

## ألعاب الفيديو منصات لتجارة المخدرات والعصابات



بات يتعيّن على المحققين في دوائر مكافحة المخدرات بأنحاء العالم أن يتدربوا على إتقان مهارات جديدة، لكن هذه المرة في ألعاب الفيديو عبر الإنترنت التي تشكّل منصات يستخدمها تجار المخدرات والعصابات بصورة متزايدة في أنشطتهم الجرمية، أو لتجنيد صغار للتعاون معهم.

وينظم فريق التعاون الأوروبي لمكافحة إساءة استعمال العقاقير والاتّجار غير المشروع بها («مجموعة بومبيدو») الذي يضم 41 دولة، بالتعاون مع السلطات المكسيكية، منتدى في 19 و20 ديسمبر/ كانون الأول في المكسيك لتناول هذه القضية ومجموعة أخرى من المسائل.

ولم يعد تجار المخدرات مجهزين بمختلف أنواع الأسلحة فحسب، بل باتوا «معتادين بشكل كبير على التكنولوجيا الجديدة، على غرار كارتل سينالوا الشهير الذي يتابع حسابه في تويتر أكثر من مئة ألف مشترك» (عُلق الحساب على المنصة الاجتماعية)، على ما يقول محلل النفوذ الأجنبي الضار لدى شركة «ديلويت» بنجامين شولتز.

وباتت أرضية العصابات لممارسة أنشطتها الجرمية المتمثلة في بيع المخدرات أو تجنيد أشخاص للتعاون معهم حديثة وواسعة النطاق، وأصبحت الألعاب عبر الإنترنت بينها «غرانديث أوتو» و«وورلد أوف ووركرافت» مثلاً أماكن مثالية للعمل براحة وهدوء.

ويشير شولتز إلى أنّ نحو 60% من اللاعبين عبر الإنترنت تقل أعمارهم عن 35 عاماً، وأغلبهم من الشباب، الفئة الأكثر استهدافاً من تجار المخدرات.

### الرموز التعبيرية

يقول شولتز: إن «شبكة دارك نيت (الشبكة المظلمة) تخسر من نسب الإقبال عليها من الكارتلات، لأن السلطات باتت «تراقبها بصورة فاعلة جداً. لكنّ ألعاب الفيديو تُعدّ مجاًلاً مهماً جداً للموارد، ولا يخضع لرقابة كبيرة

ويتابع المتخصص في الجرائم الإلكترونية «في الألعاب عبر الإنترنت، يمكن للشخصية أن تبني علاقة مع أي لاعب آخر، وقد يردش المراهقون مع أشخاص لا يعرفونهم قط، في ظل عدم وجود ضوابط كثيرة

وتصعب بشكل كبير مراقبة الرسائل الداخلية لهذه الألعاب المتاحة عبر الإنترنت... وتحديدًا عندما يتواصل تجار المخدرات مع اللاعبين الشباب من خلال الرموز التعبيرية

في الولايات المتحدة مثلاً، يشير الرمز التعبيري لمقبس كهربائي إلى «تاجر». أما الرمز التعبيري الذي يظهر نخلة صغيرة فيعني «ماريجوانا»، في حين يشير رمز المفتاح إلى «الكوكايين». وقد تُجرى محادثة كاملة بهذه الرموز التعبيرية فقط، من دون استخدام أي كلمة قد تثير الشبهات

وكانت الشرطة في المكسيك أول من اكتشف هذا النوع من الممارسات ورصدت حالة ثلاثة مراهقين تراوح أعمارهم بين 11 و14 عاماً، تواصل معهم تجار مخدرات من خلال لعبة «غارينا فري فاير

وعرضوا عليهم 200 دولار في الأسبوع لقاء العمل لمصلحتهم في شمال المكسيك، وكان الشخص الذي تواصل معهم قد اشترى لهم مسبقاً تذاكر الحافلة

وأكد المجنّد للأولاد الثلاثة أنّ الوظيفة التي عرضها عليهم ستنال إعجابهم لأنهم يحبون الأسلحة (كونهم يمارسون لعبة تنطوي على عنف عبر الإنترنت) وأنهم سيجنون مبالغ كبيرة، وأوقف الأولاد قبل أن يستقلوا الحافلة

ويتابع شولتز: «هذا النوع من العمليات أو السلوك متقدّم أكثر في إنستغرام وسناب شات، لكنّ عدداً كبيراً من حالات «التجنيد رُصدت عبر الألعاب المتاحة على الإنترنت قرب الحدود بين المكسيك والولايات المتحدة

وعن المنتدى المرتقب في المكسيك، يقول توماس كاتاو، نائب مدير مجموعة بومبيدو: «إنها مشكلة عالمية والفكرة «تكمّن في إنشاء منتدى لتوعية الحكومات والسلطات في شأن هذه الظاهرة

ويضيف أنّ السلطات في المكسيك كانت أول جهة ترصد هذه الظاهرة، و«بدأنا نرى أشخاصاً يقعون ضحية «لممارسات مماثلة في المملكة المتحدة. إنها ليست ظاهرة محدودة بل تنتشر بسرعة، وتثير القلق في بلدان كثيرة

ولوقف هذا النوع من الممارسات، يدعو شولتز وكاتاو إلى توفير معلومات أفضل عن المخاطر التي يتعرض لها اللاعبون الصغار وأولياء أمورهم عبر الإنترنت، وفرض ضوابط أشد من مبتكري الألعاب والمنصات، من خلال تحسين برامج المراقبة المستندة إلى الذكاء الاصطناعي.

"حقوق النشر محفوظة" لصحيفة الخليج. © 2024.