التهديدات الأمنية
للألعاب الثقافية القائمة على السؤال على الأمن السيبراني
لمستخدمي موقع فايسبوك

هاجر بوخرواعة
طالبة باحثة في سلك الدكتوراه
كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة محمد الخامس، الرباط
المغرب

مقدمة:

شهد الربع الأخير من القرن العشرين وبشكل أكثر تحديدا عقد التسعينات، العديد من التغيرات العالمية السريعة والعميقة في آثارها وتوجهاتها المستقبلية، نتيجة الاختراعات والاكتشافات العلمية المذهلة خاصة في مجال الإعلام، والاتصال والمواصلات المعلوماتية، مختصرة بذلك المسافات ومختزلة الزمن، مما جعل العالم قرية صغيرة يعيش سكانه في تفاعل آني مباشر ومستمر.

ومع الانتشار الواسع للأنترنت في الوقت الحالي، بزغت إلى السطح مصطلحات جديدة كالحديث عن المجتمع الافتراضي، الذي كشف عن تجمعات اجتماعية تشكلت في أماكن متفرقة من أنحاء العالم، يتقاربون ويتواصلون فيما بينهم عبر شاشات الحاسوب، وصولا إلى تقنيات الذكاء الاصطناعي في أحدث الهواتف النقالة، فباتت اليوم فضاء لتبادل المعارف بين هذه المجموعات بشكل يتيح تشارك الأفكار والآراء وحتى تكوين الصدقات[1].

وبظهور شبكات التواصل الاجتماعي أصبحت هذه الأخيرة، تشكل آليات حديثة في عالم التواصل بين الأفراد والجماعات، والتي من خلالها يتبادل الفرد مع الآخر المعلومة، والرأي، والفكر، والاتجاه.

ولعل جاذبية هذه الشبكات، هي المساحة الكبيرة من الحرية والتفاعل الحي بين المستخدمين وهو ما يمنحهم فرصة التعبير عن الاتجاهات والأفكار والآراء دون وجود أي ضوابط خارجية تمنعه أو تحجب عنه حقه في المعلومة والمعرفة، فتحولت مصادر الأخبار من الصحف إلى الهاتف المحمول. ولم تعد تلك الهواتف مقصورة على أعمار معينة، فالطفل الصغير الآن يحمل هاتفا محمولا موصلا بالإنترنت ومن خلاله يتمكن من الولوج إلى شبكات التوصل الاجتماعي حتى أصبحت هذه الأخيرة توفر خدمات الألعاب الإلكترونية لهذه الفئة وفئة الكبار أيضا لجذبها أكثر فأكثر.

وهكذا في العصر الرقمي، أصبحت منصات التواصل الاجتماعي جزءًا لا يتجزأ من حياتنا اليومية، حيث تقدم لنا أشكالًا مختلفة من الترفيه، بما في ذلك الألعاب.

تختلف الألعاب من حيث الشكل والمحتوى إلا أن قسماً كبيراً منها يعتمد على الأسئلة. على الرغم من أن هذه الألعاب قد تبدو ممتعة وغير ضارة، إلا أنه من المهم لمستخدم شبكات التواصل الاجتماعي فهم المخاطر المحتملة التي تشكلها.

من خلال هذا الواقع، نرى كيف يمكن للألعاب القائمة على الأسئلة شائعة الانتشار على منصة فيسبوك أن تؤدي إلى هجمات إلكترونية، تهدد الهوية الرقمية للمتصفح بشكل متكرر نتيجة السقوط في أخطار رقمية تشكل تهديدا واضحا لأمنه السيبراني.

المبحث الأول: شبكات التواصل الاجتماعي ومخاطرها الأمنية

المطلب الأول: مفهوم شبكات التواصل الاجتماعي وما يدور في فلكها:

قبل الحديث عن التهديدات الأمنية القادمة من ممارسة الألعاب الإلكترونية القائمة على السؤال عبر شبكات التواصل الاجتماعي، لابد من التأسيس بداية لطبيعة هذه الشبكات من حيث مفهومها وتطبيقاتها أولا، وبعدها الخوض في المخاطر الأمنية القادمة من هذه الشبكات. فقد أصبحت هذه الشبكات اليوم ضرورة من ضرورات العصر بسبب كثرة تطبيقاتها واستخداماتها، كثير فقد سهلت على الأفراد وعلى الدول الكثير من الأمور وقربت لهم البعيد، وسهلت لهم عملية التوصل، إلى حد باتت حاضرة فيه في جميع مناحي الحياة، وبالتالي فيمكن تعريف الشبكات الاجتماعية بأنها: «خدمة إلكترونية تسمح للمستخدمين بإنشاء وتنظيم ملفات شخصية لهم تسمح كما تسمح لهم بالتواصل مع الآخرين "2. فهي تكون من خلال اتصال جهازين أو أكثر من أجهزة الحاسب الآلي اتصالا سلكيا أو لا سلكيا، وقد تكون الأجهزة موجودة في الموقع نفسه ومحددة بمشتركين معروفين فتسمى شبكة محلية (LAN)، وقد تكون موزعة في أماكن متفرقة، ويتم ربطها عن طريق خطوط الهاتف وتسمى في هذه الحالة (WAN) ما يعني أنها شبكة واسعة النطاق، وشبكة ممتدة كما هو الحال في الشبكة العالمية (الأنترنت)3.

ونظرا لحداثة شبكات التواصل الاجتماعي، لا نجد في أدبيات العلوم الاجتماعية تعريفا شاملا جامعا لها، يحظى باتفاق عام من جانب المختصين والباحثين. ومن أبرز التعريفات لشبكات التواصل الاجتماعي نجد تعريفا راضي زاهر، حيث يصفها بكونها: "منظومة من الشبكات الإلكترونية التي تسمح للمشترك فيها بإنشاء موقع خاص به، ومن ثم ربطه من خلال نظام اجتماعي إلكتروني مع أعضاء آخرين لديهم الاهتمامات والهوايات نفسها، أو جمعه مع أصدقاء الجامعة أو الثانوية"4.

ومن جهته عرف كل من على الدبيسي وزهير ياسين الطاهات شبكات التواصل بأنها:

عبارة عن مواقع على شبكة الأنترنت توفر لمستخدميها فرصة للحوار وتبادل المعلومات والآراء والأفكار والمشكلات من خلال الملفات الشخصية وألبومات الصور وغرفة الدردشة5.

وحري بالذكر أن شبكات التواصل الاجتماعي عبر الأنترنت، أصبحت تعرف بالإعلام الاجتماعي الجديد، الذي يشهد حركة ديناميكية من التطور والانتشار ومن أمثلة هذه الشبكات twitter,face book ، my space، snap chat، vibe،Instagram

المطلب الثاني: نشأة وتطور شبكات وتطبيقات التواصل الاجتماعي

ساهم ظهور الأنترنت في انتشار ظاهرة التواصل الاجتماعي ، وكان أول مواقع التواصل الاجتماعي التي ظهرت في الولايات المتحدة الأمريكية على الأنترنت في شكل تجمعات، هو موقعtheglobe.com عام 1994، تلاه موقع Geocities في العام نفسه، وتلاهما موقع tripod بعام بعد ذلك ، وخلال الفترة ما بين 2002 و 2004 بغت شعبية شبكات التواصل الاجتماعي عبر العالم ذروتها من خلال ظهور ثلاثة مواقع اجتماعية تواصلية وهي Friendster عام 2003، تلاه موقع My

space وموقع Bebo عام 2005،ثم برز موقع Facebook الذي أنشأه مارك زوكربيرج Mark Zuckerberg في عام 2004 ليجمع زملاءه في جامعة هارفارد الأمريكية أنذاك6.

ومن المعلوم أن شبكات التواصل الاجتماعي تعرف تطورا يوما بعد يوم، على مستوى الخدمات وعلى مستوى التقنيات والبرمجيات، حيث يمكن من خلالها تبادل المعلومات والملفات الخاصة والصور ومقاطع الفيديو، كما أنها مجال رحب للتعارف والصداقة، فضلا عن خلق مجتمع يتميز بوحدة الأفكار والرغبات غالبا، وإن اختلفت أعمارهم وأماكنهم ومستوياتهم العلمية. ورغم التطور الكبير الحاصل في هذه التطبيقات إلا أن السياسة الأمنية لا تخلو من هفوات يتصيدها مقتنص الفرص من الجرائم الإلكترونية. ومن جانب آخر ينبغي أن نشير للوجه الآخر من المخاطر الرقمية القادمة من الاستخدامات السيئة للشبكات الاجتماعية قد تكون لها تداعيات خطيرة، كالأخلال بالنظام العام وزعزعة الأمن والاستقرار في المجتمع.

فسهولة الولوج إلى هذه التطبيقات جعلها تنتشر بين شرائح كثيرة من أفراد المجتمع من مختلف الأعمار نظرا لطرقها السهلة البسيطة والميسرة عبر أجهزة الحاسب الآلي والاي باد وغيرها، بالإضافة إلى ارتباطها بالهاتف النقال الذي أسهم بشكل كبير في زيادة أعدا

المستخدمين، وهو ما يعتبر عاملا أساسيا آثر بشكل واضح على زيادة التبعات السلبية التي ستؤثر دون شك على العديد من الجوانب الحياتية.

المبحث الثاني: التهديدات الأمنية المرتبطة بشبكات التواصل الاجتماعي:

لا شك أن الحديث عن التهديدات الأمنية القادمة من الأنترنت، سينقلنا في طرق متفرعة ومتشبعة، سنحاول سلك الطريق الأقرب لموضوعنا عبر طريقين اثنين أولاها تسليط الضوء على الواقع الأمني لشبكة الأنترنت أولا، لنعرج على طريقنا نحو الخوض في المخاطر الأمنية لشبكات التواصل الاجتماعي.

المطلب الأول: الواقع الأمني لشبكة الأنترنت

من المسلم اليوم العيش في بيئة الأنترنت، حيث تتدفق المعلومات والاتصالات عبر الحدود دون أي اعتبار للجغرافيا والسيادة، فبات من الطبيعي أن يشارك الأفراد معلوماتهم ونشاطاتهم اليومية عبر مواقع التواصل الاجتماعي كطقس يومي لمواطن الجيل الخامس من الأنترنت.

ومن أبرز وأخطر تداعيات سوء استخدام شبكات التواصل الاجتماعي هو تهديها للأمن الوطني من خلال التأثير على الوحدة الوطنية وزعزعة مفاهيم وأبعاد المواطنة. ولهذا فكنتيجة حتمية لتسلسل الأحداث لابد أن نتوقف قليلا بداية، عند مفهوم الأمن باعتباره مدخلا لفهم واقع الممارسات في الفضاء الرقمي التي تشكل تهديدا رقميا يمس النظام الأمني العام.

فمن المعروف أن "الأمن"، كمفهوم متشعب نظرا لتشعب الحقول العلمية التي نظرت له، فهو من جهة مجموع الإجراءات والسياسات التي تتبعها الدولة لحماية نفسها، ومن هذه التعريفات: تعريفات الأمن بأنه: "الإجراءات التي تتخذها الدولة في حدود طاقاتها للحفاظ على كيانها ومصالحها في الحاضر والمستقبل مع مراعاة المتغيرات الدولية ". وفي ذات السياق يعرف الأمن أيضا على أنه مجموعة من الإجراءات والسياسات التي تتخذها دولة ما لحماية شعبها وإنجازاتها.[7]

وعلى صعيد آخر، هناك من يربط مفهوم "الأمن" بقدرة الدولة على تأمين نفسها من المخاطر التي تهددها في الحاضر والمستقبل، ومنها تعريف الأمن بأنه "القدرة التي تتمكن بها الدولة على تأمين مصادر قوتها الداخلية والخارجية في شتى المجالات في مواجهة المصادر التي تهددها في الداخل والخارج تماما كما في الحرب أو السلم مع الاستمرار في الانطلاق المؤمن لتلك القوى في الحاضر والمستقبل تحقيقا للأهداف المخططة[8].

مما لا يمكن إنكاره اليوم أن التحولات المصاحبة لتنامي العولمة وتطور تكنولوجيات الإعلام والاتصال قد نال منها مفهوم الأمن بذاته خلال العقدين الماضيين، وهو ما يفسر بروز مفردات جديدة مرتبطة بالأمن الصلب " Security Hard" والأمن الناعم" Soft Security". فإذا ارتبط الأول بالمجال العسكري فكان رديفا للقوة العسكرية، فإن الثاني أثر اتساعا وانتشارا فهو يشير إلى التهديدات غير العسكرية العابرة للحدود الوطنية كمفهوم انتشر مع نهاية الحرب الباردة وتنامي العولمة. وبتنوع المفاهيم تتنوع التهديدات بين ما هو سياسي واقتصادي واجتماعي وأخرى تتعلق بالبيئة، وغيرها من التهديدات المختلفة[9].

فإذا كان الأمن يقدم على أنه "حالة من الطمأنينة والاستقرار التي تسود في الدولة لتتمكن من تحقيق مصالحها ومصالح أفرادها الضرورية من حاجات وأساسيات"، فإن الأنترنت اليوم بات يشكل مصدرا حقيقيا للمخاطر الأمنية الذي التي تهدد الأمن القومي بمفهومه الشامل، ولشبكات التواصل عامل أساسي في هذه التهديدات.

فمن خلال شبكات الاجتماعي تحصل الكثير من الجرائم التي تهدد الفرد والمجتمع والدولة، وتتعدد أشكال وصور الجرائم، وهي متعددة الأهداف والبواعث، كما أنها قد تؤثر على أي السير العام لمناحي الحياة، باعتبارها تهديدا مباشرا قد يمس المجتمع بمؤسساته ومرافقه المختلفة، وهذه الجرائم تخ عن غيرها من الجرائم العادية في كثير من المجالات من حيث المعنى والخصائص والأضرار من جانب آخر.

المطلب الثاني: المخاطر الأمنية لشبكات التواصل الاجتماعي

أصبحت شبكات التواصل الاجتماعي جزءًا لا يتجزأ من حياتنا اليومية، فقد أحدثت تحولًا كبيرًا في كيفية تفاعلنا وتواصلنا مع العالم من حولنا. ومع ذلك، لا يمكن تجاهل المخاطر الأمنية الكبيرة التي تنبعث من هذه الشبكات حيث يمكن أن تشكل تهديدًا لأمن الأفراد والمؤسسات على حد سواء.

وتطرح شبكات التواصل الاجتماعي عدة إشكاليات، تشكل منفذا للمخاطر المرتبطة بحماية البيانات الشخصية.، فمن المعروف أن خوارزميات هذه الشبكات تقوم على تجميع كميات هائلة من المعلومات عن المستخدمين من خلال نشاطهم على هذه المواقع، إلا أن هذه البيانات تتعرض في كثير من الأحيان إلى الاستغلال الغير المشروع قبل متسللين أو جهات خبيثة. وهذا يشمل سرقة الهوية، والاحتيال عبر الإنترنت، والاستهداف الإعلاني الاستباقي والاستغلال السياسي للبيانات.

قد تغري طبيعة التواصل عن طريق الإنترنت العديد من المستخدمين بتبادل المعلومات الشخصية عن أنفسهم، من خلال الشبكات الاجتماعية أكثر من أي وقت مضى، مما فتح المجال للمحتالين وقراصنة المعلومات لاستغلال هذه المعلومات لمصالحهم الخاصة وخدمة لأغراضهم الخاصة بصورة متكررة[10].فكثيرا، ما نسمع تسريب معلومات وصور خاصة لشخصيات بارزة في عالم السياسة والفن والرياضة تلحق أضرارا جسيمة على مستوى حياتهم العائلية والمهنية.

علاوة على ذلك، تتسبب شبكات التواصل الاجتماعي في انتشار الأخبار الزائفة بشكل واسع، وهذا يمكن أن يؤدي إلى تأثيرات سلبية على الأمن السيبراني. فالمعلومات الزائفة يمكن أن تستخدم كأداة لنشر الفوضى والتضليل.

المبحث الثالث: الألعاب الرقمية القائمة على السؤال في الفايسبوك كمنفذ للتهديدات الأمنية

المطلب الأول: نشأة الألعاب الرقمية على منصات التواصل الاجتماعي

لا شك أن شبكات التواصل الاجتماعي تعرف يوما بعد يوم تطورا على مستوى الخدمات، التقنيات والبرمجيات، حيث بات من السهل بما كان اليوم تبادل المعلومات والملفات الخاصة والصور ومقاطع الفيديو، كما أنها أصبحت مجال رحب للتعارف والصداقة، وخلق مجتمع يتميز بوحدة الأفكار والرغبات غالبا بالرغم من اختلاف الأعمار والمستويات العلمية.

وبتطور التكنولوجيات تطور استعمالات المنصات الاجتماعية من مواقع للتواصل بين الأفراد، إلى منصات للبيع والشراء ومختلف أشكال التداول التجاري نتيجة لسهولة وصول التقنية إلى الكثير من الأفراد فتزايدت أعداد مستخدمي هذه المواقع إلى حد صارت فيه سوقا افتراضية خاضعة للعرض والطلب وكل أشكال الترفيه الأخرى.

- **ظهور الألعاب الرقمية على فايسبوك:**

وباستمرار التطورات السريعة في عالم التكنولوجيا ووسائل التواصل الاجتماعي، ظهرت الألعاب الرقمية كعنصر لا يُغفل على هذه المنصات. ويُعزى هذا الظهور إلى تزايد رغبة المستخدمين في تجربة تفاعلية أكثر على منصات التواصل الاجتماعي، حيث تلعب الألعاب دورًا أساسيًا في تلبية هذه الرغبة.

تجمع الألعاب الرقمية على منصات التواصل الاجتماعي بين مفاهيم اللعب والتواصل الاجتماعي، حيث يمكن للمستخدمين اللعب والتنافس مع أصدقائهم أو حتى مع لاعبين آخرين من مختلف أنحاء العالم، وذلك دون الحاجة إلى مغادرة المنصة، وهذا الجمع بين الألعاب والتواصل الاجتماعي ساهم في خلق تجربة شاملة وممتعة للمستخدمين، مما يجذب المزيد من المشاركين ويزيد من نشاط المنصة.

وتصدرت شركة ميتا المالكة لموقع فيسبوك مختلف المواقع، فكانت سباقة في توفير الألعاب على منصتها في وقت مبكر من عام 2007، ومنذ ذلك الحين أصبحت الألعاب جزءًا أساسي من تجربة المستخدمين، واستفادت منصة الألعاب من الميزات الاجتماعية المدمجة في هذه المنصة، حيث يُمكن للأصدقاء التنافس مع بعضهم البعض والتفاعل في الألعاب بطرق مختلفة، وبهذا فقد ساهمت الألعاب الاجتماعية على فيسبوك في جذب ملايين اللاعبين حول العالم، مما أدى إلى نمو صناعة الألعاب الإلكترونية على هذه المنصة.

وتوفر فيسبوك مجموعة متنوعة من الألعاب، بدءًا من الألعاب البسيطة وصولًا إلى الألعاب ذات الجودة العالية، مما يسمح للمستخدمين بالعثور على ما يناسب أذواقهم واهتماماتهم.

وهكذا إذن، فقد أصبحت تمثل الألعاب الإلكترونية على فيسبوك واحدة من العوامل التي أضافت قيمة كبيرة إلى تجربة المستخدم حيث زادت من التفاعل والمشاركة على هذه الشبكة الاجتماعية الشهيرة خاصة مع تنوع أشكالها وتعدد أنواعها.

- **أنواع الألعاب الرقمية على منصة "فايسبوك":**

ظهرت العديد من الألعاب على منصات التواصل الاجتماعي على مر السنوات، والتي تنوعت في أنماط الألعاب وأنماط اللعب.

ومن هذه الألعاب الشهيرة التي ظهرت على مواقع التواصل الاجتماعي ما يلي:

- ✓ **FarmVille**: تعد هذه اللعبة من أوائل الألعاب التي ظهرت على يقوم اللاعبون بإدارة مزرعة افتراضية وزراعة محاصيل وتربية حيوانات.
- ✓ **Candy Crush Saga**: لعبة ألغاز تواصل اجتماعي شهيرة تعتمد على مطابقة الحلوى. يمكن للاعبين التنافس مع أصدقائهم والمشاركة في تحديات يومية.
- ✓ **Ball Pool**: لعبة البلياردو المتعددة اللاعبين حيث يمكن للأصدقاء التحدي بعضهم البعض واللعب في دوريات ومسابقات.
- ✓ **Words with Friends**: لعبة عبارة عن تشبه لعبة ال **Scrabble** حيث يتنافس اللاعبون في تكوين كلمات من القطع اللعبة.
- ✓ **Angry Birds Friends**: نسخة من لعبة"**Angry Birds** " المعروفة مع إضافة عناصر التنافس مع أصدقائك.
- ✓ **Pokémon Go**: على الرغم من أنها ليست تمامًا لعبة على منصة التواصل الاجتماعي، إلا أن" Pokémon Go" استفادت من مواقع التواصل لإنشاء تجربة اجتماعية وتعاونية بين اللاعبين.
- ✓ **Fortnite**: بالإضافة إلى أنها لعبة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت، تواجدت Fortnite أيضًا على منصات التواصل الاجتماعي من خلال مشاركة المستخدمين لمقاطع اللعب أو التحديات.

من خلال هذه الأمثلة يتبين، كيف تنوعت الألعاب التي ظهرت على منصات التواصل الاجتماعي بين الألعاب البسيطة والمعقدة، وكيف تمكنت من إشباع اهتمامات واحتياجات مختلفة للمستخدمين على هذه المنصات.

الألعاب التي ظهرت على مواقع التواصل الاجتماعي هي ألعاب إلكترونية يتم تشغيلها واللعب بها على منصات التواصل الاجتماعي مثل فيسبوك وتويتر. هذه الألعاب تمكن المستخدمين من اللعب مع أصدقائهم أو مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت، وتعتمد على تفاعل المستخدمين مع بعضهم البعض.

على سبيل المثال، "**FarmVille**"هي لعبة تسمح للاعبين بإدارة مزرعة افتراضية وزراعة محاصيل. ويمكن للأصدقاء أن يشاركوا في هذه اللعبة ويساعدوا بعضهم البعض في تطوير مزارعهم.

أما "**Candy crush saga**" فهي لعبة ألغاز حيث يمكن للاعبين مشاركة تقدمهم مع أصدقائهم وتحدي بعضهم البعض. وهكذا، تتيح هذه الألعاب للأصدقاء التفاعل والمنافسة بينهم على منصات التواصل الاجتماعي. ولهذه الأسباب، فهذه الألعاب يسمح للمستخدمين بالاستمتاع بتجربة تفاعلية واجتماعية على منصات التواصل الاجتماعي، ويساهم في بناء علاقات اجتماعية عبر الإنترنت وتعزيز التواصل بين الأصدقاء.

حري بالذكر أن كل هذه الألعاب ألعاب متنوعة تتناسب مع مختلف أذواق اللاعبين، بدءًا من الألعاب البسيطة وصولًا إلى الألعاب ذات الجودة العالية والرسومات المذهلة. مرورا بالأسئلة ذات الطبيعة الثقافية المبنية في ظاهرها على أسئلة تروم الكشف عن مستوى الثقافة العامة لدى مستخدم التواصل الاجتماعي.

لا يمكن للمرء أن يغفل في النهاية حقيقة أن ظهور الألعاب الرقمية على منصات التواصل الاجتماعي سيشكل دائما تحديًا وفرصة في نفس الوقت. إذ يوفر تجربة تفاعلية جديدة من جهة، فإنه من جهة أخرى يثير إشكالات تتعلق مثل الإدمان على الألعاب والخصوصية، مما يتطلب تنظيمًا ومراقبة دقيقة لضمان سلامة المستخدمين.

المطلب الثاني: المخاطر الأمنية للألعاب الرقمية المبنية على السؤال في منصة فايسبوك

من المهم الفهم أن هذه المخاطر الأمنية ليست ثابتة، بل هي في تطور مستمر مع تقدم التكنولوجيا وتطور الاستخدامات السلبية للشبكات الاجتماعية. لذا، يجب على المستخدمين والمنظمات العاملة في هذا المجال أن يكونوا على دراية بتلك المخاطر ويتخذوا إجراءات أمنية مناسبة لحماية أنفسهم وبياناتهم وأنشطتهم على الإنترنت.

فمن أبرز وأخطر تداعيات سوء استخدام شبكات التواصل الاجتماعي هو الانغماس في هذه الألعاب المنتشرة على صفحات مواقع التواصل الاجتماعي دون الإدراك التام لمدى خطورتها على الأمن السيبراني للمستخدم، بشكل متفاوت الخطورة.

وتشمل هذه التهديدات ما هو فردي من انتهاء للخصوصية الشخصية، وإلحاق الضرر بالتشهير والابتزاز إلى الحد الذي تشمل فيه هذه الخطورة تهديد الأمن القومي للبلدان، وزعزعة مفاهيم وأبعاد المواطنة من خلال نشر مضامين تروج للعنف وتبث خطابات للكراهية محرضة بذلك على التفرقة الاجتماعية والعنصرية .

1. **الهجمات السيبرانية والاختراقات:**

تعتبر شبكات التواصل الاجتماعي هدفًا جذابًا للمتسللين السيبرانيين. يمكن أن تتضمن المخاطر هنا هجمات الاختراق على حسابات المستخدمين وسرقة معلوماتهم الشخصية أو الوصول غير المصرح به إلى حساباتهم. وهذه الألعاب المنتشرة في "موقع فايسبوك" مدخل أساسي لهذه التهديدات، من الضروري تعزيز الوعي السيبراني واستخدام كلمات مرور قوية وتفعيل ميزات الأمان مثل المصادقة الثنائية

2. **انتهاك الخصوصية الشخصية للأفراد:**

لقد أصبح التواصل عبر الشبكات الاجتماعية الوسيلة المفضلة في التواصل الاجتماعي لجيل الأنترنت، وبدأ من التعبير عن موقف ولعب دور بعدما كان مجرد فضاء للترفيه والترويح عن النفس، إلا أن تلك الوسائل يمكن اختراقها بسهولة والاطلاع على محتوياتها من جانب أي طرف مهتم بمعلومات عن المستخدمين، ويمكنه استخدام تلك المعلومات في عدة أغراض تخدم مصالحه وبصورة متكررة[11].

3. **جرائم السب والقذف:**

تعد جرائم السب والقذف الأكثر شيوعا في نطاق الشبكة، فتستعمل للمساس بشرف الغير أو كرامتهم واعتبارهم، ويتم السب والقذف وجاهيا عبر خطوط الاتصال المباشرة أو قد يكون كتابيا عن طريق المطبوعات وذلك عبر المبادلات الإلكترونية (بريد

إلكتروني، غرف المحادثة)، ويستعمل الجاني حسب القواعد العامة لجرائم القذف والسب، عبارات بذيئة تمس وتخدش شرف الضحية[12].

4. التلاعب بالمعلومات والتضليل السياسي:

تمثل الحملات السيبرانية لنشر الأخبار الزائفة وتوجيه الرأي العام تهديدًا كبيرًا، فشبكات التواصل الاجتماعي في عصرنا اليوم، أصبحت مسرحا لنشر الإشاعة والأخبار الكاذبة والمعلومات المتناقضة، والمتنافية والمعايير الأخلاقية، وقد يكون لذلك تداعيات خطيرة على الأمن القومي، فالإشاعة يمكن أن تساهم في تمزيق عناصر القوة والوحدة لأي أمة من خلال زرع الشكوك والرعب والهزيمة في أوساطها.

5. التحريض والكراهية على الإنترنت:

يمكن أن تؤدي الشبكات الاجتماعية إلى انتشار الكراهية والتحريض. يجب على المنصات تكثيف جهودها لرصد ومكافحة المحتوى الضار وتعزيز مبادئ السلامة الرقمية والتعاون مع السلطات المعنية.

6. الابتزاز والتهديد:

وهي جرائم تظهر على الشبكة العنكبوتية بشكل عام لسهولة التدوين والتخفي على الشبكة، فبالنسبة للابتزاز قد يكون أخلاقيا بصور أو مقاطع فيديو خاصة أو أخذت كرها وغصبا وهي من أكثر صور الابتزاز المنتشرة على الشبكات الاجتماعية، وقد يكون ماليا من خلال المساومة بنشر معلومات خطيرة. وقد تتم عبر شبكة الأنترنت باستخدام البريد الإلكترونية أو الحوارات الآنية المختلفة على الشبكة.

فضلا عن ذلك تستخدم شبكات التواصل الاجتماعي لتهديد الأفراد وزرع الخوف في نفوسهم، حيث يعد تهديد غير الواحد من أهم الاستخدامات غير المشروعة للأنترنت، حيث يقوم الفاعل بإرسال رسالة إلكترونية للمجني عليه تنطوي على عبارات تسبب خوفا أو ترويعا لمتلقيها[13].

7. التغرير والاستدراج:

وفي غالب الأحيان يكون ضحايا هذا النوع من الجرائم هم صغار السن من مستخدمي الشبكة، حيث يوهم المجرمون ضحاياهم برغبتهم في تكوين صداقة على الأنترنت والتي قد تتطور إلى التقاء مادي بين الطرفين، وحوادث كثيرة لا يبلغ عنها حيث لا يدرك الكثير من الضحايا أنهم قد غرر بهم [14].

في النهاية، يتطلب التعامل مع هذه المخاطر التوازن بين الاستفادة من فوائد شبكات التواصل الاجتماعي والحفاظ على الأمان والخصوصية الشخصية. التوعية والتعليم حول هذه المخاطر هي خطوة أساسية، بالإضافة إلى العمل المشترك بين المستخدمين ومقدمي الخدمات لضمان بيئة آمنة ومستدامة على الإنترنت

المطلب الثالث: المخاطر الأمنية للألعاب الرقمية المبنية على السؤال في منصة فايسبوك

في العصر الرقمي، أصبحت منصات التواصل الاجتماعي جزءًا لا يتجزأ من حياتنا اليومية، حيث تقدم لنا أشكالًا مختلفة من الترفيه، بما في ذلك الألعاب.

تختلف الألعاب من حيث الشكل والمحتوى إلا أن قسماً كبيراً منها يعتمد على الأسئلة. على الرغم من أن هذه الألعاب قد تبدو ممتعة وغير ضارة، إلا أنه من المهم للشباب والشابات فهم المخاطر المحتملة التي تشكلها[15].
وغالباً ما تظهر هذه الألعاب على شكل سؤال من الصفحات الوهمية المنتشرة على فيسبوك مثل شاركونا في التعليقات" أي نوع سيارة يناسب شخصيتك؟ من تشبه من المشاهير؟ أي مدينة تناسبك للعيش فيها؟ " وغيرها الكثير، فبداعي الفضول والتسلية يشترك البعض في هذه الألعاب، من دون المعرفة الكافية بالمخاطر الرقمية المرتبطة بهذا النوع من الأسئلة.

وبمجرد الدخول لاكتشاف الإجابة يبدأ التطبيق بطرح الأسئلة المتتالية بهدف "تحليل الشخصية" فيطلب مثلاً من المستخدم تحديد النوع الاجتماعي (أنثى، ذكر)، العمر، مكان الإقامة، طبيعة العمل، وغيرها.

وهم أهم هذه المخاطر نذكر ما يلي:

1. مشاركة المعلومات الحساسة:

أحد المخاطر الرئيسية المرتبطة بالألعاب القائمة على الأسئلة على فيسبوك هو طلب معلومات شخصية وحساسة من المستخدم/ة. غالباً ما تدفع هذه الألعاب المستخدمين/ات إلى الإجابة عن الأسئلة التي تتعمق في التفاصيل الشخصية مثل الأسماء الكاملة وتواريخ الميلاد والمواقع الجغرافية. قد يبدو تقديم مثل هذه المعلومات غير ضار في البداية، ولكن يمكن للمحتالين الإلكترونيين استغلالها لأغراض خبيثة، بما في ذلك سرقة الهوية والاحتيال المالي .

2. التصيد الاحتيالي واختراق الحساب:

قد تعمل الألعاب القائمة على الأسئلة أيضاً كبوابة لمحاولات التصيد الاحتيالي والوصول غير المصرح به إلى حسابات المستخدمين/ات. يمكن أن ينتحل المحتالون شخصيات مطوري الألعاب أو يتم التواصل مع المستخدمين/ات عن طريق رسائل خادعة، ويطلبون بيانات تسجيل الدخول أو تفاصيل الحساب الشخصي. يمكن أن يؤدي التجاوب مع هذه الأسئلة إلى اختراق الحسابات، ومنها إلى سرقة الهوية أو الأنشطة غير القانونية التي تتم باسم المستخدم/ة .

3. الروابط الخبيثة والتحميل:

هناك خطر آخر يكمن في احتمال احتواء الألعاب ذات الأسئلة على روابط ضارة أو ملفات قابلة للتنزيل. يمكن لهذه الألعاب التي تبدو غير ضارة إعادة توجيه المستخدمين/ات إلى مواقع احتيالية أو دفعهم إلى تنزيل برامج ضارة على أنها تساعد في تحسين اللعبة. قد يؤدي النقر على هذه الروابط أو تنزيل الملفات إلى تعريض جهازك للبرامج الضارة، وبالتالي تهديد أمنك وخصوصيتك عبر الإنترنت.

4. انتهاك الخصوصية الشخصية للأفراد:

لقد أصبح التواصل عبر الشبكات الاجتماعية الوسيلة المفضلة في التواصل الاجتماعي بالنسبة لجيل الأنترنت، بدأ من التعبير عن موقف ولعب دور، إلى الترويح عن النفس من خلال اتخادها كمنصات للعب والترفيه لما توفره من ألعاب سبق وذكرناها، خاصة تلك المتعلقة بالسؤال والاختبارات المجهولة المصدر، وهو ما يجعل من هذه المنصات الاجتماعية تهديدا مباشر لأمن مستخدمها لما توفره من سهولة الولوج لمعطيات هذه الأخير خاصة أن هذه المعلومات يتم استخدامها لعدة أغراض تخدم مصالح المقرصنة بصورة متكررة.[16]

5. جرائم السب والقذف:

تعد جرائم السب والقذف الأكثر شيوعا في نطاق الشبكة، فتستعمل للمساس بشرف الغير وكرامتهم واعتبارهم ولهذا فالمتعة التي يجنيها مستخدمو "الفايسبوك" من خلال المشاركة في المسابقات القائمة على السؤال لا تعدو سوى الشجرة التي تخفي الغابة، فدخول غمار هذه المسابقات يتك فيه المجازفة بكل المعطيات الشخصية لصاحب أو صاحبة الحساب على نحو يمس شخصياتهم الاعتبارية ، حيث يتم السب والقذف وجاهيا عبر خطوط الاتصال المباشرة أو يكون كتابيا أو عن طريق المطبوعات دون أن نغفل نشر هذه التهم عبر الصفحات المفتعلة والحسابات الوهمية التي تنطلق في السب والقذف مالم يتم الاستجابة لطلب الجاني، وهو ما يعتبر حسب القواعد العامة لجرائم القذف والسب، عبارات بذيئة تمس وتخدش شرف الضحية [17].

في الوقت الذي تبدو أن الألعاب القائمة على الأسئلة في فيسبوك يمكن أن تكون ممتعة، فمن المهم رفع الوعي المجتمعي بالمخاطر الرقمية المحتملة ضمن هذه الألعاب والأسئلة التي تبدو عشوائية، ولكنها تخفي نيات احتيال رقمي. من خلال فهم أخطار مشاركة المعلومات الشخصية، والحذر من محاولات التصيد الاحتيالي، وتطوير استخدام آمن للإنترنت، يمكنكم/ن تقليل فرص الوقوع ضحية للهجمات الإلكترونية، كل ما يتطلبه الموضوع بعض الحذر وعدم التسرع وبذلك يمكننا الاستمتاع بالعالم الرقمي بمسؤولية.

خاتمة:

إن حاجة الإنسان بأن يخلو إلى نفسه وأن يشعر بالهدوء والسكينة بعيدا عن أعين الناس أو مراقبة الفضوليين والاحتفاظ بأفكاره أو علاقاته الحميمية أو ارتباطاته وأفراد أسرته وراء ستار السرية، ليست وليدة اليوم، وإنما حاجة قديمة قدم وجود الإنسان نفسه.

وحسب هذه الرغبة الدفينة في الحفاظ على الخصوصية فحرصت المجتمعات الديموقراطية دائما على كفالة الخصوصية، واعتبرتها حقا مستقلا قائما بذاته، ولا تكتفي بسن القوانين لحمايته بل تسعى إلى ترسيخه في الأذهان، وذلك بغرس القيم النبيلة التي تلعب دورا كبيرا وفعالا في منع المتطفلين من التدخل في خصوصيات الآخرين.

وبما أننا في عصر تحكمه التكنولوجيا، فإن الاهتمام بهذا الحق تضاعف لما يتعرض له من مخاطر تحيط به مع غزو التكنولوجيا لكل مناحي الحياة، فالتقدم التكنولوجيا والمعلوماتي بمواقع وشبكات التواصل الاجتماعية التي خلفها باتت تقتحم حصون هذا الحق واختراقه

وبما أننا نعيش حقيقة مقولة شهيرة لأحد المفكرين العرب البارزين ، "كون العولمة اليوم هي ظاهرة العصر وسمته، والوقوف في وجهها أو محاولة تجنبها أو العزلة عنها إنما خروج على العصر وتخلف وراءه" فإن مسايرة ومواكبة مستجدات ا عالم المواقع والمنصات الاجتماعية هو ضرورة حتمية لا مفر منها ، فلا يمكن اليوم أن نعيش بمعزل عن المحتوى الذي تحاصرنا به مواقع التواصل الاجتماعي فلا هاتف اليوم إلا وعليه حساب من هذه الحسابات على هذه المواقع ، فكل المجالات اليوم باتت مفتوحة على العالم الخارجي تتأثر به وتتفاعل معه.

وهكذا فإن استقرار المجتمعات اليوم، وأمن الدول واستقرارها لا يمكن أن يضمن دون أن تلتفت إلى المستجدات والتغيرات التي تعرفها المنصات الرقمية التي قلبت المفاهيم التقليدية للأمن خاصة تلك المرتبطة بالاستخدام السيء لشبكات التواصل الاجتماعي.

ولهذا فإن كل الفاعلين اليوم في المجتمع مدعوون للتنجد سعيا لنشر الوعي تجنبا كل أشكال الاستخدامات السلبية لهذه التكنولوجيات الحديثة التي تلحق الضرر بالأفراد والمجتمع مع الوصول إلى الاستخدام الإيجابي لها والانتفاع بما تمنحه من خدمات وامتيازات.

الهوامش:

1 خالد كاظم أبو دوح مفهوم المجال العام، الأبعاد النظرية والتطبيقات، مجلة إضافات، مركز دراسات الوحدة العربية، العدد 15، صيف 2011، ص146.

2 الصاعدي، الشبكات الاجتماعية خطر أم فرصة، ص 9.

3 الخليفة، جرائم الحاسب الآلي وعقوباتها في الفقه والنظام، ص26.

4 راضي زاهر، استخدام مواقع التواصل الاجتماعي في العالم العربي، في مجلة التربية، جامعة عمان الأهلية، عدد 15، صيف 2011، ص 146.

5 عبد الكريم على الدبيسي وزهير ياسين الطاهات، دور شبكات التواصل الاجتماعي في تشكيل الرأي العام لدى طلبة الجامعات الأردنية، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 40، العدد01، الكويت2013 ص 68.

6 عبد الكريم على الدبيسي وزهير ياسين الطاهات، دور شبكات التواصل الاجتماعي في تشكيل الرأي العام لدى طلبة الجامعات الأردنية، مجلة العلوم الإنسانسة والاجتماعية، المجلد 40، العدد01، الكويت 2013، ص 23)

7 مصطفى، البيئة والجريمة ومردودها الأمني، دراسة تطبيقية على المتغيرات المرتبطة بنوع الجرائم، ص 136

8 عسيري، الآثار الأمنية لاستخدام الشباب للإنترنت، ص 95.

9 صالح زياني، تحولات العقيدة الأمنية الجزائرية في ظل تنامي تهديدات العولمة، في مجلة المفكر تصدرها كلية الحقوق والعلوم الساسية بجامعة بسكرة، العدد 05، مارس 2010، ص289.

10 مركز الدراسات الاستراتيجية، المعرفة وشبكات التواصل الإلكترونية، جامعة الملك عبد العزيز، العدد39، الرياض2012، ص126.

11 مركز الدراسات الاستراتيجية، المعرفة وشبكات التواصل الإلكترونية، جامعة الملك عبد العزيز، العدد 39، الرياض 2012، ص 126.

12 عبد الرحمان بن عبد الله سند، الأحكام الفقهية للتعاملات الإلكترونية، الحاسب الآلي وشبكة المعلومات، دار الوراقين، بيروت 2004، ص 312.

13 صغير يوسف، الجريمة المرتكبة عبر الأنترنت، رسالة ماجستير في القانون الدولي للإعمال، طلبة الحقوق والعلوم الإنسانسة، جامعة مولود معمري بتيزي وزو، ص2013، ص 50.

14 نفس المرجع، ص 51.

15 صالح زياني، تحولات العقيدة الأمنية الجزائرية في ظل تنامي تهديدات العولمة، في مجلة المفكر تصدرها كلية الحقوق والعلوم السياسية بجامعة بسكرة، العدد 05، مارس 2010، ص 289.

16 مركز الدراسات الاستراتيجية، المعرفة وشبكات التواصل الالكترونية، جامعة الملك عبد العزيز، العدد 39، الرياض 2012، ص126.

17 عبد الرحمان بن عبد الله سند، الأحكام الفقهية للتعاملات الإلكترونية. الحاسب الآلي وشبكة المعلومات، دار الوارقين، بيروت 2004، ص312.