيد الطريق إلى التطرف في أبكر سن ممكنة لدى المستخدمين الصغار. كما استخدم داعش باستمرار الصور المرئية لألعاب الفيديو الشائعة. على سبيل المثال، استخدم على نطاق واسع لقطات تم تصويرها بكاميرات عالية الدقة مثبتة على خوذات ومشاهد مأخوذة من ألعاب؛ مثل "نداء الواجب" في مقاطع الفيديو الدعائية الخاصة به.

ومن المفترض أنه طور لعبته الخاصة؛ "صليل الصوارم"، رغم أنه لا يزال من غير الواضح، ما إذا كان قد أطلق اللعبة حتى الآن. رغم أن استخدام ألعاب الفيديو يرتبط بالخطاب حول التطرف عبر الإنترنت، ويشكل جزءًا منه، لكنه لم يحظ حتى الآن باهتمامٍ كبير؛ مقارنَة بالعوامل الأخرى التي تسهم في تسهيل عمليات التطرف. لذا يمكن القول إن البحوث المتعلقة بالألعاب، في هذا السياق، لا تزال في مراحلها الأولى.

➢ ماهية لعبة صليل الصوارم:

فى 2014 أطلق تنظيم "داعش" في العراق والشام، لعبة إلكترونية جديدة تحت مسمى "صليل الصوارم"، تحفل بمشاهد لمهمات ضد القوات الدولية التي شكلتها الولايات المتحدة للقضاء على معاقلها. وأعلن المنبر الإعلامي الجهادي الذراع الإعلامية لداعش، أن هناك إصدارات لألعاب إلكترونية أخرى؛ لرفع معنويات المجاهدين، وتدريب الأطفال والشباب المراهقين على مقاتلة الغرب، وإلقاء الرعب في نفوس المعارضين للدولة، موضحًا أن المحتوى يضم كل التكتيكات العسكرية للتنظيم ضد أعدائه، حيث تبدأ اللعبة بتحذير الولايات المتحدة من ضرب معاقلها والحرب عليها. وأكد المنبر الإعلامي أن ما يظهر فى الألعاب الإلكترونية من مهارات وسلوك للشخصيات الكرتونية مثل الجهاد والتضحية، موجود بالفعل على أرض الواقع وساحات الجهاد.

ويبدأ "برومو" اللعبة الذي نشر، بتوجيه رسالة تحذيرية، نصها" ألعابكم التي تصدرونها، نحن نمارس نفس هذه الأفعال المتواجدة في ساحات القتال"، ليظهر بعده "سي دي" اللعبة التي احتوت على صورة مجاهد كرتوني مُقنع، ومن خلفه دمار وآثار تفجير، وعليها اسم الإصدار "صليل الصوارم"، وحوى"البرومو" بدلًا من الموسيقى نشيدًا جهاديًا باسم اللعبة يدعو للقتال. وقسم "لبرومو" اللعبة حسب التكتيكات المعروفة عن "داعش"، حيث تمارس الشخصيات الإلكترونية الشبيهة بمقاتلي التنظيم أعمالها بكمائن لتفجير المركبات العسكرية، وأخرى متخصصة في القنص، وثالثة بقتال الصاعقة وهجوم على المنشآت العسكرية بالسلاح الأبيض والمسدسات الكاتمة للصوت.

وتمر مراحل اللعبة بمهاجمة الجيش العراقي ثم القوات الأمريكية، ومع كل نجاح مهمة باللعبة تطلق الشخصيات الكرتونية صيحات وتكبيرات مع بكاء وعناق فرحة بالنصر، كما تنال الشخصيات الكرتونية من ضحاياها بإطلاق الرصاص والذبح، في محاكاة لما يفعله مقاتلو التنظيم في الواقع. وليس من شك أن المستهدف من تلك اللعبة هم الشباب المراهقين الصغير في السن الذين تستهويهم مثل تلك الألعاب كما حدث مع لعبة "نداء الواجب Call of Duty والتي حققت أعلى المبيعات عالميًا؛ خاصة أنها تنمي لديهم الرغبة في اختبار تلك المشاعر على أرض الواقع وممارسة تجربة حمل السلاح والقتل في الحقيقة وليس في العالم الافتراضي، ومن ثم يمكن القول أن إنتاج لعبة مثل "صليل الصوارم" من شأنه أن يساهم في تجنيد مزيد من الشباب الصغير في صفوف التنظيم.

لا يعد استخدام الألعاب الإلكترونية في الدعاية النفسية وترويج الأفكار والاستقطاب أمرًا جديدًا، فعلى سبيل المثال قامت أحد الشركات الأمريكية بإنتاج لعبة تسمي "الخلية المنشقة" (Splinter Cell) وتدور حول هجمات الحادي عشر من سبتمبر، كما تم إنتاج لعبة تسمي الضربة المضادة (Counter Strike) وتسمح للاعب بممارسة دور مكافح الإرهاب ودور الإرهابي أيضًا وقد تم إعداد هذه اللعبة بهذه الطريقة بناءًا على دراسات نفسية متعمقة. بينما قام تنظيم القاعدة في عام 2006 بإنتاج لعبة تسمي "البحث عن بوش" (Quest for Bush) ويقوم فيها اللاعب بقتل الجنود الأمريكيين والقبض على "جورج بوش" وقتله، كما قام "حزب الله" بنشر بعض معتقداته عن طريق ألعاب الفيديو مثل" لعبة قريش" (Quraish)، و"تحت الحصار"(Under Siege).

➢ تأثير الالعاب الالكترونية على تنامى السلوكيات الارهابية لدى الشباب والاطفال:

إن الاهتمام بتأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب يكمن في أن هذه الممارسة الترفيهية أصبحت في الوقت الحاضر تستهلك من وقت الشباب أكثر من أي ممارسة أخرى، وبالنظر إلى علاقة هذه الممارسة بالعنف والإرهاب، نجد أن الكثير من الألعاب الإلكترونية تحتوى على نماذج مختلفة من الشخصيات والسلوكيات العنيفة المكررة التي يتقمصها الأطفال الشباب دون إبداء أي شكل من أشكال النقد والإدانة التي قد تحافظ على بقاء الرأي الاجتماعي الغالب الذي يرى في العنف سلوكًا اجتماعيًا مستهجنًا من الواجب صده ومقاومته.

تترك الألعاب الإلكترونية آثار سلبية لما تعرضة من العنف وبما تحويه من برامج تؤثر على بناء الشخصية للطفل. كما أن لطابع التسلية الذي تتميز به هذه الألعاب دور كبير فى جذبهم إليها بقوة مما يؤدي إلى إهمال كبير لشخصيتهم وحاجاتهم النفسية والأهداف النبيلة التي ينبغي أن يتوجهوا إليها، فضلًا أن هذه الألعاب الإلكترونية لا تقيم وزنًا للعقيدة ولا للقيم الموجودة في عالمنا العربي وما يتميز به من عادات وتقاليد وقيم حضارية ينبغي أن نعلم الأطفال عليها والتمسك بها. يتزامن ذلك مع الغياب الملحوظ للأدوار الاستشارية والتوجيهية لأولياء الأمور فيما يتعلق بممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور طبقات اجتماعية جديدة أساسها فارق الاستخدام المعلوماتي الترفيهي والوعي بالمخاطر المحتملة للزحف الكبير لوسائل الترفيه والتسلية الإلكترونية، خاصة إذا ما أخذنا في الاعتبار المستوى المرتفع للأمية الأبجدية والمعلوماتية لفئات كثيرة من المجتمع، وهو ما يقلل من الإحساس بمخاطر الواقع الافتراضي لدى أولياء الأمور بصورة عامة، مما يؤدي إلى نوع من التسيب والتسامح غير المبرر تجاه الألعاب الإلكترونية، فدور الأسرة يبدو ضئيلًا وهزيلًا في الرقابة والإشراف، وهذا يعكس قدرًا كبيرًا من عدم الوعي لدى الآباء والأمهات بالآثار التربوية الوخيمة التي يمكن أن

تنجم عن هذا الاستخدام الحر للألعاب الإلكترونية. إن معظم الألعاب الإلكترونية تأخذ أشكالًا وأنواعًا مختلفة من البنادق والمسدسات والخناجر والسيوف والسرقة والتدمير والاستيلاء على أموال وممتلكات الآخرين وبث الرعب والخوف في نفوس الآخرين، وهذه الأفعال تدمر فطرة الأطفال والناشئة السوية والبعيدة كل البعد عن بيئته وتحوله إلى بيئة تشجع على العنف والقتل والتدمير وكراهية الآخرين، وتزيد من التعصب الطائفي والمذهبي، وتنشئة الأطفال على عدم احترام قواعد وأنظمة الأمن وضعف المسؤولية الاجتماعية وكلها قيم مناهضة للمواطنة، إن ما تجلبه الألعاب الإلكترونية التي تروج لها منظمات مشبوهة هو تدمير حقيقي للفطرة والبراءة التي يتحلى بها الطفل السوي وتقديم شحنة مفزعة من العنف التي يتلقاها الطفل.

إننا إزاء أزمة حقيقية للتواصل، تتحول بمقتضاها اللعبة الإلكترونية إلى أداة لتعميق الاغتراب ووسيلة للانزواء والانطواء من خلال إبعاد الأطفال عن ذواتهم وواقعهم، وذلك لأن أغلب الحوارات التي تدور عند ممارستهم لألعاب القتل والمغامرة، تتجه إلى التعبير عن الانتماء إلى جماعات اجتماعية جديدة حقيقية في الواقع، تستلهم مثلها وقيمها ومرجعاتهم الثقافية من ثقافة العنف والحرب والتدمير، التي لا تقوم على مبادئ الشرف والحرية والعدالة والتسامح بقدر ما تنادي بالقوة والانتهازية والسيطرة ، وتنشئة الأطفال والناشئة على عدم التقيد بالنظام والعمل به، وإكسابهم الاتجاهات السلبية نحو المحافظة على الممتلكات العامة والخاصة وهذه القيم تكرس الإرهاب.

لم يعد ضرر بعض الألعاب الإلكترونية ينحصر في العنف الموجود داخل عالمها بل يصل إلى تضليل الشباب للالتحاق بالمنظمات الإرهابية حيث تتواصل أعضاء المنظمات صوتيًا بعضهم البعض مع اللاعبين في عالم الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت للتلاعب بأفكارهم ومحاولة تضليلهم، كما استخدمت بعض الألعاب الإلكترونية للتواصل بين الأعضاء حيث ينضم الأعضاء إلى معركة إلكترونية افتراضية في إحدى الألعاب ويقومون بالتخطيط والتواصل في ذلك العالم بعيدا عن أعين المراقبة المباشرة، حيث أن الأجهزة الخادمة لتلك الألعاب موزعة في جميع أنحاء العالم، وتحاول التنظيمات الاتصال باللاعبين بطرق مختلفة قبل الدردشة صوتيًا أو نصيًا ومحاولة تضليلهم، وليس من البعيد أن يتأثر الأطفال والمراهقين بذلك ويتمنوا تجربة ما يحدث في عالم الألعاب الإلكترونية العنيفة خارج منازلهم، الأمر الذي يترجم على شكل وقوعهم ضحايا لهذه المحاولات. وتؤكد العديد من الدراسات أن الألعاب الإلكترونية والشبكات الخاصة بها أصبحت هدفًا أساسيًا للجماعات الإرهابية ومنفذًا لتفريغ رغبات القتل والاغتيال، كونها لا تتمتع بمراقبة وبحماية أمنية كافية. كما توصلت بعض

الدراسات بأن المخاطر الناجمة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية تتلخص في تربية الطفل على العنف والعدوان والإرهاب.

إن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات والعدوانية عند الأطفال والمراهقين وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف في التليفزيون أو السينمائي لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية والتي تغرس في نفوس الأطفال أن القتل شيء مقبول وممتع. واظهر تحليل بعض الدراسات أن مشاهد العنف في ألعاب الكمبيوتر العنيفة أسهمت في زيادة العنف بين الأطفال، فالأطفال الصغار الذين شاهدوا لقطات عنيفة في التلفزيون او السينما او مارسوا العاب الفيديو عنيفة اظهروا العاب وسلوك يتسم بالعدوانية.

لقد تناولت مواقع التواصل الاجتماعي ظاهرة غزو الأسواق في بعض الدول العربية وخاصة في المملكة العربية السعودية مجموعة من أحدث إصدارات الألعاب الإلكترونية التي تستهدف عقول الأبناء واعتبر متخصصون أنها تمثل خطر لا يمكن تداركه وأوضحوا أن أشرطة هذه الألعاب تعود إلى شركات عالمية كبرى تحتوي على ثلاث جوانب : إيحاءات جنسية – إساءات دينية – انحراف فكري، وإنها تستهدف الفئات العمرية من (7 – 35) عام، وتتنوع مابين الألعاب الرياضية والمغامرات وألعاب الحروب، وكشف المتخصصين أن جهات مجهولة استهدفت فئتي الأطفال والشباب لتحقيق ثلاثة أهداف وهي نشر الشذوذ الجنسي والعنف والإرهاب. إن مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة تكمن في التعزيز المتواصل لسلوك القتل والتدمير وغير ذلك من الممارسات العدوانية، بحيث يكون الفوز في اللعبة مشروطًا بممارسة قدر أكبر من التدمير وسفك الدماء. ويتم ذلك عن طريق تعليم اللاعب سبل الولاء الكامل والاندماج الكلي في زمن ومكان اللعبة الافتراضي، مما يدفعه بعد ذلك إلى ممارسة الحلول العنيفة المتاحة عند تعامله مع الأشخاص واجتيازه للعقبات والعراقيل التي تقف حائلاً أمام حصوله على العدد المطلوب من النقاط للوصول إلى المراتب النهائية في اللعب. حيث تسند المكافآت والحوافز مقابل عمليات القتل والتدمير التي تمتد طيلة زمن اللعبة، فيجد الطفل نفسه إذن وسط دائرة مغلقة من أفعال العنف والسلوك العدواني، وردود الأفعال التي تبارك هذا السلوك، وتكون معطاءه لكل من ينجح في القيام به، أي أن الشخص الذي يجيد استعمال العنف والعدوان أكثر من غيره هو الذي يفوز في اللعبة، ويعتبر بذلك من الناجحين.

إن إجراءات المكافاة على استخدام العنف في تصميم الألعاب الإلكترونية وخياراتها التقنية المتنوعة تفتح أمام اللاعبين – ولاسيما صغار السن ومن يفضلون ألعاب المغامرة والعنف أكثر من غيرها – مجالات جديدة لتعلم ممارسة الحلول العنيفة والسلوك العدواني في النزعات والمنافسات التي يمكن أن تعترض حياة الشباب وهي ممارسة تضع الأفكار العدوانية في المقدمة لأن الشاب على غرار الطفل يلعب ويتعلم في نفس الوقت، ويتجلى هذا الأمر بوضوح أكثر عندما يمارس هؤلاء حيلًا، وينفذون خططًا لها علاقة بالعدوان قد تستغل المجموعات الإرهابية هذه الألعاب وتسعى سعيًا حثيثًا لتجنيد أعضاء جدد وخاصة من الأطفال والشباب. ويمكن أن تلعب الألعاب الإلكترونية التي تمجد الشهادة دورًا مؤثرًا في جذب اهتمام انتحاريين في المستقبل وكذلك قد تستخدم المجموعات الإرهابية الألعاب الإلكترونية لأغراض تعليمية لبث الإرهاب الإكتروني من خلال دعوة الأطفال والمراهقين إلى سرقة المنازل والأموال والمركبات وكذلك السطو على البنوك والتفجير والقتل، فالعنف بمقتضى هذه الألعاب يتحول شيئًا فشيئًا إلى فعل وسلوك عدواني مألوف، يلجأ له بديلًا عن أي نهج آخر، عندما يحين وقت النزاع وينفتح باب الصراع في واقع الحياة الاجتماعية. وهذا يدعم القيم المناهضة للمواطنة مثل ضياع حقوق الإنسان وتهميش هويتهم الذاتية والوطنية، وعدم احترام الرأي الآخر وقلة التعايش مع الآخرين، وتدمير الممتلكات والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم مع الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تكرس الإرهاب .

➢ آليات مواجهة ظاهرة تجنيد الشباب في الجماعات الإرهابية:

إن غياب الوعي التكنولوجي وغياب الهدف من استخدام الأنترنت ومواقع التواصل الاجتماعي، هو السمة لشبابنا اليوم، يعد محركًا أساسيًا لعدم اكتراث هؤلاء الشباب بالتعامل بحذر، ونشر بيانات ومعلومات شخصية عنهم دون إدراك خطورة ذلك الأمر، وهذا بدوره قد يؤدي إلى شعورهم الدائم بأنهم بعيدون عن خطر الإرهاب، لأنهم يشعرون أن بياناتهم غير ذات قيمة لأحد، لذلك فإن أي تغيير في واقع استخدام الشباب لمواقع التواصل الاجتماعي قد يتطلب عمل الكثير من الإجراءات والآليات لمواجهة تجنيدهم في الجماعات الإرهابية، منها:

1- نشر الوعي التكنولوجي بكيفية التعامل مع مواقع التواصل الاجتماعي والكمبيوتر، وتدريب الشباب على الاستخدام الآمن لها، وتعريفهم بكيفية الحفاظ على سرية البيانات وتأمين المواقع الخاصة بهم والبريد الإلكتروني وجهاز الكمبيوتر الذي يستخدمونه في الاتصال بشبكة الأنترنت ضد محاولات اختراقها.

2- توعية الشباب بكيفية الاستفادة من الأنترنت في مجال دراستهم ومجال اهتماماتهم، وتحديد الهدف من استخدامها.

3- تعريف الشباب بخطر الإرهاب الإلكتروني، وكيف يمكن أن يقعوا فريسة له دون علمهم .

4- إعداد كوادر أمنية مؤهلة تأهيلًا إعلاميًا يمكنها من صياغة رسائل إعلامية واضحة ومؤثرة ذات مصداقية، يمكن من خلالها مواجهة الأكاذيب التي تبثها مواقع الجماعات الإرهابية.

5- إطلاق مواقع دينية على مواقع وشبكات التواصل الاجتماعي تخاطب الآخر، وفق مفاهيم تقوم على مضامين إنسانية راقية وتعكس مفهوم الدين الإسلامي كوسيلة لإغلاق الباب أمام تلك الجماعات التي تتخذ من الدين ستارًا للاختباء وراءه وهي أبعد ما تكون عن الدين .

6- تفعيل دور العلماء والمفكرين للاضطلاع بمهمة محاربة الأفكار الهدامة التي تقود إلى الأفعال الإرهابية.

7- تنمية الشعور بالواجب وحب الوطن عند الناشئة، وفتح مجالات العمل والتفكير الخلاق وعدم رفض الآخر.

8 – تطوير سبل الإقناع والمجادلة الهادفة لنزع الغطاء الديني على الإرهاب.

9-تطوير أولويات برامج التنمية لصالح الشباب، وذلك بصياغة إستراتيجية جديدة للتعامل مع التوظيف والتشغيل.

10-تبني برامج إعلامية شاملة تهدف إلى تنمية الوعي الوطني العام، والتصدي لما يطرح من مغالطات وأفكار مغرضة للتأثير السلبي على الشباب.

11-كما أن أجهزة الأمن يجب أن تساهم في دعم الإعلام وعلى جميع المستويات، عبر تدفق المعلومات الأمنية المهمة التي تساعد في كشف الكثير من الخفايا والوسائل المستخدمة لدى الجماعات الإرهابية لكسب الشباب وتجنيدهم .

12-ضرورة التعاون الإعلامي العربي لاستثمار وسائل الإعلام المختلفة وخاصة شبكات التواصل الاجتماعي، لما فيها من حضور وتأثير كبير في هذا العصر وتوظيفها لتحقيق الأمن الفكري والمحافظة عليه، وتعزيز تبادل المعلومات المتعلقة بالشأن الإعلامي.

13-يجب أن تركز الجهود الوطنية والإقليمية والدولية على تحليل الجهات الفاعلة عبر مواقع التواصل الاجتماعي واكتشاف ملامحها وأنشطتها، كما يجب زيادة اكتشاف طرق استخدام الجماعات الإرهابية لمواقع شبكات التواصل الاجتماعي.

14-التفكير في الكيفية التي تمكن من إمكانية الوصول إلى المحتوى المتطرف على مواقع شبكات التواصل الاجتماعي مثل تويتر، اليوتيوبظن الفيسبوك، والإنستجرام وحجبه نهائيًا، لأنه لو ترك لزاد مستوى المشاهدة له، وهذا ما قد يجعل الشباب المتابعون لتلك المواقع ينخرطون في نهاية المطاف في النشاط الترويجي للانضمام إلى الشبكات الإرهابية المتطرفة.

15-تمثل الشبكات الاجتماعية مجموعة جديدة من الاستخدامات عبر الإنترنت التي تشكل سلسلة من تحديات للمجتمع الأمني، وفي حين توفر هذه الشبكات فرصًا جديدة للتفاعل والتنشئة الاجتماعية بين المستخدمين وكمية هائلة من المعلومات وتوليدها وتبادلها وإعادة توزيعها من قبل المستخدمين يتطلب اعتماد أدوات جديدة وتقنيات البحث والتحليل وتأمين البيانات على الانترنت

➢ الجهود الدولية والعربية المبذولة لمكافحة الارهاب الالكترونى:

جهود منظمة الأمم المتحدة:

إن منظمة الأمم المتحدة تبذل جهودا فاعلة ليست بقليلة في مجال مكافحة الإرهاب الإلكتروني، وذلك من اجل منع أي محاولة اعتداء من قبل الإرهاب الإلكتروني على أمن الدولة وأفرادها، وتظهر جهودها من خلال المؤتمرات التي تعقد برعايتها والخاصة بمنع الجريمة ومعاملة السجناء، وكذلك مؤتمرات الجمعية الدولية لقانون العقوبات التي تعقد كل خمس سنوات، إذ تسعى منظمة الأمم المتحدة من خلال هيئاتها والوكالات التابعة لها لوضع الإطار التشريعي لهذه الظاهرة الإجرامية المستحدثة، وكان المؤتمر السابع المنعقد بميلانو (عام 1980) كانطلاقة في هذا الشأن، والذي أكد على الاستفادة من التطورات العلمية والتكنولوجية في مواجهة هذه الظاهرة الإجرامية المتعلقة بالحاسوب الآلي، وفي المؤتمر التاسع برعاية منظمة الأمم المتحدة في القاهرة (سنة 1995) تم التأكيد على وجوب حماية مخاطر التكنولوجيا، ووجوب التنسيق والتعاون بين الدول، وفي المؤتمر العاشر لمنع الجريمة في بودابست جرى اعتبار جرائم الحاسوب الآلي نمطًا جديدًا من الجرائم المستحدثة مع وجوب العمل للحد من أعمال القرصنة الإلكترونية، وأقرت الجمعية العامة للأمم المتحدة في الدورة (285/56) في (

31 يناير عام 2002) قرارًا يدعو إلى استخدام تكنولوجيا الاتصال والمعلومات من أجل التنمية، وجاء هذا بعد سلسلة من القرارات الدولية لتنبيه الرأي العام العالمي وتنمية الوعي بحجم المخاطر هذه الجرائم.

أصدرت الجمعية العامة للأمم المتحدة القرار رقم (95/45) الصادر في (14/12/1990) والذي يتعلق بالمعطيات الحساسة والتي تعني كل معلومة تؤدي إلى التفرقة العنصرية أو التميز بشكل عام بين البشر مثل معلومات عن العرق، اللون، الآراء السياسية، الآراء الفلسفية... الخ)، وفي 12 أبريل 2000 وقعت منظمة الأمم المتحدة على اتفاقية خاصة بمكافحة إساءة استعمال التكنولوجيا الإجرامية، بسبب تزايد الجرائم المرتكبة عبر الإنترنت والمشاكل التي تثيرها، ولقد أكدت الاتفاقية على الحاجة إلى التعزيز والتنسيق والتعاون بين الدول في مكافحة إساءة استعمال تكنولوجيا المعلومات لأغراض إجرامية.

وفي عام 2010 حذر مجلس الأمن في القرار رقم (1963) من "ازدياد استخدام الإرهابيين التكنولوجيا الجديدة للمعلومات والاتصالات وخاصة الإنترنت لأغراض التجنيد عبر الإنترنت وكذلك التحريض على دعم الأعمال الإرهابية"، وجاء في فبراير 2015 القرار رقم (2255) أكثر شمولًا لطرق استخدام الإرهابيين للأنترنت في أنشطتهم الإرهابية، إذ تضمن "الإعراب عن قلقه من تزايد لجوء الإرهابيين إلى استعمال تكنولوجيا المعلومات ولاسيما شبكة الإنترنت من أجل تسيير الأعمال الإرهابية والتحريض على الإرهاب أو تجنيد مرتكبيها أو تمويلها".

وفي مؤتمر منظمة الأمم المتحدة الثاني عشر لمنع الجريمة والعدالة الجنائية عام (2010)، عقد هذا المؤتمر في سلفادور البرازيل من (19-12 أبريل 2010) تحت عنوان استراتيجيات شاملة في تحديات عالمية والذي نظم منع الجريمة والعدالة الجنائية وتطورها في عالم متغير، وتضمن جدول الأعمال ثمانية بنود وكان من ضمنها جرائم الإنترنت، والتعاون الدولي في مكافحة هذه الجريمة.

ولم ينص ميثاق منظمة الأمم المتحدة صراحة على تجريم استخدام المعلومات كأداة إرهابية ضمن ما يعرف بالإرهاب الإلكتروني، إلا أن روح الميثاق يتفق مع تجريم استخدامه بوصفه انتهاك لما ورد في الميثاق بخصوص "التهديد أو استخدام القوة ضد السلامة الإقليمية أو الاستقلال السياسي لأي دولة"، ومع الأخذ في الاعتبار أن الميثاق جاء لمكافحة النزاعات المسلحة، على اعتبار أن الإرهاب الإلكتروني واستخدام حرب المعلومات يقعان ضمن العدوان، حيث إن هذا النوع من الإرهاب لا يتفق مع السيادة الدولية، لأنه يهدد العلاقات الدولية باستعمال

القوة أو استخدامها ضد سلامة الأراضي أو الاستقلال السياسي لأية دولة أو على أي وجه آخر لا يتفق ومقاصد منظمة الأمم المتحدة .

ونستنتج إن الأمم المتحدة في إطار مكافحة الإرهاب الالكتروني والجرائم المتصلة بالكمبيوتر والفضاء الرقمي أخذت بثلاثة محاور وهي:

-التنبيه من مخاطر الإرهاب الجديد ونشر وتطوير الوعي الدولي عبر سلسلة من الجهود.

-ضمان حرية التعبير والتنقل الحر للمعلومات والأفكار والمعرفة في شبكة المعلومات مع وجوب مراقبة الانترنت من اجل الحفاظ على الأمن والسلم الدوليين.

-وضع استراتيجيات علمية شاملة لمواجهة ومكافحة مخاطر الإرهاب الالكتروني على ارض الواقع.

-اتفاقية الاتحاد الأفريقي لعام 2014:

أبرمت هذه الاتفاقية بموافقة رؤساء الاتحاد الأفريقي (AU) عليها وتدخل حيز التنفيذ بمصادقة 15 دولة عليها، ولقد جاءت لتعالج المشاكل الواقعة عبر الإنترنت على هذه القارة كالتجارة الإلكترونية، وحماية البيانات، والجرائم الإرهابية الإلكترونية، والأمن السيبراني إذ تتيح هذه الاتفاقية للدول الأعضاء سن قوانين وطنية بموجب هذه الاتفاقية لمكافحة الجرائم الإرهابية الإلكترونية.

ولقد جاء في المادة (18) من هذه الاتفاقية حماية أصحاب البيانات، ولهم الحق في إخبارهم، قبل أن يتم مشاركة البيانات الخاصة بهم مع أطراف ثالثة، كما نصت المادة (3/25) على الأمن السيبراني وحقوق الإنسان، حيث جاءت أقسام الأمن السيبراني في الاتفاقية لتحمي حقوق الإنسان، ويجب على الحكومات أن تكفل الميثاق الأفريقي لحقوق الإنسان، والشعوب وغيرها من الحقوق الأساسية الأخرى مثل حرية التعبير والحق في الخصوصية والحق في محاكمة عادلة في القوانين الجديدة ، وجاءت المادة (1/26) ثقافة المجتمع للأمن السيبراني ، وكذلك جاء نص المادة (2/28) لتدعيم سيادة القانون من قواعد الأمن السيبراني، وكذلك إصرار الاتفاقية على أن توقع الحكومات اتفاقية المساعدة القانونية المتبادلة، وذلك لوضع المعايير الدولية لتبادل البيانات بطريقة فعالة، وكذلك حظرت الاتفاقية استخدام الحاسوب الآلي للإساءة لشخص ما لأسباب العرق أو الدين أو الأصل القومي العرقي أو الديني أو الرأي السياسي، وكذلك يجب على (15) دولة من دول الأعضاء

ال (54) أن تشير إلى الاتفاقية في أحكامها، ثم يجب أن تمرر القوانين المنفذة للاتفاقية في كل دولة من الدول الأعضاء وتنشر على الإنترنت.

-الاتفاقيات العربية لمكافحة الإرهاب الإلكتروني:

الاتفاقية العربية لمكافحة جرائم تكنولوجيا المعلومات لعام 2010:

توصلت الجهود العربية في مكافحة الجرائم الإرهابية الإلكترونية إلى توقيع اتفاقية عربية لمكافحة جرائم تقنية المعلومات في نهاية عام (2010)، والتي تهدف إلى تعزيز التعاون بين الدول العربية في مجال مكافحة الجرائم الإرهابية الإلكترونية، وتتكون هذه الاتفاقية من (43) مادة ، منها (21) مادة في باب التجريم، وثمانية مواد إجرائية تتعلق بحقوق السلطات وجمع المعلومات وتتبع المستخدمين، وضبط المواد المخزنة على الحواسيب الشخصية والأجهزة التقنية ويتكون الفصل الرابع من (14) مادة تنظم التعاون بين الدول الأعضاء في تبادل معلومات المستخدمين، حيث يكون نطاق سريان هذه الاتفاقية إقليميًا. وتضمنت الاتفاقية المذكورة الأحكام الموضوعية والمتمثلة في تجريم الأفعال المكونة لجرائم تقنية المعلومات وهي الاختراق والاعتراض، والاعتداء على سلامة البيانات والملكية الفكرية، وإساءة استخدام وسائل تقنية المعلومات والتزوير والاحتيال، والإباحية، وجرائم تقنية المعلومات المتعلقة بالإرهاب الإلكتروني، وغسل الأموال والمخدرات والإتجار بالجنس البشري، والأسلحة، والاستخدام غير المشروع لأدوات الائتمان والوثائق الإلكترونية ، فضلًا عن تشديد العقوبات على الجرائم التقنية التي ترتكب بواسطة تقنية المعلومات. فقد تضمنت المادة (11) من هذه الاتفاقية التسبب بإلحاق الضرر بالمستفيدين والمستخدمين عن قصد وبدون وجه حق بنية الاحتيال لتحقيق المصالح والمنافع، فضلًا عن ذلك تجريم أفعال إنتاج أو عرض أو توزيع أو تشفير أو نشر أو شراء أو بيع أو استيراد مواقع إباحية أو مخلة بالحياء بواسطة تقنية المعلومات، وكذلك تم تجريم المقامرة والتحريض على الدعارة والفجور وجرائم الآداب العامة، بالإضافة إلى الاعتداء على حرمة الحياة الخاصة أو العائلية للأفراد أو التشهير والسب والقذف والإساءة إلى السمعة بواسطة تقنية المعلومات.

وكذلك تضمنت المادة (10) من الاتفاقية العربية لتقنية المعلومات على الجرائم المتعلقة بالإرهاب والمرتبة بواسطة تقنية المعلومات ومنها ما يأتي:

1 – نشر أفكار ومبادئ جماعات إرهابية والدعوة لها.

2 – تمويل العمليات الإرهابية والتدريب عليها وتسهيل الاتصالات بين التنظيمات الإرهابية.

3 – نشر طرق صناعة المتفجرات والتي تستخدم خاصة في عمليات إرهابية.

4 نشر النعرات والفتن والاعتداء على الأديان والمعتقدات.

-القانون العربي الإسترشادي لمكافحة جرائم تقنية أنظمة المعلومات وما في حكمها لعام 2004:

توجهت جهود الدول العربية لمواكبة التطورات التكنولوجية والمعلوماتية التي يشهدها العالم بإصدار قانون عربي نموذجي موحد لمكافحة جرائم تقنية المعلومات، ولقد اعتمدت جامعة الدول العربية عبر الأمانة الفنية لمجلس وزراء العدل العرب ما يسمى بقانون العربي الإسترشادي لمكافحة جرائم تقنية المعلومات وما في حكمها ، وتم اعتماده من قبل مجلس وزراء العدل العرب في دورته التاسعة عشر، كما تم اعتماده من مجلس وزراء الداخلية العرب في دورته الحادية والعشرين، ويتكون هذا القانون من (27) مادة . ووفقًا للقانون المذكور يمكن تجريم الأفعال الآتية، واعتبارها من جرائم الإرهاب الإلكتروني إذا مست مصالح محمية قانونًا :

-الدخول غير المشروع بقصد إلغاء أو حذف أو تدمير أو إنشاء أو إتلاف أو تغيير أو إعادة نشر بيانات أو معلومات شخصية.

-إعاقة أو تشويش أو التعطيل العمد وبأي وسيلة عن طريق الشبكة المعلوماتية او أحد أجهزة الحاسوب الآلي وما في حكمها، والوصول إلى الخدمة أو الدخول الى أجهزة أو برامج أو مصادر البيانات أو المعلومات.

-استعمال الشبكة المعلوماتية أو أحد أجهزة الحاسوب الآلي وما في حكمها من تهديد أو ابتزاز شخص آخر لحمله على القيام بفعل أو الامتناع عنه، ولو كان هذا الفعل أو الامتناع مشروعًا .

-استخدام الشبكة المعلوماتية أو أحد أجهزة الحاسوب الآلي وما في حكمها في الوصول بدون وجه حق إلى أرقام أو بيانات بطاقة ائتمانية وما في حكمها بقصد استخدامها في الحصول على بيانات الغير أو أمواله.

-إنتاج أو إعداد أو إرسال أو خزن ما من شأنه المساس بالنظام العام أو الآداب العامة عن طريق الشبكة المعلوماتية أو أحد أجهزة الحاسوب الآلي.

-إنشاء أو نشر موقع على الشبكة المعلوماتية أو أحد أجهزة الحاسوب الآلي وما في حكمها بقصد الإتجار بالجنس البشري أو تسهيل التعامل فيه.

-إنشاء أو نشر موقع على شبكة المعلوماتية أو أحد أجهزة الحاسوب الآلي وما في حكمها لجماعة إرهابية تحت مسميات تمويهية لتسهيل الاتصالات بقياداتها وأعضائها أو ترويج أفكارها أو تمويلها أو نشر كيفية تصنيع الأجهزة الحارقة أو المتفجرة أو أي أدوات تستخدم في الأعمال الإرهابية.

-الدخول العمد بغير وجه حق إلى موقع أو نظام مباشر أو عن طريق الشبكة المعلوماتية أو أحد أجهزة الحاسوب الآلي وما في حكمها بقصد الحصول على بيانات أو معلومات تمس الأمن الداخلي أو الخارجي للدولة أو اقتصادها الوطني أو بقصد إلغاء تلك البيانات أو المعلومات أو إتلافها أو تدميرها أو بث أفكار تمس ذلك.

-جهود جامعة الدول العربية لمكافحة الإرهاب الإلكتروني:

تصدت جامعة الدول العربية كمنظمة إقليمية عربية للأنشطة غير المشروعة المرتكبة بواسطة تقنية المعلومات، وان ميثاقها لا ينص صراحة على مكافحة الإرهاب وما يرتبط به من تفرعات، ولكن المادة (02) منه أوضحت مقاصد هذه المنظمة في تحقيق التعاون بين الدول الأعضاء لصيانة استقلالها وسيادتها، وهذا ما يتقاطع بالضرورة مع ما تنطوي عليه وسائل الإرهاب الإلكتروني من تجاوزات وإخلال السلطة وسيادة الدول عبر التعرض لنظم المعلومات المرتبطة بالمؤسسات السيادية، فضلًا عن إمكانية استغلال المعلومات الحساسة وتوظيفها ضد مصالح الدول العربية المستهدفة، الأمر الذي يستدعي الدول العربية لمواجهة مثل هذه الأنشطة الإرهابية عبر الفضاء الإلكتروني، وهو اتجاه أكدته المادة (3) من الميثاق حينما خولت مجلس الجامعة بتقرير وسائل التعاون مع الهيئات الدولية التي قد تنشأ في المستقبل لكفالة الأمن والسلام، ويمكن اعتبار الاعتداء على نظم المعلومات التي تعتمده المؤسسات الرسمية للدول العربية ومحاولة تدميرها أو الإضرار بها وإشاعة الرعب والتحريض ضد النظام القائم التي تتم عبر آليات الإرهاب الإلكتروني من صور العدوان وفقًا لقواعد القانون الدولي وميثاق منظمة الأمم المتحدة.

إن اهتمام جامعة الدول العربية يبدو متأخرًا على صعيد العمل الميداني، حيث بدأت عام (1983) الجهود العربية المشتركة في مكافحة الإرهاب بالتوصل إلى الإستراتيجية الأمنية العربية التي أقرها مجلس وزراء الداخلية العرب، والتي تضمنت ضرورة الحفاظ على أمن المواطن العربي من المحاولات العدوانية للإرهاب والتخريب الموجهة من الداخل والخارج، وفي إطار الخطة الأمنية تشكلت لجنة الجرائم المنظمة وتناولت في اجتماعها الأول موضوع جرائم الإرهاب الإلكتروني.

أسفرت جهود الجامعة العربية للتصدي للأنشطة غير المشروعة بواسطة التقنية الإلكترونية، عن إصدار مجلس وزراء العرب القرار رقم (229 سنة 1999) متعلق بإصدار القانون الجزائي العربي الموحد كقانون عربي نموذجي، إذ أن أبرز ما يمكن رصده من جهود على صعيد منظمة جامعة الدول العربية في مضمار التصدي لجرائم الإرهاب الإلكتروني وجرائم الحاسوب هو اعتماد مجلس وزراء العدل العرب لهذا القانون والذي تضمن فصلًا خاصًا بالاعتداء على حقوق الأشخاص الناتج عن المعلوماتية.

إن المحاولات والجهود العربية متواصلة لسد الفراغ التشريعي الحاصل في القوانين الجنائية الموجودة، ومن أجل مواجهة هذا النوع من الجرائم المستحدثة ، فلقد خصصت الجامعة العربية الاجتماع الثاني عشر للجنة المختصة بالجرائم المستحدثة في عام (2009) لموضوع (التزوير في مجال بطاقات الائتمان)، وقد أعدت الأمانة العامة لجامعة الدول العربية مشروع اتفاقية عربية حول جرائم الحاسوب تنفيذًا للتوصية الصادرة عن الاجتماع الحادي عشر للجنة المختصة بالجرائم المستحدثة، وقد تمت المناقشة من قبل لجنة مشتركة من مجلسي وزراء الداخلية والعدل العرب، إذ عقدت حتى الآن عدة اجتماعات لوضع المشروع في صيغته النهائية في ضوء ملاحظات الدول الأعضاء، حيث يذكر إلى أنه حتى الآن لم تتكلل هذه الجهود باعتماد هذه الاتفاقية.

➢ التوصيات:

-ضرورة متابعة الآباء والمعلمين الأطفال والشباب عند استخدامها لتقنيات المعلومات وبخاصة شبكة المعلومات الدولية (الإنترنت) للتأكد من سلامة الاستخدام وشرعيته وتوجيهم وتبصيرهم بأن الموضوع يخص أمن الوطن والمواطن فلا مجال للعبث والتخريب.

-اهتمام الأسرة بما فيها الوالدين ومراقبة أطفالهم مراقبة منتظمة ومستمرة وتجنيبهم من مشاهدة الألعاب الإلكترونية المحتوية على عنف والتي قد تؤدي إلى حدوث صدمات لدى الأطفال أو قيامهم بتقليد العنف في الحياة الواقعية.

-تشجيع نشر الألعاب التعليمية والتثقيفية المناسبة للطفل والتقليل من ألعاب العنف على أن تتولى المؤسسات الثقافية والإعلامية هذه المهمة مع وزارة التربية والتعليم، كما تقوم بوضع تصنيف للألعاب الإلكترونية وتحديد نوعها تثقيفي – تعليمي – علاجي – تسلية عنف) ويُحدد درجة المخاطر الناجمة منها أثناء وبعد اللعب.

-تشجع المبرمجين والمبتكرين والمفكرين التربويين على القيام بتصميمات وبرمجيات ألعاب إلكترونية تراعي الجوانب التعليمية والتثقيفية والتربوية في تكوين الطفل والشاب بنفس القدر الذي يكون فيه حرصها على حضور عناصر التشويق والتسلية والإثارة.

-تعاون الحكومات مع المؤسسات المسؤولة عن مواقع التواصل الاجتماعي لرصد و تحديد الحسابات التابعة للجماعات الإرهابية و العمل على منع انتشارها على مواقع التواصل الاجتماعي .

-ضرورة عقد المؤتمرات والندوات وورش العمل وحلقات النقاش حول ظاهرة الإرهاب بصفة عامة والإرهاب الإلكتروني خاصة للتعرف على مصادرها ومناهجها وأسبابها ودوافعها ومخاطرها ووضع الحلول الفعالة لمواجهتها والحد من انتشارها

-بدء الحكومات في تحديد ووضع خطوات جادة لتطوير الخطاب الدينى لمقاومة الافكار التى تسعي الجماعات الإرهابية في نشرها.

-توحيد الجهود العربية نحو وضع تشريعات داخلية صارمة لمكافحة الجرائم المتعلقة بالإرهاب الإلكتروني.

-رعاية مشروع وطنى لإنتاج ألعاب إلكترونية مصرية لمواجهة الإرهاب وزرع القيم الوطنية لدى الشباب.

الخاتمة

بما أن شبكة الانترنت شبكة تفاعلية استطاعت أن تحدث في زمن قياسي تأثيرًا عابرًا للحدود، وأن تزيد من كثافة وسرعة الحركة العولمية والتأثيرات المتبادلة على مختلف المستويات، بحيث أضحى أي تفاعل يحدث في أي منطقة في العالم يترك تأثيره في المناطق الأخرى، ومع تزايد اعتماد الفاعلين من غير الدول في تحركاتهم الخارجية على الجمع بين أدوات القوة الناعمة والصلبة، زاد الاعتماد على هذه الشبكة، مما جعل الجماعات الإرهابية لا تعتمد على القوة العسكرية فقط في تحقيق أهدافها، بل لجأت إلى استخدام وسائل الاتصال والإعلام وشبكة الإنترنت والمواقع الإلكترونية بشكل واسع ودعائي لأفكارها وتحركاتها، وأيضًا للحصول على الدعم المادي والمعنوي، وكأداة جديدة لنشر أفكارها المتطرفة ومعتقداتها.

ومن خلال ما سبق ذكره يمكن القول بأن شبكة الانترنت شبكات التواصل الاجتماعي والالعاب الالكترونية تؤدي دورًا يؤثر بالسلب على المجتمع، إذا ما وظف بطريقة سلبية خاصة لو تم توظيفه من قبل الجماعات الإرهابية لنشر أفكار التطرف، والأخطر من هذا هو استخدام تلك المواقع والشبكات لاستقطاب وتجنيد الشباب في الجماعات الإرهابية والتغرير بهم، حيث تم رصد في هذا التقري علاقة الإرهاب بالعولمة واستخدام الرابط التكنولوجي كأداة أوصلت التنظيمات الإرهابية المتطرفة إلى مستوى العالمية، مما سهل من انتشارها وتبني كثير من الشباب هذه الأفكار والممارسات الإرهابية.