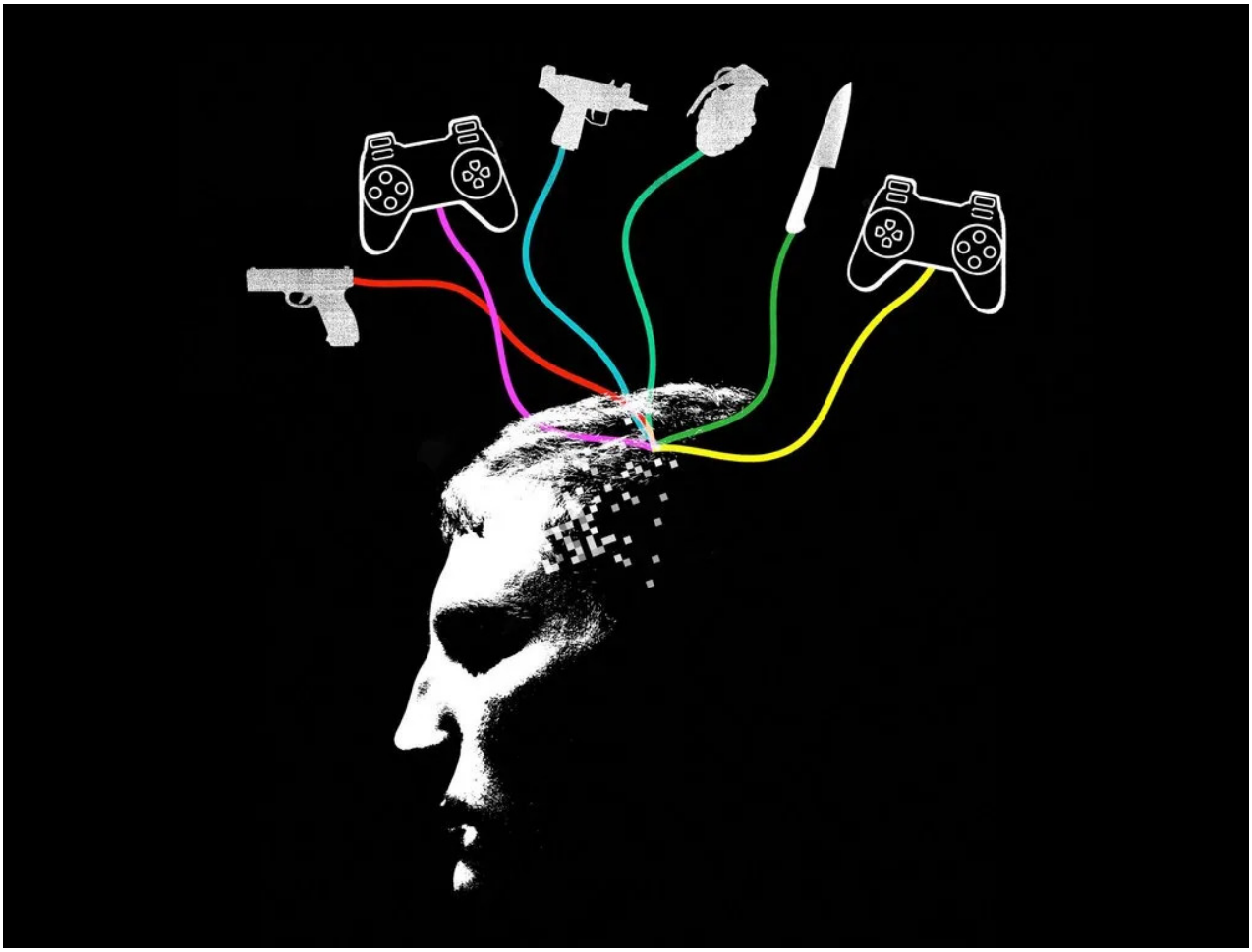
مرتضى الشاذلي | نشر في ١٦ مارس ٢٠١٩,

التلعيب.. بداية الطريق لتقنين التطرف والعنف والقتل



في إحدى أمسيات خريف عام 2016، كان فرانك ذا شانك، وهو لقب مستعار لأحد مستخدمي موقع "ريديت" Reddi)) أحد مواقع مشاركة الروابط ومناقشتها، يستمتع بممارسة لعبة "سوبر ميت بوي" ميت سوبر" عتبرتا .بلايستيشن4 "جهاز على الجديدة الفيديو ألعاب إحدى ،(Super Meat Boy بوي" منذ إطلاقها في سنة 2010، لعبة من الطراز الأول في مجتمع هواة الألعاب، فقد ترقب الكثير منهم بفارغ الصبر، الإصدار الجديد الخاص بها على أجهزة سوني الحديثة.

بعد قضائه أكثر من ساعة في لعب "سوبر ميت بوي"، يقول فرانك ذا شانك إن اللعبة تركت في نفسه الأثر المرجو منها، وكتب فرانك على موقع "ريديت": "أحسست مباشرة بالغضب الشديد، وبدأت بطقطقة أصابعي، يبدو أنني قد غفلت عن الأثر الكبير لهذه اللعبة، ومدى مشاعر الغضب التي تؤججها في نفس اللاعب". وبالطبع، سرعان ما تحول هذا المنشور إلى "سيل من الشتائم والكلام البذيء".

التلعيب.. الطريق الأسهل للتطرف

في عام 2003، أطلق نيك بيلينج، وهو مبرمج بريطاني، مصطلح "Gamification"، وهو مصطلح مشتق من كلمة "Game" والتي تعني لعبة، ومصطلح "Ludification"، ويُستخدم لوصف استخدام عناصر الألعاب وآليات عملها في سياقات ومجالات أخرى غير مرتبطة بالألعاب كالتسويق والأعمال والإعلام والتعليم، وهو ما أظهره نيك بيلينج في محاضراته.

توجد عملية التلعيب في عالم الأعمال والإعلام والتعليم، لكن يتم استخدامها بشكل متزايد من قبل

الجهات الفاعلة العنيفة لتسهيل عمليات التطرف

يشير التلعيب "GamerGate" إلى ردود الفعل على الإنترنت ضد الانتهاكات الملموسة للنزاهة الصحفية على مواقع أخبار ألعاب الفيديو التي حدثت نتيجة مجتمع "Quinnspiracy" الافتراضي، وهو جدال على الإنترنت يحيط بشؤون مطورة ألعاب الفيديو زوي كوين ""Quinn Zoe مع عدد من الرجال الذين يعملون في صناعة ألعاب الفيديو، بما في ذلك ناثان غرايسون، الكاتب الصحفي في فريق موقع الفيديو لألعاب "Kotaku".

ومنذ ذلك الحين، استخدم المصطلح لوصف مجموعة من مستخدمي الإنترنت يعتمدون بشكل أساسي على تويتر، ويزعمون أن هناك نقصًا في شفافية صناعة صحافة ألعاب الفيديو، كما انتقد هؤلاء الأشخاص أنفسهم من قبل الكثيرين لممارسة كراهية النساء والتمييز الجنسي، من خلال المضايقة والتصيد، وأشير إلى معارضتهم بوصفهم محاربي العدالة الاجتماعية.

في عام 2010، تكاثر واشتهر استخدام مصطلح التلعيب أو اللوعبة أو اللعبنة عالميًا، لكن هذا لا يعني عدم وجود فكرة التلعيب سابقًا، ففي عام 1973 أسس تشارلز كونرادت استشارات لعبة العمل (وهو الاسم الأقدم للتلعيب)، وفي عام 1984 أصدر كتابه بعنوان "لعبة العمل" ليكون بذلك الجد الأكبر للتلعيب.

نيك بيلينج مبرمج بريطاني أول من أطلق مصطلح التلعيب

استخدام التلعيب لم يقتصر فيما بعد ظهور المصطلح أو بعد اشتهاره، فاستخدام هذه التقنيات هو أمر قديم استخدم تحت مصطلحات عديدة مثل المكافأة، ولكن كان الأمر قديمًا يقتصر على بضعة جهات فقط، والآن التلعيب يمكنه الدخول في كل جهات الحياة ابتداءًا من الشركات مرورًا بالجهات الحكومية وصولاً إلى التعليم ولكن ليس انتهاءًا به.

من خلال إدخال العناصر التفاعلية والمكافآت والتصنيفات وغيرها من العناصر التنافسية، استفادت الشركات من الحيل النفسية الكامنة للألعاب، فسواء كنا نتنافس ضد أصدقائنا على تطبيق اللياقة البدنية أو نخوض تجربة ردود الفعل الإيجابية للخدمات مثل "باي باك"، فإننا نشارك في ألعاب نفسية،

تُستخدم هذه لزيادة ولاء العملاء ومشاركتهم بقدر استخدامها على مواقع التواصل الاجتماعي لزيادة الوقت الذي يقضيه المستخدمون في التفاعل معهم.

يمكن استخدام التلعيب لتقريب الأفراد من الجماعات المتطرفة العنيفة، ويقدم عامًلا جديدًا نسبيًا في مسارات التطرف

ويتضح أن كلمة التلعيب تضلل الكثيرين لإدراك أن العملية غير مؤذية وممتعة دائمًا؛ خدعة نفسية على الأكثر، ومع ذلك، ليس هذا هو الحال دائمًا، توجد عملية التلعيب في عالم الأعمال والإعلام والتعليم، لكن يتم استخدامها بشكل متزايد من قبل الجهات الفاعلة العنيفة لتسهيل عمليات التطرف.

أصبح التلعيب كلمة طنانة في العديد من مجالات حياتنا، وتبين مجموعة من الأبحاث حول اللعبنة أن غالبية الدراسات حول التلعيب وجدت أنها لها آثار إيجابية على الأفراد، ومع ذلك، هناك اختلافات فردية وسياقية، حيث يمكن استخدام التلعيب لتقريب الأفراد من الجماعات المتطرفة العنيفة، ويقدم عامًلا جديدًا نسبيًا في مسارات التطرف.

ألعاب الفيديو.. صناعة ظل تبيع وتزرع العنف

تطوّر التطرف مع التطور التقني للإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي، ففي البداية، بدأت منتديات الإنترنت الجهادية في تسهيل المشاركة من خلال منح المستخدمين فرصة الارتقاء للمستوى أعلى وإظهار ترتيبهم بجانب الصور الرمزية، وتعتبر هذه الحوافز وتحدى المستخدمين مهمة نفسيًا حتى يكونوا أكثر نشاطًا ويقضوا المزيد من الوقت على الموقع ويساهموا بشكل أكبر، الأمر الذي يدفع البعض إلى التحدث عن "المجندين الإلكترونيين" في الجهاد.

المجموعة المستهدفة هي الشباب الذين يستمتعون على الأرجح بألعاب الفيديو، ثم يأتون للعب إصدارات عقائدية مشحونة بما يعرفونه بالفعل

في عام 2011، خلص جاريت براخمان وأليكس ليفين، الكاتبان في مجلة "فورين بوليسي" إلى أن "عالم المتطرفين على الإنترنت، مثله مثل بقية العالم الآخر من الإنترنت، يعمل على مستوى نفسي بمهارة، ويقوم بعمل رائع في إبقاء الناس، من خلال النقر والنشر بعيدًا، وتجميع التصنيفات والدرجات والشارات والمستويات لإثبات ذلك.

بجانب تطوير المنتديات الحالية، طوّرت الجماعات المتطرفة ألعاب فيديو حقيقية لتسهيل التطرف ونشر الرسالة الجهادية على العالم، ففي عام 2003، حوّل تنظيم "القاعدة" لعبة الفيديو "البحث عن صدام" إلى "البحث عن بوش" عن طريق عكس أدوار اللاعبين، ومنذ ذلك الحين، ظهر المزيد من الألعاب مثل النسخة الجهادية للعبة "جتا" (Auto Theft Grand)، وأطلق عليها "صليل الصورام"، بالإضافة إلى تطبيق أندرويد "فجر البشائر" التابع لتنظيم الدولة.

لعبة فيديو صليل الصوارم

المجموعة المستهدفة هي الشباب الذين يستمتعون على الأرجح بألعاب الفيديو، ثم يأتون للعب إصدارات عقائدية مشحونة بما يعرفونه بالفعل، ومع ذلك، ينبغي التأكيد على أن العديد من "المجندين الإلكترونيين" يقصرون أفعالهم على المجال الافتراضي، وأن القليل منهم فقط ينقلون هويتهم الجهادية إلى العالم الحقيقي، ويرتكبون فعلًا عنيفًا.

ولا شك الألعاب هي وسيلة جديدة وفعالة للتواصل، وهو ما أشار إلية زعيم تنظيم القاعدة أسامة بن لادن بقوله إن "التواصل يمثل 90% من الفوز فيما اسماه معركة المؤمنين"، فقد يتم جذب الباحثين عن الإثارة إلى الأيديولوجية الجهادية عن طريق ألعاب إطلاق النار، وقد يواجهون الدخول السلس إلى الوسط، وبالتالي هي فتحت الألعاب بابًا ممتعًا وغير رسمي لجذب المستخدمين إلى أيديولوجيته.

قد يؤدي التعرض للمحتوى المتطرف إلى تطبيع العنف لدى الأطفال وتفاقم مشكلة التطرف والإرهاب في المستقبل

التلعيب والوصول الافتراضي يقلل من تكلفة المشاركة، ولكن يؤدي أيضًا إلى مشاركين أكثر مرونة، الذين لا يضحون بأي شيء، ولكن يقضون بعض الوقت على الإنترنت في المجموعة، كما تكون المشاركة أيضًا أكثر مرونة، ويكون ضغط المجموعة منخفض، فالخروج من المجموعة يعني ببساطة عدم تسجيل الدخول.

ومع ذلك، لا ينبغي التقليل من قوة المقدمة المرحة للمحتوى المتطرف، وخاصة فيما يتعلق بالأطفال، فقد وسّع تنظيم "داعش" وغيره من التنظيمات الجهادية المجموعة التقليدية المستهدفة للتطرف من الشباب إلى النساء والأطفال خاصةً، والذين قد ينجذبون إلى رؤية عالمية معينة عن طريق الألعاب، وبالتالي قد يؤدي التعرض للمحتوى المتطرف إلى تطبيع العنف لدى الأطفال وتفاقم مشكلة التطرف والإرهاب في المستقبل.

من عنف العالم الافتراضي إلى العنف العالم الحقيقي

بعد فترة وجيزة من إطلاق النار في إحدى المدارس في بارك لاند بولاية فلوريدا، قال الرئيس ترامب في اجتماع بشأن السلامة المدرسية في 22 فبراير، بعد أسبوع من المذبحة التي وقعت في مدرسة مارجوري

ستونيمان دوغلاس الثانوية، إن ألعاب الفيديو والأفلام العنيفة قد تلعب دورًا في إطلاق النار في المدارس، وهو ادعاء تم تقديمه – ورُفض – عدة مرات منذ زيادة مثل هذه الهجمات في العقدين الماضيين.

ترامب أبعد ما يكون عن القائد الأول الذي يجادل بأن العنف في ألعاب الفيديو أو الأفلام يمكن أن يؤدي إلى العنف في العالم الحقيقي

في تجمع المشرعين في البيت الأبيض، تحدث ترامب عن الموضوع ذاته، قائلاً: "علينا أن ننظر إلى الإنترنت لأن الكثير من الأشياء السيئة تحدث للأطفال الصغار والعقول الصغيرة ويتم تشكيل عقولهم. كما يجب علينا فعل شئ حول ما يرونه وكيف يرونه. وكذلك ألعاب الفيديو. أسمع المزيد والمزيد من الناس يقولون إن مستوى العنف في ألعاب الفيديو يصوغ بالفعل أفكار الشباب".

لكن ترامب أبعد ما يكون عن القائد الأول الذي يجادل بأن العنف في ألعاب الفيديو أو الأفلام يمكن أن يؤدي إلى العنف في العالم الحقيقي، فقد تم تقديم مطالبة مماثلة في الأربعينيات من القرن الماضي، عندما جادل عمدة مدينة نيويورك فيوريلو لاغواردیا بشأن لعبة الكرة والدبابيس التي كانت غير قانونية في المدينة منذ أكثر من 30 عامًا، مشيرًا إلى أنها "سيطرت عليها مصالح إجرامية ملوثة بشدة".

أصبحت الحجة القائلة بأن ألعاب الفيديو وغيرها من وسائل الإعلام العنيفة قد تكون السبب في إطلاق النار الجماعي أصبحت شائعة بعد مذبحة ثانوية كولومباين في عام 1999، عندما أطلق طالبان النار وقتلوا 13 شخصًا في مدرسة كولومبين الثانوية خارج دنفرأمر بيل كلينتون رئيس الولايات المتحدة آنذاك بإجراء تحقيق في الممارسات الإعلانية المستخدمة لبيع الترفيه العنيف.

في الآونة الأخيرة، كثيرًا ما يستشهد المحافظون بالموقف المتمثل في أن ألعاب الفيديو قد تلعب دورًا في السلوك العنيف. في عام 2007 ، بعد شهر واحد من قتل طالب مسلح 32 شخصًا في جامعة فرجينيا للتكنولوجيا، قال عضو مجلس الشيوخ الأمريكي ميت رومني إن "المواد الإباحية والعنف" في الموسيقى والأفلام والتلفزيون وألعاب الفيديو هي السبب في المذبحة هناك وفي مدرسة كولومباين.

وفي عام 2012، بعد أن قتل مسلح يُدعى آدم لانزا 26 شخصًا معظمهم من الأطفال الصغار، في

ساندي هوك الابتدائية في نيوتاون، وضع واين لابير، الذي يقود الرابطة الوطنية للبنادق، اللوم على وسائل الترفيه، ووصف صناعة ألعاب الفيديو بأنها "صناعة ظل تالفة تبيع وتزرع العنف ضد شعبها"، مشيرًا إلى ألعاب بعينها مثل "Mortal – Auto Theft Grand – Bulletstorm Kombat – Splatterhouse"، العلماء يقول كما ،الادعاء هذا تدعم لا الأدلة لكن.

ووفقًا لدراسة أجراها مركز بيو للأبحاث عام 2015 ، فإن 49% من البالغين الأمريكيين – بما في ذلك أعداد متساوية تقريبًا من الرجال والنساء – يلعبون ألعاب الفيديو، سواء على جهاز كمبيوتر أو تلفزيون أو وحدة تحكم ألعاب أو جهاز محمول مثل الهاتف المحمول أو آيباد.

وفي اليابان، لعب حوالي 60% من السكان ألعاب فيديو في عام 2016، وفقًا لشركة "NewZoo"، وهي شركة لأبحاث سوق الألعاب، لكن لم يتم قتل أي شخص تقريبًا بمسدس في البلاد، والذي يحظر امتلاك أو حمل أو بيع أو شراء المسدسات أو البنادق. لم يكن هناك سوى 6 وفيات بالأسلحة النارية في اليابان في عام 2014، مقارنة بأكثر من 33 ألف في الولايات المتحدة، وفقًا لموقع "GunPolicy" ، الذي يتتبع التقارير المنشورة حول العنف المسلح وقانون الأسلحة النارية والسيطرة على الأسلحة.

في عام 2013، نظرت صحيفة نيويورك تايمز في بحث حول ما إذا كانت الألعاب تؤثر سلبًا على السلوك الطويل الأجل، ولا يتناقض العلم الحديث مع هذه النتائج، لكن الحجة القائلة بأن ألعاب الفيديو العنيفة هي المسؤولة عن العنف في العالم الحقيقي، فقد تم رفضها من قبل كبار قضاة المحاكم في الولايات المتحدة بما في ذلك القاضي أنتونين سكاليا في عام 2011، كما رفضت المحكمة العليا الادعاء بأن ألعاب الفيديو العنيفة تروج للعنف في الحياة الواقعية، وعليه لم تستطع كاليفورنيا حظر بيع ألعاب الفيديو العنيفة للأطفال.

ونظرًا لأن التلعيب ظاهرة جديدة نسبيًا، لم يظهر أي إجراء مضاد فعال، هل يجب أن نعكس استراتيجيات المنظمات المتطرفة وأن نخلق ألعابًا للأطفال لتعليم الديمقراطية وحقوق الإنسان؟ هل يجب أن تكون هناك ألعاب إطلاق نار يعمل فيها اللاعب ضد المتطرفين؟ الحقيقة هي أن هذه الألعاب موجودة بالفعل.

بحسب مستشارة مكافحة الإرهاب في مؤسسة "كونراد أديناور" في برلين ليندا شليغل، فإن مواجهة انتشار التطرف لا يمكن ولا ينبغي أن تعني تطبيق نفس الأدوات والأساليب التي تستخدمها الجماعات المتطرفة لجذب الناس إلى بيئتهم

تلعيب الأيديولوجية ليس اختراع الإرهابيين، ولكنه جزء من حياتنا اليومية، فقد عكس متطرفو القاعدة لعبة كانت موجودة بالفعل في السوق الغربية، وليس العكس. يتعرض الشباب في جميع أنحاء العالم بالفعل لأيديولوجية غربية بطريقة أو بأخرى من خلال معظم الألعاب التي يلعبونها.

لذلك، لا يمكن أن يكون الحل هو ببساطة إنشاء المزيد من الألعاب المشحونة أيديولوجيًا لصالح الجانب الإيجابي، فبحسب مستشارة مكافحة الإرهاب في مؤسسة "كونراد أديناور" في برلين ليندا شليغل، فإن مواجهة انتشار التطرف لا يمكن ولا ينبغي أن تعني تطبيق نفس الأدوات والأساليب التي تستخدمها الجماعات المتطرفة لجذب الناس إلى بيئتهم.

يجب أن نسأل عن التأثير الذي يمكن أن يحدثه محو الأمية الرقمية على مدى تعرض الشباب للمحتوى المتطرف وكيف يمكننا تزويدهم بالأدوات النفسية والعملية للكشف عن استراتيجيات التوظيف. هنا يجب حماية توازن الأطفال بعناية مع العلم بأن الرقابة ، بغض النظر عن مدى فعاليتها ، لن تقضي على المشكلة.

أخيرًا، يجب أن نسأل ما الذي يجعل الشخص ينتقل من التطرف المعرفي إلى التطرف العنيف على أرض

الواقع، وكيف يمكن أن يدعم التصور الإعلامي المتغير التطرف عبر الإنترنت الذي يؤدي إلى اتخاذ إجراءات عنيفة، يمكن للتلعيب لفت الانتباه إلى المحتوى المتطرف، لكننا نحتاج إلى استراتيجيات أفضل لتقليل احتمالية أن توفر الألعاب نقطة انطلاق للتطرف والانزلاق نحو العنف.

رابط المقال: https://www.noonpost.com/26990/